



EIN 5-SEITEN-SZENARIO

W DIE PILGERREISE ZU N HEFRACHS THRON

EIN DS-ABENTEUER VON AGONIRA FÜR DIE STUFEN 5-8

Die Pilgerreise zu Hefrachs Thron ist dazu gedacht, zwischen dem auf der Insel der Stürme (siehe Insel2Go Die Insel der Stürme) gelegenen Dungeon2Go Die verlassene Hütte im Spinnensumpf und dem Szenario2Go Das Geheimnis in Hefrachs Auge gespielt zu werden, kann aber auch unabhängig davon gespielt und an einem beliebigen anderen Ort angesiedelt werden.

HINTERGRUND

Schon kurz nach der Ankunft der Elfen auf der Insel der Stürme beschlossen sie, ihrem Gott ein Denkmal zu errichten: So taufen sie den höchsten Berg „Hefrachs Thron“ und erbauten ihrem Gott und Schutzpatron zu Ehren auf dessen Spitze bereits im Jahr 262GF ein monumentales Ebenbild, noch lange bevor die Elfenstadt Valen Coladris selbst im Ansatz fertig war. Seither pilgern Jahr für Jahr etliche Coladri den beschwerlichen Weg hinauf, in der Hoffnung, in der Gesellschaft der zahlreichen Luftelementare und umhüllt von Donner und Blitz ihrem Gott ein Stückchen näher zu sein.

ABENTEUERBEGINN

Je nachdem, ob und wie viele Erkenntnisse zum Artefakt „Ebenenprisma“ die SC im Dungeon2Go Die verlassene Hütte im Spinnensumpf aufdecken konnten, führt ihr Weg sie eventuell von ganz alleine auf die Reise zur Bergspitze. Doch selbst wenn nicht, ist das nicht weiter schlimm: Solange die SC das Ebenenprisma mitgenommen und hoffentlich nicht beim erstbesten Gemischtwarenhändler verscherbelt haben, kann sie auch ein vom vorherigen Dungeon2Go unabhängiger Quest auf den höchsten Berg der Insel lenken. Die Existenz des Hefrachs Schreins ist allen auf der Insel hinlänglich bekannt und sollte für sich schon Grund genug für jeden Hefrachanhänger (also beinahe jeden Coladri) sein, die ermüdende Reise auf sich zu nehmen. Die Pilgerreise ist immer wieder Gesprächsthema in den Tavernen und immer wieder brauchen Pilgernde Hilfe bei der Reise.

DER AUFSTIEG

Ein teilweise recht gut ausgebauter Wanderweg führt von der Stadt Valen Coladris hinauf zum Schrein. Der Weg dauert für jeden Pilger unterschiedlich lange – nach Auffassung der Coladri stellt Hefrach ihnen auf ihrer Reise Hindernisse entgegen, die sie bewältigen müssen.



Abbildung von Albert Bierstadt: „Mt. Baker from the Fraser River“ unter Public Domain (<https://creativecommons.org/publicdomain/mark/1.0/>).

Für absolvierte Begegnungen sammeln die SC während ihrer Reise **Pilgerpunkte (PP)**. Mit dem Erreichen bestimmter PP-Schwellen gelangen sie so über drei Etappen bis zur Bergspitze:

PP	ETAPPEN DER PILGERREISE
0-14	Etappe 1 – Tieflage
15-29	Etappe 2 – Mittellage
30-49	Etappe 3 – Hochlage
50+	Ziel – Bergspitze

Gesammelte PP zum Mitzählen:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

Bei Übertritt zur nächsten Etappe kommt es zu einer **festen Begegnung**, siehe „Feste Begegnungen“.

Sollten die SC **nicht dem Wanderweg folgen**, siehe „Abseits des Weges“ (S. 5).

Um der sich verändernden Umgebung im Laufe des Aufstiegs gerecht zu werden, wird anstelle der vereinfachten Begegnungstabelle im Insel2Go *Die Insel der Stürme* (**Begegnungstabelle E: Hefrachs Thron, S. 8**) eine alternative Tabellen für Zufallsbegegnungen in Abhängigkeit zur Reiseetappe verwendet. **Pro Reisetunde** der SC wird eine Begegnung ausgewürfelt. Die mit Buchstaben versehenen Ereignisse sind im Folgenden ausformuliert.

1	2	3	BEGEGNUNGSTABELLE PILGERREISE	PP
1-8	1-5	1	Nichts passiert. Anderer Pilger?	+8
9	6	2-3	Ereignis A – Blitz	+7
10-11	7-9	4-8	Ereignis B – Sturm	+1
12-13	10		Ereignis C – Funkenfieber	+6
14-17	11-15	7-12	Ereignis D – Luftelementar I	+5
18-19	16-17	13-17	Ereignis E – Luftelementar II	+5
20	18	18	Ereignis F – Drachenwelpe	+3
	19	19	Ereignis G – Jungdrache	+3
	20	20	Ereignis H – Riesenpterodactylus	+2

1 – DIE TIEFLAGE

Der unterste Teil des Berges ist locker bewaldet mit Laub-, aber auch Nadelbäumen. Der Aufstieg ist vergleichsweise entspannt. Der Großteil des Weges ist gut als Wanderweg zu erkennen und man trifft noch oft auf andere Pilger.

2 – DIE MITTELLAGE

In der montanen Mittellage wird es schon merkbar kühler und die Laubbäume zunehmend durch vereinzelte Nadelgehölze ersetzt. Der Aufstieg wird immer steiler und anstrengender. Andere Pilger werden schon seltener.

3 – DIE HOCHLAGE

Die Hochlage ist frei von Bäumen und dauerhaft schneebedeckt. Der Wind pfeift einem unablässig um die Nase und ist wahrhaft eisig. Starke Stürme sind hier noch wesentlich häufiger als auf dem Rest der Insel und werden in der Regel von Schneeregen oder gar Hagel begleitet. Der Wanderweg ist nur noch schwer erkennbar und schlecht ausgebaut. Man trifft nur noch sehr selten andere Pilger, denn viele kehren spätestens hier um, ohne je die Spitze erreicht zu haben.



Abbildung von **Hermann Ottomar Herzog**: „Storm in the mountains“ unter Public Domain (<https://creativecommons.org/publicdomain/mark/1.0/>).

ANDERE PILGERREISENDE

Jedes Mal, wenn auf den Begegnungstabellen das Ereignis „Nichts passiert. Anderer Pilger?“ erwürfelt wird, wird mithilfe folgender Tabelle ermittelt, ob die SC stattdessen auf einen ihnen entgegenkommenden Pilger stoßen und wenn ja, auf was für einen. Im Gespräch mit anderen Pilgern kann die **Gerüchtetabelle** im Insel2Go *Die Insel der Stürme* (**S. 10**) und je nach Herkunft eventuell auch die im City2Go *Valen Coladris* (**S. 10**) verwendet werden.

W20	ANDERER PILGER?
1-10	Kein anderer Pilger.
11-12	Zauberer (PW 10: verkauft Schriftrollen).
13	Alchemist (PW 10: verkauft Tränke).
14-16	14: Fischer. 15: Jäger. 16: Donnervogelhirte.
17-19	Hefrachpriester.
20	Sturmrufer, der ein Portal nach Caera in Hefrachs Auge vermutet. 1-16: Zauberer. 17-18: Späher. 19-20: Krieger.

EREIGNIS A – BLITZ

Ein Blitz schlägt ein **1**: im Ebenenprisma. Das Artefakt glüht kurz auf und summt. Mit GEI+AU hat man das Gefühl, dass es den Blitz absorbiert, dieser aber noch nicht ausreicht. **2-10**: direkt neben dem SC mit dem Ebenenprisma. **11-20**: einige Meter neben den SC.

EREIGNIS B – STURM

In wenigen Minuten beginnt ein schwerer Sturm, der W20/5 Stunden dauert und bei dem ein Unterschlupf gesucht werden muss (in dieser Zeit keine weitere Begegnung!), sonst erleidet man 1 Erschöpfungsschaden/h. Mit WG: Wetterkunde darf auf GEI+VE+WG: Wetterkunde (3) gewürfelt werden. Bei Erfolg ist bis zum Beginn des Sturms noch eine Stunde Zeit und der Sturm dauert effektiv eine Stunde kürzer, da die Gefährlichkeit des Sturms besser abgeschätzt werden und die Gruppe schneller die geschützte Umgebung verlassen kann. Einen Unterschlupf finden kann man bspw. mit GEI+VE+Jäger (2), Modifikator für Lage: Tief ±0, Mittel -2, Hoch -4.

Achtung: Wenn ein Sturm erwürfelt wurde, kann im darauffolgenden Wurf kein weiterer Sturm beginnen – Begegnung ggf. neu auswürfeln!

EREIGNIS C – FUNKENFIEPER

2/SC Funkenfieber greifen an (siehe Dungeon2Go *Die verlassene Hütte im Spinnensumpf*).

Achtung: Falls die SC die gefangenen Funkenfieber im Keller des Einsiedlers befreit haben, sind die auf Hefrachs Thron heimischen Funkenfieber ihnen gegenüber generell freundlich gesinnt.

Tragen die SC das Artefakt bei sich, wollen die Nager es erreichen. Sind sie feindlich gesinnt, konzentrieren sie sich mit ihren Angriffen auf den artefakttragenden SC. Sind sie freundlich gesinnt, versuchen sie, in den Rucksack zu kriechen und geben dort ihre Blitze direkt auf das Artefakt ab, welches diese aufnimmt und jedes Mal kurz aufglüht. und summt. Mit GEI+AU hat man das Gefühl, dass es den Blitz absorbiert, dieser aber noch nicht ausreicht.

EREIGNIS C – LUFTELEMENTAR I

1 Luftelementar I (GRW S. 111) umkreist die SC neugierig in immer enger werdenden Kreisen und **1-10**: verschwindet, bevor es zu nahe kommt. **11-15**: pustet die SC an (Schaden bei Treffer immer 1) und wartet neugierig ab, wie sie reagieren. **16-20**: greift schließlich an (PW 15; und ist ein Sturmelementar, siehe Insel2Go *Die Insel der Stürme*, S. 6).

Achtung: Sammeln die SC mindestens 15 Pilgerpunkte in freundlichen (soll heißen: nicht feindlichen) Begegnungen mit Luftelementaren, so gewinnen sie deren Vertrauen. Fortan sind die Luftelementare auf Hefrachs Thron ihnen gegenüber freundlich gesinnt.

Gesammelte PP für Luftelementare zum Mitzählen:

5	5	5
---	---	---

Wenn freundlich: 1-5: verschwindet, bevor es zu nahe kommt. **6-10:** pustet die SC an (Schaden bei Treffer immer 1) und wartet neugierig ab, wie sie reagieren. **11-20:** beschleunigt die Schritte der SC eine Zeit lang, +3 PP.

EREIGNIS D – LUFTELEMENTAR II

Wie Ereignis C – Luftelementar I mit Luftelementar II (GRW S. 111).

Wenn freundlich: Wie Luftelementar I, aber +4 PP.

EREIGNIS E – DRACHENWELPE

1 neugieriger, blauer Drachenwelp (GRW S. 108). Er will nicht ernsthaft kämpfen, sondern „nur spielen“ und verliert schnell die Lust an den SC.

EREIGNIS F – JUNGDRACHE

1 neugieriger, blauer Jungdrache (GRW S. 108). Er will nicht ernsthaft kämpfen, sondern „nur spielen“ und verliert schnell die Lust an den SC.

EREIGNIS G – RIESENPTERODACTYLUS

Plötzlich verdunkelt ein riesiger Schatten den Himmel: Ein Riesenpterodactylus auf Beutefang hat die SC als Häppchen für Zwischendurch auserkoren und greift an. **Bei einer Flucht** wird er sie nur solange verfolgen, wie sie auf offener Fläche sind und alle 4 Kampfrunden einmal angreifen. **Bei Widerstand** wird er einige Male in großen Schleifen über die SC hinwegfegen und dabei alle 4 Kampfrunden einmal angreifen. Er wird **nicht freiwillig landen**, sondern eher wegfliegen – es gibt für ihn auch deutlich leichtere Beute.

Achtung: Ereignis kann pro Pilgerreise nur einmal eintreten – Begegnung ggf. neu auswürfeln!

FESTE BEGEGNUNGEN

Überschreiten die SC PP-Schwellen zur jeweils nächsten Etappe, finden folgende feste Begegnungen statt:

- 15 PP – Übertritt Etappe 1 zu Etappe 2: „Die Diebe.“
- 30 PP – Übertritt Etappe 2 zu Etappe 3: „Die Lawine“
- 50 PP – Übertritt Etappe 3 zum Ziel: „Die Bergspitze“



Abbildung von Philip James de Loutherbourg: „Avalanche dans les Alpes“ unter Public Domain (<https://creativecommons.org/publicdomain/mark/1.0/>).

DIE DIEBE

Eine Gruppe nicht besonders hefrachgläubiger **Wege-lagerer** (1/SC SPÄ3 wie Wegelagerer, RvC S. 48, Anführer SPÄ5 wie Dieb, RvC S. 44.) versucht, die SC aus einem gut getarnten Hinterhalt heraus (Bemerk-Probe -2) zu überrumpeln und auszurauben. Der Anführer ist mit der zur **Gewandung des Gezeitenjägers** gehörigen **Donnerbüchse +1** (siehe Insel2Go *Die Insel der Stürme*, S. 3) bewaffnet.

DIE LAWINE

Auf einem Berghang über den SC löst sich eine Lawine aus Geröll, Eis und Schnee unter donnerndem Getöse. Deckung suchen mit GEI+VE+Wahrnehmung (2)+Jäger (2) oder weglaufen mit AGI+BE+Flink (2)+Akrobat (2)-6. Mit dem Talent Schnelle Reflexe kann beides versucht werden. Bei Misserfolg, aber auch hinter einer Deckung werden die SC von der Lawine erfasst und erhalten in jedem Fall abwehrbaren Schaden in Höhe von PW 30, Probenergebnis des Deckungswurfs als Bonus auf die Abwehr. Misslingt KÖR+HÄ+Einstecker (1) erhalten sie außerdem 1 Erschöpfungsschaden. Verschüttete können sich selbst befreien mit AGI+ST-4. Für jeden Misserfolg erhalten sie allerdings 1 Erschöpfungsschaden. Andere können den Verschütteten mit KÖR+GE freilegen.

MÖGLICHE BEGEGNUNGEN UND ORTE AM WEGESRAND

Neben den normalen Begegnungen der Pilgerreise und den festen Begegnungen bei Etappenwechsel können die SC nach Ermessen des SLs auch an einer Reihe von Nebenschauplätzen vorbeikommen. Durch den Umweg **verliert die Gruppe jeweils 3 PP**, kann vor Ort aber immer etwas erledigen, das ihnen wiederum PP gibt.

HEFRACHS WACHT

Dieser alte, verfallene Wachturm in der bewaldeten **Tief-lage** des Berges schützte einst den Pilgerpfad, als dieser noch weniger friedlich war. Vom Wanderweg aus ist er nur sehr schwer (-4) zu entdecken, da nur noch das Erdgeschoss steht und von Sträuchern umgeben ist. Allerdings weist ein Wegweiser auf seine Existenz hin. In der Ruine haben sich 1/SC **Schlingwurzelnbüsche** (GRW S. 122) breitgemacht. In einem Tornister können 2 Kletter- und 1+1/SC Schnelligkeitstränke gefunden werden. Nimmt jeder SC einen Letzterer zu sich, gewinnt die Gruppe **5 PP**.

FRIEDHOF PILGERSRUH

Inmitten der **Mittellage** liegt der Friedhof Pilgersruh, der vom Wanderweg nur schlecht anhand der Krypta zu erkennen ist (-2) und zu dem auch nur ein unscheinbarer und unbeschrifteter Wegweiser führt. Hier liegen verunglückte Pilger unter oftmals namenlosen Grabsteinen beerdigt. Friedhofswächter Laethon (KRI3) führt hier ein einsames Leben, fühlt sich den Toten aber derart verpflichtet, dass er sich kein anderes Leben vorstellen kann. Er freut sich sehr über Besuch und hat zurzeit Probleme mit 2/SC **Skeletten** (GRW S. 122), die er nur mit Mühe und Not in der Krypta einsperren konnte. Hilft man ihm, segnet er die SC, was **3 PP** und +1 auf alle Proben für den Rest der Pilgerreise bringt.

PILGERTREFF

Irgendwo kurz vor der Grenze **zwischen Mittel- und Hochlage** steht eine kleine, mäßig gepflegte Blockhütte oberhalb einer steilen Klippe. Sie dient schon lange als Schutzhütte und Rastplatz für Pilger und beherbergt gerade eine Gruppe: Der junge Jäger Belion (SPÄ3 wie Floragon im City2Go *Valen Coladris*, S. 12 mit Jäger II, Schütze II und GE 5) und sein bester Freund Pendir, ein angehender Zauberer von der Akademie der Elemente (Zau2 wie Erindor im City2Go *Valen Coladris*, S. 11 mit Handwerk: Kochen I und VE 4). Belions Schwester, die schöne Heliapriesterin Eldith (Hei2 wie Varissa im City2Go *Valen Coladris*, S. 12 mit WG: Religion – Helia II und VE 4), wollte vor einer Stunde Feuerholz holen gehen und ist noch nicht wieder zurück. Belion, der sich Sorgen um seine kleine Schwester macht, und Pendir, der ein Auge auf die Elfe geworfen hat und bereut, nicht mitgegangen zu sein, fragen die SC um Hilfe bei der Suche. Eldiths Spuren sind leicht zu finden (+2) und führen kreuz und quer durch den lichten Wald, bis sie schließlich neben einem fallen gelassenen Stapel Äste plötzlich aufhören. Mit einer Bemerkungs-Probe +2 können einige ausgerissene (Harpyien-)Federn entdeckt werden. Tatsächlich haben zwei hungrige **Harpyien** (GRW S. 115) die Elfe gepackt und weggetragen, nachdem diese ihrem Lockruf widerstehen konnte. Das Gezeter des Federviehs ist leise zu hören (-2). In einiger Entfernung können die Harpyien mit der geknebelten Elfe gefunden werden, streiten sich aber noch über deren Zubereitung. Belion und Pendir werden im Kampf tatkräftig mithelfen und die SC zum Dank für die Rettung zum Essen einladen (die drei hatten auf ihrer bisherigen Reise übermäßigen Jagderfolg und Pendir ist ein begnadeter Hobbykoch). Eldith kann die SC außerdem mit *Heilende Hand* behandeln. Die drei Pilger sind bereits auf dem Rückweg und haben einige nützliche Tipps für die weitere Reise der SC, die **6 PP** einbringen.

VERSCHÜTTETE PILGERGRUPPE

In der **Hochlage** können die SC in einiger Entfernung zum Wanderweg Geröll einer kürzlich abgegangenen Lawine entdecken (+4). Mit einer Bemerkungs-Probe -2 können mehrere Personen im Schnee erspäht werden – eine andere Pilgergruppe liegt hier verschüttet, ist allerdings schon tot. Die vier Leichen können mit KÖR+GE geborgen werden und besitzen folgende Beute: **4A:15, 4C, 4W, 4R und 2Z**. Eine ordentliche Bestattung gibt den SC

das Gefühl, etwas „Richtiges“ getan zu haben und **4 PP**. Eine Beerdigung auf dem Friedhof Pilgersruh bringt inklusive des Rückwegs sogar **5 PP**.

DIE BERGSPITZE

Kurz nach der letzten Begegnung erreichen die SC die Bergspitze. Jetzt trennt sie nur noch ein hoher Torbogen vom dahinter bereits sichtbaren Hefrachscrein. Hier stürmt es zu jeder Tages- und Nachtzeit. Innerhalb des Torbogens wartet ein **Luftelementar III** (GRW S. 111) mit verschränkten Armen und erwartet einen **Tribut**, um die Pilgerreisenden zum Schrein vorzulassen.

Welcher Wegzoll für die Möglichkeiten und Kreativität der Gruppe angemessen ist, sei an dieser Stelle in die Hände des SLs gelegt. Passender als ein bloßer Goldbetrag sind auf jeden Fall eher **symbolische Opfergaben** (bspw. ein besonders wertvolles Ausrüstungsstück). Sollten die SC geschafft haben, während ihres Aufstiegs die lokalen Luftelementare zu befrieden, kann ihnen durchaus ein spürbarer Nachlass auf den Tribut gewährt werden.



Abbildung von Nigreda: „Air Elemental - Pathfinder“ (<http://jasonengle.deviantart.com/art/Air-Elemental-Pathfinder-586646952>) unter CC BY-NC-ND 3.0-Lizenz (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>).

DER SCHREIN

Hinter dem Torbogen ist von dem tobenden Sturm nichts mehr zu spüren (ein als Aura wirkender Zauber, der allen Anwesenden eine modifizierte Form des Talents Schutz vor Elementen V verleiht): Der steife und eisige Wind wird als angenehme Brise empfunden, der Hagel gar nicht wahrgenommen und die bittere Kälte in den Gliedern weicht einer wohligen Wärme. Dieser Effekt hält auch noch W20/2 Stunden nach Verlassen der Spitze an.

Der Schrein selbst ist eine gewaltige Steinstatue in Form eines in eine stürmisch wallende Robe gekleideten Sturm-

elfen – Hefrach, wie die Coladri ihn sich vorstellen. In die steinerne Robe sind zahlreiche Edelsteine und kunstvolle Ornamente in Wolken- und Blitzform eingearbeitet. Aus den Augen des Gottesebenbilds zucken Blitze und sein stoischer Blick ist auf die riesige Zweihandaxt gerichtet, die er mühelos einhändig gen Himmel streckt.

Dutzende Luftelementare umschwirren den Schrein. Den SC gegenüber verhalten sie sich im Normalfall ausnahmslos friedlich, unabhängig davon, ob die Luftelementare auf Hefrachs Thron als befriedet gelten oder nicht.

Sollten die SC es wagen, sich den Luftelementaren gegenüber feindlich zu verhalten, greifen zunächst **W20 Luft-elementare I** sowie **W20/2 Luft-elementare II** an. Jeweils die Hälfte der Luftelementare sind **Sturm-elementare** (siehe *Insel2Go Die Insel der Stürme, S. 6*). Nach **W20/2** Runden greift das **Luft-elementar III** an.

Jeder Charakter darf einmal pro Tag am Hefrachscrein „um ein Zeichen beten“, wie in den in den **Regeln von Caera** auf **S. 21** erklärt. Allerdings wird statt der dortigen Tabelle folgende verwendet. Für jeden Rang WG: Religion – Hefrach darf der Wurf außerdem einmal wiederholt werden.

W20	EFFEKT
1-5	Wurf auf Tabelle „Erhört“* (RvC S. 21).
6-15	Gefühl der Zufriedenheit.
16-20	Nichts geschieht.

* Wird bei dem Wurf auf der Tabelle „Erhört“ ein Immersieg erwürfelt, so zuckt ein beeindruckender Blitz über den Himmel und zahlreiche Luftelementare eilen innerhalb von wenigen Sekunden aus allen Richtungen herbei. Das Torwächter-Luftelementar III verlässt ausnahmsweise seinen Posten (versiegelt den Torbogen hinter sich aber automatisch mit einer undurchdringbaren Wand aus Luftwirbeln) und schwebt zur Spitze der Hefrachstatue empor. Dort löst es die zum **Harnisch des Himmelsdonners** gehörige **Zweihandstreitaxt Hefrachs Zorn +1** (siehe *Insel2Go Die Insel der Stürme, S. 3*) aus der steinernen Faust der Statue und überreicht sie feierlich dem glücklichen Betenden. Obwohl sie in den Händen der Statue viel größer wirkte, hat sie normale, elfengerechte Größe.

DIE AUFLADUNG DES ARTEFAKTS

Haben die SC das Ebenenprisma aus dem *Dungeon2Go Die verlassene Hütte im Spinnensumpf* bei sich, besteht hier die Möglichkeit es aufzuladen. Je nachdem, ob die Helden sich dieser Tatsache bewusst sind, weil sie genügend Informationen aus den Manuskripten des Einsiedlers ziehen oder sich selbst erschließen konnten, kann dies auf unterschiedliche Weise ablaufen:

Die SC wissen davon: Wenn die Spieler den Beschreibungen des SLs aufmerksam gelauscht haben, dürfte ihnen nicht entgangen sein, dass direkt um den Schrein keine Wettereffekte von außerhalb wirken. Diese Aura muss deaktiviert werden, damit das Ebenenprisma von einem Blitz getroffen werden kann. Urheber dieser Aura ist das Torwächter-Luftelementar III. Dieses könnten die

SC schlichtweg um Hilfe bitten – oder sie entscheiden sich, alle Elementare am Schrein zu vernichten, aber das ist wohl eher weniger erfolversprechend...

Die SC wissen nichts davon: Wie oben, allerdings muss die Aura ohne das Zutun der Gruppe deaktiviert werden, bspw. durch eine weitere Abenteurergruppe, die keinen Tribut zollen will und den Torwächter angreift. Durch diese Ablenkung ist die Aura kurzzeitig schwach genug.

Wenn die Aura aus ist: Plötzlich beginnt das Artefakt zu summen – nach wenigen Augenblicken schlägt unvermittelt ein Blitz in die Kugel ein. Das Summen wird schlagartig schwächer, ist nun aber permanent. Im Innern der Kugel zucken fortan Blitze und sie verleiht ihrem Träger Blitzmacher/Sturmmagier +III.

DER ABSTIEG

Je nach Verfassung der SC, Lust der Spieler und vorangeschrittener Zeit der Spielsitzung kann der Abstieg mehr oder weniger stark ausgespielt werden. Die reine Reisezeit beträgt etwa 5 bis 6 Stunden. Denkbar wären bspw. 5 bis 6 Ereignisse von der Begegnungstabelle, ohne dass PP gesammelt werden müssen. Auch noch nicht bespielte Nebenschauplätze am Wegesrand könnten für einen abwechslungsreichen Rückweg herangezogen werden. Im Normalfall sollte noch der Wettereinflüsse verminderte Effekt des Torwächter-Luftelementars anhalten.

ABSEITS DES WEGES

Folgen die SC nicht dem Wanderweg, sondern schlagen sich durch die Wildnis, so brauchen sie insgesamt **90 PP** bis zur Bergspitze und die Etappen gliedern sich wie folgt:

PP	ETAPPEN DER PILGERREISE
0-24	Etappe 1 – Tieflage
25-54	Etappe 2 – Mittellage
55-89	Etappe 3 – Hochlage
90+	Ziel – Bergspitze

Die feste Begegnung „Die Diebe“ entfällt und für „Die Lawine“ gilt wegen besserer Deckungsmöglichkeiten beim Deckung-Suchen ein Modifikator von +4 sowie für den Lawinenschaden ein PW von 20, da ihr die Wucht durch Hindernisse bereits größtenteils genommen wurde.

Erfahrungspunkte:

Pro Kampf	(besiegte EP/SC)EP
Lawine unbeschadet überstehen	10EP
Begegnungen am Wegesrand	je 10EP
Luft-elementare befrieden	15EP
Am Schrein beten	10EP
Auflademechanismus verstehen	10EP
Artefakt aufladen	15EP
Für das Abenteuer	30EP