

Vermächtnis

BY SEBA

ODER: DER RAUB VON MENDELINS ERBE



THIS WORK INCLUDES AELF OPEN GAMING CONTENT, WHICH MAY ONLY BE USED UNDER THE
TERMS OF THE AELF OPEN LICENSE VERSION 1.0A.

THIS WORK INCLUDES MATERIAL TAKEN FROM THE SYSTEM REFERENCE DOCUMENT 5.1 ("SRD 5.1") BY WIZARDS OF THE
COAST LLC AND AVAILABLE AT: WWW.DND.WIZARDS.COM/RESOURCES/SYSTEMSREFERENCE-DOCUMENT. THE SRD 5.1 IS
LICENSED UNDER THE CREATIVE COMMONS ATTRIBUTION 4.0 INTERNATIONAL LICENSE AVAILABLE AT:
WWW.CREATIVECOMMONS.ORG/LICENSES/BY/4.0/LEGALCODE.



IMPRESSUM 2025

Illustration: Gordy Higgins /// **Texte:** Seba /// **Layout:** Marlonski
Dungeon Maps: Dyson Logos and Stephen Thompson/Laidback DM
(stevestillstanding.com), used with permission. All rights reserved

Dank an: Dnase und www.kritischerfehlschlag.de

Kontakt: S.Hahn84@web.de

AUFHÄNGER UND ABLAUF

Der legendäre Abenteurer und Zauberer Viktor Mendelin ist tot. In seiner Heimatstadt Triwege soll sein Nachlass versteigert werden. Die Charaktere wurden vom exzentrischen **Sammler Barnabas Lewy** aus der Hafenstadt Brenshaven beauftragt, etwas (möglichst persönliches) für seine Sammlung auf der Auktion zu erstehen. **Er gab ihnen 1.000 Goldmünzen mit auf den Weg.**

Am Morgen nach der Ankunft der Charaktere beginnt die **Auktion**. Sie wurde durch einen **Überfall von Goblins**, die mit Sumpfgasbomben Chaos anrichten, unterbrochen. Augenzeugen sehen sie aus einem **Schuppen** kommen, der einst Viktor Mendelin gehörte. Gleichzeitig stiehlt Mendelins ehemalige Schülerin **Aurora Kattun** einige Artefakte von der Auktion. Sie hatte die Goblins mit einem Troll, der unter ihrer Kontrolle steht, zu dem **Ablenkungsmanöver** gezwungen.

Die Charaktere werden gebeten, den Schuppen zu untersuchen und finden dort einen Abstieg in einen geheimen **Keller Mendelins**, in dem sie ein bisschen mehr über ihn und seine Beziehung zu seiner Geliebten Mariella erfahren (**Räume 1-7**). Sie finden einen weiteren Abstieg in eine **natürliche Höhle (Räume 8-15)**.

Dort können die Charaktere in den Räumen 10, 13 und 14 erfahren, woher die Goblins kamen und was sie wollten. Schließlich finden sie einen Ausgang, der direkt in den nahen Sumpf führt. Von hier ist es nicht weit zum **Grabhügel**, in dem sie Aurora Kattun finden.

Die Diebin ist in dem Grabhügel auf die Überreste des **Lichfürsten Dirion Zephalus** gestoßen und will von ihm wissen, wie man ein Lich wird. Er wird sie überzeugen, ihn zuerst ins Unleben zurückzuholen. Sie beginnt ein **Ritual**, das die Charaktere dringend stoppen sollten. Doch Aurora kontrolliert mit einem magischen Gegenstand einen Troll, der ein gefährlicher Gegner ist.

2: WAS FÜR CHARAKTERE EIGNEN SICH?

Vermächtnis kann im Prinzip mit Charakteren der Stufe 1 gespielt werden, ich empfehle aber Stufe 2.

3: MECHANISCHES – WIE FUNKTIONIERT ALLES?

Vermächtnis ist für Swords & Wizardry geschrieben. Das Besiegen von Monstern bringt nur wenige Erfahrungspunkte (EP). Mehr davon gibt es für das Finden von Goldmünzen (GM). Ich persönlich handhabe es so, dass Spielende GM jederzeit gegen EP **eintauschen** können.

Sofern bei **Begegnungen** mit vernunftbegabten Monstern und Leuten nicht explizit steht „greift sofort an“, ist die **Reaktion** entweder beschrieben oder kann ausgewürfelt werden. (S&W Grundregelwerk Seite 49).

„STATBLOCKS“ SIND WIE FOLGT ZU LESEN:

WACHE: TW: 1 **TP:** 7 **RK:** 5(14) **A:** 1 Waffe (1w8) **BW:** 12 **RW:** 17 **G:** Rechtschaffen **HG/EP:** 1/15 **BES:** Keine

TW = Trefferwürfel. Die allgemeine Stärke des Monsters. Jeder TW gibt auch einen Angriffsbonus. Ein Monster mit 6 TW hat zum Beispiel einen Angriffsbonus von 6.

TP = Maximale Trefferpunkte.

RK = Rüstungsklasse. In Klammern aufsteigend

A = Zahl und Art der Angriffe und wieviel Schaden sie verursachen

BW = Bewegungsreichweite in Metern pro Runde

RW = Rettungswurf

G = Gesinnung

HG = Herausforderungsgrad

EP = Erfahrungspunkte für das Besiegen des Gegners

BES = Eventuelle besondere Fähigkeiten

5: GERÜCHTE (JEDER CHARAKTER KENNT EINS). W=WAHR, F=FALSCH. MIT 1W6 WÜRFELN.

1	Viktor Mendelins Geliebte wurde von einem Drachen gefressen. Er versuchte jahrelang, sie irgendwie ins Leben zurückzuholen. Ohne Erfolg. (W)
2	Mendelin hat aus einem fernen Land die Kunst des Papiermachens aus alten Lumpen mitgebracht. (W)
3	In Triwege gibt es besondere Langbögen aus Sumpfeschenholz zu kaufen. (W)
4	Viktor Mendelin hat seinen Tod nur vorge-täuscht. (F)
5	Eine Druidin ging eines Tages mit den Worten "Ich mochte Pilze immer lieber als Menschen" in den Sumpf und wurde nie wieder gesehen. (W)
6	Im Sumpf befindet sich der Grabhügel des schrecklichen Lichs Dirion Zephalus. (W)

TRIWEGE

Die Kleinstadt Triwege liegt sehr verkehrsgünstig am Fluss Bren zwischen der Bergbausiedlung Eisental im Norden und der Hafenstadt Brenshaven im Südosten. Ganz Triwege bildete sich um den Gasthof "Zur Sumpfesche" herum, der eine Zwischenstation für Reisende war und ist. Er wurde immer wieder erweitert und schließlich siedelten sich Menschen und Halblinge um den Gasthof herum an. Schließlich wählte der Zauberer Viktor Mendelin das Dorf als seinen Altersruhesitz, was Triwege zu neuer Berühmtheit verhalf. Direkt im Westen grenzt das Sumpfgebiet Stillmarsch an die Stadt, in dem es viele alte Grabhügel und unerforschte Höhlen gibt.

Herrscher:in	Bürgermeister Bendak Butterback
Bevölkerung	Ca. 600
Wache	10 Wächter und Wächterinnen unter Hauptfrau Yuna Liberi
Produzierte Waren	Torf, Reis, Papier, Bögen, Spielkarten, Wolle
Besonderheit	Papiermühle, drei beeindruckende, gebogene Steinbrücken, das große Gasthaus "Zur Sumpfesche"
Architektur	Einstöckige Ziegelhäuser auf hohen Holzsockeln wegen der Überschwemmungen. Holzschindeln und teilweise Reet als Dächer. Alte Gebäude aus großen Findlingen



1: GASTHOF "ZUR SUMPFESCHE"

Wirt Harold (Ende 40, großes, rotes Gesicht, immer außer Atem) und Wirtin Matea (Mitte 40, robust, aufwendige Bienenkorbfrisur) verkaufen hier ,
Bier: 1 GM
Süßwein: 2 GM
Eintopf: 2 GM
Hammelbraten:3 GM
und vermieten Doppelzimmer: 5 GM pro Nacht.
Aktuell hat der Gasthof neben den üblichen Reisenden einige Gäste, die wegen der Auktion von Mendelins Nachlass im Ort sind. (Siehe Seite 7).
Triwege hat kein Rathaus. Wenn es etwas zu besprechen gibt, macht **Bürgermeister Bendak Butterback (Halbling, Anfang 60, beeindruckender Bauch, fröhlich)** das hier im Gasthof.

2: VIKTOR MENDELINS HAUS

Das Haus des verstorbenen Zauberers sieht **von außen eher unscheinbar** aus, wenn auch etwas größer als die meisten anderen in Triwege.
Innen ist es aber viel größer als außen. Man betritt einen großen Saal mit marmornem Boden und Kristalleuchtern an der Decke. Eine einzelne Tür an der linken Wand führt in jeden Raum, den man gerade betreten möchte.
Für einige der Räume muss aber das **richtige Passwort** genannt werden, bevor man die Tür öffnet. Mendelin verriet das Passwort für seine "Schatzkammer" dem Bürgermeister, der es zum Wohl des Ortes nutzen sollte.

3: JADWINAS BOGNEREI

Jadwina (57, groß, drahtig, spricht nicht gern) stellt hier mit **vier Gesellinnen (Lara, Yvette, Sarta und Helen, alle um die 20, eher handfest, naturverbunden)** die berühmten Triweger Bögen aus Sumpfesche her.
Kurbogen: 80 GM
Langbogen: 120 GM
20 Pfeile: 5 GM
Alle Bögen haben 10 Meter mehr Reichweite und verursachen einen Schadenspunkt mehr als Normale.

4: PAPIERMÜHLE UND WACHHAUS

Viktor Mendelin brachte von seinen Reisen das Wissen um die Kunst der Papierherstellung aus alten Lumpen mit nach Triwege und gründete die Papiermühle. Vereinzelt werden hier Bücher gebunden, aber vor allem Papier für den Export hergestellt. Über die beiden schweigsamen **Angestellten (Jonas und Ruwen, beide um die 40, ernsthaft, konzentriert)** wacht **Magistra Theda Butterback (Halblingsfrau, etwa 70, wirres Haar, dicke Brille)**. Sie ist bereit, einige Dinge zu verkaufen, achtet aber sehr darauf, dass sich niemand zu genau anschaut, wie die Papiermühle funktioniert.
Leere Zauberschriftrollen: 20 GM
Gewöhnliche Schriftrollen: 2 GM
Leeres Buch: 15 GM

Im gleichen Gebäude ist außerdem durch einen zweiten Eingang die **Wachstube** untergebracht. Im Grunde nur ein Büro und drei Zellen. **Hauptfrau Yuna Liberi (Anfang 30, groß, blonder Zopf, kräftig)** hält sich meistens hier auf.

WACHE: TW: 1 TP: 7 RK: 7(12) A: 1 Waffe (1w8) BW: 12 RW: 17 G: Rechtschaffen HG/EP: 1/15 BES: Keine

5. LEERSTEHENDER SCHUPPEN

Goblins haben einen langen Gang vom Sumpf bis in diesen Schuppen gegraben. Er gehörte Viktor Mendelin. Während der Auktion (Siehe nächste Seite) überfallen sie von hier aus die Stadt.



6: MÜTTERCHEN GLINDAS HÜTTE

Glinda (etwa 60, groß, strenger grauer Dutt, stechende Augen) hat sich den Titel "Mütterchen" nicht unbedingt verdient. Sie ist eher unleidlich und **besonders schlecht gelaunt**, seit ihr Freund Viktor Mendelin tot ist. Vor allem, weil direkt neben ihrer Hütte Schausteller ihr Lager aufgebaut haben. Die Hütte besteht aus Hauptraum, Schlafzimmer und Küche.
Wenn man insistiert, verkauft sie
Heiltrank (2w6): 50 GM
Gegengift: 15 GM
Unsichtbarkeitstrank (10 Minuten): 200 GM
Heldentrunk (3 Runden doppelter Schaden): 150 GM
Sie kann außerdem für 20 GM **magische Gegenstände identifizieren**.

7. FESTPLATZ

Die Auktion von Mendelins Nachlass hat neben den potenziellen Käufern auch Schaulustige und etwas Fahrendes Volk angelockt. Ein paar Schausteller sind auf dem Festplatz und bieten verschiedene Zerstreuung an.

SCHAUSTELLER

Name	Attraktion	Kosten
Madame Ira	Kartenlegen, Handlesen	10 GM
Meister Bruns	Mit einem "zahmen" Bären tanzen	20 GM
Levent	Porträt malen lassen	50 GM
Ilja	Glücksrad (1:20 Chance auf 500 GM)	10 GM

AUFTRAG: Madame Ira will Glindas Rezeptbuch für Zaubertränke. Diese will das auf keinen Fall hergeben. Es liegt in ihrer Küche. **Belohnung: 500 GM**

DIE AUKTION

Am Tag nach der Ankunft beginnt gleich am Morgen die Auktion des Nachlasses von Viktor Mendelin in seinem Haus. Neben der Tür ist eine Liste mit den Gegenständen des Nachlasses befestigt. Der Saal wurde bestuhlt und ein kleines Pult für Bürgermeister Butterback aufgebaut. Neben ihm bewacht Hauptfrau Liberi die Veranstaltung. Nach und nach finden sich die Teilnehmer der Auktion ein. Aber nachdem die ersten drei Gegenstände verkauft wurden, schreckt eine Explosion aus Richtung Süden die Gesellschaft auf.

GEGENSTÄNDE DER AUKTION

Die Wirkung steht nicht auf dem Zettel und die Anwesenden wissen höchstens ansatzweise, welche Verzauberungen auf den Gegenständen liegen. (Bendak weiß aber, dass Alastar furchtbar nervtötend ist).

1. Magischer Schutzring

Verbessert Rüstungsklasse und Rettungswurf des Trägers um 1.

Startgebot: 200 GM

2. Magisches Füllhorn

Beinhaltet einen Liter süßen Wein und füllt sich innerhalb einer Stunde immer wieder auf magische Weise auf.

Startgebot: 400 GM

3. Suchender Pfeil

Angriffsbonus um 3 verbessert. Kehrt in die Hand des Schützen zurück. Nur ein Schuss pro Runde möglich.

Startgebot: 500 GM

4. Alastar der Feindhammer, Klinge des Donners, Geißel der Feinde, Legende des Westens

Magisches Langschwert mit Angriffsbonus um 3 verbessert, Schaden um 3 verbessert. Die Sonderfähigkeit "Mehrfachangriff" des Kämpfers gilt für Monster bis zu 3 Trefferwürfeln. Wer Alastar angefasst hat, kann die Stimme des Schwertes hören. Es beklagt sich fortwährend über seinen Besitzer, findet, dass Mendelin ein viel besserer Abenteurer war und das früher sowieso alles besser war.

Startgebot: 100 GM

5. Amulett der Zwiesprache mit den Toten

Ermöglicht es, einmal alle 10 Tage einem verstorbenen Wesen 3 Fragen zu stellen, die dieses wahrheitsgemäß beantworten muss.

Startgebot: 1.000 GM

6. Mendelins Umhang

Zauber des ersten Zaubergrades müssen nicht mehr eingepreßt werden.

Startgebot: 2.500 GM

WAS GESCHIEHT?

Nachdem die ersten drei Gegenstände versteigert wurden, ist eine **laute Explosion** zu hören. Rauch ist über der Stadt zu sehen.

Die Explosion kam aus Richtung Süden. Einige der Leute, allen voran Hauptfrau Yuna Liberi, stürmen direkt nach draußen. Dann gibt es eine **zweite Explosion direkt am Haus von Mendelin**. Stühle fallen um, ein Kronleuchter fällt von der Decke. Chaos.

Die Auktionshalle wird von **6 Goblins** angegriffen.

GOBLIN: TW: 1 TP: 4 RK: 6(13) A: 1 Waffe (1w6) BW: 9 RW: 18 G: Chaotisch HG/EP: 1/10 BES: Angriffsmalus von 1 bei Sonnenschein. Einige wenige Goblins haben eine Sumpfgasbombe dabei, die 3w6 Schaden in 3 Meter Umkreis verursacht.

Insgesamt sind in der Stadt noch 14 weitere Goblins unterwegs und greifen wahllos Leute und Dinge an. Einige werden von Wachen in Schach gehalten, hier und da plündern sie etwas oder jagen etwas mit einer Sumpfgasbombe (3w6 Schaden in 10 Meter Umkreis) in die Luft.

WENN SICH DER NEBEL VERZIEHT

Einige Bewohner der Stadt sind verletzt oder tot. **Das Amulett der Zwiesprache mit den Toten und Mendelins Umhang sind verschwunden!** Der Goblinangriff war offensichtlich nur ein Ablenkungsmanöver, während dem Aurora Kattun sich in ihrer Verkleidung als Auktionsteilnehmerin Lira Martuli die Das Amulett und den Umhang in der allgemeinen Verwirrung stahl.

Einige Stadtbewohner haben gesehen, dass die Goblins aus dem **leerstehenden Schuppen (Punkt 5 auf der Karte)** kamen. Im Zweifel findet Hauptfrau Yuna oder eine andere Wache das heraus und teilt es den Charakteren mit.

AUFTRAG:

Weil sie selbst sich um die Stadt kümmern müssen, bitten Bürgermeister Butterback und Hauptfrau Yuna die Charaktere, die Hütte zu untersuchen und die **Spur der Goblins aufzunehmen**.

Bürgermeister Butterback gibt den Charakteren das magische Schwert Alastar aus dem Nachlass von Mendelin mit auf den Weg, damit sie mit ihm Triewege beschützen können.

TEILNEHMER DER AUKTION



MAGISTER MARTEN DELGARION

Magister Marten Delgarion vertritt die Akademie der Beschwörung und Magischen Künste zu Brenshaven, zu deren prominentesten Absolventen Viktor Mendelin gehörte. Für den Magischen Schutzring bietet er bis zu 300 GM. Aus den Kämpfen hält er sich heraus.



LIRA MARTULI (AURORA KATTUN)

Lira Martuli ist eine ehemalige Schülerin von Viktor Mendelin in magischer Verkleidung. Ihr wahrer Name ist Aurora Kattun. Sie fand heraus, dass die Überreste des legendären Lichfürsten Dirion Zepholus in einem Hügelgrab im Sumpf begraben sind und will das Amulett stehlen, um ihm seine Geheimnisse zu entlocken.

AURORA KATTUN: TW: 3 TP:11 RK: 8(11) A: 1 Stab (1w6) BW: 12 RW: 15 G: Chaotisch HG/EP: 3/120 BES: Mit ihrem "Diadem der Herrschaft" kann Aurora ein beliebiges, chaotisches Wesen mit bis zu 6 TW permanent beherrschen. Dank Mendelins Umhang kann sie zudem beliebig oft "Magisches Geschoss" mit 1w4+1 Schaden ohne Abwehrmöglichkeit wirken.



ELRIK "BRENSHAVEN" MIRO

Brenshaven Miro arbeitet für das "Museum Magischer Artefakte" in der Hafenstadt und ist grundsätzlich davon überzeugt, dass Mendelins Nachlass dorthin gehört. Er kann bis zu 700 GM für das Magische Füllhorn bieten. Er flieht beim Goblinangriff.



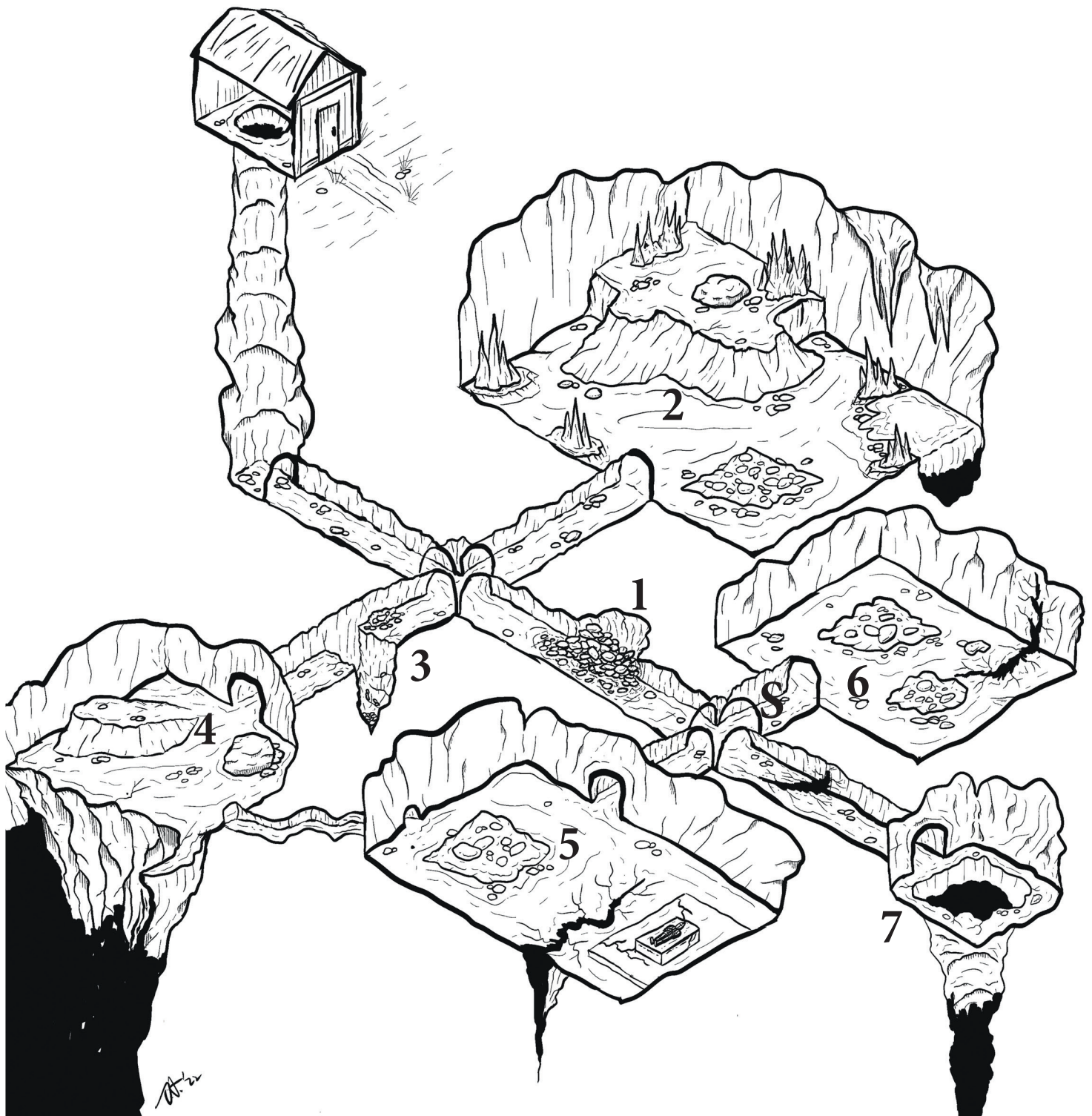
RABINO DANDELION

Rabino Dandelion ist der Bruder der schon vor Jahren bei einem Abenteuer tödlich verunglückten Mariella Dandelion. Die Elfe war bis zu ihrem Tod die Geliebte Viktor Mendelins. Rabino bietet bis zu 800 GM für den Suchenden Pfeil, der ihr Markenzeichen war. Er stirbt, weil er nach einer Explosion vom Kronleuchter erschlagen wird.

GOBLINTUNNEL TEIL 1

Der alte Schuppen gehörte Viktor Mendelin. Niemand in Triwege kann sich daran erinnern, wofür er je genutzt worden ist, die Tür war stets verschlossen. Doch nun ist sie aus den Angeln gerissen und gibt den Blick auf ein gähnendes Loch in die Tiefe frei. Metallene Stiege sind in die Erde eingearbeitet. Dieser Abstieg

wurde schon vor Jahren oder gar Jahrzehnten gebaut. Unten angekommen bestehen Wände und Boden aus Gestein. Irgendeine immense Hitze muss die Tunnel erzeugt haben, denn an den Wänden ist geschmolzenes Gestein zu finden. Die Tunnel verbinden mehrere natürliche Höhlen miteinander. Es ist sehr dunkel.



1: EINSTURZ

Geröll verspermt den gesamten Gang. Offenbar wurde hier eine **Falle ausgelöst**. Das Bein eines Goblins ragt aus den Trümmern. Es dauert eine Weile, ihn auszugraben, er hat ein **Fass mit Sumpfgas und einer Lunte dabei (3w6 Schaden in 10 Metern Umkreis)**.

Den Gang komplett freizulegen ist möglich, dauert aber mehrere Stunden.

2: TROPHÄENRAUM

Auf dem Podest dieses Raums steht ein **roter Drache** in Angriffshaltung. Auf den zweiten Blick stellt sich heraus, dass er **ausgestopft** ist. Die Augen wurden durch **faustgroße Rubine ersetzt, die jeweils 400 GM wert** sind. Auf einer kupferfarbenen **Plakette** zu seinen Füßen steht "Kraxxantar, Schrecken des Westens und Mörder Mariellas".

Im Osten des Raumes befindet sich eine **Säule aus Glas**, die vom Boden bis zur Decke reicht. Darin schwebt ein **langer Zauberstab mit einer hellen Flamme, wo der Knauf sein sollte**. Sie wird von **3 Riesenmotten** umschwirrt, die immer wieder gegen das Glas fliegen, aber aggressiv werden, wenn man sich zu sehr nähert.

RIESENLOTTE: TW: 2 TP: 5 RK: 8(11) A: 1 Kratzen (1w4)

BW: 12 RW: 17 G: Neutral HG/EP: 1/20

BES: Mottenstaub: Kann in 3 Metern Umkreis Paralyse für 2 Runden auslösen, wenn kein RW gelingt.

Mendelins Stab: Dauerhaftes Licht in 10 Metern Umkreis. Kann beliebig viele Feuerblitze verschießen. (1w6+1 Schaden, RW für die Hälfte, kein Flächenschaden) Nur von Zauberkundigen nutzbar.

3: FALLGRUBE

Die **Fallgrube** von etwa 2 Metern Durchmesser wird durch eine perfekte Illusion versteckt. **Rettungswurf oder 1w6 Schaden**. Rund um die Fallgrube sind mit Kreide **magische Symbole** gemalt, die die Illusion aufrecht erhalten. Wischt man eines weg, verschwindet die Illusion.

Am Boden der Fallgrube liegen **drei tote Goblins**. Einer davon hat ein **Fass mit Sumpfgas und einer Lunte dabei (3w6 Schaden in 10 Metern Umkreis)**.

4: STERNENKAMMER

Wo die südliche Wand sein sollte, befindet sich das Weltall. Auf dem kleinen Podest stehen zwei bemerkenswert gemütliche Stühle, von denen aus man Sterne, Planeten und ab und zu einen Kometen beobachten kann. In einiger Entfernung trudeln die Überreste einiger Goblins und ein weiteres Fass mit Gas durch den Weltraum.

Das Weltall zu betreten macht den entsprechenden Charakter schwerelos, nimmt die Atemluft und löst schreckliche Schmerzen durch Unterdruck aus. **Der Tod tritt nach etwa 10 Sekunden ein.**

5: GRABKAMMER

Hier wurde eine weitere Falle ausgelöst, die einen Teil der Decke herabstürzen ließ. Trägt man den Schutt ab, findet sich ein toter Goblin.

Bei der Ostwand steht ein **Sarkophag. Vor ihm liegt ein toter Goblin mit Schaum vor dem Mund**. Auf dem Deckel ist eine kupferfarbene Plakette angebracht: "Zu Ehren Mariellas, mein Stern in der Dunkelheit."

Der Sarkophag ist mit einer Gasfalle gesichert. Wird er geöffnet, strömt Gas aus zwei kupfernen Rohren. Es richtet 1w8 Schaden und dann 2 weitere Schadenspunkte für 4 Runden an.

Es ist keine Leiche im Sarkophag. Dafür ein magischer Langbogen.

Mariellas Bogen: Pfeile, die mit diesem Bogen abgeschossen werden, richten 2w4 Schaden an. Bei einer gewürfelten 4 kann der Würfel noch einmal geworfen werden, der Schaden wird addiert. Bei einer weiteren 4 nochmal, etc.

6: DIE MASCHINE

Der Durchgang zu diesem Raum ist durch eine perfekte Illusion versteckt. Um den Durchgang herum sind die gleichen magischen Symbole mit Kreide gemalt, wie bei der Fallgrube (Raum 3). In der Nähe des Durchgangs sind außerdem zischende und rumpelnde Geräusche zu hören.

Der Raum ist fast komplett von einer **seltsamen Maschine** ausgefüllt. Durch Rohre strömt ein rötlicher Rauch, einige Teile bewegen sich auf und ab und hin und wieder gibt ein Druckventil ein lautes Pfeifen von sich.

Auf einem Bedienpult ist ein einzelner Drehgriff angebracht. Rechts und links davon sind große Schubladen. Auf der rechten steht auf einer Plakette "Verzauberter Gegenstand" auf der linken "Nicht-verzauberter Gegenstand".

Die Maschine ermöglicht es, die Verzauberung eines magischen Gegenstandes auf einen anderen Gegenstand zu übertragen, indem man den Drehgriff nach rechts dreht.

Steckt man die falschen Sachen hinein oder dreht den Griff zu weit nach links, explodiert die ganze Maschine und richtet 5w6 Schaden in 15 Metern Umkreis an, wobei die Decke einstürzt und weitere 3w6 Schaden verursacht. Ein gelungener Rettungswurf halbiert den Explosionsschaden und ein weiterer negiert den Einsturzscha den komplett.

7: DAS LOCH

Dieses Loch wurde offenbar erst vor Kurzem gegraben. Drei mit Enterhaken befestigte Seile ermöglichen das Hinabklettern in Raum 8. Der Abstieg beträgt etwa 5 Meter in die Tiefe. Ein schwaches grünliches Licht ist am Boden auszumachen.

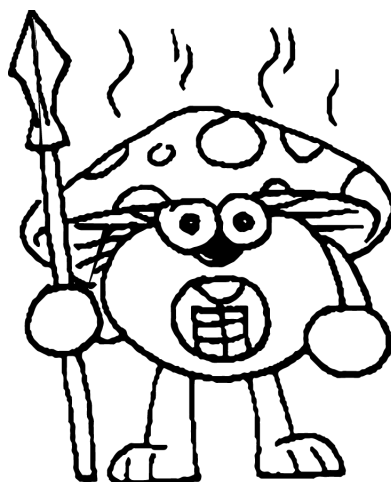
GOBLINTUNNEL TEIL 2

Am unteren Ende des Abstiegs befindet sich eine natürliche Höhle. Spuren von Pilzen an den Wänden sorgen für ein blasses, kränklich grünes Licht, das einige Meter weit Sicht ermöglicht. Es ist sehr feucht hier unten. Der Gang führt permanent ein wenig bergauf in Richtung Ausgang und ein dünnes Rinnsal

von brackigem, stinkenden Wasser bewegt sich bis in Raum 8 hinein, wo es schließlich versickert. Der Boden ist dementsprechend schwer und matschig. Die Bewegungsrate aller Wesen ist halbiert.



GOBLIN: TW: 1 TP: 4 RK: 6(13) A: 1 Waffe (1w6) BW: 9 RW: 18
G: Chaotisch **HG/EP:** 1/10 **BES:** Angriffsmalus von 1 bei Sonnenschein. Manche Goblins sind mit Schleudern bewaffnet.



PILZLING: TW: 2 TP: 8 RK: 7(12) A: 1 Waffe (1w6) BW: 9 RW: 16
G: Neutral **HG/EP:** 1/20 **BES:** Etwa einen Meter groß. Sondert Sporen ab, wenn getroffen: RW oder für eine Runde paralysiert in einem Meter Umkreis. Sind Mund und Nase bedeckt, sind die Sporen wirkungslos. Kann auf eigene Aktion verzichten und stattdessen 3 Trefferpunkte regenerieren.



8: AUFSTIEG

Über diesem Raum befindet sich der Schacht, der zu Raum 7 führt. Drei Seile hängen von dort herab bis auf den Boden. Der Boden ist unglaublich matschig. Aus dem Gang nach Raum 9 läuft unaufhörlich ein knöcheltiefes Wasserrinnsal in diese Höhle hinein.

9: LEUCHTHÖHLE

Dieser natürliche Raum ist **hell erleuchtet** von einer Unmenge an grünlicher Pilzmasse an Wänden und Decke. Immer wieder tropft grüner Schleim von der Decke.

Auf dem Boden liegen **zwei tote Goblins, deren Leichen offensichtlich angefressen wurden.**

Verhält man sich in dieser Höhle laut, klatscht ein Schleimklumpen auf den Boden. Beim zweiten Mal wird jeder Charakter getroffen, der keinen RW schafft.

Fortan glüht der Charakter grün, was jedem Gegner einen Angriffsbonus von 2 verschafft. Dafür regeneriert der Charakter 1 TP pro Runde. Zudem lockt der Geruch alle zehn Minuten 1w4 Riesentausendfüßler an, die sich durch Wände und Boden graben. Das kann insgesamt aber nur 3 Mal passieren. Der Schleim ist nur durch sehr viel Seife und Schrubben zu entfernen.

TAUSENDFÜßLER: TW: 2 TP: 7 RK: 5(14) A: 1 Biss (1w6) BW: 15 RW: 16 G: Neutral HG/EP: 3/80 BES: Treffer verursacht 2 Extra-Trefferpunkte durch Gift, wenn kein RW gelingt.

10: VERBARRIKADIERTE KAMMER

Geröll, Waffen und Holztrümmer wurden hier zu einer eher schlecht als recht funktionierenden Barrikade aufgetürmt. **Nähert man sich der Barrikade, ist leises Flüstern aus dem Raum zu hören.**

Hier haben sich **vier Goblins (Ixkl, Krax, Grk und Otto) versteckt.** In gebrochener Gemeinsprache erzählen sie, dass die böse Hexe Aurora sie gemeinsam mit ihrem noch böseren Troll dazu zwingen wollte, die Stadt zu überfallen. Diese vier wollten aber keinen Ärger und haben sich deshalb versteckt.

Sie können den Weg durch den Sumpf zu Auroras Versteck erklären. Als Führer mitkommen wollen sie auf keinen Fall. Sie können gezwungen werden, aber werden sich viel beschweren.

11: PILZWALD

Schon von weiter entfernt sind **Kampfgeräusche** zu hören. **3 Pilzlinge verteidigen eine Sammlung riesiger Pilze gegen einen Riesentausendfüßler.** Sie lassen niemanden in die Nähe der Pilze, verfolgen aber auch nicht. Eine Portion von einem Riesenpilz heilt 5 Trefferpunkte. Insgesamt sind hier 2w6 Portionen zu finden.

12: ORT EINES KAMPFES

Eine Menge Goblins und Riesentausendfüßler haben sich hier gegenseitig umgebracht. Keine Wertsachen.

13: STATUEN

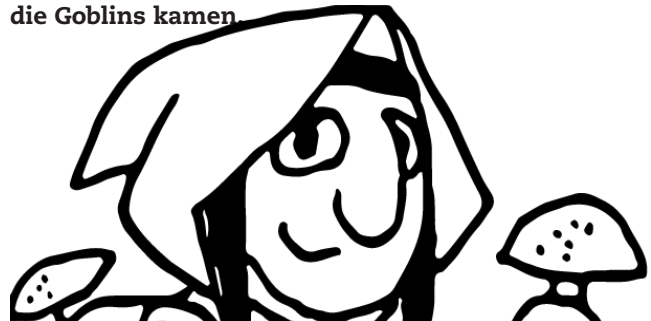
Zwei uralte Statuen stehen hier auf runden Sockeln. Sie sind mit der Zeit so verwittert, dass sich keine nennenswerten Schlüsse darauf ziehen lassen, wer hier einst dargestellt war.

Die Statuen können gedreht werden. Wenn sich die (nicht mehr identifizierbaren) Gesichter gegenseitig anschauen, erscheint in ihrer Mitte eine geisterhafte, geschlechtslose Gestalt in Robe, die mit ätherischer Stimme verkündet: **"Mit welcher Frage tretet ihr vor das Orakel des Grausumpfs?"** Der Geist wird eine Frage wahrheitsgemäß beantworten und dann verkünden: "Und nun wird das Orakel erneut für 100 Jahre schweigen!"

Die Statuen drehen sich wieder in die Ausgangsposition und können nicht mehr bewegt werden.

14: PILZWALD DER DRUIDIN

Ein Wald aus riesigen Pilzen wird von **5 Pilzlingen** bewacht. Hier lebt außerdem die **Druidin Pfote**. Sie ist noch auf der Hut wegen der durchreisenden Goblins und zwischenmenschlich etwas eingerostet, seit sie beschlossen hat, dass sie Pilze lieber mag als Personen und die Pilzlinge erschaffen hat. **Sie kennt sich aber im Sumpf aus und weiß, wo Auroras Höhle ist, aus der die Goblins kamen.**



PFOTE, DIE DRUIDIN: TW: 4 TP: 16 RK: 7(12) A: 1 Schwert (1w8) BW: 12 RW: 12 G: Neutral HG/EP: 4/120 BES: Keine Bewegungseinschränkung durch Matsch und Gestrüpp, kann 3 Mal sich selbst oder andere um 1w6+1 TP heilen. Kann einmal einen Strahl aus Säure wirken, der 2w6 Schaden verursacht. RW für die Hälfte.

15: AUSGANG

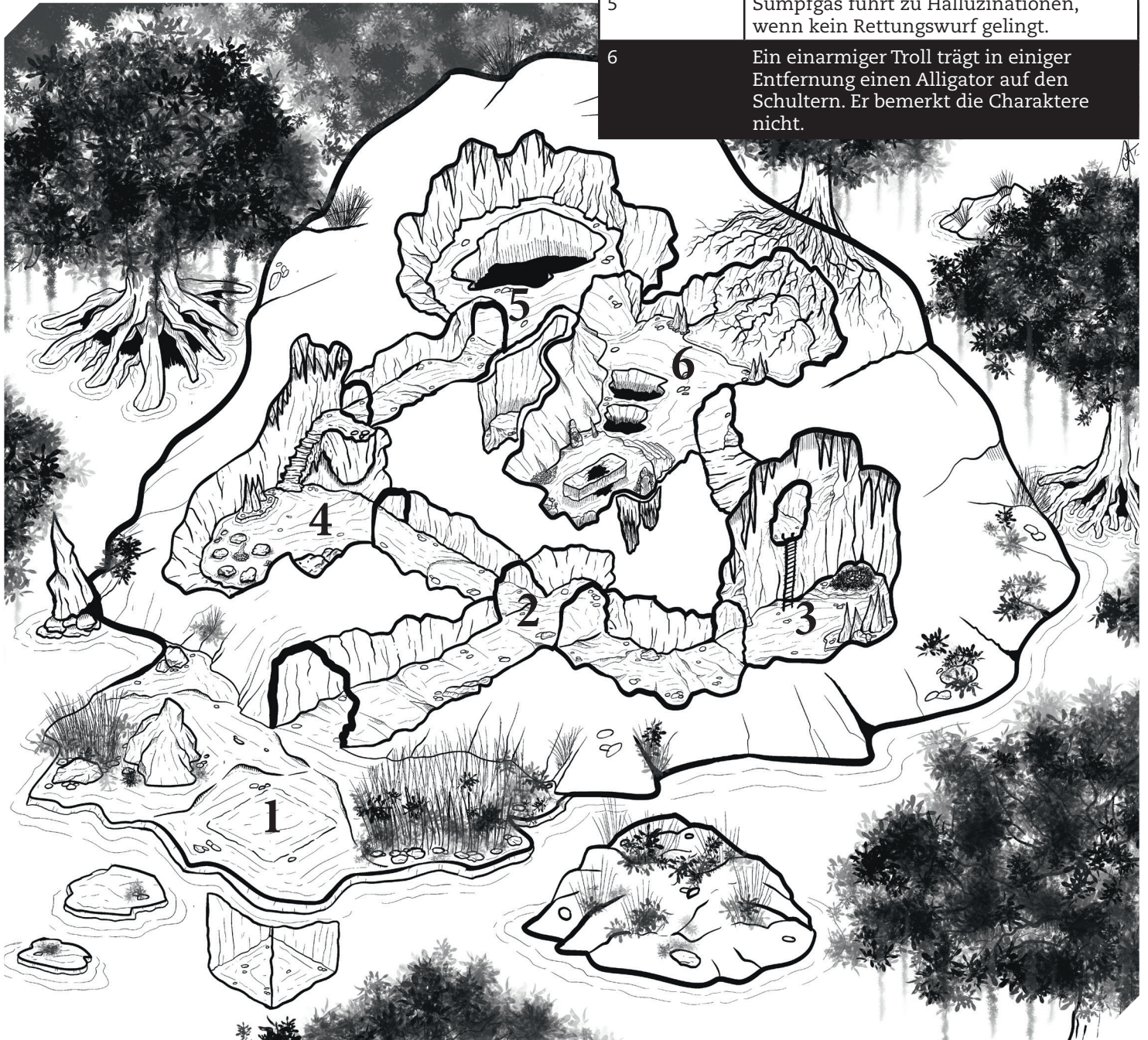
Dieser Höhlenausgang führt mitten in die Stillmarsch. Sofern die Charaktere nicht von den Goblins in Raum 10, dem Geist in Raum 13 oder Pfote der Druidin in Raum 14 erfahren haben, wie man Auroras Versteck findet, werden sie feststellen, dass sich die Spuren der Goblins im Sumpf schnell verlieren. Ohne Orientierung wird es auch schwer, die Stadt wiederzufinden.

HÜGELGRAB IM SUMPF

Um das Hügelgrab zu erreichen, muss zunächst ein Teil der Stillmarsch durchquert werden. Es bleibt feucht und matschig. Teilweise steht das Wasser hüfthoch. Es scheint mehr Mücken als Luft zu geben. Das Hügelgrab selbst wurde eindeutig künstlich aufgeschüttet. Das ist allerdings Jahrhunderte her. Von außen sieht es nicht sehr eindrucksvoll aus, aber zumindest ist es deutlich trockener als der Sumpf. In der etwas festeren Erde sind noch Fußspuren von einem Menschen, Goblins, einem Hund und einem Troll zu sehen.

BEGEGNUNGEN AUF DEM WEG ZUM GRAB

1	Ein Irrlicht versucht die Charaktere tiefer in den Sumpf zu locken. Rettungswurf.
2	Ein seltsamer kleiner Sumpfling in einer Hütte aus Matsch will Sumpfsuppe für 2 GM verkaufen. Nur nach Rettungswurf genießbar, erhöht sie die maximalen TP um 1w4. Nur ein Versuch pro Charakter.
3	Vier Moorleichen kommen plötzlich mit einem schmatzenden Geräusch an die Oberfläche. Eine hat Goldzähne im Wert von 25 GM.
4	In einem Abstand sieht der Charakter, der am höchsten auf einem W6 würfelt, eine Gestalt. Beim Näherkommen stellt sie sich als Doppelgänger des Charakters heraus, der sofort angreift.
5	Sumpfgas führt zu Halluzinationen, wenn kein Rettungswurf gelingt.
6	Ein einarmiger Troll trägt in einiger Entfernung einen Alligator auf den Schultern. Er bemerkt die Charaktere nicht.



TIMING!

EIN RING AUS DUNKELHEIT BILDET SICH ÜBER DEM GRABHÜGEL, ALS DIE CHARAKTERE EINTREFFEN. SIE HABEN 30 MINUTEN, BEVOR AURORA EIN RITUAL VOLLENDET HAT, DASS DIRION ZEPHOLUS INS UNLEBEN ZURÜCKHOLT

1: TREIBSAND

Wenn man gerade auf den Eingang zugeht, wird man in den Treibsand geraten. Nach etwa 12 Sekunden ist der Charakter versunken und erstickt. Die Sickergrube hat einen Durchmesser von etwa 4 Metern.

2: WACHHUND

Ein etwa zehn Meter langer Gang führt in das Hügelgrab. Ganz am Ende ist an einem Pflock ein großer, brauner **Wachhund** angebunden. Wenn er einen Charakter wahrnimmt, beginnt er zu **bellen**. **Das lockt sowohl den Troll aus Raum 3 als auch die Goblins aus Raum 4 an.**

HUND: TW: 2 TP: 5 RK: 7(12) A: 1 Biss (1w6) BW: 15 RW: 16
G: Neutral HG/EP: 2/40 BES: -

3: TROLLHÖHLE

Die Höhle ist voller abgenagter Knochen und Unrat. In der nördlichen Nische sitzt ein Troll auf einem Lager aus Weidenästen. Er hat den Befehl, Eindringlinge zu töten, aber den Hund und die Goblins in Ruhe zu lassen. Er verteidigt sich aber, wenn er von ihnen angegriffen werden sollte.

TROLL: TW: 6 TP: 25 RK: 4(15) A: 2 Klauen (1w4), Biss (1w8) BW: 12 RW: 11 G: Chaotisch HG/EP: 8/800 BES: Regeneriert 3 TP pro Runde. Kann nur durch Feuer- oder Säureschaden endgültig getötet werden. Kann selbst abgeschlagenen Kopf regenerieren.

4: GOBLINHÖHLE

8 Goblins befinden sich in dieser Höhle. Dazu einige Kinder verschiedenen Alters.

Sie haben sich in dieser großen Höhle ein Lager gebaut. Zelte aus Tierhäuten stehen um eine große Feuerstelle herum, auf der gerade ein undefinierbarer Eintopf gekocht wird.

Die Loyalität der Goblins zu Aurora ist nicht sehr ausgeprägt, sie haben nur Angst vor dem Troll. Sie wissen auch, dass Aurora gerade ein finsternes Ritual abhält. **Wenn die Charaktere den Troll töten, verlassen die Goblins die Höhle ohne Gegenwehr.**

GOBLIN: TW: 1 TP: 4 RK: 6(13) A: 1 Waffe (1w6) BW: 9 RW: 18
G: Chaotisch HG/EP: 1/10 BES: Angriffsmalus von 1 bei Sonnenschein. Manche Goblins sind mit Schleudern bewaffnet.

5: BODENLOSES LOCH

Inmitten dieser Höhle befindet sich ein Loch ohne Boden. Wer hineinfällt, wird nie wieder gesehen. An den Wänden sind Malereien, die die schrecklichen Untaten von Dirion Zepholus zeigen.

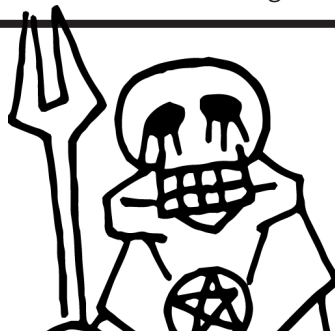
6: GRABKAMMER VON DIRION ZEPHOLUS

Im Moment ist Aurora dabei, in einem Ritualkreis den Zauber zu wirken, den Zepholus ihr beigebracht hat, um ihn zurückzuholen.

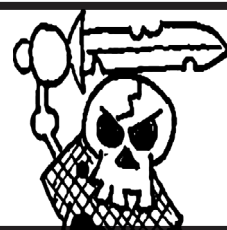
Aurora hat mit Mendelins Amulett mit Dirion Zepholus gesprochen, der in seinem Sarkophag liegt. Sie möchte ein Lich werden. Wahrheitsgemäß hat Zepholus ihr mitgeteilt, dass sie erst ihn ins untote Leben zurückholen muss, damit er ihr dabei helfen kann.

Natürlich wird Zepholus Aurora stattdessen töten, wenn die Charaktere zu spät kommen.

AURORA KATTUN: TW: 3 TP: 11 RK: 8(11) A: 1 Stab (1w6) BW: 12 RW: 15 G: Chaotisch HG/EP: 3/120 BES: Mit ihrem "Diadem der Herrschaft" kann Aurora ein beliebiges, chaotisches Wesen mit bis zu 6 TW permanent beherrschen. Dank Mendelins Umhang kann sie zudem beliebig oft "Magisches Geschoss" mit 1w4+1 Schaden ohne Abwehrmöglichkeit wirken.



DIRION ZEPHOLUS: TW: 12 TP: 40 RK: 3(16) A: 1 Stab (1w10+Lähmung) BW: 6 RW: 3 G: Chaotisch HG/EP: 15/2.900 BES: Rettungswurf oder Wesen mit Weniger als 4 TW müssen die Flucht ergreifen. Angriff verursacht Lähmung ohne Rettungswurf. Kann 2 mal 1w6 Skelette beschwören. Kann 5 mal "Magisches Geschoss" mit 5 Geschossen zu je 1w4+1 Schaden beschwören. Kann 2 mal 1w4 "Spiegelbilder" beschwören, die statt seiner getroffen werden können (auswürfeln). Kann 1 mal "Todeswolke" beschwören (Kreaturen mit weniger als 5 TW sterben sofort in 25 Meter Umkreis).



SKELETT: TW: 1 TP: 5 RK: 8(11) A: 1 Waffe (1w6) BW: 12 RW: 17
G: Neutral HG/EP: 1/15 BES: Immun gegen Bezauberung und Schlaf.

BONUSABENTEUER

In der alten Krypta von König Istvan III. gehen seltsame Dinge vor. Seit einigen Tagen verschwinden Leute aus dem nahen Dorf Talheim und des Nachts sieht man finstere Gestalten um die Krypta schleichen. Die Kultisten versuchen den Dämon Krelyxx zu beschwören, der einst von König Istvan III. gebannt wurde.

Talheim ist ein typischer Durchgangsort an der Handelsstraße. Es besteht aus drei Bauernhöfen und einem Handelsposten, der gleichzeitig als Taverne fungiert.

HOF DER FAMILIE BLOMMER

Der größte Hof wird von **Familie Blommer** bewirtschaftet. Harald (52, groß, kräftig, strohblonde Nicht-Frisur), Elma (47, sommersprossig, freundlich, rote Locken) und die sommersprossigen Kinder Jule (17, „bauernhübsch“), Ole (14, frech, neugierig) und Remy (11, ständig laufende Nase, immer bei Ole) sind sehr an Gästen interessiert und erzählen gern, was sie wissen.

Der älteste Sohn Orm (19) hätte schon vor zwei Tagen vom Markt in Triwege wieder da sein sollen.

Ole und Remy haben Gestalten in **lilafarbenen Roben** zur Krypta schleichen gesehen.

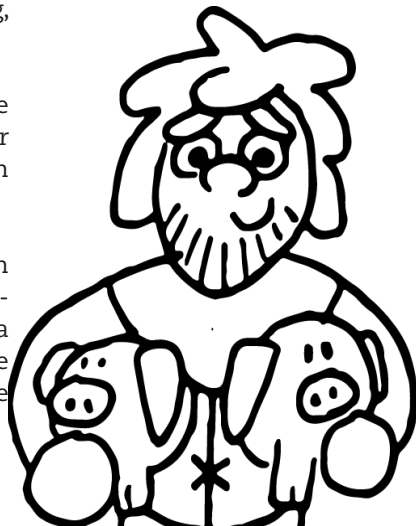
Die Blommers bauen Weizen und Hafer an, den sie zu Brot oder Tierfutter verarbeiten.

HOF DER FAMILIE IMMEL

Der Nächste gehört **Familie Immel**. Vater Ilja (48, dunkle Haare, noch dunklere Augenringe, abergläubisch) bewirtschaftet die Schweinezucht allein mit Sohn Erik (20 Jahre, stämmig, schweigsam).

Iljas Frau Lene verschwand vor einigen Wochen spurlos.

Außerdem kommen regelmäßig Schweine abhanden. Ilja schwört, dass kleine Froschmonster sie stehlen.



HOF VON CLAN BRODELBAUCH

Hof Nummer 3 wird von der großen **Halblingsfamilie Brodelbauch** bevölkert. Familienmatriarchin Gerti (86, etwas tattrig, bringt gern Namen durcheinander) ist Witwe, lebt aber mit mehreren Kindern, Schwiegerkindern, Enkeln und Urenkeln zusammen. Gemeinsam baut man Gemüse an und züchtet verschiedenes Geflügel.

Die Verwandtschaftsverhältnisse in der Familie sind etwas undurchsichtig und werden nicht dadurch vereinfacht, dass sich die Namensschwäche durch die ganze Familie zieht. Im Zweifel werden alle Leute Cousin oder Cousine genannt. Dass alle Halblinge krauses dunkelbraunes Haar haben und die erwachsenen Männer alle Backenbart tragen, hilft auch gar nicht.

Die Halblingsfamilie:

Lea und Puck mit ihren Kindern Irina, Jupp und Benno sowie den Enkeln Liara, Elli, Leo und Basti.

Nele und Rollo mit den Kindern Hanno und Liam, den Enkelkindern Minna und Birte und der Urenkelin Flacca.

Bibi und Bert mit den Kindern Benni, Irmi und Lia sowie den Enkeln Hannes, Flakk, Mio und Rana.

Zur Zeit hat man zudem Anzo Butterback aus dem Butterback-Clan von Triwege zu Gast, der um die Hand von Irmi anhält.

Liam und Benno sind vor zwei Tagen verschwunden. Sie wollten schon immer Abenteuer erleben, was der Rest der Familie stets kritisch beäugt hat. (Vermutlich haben sie das von den Blaufußens, die man nie hätte einheiraten lassen sollen).

MIRKAS HANDELSPOSTEN

Der Handelsposten wird von Mirka (56, kahlgeschoren, schwere Brandnarben im Gesicht) geführt. Sie ist Abenteurerin in Ruhestand und verkauft typischen Reisebedarf sowie Wasser, Bier, Hafergrütze und mitunter auch gebratenes Fleisch zu günstigen Preisen in der Taverne.

Besonders hartnäckigen Kunden würde sie auch einige **Brandbomben (3w6 Schaden in 5 m Umkreis)** verkaufen, die sie zum Schutz vor Eindringlingen unter der Theke aufbewahrt. Sie besitzt vier Stück zum Preis von je 100 GM.

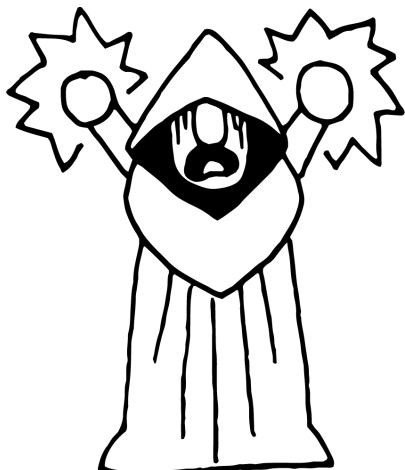
GERÜCHTE (w/f = wahr/falsch)

1	Finstere Rituale werden in der nahen Krypta abgehalten. Die Kinder der Blommers haben dunkle Gestalten gesehen	w
2	Im Wald, der zwischen Dorf und Krypta liegt, leben Hexen	w
3	Istvan III. war ein gerechter Herrscher, dessen magische Krone ihm große Macht verlieh	w
4	Räuber treiben in der Gegend ihr Unwesen	f
5	Seltene Froschwesen treiben in der Gegend ihr Unwesen	w
6	Die Halblinge klauen die Schweine von Bauer Immel	f

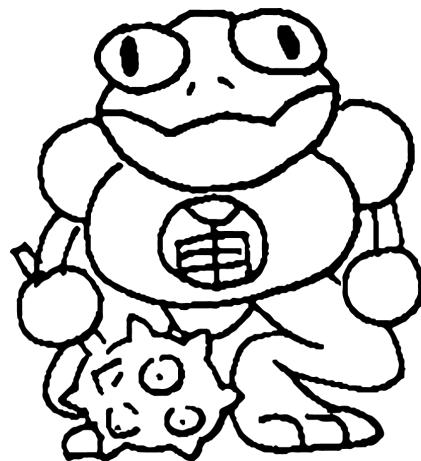


**BEGEGNUNGEN AUF DEM WEG ZUR KRYPTA (REISE DAUERT 2 STUNDEN).
WÜRFELN ODER NACH BELIEBEN EINSETZEN.**

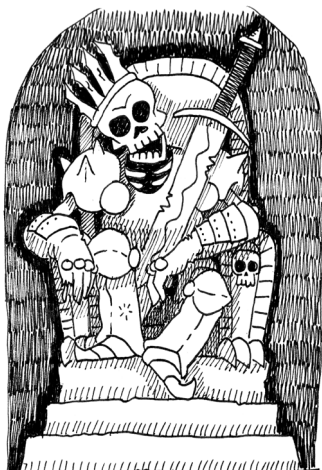
1	Die Hexe Lene Immel auf Kräutersuche. Sie hat sich bei dem mittlerweile verstorbenen Mütterchen Krähenfuß ausbilden lassen. Würde gern zu ihrem Mann Ilja zurückkehren, hat aber Angst, dass er sie nicht akzeptiert. Kann heilen.
2	Im dichten Unterholz saust panisch grunzend ein Schwein mit den Füßen nach oben an den Helden vorbei. Es wird von zwei Fröschligen getragen, die zu ihrer Höhle wollen.
3	Der verzweifelte Halbling Benno hat sich einen Unterschlupf gebaut und traut sich nicht nach Hause, weil er seinen Cousin Liam bei der Krypta verloren hat.
4	Drei Kultisten in lilafarbenen Roben unterhalten sich an einem Lagerfeuer über die Beschwörung des Dämons Krelyxx . Er soll ihnen all ihre Wünsche erfüllen können. Sie haben zwei Schriftrollen „Untote erwecken“ bei sich.
5	Ein Strauch mit heilkräftigen Beeren . 3w6 Beeren heilen jeweils 1w6 TP.
6	Jule und Erik wurden bei einem Techtelmechtel von zwei Kultisten überrascht. Erik will Jule verteidigen, ist aber unbewaffnet. Beide haben 10 TP



KULTIST: TW: 1 TP: 5 RK: 9(10) A: 1 Dolch (1w4) BW: 12 RW: 18
G: Chaotisch HG/EP: 1/20 BES: Kann zwei Mal "Magisches Geschoss" wirken. 1w4+1 Schaden ohne Möglichkeit, abzuwehren.



FRÖSCHLING: TW: 2 TP: 9 RK: 7(12) A: 1 Waffe (1w6+1) BW: 9
RW: 16 G: Neutral HG/EP: 2/40 BES: Fröschlige verständigen sich mit Quaken und Handzeichen, sind halbwegs intelligent und nicht feindselig.



ISTVAN III.: TW: 3 TP: 15 RK: 1(18) A: 2 mal Waffe (1w10+2)
BW: 9 RW: 13 G: Rechtschaffen HG/EP: 4/240 BES: Magischer Zweihänder + 2 und intakter Plattenpanzer. Die Krone verleiht eine zweite Aktion im Kampf und verbessert die Rüstungsklasse um 2. (3.000 GM wert). Immun gegen Schlaf und Bezaubern.



KRELYXX: TW: 6 TP: 40 RK: 3(16) A: 1 Flammenschwert (2w6+2)
BW: 6 RW: 11 G: Chaotisch HG/EP: 5/600 BES: Immun gegen Schlaf, Bezaubern und Feuer. Flammenschwert mit 2w6+2 Schaden und Angriffsbonus von 2.

DIE KRYPTA VON ISTVAN III.

Das Gebäude ist in einen kleinen Hügel eingefasst. Ein Fluss unterfließt den Hügel von Osten nach Westen. Vor dem Eingang zu Raum 1 stehen zwei Kultisten Wache, die niemanden ohne lila Robe einlassen. Im Westen, wo der Fluss aus dem Hügel fließt, befindet sich ein durch Kletterpflanzen verborgener Höhleneingang, der zu Raum 4 führt. Nach 30 Minuten im Dungeon wird der Dämon Krelyxx beschworen.

1: EINGANGSRAUM

In der Mitte des Raumes steht ein hölzerner Tisch mit Stühlen, an dem **drei Kultisten Karten spielen**. Einer von ihnen hat einen **Schlüssel für Raum 3** an einer Kette um den Hals. Der Raum ist ansonsten schmucklos, Reliefs an den Wänden sind verblichen.

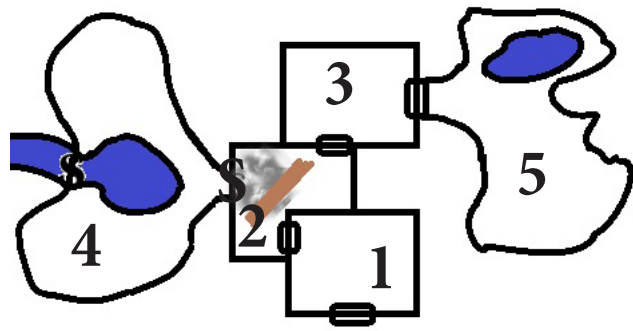
2: FALLENKAMMER

Die nordwestliche Ecke des Raumes ist eine einzige, **ausgelöste Fallgrube**. In etwa drei Metern Tiefe ist eine **Gestalt in lila Robe auf Stahlspitzen aufgespießt**. Sie hat eine Schriftrolle des Feuerballs dabei.

Eine hölzerne Planke liegt schräg über der Fallgrube, sodass man sie überqueren kann. **Am Grund der Fallgrube führt ein etwa 1 mal 1 Meter großes Loch zur Höhle der Fröschlingle (Raum 4).**

Reliefs an den Wänden zeugen vom Kampf von Istvan III. gegen einen Dämon und seine Anhänger.

Die Tür zu Raum 3 ist abgeschlossen.



3: GRABKAMMER

Drei Kultisten führen ein Ritual an einem improvisierten Altar durch. Darauf gefesselt ist Orm Blommer. Nach 30 Minuten im Dungeon wird er mit einem Ritualdolch geopfert und der Dämon Krelyxx beschworen.

An der Nordwand sitzt **Istvan III. auf seinem Thron**. Wird er von den Toten erweckt, schließt er sich den Helden an.

Der Rest der Grabkammer wurde geplündert.

4: FRÖSCHLINGSHÖHLE

5 Fröschlingle leben hier. Außerdem befindet sich hier der Halbling Liam, der ängstlich in einer Ecke zittert, obwohl ihm nichts angetan wurde. Im Gegenteil, die Fröschlingle versuchen, ihn zu füttern und zu beruhigen.

Mitten in der Höhle sprudelt der **unterirdische Fluss** an die Oberfläche und fließt nach Westen durch einen zugewachsenen Höhleneingang ab.

Mit einem geglückten Wurf unter Konsitution kann man gegen die Strömung in Raum 5 tauchen. Sonst 1w6 Schaden.

5: LAGERHÖHLE

Im nördlichen Teil der Höhle befindet sich ein Loch im Gesteinsboden, das einen Zugang zum unterirdisch verlaufenden Fluss bietet. Man kann nach Raum 4 tauchen.

Im südlichen Teil der Höhle lagert Nahrung und **in einer Kiste 3w6 mal 250 GM.**

LIZENZ

AELF OPEN LICENSE VERSION 1.0A

DEFINED TERMS ARE LISTED IN SECTION 13

1. **CONSIDERATION AND GRANT:** In consideration for Your agreement to abide by the terms of this License, Mythmere Games LLC and each other Contributor grants You an irrevocable, perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license to Use the AELF Open Gaming Content that such Contributor has contributed under this License. By Using AELF Open Gaming Content under this License, You accept the terms of this License.

2. **CONTRIBUTION OF OPEN CONTENT:** AELF Open Gaming Content may be contributed by any Contributor, and if so contributed may be Used by You, under the terms of this License. In connection with the contribution, Distribution, or Use of any AELF Open Gaming Content under this License, no terms or conditions may be added to or subtracted from this License except as expressly described herein.

3. **OTHER USAGE BY CONTRIBUTOR:** Material that any Contributor contributes as AELF Open Gaming Content may also be released by that Contributor under one or more other licenses so long as it does not include AELF Open Gaming Content that was created by another Contributor without such other Contributor's separate consent. However, such other licenses must be independent of this License: they may not add or subtract terms or conditions to the use of the AELF Open Gaming Content under this License, nor may they affect the validity of the contribution or the rights of Use of such AELF Open Gaming Content hereunder.

4. **REQUIREMENTS FOR CONTRIBUTING AELF OPEN GAMING CONTENT:** If You are contributing material as AELF Open Gaming Content, You represent that Your contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License (which may include, without limitation, through a Creative Commons CC-BY or CC0 license grant or another permanent licensing arrangement that allows any use of the intellectual property without any restriction on use other than attribution). Once the material is contributed, it is subject to the grant included in Section 1 and all other terms and conditions of this License. If your material is derived from a Creative Commons CC-BY License grant, you must require the proper attribution to this upstream material by those using your material under this license. Material derived from a Creative Commons License that includes the designators SA, ND, or NC, which restrict the use of the material by downstream users, may not be contributed as AELF Open Gaming Content under this License.

5. **NOTICES:** In order to Use any AELF Open Gaming Content

under this License: (a) You must include a copy of this License in any material in which you Use such AELF Open Gaming Content; (b) in that copy of this License, You must update the COPYRIGHT NOTICE in Section 14 below to include (i) the exact text of the COPYRIGHT NOTICE from any AELF Open Gaming Content contributed by anyone else that You are Using, and (ii) the title, the copyright date, and the copyright holder's name of any AELF Open Gaming Content you are contributing, and (iii) any attributions required under a Creative Commons License or similar permitted open license for the use of any content under either clause (i) or clause (ii); and (c) You must prominently (immediately before the copy of the license required under (a) above, and also on the title page of the work, if possible) include in your work the following statement: "This work includes AELF Open Gaming Content, which may only be used under the terms of the AELF Open License version 1.0a. This product is not endorsed or reviewed by Mythmere Games LLC or any other contributor of AELF Open Gaming Content and does not represent the views of Mythmere Games LLC or any other contributor."

6. **USE OF PRODUCT IDENTITY:** This license does not grant to You any rights in any Product Identity, and the owner of any Product Identity shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity. However, where rights of fair use or other exceptions or limitations on copyright or similar law apply to any Product Identity, such rights, exceptions, and limitations supersede a claim of Product Identity under the terms of this License, but do not exempt You from any notice requirements in Section 5. The inclusion of any Product Identity in any work that includes AELF Open Gaming Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity.

7. **NO NEED TO CONTRIBUTE:** Using AELF Open Gaming Content under this license does not require you to contribute any new AELF Open Gaming Content. If you do contribute new AELF Open Gaming Content, it must be clearly identified as such.

8. **USE OF CONTRIBUTOR CREDITS:** You may not market or advertise AELF Open Gaming Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so. You may include a statement of compatibility if the Contributor has set forth terms for statements of compatibility or if your statement complies with relevant law regarding trademarks.

9. **PRIVITY OF CONTRACT:** In any dispute hereunder, only the Contributors of content Used by You are considered to be in privity of contract with You. No other person shall be deemed a third-party beneficiary of this License with respect to You.

10. **INABILITY TO COMPLY:** If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the AELF Open Gaming Content due to statute, judicial order, or governmental regulation, then You may not Use any AELF Open Gaming Content so affected.

11. **TERMINATION FOR FAILURE TO COMPLY WITH LICENSE:** This License (under all versions present and future) will terminate automatically, but only as to You (and to all of Your affiliates and subsidiaries), if You fail to comply with any of the terms hereof and You do not cure such failure within 30 days of becoming aware of it. If the

Here is a copy of the AELF License:

ALTERNATIVE TO EXISTING LICENSES FOR FANTASY (AELF) LICENSE

AELF License User Guide / 4

License has so terminated with respect to You, it may only be reinstated if all Contributors of the relevant content Used by You, who were adversely affected by Your failure to comply, waive such failure in writing. However, no such termination shall affect the license of any AELF Open Gaming Content (whether contributed by the person as to which this License has terminated or by any other person) under this License to any persons as to which this License has not terminated.

12. **OTHER PROVISIONS:** (a) If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable. (b) You agree that before you use this License, you will seek such advice, including legal counsel, as you deem appropriate, and will take such advice into consideration before using this License. As a result, the interpretation of this License shall not be construed against the drafter. (c) This License shall be governed by and construed in accordance with the laws of the State of Texas.

13. **DEFINED TERMS:** This License includes certain defined terms, which may be identified by the use of a capital letter. (a) "AELF Open Gaming Content" means any content clearly identified as AELF Open Gaming Content by a Contributor in any work covered by this License and any material that is purely numerically or game-mechanically derived from such content; (b) "Contributors" means Mythmere Games LLC and each other copyright and/or trademark owner who has contributed AELF Open Gaming Content under this License; (c) "Derivative Material" means material based on pre-existing copyrighted material, including translations (including translations into computer languages), modifications, corrections, additions, extensions, upgrades, improvements, compilations, abridgments, or any other form in which the pre-existing work may be recast, transformed or adapted; (d) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit, or otherwise distribute; (e) "Product Identity" means any trademark, any tradename, or any material subject to copyright, in each case in any work covered by this License, that is not clearly identified as AELF Open Gaming Content by the Contributor that owns such intellectual property; Product Identity may include such things as product and product line names; logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures; characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, and language; artwork; symbols, designs, depictions, likenesses, formats, or poses; concepts; themes; graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells,

enchantments, personalities, teams, personas, likenesses, and special abilities; places, locations, and environments; equipment; and magical or supernatural abilities or effects; (f) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of AELF Open Gaming Content; and (g) "You" or "Your" means a licensee under this License.

14. COPYRIGHT NOTICE

VERMÄCHTNIS includes AELF Open Gaming Content, which may only be used under the terms of the AELF Open License version 1.0a. This product is not endorsed or reviewed by Mythmere Games LLC or any other contributor of AELF Open Gaming Content and does not represent the views of Mythmere Games LLC any other contributor.

Open Game License v 1.0a, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wya, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Swords & Wizardry Complete Revised, Copyright 2023, Matthew J. Finch

b) not applicable

c) **Product Identity:** Sebastian Hahn is designated as Product Identity

d) **required Attributions**

VERMÄCHTNIS is compatible with the Swords & Wizardry rules. Swords & Wizardry, S&W, and Mythmere Games are trademarks of Mythmere Games LLC. Sebastian Hahn is not affiliated with Mythmere Games LLC.

Vermächtnis

BY SEBA

ODER: DER RAUB VON MENDELINS ERBE

.....

DER BERÜHMTE ZAUBERER DIKTOR MENDELIN IST TOT.

IN SEINER HEIMAT, DER KLEINSTADT TRIWEGE, SOLL SEIN NACHLASS
VERSTEIGERT WERDEN. DARUNTER EINIGE ARTEFAKTE UND
AUSRÜSTUNGEN VON IMMENSER MACHT. DAS ZIEHT NICHT NUR
KÄUFER, SONDERN AUCH GLÜCKSRITTER UND FAHRENDES VOLK AN.

DOCH NATÜRLICH VERLÄUFT NICHT ALLES REIBUNGSLOS!

EXPLOSIONEN!

GOBLINS!

MAGISCHE SCHWERTER!

DAS ALLES ERWARTET DIE HEIDEN IN TRIWEGE.

DIE SUCHE NACH EINIGEN DER MÄCHTIGSTEN ARTEFAKTE FÜHRT SIE
AUßERDEM IN DIE GEFÄHRLICHE STILLMARSCH.

PLUS BONUSABENTEUER IM DORF TALHEIM!

EIN MODUL FÜR ALLE OLDSCHOOL-ROLLENSPIELE.

FÜR CHARAKTERE DER STUFEN 2-3.

.....