



# Die Ruinen von Lufenvar

Ein Fantasy-Abenteuer für Savage Worlds von Christopher Kirch.

**Etwas Seltsames geht in der kleinen abgelegene Schenke an der abgelegenen Handelsstraße vor sich. Immer wieder kommt es vor, dass sich die Gäste und der Wirt am Morgen fragen, wo einige ihrer Sachen geblieben sind. Kann der Dieb gefunden werden?**

## Das Gasthaus

Das Gasthaus „Alte Feste“ liegt am Rande eines Trümmerfeldes einer alten Burgruine und grenzt an eine alte, teilweise noch mit Wackstein ausgelegte Straße.

Das Hauptgebäude besitzt Erd-, Ober- und Dachgeschoss sowie einen Keller. Angelehnt an das Hauptgebäude gibt es Rückseitig noch einen gemauerten Pferdeschuppen.

Im Erdgeschoss befindet sich der Gastraum, Küche und ein Hinterzimmer. Eine Treppe führt in das Obergeschoss, eine Falltür hinter der Theke führt in den Keller. Der Gastraum ist nicht gerade groß, er wird von einer alten Bühne dominiert auf der ab und zu ein reisender Barde auftritt. Der ganze Gastraum ist dünn mit Sägespänen ausgestreut.

Das Obergeschoss umfasst ein größeres Zimmer mit Betten, ein Einzelzimmer mit angeschlossenem Aufenthaltsraum, ein Gemeinschaftsbad und eine Treppe hinab in den Schankraum sowie eine Leiter hinauf ins Dachgeschoss.

Im Dachgeschoss liegt die Wohnung des Gasthausbetreibers.

Der Keller umfasst einen Lagerraum für die Lebensmittel, und einen separaten Keller für die Getränke. Ein dritter Raum ist voll gestellt mit Gerätschaften, zusätzlichen Stühlen und Tischen und Gerümpel. Aus dem Keller führt eine Treppe zu einer Falltür hinter dem Tresen.

Das Wirtshaus wurde vor zwei Generationen erbaut, aus praktischen Gesichtsründen auf den Ruinen des Hauses zu dem dieser Keller gehörte. Was keiner weiß, ist, dass in diesem Keller ein Geheimgang versteckt ist, der von der nahe gelegenen Burg unter anderem hierher und in ein nahe gelegenes Waldstück führt.

## Die Burgruine

Einst stand hier die stolze Burg Lufenfels, Hauptsitz der Lufekönige. Sie herrschten über das kleine Reich Lufenvar, über das nur noch wenig bekannt ist. Es heißt, die Stadt wurde dereinst von einer elfischen Streitmacht geschleift.

## Ein fröhlicher Abend

Da das Gasthaus eine kleine Bühne besitzt bietet sich hier die Gelegenheit spannende Geschichten, Sangeskunst und andere Kurzweiligkeiten einzubinden. Die Wirtsmutter kann an dem Abend mit ihrer Laute eine Weile unterhalten.

Etwas Interaktion mit den anderen Reisenden kann nicht schaden, der Wirt weiß das ein oder andere Gerücht zum Besten zu geben, der Schankknecht ist tollpatschig und könnte stolpernd Bier auf die Umstehenden verspritzen, die Händlerin wittert eine geschäftliche Gelegenheit und der Schreiner möchte mehr über andere Orte wissen um seine Reise zu planen.

## Eine seltsame Nacht

In der Nacht betreten drei Goblins die Kneipe. Sie steigen durch den Geheimgang im Keller und die Luke im Schankraum ein und stehlen was ihnen sinnvoll erscheint. Während einer im Keller und der Küche Vorräte klaut, hält einer die Geheimtür offen. Der letzte schleicht in die Gästezimmer um dort nach besonderen Schätzen zu suchen.

Einer der Charaktere sollte Gelegenheit bekommen im schlaftrunkenen Kopf den diebischen Goblin zu bemerken. Dieser ergreift natürlich direkt das Hasenpanier und rast die Treppe runter und versteckt sich hinter dem Tresen, wo er sich behutsam durch die Falltür gleiten lässt und mit den anderen beiden verschwindet.

## Böses Erwachen

Ob der wache Charakter die anderen sofort weckt oder erst am nächsten Morgen, einigen der Charaktere fehlt etwas. Auch die Händlerin und der Schreinergeresellen vermissen einen Teil ihrer Habseligkeiten. Der Händlerin hat man eine präzise Messingwaage entwendet, dem Schreinergeresellen sein Werkzeug.

## Spurensuche

Um das Haus sind keine Spuren zu finden, allerdings ist dem Wirt aufgefallen, dass die Falltür offen war. Es fehlt ihm allerdings an einem großen Schinken und einem Sack Rüben und einem Sack Mehl.

Im Keller können aufmerksame Charaktere schließlich erkennen (Wahrnehmung), dass eine feine Spur Mehl in Richtung einer Wand führt.

Aufmerksame Sucher (Spuren lesen) entdecken, dass das Mehl am Boden verwischt wurde, wie von einer aufschwingenden Tür, was sie genau so die Geheimtür entdecken lässt wie erfahrene Steinmetze (Wissen) die sich mit den Wänden beschäftigen.

## In das Gewölbe

Auf der anderen Seite der Geheimtür beginnt ein Langer Gang, der in einen Teil der vergessenen Katakomben unter Burg Lufenfels führt.

## 1 - Die Eingangshalle

In der ersten Halle ist es düster und Feucht, überall liegt Unrat und unter dem Unrat leben W8 Riesenratten.

### Riesenratte

Die Werte einer Riesenratte entsprechen denen eines Hundes (SW-GE S. 238).

## 2 - Der Schachbrettraum

Der mittlere Teil des Raumes wird über die gesamte Raumbreite von einem Schachbrett ausgefüllt, in dessen Mitte auf einem Podest (4x4 Felder) eine steinerne Statue eines Mannes in langer Robe mit ausgebreiteten Armen steht.

Die Charaktere können den Raum nur auf eine für sie bestimmte Weise durchqueren, sie müssen sich wie eine ihnen zugewiesene Schachfigur bewegen.

Wurf	Figur	Wurf	Figur
1-3	Bauer	7-8	Läufer
4	Turm	9	Dame
5-6	Springer	10	König

Sie dürfen beginnen wo sie möchten, jedoch sind nicht alle Figuren für alle Felder geeignet um damit auf die andere Seite zu kommen (z.B. ziehen Bauern nur in eine Richtung).

Sobald ein Charakter die Felder betritt wird die Statue aktiv. Jeden Zug wird ausgewürfelt wem sie sich zuwendet. Nun zieht ein Spieler. Zieht nicht der Spieler dem die Statue zugewandt ist, so schießen aus den Händen der Statue Feuerlanzen auf den Charakter und erhält beim ersten Mal 2W6 Schaden, alle darauffolgenden Male 3W6.

Zieht ein Spieler nicht so wie er darf (weil er sich eventuell aufgrund eines Hindernisses anders bewegen muss), so wird er auf dem Feld wo er landet mit magisch erscheinenden Ketten für W4+1 Runden an Ort und Stelle gefesselt. Erringt der Charakter ein Erfolg bei einem Stärke-Wurf, so kann er die Ketten in der halben Zeit sprengen, eine Steigerung führt dazu, dass er die Ketten direkt zerreißt.

## 3 - Bibliothek

An den Wänden stehen jede Menge Regale und auf einem Buchständer liegt aufgeklappt ein Geschichtsbuch aus der Zeit von Lufenvar. Aufgeschlagen ist der im Anhang befindliche Text „Die Zwillingssprinzen“

Diese Geschichte ist notwendig um das Rätsel um die Zwillingstatuen zu lösen.

## 4 - Weinkeller

Hier lagern einige Fässer in denen mittlerweile nur noch Essig zu finden ist. Ein Fass ist angestochen und auf dem Boden sind noch Ränder eines ausgelaufenen Fasses zu entdecken. Ein beißender Geruch liegt noch in der Luft.

Erstaunlicherweise ist in einer Art Becken Rotwein offen vorzufinden. Das Becken füllt sich auf magische Weise und der Wein verflüchtigt sich in der Kehle.

Der Inhalt des Beckens wird für das Rätsel mit den Zwillingstatuen benötigt.

## 5 Kreuzung

Von hier zweigen einige Wege ab. Ansonsten ist der Raum bis auf einige Trümmer einer Statue leer.

## 6 - Zwillingstatuen

In diesem Raum stehen sich zwei fast identische Statuen von jungen Männern in Wappenröcken, mit Schwert und Schild

gegenüber. Die eine Statue hebt das Schwert, die andere reckt den Schild vor.

Beide Statuen gehören zu einem magischen Schließmechanismus, der die Türen zum Ork-Lager geschlossen hält.

Um die Türen zu öffnen muss aus dem magischen Brunnen im Brunnenraum das Wasser genommen und auf das Gesicht des Schildträgers verspritzt werden. Der Rotwein aus dem magischen Brunnen im Weinkeller muss dem Schwertträger über die Hände geschüttet werden.

Beide Flüssigkeiten bleiben nur kurz an den Statuen haften, bevor diese sie wie ein Schwamm aufsogen, bis keine Spur zurück bleibt.

## 7 - Ork-Lager

Hier lagert üppig ausgestattet der Ork Garkazz und lässt sich von seinen Goblin-Untertanen bedienen. Die Goblins haben deutlich Angst vor ihm.

Er heißt Eindringlinge nicht gerade willkommen und wird sie mit seinen Wachen angreifen um sie zu vertreiben. Vor allem wenn sie über den Geheimgang zum Wirtshaus und das Rätsel der Zwillingstatuen wissen.

### Garkazz der Goblinschinder

Groß, gedrungen, breitschultrig aber auch ein wenig fett geworden ist der Ork mit der grau-grünen Haut und den dicken Haaren trotz allem ein Respekt einflößender Anblick.

Garkazz Werte entsprechen denen eines einfachen Orks (SW-GE S. 240).

### Goblinwachen

Falls es zum Kampf kommt greifen je nach Gruppenstärke 6-10 Goblinwachen ein, die aber fliehen. Sie fliehen, wenn die Hälfte ihrer Artgenossen und Garkazz gefallen sind.

Die Werte der Goblins entsprechen den Werten eines einfachen Goblins (SW-GE S.231).

## 8 - Brunnenraum

In der Mitte des sonst leer stehenden Raumes steht ein einfaches Becken mit Wasser darin. Das Wasser füllt sich auf magische Weise nach und verflüchtigt sich in der Kehle.

Der Inhalt des Beckens wird für das Rätsel mit den Zwillingstatuen benötigt.

## 9 - Goblin-Lager

Hier leben die Goblins, die Garkaz der Ork unterjocht hat. Hier ist wenig zu finden, außer alten Fellen, Stroh und abgenagten Kleintierknochen.

## 10 - Aufstieg zu den Ruinen

Eine Treppe führt nach oben in die Ruinen der Burg Lufenvar. Die Ruinen sind größtenteils überwachsen und weder spukt es hier noch gibt es großartige Schätze zu finden. Oder doch?

## 11 - Diebesgutlager

In diesem Raum haben die Goblins alles untergebracht, was sie auf ihren Raubzügen auf der Straße oder von den Gästen des Wirtshauses erbeuten konnten, wie die Waage der Händlerin und das Werkzeug des Schreineres.

Unter den Gegenständen sind auch ein Köcher mit 20 elfischen Langbogenpfeilen (Schießen+1), ein Buckler, eine Streitaxt und 200 Goldstücke.

## 12 - Rüstkammer

In der Rüstkammer befinden sich mehrere schwere Rüstungsteile und Waffen auf Ständern und am Boden liegend. Sie sind größtenteils rostig, schartig und verbeult.

## Anhang

### Dramatis Personae

#### Der Wirt Voltan

Er ist 38, groß, rundlich, trägt einen weißen Backenbart und Haarkranz.

Trotz vieler Lachfalten scheint ihm das Lachen vergangen zu sein. Seit dem zweiten Übergriff ist er ständig besorgt. Er glaubt die Geister der Gefallenen in der Schlacht um Burg Lufenfels würden sie und ihre Gäste nach und nach in ihre Welt ziehen.

Seine Angst ist so ausgeprägt, das er in dieser Sache nicht klar denken kann. Etwas Musik heitert ihn jedoch immer auf, weswegen ihm seine alte Mutter den notwendigen Trost spendet.

#### Die Köchin Margarete

Außer mit ein paar Blicken aus der Küche wenn etwas spannendes vor sich geht bekommt man die Köchin nicht zu Gesicht. Die kleine hagere Frau Mitte dreißig wirkt abweisend, doch ihre Kochkünste sind hervorragend.

#### Die Wirtsmutter Aster

Die sechsendsechzig jährige Frau hilft ihrem Sohn noch immer hier und da aus. Meist ist sie in der Küche tätig, wo sie mit ihrer Schwiegertochter arbeitet.

Obwohl sie nicht mehr so ganz klar im Kopf ist und die Finger langsam steif werden, hat sie ihr altes Talent kaum verlernt und spielt immer noch alte Waisen auf ihrer Laute.

Die Übergriffe besorgen sie zwar, doch sie hat in ihrem Leben schon so viele seltsame Leute erlebt, das sie vermutet, es handele sich bei

## Handouts

### Die Zwillingsspringen

Der alte König **Eroch** hatte zwei Söhne von denen einer ganz dem anderen glich. So groß war die Ähnlichkeit der Prinzen, **Ereyoch** und **Anäoch** das keiner mehr von ihnen den Anspruch auf die Krone erheben konnte, weil keiner wusste, wer der Erstgeborene war.

Und es kam die Zeit, da König **Eroch** starb und das Volk einen Erben brauchte. Ein Wettstreit sollte entscheiden, wer der würdigere König sei.

Doch sowohl im Tjost als auch im Bogenschießen waren sich **Ereyoch** und **Anäoch** ebenbürtig und der letzte Waffengang mit dem Schwerte dauerte bereits eine Stunde.

Da entschied Prinz **Anäoch** in seiner Weisheit, das keiner siegen könne, so lange er siegen wolle.

Sobald eines der Teile berührt wird, setzen sich die Teile der Rüstungen zusammen und werden zu 5 beseelten Rüstungen, die die Eindringlinge attackieren.

#### Beseelte Rüstung

Die Werte einer beseelten Rüstung entsprechen denen eines einfachen Skeletts (SW-GE S. 243).

beiden Übergriffen einfach nur um zufällig beieinander liegende Raubzüge eines reisenden Langfingers oder Landstreichers.

#### Der Schankknabe Rulas

Der tollpatschige Nasewais ist der Thronerbe des Gasthauses und wird eines Tages in die Fußstapfen seines Vaters treten. Er sieht seiner Mutter ähnlich.

#### Die Händlerin Gersine

Die fast fünfzig Lenze zählene Frau trägt ihr braunes Haar fest verknotet zu einem Zopf. Sie wirkt stets ausgelassen und heiter, es sei denn es geht um den Preis bei einem Geschäft. Dann wird sie plötzlich ernst und beginnt mit eiserner Härte zu feilschen.

Ihr Angebot umfasst Gebrauchsgegenstände (SW- GE S. 81, Gewöhnliche Gegenstände), aber auch Kurzbögen, Messer und Pfeile.

#### Der Schankknabe Rulas

Der Jüngling mit dem schwarzen Haar und der schiefen Nase versteht sein Handwerk schon recht gut.

Ursprünglich stammt er aus einer Kleinstadt und wurde dort von einem beliebten Schreinermeister ausgebildet, der das verbrieftete Recht hatte Möbel für ein Adelshaus herzustellen. Nach einigen erfolglosen Monaten des Wanderns und einem zweiwöchigen Aufenthalt bei einem heruntergekommenen Dorf-Tischler beschloss er sein Glück zu suchen und einen neuen Meister zu finden.

Er ist froh, als er im Gasthaus kostenlos ein paar Tage Leben kann, im Gegenzug repariert er einige wackelige Stühle und was sonst noch so anfällt.

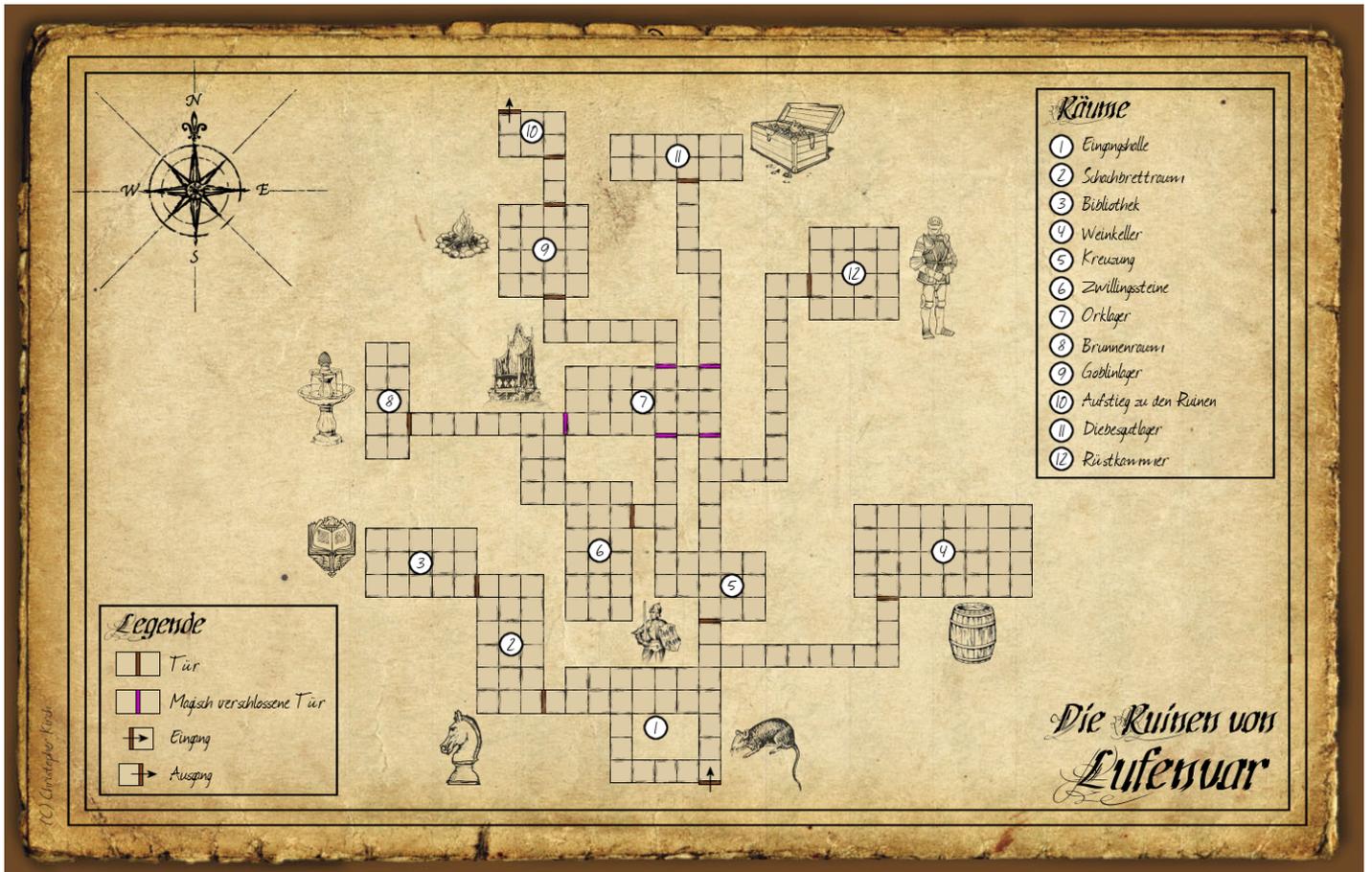
Das Volk brauchte einen König und würde einer von ihnen nicht beiseite treten, würde das Reich gespalten.

Und Prinz **Ereyoch** entschloss in seiner Kühnheit seine Deckung fahren zu lassen um den Sieg durch ein Opfer zu erringen. Denn ein wahrer König könne nicht regieren, wenn er nicht bereit war das Wohl seines Volkes vor sein Eigenes zu stellen.

So drang das Schwert **Ereyochs** in **Anäochs** Brust, als der seinen Schild sinken ließ und ein entsetzter Schrei entrang sich **Ereyochs** Kehle, als der seines Bruders Absicht erkannte.

Mit dem Blut seines Bruders an den Händen erkaufte sich **Ereyoch** den Sieg und mit seinen Tränen die das Gesicht **Anäochs** benetzten vergolt er es ihm.

# Karte



# Rechtliches

Dieses Produkt bezieht sich auf das Savage-Worlds-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag ([www.prometheusgames.de](http://www.prometheusgames.de)). Savage Worlds ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos sind Copyright der Prometheus Games GbR. Verwendung unter Genehmigung. Prometheus Games übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.