



XORL

Shin
Brow
2-0-24

OSCH

DRINNEN

- DR01 Wachstube
- DR02 Der Marmorhund
- DR03 Brennende Frau
- DR04 Eisenklopfer
- DR05 Markt der Klingen
- DR06 Lager der Nachtwanderer
- DR07 Alter Stollen

DROBEN

- DO01 Jägerhöhle
- DO02 Gipfeltrutz
- DO03 Räucherhöhlen
- DO04 Häutungshöhle
- DO05 Geckoschlupf
- DO06 Hohe Wand
- DO07 Steile Treppe
- DO08 Xorri und Norris
Kramstube
- DO09 Pilzgärten
- DO10 Sonnenfels
- DO11 Tauschhöhle
- DO12 Grimms Zuflucht
- DO13 Felsfinger
- DO14 Klarer Fluss
- DO15 Nalas hilfreicher
Verleih
- DO16 See der Geheimnisse
- DO17 Der Hort
- DO18 Schlafhalle
- DO19 Spukhund
- DO20 Saufhalle
- DO21 Schacht der
Filzfratzen
- DO22 Gildenrat und
SechsEchs



Endlose Dunkelheit



Obwohl Endlose Dunkelheit den vierten Band der Ahnenfall-Kampagne darstellt, muss er nicht als vierter Teil gespielt werden. Endlose Dunkelheit spielt in Xorlosch, wo in tiefen Gewölben nicht nur Gefahren lauern. Auch die Gesellschaft Xorloschs ist für Erwachte, die nicht von hier stammen, reichlich seltsam. Die Handlung des Abenteuers hat eine hohe Handlungsgeschwindigkeit, sodass die Helden wenig Zeit zum Verschnaufen haben und quasi von einer Szene in die nächste getrieben werden.

Optionale Anpassungen

Ahnenfall ist als relativ offene Kampagne gestaltet, sodass aufgrund vorheriger Entscheidungen der Helden möglicherweise einige Detailanpassungen notwendig sein könnten.

- ☛ Möglicherweise stammt die gesamte Gruppe aus Xorlosch und die Spieler haben entschieden, erst Nurtis Schale vor Zerzals Helm zu bergen und somit Endlose Dunkelheit vor Stadt ohne Sonne zu spielen. Dieses Vorgehen ist in der Summe unproblematisch, allerdings muss dann das Treffen mit dem Kobold (siehe Stadt ohne Sonne, Seite 33) zeitlich nach den Ereignissen dieses Abenteuers liegen.
- ☛ Stammt die Heldengruppe komplett aus Xorlosch, kann der gesamte Einstieg der Kampagne anders aufgezoogen werden: Dann ist der Angriff der Höhlenspinnen das Ereignis, das alles lostritt. Dann ergeben zwar einige Informationen, die die Helden erhalten, noch keinen Sinn und die Spielleiterin sollte Hinweise aus dem ersten Band schon hier einstreuen. An das Ende dieses Abenteuers knüpft dann sofort der Einstieg von Stadt ohne Sonne an, sodass der „Sprung“ zum nächsten Ort der Kampagne, der am Ende dieses Abenteuers vorgestellt wird, durch den Einstieg in Stadt ohne Sonne ersetzt wird.

