

## **Die Ruinen des Thorwald**

Nahe dem kleinen Dörfchen Steinbach findet sich ein großer, verfallener Turm. Nachdem der Zwerg Thorwald das Dorf mithilfe des Nekromanten Aaron von einem Drachen befreit hatte – und im Nachhinein das Ei des Drachen verspeist hatte – überließen ihm die Bewohner den Turm, da dieser zuvor einem Magier gehört hatte, der den Drachen erst angelockt hatte. Daraufhin richtete Thorwald sich dort häuslich ein und erschuf eine Art Sammellager und Museum für magische, geheimnisvolle und epische Waffen aller Art. Kurz vor seinem Tod gab er den Turm an das Dorf zurück, unter der Voraussetzung, dass seine 7 liebsten Waffen in mehreren Zimmern auf ewig aufbewahrt werden sollten. Doch während Thorwald mit dem Tod rang, stahl sich der Jüngling Jeromm Kreuzfass in den Turm und stahl zwei Waffen – das Letzte, was Thorwald in seinem Leben sah. Seitdem schwebt sein Geist durch die Ruine (ein heroischer Geist mit der bergzwergischen Doppelaxt „Goblinbrecher“ als zusätzliche Waffe) und bewacht die fünf übrigen Waffen. Er tötete bisher alle Eindringlinge und kann nur erlöst werden, sollten beide Waffen zurück gebracht werden. Doch das bleibt ein schwieriges, wenn nicht gar unmögliches Unterfangen. Das Gebäude verfällt mittlerweile und ist in einem schlechten Zustand, da sich seit langer Zeit niemand mehr in den Turm hineingetraut hat.

Die gestohlenen Waffen hingegen wurden von dem jungen Mann aufgrund seiner Spielschulden verkauft und sind bis heute verschollen – vielleicht finden ja sogar manche SC's sie...

Anmerkung zum Set: Die Gegenstände können natürlich auch in anderen Settings gespielt und entsprechend anderen, settingspezifischen Kulturen zugeordnet werden.

### Set: Die Waffen des Thorwald

Waffe	Beschreibung
Goblinbrecher	Doppelhändige bergzwegische Axt +3; -> WB+6, GA-7, Ini+1 (alle Boni bereits einberechnet), zusätzlich gegen Goblinoide (Goblins, Hobgoblins, Orks, Oger) nochmals -3 GA
Goldschlitz (entwendet)	Zasarischer Krummsäbel +3; -> WB+4, GA-3, Ini+3; zusätzlich +3 WB gegen Gegner, die Gold am Körper tragen, Dinge aus Gold haben (Goldzahn, Goldmünzen am Körper, Goldgolems etc.); Talent Langfinger +II
Schattenbringer (entwendet)	Caernosischer Bihänder +2; -> WB+5, Ini-6; Diener der Dunkelheit +I, Gegen Diener/Wesen des Lichts: Vergeltung +I; eingebetteter Zauber Schattenfeil
Witwenschaffer	Freiländisches Langschwert+2; -> WB+4, GA-2, Ini+2; Brutaler Hieb+II
Blutdurst	Wyndländisches Langschwert+1; ->WB+3, GA-1, Ini+1; WB steigt pro Tötung um 1 (bei Führung durch Werwölfe/Vampire um 2). Allerdings fällt er ab Beginn der nächsten Vollmondnacht auf den normalen Wert und jeder, der das Schwert bei einer Tötung führte, bekommt in diesem Moment für jeden Tod 1 (2) LK Schaden; Eingebetteter Zauber Gehorche
Silberklinge	Fjordorzwegische Wurfaxt+2; -> WB+2, GA-2, Ini+2; Kein Distanzmalus, Zielen-Bonus wird verdoppelt
Waldesrauschen	Waldelfisches Langschwert +3; -> WB+5, GA-3,Ini+3; Jäger +III; WB in Wäldern verdoppelt
<b>Set-Boni</b>	
2 Teile	Schlagen +1; Brutaler Hieb +I
3 Teile	Waffenkenner: Doppelaxt +I;Waffenkenner Langschwert +I;
4 Teile	Kämpfen +I; Verletzen +I
5 Teile	Parade +I
6 Teile	Kämpfer +II; Verletzen +II
7 Teile	Alle Kampfwerte +1

Es genügt, die Waffen bei sich zu tragen (also in einer Schwertscheide, in einem Rucksack etc.), um die kumulativen Set-Boni zu erhalten. Der Spielleiter sollte darauf achten, dass die SC's nicht zu früh an zu viele Waffen gelangen, da diese auf niedrigen Stufen deutlich zu hohe Boni geben.