

CODEX CHRONOMICON

- WÜRFELROLLENSPIELE (WRS) -

Ära: Anno Magicae | **Epos:** Mini Äventiure | **Äventiure:** Das Tor nach Fey'Nalen
Empfohlene EP: ca. 300-500 | **Empfohlene Mächte/Kerne:** Ivakiem

HANDLUNGSABLAUF

Szene 1 – Der Waldelf: Die SC reisen durch das Kaiserreich Antaria. Im Dämmerforst des Fürstentums Anbrecht schlagen sie ihr Nachtlager an einer halb zerfallenen Ruine auf. In einer klaren Nacht unter weißem Vollmond und zunehmendem halben Blaumond tritt ein Waldelf aus dem Unterholz: Elarion Farnschritt. Er berichtet von Lórenath, dem Fest der Verbundenheit, einem alten elfischen Brauch, zu dem Elfen verschiedenster Herkunft und Kultur nach Firaslin pilgern. Während Lórenath gilt ein Festfrieden, der unter Berufung auf den Pakt der Mächte ausgerufen wird. So versammeln sich Waldelfen, Hochelfen, Wildelfen, Eiselfen, Wüstenelfen, ja sogar Höhlenelfen und weitere Sippen. In der Ruine steht ein altes Portal, das sich nur in dieser Nacht und Mondkonstellation für drei Tage nach Firaslin öffnet. Elarion lädt die SC ein, ihn zu begleiten und dieses wundervolle Fest mitzuerleben.

Szene 2 – Das Tor: Auf der anderen Seite treten die SC in einen stillen, beinahe unwirklichen Wald. Eine uralte Eiche begrüßt sie mit den Worten: „Willkommen in Fey'Nalen.“ Sie erklärt, dass das Fest in der Stadt Silberquell stattfindet, etwa zwei Stunden von hier entfernt. Zugleich warnt sie vor großen Spinnen, die sich am Pfad eingenistet haben. Die SC können sich eine Zeit lang mit der Eiche unterhalten, bevor sie ihre Reise fortsetzen.

Szene 3 – Spinnen: Auf dem Weg geraten die SC in einen Hinterhalt. Große Spinnen [M5, LP 3/4/10, K 50, G 10, W Giftzähne +5 (AL/St. 1), Meucheln (KH/St. 5), Überstärke (KH/St. 5), Witterung (ÜK/St. 5)] greifen aus den Bäumen und aus dichten Gespinsten an. Nach dem Kampf finden die SC Kokons, alte Knochen und Reste elfischer Ausrüstung. Wer aufmerksam sucht, entdeckt außerdem Spuren kleiner Füße, die nicht von Elfen stammen. Sie führen tiefer in den Wald und deuten darauf hin, dass die Spinnen nicht die einzige Gefahr sind.

Szene 4 – Die Netzfalle: Kurz darauf geraten die SC in eine Netzfalle und werden in die Baumwipfel gezogen. Dort bezichtigen Waldelfen sie, mögliche Spione zu sein. Elarion Farnschritt bürgt für sie. Daraufhin lassen die Elfen die SC frei und bitten sie um Hilfe: Goblins haben den Mondreif von Silberquell gestohlen, einen zeremoniellen Stirnreif. Ohne ihn kann die Eröffnungsfeier nicht stattfinden. Das Netz war eigentlich für diese Goblins bestimmt. Die SC verfolgen die Spur durch Farn, Wurzeln und niedrige Tunnel. Schließlich stoßen sie auf mehrere Goblins [M4, LP 3/4/8, K 45, G 65, RP 3, W Schwerter +10, Meucheln (KH/St. 5)] an einem Lagerfeuer. Es kommt zum Kampf oder zu einer listigen Rückeroberung.

Szene 5 – Lórenath: Mit dem Mondreif erreichen die SC Silberquell noch rechtzeitig. Die Stadt ist mit Lichtern, Gesang und elfischen Bannern geschmückt. Vertreter vieler Elfenvölker sind anwesend. Bei der Eröffnung dankt ein Festsprecher den SC öffentlich. Elarion nennt sie vor allen Gästen „Freunde Silberquells“. Die SC dürfen an Speis, Trank, Musik und Tanz teilnehmen.

WICHTIGE NICHTSPIELER-CHARAKTERE

Elarion Farnschritt – Kundschafter und Wegführer, Waldelf. Ruhig, höflich, wachsam.

Die alte Eiche – Wächterin des Pfades, sprechender Baum.

Letharis Morgenblatt – Anführerin der Waldelfen im Blätterdach, Waldelfe.

Griks Netzfinger – Goblin-Anführer, Dieb. Frech, schnell, nicht besonders mutig.

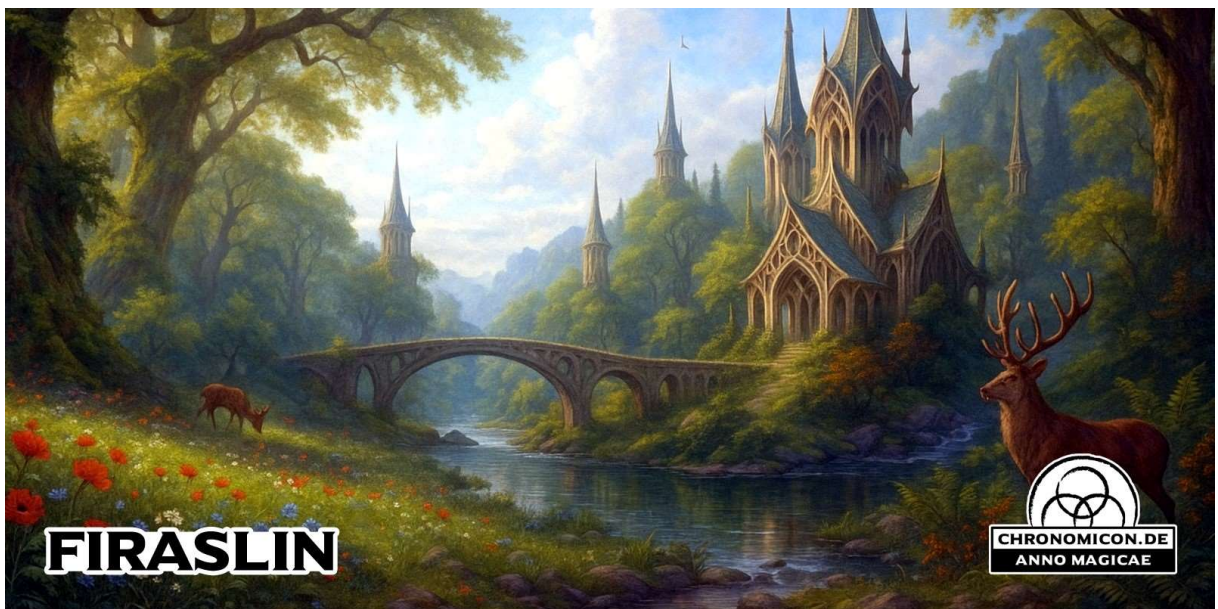
Ariandel vom Quellstein – Festsprecher von Silberquell, Hochelf.



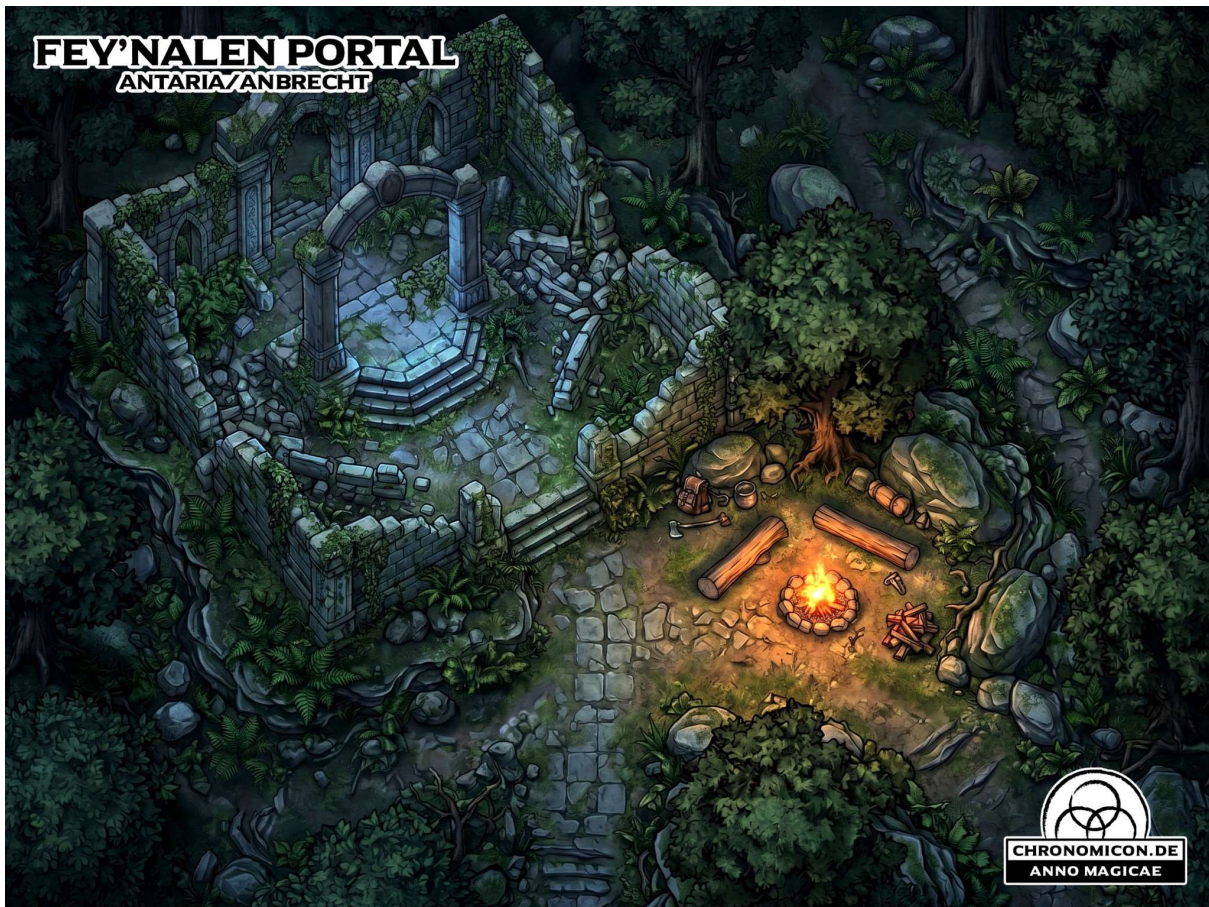
CHRONOMICON.DE
ROLLENSPIELCODEX

Regelwerk: www.codex-chronomicon.de | **Autor:** Michael Courté

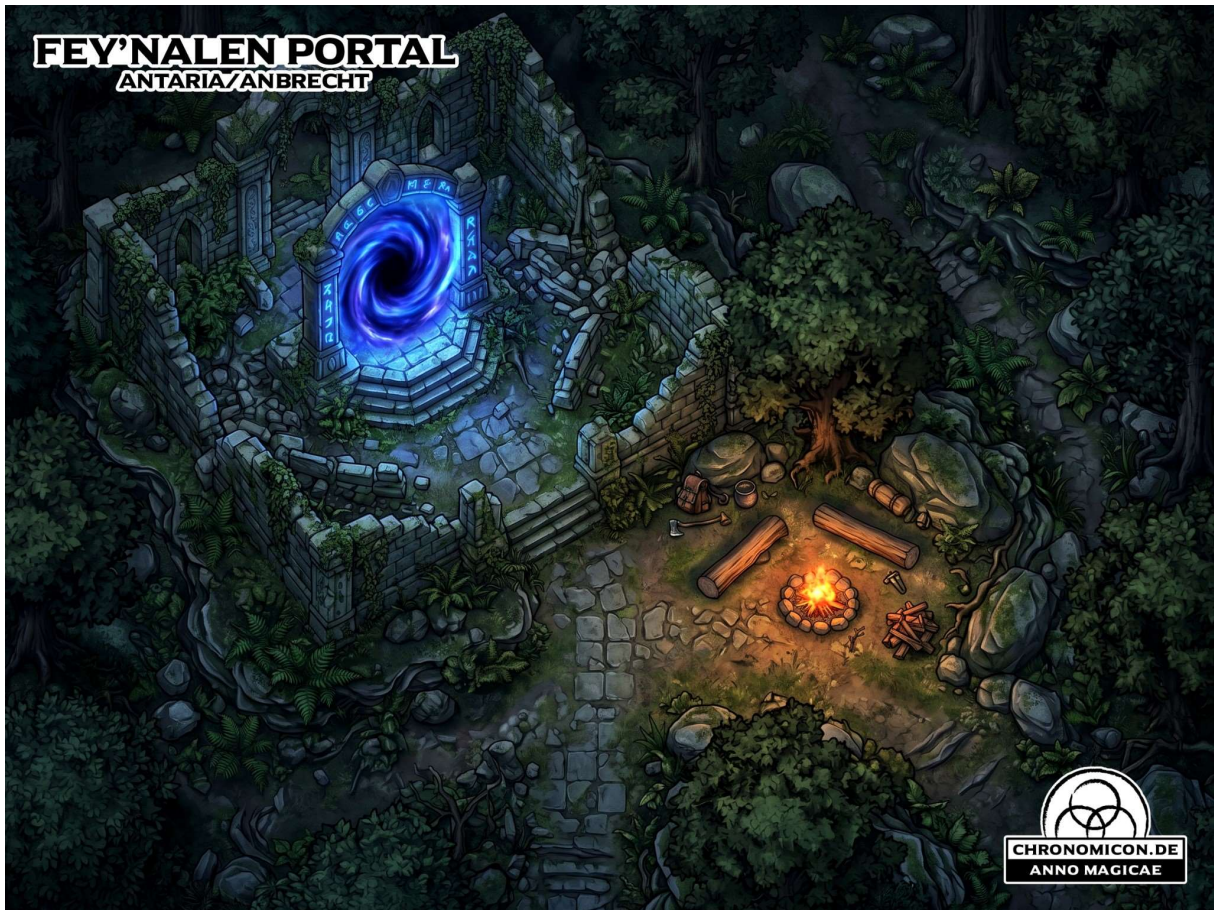
CODEX CHRONOMICON



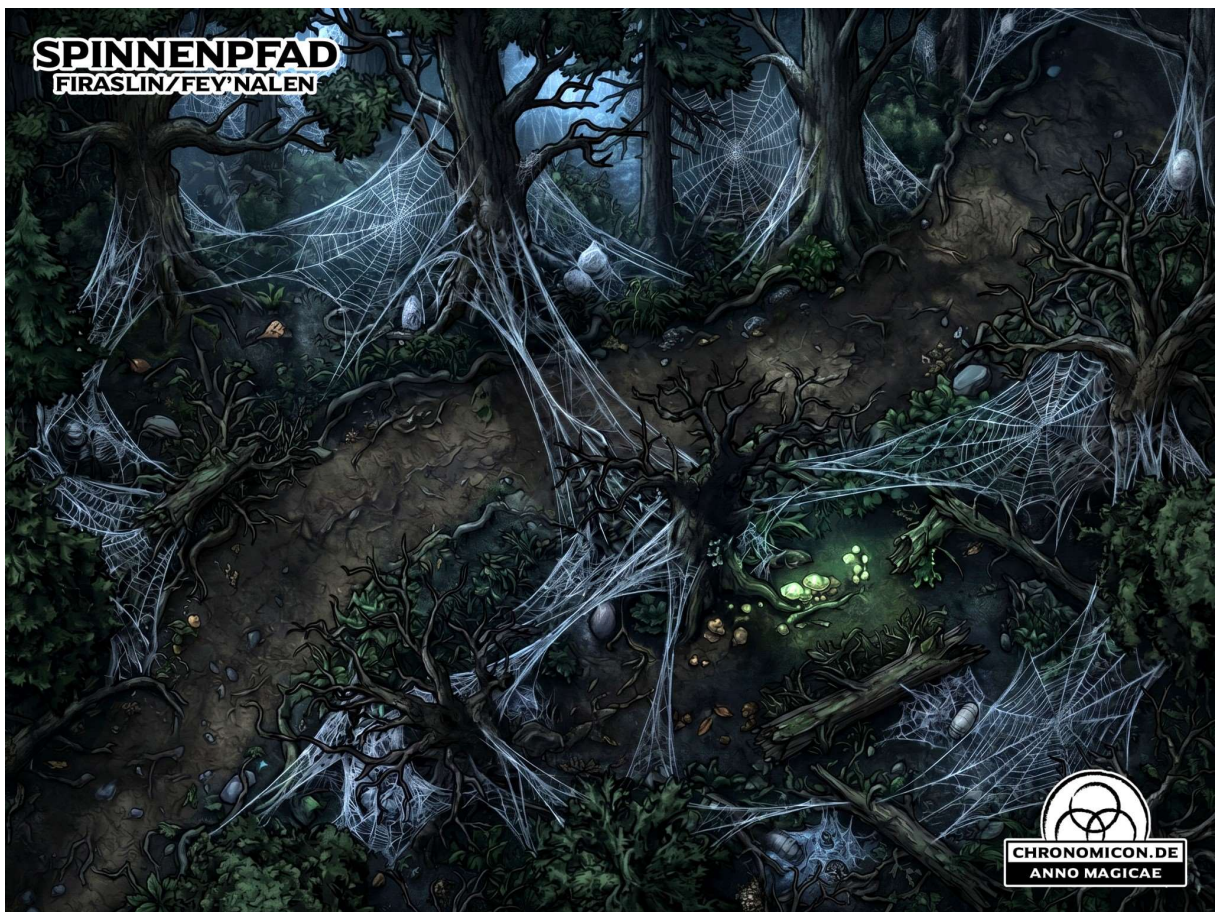
CODEX CHRONOMICON



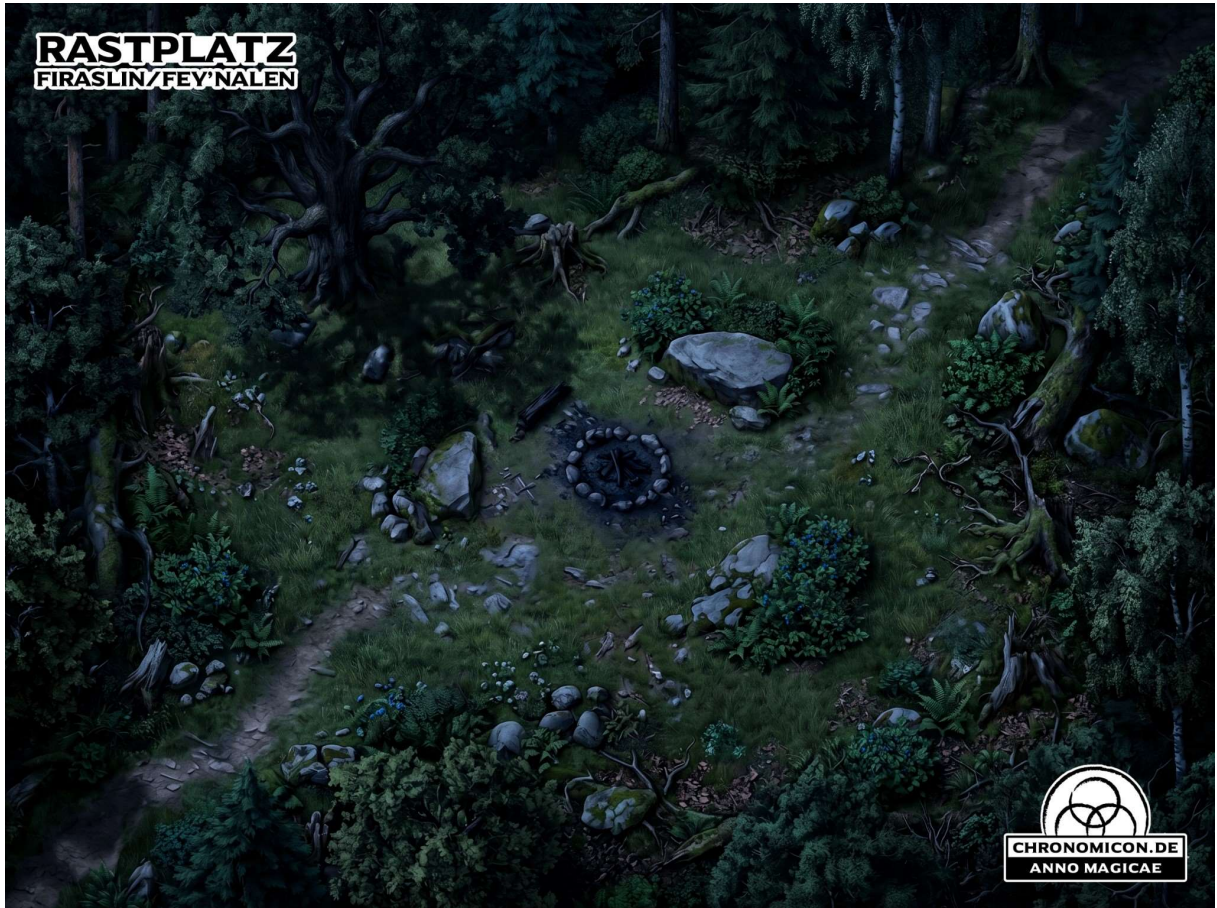
CODEX CHRONOMICON



CODEX CHRONOMICON



CODEX CHRONOMICON



CODEX CHRONOMICON



CODEX CHRONOMICON



CODEx CHRONOMICON

