

# DIE VERBOTENEN LANDE

The illustration depicts a winged warrior with long, flowing white hair and black feathers, holding a long staff. He stands on a dark, rocky ledge, looking towards a large, glowing, pale face carved into a stone wall. To the right, a large, fiery demon with glowing orange eyes and a sword is engaged in combat. The background is a dark, cavernous space with a large, glowing orb in the center. The overall style is dark and atmospheric.

DER ZORN DES RABEN

## HAUPTAUTOR

Erik Granström

## REDAKTEURE

Tomas Härenstam, Nils Karlén

## ILLUSTRATIONEN

Niklas Brandt, Nils Gulliksson

## GRAFIKDESIGN

Christian Granath, Johan Nohr

## TITELBILD

Alvaro Tapia

## ÜBERSETZER

Carl-Johan Svensson, Karin Tidbeck

## LEKTORAT

John M. Kahane, Kosta Kostulas

## BESONDERER DANK AN

David Eksell

HERAUSGEBER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Patric Götz

LEKTORAT

Uli Lindner

REDAKTION DER DEUTSCHEN AUSGABE

Friederike Bold

KORREKTORAT

Aimée M. Ziegler-Kraska

ÜBERSETZUNG DER DEUTSCHEN AUSGABE

Bettina Ain

LAYOUT

Friederike Bold



# INHALTSVERZEICHNIS

<b>ERBARMEN IN VOND</b>	4	<b>RABENBAU</b>	63
		Hintergrund	63
<b>EINLEITUNG</b>	12	Legende	64
Überblick	13	Ankunft	64
Legenden	14	Schauplätze	64
Der Einstieg in die Kampagne	14	Monster und NSC	69
Der Verlauf der Kampagne	15	Ereignisse	73
Spielermotivation	16		
		<b>BERNSTEINGIPFEL</b>	75
<b>STANENGIST</b>	17	Hintergrund	75
Die Geschichte von Stanengist	17	Ankunft	76
Die vier Artefakte	23	Legende	77
Das Schwert Maligarn	23	Schauplätze	77
Das Zepter Nekhaka	24	Monster und NSC	85
Die Mantelspange Blutstern	25	Ereignisse	90
Die Krone Stanengist	26		
		<b>AUGE DER ROSE</b>	92
<b>HAUPTAKTEURE</b>	29	Hintergrund	92
Zytera	29	Ankunft	93
Merigall	35	Legende	93
Krasylla	37	Schauplätze	94
Virelda Blutschnabel	40	Monster und NSC	101
Zertorme	41	Ereignisse	105
Arvia von Crombe	44		
Kaiserin Soria von Urhur	45	<b>PELAGIA</b>	107
Kalman Rodenfell	46	Hintergrund	107
Rostfürst Kartorda	48	Ankunft	108
		Legende	109
<b>KNOCHENMÜHLE</b>	49	Schauplätze	109
Hintergrund	49	Monster und NSC	116
Ankunft	50	Ereignisse	121
Legende	50		
Schauplätze	51	<b>STEINGARTEN</b>	125
Monster und NSC	57	Hintergrund	125
Ereignisse	61	Ankunft	126



Legende	126	MERIGALLS SCHLUPFWIN-	
Schauplätze	127	KEL	198
Monster und NSC	137	Hintergrund	198
Ereignisse	141	Schauplätze	198
<b>DIE STEINSCHIMMER-</b>		Monster und NSC	202
<b>MINEN</b>	145	Ereignisse	204
Hintergrund	145	<b>ZYTERAS MOGARIUM</b>	205
Ankunft	146	Hintergrund	205
Legende	146	Schauplätze	205
Schauplätze	146	Monster und NSC	209
Monster und NSC	155	Ereignisse	211
Ereignisse	158	Der finale Kampf	212
<b>HAUS DES</b>		<b>NACHSPIEL</b>	214
<b>FEILSCHERS</b>	160	Konsequenzen	214
Hintergrund	160	Die Hauptakteure	215
Ankunft	161		
Legende	161		
Schauplätze	161		
Monster und NSC	168		
Ereignisse	171		
<b>VOND</b>	175		
Legende	176		
Ankunft	176		
Stadtruine	176		
Wie kommt man hinein?	178		
Der Kampf um Vond	178		
<b>DIE FESTUNG</b>			
<b>VON VOND</b>	181		
Hintergrund	181		
Der Weg durch die Festung	181		
Schauplätze	184		
Monster und NSC	191		
Ereignisse	196		



# ERBARMEN IN VOND

*Merigall streckte in der Dunkelheit den Arm aus, doch die andere Hälfte des Bettes war leer. Die Rostbrüder mussten den Bettgefährtin bereits vor einigen Stunden geholt haben, denn das Laken lag klamm unter seinen Fingern.*



Es schien, als hätte sich der Jüngling weder gewehrt noch versucht, Merigall zu wecken, vermutlich, weil die Priester ihm einflüsterten, dass jeglicher Ungehorsam seinem Dorf schaden würde. Die 14 Priester der Bruderschaft fürchteten Merigall, aber den gierigen Krasylla fürchteten sie noch mehr – und zu diesem hatten sie den Jungen für ein letztes Stelldichein geführt.

Das geschlechtslose Dämonenwesen erhob sich und rückte sein Gesicht vor einem kleinen Silberspiegel zurecht. Die Züge waren entgleist, wie sie es gerne im tiefsten Schlaf taten, aber Merigall knetete sie entschlossen zu einem Antlitz angemessener Schönheit. Ein strenges, dunkles, androgynes Gesicht entstand über der farblosen Kleidung, zur aktuellen Tagesstimmung passend. Die Augen hingegen blieben wie immer so gelb wie die einer Katze.

Jenseits des stickigen Schlafgemachs lagen die Gänge der Burg Vond verlassen da. Niemand wagte es, vor Merigalls Gemächern Wache zu halten, zumal auch gar keine Wache nötig war. Das Dämonenwesen hatte sich in den hoch auf dem Berg gelegenen Räumen des ehemaligen Zwergenlords niedergelassen, nachdem der

Menschenkönig Alvgard die Burg vor dreihundertfünfzig Jahren eingenommen hatte und anschließend die Region sich selbst überließ und neuen Kriegen entgegenmarschierte. Das Clan-Zeichen der Crombe-Zwerge war immer noch an jeder Tür zu sehen, hatte aber längst jede Bedeutung verloren.



Der Nebel des Nachtläufers verhüllte noch immer die aufgehende Sonne. Dennoch versprach der kühle Tag eine klare und ungetrübte Aussicht, denn wo der Blick hinfiel, konnte man überall die wunderschönen Landschaften der verbrannten Täler von Harga sehen. Der Pfad den Berg hinab führte an der Balustrade entlang, über einen der Leidensorte der Göttin Häma. Priester in rostigen Masken über ockerbraunen Umhängen verbeugten sich stumm, als Merigall an ihnen vorbeischrift, aber das Dämonenwesen erkannte sie hinter ihrem Eisen nicht und machte sich auch keine Mühe, ihre Grüße zu erwidern. Ein Blick in den Hof verriet, dass die Vorräte an Gefangenen für die Opferungen der Kirche allmählich versiegtten,



denn dort stand nur ein einsamer Mann an einen Pfosten gebunden, dürr wie eine knochige Ziege. Vielleicht war er schon tot, denn er schien nicht zu reagieren, als die weiß angemalten Todesschatten ihm in ihrem Tanz die Haut seines ausgemergelten Leibes blutig kratzten. Der gewundene Stamm des Baumes, der die Göttin Häma symbolisierte, wirkte ebenfalls recht mitgenommen.

Die einzigen Türen, die zu Krasyllas Kammer führten, hingen an rotierenden Walzen, die an einem Verzögerungsmechanismus angebracht waren. Wer hineingeschoben wurde oder freiwillig eintrat hing mehrere Minuten lang fest, Augenblicke, die allein Krasylla gehörten, auf dass er mit seinen Gästen tun und lassen konnte, was ihm beliebte. Ohne zu zögern stemmte Merigall die Tür auf, bis aus den Wänden das Tropfen des Quecksilbers ertönte und die Zeit bis zum Empfang herunterzählte. In der Halle war es warm und verglichen mit der kühlen, klaren Luft draußen stank es wie in einem Schlachthof. Die Kammer war groß, aber Krasyllas teils dickflüssiger Leib nahm bereits die Hälfte davon ein. Merigall erkannte sofort, dass die Vorahnung sich bewahrheitet hatte: Der Körper, der noch vor wenigen Stunden von seinen erfahrenen Fingern liebkost worden war, war zum Teil von Krasylla umschlossen, dessen riesige, klauenbewehrte Hand den Oberkörper umschloss, doch nicht liebevoll und auch nicht, um ihn festzuhalten, sondern wie eine Melkerin, die den Euter einer Kuh drückte, um seinen Inhalt zu leeren.

„Du hast mir meinen Spielgefährten geraubt“, beklagte sich Merigall. „Ich war noch nicht fertig mit ihm.“

Krasyllas groteskes Gesicht wandte sich seinem Gast im Zwielflicht zu. Er trug bereits die Züge des verschlungenen Jünglings, wenn auch verzerrt, vergrößert, verformt. Der größere Dämon borgte sich gewöhnlich das Gesicht seiner Speise, was ihm die Mühe ersparte, im

Gedächtnis zu behalten, wohin Nase, Mund oder Augen gehörten, um einem menschlichen Antlitz zu ähneln.

„Woher sollte ich das wissen?“, erwiderte Krasyllas Stimme. „Ich kann den einen vom anderen kaum unterscheiden. Ich hatte Hunger.“

„Du hast doch immer Hunger.“

„Der Leib lebt noch“, bot der Dämon an. Er schlug gegen den verschwitzten, gekrümmten Rücken des Jungen, der unter der Berührung zuckte. „Du kannst ihn nutzen, während ich esse.“

Vor Merigalls Auge entstand das Bild einer Gottesanbeterin, die ihren Gefährten während der Paarung verspeiste, aber die Vorstellung war wenig verlockend. Eine finstere Stimmung hatte von Merigall Besitz ergriffen, als wäre die Nacht selbst unter seine\*ihre Haut gekrochen.

„Du empfindest es als abstoßend“, bemerkte das Unwesen. „Glaubst auch du, wie die Bruderschaft des Rost, dass der mächtige Krasylla zu einem ziellosen, gefräßigen Schwein verkommen ist, das sich in seinem eigenen Speck suhlt?“

„Du hast mir einst erklärt, dass du speist, um Sarmog zu werden. Nichts anderes ist mir in den Sinn gekommen. Den einzigen Vorwurf, den ich dir mache, ist der, dass du jemanden verspeist, nach dem es mich noch gelüstet hat.“

Krasylla fand darauf keine Erwiderung, die nicht längst ausgesprochen wäre. Als er schnaubte, ertönten diverse unappetitliche Geräusche aus dem Innern des Fleischberges.

„Wirst du in die Heimat zurückkehren, sobald du Sarmog geworden bist?“, fuhr Merigall fort. „Wirst du die Seelenlosen auf dem Pfad Mistras niedermetzeln, um zum Nexus zu gelangen und gar Goder höchstpersönlich in Churmog herauszufordern?“

„Ganz und gar nicht“, grunzte Krasylla. Ein besseres Gelächter brachte er nicht zustande. „Diese Welt gefällt mir. So voller Farben und köstlichem Fleisch. Soll Goder doch



Churmog behalten, während ich aus den Verbotenen Landen Mog mache!“

Er quetschte den Leib des Jünglings, bis dieser blau anlief und sich in seinem Griff wandte.

„Fürchte dich nicht, Merigall“, fügte Krasylla hinzu. „Dich bevorzug‘ ich auf andere Weise, auch wenn dein Beitrag mein Sarmog stärken würde. Weit bist du gereist und hast die Welt kennengelernt. Unsere Gespräche weiß ich zu schätzen.“

„Das ist äußerst großzügig von dir, Krasylla“, erwiderte Merigall ohne Angst, Dankbarkeit oder Ironie zu zeigen.

Nur halb geformte Gedanken zogen sich wie ein Venennetz über Krasyllas Gesicht, woraufhin der zunehmend verflüssigte Körper des Jünglings unter wellenartigen Bewegungen in den Körper des Dämons gezogen wurde. Geduldig wartete Merigall, während sich der Rest des Leibes des Jünglings unter heftigen Zuckungen bog und krümmte, bevor er schließlich verharrte, nur noch von einem unablässigen Zittern unterbrochen.

„Zytera hat meine Essenz in einer Statue verborgen, als es mich zurückholte. Ich kann die Verbotenen Lande nicht verlassen, selbst wenn ich es wollte. Außerdem gefällt auch mir diese Welt – an manchen Tagen mehr als an anderen. Bist nicht auch du durch einen Blutpakt dem Zauberer verpflichtet?“

„Zytera ist alt. Es wäre längst gestorben, würde das Tochterfragment es nicht am Leben erhalten“, entgegnete Krasylla mit einem angewiderten Ausdruck im Gesicht, das ohne Sinn für Proportionen erschaffen worden war. „Meine Zeit wird kommen!“

„Wir sind Mog!“, beendete Merigall das Gespräch, plötzlich von Ekel und Verzweiflung überkommen.

„Wir sind Mog!“, stimmte Krasylla gedankenverloren zu.

Aus der Kammer des Artverwandten setzte Merigall den Weg in die unteren Bereiche der Burg fort und begab sich, einer Laune folgend, zu den Stufen, die in den Kerker führten. Eine Handvoll Wächter der Eisengarde schien sich ihm in den Weg stellen zu wollen, aber das Dämonenwesen warf ihnen einen finsternen Blick zu und schritt weiter. In Vond wirkten sämtliche Mitglieder der Rost-Kirche gleichermaßen nervös, und als Merigall die Zellen erreichte, wurde der Grund dafür nur allzu deutlich: Leer lag der Kerker dar, die Türen aufgesperrt wie die Schnäbel von Nestlingen. Merigall schlenderte die Reihen entlang, wo einzig das Leid der Vergangenheit aus den Wänden heulte. Schließlich fand Merigall im hintersten Winkel des finsternen und kältesten Gewölbes eine einsame Frau, die mit rostigen Ketten an eine Wand gefesselt war. Die Handschellen waren übertrieben groß, wahrscheinlich, um für Unbehagen zu sorgen und zugleich die Bewegungsfreiheit der Gefangenen einzuschränken. Sie war übel zugerichtet, weder jung noch alt, und ihre schwarze Kleidung bestand nur noch aus zerrissenen, schmutzigen Lumpen. Auf die rechte Wange hatte man das Symbol des Gottes Rost gebrannt und es glühte mit solcher Hitze und solchem Schmerz, dass Merigall es von der Tür aus spüren konnte. Über dem Brandmal prangte die Tätowierung eines Raben. Dass die Rostbrüder eine Rabenschwester als Opferlamm bereithielten, statt sie sofort in Stücke zu reißen, bezeugte noch einmal deutlich, wie ihre Vorräte an Gefangenen zur Neige gingen. Rituale mussten vollzogen werden, und Krasylla nahm sich die Nahrung, die er brauchte – wenn es keine Gefangenen mehr gab, musste einer der Brüder geopfert werden, wie es schon einige Male geschehen war. Deshalb hielten sie die Rabenschwester am Leben, als Notration für die Götter. Die Wand hinter der Gefangenen war voll frischem Blut. Vielleicht hatte sie versucht, sich am Stein das



Leben aus dem Schädel zu prügeln, vielleicht hatten auch die Priester ihre Flügel verstümmelt, als sie noch die Gestalt eines Raben trug.

Merigall öffnete die Gittertür und trat in die Zelle. Die Frau schien zu schlafen, doch sofort blitzte dort, wo sich das schwarze, strähni-ge Haar teilte, eines ihrer Augen auf. Der Blick wirkte eigenartig: trotzig, voller Abnei-gung, aber zugleich leer.

„Du trägst keine Eisenmaske. Wer bist du?“, fragte sie mit heller und unerwartet kräftiger Stimme.

Merigall schob eine Schüssel schmutzigen Wassers zur Seite und hockte sich vor sie.

„Wer soll ich denn für dich sein?“

„Sei der schnelle Tod, wenn ich es mir aus-suchen darf“, erwiderte die Frau sofort. „Töte mich! Töte so viele, wie du kannst, und dann dich selbst. Erst dann wird die Welt eine bessere sein.“

Mit einer solchen Entgegnung hatte Meri-gall nicht gerechnet.

„Du willst also nicht entkommen und den Kampf gegen Rost und Häma fortsetzen? Du betest zum Rabengott, Verteidiger des Lebens, und doch sprichst du zu mir von Tod und Mord.“

Merigall glaubte, ein Hustenanfall würde ihren Leib schütteln, doch dann brach ihr hei-seres Lachen hervor.

„Als ich Novizin bei den Rabenschwestern wurde, hat mich mein Onkel verhöhnt“, er-klärte sie. „Bei unserer letzten Begegnung hat er versucht, mich zu erwürgen. Meine Cousi-nen haben ihn verjagt.“

„War er besessen?“, wollte Merigall wis-sen, von der unverständlichen Laune der Frau fasziniert.

„Möglicherweise vom Glauben. Mein On-kel hat Corax angebetet – den Plünderer-As-pekt des Rabengottes. Meine Schwestern lieben vielleicht die Bauern des Waldes, aber die Schwarzflügel behaupten, die Menschen hätten den Gott erzürnt, als sie das Rabenland

betraten. Sie glauben, Corax würde den Fluch nicht heben, bis das Land von der Menschheit befreit wurde. Onkel hat mich nicht mehr ge-hasst als alle anderen, aber er hielt es für ange-messen, mich zuerst zu töten, da die Mensch-heit in der Vorzeit von den Rabenschwestern ins Rabenland geführt wurde.“

Ihre Zunge wurde schwer bei den letzten Worten, also bot Merigall ihr verwässerten Wein aus dem Schlauch am eigenen Gürtel an. Das Dämonenwesen schob der Frau mit der Hand das Haar aus dem Gesicht, während sie gierig trank. Die Rabenschwester versteifte sich, ließ die Hand jedoch gewähren. Unter den Wunden, dem Schmutz und dem eiternden Brandmal auf der Wange empfand Merigall sie als schön, allerdings sah das Dämonenwesen das Schöne in allem.

„Jetzt, am Ende des Lebens und der Qua-len, verstehe ich meinen Onkel“, sprach die Frau weiter, nachdem sie den leeren Wein-schlauch in den Dreck fallen ließ. „Die Sensen-männer hatten Recht! Soll doch einfach jeder sterben – ganz besonders ich, die so töricht war, an Hoffnung zu glauben!“

„Die Sensenmänner töten nicht jeden, nur Menschen.“

„Jeder!“, beharrte die Rabenschwester. Un-erschütterlich hielt sie Merigalls Blick stand. „Bewusstsein erschafft stets das Böse und hat daher nicht verdient, zu existieren. Überzeug mich doch vom Gegenteil.“

Ihre Worte forderten gründliches Nach-denken.

„Ich finde deine Niedergeschlagenheit ist deiner nicht würdig. Tote Welten habe ich bereits gesehen, und sie alle sind unerträglich öde“, raunte Merigall. „Es stimmt, dass alle denkenden Wesen grausam sein können, aber auch mitfühlend. Wüsstest du die Süße derart zu schätzen, wenn sie nie von Gift und Galle gemäßigt würde?“

Da kam dem Dämonwesen ein Gedanke.





„Lass uns eine Wette eingehen! Falls ich dir beweisen kann, dass es in den Verbotenen Landen Erbarmen gibt, wirst du den Lehren der Sensenmänner abschwören und dem Tod trotzig entgegenblicken, nicht derart apathisch.“

„Was bedeutet dir mein Glaube, Gelbauge?“

„Nichts. Aber Herausforderungen sind die Essenz meines Lebens“, erklärte Merigall lächelnd. „Komm!“

„Vielleicht ist es dir entgangen, aber ich bin an die Wand gekettet“, entgegnete die Frau. Mühsam streckte sie dem Dämonenwesen die Ketten entgegen.

„Gib mir einen Kuss und wir werden gemeinsam dem Eisen entrinnen!“

„Ich habe ein Keuschheitsgelübde abgelegt“, lehnte die Rabenschwester ab. Dennoch bedachte sie die sanften, einladenden Lippen mit erschöpfter Neugierde.

„Mein Kuss ist keiner der Liebe oder gar der Lust. Betrachte unsere Berührung als Pflicht im Auftrag des Glaubens, als einen Durchgang in angenehmere Gefilde“, meinte Merigall. Damit glitt die Hand unter das Haar der Frau, das in ihrem Nacken vom Blut ganz steif war.

„Mein Name ist Rimenda. Das Dorf Karnevera ist Zeuge meiner Geburt“, murmelte sie. Dann verschloss sie die Augen vor der Welt, als sich ihr Merigalls Augen näherten, die wie Zwillingssonnen strahlten.



Als die zwei sich in einen kleinen, gewölbten Raum begaben, schreckte dort ein Junge aus dem Schlaf, setzte sich auf und schaute die unerwarteten Gäste mit ebenso gelben Augen wie Merigall an.

„Schlaf bis zum Morgen, mein Kind“, sagte das Dämonenwesen und drückte die kleine Gestalt sanft zurück auf das Bett. Der Junge ließ es gewähren, ohne sich zu sträuben, und schien augenblicklich wieder einzuschlafen.

Nachdem sie Tage auf dem kalten Kerkerboden verbracht hatte, fühlte sich Rimenda so schwach und steif, dass Merigall sie auf dem Weg in den großen Saal der Behausung stützen musste. Dort waren die Bewohner bereits erwacht und saßen mit ihren Verwandten, die sie besuchten, beim ersten Frühstück.

„Niemand kann uns sehen oder hören“, beruhigte Merigall die Rabenschwester, die sich die schwarzen Lumpen fester um den Leib zog. „Ich habe dich hergeführt, weil die Halblinge die gutmütigsten Wesen der Verbotenen Lande sind. Sieh nur, wie sie den Tag voller Heiterkeit beginnen, obwohl ihre Mägen noch knurren, und lass die Hoffnung auf das Gute im Leben daraus erwachsen!“

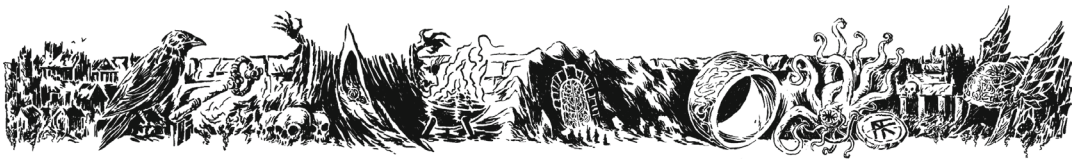
„Liebe Medulda, möchtest du keine geschmorte Butter zu dem Nussbrot?“, bot die Gastgeberin an, dann fuhr sie mit dem Zeigefinger durch das gelbe Fett, um der Angesprochenen zu zeigen, wie cremig die flüssige Masse war.

„Danke für dein Angebot, liebste Hulvia“, erwiderte die Schwägerin. Dann nahm sie die Schüssel entgegen, die am Rand so fettig war, dass sie ihr fast aus der Hand rutschte.

Plötzlich wurden die Frauen unterbrochen, als eine runde Tür mit Getöse aufgestoßen wurde und einen Pfad ins Innere des Hauses preisgab. Ein winziges, grau-schwarzes Kind stürmte nackt hindurch und quietschte ob seiner Freiheit vergnügt. Ein älterer Halbling torkelte hinterher, krümmte sich auf der Türschwelle zusammen und erbrach sich. Gleich hinter ihm erschien eine jüngere, hellhäutige Halblingfrau, die sich ein weiteres Kind an die Brust drückte.

„Opa ist schon wieder betrunken und hat ihn fallengelassen. Es tut mir schrecklich leid, Mutter.“

Der Ausreißer kam allerdings nicht weit. Der Herr des Hauses streckte ein Bein aus, schnappte sich das Kind, nachdem es auf die Schnauze gefallen war, und trug es, das Gesicht



vor Wut verzerrt und den Griff im Nacken des Sprösslings fest wie unbarmherzig, zurück zu den geheimen Kämmerchen der Behausung. Das Blut aus der Nase des Kindes hinterließ eine kleine Spur, aber weitere Schreie wurden von der strengen Hand unterdrückt. Die Frau des Hauses verbarg das Gesicht in den Händen und weinte herzergreifend. Das wilde Kind war offenbar kein Halbbling, aber als Rimenda fragend zu Merigall blickte, murmelte der Dämon, dass sie nun gehen sollten, und küsste erneut die Lippen der Rabenschwester, bevor sie die Geistesgegenwart besaß, sich dagegen zu wehren.



Augenblicklich war die Welt kälter und trostloser. Faserige Wolken, schräg von der Sonne beleuchtet, erhoben sich in den kühlen Morgenhimmel und ersetzten die soeben gesehene Szenerie wie in einem Traum. Die Wände einer Schlossruine umgaben Rimenda und Merigall, ebenso wie eine Handvoll gerüsteter Orks. Keiner von ihnen schien die Gäste bemerkt zu haben, stattdessen lehnten sie auf ihren Speeren, offenkundig von der langen Nachtwache gelangweilt. Jemand schnarchte hörbar wo er stand, während ein gelbäugiger Riese ein Jagdlied summt und im Takt mit den Lippen schnalzte. Die Rabenschwester erkannte, wie mehrere Orks vor der Glut eines Feuers schliefen, das in den Nachtstunden hoch aufgelodert haben muss.

„Wir befinden uns in den Überresten der Burg Auge der Rose, wo Kaiser Hroka, der Erste und Beste, Hof hält“, verkündete Merigall ganz formell.

„Auge der Rose? Soll das heißen, diese Orks schätzen den Duft der Blumen? Jeder Ork, dem ich bislang begegnet bin, hat seinen eigenen Körpergeruch bevorzugt.“ Rimendas Worte klangen gelassen, auch wenn ihr die Überras-

chung ins Gesicht geschrieben stand.

„Die Burg hat ihren Namen vor langer Zeit erhalten, als die meromannischen Zwerge sie als Freundschaftsgeschenk für die Elfen errichtet haben“, erklärte der Dämon. „Ich habe dich hergeführt, um dir zu zeigen, wie wunderbar Respekt über die Grenzen der Völker hinaus bewahrt werden kann.“

Wie aufs Stichwort wanderte ein Mensch durch die brutalen Krieger, ein schlaksiger Mann, der über den schmutzigen Lumpen übertrieben viele Kinkerlitzchen trug und ein überhebliches Gebaren an den Tag legte. Die Orks grunzten zum Gruße, ohne jeden Stolz, bohrten sogar weiter in ihren Nasenlöchern oder kratzten sich die rüdigte Haut, als er vorüberzog. Merigall folgte mit Rimenda dem Mann in einen Innenhof, über den ein grober Stoff gespannt war, der als Baldachin diente. Kaiser Hroka saß auf einem Thron, gekleidet, wie wahrscheinlich nur die Kinder oder Frauen der Menschen, wenngleich in diesem Fall in grotesken Größen geschneidert. Der Orkanführer zerknackte mit den Zähnen einen Markknochen und schlürfte laut den Inhalt seines Frühstücks aus.

„Eure Majestät“, grüßte der Besucher mit übertriebener Verbeugung. „Der canidische Bote wartet noch immer auf eine Audienz.“

„Wie du siehst, esse ich gerade“, brummte der Ork. „Der Winzling kann warten.“

„Der Zwerg hat die ganze Nacht gewartet, Eure Majestät.“

„Meinst du, ich wäre nicht die ganze Nacht auf gewesen?“, brüllte der Herrscher. Bedrohlich ließ er den Hüftknochen kreisen, ehe er ihn auf dem Holztisch zerbrach.

„Wenn ich Euch einen Vorschlag unterbreiten dürfte, werde Hoheit?“, unterbrach der Mann mit einem gequälten Lächeln.

„Was?“

„Der Zwerg behauptet, er wäre von Beruf Schmied. Er wirkt alt und schwach, könnte



aber höchstwahrscheinlich über wertvolles Wissen verfügen. Warum bitten wir ihn nicht, eine Zeit lang unsere eigenen Schmiede zu unterrichten, als ein Zeichen des guten Willens seines Volkes?“

„Einverstanden! Solange ich ihn nicht sehen muss, bevor ich ausgeruht bin.“

„Eine Delegation aus der Menschensiedlung Karalend soll ebenfalls auf dem Weg hierher sein“, fügte der Mann hinzu. „Wenn es Eurer Majestät beliebt, könnten wir die beiden Botschafter gegeneinander antreten lassen, sobald sie beide zugegen sind, um zu sehen, wer von ihnen ein Volk vertritt, das des Gehörs Seiner Majestät würdig ist.“

„Hrang Gala, du bist so dürr wie Katzen-  
darm und hässlich wie die Nacht, aber du hast deine hellen Momente!“ Grinsend warf der Kaiser den leeren Knochen über die Schulter den wartenden Hunden zu, die sofort übereinander herfielen, um an die Überreste zu gelangen. „Und nun verschwinde von hier und schick den Winzling an die Arbeit! Heute Abend sprechen wir erneut.“

„Wie Ihr wünscht, Eure Majestät“, erwiderte der Mann mit einer weiteren Verbeugung. Dann machte er auf den Fersen kehrt und verließ den Hof auf einem Weg, der ihn direkt an Rimenda und Merigall vorbeiführte, ohne sie jedoch zu bemerken.

„Wie es scheint, werden wir an diesem Tag keinen über die Grenzen der Völker hinausgehenden Respekt erleben“, meinte die Rabenschwester.

„Dann lass uns stattdessen weiterreisen“, erwiderte der Dämon schmolend und zog die Frau an sich.

„Ist dieses ständige Küssen denn nötig?“, erkundigte sie sich kühl. „Dein Mund ist mit Sicherheit sehr schön, doch mir ist er schon bitter wie Galle.“

„Genau genommen ist es nicht nötig“, gestand Merigall. „Wir müssen einander nur berühren, aber ich küsse nun mal gerne.“

„Dann sollst du meine Berührung erhalten“, beharrte Rimenda und gab dem Dämon eine Ohrfeige, die so laut widerhallte, dass der Kaiser eine Augenbraue hob, während im selben Moment die Gäste aus dem Auge der Rose verschwanden.

Den ganzen Morgen lang führte Merigall die Rabenschwester durch die Verbotenen Lande, auf der Suche nach jener Güte, die der Frau den Glauben an das Leben zurückgeben würde. Sie besuchten Verhandlungen zwischen Goblins und Echsenmenschen auf einem Frachtkahn in den stinkenden Gargan-Sümpfen, wandelten unter Wachstumsverdrehern in den Gassen von Erlenstein und sahen, wie Oger ein Reh in Brand steckten, nur um darauf zu wetten, wie weit es noch laufen würde, bevor es dem Feuer erlag. Gegen Mittag erschien es Merigall, dass selbst der Wind heulend das Gegenteil verkündete, ganz gleich, wo sie auch hinsahen. Die Druiden der Elfenstämme pflegten die Tierwelt in den Wäldern des Leichentuchs, indem sie mit Magie Fuchswelpen anlockten und ihnen das Genick brachen, um den diesjährigen großen Wurf einzudämmen. Die Wolfsmenschen fingen lebende Kaninchen und brachen jedem von ihnen einen Hinterlauf, damit die Jungen ihre Jagdfähigkeiten testen konnten. Überall strömte Blut in Sturzbächen, während jene, denen es entrissen wurde, jammerten und schrien. Als die Nachmittagssonne träge über den Bergen hinter Vivend hing, war der\*die Dämon\*in ausgesprochen schlecht gelaunt. Rimenda war der Meinung, dass Merigall die Wette verloren hatte und sie nach Vond zurückbringen sollte, ehe die Nacht hereinbrach, oder nach Karnevera, dem Dorf ihrer Geburt, wo sie ihren Onkel unter den Sensenmännern aufspüren und sich Zutritt zu der mörderischen Gemeinschaft der Schwarzflügel verschaffen wollte.

„Lass uns einen letzten Ort besuchen. Wenn



wir dort kein Erbarmen finden, werde ich deinem Wunsch nachkommen“, erwiderte ihr\*e Reiseführer\*in, und die gelben Augen glänzten, als sich der Griff so fest um die Hand der Rabenschwester legte, dass ihre Finger sich augenblicklich in Luft auflösten. Nach einem kurzen Schwindel verdichtete sich der graue Schleier vor Rimendas Augen zu Stein. Sie standen in einer Schlucht unter einem gewaltigen Bollwerk. Mühselig kämpfte sich das Sonnenlicht einen Abhang voller Knochen hinab. Ein Aasgeier mit goldenen Augen kreischte von seinem hohen Sitz herab, wütend, dass sein Festmahl derart gestört wurde.

„Wohin hast du uns jetzt gebracht?“, verlangte Rimenda zu erfahren. „Gibt es an einem dermaßen trostlosen Ort wirklich Platz für Erbarmen?“

„Wir stehen am Ende der Welt“, verkündete das Dämonwesen. Der Blick, der auf der Rabenschwester ruhte, war sowohl zärtlich als auch erwartungsvoll.

„Haben die Zwerge die Welt nicht als Kugel erschaffen? Wie kann eine Kugel denn enden?“

„Hier enden nur die Verbotenen Lande, aber auch die Welt“, erklärte Merigall.

„Soll das heißen, wir stehen vor dem Bollwerk des Eisernen Riegels?“, hauchte die Frau. Sie hatte schon von dem Ort gehört, konnte es aber noch immer nicht glauben.

Sie hob die Hand, um die Zinnen gegen den grellen Himmel zu erkennen, als ein Zischen die Ankunft eines Pfeils verriet. Er durchbohrte ihre Handfläche und nagelte ihre Finger an ihre Schulter, wo sie zuckten wie die Beine einer sterbenden Spinne. Überraschung ging dem Schmerz voraus, dem keine Zeit blieb, da bereits ein weiterer Pfeil von den stummen Kämpfern auf der Zinnenmauer die rechte Seite der Rabenschwester aufriss und sie mit seiner Kraft zu Boden warf. Merigall fing die Frau auf, als sie stürzte, und hielt sie sanft in den Armen, wie ein Kind, das es zu schützen galt.

MERIGALL



Pfeile von den Wächtern bohrten sich in den Rücken des Dämonwesens, aber Mog kann nicht von Pfeilspitzen verletzt werden.

Merigall ließ die Pfeile, wo sie waren, und konzentrierte den bernsteinfarbenen Blick auf das schwindende Licht der Frauenseele.

„Nur Böses. Du verlierst ... unsere Wette“, stammelte sie. Blut sickerte ihr aus dem Mundwinkel.

„Nein“, widersprach Merigall. „Hier ist mein Erbarmen: Du wirst nicht von Krasylla verschlungen, wie es dir vorherbestimmt war. Also kämpfe bis zum Tod, wie es vereinbart war!“

Rimendas Mund bewegte sich, doch roter Schaum trat anstelle der Worte hervor.

Merigall wusste nicht, ob die Rabenschwester ihm\*ihr danken oder ihn\*sie verfluchen wollte.

Die Spannung kitzelte förmlich.



# EINLEITUNG

*Mit schwerem Atem lockte der Friednebel Kalman Rodenfall.  
Doch andere Dinge hielten ihn zurück.*

*„Der Flüsternde hat in Vond ein Geschwür aufgerissen. Die  
Infektion breitet sich aus, aber unsere Vorfahren können das  
Land heilen. Vergesst eure Streitigkeiten und euren Zwiespalt.  
Sucht jene, die nach dem Leben in allen Völkern streben und  
findet eure Ahnen!“*

*Besorgt betrachtete der Elf die bunt zusammengewür-  
felte Truppe vor sich.*



**W**illkommen in der Kampagne *Der Zorn  
des Raben* für *Die Verbotenen Lande*.

Der Rabe hat Grund genug, sich an den Verbotenen Landen zu rächen. Das Land, in das der Rabengott den Menschen vor Hunderten von Jahren einlud, es sich mit den Zwergen, Elfen und anderen Völkern in den alten Zeiten zu teilen, ist von Kriegen zerrissen und Dämonen aus anderen Sphären haben Einzug gehalten. Die meisten Bewohner der Verbotenen Lande glauben, dass die Menschen und ihre magisch begabten Sprösslinge, die sie mit den Elfen zeugten, die Ursache für ihr Elend sind – ein Glaube, der unter den Völkern Argwohn und Hass säte. Jetzt, da der Blutnebel sich gelichtet hat, ist die Zeit der Rache gekommen – um das Land zu reinigen oder es entschlossen an sich zu reißen.

In den Legenden wird erzählt, dass sechs Elfen in alten Zeiten über das Leben auf der

Steinkugel wachten, die von den Zwergen für den Gott Hüne erschaffen wurde. Noch bevor die Menschen nach Rabenland kamen, erachteten die Elfen die Schöpfung als vollendet und zogen sich zurück, um sie nicht zu stören. Sie legten ihre fleischlichen Hüllen ab und ließen ihre sechs Rubine in die Krone Stanengist einlegen, von der es heißt, die ersten Könige des Landes hätten sie getragen. Während der Kriege wurden jedoch einige Elfensteine aus der Krone gestohlen und später ist sie vollständig verschwunden.

Jetzt, da die Verbotenen Lande wieder betreten werden können, erregt die Legende um Stanengist erneut Interesse. Die Macht, das Wissen und der Wert der Elfenkrone sind der Schlüssel zu den Verbotenen Landen, sei es, um das Land zu retten oder um es zu beherrschen.



## ÜBERBLICK

*Der Zorn des Raben* ist eine umfangreiche Kampagne ohne linearen Plot, und dennoch ist sie nicht besonders schwer zu leiten. In diesem Buch findest du ein Sammelsurium an Fraktionen, Orten und Ereignissen, die du in deine Kampagne der Verbotenen Lande einweben kannst. Im Folgenden fassen wir den Inhalt kurz zusammen:

### DIE ELFENKRONE STANENGIST

Im folgenden Kapitel geht es um die Krone Stanengist und die drei weiteren mächtigen Artefakte, in die Elfenrubine eingesetzt wurden. Ihre Geschichten und Fähigkeiten werden dort detailliert angegeben, ebenso wie Vorschläge, wo sie gefunden werden können.

### HAUPTAKTEURE

Im Anschluss folgt eine Beschreibung der Hauptakteure, die auf die eine oder andere Weise nach Stanengist suchen oder aber den Versuch unternehmen, die Machtverhältnisse in den Verbotenen Landen zu ändern. Diese Hauptakteure haben ihre eigenen Ziele und werden sich im Verlauf der Kampagnen bemühen, diese zu erreichen.

### ABENTEUERSCHAUPLÄTZE

Im Kapitel danach werden acht Abenteuerschauplätze vorgestellt, die im selben Stil beschrieben werden wie jene drei im *Spielleiter-Handbuch*. Diese Abenteuerschauplätze sind auf die eine oder andere Art mit der Legende von Stanengist oder den Hauptakteuren der Kampagne verbunden, aber sie können in jeder beliebigen Reihenfolge aufgesucht werden.

Bedenke, dass zwei der Abenteuerschauplätze im *Spielleiter-Handbuch – Wetterstein* und

*Das Tal der Toten* – ebenfalls mit *Der Zorn des Raben* verbunden sind. Falls du sie noch nicht angespielt hast, dann könnte diese Kampagne davon profitieren, wenn du sie hinzufügst.

### SHOWDOWN IN VOND

Das Buch endet mit dem Kapitel zum großen Finale der Kampagne, dem Showdown in Vond. Vond ist ein ausgedehnter Abenteuerschauplatz, bei dem auch verschiedene Wege beschrieben werden, wie man den Wettlauf nach Stanengist auflösen kann. Es gibt für die Geschichte kein „richtiges“ Ende – stattdessen bestimmen die Entscheidungen der Spieler, wer von den Hauptakteuren fällt und wer triumphiert. Die Zukunft der Verbotenen Lande liegt in den Händen der Abenteurer.

Die finale Konfrontation, die die Kampagne

#### WO SIND DIE ARTEFAKTE?

Bevor du *Der Zorn des Raben* anfängst, ist es klug, zu bestimmen, wo sich die Krone Stanengist, das Langschwert Maligarn, das Zepter Nekhaka und die Mantelspange Blutstern in deiner Kampagne befinden. Bei der Beschreibung jedes Artefaktes befinden sich Vorschläge, aber es hält dich nichts davon ab, sie dort zu platzieren, wo es dir beliebt. Es kann sein, dass du die Fundorte während der Kampagne ändern musst, je nachdem, wohin die Abenteurer sich tatsächlich begeben.



ne beendet, kannst du einsetzen, wann immer du willst, aber ein paar Bedingungen müssen dafür erfüllt sein:

- ❖ Die Abenteurer besitzen die Elfenkrone Stanengist und mindestens eines der anderen drei Artefakte mit Elfenrubinen (siehe das folgende Kapitel).
- ❖ Die Abenteurer haben die meisten Hauptakteure getroffen und sind mit ihnen verbündet oder verfeindet (siehe Kapitel 3).
- ❖ Die Abenteurer kennen die Legenden über Zytera, Krasylla und Vond.



## LEGENDEN

Die wichtigste Art, wie die Spieler im Laufe der Kampagne an Informationen über die Hauptakteure und die vier Artefakte gelangen können, sind Legenden (Seite 6 im *Spieler-Handbuch*). Deshalb ist es unerlässlich, dass die Spieler immer wieder von den für die Kampagne wichtigen Legenden hören oder lesen. Am Ende des Buches findest du sie als Spielmaterial, du kannst sie aber auch von der Uhrwerk-Webseite herunterladen.

Als Faustregel solltest du wenigstens einmal pro Spielsitzung den Spielern eine der Legenden erzählen. Du kannst die Legenden an jedem beliebigen Ort auftauchen lassen. Falls es gerade keinen passenden NSC gibt, der von einer bestimmten Legende berichten könnte, dann kann sich auch einer der Charaktere am Lagerfeuer mit Hilfe eines Wurfs auf WISSEN (Seite 55 im *Spieler-Handbuch*) an eine erinnern und sie den anderen Spielern vorlesen.

### DER EINSTIEG IN DIE KAMPAGNE

*Der Zorn des Raben* kann auf ganz unterschiedliche Arten anfangen. Du kannst beispielsweise die Artefakte, Hauptakteure und Abenteuer-

schauplätze aus diesem Buch einführen, lange bevor die Abenteurer überhaupt von Stanengist hören.

Der einfachste Weg, die Kampagne ins Rollen zu bringen, ist es jedoch, ihnen die Legende von Stanengist zu Ohren kommen zu lassen (siehe nebenstehender Kasten). Wie dies genau vonstattengeht, hat keine Auswirkung auf die Kampagne insgesamt.

Falls du möchtest, kannst du die Einstiegszene im Kasten unten als Inspiration verwenden. Die Szene kann überall auf Reisen durch die Verbotenen Lande stattfinden und benutzt werden, um die Abenteurer an jeden beliebigen Abenteuerschauplatz zu locken, der dir vorschwebt. Natürlich muss die Szene an deine spezielle Gruppe angepasst werden.



### EINSTIEGSSZENE

„Oh wertige Wohltäter, Ihr habt uns vor dem Monster gerettet! Wer wurde je solcher Magie gewahr?“, rief der Händler aus dem Wagen. Erst danach wagte er sich nach draußen, als die letzten Überreste des roten Nebels sich schließlich in der abendlichen Brise zerstreut hatten.

„Das war mitnichten Magie. Ich habe lediglich eine Wahrheit in der Heimatsprache der Blutlinge ausgesprochen“, murmelte die fremde Person, die sich über das Schmuckkästchen beugte, das im Eifer des Gefechts vom Tisch gefallen war. Angewidert betrachtete die Person einen Amethysten, von dem frisches Blut tropfte.

„Das ist mein edelster Stein, aber Ihr habt ihn Euch als Belohnung verdient! Er ist mir wertvoller noch als mein linkes Ei.“ Der Händler lachte



nervös, als ihm im gleichen Augenblick bewusst wurde, dass der Retter genauso gut ein Wegelagerer sein könnte. Er warf Trisnir einen Blick zu. Die Kriegerin hatte das Schwert weggesteckt und wirkte gänzlich hingekriegt, wenngleich schwer zu sagen war, ob es sich bei dem Fremden um einen Mann oder eine Frau handelte.

„Du bietest nichts als Plunder feil. Ich suche nach dem Stein, der einst meiner geliebten Viridia gehörte, deshalb habe ich eingegriffen“, erwiderte der Wanderer. Dann fiel, zum Leidwesen des Händlers, der Amethyst in den Straßendreck. „Viridias Herz ist ein Smaragd mit Namen Gallenauge. Du hast ihn nicht zufällig gesehen, wo du doch Juwelen verhöckerst?“

Die ablehnende Erwiderung des Händlers schien die fremde Person zu betrüben, denn sie seufzte schwer.

„Viridia und ihre fünf Elfeneschwister haben einst über das Land geherrscht, aber nachdem der Frieden einkehrte, wurden ihre Herzjuwelen in die Krone Stanengist gesetzt, die lange von den Herrschenden des Rabenlandes getragen wurde. Wenn du als Händler die Krone oder eines der sechs Juwelen findest, kannst du sie für jede Goldsumme verkaufen, nach der es dich verlangt. Suchst du stattdessen nach Macht, erhältst du sie mit Stanengist auf deinem Haupt. Aber wenn du meine Freundschaft wünschst, dann wirst du Viridias Herz zu mir zurück bringen.“

„Habe ich Euch richtig verstanden? Sind diese wertvollen Edelsteine wirklich verloren, ohne einen Besitzer?“, erkundigte sich der Händler, dessen Geschäftssinn wieder die

Oberhand über die Angst gewonnen hatte.

Der wunderschöne Fremde betrachtete die Gruppe mit leerem Blick, und ihnen war, als würden ihre Gedanken aus ihren Seelen gerissen.

„Trotzig stahl Merigall vor über tausend Jahren Stanengist und verstreute die Juwelen im ganzen Land. Niemand weiß, wo sie jetzt sind. Es heißt, der Verlust von Stanengist habe das Rabenland in den Ruin gestürzt.“

„Wer seid Ihr?“

Die gelben Augen des Fremden wandten sich dem Händler zu.

„Ich bin Merigall.“

Unerschrocken begegnete das Wesen den erstaunten Blicken.

„Ich kann nicht überall zur gleichen Zeit sein und muss schnellstens weiterziehen, aber es gibt einen Ort, an dem Ihr mir bei meiner Suche nach Gallenauge helfen könnt. Falls Ihr einen der sechs Elfenrubinen findet, werdet Ihr jenseits aller Vorstellung belohnt.“

---

## DER VERLAUF DER KAMPAGNE

Sobald die Abenteurer die Legende von Stanengist vernommen haben, liegt es an ihnen, die Suche nach der Krone und den fehlenden Rubinen anzutreten. Verwende die Legenden, um die Abenteurer auf die richtige Spur zu führen, und lass sie an den Abenteuerschauplätzen auf die Hauptakteure treffen.

Falls die Spieler nicht anbeißen und kein Interesse an der Legende von Stanengist zeigen, kannst du ihnen mehr von der Elfenkrone und ihrer Geschichte (siehe nächstes Kapitel)





erzählen, ebenso wie die Legenden zu den anderen drei Artefakten, denen Elfenrubine inwohnen. Hoffentlich werden sich die Spieler früher oder später für Stanengist begeistern.

Die Hauptakteure und die vier Artefakte können im Lauf der Kampagne in jeder beliebigen Reihenfolge auftauchen, je nachdem, welche Entscheidungen die Spieler treffen, welche Begegnungen sie machen und welche Abenteuerschauplätze sie besuchen. Vermeide es, die Spieler in eine bestimmte Richtung zu drängen, und überlasse es stattdessen ihnen, den Hauptakteuren und Artefakten dort zu begegnen, wo sie selbst hin wollen.

Es ist auch möglich, dass die Abenteurer zwischen den Begegnungen und Ereignissen, die mit Stanengist verbunden sind, noch andere Abenteuer erleben. Durch Nebenquesten kannst du die Kampagne nach Belieben erweitern.

Sobald du den Eindruck hast, es wäre an der Zeit, die Kampagne zu einem Ende zu führen und wenn die Abenteurer die erforderlichen Bedingungen (wie oben aufgelistet) erfüllen, kannst du den Showdown in Vond einleiten.



ZERTORME



## SPIELER- MOTIVATION

Falls die Spieler von sich aus kein Interesse an Stanengist zeigen, kannst du sie mit von den Hauptakteuren bezahlten Aufträgen ködern. Das Dämonenwesen Merigall ist besonders nützlich, da diese\*r Trickster bestimmte Ereignisse auslösen und Zyteras Macht über die Verbotenen Lande brechen will (siehe nächstes Kapitel). Die Abenteurer könnten Merigall bereits begegnet sein, falls sie den Abenteuerschauplatz Wetterstein (Seite 215 im *Spielleiter-Handbuch*) besucht haben.

Falls die Abenteurer nicht vorhaben, Stanengist selbst zu benutzen, dann gibt es mehrere Fraktionen, die ihnen hübsche Sümmchen für die zusammengesetzte Krone bieten würden – ein eigenes Schloss, Reichtümer, Artefakte oder Informationen sind allesamt mögliche Belohnungen. Es ist äußerst wahrscheinlich, dass die Rostbrüder und andere Hauptakteure mehrere Abenteurer für die Suche anheuern wollen, da sie davon ausgehen, dass die meisten von ihnen dabei umkommen werden und nur eine Handvoll auch nur eines der Juwelen aufspüren kann. Alternativ könnte auch jemand damit drohen, die Familien der Abenteurer hinzurichten oder ihre Dörfer niederzubrennen, falls sie die Krone nicht für sie aufreiben.

Viele der Hauptakteure wollen Stanengist aus verschiedenen Gründen und könnten die Abenteurer ausnutzen, um ihre Ziele zu erreichen. Über die Motivationen der Hauptakteure erfährst du mehr in Kapitel 4.





# STANENGIST

*Man erzählt sich, die ersten sechs Elfen der Verbotenen Lande – jene, welche die Bäume pflanzten, den Flüssen die Betten gruben und den Tieren ein Zuhause gaben – ihre Rubine nach getaner Arbeit in der Königskrone Stanengist sammelten, deren Name Die Hängenden Steine bedeutet.*



**I**n der Kampagne *Der Zorn des Raben* dreht sich alles um die Elfenkrone Stanengist und die Elfenrubine, die darin eingebettet waren. In diesem Kapitel wird zunächst die Geschichte von Stanengist beschrieben. Anschließend folgen Beschreibungen der Krone selbst und ihrer Fähigkeiten, sowie der anderen Artefakte, die im Moment drei der Elfenrubine tragen: das Schwert Maligarn, das Zepter Nekhaka und die Mantelspange Blutstern.

## DIE GESCHICHTE VON STANENGIST

Die Elfenkrone hat eine lange und dramatische Geschichte hinter sich, die sich über mehrere Jahrhunderte erstreckt. Die Abenteurer können diese Geschichte durch die Legenden von Stanengist und der anderen Artefakte Stück für Stück in Erfahrung bringen. Alle Legenden werden am Ende des Buches aufgelistet. Du kannst sie auch von der Uhrwerk-Webseite herunterladen.

Einzelheiten der Geschichte, die nicht

konkret in den Legenden auftauchen, sind für das erfolgreiche Absolvieren der Kampagne nicht relevant. Neugierige Spieler, die ihr Wissen um die Krone vertiefen wollen, können aber weitere Informationen von bestimmten Hauptakteuren der Kampagne erhalten (siehe nächstes Kapitel).

### DER ROTE WANDERER IM HIMMEL

In den Legenden wird erzählt, wie die ersten Elfen als Rubine vom Roten Wanderer im Himmel herabfielen und in der Welt Form annahmen. Der herrlichste dieser Steine war das Herz des Himmels, das beim Aufprall in sechs Teile zersprang, aus denen sich sechs Geschwister erhoben, weise wie wunderschön – fünf Schwestern und ein Bruder. Mit neuen Sinnen erfuhren sie die Welt und gebannt von den Wundern um sie herum leuchteten ihre Herzurubine auf, um ihre neue Heimat zu zieren.

In ihrer Nähe stürzte auch Algared der Listenreiche herab, und obwohl auch er die Schönheit der Welt erkannte, verblasste sie für



### DIE ELFEN DER LEGENDE UND WO SIE JETZT SIND

- ❖ Gemelda – Rubin in Stanengist
- ❖ Neyd – Rubin in Stanengist
- ❖ Nebulos – Rubin in Stanengist
- ❖ Iridne – Rubin in der Mantelspange Hemella, auch bekannt als der Blutstern
- ❖ Viridia – Der Smaragd Gallenauge im Schwert Maligarn, auch bekannt als der Riesenschlächter
- ❖ Die Scherbenmaid – zersplittert in Scherben, die in den Stirnen von Druiden sitzen
- ❖ Algared – Rubin im Zepter Nekhaka

ihn doch vor der strahlenden Herrlichkeit der fünf Schwestern. Er sank vor ihnen auf die Knie und flehte sie an, seine Frauen zu werden.

Die Scherbenmaid, deren innerer Rubin am hellsten leuchtete, nahm ruhig seine Hand in ihre und erklärte ihm, dass ihre Liebe, ganz wie die seine, wie ein Ozean war und viel zu gewaltig, um mit nur einer Person geteilt zu werden. Damit schritt sie von dannen und wanderte gen Osten, um sich auf der Insel niederzulassen, die ihr zu Ehren als Maidenholm bekannt werden sollte.

Die Momente, die sie nicht damit verbrachte, mit dem Gott Lehm die Erde zu formen, verbrachte sie singend am großen Meer, um Liebhaber zu sich zu locken. So ereignete

es sich schließlich, dass der Rabengott ihr Lied vernahm, nachdem die Heimat der Menschen östlich der See zu Staub zerfallen war und diese auf ihren Schiffen in See gestochen waren. Das Lied der Scherbenmaid führte den Raben und seine Schützlinge über das Meer ins Rabenland.

Nachdem die Scherbenmaid fortgegangen war, fragte Algared die übrigen vier Schwestern, ob sie seine Frauen sein wollten. Die älteste von ihnen, Gemelda, die auch die weiseste unter ihnen war, da der größte Rubin in ihrer Brust ruhte, erklärte, dass sie und ihre Schwestern wohlwollend sein Angebot betrachteten, aber dass ihnen zunächst viel Arbeit bevorstand, da der Rote Wanderer ihnen allen aufgetragen hatte, die Welt mit Leben und Schönheit zu erfüllen. Die Schwestern erklärten sich mit dem Antrag einverstanden und versprachen, die Edelsteine einst in Freude und Harmonie zu vereinen. Bis dahin empfahlen sie Algared, sein Sehnen mit Arbeit zu erfüllen.

### STANENGIST WIRD VON DEN ZWERGEN GESCHMIEDET

Der Bruder der Schwestern, der Handwerker Nebulos, hatte sich bereits mit den Zwergen angefreundet, die behaupteten, sie hätten die Welt erschaffen, die von den Elfen betreten worden war. Um die Verlobung zu bestätigen und seine Schwestern und seinen künftigen Schwager zu erfreuen, bat er die Zwerge, die goldene Krone Stanengist zu schmieden, in der sie alle zusammen sitzen könnten, wenn ihre Weltenaufgaben vollendet wäre. Die Schwestern waren entzückt über das Geschenk, aber sowohl sie als auch Algared verlangten, dass auch Nebulos Platz in Stanengist fände, sodass sie alle einst in Kameradschaft miteinander verbunden wären. So wurde nun die Krone Stanengist so geschmiedet, dass sechs Steine darin Platz fänden.



### NEYD VERFÜGT ÜBER DAS WASSER

Die Elfenschwester Neyd wollte Wälder pflanzen, fand den Boden aber entweder zu trocken oder zu nass, wodurch ihre Pflanzen stets starben. Also suchte sie die Wassergöttin Strom auf, die ihr erzählte, dass das Wasser ohne jede Richtung dahinfließ, da ihm der Wille fehlte. Auch die Göttin war davon beunruhigt, fiel es ihr doch dadurch schwer, ihre Domäne zusammenzuhalten. Neyd schlug vor, den Wassern Namen und die Fähigkeit der Liebe zu geben, was ihnen den Willen verleihen würde, zusammenzubleiben. Strom hielt dies für eine gute Idee und schon bald flossen die Wasser von Rabenland nicht mehr hierhin und dahin, sondern in Flüssen, die sich in Seen sammelten. Nur das Wasser in den Sümpfen verhielt sich störrisch, aber da Strom ihr Element mit all seinen Launen liebte, gestattete sie ihm, sich nicht zu ändern, auch wenn die Sümpfe seither als gottlose Lande galten. Dankbar für die Idee nannte Strom den ersten Fluss des Landes die „Seyster“.

### NEBULOS ERSCHAFFT DEN FRIEDNEBEL

Den Bruder Nebulos freute es, wie die Schwester über das Wasser verfügte. Als er merkte, wie der nächtliche Nebel am Morgen zärtliche Tautropfen auf dem Grün hinterließ, sammelte er

sie ein und webte sie zusammen mit Sternlicht zu einem edlen Zufluchtsort, den Friednebel jenseits der Welt, damit er und sein Volk sich darin von der Arbeit erholen konnten. Böse Zungen behaupten, dass er seine alten Freunde, die Zwerge, mittlerweile leid war, weil er sie zu grob und ungeschickt fand, und dass er den Friednebel nur erschaffen hatte, um sich hin und wieder von ihnen zurückzuziehen.

### VIRIDIAS KAMPF GEGEN SCROME

Am Anfang dieses Zeitalters wütete ein Riese namens Scrome durch das Rabenland. Er hatte zwei Augen, eines über dem anderen angeordnet, und sie schiefen immer abwechselnd. Das gelbe Auge des Riesen war voller Güte und Liebe, das grüne dagegen kannte nur Groll und die Freude an der Zerstörung. Wenn das grüne Auge wach war, wütete der Riese durch das Land und zerstörte alles, was er und andere erbaut hatten. Ganz gleich, wie er sehr auch hinterher unter dem Einfluss des gelben Auges weinte und sich bemühte, wiedergutzumachen, was er zerstört hatte, so wurde er doch von allen gefürchtet.

Die Elfenschwester Viridia war eine Schildmaid und sie spürte Scrome auf, um das Monster mit ihrem Schwert Maligarn zu erschlagen und Frieden über das Land zu bringen. Sie fand ihn, als das gelbe Auge wach und der Riese reumütig war. Sie erzählte ihm vom Leid, das er unter dem Einfluss des bösen Auges über die Welt brachte, und so legte sich Scrome auf den Boden, entblößte die Kehle und bat die Schildmaid bitterlich weinend, sie möge ihn töten. Doch Viridia konnte keinen Unschuldigen erschlagen, also beschloss sie, zu warten, bis das böse Auge erwachte. Scrome liebte sie wegen ihrer Gnade und Weisheit. Aber als sich schließlich das grüne Auge öffnete, wandelte sich diese Liebe in Zorn. Ein brutaler Kampf entbrannte,



in dem Viridia sich nicht gegen den Titanen behaupten konnte und besiegt wurde.

In den Geschichten wird nicht erzählt, wie sie starb, aber eines ist sicher: Er verschlang sie, bevor das gelbe Auge erwachte und sich fragte, wohin die Elfenfrau verschwunden war. Sobald aber Scromes gelbes Auge das Elfenblut entdeckte, verbarg er sich entsetzt in den Bergen.

### VIRIDIA ERWACHT

Sobald Gemelda hörte, was ihrer Schwester widerfahren war, bewaffnete sie sich gemeinsam mit Nebulos und Iridne, um Viridias Rubinherz zurückzuholen und ihr im Friednebel einen neuen Leib zu schenken. Sie rief andere Elfen an ihre Seite und erschuf so die Krieger der Rotläufer, die seither nach verlorenen Elfenjuwelen jagen. Die Jäger fanden Scrome, dessen sanftmütiges gelbes Auge gerade wach war. Der Riese versicherte ihnen, dass sich Viridias Stein nicht in ihm befände, aber auch, dass er seit dem Mord in seinen eigenen Abfällen nach dem Stein gesucht habe, ohne ihn zu finden. Also bat er die Elfengeschwister, ihn zu erschlagen und in seinem Leib zu suchen, denn der Elfenrubin könnte in seinen Zähnen, in seinem Schlund oder den Innereien steckengeblieben sein. Gemelda jedoch zerrte das schlafende böse Auge auf und spähte hinein. Dort entdeckte sie Viridias Elfenedelstein, der wie ein Lustschimmer dort feststeckte.

Mit Viridias Schwert Maligarn schnitten sie das Auge heraus, aber in dem Moment erwachte es und rollte vor den Rächern davon, brodelnd vor Zorn. Jahrelang suchte das böse Auge von Scrome das Rabenland heim und alles, was es besah, wurde von Krankheit, Zwietracht und Verfall erfüllt. Eines Tages rollte es in ein Minenloch der Zwerge und blieb stecken. Dort fanden die Rotläufer es und schnitten Viridias Stein heraus. Dabei stellten sie

fest, dass sich der Rubin durch die Wut des bösen Auges in einen grünen Smaragd verwandelt hatte. Aus dem restlichen Auge entstand der Kelch, der als „Quelle der Tränen“ bekannt ist, der sich aus eigener Kraft stets mit Salzwasser füllt, in das sich Blut mischt.

Die Geschwister trugen Viridias grünen Edelstein zurück zum Friednebel, wo sie ihm erneut Form gaben, aber Viridia hatte sich verändert. Sie war nicht länger liebevoll und pflichtbewusst, sondern wütend und streitsüchtig. Die Geschwister schlugen vor, dass sie ihre Hülle für immer aufgeben und in der Krone Stanengist ruhe, wo sie sich eines Tages zu ihr gesellen würden. Viridia jedoch stieß ihre Geschwister beiseite, griff sich ihr Schwert und verkündete, dass die Schöpfung nicht danach verlangte, dass man das hegte, was wuchs, sondern auch, dass man das Alte pflückte, und das wäre von nun an ihre Aufgabe. Damit verließ sie ihre Geschwister, aber eine Spur aus abgetrennten Gliedmaßen und verrottenden Leichnamen enthüllte ihren Pfad. Der grüne Edelstein in ihrem Herzen wird Gallenaug genannt.

Der Riese Scrome hatte jetzt nur noch ein Auge, war sanftmütig, aber auch melancholisch und schämte sich vor allen Lebewesen für die Dinge, die er angerichtet hatte. Gemelda führte ihn in zu einem Tempel in einem einsamen Tal, dessen Mönche ein Schweigegeflübe abgelegt hatten. Dort trug sie ihm auf, über die ruhelosen Toten zu wachen – und hier fand er schließlich Frieden (siehe Tal der Toten im *Spilleiter-Handbuch*).

### DIE KRONE IM FRIEDNEBEL

Es kam die Zeit, da in Gemelda die Überzeugung reifte, dass das Rabenland aus eigener Kraft gedieh und dass ihre Aufgabe erledigt sei: Die Gewässer flossen sanft und alle Wälder waren gepflanzt, so dass ihrer Meinung nach die



Elfengeschwister sich in die Krone im Friednebel zurückziehen sollten, um nicht ihren Nachkommen im Wege zu sein. Iridne, Neyd und Nebulos legten ebenso wie Gemelda ihre Hüllen ab und begleiteten sie, auch wenn der Bruder oft in seinen Leib zurückkehrte, um mit dem Friednebel zu arbeiten. Viridia galt als vermisst, während Algared fand, dass sein eigenes Werk noch nicht verrichtet war.

### DAS ZERSPRINGEN DER SCHERBENMAID

Die Scherbenmaid, Schwester der Fünf, hieß die Menschen willkommen, als sie über das Meer kamen, und kümmerte sich um jene, die in Rabenland zurückblieben, nachdem der Rabengott die Verschiebung erlassen hatte. Mit ihnen zeugte sie viele Kinder, brachten den Sprösslingen Magie bei und wurde somit die große Ahnin der Elfenkinder und Druiden. Mit der Zeit jedoch wurde sie immer schwermütiger, da ausnahmslos jeder ihrer menschlichen Geliebten alterte und verstarb. Als schließlich Morander, der ihr besonders nahestand, starb, ließ sie ihr Herz in tausend Stück zerspringen, damit alle ihre Nachfahren eine Scherbe mit sich tragen konnten, die ihnen Macht und Weisheit verlieh. Die Elfenkinder, die eine Scherbe auf der Stirn tragen, sind als Orden der Jungfern bekannt und besitzen außergewöhnliche magische Fähigkeiten.

### ALGARED IN ERLENLAND

Nachdem der Rabengott das Land verschoben und den Menschen das Erlenland südlich der Teilung zugewiesen hatte, rief die Scherbenmaid Algared zu sich nach Maidenholm. Sie betrachtete die Menschen als ihre Kinder und sorgte sich darum, wie sie alleine zurechtkommen würden, also bat sie Algared, ihnen ins Exil zu folgen und ihnen dort mit seinem Rat beim Bau ihrer neu-

en Heimat zur Seite zu stehen. Da Algared noch immer die Scherbenmaid ebenso sehr liebte wie ihre Schwestern, versprach er, dem Wunsch der Elfenfrau nachzukommen. Somit folgten er und andere Elfen den Menschen ins Erlenland, angeblich als Geiseln, um den Frieden zwischen ihren Völkern zu garantieren, aber eigentlich als Helfer und Aufpasser.

Viele dieser Elfen waren von den Menschen fasziniert und zeugten mit ihnen im Erlenland Kinder, auch wenn Algared selbst sich zurückhielt. Diese Nachkommen werden aufgrund ihrer zierlichen Leiber von ihren menschlichen Verwandten die „Zierlichen“ genannt. Die Elfen lehrten sie ihre Musik und Magie, erkannten aber, dass ihre Schüler Wesenszüge wie Gier und Machthunger besaßen, wo sie Umsicht und Dankbarkeit hätten zeigen sollen. Angewidert verließen die Elfen das Erlenland. Algared bedauerte sein Scheitern und kehrte zur Scherbenmaid zurück, um ihr von seinem Versagen zu berichten. Bekümmert zog er sich in den Friednebel zurück, legte seine Hülle ab und gesellte sich zu jenen seiner Frauen, die bereits in der Krone Stanengist ruhten.

Als ihn jedoch Hunderte Jahre später besorgniserregende Nachrichten aus dem Erlenland erreichten, war es um seinen Frieden geschehen, denn er betrachtete das Land noch immer als seine Verantwortung, eine Aufgabe, die ihm von der edlen Scherbenmaid übertragen wurde, die für die Menschen zersprungen war und sich selbst geopfert hatte. Also verließ er Stanengist und nahm erneut Gestalt an, diesmal als hochgewachsener Mensch, um auf geheimen Pfaden, die nur ihm und der Scherbenmaid bekannt waren, ins Erlenland zurückzukehren. Dort stürzte er den König und setzte sich selbst als mächtiger und weiser Herrscher auf den Thron. Er zeugte Nachkommen, um ein gerechtes Herrscherhaus zu gründen, und zog seinen



Sohn Algadan mit strenger Hand groß. Erst als sich Algadan als dem Thron würdig erwiesen hatte, gestattete er es seinem eigenen Leib, zu altern. Er täuschte seinen Tod vor und ließ seinen Rubin ins königliche Zepter Nekhaka setzen, das seither in der Algarianischen Dynastie weitervererbt wird, um als Ratgeber zu dienen. Die Könige Algamar, Alvagard und Algarod, die später ins Rabenland eindringen, sind allesamt halbelfische Nachkommen von Algared. Algarod, der letzte König des Herrscherhauses, brachte das Zepter ins Rabenland, wo er und sein gesamtes Heer von Zygoferns dämonischen Horden ausgelöscht wurden. Wo sich das Zepter jetzt befindet, ist nicht bekannt.

### IRIDNE UND DIE ORKS

Durch die Verschiebung wurden die Orks den Elfen als Diener unterstellt oder wurden von ihnen versklavt. Iridne war von den ganzen Geschichten über ihre Misshandlung und Verachtung beunruhigt, die ihr zu Ohren kamen. Sie fand, dass die Elfen für die Orks verantwortlich seien, und wollte den Friednebel verlassen, um ihnen zu helfen. Die Elfenfrau Klotinda hatte sich in Iridnes sanfte Stimme verliebt und half ihr, wieder eine Gestalt anzunehmen. Die beiden Frauen zogen gemeinsam in die Wälder, um wieder Ordnung herzustellen. Iridne jedoch stellte rasch fest, dass Klotinda sie zu besitzen wünschte, sehr zu ihrem Missfallen. Als in den Kriegen die Orks scharenweise niedergemetzelt wurden, war Iridne entsetzt, legte ihre Hülle erneut ab und ließ ihren Rubin in die Mantelspange Hemella – Blutstern – setzen, in der Hoffnung, dass die Orks sie tragen würden, sodass sie ihnen in ihren Träumen mit ihrem Rat beistehen konnte. Sie hielt es für sinnlos, Klotinda ihren Plan erklären zu wollen, die, von ihrer Liebe ganz geblendet, nur versuchen würde, sie davon ab-

zuhalten. Klotinda glaubt daher, dass die Orks Iridne ermordet und ihren Rubin gestohlen hatten. Sie nahm die Form eines Baummenschen an, um Iridne gewaltsam aufzuspüren und zurückzufordern.

### VIRIDIA UND MERIGALL WERDEN IM FRIEDNEBEL GETÄUSCHT

Die blutdürstige Schildmaid Viridia zog noch immer verheerend durch das Rabenland, besessen von Gallenauge, dem Smaragd in ihrer Brust. Gemelda, ihre ältere Schwester, fand, dass das Morden nicht länger fortgesetzt oder entschuldigt werden dürfe, und bat ihre Schwester, sie im Friednebel zu besuchen. Argwöhnisch teilte Viridia ihr mit, dass sie den Friednebel nur in Begleitung ihres\*ihres Liebhaber\*in Merigall betreten würde, der\*die kein Elf war und somit ihres Vertrauens würdig sei. Gemelda gab ihrem Ersuchen statt, aber als die beiden Gäste ankamen, wurde Viridia festgesetzt und das grüne smaragdene Herz wurde ihr gewaltsam aus dem Leib gerissen.

Merigall jedoch war ein Dämonenwesen und in der Magie bewandert, und während die Elfen in ihrem Kampf verstrickt waren, schnappte er sich sowohl die Krone Stanengist als auch den Smaragd Gallenauge, der aus Viridia gerissen worden war, und floh auf magischem Wege ins Rabenland. Die Rotläufer nahmen sofort die Verfolgung auf, begleitet von den mächtigsten Elfenmagiern. Merigall trauerte um Viridia, war aber nicht in der Lage, auf ihr einen neuen Leib zu schenken. Stattdessen setzte Merigall Gallenauge in Maligarn ein, das von der Schildmaid zurückgelassene Schwert. Als die Rotläufer schließlich Merigall aufgespürt hatten, ließ Merigall trotzig Maligarn und Stanengist an Orte verschwinden, die selbst dem Dämonenwesen nicht bekannt waren. Als Strafe lösten die Rotläufer den Dämo-



nenleib in Säure auf und kippten die Säure in den See Harga, der sich rot färbte und seither als Blaudwasser bekannt ist. Als Zygofer viel später seinen Sitz in Erlenstein einnahm, spürte er die dämonische Präsenz im See und konnte Merigall auf magische Weise wieder Gestalt geben.



## DIE VIER ARTEFAKTE

In diesem Abschnitt werden die vier Artefakte beschrieben, jeweils mit einer Legende, den Fähigkeiten der Gegenstände und Vorschlägen, wo die Abenteurer sie finden können. Alle vier Artefakte finden sich auf den Spielkarten des separat erhältlichen Kartensets für *Die Verbotenen Lande*.

### PERSÖNLICHKEITEN DER STEINE

Alle vier mächtigen Artefakte besitzen Elfenjuewelen mit bestimmten Persönlichkeiten und Stimmungen, die auch den Träger beeinflussen. Die Elfen in den Steinen erscheinen dem Träger oft in Träumen, um Rat zu erteilen, aber auch, um Gedanken und Handlungen zu kritisieren, die ihnen missfallen.



## DAS SCHWERT MALIGARN

*In vergangenen Tagen zog der Riese Scrame plündernd durch das Land. In den Geschichten wird erzählt, wie die Schildmaid ihn mit dem*

*Schwert Maligarn, dem Riesenschlächter, erschlug. Sie erhielt Hilfe von Scrome, dem Bruder des Riesen, der zur Belohnung zum Wächter an jenem Tor ernannt wurde, durch das die Toten in die Unterwelt gelangen. Doch Viridia erlitt im Kampf gegen Scrame solch tiefe Wunden, dass sie kurz darauf verstarb. Der Smaragd, der ihr Herz war, wurde in die Krone Stanengist gesetzt, aber später heißt es, dass er dem Schwert Maligarn übergeben wurde. Die Waffe ist schon seit langem verloren.*

Scrome und Scrame sind eigentlich derselbe Riese, der nicht erschlagen wurde; er bewacht das Tal der Toten (siehe S. 231 im *Spielleiter-Handbuch*).

- ❖ EMPFOHLENER FUNDORT: Steinschimmerminen
- ❖ ELFENEDELSTEIN: Viridia
- ❖ PERSÖNLICHKEIT: Zorn, Grausamkeit, Ungeduld, Gier

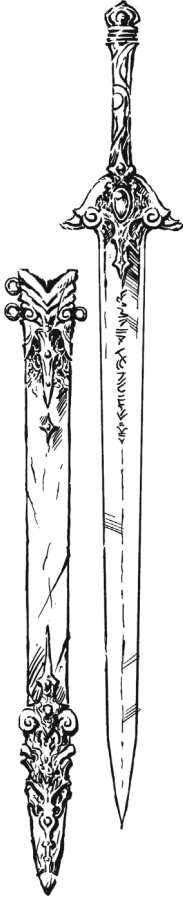
### AUSSEHEN

Das Langschwert Maligarn lässt sich flinker führen als es zunächst scheint – fast, als würde es sich selbst schwingen und wäre bestrebt, in steter Bewegung zu sein, ein Eifer, den man wie ein Vibrieren im mit Kupfer umwickelten Griff spürt. Die mit einem einzelnen Smaragd besetzte Parierstange besteht aus Gold, die von der Fehlschärfe aus nahtlos in die silberweiße Klinge aus einer unbekanntem Legierung übergeht. Die Schmiedetechnik dieser Legierung ist heute nicht mehr bekannt.

### WIRKUNG

Maligarn ist ein meisterlich geschmiedetes Langschwert mit einem Waffenbonus +3 und Waffenschaden 2. Der Smaragd Gallenauge fügt allen Angriffen im Nahkampf (nicht PA-





RADEN) einen W8 Artefaktwürfel hinzu. Der Artefaktwürfel erhöht sich zu einem W10, falls der Träger zwei Gegner auf der Distanz ARMESLÄNGE hat, und zu einem W12, falls vier oder mehr Gegner innerhalb derselben Reichweite stehen. Außerdem erkennt Gallenauge Gegner in der Distanz NAH und leuchtet grün, je nachdem, wie weit entfernt oder wie feindlich sie sind.

### NACHTEILE

Gallenauge erfüllt die Trägerin mit Eifer und Blutdurst, weshalb sie einen Malus von -2 auf PARADE und AUSWEICHEN erhält. Falls die Trä-

gerin einen Gegner mit dem Schwert ausschaltet, muss sie auf MENSCHENKENNTNIS würfeln. Misslingt der Wurf, wird sie nach den Regeln auf Seite 74 im *Spieler-Handbuch* zum Berserker. Gallenauge raubt seiner Umgebung Kraft – jedes Mal, wenn die Trägerin für Nahrung und Wasser auf RESSOURCEN (S. 38 im *Spieler-Handbuch*) würfelt, muss sie zweimal würfeln.



## DAS ZEPTER NEKHAKA

*Es heißt, Algared, der erste König von Erlenland, war so weise und gut, dass die Götter sein Herz nach seinem Tod in einen Rubin verwandelt haben. Algadan, Sohn von Algared, ließ seine Handwerker das Zepter Nekhaka mit drei Anhängern aus der goldenen Erle des königlichen Palastes schnitzen und den Rubin seines Vaters ins Zepter einsetzen. Nekhaka wurde von den Herrschern der Algarianischen Dynastie über Generationen hinweg geführt, ging aber im Rabenland verloren, als der letzte Herrscher Algarod mit all seinen Männern von den dämonischen Horden des Zauberers Zygofer erschlagen wurde. Die Ältesten der Elfen hingegen behaupten, Algared sei ein Elf gewesen, der sich als Mensch tarnte, und sein Rubinenherz sei einer der sechs Steine der Krone Stanengist.*

Tatsächlich erschuf der Elf Algared das Zepter selbst und verblieb darin als Rubin, um seinen Nachfahren zur Seite zu stehen.

- ❖ EMPFOHLENER ORT: Wetterstein
- ❖ ELFENEDELSTEIN: Algared
- ❖ PERSÖNLICHKEIT: Trauer, Trübsinn, Angst vor Versagen



## AUSSEHEN

Das Zepter Nekhaka ist ein Hirtenstab, dessen dunkles, eisernes Erlenholz in Form eines Tempeldaches geschnitzt wurde, verziert mit Erlenanhängern. Der Rubin Algared sitzt in der Mitte des Dachs. Diese Form symbolisiert die Stärke und Wachsamkeit des Königs in seiner Rolle als Beschützer des Volkes. Der Fuß des Zepters besteht aus einer Eisenspirale, sodass das Zepter auf dem Boden stehen kann, von dem aus es, so heißt es, die Macht des Königs über das Land verteilt.

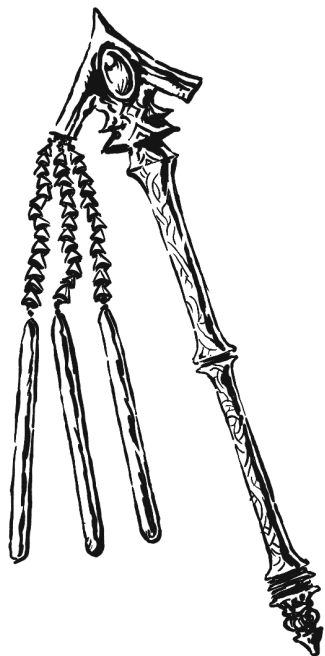
mal pro Tagesabschnitt kann das Zepter eine Schockwelle aussenden, wenn es in den Boden gestoßen wird. Dies entspricht dem ERDBEBEN-Spruch (Seite 137 im *Spieler-Handbuch*) mit einer Machtstufe von W6+2. Für diese Wirkung wird keine Willenskraft benötigt. Außerdem kann Algareds Artefaktwürfel genutzt werden, um eure Festung instand zu halten und neue Funktionen einzubauen (siehe Kapitel 8 im *Spieler-Handbuch*), sofern sich die Trägerin dort aufhält (sie muss aber nicht an der eigentlichen Konstruktion teilnehmen).

## WIRKUNG

Der Rubin Algared in Nekhaka verleiht der Trägerin einen W12-Artefaktwürfel auf MANIPULATION und MENSCHENKENNTNIS. Ein-

## NACHTEILE

Algared raubt der Trägerin Kraft: Sie erhält jeden Tagesabschnitt, den sie wach ist, einen Punkt Schaden an Geschicklichkeit und Verstand.



## DIE MANTEL- SPANGE BLUTSTERN

*Es heißt, dass die Elfenprinzessin Iridne sich in den Orkhäuptling Horena verliebt habe, aber dass ihr Vater und sein Hoher Rat entsetzt darüber waren, denn die Elfen erachteten die Orks als unreines und unterlegenes Volk. Iridne wurde der Kontakt zu Horena untersagt, sie wurde ihrer Hülle entledigt und ihr glühendes Herz wurde in die Krone Stanengist gesetzt, um sich abzukühlen. Als die Prinzessin sich im Namen der Liebe gegen ihren Vater stellte und wieder Gestalt annahm, beauftragte er ein Schiff, seine Tochter über die Meere zu fahren, um sie dem Rabenland fernzubalzen, bis Horena verstorben sei. Sobald Iridne von der Entscheidung ihres Vaters erfuhr, entschloss sie sich, lieber das eigene Leben zu nehmen, statt von ihrem Geliebten getrennt zu sein. Sie ließ ihr Rubinherz in die Mantel-*



*spange Hemella – der Blutstern – setzen, die von ihrer treuen Magd im Gebeimen Horena überbracht wurde. Iridnes Vater war außer sich vor Zorn und führte Krieg gegen die Orks, um Iridnes Herz zurückzubolen, aber die Macht der Liebe im Blutstern stärkte Horena und der Krieg war lang und blutig. Es heißt, Iridnes grausamer Vater ließ den Orkhäuptling zu Tode peitschen, nachdem er ihn besiegt hatte, aber die Mantelspange Blutstern ist seither verloren.*

Die gesamte Geschichte rund um Horena ist reine Erfindung. Iridne hielt die Art, wie die Elfen die Orks behandelten, für beschämend und nahm die Gestalt der Mantelspange an, um ihnen zu helfen.

- ❖ EMPFOHLENER ORT: Das Auge der Rose
- ❖ ELFENEDELSTEIN: Iridne
- ❖ PERSÖNLICHKEIT: Gewissensprüfung, fürsorglich, selbstaufopfernd

### AUSSEHEN

Die Mantelspange Blutstern ist alt, aber recht schlicht. Ein goldener Baum wurde in eine runde Kupferform gestanzt. In der Mitte der Spange, wo sich der Stamm zur Krone auffächert, sitzt der Rubin Iridne.

### WIRKUNG

Blutstern verleiht der Trägerin dank der Unterstützung von Iridne einen W12-Artefaktwürfel auf AUSKUNDSCHAFTEN, WISSEN und DARSTELLUNG. Außerdem kann die Trägerin durch die Luft schweben (mit derselben Geschwindigkeit, mit der sie sich auf dem Boden fortbewegt), wenn die Mantelspange an ihrem Umhang hängt. Nach einer Runde muss sie wieder landen. Zu guter Letzt verleiht Blutstern der Defensive einer Festung einen Bonus von +1, wenn sich die Trägerin dort

aufhält (siehe Kapitel 8 im *Spieler-Handbuch*).

### NACHTEILE

Iridne verabscheut Gewalt, weshalb Blutstern jedes Mal, wenn die Trägerin im Kampf einen Gegner ausschaltet, 1 Schadenspunkt auf EMPATHIE gibt, ganz gleich, ob es im Nahkampf, Fernkampf oder durch Magie geschieht.



## DIE KRONE STANENGIST

*In den Legenden wird erzählt, dass die ersten sechs Elfen der Verbotenen Lande – jene, die die Bäume gepflanzt, die Flussbetten gegraben und den Tieren ihre Heimat gegeben haben – ihre*





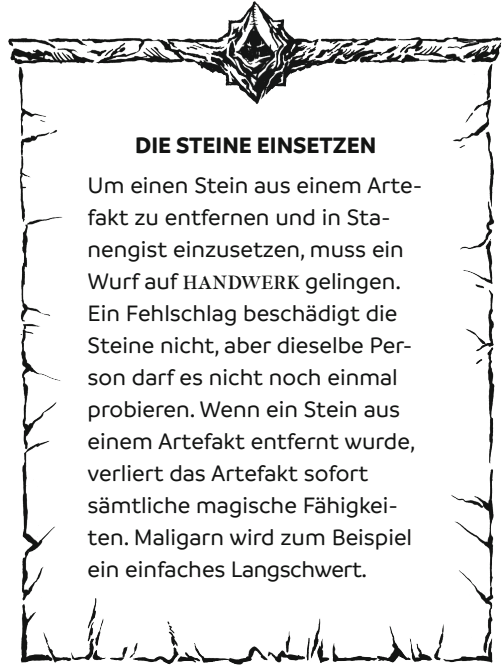
*Rubine nach vollenden ihrer Aufgaben in der königlichen Krone Stanengist versammelten, deren Name ‚Die Hängenden Steine‘ bedeutet. Zu Recht rubten sie in der Krone, doch wachten sie zugleich über ihre Schöpfung und berieten ihre Nachfahren. Lange wurde die Krone von den Königen des Landes getragen und sie verlieh ihnen die Macht, ihr Königreich zusammenzuhalten, aber kurz bevor die Menschen Rabenland betreten, stahl der Dieb Merigall drei der Steine aus Stanengist, und seither ist das Land entzweit. Wer auch immer die Steine in der Krone zusammenfüge und sie sich aufs Haupt setze, werde den Legenden zufolge die Macht erlangen, alle Völker der Verbotenen Lande unter seiner Herrschaft zu einen. Der Steinsänger Brander von Bynd soll eine Vision vom Gott Hüne erhalten haben, in der er die verlorenen Steine erblickte, einer im Zepter eines Königs, einer im Schmuck einer Königin und einer im Schwert, das Riesen tötet.*

Tatsächlich beschlossen die Edelsteine der Krone selbst, nicht in ihr zu ruhen. Merigall hat allerdings durchaus die Krone selbst gestohlen und verborgen.

- ❖ EMPFOHLENER ORT: Das Tal der Toten
- ❖ ELFENEDELSTEINE: Gemelda, Neyd, Nebulos, drei leere Stellen
- ❖ PERSÖNLICHKEIT: Besinnung, Gelassenheit, Kreativität, Überlegenheit

### AUSSEHEN

Die Krone Stanengist besteht aus uraltem, von Zwergen geschmiedetem Gold mit einem legierenden Element, das das Metall hart wie Stahl werden ließ. Die Form erinnert an wachsende Vegetation, in der die Edelsteine wie Früchte hängen, fünf in einer Reihe und einer über ihnen. Nur ein Juwelier kann die Steine sicher anbringen oder entfernen, ohne sie zu beschädigen.



### DIE STEINE EINSETZEN

Um einen Stein aus einem Artefakt zu entfernen und in Stanengist einzusetzen, muss ein Wurf auf **HANDWERK** gelingen. Ein Fehlschlag beschädigt die Steine nicht, aber dieselbe Person darf es nicht noch einmal probieren. Wenn ein Stein aus einem Artefakt entfernt wurde, verliert das Artefakt sofort sämtliche magische Fähigkeiten. Maligarn wird zum Beispiel ein einfaches Langschwert.

### WIRKUNG

Die Krone Stanengist beeinflusst die Trägerin auf verschiedene Weise, je nachdem, welche Steine in der Krone sitzen. Beachte, dass manche der Elfenedelsteine entgegengesetzte Wirkungen haben, aufgrund ihrer unterschiedlichen Persönlichkeiten.

- ❖ GEMELDA, NEYD, NEBULOS: Dieses Rubintrio neutralisiert Magie. Jedes Mal, wenn in **NAH**-Distanz oder gegen die Trägerin ein Zauber gewirkt wird, wird augenblicklich **MAGIE BANNEN** (siehe Seite 123 im *Spieler-Handbuch*) mit einer Machtstufe von **W6** ausgelöst. Dieser Spruch erfordert keine Willenskraft. Beachte, dass dies auch auf nicht feindlich gesinnte Zauberer wirkt. Wenn einer der drei Steine von Stanengist entfernt wird, besitzt die Krone keinerlei magische Kraft mehr.
- ❖ GALLENAUGE: Die Trägerin erhält alle Wirkungen und Nachteile, die beim



Schwert Maligarn beschrieben werden, abgesehen vom Waffenbonus und dem zusätzlichen Waffenschaden des Schwertes.

- ❖ **ALGARED:** Die Trägerin erhält alle Wirkungen und Nachteile, die beim Zepter Nekhaka beschrieben werden, abgesehen von der Fähigkeit, eine Schockwelle auszusenden.
- ❖ **IRIDNE:** Die Trägerin erhält alle Wirkungen und Nachteile, die bei der Mantelspange Blutstern beschrieben werden, abgesehen von der Fähigkeit, zu schweben.
- ❖ **DÄMONISCHER WAHNSINN:** Zusätzlich zu den einzelnen Wirkungen hat Stanengist auch eine negative Auswirkung auf die Psyche von Dämonen und dämonisch verseuchten Kreaturen. Wenn ein solches Wesen die Krone aufsetzt, erleidet es sofort Schaden auf Verstand. Um die Höhe des Schadens zu bestimmen, werden so viele W6 gewürfelt, wie sich Edelsteine neben den ursprünglichen drei Rubinen in der Krone befinden. D.h. 1W6, wenn 4 Steine in der Krone sitzen, 2W6 für 5 Steine in der Krone und 3W6, wenn alle sechs Steine vorhanden sind.

Fällt der Verstand des Opfers unter 0, verfällt die Kreatur für immer dem Wahnsinn und wird sich eine Runde lang auf jeden stürzen, der in der Nähe ist, bevor sie in die Wildnis stürmt oder sich in den Protonexus stürzt. Fällt der Verstand der Kreatur nicht unter 0, wird sie die verlorenen Punkte in Verstand zurückgewinnen, wenn sie einen Tagesabschnitt geruht hat.

Diese Wirkung gilt als Ausnahme zu der üblichen Immunität der Dämonen gegen Angriffe auf Verstand. Merigall, Kalman Rodenfall und den Elfen der Krone ist diese Wirkung bekannt – aber nicht Zytera, Krasylla und Kartorda.

### DEN PROTONEXUS SCHLIESSEN

Zusätzlich zu den beschriebenen Wirkungen kann man Stanengist auch nutzen, um Zyteras Protonexus zu schließen. Sitzen mindestens 4 Steine in der Krone, wenn sie ins Portal (Seite 209) geworfen wird, wird der Protonexus für immer versiegelt. Die Krone wird dabei allerdings zerstört.



# HAUPTAKTEURE

*„Lebre mich die Magie des Feuers!“, flüsterte Zertorme in Brinheldas Ohr, während sie nach dem Liebesspiel keuchend nebeneinander lagen und in den kühlen Flammen des Wesens badeten. „Ich gebe dir dafür, was du willst.“*

*Die Feuerdämonin lächelte und strich ihrem Liebhaber mit schimmerndem Finger über das Kinn.*

*„Mir gefällt dein Gesicht“, hauchte sie. „Gib es mir!“*



**I**n diesem Kapitel werden die Hauptakteure dieser Kampagne beschrieben – Personen mit besonderem Interesse an Stanengist und dem Verlangen danach, die Krone für ihre eigenen Ziele einzusetzen.

## ZYTERA

Bei Zytera handelt es sich um ein Wesen, das aus dem alten Zauberer Zygofer und seiner Tochter Therania besteht. Sie sind am Rücken durch die dämonische Substanz Mog miteinander auf dem Leib einer riesigen Spinne verbunden. Diese Lösung hatte sich der\*die Bard\*in Merigall einfallen lassen, um den alternden Zygofer und sein Wissen am Leben zu erhalten.

Merigall hatte Therania versprochen, die dominante Persönlichkeit des verbundenen Wesens zu sein, aber es hat sich anders entwickelt. Die Teile sind gleichwertig und für gewöhnlich miteinander im Widerstreit, irrational und vermutlich geisteskrank, aber auch äußerst mächtig und gefährlich. Die Rostbrüder in Erlen-

stein propagiert den Glauben, dass Zytera als Prophet\*in des Gottes Rost die Menschheit vor eindringenden Dämonen beschützt, eine Großtat, die Menschenopfer erfordert.

Ihre Behauptungen sind zum Teil wahr, doch war es Zygofer, der den Weg in die Welt der Dämonen öffnete, als er kurz davorstand, den Krieg gegen König Algarods Heer zu verlieren. Die Truppen waren aus Erlenland gekommen, um die Herrschaft des Zauberwebers zu beenden. Darüber erfährst du mehr im *Spielleiter-Handbuch*.

Eigentlich ist Zytera von der Undankbarkeit der Leute zutiefst gekränkt, findet aber, dass „jemand die Drecksarbeit erledigen muss, damit der Pöbel ruhig ist“. Gleichzeitig wachsen sein Hass auf und seine Verachtung für die Erlenländer jenseits des Walls und Zytera will auf lange Sicht die angrenzenden Länder erobern.

Manchmal, wenn der Vater schläft, wandert Theranias ätherischer Leib alleine umher. Der ätherische Leib kann in der Gestalt einer kaum zu erkennenden weiblichen Form an ver-



### DIE WICHTIGSTEN NSC

In der untenstehenden Tabelle werden die wichtigsten Fraktionen und NSC der Kampagne zusammengefasst. Außerdem findest du hier ihre Ziele und Orte, an denen die Abenteurer sie am wahrscheinlichsten treffen können.

SCHLÜSSEL-FIGUR	ART	ZIEL	ORT
Zytera	Dämonisch verdorbenes Zauberwesen	Will die Krone Stanengist besitzen und über die gesamten Verbotenen Lande herrschen.	Das Mogarium in Vond
Merigall	Dämon	Will nicht mehr unter Zyteras Kontrolle stehen und will die Geliebte Viridia zurückholen.	Vond oder irgendwo in den Verbotenen Landen
Krasylla	Dämon	Will Zytera töten und Stanengist benutzen, um den Protonexus in Vond zu schließen.	Seine Kammer in Vond
Virelda Blutschnabel	Rabenschwester	Will mit Teramalda die Rostkirche zerstören und Stanengist erlangen, damit es nicht in die falschen Hände gerät.	Reist durch die Verbotenen Lande
Zertorme	Zygofers Sohn	Will sich an seinem Vater rächen und die Herrschaft über die Verbotenen Lande an sich reißen.	Bernsteingipfel
Arvia von Crombe	Zwergin aus dem Crombe-Clan	Will die Zwergenfestung Vond von Zytera zurückerobern und mit den Juwelen aus Stanengist Experimente der Steinmagie durchführen.	Steingarten oder auf Reisen
Kaiserin Soria	Orkin aus dem Urhur-Clan	Will mit Stanengist den Protonexus in Vond schließen, damit keine weiteren Dämonenheere die Verbotenen Lande bedrohen.	Auge der Rose
Kalman Rodenfall	Elfenführer der Rotläufer	Will Stanengist holen, um die Elfenedelsteine in den Friedenobel zurückzubringen. Würde die Krone, falls nötig, opfern, um den Protonexus in Vond zu schließen.	Reist durch die Verbotenen Lande
Rostfürst Kartorda	Anführer der Rostkirche	Träumt davon, die Krone Stanengist zu tragen und Kaiser der Verbotenen Lande zu werden.	Haus des Feilschers oder Vond



schiedenen Stellen in den Verbotenen Landen erscheinen. Er kann nicht agieren, aber spüren, was vor sich geht, und reden.

### LEGENDE

*Es heißt, der Zauberer Zygofer habe in der letzten Schlacht des Vierten Erlenkriegs dämonische Horden beschworen, die König Algarod und die Krieger der Erlenländer erschlugen. Um das Bündnis zu festigen, einigten sich Zygofer und seine Tochter Therania darauf, sich zum Dämonenfürsten in Form der Menschenspinne Zytera zu vereinen, das die Rostbrüder noch immer als Prophet\*in des Gottes Rost verehren. Angeblich*

*herrscht Zytera noch immer über die Festung in Vönd, von der aus das Monstrum die unnatürlichen Dämonenkreaturen ausschickt, die die Verbotenen Lande heimsuchen.*

### AUSSEHEN

Zyteras sowohl eigenartiges als auch abscheuliches Äußeres ähnelt einer riesigen Spinne, auf deren Rücken ein formloser, vielgesichtiger Mensch sitzt. Das Wesen ist in edle Kleidung in den Tönen rostigen Gelbs, Brauns und Rots





gehüllt und mit Gold, Messing und Edelsteinen geschmückt, von denen aber keiner den entsetzlichen Eindruck mildert. Bei genauerer Betrachtung erkennt man, dass der Spinnenleib zehn statt acht haarige Beine besitzt. Er ist massiv und vorne größer, wo zwei Menschenkörper von der Hüfte aufwärts aus dem Leib ragen: ein alter, bärtiger Mann und eine Frau mittleren Alters, Zygofer und Therania, die am Rücken und im Nacken miteinander verbunden sind. Sie sind so gedreht, dass jeder von ihnen zur Seite blickt, aber der Saum zwischen ihnen ist so dehnbar, dass sie gleichzeitig nach vorn schauen können. Die Frau ist majestätisch, der Alte hingegen wirkt grotesk und kränklich. Ein unangenehmer Geruch wie nach faulenden Pilzen wird von der Kreatur verströmt, eher erfolglos von schwerem Parfüm kaschiert.

Unter den Stoffen am Kopf der Spinne verbirgt sich ein Schlund mit winzigen Tentakeln. Dem Körper fehlt der Verstand, aber er verdaut reflexartig alles, was in die Nähe der Tentakel gerät und muss mit rohen Fleischstücken gefüttert werden, da sein Verdauungssystem nicht mit dem der menschlichen Körper verbunden ist.

An Zygofers hinterer Hüfte befindet sich das Gesicht eines weinenden Kleinkindes, das dort eingebettet wurde, um dem Sterbenden den Anschein eines Gefühlslebens zu verleihen. Es schreit meist, falls es nicht mit Süßigkeiten bestochen wird.

Der Spinnenkörper von Zytera kann sich präzise, aber nur langsam in jede Richtung bewegen oder schnell wie ein Pferd rennen, aber auf Kosten direkter Beherrschung. Unebenes Gelände kann er leicht überwinden und sogar steile Klippen erklimmen.

Zytera trägt, verborgen in Zygofers Kleidung, einen Vertrag, den Krasylla mit seinem Blut unterzeichnet hat. Der Vertrag unterbindet, dass Krasylla Zytera Schaden zufügt.

## OFFENE ZIELE

Im Moment ist Zytera mit der Bruderschaft des Rost, Krasylla und Merigall verbündet, aber die Bündnisse sind fragil. Zytera strebt in erster Linie danach, die dämonische Substanz Mog zu beherrschen, damit es unsterblich werden und Heere dämonischer Krieger erschaffen kann. Es will die Verbotenen Lande erobern, alle anderen Völker auslöschen und anschließend das Erlenland bezwingen. Zytera hat ein primitives Portal zwischen den Welten erschaffen, einen sogenannten Protonexus, um irgendwann weitere Verbündete zu sich zu rufen.

Zytera will die Krone Stanengist besitzen, da es glaubt, die Krone würde ihm die Weisheit und Macht verleihen, die es benötigt, um die Verbotenen Lande zu beherrschen.

## GEHEIME ZIELE

Zytera hat zwei Willen: den von Zygofer und den von Therania. Zygofer ist die Verachtung seiner Tochter leid und will sie loswerden, sobald er Mog und den Protonexus beherrscht und somit ihre Lebenskraft nicht länger benötigt. Zygofer will Stanengist alleine tragen. „Eine Krone sitzt nur auf einem Kopf.“ Wenn Zygofer glaubt, alles sei verloren, entscheidet er sich vielleicht dazu, den Protonexus mit einem Ritual in einen offenen und unkontrollierten Nexus zu verwandeln, bei dem ein Wesen königlichen Blutes dem Portal geopfert wird.

Das würde bedeuten, dass Dämonen unkontrolliert in die Verbotenen Lande eindringen können, wie sie es während der Dämonenflut von 874 NV getan haben, was möglicherweise den Untergang des Landes einleiten würde. Kein anderer Hauptakteur wünscht sich das, aber Zygofer kann das Ritual beginnen, ohne den Zweck zu offenbaren. Der Nexus kann nur mit der Krone Stanengist versiegelt werden. Zygofer wird versuchen, Merigall zu vernichten, sollte er herausfinden, dass



## DIE HAUPTAKTEURE TREFFEN

Es ist wichtig, dass die Abenteurer im Laufe der Kampagne die Gelegenheit haben, die meisten der Hauptakteure der Kampagne zu treffen und ihre Pläne kennenzulernen – seien es die wahren Pläne oder die vorgeblichen. Im Finale in Vond werden die Abenteurer die Hilfe von einem oder mehreren der Hauptakteure brauchen.

Die Beschreibung der einzelnen Hauptakteure listet die offenen und geheimen Ziele auf – Vorhaben, für deren Verwirklichung die Hauptakteure die Abenteurer einspannen könnten. In den Beschreibungen steht auch, wo und wie die Abenteurer die Hauptakteure treffen und mit ihnen interagieren können. In der Tabelle auf S. 30 findest du auch eine Zusammenfassung der Informationen.

das Dämonenwesen seiner Frau Martea und seiner zweiten Tochter Marga bei der Flucht vor ihm geholfen hat.

Therania ist von ihrem Vater gelangweilt und toleriert ihn nur, da sie sein Wissen noch immer benötigt, um Mog und den Protonexus zu beherrschen. Sie hat vor, ihn vom Dämonenleib zu trennen und eine Frau zu opfern, um sich ihren unteren Körper anzueignen, damit sie wieder zu einem vollständigen Menschen wird, frei von der Spinnenform. Therania will Stanengist allein tragen.

Falls Zytera stirbt, besteht die Gefahr, dass der Protonexus außer Kontrolle gerät und sich in ein unbeherrschbares Portal für eine Dämoneninvasion verwandelt.

## ZYTERA TREFFEN

Zytera widmet seine Zeit vorwiegend den grauenhaften dämonischen und nekromantischen Studien in seinem sogenannten Mogarium auf dem Berg Ora in Vond (siehe Seite 205) – oft in Anwesenheit Merigalls. Die Abenteurer können Zytera auch im Haus des Feilschers (siehe Seite 160) antreffen.

**STÄRKE 24, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 5, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** Wissen 5, Menschenkenntnis 5, Manipulation 5

**TALENTE:** Weg des Todes 3, Weg des Blutes 3

**RÜSTUNGSSCHUTZ:** 12 (Dämonenhaut)

**REPUTATION:** 4

**AUSRÜSTUNG:** In dem teilweise verrotteten Umhang, den der alte Mann Zygofer trägt, steckt das Pergament mit dem Vertrag, der Krasylla an Zytera bindet.

**MONSTER:** Zytera gilt im Kampf als Monster, siehe Seite 73 im *Spielleiter-Handbuch*.

### W6 MONSTERANGRIFF

**1 SCHRECKENSSCHREI!** Zytera stellt sich auf die hinteren vier Beine und stößt einen unnatürlichen Schreckensschrei aus. Alle Abenteurer in NAHER Distanz erleiden einen Angstangriff mit zehn Würfeln.



**2 BEISSANGRIFF!** Die dämonische Kreatur wirft sich auf eine Abenteurerin in NAHER Distanz und beißt mit den giftigen Fangzähnen zu. Führe einen Angriff mit elf Basiswürfeln und einem Waffenschaden von 1 (Stichwunde) aus. Die unglückliche Abenteurerin erleidet einen tödlichen Giftangriff mit einer Wirksamkeit von 9.

**3 HAND DES UNHEILS!** Zytera wirkt die HAND DES UNHEILS auf eine Abenteurerin in KURZER Distanz mit einer Machtstufe von W6+1. Der Zauberschaden auf die Stärke des Opfers entspricht dem Machtlevel.

**4 ENTFLAMMEN!** Das Monster erwählt sich eine Abenteurerin in NAHER Distanz und wirkt den Zauber ENTFLAMMEN mit einer Machtstufe von W6+2. Das Opfer spürt, wie ihr Blut zu brodeln beginnt und wie sie von dem magischen Angriff von innen verzehrt wird.

**5 TERROR!** Zytera entlädt all seine Magie, wodurch alle Abenteurer in NAHER Distanz von dem Zauber TERROR mit einer Machtstufe W6+2 befallen werden (würfle für jeden betroffenen Abenteurer einzeln).

**6 LEBENSRAUB!** Das Monster erwählt sich eine Abenteurerin in der NAHER Distanz und wirkt den Zauber LAST DES ALTERS mit einer Machtstufe von W6. Die betroffene Abenteurerin stürzt anschließend zu Boden.

**ZAUBER:** Einige von Zyteras Monsterangriffen sind Zauber. Hierfür wird nicht die Willenskraft der Spielleiterin aufgebraucht und Zytera läuft nicht Gefahr, dass Zauber misslingen.

**SCHWÄCHEN:** Zytera ist ein mächtiges Wesen, hat aber einige Schwächen, die von den Abenteurern ausgenutzt werden können.

❖ Zygofer und Therania können mit dem magischen Schwert Asina (siehe Seite 128 im *Spielleiter-Handbuch*) von Zyteras Körper getrennt werden. Das erfordert einen Treffer, der mindestens 4 Schadenspunkte auf einmal erzielt. Unten stehen die Werte der einzelnen Leiber, die beide innerhalb von W6 Stunden sterben werden, sollten sie nicht magisch wieder zusammengesüßt werden.

❖ Die Gattin Martea in den Steinschimmerminen (siehe Seite 157) besitzt eine Strähne von Zygofers Haar. Wird das Haar in den Protonexus geworfen, schwärmen Dämonen durch das Portal aus der Welt Churmog, um den Zauberer zu vernichten, weil er die Dreistigkeit besessen hat, sie zu stören. Weiteres erfährst du auf Seite 212.

❖ Zygofer wird dem Wahnsinn verfallen, wenn er sich die Krone Stanengist aufsetzt. Weiteres erfährst du auf Seite 26.

## ZYGOFER, GETRENNT VON ZYTERA

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 4, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** Wissen 4, Manipulation 2, Menschenkenntnis 2

**TALENTE:** Weg des Todes 3, Weg des Blutes 3

**AUSRÜSTUNG:** Im teilweise verrotteten Umhang, den er trägt, steckt das Pergament mit dem Vertrag, der Krasylla an Zytera bindet.

## THERANIA, GETRENNT VON ZYTERA

**STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 4**

**FERTIGKEITEN:** Manipulation 4, Menschenkenntnis 4, Wissen 2

**TALENTE:** Weg des Todes 3, Weg des Blutes 2



## MERIGALL

Der\*die Bard\*in Merigall ist ein geschlechtsloses Wesen, dessen Charme für alle Geschlechter sowohl gefährlich als auch attraktiv ist, ganz besonders aber für Halbfelfen. Viele behaupten, sie hätten eine intime Beziehung mit Merigall gehabt, dennoch kann niemand das wahre Geschlecht des Wesens enthüllen, da er\*sie in der Lage ist, seine Gestalt zu verändern. Merigall scheint in der Lage zu sein, jedem Instrument Musik zu entlocken, die die Zuhörer zu Tränen rührt, bevorzugt aber die Flöte.

Offiziell ist Merigall Zyteras engste\*r Vertraute\*r und die treibende Kraft hinter der Verschmelzung von Vater und Tochter. Gemeinsam führen sie grausame Experimente in Zyteras Laboratorien durch. Merigall reist gerne durch die Siedlungen und hat zwölf Sprösslinge auf dem Lande, an deren Seite sich der\*die Dämon\*in teleportieren kann (siehe Kasten auf der nächsten Seite).

Merigall ist ein dämonisches Wesen aus Churmog, dessen Anwesenheit in den Verbotenen Landen an Zygofers Leben gebunden ist, weshalb der alte Mann nicht umkommen darf. Merigall ernährt sich von den Emotionen anderer, die er\*sie spüren kann. Als Feinschmecker strebt er\*sie allerdings danach, Gefühle hervorgerufen, die so komplex, stark und misstönend wie möglich sind. Die Emotionen und Gefühle seiner\*ihrer Umgebung sind dem\*der Bard\*in ein köstliches Mahl, die er\*sie je nach Komfort genießt, mit Gewürzen angereichert und dem passenden Wein ergänzt. Besonders gerne erweckt er\*sie Gefühle in jenen, die sich ihm\*ihr entgegenstellen oder deren Emotionen sich im Wandel befinden, zum Beispiel, indem er\*sie das Vertrauen und die Zuneigung von jemandem erlangt und diese Person dann völlig und auf grausamste Weise verrät. Auch ist Merigall genauso geneigt, jemanden zu unterstützen, der es am wenigsten erwartet.

Zytera ist sich dessen nicht bewusst, aber Merigall hat Zygofers Gattin Martea bei der Flucht geholfen.

### LEGENDE

*Wie ein undeutlicher Schatten mit gelben Augen erhebt sich der Name Merigall über den Verbotenen Landen. Niemand weiß, wer dieses Wesen ist oder ob es Mann oder Frau ist. Vielleicht gibt es nicht nur einen Merigall, denn das Wesen trifft man oft von einem Tag auf den nächsten an einem völlig anderen Ort, weit entfernt vom vorigen. Die jungen Leute werden in Schlössern ebenso wie in Hütten verführt, und die gelbäugigen Sprösslinge Merigalls finden sich in den entferntesten Winkeln des Landes und in jedem Volk. Manche halten das Wesen für einen Dämon, andere verehren es als Gott, denn Tatsache ist, dass es jene, die ihm begegnen, ebenso gut unterstützen wie zerstören kann.*

### AUSSEHEN

Meistens erscheint Merigall als schlankes, androgynes Elfenwesen mit weißblondem Haar, aber sein\*ihr Erscheinungsbild ist schwer zu beschreiben, selbst von denen, die das Wesen näher kennen. Allerdings sind Merigalls Augen stets gelb, ebenso wie die Augen seiner\*ihrer Sprösslinge. Ein Bild von Merigall befindet sich in diesem Buch auf Seite 11.

### OFFENE ZIELE

Offiziell hilft Merigall Zytera dabei, Mog zu erforschen, damit sie mit der Hilfe der Rostbrüder und dämonischen Kreaturen die Verbotenen Lande erobern können.

### GEHEIME ZIELE

Merigalls oberstes Ziel ist es, seine\*ihre Le-



### MERIGALLS SPRÖSSLINGE

Merigall hat an zwölf verschiedenen Orten in den Verbotenen Landen Sprösslinge und kann sich direkt zu ihnen teleportieren. Das ist eine Version des Zaubers Portal, erfordert aber keinen Wurf und läuft nicht Gefahr, schiefzugehen. Die genauen Orte von Merigalls Sprösslingen sind nicht festgelegt – du kannst im Laufe des Spiels entscheiden, Merigall dort auftauchen zu lassen, wo es gerade passt. Sobald du einen Sprössling festgelegt hast, solltest du dir das allerdings notieren. Falls ein Sprössling stirbt, kann Merigall sich nicht länger dorthin teleportieren. Merigall liebt jeden Sprössling und wird jeden hassen, der einen umbringt.

benskraft aufzuspüren und zu trinken, die in einer der Statuen in der Wächterkammer des Mogariums steht, um sich auf diese Weise von Zytera zu befreien.

Merigall hat kein Interesse daran, über die Verbotenen Lande zu herrschen, will aber jemanden unterstützen, der der Aufgabe gewachsen ist. Merigall kann sich auf die Seite von jedem beliebigen Haupt-NSC oder gar die der Abenteurer selbst stellen, wenn es den Plänen des\*der Dämon\*in hilft. Merigall liebte die Elfenfrau Viridia und hofft, sie mit dem Smaragd Gallenauge wiederzubeleben, der im Schwert Maligarn sitzt. Dazu sucht er\*sie vielleicht

nach dem passenden Körper einer Elfenfrau, in den er\*sie die Geliebte einpflanzen kann.

Merigall toleriert das Bündnis mit Kra-sylla zwar, kann den Dämon aber nicht leiden und traut ihm auch nicht.

### MERIGALL TREFFEN

Aufgrund seiner\*ihrer Fähigkeit, sich zu teleportieren (siehe Kasten links) kann Merigall überall in den Verbotenen Landen auftauchen, zum Beispiel in Wetterstein (Seite 215 im *Spielleiter-Handbuch*). Du kannst zulassen, dass das Dämonenwesen als reisende\*r Bard\*in auftritt, der\*die den Abenteurern anbietet, ihre Taten in Gedichten und Liedern festzuhalten. Merigall ist äußerst intelligent und weiß ausgesprochen viel über die Welt und die Dämonen, die darin hausen.

Wenn Merigall nicht durch das Land zieht, findet man den\*die Dämon\*in in seinem\*ihrer Pavillon am Abhang des Berges Ora (weiteres erfährst du auf Seite 198 im Kapitel zu Vond).

**STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 5, EMPATHIE 6**

**FERTIGKEITEN:** Darbietung 5, Manipulation 5, Menschenkenntnis 5, Wissen 5

**TALENTE:** Weg der Gestaltwandlung 3, Weg der Zeichen 3, Weg des Blutes 3, Weg des Todes 3

**REPUTATION:** 5

**AUSRÜSTUNG:** Farbenfrohe Kleidung, Flöte, Laute, Trommel

**UNSTERBLICH:** Merigall besteht aus Mog und kann daher nicht auf gewöhnliche Weise sterben. Wird der Körper getötet, wird Merigall neben einem seiner\*ihrer Sprösslinge regenerieren, solange von ihnen noch einer lebt.



**GESTALTWANDLER:** Merigall kann jede gewünschte humanoide Gestalt annehmen und sogar bestimmte Personen mit großer Genauigkeit imitieren. Die Gestaltwandlung ist für Merigall eine langsame Aktion, erfordert aber keinen Wurf oder das Aufwenden von Willenskraft. Ganz gleich, welche Form Merigall annimmt, die Augen des Dämonenwesens bleiben gelb.

**SCHWÄCHEN:** Merigalls Lebenskraft wird in einem Behälter in der letzten überlebenden Statue im Wächterraum von Zyteras Mogarium (Seite 205) aufbewahrt. Das Dämonenwesen wird sterben, wenn die Essenz ins Meer gegossen oder in Säure aufgelöst und dann mit Lauge vermischt wird. Nur Zygofer und Kalman Rodenfall wissen davon. Wird die Essenz in einen See gegossen, so überlebt das Dämonenwesen aufgelöst im Wasser.



## KRASYLLA

Krasylla ist einer der Dämonenfürsten, die Zytera im Jahr 74 NV ins Rabenland geholt hat und die Aslene verwüsteten. Da ihm der Weg nach Hause versperrt war, unterzeichnete er einen Vertrag mit Zytera und ließ sich in der Festung Vond nieder, um den Schattentorpass zu bewachen. Wie im Vertrag vereinbart, liefern die Rostbrüder der Kreatur regelmäßig Menschenopfer. Während der Kriege war Krasylla mächtig, aber nachdem er sich in Vond niedergelassen hatte, schmolz er zu einer riesigen, formlosen Masse. Die Rostbrüder verabscheuen und fürchten ihn. Tatsächlich befindet sich Krasylla in einer Übergangsphase, um zu einem Sarmog zu werden – eine noch mächtigere Dämonenart.

## LEGENDE

*Am Ende der Erlenkriege war dem Dämonenfürsten der Weg zurück in die Heimatwelt Cburmog versperrt. Es heißt, Zytera wäre mit der schrecklichen Kreatur einen Handel eingegangen und hätte ihr in Vond Unterschlupf gewährt, wo sie im Gegenzug den Schattentorpass gegen die Aslenen bewachte, die Krasylla selbst überrannt hatte. Hinter vorgehaltener Hand erzählt man sich, dass die Menschenopfer, die die Siedlungen den Rostbrüdern darbringen sollen, Nabrung für Krasylla sind und dass der Dämon heutzutage fett und reglos im Innern des Schlosses liegt.*

## AUSSEHEN

In seiner Kammer in Vond (Seite 189) befindet sich die formlose, von Adern durchzogene, widerliche Masse von Krasylla, die etwa die Größe eines Elefanten hat und entfernt an die humanoide Form des jeweils letzten Opfers erinnert, das er verschlungen hat. Er kann mit Tentakeln kämpfen, die das Opfer in den Leib ziehen und es ersticken, bevor es verdaut wird. In der Kammer, verborgen von Krasyllas Masse, liegt ein Durchgang zu einem angrenzenden Turm. Auch dieser Turm wird von dem Gewebe erfüllt, denn hier erschafft der Dämon seine Sarmog-Gestalt.

Wenn die vorläufige Form verletzt wird, scheint sie zu schrumpfen, wird allerdings tatsächlich in den Turm gezogen. Wenn Krasylla als Sarmog erwacht, zum Beispiel weil die vorläufige Form schwer verletzt wurde, wird der Turm hinter der Kammer explodieren, aber statt zu Boden zu fallen, bilden die Steine die Rüstung des Sarmog, eine schreckliche, zehn Meter große, humanoide Gestalt mit mehreren Gliedmaßen.

## OFFENE ZIELE

Krasylla ist offiziell der Verbündete und General von Zytera. Die Rostbrüder verehren und fürchten ihn.



## GEHEIME ZIELE

Krasylla will mit Stanengist den Protonexus in Vond versiegeln, damit keine rivalisierenden Dämonenfürst die Verbotenen Lande betreten können. Außerdem will der Dämon den Vertrag erlangen, der ihn in Zyteras Dienste zwingt, und anschließend Zytera töten, das er verachtet und verabscheut. Krasylla ahnt, dass Merigall daran beteiligt war, ihn in den Verbotenen Landen festzuhalten.

Krasylla will Zytera als Herrscher über die Verbotenen Lande ablösen. Er kann sich mit den Abenteurern verbünden, wenn sie ihm helfen, an den Vertrag von Zytera zu gelangen.

## KRASYLLA TREFFEN

Krasylla verlässt seine Kammer in Vond (Seite 189) nie – zumindest nicht, solange er nicht Sarmog ist.

## KRASYLLAS VORLÄUFIGE FORM

**STÄRKE 22, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 6, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** Manipulation 3, Menschenkenntnis 3, Wissen 3

**RÜSTUNGSSCHUTZ:** 6 (Dämonenhaut)

**REPUTATION:** 4

**IN WANDLUNG:** Aktuell verwandelt sich Krasylla in einen Sarmog, einen mächtigeren Dämon. Wird Krasylla erschlagen, wird dieser Prozess nur beschleunigt (siehe Seite 197).

**MONSTER:** Krasylla zählt im Kampf als Monster.

### W6 MONSTERANGRIFF

- TENTAKELPEITSCHER!** Ein kräftiger Tentakel schlägt nach einer Abenteurerin in NAHER Distanz. Führe einen Angriff mit 9 Basiswürfeln und einem Waffenschaden von 1 (stumpfer Schlag) aus. Ist der Angriff erfolgreich, wird das Opfer zu Boden geschleudert.



**2 TENTAKELUMARMUNG!** Das Monster versucht, eine Abenteurerin in **NAHER** Distanz zu zerquetschen. Führe einen Angriff mit 9 Basiswürfeln und einem Waffenschaden von 1 aus. Ist der Angriff erfolgreich, so gilt die Abenteurerin als **FESTGEHALTEN** und erleidet in jeder folgenden Runde denselben Angriff, bis sie sich befreien kann.

**3 WÜRGEANGRIFF!** Der Dämon umarmt eine Abenteurerin in **NAHER** Distanz und versucht, sie zu erwürgen, indem er seinen enormen Leib gegen sie drückt. Führe einen Angriff mit 10 Basiswürfeln und einem Waffenschaden von 1 (stumpfer Schlag) aus. Ist der Angriff erfolgreich, gilt die Abenteurerin als **FESTGEHALTEN** und erleidet einen Würgeangriff, der in jeder Runde einen Schaden von 1 verursacht, bis sie sich befreien kann.

**4 WURFANGRIFF!** Krasylla greift sich mit den Tentakeln eine Abenteurerin in **NAHER** Distanz und wirft sie gegen die Wand. Führe einen Angriff mit 12 Basiswürfeln und einem Waffenschaden von 1 (stumpfer Schlag) aus. Ist der Angriff erfolgreich, wird die Abenteurerin zusätzlich in **KURZER** Distanz zu Boden geworfen.

**5 ABENTEUERERSTAMPFER!** Der Dämon hebt mit den Tentakeln zwei Abenteurer in **NAHER** Distanz hoch und schlägt sie mit Kraft gegeneinander. Führe einen Angriff mit 11 Basiswürfeln und einem Waffenschaden von 1 (stumpfer Schlag) aus. Falls einer der Abenteurer einen Metallhelm trägt, erhöht sich der Schaden beim anderen um 1.

**6 RUNDUMSCHLAG!** Mit den Tentakeln übt der Dämon einen Rundumschlag aus, der alle Abenteurer in **NAHER** Distanz erwischt. Führe einen Angriff mit 9 Basiswürfeln und einem Waffenschaden von 1 (stumpfer Schlag) aus. Opfer, die von diesem Angriff getroffen wurden, werden zu Boden geschleudert.

## KRASYLLA ALS SARMOG

**STÄRKE 60, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 6, EMPATHIE 3**

**RÜSTUNGSSCHUTZ:** 12 (Steinrüstung)

### **W6 MONSTERANGRIFF**

**1 STAMPFANGRIFF!** Der Sarmog versucht, zwei Abenteurer in **NAHER** Distanz wie Insekten zu Tode zu trampeln. Führe gegen jeden Abenteurer einzeln einen Angriff mit 12 Basiswürfeln und einem Waffenschaden von 2 (stumpfer Schlag) aus. Ist der Angriff erfolgreich, werden die Abenteurer zu Boden geworfen.

**2 BROCKENWURF!** Krasylla greift sich einen riesigen Brocken vom Boden und wirft ihn auf eine Abenteurerin in **KURZER** Distanz. Führe einen Angriff mit 12 Basiswürfeln und einem Waffenschaden von 2 (stumpfer Schlag) aus.

**3 DÄMONISCHES BRÜLLEN!** Der Dämon öffnet die gigantischen Kiefer und lässt ein dämonisches Brüllen ertönen, das durch das Land hallt. Alle Abenteurer in **KURZER** Distanz erleiden einen Angstangriff mit 11 Basiswürfeln.

**4 RUNDUMSCHLAG!** Krasylla führt mit einer riesigen Faust einen Rundumschlag auf dem Boden aus. Alle Abenteurer in **NAHER** Distanz erleiden einen Angriff mit 10 Basiswürfeln und einem Waffenschaden von 2 (stumpfer Schlag). Ist der Angriff erfolgreich, werden die Abenteurer in kurze Distanz geworfen und gelten als am Boden liegend.

**5 ABENTEUERERWURF!** Der Dämon hat von einer Abenteurerin in **NAHER** Distanz die Nase voll, schnappt sie sich und versucht, sie wegzuworfen. Führe einen Angriff mit 12 Basiswürfeln und einem Waffenschaden von 2 (stumpfer Schlag) aus. Ist der Angriff erfolgreich, wird das Opfer in kurzer Distanz geworfen und gilt als am Boden liegend.





- 6 **DÄMONISCHE SKELETTE!** Krasylla speit aus seinem Leib W6 groteske Kreaturen aus den Skeletten seiner verschlungenen Opfer aus. Die Skelette haben normale Werte (Seite 120 im *Spielleiter-Handbuch*) und folgen blind Krasyllas Anweisungen

**SCHWÄCHEN:** Die einzige Möglichkeit, Krasylla zu töten, besteht darin, ihn mit einem Pfeil des Feuerwurms aus Aslene (siehe Seite 137 im *Spielleiter-Handbuch*) zu treffen. Krasylla war einer der Zerstörer von Aslene und der Vulkangott Horn will sich an ihm rächen. Falls Krasylla von dem Pfeil getroffen wird, weiß der Feuerwurm Erynia, wo er sich aufhält, und wird ihn unter der Erde verfolgen. Findet der Wurm den Dämon, wird der Boden glühen und sich in Lava auflösen, und der Wurm wird den Dämon auf spektakuläre Weise verschlingen. Verfüttert man einen Sprössling Merigalls an den Dämon, wird er die Züge des Opfers annehmen. Sollte Merigall das sehen, wird er\* sie Krasylla töten wollen und könnte den Abenteurern oder Zertorme einen der Pfeile des Feuerwurms geben.

## VIRELDA BLUTSCHNABEL

Im Gegensatz zu den meisten Rabenschwestern ist Virelda Blutschnabel ungeduldig und ihren Feinden gegenüber erbarmungslos. Hierzu zählt sie Zyteras Dämonen, die Mitglieder der Rostkirche und die Sekte der Schwarzflügel. In ihrer Jugend gehörte Virelda zu den Schwestern der Häma der Rostkirche. Rebellisch, wie sie war, brach sie in die verbotene Bibliothek des Tempels ein und entdeckte historische Dokumente über den Ursprung der Rostkirche, die sie seither als häretisch betrachtet. Sie wurde gnadenlos bestraft, floh und trat an die Rabenschwestern heran, denen sie enthüllte,

was sie über die Rostkirche erfahren hatte: dass sie aus den Rabenschwestern heraus entstanden war, die in Erlenland geblieben waren, um dort qualvolle Buße zu leisten.

### LEGENDE

*Die Ailander Rabenschwestern sind als friedliche Schwesternschaft bekannt. Sie helfen den Siedlungen im Verborgenen mit ihrer Heilkunst und Zaubersprüchen für die Ernte, werden aber von den Dienern der Rostkirche erbarmungslos gejagt. Schwester Virelda Blutschnabel ist nicht wie die anderen Rabenschwestern. Mit dem buschigen weißen Haar soll sie einst eine der Schwestern der Göttin Häma gewesen sein, die nach einer Offenbarung die Seiten gewechselt hat. Es heißt, sie habe Dutzende Eisengardisten und ihre Dämonen erschlagen, und manch einer behauptet gar, sie habe sich im Kampf gegen Teramaldas brennende Rüstung gestellt.*

### AUSSEHEN

Besonders auffällig ist Vireldas wildes weißes Haar, das ein eigenes Leben zu führen scheint, da es im Wind wie See gras hin und her wogt, auch wenn sie versucht, es in Zöpfen zu bändigen. Das verfluchte Haar ist ihr Erbe aus ihrem Dienst in der Rostkirche, ebenso wie ihre Tätowierungen, deren Ursprung sie zu verbergen versucht, indem sie weitere hinzufügt. Das Haar kann sie nicht schneiden, da es blutet und empfindet. Virelda kleidet sich in dunkelgrüne und rote Sachen und reist oft in der Gestalt eines Schwarms magischer Raben.

### OFFENE ZIELE

Virelda Blutschnabel kämpft mit allen Mitteln gegen die Rostkirche.



## GEHEIME ZIELE

Virelda jagt Teramaldas brennende Rüstung (siehe Seite 160 im *Spielleiter-Handbuch*), da sie ein Machtsymbol der Rostkirche darstellt. Die Rabenschwester weiß, dass Teramalda von einem magischen Eisenspieß am Leben erhalten wird, der durch die Brust der Ferrale in der gestoßen wurde. Sie hat vor, die Rüstung zu einem magnetischen Felsen zu locken und den Eisenspieß rauszureißen, während das Biest an der Klippe festhängt – eine Tat, die Teramalda töten würde. Virelda weiß, dass der Anblick des abgeschraubten Hauptes der Rüstung Zweifel unter den Eisengardisten und Rostbrüdern in Vond säen würde, die Teramalda als heilige Streiterin des Gottes Rost betrachten.

Virelda kennt Stanengist und will die Krone finden, damit sie nicht in die falschen Hände fällt, und sie stattdessen einsetzen, um das Land wiederherzustellen.

## VIRELDA TREFFEN

Auf ihren Reisen durch die Verbotenen Lande können die Abenteurer Virelda begegnen. Sie jagt Teramalda und kann die Abenteurer bitten, ihr bei der Suche nach der Ferrale zu helfen. Virelda kann ihnen die Legenden vom Rostfürsten Kartorda und von Zytera erzählen.

Falls die Abenteurer Teramalda bereits als Zufallsbegegnung getroffen haben und Virelda davon berichten, wird sie dies sehr interessieren. Die Rabenschwester weiß, dass in der Nähe ein Eisenbrocken von einem Blitz getroffen und für einen Tag in einen mächtigen Magneten verwandelt wurde. Sie möchte, dass ihr die Abenteurer dabei helfen, das Biest dort hin zu locken.

Die Abenteurer können Virelda auch im Haus des Feilschers (siehe Seite 160) und während des Finales in Vond (siehe Seite 175) begegnen.

**STÄRKE 6, GESCHICKLICHKEIT 6, VERSTAND 5, EMPATHIE 4**

**FERTIGKEITEN:** Auskundschaften 5, Bewegen 5, Tierkunde 5, Heilen 4, Heimlichkeit 4, Nahkampf 4, Überleben 4, Wissen 4, Darbietung 3, Manipulation 3, Menschenkenntnis 3

**TALENTE:** Weg der Heilung 2, Weg der Gestaltwandlung 3, Weg der Hellsicht 3, Furchtlos 2, Schmerzresistent 2

**REPUTATION: 3**

**AUSRÜSTUNG:** Magischer Stab mit einem W10 Artefaktwürfel.

**DÄMONISCHES HAAR:** Vireldas verhasstes verfluchtes Haar verleiht ihr Macht. Falls sie es verliert, wird sie auch beträchtlich schwächer (das Maximum ihrer Stärke und Geschicklichkeit wird auf 3 reduziert), bis es nachwächst.



## ZERTORME

Zertorme ist der Sohn von Zygofer und Martea, ein mächtiger Magier und Herrscher über die östlichen Gebiete Margelda und Yendra in den Verbotenen Landen. Mit seiner Mutter Martea und seiner Schwester Marga floh er in die Klagefeste, verließ die beiden aber, sobald er erkannte, dass Marga von einem Dämon besessen war. Zertorme suchte die Elfenkinder im Osten auf, verbündete sich mit ihnen und erwarb das Vertrauen der Aslenen in Margelda, da er die Fähigkeit bewies, nicht nur mit Leuten, sondern auch mit Pferden sprechen zu können.

Zu Beginn zeigte sich Zertorme rachsüchtig und nahm an den Schlachten gegen die Truppen seines Vaters teil, um Margelda zu befreien. Aber nachdem die Mission vollendet war, drangen die Dämonen ins Rabenland ein, die Erlenländer erbauten ihren Wall und seine Schwester Therania und sein Vater Zygofer



verschmolzen zu der Kreatur Zytera, wodurch Zertorme immer schwermütiger wurde. Ihn peinigte, dass er seine Mutter Martea und seine Schwester Marga in den Steinschimmerminen zurückgelassen hatte, und ihm verging die Lust an der Gesellschaft anderer. Während des Blutnebels zog er sich zum Bernsteinigipfel (Seite 75) zurück. Gerüchten zufolge besucht Merigall ihn manchmal, weil die beiden eine heimliche Affäre haben.

Seit sich der Blutnebel gelichtet hat, experimentiert Zertorme verzweifelt mit Feuer magie, die er gegen seinen Vater einsetzen will. Daher hat Zertorme sein Gesicht der Feuerdämonin Brinhelda im Gegenzug für ihre Hilfe geopfert. Er hat versucht, sich ein neues aus Dämonenfleisch zu züchten, aber es ist grotesk und grauenerregend, weshalb er stets eine Maske trägt, wenn er in der Öffentlichkeit auftritt. Beide Reitersippen aus Aslene blicken zu ihm als ihrem Anführer auf.

## LEGENDE

*Von Zertorme heißt es, er sei der Sohn des Zauberers Zyofer. Als der Vater Zertorme dabei erwischte, wie dieser in den dämonischen Grimoires schnüffelte, soll er ihm zur Strafe das Gesicht abgerissen haben, das so schön war wie seine Zauberkräfte groß sind. Zertorme floh nach Osten, um sich dort mit den Feinden seines Vaters zu verbinden. Es heißt, er führe mit maskiertem Antlitz seine Heere von den Ebenen und habe die Pferdesippen von Aslene unter seinem Banner versammelt, die ihn für den Propheten des Vulkangottes Horn und den künftigen Retter von Aslene halten.*

## AUSSEHEN

Zertorme hat kein Gesicht. Er ist mehrere hundert Jahre alt, erscheint aber, als wäre er vierzig, ist als Halbelf athletisch und stark, genau wie

seine Eltern. Anstatt eines Gesichts trägt er eine Maske und außerdem eine übertriebene Uniform, die von den volkstümlichen Kostümen der Aslenen inspiriert wurde. Zertorme ist auf der Basisbox der Verbotenen Lande abgebildet.

## OFFENE ZIELE

Zertorme führt die Truppen der aslenischen Flüchtlinge und Krieger in Margelda gegen die Rostbrüder und Zyteras dämonische Scharen. Er ist ein Verbündeter der Rabenschwestern und steht mit den Elfenkindern und Elfen auf gutem Fuß.

## GEHEIME ZIELE

Zertorme spielt eigentlich ein doppeltes Spiel, um die Macht über die Verbotenen Lande an sich zu reißen. Ingeheim ist er mit seiner Schwester Therania verbündet, die er ebenfalls verraten will, sobald er seine Ziele erreicht hat. Wir schlagen vor, dass du sein falsches Spiel erst im Finale der Kampagne enthüllst.

Zertorme will auch die vollständige Krone Stanengist tragen und kann den Abenteurern dabei helfen, die Rubine einzusammeln, wobei er vorgibt, die Krone gegen Zytera verwenden zu wollen.

Zertormes größter persönlicher Traum ist es, einen Drachen zu zähmen und auf ihm in die Schlacht zu ziehen. Dafür könnte er versuchen, Skarn aus ihrem Gefängnis unter Steingarten zu befreien.

Zertorme hätte gerne sein Gesicht zurück, aber das würde Brinhelda erzürnen, da sie es als ihr Eigentum betrachtet.

## ZERTORME TREFFEN

Am wahrscheinlichsten treffen die Abenteurer Zertorme während ihres Besuchs auf dem Bernsteinigipfel (Seite 75). Er könnte auch im



finalen Kampf in Vond auftauchen.

**STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 5, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** Manipulation 4, Nahkampf 4, Menschenkenntnis 3, Bewegen 2

**TALENTE:** Macht des Geistes, Weg des Blutes 2, Feuermagie

**REPUTATION:** 5

**AUSRÜSTUNG:** Langschwert, Kettenhemd, geschlossener Helm, Reitechse Pyravias (siehe Seite 87).

**SCHWÄCHEN:** Falls Zertorme die Krone Stangengist aufsetzt, verfällt er wie sein Vater dem Wahnsinn. Weiteres dazu erfährst du auf Seite 26.

Opfer werden in Brand gesteckt.

Opfer, die in Brand gesteckt wurden, erleiden jede Runde 1 Schadenspunkt, bis es ihnen gelingt, das Feuer mit einem erfolgreichen Wurf aufbewegen (langsame Aktion) zu löschen.

Rüstung schützt nicht vor diesen Zaubern. Die Willenskraft der Spielleiterin wird benutzt, um diese Zauber zu wirken.



## ARVIA VON CROMBE

Prinzessin Arvia vom Zwergenglan der Crombe ist äußerst stolz und ehrgeizig, steht aber außerhalb der königlichen Erbschaftsfolge, da ihre Mutter das Kind im Falle seines Überlebens dem Gott Hüne versprach, als sie während der Schwangerschaft Blutungen erlitt. Stattdessen ist Arvia von dem Gedanken besessen, eine große Tat zu vollbringen: Die verlorene Festung Vond für den Clan zurückzuerobern und dafür Krasylla und Zytera zu erschlagen.

Sie führt eine Gruppe zutiefst religiöser Zwerge an, die sich einer ebenso fanatischen Gruppe aslenischer berittener Krieger aus dem Clan der Galdanen angeschlossen haben, die den Dämonenfürsten Krasylla erschlagen wollen, um sich für die Verwüstung Aslenes zu rächen.

Zu der Gruppe gehörten auch der Zwerg Peyraman und die Pferdefrau Viseria, die beide in Vond gefangengehalten werden. Arvia kann mitteilen, dass die beiden einer Gruppe angehörten, die einen Pfeil des Feuerwurms besessen hat, von dem es heißt, er könne Krasylla töten. Sie weiß jedoch nicht, was aus ihnen geworden ist.



### FEUERMAGIE

Zertorme hat mit Hilfe der Dämonin Brinhelda die Geheimnisse der Feuermagie erforscht. Sein Werk besteht zum Teil aus verschiedenen mehr oder weniger schmerzhaften Experimenten an Tieren und anderen Lebewesen, aber auch aus der Erkundung von feuergebundener Magie. Zertorme kann daher die folgenden Zauber wirken:

- ❖ **FEUERSÄULE:** Innerhalb seiner KURZEN Distanz entsteht eine flammende Säule, als hätte die Luft selbst Feuer gefangen. Der Zauberschaden wirkt auf die Stärke und entspricht der Machtstufe. Das Opfer wird in Brand gesteckt.
- ❖ **FEUERSTURM:** Innerhalb seiner NAHEN Distanz (in derselben Zone) entsteht eine Feuersbrunst. Die Anzahl der Opfer entspricht der Machtstufe und sie erleiden 1 Schadenspunkt auf Stärke. Alle



## LEGENDE

*Die Zwergenprinzessin Arvia gilt nicht als ihrem Clan verwandt, denn es heißt, sie wäre geboren worden, nachdem ihre Mutter mit einer Steinstatue verkehrte und anschließend ihren Sprössling dem Gott Hüne versprach. Man erzählt sich, Hüne hätte Arvia bei ihrer Geburt für Kriegstaten und Opferungen zu seinem Ruhm auserkoren. Die Zwerge fürchten diese Frau, respektieren sie aber auch als eine von den Göttern Auserwählte.*

## AUSSEHEN

Arvia hat helle Haut, pechschwarzes, geflochtenes Haar und dunkle Augen. Der Kontrast lässt es fast so scheinen, als würde sie schimmern, wenn sie sich in etwas hineinsteigert. Sie ist mus-



kulös und eine fähige Kriegerin mit einem vernarbten Gesicht, einer Rüstung und einer Axt.

## OFFENE ZIELE

Arvia gehört zum Clan der Crombe, der andere Zwerge verachtet und im Gegenzug von ihnen als arrogant abgelehnt wird. Ihr einziger Wunsch ist es, um jeden Preis Vond zu erobern

und Zytera und Krasylla zu töten – wofür sie auch ihre Freunde verraten und opfern würde.

## GEHEIME ZIELE

Arvia von Crombe will auch an die Edelsteine von Stanengist gelangen, um sie insgeheim als Rohmaterial für experimentelle Steinmagie zu verwenden, aber sie weiß, dass die Elfen einen Krieg anzetteln würden, wenn sie dies herausfänden.

Arvia ist widerwillig und insgeheim in Peyrman verliebt und neidisch auf Viseria, die sie am liebsten tot sehen würde. Ihr Neid hat eine Abneigung gegen Menschen im Allgemeinen und einen unangemessenen Hass auf völkerübergreifende Liebe geweckt, was Halbelfen einschließt.

## ARVIA TREFFEN

Arvia ist beständig auf Reisen. Die Abenteurer können ihr bei einem Besuch in Steingarten, Pelagia oder zufällig auf ihren Reisen durch die Verbotenen Lande begegnen. Arvia kann den Abenteurern von Burg Vond erzählen, welche die Erlenländer hinterlistig vom Clan der Crombe gestohlen haben, als sie einmarschiert sind, sowie von Zytera, Merigall und Krasylla, die jetzt in der Festung hausen.

**STÄRKE 6, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** Nahkampf 5, Auskundschaften 3, Handwerk 3, Manipulation 2, Wissen 2, Menschenkenntnis 1

**TALENTE:** Felsbeißer, Weg der Klinge 3, Weg des Schildes 2, Sturmangriff 2

**REPUTATION: 6**

**AUSRÜSTUNG:** Streitaxt, Kettenhemd, geschlossener Helm, großer Schild, WERTVOLLER Fund



**SCHWÄCHEN:** Arvias Sinn für Realität ist bestenfalls als dürftig zu beschreiben, und auch das nur in ihren Träumen. Sie könnte dadurch ihre Truppen in den Ruin führen. Zytera kann Arvia für sein Ritual benutzen, den Protonexus zu öffnen



## KAISERIN SORIA VON URHUR

Soria ist die Gattin des Ork-Kaisers Hroka, des Ersten und Größten, und lebt in der Festung Auge der Rose. Sie ist die Anführerin der Viraga – ein Bündnis zwischen Orkinnen, die hinter den Kulissen die wahren Drahtzieher der Orks sind.

### LEGENDE

*Unter den Isir und den Landstreichern erzählt man sich, dass die Ork-Kaiserin Soria eigentlich eine gebildete Menschenfrau sei, die sich im Urbur-Clan in der Festung Auge der Rose eingenistet hat, um die dortige Kampffähigkeit zu schmälern. Mit schönen Worten und eleganter Verführungskunst hat sie Kaiser Hroka um den Finger gewickelt, dessen Krieger jetzt Sauerteigbrot essen! Es heißt, der Kaiser habe seiner Gattin eine unschätzbare Mantelspange geschenkt, in der ein lebender Elfenrubin sitzt.*

### AUSSEHEN

Soria strahlt Macht und Intelligenz aus, und man könnte sie für eine kräftige Menschenfrau mit kleinen Fangzähnen halten. Sie ist dunkel, mit olivfarbener Haut und grünen Augen.

### OFFENE ZIELE

Sie will die Orks der Verbotenen Lande unter

ihrem Gatten vereinen, um ein Ork-Königreich zu erschaffen und in ihrem Volk den Glauben an sich selbst wieder zu schüren. Sie liebt ihren Gatten bis in den Tod.

### GEHEIME ZIELE

Soria missfällt, dass die Elfenfrau Iridne aus der Mantelspange Blutstern (siehe Seite 25) heraus mit ihrem Gatten im Schlaf kommuniziert und wird zunächst den Rubin loswerden wollen. Im Laufe des Spiels wird Iridne jedoch irgendwann mit Soria sprechen und ihr von Zyteras Protonexus erzählen und ihr raten, die Orks zu einen und gegen Vond zu marschieren, um das bedrohliche Tor in die Dämonenwelten mit der Krone Stanengist zu versiegeln.

Dann wird Soria ihren Gatten dazu drängen, die Orks zu vereinen und ein Heer aufzustellen. Mithilfe der Viraga wird sie nach Stanengist suchen, ohne den Grund dafür zu enthüllen. Wenn die Abenteurer in Auge der Rose (siehe Seite 92) ankommen und womöglich versuchen, Iridne zu stehlen, könnte Soria just Iridnes Nachricht erhalten haben und wird gerade darüber nachdenken. Sie wird dann den Stein zurückerlangen wollen.

### SORIA TREFFEN

Den größten Teil ihrer Zeit verbringt Soria in der Festung Auge der Rose (siehe Seite 92), weshalb die Abenteurer sie auch höchstwahrscheinlich dort antreffen werden.

**STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 5, EMPATHIE 5**

**FERTIGKEITEN:** Manipulation 4, Wissen 4, Menschenkenntnis 3, Nahkampf 3

**TALENTE:** Giftmischer

**REPUTATION:** 7



**AUSRÜSTUNG:** Dolch, farbenfrohe, bestickte Kleidung, drei Goldringe (Wert: jeweils 4W6 Silber), die Mantelspange Blutstern mit dem Rubin Iridne (siehe Seite 25).

**SCHWÄCHEN:** Nachdem sie ein paar Mal bereits hintergangen wurde, hat Soria wenig Vertrauen in andere und behält Informationen gerne für sich, selbst wenn es nützlicher wäre, sie zu teilen. Zytera kann Soria in seinem Ritual benutzen, um den Protonexus zu öffnen.



## KALMAN RODENFELL

Der Elf Kalman Rodenfall ist einer der Feldherren der Rotläufer und steht über Ulmaya und Alsurso, denen die Abenteurer am Abenteuerschauplatz Auge der Rose (siehe Seite 92) begegnen können. Kalman ist alt und des Kämpfens leid, aber wenn er einen der Edelsteine von Stanengist in die Hände bekommt, wird dieser ihn über Zyteras Protonexus unterrichten und ihm mitteilen, dass Stanengist zusammengeführt und nach Vond gebracht werden muss, um die Bedrohung zu bekämpfen und den Durchgang zu schließen.

In diesem Fall wird Kalman seinen Rotläufern befehlen, mit höchster Priorität nach Stanengist und den fehlenden Edelsteinen zu suchen. Eine elfische Abenteurerin könnte Teil dieser Mission sein. Falls nötig, wird Kalman selbst in die Verbotenen Lande reisen, auch wenn „das Alter schwer auf seinem Stein lastet“ und er sich nichts sehnlicher wünscht, als sich in den Friednebel zurückzuziehen, den er oft aufsucht, um sich mit älteren Elfenedelsteinen zu beratschlagen. Er ist dank seiner Späher stets gut informiert.

### LEGENDE

*Von fast allen uralten und weisen Elfen heißt es, dass sie tief in den nördlichen Wäldern der Verbotenen Lande leben oder sich gar in Form ihrer Edelsteine in den geheimnisumwobenen Friednebel zurückgezogen haben, aber Kalman „der Auerockse“ Rodenfall soll sein Interesse an der lebenden Welt bis jetzt nicht verloren haben. Als einer der Feldherren der Rotläufer soll er den Kampf gegen die Dämonen, Menschen und anderen Eindringlinge des Landes führen. Man erzählt sich, seine Füße seien wie Baumwurzeln und dass er nur schläft, wenn er im Blut seiner*



*Feinde steht, um sich von ihnen zu nähren und ihr Wissen aufzusaugen.*

### AUSSEHEN

Kalman pflegt ein minimalistisches Erscheinungsbild, dessen Züge nur angedeutet sind, mit leichtem, schwebenden Haar – ein wenig wie eine wunderschöne Statue. Der Eindruck mag furchterregend wirken, da ihm etwas Unwirkliches anhaftet.

### OFFENE ZIELE

Vom Roten Wanderer selbst wurde Kalman die allumfassende Mission der Elfen aufgetragen: Das Leben in den Verbotenen Landen zu beschützen, vorwiegend gegen ungezügelte Magie, die Untoten und Dämonen. Der Name Rodenfall bedeutet: Der vom Roten gefallene.

### GEHEIME ZIELE

Kalman Rodenfall will Stanengist besitzen, um die alten Elfenedelsteine in den Friednebel zu bringen. Falls nötig, wird er die Krone opfern, um das Land zu beschützen und den Protonexus in Vond zu schließen. Dieses Ziel wird von den Rotläufern nicht gutgeheißen, die die Krone lieber auf dem Haupt des Feldherrn der Elfen sähen, um ihr Volk wieder als Drahtzieher der Verbotenen Lande einzusetzen und die Menschen zu vertreiben.

### KALMAN TREFFEN

Kalman Rodenfall verbringt als Strategie die meiste Zeit im Fennwald, nimmt aber auch an Feldeinsätzen teil, wenn es nötig ist. Nach ihrem Besuch in Auge der Rose könnte Kalman die Abenteurer aufsuchen. Er könnte am finalen Kampf in Vond teilnehmen.

**STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 6, VERSTAND 5, EMPATHIE 4**

**FERTIGKEITEN:** Auskundschaften 5, Bewegen 5, Handwerk 5, Nahkampf 5, Fernkampf 5, Heimlichkeit 4, Menschenkenntnis 4, Wissen 4, Manipulation 2

**TALENTE:** Innere Ruhe, Weg der Hellsicht 3, Weg der Klinge 3, Blitzschnell 3, Schnelle Beinarbeit 2, Schneller Schütze 3

**REPUTATION:** 6

**AUSRÜSTUNG:** Langschwert (Waffenbonus +3), Langbogen (Waffenbonus +3), Lederrüstung

**SELBSTZERSTÖRUNG:** In einer kritischen Lage kann sich Kalman dazu entschließen, sich selbst und seinen Rubin mit einer mächtigen Explosion in die Luft zu sprengen. Jeder in naher Distanz erleidet einen Angriff mit 9 Basiswürfeln (Waffenschaden 2). Dies bedeutet natürlich, dass Kalman ausgelöscht wird.

**SCHWÄCHEN:** Wenn Kalman Merigall begegnet, werden sich beide Hals über Kopf ineinander verlieben, was andere Ziele trüben könnte, selbst wenn Kalman versucht, der Leidenschaft zu widerstehen.







# ROSTFÜRST KARTORDA

Kartorda ist das religiöse Oberhaupt der Rostbrüder. General Manderel, der die Eisengarde anführt, ist sein Vertrauter.

## LEGENDE

Es heißt, dass das in den ganzen Verbotenen Landen gefürchtete Oberhaupt der Rostkirche in Vond oder im Haus des Feilschers lebt. Seine zwei Gesichter, die angeblich alles sehen und alles wissen, spiegeln die duale Natur des\*der Prophet\*in Zytera wider. Manche erzählen, dass der Rostfürst die Inkarnation des alten Gottes Wächter sei – der allsehende Bewahrer aller Veränderung, von allem, was kommt und geht, der uns zwischen Schlaf und Wachen geleitet, zwischen Leben und Tod. Es sei Kartordas Wirken zu verdanken, dass die Toten weiterleben und die Rostbrüder etwas zwischen Menschen und Dämonen sind.

## AUSSEHEN

Kartorda ist ein korpulenter Mann in den Sechzigern, der ockerfarbene Kleidung mit verrosteten Ketten trägt, wenn er nicht rituell nackt rumläuft. Das Gesicht bemalt er sich oft mit rostfarbenen Mustern. Er wäre tatsächlich recht ansehnlich, trüge er nicht ein zweites Gesicht am Hinterkopf, das dort eingepflanzt wurde, um seinen Herrn Zytera zu imitieren. Das schlaffe zusätzliche Gesicht erlitt allerdings ein Blutgerinnsel und sabbert dem Rostfürsten in den Kragen, was ihm zutiefst missfällt.



## OFFENE ZIELE

Kartorda will im Namen der Götter Rost und Häma die gesamten Verbotenen Lande unter der Herrschaft der Rostbrüder unterjochen. Alle Völker außer den Menschen sollen vernichtet werden, und die Menschheit wird durch dämonischen Fehlwuchs zum überlegenen Volk aufsteigen. Zytera ist der Prophet von Rost und Krasylla sein General.

## GEHEIME ZIELE

Zusammen mit ein paar anderen getreuen hohen Offizieren hegen Kartorda und Manderel allmählich Zweifel daran, dass Zytera und Krasylla wirklich die Auserwählten des Gottes Rost seien, und wären sie lieber los. Der Rostfürst träumt davon, selbst die Krone Stanengist zu tragen und Kaiser über die Verbotenen Lande zu werden.

Die Rostbrüder könnten mit den Abenteurern oder Zertorme Pläne schmieden, um Zytera und Krasylla loszuwerden und die Verbotenen Lande zu einem Königreich der Menschen zu machen. Halbelfen könnte man noch tolerieren.

## KARTORDA TREFFEN

Der Rostfürst Kartorda hält sich meistens im Haus des Feilschers (siehe Seite 160) oder in Vond (siehe Seite 175) auf.

**STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 4, EMPATHIE 4**

**FERTIGKEITEN:** Menschenkenntnis 5, Manipulation 4, Nahkampf 4, Wissen 3

**TALENTE:** Weg des Blutes 3, Weg des Todes 3, Fester Griff 3, Kaltblütig 3, Schmerzresistent 2, Standfest 2, Sechster Sinn 2

**REPUTATION: 7**

**AUSRÜSTUNG:** Langschwert (Waffenbonus +3), Kettenhemd



ABENTEUERSCHAUPLATZ: Dorf (am Fluss)

*Plötzlich lichtet sich der Wald vor einem lieblichen Anblick und vom Waldrand aus erkennt ihr ein Dorf, das wunderschön auf einen Hügel neben einem Fluss erbaut ist. Flussabwärts vom Dorf steht eine Mühle, deren Rad behäbig durch den Fluss schaufelt, unablässig knirschend und knarzend, als wollte es entkommen. Aber weder die Mühle noch die elenden Kadaver, die an ihre Holzwände genagelt oder an die Schaufelräder gebunden hängen, werden Knochenmühle jemals verlassen. Hinter dem Palisadenzaun ertönt ein Getöse aus dem Dorf, Rufe und Lieder, vermischt mit Wehklagen und Stöhnen. Wäre dieser Lärm nicht, könnte dies ein schöner Ort sein.*

## HINTERGRUND

Knochenmühle existiert seit den Erlenkriegen, als haufenweise Kriegsgefangene und -beute den Besitzer wechselten. Über die Jahre ist die Sklavengilde – zusammen mit der Diebesgilde

– zu den Verwaltern, Bankkaufleuten und Marschällen des Dorfes aufgestiegen, während die ursprünglichen Aufgaben von freiberuflichen Sklavenhändlern und Räufern erledigt werden. Zugelassene Händler erhalten von der Gilde Sklavenscheine und erklären sich einverstanden, dem Dorf einen Anteil ihrer Gewinne zu zahlen.

Diese Anspannung zwischen den Sklaven- und der Diebesgilde hat sich in letzter Zeit zugespitzt. Undar „Der Herzog“ Erlenmann und die Diebesgilde haben ihre Macht ausgebaut und sind die eigentlichen Anführer des Dorfes. Selbstverständlich sieht Misela Frettumar, Anführerin der Sklavengilde, dies nicht gerne, und die Gewalt droht zunehmend, zu eskalieren, noch dazu an einem Ort, der schon unter normalen Umständen nicht gerade friedlich ist. Das einzige, was die Gilden davon abhält, aufeinander loszugehen, sind Hauptmann Kratullos und seine Kameraden, die in Knochenmühle am ehesten mit einer



Miliz vergleichbar wären und sich bislang im Kampf um die Herrschaft über das Dorf neutral verhalten.

Knochenmühle ist ein grausamer und gefährlicher Ort, an dem man Kontakte, Stärke und Schmiergelder benötigt, um zu überleben. Unbekannte Gesichter sind selten willkommen, es sei denn, sie sind Kunden oder Ware. Schmuggler und andere vertrauenswürdige Streuner benutzen das Dorf als Treffpunkt. Vom Sklavenhandel abgesehen gibt es hier zahlreiche Freizeitbeschäftigungen für die Wohlhabenden, darunter eine Taverne, eine Kampfarena und ein Theater. Knochenmühle ist einer der wenigen Orte, an denen Orks und Menschen gleichermaßen akzeptiert werden.

Sklaven aus dem Dorf werden vorwiegend als Arbeits-, Lust- oder Opfersklaven, als Nahrung oder Rohmaterial für Dämonifizierungen verkauft. Hin und wieder werden Jagden veranstaltet und ein paar der Sklaven freigelassen, um ihnen einen Vorsprung zu gewähren, bevor die Hatz beginnt und mit einem Bankett und der Bestrafung der gefangenen Sklaven endet.



## ANKUNFT

Es gibt viele verschiedene Wege, auf denen die Abenteurer Knochenmühle entdecken können. Vielleicht haben sie eine Karte gefunden, die hierher führt, Geschichten von dem Ort gehört oder eines der untenstehenden Ereignisse ausgelöst.

### WILLKOMMEN IN KNOCHEN- MÜHLE

Eine Abenteurerin, eine Gefährtin oder gar die gesamte Gruppe wurden von den Knochenfrettchen entführt und nach Knochenmühle verfrachtet, um dort auf dem Sklavenmarkt

verkauft zu werden. Um ihre Freundin zu befreien, müssen die Abenteurer List oder Überredungskünste einsetzen, denn Gewalt wird sie an einem brutalen Ort wie Knochenmühle nicht weit bringen.

### KRATULLOS' KAMERADEN

Hauptmann Kratullos hat ein Problem. Er hat in den kürzlich stattgefundenen blutigen Auseinandersetzungen mehrere seiner Leute verloren, und die Konflikte zwischen der Diebes- und Sklavengilde spitzen sich nur noch weiter zu. Er fürchtet, dass Knochenmühle zugrunde geht, falls er seine Streitkräfte nicht stärken kann. Irgendwie erfährt er von den Abenteurern und reitet ihnen entgegen. Da sie fähige Krieger sind, bietet er ihnen eine Anstellung an: Sie sollen für einen Silber pro Tag, Essen und Unterkunft in seiner Wache dienen.



## LEGENDE

*Jäger erzählen sich flüsternd von Knochenmühle, dem Dorf der Sklavenhändler und Diebe, das jenseits des Waldes liegt. Viele haben die Schreie aus der Mühle des Dorfes über den Fluss hinweg vernommen, aber nur wenige haben gewagt, sich ihnen zu nähern. Es heißt, die Mühlensteine mahlen die Seelen der Versklavten zu Staub, da Sklaven keine Verwendung für Spiritualität hätten. Manche gelangen durch Zwang nach Knochenmühle, andere freiwillig. Hierher geraten jene, die von den Unbarmberzigen ergriffen wurden. Von hier verschwinden nur jene, die von den Habgierigen verkauft wurden.*





# SCHAUPLÄTZE

Hier werden Schauplätze in und um Knochenmühle vorgestellt, die die Abenteurer besuchen können.

## 1. TOR

*Die Straße nach Knochenmühle führt gerade-  
wegs durch ein hohes, altes Gebäude – falls man es  
so weit schafft, denn eine Handvoll Wächter mit  
dem Gemüt von Schurken und der Statur von  
Söldnern überprüfen jeden aufs Schärfste, der  
rein oder raus will. Der Gestank und das Sum-  
men der Fliegen, die mehrere Hände umschwir-  
ren, die ans Holz des alten Gebäudes genagelt  
wurden, liegen wie eine lebende Wölke über dem  
Eingang. „Ein Preis und ein Platz für jeden“  
steht in einen hohen Balken geritzt.*

Knochenmühle wird von einem stabilen Palisadenzaun mit spitzen Pfählen eingefasst, die nach innen und nach außen weisen, da der Zaun nicht nur vor Eindringlingen oder Befreiungsversuchen von außen schützen, sondern auch Sklaven von der Flucht abhalten soll. Das hölzerne Tor steht offen, wenn es hell ist, anderenfalls ist es geschlossen.

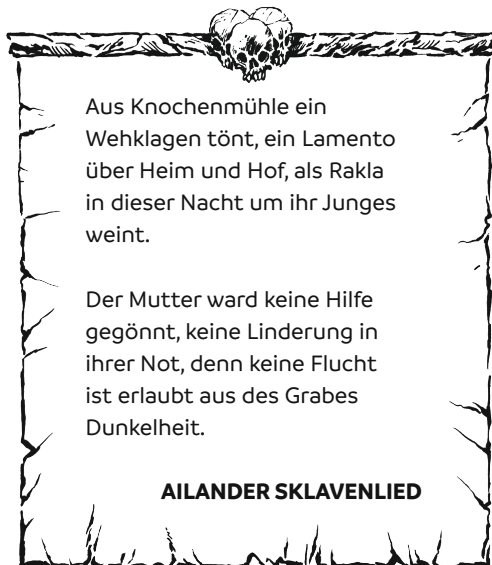
Der Kommandeur der Garnison, Hauptmann Kratullos, ein Offizier mit vermeintlicher Erlenländer Abstammung, lebt im Pförtnerhaus, das einst ein alter Getreidespeicher war. Seine etwa dreißig Wächter sind Kriegsveteranen, manche von ihnen gar clanlose Orks. Die Kämpfer sind in den Kasernen nebenan untergebracht, in denen man sich eine Bank zum Schlafen anmieten kann, solange noch Platz ist.

❖ KREATUREN: Drei Wächter

## 2. DIE HEULENDE MÜHLE

*Tag und Nacht heult die alte Mühle in ihrer  
Qual. Ihre Stimme vermischt sich mit den Klagen  
der Opfer. Um die Mühle herum zeigt sich  
der Hügel, der einst weiß vom verschütteten  
Mebl war, nun dunkel vom getrockneten Blut.*

Die alte Getreidemühle wird vorwiegend zur Folter, für Bestrafungen oder Hinrichtungen verwendet. „Zum Mahlen gehen“ ist nichts, was aufmüpfige Sklaven hören wollen. Die Sklavengilde tut sich darin hervor, neue Wege zu entwickeln, Leute hier zu quälen. Sie binden Opfer an die Schaufelräder, lassen sie von den Mühlensteinen zerquetschen oder von der Maschine in Stücke reißen. Anschließend werden ihre Einzelteile an die Holzwände genagelt. Die Dorfsklaven werden oft gezwungen, zuzuschauen, da die Abschreckung ebenso wichtig ist wie das Vergnügen der Sklavenhalter. Rund um die Uhr knarzt und ächzt der Mechanismus der Mühle laut und wird absichtlich in diesem qualvollen Zustand gehalten. Die Bauernhöfe in der Umgebung des



Aus Knochenmühle ein  
Wehklagen tönt, ein Lamento  
über Heim und Hof, als Rakla  
in dieser Nacht um ihr Junges  
weint.

Der Mutter ward keine Hilfe  
gegönnt, keine Linderung in  
ihrer Not, denn keine Flucht  
ist erlaubt aus des Grabes  
Dunkelheit.

**AILANDER SKLAVENLIED**





# KNOCHENMÜHLE





Dorfs lassen hier manchmal ihr Getreide mahlen, aber das Mehl erlangt einen unverwechselbaren blutroten Farbton. Es wird genutzt, um Blutbrot zu backen – die einzige kulinarische Spezialität des Dorfs. Die Mühle wird vom Folterknecht Hargan und seinen beiden Lehrlingen bewohnt. Im Mühlenteich tummeln sich die Fische.

❖ KREATUREN: Meister Hargan

### 3. SKLAVENMARKT

*Das Theater, dessen Sitzreihen in den Hügel gebaut wurden, könnte ein Ort für klassische Dramen sein, stünden nicht drei Pfähle auf der Bühne, deren Ketten schwermütig im Wind klirrten.*

Der Sklavenmarkt ist eine offene Fläche mit Sitzreihen, die wie bei einem Amphitheater in den Hügel gebaut wurden. Gewöhnliche Zuschauer müssen an der Südseite auf der flachen Erde stehen. In der Mitte der Fläche befindet sich eine erhöhte Plattform, auf der die Sklaven versteigert werden. Auch Wettkämpfe werden hier für die Zuschauer ausgetragen, für deren Anlass dann die Pfähle abgebaut werden.

### 4. SKLAVENSTÄLLE

*Das Elend legt sich auf die Leiber in den zweifach umzäunten Verschlägen, in denen zahlreiche schmutzige, halbnackte Gefangene apathisch herumlungern, jeder von ihnen sich selbst überlassen, wenn sie nicht gerade an den Pfählen festgekettet wurden oder in den Höhlen der Klippe hinter Gittern sitzen. Ein paar wilde, hundeähnliche Bestien jaulen unablässig mit ihrem unangenehmen, schniefenden Gebell.*

Die Sklaven werden je nach Wert behandelt und untergebracht. Die wertvollen hält man in schmutzigen Barracken, während die entbeh-

licheren in Käfigen oder Löchern im Hügel eingesperrt sind. Zwei Schweinshunde laufen nachts an den Zäunen entlang. Auf dem Hügel überblickt ein Wachturm die Gegend. Es ist nicht ungewöhnlich, dass Reisende gefangen werden, die dann an ihr Volk gegen Lösegeld verkauft werden.

Die insgesamt fünf Schweinshunde sind dämonisch verseuchte Kreuzungen. Nachts werden zwischen den Zäunen zwei von ihnen freigelassen. Kratullos hat sie gegen eine heftige Summe von den Rostbrüdern erstanden und sie sind seine Lieblinge. Für alle anderen, vom stummen Hundeführer einmal abgesehen, sind sie wahrhafte Bestien, die nicht nur eingesetzt werden, um Sklaven zu bewachen und zu hüten, sondern auch, um Entflohenen aufzuspüren. Hin und wieder ist es ihnen gestattet, einen aufmüpfigen Glücklosen in Stücke zu reißen, damit sie „wachsam“ bleiben. Außerdem füttert man sie regelmäßig mit Menschenfleisch.

❖ KREATUREN: Schweinshunde

### 5. GILDENHALLE

*Das Gebäude ist relativ gut erhalten und das einzige im Dorf mit einem Anstrich. Das Farbschema besteht zu gleichen Teilen aus Bleirot, Teerschwarz und Kalkweiß. Vielleicht hatte es der Hausbesitzer nicht geschafft, mehr als einen Eimer von jeder Schattierung zu ergattern oder ist einfach nur protzig. Zwei Wachen stehen vor der Tür.*

Im Haus wohnt Meister Undar „Der Herzog“ Erlenmann von der Diebesgilde, den man als Bürgermeister des Dorfs betrachten kann. In einer ausgegrabenen Höhle unter dem Haus befindet sich die beträchtliche Kasse der Diebesgilde. Ein Schweinshund bewacht nachts den Keller.



- ❖ KREATUREN: Undar „Der Herzog“ Erlennmann, 2W6 Diebe, 1 Schweinshund (nachts)
- ❖ SCHÄTZE: In der Truhe, die im Keller eingeschlossen steht, befinden sich 5W6 Goldtaler, 10W6 Silber und zwei Gegenstände, die mit einem Wurf auf die Tabelle für kostbare Funde (siehe Seite 191 im *Spielleiter-Handbuch*) ermittelt werden. Die mit einer Giftfalle (tödliches Gift, Wirksamkeit 8), gesicherte Truhe kann mit einem schwierigen Wurf auf Fingerfertigkeit gefahrlos geöffnet werden.

## 6. ERLENHEIM-TAVERNE

*Das größte Gebäude des Dorfes ist mit Pauken und Trompeten selbst aus der Ferne zu vernehmen. In der unfunktionierten Scheune tummeln sich betrunkene und zügellose Wächter und Händler. Rauch, Schweißgeruch und Brataroma hängen schwer in der Luft. Hier könnt ihr euch die Bäuche vollschlagen, saufen und lachen, Messer auf verängstigte Sklaven werfen, streiten, euch im Armdrücken üben und die Bediensteten befummeln.*

Die Taverne gehört Undar, aber wie das nahegelegene Theater wird sie vom Barden Mahinniver geführt. Hier geht es unzivilisiert zu. Das Kellnern wird zum Teil von schlecht behandelten Sklaven übernommen. Falls ein Kampf ausbricht, sieht die Tradition vor, dass man ihn auf dem Sklavenmarkt vor Publikum ausficht. Besucher können sich im angrenzenden Gebäude Betten mieten, wo auch ein paar Prostituierte ihre Dienste anbieten.

Hinter der Taverne liegt die Heilstätte der drei weisen Somaya-Schwwestern. Sie kümmern sich um die gesundheitliche Versorgung des Dorfes mit traditionellen, aber auch vielen mystischen Methoden. Sie werden von jedem ein wenig gefürchtet. Der große Ork Charna aus der Garnison agiert als ihr Leibwächter.

- ❖ KREATUREN: Charna und die Somaya-Schwwestern

## 7. DAS PARAXA-THEATER

*Um das Freilufttheater wurden Fackeln für die Nacht entzündet. Es gibt sich prachtvoller als das Possenspiel auf seiner Bühne. Die Zuschauer haben Speisen aus der Taverne mitgebracht und schmeißen damit nach den Schauspielern, falls sie nicht zufrieden sind.*

Das Theater Paraxa ist eine Freiluftbühne mit Tribünen auf drei Seiten. Hier wird vom Possenspiel bis zum Volkstheater und dem gelegentlichen Duell alles gezeigt. Mahinniver betrachtet sich gerne als großer Künstler und trägt während der Pausen würdevoll Gedichte vor. Der gutgelaunte Narr, Schreiner und Dorftrottel Mat Zeker hält sowohl das Theater als auch die Taverne instand.

- ❖ KREATUREN: Der Barde Mahinniver, Mat Zeker

## 8. HOPFENSCHUPPEN

*Ein Nebel aus Malz und Maische umgibt die Dorfbrauerei. Hopfenstangen nehmen draußen Habachtstellung ein und neben dem Haus hängen glänzende Kupferpfannen sowie stapelweise Holzscheite und Fässer.*

Ein Flaschenzugsystem trägt Wasser vom Fluss über eine Bahn am Hügel entlang zur Hütte. Das Bier ist von mittelmäßiger Qualität, wird aber in ausreichender Menge gebraut und vor Ort konsumiert. Hopfen wird im Umfeld der Brauerei angebaut, und das Getreide zum Mälzen stammt von den Bauernhöfen in der Umgebung des Dorfes. Der Brauer wird allgemein als „Der Eber“ bezeichnet.





❖ KREATUREN:  
„Der Eber“

## 9. FRETTCHENHALLE

*Ein paar vernarbte Kämpfer und Wäldläufer laufen in dem Fachwerkbaus herum. Sie ölen die Kettenfesseln und Waffen, die anschließend in Taschen verstaut werden. Sie geben mit fachkundigem Ernst zur Sache und behalten euch mit einem Blick im Auge, der eber abschätzend als einladend wirkt.*

Dies ist der Schlupfwinkel der Sklavengesellschaft, die als Knochenfrettchen bekannt ist, einer Gruppe von etwa zwanzig hartgesotenen Kämpfern und Jägern, von denen die Hälfte für gewöhnlich außerhalb des Dorfes verschiedene Aufgaben erledigt. Die Gesellschaft wird von Misela Frettumar angeführt, von der sie ihren Namen hat. Es heißt, sie hätte Kontakte zu den Wolfsmenschen in den Reißzahnwäldern, die ihre Spurenlesekünste ihren Kämpfern anbieten. Die Frettchen haben ihre eigenen Schweinshunde, die zur Menschenjagd eingesetzt werden.

❖ KREATUREN: Misela Frettumar, ein halbes Dutzend Sklavenjäger und ein Dutzend Schweinshunde

## 10. KAPELLE DER BRUDERSCHAFT DES ROST

*Ein schlichter Tempel mit der typischen gespaltenen Fassade der Rostkirche. Vor dem Tempel stehen blutverschmierte Götzen der Götter Rost und Häma.*

Die Kapelle der Rostbrüder ist das einzige sichtbare religiöse Gebäude im Dorf. „Der Herzog“ Erlenmann spendet oder schenkt den schlecht bearbeiteten Götzen vor der Kapelle regelmäßig Sklaven für Menschenopfer. Der Ferrale Hamedas ist ein schwerer Alkoholiker, was ihm den wenig glamourösen Posten als Dorfpriester in Knochenmühle eingehandelt hat. Er schläft den Rausch regelmäßig im Tempel aus. Die Wächter des Hauptmanns meiden das Gebäude.

❖ KREATUREN: Rostbruder Hamedas

## 11. STEINFANG

*Eine Schlossruine, so beeindruckend wie verfallen, mit unbeilvollen Türmen, ragt über Knochenmühle empor. Gerüchten nach spukt es hier und Besucher werden verschlungen, weshalb die meisten erst gar nicht über die Ruine sprechen oder sie anschauen. Blutrot gefärbtes Wasser fließt die östliche Mauer hinab, während die Westseite blass ist, als wäre sie von Frost bedeckt.*

Die Ruine der Burg Steinfang war das eigentliche Bauwerk auf dem Hügel, eine Befestigungsanlage in Zeiten der Unruhe. Jetzt ist die Burg eine verrufene Ruine. Wagen mit Bier werden von der Brauerei zur Ruine geschleppt, wo das Bier in den kühlen, unteren



Gewölben gelagert und bewacht wird. In der Ruine spukt es zweifach: zum einen durch den Geist von Arbia Mundo, die letzte Herrin des Schlosses, aber auch durch einen Blutling, der sich im Ostflügel niedergelassen hat und rotes Bergwasser den Hügel hinabfließen lässt. Bei dem Frost an der Westseite handelt es sich um Steinschimmel. Die nahegelegene Ruine des Wachturmes wird von den Wächtern bei Tag als Aussichtspunkt verwendet.

- ❖ KREATUREN: Geist von Arbia Mundo, Blutling
- ❖ SCHÄTZE: keine, aber jede Menge gekühltes Bier



## MONSTER UND NSC

Hier werden die wichtigsten Monster und Nichtspielercharaktere von Knochenmühle beschrieben. Monster und Kreaturen, die hier nicht erwähnt werden, haben dieselben Werte wie im Bestiarium oder im Kapitel über Völker im *Spielleiter-Handbuch*.

### UNDAR „DER HERZOG“ ERLÉN-MANN

Gildenmeister der Diebesgilde in Knochenmühle und selbsternannter Herzog. Ursprüng-



lich ein Bandit, ließen ihn die Jahre hochmütig und faul werden, und er fühlt sich in der lebhaften Stadt sicher. Der Herzog gibt sich vorwiegend seinen eigenen Genüssen hin und liebt es, mit seinem Schatzmeister die Münzen zu zählen. Unter Druck zeigt er sich erstaunlich entschlossen und brutal.

**STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 4, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** Menschenkenntnis 3, Nahkampf 3, Fernkampf 3, Fingerfertigkeit 2, Manipulation 2, Wissen 2

**TALENTE:** Weg des Gifts 2, Schnelle Beinarbeit 2

**REPUTATION:** 3

**AUSRÜSTUNG:** Kriegshammer, drei Wurfmesser, verstärkte Lederrüstung, W6 Goldtaler

### MISELA FRETTUMAR

Misela Frettumar ist eine bodenständige Sklavenhändlerin, deren Haus eine schmutzige Werkstatt voller Fallen, Waffen, Brandeisen und Sklavenfutter ist. Durch das Haus wandelt ein steter Strom an Sklavenhaltern, Sklaven, großen Jagdhunden und Kunden. Den Arbeitern mangelt es an Finesse, aber in ihrem Gewerbe sind sie bewandert und auf ihren Ruf achten sie penibel. Neben der Jagd, Gefangennahme und Auslieferung von Sklaven nehmen die Knochenfrettchen auch andere Aufgaben wahr: die Suche nach Vermissten, Übernahme des Transports und die Verfolgung von Kriminellen, Leibwächter und gegen Bezahlung sogar die Verübung von Attentaten. Ihren Mitgliedern können die Abenteurer in den gesamten Verbotenen Landen begegnen.

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3, EMPATHIE 3**



**FERTIGKEITEN:** Auskundschaften 4, Fernkampf 4, Bewegen 3, Nahkampf 3, Menschenkenntnis 2, Tierkunde 2, Überleben 2

**REPUTATION:** 1

**AUSRÜSTUNG:** Flegel, leichte Armbrust, Kettenhemd, Reitpferd, 2W6 Silber

## HAUPTMANN KRATULLOS

Kratullos ist der Dorfvogt. Er behauptet, aus einer alten Erlenlander Kriegerfamilie zu stammen, trotz seines aslenischen Namens. Bereitwillig gibt er Geschichten von den Heldentaten seiner Verwandten während der Erenkriege zum Besten und bemüht sich immer wieder, militärische Disziplin unter seinen Leuten zu wahren. Diese wiederum lassen



sich von ihm herumkommandieren, denn sie wissen, dass solche Phasen wieder nachlassen. Der Hauptmann träumt davon, seine Kämpfer in die Schlacht eines Krieges ziehen zu lassen. Sein wertvollster Schatz ist das Schwert Gliederpflug, ein Erbstück, das eine stetig wachsende Rolle in seinen Geschichten über alte Wundertaten einnimmt. Kratullos wird von seinen Kämpfern respektiert und von den Gilden als einende Kraft unter den Schurken des Dorfes geschätzt.

**STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 2**

**FERTIGKEITEN:** Nahkampf 4, Kraft 2, Menschenkenntnis 2, Fernkampf 2, Überleben 2

**TALENTE:** Weg des Feindes 2, Scharfrichter 2

**AUSRÜSTUNG:** Langschwert, Dolch, Kettenhemd, geschlossener Helm, Reitpferd, W6 Silber

## MEISTER HARGAN

Der Folterknecht Hargan ist ein skrupelloser Gelehrter, der sich für die Anatomie und die Funktionsweise des menschlichen Körpers interessiert. Im Dorf fungiert er auch als Zahnarzt, Chirurg und Scharfrichter. Seine zwei Lehrlinge teilen seinen Wissensdurst nicht, begeistern sich dafür aber umso mehr für das Zufügen von Schmerzen.

**STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 3, EMPATHIE 2**

**FERTIGKEITEN:** Heilen 4, Wissen 2

**AUSRÜSTUNG:** Messer

## MAHINNIVER

Der Barde, der die Dorftaverne führt, ist insgeheim ein Akoluth des Nachtwandlers, den er mit Verfall, Unrat und Sterblichkeit assoziiert. Er glaubt, dass die Kunst niemals vor dem Schmutzigen, dem Vulgären und dem Brutalen zurückschrecken sollte, etwas, das in Knochenmühle sowieso gänzlich unmöglich wäre. Der Barde strebt danach, den Menschen die niedrigste und schmutzigste Unterhaltung zu bieten, die Art, nach der sich alle Menschen im Innersten sehnen und die sie verdienen. Er schreibt abscheuliche Gedichte, die er in den Einlagen zwischen den eher burlesken Akten vorträgt. In diesen Augenblicken fühlt er sich vergänglich und zugleich wahrhaftig lebendig.



**STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 2,  
EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** Darbietung 3, Manipulation  
2, Menschenkenntnis 2, Wissen 1

**AUSRÜSTUNG:** Laute, Feder und Papier,  
Dolch, W6 Silber

## MAT ZEKER

Der gutgelaunte Schreiner und Dorftrottel Mat Zeker ist ein rundlicher Handwerker, der



ständig lächelt und Reparaturen für Undar „Den Herzog“ Erlenmann durchführt. Es ist nahezu unmöglich, ihm sinnvolle Informationen zu entlocken, es sei denn, sie sind rein praktischer Natur. Um ihm bei der Arbeit zu helfen, hat er zwei ungleich große Söhne, er hat aber keine Frau. Die Söhne scheinen fast schon wie Kopien ihres Vaters.

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 1,  
EMPATHIE 1**

**FERTIGKEITEN:** Handwerk 3, Kraft 3

**AUSRÜSTUNG:** Werkzeug

## DIE SOMAYA-SCHWESTERN

Die Schwestern Erla, Marla und Karla Somaya sind die Heilerhexen des Dorfes. Ihnen haftet etwas gleichzeitig Gefährliches und Er-

regendes an. Tatsächlich handelt es sich bei ihnen um Viraga, weibliche Orks aus dem Urhur-Clan, die sich als Menschen ausgeben. Sie beliefern den Clan mit Handwerkern und gebildeten Sklaven, die sie aus dem Dorf entführen. Für gewöhnlich wird dem auserkorenen Opfer erzählt, es habe eine Krankheit, die sie heilen könnten. Um die Medizin herzustellen, die sie dafür benötigen, bräuchten sie Kräuter aus dem nahegelegenen Wald, aber der Patient müsse sie selbst sammeln, damit sie funktioniert, vielleicht gar unter einem Vollmond. Der Ork Charna ist ihr Leibwächter und Komplize. Er und eine der Schwestern begleiten das Opfer in den Wald als „Beschützer“, wo sie das glücklose Opfer unter Drogen setzen, fesseln und schließlich einer wartenden Orkpatrouille übergeben. Undar „Der Herzog“ Erlenmann und Hamedas wissen von dem Vorgehen und werden mit Geld, Waren und anderen Sklaven von den Orks bestochen, um ihr Schweigen und ihre Unterstützung zu gewährleisten.

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3,  
EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** Heilen 4, Manipulation 3,  
Menschenkenntnis 3, Nahkampf 3, Bewe-  
gen 2

**AUSRÜSTUNG:** Dolch, Heilkräuter (Wert:  
2W6 Silber)

## DER FERRALE HAMEDAS

Hamedas ist Alkoholiker und ein älterer Rostbruder, der vorwiegend in Knochenmühle postiert wurde, weil die Kirche ihn loswerden wollte. Er ist unerträglich belehrend, lüstern und langatmig. Mancher Adept ist während seiner Lehrzeit gezwungen, einige Zeit bei ihm zu bleiben. Hamedas nimmt „Geschenke“ von der Gilde an und segnet im Gegenzug den Sklavenhandel. Die Gilde macht mit diesem Geschäft Gewinn, da sie an anderen Orten Opfersklaven



an die Kirche liefert. Hin und wieder überlässt man Hamedas einen Sklaven, den er den Göttern Rost und Häma opfert. Zu solch einem Anlass kleidet er sich in voller Kirchenmontur, mit einer Eisenmaske und rostiger Kleidung, und verlangt, dass jeder daran teilnimmt. Zu anderen Anlässen gerät er mitunter in einen Vollrausch, redet in fremden Zungen und fantasiert von einer intimen Beziehung zu den Göttern. Dann bringt man ihn auf einen der abgelegenen Bauernhöfe des Dorfes, damit er ausnüchtert und sich beruhigt.

**STÄRKE 1, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 3, EMPATHIE 2**

**FERTIGKEITEN:** Wissen 2

**AUSRÜSTUNG:** Dolch

## DER GEIST VON ARBIA MUNDO

Es heißt, die letzte Herrin von Steinfang, Arbia Mundo, habe einen Verehrer abgelehnt, der in den magischen Künsten bewandert war. Er zürnt verfluchte er sie und verwandelte sie in

ANDERE NSC				
NAME	BERUF	ATTRIBUTE	FERTIGKEITEN	AUSRÜSTUNG
Die Diebe des Herzogs	Diebe	Stärke 2, Geschicklichkeit 4, Verstand 2, Empathie 2	Bewegen 3, Fingerfertigkeit 3, Heimlichkeit 3, Nahkampf 2	Kurzschwert, Dolch, Lederrüstung
Die Knochenfretchen	Sklavensjäger	Stärke 3, Geschicklichkeit 3, Verstand 2, Empathie 2	Nahkampf 3, Fernkampf 2	Breitschwert, Kurzbogen, Verstärkte Lederrüstung, Reitpferd
Kratullos' Kameraden	Kämpfer	Stärke 4, Geschicklichkeit 3, Verstand 2, Empathie 2	Nahkampf 3	Lanze, Breitschwert, Verstärkte Lederrüstung, geschlossener Helm
„Der Eber“	Brauer	Stärke 4, Geschicklichkeit 2, Verstand 2, Empathie 3	Handwerk 3	Holzknüppel, Lederschürze
Schweins- hund	Dämonische Kreatur	Stärke 5, Geschicklichkeit 3	Nahkampf 4, Auskundschaften 3	<b>DÄMONISCHER BISS:</b> Waffenschaden 2 (Schnittschaden), Ansteckungskraft 5 (siehe Seite 116 im <i>Spieler-Handbuch</i> )



ein Gespenst. Sie erscheint als eine durchsichtige, modisch gekleidete Dame mittleren Alters. Arbia Mundo ist nicht blutrünstig, sondern sehnt sich nach Liebe und Wärme, die sie den Gästen absaugt, die im schlimmsten Fall vor Schwäche sterben. Arbia hält sich im Westflügel der Schlossruine auf, da ein Blutling sich im Ostflügel versteckt. Der Geist verabscheut den Eindringling und könnte das Versteck ihres verborgenen Schmucks verraten, wenn man den Blutling loswird. Der Schimmel, der den westlichen Teil des Schlosses überzieht ist ein Effekt, der Frost ähnelt und den der magisch begabte Verehrer angebracht hat, um die kalte Gefühllosigkeit der Dame zu betonen.

**STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 2**

**RÜSTUNGSSCHUTZ:** Keiner. Geister sind untote Kreaturen, aber immateriell, und man kann ihnen nur mit Feuer oder Magie schaden. Selbst wenn der Geist besiegt wurde, wäre er nur einen Tagesabschnitt lang verbannt, bevor er zurückkehrt. Man kann einen Geist nur mit dem Zauber **UN-TOTE BANNEN** permanent verbannen (siehe Seite 126 im *Spieler-Handbuch*).

**MONSTERANGRIFFE:** siehe Seite 95 im *Spielleiter-Handbuch*.

## DER BLUTLING

Ein Blutling hat sich im Ostflügel des Schlosses eingenistet. Er nimmt nur nachts Gestalt an und greift lebende Wesen an, um sie zu verschlingen.

Falls die Abenteurer das Bestandsbuch vom „Rat der Flüsternden“ gelesen haben, können sie versuchen, Kontakt mit dem Blutling aufzunehmen.

Spielwerte findest du auf Seite 78 im *Spielleiter-Handbuch*.



## EREIGNISSE

Hier findest du Vorschläge für Ereignisse, denen du die Abenteurer in Knochenmühle aussetzen kannst.

### DAS DILEMMA DER SKLAVENHÄNDLERIN

Die Sklavenhändlerin Misela Frettumar möchte mit den Abenteurern sprechen. Sie ordnet daher einen ihrer Sklavenjäger an, eine Abenteurerin zu entführen, oder schickt der Gruppe eine mysteriöse Einladung für ein Geheimtreffen. Sie fragt sich allmählich, warum sie nach Undar und der Diebesgilde die zweite Geige spielen soll, wenn die Knochenfrettchen doch eigentlich die harte Arbeit erledigen. Es wäre großartig, würde Erlenmann einfach von der Bildfläche verschwinden, damit sie die Kontrolle über das Dorf übernehmen kann, vielleicht mit der Hilfe von ein paar Außenstehenden, sodass sie selbst unbescholten bleibt. Interesse? Misela kann ihnen den Handel mit einem Anteil an Erlenmanns Vermögen, einem Anteil an künftigen Einnahmen und einem sicheren Hafen in Knochenmühle versüßen. Den Fremden könnte sogar die Ruine auf dem Steinfangberg überlassen werden, wo sie sich eine Festung errichten können, aber vorher müssten sie die Geister eigenhändig vertreiben.

Die Abenteurer können sie auch an „Den Herzog“ Erlenmann verraten und von ihm die gleiche Belohnung erhalten.

### KRÄFTEMESSEN IN ERLENHEIM

Der Sklavenjäger Vulm hat nach langem Gelaufe in der Taverne den Dieb Sile auf dem Dorfplatz erschlagen. Jetzt hockt er wieder in der Taverne und trinkt weiter mit seinen Freunden. Für Hauptmann Kratullos ist er damit einen



Schritt zu weit gegangen und er weiß, dass die Diebesgilde mit doppelter Kraft zurückschlagen wird, falls er nichts unternimmt, wodurch die ganze Situation außer Kontrolle geraten könnte. Also versammelt Kratullos seine Leute, um den Mörder in der Taverne zu stellen und festzunehmen. Dies geschieht vorzugsweise, wenn sich die Abenteurer gerade dort befinden, um ihren Durst zu löschen. Kurz darauf taucht „Der Herzog“ höchstpersönlich mit seinen Dieben auf und verlangt nach blutiger Rache. Auch Misela Frettumar lässt nicht lange auf sich warten und bringt weitere Sklavenjäger mit, die ihrem Mitglied zur Seite eilen. Die gesamte Situation ist äußerst heikel.

## DIE WEISSE FEDER

Das Blut in Knochenmühle lockt viele Raben und andere Aasvögel an, aber nur einer von ihnen spricht. Schwester Zagere ist eine Gestaltwandlerin der Rabenschwestern, die den gefährlichen Auftrag angenommen hat, das Dorf zu infiltrieren. Den Abenteurern könnte sie wegen ihrer weißen Feder, dem klugen Blick und der Tatsache auffallen, dass sie sich nicht an den Leichen labt. Zagere nimmt mit den Abenteurern Kontakt auf, wenn sie allein sind, innerhalb oder außerhalb des Dorfes. Sie könnte auch mit dem Schnabel schlichte Zeichen in die Erde malen, um sie an einen einsameren Ort zu lotsen, an dem sie sich unterhalten können. Zagere erbittet ihre Hilfe, um Weiße Sonne zu befreien, einen Druiden aus Vivend, der Sklavenhaltern in die Hände gefallen ist. Sie weiß nicht, wie er aussieht, aber er soll seinen Namen in der Maha-Sprache im Nacken tätowiert haben. Sie kann sich nicht selbst den Sklaven nähern, da die Schweinshunde ihren Menschenduft erkennen. Wenn sie Zagere helfen wollen, wird sie die Abenteurer auffordern, ihr in Rabenform die weiße

Feder auszureißen. Wird sie in Alkohol aufgelöst, senkt sich zwei Stunden lang Nebel über das Dorf. An der Straße wartet ein Pferd darauf, den Gefangenen in Sicherheit zu bringen.

## DAS GEHEIMNIS DER SCHWESTERN

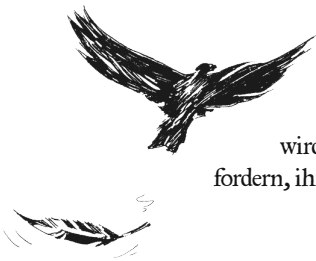
Wenn eine Abenteurerin ihren Intellekt oder ihre Fähigkeiten als Handwerkerin zur Schau stellt, könnten die Soraya-Schwestern versuchen, sie für den Uhrur-Clan zu entführen. Gelingt es ihnen, könnte sie als Gefangene am Abenteuerschauplatz Auge der Rose (siehe Seite 92) wieder auftauchen.

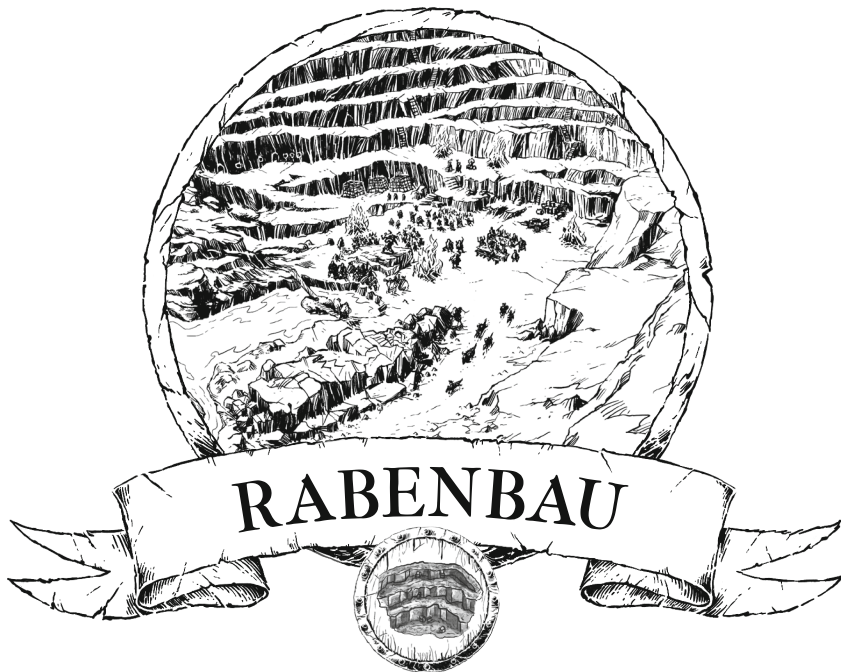
## CLAN-ÄRGER

Der junge Ork Eranda vom Isir-Clan wurde von einem Krieger des Uhrur-Clans während der Clan-Spiele besiegt, eine Niederlage, die er nicht eingesteht und stattdessen mit Betrug in Verbindung bringt. Jetzt taucht er mit acht bewaffneten Isir-Räubern vor Knochenmühle auf und verlangt lautstark, alle Geschäfte zwischen den Orks und den „Blassdärmen“ einzustellen. Sie schreien und drohen mit den Waffen, gehen sogar so weit, einen Händler zu verprügeln, der auf dem Weg ins Dorf war, und verlangen brüllend, die Uhrur-Hexen zu treffen. Keiner weiß, wovon sie sprechen, aber alle fragen sich, warum Undar nicht seine Kämpfer auf sie hetzt, nachdem das Theater mitten in der Nacht halbherzig in Brand gesteckt wurde.

Am Morgen sucht Erlenmann die Abenteurer auf und fragt, ob sie sich gegen Bezahlung diskret und auf angemessene Weise des Lumpenpacks annehmen würden.

Eranda ist mit dem Häuptling Eldag der Zerstörer verwandt, eine Person, die das Dorf lieber nicht erzürnen möchte. Undar selbst fürchtet sich mehr davor, dass die Somaya-Schwestern als Orkinnen enttarnt werden, und malt sich schon aus, wie er sich dadurch die Feindschaft des Uhrur- und des Isir-Clans aufhalsen würde.





### ABENTEUERSCHAUPLATZ: Dorf

*Du trotzst der Angst und dem Lärm und schaust vorsichtig in den Steinbruch hinab, wo seit der Abenddämmerung riesige Feuer lodern. Vom Rand aus betrachtet wirken die Oger klein, aber du zählst mehr als fünf Dutzend, jeder von ihnen mindestens so groß wie anderthalb Menschen. Auf den Rücken von Wölfen rasen Goblins über die Bahnen des Steinbruchs, angestachelt von dem Johlen und den Steinen, die ihnen von ihren größeren Gefährten nachgeworfen werden. Auf den Terrassen der Felswände schlagen Musiker zum Aufwärmen auf ihre Kesselpauken und kratzen auf Metallplatten, um ihnen Musik zu entlocken. Die ersten schwankenden Trunkenbolde springen bereits auf dem Steinboden umber und stoßen einander Brust an Brust, auch wenn ein Rhythmus nicht zu erkennen ist.*

## HINTERGRUND

Die Oger haben den von den Zwergen auf-

gegebenen Marmorsteinbruch übernommen und schmeißen dort zu jedem Vollmond wilde, lärmende Partys. Erfahrene Abenteurer können daran gerne teilnehmen, vielleicht gar einen der Grobiane herausfordern, um herauszufinden, wer von ihnen der Stärkere in den Verbotenen Landen ist, oder um etwas zurückzugewinnen, das gestohlen wurde. Die Oger stören sich nicht an der Gesellschaft und einige mutige Orks und Goblins frequentieren den Ort ebenfalls freiwillig. Diese miesen Grobiane sind allerdings berüchtigte Schwindler und für ihre Grausamkeit und ihren kruden Sinn für Humor weithin bekannt, was darin mündet, dass niedere Kreaturen nur selten mit allen Gliedmaßen oder gar lebendig die Feier verlassen. Oger interessieren sich nicht für Reichtümer und lassen sich nicht von Schmerzen oder Androhungen abschrecken. Sie wollen nur ihren Spaß, und jede Herausforderung wird mit Beifall vom Pöbel angenommen, was





### EMPFOHLENE LEKTÜRE

Bevor du dieses Abenteuer spielst, lies bitte den Abschnitt über Oger und ihre Verbindung zu Zwergen auf Seite 61 im *Spielleiter-Handbuch*.

es dem Herausgeforderten unmöglich macht, abzulehnen. Menschenfleisch betrachten sie wie jedes andere Fleisch auch: sättigend, aber nicht unbedingt besser als anderes. Die Oger von Rabenbau sind nicht auf der Hut. Sie sehen und hören schlecht, erkennen aber Menschen und Zwerge am Geruch, falls dieser nicht mit Dreck überdeckt wird.

## LEGENDE

*Es heißt, die Zwerge hätten den blauen Marmor aus Rabenbau vollständig abgebaut und dann den Steinbau verlassen, weshalb anschließend die Oger dort eingezogen wären. Eines ist aber sicher: An jedem Vollmond ertönt ein Krach aus dem riesigen Steinkessel, ein Lärm, der Tiere im Umkreis von Meilen in Panik versetzt. Keiner, der noch bei Verstand ist, nähert sich Rabenbau, wenn die Oger feiern.*

## ANKUNFT

Natürlich können die Abenteuer auf ihren Reisen durch die Verbotenen Lande über Rabenbau stolpern, aber sie können auch über das

unten beschriebene Ereignis zum Abenteuer-schauplatz gelangen.

## DER HINTERLISTIGE OGER

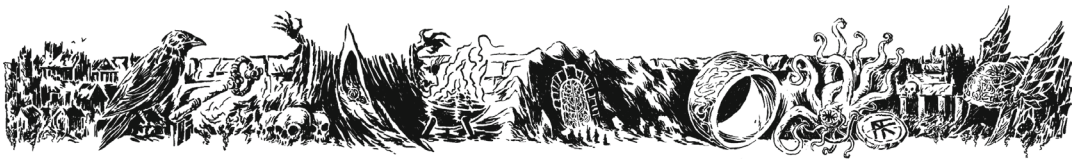
Die Abenteuer können ein paar Meilen vor Rabenbau den Zwergen Murbel und Thulman in einer bedrohlichen Lage begegnen: Einer von ihnen liegt unter einem umgestürzten Wagen und der andere wurde an einen Baum gebunden. Der letztere schlägt wütend und resigniert mit dem Kopf gegen den Baumstamm. Wie es scheint, waren die beiden mit einer Ladung Schwertrohlingen auf dem Weg zu einem ortsansässigen Lord. Sie hatten einen Oger namens Karg angeheuert, sie zu eskortieren, aber er hat sie überwältigt und den Wagen mit der Ladung zu seinem Volk in Rabenbau gerollt. Außerdem wird ihr Zwergengefährtete Elderyd im Lager der Oger gefangen gehalten. Murbel und Thulman plappern die ganze Zeit davon, dass man sie ihrer Schätze beraubt und verraten hätten, aber auch, dass die Oger jetzt in der Lage wären, sich mit Zwergenstein zu bewaffnen. Falls die Abenteuer die Schwertbarren zurückerlangen, werden sie mit jeder Menge Gold und Waffen belohnt. Allerdings scheinen sich die Zwerge nicht ganz einig zu sein, und man ahnt, dass sie nicht die ganze Wahrheit erzählen.

## SCHAUPLÄTZE

Die wichtigsten Schauplätze von Rabenbau werden hier beschrieben. Tag und Nacht laufen in Rabenbau Oger umher.

### I. DIE TANZFLÄCHE

*Der Marmorboden des Steinbruchs würde wahrscheinlich wie frischer Schnee glitzern, wäre er nicht mit Essensresten, zerbrochenen Bänken,*



*schlafenden Feiernden und Unrat bedeckt. Oger springen umber, tanzen und kämpfen, rutschen immer wieder in ihrem trunkenen Zustand auf der glitschigen Steinplatte aus und lassen den Berg erbeben, wenn sie zu Boden stürzen.*

Wo Platz ist, da wird getanzt, gegessen und gefressen. Drei große Feuer erhellen die Festlichkeiten. Kräftige Holzklötze hat man zu improvisierten Tischen zusammengestellt. Hier halten die Oger ihre Feste ab. Sie essen, treten im Armdrücken gegeneinander an, prahlen, trinken oder schlafen einfach nur, das Gesicht im Eintopf. Die epischen Rülpswettbewerbe sind beliebt, in denen man versucht, die Nachbarn im Aufstoßen, Rülpsen und Furzen zu übertönen. Essensreste und Erbrochenes werden kurzerhand vom Tisch gewischt, worüber sich ein Rudel halbwilder Hunde freut. Direkt an der Bühne stehen neben Feuerholzstapeln riesige Bierbottiche. Die Oger holen sich das Bier in Humpen oder trinken direkt aus dem Bottich. Gelegentlich badet einer in dem Bier oder macht von der Bühne aus einen Bauchklatscher, was nicht gern gesehen wird, da es das Getränk verschüttet.

In der Nähe der Tische liegt ein umgedrehter Wagen, der auf einem Stapel Schwertrohlingen ruht. Ein Teil davon wurde auf die Bühne getragen. Am Spieß brät gerade ein Maultier. Der Wagen stammt ursprünglich von einer Zwergenkarawane und wurde von dem Oger Karg hergeschleppt. Die Kasse der Zwerge liegt noch immer unter dem Wagen, aber die Goblins haben einen Teil des Schmucks geklaut.

- ❖ KREATUREN: Etwa zwanzig Oger in unterschiedlichen Stadien der Trunkenheit.
- ❖ SCHÄTZE: Die Kasse der Zwerge. Verschlungen (die Zwerge haben den Schlüssel, ansonsten muss eine schwierige (-2) Probe auf FINGERFERTIGKEIT abgelegt werden, um die Truhe zu öffnen.) Sie enthält 2W6

Goldtaler, 4W6 Silber und 5W6 Kupfermünzen sowie einen zwergischen Siegelring, der 2W6 Silber wert ist.

## 2. DIE BÜHNE

*Die unterste Stufe des Steinbruchs fungiert als Bühne, auf der besonders begabte Oger verschiedene Gebilde malträtieren, um etwas zu produzieren, das wohl Musik sein soll. Auf die Front der Bühne hat jemand in Blut die Worte gekritzelt: „Lebbe krahss! Stärbe hässlisch!“*

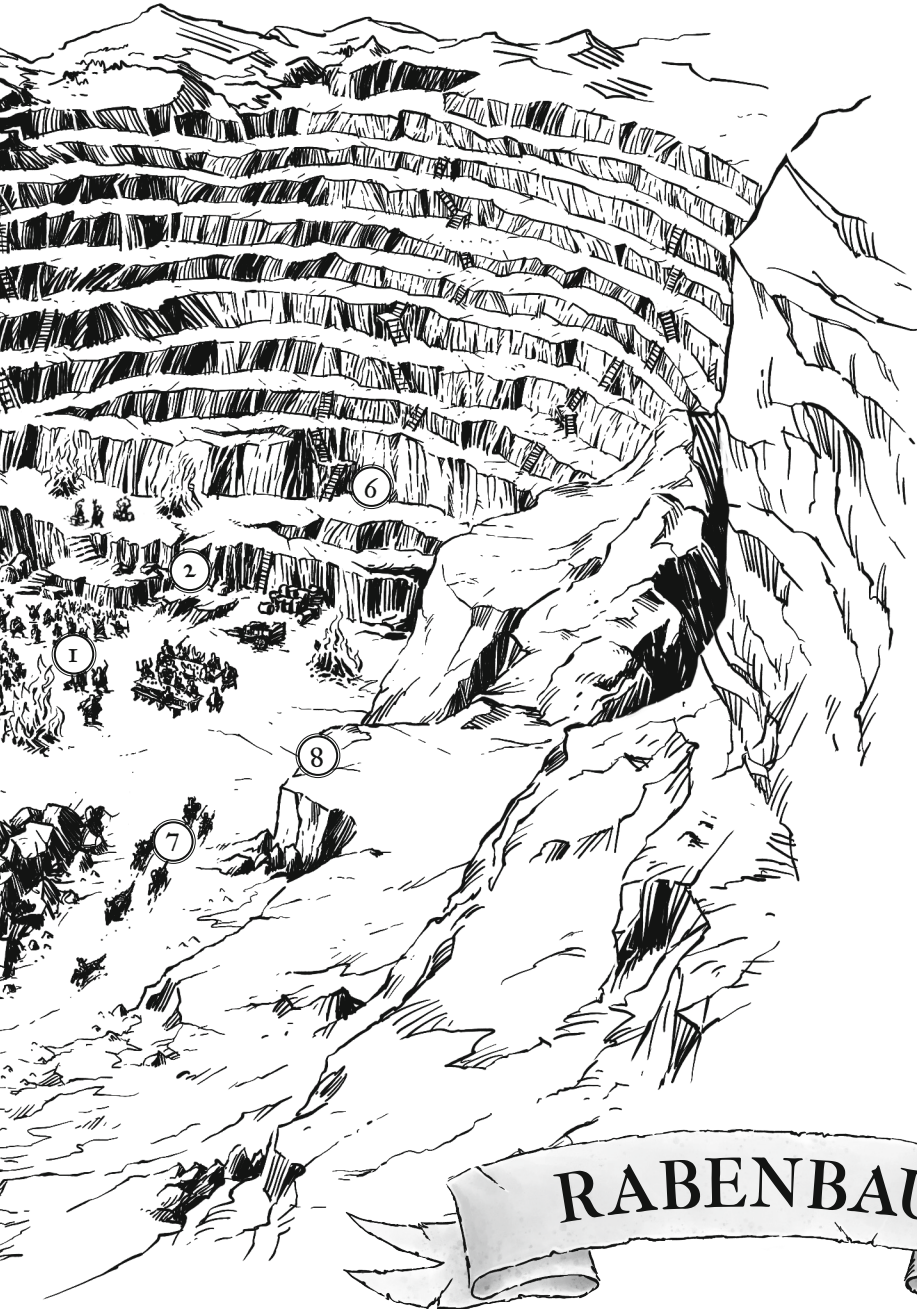
Eine grobe Treppe aus Felsbrocken führt zur Bühne rauf. Die Instrumente bestehen größtenteils aus Kesselpauken, hohlen Holzscheiten und Metallobjekten, auf denen man rumtrommeln kann, ein paar Blasebälgen und dem neuen „Trampler“, der gerade konstruiert wird. Später am Abend erlebt man sowohl fähige Sänger als auch Amateure. Die Bühne verlassen sie oft, indem sie sich einfach in die Bierbottiche werfen oder durch das sogenannte ‚Stampfen‘, wenn sie von der Bühne springen und versuchen, auf irgendeiner mickrigen Kreatur im Publikum zu landen.

- ❖ KREATUREN: Eine Handvoll Oger auf der Bühne, die auf Trommeln schlagen, Hackbretter malträtieren oder sich die Lungen aus dem Leib jaulen.

## 3. KAMPFARENA UND LATRINE

*Ringsum eine erböhte Steinplatte, auf der verschwitzte Kolosse aufeinanderprallen, vermischt sich der Gestank von der Latrine mit den Spritzern (und dem Geruch) des Bluts und den Aromen der Angst und der Wut. Die Zuschauer feiern jeden erfolgreichen Schlag auf die Nase oder Tritt in den Schritt, reservieren ihren größten Jubel aber für eine gigantische Ogerin.*







Auf der Marmorplatte wird stets gerungen und geboxt, aber auch eigenartige Gefangene und andere Unterhaltungen werden hier aufgeführt. Die Feiernden erleichtern sich über den Felsrand auf der Seite eines Sees, falls sie es bis dahin schaffen. Man kann in einem Wettstreit auf den beiden Holzplatten balancieren, die über den Exkrementen im Wasser hängen. In den Stromschnellen stromaufwärts des Sees ist das Wasser klar und trinkbar.

- ❖ KREATUREN: Ein Dutzend kämpfende und wettstreitende Oger, darunter auch Thumba.

#### 4. EISENKÄFIGE

*Schlachttiere und humanoide Kreaturen teilen sich die gleichen riesigen Eisenkäfige, allesamt ihrem Schicksal ergeben. Hin und wieder wird eines ausgewählt, dem man auf den Schädel schlägt, um es zum Verspeisen aufzuspießen oder es in einen hoffnungslosen, erniedrigenden Wettbewerb zu werfen.*

Die Käfige wurden von den Zwergen erschaffen, groß genug für die Trolle, die sie beim Bergbau einsetzten. Die Schlösser fehlen und die Türen werden von schweren Eisenstangen versperrt, die nur von einem Oger oder drei Menschen entfernt werden können (eine schwierige (-2) Probe auf KRAFT muss gelingen).

- ❖ KREATUREN: Der Zwerg Elderyd.

#### 5. DIE WERKSTATT DER ZWERGE

*Ihr seht zwei Durchgänge sowie Fenster, die auf Zwergengröße in den Stein gebauen sind. Eine betrunkene Ogerin ist mit dem Kopf im rechten Durchgang eingeschlafen. Ihr Schnarchen lässt die Felsen beben.*

Die Räume der Zwerge sind den Ogern zu eng. In der Werkstatt befinden sich rechts noch immer Werkzeuge zum Bearbeiten der Steine, ebenso wie Lampenöl, Säure, um Marmor zu ätzen, und Brechsilber – eine Variante des Quecksilbers, die in Ritzen gegossen wird und sich erheblich ausdehnt, wenn eine bestimmte Art Chromsalz hinzugefügt wird. Das Salz befindet sich in Krügen in der Werkstatt.

Bei einem erfolgreichen Wurf auf WISSEN erfährt die Spielerin, dass Chromsalz auch als Schlafmittel (Schlafgift mit Wirkkraft 7, siehe Seite 115 im *Spieler-Handbuch*) eingesetzt werden kann.

- ❖ KREATUREN: Eine Fledermauskolonie hat sich hier niedergelassen. Falls sie aufgeschreckt wird, verlassen sie die Gegend auf ihren ledrigen Schwingen, ein Ereignis, das natürlich Aufmerksamkeit erregt.
- ❖ SCHÄTZE: Gute Werkzeuge, die W6 Silber wert sind. Säure und Chromsalz in Krügen, die jeweils W6 Kupfermünzen wert sind.

#### 6. DIE STUFEN DES STEINBRUCHS

*Der Steinbruch wirkt wie ein Amphitheater für Riesen, dessen in den Stein gemeißelte Stufen bis zum Boden hinabreichen. Teils zerbrochene Leitern und Treppen führen von einer zur nächsten Stufe.*

Es ist leicht, auf den Steinstufen entlangzulaufen, aber wenn es regnet, werden sie rutschig, und an manchen Stellen sind sie sehr schmal. Die hölzernen Leitern in den Steinwänden sind für Zwerge gebaut, sind aber verfallen und hier und da fehlen Sprossen. Falls ein Oger versucht, sie zu benutzen, brechen sie auseinander, sie nützen also vor allem kleineren Gästen, die Abstand wahren wollen.



Würfelförmige Felsbrocken, die von Kniehöhe bis Kopfhöhe eines Menschen reichen, liegen verstreut auf den Stufen. Manche liegen genau über der Bühne und könnten vermutlich via Steingesang oder gemeinsame Anstrengung umgestürzt werden.

❖ KREATUREN: Ein Dutzend Oger.

## 7. DIE FAHRBAHN

*Eine gut erhaltene, wenn auch rissige Straße verläuft vom Steinbruch gen Südwesten an einer halb fertigen, riesigen Statue vorbei, die jedweden Eindringling mit strenger Miene ignoriert. Hin und wieder rasen Goblins auf Wölfen die Straße entlang, angefeuert von den Ogern.*

Die Wolfsheuler wurden für die Rennen und die dazugehörigen Wetten angeheuert. Sie starten bei der Tanzfläche, reiten vom Steinkessel los, umrunden den Obelisk am Eingang und kehren dann zurück.

Die unfertige Statue stellt den Zwergenhelden Skarda dar. Die Statue zerbrach und wurde nie fertiggestellt. Oger kommen oft hierher, um miteinander rumzumachen. Der Mund der Statue ist nur ein gebohrtes Loch. Wenn man eine Anweisung aufschreibt, sie zusammenrollt und in den Mund der Statue legt, erwacht diese vorübergehend zum Leben, um den Befehl auszuführen. Ein zwergischer Steinsänger könnte davon wissen. Da die Statue jedoch entzweigebrochen ist, wird nur der Oberkörper erwachen und sich langsam und laut knarrend vorwärts ziehen. Nach einer halben Stunde erstarrt die Statue wieder und kann anschließend nicht mehr geweckt werden.

❖ KREATUREN: Die Goblinreiter Hulmar, Kradd und Grynne rasen die Straße entlang.

## 8. DIE HÖHLE

*Grollende, gutturale Laute und lautes Kratzen drängen mit dem beißenden Gestank einer wilden Bestie aus der vergitterten Höhle neben dem Eingang des Steinbruchs. Das Gitterwerk scheint mit einem Rad hochgezogen werden zu können, das sich auf der oberen Stufe befindet, aber der Mechanismus ist für Oger gebaut worden.*

In der Höhle wird der graue Bär Mümmel hinter hölzernen Gittern gehalten. Er ist hungrig und wütend und wird blind um sich schlagen, wenn man ihn freilässt. Bietet man ihm was zu fressen an, beruhigt er sich für gewöhnlich, da er daran schon gewohnt ist.

❖ KREATUREN: Der graue Bär Mümmel.



# MONSTER UND NSC

Hier werden die Monster und Nichtspielercharaktere beschrieben, denen die Abenteurer in Rabenbau begegnen können.

## MURBEL TRIPPELZWIRN

Der Zwerg Murbel ist ein älterer Diplomat aus dem Clan der Meromannen. Nach ein paar weniger erfolgreichen Verhandlungen, in denen er sich unter anderem beim Bankett eines Clan-Anführers in einer Suppenschüssel übergeben hatte, ist er in Ungnade gefallen. Murbel hat seinen Bart kunstvoll geflochten und trägt edle, wenn auch abgetragene Kleidung. Er ist äußerst wortgewandt, auf professionelle Art mitfühlend und kann geschickt verhandeln, aber er hat eine Schwäche für Alkohol und sein Gedächtnis ist nicht mehr wie früher.

Um seine strapazierten Finanzen aufzu-



stocken, kam ihm der Gedanke, eine Wagenladung Schwertrohlinge an Prinz Brand zu verkaufen, einem Menschen, der sich selbst zum Lord ernannte und zu dem Murbel Kontakt hat. Da der Verkauf illegal ist, muss er diskret erfolgen. Jetzt haben die Oger den Wagen gestohlen, weshalb er und die anderen Zwerge in der Nähe von Rabenbau rum-schleichen.

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 3, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** Darbietung 3, Menschenkenntnis 3, Wissen 3, Manipulation 2

**REPUTATION:** 1

**AUSRÜSTUNG:** Kurzschwert, Lederrüstung, W6 Goldtaler, 4W6 Silber

## ELDERYD HAMMERFALL

Der Schmied Elderyd ist stämmig, von den Funken heißen Metalls vernarbt und ganz gut darin, in der Schlacht den Hammer zu schwingen, auch wenn es ihm an Gewandtheit fehlt. Elderyd ist ein eigenwilliger Misanthrop, der niemanden leiden kann und jeden, der nicht er selbst ist, als „Schwachkopf“ bezeichnet. Er ist weder besonders kenntnisreich noch intelligent, was ihn aber nicht davon abhält, sich bei allem todsicher zu sein und jeden Widerspruch im Keim zu ersticken. Seit etwa einem Jahr schmuggelt er schon jene Schwertrohlinge, die sie jetzt verkaufen wollen. Er ist wütend auf Murbel, den er für das Fiasko verantwortlich macht.

**STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 2, EMPATHIE 2**

**FERTIGKEITEN:** Kraft 4, Nahkampf 4, Überleben 2

**AUSRÜSTUNG:** keine

## THULMAN TRIBBELZWIRN

Thulman ist Murbels jüngerer Bruder, ein Steinhändler und Ratsmitglied der Meromannen. Er ist ein piekfeyner und hochmütiger Zwerg, der es kaum kennt, in Höhlen oder Steinbrüchen zu hausen. Er ist stattdessen daran gewöhnt, von Bediensteten umgeben zu sein, und versteht nicht, warum er selbst sich dazu herablassen sollte, niedere Arbeiten zu verrichten. Jetzt bedauert er zutiefst, sich den Ränken seines Bruders angeschlossen zu haben. Thulman versucht, sich selbst davon zu überzeugen, dass er seinem Bruder helfen wollte, nutzt aber jede Gelegenheit, um darauf hinzuweisen, wie viel erfolgreicher er im Vergleich ist. Als ehemaliger Steinmetz hat Thulman die schlichteren Steingesänge gemeistert und kennt sich in Rabenbau ganz gut aus. Thulmans und Murbels Kampffertigkeiten reichen gerade so zur Selbstverteidigung.

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** Handwerk 4, Menschenkenntnis 2, Nahkampf 2, Wissen 2

**AUSRÜSTUNG:** Axt, Lederrüstung, 2W6 Silber

## KARG

Karg ist ein junger Oger der schwächeren Sorte, blass und schwachbrüstig im Vergleich zu seinem Volk, aber noch immer einen Kopf größer und wesentlich stärker als ein Mensch oder Zwerg. Er hat helles, graublondes Haar, für das er sich ebenso schämt wie für seine schmale Nase.

Karg ist der Enkel des Zwerges Murbel. Da er nicht in der Lage ist, sich unter den Ogern selbst zu behaupten und seine gewünschte Stel-



lung auf eine Weise einzunehmen, wie es unter Ogeren üblich ist, wenn sie erwachsen werden, lebt er bei den Zwergen – und dies ist seine größte Schande. Um die Gunst der Oger zu erlangen und sich unter ihnen eine gewisse Stellung zu ergattern, hat er seinen Großvater und seine Freunde betrogen und die Schwertrohlinge, die sie bei sich trugen, nach Rabenbau zum wilden Fest der Oger gebracht. Menschliche Waffen sind für Oger zu zart, aber das reine Metall kann benutzt werden, um einen „Trampel“ zu konstruieren, ein Musikinstrument, an dem die Klängen angebracht werden. Karg hofft, mit diesem Geschenk das Wohlwollen der größeren Oger zu erhalten.

**STÄRKE 8, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 2, EMPATHIE 1**

**FERTIGKEITEN:** Kraft 3, Nahkampf 2

**AUSRÜSTUNG:** großer Holzknüppel, eine tote Ratte am Gürtel

## MURG

Murg ist ein hochrangiger Oger, der die Festlichkeiten in Rabenbau leitet. Er ist groß, sprachgewandt und intelligent, mit einem Hang fürs Dramatische und schalkhafte „Streiche“, die seine Opfer regelmäßig mit ihren Gliedmaßen oder gar ihrem Leben bezahlen. Murg kleidet sich gerne in gewagt geschnittenes Leder, flechtet sich das Haar und schmiert es sich mit Tierblut ein. Er will als Anführer erscheinen, untersteht aber einer Gruppe wortkarger, älterer Oger, die die eigentliche Macht haben.

**STÄRKE 9, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** Darbietung 3, Manipulation 3, Nahkampf 3, Menschenkenntnis 2

**AUSRÜSTUNG:** Zweihänder, Lederrüstung

## THUMBA

Die stärkste Ogerin im Kreis heißt Thumba. Sie ist einen Kopf größer und doppelt so stark wie der Rest und tritt in Wettkämpfen oft gegen mehrere Ringkämpfer gleichzeitig an. Thumba



ist regelrecht dumm. Sie wickelt einen Fetzen Haut um ihren Körper wie ein Sumo-Ringer, stinkt und ist verschmiert und schmutzig, weshalb es schwer ist, sie zu packen. Bei ihrem typischen Angriff wickelt sie die Arme um ihre Gegnerin und erstickt sie an ihrem üppigen Busen, bis sie ohnmächtig wird.

**STÄRKE 11, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 1, EMPATHIE 1**

**FERTIGKEITEN:** Kraft 3, Nahkampf 3

**AUSRÜSTUNG:** fescher Lendenschurz





## MOLENDER

Molender ist ein Heuler, das ogridische Äquivalent zu einem Sänger, mit langem, feinen Haar, in schwarzes Leder gekleidet und mit Silberketten behängt – eine Art Idol unter den Ogern mit vielen Fans, die sich als eine Art Autogramm von ihm ins Haar spucken lassen. Er ist groß und schlank, aber nicht so kräftig wie die anderen. Da er klug ist, wird sein Rat hoch geschätzt. Molender hatte eine tragische Kindheit, in der sein Vater in betrunkenen Rage seine Mutter und ein paar seiner Geschwister zu Tode prügelte und sich anschließend im Fluss ertränkte. Deshalb hat Molender dem Alkohol abgeschworen und bleibt bei klarem Verstand, während die anderen sich besaufen. Er fühlt mit Karg und seinem Großvater mit und ist bereit, ihnen zu helfen.

**STÄRKE 6, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3, EMPATHIE 4**

**FERTIGKEITEN:** Darbietung 4, Heimlichkeit 2, Nahkampf 1

**AUSRÜSTUNG:** Holzknüppel, Lederrüstung

## MUMPITZ

Molenders Hauptrivale heißt Mumpitz, ein aggressiver Unruhestifter, der während des Gesangs kreischt und knurrt. Mumpitz hat einen kahlrasierten Schädel und buschige Koteletten, er hat Metallfragmente im Gesicht und Schnitzereien am ganzen Leib. Sein Hauptziel ist es, mit seiner Kunst einen Bluttausch und Berserkerzorn auszulösen. Mumpitz hasst Molender und wünscht sich eine Gelegenheit, ihn auf wie auch außerhalb der Bühne dranzukriegen.

**STÄRKE 8, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 2, EMPATHIE 1**

**FERTIGKEITEN:** Nahkampf 2, Darbietung 1

**AUSRÜSTUNG:** Großer Holzknüppel

## MÜMMELE

Ein grauer Bär namens Mümmel wird in einer Höhle im Steinbruch gehalten. Während der Feste wird er im Steinbruch freigelassen, damit er die Feiernden jagen kann, ein Ereignis, das einem Stierlauf nicht unähnlich ist. Mümmel hat seinen Teil der Show gelernt und scheint damit recht glücklich zu sein.

**STÄRKE 8, GESCHICKLICHKEIT 2**

**RÜSTUNGSSCHUTZ:** 4 (Fell)

**ANIMALISCHE WUT:** Ist die Stärke eines Graubären halbiert, wird er von einem tödlichen Zorn überkommen und greift alles in der Umgebung mit um sich schlagenden Pfoten an. Dabei entlässt er ein ohrenbetäubendes Brüllen. Alle Ziele in Armeslänge erleiden jeweils einen Angriff mit 7 Basiswürfeln und einem Waffenschaden von 1 (Schnittwunde). Dieser Angriff wird sofort ausgelöst, außerhalb der üblichen Zugreihenfolge, und zählt für den Bären nicht als eine Aktion seines Zuges.

Monsterangriffe findest du auf Seite 95 im *Spielleiter-Handbuch*.

## DIE WOLFSHEULER

Die drei rasenden Goblins Hulmar, Kradd und Grynne nennen sich selbst Wolfsheuler. Sie veranstalten auf den Festen und anderen Veranstaltungen gegen Geld Wettrennen. Gegenüber den Ogern und allen anderen, die sie bezahlen, verhalten sie sich ganz professionell und wahren Abstand von Streitigkeiten. Falls sie angegriffen oder in einen Kampf verwickelt werden, versuchen sie, zu entkommen, aber im Notfall werden sowohl sie als auch ihre Wölfe kämpfen. Man kann sie bestechen, um sie auf die eigene Seite zu ziehen, aber das wird teuer, da sie sich danach von den Ogern fernhalten müssten. Die Wolfsheuler werden regelmäßig als Fährtenleser oder Boten angeheuert. Hulmar trägt eine schöne Kette am Hals. Sie



stammt vom Wagen der Zwerge: eigentlich ein Geschenk für Prinz Brands Gattin.

**STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 2, EMPATHIE 2**

**FERTIGKEITEN:** Tierkunde 4, Bewegen 3, Heimlichkeit 3, Auskundschaften 2, Fingerfertigkeit 2, Nahkampf 2, Fernkampf 2

**AUSRÜSTUNG:** Kurzsword, Kurzbogen, Lederrüstung



## EREIGNISSE

Hier werden verschiedene Ereignisse beschrieben, die sich in Rabenbau abspielen können.

### FAMILIE IST DAS SCHLIMMSTE

Falls die Abenteurer den Zwergen nicht helfen, den Wagen zurückzuerlangen, oder falls die Zwerge sich untereinander streiten, könnten folgende brisante Informationen rausrutschen: Karg ist Murbels Enkel. Thulman ist außer sich wegen des schandhaften Verrats des Jungen und wirft Murbel vor, ihn nicht ordentlich erzogen zu haben. Murbel weint, denn er will seinen Enkel nur retten. Ihm sind die Schwertrohlinge egal.

Der Verkauf der Schwertrohlinge ist illegal und könnte unter Umständen den Meromanen zu Ohren kommen.

### KÖNIG FÜR EINE NACHT

Karg ist mit „seinem“ Wagen in Rabenbau angekommen und Murg erklärt ihn zum Fest-König der Nacht und nennt ihn „Riese“. Alle jubeln und lachen und Karg ist äußerst stolz, aber auch ziemlich verängstigt. Er versteht nicht, dass sie sich über ihn lustig machen. Murg erläutert ihm, dass der König in

dieser Nacht alles bekommt, was er haben will. Anschließend werden alle versuchen, ihn betrunken zu machen, ihn zum Armdrücken herausfordern, wobei sie vorgeben, zu verlieren, oder ihn zu wilden Kapriolen anstiften. Frauen stolzieren schamlos vor ihm her, was Karg verschreckt. Nebenher konstruieren Handwerker auf der Bühne aus den zwergischen Schwertbarren einen „Trampel“.

Später in der Nacht verkündet Murg, dass Karg der Riese und andere Gäste schon bald ihren königlichen Wert beweisen müssen, indem sie sich Mümmel in tödlichem Kampf stellen. Mittlerweile ist Karg derart besoffen, dass er nicht erkennt, dass der Bär ihn umbringen wird. Murbel hingegen ist sich dessen bewusst und fängt an, zu weinen.

### WILLKOMMEN IN RABENBAU

Falls die Abenteurer dreist den Steinbruch betreten, werden sie mit gespielter Höflichkeit fröhlich willkommen geheißen. Dann werden sie wie Karg behandelt (siehe oben) und keiner erwartet, dass sie die Nacht überleben. Die beste Chance, sich Zeit zu verschaffen und zumindest eine Weile zu überleben, liegt darin, in die Offensive zu gehen und einen Oger herauszufordern.

Oger lieben amüsante Herausforderungen und werden liebend gerne Karg vorschieben, um mitzumachen. Es ist riskant, aber möglich, jemanden in einem der folgenden Ereignisse herauszufordern:

- ❖ Den größten Platscher im See verursachen. Falls jemand nicht mitmachen will, wird er trotzdem reingeworfen.
- ❖ Auf einem der Stege über der Exkrementgrube balancieren.
- ❖ Einander einen Kopfstoß verpassen, um zu sehen, wer als erstes umfällt.
- ❖ Gefangene und Tiere dazu bringen, mit ihren Schreien auf lauteste und originellste Art an den musikalischen Ereignissen teilzu-



nehmen, indem man an ihnen zerrt, ihnen die Füße über Feuer verbrennt und so weiter. Ein „kleines Lied“ zu spielen, bedeutet, ausnahmslos Musik zu produzieren, die aus den Klängen gequälter Gefangener besteht.

- ❖ Zwei Gefangene sollen in einem Wettrennen gegeneinander antreten, nachdem jedem von ihnen ein Bein gebrochen wurde – und der Sieger darf leben.

### UNZUFRIEDENE WOLFSHEULER

Die Goblins, die sich selbst Wolfsheuler nennen, geraten wegen der Bezahlung in eine gewaltsame Auseinandersetzung mit Murg, wagen es aber nicht, darauf zu beharren, als man ihnen damit droht, sie zu verprügeln oder ihnen gar schlimmeres anzutun. Das wäre vielleicht eine gute Gelegenheit, sich mit einem Gegenangebot an sie zu wenden, um die Oger zu hintergehen.

### ANKUNFT DER MEROMANNEN

Eine Patrouille mit zwanzig meromannischen Zwergenkriegern erreicht Rabenbau. Sie haben die Diebe auf Befehl von Tormund Halbhand verfolgt und wollen die Schwertrohlinge zurück. Die Zwerge können es im Kampf nicht mit den Ogern aufnehmen, könnten sich aber widerwillig damit einverstanden erklären, die Gerechtigkeit warten zu lassen und den Dieben dabei zu helfen, die gestohlenen Waren zurückzuholen (Werte findest du auf Seite 59 im *Spielleiter-Handbuch*).

### ES MIEFT!

Jemand ruft, dass es nach Zwerg oder Mensch (oder welchem Volk auch immer die Abenteurer angehören) miefte, und verlangt, dass die Wolfsheuler das Ungeziefer aufstöbern.

### EINE LADUNG FUSEL

Zwei Oger schleppen einen Wagon mit Fässern voller Alkohol zum Fest. Es ist weithin bekannt, dass Oger sich beim Saufen nicht zurückhalten. Falls jemand die Fässer zu fassen bekommt und sie in das Ogergedränge im Steinbruch rollt, dann ist es sehr wahrscheinlich nur noch eine Frage der Zeit, bis sich die meisten von ihnen besinnungslos gesoffen haben.

### DAS GROSSE GRILLEN

Früh am Morgen werden eine Reihe Tiere, ein Bauer und ein Elf angeschleppt, um geschlachtet und auf Spießen gebraten zu werden. Die armen Opfer schreien und versprechen jedem eine Belohnung, der ihnen helfen wird. Während die Oger warten, bis die Glut die richtige Temperatur erreicht, werden die Opfer in Eisenkäfige gesperrt (siehe oben).

### DIE VERLORENEN SCHWERTER VON PRINZ BRAND

Prinz Brand fragt sich, wo die Zwergengüter bleiben, mit denen er bereits geprahlt hat, und führt eine berittene Patrouille aus zwanzig Leuten an, um nach ihnen zu suchen. Eines der Pferde ist verwundet worden und sowohl Pferd als auch Reiter werden von Ogern gefangen und als Leckerbissen in den Steinbruch geschleppt. Der Prinz versucht sich im Angriff, ist aber gezwungen, zurückzuweichen, als ihn ein Steinhaegel empfängt. Auf die Patrouille kann man an der Stelle treffen, an die sie sich zurückgezogen hat.



ABENTEUERSCHAUPLATZ: Burg (am Fluss)

*Der Nebel über dem Dorf auf der Ebene wird von dem Geruch der Pferde in den großen, nahegelegenen Koppeln untermalt. Manche der Tiere wiehern unablässig, wenn ihnen der Gestank verschmorten Fleisches in die Nüstern steigt. Träge lichtet sich der Nebel, als hätte das Aroma seine Neugierde geweckt. Ein verbrannter Mann liegt am Ende der Dorfstraße. Frühaufsteher, die gerade unterwegs sind, eilen ihm zu Hilfe und vernehmen seine letzten Worte: Ein feuerspeiendes Wildschein habe seinen Bauernhof angegriffen. Hastig wird er fortgebracht, um die Stimmung auf dem Markt nicht zu trüben.*

*Der Nebel lichtet sich weiter und enthüllt einen Fluss sowie eine lange Steinbrücke. Auf der anderen Seite des Gewässers erwacht allmählich das Ebrenlager der Galdanen vor jener Festungsruine zum Leben, die als Bernsteinigipfel bekannt ist. Flackernder Feuerschein und Rauch hüllen bereits die rissigen Steinmauern ein.*

## HINTERGRUND

Zertorme ist Zygofers magisch begabter Sohn. Sein Lebensziel ist es, ein Heer aufzustellen, das stark genug ist, um Zytera, das dämonische Wesen, das aus seinem Vater und seiner Schwester geformt wurde, mit aller Macht zu besiegen. Seit sich der Blutnebel gelichtet hat, brennt diese Leidenschaft wie ein Fieber in ihm – schon bald werden seine Heere endlich losmarschieren. Als eine Feuerdämonin namens Brinhelda bei Zertorme zu Gast war, wandte auch er sich wie sein Vater den abscheulichen dämonischen Künsten zu und erschuf aus den Körperflüssigkeiten der Dämonin feuerspeiende Bestien, die er im Krieg einsetzen will. Merigall unterstützt ihn in diesem Vorhaben. Insgeheim lassen Zertorme und der\*die Bard\*in ihre Experimente auf der Ebene frei, um die Kräfte der Kreaturen zu testen. In ihren Augen sind ein paar tote Bauern ein vernünftiger Preis für eine gute Sache.



### EMPFOHLENE Lektüre

Bevor ihr euch nach Bernstein-  
gipfel aufmacht, empfehlen wir,  
den Abschnitt über Zertorme  
(siehe Seite 41) und den Text über  
Aslenen (siehe Seite 49 im *Spiel-  
leiter-Handbuch*) zu lesen.

Zertorme kann innerhalb der Kampagne verschiedene geheime Ziele verfolgen, wie zum Beispiel den Tod seines Vaters und die Übernahme der Kontrolle durch ein Bündnis mit Therania und Merigall. Auch könnte er die Abenteurer nach Steingarten begleiten, um den Drachen Skarn zu zähmen (siehe Seite 41 für weitere Informationen zu Zertorme und Seite 125 für Informationen zu Steingarten).

Für die **Quarden**, einen der Reiterclans aus Aslene, ist Bernstein-gipfel zu einem Wallfahrtsort geworden, seit ein Prophet verkündet hat, dass Zertorme der auserwählte Retter des Feuergottes Horn sei, der Zytera erschlagen und Aslene zurückerobert werde. Der andere Reiterclan, die **Galdanen**, erfreuen sich nicht an der Ankunft der **Quarden**, da ihre Clans in Aslene Todfeinde waren. Jetzt tauchen auch noch feuerspeiende Bestien auf, und die **Galdanen** werfen den **Quarden** vor, dass sie mit ihrem religiösen Gefasel Dämonen angelockt hätten. Da Zertorme sowohl die **Quarden** als auch die **Galdanen** in seinem Krieg braucht, will er unbedingt, dass die beiden Clans miteinander auskommen, und hat ihnen verboten, sich untereinander zu bekämpfen. Es stört ihn allerdings nicht, dass die **Quarden** ihn als den Auserwählten des Gottes Horn betrachten, auch wenn es die **Galdanen** aufregt. Die Anspannung steigt spürbar.

## ANKUNFT

Die Abenteurer können Bernstein-gipfel auf verschiedenen Wegen erreichen. Vielleicht haben sie eine Karte gefunden, die den Weg hierher weist, oder Legenden von dem Ort vernommen oder finden sich in einem der folgenden Ereignisse wieder:

### DIE BLUTFEHDE

Die Abenteurer begegnen zwei aslenischen Reitern, die still und langsam einander umkreisen, die Hände an den Schwertgriffen. Falls sich die Abenteurer nähern, werden die Reiter innehalten und sich der Gruppe zuwenden. Wie sich herausstellt, haben sich die beiden Krieger, der **Quarde Gav** und der **Aslene Serval**, auf dem Markt von Bernstein-gipfel wegen einem Pferd gestritten, und sehen nun keine andere Lösung, als sich bis zum Tode zu duellieren. Allerdings wären sie bereit, den Abenteurern das Pferd zu verkaufen, um gesichtswahrend aus dieser Situation zu entkommen. Sollte die Gruppe dem zustimmen und sie nach Bernstein-gipfel begleiten, werden sie sich erkenntlich zeigen und ihnen das Pferd zu einem geringen Preis überlassen.

### DER STERBENDE WANDERER

Die Abenteurer treffen einen schwer verbrannten Bauern, der dem Tode nahe ist. Wie sich herausstellt, wurde **Aug**, wie er genannt wird, von einer von Zertormes Bestien angegriffen und tödlich verwundet. Er bat seinen Bruder, zum nahegelegenen Bernstein-gipfel zu gehen, um Hilfe zu holen, aber sein Bruder ist nicht zurückgekehrt. Mit seinem letzten Atemzug bittet er die Abenteurer, sich dorthin zu begeben und sicherzugehen, dass sein Bruder überlebt.



## DER FEUERDÄMON

Nachdem die Abenteurer sich ein Lager errichtet haben und die Nacht hereingebrochen ist, bemerken sie etwas Merkwürdiges an ihrem Lagerfeuer. Die Flammen schlagen immer höher in den Himmel und flackern schließlich über den Rand hinaus, fast so, als wollte sich das Feuer von den brennenden Holzscheiten lösen. Im nächsten Moment verwandelt sich das Feuer in eine brennende Kreatur, die ungeschickt durch das Lager taumelt und alles in ihrem Weg in Brand steckt, bevor sie davonhuscht. Es handelt sich hierbei natürlich um einen von Zertormes Dämonen, der sich im Feuer manifestiert hat. Die rußig schwarze Spur führt direkt nach Bernsteingipfel.



## LEGENDE

*Man erzählt sich hinter vorgehaltener Hand, dass der Halbfelf Zertorme einst einer der obersten Generäle des Monsters Zygofer war, aber dass ihn die tyrannische Herrschaft des Unbolds anwiderete und er sich daher den Elfenkindern in den östlichen Gebieten der Verbotenen Lande anschloss, um gegen seinen ehemaligen Meister zu kämpfen. Als die fliehenden Pferdemenchen während der Kriege hier ankamen, gestattete Zertorme ihnen, auf den Ebenen zu bleiben. Im Gegenzug unterstehen sie nun seinem Befehl im Kampf, weshalb ihn die Reiter in höchsten Ehren halten.*

*Seit sich der Blutnebel gelichtet hat, lastet eine schwere Wehmut auf Zertorme. Es heißt, er habe sich in die alte Festungsrue Bernsteingipfel zurückgezogen, wo die magischen Flammen immer stärker lodern. Die Leute erzählen sich, dass der Zauberer Zertorme versucht, das Feuer selbst zu bändigen, um es gegen Zytera einzusetzen, aber viele Dorfbewohner leben in Angst und Schrecken, seit die Brände in der Nähe von Bernsteingipfel immer zahlreicher werden. Falls sich*

*Zertorme öffentlich blicken lässt, so trägt er stets eine Maske, die eine Verbrennung verbergen soll, die er sich während seiner Studien des Feuers zugezogen hat.*



## SCHAUPLÄTZE

Hier werden die Schauplätze in und in der Nähe von Bernsteingipfel aufgeführt, die von den Abenteurern besucht werden können.

### 1. QUARDEN-LAGER

*Der Geruch nach Pferden liegt schwer in der Luft, wo die Reiter ihre runden Zelte errichtet haben. Die Szenerie wirkt authentisch, bis euch Betten und andere Annehmlichkeiten auffallen, die ihr nicht mit dem nomadischen Lebensstil in Verbindung bringen würdet. Die Kleidung der Bewohner wirkt traditionell zusammengewürfelt, aber scheint neu geschneidert.*

Die Siedlung der aslenischen Quarden steht erst, seit Palakus von Horn vor zwei Jahren verkündete, dass Zertorme der auserwählte Streiter des Gottes Horn sei. Die meisten von ihnen lebten auf Bauernhöfen und sind nicht an das nomadische Leben gewöhnt, auch wenn sie sich bemühen, die Traditionen einzuhalten.

❖ KREATUREN: Miridia und etwa vierzig Quarden-Reiter.

### 2. GALDANEN-LAGER

*Am anderen Ende des Dorfes findet ihr ein weiteres Reiter-Lager. Hier wirkt alles abgetragener, aber auch echter.*

Die Galdanen unterwarfen sich bereits im Vierten Erlenkrieg Zertormes Führung und



# BERNSTEINGIPFEL









betrachten sich seither als seine persönliche Kavallerie. Einige Priester des Horn behaupten mittlerweile hinter vorgehaltener Hand, dass der Zauberer in Bernsteinigipfel nicht der Held Zertorme sei, sondern ein Betrüger.

- ❖ KREATUREN: Etwa einhundert Galdanen, Skylia von Horn, Skunsa, Gutharm.

### 3. AGURHEIM

*Der alte Bauernhof bildet das Zentrum des Dorfs. Er besteht aus mehreren Steingebäuden, deren Dächer mit Binsen gedeckt sind. Die Überreste einer Mauer umgeben einen Hof, in dem Menschen umberlaufen.*

Der ursprüngliche Bauernhof in Bernsteinigipfel dient als Gasthof und für zahlreiche andere Dinge. Quarden sind hier nicht gestattet.

- ❖ KREATUREN: Agur Siebent-Vetter.

### 4. PFERDEMARKT

*Koppeln mit Pferden umgeben eine Arena mit einem Rundgang, wo die Tiere trainiert oder ausgestellt werden. Solange draußen Licht ist, tummeln sich hier stets Neugierige und Sachkundige.*

Bernsteinigipfel ist traditionell ein Sammelpunkt für den Handel und das Ausstellen von Pferden, hier halten die Reiter ihren Markt ab. In der Arena mit ihrem Rundgang werden die Pferde für die Schaulustigen ausgestellt. Nördlich der Arena befinden sich die Ställe und Futterscheunen, während die Koppeln sie in der anderen Richtung umgeben. Wettrennen, Schaukämpfe und andere Kunststücke finden vorwiegend auf den Ebenen in der Nähe des Dorfes statt.

### 5. SCHMIEDE

*Der Geruch nach brennender Koble harmoniert mit dem Tönen der Hämmer auf eisernen Ambossen. Dem Klang nach arbeiten in diesen Gebäuden mindestens ein halbes Dutzend Schmiede.*

Agurs Schmiede ist eine der größten und besten im Osten der Verbotenen Lande, ganz besonders wenn es um Hufeisen, Fuhrwerke, Pferdegeschirr, Kandaren, Lanzen und ähnliches geht. Unabhängige Waffenschmiede mieten sich während der Markttag häufig einen Platz in der Schmiede.

### 6. FISCHERDORF

*Zwischen dem Dorf und der eigentlichen Festung fließt ein breiter Fluss, in dessen Wasser Fische berumspringen. Kleine Fischerboote und hölzerne Plattformen sind an einer Handvoll Stege vertäut, auf denen sich Hütten befinden.*

Neben dem Fisch kann man im Fluss auch Flussperlmuscheln sammeln. Die Plattformen dienen als Basis für das Tauchen nach den Muscheln im Flussbett.

### 7. RAUKWEG-BRÜCKE

*Eine äußerst alte Brücke überspannt den Fluss. Ein paar Kinder stehen darauf und angeln.*

Die Brücke, die auf robusten Steinbögen steht, wurde noch vor der Zeit des Blutnebels errichtet. Der hölzerne Teil in der Mitte kann in Zeiten des Krieges entfernt werden. Auf der Ostseite gibt es auch eine Zugbrücke, aber die Getriebe sind verrostet. Ursprünglich gab es hier mal eine Mauer mit zwei Wachtürmen, von denen einer noch immer steht und einigermaßen nutzbar ist.



## 8. EHRENGARDE DER QUARDEN

*Weitere Nomadenzelte wurden auf der Uferseite der Festung errichtet, ebenso wie ein paar Gebäude. Ihr erkennt Wachen neben der Brücke und auf den Mauern tiefer im Land. Sie wirken allerdings eher zeremonieller Art.*

Etwa zehn Quarden lagern als Ehrengarde in traditionellen Jurten. Sie lassen niemanden ohne Einladung in die Festung vor. Jeden Tag vollzieht Palakus religiöse Feuerzeremonien in der Gegend. Die Gebäude werden von einigen wenigen vertrauenswürdigen Bediensteten bewohnt, die in die Festung dürfen. Zertormes Gäste werden ebenfalls in den Häusern untergebracht.

- ❖ KREATUREN: Quarden-Garde, Palakus von Horn.

## 9. HOF UND TOR DER FESTUNG

*Ein Burggraben und zwei Mauern beschützten einst Bernsteingipfel, aber sie sind mittlerweile verfallen und nicht mehr besonders funktionsfähig. Hinter den Mauern ragt jedoch noch immer die eigenartig konstruierte Festung als beeindruckendes Gebilde empor. Hier und da erbeben sich Flammen und Rauch vom Mauerwerk.*

Die Zugbrücke funktioniert und wird jede Nacht hochgezogen. Sechs quardische Ehrengardisten patrouillieren zwischen den beiden Mauern. Allerdings betreten sie nie die Festung, da sie sich davor fürchten. Drei zum Teil eingestürzte Wachtürme befinden sich in der Gegend.

Die innere Mauer hat kein Tor, stattdessen bewachen zwei stämmige Pyrotauren (siehe unten) den Eingang und lassen niemanden durch, es sei denn, sie werden von Zertorme oder Merigall begleitet. Sie stehen auf dem Steinsims im Tor und Flammen steigen vom Stein um ihre Füße auf, was sie aber nicht im Geringsten stört.

Die eigentliche Festung Bernsteingipfel steht auf drei Felsvorsprüngen mit Schluchten dazwischen, die von drei Brücken überspannt werden. Flammen unterschiedlicher Farben lecken an den Brücken und Steinmauern der Festung, als würde der Stein selbst träge brennen. Manche Feuer brennen kalt, während andere Schaden verursachen. Die Gebäude sind verfallen und zeigen eine eigenartig zierliche Architektur mit hohen Bögen und schmalen Steinbrücken zwischen den Felsvorsprüngen. Zertorme hat Illusionen auf die Brücken gelegt, damit sie wirken, als wären sie ein paar Handbreit breiter als sie eigentlich sind. Jeder, der achtlos darüber rennt, wird in die Schlucht stürzen. Um die Illusion aufrechtzuerhalten, werden den Besuchern Augenbinden umgebunden, bevor sie zu einem der Gebäude auf den Plateaus geführt werden.

- ❖ KREATUREN: Ein halbes Dutzend quardische Ehrengardisten, zwei Pyrotauren.

## 10. RUINE UND STÄLLE DER PYROTAUREN

*Auf der südlichen Plattform steht ein stark verfallenes Gebäude, das einst vermutlich wunderschön war. Schmucklose Bögen greifen klauen gleich in den Himmel. Der Anblick wird auch von den verstreuten Tierexkrementen getrübt. Ein eigenartiges Gebeul dringt aus dem Inneren.*

Sechs Pyrotauren leben in dem stark verfallenen Gebäude im Süden. Tiefer in der Ruine stehen Käfige mit den feuerspeienden Tieren, die immer wieder das Gebiet terrorisieren – und die von Zertorme versteckt werden. Durch einen Höhlengang mit einer Treppe, die in die Klippe führt, erreichen die Abenteurer Zertormes Arbeitszimmer, wo er mit den Tieren experimentiert. Im Durchgang befinden sich verborgene Hornissennester, deren dämoni-



sche Hornissen in Flammen aufgehen, wenn sie zustechen. Ein Eindringling sieht sich somit sehr wahrscheinlich einem brennenden Inferno gegenüber.

- ❖ KREATUREN: Pyrotauren, dämonische Hornissen.

## II. FRIEDHOF

*In der Nähe des Flusses befinden sich Erdhügel, in deren Kuppeln eine oder mehrere Waffen stecken.*

Hier liegen die Helden der Galdanen aus dem Vierten Erlenkrieg, jeder unter einem Erdhügel (einem sogenannten Kurgan) begraben. Falls sie etwa eine Woche lang graben, können die Abenteurer Ausrüstung, Waffen und Geld finden. Die Waffen auf den Gräbern sind verrostet und unbrauchbar.

## DER BRENNENDE PALAST

*Auf dem nördlichen Plateau steht an der Felswand ein auffälliger Palast mit eigenartiger Architektur. Hier und da fließt Feuer in verschiedenen Farben auf unerklärliche Weise die Steinmauern hinab. Die Spitzen der beiden Türme brennen strahlend.*

A – GANG UND EINGANGSBEREICH DER HALLE: *Über die Veranda erreicht ihr einen größeren, zum Teil eingestürzten Bankettsaal mit den Überresten langer Tische und Eichenbänke. Alles wirkt verwahrlost und verbrannte Wandteppiche hängen an den Mauern. Früher scheint ein Säulengang am Südende der Halle verlaufen zu sein, er ist aber zusammen mit dem Felsvorsprung, auf dem er einst stand, in die Schlucht gestürzt.*

Das, was noch von der südwestlichen Ecke der Halle übrig ist, erreicht man über einen schmalen Vorsprung, der noch vom Säulengang er-

halten ist, aber ein etwas mehr als zwei Meter großes Stück fehlt komplett. Hinter der Tür beim Abgrund befindet sich ein zertrümmerter Schrank mit Tafelsilber von gewissem Wert. Durch angrenzende Räume gelangen die Besucher in einen Außenbereich zwischen dem runden Turm und dem Hauptgebäude. Hier findet man sich unnatürlich windende Pflanzen, das Ergebnis dämonischer Experimente, die alle Lebewesen angreifen, die diesen Bereich betreten. Hinter den Ranken führen schmale Treppen zu der





Mauer herauf, die den Eingang überschaut, aber hier findet sich nichts außer ein paar welken Pflanzen in Blumentöpfen. Eine große Wendeltreppe führt in den ersten Stock.

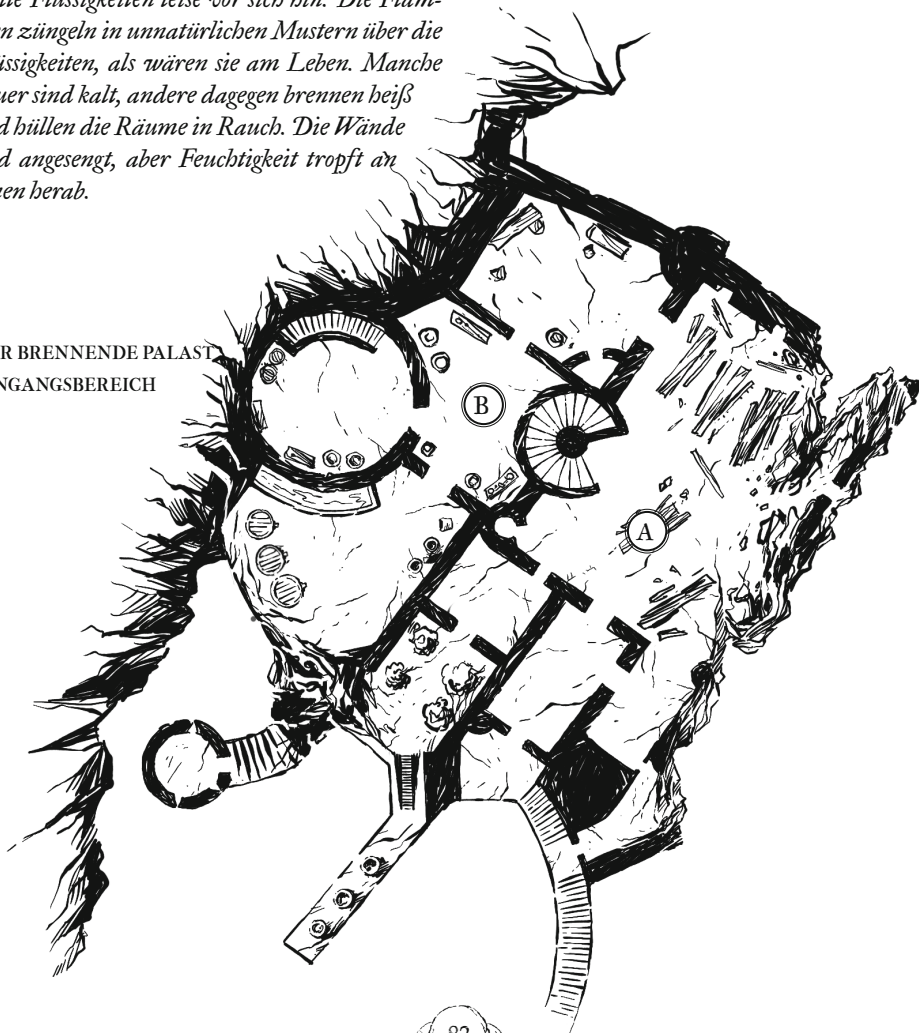
- ❖ KREATUREN: Würgeranken (siehe Seite 122 im *Spielleiter-Handbuch*).
- ❖ SCHÄTZE: antikes Tafelsilber im Wert von 2W6 Silber

#### B – KÜCHENRÄUME, EINGANGSBEREICH:

*Hier brennen in Bottichen und Töpfen gesammelte Flüssigkeiten leise vor sich hin. Die Flammen züngeln in unnatürlichen Mustern über die Flüssigkeiten, als wären sie am Leben. Manche Feuer sind kalt, andere dagegen brennen heiß und hüllen die Räume in Rauch. Die Wände sind angesengt, aber Feuchtigkeit tropft an ihnen herab.*

Die beiden Kammern waren mal eine Küche und die Dienstenquartiere. Jetzt lagert Zertorme hier verschiedene Anteile von Brinheldas Flüssigkeiten in Bottichen und versucht, sie zu kondensieren und aufzubereiten. Auf der Terrasse unter dem Turm befinden sich größere Eichenbottiche mit Hähnen. Die Flüssigkeiten in diesen entflammen spontan, wenn sie angeschlagen werden. Leere, verzinnnte Eimer stapeln sich hier. Am Fuß des runden Turms liegt ein leerer Fischteich. Hier werden die

#### DER BRENNENDE PALAST EINGANGSBEREICH





Flüssigkeiten gesammelt, nachdem Brinhelda sie sich oben im Turm vom Leib gewaschen hat. Wenn man die Treppe des Turms hinaufsteigt, gelangt man bis nach oben.

**C – BRINHELDAS WOHNBEREICH, ERSTER STOCK:** *Die Treppe endet in einem Gang mit drei Türen. Es riecht verbrannt und ihr vernehmt wehleidige Klänge. Durch die Risse im Holz schimmert Feuer in verschiedenen Schattierungen.*

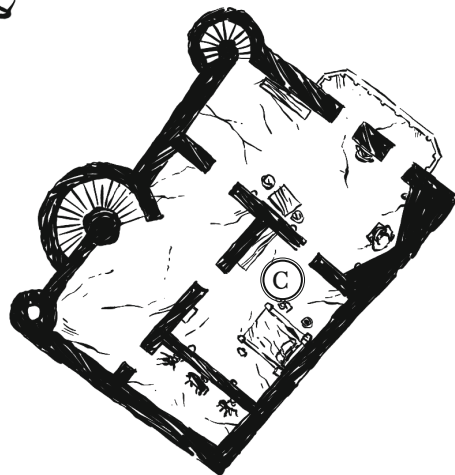
In der kleineren Kammer zur Rechten befinden sich ein Mensch, eine Ziege und ein Schwein, allesamt mit Eisen an die Wand gekettet. Sie alle sind schwer verbrannt, aber noch am Leben. Brinhelda hat sie gefoltert, ein Vergnügen, durch das sie bestimmte wertvolle Flüssigkeiten absondert. Zertorme gestattet dies widerwillig, da er nicht auf anderem Wege an diese Komponenten gelangt. Die Opfer werden diskret entsorgt, sobald sie aufgebraucht sind. In der mittleren Kammer steht ein einzelnes Bett aus Eisen auf verkohlten Teppichen. Hier

könnte man Brinhelda antreffen, schlafend oder beim Liebesspiel mit Merigall oder Zertorme, wobei sie andere wertvolle Flüssigkeiten produziert. Verzinnte Eimer mit Schwämmen und einer öligen Substanz stehen neben dem Bett, ebenso wie feuerfeste Kleidungsstücke. Wenn Brinhelda allein ist, wird sie versuchen, die Besucher mit der Aussicht auf ein verlockendes Stelldichein zu umgarnen. Geschlecht oder Volk bedeutet ihr dabei wenig. Ihre Leidenschaft verbrennt allerdings alle, die sich darauf einlassen und lässt sie zu Asche zerfallen. In der linken, größeren Kammer befinden sich die verbrannten Überreste von Möbeln und eine Marmorstatue mit einer Maske. Bei genauerer Betrachtung erkennt man, dass es sich bei der Maske um das lebende Gesicht eines Mannes handelt, das mit Haken an der Statue befestigt wurde. Dies ist Zertormes Gesicht. Außerhalb der Kammer ist ein Balkon, der eine wunderschöne Aussicht auf die westliche Landschaft unter der Festung bietet. Eine kleinere Wendeltreppe führt in den oberen Bereich des rechteckigen Turms.

DER BRENNENDE PALAST  
ERSTER STOCK

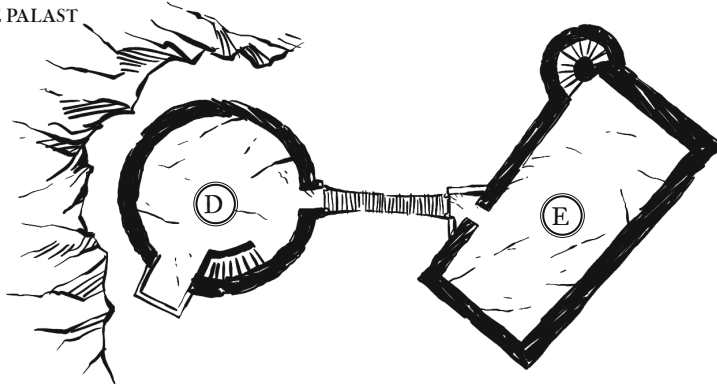


- ❖ KREATUREN: Die Dämonin Brinhelda.
- ❖ SCHÄTZE: Zertormes Gesicht (für Zertorme unbeschätzbar)





## DER BRENNENDE PALAST ZWEITER STOCK



**D – OBEN IM TURM, ZWEITER STOCK:** *Die oberen Stockwerke der beiden Türme des Palastes stehen in verschiedenen Farben in Flammen. Eine schmale Hängebrücke führt von dem rechteckigen Turm zum runden. Am Berghang über dem runden Turm befindet sich etwas, das wie eine neu erbaute, hölzerne Zisterne aussieht.*

Der obere Stock des rechteckigen Turms ist leer, von den Flammen einmal abgesehen. Wenn ihr danach ist, schläft Brinhelda im Feuer und tut so, als wäre sie darin gefangen. Wenn sie die verschiedenen Flammen in der Küche untersuchen, können die Abenteurer herausfinden, welche heiß brennen und welche kalt sind, um zu der Frau „in Nöten“ zu gelangen.

Die Zinnen des runden Turms wurden im Osten abgerissen, um dort anzubauen. Hier wäscht sich Brinhelda mit dem Wasser aus der Zisterne die Körperflüssigkeiten vom Leib, die sich im Fischteich unten sammeln und von Zertormes Pyrotauern für die Experimente des Zauberers abgeschöpft werden.

**E – OBSERVATORIUM UND TREPPE:** *Ein schmaler Vorsprung führt zu einem kleinen, abgelegenen runden Turm auf einer Klippe. Ihr erkennt ein Metallrohr, das aus dem Dach ragt und in den Himmel zeigt.*

Die Linsen des Sternguckers sind zerbrochen, aber noch halbwegs brauchbar. Über eine Treppe gelangen die Abenteurer zu einem Ausgang, der auf die östlichen Ebenen führt. Von hier aus transportiert Zertorme dämonisch veränderte Tiere über die Ebenen, wo er sie freilässt, um herauszufinden, wie gefährlich sie sind.



## MONSTER UND NSC

In diesem Abschnitt werden die wichtigsten Monster und Nichtspielercharaktere in Bernsteingipfel beschrieben. Monster und Kreaturen, die hier nicht stehen, haben dieselben Werte wie im Bestiarium oder im Kapitel zu den Völkern im *Spielleiter-Handbuch*.

### QUARDEN-GARDISTEN

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 2, EMPATHIE 2**

**FERTIGKEITEN:** Nahkampf 3

**AUSRÜSTUNG:** Lanze, Breitschwert, Lederrüstung



## WÜRGERANKEN

### STÄRKE 6, GESCHICKLICHKEIT 1

Monsterangriffe werden im *Spieleleiter-Handbuch* auf Seite 95 beschrieben.

## PALAKUS VON HORN

Palakus ist ein Priester des Gottes Horn, der in der Hierarchie des Quarden-Clans weit oben steht. In Bernsteinigipfel hat er einen Kult gegründet, der daran glaubt, dass Zertorme der Auserwählte des Gottes Horn ist, der die Verbotenen Lande befreien und Aslene zurückerobern wird. Er unterstützt den Aufbau des Heeres und ist Zertormes Vertrauter. Palakus hat ein Pferdegesicht, über das selbst die anderen Reiter lachen.

### STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 4, EMPATHIE 3

**FERTIGKEITEN:** Tierkunde 3, Wissen 3, Manipulation 2, Menschenkenntnis 2, Nahkampf 1

### REPUTATION: 1

**AUSRÜSTUNG:** Dolch, Bronzemedaille mit dem Symbol von Horn (Wert: 2W6 Silber), Reitpferd



## MIRIDIA

Die vernarbte Miridia ist die Kommandantin der lokalen Quarden und eine fähige Kriegerin. Sie ist nicht religiös, aber verachtet die Galdanen und besteht auf das Recht ihres Clans, in Bernsteinigipfel zu lagern. Schließlich erreichten sie die Verbotenen Lande als erste, während die Galdanen nur Gesindel und Eindringlinge sind.

### STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 2

**FERTIGKEITEN:** Kraft 3, Nahkampf 3, Ausdauer 2, Tierkunde 2

### REPUTATION: 1

**AUSRÜSTUNG:** Kriegshammer, großer Schild, Verstärktes Leder, Geschlossener Helm, Reitpferd

## SKYLIA VON HORN

Skylia ist die lokale Priesterin der Galdanen. Sie hegt den Verdacht, dass es sich bei Zertorme eigentlich um Zygofer handelt, der sich als sein Sohn ausgibt, um seine schrecklichen Pläne durchzuführen und die Verbotenen Lande zu verwüsten, so wie er auch einst ihre Heimat Aslene verwüstet hat.

### STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 4, EMPATHIE 4

**FERTIGKEITEN:** Heilen 4, Darbietung 3, Manipulation 3, Menschenkenntnis 3, Wissen 3, Nahkampf 2

**AUSRÜSTUNG:** Breitschwert

## SKUNSA

Der Krieger Skunsa, der lokale Anführer der Galdanen, ist vor allem ein Patriot, der von dem Tag träumt, an dem die Clans sich verbinden, um Aslene zurückzuerobern. Er ist alt, müde und desillusioniert. Er ist bemüht, die



Hitzköpfe seines Clans zu kontrollieren. Wie Palakus ist auch er Zertormes Vertrauter und hält es für nötig, für den Aufbau des Heeres Opfer zu bringen. Skunsa kann weder Palakus noch Skylia leiden.

**STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 3, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** Manipulation 3, Menschenkenntnis 2, Nahkampf 2, Wissen 1

**REPUTATION:** 2

**AUSRÜSTUNG:** Breitschwert, Kettenhemd, Reitpferd

## GUTHARM

Der kampfstarke und laute, aber nicht allzu helle Galdanen-Krieger Gutharm ist davon besessen, Brinhelda zu befreien, da er sie hat singen hören und seither für eine der Wulküren hält – eine der Schildmaidens des Gottes Horn.

**STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 2, EMPATHIE 2**

**FERTIGKEITEN:** Nahkampf 4, Auskundschaften 3, Bewegen 3, Heimlichkeit 3, Fernkampf 3, Tierkunde 1

**AUSRÜSTUNG:** Lanze, Breitschwert, Kurzbogen, Lederrüstung, offener Helm, Reitpferd

## AGUR SIEBENT-VETTER

Agur ist ein Nachfahre in achter Generation von Agur Erst-Vetter, der als erster bei Bernsteingipfel gelagert hat, nachdem der Clan der Galdanen in die Verbotenen Lande gezogen war. Agur findet, dass das Lager mehr oder weniger ihm gehört. Er toleriert die Quarden, da sie gute Kunden sind und Gold bringen, aber verachtet und verunglimpft sie, wenn sie nicht in der Nähe sind. Agur will vor allem den Frieden wahren und sein Geschäft erhalten.

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** Menschenkenntnis 2, Nahkampf 2, Tierkunde 2, Wissen 2, Manipulation 1

**AUSRÜSTUNG:** Messer, W6 Silber

## ZERTORME

Zertorme ist ein langlebiger Halbelf und Sohn von Zygofer und Martea. Seit seiner Flucht stellt er sich mit geradezu fanatischem Eifer seinem Vater entgegen und handelt skrupellos, wenn es seiner Sache dient. Zertorme hat sein Gesicht der Feuertöchterin Brinhelda geopfert, damit sie ihm hilft. Er hat versucht, sich aus Dämonenfleisch ein neues wachsen zu lassen, aber es ist grotesk und furchteinflößend, weshalb er stets eine Maske trägt, wenn er sich zeigt. Beide aslenischen Reiterclans sehen zu ihm als ihrem Anführer auf.

Zertorme ist einer der Hauptakteure der Kampagne *Der Zorn des Raben*, du erfährst auf Seite 41 mehr über ihn.

## PYRAVIA

Zertormes Reittier ist ein dämonischer Wyvern, den der Zauberer in einen Drachen umformen will. Die Fortschritte dabei lassen jedoch zu wünschen übrig. Pyravias kann nicht fliegen, ist aber in der Lage, sich am Boden zügig fortzubewegen und sogar senkrechte Berghänge zu erklimmen. Das Reptil kann auch kein Feuer speien, dafür aber heißes Plasma spucken und seine Zähne aufflammen lassen, wodurch sein Biss mehr Schaden verursacht. Pyravias ist halbwegs intelligent und auf jeden neidisch, der in ihren Augen von ihrem Meister bevorzugt wird. Zertormes Wagen ist für gewöhnlich unsichtbar, wenn er sich außerhalb der Festung befindet.





**STÄRKE 14, GESCHICKLICHKEIT 5**

**RÜSTUNGSSCHUTZ:** 6 (Schuppen)

#### **W6 MONSTERANGRIFFE**

- 1. SCHWELENDER BISS!** Das Reptil schnappt kräftig nach der stärksten Abenteuerin in Reichweite. Führe einen Angriff mit 9 Basiswürfeln und einem Waffenschaden von 2 (Schnittwunde) aus. Der Schaden ignoriert zudem aufgrund der glühend heißen Zähne jedwede Rüstung.
- 2. FEUERSPUCKE!** Ein Geschoss aus brennender Spucke trifft eine Abenteuerin in naher Distanz. Führe einen Angriff mit 7 Basiswürfeln und einem Waffenschaden von 1 (Stumpfer Schlag) aus. Der Schaden ignoriert zudem jedwede Rüstung.

**3. SCHRECKLICHER HIEB!** Das Reptil schlägt mit den rasiermesserscharfen Klauen nach einer Abenteuerin. Diese wird mit 9 Basiswürfeln und einem Waffenschaden von 1 (Schnittwunde) angegriffen.

**4. STAMPEDE!** Schnaubend rast die Bestie auf eine Abenteuerin zu, um sie mit ihrem gesamten Körpergewicht zu zerquetschen. Führe einen Angriff mit 10 Basiswürfeln und einem Waffenschaden von 2 (Stumpfer Schlag) aus.

**5. SCHWANZANGRIFF!** Das Reptil schwingt mit dem Schwanz und trifft zwei Abenteuerer mit einem Angriff aus jeweils 6 Basiswürfeln und mit einem Waffenschaden 1 (Schnittwunde). Die Opfer werden zu Boden geschleudert, falls der Angriff erfolgreich ist.

**6. SICH AUFBÄUMEN!** Die Bestie bäumt sich vor einer Abenteuerin auf und greift mit mehreren raschen Schlägen an, um ihr Opfer zu zerfetzen. Führe kurz nacheinander drei Angriffe mit jeweils 7 Basiswürfeln und einem Waffenschaden von 2 (Schnittwunde) aus. Die Angriffe können einzeln pariert werden.

## MERIGALL

Merigall ist ein Dämonenwesen, erscheint in Bernsteingipfel aber als wandernde\*r, androgyne\*r, menschliche\*r Minnesänger\*in. Er\*sie ist ein enger Vertrauter von sowohl Zertorme (dem er\*sie bei der Flucht vor dem Vater geholfen hat) als auch Zytera (bei dessen Erschaffung er\*sie geholfen hat), ohne dass der jeweils andere sich dessen bewusst ist. In Bernsteingipfel unterstützt Merigall Zertorme dabei, ein Heer aufzubauen, da es sich schon auf aufregende Schlachten freut. Merigall hilft Zertorme auch bei seinen Experimenten, um aus Brinheldas Sekreten feuerspeiende Bestien zu erschaffen. Er\*sie ist zudem ein Liebha-



ber der Feurdämonin und vieler anderer und ein\*e gefeierte\*r Sänger\*in unter den Aslenen.

Merigall ist ein\*e Hauptakteur\*in in der Kampagne *Der Zorn des Raben*, und du erfährst auf Seite 35 mehr über das Dämonenwesen.

## BRINHELDA, FEUERDÄMONIN

Brinhelda ist eine Feurdämonin, die sich einverstanden erklärt hat, Zertorme bei der Erschaffung von Feuerwesen zu helfen, indem sie ihm gestattete, aus ihren Körperflüssigkeiten die Essenzen der Leidenschaft zu schöpfen. Je größer die Leidenschaft, desto stärker das Feuerwasser, dessen Wesen sich auch je nach Art der Leidenschaft unterscheidet. Der Preis, den sie dafür gefordert hat, ist das Gesicht des Zauberers, das sie an eine Statue in ihrer Kammer hängt und mit dem sie sich oft unterhält oder das sie streichelt. Brinhelda ist recht zufrieden mit ihrem Aufenthalt in Bernstein-gipfel. Für gewöhnlich erscheint sie als junge Frau, und manchmal gibt sie vor, eine Gefangene oder verliebt zu sein, um sich zu amüsieren. Sie hat ein hitziges Gemüt, aber ihr Feuer fügt nur Schaden zu, wenn sie es wünscht. Mit dem Gott Horn hat sie nichts zu tun und ist auch keine Wulküre. Die Essenzen ihrer Leidenschaften wäscht oder kratzt sie sich vom Leib. Ein Teil der rohen dämonischen Feueressenzen wird über die Mauern gegossen, um sie eindrucksvoll brennen zu lassen.

**STÄRKE 8, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 4, EMPATHIE 5**

**RÜSTUNGSSCHADEN:** Sie kann nur mit Magie verwundet werden.

**FEUERATEM:** Der Angriff reicht bis auf nahe Distanz und wird mit 10 Basiswürfeln und einem Waffenschaden von 1 ausgeführt. Das Opfer kann AUSWEICHEN, aber nicht PARIEREN.

## PYROTAUREN

Zertorme hat während seiner Studien große, humanoide Kreaturen mit den Köpfen von Stieren erschaffen. Diese sind mit den Minotauren verwandt (siehe Seite 106 im *Spiel-leiter-Handbuch*), können aber auch Feuer speien, ohne selbst davon verwundet zu werden. Sie schwingen Äxte, sind halbwegs intelligent und Zertorme treu ergeben.

**STÄRKE 9, GESCHICKLICHKEIT 4**

**RÜSTUNGSSCHUTZ: 2 (Fell)**





Monsterangriffe werden im *Spielleiter-Handbuch* auf Seite 95 beschrieben. Pyrotauren können zudem Feuer speien. Der Angriff reicht bis nahe Distanz und wird mit 10 Basiswürfeln und einem Waffenschaden von 1 ausgeführt. Das Opfer kann AUSWEICHEN, aber nicht PARIEREN.

## KALYDONEN UND ANDERE FEUERSPEIENDE TIERE

Gewöhnliche Tiere, die aggressiv Feuer speien, suchen das Land ringsum Bernsteingipfel heim, darunter Kalydonen – feuerspeiende Eber.

**STÄRKE 6, GESCHICKLICHKEIT 4**

**RÜSTUNGSSCHUTZ:** 3 (Tierhaut)

**BISS:** Waffenschaden 2

**KRALLEN:** Waffenschaden 1

**FEUERANGRIFF:** Führe einen Angriff mit 10 Basiswürfeln aus. Distanz: NAH

## DRACHIN

Eine jüngere Drachin lebt in den Bergen in der Nähe von Bernsteingipfel. Zertorme hat eines ihrer Eier gestohlen und Mami könnte jederzeit auftauchen, um es sich zurückzuholen.

**STÄRKE 20, GESCHICKLICHKEIT 4**

**RÜSTUNGSSCHUTZ:** 10 (Schuppen)

Monsterangriffe werden im *Spielleiter-Handbuch* auf Seite 95 beschrieben.

## EREIGNISSE

Hier findest du Vorschläge für Ereignisse, denen du den Abenteurern in Bernsteingipfel aussetzen kannst.

## DIE BESTIE

Verzweifelte Bauern treffen in Agurheim ein, wo sie eine Belohnung ausschreiben für diejenigen, die den feuerspeienden Eber erschlagen, der ein Nebengebäude eines Bauernhofs niedergebrannt und einen der dortigen Lohnarbeiter getötet hat. Sie haben eine alte Schatzkarte, die sie als Belohnung aussetzen. Die Karte kann echt oder gefälscht sein. Die SL kann sie nutzen, um die Abenteurer an einen anderen Abenteuerschauplatz zu lotsen.

## MINNESANG

Die Abenteurer treffen Merigall im Gasthof in Agurheim. Merigall stellt sich als reisender Minnesänger vor. Jetzt, da die Verbotenen Lande vom Blutnebel befreit sind, dürstet das Land nach neuen Liedern und Legenden. Merigall behauptet, schon von den Abenteurern gehört zu haben, und fragt, ob sie ihre Taten niedergeschrieben haben wollen und einen Reisegefährten dafür akzeptieren würden. Falls sie Merigall gestatten, sie zu begleiten, wird das Dämonenwesen ihnen diskret helfen, ihnen aber auch insgeheim das Leben schwer machen, da er\*sie davon lebt, Unruhe zu stiften und das Leben „interessant“ zu gestalten. Falls die Abenteurer Merigall bereits in Gestalt von Dalb in Wetterstein (siehe Seite 225 im *Spielleiter-Handbuch*) begegnet sind, werden sie Merigall nicht wiedererkennen, da er\*sie seither eine neue Gestalt angenommen hat und sich jetzt mit richtigem Namen vorstellt.

## DER FALSCHER GOTT

Die galdanische Priesterin Skylia von Horn hegt fälschlicherweise den Verdacht, dass Zertorme ein Betrüger sei, der den Platz des wahren Zertorme einnahm. Sie hält ihn sogar für Zygofer, Zertormes Vater, der im Vierten



Erenkrieg den Dämonen entkommen sei. Die wütenden, feuerspeienden Kreaturen sind ihrer Meinung nach die ersten Schritte dieses Betrügers, um das Land zu verwüsten, so wie er einst Aslene verwüstet hat. Skylia besitzt eine alte Münze mit Zygofers Abbild und ein Heldenportrait von Zertorme und bittet die Abenteurer, einen Blick auf sein Gesicht zu erhaschen, um die Identität des Zauberers zu bestimmen. Ersatzweise können sie versuchen, eine Verbindung zwischen Zertorme und den Bestien zu entdecken.

### GUTHARMS DILEMMA

Der leidenschaftliche Galdanen-Krieger Gutharm ist überzeugt, dass Zertorme eine Wulküre gefangen hält – eine heilige Schildmaid des Gottes Horn – und dass der Zauberer mit ihrem Blut feuerspeiende Monstren erschafft. Er bittet die Abenteurer, ihm dabei zu helfen, sie zu befreien. Belohnung? Wie bitte? Verlangt es nicht die Ehre, dass jeder Held dem Ruf einer Dame in Nöten folgt?



### DIE GUNST DER FLUSSGÖTTER

Der Priester Palakus möchte den Abenteuern einen Auftrag erteilen: Es ist wieder an der Zeit, dem Fluss, wie jedes Jahr, für die reiche Ernte an Perlen zu danken. Aber wegen der angespannten Lage zwischen den Clans hat Zertorme beschlossen, dass die Zeremonie dieses Jahr nur von Auswärtigen vollzogen werden darf oder alternativ gänzlich ausfallen muss.

Das Ritual sieht vor, dass man eine heilige Steinkugel ans Flussufer rollt, die eine riesige

Perle symbolisiert, und dann Feuer um sie herum entzündet. Sobald sie heiß ist, muss die Kugel dreimal mit Wasser aus dem Fluss abgewaschen werden, während zwischen jeder Waschung eine Hymne gesungen wird. Palakus will die Flussgötter unbedingt bei Laune halten. Als Belohnung erhalten die Abenteurer die Freundschaft der Quarden, ebenso wie Münzen und ein gutes Pferd, aber nur, wenn sie die Zeremonie diskret abhalten, ohne dass die Galdanen etwas davon mitbekommen.

Bei der Steinkugel handelt es sich um ein Drachenei, das Zertorme erworben hat. Nachdem es erhitzt und gewässert wurde, wird es schlüpfen. Zertorme beobachtet das Ganze aus der Ferne und will einen Unsichtbarkeitszauber auf das Drachenküken wirken, sobald es geschlüpft ist, um es auf ihn zu prägen. Er wünscht sich nichts sehnlicher, als einen Drachen zu zähmen und hat das Schlüpfen entsprechend inszeniert, wagt es aber nicht, es selbst auszuführen.

Das Problem ist, dass das Drachenküken ein ohrenbetäubendes Kreischen ausstoßen wird, kaum dass ein Riss entsteht, um seine Mutter an seine Seite zu rufen. Sie ist auf der Jagd und schlecht gelaunt, seit ihr Ei verschwunden ist. Weitere mögliche Komplikationen wären, dass sich das Drachenküken auf eine Abenteurerin prägt, dass die Drachin Zertorme verjagt und dann mit dem Küken in den Klauen davonfliegt oder dass Pyravias Drachenküken mit einem schwelenden Biss tötet, bevor sie jemand aufhalten kann. Es besteht die Möglichkeit, dass die Drachennutter das Dorf aus Rache niederbrennt.

Falls die Abenteurer vor der Zeremonie jemanden nach dem Ritus befragen, wird niemand jemals etwas davon gehört haben.



### ABENTEUERSCHAUPLATZ: Burg

*Die alte Elfenstadt wirkt aus der Ferne sehr lebendig. Rauch steigt von Feuern auf und Gestalten laufen zwischen den Häusern umber. Als ihr näher kommt, fällt euch auf, dass die einst schönen Häuser verfallen sind, dass die Gärten geplündert wurden oder überwuchert sind und dass die Bevölkerung nicht elfisch ist, sondern haufenweise Orks dort leben. Von der Klippe über euch überblickt die Festung Auge der Rose die Stadt, in der, wie es heißt, der selbsternannte Kaiser der Ork-Clans Hroka der Erste und Beste herrschen soll.*

## HINTERGRUND

Hroka, der Anführer des Urhur-Clans, der davon träumt, eine orkische Nation zu erschaffen und als weiser und starker Herrscher erscheinen will, wird von traditionell eingestellten, brutaleren Ork-Verbänden bedrängt. Hroka hat sich in der Ruine der Elfenfestung Auge der Rose –

einer von mehreren Bauten, die den Elfen von den Zwergen als Freundschaftsgeschenk überlassen wurden – als Kaiser eingesetzt.

Als Symbol seiner Herrlichkeit hat der Kaiser seiner Gattin Soria die magische Mantelspange namens Blutstern (siehe Seite 25) geschenkt, in der der Elfenrubin Iridne sitzt. Bei Iridne handelt es sich um eine Elfin, was den Orks jedoch nicht bewusst ist. Die elfischen Rotläufer haben eine Gruppe Waldläufer ausgesandt, um sie zu befreien. Sollte es ihnen gelingen, bedeutet das für Hroka sehr wahrscheinlich das Ende seiner politischen Laufbahn. Die Abenteurer können versuchen, den Stein in der Nacht heimlich und ohne Gewalt an sich zu bringen. Sie können sich aber auch am Angriff der Rotläufer im Morgengrauen beteiligen. Iridnes Lebenspartnerin Klotinda ist Teil der elfischen Streitmacht und hat die Gestalt eines Baumhirten angenommen.



## ANKUNFT

Die Abenteurer können Auge der Rose auf verschiedenen Wegen erreichen. Vielleicht haben sie eine Karte gefunden, die den Weg hierher weist, oder Legenden von dem Ort vernommen oder finden sich in einem der folgenden Ereignisse wieder:

### MERGOLENES BITTE

Das elfische Druidenwesen Mergolene sucht verzweifelt nach einer friedlichen Lösung des Konflikts zwischen den Rotläufern und den Orks im Auge der Rose. Er\*sie erscheint, sobald die Abenteurer ihr Nachtlager aufgeschlagen haben und bittet sie, dem Elfenvolk dadurch zu helfen, dass sie dem Kaiser Hroka den Elfenrubin abnehmen und somit einen unausweichlichen Angriff der Rotläufer und weiteres Blutvergießen vermeiden. Mergolene hat kein Geld, um sie zu bezahlen, aber bietet ihnen an, dass sie behalten können, was auch immer sie in der Festung finden, wenn sie ihre Mission erfüllen. Mergolene kennt den Geheimgang zwischen der Kapelle der Götter und der Bibliothek im Auge der Rose. Weiteres dazu findest du im Ereignis *Der Falsche Rubin* auf Seite 105.

### DER VERMISSTE KRÄMER

Die Abenteurer werden von dem Krämer Jorg aufgesucht, der ihnen verzweifelt erzählt, dass sein Partner Valom in der Nähe von Auge der Rose von Orks entführt wurde. Jorg ist bereit, die Abenteurer dafür zu bezahlen, dass sie seinen Geschäftspartner befreien, und verspricht ihnen fünf Silber, sobald sie auf den Handel eingehen, und zwei ganze Goldtaler, wenn sie Valom in sein in einiger Entfernung befindliches Lager bringen.

### EMPFOHLENE LEKTÜRE

Bevor du das Abenteuer Auge der Rose leitest, empfehlen wir dir, den Abschnitt über Orks und ganz besonders den Urhur-Clan im *Spielleiter-Handbuch* auf Seite 64 zu lesen, ebenso wie die Texte zu den Elfen und die Rotläufer (siehe Seite 56 im *Spielleiter-Handbuch*).

### DIE KARTE

Den Abenteurern fällt auf ihren Reisen eine Karte der Verbotenen Lande in die Hände. Zum Beispiel könnte sie beim Leichnam eines Orks, Elfen oder anderen Abenteurers gefunden werden. Auf der Karte ist Auge der Rose eingezeichnet, ebenso wie eine grobe Angabe zur Kapelle der Götter und ein Gedicht, das ihnen den Weg durch einen Geheimgang von der Kapelle zur Festung weist (siehe *Mergolenes Gedicht* auf Seite 99).

## LEGENDE

*Die Orks der Verbotenen Lande suchen, seit sie gegen die Menschen in den Krieg geschickt und dann von den Elfen und den Zwergen fallen gelassen wurden, nach ihrem Platz in der Welt. Viele von ihnen führen ein elendes Leben als Schurken und Räuber in den Wäldern, aber langsam spricht es sich herum, dass ein Orkanführer in der verlassenen Elfenfestung Auge der Rose Hof hält. Es heißt, er würde sich selbst Kaiser Hroka der Erste und Beste nennen. Händler,*



die den Ort besucht haben, erzählen sich hinter vorgehaltener Hand, dass der Kaiser einen unschätzbar wertvollen Rubin gekauft hätte, den er seiner Gattin schenken will, um seinen Wert als Kaiser zu beweisen.



## SCHAUPLÄTZE

Die Ruine der Festung Auge der Rose liegt auf einer Klippe, während sich die gleichnamige zerstörte Stadt darunter befindet. Etwa zweihundert Orks aus dem Urhur-Clan leben in den Ruinen, aus denen der Rauch von Feuerstellen emporsteigt. Die schroffe östliche Fassade der Akropolis weist zum verwilderten Stadtpark, in dem sich eine Gruppe Rotläufer verbirgt.

### 1. DIE TORE DER FESTUNG

*Die Tore von Auge der Rose starren euch wie ein Maul mit Eisenzähnen entgegen. Ein paar kräftige Orks halten Wache. Hinter dem hochgezogenen Fallgitter fällt euch sofort die Alarmglocke auf. Draußen stehen ein paar Dutzend Orks, die sich versammelt haben, um Waren und Dienste feilzubieten.*

Falls etwas bedrohliches passiert, werden die Wachen die Alarmglocke läuten, woraufhin weitere Orks angerannt kommen. Wie die meisten Orks, die ihren Dienst in der Festung verrichten, sind auch die Wachen eigenartig in Hüte und Kleidungsstücke gekleidet, die sie den Menschen entwendet haben. Hranga Gala gibt den Kleidungsstil vor, wie es ihm gerade beliebt.

Auch Händler anderer Völker lassen sich in der Stadt treffen, da Kaiser Hroka den Handel fördern will.

- ❖ **KREATUREN:** Drei Orkwächter. Ein halbes Dutzend Orkdiener.

### 2. BIBLIOTHEK

*In der Pupille der augenförmigen Festung steht ein verfallener, runder Turm. Er wirkt verbrannt, die Wände sind gänzlich verrußt.*

Zu Zeiten der Elfen befand sich in dem Turm eine gut bestückte Bibliothek, die jetzt größtenteils verbrannt oder verrottet ist. Zwischen den Trümmern befinden sich noch astronomische Instrumente und ein größeres Teleskop. Diese standen einst auf dem Dach, das aber längst eingestürzt ist. Der verwirrte Meister Anselm stochert in dem Geröll herum und entziffert Wissen, das er für den Kaiser interpretiert. Dabei helfen ihm ein paar Orkhelfer und Lehrlinge.

Die Bibliothek wäre ein guter Ort, an dem die Spielleiterin Hinweise zu anderen Abenteuerschauplätzen streuen kann.

In der südlichen Wand der Bibliothek befindet sich eine Geheimtür, von der aus ein Geheimgang zur Kapelle der Götter außerhalb der Festungsmauern führt (siehe Schauplatz 9 auf





der Karte). Die Geheimtür lässt sich nur von der anderen Seite öffnen.

- ❖ KREATUREN: Meister Anselm, W6 Orks.
- ❖ SCHÄTZE: Elfische Instrumente für Astronomie (Wert: W6 Goldtaler insgesamt), ein elfisches Teleskop (Wert: 3W6 Goldtaler).

### 3. DER BANKETTSAAL

*Der Geruch nach Schweiß, geröstetem Fleisch, Bier und Erbrochenem liegt ebenso schwer in der Luft der großen unbedachten Steinhalle, wie der obrenbetäubende Lärm der Feiernden. Ein paar muskulöse Orkrieger lassen hier zwischen der letzten und der nächsten Wache etwas Dampf ab. Die Gäste schneiden sich Stücke von einem ganzen Schwein ab, das gerade in einer Ecke über einem Feuer gebraten wird.*

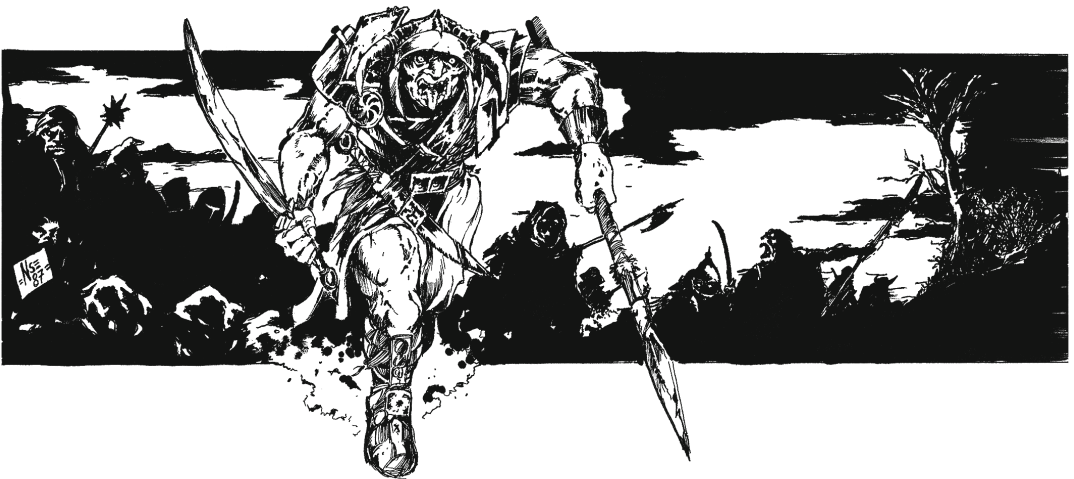
Die dienstfreien Orks der Kaiserlichen Garde feiern fast ständig hier, falls sie sich nicht gerade im Armdrücken messen oder mit ihren Heldentaten angeben. Die Werkstätten und der Turm des Kommandanten lassen sich über den Saal erreichen.

- ❖ KREATUREN: 2W6 Orkwächter.
- ❖ SCHÄTZE: Ein erbeuteter, zerfranster Wandteppich aus Erlenland (Wert: W6 Silber).

### 4. WERKSTÄTTEN UND GEFÄNGNIS

*Die Steingebäude jenseits des Bankettsaals waren einst mehre Stockwerke hoch, aber sind längst eingestürzt und haben Steinräume mit sehr hohen Decken zurückgelassen. Die improvisierten Werkstätten erfüllen polternder Lärm und das Prasseln der Feuer. Zwerge und Menschen arbeiten hier mit jüngeren Orks, wobei sie von größeren Kriegern bewacht werden.*

Die hier arbeitenden Handwerker wurden von den Viraga entführt oder hierher gelockt. Etwa zwanzig jüngere Orks sollen hier ausgebildet werden, um das Wissen ihres Volkes zu mehren. Die Fortschritte halten sich in Grenzen, was die Orks mitunter so sehr erzürnt, dass sie ihre Lehrer schlagen. Der hinten angrenzende Turm besitzt ein Dach und ein versperrtes Tor, hinter dem die Handwerker eingesperrt werden, wenn sie nicht arbeiten.

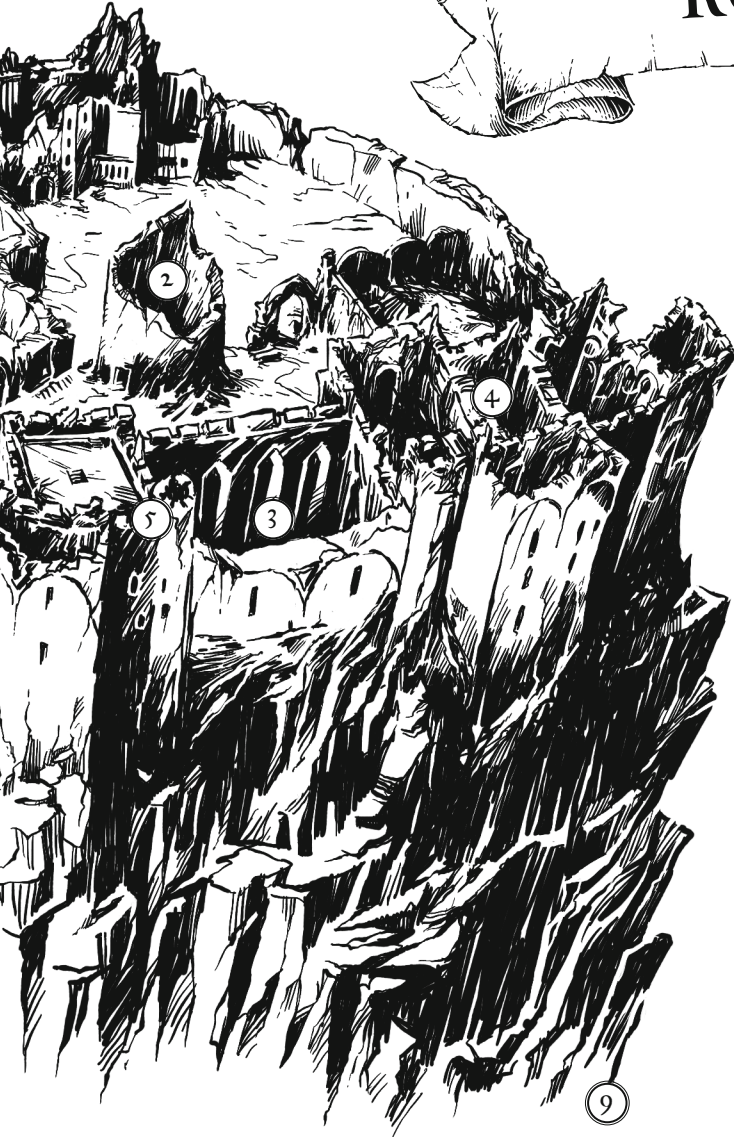








# AUGE DER ROSE





Hier kann die Spielleiterin NSC platzieren, die die Abenteurer an andere Abenteuer-schauplätze führen oder die gegen Belohnung gerettet werden können. Vielleicht sind es gar Bekannte einer Abenteurerin. Eine geschickte Person kann über die Überreste der Stockwerke nach oben klettern.

- ❖ KREATUREN: Ein Dutzend Gefangene (Zwerge und Menschen, passende Werte findest du in den Kapiteln der einzelnen Völker im *Spielleiter-Handbuch*).

## 5. DER TURM DES KOMMANDANTEN

*Neben dem Bankettsaal befindet sich ein gut erhaltener Turm, der drei Stockwerke hoch ist. Der Zugang auf der Seite des Bankettsaals wird von zwei scheinbar nüchternen Kriegerern gut bewacht.*

Der Kommandant der Festung, ein mächtiger, grobschlächtiger Ork namens Ullt, lebt in dem Turm. Er hat die Schlüssel zu den Zellen im Werkraum und überwacht die Verteidigung der Festung.

- ❖ KREATUREN: Zwei Orkwächter und Ullt, der Orkkommandant.
- ❖ SCHÄTZE: Elfenschädel in Form eines Trinkhorns (Wert: 2W6 Silber für einen Nekromanten) – falls ein Rotläufer diesen zu Gesicht bekommt, wird er den Besitzer augenblicklich angreifen.

## 6. WACHSTATION

*In einem gepflasterten Außenbereich lodert ein großes Lagerfeuer, an dem ein halbes Dutzend schwer bewaffneter Orks hocken oder sitzen.*

Die Wächter bewachen den Zugang zum Audienzhof.



- ❖ KREATUREN: Ein halbes Dutzend Orkwächter.

## 7. AUDIENZHOF

*Ein großer, offener Hof mit einem Dach über dem hinteren, erbobenen Ende. Auf dem Thron sitzt ein riesiger Ork, der mit viel Schnickschnack behangen und in grelle Stoffe gekleidet ist, umgeben von älteren und distinguierten Orks und einem Menschen. Im Hof wandern viele Leute umher, hochrangige Orks werden von ein paar menschlichen Narren unterhalten, die diese ganze Situation nicht gerade zu genießen scheinen.*



Nachts hält Kaiser Hroka hier mit seinen Rittern Hof. Der Kaiser sitzt auf dem Thron unter dem Dach, neben ihm die Kaiserin, der Oberbefehlshaber und sein Hofkanzler. In der Nähe der Tore ist der Hof nicht überdacht. Hier wird getrunken, gegessen, Staatsangelegenheiten werden beraten, über Zivilprozesse gerichtet, während man sich von Duellen oder den menschlichen Narren unterhalten lässt, die entführt und hierher verschleppt wurden. Die beiden Kammerfrauen der Kaiserin wirken harmlos, sind aber tatsächlich Viraga, die als Meuchlerinnen ausgebildet wurden und als ihre Leibwächterinnen dienen.

- ❖ KREATUREN: Kaiser Hroka, Kaiserin Soria, zwei Viraga-Kammerfrauen, zwanzig Orkwächter, Adlige und Würdenträger sowie die beiden bemitleidenswerten Narren Reft und Logas.

## 8. BURG

*Eine halbwegs erhaltene Burg ragt hinter dem Audienzhof auf. Banner flattern stolz in der Luft.*

In der Burg befinden sich die Privatgemächer des Kaisers und der Kaiserin, ebenso wie die Unterkünfte der Leibwächter und Bediensteten. Hranga Gala lebt ebenfalls hier, in seinem eigenen Gemach mit ein paar Orkmätrissen.

- ❖ KREATUREN: Hranga Gala.
- ❖ SCHÄTZE: Im Keller liegt eine Schatztruhe. Hranga Gala hat den Schlüssel. Um den Inhalt der Truhe zu bestimmen, würfle zweimal auf der Tabelle für wertvolle Gegenstände und 1 Mal auf der Tabelle für kostbare Gegenstände (siehe Seiten 188 und 190 im *Spielleiter-Handbuch*).

## 9. KAPELLE DER GÖTTER

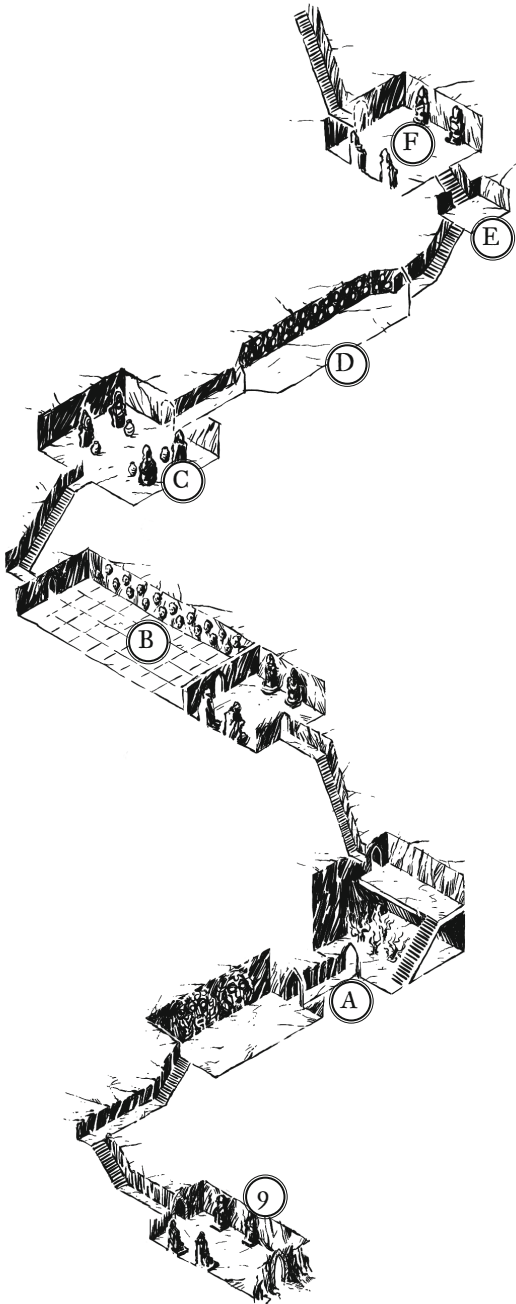
*Im überwucherten alten Stadtpark unter der Festung Auge der Rose findet ihr die Ruinen einer kleinen, verfallenen Kapelle, die den Göttern der Natur gewidmet war. In der inneren Kammer ist der Alkoven, der in die Bergwand gebauen wurde, noch immer intakt, auch wenn Kletterpflanzen hier Wurzeln geschlagen haben. Vier Steinstatuen stehen in der Kammer, die Münder weit aufgerissen.*

Die hier dargestellten Götter sind Strom, Klage, Lehm und der Nachtwandler. Falls jemand in die halb aufgerissenen Münder pustet, kann man die Töne eines verminderten Akkords vernehmen, insgesamt vier Grundtöne mit je zwei Halbtönen. Der Kopf auf der dritten Statue ist allerdings zersprungen und produziert daher keinen Ton. Falls jemand den fehlenden Ton pfeift, während in die Münder der drei verbleibenden Statuen gepustet wird, schwingt eine verborgene Tür auf. Die Abenteurer können die Chiffre mithilfe von Mergolenes Gedicht (siehe Kasten oben) entschlüsseln. Die Elfen haben dieses im Chor klingende Rätsel erfunden, weil Orks und andere Biester solche Musik nicht verstehen.



### MERGOLENES GEDICHT

Träge hallen vier göttliche Küsse  
Sprich, Strom!  
Schweig, Klage!  
Das Gefäß den Gott Lehm formt  
Dem Wandler der Nacht die  
Schlange entkommt  
Die Festung betrete durch des  
Baumes Frucht



Die Geheimitür enthüllt einen Geheimgang von der Kapelle bis zur Bibliothek im Schloss von Auge der Rose (Schauplatz 2 auf der Hauptkarte). Die Abenteurer müssen allerdings auf dem Weg mehrere gefährliche Fallen überwinden, die du auf der Karte zur Linken siehst. Die Fallen werden unten beschrieben.

**A - HALLE DER BLICKE:** An den Wänden neben einer verschlossenen Tür befinden sich Reliefs von Gesichtern der vier Gottheiten. In Stroms Mund findet man eine Druckplatte, die beiseitegeschoben werden kann, wodurch innerhalb weniger Minuten ein paar Hundert Liter Wasser aus ihrem Mund strömen. Sobald der Wassertank leer ist, lässt sich die Tür gefahrlos öffnen. Ist der Tank nicht leer, fließt das Wasser in den Gang hinter der Tür, wenn diese geöffnet wird. Das Wasser begünstigt das rasche Wachstum stacheliger Ranken, die aus dem Holzboden schießen. In nur fünf Minuten werden die Pflanzen die Tür vollständig blockieren, in fünfzehn Minuten haben sie sich in den oberen Bereich ausgebreitet und ihn völlig versperrt.

**B - HALLE DER STATUEN:** Im Gang befinden sich Statuen der vier Gottheiten und hinter der Pforte finden sich mehrere Versionen ihrer Gesichter in der Wand. Bevor sie weitergehen können, müssen die Abenteurer den Mund von Klages Statue verstopfen, sonst schießen aus all ihren Gesichtern Sporen, falls auf die Druckplatten in der Mitte des Ganges getreten wird. Die Sporen sind halluzinogen und zählen als Gift mit einer Wirkkraft von 7. Jeder, der von den Sporen beeinflusst wird, ist verwirrt und könnte Visionen davon haben, wie die Statuen zum Leben erwachen – hierbei handelt es sich jedoch nur um eine Illusion.

**C - HALLE DER URNEN:** Statuen der vier Gottheiten stehen im Raum und vor jeder von



ihnen befindet sich eine Urne. Falls die Abenteurer Lehms Urne drehen, öffnet sich ein Geheimgang.

**D – HALLE DER FINSTERNIS:** Ein Gang mit unzähligen verzerrten Gesichtern der Gottheiten muss in völliger Finsternis durchschritten werden, sonst kriechen Schlangen aus den Mündern und greifen an.

- ❖ **KREATUREN:** 4W6 Giftschlangen (siehe Seite 127 im *Spielleiter-Handbuch*). Ihr Gift ist tödlich und hat eine Wirkkraft von 5.

**E – HALLE DES BAUMES:** Noch ein Raum mit Statuen der vier Gottheiten, ebenso wie einem Relief einer Landschaft an allen vier Wänden. Im Relief befindet sich nur ein einziger Baum und falls die Abenteurer auf die einzelne Frucht drücken, öffnet sich die letzte Tür, die zur Bibliothek der Festung (Schauplatz 2 auf der Karte) führt.

**F – KAMMER DES WISSENS:** Eine kleine Neben-kammer im Raum mit den Statuen der Gottheiten beinhaltet das sogenannte Buch des Wissens auf einem Lesepult. Es ist in einer unbekannt Sprache verfasst, die allen aber irgendwie vertraut vorkommt. Das Buch verleiht einen Ausrüstungsbonus von +2 und einen W8 Artefaktwürfel auf jeden Wurf auf Wissen. Das Buch kann nicht repariert werden. Falls sein Ausrüstungsbonus auf 0 sinkt, fällt es auseinander und ist unwiderruflich zerstört.

- ❖ **SCHÄTZE:** Buch des Wissens.



## MONSTER UND NSC

Die wichtigsten Monster und NSC in Auge der Rose werden hier beschrieben. Monster und Kreaturen, die hier nicht aufgelistet werden, haben dieselben Werte wie im Bestiarium oder dem Kapitel über Völker im *Spielleiter-Handbuch*.

### HROKA DER ERSTE UND BESTE

Der Orkkaiser des Urhur-Clans ist äußerst groß und ein mächtiger Krieger, aber das gute Leben hat seine Leibesmitte etwas anwachsen lassen. Seine fürstliche Tracht, mit Zierwerk und Bemalungen, wie man sie sonst nur bei den Kindern und Frauen der Menschen sieht, mag auf manchen Besucher amüsant wirken.

Er bemüht sich, ein gerechter und starker Anführer zu sein, aber wie alle männlichen Orks leidet er unter einem brutalen Temperament. Hroka hat zudem eine Schwäche für Schmeicheleien und erträgt es nicht, öffentlich kritisiert zu werden. Soria und Hranga Gala vertraut er als Berater fast blind. Die meisten seiner Ideen erhält er allerdings aus seinen Träumen, weshalb er es vorzieht, schwierige Entscheidungen zu überschlafen. Er ist sich dessen nicht bewusst, aber Iridne berät ihn im Schlaf.

**STÄRKE 6, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** Nahkampf 4, Manipulation 3, Menschenkenntnis 2, Wissen 2

**REPUTATION:** 9

**AUSRÜSTUNG:** vergoldeter Krummsäbel, Plattenrüstung



## KAISERIN SORIA

Hrokas Gattin strahlt Macht und Intelligenz aus und ist eine fähige Orkin mit mächtigen Kontakten unter den Viraga. Genau wie ihre Schwestern könnte sie als Mensch durchgehen. Soria liebt Hroka wahrhaftig und will ihn darin unterstützen, seine Orknation aufzubauen. Weniger orthodoxe Lösungen sind ihr zur Erlangung ihrer Ziele nicht fremd, einschließlich unheiliger Allianzen mit anderen Völkern. Soria und Hranga Gala können einander nicht leiden. Soria hat vor kurzem die Mantelspange Blutstern (siehe Seite 25) mit dem Rubin Iridne von ihrem Gatten erhalten und trägt sie zu jeder Zeit, außer, wenn sie schläft.

Kaiserin Soria ist eine Hauptakteurin in der Kampagne *Der Zorn des Raben*. Mehr über sie erfährst du in Kapitel 2. Dort findest du auch ihre Werte.

## LEIBWÄCHTERINNEN DER KAISERIN

Die zwei Viraga-Orkinnen beschützen Kaiserin Soria mit ihrem Leben.

**STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 3, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** Heimlichkeit 4, Nahkampf 4, Auskundschaften 3, Bewegen 3, Fernkampf 3

**TALENTE:** Weg des Mörders 2

**AUSRÜSTUNG:** Krummsäbel, Kurzbogen, verstärkte Lederrüstung

## HRANGA GALA

Hranga Gala, ein menschlicher Gauner, ist groß, dunkel, schlaksig und übermäßig mit Schnickschnack behängt, was zusammen mit seinem zwielichtigen Lächeln eher seine wahre Natur verrät, als dass es den angestrebten noblen Eindruck vermittelt. Er entkam seinen Verfolgern und landete unter seltsamen

Umständen hier als Berater des Orkkaisers. Gala hat sich der Rolle angenommen, ihm zu vermitteln, wie sich ein Weltherrscher zu verhalten hat, Dinge, die er sich aus den Fingern saugt, wenn sie verlangt werden. Deshalb sind die Sitten bei Hofe im Auge der Rose recht eigenartig. Gala ist äußerst darauf bedacht, unbegrenzten Zugriff zu Speisen, Schutz, Wohlstand, Dienern und Bettgefährten zu haben und betrachtet jeden Menschen als Bedrohung für seinen Posten. Eigentlich kam er unter einem anderen Namen zur Welt, den er aber änderte, damit die Orks ihn aussprechen können. Während des Abenteuers wird er versuchen, die möglichen Tricks, Lügen und Geheimnisse der Abenteurer zu enthüllen.

**STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 4, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** Manipulation 4, Fingerfertigkeit 3, Menschenkenntnis 3, Darbietung 2, Wissen 2

**AUSRÜSTUNG:** Dolch, Phiole mit Gift (tödlich, Wirkkraft 7), Schlüssel zum Keller, Ringe und Schmuck (Wert: 2W6 Silber insgesamt)

## MEISTER ANSELM

Anselm ist ein Mensch, ein gebildeter alter Mann aus der Nähe von Vivend, der von den Viraga hierher gelockt wurde. Er behauptet, er könne die Überreste der Dokumente in der Bibliothek lesen, um am Leben zu bleiben, denkt sich das aber alles aus, wie es grad passt. Er will vor allem vor den Orks gerettet werden.

**STÄRKE 1, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 4, EMPATHIE 2**

**FERTIGKEITEN:** Wissen 4

## ULLT

Der Kommandant der Festung ist ein hoch



aufragender Ork mit vernarbter Visage, die zahlreiche blutige Schlachten bezeugt. Ullt glaubt, dass Kaiser Hroka über die Jahre viel zu sanftmütig geworden ist und betrachtet sich als künftigen Ersatz.

**STÄRKE 6, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 2**

**FERTIGKEITEN:** Kraft 3, Nahkampf 3, Menschenkenntnis 2

**TALENTE:** Weg des Feindes 2

**REPUTATION:** 3

**AUSRÜSTUNG:** Zweihänder, Kettenhemd

## ORKGARDE

Die Wächter und Krieger im Auge der Rose gehören alle zum Clan der Urhur und haben sich mit dem Leben ihrem Kaiser Hroka verpflichtet.

**STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 2, EMPATHIE 1**

**FERTIGKEITEN:** Nahkampf 2

**TALENTE:** Bedrohlich 1, Sturmangriff 2

**AUSRÜSTUNG:** Krummsäbel, großer Schild, verstärkte Lederrüstung

## ORKDIENER

Im Auge der Rose befinden sich etwa einhundert Orks, die zum Hof gehören oder andere Dienste für den Clan ausüben. Diese Orks sind Bedienstete und kümmern sich um die alltäglichen Aufgaben.

**STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 2, EMPATHIE 1**

## ULMAYA

Die elfische Offizierin Ulmaya ist schon sehr alt, was sich an ihrer Haut zeigt, die an altes, poliertes Holz erinnert – ansonsten lässt sie sich ihr Alter aber nicht anmerken. Sie will mit ihren Rotläufern den in Blutstern gefangenen Rubin Iridne retten. Sie ist eine pflichtbewusste und ehrbare Kriegerin und wird versuchen, ihre Aufgabe plangemäß zu erfüllen. Sie ist allerdings keine Kriegstreiberin.

**STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 5, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** Nahkampf 4, Bewegen 3, Heilen 3, Heimlichkeit 3, Fernkampf 3, Wissen 3, Menschenkenntnis 2

**TALENTE:** Weg der Klinge 2, Blitzschnell 1, Schwertkämpfer 1

**REPUTATION:** 3

**AUSRÜSTUNG:** Langschwert, vier Wurfmesser, verstärkte Lederrüstung

## ALSURSO

Der silberhaarige, knorrige und sehnige Alsurso hinterlässt mit seinen kantigen Zügen und unverhohlenen geringschätzigen Blick einen unangenehmen Eindruck. Der Elf ist der zweite Offizier der Rotläufertruppe und seit einigen Jahrhunderten Ulmayas Partner und Liebhaber. Im Gegensatz zu Ulmaya liebt Alsurso allerdings den Krieg und ist zudem ein einge-





fleischter Rassist mit aristokratischem Gebaren. Er verachtet alle anderen Völker und hätte gegen einen Krieg mit den Orks nichts einzuwenden, da er sie für hinterlistigen und ungebildeten Abschaum hält. Anderen Elfen gegenüber verhält er sich freundlich und anständig. Alsurso ist ein gefürchteter Bogenschütze.

**STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3, EMPATHIE 2**

**FERTIGKEITEN:** Fernkampf 5, Bewegen 4, Heimlichkeit 3, Nahkampf 3, Manipulation 2

**TALENTE:** Schneller Schütze 3, Weg des Pfeils 2, Scharfrichter 2, Kaltblütig 1

**AUSRÜSTUNG:** magischer Langbogen (W8 Artefaktwürfel), Breitschwert, verstärkte Lederrüstung

## MERGOLENE

Geschlechtslos und haarlos handelt es sich bei Mergolene um ein druidisches Elfenwesen, das älter erscheint als es unter Elfen üblich ist. Er\*sie trägt Kleidung aus lebenden Pflanzen und besitzt die Fähigkeit, die Pflanzen im Park zu kontrollieren und sie zu Dingen wie Seilen zu verformen. Mergolene untersteht Ulmaya, würde aber eine diplomatische Lösung vorziehen. Mergolene versteht, dass die Herrschaft des Orkkaisers Hroka kompromittiert wäre, sollte die Mantelspange Blutstern mit dem Elfenrubin gewaltsam oder insgeheim entwendet werden. Er\*sie sähe es lieber, wenn die Orknation aufblüht. Alsurso betrachtet solches Gerede als Verrat, aber Ulmaya hat sich einverstanden gezeigt, die Waffen bis zum Morgen grauen ruhen zu lassen.

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 6, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** Wissen 4, Darbietung 3, Heilen 3, Manipulation 3, Menschenkenntnis 3

**TALENTE:** Weg der Gestaltwandlung 3, Weg der Heilung 2

**AUSRÜSTUNG:** Stab

## KLOTINDA

Bei Klotinda handelt es sich um einen Elfenrubin in der hölzernen Gestalt eines Baummenschen. Ihr Stammleib ist zehn Meter hoch und neigt sich oben zu einem Haupt, umschlungen von der Baumkrone, die als Haar dient. Von einem Dutzend kräftiger Äste gestützt, erinnert das Wesen eher an einen vielbeinigen, vielarmigen Riesengorilla, der auf seinen Knöcheln läuft. Der Rücken und die Zweige tragen Laubwerk, das in seiner stacheligen Form an die Blätter der Blau-Eiche erinnert. Mithilfe ihrer vielen Arme kann Klotinda wie eine riesige Spinne an der Klippe zur Festung Auge der Rose hochklettern und dabei bis zu zehn humanoide Wesen in den Zweigen tragen.

**STÄRKE 14, GESCHICKLICHKEIT 3**

**RÜSTUNGSSCHUTZ: 6 (RINDE)**

Monsterangriffe findest du auf Seite 77 im *Spielleiter-Handbuch*.

## IRIDNE

Iridne ist ein alter, großer und wertvoller Elfenrubin, der aktuell in der kaiserlichen Mantelspange Blutstern sitzt. Sie hat Klotinda bereitwillig verlassen, da diese ihr zu dominant war, und kehrte in ihre Rubingestalt zurück. Sie kann allerdings als sprechender Schatten einer Elfenfrau erscheinen oder via Träume kommunizieren. Die Orks tun Iridne leid, da sie einst die loyalen Diener der Elfen waren. Den Verrat ihres Volkes an ihnen möchte sie wiedergutmachen, indem sie Hroka hilft, eine Orkzivilisation aufzubauen. Sie genießt es, als Mantelspange bewundert zu werden. Iridnes Sicht der Dinge sollte am Ende des Abenteuers



offenbart werden, da keiner der Elfen damit rechnet. Mergolene wird Iridnes Haltung ohne zu zögern unterstützen.

Iridne kann den Abenteurern den größten Teil der Legende über Stanengist erzählen (siehe Kapitel 2).

#### VERSTAND 5, EMPATHIE 5

**FERTIGKEITEN:** Manipulation 5, Wissen 5, Menschenkenntnis 4



## EREIGNISSE

Hier werden Ereignisse vorgestellt, denen du die Abenteurer im Auge der Rose aussetzen kannst.

### DER FALSCHER RUBIN

Mergolene setzt sich auf die eine oder andere Art mit den Abenteurern in Verbindung und bietet ihnen eine Aufgabe an. Die druidische Person erklärt ihnen die heikle Lage, in der Kaiser Hroka steckt. Eine Attrappe des Rubins Iridne hat Mergolene mitgebracht, ein lebloser, aber wertvoller Edelstein, der gegen das Original ausgetauscht werden kann, „als wäre nichts passiert“, damit alle Beteiligten zufrieden sind. Mergolene überreicht den Abenteurern den Stein, falls sie sich bereiterklären, den Austausch vorzunehmen. Falls sie sowohl die Attrappe als auch den echten Rubin mitgehen lassen, haben sie einen großen Schatz in ihrem Besitz, aber auch den Zorn der Elfen wird ihnen für alle Ewigkeit im Nacken sitzen.

Mergolene kennt einen Geheimgang, der von der Kapelle der Götter im alten Stadtpark (Schauplatz 9 auf der Karte) zur Festung führt und gibt den Abenteurern das Gedicht mit auf den Weg, das dabei helfen soll, die Geheimtür zu öffnen (siehe Seite 99). Sie müssen es

allerdings selbst entschlüsseln, und da kein Elf die Kapelle betreten kann, ohne sich hinterher monatelang rituell zu reinigen, müssen sie alleine gehen. Für Nicht-Elfen gibt es keine derartigen Einschränkungen.

Mergolene besitzt drei magische Talismane in Form kleiner, kupferner Menschen, die an einer Halskette hängen. Der Kopf an jedem Talisman lässt sich abschrauben. Wenn Blut eines Orks, Zwergen, Elfen oder Menschen in den Talisman gegeben wird, nimmt die Trägerin einen Tagesabschnitt lang die Gestalt des Inhabers des Bluts ein, doch dafür muss der Besitzer am Leben sein. Die Trägerin erhält allerdings keine zusätzlichen Informationen oder Eigenschaften, nur die körperliche Gestalt. Falls die Abenteurer ein paar Orks erfolgreich heimlich entführen, können sie die Festung in ihren Gestalten unbemerkt betreten. Blut desselben Orks kann in die Talismane gegeben werden, um mehrere Kopien zu erschaffen.

### DER HERABLASSENDE ELF

Alsurso beleidigt ganz unverhohlen eine Abenteurerin, die aus einem anderen Volk stammt, und geht sogar so weit, sie zu einem Duell herauszufordern, sollte die Abenteurerin daran Anstoß nehmen. Im schlimmsten Fall brandmarkt Alsurso die Abenteurer als Feinde der Elfenvölker und wird sie nur noch als Gegner betrachten.

### EIN DIPLOMATISCHES MISSVERSTÄNDNIS

Die Abenteurer werden von den Orkwächtern und Würdenträgern für Gesandte eines anderen Herrschers gehalten. Sollten sie diese Rolle annehmen, müssen sie sich rasch einfallen lassen, woher sie stammen und aus welchem Grund sie den großen Kaiser besuchen. Sie werden schnell rausfinden, dass Kaiser Hroka erwartet, ausgiebig umschmeichelt zu werden



(am besten in jedem Satz). Solange sie das durchhalten, werden der Kaiser und der Hof zufrieden mit ihnen sein. Hranga Gala ist jedoch skeptisch und wird versuchen, sie zu bloßzustellen oder zu kompromittieren. Wie es aussieht, befindet sich ein weiterer „Gesandter“ bereits im Gefängnis der Festung. Der Kaiser will entscheiden, welches Volk seiner Gunst würdig ist, indem er die Gesandten in einem Zweikampf gegeneinander antreten lässt.

### DIE GESCHICHTE DES KRÄMERS

Der Krämer Valom, der in der Festung gefangen gehalten wird, weiß, dass Hranga Gala in seinem Gemach im Schloss Reichtümer versteckt, da er diskret gebeten wurde, sie zu schätzen. Der Fund würde den Berater vor dem Kaiser schlecht dastehen lassen.

### DIE BITTE DER KAMMERFRAU

Eine der Kammerfrauen der Kaiserin Soria bittet die Abenteurer (wenn sie sich in der Festung aufhalten) um ein geheimes Treffen mit der Kaiserin. Soria ist es leid, dass ihr Gatte im Schlaf mit einer anderen Frau spricht, und vermutet eine Verbindung mit dem Rubin Iridne. Sie ist für Vorschläge offen, einschließlich, den Stein gegen die Attrappe auszutauschen. Allerdings will sie den Kaiser auch auf keinen Fall bloßstellen. Um die Sache noch komplizierter zu machen, könnten Hranga Galas Spitzel die Unterhaltung belauschen. Die Abenteurer könnten der Kaiserin einfach von den Elfen und ihren Plänen erzählen, wodurch sie zu den Helden des Urhur-Clans werden und sich seine Freundschaft sichern würden. Dann erhalten sie Iridne, die die Kaiserin insgeheim gegen den falschen Rubin ausgetauscht hat. Die Elfen werden höchstwahrscheinlich abgeschlachtet und die Abenteurer werden unter denen, die womöglich überleben, keine Freunde finden.

### ANGRIFF DER ELFEN

Die Elfen und der Baummensch Klotinda werden beim Anbruch der Morgendämmerung den Rubin Iridne zurückholen, sollten die Abenteurer ihn bis dahin nicht bereits besorgt haben. Mergolene wird einen Nebel heraufbeschwören, der den Baumhirten, der die Klippe raufklettert, und die Bewegung der Rotläufer verbirgt. Die Elfen müssen sich auf das Überraschungsmoment verlassen – falls die Orks mobilmachen, wären die Elfen ganz klar in der Unterzahl.





### ABENTEUERSCHAUPLATZ: Dorf (am Meer)

*Die Sonne erhebt sich aus den Wellen und erhellte vier riesige, alles beherrschende Klippen vor dem großen Ozean im Osten. Ein starker Wind weht und trägt den Geruch von Seegras und eine eigenartige, wortlose Melodie von der Spitze der größten Säule heran. Tordalken, Möwen und Sturmreiter, denen nachgesagt wird, dass ihnen von Geburt an die Beine fehlen, umschwirren die Säulen, leben und sterben im Himmel. Am Fuße der Klippen erwacht der Tempel der Druiden zusammen mit den Dorfbewohnern unter dem Licht eines neuen Tages: Fischer beladen ihre Boote mit Netzen, Hirten führen ihre Herden in die Hügel und die Tempelnovizen sammeln Lehm vom Strand.*

## HINTERGRUND

Die Druiden des Sturmtempels sind allesamt Elfenkinder – Halbelfen, die für die Schöpfung verantwortlich und eng verwandt mit den

Elfen sind, die sie auch großgezogen haben. Kritre der Rufer, der heilige Singer der Druiden, unterhält sich täglich mit dem Meer und dem Himmel, und es heißt, er wecke die Winde, die das Land beherrschen, für ihr Tagwerk.

Legenden zufolge hat die See in vergangenen Zeiten viermal Geschenke im Tempel hinterlassen. Jetzt ist es erneut geschehen. Bei dem Geschenk handelt es sich um den legendären Hammer Skarns Fluch, der wiederentdeckt und insgeheim in den Tempel der Druiden gebracht wurde (falls die Abenteurer den Hammer bereits an einem anderen Ort gefunden haben, kannst du ihn durch ein anderes Artefakt aus Kapitel 6 im *Spielleiter-Handbuch* ersetzen). Jetzt wollen die Druiden ihren Besitz legitimieren, indem sie die Legende von den Geschenken der Meeresgötter ausnutzen, denn sonst würden die Zwerge verlangen, dass man ihnen die Waffe zurückgibt, da sie ihnen als Relikt gilt. Ihr Plan weist jedoch einige Probleme auf. Das



### EMPFOHLENE LEKTÜRE

Bevor ihr mit dem Abenteuer beginnt, empfehlen wir die Texte über Lehm und die Maha-Sprache auf Seite 41 im *Spielleiter-Handbuch*, ebenso wie die Abschnitte über die Elfenabkömmlinge auf Seite 50 im selben Buch. Mehr über den Hammer Skarns Fluch erfährst du dort auf Seite 141.

Geschenk liegt in einer verschlossenen Truhe in der Kammer der Winde und kann nur von jemandem geöffnet werden, der erfolgreich die Anweisungen entziffert und die Maha-Sprache von Lehm versteht. Kritre hat jedoch verkündet, dass die Druiden selbst das Geschenk nicht für sich beanspruchen und auch nicht jenem helfen dürfen, der die Chiffre entziffern will. Auch ist ihnen verboten, ihm die Maha-Sprache beizubringen. Dem Glauben der Druiden zufolge muss die Chiffre persönlich entschlüsselt werden, damit sie ihre Macht nicht einbüßt. Falls es den Abenteurern misslingt, kann die Spielleiterin Heilendes Messer oder die Zwerge einsetzen, um einen Teil der Sprache oder der Struktur zu entziffern.

Die Abenteurer können sich somit das Geschenk des Meeres aneignen, indem sie die Chiffre in der Kammer der Winde entschlüsseln. Offiziell zeigen sich die Druiden dabei hilfreich, aber manche versuchen, das Vorhaben insgeheim zu sabotieren. Im Tempel gibt es 26 Druiden, aber nur die mit Namen tragen in die Kleidung eingestickte Maha-Symbole.

## ANKUNFT

Die Abenteurer können Pelagia auf verschiedenen Wegen erreichen. Vielleicht haben sie eine Karte gefunden, die den Weg hierher weist, oder Legenden von dem Ort vernommen oder finden sich in einem der folgenden Ereignisse wieder:

### BYRNELS BITTE

Die Abenteurer werden von Meister Snidra angesprochen, einem Zwerg, der Byrnel aus dem Clan der Crombe dient. Er hat von den Taten der Abenteurer gehört und erklärt ihnen, dass Byrnel ihnen ein großzügiges Angebot unterbreiten will und in der Nähe von Pelagia auf sie wartet. Falls die Abenteurer Snidra nach Pelagia folgen, wird er sie zu den Hütten führen, bei denen Byrnel auf sie wartet (siehe das Ereignis Das Familienerbe auf Seite 121).

### DER TOTE DRUIDE

In einer Nacht, nachdem die Abenteurer ihr Lager aufgeschlagen haben, werden sie alle von demselben Traum heimgesucht. Eine Gestalt erscheint ihnen und bittet sie, ihren Geschwistern in Pelagia zu helfen. Sie erzählt, dass sie von einem Mann mit finsterner Seele erschlagen wurde, nur um sich ihre Haltung und Stimme via dunkler Magie anzueignen, damit er das Geschenk des Meeres stehlen kann. Am nächsten Tag entdecken die Abenteurer unweit von ihrem Lager die halb verbrannte Leiche eines Druiden mit einem Messer zwischen den Schulterblättern – so stellt sich, dass die wahre Identität nicht mehr feststellbar ist.

Es war der Blutmagier Ravi, der sich selbst in einem uralten Ritual verzaubert und die Identität einer der Druiden angenommen hat (nachdem er ihn ermordete). Es ist der Spielleiterin überlassen, welcher Druide in Wahrheit der Magier ist.



## LEGENDE

*Es heißt, die Menschen hätten bei Pelagia zum ersten Mal Fuß in das Rabenland gesetzt. Laut den Druiden werden hier zwischen den vier heiligen Monolithen die Winde des Landes geboren, saugen sich mit Regen voll und tragen das Wasser zu den Feldern und Wäldern. In diesen Tagen summt der Tempel erwartungsvoll. Der Tempel habe ein weiteres Geschenk erhalten, etwas, das laut Legenden bisher nur viermal geschehen ist, ein Geschenk, auf das nur die Würdigen Anspruch haben. Was es beinhaltet und wie es beansprucht werden kann, lässt sich nur schwer sagen.*



## SCHAUPLÄTZE

Hier werden Orte in und in der Umgebung von Pelagia beschrieben, die die Abenteurer besuchen können.

### 1. DER LEHMSTRAND

*Auf dem Weg zu den Säulen erkennt ihr ein paar jüngere Druiden in erdfarbenen Kutten, die am Strand mit Schubkarren und Schaufeln arbeiten.*

Novizen sammeln hier Schalentiere, aber ihre Hauptaufgabe besteht darin, Sand und Lehm für die Töpferei in ihren Schubkarren zusammenzutragen. Sie sind für gewöhnlich freundlich und zuvorkommend.

### 2. WEIDEFLÄCHEN

*Auf den Weideflächen unter der breitesten, südlichsten Säule weiden ein paar Schafe, Pferde und Ochsen. An einem der Torpfosten erkennt ihr ein Holzstück mit eigenartigen, aufgemalten Symbolen.*

Die Pferde gehören den Druiden, die Ochsen

### DAS GESCHENK UND DIE CHIFFRE

Ein wiederkehrendes Thema in diesem Abenteuer ist die Suche nach dem, was die Druiden das Geschenk des Meeres nennen. Das mächtige Artefakt hat sowohl in den Druiden als auch den Besuchern der Tempelgegend Gier ausgelöst. Um die steinerne Truhe zu öffnen, die das Geschenk enthält, müssen die Abenteurer erst die Chiffre entschlüsseln, die sie beschützt. Die Chiffre besteht aus Maha-Zeichen (siehe Seite 41 im *Spielleiter-Handbuch*) und kann mit den Symbolen entschlüsselt werden, die man überall in und um Pelagia findet. Mehr dazu erfährst du im Ereignis Die Chiffre auf Seite 122. Es ist dir als SL überlassen, wie wichtig die Chiffre in deinem Abenteuer sein soll, da manche Spielerinnen linguistische Herausforderungen genießen und andere nicht.

und Schafe dagegen den Dorfbewohnern. Für gewöhnlich kümmern sich ein paar Kinder um sie.

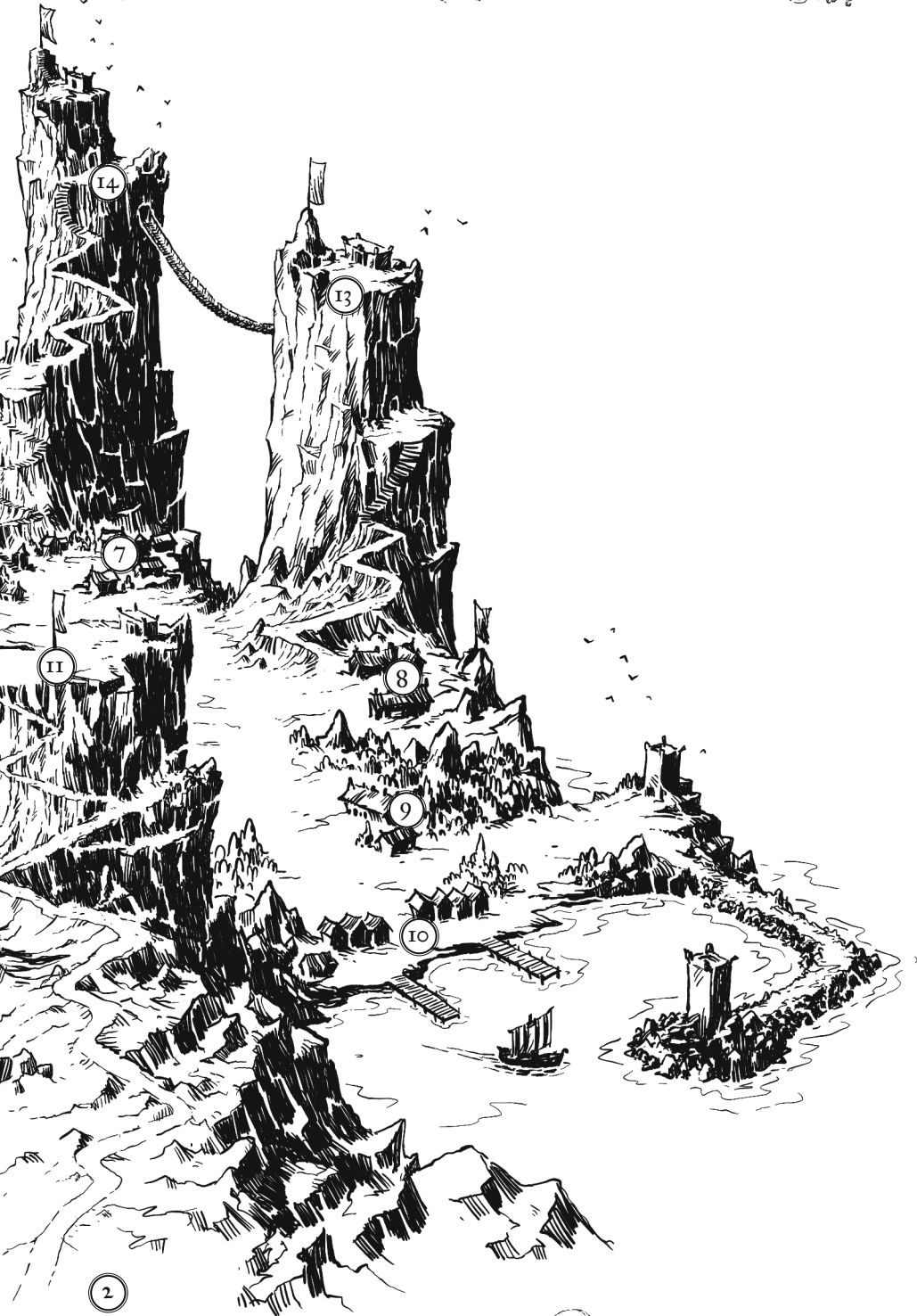
❖ **SYMBOLE:** das Maha-Zeichen auf dem Holzstück bedeutet: „Schließ das Tor.“





# PELAGIA









### 3. WÄCHTERS RUH

*Am Fuß des südlichsten Monolithen befinden sich zwei gigantische, in den Fels gemeißelte Alkoven. Sie sind hoch wie Tempeltürme mit einer glatten Oberfläche aus einem undurchsichtigen, gläsernen Gestein. Neben jedem Alkoven hängt an der Klippe eine leere Steinplatte aus demselben Material.*

Die Alkoven sind dreißig Meter hohe Portale, die mit einem Gestein versiegelt wurden, das an Obsidian erinnert. Das Material kann nicht bewegt, zerkratzt oder zerbrochen werden. Die Druiden könnten mitteilen, dass es sich bei den Alkoven um Portale handelt, aus denen eines Tages Riesen erscheinen werden, um das Land zu retten.

Der Obsidian kann nur vom Hammer Skarns Fluch zerbrochen werden, der sich in der Kammer der Winde befindet. Auch das Messer Skarns Krallen kann ihn zerkratzen, das Kritre bei sich trägt. Beide sollen von Skarn stammen, der Mutter der Drachen, die der Legende nach vom Zwergenkönig Oramund erschlagen wurde. Falls eine der Alkoven zerbrochen wird, erscheint ein Steintitan aus schwarzem Obsidian. Er wird die Aufgabe ausführen, die in der Maha-Sprache auf die Steintafel geschrieben wurde. Falls keine Aufgabe angegeben wurde, wird er in eine zufällige Richtung laufen, alles in seinem Weg zerstören und entweder an der Gebirgsgrenze der Verbotenen Lande oder nach 60 Tagen innehalten. Hat er seine Aufgabe erfüllt, bleibt er wie eine gewöhnliche Statue stehen.

❖ KREATUREN: Zwei schlafende Steintitanen.

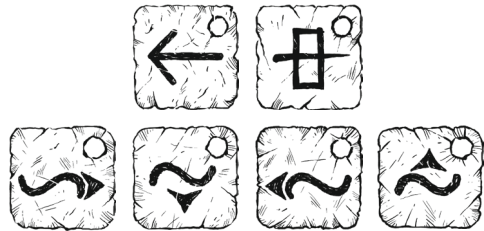
### 4. DAS TEMPELTOR

*Eine niedrige Steinmauer grenzt den Tempelbereich landwärts ab, scheint aber ansonsten nicht als Befestigung zu dienen. Ein Seil mit einer Glocke hängt rechts des geschlossenen Tors. Über*

*dem Tor befinden sich vier Maha-Symbole. An einem Schild neben dem Seil sind weitere Zeichen angebracht.*

Für gewöhnlich hält sich hier niemand auf, da der Tempel jedem offensteht und er daher auch keine Wachen hat, die Fremde fernhalten würden.

❖ SYMBOLE: Am Seil: „Öffne das Tor!“ – Über dem Tor hängen die Maha-Zeichen für die vier Winde: Eurus, Notus, Zephyrus und Boreas (man beginnt stets mit Eurus, der die Menschen ins Rabenland gebracht hat).



### 5. BESUCHERHÜTTEN

*Hinter dem Tor befindet sich zur Linken Hütten, in der Leute wohnen, die offensichtlich keine Mönche sind.*

Fremde Besucher des Dorfes kommen gegen eine kleine Spende in den Hütten unter. Alternativ kann man auch eine Unterkunft im Gasthof (9 auf der Karte) bezahlen oder eigene Zelte aufstellen.

❖ KREATUREN: Byrnel, Meister Snidra und ein paar andere Zwerge, die Spielleiterin kann weitere Charaktere hinzufügen.

### 6. KRANKENHAUS

*Ein Langhaus steht in wunderschöner Lage vor einem Wäldchen. Davor hockt ein Fischer, der*

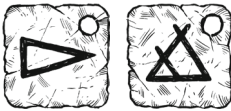


sich die Hand mit einem Fischspeer verletzt hat, und eine alte Frau, die schwer atmet und die von einer Freundin versorgt wird. An der Tür hängt eine Tafel mit Maba-Zeichen.



Die Druiden sind berühmt für ihre Heilkünste und helfen den Kranken und Verwundeten nicht nur mit traditionellen Heilkräutern, sondern auch mit Magie. Eine Freifläche in der Nähe des Wäldchens dient ebenfalls der Heilung. Elfen zelten bei ihrem Besuch in Pelagia gewöhnlich zwischen den Bäumen.

- ❖ KREATUREN: Regen und Boden, sowie weitere Druiden.
- ❖ SYMBOLE: „Haus der Heilung“



## 7. DIE WOHNHÄUSER DER DRUIDEN

Unter dem hohen, nördlichen Monolith steht eine kleine Ansammlung schlichter, steinerner Häuser umgeben von einer niedrigen Mauer. Novizen stochern im Kräutergarten umher. Ein größeres Gebäude scheint einen Hörsaal zu beherbergen.

Im Hörsaal hängen zwei Gemälde und die Druiden können erzählen, dass sie „Die Große Jagd“ und „Halgan wird verwundet und Merivin erschlagen“ heißen.

- ❖ KREATUREN: Keldra die Verdienstvolle, Jagender Luchs, Weißer Wolkenflug.
- ❖ SYMBOLE: Die Titel der Gemälde



## 8. TÖPFEREI

Unter der östlichen Klippe steht ein kleines, eckiges Gebäude. Rauch steigt aus den Brennöfen im Innern auf. Schmutzige Novizen stellen neu hergestellte Tongegenstände zum Trocknen auf Holzregale. Über der Tür sind zwei Maba-Zeichen in Form von Tontafeln angebracht.

- ❖ KREATUREN: Glühendes Himmelsfeuer.
- ❖ SYMBOLE: Über der Tür: „Töpferei“ – Drinnen befindet sich eine Reihe Maba-Tafeln, händige den Spielerinnen die Ausdrücke auf Seite 124 aus.



## 9. GASTHAUS „DREI KLEINE SCHWARZE SCHLANGEN“

In die Landschaft über dem Fischerdorf schmiegt das Gasthaus „Drei kleine schwarze Schlangen“. Das Schild mit den Maba-Zeichen schwingt in der Meeresbrise.

Der schlichte Gasthof für Fremde wird vom ehemaligen Novizen Heilendes Messer geführt. Besucher können sich hier eine Unterkunft in den freien Räumen anmieten.

- ❖ KREATUREN: Heilendes Messer.
- ❖ SYMBOLE: Das Schild des Gasthauses: „Drei Kleine schwarze Schlangen“





## 10. FISCHEREIHAFEN

*Dem Wasser am nächsten liegen ein paar Hütten, in denen die Fischer auch ihren Fang feilbieten, sowie die an ihren Anlegestellen vertäuten Kutter. Der Geruch des Meeres dringt euch ebenso heftig in die Nasen wie das weniger angenehme Aroma der Fischinnereien.*

Ein paar Boote gehören den Druiden. Die Dorfbewohner verhalten sich größtenteils freundlich. Ein kleines steinernes Leuchtfeuer steht an den Bootsstegen, wird aber nur bei Nebel entzündet.

## 11. SÜDKLIPPE

*Der Pfad zur niedrigeren, aber breiteren Südklippe führt an den Weideflächen vor dem Tempel vorbei. Oben befinden sich ein kleines Gebäude, ein Leuchtfeuer und ein im Wind wehendes Banner.*

Wenn Kritre auf der Klippe singt, wird das Leuchtfeuer nicht entzündet, da es seine Gespräche mit den Winden stören würde. Oben auf der Südklippe finden die Abenteurer eine Sonnenuhr – eine mannshohe Steinsäule und Einkerbungen in einem Bogen im Klippenstein für die Stunden des Tages. Zwei flache Tontafeln mit Maha-Zeichen für die Sonne und den Halbmond zeigen an, wo die Sonne und der Mond aufgehen. Die Tafeln werden jeden Tag bewegt. Der Druide, der sie weiter rückt, wird ihre Funktion erklären, wenn man danach fragt, ihm ist aber nicht gestattet, zu verraten, wofür die Zeichen stehen.

- ❖ SYMBOLE: Sonne, Mond bei der Sonnenuhr – der Mond zeigt in verschiedene Richtungen, je nachdem, ob er ab- oder zunimmt. Auf dem Banner sieht man das Symbol für Notus.



## 12. WESTKLIPPE

*Die Westklippe fällt steil ab. Nach oben, wo es kein echtes Plateau gibt, gelangt man über eine steile Treppe.*

Die Klippe wird nur selten genutzt, da der Wind nur selten aus westlicher Richtung weht. Oben schmiegt sich eine kleine Kapelle an die Klippe.

- ❖ SYMBOLE: Auf dem Banner sieht man das Symbol für Zephyrus.



## 13. OSTKLIPPE UND KAMMER DER WINDE

*Seeschwärme, Tordalken und andere Meeresvögel umschwärmen den östlichen Monolithen und kreischen wild, wenn ihnen jemand zu nahe rückt. Auf einem Halbplateau knapp unter der Spitze könnt ihr Höhleneingänge erkennen. Von dort aus setzt ihr den Aufstieg über Leitern fort. Eine Hängebrücke zur Nordklippe schwingt im Wind.*

Auf dem höchsten Plateau der Klippe befinden sich eine kleine Kapelle und Klampen, um Seile zu sichern, mit deren Hilfe man die Eier der Meeresvögel von den äußeren Rändern der Klippe einsammeln kann. Auf dem Banner sieht man das Symbol für Euros.





Von dem Zwischenplateau zehn Meter unterhalb der Spitze der Klippe öffnen sich Höhleneingänge, die in die vier Windrichtungen weisen. Die Höhlen führen in einen kreisrunden Raum inmitten der Klippe, die Kammer der Winde. In den Höhlen wirken die Winde verstärkt und so mancher Besucher wurde schon aus den Höhlen geblasen und ist in den Tod gestürzt. Aber der Wind weht in Böen, ähnlich den Atemzügen, und die Abenteurer können in Alkoven in den Wänden Schutz suchen. In der Kammer der Winde heben sich die Winde gegenseitig auf und es entsteht eine Windstille.

Die Steintruhe mit dem Geschenk des Meeres befindet sich hier. An den Wänden stehen Gestelle mit fünf einfachen stumpfen Schwertern und fünf stumpfen Messern. Außerdem werden in weiteren Gestellen sämtliche Maha-Zeichen gezeigt, die sich im Tempel befinden. Sie werden in einem Handzettel auf Seite 124 aufgelistet, den du den Spielern aushändigen kannst. Die Symbole stecken auf unterschiedlich geformten Stangen. Sie fungieren als Schlüssel, wenn sie in der richtigen Anordnung in die Löcher der Truhe gesteckt werden. Siehe das Ereignis Die Chiffre.

#### 14. NORDKLIPPE

*Die Nordklippe ist die höchste und meistbesuchte. Auf der unteren Ebene halten die Druiden tägliche Andachten ab. Die Älteren werden in Körben mittels Seilwinden hochgezogen. Auch hier fliegen viele Vögel umher.*

Kritre der Rufer lebt mit seinen Novizen in den Höhlen und kann meistens hier aufgefunden werden, wenn er nicht gerade eine der anderen Klippen besucht, um die vorherrschenden Winde zu begrüßen. Die Kapelle ist größer als auf den anderen Klippen. Auch hier finden sich auf der Klippe Klampen, um Seile

zu befestigen, mit deren Hilfe man die Eier der Meeresvögel von den Rändern der Klippe einsammeln kann. Jeden Morgen legt Kritre auf dem Plateau eine Tontafel mit dem Symbol des Windes, der herrschen soll, in einen Kreis aus Maha-Zeichen. Die Abenteurer können den Wind ändern, indem sie das Symbol austauschen, und einen Sturm verursachen, wenn sie das Zeichen für „riesig“ über den Wind legen. Solche Mätzchen werden aber nicht auf das Verständnis der Druiden stoßen.

- ❖ KREATUREN: Kritre der Rufer.
- ❖ SYMBOLE: Auf dem Banner sieht man das Symbol für Boreas.



#### EINE LANDKARTE

*Was ihr zunächst für Ackerland gehalten habt, erscheint bei näherer Betrachtung eine Karte aus Tontafeln, Steinen und Pflanzen zu sein.*

Bei dem Ackerland auf dem Hügel handelt es sich um eine eher ungenaue Karte der Verbotenen Lande, die aus Steinen, Teichen und Pflanzen besteht. Die größten Orte und Gebiete sind dargestellt, jeder mit seinem eigenen Maha-Zeichen. Jeden Tag legen die Druiden etwa zwanzig Symbole mit Winden, Reden, Feuer, Wolken und anderem auf die Karte, um somit das lokale Wetter zu beeinflussen.

- ❖ SYMBOLE: Die Zeichen für die Orte können genutzt werden, um den Titanen aus Wächters Ruh dorthin zu führen. Verknüpft man ein Ortszeichen beispielsweise mit „Geh“, „Haus“ und „Töte“ würde das etwa einen Titanen veranlassen, dorthin



zu laufen und die gesamte Siedlung zu zerstören. Werden die Zeichen in umgekehrter Reihenfolge platziert, wird der Titan stattdessen erst Pelagia verwüsten und dann an den genannten Ort gehen.



## MONSTER UND NSC

Die wichtigsten Monster und Nichtspielercharaktere in Pelagia werden hier beschrieben. Monster und Kreaturen, die hier nicht aufgelistet werden, haben dieselben Werte wie im Bestiarium oder dem Kapitel über Völker im *Spielleiter-Handbuch*.

**MAHA-SYMBOLS:** Alle Druiden im Tempel tragen ihre Namen als Maha-Zeichen auf ihrer Kleidung gestickt.



### KRITRE DER RUFER

Kritre, der gegenwärtige Rufer des Tempels, ist ein Elfenkind im mittleren Alter mit rasierem Schädel und gestutztem Bart. Es ist nahezu unmöglich, mit ihm zu kommunizieren, da er in der Welt der Winde zu leben scheint und für gewöhnlich damit beschäftigt ist, zu singen oder Unverständliches in die Klippenwände zu ritzen. Dafür benutzt er das gebogene Messer Skarns Kralle, bei dem es sich um

die Kralle der uralten Drachin Skarn handeln soll. Im Kampf durchdringt es mühelos jede Rüstung. Kritre könnte abrupt eine andere Klippe hinaufrennen und seine Novizen müssten sich ranhalten, um mit ihm mitzuhalten. Als das Geschenk des Meeres im Tempel auftauchte, war es Kritre, der verkündete, dass weder Elfen noch Elfenkinder es für sich beanspruchen dürfen, eine Tat, die so manch einen verärgert hat.

**STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 4, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN: WISSEN 3, HEILEN 2**

**TALENTE:** Weg der Hellsicht 3

**REPUTATION:** 3

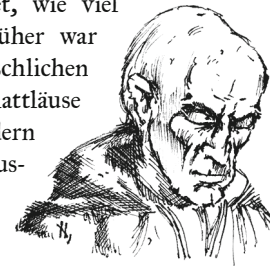
**AUSRÜSTUNG:** Das Messer Skarns Kralle (umgeht Rüstung)

❖ **SYMBOLS:** Im Griff von Skarns Kralle befindet sich das Zeichen für „Messer“.



### KELDRA DIE VERDIENSTVOLLE

Keldra ist eine blinde Druidin, die schon mehrere Hundert Jahre alt ist und immer wieder laut verkündet, wie viel besser doch alles früher war und dass sich die menschlichen Eindringlinge wie Blattläuse in den dichten Wäldern des Rabenlandes ausbreiten. Nur Elfen und Elfenkinder seien die Schöpfungen





von Lehm, während Zwerge und Orks als ihre Diener toleriert werden. Sie unterstellt Kritre öffentlich, dass er durchgedreht sei und als Rufer ersetzt werden sollte. Keldra hat ein ungestümes Temperament. Allein kann sie nicht viel ausrichten, aber manch einer hört ihr zu. Gelegentlich gibt sie prophetische Tiraden von sich.

**STÄRKE 1, GESCHICKLICHKEIT 1, VERSTAND 3, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** Heilen 4, Menschenkenntnis 2, Wissen 2

**TALENTE:** Weg der Heilung 3, Weg der Gestaltwandlung 2

**AUSRÜSTUNG:** Stab, Amulett mit Maha-Zeichen (Wert: W6 Silber)



### JAGENDER LUCHS

Jagender Luchs ist ein stiller, introvertierter, aber äußerst kompetenter und pflichtbewusster Druide. Er trifft in Ermangelung eines tatsächlichen Anführers die meisten Entscheidungen im Tempel. Jagender Luchs glaubt wirklich, dass die See ein Geschenk zurückgelassen hat, und ist entschlossen, dem Prozess nicht im Weg zu stehen. Er führt oft magische Rituale durch und gilt als sehr gelehrt. Jagender Luchs ist ein fähiger Druidenmagier, der unter anderem den Geist wilder Tiere übernehmen kann, um sich ihre Sicht zunutze zu machen. Auch kann er alle Lebewesen zur Unterstützung an seine Seite rufen. Ein Wolfsrudel im nahegelegenen Wald eilt ihm zu Hilfe, wenn ein Kampf ausbricht, und im Notfall taucht sogar der Pegasus Velakia auf.

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3, EMPATHIE 2**

**FERTIGKEITEN:** Heimlichkeit 3, Nahkampf 3, Bewegen 2

**TALENTE:** Weg der Gestaltwandlung 2

**AUSRÜSTUNG:** Speer, Messer



### WEISSER WOLKENFLUG

Weißer Wolkenflug ist ein äußerst geselliges und freundliches Elfenkind und die Enkelin von Keldra, um die sie sich sehr kümmert. Sie versucht oft, die scharfen Worte ihrer Groß-



mutter durch Scherze zu mildern. Als Teil ihres Tagesablaufs kümmert sie sich um die Gärten mit den Gewürzen und magischen Kräutern.

Weißer Wolkenflug teilt insgeheim die Meinungen ihrer Großmutter und will nicht hinnehmen, dass das Geschenk des Meeres den Händen der Elfenkinder entrissen wird. Sie ist mit Glühendes Himmelsfeuer verbündet, wird aber versuchen, die Fremden kennenzulernen, um ihre Absichten zu ergründen und sie, falls möglich, zu behindern.



**STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3,  
EMPATHIE 4**

**FERTIGKEITEN:** Handwerk 2, Heilen 2, Manipulation 2, Menschenkenntnis 2, Nahkampf 2

**TALENTE:** Weg der Heilung 2

**AUSRÜSTUNG:** Messer



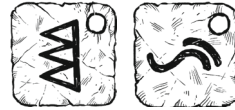
### GLÜHENDES HIMMELSFUEHR

Der weitgereiste Händler von Töpferwaren lebt im Tempel, besucht aber oft elfische Siedlungen und andere Orte. Er ist mit seinem silbernen Haar ein imposanter Anblick und kennt sich gut mit Keramiken aus. Glühendes Himmelsfeuer ist diplomatisch, verachtet insgeheim aber Menschen und blickt auf jeden herab, der kein Elfenblut in sich trägt. Zufällig gelang es ihm, auf einer seiner Reisen in einem Dorf Skarns Fluch, den Gotteshammer der Crombe-Zwerge, zu ergattern. Glühendes Himmelsfeuer erkannte, dass die Zwerge ihn zurückverlangen würden, weshalb ihm die Idee kam, ihn als Geschenk des Meeres in die Steinruhe zu legen und somit den Besitz des Artefakts durch die Elfenkinder zu legitimieren. Er ahnt, dass der Hammer Wächters Ruh öffnen kann, und träumt davon, mit den Wächtern die Verbotenen Lande endgültig von den Menschen zu befreien. Zu seiner Enttäuschung verfügte Kritre, dass weder Elfen noch Elfenkinder das Geschenk des Meeres beanspruchen dürfen. Glühendes Himmelsfeuer ist nun bestrebt, die Öffnung der Truhe hinauszuzögern, und trachtet Kritre nach dem Leben, in der Hoffnung, dass ein neuer Rufer das Dekret aufheben werde. Er wagt es jedoch nicht, öffentlich zu agieren.

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 3,  
EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** Handwerk 3, Manipulation 3, Menschenkenntnis 3, Nahkampf 2

**AUSRÜSTUNG:** Kurzschwert, 2W6 Silber



### REGEN UND BODEN

Die rundliche Heilerin des Tempels wird Regen und Boden genannt. Zusammen mit Jagender Luchs, von dem allgemein bekannt ist, dass er ihr Liebhaber ist, beherrscht sie sowohl die traditionellen Heilkünste als auch ihr magisches Gegenstück. Regen und Boden legt ein leicht arrogantes Verhalten an den Tag und gibt gerne mit ihren Fähigkeiten an, zeigt sich aber im Großen und Ganzen allen Lebewesen gegenüber mitfühlend.

**STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3,  
EMPATHIE 2**

**FERTIGKEITEN:** Heilen 3, Handwerk 2

**TALENTE:** Weg der Heilung 3

**AUSRÜSTUNG:** keine



### SCHLANGENFREUDE

Der jüngere Druide Schlangenfriede ist ein heiterer Geselle, der kühner und gelenkiger ist als die meisten. Er fischt liebend gerne während eines Sturms oder klettert die Seile an den Klippen hinab, um Vogeleier einzusammeln. In seiner täglichen Rolle zeigt er sich als talen-

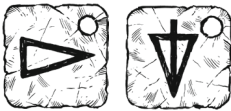


tierter Sänger, der bei Kritre in der Lehre ist und ihm auch als sein Helfer zur Seite steht. Glühendes Himmelsfeuer versucht, Schlangenfremde davon zu überzeugen, Kritre loszuwerden und ihn zu ersetzen.

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 2, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** Nahkampf 3, Bewegen 2, Darbietung 2, Fingerfertigkeit 2

**AUSRÜSTUNG:** Speer, Messer



### HEILENDES MESSER

Der ehemalige Novize Heilendes Messer leitet das Gasthaus „Drei kleine schwarze Schlangen“. Er beherrscht die Maha-Sprache und sieht es mit den Regeln nicht so eng wie die Druiden. Die Spielleiterin kann daher Heilendes Messer einsetzen, um den Spielern mit der Chiffre auszuweichen. Heilendes Messer ist sich allerdings durchaus bewusst, wie viel seine Hilfe wert ist und verlangt eine entsprechende Gegenleistung.

**STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** Handwerk 2, Manipulation 2, Menschenkenntnis 2, Nahkampf 1

**AUSRÜSTUNG:** Messer, 2W6 Kupfermünzen

### BYRNEL AUS DEM WÄCHTER-CLAN

Der alte Byrnel ist ein edler und in die Jahre gekommener Magistrat und Diplomat aus dem Zwergenclan Crombe. Offiziell will er im Tempel seinen Respekt zollen, möchte aber, falls möglich, auch seinen Anspruch auf das

Geschenk des Meeres geltend machen. Tatsächlich ist er sich bewusst, dass die Druiden Skarns Fluch ausfindig gemacht haben, und ihm wurde aufgetragen, den Hammer mit allen Mitteln nach Skarnhall zurückzubringen. Die ganze Angelegenheit ist politisch gesehen recht heikel, und Byrnel zieht es vor, weiterhin gute Beziehungen zu den Elfenkindern zu führen. Er hat einen Diener und eine zwergische Leibwächterin dabei, die für gewöhnlich unter sich bleiben.

Bei Byrnels Leibwächterin handelt es sich um die Prinzessen der Crombe, Arvia Hünhalt, die unter dem Namen Hünwut agiert. Byrnel kennt die wahre Identität der Prinzessin, ahnt aber nicht, dass sie den Hammer Skarns Fluch für sich haben will.

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 4, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** Wissen 3, Manipulation 3, Menschenkenntnis 3, Nahkampf 2

**REPUTATION: 2**

**AUSRÜSTUNG:** Kriegshammer

### HÜNWUT

Byrnels Leibwächterin Hünwut ist eigentlich die Prinzessin der Crombe, Arvia. Mehr über sie erfährst du auf Seite 43.

### MEISTER SNIDRA

Der Zwerg Snidra arbeitet für Byrnel, stammt aber aus dem Clan der Caniden. Er ist von kleiner Statur und wachsam, fasst jeden abschätzend ins Auge. Offiziell tritt er als Gelehrter auf, der sich für die Steininformationen am Tempel interessiert, aber tatsächlich ist er ein fähiger Dieb und Meuchelmörder, den die Crombe als Absicherung angeheuert haben.





**STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3, EMPATHIE 2**

**FERTIGKEITEN:** Nahkampf 3, Fernkampf 3, Bewegung 2

**TALENTE:** Weg des Mörders 2

**AUSRÜSTUNG:** Streitaxt, schwere Armbrust, Verstärkte Lederrüstung



## RAVIL

Ein wandernder Blutmagier, der sich an den Rostbrüdern rächen will, die seinen Bruder erschlagen und sein Bauerngehöft abgefackelt haben. Ravil hat von dem Schatz in Pelagia gehört und versteht, dass darin der Schlüssel liegen könnte, ihm die Macht zu gewähren, die er zum Vollzug seiner Rache benötigt. Er wird alles tun, um sein Ziel zu erreichen, und kann die Druiden nicht nur ermorden, sondern durch den Zauber Seele Binden auch ihre Gestalt annehmen.

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 4, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** Manipulation 4, Menschenkenntnis 3, Nahkampf 2, Wissen 2

**TALENTE:** Weg des Blutes 3

**AUSRÜSTUNG:** Dolch, Phiole mit tödlichem Gift (Wirksamkeit 8)

## DIE SYLPHE SOLEMMMA

Die Sylphe Solemma ist ein für gewöhnlich unsichtbarer Elementargeist, der Kritres Lieder liebt und mit dem sich der Rufer täglich unterhält. Solemma wird sich an jedem rächen, der es wagt, Kritre zu schaden oder gar zu töten, und kann auf die Jagd geschickt werden, sollte der Rufer dies in seinem verwirrten Zustand verlangen.

**STÄRKE 6, GESCHICKLICHKEIT 6**

**SYLPHE:** Immun gegen physischen Schaden. Kann nur mit magischen Waffen verletzt werden.

Hat dieselben Monsterangriffe wie ein Geist, siehe S. 90 im *Spielleiter-Handbuch*.

## DER PEGASUS VELAKIA

Das fliegende weiße Pferd Velakia lebt wild in der Gegend, man kann es jedoch manchmal in der Nähe des Tempels sehen. Sie ist mit Jagender Luchs vertraut und unterhält sich gelegentlich mit ihm. Der Druide kann von ihr ein paar Gefallen einfordern, macht dies jedoch nur ungern.

**STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 5**

**TRITT:** Waffenschaden 2 (stumpfer Schlag)

**BISS:** Waffenschaden 1 (Schnittwunde)

## DIE TITANEN

Die beiden Steintitanen sind zwölf Meter hoch und aus massiven Platten schwarzen Obsidians geschnitten. Ihnen mangelt es an Verstand, weshalb sie nicht manipuliert werden können und auch nicht mit sich reden lassen.

**STÄRKE 40, GESCHICKLICHKEIT 3**

Monsterangriffe findest du auf Seite 111 im *Spielleiter-Handbuch*.



## EREIGNISSE

Hier werden Ereignisse vorgestellt, mit denen du die Abenteurer in Pelagia konfrontieren kannst.

### DAS FAMILIENERBE

Der Zwerg Byrnel bittet um ein Gespräch mit den Abenteurern. Er erklärt ihnen, dass er nicht daran glaubt, dass das Meer ein geheimnisvolles Geschenk in einer Steintruhe hoch oben auf der Klippe hinterlegt habe. Stattdessen ist er davon überzeugt, dass die Elfenkinder ein Erbstück des Crombe-Clans entdeckt haben, das seit langer Zeit verschollen ist. Jetzt wollen sie es mithilfe religiöser Rituale und ähnlichem Unsinn für sich beanspruchen. Dann werden die Druiden das Erbstück als ihr Eigentum bezeichnen, da es ihnen von der Göttin der See geschenkt wurde. Die ganze Angelegenheit ist politisch höchst heikel, da die Crombes weiterhin gute Beziehungen mit den Elfen und Elfenkindern pflegen wollen. Byrnel bietet den Abenteurern eine stolze Summe an, falls sie das Geschenk des Meeres erfolgreich beanspruchen und anschließend ihm übergeben. Falls die Abenteurer wissen wollen, um welches Erbstück es sich handelt, dann erwidert er, dass er das lieber nicht verraten will.

Byrnel ist alt und steif und wird die Klippen nicht hinaufsteigen. Der Zwerg Snidra ist erheblich agiler und klettert die Steinwände häufig unter dem Vorwand geologischer Untersuchungen hinauf. Falls die Abenteurer Byrnels Bitte ausschlagen, wird Snidra ihre und alle anderen Bemühungen, an das Geschenk des Meeres zu gelangen sabotieren. In dieser Hinsicht ist er entschlossener als die Elfenkinder. Byrnel wird versuchen, Skarns Fluch zu stehlen, falls jemand anderes den Hammer in Besitz nimmt.

### DER HAMMER DER RACHE

Byrnels Leibwächterin Hünwut ist eigentlich die fanatisch religiöse Prinzessin Arvia Hünhalt von Crombe. Sie will den Hammer Skarns Fluch in ihrem Kampf um Vond, die verlorene Festung ihres Clans, nutzen. In der Öffentlichkeit gibt Arvia sich als Byrnels treue Leibwächterin aus, aber die Abenteurer könnten einen Streit zwischen ihr und ihrem „Herrn“ belauschen, der damit endet, dass sich Byrnel vor ihr verneigt und ihr mitteilt, dass er ihre Forderungen nicht erfüllen kann, da ihm die Crombes einen klaren Auftrag erteilt haben.

Wird der Hammer gefunden, so wird Arvia verlangen, dass man ihn ihr als rechtmäßiger Erbin übergibt, und im selben Moment enthüllen, wer sie wirklich ist. Sie wird sich nicht dazu herablassen, ihn zu stehlen, aber wenn es ein anderer tut, wird sie den Dieb gnadenlos verfolgen. Falls die Abenteurer sie bei der Jagd unterstützen oder ihr den Hammer überreichen, wird sie ihnen „Freundschaft in Blut und Stein“ schwören und ihnen einen Posten in ihrer heiligen Mission anbieten, ganz gleich, welchem Volk sie angehören.

### SABOTAGE

Die Versuche der Abenteurer, die Chiffre zu entziffern, werden insgeheim von Weißer Wolkenflug, Glühendes Himmelsfeuer oder einem Adepten sabotiert. Sie könnten zum Beispiel Informationen streuen, die sie in die Irre führen, oder Leitern sabotieren. Falls sie verzweifelt sind, könnten sie zu magischen oder physischen Mitteln greifen, um den Abenteurern zu schaden oder sie gar zu töten. Zum Beispiel könnten sie Fallen mit Maha-Symbolen auslegen.

### DER DIEB

Snidra wird die Abenteurer unterstützen, wenn sie mit Byrnel zusammenarbeiten. Der Dieb hat



allerdings vor, sowohl die Abenteurer als auch Byrnel zu täuschen, nachdem sie den Hammer geholt haben, da er unter den Meromannen einen Käufer hat – Tormund Halbhand, der den Hammer in den kommenden Kriegen schwingen will.

## DER FALSCHER DRUIDE

Einer der Druiden (gleich welchen Geschlechts) ist eigentlich der Blutmagier Ravil, der durch ein magisches Ritual den Körper seines Opfers übernommen hat. Er ist nicht direkt auffällig, aber die Spielleiterin kann darauf hinweisen, dass sich jemand ein wenig eigenartig verhält oder sich mit den Ritualen der Druiden nicht auszukennen scheint, die am Tempel durchgeführt werden. Falls Ravil erkennt, dass ihm jemand auf die Spur gekommen ist, wird er entweder versuchen, diese Person zu vergiften, oder die Seele eines anderen Druiden stehlen, damit er erneut die Identität wechseln kann. Dies könnte sich zu einer paranoiden Jagd nach einem Eindringling und Mörder entwickeln, den niemand identifizieren kann. Ravils Ziel ist es, das Geschenk des Meeres zu stehlen und dann zu entkommen, um seine Rache gegen die Rostbrüder zu planen.

## VERSUCHTER MORD

Schlangenfreude oder jemand anderes versucht, Kritre den Rufer zu ermorden, beispielsweise, indem er eine der Klippen runtergestoßen werden soll. Ist der Versuch erfolgreich, wird die Sylphe Solemma sich rächen, ohne sich darum zu kümmern, ob dabei Unschuldige zu Schaden kommen. Sie könnte auch in der Nähe sein, um Kritre in der Luft zu fangen, woraufhin sie und der Rufer sich stärker am Komplott rund um das Geschenk des Meeres beteiligen. Falls stattdessen die Abenteurer Kritre retten, sind er und die Sylphe ihnen dankbar und der Rufer wird ihnen das Messer

Skarns Krallen als Belohnung überlassen.

## DIE CHIFFRE

Früher oder später werden sich die Abenteurer vermutlich für das sogenannte Geschenk des Meeres interessieren, das so viele in Pelagia fasziniert. Wenn sie sich umhören, werden sie an Kritre verwiesen, um ihm ihr Vorhaben zu erklären. In einem Augenblick der Klarheit wird er daraufhin verkünden: „Die Antwort, die Ihr sucht, lautet: Das Schwert tötet eine weiße Katze.“ Dann wird er sich wieder seinen heiligen Handlungen widmen.

In der Steintruhe in der Kammer der Winde gibt es mehrere verborgene Steinmechanismen, die in drei Schritten geöffnet werden müssen. Es liegt an den Abenteurern (oder einer netten Spielleiterin), herauszufinden, dass das Rätsel der Schlüssel zum Öffnen des ersten Schlosses der Steintruhe ist.

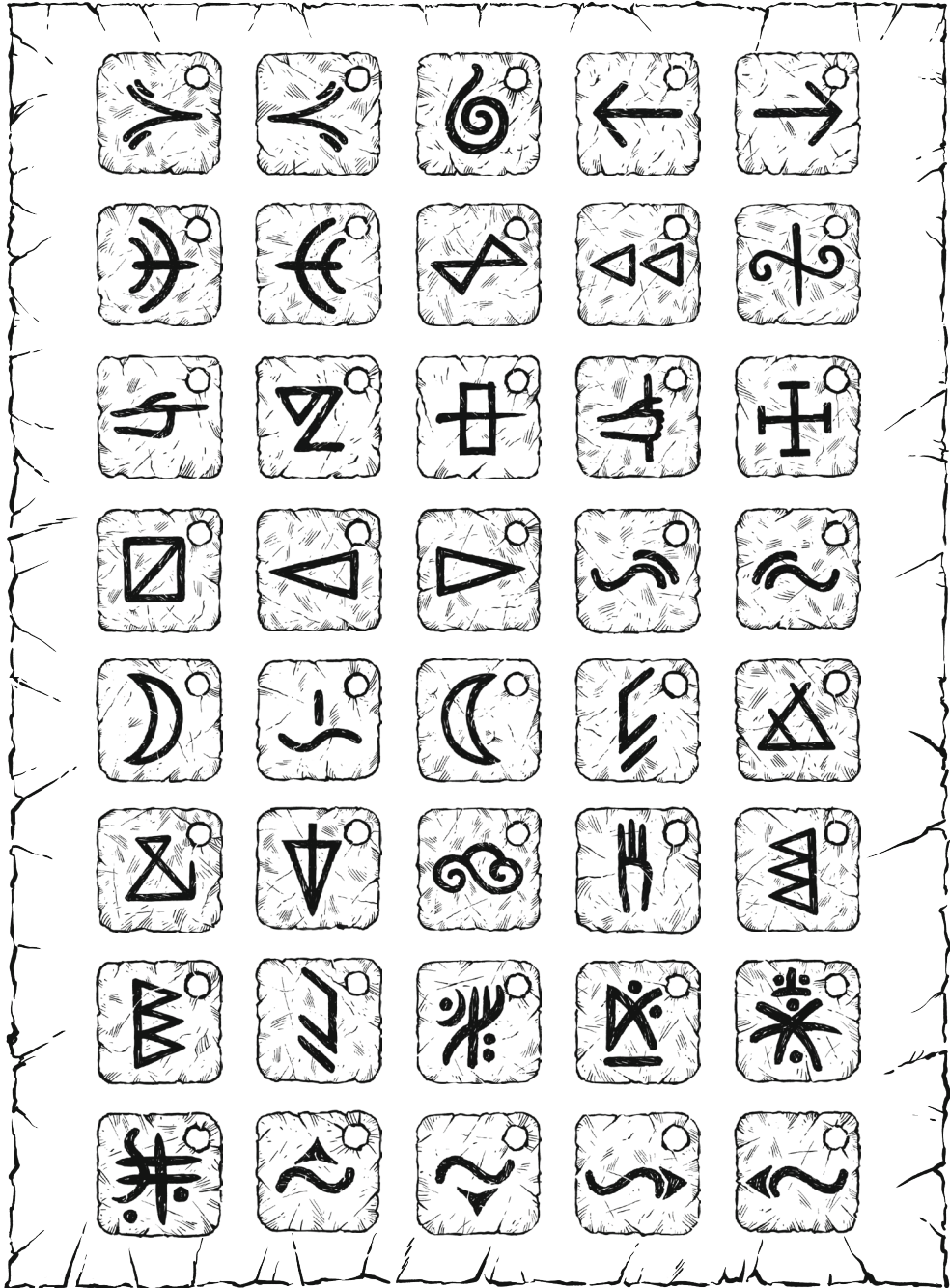
**ERSTER SCHRITT:** Im Deckel der Truhe befinden sich fünf Schlitzlöcher, in die Tafeln mit Maha-Symbolen gesteckt werden können. Alle Zeichen, die die Abenteurer im Tempel gesehen haben, und einige zusätzliche Symbole lassen sich in der Kammer finden. Wenn die Maha-Zeichen für „Groß Messer Töten Weiß Katze“ in die Schlitzlöcher gesteckt werden, öffnet sich eine Klappe, um den zweiten Schritt zu offenbaren.

**ZWEITER SCHRITT:** Unter der Klappe befinden sich zwölf Steinkreise, von denen jeweils drei Kreise in einer der folgenden Farben bemalt sind: blau, rot, grün und gelb. In jedem Kreis ist ein Schlitz, in den ein Messer oder ein Schwert gesteckt werden kann. Der gesamte Kreis lässt sich mit einem Messer oder einem Schwert als Schlüssel wie ein Schloss drehen. Neben den Kreisen wurden folgende Maha-Symbole eingraviert: „Drei Messer Wunde“. Wenn drei Messer (keine Schwerter) in die drei roten Kreise gesteckt werden, öffnet





HANDOUT





#### ABENTEUERSCHAUPLATZ: Verlies

*Der Pfad nach Steingarten windet sich eine fast senkrechte Bergwand hinauf. Hier und da seht ihr Geländer und bewegliches Mauerwerk, von dem aus abschätzende Blicke euren mühsamen Aufstieg beobachten. Sobald ihr das massive Steintor von Steingarten unter den Augen ernster Zwergenkrieger durchschreitet, werdet ihr von der Pracht der Steingärten geradezu geblendet. Euch erzählt man allerdings, dies seien nur die Gästequartiere, denn nur Zwergen ist es gestattet, die inneren Hallen der Caniden zu betreten, und selbst unter diesen ist es eine seltene Ehre.*

## HINTERGRUND

Der Berg von Steingarten ist mit seiner nahezu uneinnehmbaren Festung seit grauer Vorzeit die Heimat der Caniden, des Clans der Eisenmeute. Von hier aus herrschen König Karonax und Königin Sulma über den stolzen Clan und bewachen den Abstieg in die Tiefen des Berges,

aus denen die Zwerge auf Geheiß des Gottes Hüne aufgestiegen sein sollen.

Manchmal feiern die edlen Zwerge in den Steingärten der Festung die Verehrung der Erde, denn von den Grotten im Berg heißt es, dass sie zum Ursprung der Zwerge in den älteren Schichten der Welt führen – in die tiefen Bauten –, die die Clans nicht länger betreten dürfen.

Dieses Jahr ist die Feier besonders bemerkenswert, da alle Kinder von König Turik von Belderan sich hier versammelt haben, um im Geheimen die Nachfolge zu besprechen, wenn ihr alternder Vater stirbt. Außerdem ist auch Prinzessin Arvia von Crombe, die den heiligen Eid geschworen hat, die Festung Vond zurückzuerobern, mit ihren auf sie eingeschworenen Kriegern hier. Während das Festmahl vorbereitet wird, treten zwei Gräber – die bleichen und eigenartigen Vorfahren der Zwerge – aus dem Untergrund an die Oberfläche und erbitten Hilfe. Sie können nicht sprechen, aber geben



### EMPFOHLENE LEKTÜRE

Bevor die Abenteurer in Steingarten ankommen, empfehlen wir, den Abschnitt über Zwerge auf Seite 57 im *Spilleiter-Handbuch* zu lesen.

durch Gesten zu verstehen, dass die Fesseln der „Bestie“ zu brechen drohen und die älteren Bauten, in denen sie leben, bereits evakuiert wurden. Die ganze Welt ist in Gefahr, denn die Bestie wird an die Oberfläche dringen, wenn sie erst einmal frei ist.

Um was für eine Bestie es sich handelt, ist unklar, aber die Boten brauchen rasche Hilfe, um Materialien für die Reparatur der Oberfläche nach unten zu bringen – es werden so viele Materialien benötigt, dass sie Träger brauchen, auch wenn noch nie zuvor jemand sie begleiten durfte. König Karonax verkündet, dass er eine Expedition ausrüsten lässt, um in die Tiefen hinabzusteigen. Da es Zwergen nicht gestattet ist, hinabzusteigen, ohne zuvor ihrem Clan zu entsagen, werden die Abenteurer um Hilfe gebeten. Arvia zeigt großes Interesse daran und möchte sie begleiten.



## ANKUNFT

Die Abenteurer können Steingarten auf verschiedenen Wegen erreichen. Vielleicht haben sie eine Karte gefunden, die den Weg hierher weist, oder Legenden von dem Ort vernommen oder finden sich in einem der folgenden Ereignisse wieder:

## DER BOTE

Der Zwerg Drur aus Belderan sucht die Abenteurer in ihrem Lager auf. Er erklärt ihnen, dass Rigalda Rabe von Belderan, Tochter von König Turik und gefürchtete Kriegerin des Clans Belderan, ihre Dienste ersucht. Rigalda könnte von den Heldentaten der Abenteurer gehört haben oder ist einfach derart verzweifelt, dass sie Drur bat, die erstbeste Gruppe ohne Clan-Zugehörigkeit auszuwählen, die er finden kann – und die zudem bereit sein könnte, in die Tiefen hinabzusteigen (siehe das Ereignis *Der verschollene Prinz*).

## DER VERSTORBENE

Die Abenteurer entdecken den Leichnam eines zwergischen Händlers, der vor kurzem von Räufern erschlagen wurde. Von der wertvollen Kleidung abgesehen wurden ihm sämtliche Wertsachen gestohlen, außer einem Brief, der in seiner Tunika steckt. Bei dem Brief handelt es sich um eine Einladung zur Verehrung der Erde in Steingarten, verfasst von dem „Petron“ Berwyld – einem der größten Steinsänger und Hohepriester in Belderand – und adressiert an den Verstorbenen, Meister Mertyld. Enthalten ist eine schlichte Karte, die den Weg nach Steingarten weist. Wenn die Abenteurer die Leiche von Mertyld nach Steingarten bringen, wird Berwyld sie mit einem Goldtaler belohnen und in Zukunft wohlwollend auf sie blicken.



## LEGENDE

*Es heißt, von dessen Schönheit in Staunen versetzt, verbarre der Mond auf seinem Weg stets eine Weile über Steingarten. Die meisten Zwerge begeben sich irgendwann in ihrem Leben auf Pilgerfahrt dorthin, da dieser Ort bei allen au-*



ßer dem Crombe-Clan als die Wiege der Zwerge gilt. Die Verehrung der Erde, die in der uneinnehmbaren Festung der Eisenmeute zelebriert wird, verspricht dieses Mal das außergewöhnlichste Ereignis seit Jahren zu werden. Man erzählt sich, die königlichen Kinder von Belderan hätten sich zusammengefunden, um im Privaten die Thronfolge ihres Vaters zu besprechen. Zudem haben sich ihre stummen Vorfahren aus den Tiefen erhoben, in denen unter Steingärten die verbotenen Grotten liegen, die in die älteren Schichten der Welt führen.



## SCHAUPLÄTZE

Hier werden Schauplätze in und unterhalb von Steingärten beschrieben.

### 1. DIE STEINGÄRTEN

*Die Gewölbe in den Steingärten sind von funkelnden Edelsteinen bedeckt, die im Muster des Sternenhimmels tausendfach die Flammen der Feuerschalen widerspiegeln. In der aus dem dunkelgrünen Malachit gebauenen Begrünung flankieren Mineralbeete die Promenaden, aus denen wie Blumen geformte Kristalle auf Turmalinstängeln ragen. Hier und da finden sich Lichtungen mit Bänken inmitten des Glanzes.*

Steingärten, die Festung der Eisenmeute, steht auf einem Berg mit hundert Meter hohen, geradezu senkrechten Wänden, an denen sich ein Bergpfad entlangwindet, über den man hinaufgelangen kann. Alternativ kann man sich auch in Gondeln hinaufziehen lassen. In die eigentliche Festung werden keine Fremden gelassen, die Abenteurer und andere Gäste müssen sich also auf die wunderschönen Steingärten, den Marktplatz und die Katakomben beschränken. Die Höhlen der Gärten wirken wie eine Kathedrale

mit der großen Halle in der Mitte und kleineren, gemütlichen Räumen mit gepolsterten Stühlen für Versammlungen und Gebete an den Rändern. Viele Zwerge und einige andere Gäste sind wegen der Verehrung der Erde hier, die durch Gebete, Festmähler und Lieder ebenso gefeiert wird wie durch Wettkämpfe der Clan-Krieger unter dem Berg.

- ❖ **KREATUREN:** Ein halbes Dutzend Zwerge, zwanzig Würdenträger der Zwerge, Händler und verschiedene andere Gäste aus den Verbotenen Landen, darunter einer aus der königlichen Familie von Belderan, ebenso wie Arvia von Crombe.



### DER ABSTIEG

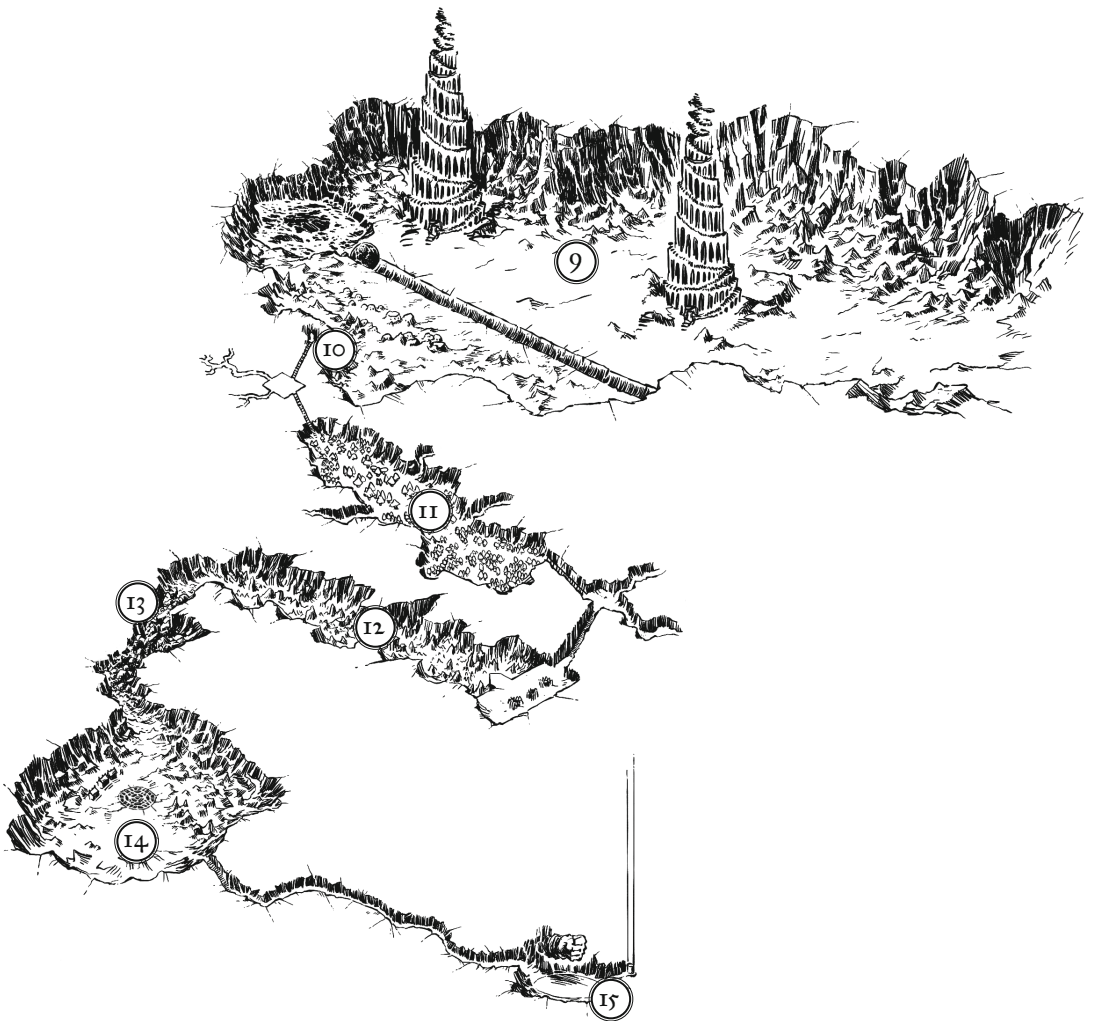
Die Abenteurer werden eintausend Meter unter Steingärten hinabsteigen. Die SL sollte dabei den Eindruck vermitteln, wie sie sich immer weiter von der Welt entfernen, die sie kennen. Das Klima ändert sich unter der Erde, ebenso wie die Architektur. Auf der Karte wurde ein einzelner Gang eingezeichnet, aber die Spielleiterin kann weitere Gänge und Sackgassen hinzufügen, wie es ihr beliebt. Die meisten Schichten hat das Volk der Graber aufgefüllt, um eine gewisse Stabilität der Erde zu erreichen, sie dann aber der Oberwelt überlassen. Entfernungen und Richtungen auf der Karte sind nicht wichtig und die SL kann Gebiete verlängern oder kürzen, damit sie zum Abenteuer passen.







# STEINGARTEN





## 2. DER MARKTPLATZ

*Breite Stufen führen in große Höhlen im Berg, aus denen die Gerüche von Gewürzen, Lasttieren, Speisen und Glut ebenso in der Nase kribbeln wie andere, eigenartigere Aromen. Bei den meisten Geschäften scheint es sich um größere Warenmengen zu drehen und so werden Kästen, Fässer und Stoffballen hin und her geschoben, während Wertsachen den Besitzer wechseln. Ein breiter Gang führt an ein großes Tor, das sich zur Außenwelt öffnet.*

Ganz hinten führt ein Gang zum Wasser. Das ist der Weg tiefer hinein nach Steingarten, aber die drei Steintüren bleiben geschlossen, solange das Tor zur Außenwelt offensteht. Die erste Tür befindet sich in einer wassergetränkten Vertiefung, die von innen heraus geleert oder gefüllt werden kann. Schmalere Stufen führen in den Berg hinab, außerdem gibt es einen Aufzugsschacht und mit einer Gondel, die von einer Winde angetrieben wird.

- ❖ KREATUREN: Mehrere Zwerge, Menschen und Halblinge treiben auf dem Marktplatz Handel.

## 3. DIE KATAKOMBEN UND DAS TOR IN DIE TIEFE

*Die weitläufigen Katakomben sind mit weißem Marmor ausgelegt und wunderschön erleuchtet. Unzählige Sarkophage und andere Gräber füllen die Katakomben, ebenso wie Skulpturen, die verstorbene Edelleute darstellen. Eine gerüstete Ehrengarde hält Wache.*

In einem Alkoven am hintersten Ende der Katakomben liegt das uralte Tor in die Tiefen, bewacht von vier Zwergenkriegern. Nur König Karonax hat den Schlüssel für das komplexe und sehr alte Schloss. Über der Tür steht folgender Text:

*„Er, der hindurchgeht, geht von der Welt.“*

Es wird niemand durchgelassen, der nicht in die Unterwelt gehört. Wenn Angehörige des Volkes der Graber die Oberwelt zu besuchen wünschen, klopfen sie von innen gegen das Tor, woraufhin der König sie mit allen Ehren empfängt.

Direkt vor den Katakomben befindet sich eine halb versteckte Treppe, die in einen Geheimgang aus dem Berg hinausführt. Die Treppe liegt hinter einem verschlossenen Gitter.

Den Abenteurern ist es nicht gestattet, weiter herabzusteigen, es sei denn, sie nehmen die Mission aus der Tiefe entgegen. Zwerge, die das Tor durchschreiten, müssen für immer ihre Clan-Zugehörigkeit aufgeben, was für Zwerge eine ebenso ernste Angelegenheit ist, wie sich den Bart abzuschneiden.

- ❖ KREATUREN: Einige Zwergenwächter.


## 4. DER HANDAUFZUG DER VORFAHREN

*Nachdem sich das Steintor hinter euch schließt, herrscht vollkommene Stille, als würde der Berg selbst euer Eindringen beobachten. Die Luft, die seit Jahrtausenden unberührt verbarnte, lässt euch nur widerwillig Atem holen. Verstaubte Steinstufen führen weiter hinab in den Berg.*

Am unteren Ende der Treppe entdecken die Abenteurer einen uralten bronzenen Aufzug, der von einem Rad in seinem Inneren angetrieben wird. Auf der Ablage daneben steht ein steinerner Bottich mit Felsbrocken von der Größe eines Schädels. Falls die Besucher einen Felsen in ein Loch im Berg schieben, etwas, das die Graber aus reinem Vergnügen tun könnten, rollt er donnernd einen gewundenen Pfad hinab in einen zweiten Bottich am unteren Ende des Schachts. Die Felsbrocken sollen das Gewicht der beiden verbundenen Aufzüge ausgleichen.



### BEGEGNUNGEN IN DER TIEFE

Würfle jede Viertelstunde einen W6. Falls du einen  würfelst, ereignet sich eine Zufallsbegegnung, die du mit folgender Tabelle bestimmst:

W6	WAS	INFORMATION
1	Orks	Alarag Elding und seine Gefährten
2	Höhlengeschöpfe	D6+2 Höhlengeschöpfe (siehe Seite 133) auf Nahrungssuche
3	Jagende Fledermäuse	Ein Schwarm jagender Fledermäuse wird von den Geräuschen der Abenteurer angelockt.
4	Clanloser Zwerg	Der blinde Brenghar, ein sehr alter und äußerst exzentrischer clanloser Zwerg, begegnet den Abenteuern.
5	Riesenspinne	Dichte Spinnenweben versperren den Durchgang. Bald darauf lässt sich eine Riesenspinne von der Decke auf ihr lang ersehntes Mahl herab.
6	Troll	Ein Steintroll wird von den sich nähernden Abenteuern aus seinem Schlummer gerissen und hat ausgesprochen schlechte Laune.

Als sich der Aufzug nach unten bewegt, verdichtet sich die Luft merklich. Am unteren Ende des Schachts und in den Höhlen weiter unten ist die Luft derart dicht, dass die Graber jetzt ungehindert sprechen und hören können, was sie mit großer Freude auch tun.

#### 5. DIE BALKENSCHICHT

*Weitere Treppen hinab führen in eine riesige Höhle, die von gigantischen Säulen aus einem stumpfen, metallischen Material gestützt wird. Die Säulen stehen nicht senkrecht, sondern gabeln sich, verlaufen schräg und liegen wie Balken an einer Decke. Ihre glühenden blauen Adern verströmen Licht. In das Metall wurden große Gesichter gearbeitet.*

Die Graber können mitteilen, dass der Berg





auf dieser flachen Ebene derart brüchig war, dass man ihn verstärken musste, aber sie zeigen sich entsetzt von der primitiven Handwerkskunst, die bezeugt, wie sehr sich ihre Vorfahren schon zurückentwickelt haben. In der Höhle wandert ein halbes Dutzend wilde Trolle umher, die das Frischfleisch willkommen heißen.

❖ KREATUREN: Trolle.

## 6. DER GANG

*Hinter einem Tor im Berg und mehrere Treppen hinab, findet ihr euch plötzlich einem großen, unterirdischen See gegenüber. Die Decke wird von Säulen gestützt, die ebenfalls von leuchtenden Adern durchzogen sind, und die nur drei Meter über der schwarzen, stillen Wasseroberfläche hängt. Es riecht muffig und fallende Tropfen ballen träge durch die Stille. Überall hängen Bronzeringe von der Decke. An den Stegen sind ein paar hölzerne Flöße vertäut.*

### FUNDE IN DEN TIEFEN

Abenteurer, die eine Viertelstunde mit der Suche nach Schätzen verbringen, würfeln einmal auf folgende Tabelle:

W6	FUND	INFORMATION
1	Schale	Eine Art Schale aus grauem Stein. („Sie verleiht wunderbare Kräfte“, sagt Arvil.) Tatsächlich handelt sich um einen zwergischen Nachttopf, etwas, das die vergnügten Graber jeder Abenteurerin mitteilen werden, die die Schale zum Trinken verwendet. Wert: 1 Kupfermünze.
2	Bierfass	Sehr, sehr alt. Jede, die davon trinkt, muss auf die Tabelle Pilzverträglichkeit unten würfeln, die Wirkung ähnelt dem Ergebnis. Kann für W6 Kupfermünzen an einen zwielichtigen Wirt verkauft werden
3	Leichnam	Ein fast mumifizierter Leichnam eines menschlichen Abenteurers, der in den Tiefen umgekommen ist. Um den Hals trägt die Leiche einen bronzenen Anhänger mit der schlichten Inschrift „Agne“. Wert: W6 Kupfermünzen.
4	Kriegshammer	Ein gut geschmiedeter Kriegshammer. Wert: 18 Silber.
5	Kupferschild	Ein zerkratzt und verbeulter, aber wunderschön gravierter, kleiner Kupferschild. Wert: 10 Silber.
6	Helm	Ein reich verzierter Helm von bester Qualität. Gehörte einst Kerg von Belderan, einem lang verschollenen Vorfahren der gegenwärtigen königlichen Familie. Dem richtigen Zwergen in Steingarten ist der Helm 5 Goldtaler wert. Für König Turik ist er unschätzbar und die Abenteurer würden den Dank seines Clans erhalten, sollten sie ihn zurückbringen.



Die Flöße bestehen aus einem leichten Holz, das gut schwimmt. Um den See zu überqueren, sollten die Abenteurer die Ringe an der Decke nutzen, an denen sie sich vorwärtsziehen können. Es ist nicht ratsam, zu rudern, denn im See leben Bestien, die von dem spritzenden Wasser aufgeschreckt würden. Die Graber bitten alle, still zu sein und sich so wenig wie möglich zu bewegen. Dies könnte die erste Gelegenheit sein, an der sie sich lieber für eine Abkürzung durch enge Spalten im Berg entscheiden, mit dem Versprechen, die Abenteurer auf der anderen Seite des Sees zu treffen. Falls das geschieht, Sorge dafür, dass sie Wasserbomben dalassen, die nützlich werden könnten.

Im Wasser lebt eine Riesenkralke, die heißhungrig angreift, sollte sie die Eindringlinge bemerken. Dies geschieht automatisch, falls die Abenteurer Rudern oder mit dem Wasser spritzen. Wenn sie den See mithilfe der Ringe an der Decke überqueren, können sie eine Entdeckung vermeiden, indem sie auf HEIMLICHKEIT würfeln.

❖ KREATUREN: Riesenkralke.

## 7. DER TROCKENE WASSERGRABEN

*Jenseits eines Felsvorsprungs mit weiteren Flößen befand sich vermutlich mal ein weiterer See, aber ihr erkennt, dass die Felswand weiter hinten aufgerissen ist und somit das Wasser abgelassen wurde. Die leuchtenden Säulen führen in einen nebligen Graben, sind hier aber von Algen bedeckt und haben ihren Glanz verloren, wodurch sie euren Blicken nichts enthüllen. In die Wand wurden Stufen geschlagen, die ihr hinaufklettern könnt, aber am Boden des Abgrunds bewegt sich etwas Großes.*

Der trockene Wassergraben ist etwa 80 Meter breit. Die Abenteurer können ihn überqueren,

indem sie sich die Ringe an der Decke entlanghangeln. Auf etwa halbem Weg werden sie dabei eine Kolonie aggressiver Fledermäuse aus einer Spalte im Felsen aufschrecken, die sie bekämpfen müssen, während sie an der Decke hängen (es können nur einhändig geführte Waffen benutzt werden, und auch diese nur mit einem Malus von -2). Die Abenteurer können auch nach unten klettern und durch den Graben stapfen oder eines der Flöße runterschieben und rudern, aber in beiden Fällen müssten sie sich mit einer Riesenkralke auseinandersetzen, die im Schlamm lebt.

❖ KREATUREN: Fledermäuse und Riesenkralke.

## 8. DIE STADT AUS STEIN

*Nachdem ihr weitere Stufen hinabgestiegen und durch wassergetränkte Höhlen gewandert seid, erreicht ihr eine steil abfallende Höhle voller Ruinen aus primitiven Steinhäusern. Etwa ein Dutzend humanoide echsenartige Wesen mit bleichen Schuppen und großen Augen bewegen sich zischend durch die Ruinen. Sie sind nur wenig größer als Halblinge.*

Hier lebten einst die Vorfahren der Graber, ehe sie die Stadt aufgaben, die daraufhin verlassen war, bis die echsenischen Kreaturen sich hier niederließen.

❖ KREATUREN: Die Höhlenkreaturen sind Raubtiere und können angreifen, lassen sich aber leicht einschüchtern. Ihre Werte entsprechen Echsen (siehe Seite 68 im *Spielleiter-Handbuch*), aber mit einer Stärke von 2.



## 9. DIE SONNENHÖHLE

*Auf der Wendeltreppe, die euch unter die Stadt aus Stein führt, dringt euch ganz unerwartet der Duft nach Blumen, frisch und warm, in die Nasen. Am unteren Treppenabsatz weichen die Felswände und ihr seht euch einem surreal begrüntem unterirdischen Tal gegenüber. Ihr verlasst die Wendeltreppe auf einer 150 Meter hohen, pyramidenförmigen Säule, die wie andere Säulen die Felsendecke stützt. Stufen winden sich an der herrlich verzierten Säule nach unten zum Boden des Tals. Auf der rechten Seite des Tals blubbert Lava in einer vulkanischen Schlucht und eine 30 Meter breite, verbrannte Furche zieht sich von der Schlucht bis zu einem dampfenden Abgrund durch das Tal. Ein riesiger Feuerball rollt träge durch die Furche – wie eine Mini-Sonne. Hinter dem Ball raucht die Furche.*

Alle acht Stunden erhebt sich ein 60 Meter breiter Feuerball aus der vulkanischen Schlucht und rollt träge donnernd vier Stunden lang durch die leicht abfallende Furche, ehe er die Klippe hinab ins Wasser tief unten stürzt, aus deren Abgrund dichte Rauchschwaden aufsteigen. Somit wechseln sich im Tal Tag und Nacht ab, die jeweils vier Stunden dauern. Hier herrscht eine tropische Hitze und Luftfeuchtigkeit. Im Dschungel leben auf beiden Seiten der Furche Stämme der echsischen Höhlenkreaturen, denen die Abenteurer in der Stadt aus Stein weiter oben bereits begegnet sind. Die Stämme der verschiedenen Seiten hassen einander und werfen Steine und Fäkalien über die Furche, die sie jedoch nicht überqueren können. Sie sind nur nachts unterwegs, da sie die Sonne fürchten. Zudem haben die Höhlenkreaturen Höhenangst, weshalb sie sich nie in die Nähe des Abgrunds oder die Wendeltreppen der Türme hinauf wagen. Während des Tages hören die Abenteurer sie jedoch zischen, wenn sie an ihren Verstecken

im Gebüsch vorbeiziehen. Falls die Kreaturen auf der fernen Seite der Furche sehen, wie die Abenteurer ihre Feinde auf der nahen Seite besiegen, werden sie die Fremden wie Halbgötter verehren, sich auf den Boden werfen, Speisen herantragen, und so weiter. Nur die große Höhlenkreatur, die sich „Der Echsenkönig“ nennt, ist damit nicht einverstanden, denn sie wünscht, als Einziger verehrt zu werden.

Das größte Hindernis ist die Furche. Die Graber vermeiden diesen Weg für gewöhnlich mittels der nur von ihnen nutzbaren engen Spalten und wissen nicht, wie man das Tal durchquert. Falls die Abenteurer einen der Schlitten (siehe das Ereignis Die Expedition) in die Furche schieben, wird er bis ans gegenüberliegende Ende rutschen, wo sie abspringen können. Allerdings ist die Furche nur eine Stunde, bevor der nächste Sonnenball heranrollt, kalt genug – zu anderen Zeiten würde der Schlitten schmelzen und Ölfässer würden entflammen. Bleibt ein Schlitten in der Furche hängen, wird er Richtung Abgrund gleiten und unterwegs womöglich schmelzen und steckenbleiben. In der Nähe der Klippe ist der Rand der Furche derart uneben, dass man auf der nahen Seite hinauf- oder hinabklettern kann. Mit der weichen Zinnleiter der Graber kann man auf der anderen Seite raufsteigen, ohne von den Höhlenkreaturen gestört zu werden.

- ❖ KREATUREN: Mehrere Hundert Höhlenkreaturen, in zwei Stämme unterteilt. Der Echsenkönig (Stärke: 7).

## 10. DIE LIEBENDE STATUE

*Am hintersten Ende des Sonnentals befindet sich ein geschlossenes Steintor mit einem Loch in einem Gebilde, das wie ein metallenes Herz aussieht. Neben dem Tor streckt euch die Statue eines Zwergs freundlich die Arme entgegen. Über dem Tor steht:*



„Die Hände vereint  
Öffnet des Herzens Tür  
Die Wärme der Liebe“

Eine der Hände der Statue kann gedreht und entfernt werden. Sie wurde aus Erinnerungsmetall geschmiedet, das seine ursprüngliche Form annimmt, wenn man es erhitzt. Falls die Abenteurer die Hand der Statue lange genug in ihren Händen oder über einem offenen Feuer erwärmen, krümmen sich die Finger, sodass die Hand wie ein Schlüssel in das Herz-Schloss passt. Da die Echsenwesen in der Höhle wechselwarm sind und Angst vor Feuer haben, können sie den Schlüssel nicht verwenden, weshalb die Graber ihn einst hier hinterlegt haben.

PILZVERTRÄGLICHKEIT	
<b>W6</b>	<b>WIRKUNG</b>
1	Es schmeckt bitter ... Gift mit Wirksamkeit 5 (tödliches Gift).
2	Deine Zunge wird taub ... Gift mit Wirksamkeit 6 (Schlafgift).
3	Es fühlt sich an, als würden Feen in meinem Mund tanzen! Gift mit Wirksamkeit 7 (halluzinogenes Gift).
4	Es schmeckt nach nichts.
5	Erfrischend! Dein Tagesbedarf an WASSER ist abgedeckt und 1 Punkt Geschicklichkeit wurde wiederhergestellt.
6	Nicht schlecht ... Dein Tagesbedarf an NAHRUNG ist abgedeckt und 1 Punkt Stärke wurde wiederhergestellt.

## 11. DIE PILZHÖHLE

*Ein schwerer, aber nicht unangenehmer Geruch schlägt euch in einer länglichen Höhle entgegen, die sich, so weit das Auge reicht, vor euch erstreckt. Riesige Pilze wachsen wie ein Wald aus dem Boden.*

Die Pilze, die hier einst herangezüchtet wurden, sind seither mutiert und so hoch gewachsen wie Sonnenschirme. Die Abenteurer können sie essen, aber einige wirken narkotisch und verursachen ein paar Stunden lang Halluzinationen.

Ein paar rote Pilze sind giftig und ein paar schwarze explodieren bei Berührung zu Sporenwolken, die einen Hustenanfall auslösen. Zwischen den Pilzen leben blinde Riesenspinnen, die sich von ihnen ernähren, aber zur Abwechslung auch ein Stück Fleisch willkommen heißen würden. Ihr Gehör, sowie ihr Geruchs- und Tastsinn sind ausgezeichnet, nur sehen können sie nicht. Es fällt ihnen schwer, Wesen zu orten, die in Lampenöl eingerieben wurden oder andere starke Gerüche verströmen.

❖ KREATUREN: W6 Riesenspinnen.

## 12. DIE METALLEBENE

*Nach einer weiteren Aneinanderreibung von Treppen erreicht ihr ein Steinplateau. Hier gibt es sogar noch mehr Spinnen, groß wie Elefanten, aber zu eurer Erleichterung stellt ihr rasch fest, dass sie aus Stein gebauen sind. Hinter dem Plateau beginnt ein hügeliges, abfallendes Tal voller natürlicher Steinobelisken und Metallformationen. Das gesamte Tal scheint in Bewegung, als wäre es von übergroßen Rankenfußkrebse und Hobltieren übersät. Hier und da verströmen bunte Kristalle gedämpftes Licht.*

Bei den eigenartigen Skulpturen handelt es sich um Spinnenläufer – magische Steinskelet-





te in der Gestalt von Spinnen. Auf den Rücken tragen sie eine Gondel, in der vier Leute Platz haben. Ein Spinnenläufer bewegt sich von allein das abfallende Tal hinab, sobald er einmal in Bewegung versetzt wurde. Die langen Beine können über fast jedes Terrain laufen. Aus der Gondel heraus lässt sich ein Spinnenläufer via Steuerknüppel seitwärts lenken oder anhalten. Das magische Gefährt wirkt schwer, ist aber erstaunlich leicht, sodass zwei Leute es auf ebenem Boden an Schleppseilen vorwärts ziehen können. Bevor sie aussteigen, füllen die Graber die Behälter an den Spinnenbeinen mit Kleber und Teer (siehe das Ereignis Die Expedition). Die klebrigen Flüssigkeiten fließen in die Füße der Spinnenläufer und bieten ihnen Bodenhaftung.

Im mineralhaltigen Tal leben Erzqueller, Kreaturen von der Größe und Gestalt von Robben, die rohe Materialien verschlingen und in neue Formen umwandeln. Die Zwerge verwenden Erzqueller, um die seltenen Metalle herzustellen, die sie für ihre Legierungen benötigen. Leider sind die Erzqueller gefährlich, denn sie werden von den Metallen im Gewebe und Blut der Humanoiden angezogen, welches sie mit ihren Säuren auflösen können. Deshalb bewegt man sich mit Spinnenläufer durch das Gelände, allerdings sollten die Beine der Vehikel mit dem Schleim zerquetschter Schnecken eingerieben werden, damit sie in Ruhe gelassen werden.

❖ KREATUREN: 2W6 Erzqueller.

### 13. DER ERDRUTSCH

*Der Steinstaub erfüllt noch immer die Luft in dem Schacht, der vor kurzem aufgrund der Regungen des Berges eingestürzt ist. Ihr erkennt noch die Überreste zerbrochener Stufen an den Wänden, aber der Rest des Abstiegs wird von großen Steinplatten versperrt.*

Die Abenteurer müssen, so gut es ihnen möglich ist, an Seilen und mit anderen Hilfsmitteln hinabklettern (ihnen muss ein Wurf auf Bewegen gelingen, um es ohne Zwischenfall runter zu schaffen). Zum Glück besteht der Erdrutsch vorwiegend aus großen Steinplatten mit Lücken dazwischen, allerdings sind sie nicht immer stabil und gelegentlich muss man sich hindurchquetschen oder gar -graben. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Handwerk kann man die klebrigen Füße des Spinnenläufers entfernen und sich unter die eigenen Schuhe binden, um beim Klettern hervorragenden Halt zu haben (das Klettern geling automatisch).

### 14. DIE DRACHENHÖHLE

*Ihr erreicht eine größere Höhle, deren rumpelnde Geräusche und beißenden Gerüche darauf hindeuten, dass sich etwas Riesiges und Lebendiges in der Nähe befindet. In der Mitte der Höhle stehen ein paar verlassene Steingebäude, die um ein rundes, 30 Meter breites Steingitter gebaut wurden. Aus der Mitte des Gitters erhebt sich*





*eine steinerne Plattform, aus der funkelnde Metallstangen wie aus einem Springbrunnen ragen.*

Die Bewohner des Dorfes wurden in tiefer gelegene Schichten evakuiert, seit die Fesseln der Drachin nachlassen. Falls jemand auf das Steingitter tritt, erscheint darunter das große Auge von Skarn, der Drachin, um den Neuankömmling zu mustern.

### 15. DER SILBERSPEER

*Hinter einer Höhle mit einer runden, 50 Meter breiten Metallplatte als Boden liegt eine kleine Kammer, die von einem Zylinder umhüllt wird, der sich in der Steindecke fortsetzt. Vom Dach über der Metallplatte hängt eine riesige Metallfaust.*

Dies ist der Silberspeer, ein experimenteller Notaufzug, den die Graber konstruiert haben und unbedingt einmal ausprobieren wollen, vorzugsweise aber nicht an sich selbst. Die Reisenden nehmen ihren Platz in der Kammer ein, die von ihnen versiegelt wird. Wenn der Mechanismus ausgelöst wird, stürzt die Faust mit enormer Wucht hinab und setzt einen Behälter mit Quecksilber unter der Metallplatte unter Druck. Via umgekehrte Hydraulik schießt das Quecksilber in das schmalere Rohr und schiebt den Aufzug nach oben, wobei er die ersten fünf Sekunden mit unglaublicher Geschwindigkeit beschleunigt. Wenige Sekunden später hört man einen ohrenbetäubenden, kreischenden Lärm und der Aufzug wird mit derselben Kraft abgebremst und bleibt 80 Meter unter der Oberfläche stehen. Wenn die obere Klappe geöffnet wird, fließt heißes Quecksilber rein, das an den Seiten durchgedrungen ist, und der gesamte Aufzug glüht. Veränderungen im Schacht ließen den Aufzug steckenbleiben. Man muss an Sprossen in den Wänden des Schachts an die Oberfläche klettern, während der Berg unter einem bebt. Die Oberfläche er-

reicht man ein paar Kilometer von der Klippe von Steingarten entfernt.



## MONSTER UND NSC

Hier werden die wichtigsten Monster und Nichtspielercharaktere von Steingarten beschrieben. Monster und Kreaturen, die hier nicht erwähnt werden, haben dieselben Werte wie im Bestiarium oder im Kapitel über Völker im *Spielleiter-Handbuch*.



### ZWERGENGARDE

Schwer gerüstete Wächter, die dem Clan der Eisenmeute bis in den Tod loyal ergeben sind und König Karonax und Königin Sulma dienen.

**STÄRKE 6, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 2,  
EMPATHIE 2**



## ZWERGISCHE WÜRDENTRÄGER IN STEINGARTEN

### NAME

### INFORMATION

König Karonax und Königin Sulma vom Clan der Caniden

Das königliche Paar aus dem Zwergenglan der Caniden hat dunkles Haar und dunkle Haut, ist stolz, ausgesprochen schön und sieht einander recht ähnlich, etwas, das unter den canidischen adligen Frauen bereits zu bösartigen Gerüchten über die Eskapaden von Karonax' Vater Kurme „Der Hornträger“ geführt hat. Niemand kann jedoch die Fertigkeiten des königlichen Paares in den Schlachten anzweifeln, in denen sie zweihändige Streitäxte führen und goldverzierte Rüstungen aus schwarzem Stahl tragen. Karonax und Sulma sind bestrebt, in allen Dingen beispielhaft voranzugehen: Weisheit, Rechtschaffenheit und Statur. Ihre Tugendhaftigkeit kann einem auf Dauer ebenso lästig werden wie ihre Eitelkeit.

Turik von Belderand, König des Belde-  
tan-Clans

Der Belderan-König Turik mit dem Beinamen „Die Schildlaus“ herrscht seit seiner Thronbesteigung mit großer Vorsicht. Die Tore zu seinem Königreich bleiben verschlossen und er steckt seine Nase niemals in gefährliche Angelegenheiten. Viele kritisieren seine Vorsicht, da dadurch die Rostbrüder, Orks, dämonische Bestien und andere Schurken freie Hand haben. Jetzt liegt der König im Sterben, und er ist dermaßen übergewichtig, dass es vier kräftiger Zwerge bedarf, um ihn hochzuheben. Mehrere seiner Kinder haben ein Auge auf den Thron geworfen.

Rigalda Rabe von Belderan, aus dem Belderan-Clan

Rigalda ist König Turiks älteste Tochter, eine kluge und professionelle Soldatin, die im Kampf gegen eindringende Menschen reichlich Schlachterfahrung gesammelt hat. Sie tritt dafür ein, dass sich die Zwerge zusammentun und massive Gegenangriffe starten, um zurückzuerobern, was ihnen genommen wurde. Rigalda Rabe wird von den radikaleren, aggressiveren Strömungen und den Meromannen unterstützt. Ihr wurde wegen der scharfen Zunge und ihrer Axt der Beiname „Rabe“ gegeben.

Berwyld, Petron des Belderan-Clans

Turiks ältester Sohn Berwyld ist ein Petron, d. h. einer der obersten Steinsänger von Belderand. Er betrachtet die Invasion der Menschen und die Kriege als von den Göttern inszenierte Ablenkung, um den Fokus der Zwerge auf ihre göttergegebene Aufgabe zu testen, und will die moderatere Politik seines Vaters fortsetzen. Er findet bei den konservativeren Strömungen und dem Crombe-Clan in Vivend Unterstützung.

Trondeval von Belderan, aus dem Belderan-Clan

Verschollen (siehe Ereignisse). Verträumter Zwergenprinz weit hinten in der Thronfolge, der davon träumt, die Verbotenen Lande mit einem Bündnis mit dem Ork-Clan der Asen zurückzugewinnen. Trondeval hat eine Schwäche für die Elfenkultur und reist oft nach Fennwald, um die verbündeten Völker der Wälder zu besuchen. Er träumt ebenfalls von einem erneuten und gleichwertigen Bündnis zwischen den Elfen, Zwergen und Orks.



**FERTIGKEITEN:** Nahkampf 4, Kraft 3

**AUSRÜSTUNG:** schwerer Kriegshammer, großer Schild, Plattenrüstung, Beckenhaube

## RANGMAR UND ARVI

Rangmar und Arvi sind zwei uralte Zwerge – oder genauer: Graber – aus dem Untergrund, die an die Oberfläche gereist sind, um Hilfe zu erbitten. Rangmar trägt eine weiße Robe, Arvi dagegen Pelze. Sie ähneln kreidebleichen, weißen Halblingen von beachtlichem, aber unbestimmbarem Alter.

Die Tabus der Graber verbieten es ihnen, die Sonne zu sehen oder das Land an der Oberfläche zu berühren, und ihre kalte, klamme Haut verträgt weder Sonnenlicht noch Wind. An der Oberfläche können sie aufgrund der dünnen Luft nicht sprechen und hören zudem schlecht. Kaum befinden sie sich mindestens 200 Meter unter der Erde, plappern sie überraschend ohne Unterlass drauf los. Sie sind fähige Steinsänger, Metallurgen und Ingenieure, die ihre Nachfahren in der Oberwelt geringerschätzen, und sich nur selten die Gelegenheit entgehen lassen, sich über die Welt an der Oberfläche und all den Ärger, den sich ihre Bewohner aufgehalst haben, lustig zu machen. Sie sind ausgesprochen exzentrisch und skurril und legen schwer verständlichen Humor an den Tag. Graber können ihre Knochen bewusst zum Teil oder vollständig aufweichen, wodurch sie sich durch wenige Zentimeter breite Spalten in den Felswänden quetschen können. Diese Fähigkeit könnten sie einer Steinsängerin beibringen, wenn sie ihr Vertrauen gewonnen hat.

Es beunruhigt sie, wie sich die Welt an der Oberfläche entwickelt, und insgeheim denken sie bereits darüber nach, ob es nicht besser wäre, die gefangene Drachin Skarn freizulassen, um Bewegung in die Sache zu bringen und unter den unfähigen Narren einen Neuanfang zu erzwingen. Auf dem Weg in die Tiefen wer-

den sie die Abenteurer über das Leben dort oben aushorchen und schließlich ihre Entscheidung über die Drachin, abhängig von den Antworten der Gruppe treffen.



**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 4, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** Ausdauer 3, Bewegungen 3, Handwerk 3, Heimlichkeit 3, Überleben 3, Fingerfertigkeit 2, Manipulation 2, Wissen 2

**AUSRÜSTUNG:** Streitaxt

## LUPENDUS FIRM

Lupendus ist ein meromannischer Zwergenoffizier, der sich freiwillig der Expedition in die Tiefen anschließt. Das Vorhaben ehrt ihn, aber er muss sich all seiner Bindungen an seinen Clan entledigen und ist unter Zwergen, die einem Clan angehören, nicht länger willkommen, sollte er an die Oberfläche zurückkehren. Unter anderem wird er auf den Wangen gebrandmarkt, wodurch er während des Abenteuers stets blutverschmiert sein wird. Befinden sich unter den Abenteurern auch Zwerge, so droht ihnen dieselbe Prozedur.

Lupendus Firm ist ein ernster und formidabler Krieger, dessen Familie in einem tragischen Unglück ums Leben kam, an dem er sich selbst die Schuld gibt. Ihn plagen Alpträume und er bringt es nicht über sich, noch einmal jemanden hängen zu lassen. Er rechnet vermutlich nicht damit, die Mission lebend zu überstehen. Sollte er dennoch überleben, könnte er sich den Abenteurern in ihren künftigen Unterfangen als loyaler Krieger anschließen. Lupendus hält Arvia von Crombe für eine übereifrige, religiöse Fanatikerin ohne jeden Bezug zu den Zwergentraditionen.



**STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 3, EMPATHIE 2**

**FERTIGKEITEN:** Kraft 3, Nahkampf 3, Ausdauer 2, Heilen 2, Überleben 2

**AUSRÜSTUNG:** Kriegshammer, großer Schild, Kettenhemd, geschlossener Helm

## TROLL

In den Tiefen unter Steingarten ist eine kleine Kolonie Bergtrolle beheimatet. Diese großen, stinkenden Wesen ernähren sich von Fledermäusen und gelegentlich von Höhlenkreaturen, würden sich aber liebend gerne den Wanst mit etwas Fetterem und Köstlicherem vollschlagen, zum Beispiel mit Abenteurern.

**STÄRKE 14, GESCHICKLICHKEIT 2**

**REGENERATION:** Der Troll regeneriert einen Punkt Stärke in jedem Zug.

**GESTANK:** Jede Gegnerin in der Distanz Armeslänge erleidet aufgrund des grässlichen Gestanks des Trolls einen Punkt Erschöpfung.

**MONSTERANGRIFFE** findest du auf Seite 119 im *Spielleiter-Handbuch*.

## RIESENKRAKE

Woher die Riesenkraken im Untergrund eigentlich stammen, ist allen ein Rätsel. Vielleicht wurden sie von einem wunderlichen Zwergenlord zum Schutz vor den Bedrohungen der Oberwelt hergebracht.

**STÄRKE 15, GESCHICKLICHKEIT 3**

Monsterangriffe für die Riesenkrake findest du auf Seite 112 im *Spielleiter-Handbuch*.

## JAGENDE FLEDERMÄUSE

Die jagenden Fledermäuse greifen in Schwärmen an, der Stärkewert gilt also für den gesam-

ten Schwarm. Sinkt der Wert um die Hälfte, werden sich die restlichen Fledermäuse zurückziehen.

**STÄRKE 6, GESCHICKLICHKEIT 2**

**FERTIGKEITEN:** Nahkampf 2

**BISS:** Waffenschaden 1

## ALARAG ELDING

Alarag Elding ist der Sohn des Anführers des Ork-Clans der Asen, Eldag der Zerstörer. Er will sich verzweifelt einen Namen unter den Orks machen, ist ein schrecklicher Hitzkopf, aber auch ein guter Kämpfer – dabei allerdings nicht besonders helle. Alarag und seine Mannschaft haben sich an Steingarten herangeschlichen, um ein paar Zwerge zu töten und dann mit ihrer Tat anzugeben.

**STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 1, EMPATHIE 2**

**FERTIGKEITEN:** Nahkampf 4, Auskundschaften 2, Bewegen 2, Heimlichkeit 2, Kraft 2

**REPUTATION:** 3

**AUSRÜSTUNG:** Zweihänder, verstärkte Lederrüstung, offener Helm, W6 Kupfermünzen

## DIE DRACHIN SKARN

Seit 1500 Jahren wird die riesige Drachin Skarn schon unter einem Steingitter tausend Meter unterhalb von Steingarten festgehalten. Ihr Gefängnis besteht nicht nur aus dem Steingitter, sondern, viel wichtiger noch, aus einem elastischen, metallischen Netz, das ihren gesamten Drachenleib einhüllt. Das Netz steht kurz davor, zu zerreißen, und die Graber gaben an, es sei dieses Netz, das sie reparieren wollten.

Skarn spricht sämtliche Sprachen der Verbottenen Lande und ist höchst intelligent. Ihr mangelt es jedoch an Humor, weshalb sie Scherze und Ironie wörtlich nimmt und sich



an jede vermeintliche Kränkung erinnert. Die Drachin ist unfassbar wütend auf die Zwerge, ganz besonders auf den Crombe-Clan, aber weise genug, ihren Zorn im Zaum zu halten, bis sie frei ist. Wenn sie ihre Freiheit erringt, will sie Drachenzahn zerstören – die Hauptfestung der Crombe – und den Hammer Skarns Fluch aufspüren, um ihn weit entfernt vom Land ins Meer zu werfen. Danach will sie sich in den Bergen im Norden der Verbotenen Lande niederlassen und die Mutterdrachin für ihre jüngeren Artgenossen werden.

Falls die Abenteurer im Drachenbau auf das Steingitter treten, wird Skarn sie anflehen, sie freizulassen. Sie erzählt ihnen, wie unwahr doch die Zwergenmythen seien, und wie sie von ihrem niederträchtigen Gott eingesperrt wurde (siehe den Abschnitt über Skarns Fluch auf Seite 141 im *Spielleiter-Handbuch*). Falls sie ihr helfen, verspricht sie ihnen, die Freunde und Länder ihrer Befreier zu verschonen, und wird ihnen in der Oberwelt einen Gefallen ihrer Wahl erfüllen.

**STÄRKE 48, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 6, EMPATHIE 2**

Monsterangriffe für einen Drachen findest du auf Seite 87 im *Spielleiter-Handbuch*.

## ERZQUELLER

Bei Erzquellern handelt es sich nicht um Lebewesen, sondern um eine fusiforme Lebensform. Es sind bewegliche Klumpen aus Mineralien, die Metalle angreifen, sie verschlingen, aufspalten und neu formen. Sie haben keine Organe und können nur getötet werden, indem man sie vollständig auflöst, zum Beispiel durch eine Explosion. Wenn man sie mit Waffen angreift, werden diese rosten. Weglocken kann man sie am besten, indem man sie mit einer Handvoll Goldtaler ablenkt, ihrer absoluten Lieblingsspeise.

### STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 2

**UNVERWUNDBAR:** Ein Erzqueller kann nicht mit gewöhnlichen Waffen verletzt werden. Jeder Angriff mit einer metallenen Waffe senkt den Waffenbonus um 1.

## EREIGNISSE

Hier werden Ereignisse vorgestellt, denen du den Abenteurern in Steingarten aussetzen kannst.

### DIE EXPEDITION

Die Graber Rangmar und Arvi erbitten Hilfe bei einer Expedition in den Untergrund. Eine Bestie, die sie seit Anbeginn der Zeit gefangen halten, steht kurz davor, auszubrechen, und um das Gefängnis zu reparieren, benötigen sie nicht nur Materialien von der Oberfläche, sondern auch Hilfe beim Transport. Die Gelegenheit erklären sie umständlich mit Gesten, da die Graber in der Oberwelt nicht sprechen können. König Karonax macht viel Wind darum, dass er die Vorfahren versteht und ihr Freund ist. Da Zwerge, die ihnen in die Tiefen folgen, für immer ihre Clanzugehörigkeit aufgeben müssen, werden Fremde gesucht, um sie zu begleiten. Der todessehnsüchtige Lupendus Firm verlangt jedoch, die Reise anzuführen.

Bestimmte Gebiete, die auf dem Weg liegen, sind den Grabern allerdings unvertraut und auch bei einigen Hindernissen wissen sie nicht, wie man sie überwindet, da sie regelmäßig Abkürzungen durch die Spalten in den Felswänden nehmen, um genau diese Hindernisse zu umgehen. Es ist der Spielleiterin überlassen, ob sie die Abenteurer die ganze Strecke über begleiten oder hier und da Abkürzungen nutzen, um sich ihnen später wieder anzuschließen. Falls sie sich mit den Abenteurern angefreundet haben, stehen die Chancen höher, dass sie bleiben und helfen.



Die Ausrüstung für die Expedition, von den Habseligkeiten der Abenteurer abgesehen, besteht aus:

- ❖ Zwei Schlitten, deren Kufen aus einem Metall bestehen, das ohne Reibung gleitet. An Abhängen sind Bremsen nötig, damit sie nicht runterrutschen, und zu diesem Zweck sind sie mit Bremshebeln ausgerüstet, die Nägel ausfahren.
- ❖ Jeweils zwei kleine Fässer mit Leim, Teer, Lampenöl, Fett, Trinkwasser und einem Schmiermittel aus zerquetschten Schnecken.
- ❖ Proviant: Den Abenteurern wird eine Menge an Proviant überlassen, die dem höchsten Wert auf dem Ressourcen-Würfel entspricht.
- ❖ Sämtliche Handelswaren aus der Tabelle auf Seite 186 im *Spieler-Handbuch*, die sie benötigen und tragen können, aber nichts, was mehr als 1 Goldtaler kostet. Dieser Ausrüstungsliste können die Spieler nichts mehr hinzufügen, sobald sie den Untergrund betreten haben.
- ❖ Es können keine Reittiere mitgenommen werden.

Die Graber tragen zusätzlich noch besondere Ausrüstung bei sich:

- ❖ Eine Kiste mit Proben seltener Mineralien, die König Karonax ihnen nur zögerlich überlassen hat, da sie besonders wertvoll sind. Die Graber wollen die Mineralien als Diffusionsmittel nutzen, also als Substanzen, die augenblicklich die Eigenschaften eines großen, zusammenhängenden Metallkörpers verändern.
- ❖ Eine Truhe mit Goldtalern, die Karonax ihnen ebenso unwillig überreichte. Die Taler dienen als Nahrung für die Erzquellen in der Metallebene.
- ❖ 20 Meter lange Strickleitern aus weichem Zinn. Sie sind genauso flexibel wie Stoff, aber wenn man sie mit dem richtigen

Diffusionsmittel behandelt, verfestigen sie sich augenblicklich und werden hart wie Stahl. Die Wirkung hält eine halbe Stunde, bevor das Metall wieder weich wird. Der Prozess kann wiederholt werden.

## DIE VORFAHREN EHREN

Sobald der Grund für die Expedition erklärt wird, will Arvia von Crombe die Graber unbedingt in den Untergrund begleiten und versucht, Karonax zu überreden, es ihr zu gestatten. Offiziell betrachtet sie es als ihre Pflicht, den Vorfahren zu helfen, und da sie bereits ihre Bindung zu ihrem Clan gekappt hat, wäre dieses bestimmte Detail kein Hindernis. Karonax gewährt ihre Bitte, besteht aber darauf, dass sich Lupendus Firm der Expedition anschließt und keine weiteren Crombes sie begleiten.

Arvia glaubt wahrhaftig, dass es ihre Pflicht ist, die Graber zu unterstützen, aber insgeheim hat sie weitere Gründe, sich der Expedition anzuschließen, Gründe, die Karonax nicht gutheißen würde:

- ❖ Sie weiß, dass die Crombes einst Skarns Überreste unter Steingarten begraben haben, und vermutet, dass es sich bei der Bestie entweder um Skarns untoten Leichnam oder ein Kind der riesigen Drachin handelt, das sie zu erschlagen wünscht, um Ruhm zu ernten.
- ❖ Sie hofft, dass der Hammer Skarns Fluch mit der Drachin begraben wurde, und begehrt die legendäre Waffe, um Ruhm und Ehre für den kommenden Kampf in Vond zu erlangen.

Während der Reise durch die Unterwelt kann Arvia Legenden aus ihrem Clan erzählen:

- ❖ Die Drachennutter Skarn wurde zu Anbeginn der Zeit von ihrem Vorfahren Oramund erschlagen, der Skarns Fluch schwang. Diese Legende (die auf Seite



60 im *Spielleiter-Handbuch* genauer beschrieben wird) stimmt nicht – doch darüber erfährst du weiter unten mehr. Damals waren die Caniden noch Vasallen der Crombes, weshalb viele Crombes noch heute glauben, dass die Caniden ihnen Respekt zollen sollten.

- ❖ Die Erlenländer Menschen haben hinterlistig das mächtige Zwergenschloss Vond den Händen der Crombes entrissen, als sie ins Rabenland einmarschierten. Vond wird jetzt von dem niederträchtigen Zauberwesen Zytera (Seite 29) und seinen dämonischen Dienern Merigall und Krasylla besetzt. (Dies wäre ein guter Zeitpunkt, Vond auf der Karte der Verbotenen Lande zu vermerken.)
- ❖ Arvias heilige Mission besteht darin, im Namen des Gottes Hüne hammerschwingend Vond zurückzuerobern und die Dämonen und Menschen zu vertreiben.

Sobald Arvia erkennt, dass die Drachennutter Skarn höchstpersönlich in den Tiefen haust und die ganze Geschichte darüber, wie Oramund sie erschlug, reine Erfindung ist, wird sie in eine Glaubenskrise stürzen und ihren eigenen Clan verachten. Die Zwergenprinzessin könnte im Finale in Vond auftauchen.

## DER VERSCHOLLENE PRINZ

Rigalda Rabe von Belderan nimmt eine Abenteurerin in Steingarten zur Seite. Sie bittet die betreffende Person darum, ihren kleinen Bruder Trondeval diskret aufzuspüren, der seit den Gesprächen zur Thronfolge verschollen ist. Sie bezahlt einen Goldtaler und verspricht drei weitere, falls der Prinz zurückgebracht wird. Rigalda fürchtet, dass er etwas Dummes getan hat und gar so weit gegangen ist, sich auf eigene Faust in die Unterwelt zu begeben, um sich als Held zu beweisen.

## DAS DILEMMA DER EMPOR-KÖMMLINGE

Der Zwerg Trondeval von Belderan und der Ork Alarag Elding wollen sich beide in ihren entsprechenden Völkern behaupten. Alarag will auf eigene Faust Steingarten erobern oder zumindest so viele Zwerge töten wie möglich, um auf diese Weise Ruhm und Ehre zu erlangen. Trondeval dagegen strebt ein Bündnis zwischen den Zwergen und Orks an. Alarag lässt Trondeval glauben, dass sie Freunde sind. Wenn die Abenteurer von den Steingärten zu den Katakomben laufen, hören sie Stimmen aus einem Seitengang. Trondeval und ein Dutzend verärgerter Orks stehen draußen vor dem Gitter des Geheimgangs, der nur mit einem Mechanismus von innen geöffnet werden kann. Trondeval bittet darum, das Tor zu öffnen, damit Zwerge und Orks sich gemeinsam an den Verhandlungstisch setzen können. Falls sie sich weigern, wird Alarag zornig, nimmt den Zwergenprinzen als Geisel und droht damit, ihn umzubringen. Falls die Orks den Marktplatz erreichen, werden sie wahllos Besucher angreifen und anschließend zu fliehen versuchen, falls sie nicht zuvor getötet oder gefangen werden.

## DAS GEHEIMNIS

Falls die Abenteurer beschließen, die Expedition in die Unterwelt zu begleiten, werden sowohl Rigalda Rabe als auch der Petron Berwyld sie beiseite nehmen und gegen eine diskrete Gebühr verlangen, dass sie ihnen und ihnen allein Bericht erstatten, wenn sie zurückkehren. Berwyld überlässt ihnen sogar ein Gift für Notfälle, „falls etwas in den Tiefen die Oberwelt bedroht“ (tödliches Gift mit Wirksamkeit 8).

## DIE WAHL

Die uralten Zwerge müssen den Pfad über die





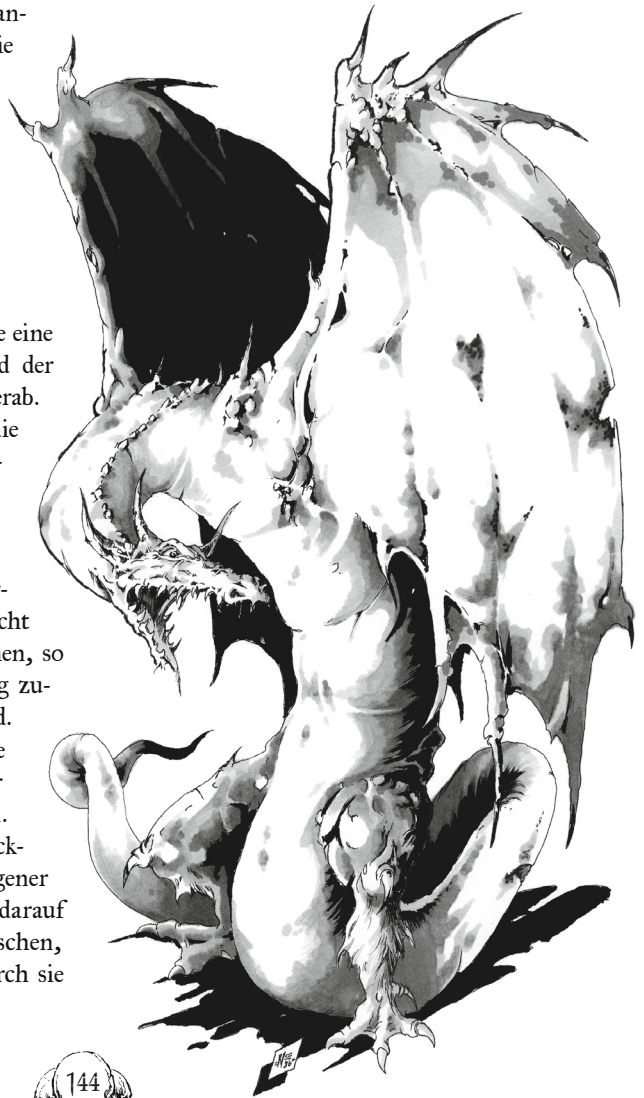
Metallebene nehmen, um das rote Metall zu finden, das sie Rosensilber nennen. Sie brauchen das Metall, um auf Skarns Fesseln einwirken zu können. Die Zwerge werden auf der Reise in die Tiefen darüber diskutieren, ob sie Skarns Fesseln stärken oder lösen wollen – wobei sie sich derart in eine argumentative Sackgasse manövrieren, dass sie die Wahl schließlich den Abenteurern überlassen. Beides erreicht man, indem man die Enden des metallenen Gefängnisses der Drachin mit der entsprechenden Substanz einreibt, die vor Ort in ein paar Stunden angerührt werden kann. Die Graber sind die Drachin leid, die von Anfang nicht hätte ihr Problem sein sollen und die Unterwelt regelmäßig erbeben lässt. Manche unter ihnen haben außerdem angefangen, sie als Göttin zu verehren.

### DER SILBERSPEER

Sobald das Gefängnis der Drachin auf die eine oder andere Art behandelt wurde, wird der Berg erbeben und Trümmer regnen herab. Die Graber erklären, dass sie sich durch die Spalten in die tieferen Schichten zurückziehen werden, durch die die Abenteurer ihnen nicht folgen können. Sie bieten den Gestrandeten an, sie mit dem Silberspeer nach oben zu schicken, bevor sie verschwinden. Sind die Abenteurer damit nicht einverstanden, dann können sie versuchen, so gut es ihnen möglich ist, auf dem Weg zurückzukehren, den sie hergekommen sind. Aus dramatischen Gründen werden die Graber erklären, dass der Silberspeer nicht alle an die Oberfläche tragen kann. Lupendus Firm bietet sofort an, zurückzubleiben. Vielleicht schafft er es aus eigener Kraft nach oben. Falls die Abenteurer darauf bestehen, alle in den Aufzug zu quetschen, wird er weiter unten feststecken, wodurch sie eine längere Strecke klettern müssen.

### DIE RÜCKKEHR DER DRACHIN

Als Finale: Wenn die Abenteurer Skarn befreien, werden sie sehen, wie das riesige Biest durch die Erde bricht und einen gigantischen Krater hinterlässt. Die Verbotenen Lande sehen sich somit einer neuen Gefahr gegenüber. Klebe den Sticker mit dem Krater auf der Karte in ein Sechskant in der Nähe von Steingarten





ABENTEUERSCHAUPLATZ: Verlies

*Warme Dämpfe, die nach Blut und Verwesung stinken wie der Atem eines Raubtieres, steigen aus dem zerbrochenen Tor der Steinschimmerminen auf. Ihr wisst, dass nur zwanzig Schritte näher am Höhleneingang viele ums Leben gekommen sind. Jede Faser eures Leibes ist angespannt und drängt euch zur Flucht.*

## HINTERGRUND

Marga, die dämonische Tochter von Zygofer und Martea, sucht die Steinschimmerminen heim. Sie ernährt sich von warmblütigen Lebewesen, die ihr zu nahe kommen. Die Abenteurer sollten sich also mit magischem Schutz umgeben, vorzugsweise etwas wie der Smaragd Gallenauge oder das Gesicht des Zauberers Zertorme aus dem Abenteuerschauplatz Bernstein Gipfel, damit Marga sie z. B. für ihren Bruder Zertorme hält. Zertorme könnte sogar die Gruppe be-

auftragt haben, herauszufinden, was aus seiner Mutter Martea geworden ist, und ein Artefakt aufzuspüren, das er gegen Zytera einsetzen könnte, wie z. B. eine Haarlocke seines Vaters, die sich in Marteas Besitz befindet. Andererseits könnten die Abenteurer auch auf der Suche nach der Zwergin Milva und ihrer Gruppe, zum Plündern oder auf der Suche nach einer Möglichkeit, sie wieder zu öffnen, in die Minen hinabsteigen.

Von Marga und ihrer Mutter Martea einmal abgesehen, beheimaten die Minen auch mehrere niedere Dämonen, die von Marga versorgt werden, und mehr oder weniger dämonisch veränderte Reptilienwesen und Insekten, die Marga in Ruhe lässt, weil sie sich nicht von kaltblütigen Wesen ernährt.





### EMPFOHLENE LEKTÜRE

Bevor ihr in den Steinschimmerminen spielt, solltest du die Abschnitte über Zygofer, Martea und Marga (siehe Seite 29) und das Kapitel über Dämonen auf Seite 80 im *Spielleiter-Handbuch* lesen.

## ANKUNFT

Die Abenteurer können die Steinschimmerminen auf verschiedenen Wegen erreichen. Vielleicht haben sie eine Karte gefunden, die den Weg hierher weist, oder Legenden von dem Ort vernommen oder finden sich in einem der folgenden Ereignisse wieder:

### DER ZWERGENKUNDSCHAFTER

Die Abenteurer begegnen Ulm, einem Zwergenkundschafter aus dem Clan der Meromannen, der verzweifelt nach seinen verschollenen Kameraden sucht. Er weiß, dass die Kriegerin Milva und ihre Zwerg in die Steinschimmerminen gezogen sind, um herauszufinden, ob sie nach all den Jahren noch funktionstüchtig sind. Sie sind nicht zurückgekehrt. Jetzt liegt es an Ulm, das Gebiet der Minen auszukundschaften und von seinen Erkenntnissen zu berichten. Er kennt die Legende der Minen und kann den Abenteurern anbieten, sie bei der Erforschung des Ortes zu begleiten.

### DIE KLEINE SPIELGEFÄHRTIN

Darja die Aslenin und ihre Tochter Lumi reisen auf Pferden durch das Land. Falls sie

den Abenteurern begegnen, laden sie sie zum Abendessen an ihrem Lagerfeuer ein. Am Abend wird Darja ihnen Geschichten aus den aslenischen Ebenen erzählen, der Heimat ihrer stolzen Vorfahren, und von den Dämonen, die das Land verwüstet haben. Vor dem Zubettgehen will die Tochter Lumi den Abenteurern von ihrer neuen Spielgefährtin erzählen, wird aber von ihrer überängstlichen Mutter sofort zum Schweigen gebracht. Wie sich herausstellt, haben die beiden vor kurzem in der Nähe der Steinschimmerminen kampiert und Lumi war in der Nacht von einem seltsamen Mädchen geweckt worden, das sich Marga nannte und spielen wollte. Darja kennt die Legende der Steinschimmerminen und wird sie den Abenteurern berichten, glaubt aber nicht daran, dass das Mädchen, das ihre Tochter sah, tatsächlich Marga aus der Erzählung ist.

## LEGENDE

*Manche erzählen sich, die meromannischen Zwerggebätten die Steinschimmerminen nach dem Dritten Erlenkrieg verlassen, aber in Wahrheit wurden sie von etwas verschlungen, das sich in ihrer Heimat eingenistet hatte. Gerüchte berichten hinter vorgehaltener Hand, wie der irre Magier Zygofer seine Familie verfluchte, die vor seiner furchterregenden Präsenz flüchtete. Von einer dämonischen Infektion verunreinigt, suchte seine Tochter Marga Schutz unter den Zwergen der Steinschimmerminen, wo sie sich in ein Monster verwandelte und ihre Gastgeber verspeiste. Seither hat es niemand mehr gewagt, die Höhlen zu betreten.*



## SCHAUPLÄTZE

Die wichtigsten Schauplätze der Steinschimmerminen werden hier beschrieben. Falls den Abenteurern eine Karte der Minen in die



Hände fällt (zum Beispiel die, die Milva bei sich trägt), dann kannst du den Spielerinnen die Spielerversion der Karte geben, die sich am Ende des Buches oder zum Herunterladen auf der Uhrwerk-Webseite findet.

## 1. DER MINENEINGANG

*Der Eingang zu den Minen klafft wie ein zahnloses Maul vor euch. Eine Hälfte des Tores fehlt, die andere aus robuster Eiche hängt schief an einer massiven Türangel. Leichengeruch und weniger leicht zu identifizierende Aromen steigen aus den Tiefen herauf.*

## 2. TREPPENSCHACHT

*Am Ende einer Reihe Stufen öffnet sich ein acht Meter breiter, runder Schacht, der in die Finsternis abtaucht. An den Seiten windet sich eine Wendeltreppe hinab, während aus den Tiefen ein eigenartiges Wimmern und Schmatzen heraufdringt. Schwere, verrostete Ketten hängen von einer riesigen Winde herab.*

Die Klamm wurde einst von einer Holzkonstruktion überspannt, von der nur noch zerbrochene Reste bleiben. Die Wendeltreppe führt etwa 50 Meter in die Dunkelheit.

## 3. DER VORRAUM

*Der Schacht taucht tiefer in den Berg hinab, aber die Stufen enden vor einem sich neigenden Tunnel mit Gleisen im Boden. Am oberen Ende des Gefälles schimmert ein schwaches Licht.*

Der Minenschacht führt in die älteste Höhle der Minen. Sämtliche Minenschächte haben Gleise auf dem Boden. Mit einer Winde wurden die Minenkarren auf die Gleise gehievt. Das schwache Licht strömt aus einem Luftschacht, der an die Oberfläche führt. In der Höhle liegen

## DIE UMGEBUNG DER MINEN

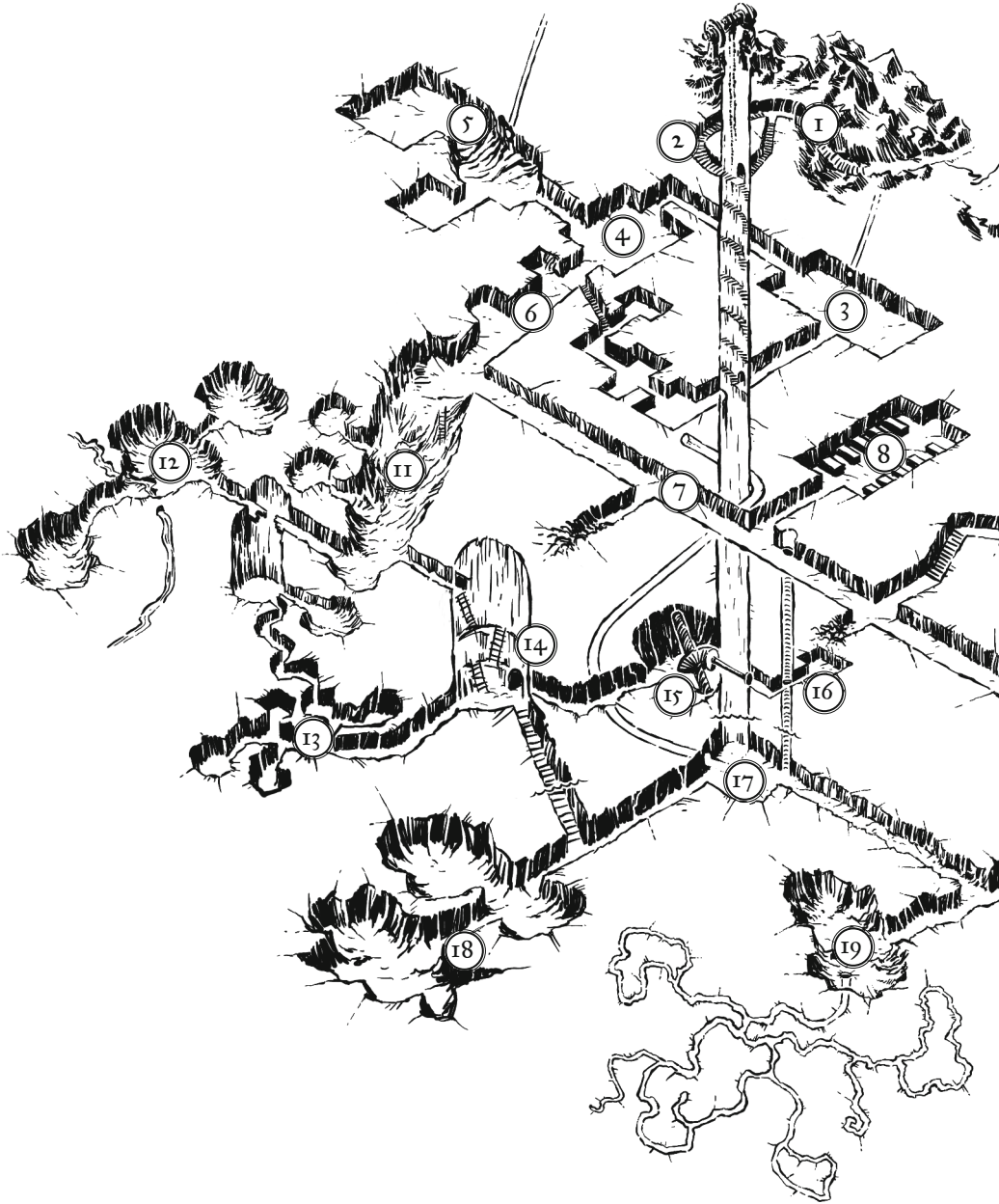
Die Steinschimmerminen zeichnen sich durch Folgendes aus:

- ❖ Es ist stets feucht und schwül.
- ❖ Die Temperaturen liegen nur knapp über dem Gefrierpunkt, außer dort, wo sich Lebewesen aufhalten und wo in den vergangenen Stunden Marga durchgekommen ist, da ihre massive, dampfende Gestalt die Tunnel rasch erhitzt.
- ❖ Von den verschiedenen Kreaturen, die in den Minen leben, geht ein unangenehmer, teilweise übelkeitserregender Gestank aus.
- ❖ Überall herrscht Finsternis, außer dort, wo an den Wänden fluoreszierende Algen wachsen.
- ❖ An vielen Orten in den Minen hängen Messingglocken, die einst als Signalsystem verwendet wurden. Läutet man sie jetzt, locken sie nur Monster an.
- ❖ Marga kann überall auftauchen. Siehe die Ereignisse weiter unten.

zerbrochene Holzkarren verstreut, die schon vor langer Zeit geplündert wurden.

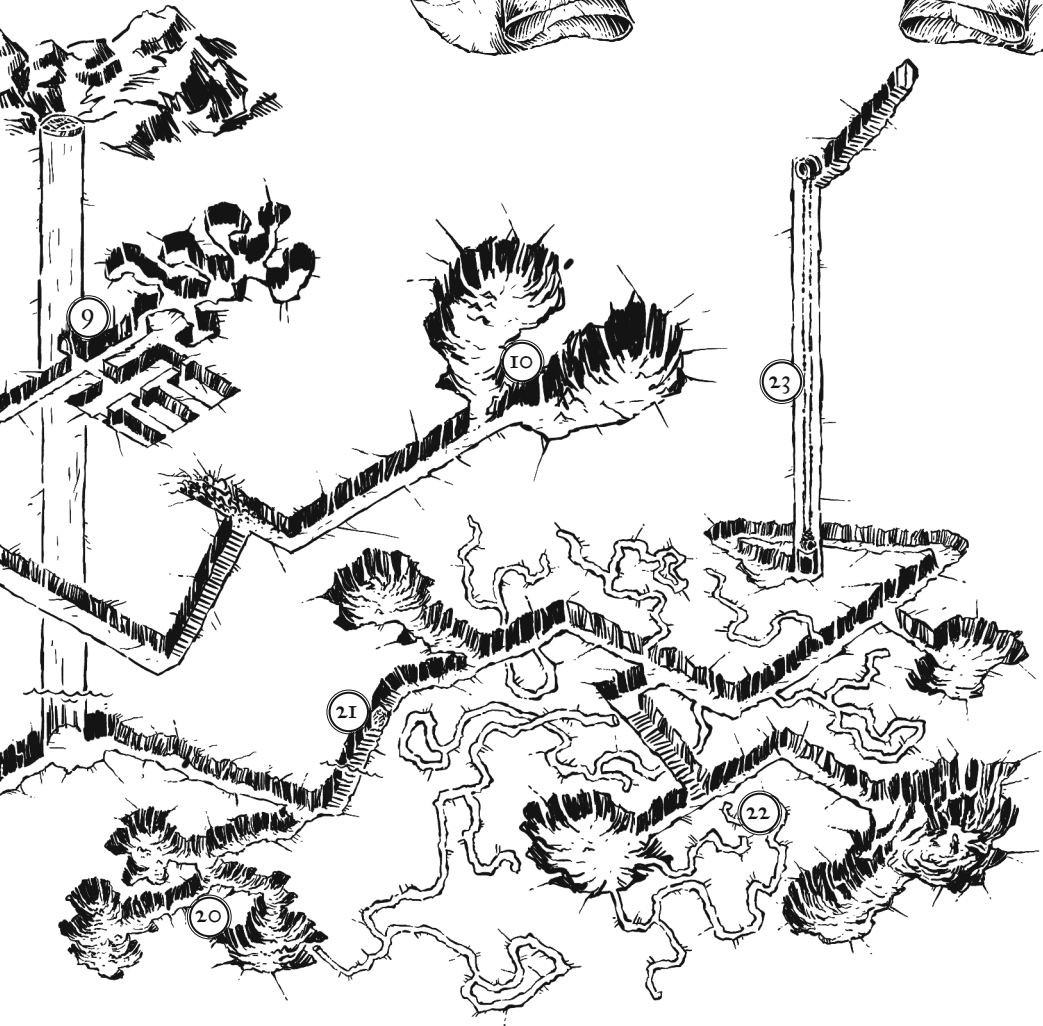
## 4. KAPELLE

*An der Decke dieser schönen Höhle schimmern Kristalle, die das Licht fluoreszierender Algen reflektieren. An den Wänden findet ihr Reste*





# DIE STEIN- SCHIMMERMINEN





von Steinbänken und Skulpturen, aber sie sind längst zerbrochen und verwittert. Auf dem Boden liegen Knochenfragmente und große Insektenpanzer verstreut.

Eine Höhle mit schimmernden Salzkristallen in der Decke wurde als Kapelle für den Gott Hüne eingerichtet. Die Wände waren einst wunderschön gemeißelt, sind aber mittlerweile zerfallen. Eine dämonische Masse hängt an der Decke, die hin und wieder träge einen Tentakel nach allen Lebewesen ausstreckt. Sobald man sie entdeckt hat, kann man ihr leicht ausweichen. Unter ihr liegen zerbrochene Knochen und die Chitinhüllen großer Insekten verstreut.

Am abschüssigen Weg durch die Höhle liegen zwei Alkoven mit verfallenen Schubkarren, Loren, Werkzeugen und Fässern mit Schmierfett. Eine Treppe, die zum Wagenlager (siehe Gebiet 6 auf der Karte) hinabführt,

befindet sich hinter einer kleinen Schiebetür neben dem Schacht.

❖ KREATUREN: Dämonische Masse.

## 5. DER BAU DER ECHSENMENSCHEN

*Ein geradezu überwältigender Gestank nach Unrat und Verwesung steigt euch aus einem Nebentunnel in die Nasen. Zwei Echsenmenschen*



### ZUFALLSBEGEGNUNGEN IN DEN MINEN

Wirf jede Viertelstunde einen W6. Falls du einen ☠ würfelst, ereignet sich eine Zufallsbegegnung, die du mit folgender Tabelle bestimmst. Werte für die Kreaturen findest du im Bestiarium im Spielleiter-Handbuch.

W6	BEGEGNUNG	INFORMATION
1	Ratten	Durch den Tunnel hallen die Schritte winziger dahinhuschender Pfoten. Schon bald ist der Boden von einem Schwarm großer schwarzer Ratten bedeckt.
2	Echsenmenschen	W6 Echsenmenschen bewegen sich durch die Höhle.
3	Insektoide	W6 menschengroße Insektoide.
4	Ghule	W6 gurgelnde, weißäugige Zwergenghule.
5	Niedere Dämonen	W6 niedere Dämonen, die hungrig schnüffeln.
6	Höllenvurm	Der Boden bebt und die Steinplatten brechen aus dem Boden. Sie zerspringen und schon bald ist der Boden nur noch ein einziger gigantischer Schlund!



*mit Speeren zwischen und schnattern, sobald sie das Licht bemerken, das ihr bei euch trägt.*

Drei miteinander verbundene Höhlen werden von einem kleinen Stamm von 16 Echsenmenschen bewohnt. Da sie wechselwarm sind, greift Marga sie nicht an. Man kann ihnen auch etwas weiter oben in den Minen begegnen, da sie in der Gegend jagen. Sie tragen keine Wertsachen bei sich und nutzen äußerst primitive Waffen. Die Echsenmenschen verehren Marga als Göttin der Minen, sie selbst betrachtet sie als ihre Haustiere und gibt ihnen manchmal Tiere oder Leute, die sie gefangen hat, damit sie sie verspeisen. Die Echsen lassen ihre Beute für gewöhnlich in einem See gären, der einst beim Gerben genutzt wurde, bevor sie sie fressen, was den grässlichen Gestank erklärt.

- ❖ **KREATUREN:** Zwei Echsen (Werte findest du auf Seite 68 im *Spielleiter-Handbuch*). Weitere W6 Echsen befinden sich in der Nähe.

## 6. WAGENLAGER

*Eine Gruppe leerer Loren, von denen manche auseinandergefallen, andere jedoch noch nutzbar sind, steht hier aufgereiht. Die Räder stecken in schmalen Rillen im Boden, die via einem Tor zu einem schmalen Tunnel führen, der sich nach unten neigt.*

In versiegelten Krügen befindet sich Schmierfett. Wenn eine Lore geschmiert und dann in den abschüssigen Tunnel geschoben wird, rast sie in schwindelerregendem Tempo hinab und bleibt erst im wassergetränkten Laderaum (siehe Gebiet 17 auf der Karte) stehen. Mitfahrerrinnen könnten hier ertrinken, falls sie nicht rasch im Schacht an die Oberfläche schwimmen und die Leiter zur Wartungskammer (16)

oder den Schacht entlang zur Kaverne (14) klettern. Es ist möglich, den Wagenschacht wieder rauf zu kriechen, auch wenn er stellenweise fast vertikal verläuft, aber falls jemand einen weiteren Wagen herschickt, würde man in großen Schwierigkeiten stecken.

## 7. DIE HOLZSTRECKE

*Ein gerader, breiter Tunnel mit Holzbalken verschwindet in die Dunkelheit, soweit das Auge sehen kann.*

Im nördlichsten Teil des Tunnels ist der Berg instabil und an mehreren Stellen eingestürzt.







## 8. DAS GRABMAL

*Flackerndes blaues Licht leuchtet aus einer Seitenkammer. Darinnen scheint sich etwas zu bewegen.*

Minenarbeiter, die über die Jahre gestorben sind, wurden in einer wunderschön gemeißelten Höhle in zehn Sarkophagen beigesetzt. Dämonisches Fleisch ist in drei frische Zwergengleichname eingedrungen und hat sie als Ghule wiederbelebt. In den Sarkophagen finden sich einige Wertsachen, ebenso wie hochwertige Zwergenwaffen und -werkzeuge. In einem Alkoven finden sich Öllampen und kleine Fässer mit Lampenöl. Fluoreszierende blaue Mondsteine hängen in den Wänden.

- ❖ KREATUREN: Drei Zwergenghule (Werte findest du auf Seite 120 im *Spielleiter-Handbuch*).
- ❖ SCHÄTZE: Ein altes Fässchen mit Zwergenbier. Ein Goldtaler. W6 Kupfermünzen.

## 9. DER INSEKTENSCHACHT

*Eine leichte Brise strömt aus einem ansteigenden Minenschacht und trägt den vagen Geruch eines Getreidesilos heran. Ihr hört aus der Ferne ein Schaben.*

Entlang des abschüssigen Schachtes finden sich mehrere schlichte, leere Quartiere. Der Tunnel endet vor einem Lüftungsschacht mit einfachen, glatten Wänden ohne Stufen oder Winde. Große, insektenähnliche Wesen flattern geräuschvoll den Schacht hinab, wenn sie aufgeschreckt werden. Wirft jemand einen Stein den Schacht hinunter, hört man nach fast fünf Sekunden ein Platschen. Menschengroße Insektoide haben sich im nächsten Quartier hinter dem Abgrund eingeknistet. In der Nacht fliegen sie auf der Jagd hinauf und

nach draußen, wagen sich aber nie tiefer in die Minen.

- ❖ KREATUREN: W6+3 Insektoide.

## 10. DIE HÖHLEN

*Ihr entdeckt zwei große Höhlen, deren Böden mit Zwergenknochen übersät sind. Die Stille ist derart bedrückend, dass sie sich lebendig anfühlt.*

Die Höhlen sind so groß, dass es zwei Viertelstunden dauert, sie zu erkunden.

- ❖ SCHÄTZE: W6 Silber, eine Flöte aus Knochen und ein rostiger geschlossener Helm (Rüstungsschutz 3) lassen sich zwischen den Knochen aufspüren.

## 11. DER STEILHANG

*Ihr findet eine steil abfallende Höhle. Holzleitern, die zum Teil verrottet sind, folgen kleinen Wasserrinnsalen die verwitterte Felswand hinab.*

Falls man hinabrutscht, riskiert man einen Berggrutsch – falls die Abenteurer dieses Risiko eingehen wollen, wüfale auf bewegen, bei einem Misserfolg wird ein Erdbeben ausgelöst und es ist unmöglich, auf diesem Wege wieder nach oben zu klettern. Hier bietet sich der Spielleiterin eine gute Möglichkeit, den Abenteurern den Rückweg abzuschneiden und sie zu zwingen, sich einen anderen Weg nach draußen zu bahnen. Im Abhang befinden sich zwei kleinere Brüche.

## 12. DER MINENSCHACHT

*Vom Fuße des Steilhangs steigt euch der Geruch von Pilzen entgegen, der nicht schimmelig, sondern frisch duftet. Ihr erkennt große Höhlen, die*



*nach Norden oder Süden führen. Der Südtunnel endet in einem weiteren Schacht. Die Überreste einer Holzbrücke führen auf der anderen Seite zu einer massiven Holztür. Von der Tür ertönt ein eigenartiges Kratzen.*

Hinter der Tür liegen die Pilzfelder der Minen, wo sich Milva und ihre Zwerge verbarrikadiert haben. Ein Unterwasserstrom mit trinkbarem Wasser, das metallisch schmeckt, fließt durch den Raum. Die Pilze sind essbar. Wenn die Abenteurer einen Zug (15 Minuten) damit verbringen, sie zu sammeln, erhalten sie 2W6 Einheiten Nahrung. Das Kratzen an der Tür stammt von kleinen Dämonen, die in den aufgebrochenen Hohlräumen im Gestein (siehe unten) leben. Sie versuchen regelmäßig, die Tür aufzubrechen und an die Zwerge zu gelangen, damit sie sie verspeisen können.

- ❖ KREATUREN: Im Moment keine, aber würfle einmal für eine Zufallsbegegnung.

### 13. AUFGEBROCHENE HOHLRÄUME

*Eigenartige Geräusche tönen aus kleinen Hohlräumen, in denen ein paar violette Kristalle an den Wänden funkeln.*

Die Hohlräume entwickeln sich zu sogenannten Drusen, natürlichen Kristallansammlungen, in die die Zwerge hineingegraben haben, um die Amethyste abzubauen. Vier niedere, nimmersatte Dämonen haben sich in dem Gebiet niedergelassen. Die Abenteurer können sich durch Spalten im Schacht zu den Drusen hinabzwängen (das dauert eine weitere Viertelstunde), können aber auch durch Raum 14 (siehe Karte) dorthin gelangen. Ein paar Amethyste sind noch da.

- ❖ KREATUREN: Vier niedere Dämonen haben

hier ihren Bau. Entweder sind sie vor Ort oder treiben sich in der Nähe herum und bedrängen die Zwerge in den Pilzfeldern.

- ❖ SCHÄTZE: W6 Amethyste (Wert: jeweils W6 Silber).

### 14. DIE KAVERNE

*Halb verwitterte Stufen führen fast 40 Meter hinab in einen senkrechten Steinschacht.*

### 15. DAS PUMPWERK

*Ihr erreicht eine Kammer mit einem riesigen, aber rubenden Mechanismus. Eine große, diagonal stehende Schraube reicht in die Decke hinauf und bohrt sich hinab in den Boden. Zwei große Zahnräder scheinen sie anzutreiben. Eine dicke Achse verläuft quer durch einen runden Schacht. Etwa 10 Meter unter der Achse könnt ihr Wasser schwappen hören.*

Die unteren Schichten der Minen liegen unter Wasser, aber die sogenannte archimedische Schraube pumpt es nach oben, wenn sie aktiviert wird. Wird sie auf der anderen Seite des Schachts aktiviert, drehen sich die Zahnräder und die Schraube zieht das Wasser zum Berggang raus. Die Maschine läuft überraschend leise und das Wasser unterhalb dieser Schicht wird innerhalb von acht Stunden abgepumpt. Der mächtige Mechanismus wird vermutlich aus einer tiefer gelegenen Schicht im Berg mit Dampf angetrieben, aber das weiß keiner mehr so genau. Sämtliche Mechanismen bestehen aus einem unbekanntem Metall, das nicht zu rosten scheint.

### 16. DIE WARTUNGSKAMMER

*Am Fuße eines vertikal verlaufenden Gangs mit Leitern befindet sich eine kleine, enge Kammer mit einem Mechanismus. Die Leitern führen weiter hinab, enden aber im Wasser. In der*



*Wand steckt ein Hebel und auf dem Boden stehen Tröge mit Schmierfett. Eine dicke Achse führt in den Schacht nach unten.*

Wenn man den Hebel nach unten zieht, wird der Mechanismus aktiviert und die Achse dreht sich langsam. Da das Pumpwerk dampfbetrieben ist, wird einem in der Nähe des Mechanismus vom Dampf die Sicht genommen, der durch den Schacht aufsteigt. Sechzehn Stunden nach seiner Aktivierung wird der Mechanismus zusammenbrechen, falls die Achse und die Zahnräder nicht eingeschmiert wurden. Sind die Abenteurer bis dahin bereits tiefer in die Minen hinabgestiegen, werden sie sich nach und nach wieder mit Wasser füllen, durch das sie hindurchwaten müssen. Früher oder später stecken sie in ernstesten Schwierigkeiten. Eine Stunde nach dem Zusammenbruch explodiert etwas unter dem Dampfdruck und verursacht womöglich Einstürze.

### 17. DER LADERAUM (NACHDEM DAS WASSER ABGEPUMPT WURDE)

*Am Fuße des Schachts liegt eine zu einem großen Haufen zusammengerollte schwere Kette, die in einem eisenbeschlagenen Korb endet. In der Nähe liegen die Trümmer von Loren, die zum Teil mit Schleim gefüllt sind.*

Hier wurden mit einer Winde Steine und Erz an die Oberfläche gehievt. Die leeren Karren wurden auf den Gleisen zum Wagenlager (siehe 16 auf der Karte) heruntergelassen.

### 18. VERLASSENE HÖHLEN

### 19. VERSIEGELTE KAVERNE

*Hier steht ein verrottetes und verrostetes, kräftiges Holztor mit Eisenketten. Am Boden wurde*

*es von etwas durchbohrt, das einen Meter breit war. Durch die Überreste des Tors erkennt ihr eine große Kaverne mit verrosteten, leeren Eisenkäfigen.*

In der Kaverne wurden einst die Höllwürmer der Zwerge gehalten, die sie zum Bohren nutzten und um Loren durch schmalere Schächte zu ziehen. Als das Wasser in der Kaverne anstieg, rissen sich die Würmer los und haben Durchgänge in der Gegend gebohrt, durch die die Abenteurer kriechen können. Zwei Würmer sind noch da – und sie sind hungrig.

❖ KREATUREN: Zwei Höllwürmer.

### 20. PHOSPHORALGEN

*Als ihr unter einem Schacht hindurchlauft, bemerkt ihr, wie durch ein kleines Rundfenster etwa 150 Meter über euch Tageslicht zu fallen scheint. Etwas tiefer im nächsten Gang erscheint hinter einer Kurve rechts von euch ein blaues Licht und ihr hört Kinderstimmen aus derselben Richtung.*

In diesen Höhlen züchteten die Zwerge fluoreszierende Algen, die sie als Lichtquelle in die Minen trugen. In den schimmernden Hallen finden sich zwanzig Zwergenkinder, die um Hilfe rufen, wenn sie die Besucher spüren. Bei genauerer Betrachtung offenbaren sie sich als identisch und sie alle rufen mit derselben Stimme. Ein Dämon ist mit den Algen eine Symbiose eingegangen und versucht, Beute anzulocken. Die „Kinder“ sind durch die Algen mit dem Stein verwachsen und der Dämon ist darauf angewiesen, dass die Beute näherkommt.

❖ KREATUREN: Dämon. Verwende dafür die Werte von Marga und der dämonischen Masse auf Seite 156.



## 21. DAS EISENTOR

*Ein robustes Eisentor versperrt euch den Weg. Das Rad, um es anzubeben, scheint verrostet.*

Ein eisenbeschlagenes Tor könnte im Gang herabgelassen worden sein, falls es der Spielleiterin beliebt. Das Tor regt sich nicht, da der Mechanismus verrostet ist. Falls die Abenteurer ihn nicht via Magie entfernen können, kommen sie nur durch einen Tunnel voran, den ein Wurm gegraben hat und der von den Phosphoralgen (20 auf der Karte) zu Margas Bau (22 auf der Karte) führt.

## 22. MARGAS BAU

*Heiß und stickig ist es und es riecht eigenartig in diesem Berglabyrinth aus engen Gängen. Bläuliche Schatten flackern im Licht der Phosphoralgen, die auf eure Anwesenheit zu reagieren scheinen. Ein unheimliches Lied ohne offensichtliche Quelle ertönt, ebenso wie das Lachen eines Mädchens.*

Das Gebiet wird von Tunneln durchzogen, die Höllwürmer gegraben haben. Sie haben einen Durchmesser von etwa 1 Meter. Auswüchse von Margas Leib ranken sich durch diese Gänge, während die große Masse des aufgedunsenen Körpers sich in der innersten Kammer sammelt.

In der innersten Kaverne finden die Abenteurer ein elfjähriges Mädchen, das auf einer pulsierenden, lebende Masse steht, die den größten Teil der Höhle ausfüllt. Diese Masse gehört auch zu Marga, die daraus ihren eigentlichen Leib geformt hat. Im Körper des Mädchens ruht ihr Herz, und falls man es durchbohrt, stirbt auch das Wesen Marga.

## 23. DER AUFZUG

*Ihr gelangt zu einem Gerät, das an ein Gestell angeschlossen ist, das einen Schacht hinaufführt.*

Die Besucher können den Karren langsam an die Oberfläche befördern, indem sie an einem Rad drehen. Das dauert mindestens zwei Stunden. Die Kette mit dem Gegengewicht wickelt sich über ein Rad an der Oberfläche. Von dort führen Stufen zu einem Notausgang aus den Minen, der nur von innen geöffnet werden kann und von außen nicht mal sichtbar ist, solange er geschlossen bleibt.



# MONSTER UND NSC

Die wichtigsten Monster und NSC in den Steinschimmerminen werden hier beschrieben. Monster und Kreaturen, die hier nicht aufgelistet werden, haben dieselben Werte wie im Bestiarium oder dem Kapitel über Völker im *Spielleiter-Handbuch*.

## MILVA UND DIE ZWERGE

Milva ist eine kräftige Zwergenkriegerin aus dem Clan der Meromannen. Ein Apotheker in Steingarten glaubte, er hätte eine Salbe entdeckt, dank der Zwerge den Monstern der Minen gegenüber unsichtbar seien. Zunächst zeigte die Salbe auch Wirkung, aber sie erwies sich als unbeständig. Nach einem Vorfall, bei dem einer von Milvas Kameraden ums Leben kam, flohen die Zwerge und schlossen sich in den Pilzfeldern ein, wo sie sich seit zwei Monaten verbarrikadierten und von den Pilzen und dem Wasser aus dem Bach lebten. Milva hat Wissen über die Minen angesammelt und eine nicht allzu genaue Karte des Ortes angelegt. Sie weiß von dem Notaufzug in der Mine. Einer ihrer vier Kämpfer hat eine schwere Beinverletzung und muss getragen werden. Er beschwört die Gruppe, ihn zurückzulassen und sich selbst zu retten.



**STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 3, EMPATHIE 2**

**FERTIGKEITEN:** Nahkampf 3, Auskundschaften 2, Handwerk 2, Überleben 2

**AUSRÜSTUNG:** Streitaxt, Kettenhemd, W6 Silber

## NIEDERE DÄMONEN

Eine Gruppe niederer Dämonen hat sich in der Nähe des Bruchs niedergelassen. Sie ernähren sich hauptsächlich von den eigenartigen Mineralien, aber dank ihres Wesens sind sie stets auf der Suche nach Blut, um ihrem Speiseplan etwas Abwechslung zu verschaffen. Die kleinen, puttenähnlichen Dämonen haben schwarze, hungerrige Augen und scharfe, kalte Zähne.



**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 4**

**FERTIGKEITEN:** Nahkampf 2

**WAFFEN:** Biss: Waffenschaden 2 (Schnittwunde)

## MARGA – DIE DÄMONENMASSE

Marga ist Zygofers und Marteas dämonisch verseuchte Tochter. Sie ist eine gigantische, formlose grau-grün-braune Masse, die Tentakel, verzerrte Körperteile des Mädchens oder groteske Kopien der Abenteurer ausbildet, wie es ihr beliebt. Der Persönlichkeit des Wesens haftet noch immer etwas von dem elfjährigen, verstörten Mädchen an. Marga greift alles an, was warmblütig ist, um es sich einzuverleiben. Falls die Abenteurer etwas bei sich tragen, das sie beschützt, wird Marga sie für ihren Bruder Zertorme halten, der zu Besuch gekommen ist, um mit ihr zu spielen. Greift die Gruppe sie

an, wird sie das erzürnen und sie wird sich wie ein verwöhntes, stures und grausames Kind verhalten. Die Einzelteile der Kreatur können angegriffen werden, aber man kann das Wesen nur töten, indem man das eigentliche Herz des Mädchens in der innersten Kaverne durchbohrt. Marga kann überall in den Minen auftauchen, da ihre Masse durch die Spalten in den Felswänden hindurchquellen kann.

**STÄRKE 24, GESCHICKLICHKEIT 1, VERSTAND 3, EMPATHIE 2**

**ZÄH:** Es ist sehr schwer, die dämonische Masse zu verwunden, sie erleidet maximal 1 Schadenspunkt von physischen Angriffen, ganz egal, wie das Ergebnis ausfällt.

**DER AVATAR:** Der Avatar in Margas mädchenhafter Gestalt (siehe 22 oben) hat Stärke 3. Wenn die Abenteurer sie besiegen und man ihr den Gnadenstoß versetzt, wird die Kreatur sterben. Die dämonische Masse wird jedoch alles in ihrer Macht stehende unternehmen, um die Abenteurer davon abzuhalten, den Avatar anzugreifen.

**IMMUN:** Man kann Manipulation gegen Marga einsetzen, aber sie ist gegen Schaden auf Verstand und Empathie immun.

### W6 MONSTERANGRIFFE

**1 MARGAS WIEGENLIED.** Ein unangenehmes, unnatürliches Lied ertönt aus der dämonischen Masse. Führe gegen alle Abenteurer in kurzer Distanz einen Angstangriff mit 7 Basiswürfeln aus.

**2 TENTAKELANGRIFF!** Halb so viele Tentakeln wie Abenteurer (aufgerundet) schießen von der Masse an der Decke herab und versuchen, jeweils einer Abenteurerin das Leben auszuquetschen. Führe gegen jede von ihnen einen Angriff mit 7 Basiswürfeln und einem Waffenschaden von 1 (stumpfer Schlag) aus.



**3 DÄMONISCHER SCHREI!** Das kleine Mädchen inmitten der dämonischen Masse schreit, und im nächsten Augenblick ist es, als würde der Schrei von den Felswänden verstärkt. Alle Abenteurer in naher Distanz erleiden einen Angstangriff mit 8 Basiswürfeln.

**4 SCHLEIMANGRIFF!** Die dämonische Masse schleimt eine Abenteurerin in naher Distanz voll. Das gilt als Angstangriff mit 6 Basiswürfeln, und die Abenteurerin erleidet für den Rest des Kampfes einen Malus von -2 auf bewegen.

**5 ALBTRAUMANGRIFF!** Ein Teil der dämonischen Masse nimmt die Gestalt des schlimmsten Albtraums einer Abenteurerin an (überlege dir etwas aus vorigen Abenteuern oder bitte die Spielerin darum, zu beschreiben, wovor sich die Abenteurerin am meisten fürchtet). Das dämonische Wesen greift die Abenteurerin mit 12 Basiswürfeln und einem Waffenschaden von 1 an. Bei einem Treffer wird die Abenteurerin auf nahe Distanz und zu Boden geworfen.

**6 VERSCHLINGEN!** Eine unglückliche Abenteurerin wird von mehreren Tentakeln angegriffen, die versuchen, sie zur dämonischen Masse an der Decke zu heben, in der sich ein Loch bildet. Das Opfer erleidet einen Angriff mit 10 Basiswürfeln und einem Waffenschaden von 1 (stumpfer Schlag). Bei einem Treffer gilt die Abenteurerin als festgehalten und wird in die dämonische Masse gezogen. Das Opfer muss in jeder Runde auf Ausdauer würfeln. Bei einem Misserfolg erleidet sie 1 Punkt Schaden auf Geschicklichkeit. Ist die Abenteurerin Gebrochen, wird sie nach W6 Runden ersticken. Das Opfer kann nur gerettet werden, indem man dem Kokon, der sie umhüllt, 10 Schadenspunkte verpasst.



## MARTEA

Martea war einst Zygofers Gattin und Margas Mutter. Beide Kreaturen betrachten einander noch immer auf diese Weise. Durch dämonische Einflüsse ist Martea mit einem Höllenvurm verschmolzen. Im Kopf des Wurms ist ein Schlitz, aus dem Marteas entstelltes Gesicht drängen kann, wenn sie zu sprechen wünscht. Am Leib des Wurms befinden sich ähnliche Schlitze mit Gesichtern jener Wesen,



die sie im Laufe der Jahre „gerettet“ hat. All diese Gesichter blicken entsetzt und flehen schreiend um Hilfe, wenn sie enthüllt werden. In der Nähe von Marteas Gesicht befindet sich am Wurmeib eine Haarsträhne, die von Zygofers Haupt stammt, mit der sie spricht, als wäre es ihr Gatte. Nimmt man sie ihr ab, so kann man das Haar gegen Zytera einsetzen.

Martea sieht sich als gute Mutter, die sich um ihre Tochter kümmert. Sie versucht, die Opfer ihres Kindes zu retten, indem sie ihre Leiber auseinanderreißt, ihnen die Gesichter abnagt und sie in ihrem Leib konserviert, wo sie auf gewisse Weise weiterleben. Die Abenteurer können mit ihr reden, werden ihrem irren Gefasel wohl aber nicht viel Sinn entnehmen können. Laut Martea ist Marga ein Kind, das „niemand richten kann“. Wenn sie spürt, dass jemand blutet, wird das Wesen des Wurms die Oberhand gewinnen und sie wird versuchen, die Verwundete zu verspeisen. Anschließend erinnert sich Martea nicht daran. Falls jemand Mutter oder Tochter tötet oder bedroht, wird die jeweils andere der Person gegenüber feindlich eingestellt sein.

Martea könnte das Schwert Maligarn von jemandem erhalten haben, der früher durch die Minen gestreift ist. In ihren Augen ist es eine Bedrohung für ihre Familie, sie kann es entweder benutzen oder einfach nur aufbewahren. Die Abenteurer können Maligarn in die Hände bekommen, indem sie Martea töten oder ihr Vertrauen erringen. Sie könnte auch eines der Artefakte aus Kapitel 6 im *Spielleiter-Handbuch* besitzen.

**STÄRKE 18, GESCHICKLICHKEIT 1, VERSTAND 4, EMPATHIE 2**

Martea kann wie der Höllenwurm Monsterangriffe durchführen (siehe Seite 98 im *Spielleiter-Handbuch*).

## EREIGNISSE

Hier werden Ereignisse vorgestellt, denen du den Abenteurern in den Steinschimmerminen aussetzen kannst.

### MARGAS LIED

Durch die Spalten in den Felswänden oder von einem Tentakel, der von der Decke hängt, hört man, wie eine Mädchenstimme ein Wiegenlied singt. Zum Beispiel:

*„Schwester, Bruder, sucht euer Heil. Mutter, Väter, schärft das Beil.“*

Das lässt sich wiederholen, wann immer es zur Atmosphäre der jeweiligen Szene passt.

### DER VERSPIELTE DÄMON

Marga will spielen. Ein Tentakel versucht, etwas zu stehlen oder stößt eine aus der Gruppe grob zu Boden, während eine Mädchenstimme ruft: „Du bist dran!“, und kichert. Die SL sollte die Abenteurer immer mal wieder mit Marga interagieren lassen, ohne es dabei aber zu einem ausgemachten Kampf eskalieren zu lassen.

### DIE DÄMONISCHE MASSE

Margas Gewebe verstopft einen Gang. Sie wird sich erst zurückziehen, wenn die Abenteurer ein Rätsel gelöst oder ihr einen Kuss gegeben haben.

### DER VERÄNGSTIGTE ZWERG

Die Abenteurer begegnen einem verlorenen und entsetzten Zwerg aus Milvas Gruppe. Der Zwerg hat keine Ahnung, wo die anderen stecken, aber ein Freund, der bei ihm war, wurde in der Nähe von Monstern geschnappt und lebt vermutlich noch (was nicht unbedingt stimmen muss). Es ist gut möglich, dass der Zwerg sich eigenartig verhält und komisch spricht,



weil er von einem Dämon besessen ist, der nur die Gruppe begleiten und mit ihrer Hilfe an die Oberfläche gelangen und überleben will.

nem Waffenschaden von 1 aus. Diesem Angriff kann man nicht ausweichen und man kann ihn nicht parieren.

## WEM DIE STUNDE SCHLÄGT

Die nächstgelegene Signalglocke ertönt. Wenn die Abenteurer die Glocke erreichen, sehen sie noch, wie ein Schatten in der Finsternis verschwindet. Nur die noch schwingende Glocke bleibt zurück. Monster in der Nähe könnten ebenfalls angelockt werden.

## WEISSE PILZE

Während die Abenteurer sich ausruhen, erkennen sie plötzlich, wie ein weites Netz aus weißen, pilzähnlichen Fäden aus den Spalten in der Felswand wächst und rasch ein oder zwei Mitglieder der Gruppe einspinnt. Sie scheinen eine leise, sanfte Melodie zu summen, wie ein Wiegenlied. Was die Fäden sind oder wollen, werden die Abenteurer nie erfahren. Sie lassen sich leicht entfernen.

## DER EINSTURZ

Plötzlich stürzt eine Decke ein oder ein Hohlraum bricht auf und riesige Mengen Schlamm füllen den Raum, was für die Abenteurer schnell gefährlich werden kann. Führe gegen jeden Abenteurer einen Angriff mit 6 Basiswürfeln und einem Waffenschaden von 1 aus. Dem Angriff kann man ausweichen, aber man kann ihn nicht parieren.

## DAS GASLECK

Jemand riecht Gas. Falls die Gruppe nicht sofort sämtliche Feuerquellen löscht, gibt es innerhalb von ein oder zwei Minuten eine Explosion. Führe in dem Fall gegen jede Abenteurerin einen Angriff mit 8 Basiswürfeln und ei-

## MARGAS ZORN

Früher oder später reißt dem Dämonenwesen, das Marga vereinnahmt hat, mit den Abenteurern der Geduldsfäden. Falls sie es nicht rasch besänftigen, wird die dämonische Masse die Gruppe wütend angreifen, um sie sich einzuverleiben. Marga wünscht sich nichts sehnlicher als Spielgefährten, vorzugsweise in ihrem eigenen Alter. Wenn die Abenteurer ihr vorgaukeln können, dass sie Kinder sind, die sie unterhalten wollen, wird ihre Wut abklingen.

## KLAGELIED EINER MUTTER

Das Dämonenwesen, das einst Martea war, interessiert sich für die Abenteurer und überrascht sie, wenn sie am wenigsten damit rechnen. Zum Beispiel könnte sie mit ihrem enormen Wurmleib durch den Boden oder eine Wand brechen. Sie wird sich erkundigen, wo sie herkommen, ob Zygofer oder Zertorme sie geschickt hat, und behaupten, ihr Leben wäre in tödlicher Gefahr. Sie gibt an, dass sie Margas Zorn nur auf einem Wege entkommen können: indem sie sich von Martea selbst retten lassen. Auf eine Art hat sie recht: Jede, deren Gesicht von Marteas Leib aufgenommen wird, wird lange leben. Vielleicht nicht unbedingt auf die Art, die sie sich vorgestellt hat.





### ABENTEUERSCHAUPLATZ: Burg

*Der Wind trägt den Gestank von Angst und Blut zu euch, als ihr euch dem Tempel im Haus des Feilschers nähert. Vor den Mauern kampiert eine Menschenmenge, unerklärlich still wie ein Schwarm, der sich davor fürchtet, die Raubtiere anzulocken. Die Schreie derer, die die Hoffnung längst aufgegeben haben, könnt ihr dabei deutlich vernehmen, wie sie sich mit den Liedern und einer Musik vermischen, wie ihr sie noch nie gehört habt. Selbst auf diese Entfernung drängt es euch, umzukehren, aber die Kundschafter der Eisengarde beobachten euch und würden euren Glauben beim kleinsten Zögern testen. Euch bleibt nur, weiterzuschreiten, in die Domäne der bluttrinkenden Götter Rost und Häma.*

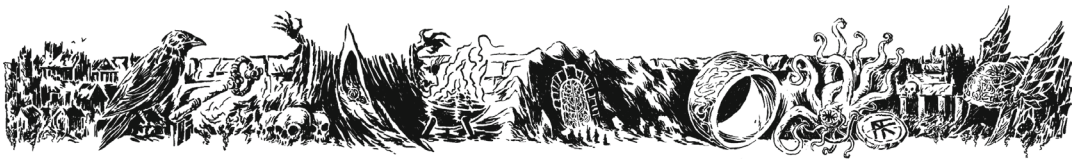
## HINTERGRUND

Das jährliche Erntefest im Haus des Feilschers steht kurz bevor. Der Rostfürst Kartorda wird

für die Feierlichkeiten hierher reisen, ebenso wie der\*die Prophet\*in der Götter, das schreckliche Zytera. Auf den Feldern, die den Tempel umgeben, hat sich eine große Anzahl Dorfbewohner in Zelten versammelt: die Gläubigen, die Genötigten, die Neugierigen und die Abkommandierten. Aufgrund der Gerüchte über sich anbahnende frevlerische Taten durchsuchen Eisengardisten die Zeltlager nach Häretikern.

Viele der Tempelpriester träumen von den neuen glorreichen Tagen. Der Flüsternde Rat jedoch, der schon lange versuchte, den Blutnebel ins Land zurück zu beschwören, ist verstimmt, ohne seine Aufgabe erfüllt zu haben. Das Dämonenwesen Merigall hat sie zum Schweigen gebracht, da er\*sie nicht wünscht, dass der Nebel zurückkehrt.

Ein Angriff auf Zytera liegt in der Luft. Gerüchten zufolge steckt der Dämonenfürst Krasylla höchstpersönlich hinter den Plänen,



da er die Kontrolle über den westlichen Teil der Verbotenen Lande an sich reißen will.



## ANKUNFT

Die Abenteurer können das Haus des Feilschers auf verschiedenen Wegen erreichen. Vielleicht haben sie eine Karte gefunden, die den Weg hierher weist, oder Legenden von dem Ort vernommen oder finden sich in einem der folgenden Ereignisse wieder:

### DAS OPFER

Ein ortsansässiger Bauer sucht die Abenteurer mit einem ernstem Problem auf. Die Rostbrüder haben seinen ältesten Sohn Robund als Opfer zu Ehren der Götter Rost und Häma auserwählt. Eigentlich wäre das eine große Ehre für die Familie, aber in diesem Fall ist Robund verlobt und steht kurz davor, Vater zu werden. Der Farmer will schlicht den Platz mit seinem Sohn tauschen und bittet die Abenteurer um ihre Hilfe beim Austausch. Als Dank bietet er ihnen einen Ring seiner Familie im Wert von 2W6 Silber an.

### DER RABE

Ein krächzender Rabe folgt den Abenteuern auf ihrer Reise durch das Land. Er wird immer dreister, landet gar kurz auf der Schulter einer Abenteurerin.

Bei dem gelbäugigen Vogel handelt es sich um das Dämonenwesen Merigall, das versucht, die Abenteurer zum Haus des Feilschers zu lotsen, um dort ein bisschen Leben in die Bude zu bringen. Nach einer Weile wird der Rabe die Gruppe ein paar Mal umkreisen und dann zum Haus des Feilschers in der Ferne fliegen.



### EMPFOHLENE LEKTÜRE

Bevor ihr hier spielt, ist es ratsam, die Texte über die Götter Rost und Häma (siehe Seite 38 im *Spielleiter-Handbuch*), die Kreatur Zytera (Seite 29) und über den Rostfürsten Kartorda (Seite 48) zu lesen.



## LEGENDE

*Über das Haus des Feilschers, den größten Tempel der Göttin Häma in den Verbotenen Landen, wird nicht gerne gesprochen, haben hier doch viele ihre Liebsten verloren. Dennoch pilgern die Leute zum jährlichen Erntefest zur Ehre der blutigen Mutter, denn jene, deren Götzen nicht von den Priestern gesegnet wurden, erwarten im kommenden Jahr Missernten, Krankheit und Hungersnot. Das Überleben wird im harschen Westen mit Opferungen bezahlt: Feldfrüchte, Silber, junges Blut und die Leiber verstorbener Verwandter. Dieses Jahr, das dreihundertste seit der Geburt von Zytera und den Rostbrüdern, feiert man mit noch üppigeren Opferzeremonien. Es heißt, der Prophet der Götter werde den Tempel höchstpersönlich besuchen und zu den Leuten über die Zukunft des Landes sprechen.*

## SCHAUPLÄTZE

Hier finden sich Schauplätze in und in der Umgebung vom Haus des Feilschers, die von den Abenteuern aufgesucht werden können.



## 1. DAS LAGER

*Vor dem runden Tempelgelände wurden zahlreiche Zelte aufgestellt. Sie stehen unnötig dicht beieinander, als suchten sie gegenseitigen Schutz. Die Stimmung unter den Bauern wirkt beklemmend. Ihr spürt Wut, aber auch Wachsamkeit in den Bewegungen der Leute, die die beladenen Karren begutachten, die sie aus ihren Heimatdörfern gebracht haben.*

Über einhundert Leute aus den Dörfern von nah und fern lagern am Fuße des Tempelhügels. Viele betrauern Familienmitglieder, die als Opfer weggegeben wurden. Zwischen den Zelten wandeln Eisengardisten in Gruppen umher.

❖ KREATUREN: Eisengarde.

## 2. DIE EISENHÜTTEN

*Menschen versammeln sich mit ihren Schüsseln vor ein paar mit Metall befestigten Hütten, vor denen große Töpfe mit Gerstenbrei und Fleisch Eintopf köcheln. Am Rand predigen Rostpriester und schwingen ihre Räuchergefäße über einer Gruppe Zuhörer.*

Gäste, die ihre Pflichten erfüllt haben, werden hier mit Nahrungsmitteln versorgt, die sie selbst dem Tempel gebracht haben. Den Kranken wird hier mit Heilkräutern geholfen, die andere Dorfbewohner gesammelt haben, oder mit dämonologischen Methoden, die oftmals schreckliche Nebenwirkungen zeigen.

## 3. DIE WASCHTREPPE

*Auf einer erhöhten Plattform neben dem Eingang zum Tempelgelände waschen die Besucher ihre Füße und lassen sich Symbole auf das Gesicht malen, bevor sie barfuß die Domäne der Götter betreten.*

Die Blutzeichen auf der Stirn eines Besuchers

beweisen, dass er für den Besuch gereinigt wurde. Alle Gäste laufen barfuß über den spitzen Schotter im Hof, was die Dornen der Existenz symbolisieren soll. Priester und Eisengardisten tragen allesamt Schuhwerk.

## 4. WEHRTÜRME

*Rohe Soldaten in Eisenmasken laufen zwischen zwei Gebäuden hin und her. Jedes Bauwerk hat einen Turm. Aus den Turmdächern ragen nahezu blattlose Baumkronen, bei denen es sich nicht um gewöhnliche Bäume handelt, denn die Äste bewegen sich träge, als würden sie nach etwas greifen, Beute vielleicht?*

Diese Gebäude gehören zum Orden der Eisengarde, der für die Sicherheit der Rostbrüder verantwortlich ist. Die Wächter jagen auch Häretiker und führen Strafexpeditionen durch. Die vier runden Türme des Tempels wurden alle um einen dämonisch verseuchten Baum herum erbaut, was die sich bewegenden Äste erklärt. Die Bäume sind nicht aggressiv, schreien aber, wenn man sie schneidet. Abgehackte Äste können zum Beispiel als Alarmanlage um ein Lager herum auf den Boden gelegt werden.

❖ KREATUREN: Eisengarde.

## 5. TEMPELHOF

*Im runden Tempelhof wimmelt es vor Dorfbewohnern und eigenartigen Gestalten. Maskierte Priester schwingen rostige Räuchergefäße mit Weibrauch, Soldaten stolzieren in aufwendigen Eisenrüstungen umher, aus fehwüchsigen Menschen sprießen seltsame Ausbuchtungen. Leidenschaftliche Kirchgänger beten zu den Götzen und geißeln sich selbst. Es gibt weiß angemalte Tänzer, rubelose Tote, dämonisch verdorbene Tiere. In der Mitte des Hofes wurde eine Arena gelassen, in der Menschen an Pfähle gebunden wurden.*



Der Hof wird von der Eisgarde und den Leichenhirten bewacht. Letztere sind in merkwürdige Kostüme gekleidet, mit Schnüren und Platten aus verschiedenen Metallen. Ihre Finger strotzen vor Fühlern, mit denen sie Stromstöße verteilen können, um die dämonischen Bestien und wandelnden Toten zu leiten. Sie verwenden sie auch, um unvorsichtige Besucher zu strafen und zu mahnen.

Neben der niedrigen Wand stapeln sich Rüstungsteile, um die Schmiedekunst und Militärmacht der Bruderschaft zu demonstrieren. Daneben hängen Folterkäfige mit toten oder sterbenden Kriminellen. Man kann bei den Tempeldienern passende Gegenstände erwerben, um sie nach den Verbrechern zu werfen.

- ❖ KREATUREN: Eisgarde, Leichenhirten.
- ❖ SCHÄTZE: Gut gearbeitete Rüstungsteile (Wert: 2W6 Silber pro Stück).

## 6. DER BLUTKESSEL UND DIE SEGNUNGSTISCHE

*Zwölf Pfähle ragen aus dem Mosaik, das den tiefliegenden Opferplatz in der Mitte des Tempelbofs ziert. Blutende Menschen sind mit rostigen Ketten an die Pfähle gebunden. Weiß angemalte Tänzer bewegen sich zu einer seltsamen Melodie zwischen ihnen. Die Zuschauer am Rand der Arena wirken entweder teilnahmslos, weinen oder beten inbrünstig. An Steintischen in der Nähe der Arena bemalen Priester rituell Götzen mit Blut.*

Die berufenen Opfer werden einen Tag und eine Nacht lang in Ketten gehalten, bevor man sie umbringt. Die Zuschauer sind Bittsteller sowie die nächsten Angehörigen. Bei den Tänzern handelt es sich um die sogenannten Todesschatten des Tempels: rasiert, weiß angemalt und mit Klauen versehen, wirken ihre Bewegungen grotesk. Sie belauern die Opfer,

lieblosen sie in einem Moment, kratzen sie im nächsten blutig. An der nördlichen Treppe wird von dem\*der Bard\*in Ferelde Musik auf dem Plektron gespielt. Sechs Erdbiester, mit Rinderschädeln aus rostigem Eisen geschmiedet, fassen den Boden des Blutkessels ein und blöken gen Himmel, die Mäuler aufgerissen wie Jungvögel. Hin und wieder gießen Priester Blut von den Opfern in die offenen Mäuler.

Jede Gesandtschaft der Bauern trägt die Götzenfigur aus ihrem Dorf zu den Segnungstischen des Blutkessels. Es handelt sich um schwere, groteske Skulpturen von Rost und Häma, die einen Meter hoch aufragen. Wenn ein Dorf seine Pflichten erfüllt hat, wird ihr Götze mit Opferblut bemalt, mit heiligem Balsam eingesalbt und zeremoniell von den Rostbrüdern gesegnet. Diese Segnung wird die Ernte im kommenden Jahr schützen. Besonders feine Tribute, ebenso wie die zur Opferung ausgewählten Menschen, werden zu den Tischen gebracht. Auch die ruhelosen Toten werden hergeführt, um die „Ehre zu erhalten, den Göttern auch jenseits des Todes zu dienen“.

Der Balsam ist eine Salbung, die die Dämonen in den Götzen im nächsten Jahr ruhigstellen soll. Ohne Salbung wird der Dämon Feldfrüchte und Lebewesen aufsuchen und verrotten lassen. Die Mäuler der Erdbiester enden in Rohren, die in die Katakomben hinabführen. Das Blöken stammt von Blutlingen.

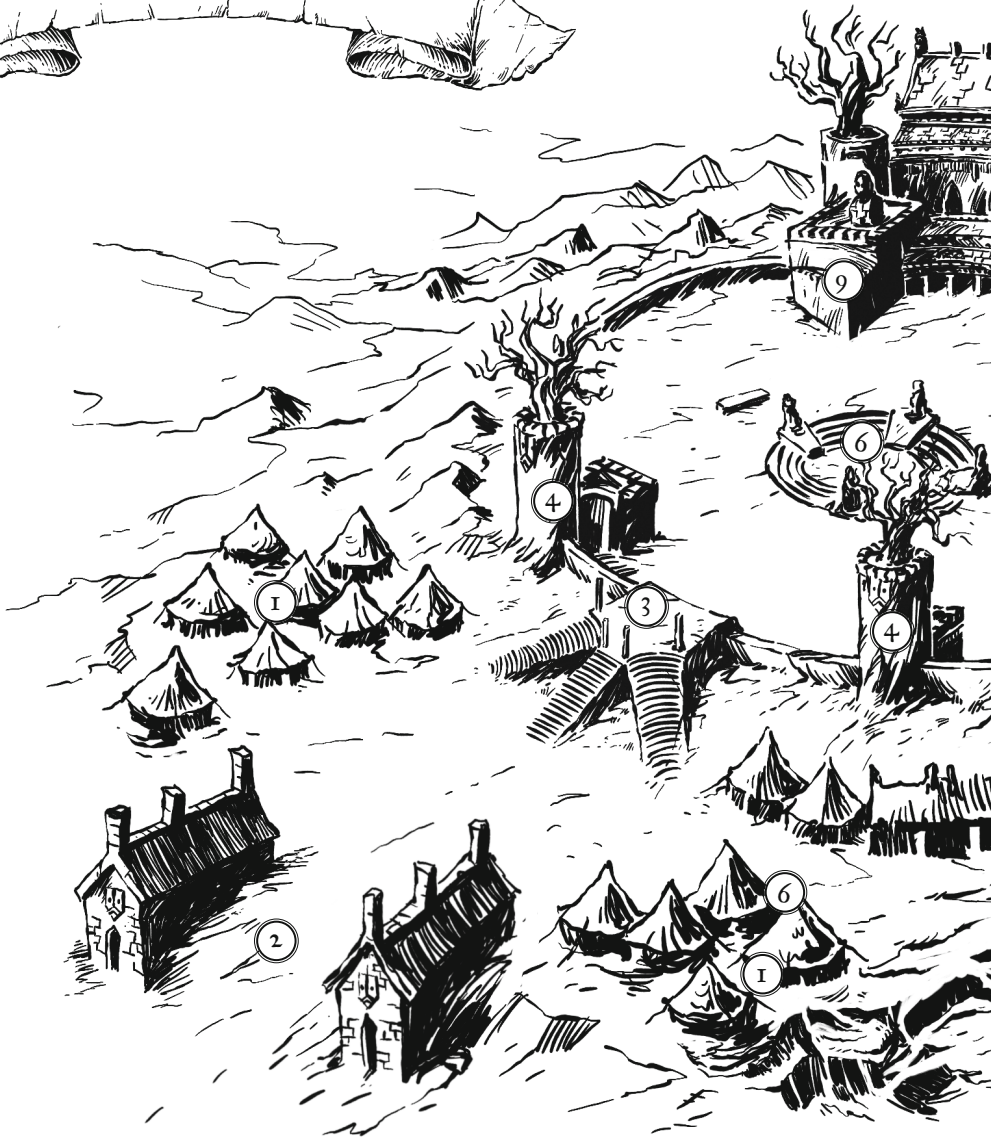
- ❖ KREATUREN: Todesschatten, Rostbrüder.

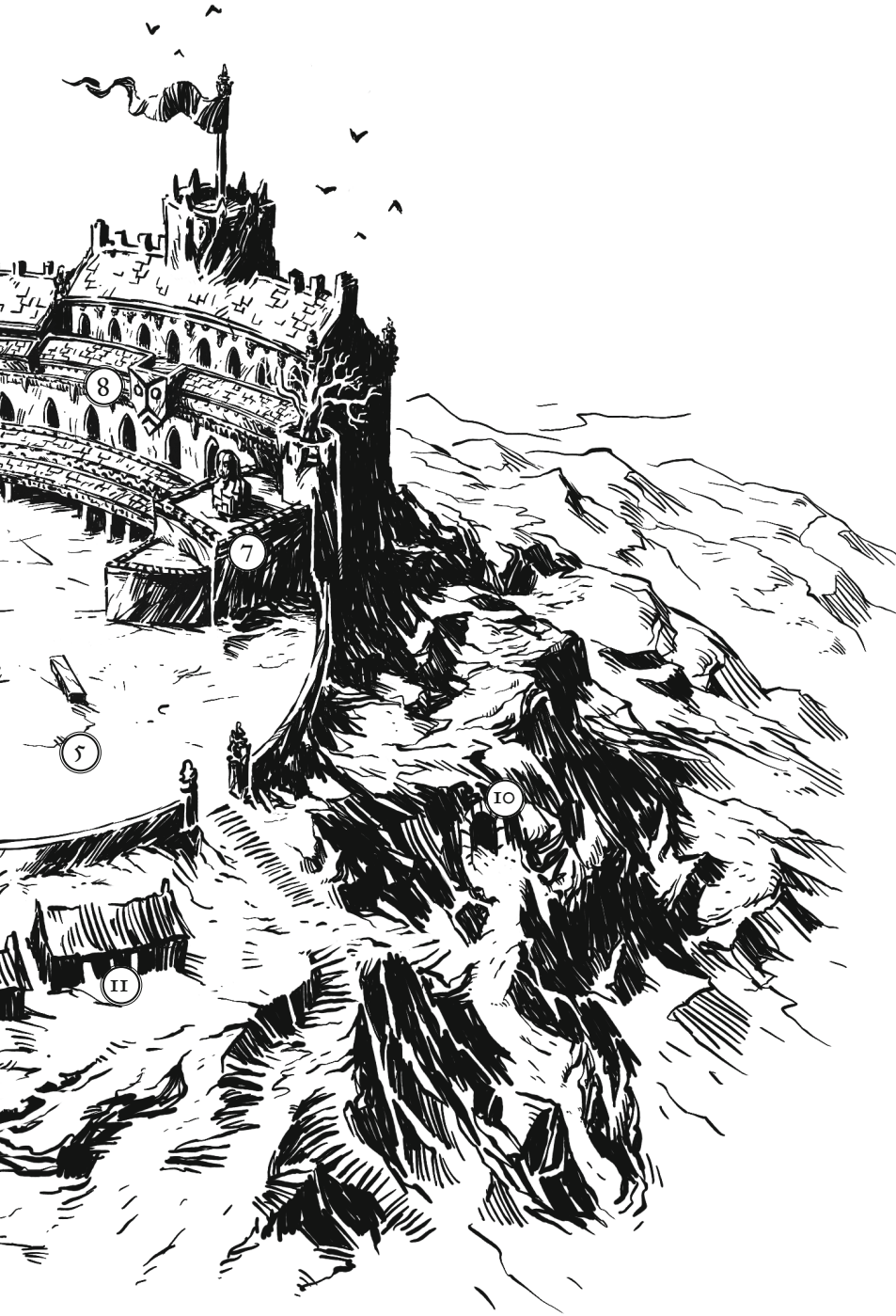
## 7. PAVILLON DER VORBEREITUNG

*Priester führen unglückliche Menschen in einen Pavillon, der von der grotesken Götzenfigur einer blutverschmierten, tanzenden Frau gekrönt wird. Die Glücklosen kehren rasiert und eingölt zurück. Im Haus der Opferpriester werden die Menschenopfer für Häma vorbereitet. Sie werden*



# HAUS DES FEILSCHERS







rasiert und gesalbt und anschließend an die Pfähle im Blutkessel gebunden. Im Haus werden Töpfe mit dem Balsam gelagert, der für die Götzenfiguren der Dörfer an den Segnungstischen genutzt wird. Auf dem Dach steht die hölzerne Götzengestalt von Häma, die jeden Tag mit frischem Blut gesalbt wird.

- ❖ KREATUREN: Ein halbes Dutzend Rostbrüder.

## 8. HAUPTGEBÄUDE

*Die irreführend schöne Fassade des Tempels ist von Säulen auf einer Terrasse umgeben. Auf dem Absatz direkt vor dem Eingang bewegen sich Priester, deren Haut von rostigem Öl glänzt. Sie predigen unaufhörlich den Leuten im Hof. Das Gebäude wird von einem Turm mit schweren Eisenketten gekrönt.*

Die Priester auf dem Absatz sind sogenannte Zeugen des Rost. Diese Priester, die mit rostig-braunem Öl gesalbt werden, sprechen zu den Leuten in einer endlosen Litanei, zitieren die religiösen Schriften und predigen Gehorsam. Sie lobpreisen die Götter und ihre\*n Prophet\*in Zytera und sprechen davon, wie Zytera den Menschen, Elfen, Orks, Zwergen und Dämonen widerstand und die Macht der Dämonen schließlich gegen sie alle wandte. Sie drängen die Leute zum Krieg und dazu, die glorreiche Zukunft der Gläubigen zu bezeugen, wenn die jämmerlichen Völker und Häretiker einst aus den Verbotenen Landen vertrieben werden. Wenn die Zeugen des Rost ihre Kräfte erschöpft haben, werden sie von neuen, frischen Glaubensbrüdern ersetzt. Auf dem Balkon über den Zeugen des Rost erscheinen Zytera, der Rostfürst und andere Würdenträger, sofern sie anwesend sind, um Reden zu halten oder die Rituale zu beaufsichtigen.

Der Turm des Gefesselten Himmels auf

dem Dach des Tempels wird von rostigen Ketten geziert, die darstellen, wie der Gott Rost die Welt im Griff hat. Darauf flattert ein Banner mit dem Symbol der Kirche.

- ❖ KREATUREN: Ein Dutzend Zeugen des Rost (Spielwerte wie bei den Rostbrüdern).

## 9. DAS HAUS DER KETTEN

*Ein metallisches Klirren ertönt aus dem linken Pavillon. Ein grob geschmiedetes Bild sitzt auf dem Dach.*

Dieser Pavillon hat ein Auditorium. Die Statue von Rost auf dem Dach bildet die Decke, von der viele Ketten bis zum Boden herabhängen. Priester bewegen sich zwischen den hängenden Ketten in einem zeremoniellen Tanz, lassen sie in einem Rhythmus rasseln, verflechten sich mit ihnen, hängen Gegenstände daran und salben sie mit Blut und Balsam. Besonders fromme lassen sich einen Augenblick lang an Haken, die ihnen im Fleisch stecken, von der Decke hängen.

- ❖ KREATUREN: Eine Handvoll tanzender Rostbrüder.

## 10. DIE KATAKOMBEN

*Am Hang nördlich des Tempels steht ein schlichtes Tor, aus welchem unangenehmer Geruch nach Aas dringt. Das Tor wird nicht unbedingt bewacht, aber ein paar Eisengardisten und Priester treiben sich in der Gegend herum. Eine Gruppe mit Metall beladene Tempeldiener nutzen ihre Metallfühler, um ein paar rubelose Tote durch den Eingang zu lotsen.*

Die Katakomben des Tempels liegen unter dem Hauptgebäude und bestehen aus einem oberen und einem unteren Stock. Die Krypta mit



den Toten aus dem Tempel nimmt den oberen Stock ein. Hier gibt es auch ein paar Kammern für die ruhelosen Toten, der aus den Dörfern geholt oder geraubt wurden, aber im Augenblick nicht gebraucht werden. Die Leichen hängen von der Decke, fest verpackt wie das Fleisch eines Schlachthofs, mit Haken in den Achillessehnen. Die ruhelosen Toten empfinden keinen Schmerz, aber der Anblick eines Raums voller toter, sich windender, um sich schlagender Menschenleiber, die an ihren Fersen von der Decke hängen ist sicherlich für jeden unangenehm, der nicht daran gewöhnt ist.

Im unteren Stock wird eine zentrale Kammer von leeren Gängen und Höhlen eingefasst. In der Mitte der Kammer steht ein Steintrog, der das Blut von den Erdbiestern im Blutkessel auffängt. In den sechs Nischen verbirgt sich jeweils ein Blutling – Kreaturen, die einst die Verbotenen Lande in Gestalt des Blutnebels beherrschten, aber jetzt nur noch selten anzutreffen sind. Sie ernähren sich von dem Blut aus dem Trog. Der Flüsternde Rat wollte verstehen, warum die Blutlinge geschwächt sind, aber die Ratsmitglieder sind gestorben oder verschwunden und ihr Bestandsbuch ist verschollen.

Es gibt einen Geheimgang zwischen dem Tempel und dem unteren Stock.

❖ KREATUREN: Sechs Blutlinge.

## II. DIE HÄUSER DER TRIBUTE

*Die Dorfbewohner liefern Tribute bei einigen Häusern ab, bei denen zwei Priester und ihre Untergebenen sie in Empfang nehmen. Das Ganze wird mit geschäftstüchtiger Genauigkeit durchgeführt. Am Abhang in der Nähe der Häuser arbeiten vier Menschen an einer menschengroßen Statue aus Eisen und Holz. Sie ist sowohl eigenartig als auch entsetzlich: Sie sieht aus wie ein Mensch, aber der untere Leib hat die Gestalt einer Spinne.*

Die umfangreicheren Tribute der Dörfer, wie Getreide, Eisen, Stoffballen und Fässer mit getrockneten Früchten werden erfasst, katalogisiert und in den Hütten eingelagert. Die Häuser werden von den Singenden Händlern überwacht, Mitglieder der Rostgilde, die als einzige den Handel ausüben konnten, als der Blutnebel noch das Land überzog. Die Wracks einiger ihrer riesigen Eisenkarren stehen neben den Häusern.

In der Gruppe bei der Statue befinden sich der Schmied Dimir und der Tischler Estaga. Sie sind Handwerker aus einem der Dörfer und vollziehen ihre Aufgabe mit großem Ernst, denn das bedeutet, dass ihr Dorf dem Tempel dieses Jahr kein Menschenopfer darbringen muss. Die Arbeit wird vom Bildhauer und Sklaven „Der Hase“ überwacht, der von dem Sklavenhändler Punzo an einer Eisenkette gehalten wird. Punzo hat vor, den Künstler zu verkaufen, sobald die Statue steht. Punzo ist ein fröhlicher Grobian, der den Abenteurern berichten kann, dass die Priester auf den Besuch des\*der Prophet\*in Zytera warten. Die Statue, die den angesehenen Gast darstellt, soll ihm bei seiner Ankunft überreicht werden. Es weiß allerdings niemand, wann genau Zytera ankommen wird.

❖ KREATUREN: Dimir, Estaga, „Der Hase“, Punzo.

❖ SCHÄTZE: Vorwiegend Schnickschnack: Würfle dreimal auf der Tabelle für EINFACHE Funde.



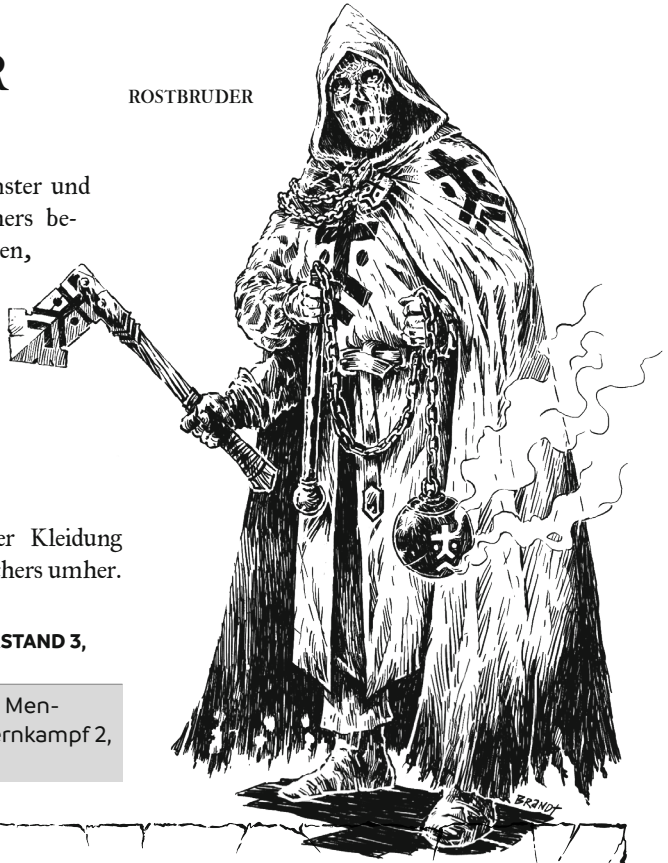




# MONSTER UND NSC

## ROSTBRUDER

Hier werden die wichtigsten Monster und Individuen im Haus des Feilschers beschrieben. Monster und Kreaturen, die hier nicht aufgelistet werden, haben dieselben Werte wie im Bestiarium oder dem Kapitel über Völker im *Spielleiter-Handbuch*.



## ROSTBRÜDER

Rostbrüder in Metall behangener Kleidung wandeln überall im Haus des Feilschers umher.

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** Wissen 3, Heilen 2, Menschenkenntnis 2, Nahkampf 2, Fernkampf 2, Bewegen 1, Manipulation 1

### DÄMONENBERÜHRTEN-FÄHIGKEITEN

WB	FÄHIGKEIT	AUSWIRKUNG
1	Vier Arme	Kann mit dem zweiten Paar Arme in jeder Runde eine zusätzliche langsame oder schnelle Aktion ausführen.
2	Mehrere Augen	Hat einen Bonus von +2, um hinterhältige Angriffe oder Hinterhalte ausfindig zu machen.
3	Fangzähne	Waffenschaden 1 (Schnittwunde) und tödliches Gift (Wirksamkeit 6).
4	Klauen	Waffenschaden 2 (Schnittwunde).
5	Tentakel	Bonus +2 auf FESTHALTEN.
6	Wundstellen	Bei Berührung ansteckend, Ansteckungskraft 6.
7	Flügel	Kann fliegen. Bewegung 2.
8	Würfle zweimal.	-



**TALENTE:** Weg der Heilung 2, Weg der Gestaltwandlung 2 oder Weg der Hellsicht 2

**AUSRÜSTUNG:** Stab, Dolch, W6 Kupfermünzen

**DÄMONENBERÜHRT:** Viele Rostbrüder sind dämonenberührt. In den meisten Fällen ist die Wirkung rein optischer Natur, aber du kannst einigen Rostbrüdern ungewöhnliche Fähigkeiten verleihen. Würfle auf der Tabelle unten.

## EISENGARDISTEN

Das Haus des Feischers wird von den bewaffneten Streitkräften der Rostbrüder beschützt, der Eisengarde. Ihre Krieger sind schwer bewaffnet und gerüstet, tragen das ganze Gesicht bedeckende Eisenmasken und sind loyal bis in den Tod.

**STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3, EMPATHIE 2**

**FERTIGKEITEN:** Nahkampf 4, Fernkampf 3, Ausdauer 2, Auskundschaften 2, Bewegen 2, Kraft 2

**TALENTE:** Weg der Klinge oder Weg des Feindes 2, Bedrohlich 1, Kaltblütig 1

**AUSRÜSTUNG:** Langschwert oder Flegel, Schwere Armbrust, Kettenhemd oder Plattenrüstung, Topfhelm, Großer Schild, Kriegspferd, ein WERTVOLLER Fund

## LEICHENHIRTEN

Hierbei handelt es sich um Rostbrüder mit einer ganz besonderen Aufgabe. Sie tragen eine eigenartige Kluft mit Schnüren und Platten aus verschiedenen Metallen und an ihren Fingerspitzen befinden sich Fühler, mit denen sie Stromschläge austeilen können, die dafür geeignet sind, dämonische Tiere und wandelnde Tote zu leiten, aber auch, um unvorsichtige Besucher zu bestrafen und zu mahnen. Ein fähiger Leichenhirte kann die Fühler nutzen, um in einem Menschen qualvolle Krämpfe

auszulösen oder ihn gar zu töten.

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 2, EMPATHIE 2**

**FERTIGKEITEN:** Nahkampf 2

**RÜSTUNGSSCHUTZ:** 6 (Plattenrüstung)

**AUSRÜSTUNG:** Stromfühler (Waffenbonus +1, Waffenschaden 2, fügt der Geschicklichkeit statt Stärke Schaden zu)

## RUHELOSE TOTE

Die Leichen ortsansässiger Bauern, die noch nicht zur Ruhe gekommen sind, werden von ihren Angehörigen als Opfer dargebracht. Sie sind wahnsinnig, spüren keinen Schmerz und sind äußerst verwirrt.

**STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 1, EMPATHIE 1**

**FERTIGKEITEN:** Nahkampf 2

## REMBREDO

Rembredo, der Prior des Tempels, ist ein ehrgeiziger Priester, der sich selbst als den rechtmäßigen nächsten Rostfürst betrachtet. Er ist ein Paragrafenreiter und Pedant, würde aber bei einem vorzeitigen Verscheiden seinem Vorgänger keine Träne nachweinen. Rembredo ist ein drahtiger Mensch, aber die Augen und das Geweih auf dem Haupt stammen von einem Hirsch. Ingeheim steht er mit dem Dämonenfürsten Krasylla in Kontakt, fürchtet zugleich aber auch Zytera. Im Stillen missfällt ihm, dass die Kreatur zur Hälfte eine Frau ist. Wie kann eine Frau denn je die Liebhaberin der Göttin Häma sein?

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 4, EMPATHIE 4**



**FERTIGKEITEN:** Wissen 4, Heilen 3, Menschenkenntnis 3, Nahkampf 3, Manipulation 2

**REPUTATION:** 3

**AUSRÜSTUNG:** Flegel, Kettenhemd

## ROSTFÜRST KARTORDA

Der Rostfürst höchstpersönlich hält sich im Haus des Feischers auf, um das jährliche Erntefest und den 300. Jahrestag der Rostbrüder zu feiern. Kartorda kann Rembredro nicht leiden und würde den Emporkömmling während seines Besuchs gerne degradieren. Der Rost-

### WEITERE NSC

NAME	BERUF	ATTRIBUTE	FERTIGKEITEN	TALENTE	AUSRÜSTUNG
Dimir	Schmied	Stärke 4, Geschicklichkeit 2, Verstand 2, Empathie 2	Handwerk 3, Nahkampf 2	Hammerkämpfer	Hammer
Estaga	Tischler	Stärke 3, Geschicklichkeit 2, Verstand 3, Empathie 2	Handwerk 2	-	Säge
„Der Hase“	Bildhauer	Stärke 3, Geschicklichkeit 2, Verstand 2, Empathie 3	Handwerk 3, Heimlichkeit 3	-	Spitzhacke
Punzo	Sklavenhändler	Stärke 3, Geschicklichkeit 2, Verstand 3, Empathie 2	Manipulieren 2, Menschenkenntnis 2	-	Messer
Zentauren	Gefangene	Stärke 4, Geschicklichkeit 4, Verstand 3, Empathie 2	Nahkampf 3	-	Speere (erhalten)
Todes-schatten	Tänzer	Stärke 2, Geschicklichkeit 4, Verstand 2, Empathie 2	Nahkampf 2, Fingerfertigkeit 4	-	Dolch



fürst wird stets von mindestens sechs schwer bewaffneten Eisengardisten begleitet.

Kartorda ist einer der Hauptakteure der Kampagne *Der Zorn des Raben* und wird auf Seite 48 detailliert beschrieben.

**STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 4, EMPATHIE 4**

**FERTIGKEITEN:** Menschenkenntnis 5, Manipulation 4, Nahkampf 4, Wissen 3

**TALENTE:** Weg des Blutes 3, Weg des Todes 3, Fester Griff 3, Kaltblütig 3, Schmerzresistent 2, Standfest 2, Sechster Sinn 2

**REPUTATION:** 7

**AUSRÜSTUNG:** Langschwert (Waffenbonus +3), Kettenhemd

## FERELDE

Ferelde ist ein\*e wunderschön\*er Musikant\*in, der\*die sein\*ihr Plektron neben dem Blutkessel spielt. Fereldes Geschlecht lässt sich unter dem rostfarbenen Öl und den aufgemalten Symbolen nicht bestimmen. Sein\*ihr Gesicht und Oberkörper sind von rituellen Kratzern bedeckt. Ferelde spricht oft in unverständlichen Zungen und gilt als heiliges Wesen, das im Kontakt mit den Göttern Rost und Häma steht. Das Plektron ist ein komplexes Musikinstrument mit metallenen Federn, eingebauten Trommeln und Mundstücken.

Ferelde ist eigentlich das Dämonenwesen Merigall, das sich gerne im Tempel aufhält, wo es Sex und Bewunderung erhält, Musik spielt und an interessanten Spektakeln teilnimmt. Das Dämonenwesen ist unsterblich und kann jede beliebige Gestalt annehmen.

**STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 6, EMPATHIE 6**

**FERTIGKEITEN:** Darbietung 6

**AUSRÜSTUNG:** Plektron

## DIE RABENSCHWESTER TARNA

Tarna befindet sich als Dorfbewohnerin getarnt im Haus des Feilschers, um Zeugin der Gräueltaten zu sein und sie, falls möglich, zu beenden. Sie ist eine rundliche Frau, die sich als Weberin ausgibt und vor dem Tempel einen wunderschönen Wandteppich mit Zytera als Motiv webt. Tarna kann Tiere in Besitz nehmen und durch ihre Augen sehen.

**STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 4, EMPATHIE 4**

**FERTIGKEITEN:** Heilen 4, Menschenkenntnis 4, Fingerfertigkeit 3, Manipulation 3, Schleichen 3, Wissen 3, Nahkampf 2

**TALENTE:** Weg der Gestaltwandlung 3

**AUSRÜSTUNG:** Dolch, magische Nuss (siehe Ereignisse)

## DIE BLUTLINGE

Sechs Blutlinge suchen die Katakomben heim. Diese roten, nebligen Kreaturen sind Teil des Wenigen, was noch vom prächtigen Blutnebel übrig ist, der einst das gesamte Land vereinnahmt hatte. Sie sind unersättlich, aber scheu, und greifen nicht an.

Ihre Werte findest du auf Seite 78 im *Spielleiter-Handbuch*.



## EREIGNISSE

Hier findest du Vorschläge für Ereignisse, denen du die Abenteurer im Haus des Feilschers aussetzen kannst.

## ZERTORMES GESCHENK

Während der Feierlichkeiten zerbricht ein großer Weinkrug, der zu den Opfern gehörte. Ein



Schwarm brennender Bienen strömt hervor. Die wütenden Insekten stechen und explodieren unter den durcheinander laufenden und schreienden Zuschauern und Priestern und töten mindestens ein Dutzend. Im Krug liegt eine Tontafel mit der Inschrift: „Genieße deinen letzten Geburtstag, liebster Vater!“, gezeichnet: „Zertorme“.

## DIE PATROUILLE

Eine strenge Patrouille der Eisengarde will die Abenteuerer auf Geheiß des Rostfürsten Kartorda verhören. Sie führen eine rigorose Kontrolle all ihrer Sachen durch.

## EIN FROHES WIEDERSEHEN

Dämonisch verdorbene Rostbrüder stellen ihre nackten Leiber im Tempelhof zur Schau und vergleichen ihre neuen Körpermodifikationen: herausragende Tentakeln, lebende Tiergesichter anstelle von Schultern, zusätzliche Augen und andere Kuriositäten. Jemand erkennt die Tätowierung auf einem der zusätzlichen Arme und schreit: „Mein Sohn! Was habt ihr mit ihm gemacht?“ Die Person wirft sich dem Träger der Tätowierung zu Füßen, und die Priester und Eisengardisten versuchen, die Lage zu beruhigen.

## DER FLÜSTERNDE UND DER NEBEL

Ein Novize bittet die Abenteuerer diskret um ein Treffen mit seinem Bruder Karuptus, einem Mitglied des Rats der Flüsternden. Karuptus fürchtet sich davor, jemandem im Tempel zu vertrauen, und hat sich versteckt, weil die anderen Ratsmitglieder verschwunden oder einen ungewöhnlichen Tod gestorben sind. Er erklärt, dass der Rat bestrebt war, den Blutnebel im Land wiederzuerwecken. Vom einst mächtigen Nebel verweilen nur noch ein paar Geschöpfe in den Katakomben unter

dem Tempel. Vor kurzem hat man ein paar Fortschritte erzielt und im Bestandsbuch vermerkt, das angeblich im Tempel versteckt liegt. Können die Abenteuerer es gegen eine Belohnung holen? Der einzige Hinweis auf den Aufbewahrungsort des Bestandsbuchs lautet, dass „es die Vielen stützt“.

Merigall war es, der\*die die Ratsmitglieder entfernt hat, da er\*sie den Blutnebel nicht wieder im Land sehen will. Das Bestandsbuch liegt verborgen auf dem Gerüst, an dem die Haken angebracht sind, an denen in den Katakomben die ruhelosen Toten hängen. Im Buch kann man nachlesen, welche Erfolge der Rat der Flüsternden erzielt hat: Sie sprachen mit den verschreckten Blutlingen, die noch übrig sind, um ihr Selbstvertrauen zu stärken, damit sie sich in die Welt hinauswagen und sich erneut zerstreuen. Falls Karuptus an das Bestandsbuch gelangt, wird er mit der Zeit den Blutnebel in der Umgebung des Tempels heraufbeschwören. Dieses Vorhaben wird Merigall nicht gutheißen.

## ZYTERAS BESUCH

Trommeln donnern auf der Straße zum Haus des Feilschers und eine eigenartige Prozession aus Eisengardisten, Rostbrüdern und fehlwüchsigen Pferden nähert sich dem Tempel. In ihrer Mitte sieht man, auf einer von zahlreichen Rostbrüdern getragenen Plattform, die Spinnenkreatur Zytera. Das vielleicht mächtigste Wesen der Verbotenen Lande behrt den Tempel mit seiner Anwesenheit, um an den Feierlichkeiten teilzunehmen. Zytera wird stets von einem Dutzend Eisengardisten bewacht und lässt sich im Hauptgebäude nieder. Das hält die Abenteuerer jedoch nicht davon ab, einen genaueren Blick auf diese nahezu mythische Kreatur zu werfen. Mit Zyteras Ankunft werden sich die Intrigen im Haus des Feilschers zuspitzen.

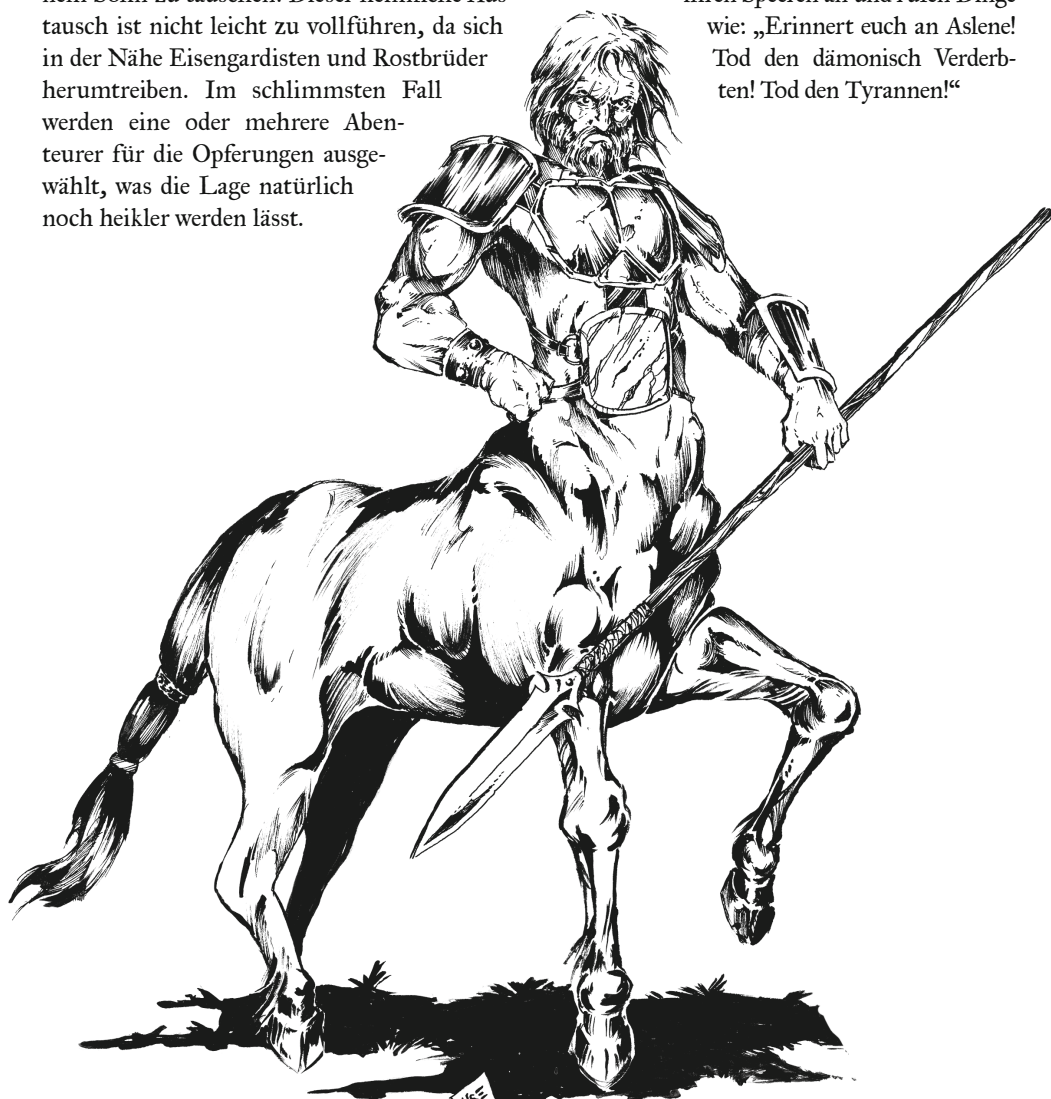


## DAS OPFER

Robund, der Sohn eines Bauern, wurde im Blutkessel angebunden, um den Göttern geopfert zu werden. Falls die Abenteurer zuvor seinem Vater begegnet sind (siehe die Anknüpfungsszenarien oben), wird der Vater sie darum bitten, ihm dabei zu helfen, den Platz mit seinem Sohn zu tauschen. Dieser heimliche Austausch ist nicht leicht zu vollführen, da sich in der Nähe Eisengardisten und Rostbrüder herumtreiben. Im schlimmsten Fall werden eine oder mehrere Abenteurer für die Opferungen ausgewählt, was die Lage natürlich noch heikler werden lässt.

## DIE ZENTAUREN

Drei Zentauren wurden erschaffen, indem man aslenische Galdanen mit ihren Pferden verschmolz. Kartordas Männer stellen sie im Tempelhof zur Schau, um die Erfolge ihrer Armee zu zeigen. Plötzlich laufen die Zentauren Amok und greifen die Leute in ihrer Nähe mit ihren Speeren an und rufen Dinge wie: „Erinnert euch an Aslene! Tod den dämonisch Verderbten! Tod den Tyrannen!“



1886



Es ist Rembredos Werk: Um Kartorda vor Zytera bloßzustellen, hat Rembreddo den Zentauren einen Trank verabreicht, der ihren Verstand klärt.

### DER RABE

Eine Frau, die an einen Pfahl im Blutkessel gebunden ist, verwandelt sich plötzlich in einen Raben und fliegt davon. Die Wachen heben die Bögen, um sie abzuschießen. Die Abenteurer können sie entweder selbst abschießen oder die Wachen ablenken, damit sie flüchten kann.

### DER TOPF

Tarna bittet die Abenteurer diskret darum, etwas für sie zu stehlen: Einen Topf mit dem Balsam, der zur Salbung der Götzen der Dörfer verwendet wird. Sie hegt einen Verdacht, was die Missernten verursachen könnte und will den Inhalt im Dorf der Rabenschwestern untersuchen, um den Betrug den Rostbrüdern zu offenbaren. Die Abenteurer können ihr entweder helfen, ihre Bitte ablehnen oder sie gar entlarven.

### DER DOLCH

Ein im Stillen erzürnter, sehr alter Mann bietet den Abenteurern einen magischen Dolch an, mit dem man Zytera töten kann. Er will sich für zahlreiche geopferte Familienmitglieder rächen, hat aber nicht die Kraft, die Tat selbst durchzuführen. Im Gegenzug wünscht er nur den süßen Geschmack der Rache. Der Dolch soll aus dem Vierten Erlenkrieg stammen und einst Zertorme, Zyteras Sohn, gehört haben.

Bei dem Mann handelt es sich um einen Rostpriester im Ruhestand und seine Bitte ist ein Köder, um zu sehen, wer anbeißt – woraufhin die falschen Besucher verhaftet werden. Die Spielleiterin könnte weitere ähnliche Köder auslegen, um die Loyalität der Besucher

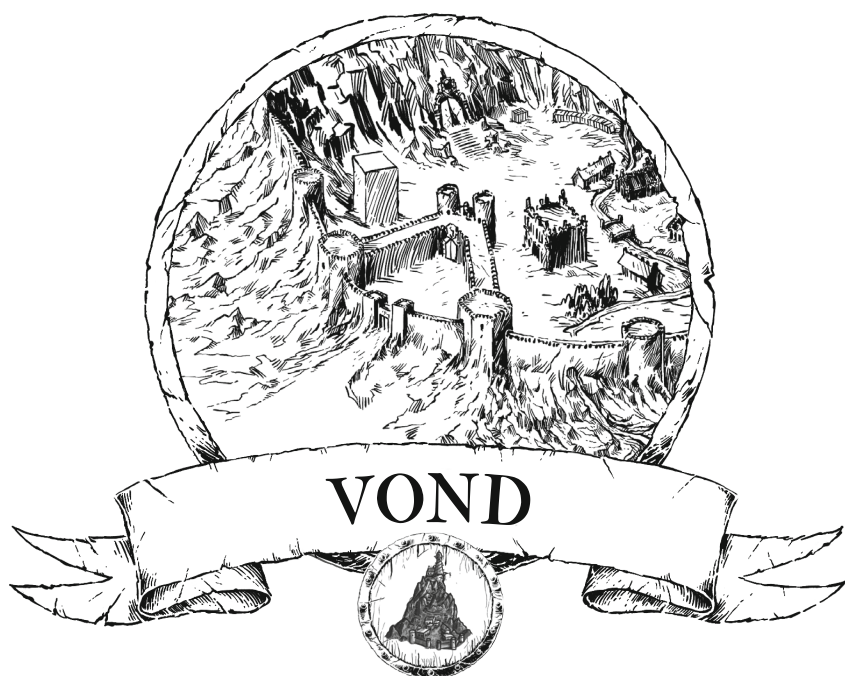
zu testen. Jeder, der schonmal den Tempel besucht hat, weiß von diesen subtilen Treuetests und ist im Allgemeinen vorsichtig. Jemand, dem die Abenteurer zuvor geholfen haben, könnte sie vorwarnen, bevor sie in eine dieser Fallen treten.

### TARNAS NUSS

Tarna (falls die Abenteurer ihr Vertrauen erlangt haben) oder ein anonymes Rächer gibt den Abenteurern eine Nuss mit einem Korken. Der Gebende erklärt ihnen, dass die Nuss von der Wassergöttin Strom gesegnet wurde. Wenn man den Pfropfen entfernt, strömt ein großer Fluss Süßwasser auf unerklärliche Weise heraus. Der Gebende möchte, dass die Abenteurer heimlich zur Statue von Rost auf dem Haus der Ketten hinaufklettern, den Korken aus der Nuss ziehen und sie mit der Öffnung nach innen in den Mund der Statue stecken. Dann wird sich die Statue mit Wasser füllen und so schwer werden, dass sie ins Haus kracht, hoffentlich, wenn sich gerade wichtige Rostbrüder darinnen befinden. Auf jeden Fall wird das Ereignis als schlechtes Omen für den Tempel gewertet.

Einer von Kartordas Spionen könnte den Abenteurern die Nuss geben, um Rembreddo zu blamieren oder ihn sogar zu erschlagen, während er einen rituellen Tanz im Haus der Ketten vollführt. Anschließend wird man den Abenteurern als Sündenböcken die Schuld an dem Ereignis geben.

Die Abenteurer können Tarna hintergehen und würden somit das Vertrauen der Rostbrüder erringen.



### ABENTEUERSCHAUPLATZ: Burg

Die alte verfallene Festung Vond am Fuße des Berges Ora ist der Schauplatz, an dem das Finale der Kampagne *Der Zorn des Raben* stattfindet. Das Hauptquartier der Eisgarde mit seiner großen Truppenstärke und dem Dämonen *Krasylla* befindet sich in Vond. *Merigall* lebt weiter oben auf dem Berg und auf dem Gipfel liegt das *Mogarium* des Dämonenwesens *Zytera*.

Die Kampagne *Der Zorn des Raben* sollte damit enden, dass die Abenteurer Vond angreifen oder infiltrieren. Der finale Kampf muss allerdings nicht unbedingt eine wilde Schlacht sein, in deren Rahmen sie *Zytera* auf dem Gipfel des Berges Ora erreichen. Viele Hauptakteure haben ihre eigenen Ziele und die Kampagne kann auf ganz verschiedene Arten enden. Die Hauptakteure und ihre Pläne werden im Einzelnen in Kapitel 4 behandelt und weiter hinten in diesem Kapitel werden zahlreiche verschiedene mögliche Ereignisse beschrieben.

Die Festung Vond sollte auf einem Hex-

feld mit dem Geländetyp *Ruine* auf der Karte platziert werden. Die offensichtliche Wahl für Vonds Standort fällt auf *Erlenstein* im Südosten der *Verbotenen Lande*, die Ruinen der größten Stadt des *Rabenlandes* (mehr dazu erfährst du auf Seite 23 im *Spielleiter-Handbuch*). Falls das aber nicht in dein Setting passt, kannst du sie gerne fast überall dort platzieren, wo es für dich am besten passt.

Der Abenteuerschauplatz Vond selbst ist in vier Teile unterteilt:

- ❖ Die Stadtruine vor der Festung. Dieses Gebiet ist hier nicht detailliert ausgestaltet. Stattdessen dient es als Schlachtfeld, auf dem die Abenteurer genügend Truppen und mächtige Verbündete versammeln müssen, um die Festung überhaupt zu erreichen. Mehr dazu erfährst du weiter unten.
- ❖ Die Festung Vond. Siehe die Karte auf Seite 182. Die Abenteurer müssen sich ihren Weg durch die Festung Vond bahnen, um den





Berg hinaufzugelangen. Dort könnten sie dem Dämon Krasylla begegnen und ihn bekämpfen oder sich mit ihm verbünden.

- ❖ Merigalls Schlupfwinkel. Siehe die Karte auf Seite 198. Hier könnten die Abenteurer Merigall in einem Entscheidungskampf gegenüberreten oder ein Bündnis eingehen.
- ❖ Zyteras Mogarium. Siehe die Karte auf Seite 205. Hier wird der Entscheidungskampf zwischen den Abenteurern und Zytera stattfinden, der auf verschiedene Arten enden kann.

## LEGENDE

*Die Festung Vond war einst die stärkste Festung der Zwerge aus dem Crombe-Clan im Rabenland. Der größte Teil der Befestigungsanlagen soll unter der Erde gelegen haben, sei aber von den Zwergen geschleift worden, als sie vertrieben wurden. Gerüchten zufolge soll der Schlächter von Aslene, der Dämonenfürst Krasylla selbst, jetzt in der Festung herrschen, die den Pfad unter den schimmernden Metallhängen des Berges Ora bewacht. Die Ruinen der Stadt Vond liegen in der Nähe. In den Ruinen und der Festung wimmelt es sehr wahrscheinlich vor Zyteras Truppen, den fanatischen Anhängern von Rost und dämonischen Kreaturen, aber von denen, die hierher gebracht wurden, sind nur wenige jemals zurückgekehrt, um davon zu berichten. Auf dem Gipfel des Berges Ora steht Zyteras lebende Burg, wo sich nicht mal Dämonen hinwagen. Zwischen den Turmspitzen und den dunklen Wolken, die über dem Gebiet hängen, zucken unablässig Blitze.*

## ANKUNFT

Rostbrüder und Dämonenverehrer sind die Einzigen, die freiwillig nach Vond reisen wür-

den. Aller Voraussicht nach werden die Abenteurer in dieses Gebiet ziehen, um den Tyrannen Zytera oder Krasylla zu töten (entweder aus eigenem Antrieb oder im Auftrag einer anderen Person), um Gefangene zu befreien oder um den Protonexus zu schließen – das neue Dämonenportal, das Zytera erschaffen will.

Du kannst die Abenteurer jederzeit nach Vond lotsen, aber wie bereits in der Einleitung dieses Buches erwähnt, müssen zunächst mehrere Voraussetzungen erfüllt sein:

- ❖ Die Abenteurer haben die Elfenkrone Stangengist und ein oder mehrere der anderen drei Artefakte mit einem Elfenedelstein gefunden (siehe Kapitel 3).
- ❖ Die Abenteurer haben die meisten Hauptakteure der Kampagne kennengelernt und sich mit ihnen verbündet oder verfeindet (siehe Kapitel 4).
- ❖ Die Abenteurer haben die Legenden über Zytera, Krasylla und Vond vernommen.

Vond ist viel zu gut befestigt, als dass die Abenteurer darauf hoffen könnten, die Festung auf eigene Faust anzugreifen. Hinein gelangen sie am besten, wenn sie mit ihren Verbündeten einen größeren Angriff planen. Mehr dazu erfährst du weiter unten.



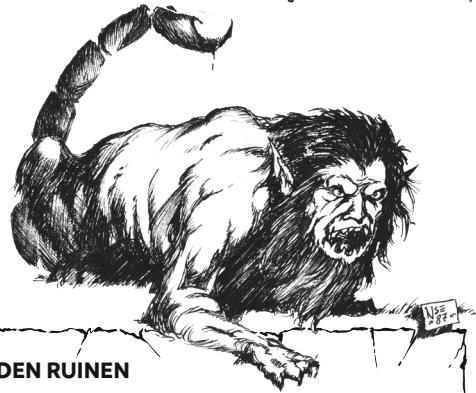
## STADTRUINE

Die Festung Vond ist von den Ruinen einer Stadt umgeben. Das Gebiet, welches das gesamte Hexfeld auf der Karte umfasst, auf dem sich Vond befindet, wird von Rostbrüdern, Eisengardisten, dämonisch verdorbenen Kreaturen und Monstern schwer bewacht. Es ist für die Abenteurer äußerst gefährlich, sich hier allein rumzutreiben. Falls eine größere Streit-



macht sie begleitet, die ihnen von einem der Hauptakteure zur Seite gestellt wurde, sind sie wesentlich sicherer.

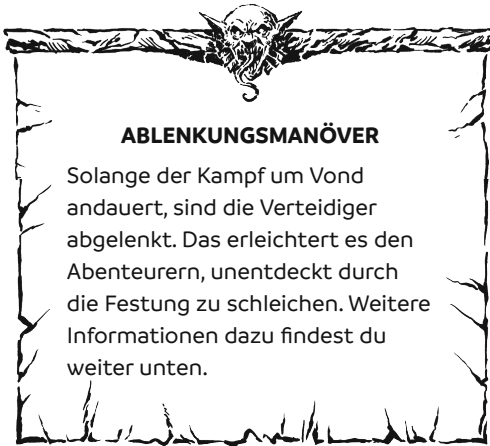
Jede Stunde oder immer dann, wenn die Spannung steigen soll, kannst du auf der Tabelle für Ereignisse in den Ruinen würfeln oder zufällig eines auswählen. Die Abenteurerin,



### EREIGNISSE IN DEN RUINEN

#### W10 EREIGNIS

- 1-2 NICHTS GESCHIEHT.** Totenstille herrscht in der Ruine, eingehüllt in einen unheilvollen Nebel. Ein beklemmendes Gefühl legt sich auf die Abenteurer, aber alles scheint ruhig ... noch.
- 3 HARPYIEN.** Ein Schwarm kreischender Harpyien (Stärke 14) lebt in den Ruinen. Falls sie die Abenteurer entdecken, werden sie prompt angreifen und dabei so laut kreischen, dass innerhalb von W6 Minuten eine Patrouille Eisengardisten (genauso viele wie Abenteurer) herbeieilt, um nach dem Rechten zu sehen.
- 4-5 SKLAVEN.** Circa 20 elende Gefangene, die mit Ketten aneinander gebunden sind, schleppen sich durch die Ruinen, angetrieben von 4 Rostbrüdern und 2 Eisengardisten. Falls die Gefangenen die Abenteurer erblicken, werden sie laut um Hilfe flehen. Bei den Gefangenen handelt es sich um Sklaven, die in Knochenmühle gekauft wurden. Sie werden zur Festung Vond gebracht, wo sie sich zu Tode schuften sollen oder dämonologischen Experimenten unterworfen werden.
- 6 MANTIKOR.** Ahnungslos wandern die Abenteurer in das Revier eines ausgehungerten Mantikors, der sie prompt angreift, sobald er die Abenteurer bemerkt. Werte findest du auf Seite 104 im *Spielleiter-Handbuch*.
- 7-8 EISENGARDE.** Eine Gruppe grimmiger Eisengardisten patrouilliert die Ruinen auf der Jagd nach Eindringlingen. Es sind doppelt so viele Wächter wie Abenteurer und sie sind äußerst wachsam. Falls sie die Abenteurer erblicken, werden sie sofort angreifen und versuchen, die Eindringlinge gefangen zu nehmen.
- 9 HYDRA.** Eine missgelaunte Hydra, die einem dämonologischen Experiment in Vond entkam, jagt zwischen den Ruinen nach Nahrung. Die Abenteurer könnten als Festmahl der Woche enden. Werte findest du auf Seite 100 im *Spielleiter-Handbuch*.
- 10 GREIFENREITER.** Ein spezielles Elitekommando der Eisengarde kreist auf Greifen (siehe Seite 94) über den Ruinen. Es sind halb so viele Reiter wie Abenteurer. Im Kampf agieren die Greife und ihre Reiter unabhängig voneinander, teilen sich aber dieselbe Initiative.



### ABLENKUNGSMANÖVER

Solange der Kampf um Vond andauert, sind die Verteidiger abgelenkt. Das erleichtert es den Abenteurern, unentdeckt durch die Festung zu schleichen. Weitere Informationen dazu findest du weiter unten.

die Ausschau hält, sollte wie gehabt auf auskundschaften würfeln, um rechtzeitig Bedrohung aufzuspüren (siehe Seite 149 im *Spieler-Handbuch*). Es dauert etwa einen Tagesabschnitt, um die Festung Vond zu erreichen.



## WIE KOMMT MAN HINEIN?

Die Festung Vond wird schwer bewacht, daher ist es für die Abenteurer äußerst schwierig, hineinzugelangen. Dennoch gibt es mehrere Wege:

- ❖ **BELAGERUNG.** Falls die Abenteurer Verbündete unter den Hauptakteuren haben, können sie für einen Großangriff auf Vond rekrutiert werden. Geht alles gut, könnte das sogar dazu führen, dass die Mauern der Festung einstürzen. Mehr dazu erfährst du weiter unten.
- ❖ **GEHEIMGANG.** Aus einer Höhle an der Westseite des Bergs Ora (Schauplatz 1 auf der Karte) führt ein Geheimgang zu einer Öffnung unter einer Bodenfliese hinter den alten Bronzetoren (Schauplatz 5 auf der Karte) der Festung. Arvia von Crombe

(Seite 43) und Peyraman, der im Verlies (Schauplatz 12 auf der Karte) gefangen gehalten wird, kennen diesen Durchgang.

- ❖ **MAUER ERKLIMMEN.** Äußerst schwierig und höchst gefährlich, aber nicht unmöglich. Siehe Seite 185.
- ❖ **MAGIE.** Es gibt mehrere Zaubersprüche, die es den Abenteurern ermöglichen können, die Festung zu infiltrieren, z. B. Portal, verwittern, Erdbeben und Tiergestalt (falls man sich in ein Tier verwandelt, das fliegen oder klettern kann).
- ❖ **MERIGALL.** Falls die Abenteurer einen Pakt mit Merigall geschlossen haben, kann er\* sie zu seinem Sprössling Hirena (siehe Seite 189) teleportieren.
- ❖ **DIE DRACHIN SKARN.** Falls die Abenteurer die Drachin Skarn freigelassen haben (Seite 144), kann diese sie nach Vond tragen und innerhalb der Mauern absetzen.



## DER KAMPF UM VOND

Der Weg durch die Ruinen und in die Festung Vond ist äußerst schwierig und gefährlich. Falls sie ein Bündnis mit einem oder mehreren Hauptakteuren der Kampagne eingehen und gemeinsam mit ihren Verbündeten einen Großangriff auf Vond starten, steigen ihre Chancen um ein Vielfaches. Selbst falls es solch einem Angriff nicht gelingt, die Mauern einzureißen, sorgt er doch für eine Ablenkung, die es den Abenteurern erleichtert, sich in die Festung zu schleichen und Zytera aufzuspüren.

### DER ANGRIFF

Ein Angriff auf Vond wäre viel zu umfangreich, um im Einzelnen ausgespielt zu wer-



### VERTEIDIGUNGSGRAD

Basisverteidigung	+12
Rostfürst Kartorda beteiligt sich an der Verteidigung	+1
Leichenhirte Brenziga beteiligt sich an der Verteidigung	+1
General Manderel beteiligt sich an der Verteidigung	+1
Krasylla beteiligt sich als Sarmog* an der Verteidigung	+2

\*Im Falle eines Gewitters wird Krasyllas Bonus nicht berücksichtigt

### ANGRIFFSSTUFE

Ein Reiterheer unter Zertorme beteiligt sich am Angriff	+4
Ein Zwergenheer beteiligt sich am Angriff	+3
Ein elfisches Rotläuferheer beteiligt sich am Angriff	+2 (+3 mit Baumhirten)
Ein Orkheer beteiligt sich am Angriff	+3
König Algarod und seine Untoten beteiligen sich am Angriff	+2
Virelda Blutschnabel schließt sich mit Teramaldas Kopf dem Angriff an	+2
Ein Titan aus Pelagia hat den Befehl, Vond zu zerstören*	+3 pro Titan
Die Drachin Skarn hat den Befehl, die Festung anzugreifen*	+6
Der Riese Scrome beteiligt sich in seiner bösen Gestalt am Angriff	+4
Die Abenteurer selbst beteiligen sich am Angriff	+1
Die Abenteurer verursachen mit dem Zauber Herr des Wetters einen Sturm	+1
Die Abenteurer verwenden das Schwert Maligarn während des Angriffs	+1
Die Abenteurer führen den Angriff mit dem Zepter Nekhaka an	+1
Die Abenteurer tragen die Krone Stanengist mit allen Steinen	+2
Die Abenteurer lassen den Blutnebel auf Vond los	+2
Krasylla schließt sich als Sarmog** den Streitkräften der Abenteurer an	+2

\*Die Drachin Skarn und die Titanen von Pelagia nehmen nur am ersten Zug der Schlacht teil.

\*\*Im Falle eines Gewitters wird Krasyllas Bonus nicht berücksichtigt

den. Stattdessen bietet er der Infiltration der Festung durch die Spielerinnen den richtigen Hintergrund.

Im Grunde wird der Kampf abgehandelt wie ein Angriff auf eine Festung (siehe Seite 178 im *Spieler-Handbuch*), nur dass diesmal



VERTEIDIGUNGSSTUFE	SINKT AUF	WIRKUNG
9		Die Angreifer erklimmen in kleinen Gruppen die Mauern, wo sie verzweifelt gegen die Verteidiger kämpfen. Die Abenteurer können diese Angreifer begleiten, müssen aber die Mauern selbst erklimmen.
6		Angreifer sind an mehreren Stellen in die Festung eingedrungen. Die Abenteurer können mithilfe von Leitern oder Wurfhaken (Ausrüstungsbonus +2) über die Mauer klettern.
3		Das Rosttor oder ein Teil der Mauer stürzt mit einem enormen Lärm ein. Die Angreifer stürmen durch die Lücke und stellen sich direkt den Verteidigern. Jetzt können die Abenteurer in Vond eindringen, laufen aber Gefahr, entdeckt und angegriffen zu werden.
0		Die Angreifer stürmen die Festung Vond. Die Verteidiger fliehen oder werden bis zum letzten niedergemäht. Die Abenteurer können sich gefahrlos durch Vond bewegen.

die Spieler für die Angreifer und du als Spielleiterin für die Verteidiger würfeln. Allerdings werden auch die Angriffs- und Verteidigungsstufen anders berechnet.

Vonds Verteidigungsstufe beginnt bei +12 und wird über die obige Tabelle modifiziert. Die Angriffsstufe der Angreifer hängt davon ab, welche Streitkräfte sie für den Angriff zusammentragen konnten. Schau in die Tabelle oben und addiere die Modifikatoren für die Verteidigung und den Angriff.

## VERLUSTE

Der Kampf wird in Zügen abgehandelt, wie auch andere Kämpfe um Festungen. Du musst allerdings nicht jede Viertelstunde würfeln, sondern nur dann, wenn es dramatisch passt, um den Druck auf die Abenteurer zu erhöhen. Sowohl Angreifer als auch Verteidiger erleiden Verluste, wie es die Regeln für Kämpfe um Festungen verlangen – Angriffs- und Vertei-

digungsstufe sinken jeweils um 1, wenn ein  $\times$  gewürfelt wird.

**ANGREIFER:** Für die Angreifer kannst du die Verluste beschreiben, wie es gerade passt, je nachdem, wer sich an dem Kampf beteiligt. Gehe davon aus, dass die Angreifer aufgeben und fliehen werden, wenn die Angriffsstufe auf die Hälfte sinkt, es sei denn, die Mauern von Vond stürzen im selben Zug ein. Sind die Angreifer geflohen, gelten die Verteidiger nicht länger als abgelenkt, was es den Abenteuern erschwert, sich durch Vond zu bewegen (siehe unten).

**VERTEIDIGER:** Verluste der Verteidigung von Vond haben eine spezielle Wirkung, die in der Tabelle oben beschrieben wird. Bedenke, dass die Beschreibung angepasst werden muss, je nachdem, wer an dem Angriff beteiligt ist.



# DIE FESTUNG VON VOND

*Jenseits der Stadtrüine am Fuße des Berges Ora liegt die Festung von Vond. Trotz des beeindruckenden Mauerwerks, sollen die Crombe-Zwerge bei ihrer Flucht sämtliche Untergrundgänge zerstört haben, die den Kern der Befestigungsanlage ausmachten. Wie in der Stadtrüine wimmelt es auch hier vor Eisengardisten, dämonischen Kreaturen und Rostbrüdern. Was auch immer ihr vorhabt, es wird nicht leicht sein, euer Ziel zu erreichen.*



## HINTERGRUND

Die Crombe-Zwerge haben einst in der Festung Vond auf dem Berg Ora den Schattentorpass gegen die Aslenen verteidigt, aber während der Erlenkriege wurde die umgebende Stadt geschleift und die Festung von den Erlenländern eingenommen. Seit die Erlenländer Armee im Gegenzug vernichtet wurde, hat sich der Schlächter von Aslene, der Dämon Krasylla, zusammen mit seinen dämonisch verdorbenen Rostbrüdern und der Eisengarde – der Orden der Kriegermönche der Rostkirche – in der Festung niedergelassen. Vond ist der wichtigste Ort für die Zucht dämonisch verdorbener Kreaturen. Im Mogarium auf dem Gipfel des Berges Ora betreiben Zytera und Merigall ihre Forschungen.



## DER WEG DURCH DIE FESTUNG

Die Festung Vond wird gut bewacht, es wird den Abenteurern also nicht leicht fallen, sich innerhalb der Mauern unentdeckt fortzubewegen. Die Eisengarde bewacht das Gebiet Tag und Nacht.

Jedes Mal, wenn sich die Abenteurer an

einen neuen Schauplatz auf der Karte begeben oder wenn sie sich eine Viertelstunde lang nicht fortbewegen, müssen sie auf Heimlichkeit würfeln. Dies ist ein vergleichender Wurf gegen die Eisengardisten. Bei einem Fehlschlag seitens der Abenteurer, werden sie entdeckt und sofort angegriffen. Die Eisengarde patrouilliert üblicherweise zu zweit. Falls es zu einem Kampf kommt, wird dies in W6 Minuten von weiteren Eisengardisten bemerkt. Dann wird Alarm geschlagen und Dutzende Eisengardisten verfolgen die Abenteurer.

Die Abenteurer müssen auch gegen die Rostbrüder auf Heimlichkeit würfeln, falls sie Gebäude betreten, in denen sich welche aufhalten. Eine Entdeckung hat die gleichen Konsequenzen wie oben beschrieben.

Den Abenteurern bieten sich zwei Wege, auf denen sie einer Entdeckung leichter entgehen können: Sie können sich verkleiden oder die Eisengarde mit einem Angriff auf die Mauern ablenken. Natürlich können sie auch beides zugleich tun.

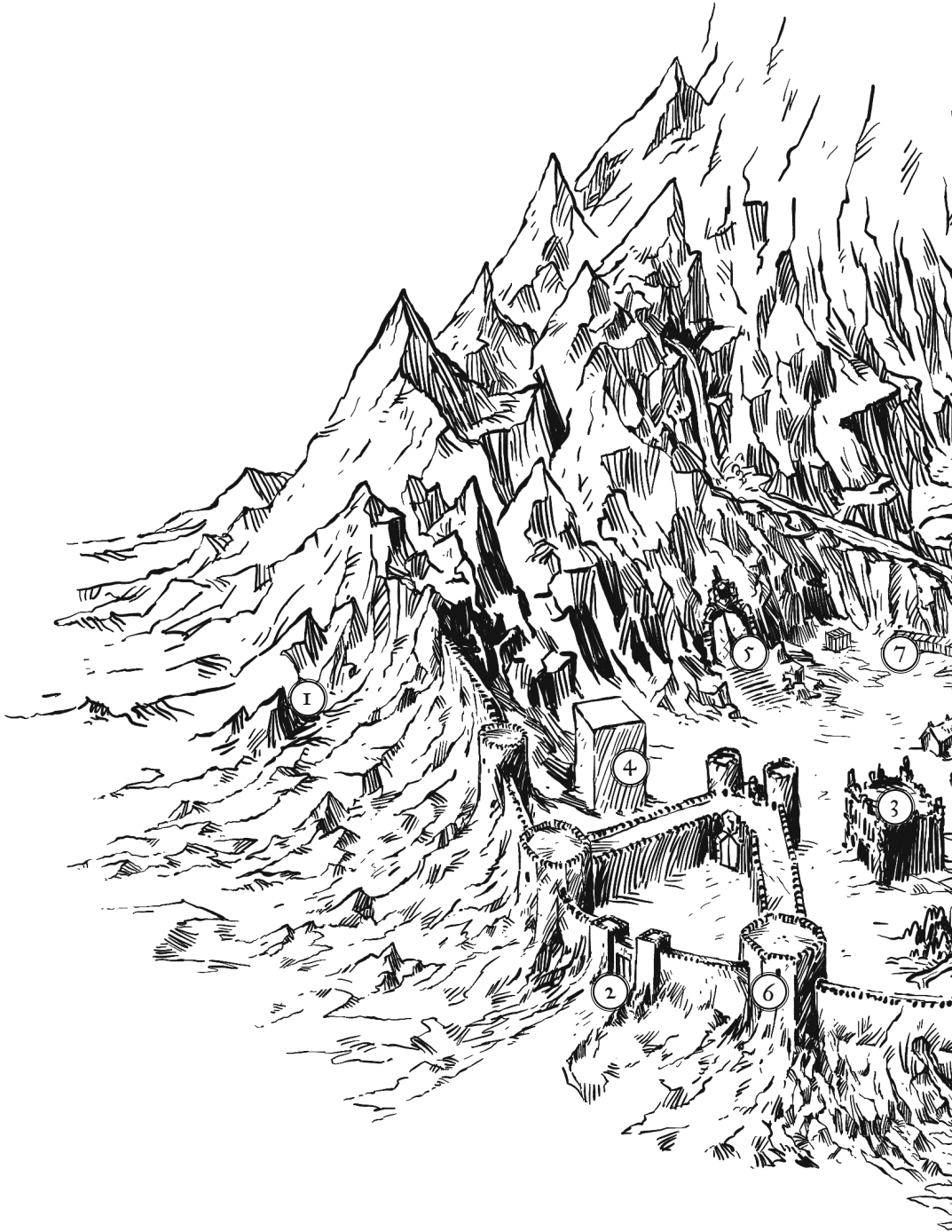
## VERKLEIDUNG

Falls die Abenteurer die Tracht der Rostbrüder in die Hände bekommen, können sie sich ohne Weiteres verkleiden, was sogar noch dadurch erleichtert wird, dass die Rostbrüder oftmals Masken tragen. Sind die Abenteurer entsprechen verkleidet, müssen sie nur dann auf Heimlichkeit würfeln, falls sie etwas Ungewöhnliches tun (sich z. B. an einen Ort begeben, den die Rostbrüder üblicherweise nicht betreten) oder falls sie in die nahe Distanz von Rostbrüdern geraten.

## ABLENKUNGSMANÖVER

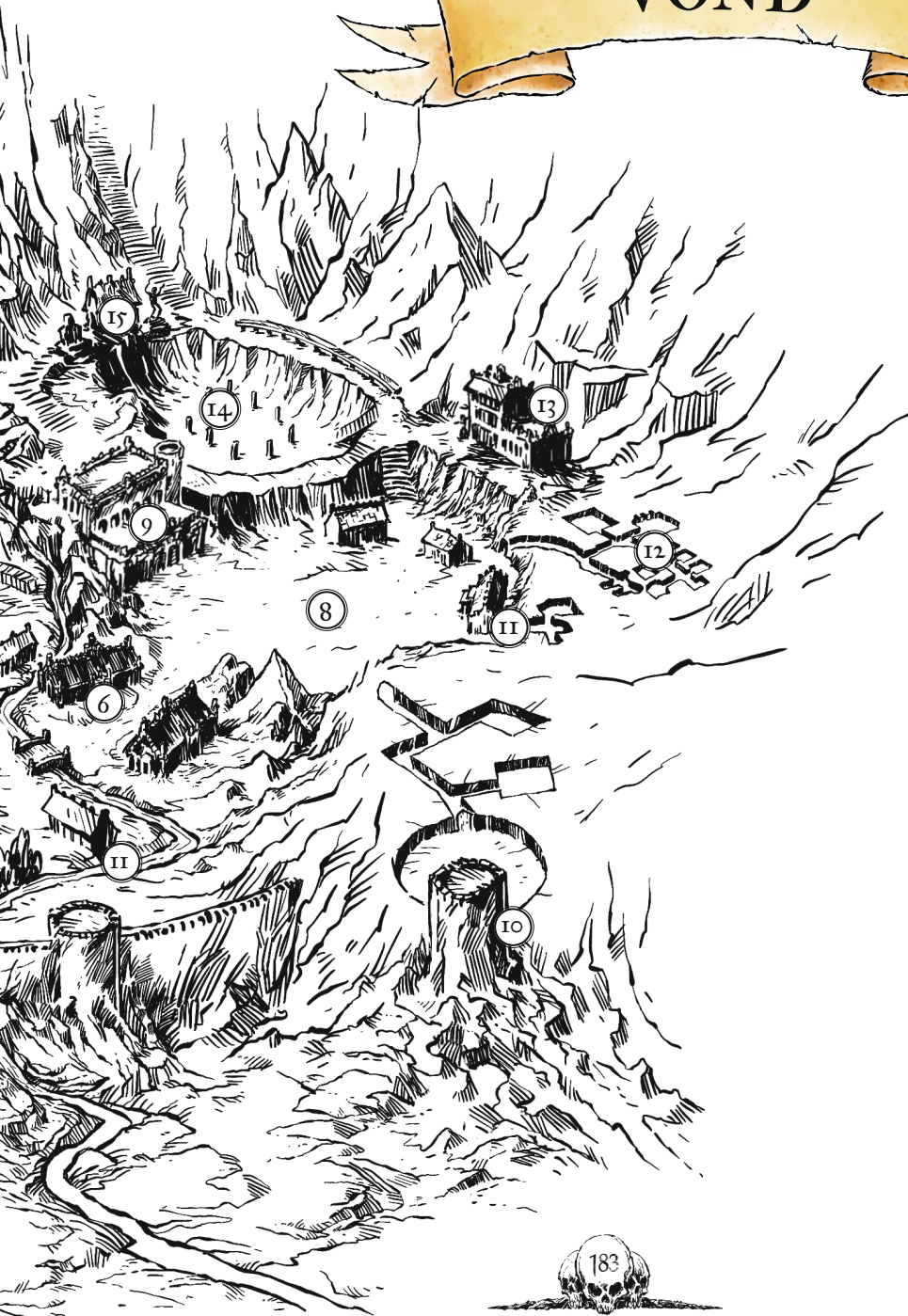
Falls die Mauern von Vond in einem großan-







# VOND







## EREIGNISSE IN VOND

Um den Besuch der Abenteurer in Vond etwas interessanter zu gestalten, kannst du, falls du möchtest, Ereignisse aus folgender Tabelle erwürfeln oder auswählen:

### W6 EREIGNIS

- 1 **WEM DIE STUNDE SCHLÄGT.** In der Festung wird Alarm geschlagen und Soldaten rennen kreuz und quer Patrouille, auf der Suche nach Eindringlingen, die sich ihren Weg in die Festung gebahnt haben. Das heißt nicht unbedingt, dass die Abenteurer den Alarm ausgelöst haben oder dass es tatsächlich Eindringlinge gibt.
- 2 **DIE GEFANGENEN.** Zehn elende Gefangene, die in einer Reihe angekettet sind, werden aus der Festung hinauf in Zyteras Mogarium geschleppt, wo sie Teil dämonischer Kreationen werden sollen.
- 3 **HINRICHTUNG.** Die tiefen Klänge der Trommeln hallen durch die Gänge. Vor einen Steinaltar stehen ein paar Rostbrüder neben der Eisengarde, die sich hinter etwa zehn Gefangenen in Lumpen aufgereiht haben. Die Ritter heben die Schwerter und lassen sie gleichzeitig auf die Nacken der Gefangenen niedersausen. Dann verstummen die Trommeln.
- 4 **EXPLOSION.** Ein heftiges Donnern ertönt und der Boden bebt, als hätte es eine heftige Explosion gegeben. Eine Rauchfahne steigt aus einem der Türme auf und ein großes Loch klafft in der Steinwand dahinter. Einem Zauberer der Rostbrüder ist ein Experiment missglückt und die heftige Explosion hat zwei Stockwerke des Turms zerstört und ein Dutzend Rostbrüder und Diener getötet.
- 5 **NIEDERE DÄMONEN.** Ein paar niedere Dämonen von der Größe von Eichhörnchen machen den Abenteurern das Leben schwer. Sie kriechen ihnen in die Kleidung, klettern ihnen ins Haar und knuffen sie an unangenehmen Stellen, während sie mit ihren fiepsigen Stimmen derbe lachen. Einer der Dämonen könnte sich mit einer Abenteurerin anfreunden, falls sie ihn nicht misshandelt, der Rest ist nur da, um ihnen Ärger zu machen.
- 6 **VON SINNEN.** Ein Mann mit blutunterlaufenen Augen und einem buschigen Bart krallt sich an einen der Abenteurer und warnt sie krächzend vor dem Ende der Welt und „der Spinne im Turm“. Bei dem Mann handelt es sich um den ehemaligen Kommandanten einer Truppe gefangener Erlenländer Spione, der durch die Folter und die Qualen durchgedreht ist. Vielleicht ist er ganz kurz wieder bei Sinnen?

gelegten Angriff attackiert werden (siehe oben), wird die Eisengarde auf die Festungsmauern beordert, statt durch die Festung zu patrouillieren. Das heißt, dass die Abenteurer in der Festung nicht Gefahr laufen, von ihnen entdeckt zu werden. Allerdings durchstreifen Gruppen mit W<sub>3</sub> nervösen Rostbrüdern die Festung und die Abenteurer müssen stattdessen gegen sie auf

Heimlichkeit würfeln. Den Rostbrüdern fehlt die Fertigkeit **AUSKUNDSCHAFTEN** und sie sind im Kampf wesentlich leichtere Gegner.

## SCHAUPLÄTZE

Hier werden die wichtigsten Schauplätze der Festung Vond beschrieben.



## 1. DER GEHEIMGANG

*Nach der Hälfte des Weges den kargen Berg hinaufentdeckt ihr eine felsige Kluft, die in eine enge, finstere Höhle führt. Hättet ihr nicht gewusst, wonach ihr sucht, wäre es euch nie aufgefallen.*

In einer verborgenen Kluft auf der Westseite des Berges Ora befindet sich ein Geheimgang, der nach mehreren Hundert Metern unter einer Bodenfliese auf der anderen Seite der alten Bronztore in der Festung endet (Schauplatz 5 auf der Karte). Mehr dazu erfährst du auf Seite 187.

## 2. DAS ROSTTOR

*Ihr steht vor einem verrosteten, grauenerregend massiven Eisentor und euch scheint, dies ist der einzige Weg in die Festung Vond. Auf der Mauer neben dem Tor halten mehrere Eisengardisten Wache. Zwei von ihnen reiten auf dämonischen Kreaturen. Die Mauern der Festung sind so hoch wie zehn Menschen und gut erhalten. Die Zinnen und Türme sind mit Armbrustschützen und Kriegsgeräten besetzt. Am Geruch erkennt ihr, dass sie bereit sind, sich ihren Gegnern mit kochendem Öl zu widersetzen, aber welches Heer würde es schon wagen, sich gegen Vond zu stellen?*

Das Tor hat einen Rüstungsschutz von 20 und widersteht 100 Schadenspunkten, bevor es zerbricht. Um sich dem Tor überhaupt zu nähern, muss den Abenteurern allerdings ein Wurf auf Heimlichkeit gelingen. Bei einem Misserfolg werden sie von der Eisengarde auf der Mauer entdeckt, die prompt mit den Armbrüsten das Feuer eröffnet. Die Eisengardisten auf den geflügelten Bestien stürzen sich ebenfalls auf die Abenteurer. Außerdem wird Verstärkung ans Tor gerufen.

- ❖ **DAS KATAPULT.** Auf der Mauer steht auch ein Katapult, das Steine auf die Angreifer schleudert. Um das Katapult abzufeuern,

braucht es drei Personen und es benötigt eine langsame Aktion zum Nachladen. Die Reichweite des Katapults gilt als weit und bei einem erfolgreichen Angriff wird ein Gebiet von der Größe einer Zone im Kampf getroffen, was bedeutet, dass alle in naher Distanz getroffen werden. Würfel für jedes Ziel mit 10 Basiswürfeln und einem Wafenschaden von 2 (stumpfer Schlag).

- ❖ **KLETTERN.** Die Mauern zu erklettern ist eine irrsinnig schwierige Probe (Malus von -3), außerdem wird die kletternde Person augenblicklich von den Rittern auf der Mauer entdeckt und beschossen. Es ist nicht möglich, beim Klettern auch auf Heimlichkeit zu würfeln (es sei denn, die Abenteurer haben sich durch den Zauber Tiergestalt in ein kleines Tier verwandelt).
- ❖ **KOCHENDES ÖL.** Als wäre das nicht schon genug, so können die Eisengardisten auf den Zinnen auch kochendes Öl über den Angreifern am Fuße der Mauer ausgießen. Das Öl bedeckt eine Zone im Kampf, was bedeutet, dass alle Abenteurer in naher Distanz getroffen werden. Würfel für jedes Ziel mit 12 Basiswürfeln und einem Wafenschaden von 2 (untypischer Schaden). Das Öl reicht für 3 Angriffe.
- ❖ **KREATUREN.** Seneschallin Mordarga und zwölf Eisengardisten halten auf den Zinnen Wache. Außerdem bewacht ein Eisengardist das Tor auf einem Greifen und einer auf einem Wyvern (Werte findest du im Bestiarium im *Spielleiter-Handbuch*). Weitere Eisengardisten werden herbeigerufen, wenn das Tor angegriffen wird.

## 3. VERSAMMLUNGSHALLE

*Hinter dem inneren Tor steht ein großes, quadratisches Gebäude mit rostigen Eisensäulen und Marmorwänden.*



Bei dem Haus handelt es sich um eine ehemalige Werkstatt der zwergischen Steinmetze, das jetzt als Kantine und Versammlungshalle für die Eisengardisten der Festung dient.

Eine große Blutweide, aus der blutähnliches Harz tropft, wächst nördlich der Versammlungshalle. Die Wurzeln ragen dort aus dem Boden, wo tote oder lebende Gefangene von den Auswüchsen gefangen gehalten wer-

den. Einzelne Krähen krächzen in den Ästen, die manchmal nach einem der Opfer schnappen. Seneschallin Mordarga ist die Einzige, die die Wurzeln des Baumes befehligt.

- ❖ KREATUREN: Die Rabenschwester Virnia liegt unter der Blutweide. Im Gebäude befinden sich 4W6 Eisengardisten (es sei denn, der Alarm wurde ausgelöst, dann ist das Gebäude leer).

EISENGARDIST



#### 4. KYBOS

*In den Berg gebauen steht ein massiver, zwanzig Meter hoher Steinkubus aus rotem Granit. Der einzige Eingang wird auf beiden Seiten von Fackeln flankiert.*

Kybos war einst der Zwergentempel zu Ehren des Gottes Hüne und insbesondere dem Erschaffen der Welt durch Zwergenhand gewidmet. Da er aus solidem, hartem Fels gemeißelt wurde, war es nicht möglich, ihn einzureißen, weshalb die Eisengarde jetzt das Innere, das an ein Amphitheater erinnert, für besonders eindrucksvolle Kämpfe nutzt. Eine Herausforderung im Kybos kann nach dem Ehrenkodex der Eisengarde nicht abgelehnt werden.

#### 5. DIE TORE DER ZWERGENFESTUNG

*Zwei große Bronzetore wurden in die Felswand eingelassen. Das linke ist so verbogen, dass ein Spalt aufklafft, der groß genug ist, um einen Menschen hindurchzulassen.*

Hinter den Toren führt ein steinerner Gang zwanzig Meter in den Berg, doch der Gang dahinter ist eingestürzt. An den Wänden wurden zahlreiche Kritzeleien angebracht, die vor allem Zwerge verspotten.

Unter einer Bodenfliese hinter den Bron-



zetoren befindet sich ein Geheimgang, der in eine felsige Kluft auf der Westseite des Berges Ora führt (siehe oben).

## 6. DIE BARACKEN

*Eine Handvoll hölzerner Baracken wurde vor kurzem auf offener Fläche errichtet. Ein Bach klaren Wassers fließt zwischen ihnen hindurch. Zwischen den Baracken laufen zahlreiche Eisengardisten umher. Dahinter liegt ein Gang, der nach oben führt.*

Mitglieder der Eisengarde sind hier in den Baracken untergebracht. Die Offiziere leben in den Häusern neben dem Übungsgelände (8 auf der Karte). Trinkwasser holt man sich aus dem Bach, der den Berg hinabfließt und durch die Fläche mit den Baracken strömt. Im Süden verschwindet er hinter einem Gitter in der Felswand.

- ❖ KREATUREN: W66 Eisengardisten (es sei denn, der Alarm wurde ausgelöst, dann ist das Gebiet leer).

## 7. DÄMONARIUM

*Vom nördlichen Ende der Baracken dringt eigenartiges Fauchen, Heulen und Klicken. Es riecht merkwürdig und recht unangenehm. Hier befinden sich Käfige mit allen möglichen dämonisch verdorbenen Kreaturen.*

Dämonisch verdorbene Tiere werden entweder im Kampf eingesetzt oder als Reittiere für die Eisengarde genutzt. Ein paar Leichenhirten sind hier, um die störrischen Kreaturen mit Stromschlägen ruhig zu stellen.

- ❖ KREATUREN: Vier Leichenhirten, 2W6 dämonisch verdorbene Kreaturen. Falls nötig, kannst du die Werte für die dämo-

nisch verdorbenen Tiere mithilfe der Tabelle ab Seite 81 im *Spielleiter-Handbuch* zufällig bestimmen. Allerdings haben alle Tiere in ihrer Grundgestalt vier oder mehr Beine (z. B. Ziege, Eidechse, Wolf oder Spinne) und allen fehlt es an Verstand und Empathie.

## 8. ÜBUNGSGELÄNDE

*Auf einem offenen, ebenen Gelände stehen menschengestaltige Holz- und Strohpuppen für die Kampfübungen. Auch für die Bogenschützen stehen verschiedene Ziele bereit und es gibt eine Reitbahn. Ein paar noblere Wohnhäuser, eine Waffenkammer und ein großes Steingebäude begrenzen das Areal. Treppen führen zu einer Brüstung hinauf. Im Süden befinden sich Tore, die in den Berg hinein führen.*

In den Baracken leben die Offiziere der Eisengarde. Großmeister Manderel und seine wich-





tigsten Offiziere leben allerdings im obersten Stock der Wachstube (9 auf der Karte). Die Tore im Süden führen zu Krasyllas Unterschlupf. Ein paar Ritter stehen vor den Toren, aber nur Rostbrüder und jene, die Krasylla geopfert werden, treten jemals ins Innere.

- ❖ **KREATUREN:** Zwei Eisengardisten, die Wache halten. Solange der Alarm nicht ausgelöst wurde, üben 2W6 Eisengardisten auf dem Gelände.

## 9. DIE WACHSTUBE

*Ein altes, robustes Gebäude mit schiefen Wänden schmiegte sich an die Felswand. Zwei Ritter in zeremonieller Kluft mit rostiger Plattenrüstung stehen vor dem Tor. Das gesamte Erdgeschoss*

*scheint eine Art Übungsraum zu sein, der vom Boden bis zur Decke mit Bänken, Puppen und primitiven Mechanismen auf hölzernen Achsen ausgestattet ist. Wasser vom Bach fließt an der Westwand entlang und Steinstufen führen dorthin hinab. Große Wendeltreppen führen am hinteren Ende des Raums in den obersten Stock.*

Eine Steuerung in der Wand neben der Wendeltreppe löst die Übungsmechanismen in der Halle aus, die mit Klingen und Knüppeln um sich schlagen, Speere verschießen und dergleichen mehr. Das Ganze wird über mit dem Wasser des Bachs betriebene hydraulische Mechanismen angetrieben. Falls die Abenteurer jemanden verfolgen, kann dieser die Steuerung betätigen und die Halle in eine Todesfalle verwandeln. Jede Person im Raum erleidet in jeder Runde einen Angriff mit 8 Basiswürfeln und einem Waffenschaden von 2 (mit einem W<sub>3</sub> kannst du bestimmen, ob der Angriff Schnittwunden, Stichwunden oder stumpfe Schläge verursacht). Dem Angriff kann man ausweichen oder man kann ihn parieren.

Ein zusätzlicher Mechanismus am oberen Absatz der Treppe lässt Ketten mit scharfkantigen Gewichten in der Mitte der Wendeltreppe herumwirbeln, die bis nach oben reichen. Es ist Tradition, dass die Offiziere die Treppe überwinden müssen, um ihre Fähigkeiten unter Beweis zu stellen, sobald sie in ihr Amt erhoben wurden. Wenn der Mechanismus ausgelöst wird, erleidet jeder auf der Treppe in jeder Runde einen Angriff mit 10 Basiswürfeln und einem Waffenschaden von 2 (Schnittwunde). Dem Angriff kann man ausweichen oder man kann ihn parieren.

Im oberen Stock befinden sich die Räume der höheren Offiziere, die Kommandozentrale und ein Gesellschaftsraum. Großmeister Manderel hält sich üblicherweise hier auf, es sei denn, der Alarm wurde ausgelöst. Aus dem Ge-

**DER WUNSCH DES  
DÄMONENFÜRSTEN**

Krasylla ist Zyteras Verbündeter und wird von den Rostbrüdern als Dämonengottheit verehrt. Aber der Dämon ist nicht zufrieden mit der gegenwärtigen Lage – er will frei sein und allein über die Verbotenen Lande herrschen. In Krasyllas Augen sind die Abenteurer unterhaltsame Insekten, die er nutzen kann, um Zytera Ärger zu bescheren, weshalb er bereitwillig einen Handel mit ihnen eingehen würde. Sein eigentliches Ziel ist es, den Vertrag zu finden, der ihn an Zytera bindet, und das magische Biest ein für alle Mal zu erschlagen. Mehr darüber erfährst du auf Seite 37.



sellschaftsraum führt eine Treppe in den Berg hinauf in die Offiziersmesse und weiter hinauf in den Schrein. Ein Pfad verläuft auch zum erhöhten Laufsteg über dem Kessel der Qualen (14 auf der Karte). Die Ritter versammeln sich für gewöhnlich jeden Morgen im Übungs Gelände und Großmeister Manderel spricht vom Balkon aus zu ihnen.

- ❖ KREATUREN: Zwei Eisengardisten halten draußen Wache. Großmeister Manderel und W6 andere Offiziere der Eisengarde sind im oberen Stock, es sei denn, der Alarm wurde ausgelöst. Merigalls Tochter Hirena dient als Kellnerin in der Offiziersmesse.

## 10. KRASYLLAS TURM

*Die breiten Gänge im Berg sind zum Teil eingestürzt, aber die Handwerkskunst der Zwerge ist noch immer nicht zu übersehen. Seltsame Gerüche und andere mehr oder weniger sichtbare Substanzen wabern durch die Gänge, als hätte sich die Angst selbst aus Mangel an anderen Wesen manifestiert. Der Turm, der direkt am Berghang erbaut wurde, hat weder Türen noch Fenster und scheint auch nicht mit der Festung verbunden zu sein. Im Erdgeschoss quillt durch die Ritzen eine klebrige, organische Flüssigkeit mit unbestimmbarem Geruch.*

Es heißt, der Dämonenfürst Krasylla sei Zyperas Vertrauensperson und ein Schrecken aus den Erenkriegen, der im Alleingang Aslene verwüstet haben soll. Nur auserwählte und vorbereitete Priester betreten den Berg, aber auch sie bleiben im Nebenraum, der dem Tor am nächsten ist. Neben dem Eingang zu Krasyllas Kammer befindet sich eine Gefängniszelle für diejenigen, die dem Dämon als Speise geliefert werden.

Die Tür zur Kammer ist eine rotierende Walze mit einem verborgenen Zeitschloss, das

zwischen drei und fünf Minuten eingestellt ist und von Quecksilber betrieben wird. Derjenige, der in die Kammer gedreht wird, ist der Gnade Krasyllas ausgeliefert, dessen gestaltlose, mit den Zügen der letzten verspeisten Person versehene Masse etwa die Hälfte des Raums einnimmt. Hinter der Kammer liegt ein Steinturm, in dem sich Krasylla als Sarmog neu erschafft – eine höhere Dämonenart.

- ❖ KREATUREN: Der Dämonenfürst Krasylla. W6 Gefangene in der Gefängniszelle. Zwei Rostbrüder sind für gewöhnlich draußen stationiert.

## 11. DIE WAFFENKAMMER

*Mehrere Waffenschmiede arbeiten unter der Anleitung eines blinden Zwerges in einer großzügig angelegten Waffenkammer mit zwei Schloten. Vor dem Gebäude stapeln sich die Rohmaterialien. Das Gebäude scheint nicht nur eine Werkstatt zu sein, sondern auch religiöse Bedeutung zu haben: Ihr seht Soldaten und Priester, die draußen beten.*

Meister Tyrser von Vond ist ein Zwerg aus dem Clan der Crombe. Er ist ein äußerst geschickter Waffenschmied, dessen Verstand bei seiner Gefangennahme durch die Urhur-Orks, die ihn blindeten und nach Vond verkauften, in Mitleidenschaft gezogen wurde. Jetzt ist er völlig besessen von seiner Arbeit und drangsaliert seine Schmiedelehrlinge unablässig. Er versteht nicht, dass er für den Feind arbeitet, sondern lebt in seiner eigenen Welt. Eisengardisten und Rostbrüdern ist die Waffenkammer heilig, da hier Eisen auf erlesenste Art bearbeitet wird.

In den Höhlen innerhalb der Waffenkammer werden in großer Zahl Waffen jeder Art gelagert. Hinter einer verschlossenen Tür befinden sich ganz besondere Waffen. Nur Meister Tyrser und Großmeister Manderel haben die Schlüssel zu diesem Raum. Zum Beispiel



wird Peyramans Pfeil des Feuerwyrms hier gelagert (siehe Verlies und Merigalls Schlupfwinkel).

- ❖ KREATUREN: Der Zwergenschmied Tyrser von Vond. W<sub>3</sub> Eisengardisten und W<sub>6</sub> Rostbrüder auf kurzem Besuch.
- ❖ SCHÄTZE: Vor der Waffenkammer W<sub>66</sub> Einheiten Eisenerz, W<sub>66</sub> Einheiten Eisen, 2W<sub>6</sub> Einheiten Holz und 2W<sub>6</sub> Einheiten Leder. In den Höhlen hinter der Waffenkammer befinden sich je W<sub>6</sub> Exemplare aller weit verbreiteten Waffen, Schilde und Rüstungen, die im *Spieler-Handbuch* beschrieben werden, sowie je D<sub>6</sub>-3 aller ungewöhnlichen Gegenstände und je D<sub>3</sub>-2 aller seltenen. In der versperrten Kammer hinter der Waffenkammer (die Tür hat einen Rüstungsschutz von 12 und hält 40 Schadenspunkten stand) befindet sich eine Handvoll gut gearbeiteter Waffen. Würfle W<sub>6</sub>-4 für jedes Breitschwert, Langschwert, jeden Zweihänder, Morgenstern, Kriegshammer und jede Doppelaxt. Der Ausrüstungsbonus der Waffen liegt um eine Stufe höher als normal und jede Waffe ist doppelt so viel Wert. Außerdem liegt hier ein Artefakt: der Pfeil des Feuerwyrms (siehe Seite 137 im *Spielleiter-Handbuch*).

## 12. DAS VERLIES

*Rostbrüder und Leichenhirten treten in beide Richtungen durch ein schwer bewachtes Tor in der Felswand. Elende Schreie und verzweifelter Kreischen dringen aus den Tiefen hervor.*

Die Verliese werden für drei Dinge verwendet: für die Kreaturen, die den Göttern Rost und Häma geopfert werden sollen, für jene, die Krasylla als Speise dienen sollen, und für die Kriegsgefangenen, die verhört werden sollen.

Ganz hinten im Verlies sitzt der Crombe-Zwerg Peyraman, der nach Vond zog, um Krasylla zu erschlagen. Falls die Abenteurer mit Peyraman sprechen, wird er darauf bestehen, dass sie seine Partnerin, eine Aslenin namens Viseria, befreien. Peyraman kann ihnen die Wirkungsweise des Pfeils des Feuerwyrms erklären.

Außer den engen Zellen befinden sich hier zwei Höhlen, die mit ihren Folterinstrumenten als Räume zum Verhör dienen.

- ❖ KREATUREN: Der Zwerg Peyraman. W<sub>6</sub> Rostbrüder, W<sub>6</sub> Leichenhirten.

## 13. DAS HAUS DER KETTEN

*Aus einem größeren Steingebäude dringt ein eigenartiges Rasseln, und sobald ihr durch das Tor späht, bemerkt ihr Ketten, die überall von der Decke hängen. Nackte, rostbedeckte Leute wandeln durch die Ketten in verschiedenen Tänzen und Gebeten.*

Das Haus der Ketten ist in Vond das Hauptquartier der Rostbrüder. Das gesamte Erdgeschoss wird zur Einweihung und Reinigung vor dem Fehlwuchs verwendet. Eine Reihe Ketten kann via Steuerräder in den Wänden heruntergelassen werden – die meisten sind nur rostige Ketten, andere hingegen haben spitze Widerhaken, sind mit Gift bestrichen oder mit knisternder Energie aus Zyteras Mogarium auf dem Gipfel des Berges aufgeladen. Adepten sollen die unangenehmeren Ketten erdulden oder meiden, um zu beweisen, dass sie es würdig sind, den höheren Fehlwuchs zu erfahren.

Manchmal begeben sich Gruppen singender Adepten in Roben vom Haus der Ketten zum Mogarium, um Zyteras Wohlwollen zu erhalten und mit dämonischen Gliedmaßen ausgestattet zu werden.

Die höheren Priester wohnen im oberen Stock des Hauses, wo sich die Gebets- und



Schlafräume befinden. Der Rostfürst Kartorda hat hier eine eigene Unterkunft, wenn er Vond besucht.

- ❖ **KREATUREN:** W66 Rostbrüder. Rostfürst Kartorda, es sei denn, der Alarm wurde ausgelöst.

#### 14. DER KESSEL DER QUALEN

*Pfähle mit Handschellen stecken im Boden eines natürlichen Steinkessels am oberen Ende der Festung. Balustraden umgeben den Kessel, von denen aus die Priester beobachten können, wie die an den Pfählen Angeketteten ausgepeitscht werden. Über dem Kessel befindet sich ein Tempelgebäude, das von den Statuen von Rost und Häma flankiert wird.*

Die Aslenin Viseria ist aus dem Verlies hierher gebracht worden. Wie ihr Partner Peyraman weigert auch sie sich, den Abenteurern zu helfen, bis sie ihr versprechen, Peyraman zu befreien.

- ❖ **KREATUREN:** 3W6 Rostbrüder. Viseria.

#### 15. DIE KAPELLE DER GÖTTER

*Ein übel riechendes, kleineres Steingebäude mit einem einzelnen Raum befinden sich vornehmlich mit Blut, Sägemehl und Eisenspänen besprenkelte Werkzeugen und Waffen. Die Götter Rost und Häma flankieren das Gebäude.*

Bei dem Gebäude handelt es sich um eine Kapelle, die den Göttern Rost und Häma gewidmet ist. Die Rostbrüder bringen hier oft Blutopfer über dem heiligen Metall dar, um ihre Götter zu besänftigen.

- ❖ **KREATUREN:** 2W6 Rostbrüder.
- ❖ **SCHÄTZE:** 2W6 wertvolle Funde.

## MONSTER UND NSC

Kreaturen und Nichtspielercharaktere, denen man in der Festung Vond begegnen kann, werden hier beschrieben.

#### GROSSMEISTER MANDEREL

Großmeister Manderel, ein vernarbter Kriegsveteran und ordinierter Rostbruder, ist der Kommandant der Eisengarde. Manderel ist im Kampf mit den beiden fehlwüchsigen Armen ebenso geschickt wie mit den beiden Armen, mit denen er geboren wurde. Zusätzlich hat er ein weiteres Auge im Nacken und ist in der Lage, Magie zu wirken. Die silbernen Adern in seinem Gesicht absorbieren Magie und dienen als Schild gegen magische Angriffe. Ein Bild von Manderel findest du auf Seite 197.

**STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 4, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** Nahkampf 5, Auskundschaften 3, Menschenkenntnis 3, Manipulation 3, Wissen 2

**TALENTE:** Weg der Klinge 3, Fester Griff 2, Kaltblütig 2, Standfest 2, Sechster Sinn 2

**REPUTATION:** 6

**AUSRÜSTUNG:** Zweihänder, Plattenrüstung, Topfhelm, KOSTBARER Fund

**DÄMONENBERÜHRT:** Manderel hat vier Arme und ein zusätzliches Auge im Nacken. Daher darf er zu Beginn eines Kampfes 3 Initiativekarten ziehen, die besten 2 auswählen und an beiden Aktionen ausführen.

**MAGISCHER SCHILD:** Die silbernen Adern in Manderels Gesicht funktionieren wie der Zauber Magie bannen auf Machtstufe 6. Dafür sind keine Willenskraftpunkte nötig. Die Wirkung zielt nur auf Magie ab, die sich gegen Manderel persönlich richtet.





## SENESCHALLIN MORDARGA

Mordarga war eine Priesterin der Göttin Häma, als sie eine Vision hatte und infolgedessen das Schwert in die Hand nahm, um die Festung zu verteidigen und einen der höchsten Offiziersränge der Eisengarde zu erringen. Mordarga kümmert sich um die Blutweide, die neben der Versammlungshalle (3 auf der Karte) wächst, denn sie behauptet, dass es sich hierbei um Häma in Holzgestalt handele. Mordarga zerkratzt sich rituell die Arme und das Gesicht, trägt kein Haar auf dem Schädel oder über den Augen, weist aber keinen Fehlwuchs auf. Neben ihren Fähigkeiten im Kampf ist sie auch in der Lage, die Wurzeln der Blutweide aus dem Boden zu rufen, um in der Nähe des Baumes Gegner einzufangen und anzugreifen.

**STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 3, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** Nahkampf 5, Manipulation 3, Menschenkenntnis 3, Wissen 2

**TALENTE:** Weg des Todes 2, Weg der Klinge 2, Fester Griff 2, Schnelle Beinarbeit 2

**REPUTATION:** 2

**AUSRÜSTUNG:** Langschwert, Plattenrüstung, geschlossener Helm



**WURZELN DER BLUTWEIDE:** Wenn sich Mordarga in kurzer Distanz der Blutweide aufhält, kann sie jede Runde eine zusätzliche langsame Aktion ausführen. Mit dieser zusätzlichen Aktion kann Mordarga die Wurzeln der Blutweide dazu bringen, eine Abenteurerin in kurzer Distanz mit 10 Basiswürfeln und einem Waffenschaden von 1 (stumpfer Schlag) anzugreifen. Falls der Angriff gelingt, gilt die Abenteurerin als **FESTGEHALTEN**.

## ROSTBRÜDER

Vond ist das Hauptquartier der Rostbrüder, und das sieht man auch. Rostbrüder in mit Metall behangenen Roben wandeln durch das gesamte Gebiet. Im Grunde rechnet niemand damit, dass Außenseiter überhaupt die Gegend betreten können, weshalb man sie ziemlich leicht überraschen kann.

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** Wissen 3, Heilen 2, Menschenkenntnis 2, Nahkampf 2, Fernkampf 2, Bewegen 1, Manipulation 1, Überleben 1

**TALENTE:** Weg der Heilung oder Weg der Gestaltwandlung oder Weg der Hellsicht 2

**AUSRÜSTUNG:** Stab, Dolch, W6 Kupfermünzen

**DÄMONENBERÜHRT:** Viele Rostbrüder sind dämonenberührt. In den meisten Fällen ist die Wirkung rein optischer Natur, aber du kannst einigen der Rostbrüder ungewöhnliche Fähigkeiten verleihen. Würfle auf der nebenstehenden Tabelle.

## EISENGARDISTEN

Der Orden der Eisengarde ist der militärische Zweig der Rostkirche und unterliegt dem direkten Befehl des Rostfürsten Kartorda. Die Ritter kämpfen üblicherweise zu Fuß, manche reiten jedoch auf dämonifizierten Tieren. Für gewöhn-



lich halten sich insgesamt etwa einhundert Eisengardisten in Vond auf. Weitere patrouillieren die Stadtruine oder sind auf Strafexpeditionen durch die Verbotenen Lande unterwegs.

**STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3, EMPATHIE 2**

**FERTIGKEITEN:** Nahkampf 4, Fernkampf 3, Ausdauer 2, Auskundschaften 2, Bewegen 2, Kraft 2

**TALENTE:** Weg der Klinge oder Weg des Feindes 2, Bedrohlich 1, Kaltblütig 1

**AUSRÜSTUNG:** Langschwert oder Flegel, Schwere Armbrust, Kettenhemd oder Plattenrüstung, Topfhelm, Großer Schild, Kriegspferd, ein WERTVOLLER Fund

## LEICHENHIRTEN

Wo immer sich Dämonen und Untote in Vond aufhalten, sind die Leichenhirten nicht fern. Sie tragen ihre eigenartige metallene Uniform, sind von Narben und Wunden entstellt und

stets bereit, ihre Ruten der Enterdung gegen jeden einzusetzen, der auch nur den Hauch von Neugierde oder freiem Willen zeigt.

**STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 2, EMPATHIE 2**

**FERTIGKEITEN:** Kraft 3, Manipulation 2, Nahkampf 2, Tierkunde 2, Wissen 2

**AUSRÜSTUNG:** Rute der Enterdung (Werte wie Stab, aber Waffenschaden 2), Dolch, verstärkte Lederrüstung

## KRASYLLO

Wenn man Krasyllas Kammer betritt, schlagen einem sofort diverse Gerüche entgegen, die von einer gigantischen, pulsierenden und von Adern durchzogenen Masse ausgehen, deren Oberleib vage an eine menschliche Gestalt mit sich verändernden Zügen erinnert. Unter den Aromen finden sich auch anregende und einladende Düfte, was den Eindruck nur noch

### FÄHIGKEITEN DER DÄMONENBERÜHRTEN

W8	FÄHIGKEIT	AUSWIRKUNG
1	Vier Arme	Kann mit dem zweiten Paar Arme in jeder Runde eine zusätzliche langsame oder schnelle Aktion ausführen.
2	Augen im Nacken	Hat einen Bonus von +2, um hinterhältige Angriffe oder Hinterhalte zu entdecken.
3	Fangzähne	Waffenschaden 1 (Schnittwunde) und tödliches Gift (Wirksamkeit 6).
4	Klauen	Waffenschaden 2 (Schnittwunde).
5	Tentakel	Bonus +2 auf FESTHALTEN.
6	Wundstellen	Bei Berührung ansteckend, Ansteckungskraft 6.
7	Flügel	Kann fliegen. Bewegung 2.
8	Würfle zweimal.	-



verstörender macht. Organische Kaugeräusche vermischen sich mit der finsternen, verzerrten Stimme der Kreatur. Die Arme, die neben dem viel zu großen Kopf hängen, dienen vorwiegend als Beiwerk, da Krasylla Tentakeln heraufbeschwören kann, um seine Besucher einzufangen.

Krasyllas Werte findest du auf Seite 37.

## DIE RABENSCHWESTER VIRNIA

Schwester Virnia liegt nackt, tödlich verwundet und gefangen unter den Wurzeln der Blutweide vor der Versammlungshalle. Die Frau trägt Wunden von einer Auspeitschung und das Haar wurde ihr zum Teil ausgerissen. Sie wünscht sich nur die Feder eines Raben (siehe das Ereignis Die Rabenschwester weiter unten). Falls Virelda Blutschnabel (siehe Seite 40) die Abenteurer begleitet, wird sie verlangen, dass sie Virnia helfen.

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 4, EMPATHIE 4**

**FERTIGKEITEN:** Heilen 3, Wissen 3, Bewegen 2, Nahkampf 2, Überleben 2

**TALENTE:** Weg der Gestaltwandlung 2

**AUSRÜSTUNG:** keine

## HIRENA

Das Dämonenwesen Merigall hat in Vond eine Tochter, die für gewöhnlich als Kellnerin in der Offiziersmesse oder der Wachstube dient. Hirena ähnelt Merigall mit ihren kurzen, blonden Haaren und den gelben Augen, und ist hochgewachsen und wunderschön. Sie versteht nicht, wer sie ist, denn sie hat nur wenige Erinnerungen, während sie eine innere, existenzielle Finsternis bedrückt und es ihr an Freunden mangelt. Da sie als Soldatin großgezogen wurde, kann sie kämpfen, tut dies aber ohne jede Begeisterung. Vor allem sehnt sie sich nach

einem Sinn in ihrem Leben. Merigall kann sich zu ihr teleportieren und liebt die Tochter über alle Maßen.

**STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** Nahkampf 3, Bewegen 2

**TALENTE:** Messerkämpfer 2

**AUSRÜSTUNG:** Dolch, Lederrüstung

## PEYRAMAN

Eine Gruppe Zwergenkrieger aus dem Clan der Crombe hat geschworen, Vond zurückzuerobern und den Dämon Krasylla zu erschlagen,



den sie als Erzfeind ihres Clans betrachten. Die Mission verlief nicht besonders erfolgreich und die Gruppe wurde fast vollständig vernichtet, während ihr Anführer Peyraman gefangengenommen wurde. Er befindet sich in den Verliesen (12 auf der Karte). Wenn du willst, kannst du die Abenteurer in der Nähe von Vond mit anderen Kriegern der Crombe zusammentreffen lassen. Sie könnten mehr über die Festung wissen und gar den Geheimgang zu den alten Höhlen kennen.



**STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 4, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** Nahkampf 4, Menschenkenntnis 3, Kraft 2, Wissen 2, Manipulation 1

**TALENTE:** Weg des Schildes 2, Sturmangriff 2, Axtkämpfer 2

**AUSRÜSTUNG: KEINE**

### VISERIA

Die Galdanen aus Aslene hassen den Dämonen Krasylla und nennen ihn den Schlächter von Aslene. Die berittene Kriegerin Viseria und ihre Kameraden waren Verbündete von Peyraman und seinen Kriegerern aus dem Clan der Crombe, teilten aber das gleiche Schicksal. Sie befindet sich im Kessel der Qualen (14 auf der Karte). Die beiden sind ineinander verliebt und ihr Hauptziel ist die Befreiung des jeweils anderen. Viseria führte einen Pfeil des Feuerwurms aus dem Vulkan Horn mit sich, hatte aber keine Gelegenheit, ihn auf Krasylla abzufeuern, bevor sie gefangen wurde. Sie weiß, dass der Pfeil im Lager hinter der Waffenkammer (11 auf der Karte) liegt.

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 3, EMPATHIE 4**

**FERTIGKEITEN:** Fernkampf 4, Tierkunde 4, Bewegen 3, Nahkampf 3, Heilen 2, Menschenkenntnis 2



**TALENTE:** Weg der Ebenen 2, Berittener Bogenschütze 2, Schneller Schütze 2

**AUSRÜSTUNG:** keine

### VIRDUR STEINBRAUE

Virdur ist der stellvertretende Kommandant in Peyramans Truppe und könnte eine verzweifelte Rettungsaktion an den alten Zwergentoren (5 auf der Karte) planen, um seinen Anführer zu befreien. Virdur hat seinen Spitznamen nach einer Kopfverletzung erhalten, nach welcher seine Stirn durch Metallplatten ersetzt wurde.

**STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 2, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** Kraft 4, Nahkampf 3

**TALENTE:** Fester Griff 2, Waffenloser Kampf 2

**AUSRÜSTUNG:** Kriegshammer, großer Schild, Plattenrüstung, geschlossener Helm





## EREIGNISSE

Hier findest du ein paar ausgewählte Ereignisse, die auftreten können, während sich die Abenteurer in der Festung Vond aufhalten.

### DIE RABENSCHWESTER

Die Rabenschwester Virnia, die tödlich verwundet und gefangen unter der Blutweide liegt, bekommt eine Rabenfeder zu fassen – entweder, weil die Abenteurer ihrer Bitte nachgekommen sind, oder weil eine Feder von den Vögeln im Baum herabgefallen ist. Sie stößt ein Gebet an den Rabengott aus, woraufhin sich die Feder in schwarzen Nebel auflöst, der vom Wind verweht wird. Kurz darauf kommen Hunderte Raben angefliegen, stürzen sich auf Virnia und verschlingen sie innerhalb weniger Minuten, bevor sie wieder davonfliegen.

Das Ereignis weckt die Aufmerksamkeit der Eisengardisten oder Rostbrüder (falls die Eisengardisten gerade an der Mauer beschäftigt sind) und könnte dazu führen, dass die Anwesenheit der Abenteurer entdeckt wird.

Falls die Abenteurer Virnia die Feder überreichten, werden die drei größten Raben einstimmig folgendes verkünden: „Führt uns in unserer Rache an.“ Fortan gehorchen sie den Abenteurern. Falls Virnia selbst an die Feder gelangt ist, wird die Grausamkeit der Raben jeden angreifen, dem sie in der Festung begegnen, einschließlich der Abenteurer, und sich dabei vorwiegend auf die Augen stürzen.

Die Grausamkeit zählt als Schwarm mit denselben Werten wie Fledermäuse (siehe Seite 127 im *Spielleiter-Handbuch*), allerdings mit einer Stärke 10.

### DÄMONISCHE GEBURT

Ein riesiger Bottich, etwa 15 Meter im Durchmesser und mit einer zähen grünen Flüssigkeit

angefüllt, ist von Gerüsten und Rampen umgeben, auf denen sich Rostbrüder und Eisengardisten tummeln. Sie scheinen auf etwas zu warten und ihre ganze Aufmerksamkeit gilt der Flüssigkeit im Bottich. Plötzlich bricht etwas durch die Oberfläche, ein großer, seltsamer Leib. Ein unnatürlicher Schrei hallt durch die Gegend und eine dämonische Kreatur erhebt sich träge aus der Brühe. Die umstehenden Rostbrüder fallen einander in die Arme und gratulieren ihren Kollegen zur erfolgreichen Geburt. Ein weiterer Gast aus Churmog wurde in diese Welt geboren.

Die Fähigkeiten und Werte des Dämons kannst du mit der Tabelle ab Seite 81 im *Spielleiter-Handbuch* zufällig bestimmen.

### BLITZE AM FIRMAMENT

Das Wetter nimmt mit beeindruckender Geschwindigkeit eine plötzliche Wende. Dunkle Wolken bedecken den Himmel über Vond und donnernde Blitze schlagen in die Gipfel über der Festung ein. Die Energie des Gewitters tanzt um den Turm auf dem Berg umher. Rostbrüder und Ritter scheinen dem extremen Wetter keine Beachtung zu schenken.

### DIE KOMMANDOEINHEIT

Ein Selbstmordkommando aus zwanzig Crombe-Zwergen und Galdanischen Kriegern stürmt plötzlich aus einem Geheimgang bei den Zwergentoren (Schauplatz 5 auf der Karte). Ihre Hauptmission besteht darin, Peyraman und Viseria aufzuspüren und zu befreien, aber nebenbei wollen sie auch so viele Offiziere der Eisengarde töten wie möglich. Die Gruppe wird von Virdur Steinbraue angeführt. Falls die Abenteurer den Geheimgang nicht kennen, wird ihnen jetzt seine Existenz bewusst. Der Angriff kann auch als Ablenkung dienen, was den Abenteurern zugutekommen könnte, falls an den Mauern keine Schlacht stattfindet (siehe oben).



## MANDERELS ANSPRACHE

Großmeister Manderel versammelt eine große Streitmacht auf dem Übungsgelände (8 auf der Karte), um mit einer mitreißenden Rede ihren Kampfgeist zu stärken. Das könnte es den Abenteurern erschweren, das Gebiet zu durchqueren, könnte aber auch als Ablenkung dienen, wenn die Wachen kurzfristig nicht auf ihrem Posten sind.

## ERWACHEN DES SARMOG

Falls die Abenteurer Krasylla besiegen oder schwer ver-

letzen, wird seine Verwandlung in die nächsthöhere dämonische Form beschleunigt. Ein nahegelegener Turm erbebt, große Felsbrocken stürzen herab und landen schwer auf dem Boden. In dem Augenblick geschieht etwas Unglaubliches: Der Turm verwandelt sich, wie es scheint, in eine riesige lebende Kreatur. Es handelt sich hierbei um Krasylla in seiner Sarmog-Gestalt, der seine Lebenskraft in die dämonische Masse im Turm übertragen hat. Die Steine des Turms werden zur Rüstung des Dämons und Krasylla ist nun mächtiger denn je zuvor. Mehr über Krasylla und Sarmog erfährst du auf Seite 37.

GROSSMEISTER  
MANDEREL





# MERIGALLS SCHLUPFWINKEL

*Über der Festung Vond erreicht ihr eine Passage aus Stein, die sich den südlichen Abhang des Berges Ora hinaufwindet. Sie endet an einer Marmortreppe, über die ihr in einen teilweise zerstörten Pavillon weiter oben auf dem Berg gelangt. Das Gebäude schmiegt sich an den Berg entlang des Absatzes der Treppe, die von den Überresten eines Gartens und von Springbrunnen umgeben ist.*

## HINTERGRUND

Der exotische Bergpavillon wurde für den Zwergenkönig Tanelon von Crombe gegen 650 NV im elfischen Stil erbaut und überblickt vom südlichen Abhang des Berges Ora aus die Festung Vond und die Stadt. König Alvagard von Erlenland lebte während des Krieges gegen die Menschen kurz in diesem Gebäude, danach lag es lange verlassen. Seit ein paar Hundert Jahren nutzt das Dämonenwesen Merigall die Überreste als Wohnstatt.



### FREIES GELEIT IN MERIGALLS SCHLUPFWINKEL

Merigalls Schlupfwinkel liegt abgeschlossen in Vond. Hier gibt es nur wenige Wachen und lediglich eine Handvoll Eisengardisten und Rostbrüder wandeln in der Gegend umher. Falls es die Abenteurer bis hierher geschafft haben, laufen sie nicht länger Gefahr, von der Eisengarde entdeckt zu werden.

## SCHAUPLÄTZE

Hier werden die wichtigsten Schauplätze in Merigalls Schlupfwinkel beschrieben.

### 1. MARMORTREPPE

*Eine abgenutzte, rissige und fast einhundert Meter lange Marmortreppe führt hinauf in den Pavillon am Berggang über der Festung Vond. Euch fällt auf, dass die Stufen von zahllosen eisenschlagenen Schrauben ganz zerschrammt und eingekerbt sind.*

Die Treppe endet in einem Gang unter dem Pavillon. Hier gab es einst ein Tor, von dem aber nur noch die Scharniere übrig sind. Der Gang führt direkt zu Zyteras Mogarium. Es gibt Türen zur Wachstube und zum Atelier und eine Treppe hinauf in Merigalls Gemächer.

Auf der Treppe, 20 Meter vom Pavillon entfernt, kann eine scharfsinnige Abenteurerin eine Geheimtür in der Wand links der Treppe ausmachen. Es handelt sich um einen vergessenen Verteidigungsmechanismus. Falls die Abenteurer den richtigen Stein herausziehen, wird die gesamte Wand einstürzen und Felsbrocken rollen die Stufen hinab.

Falls Merigall im Pavillon ist, wird das Dämonenwesen vermutlich auf dem Balkon vor seinem Gemach auf die Gäste warten. Merigall wird ihnen erzählen, dass er\* sie auf sie gewartet hat, und lädt sie zu einem schlichten Mahl nach drinnen ein.

❖ **KREATUREN:** Merigall, falls das Dämonenwesen nicht in seinen Gemächern ist.

### 2. DER WEG ZU ZYTERAS MOGARIUM

*Hinter dem Pavillon erkennt ihr, wie der ge-*



*pflasterte Weg abrupt den Berg hinauf zu einer unheimlichen Burg führt, deren Umrisse gegen die Gewitterwolken scharf umrissen werden, falls Blitze die Mauern erbellen.*

### 3. DIE WACHSTUBE

*Die Steinkammer war einst wunderschön, aber die Fresken an den Wänden blättern ab und sind ganz ausgebleicht. Ein Riss in der Außenwand wurde mit Teer, Werg und Moos abgedichtet. Hier finden sich ein paar Schlafstätten, Tische und einfache Stühle.*

Eine Handvoll Rostbrüder lebt in diesem Raum, die Merigall vorwiegend als Boten- jungen dienen, da das Dämonenwesen keinen Schutz benötigt.

❖ KREATUREN: W6-3 Rostbrüder.

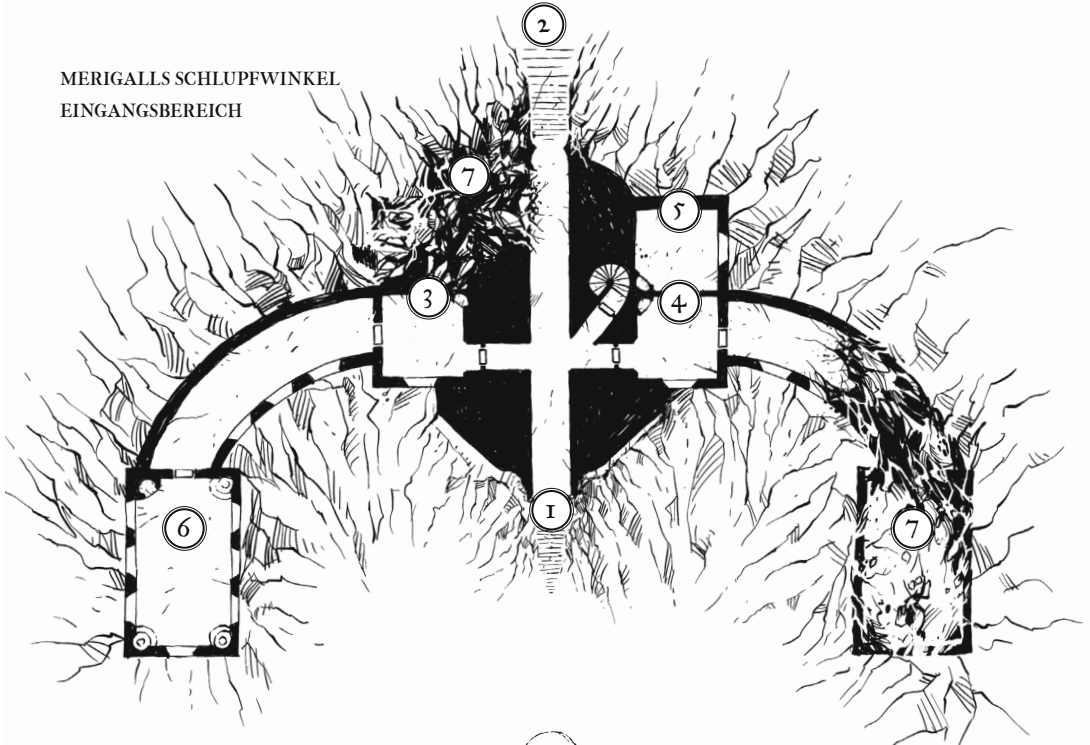
### 4. DAS ATELIER

*Malutensilien und unfertige Gemälde füllen den Raum. Manche bilden seltsame Landschaften ab, wie ihr sie noch nie gesehen habt, und viele Motive zeigen verstörende Einzelheiten wie einen blau-weißen Säugling, der hinter einen Stuhl geworfen wird, oder einen Mann, der sich die eigene Hand abbackt.*

Ein verdecktes Portrait zeigt eine wunderschöne, dunkle Elfe mit einer Schlinge als Halskette. Es handelt sich dabei um Viridia, die Merigall einst vor langer Zeit geliebt hat und die noch immer im smaragdnen Gallenauge im Schwert Maligarn ruht.

Merigall kann ihnen die Legende erzählen, falls die Abenteurer sich danach erkundigen. Ein weiteres Gemälde stellt zwölf Wesen verschiedener Völker und verschiedenen Alters dar, die einander dennoch ähneln. Es handelt sich dabei um Merigalls Sprösslinge in den Verbotenen Landen.

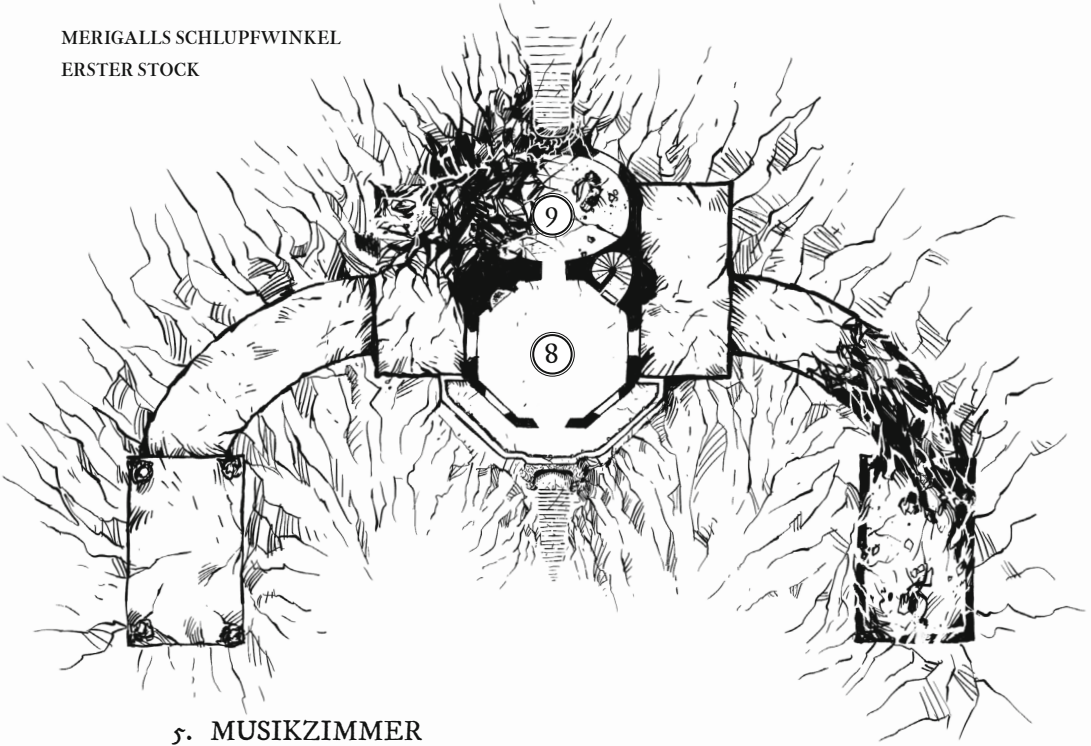
MERIGALLS SCHLUPFWINKEL  
EINGANGSBEREICH







MERIGALLS SCHLUPFWINKEL  
ERSTER STOCK



5. MUSIKZIMMER

*Mehrere Musikinstrumente stehen in diesem Raum herum, eines davon ist ein größeres Instrument mit Metallplatten, die ertönen, wenn man mit ihnen klimpert. Hier findet ihr auch zwei Betten und Schränke mit Kinderkleidung und Spielsachen.*

Bei dem Instrument handelt es sich um ein Plektron, wie jenes im Tempelhof im Haus des Feilschers.

❖ KREATUREN: Merigalls Kinder Morelde und Migalda.

6. GÄSTEZIMMER

*Eine weitere wobludftende Kammer mit einem großen Bett, Kleiderschränken, Feuer in zwei Kaminen und Bänken mit verschiedenen Utensi-*

*lien, die aus einem Bordell zu stammen scheinen.*

In diesem Bett könnte man Merigall mit ein paar nackten Menschen, von denen einige dämonisch verdorben sind, auffinden.

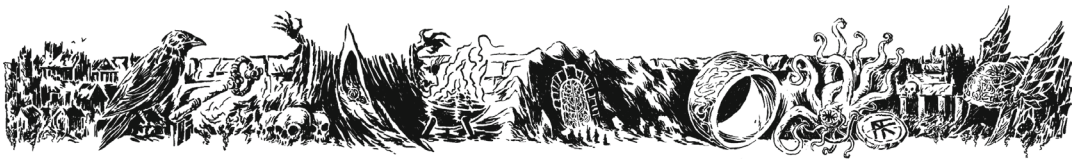
❖ KREATUREN: Erosia.

7. EINGESTÜRZTE KAMMERN

Hier findet sich nur Geröll.

8. MERIGALLS GEMÄCHER

*Über eine Wendeltreppe erreicht ihr einen großen und warmen achteckigen Saal. Schwere Däfte hängen in der Luft und die Wände sind mit rotem Samt behangen, der Gemälde verdeckt. Ein offenes Feuer flackert im Kamin und*



*ein nackter Mann und eine nackte Frau stehen vor einer Wand. Eine schmale Rinne, die etwa einen Meter von den Wänden entfernt in den Boden gemeißelt wurde, ist mit einer purpur-grünen Masse gefüllt, die lebendig wirkt. In der Mitte des Saals steht eine gepolsterte Bank, über der eine Schlinge hängt. Es finden sich auch ein Schreibtisch und Regale mit Schriftrollen aus Pergament in der Halle. An den Wänden hängen reich verzierte, gewundene Waffen.*

Es handelt sich hierbei um Merigalls Gemächer, die das Dämonenwesen wohl am ehesten als seine Heimstatt bezeichnen würde. Die Menschen sind ausgestopfte, wunderschöne Exemplare ihrer Art, die verwesen zu lassen Merigall als zu schade empfand. Das Dämonenwesen spricht liebevoll von ihnen als seinen\*ihren einstigen Liebhabern. Die Masse in der Rinne besteht aus seltenem tanzenden Mog aus Churmog. Falls man es an bestimmten Stellen in einem bestimmten Rhythmus berührt, kann man die Wellen dazu bewegen, aufregende Formen und Farben anzunehmen. Die Schriftrollen aus Pergament erzählen vorwiegend die Geschichte und Legenden des Landes, und ein größeres Pergament zeigt eine hinreichend genaue Karte der Verbotenen Lande. Kronleuchter mit Wachskerzen werden am Abend entzündet. Auf der gepolsterten Bank sitzt und schläft Merigall oft, wobei er\*sie sich die Schlinge um den Hals legt, damit der Körper nicht umherwandelt. Im Süden des Saals befindet sich ein Balkon. Die Gemälde stellen rote Landschaften aus Churmog oder Wesen aus verschiedenen Völkern dar, die Merigall ähneln – es handelt sich bei ihnen um Merigalls dämonische Sprösslinge, von denen die Abenteurer einigen begegnet sein könnten.

Merigall kann sich im Saal, auf dem Balkon oder in Gesellschaft im Gästezimmer aufhalten. Das Dämonenwesen wird nicht kämp-

fen, sondern schlägt einen Handel vor. Wird Merigall angegriffen, so wehrt er\*sie sich. Sollte der Kampf sich schlecht für ihn\*sie entwickeln, wird er\*sie sich wegteleportieren.

- ❖ KREATUREN: Merigall.
- ❖ SCHÄTZE: Drei magische Artefakte mit Schlangenthema hängen an den Wänden. Die Artefakte werden im *Spielleiter-Handbuch* und auf Karten im Kartendeck zu den Verbotenen Landen genauer beschrieben. Merigall kann mindestens eines der Artefakte den Abenteurern überreichen, abhängig davon, welche Taten das Dämonenwesen von ihnen verlangt. Bedenke, dass die Abenteurer nicht hierher kommen müssen. Falls er\*sie einen Grund dafür sieht, so kann Merigall ihnen auch an einer anderen Stelle eine Waffe übergeben. Falls du die Artefakte bereits auf andere Weise in deiner Kampagne eingeführt hast, dann streich sie von diesem Schauplatz.

**EIN PFEIL DES FEUERWYRMS:** Markiert jeden, der an der Zerstörung Aslenes beteiligt war, für den Gott Horn. Führt den Feuerwurm Erinya zu den Schuldigen. Der Pfeil ist speziell für Krasylla bestimmt.

**DER SPEER IVELDE:** Der Speer, der Zwietracht sät, kann dafür sorgen, dass die Statuen in Zyteras Mogarium (siehe Seite 205) sich gegenseitig zerstören, bis nur noch die übrig ist, in der Merigalls Lebenskraft steckt. Merigall ist das allerdings nicht bewusst.

**DAS BREITSCHWERT ASINA:** Das Schwert fügt allen Dämonen zusätzlichen Schaden zu und kann Zytera in seine beiden Teile Zygofer und Therania spalten.



### MERIGALLS GESCHENK

Merigall ist stets damit beschäftigt, Ränke zu schmieden, und wird versuchen, die Abenteurer auf eine Weise einzusetzen, die ihm\* ihr am meisten nützt. Merigall hat großes Interesse an dem, was Krasylla ihnen eventuell erzählt hat und versucht gar nicht erst, den Ekel zu verbergen, den er\*sie für den Dämonenfürsten empfindet. Merigalls Ziel besteht darin, sich von Zyteras Kontrolle zu befreien. Dafür muss er\*sie seine\*ihre Lebenskraft trinken, die in einem der Steinwächter in Zyteras Mogarium steckt. Merigall wird den Abenteurern mit Freuden die magischen Waffen schenken, die das Dämonenwesen über die Jahre gesammelt hat (siehe das Ereignis Merigalls Abendmahl weiter unten).

### 9. DIE KAPELLE

*Die Hälfte der Decke fehlt und unter dem Rest stapeln sich Dachziegel, die hier gelagert werden. Wahrscheinlich sollte der Raum mal repariert werden, aber dazu kam es nie. Es scheint, als wäre der Raum mal eine Kapelle für den Zwergengott Hüne gewesen, denn eine zerbrochene Statue der Gottheit liegt auf dem Boden.*

Es stimmt tatsächlich, dass dies einst eine Kapelle für den Zwergengott Hüne war, aber über die Jahrhunderte ist sie völlig verfallen.

- ❖ **SCHÄTZE:** Eine Truhe liegt verborgen unter einer Steinfliese im Boden. Darin befindet sich ein kostbarer Fund mit der

Besonderheit „Zwergisches Erbstück“ (siehe Seite 193 im *Spilleiter-Handbuch*).

## MONSTER UND NSC

Kreaturen und Nichtspielercharaktere, denen man in Merigalls Schlupfwinkel begegnen kann, werden hier beschrieben.

### DAS DÄMONENWESEN MERIGALL

Das Dämonenwesen Merigall ist einer der Hauptakteure in der Kampagne und wird auf Seite 35 beschrieben. Ein Bild des Wesens findest du auf Seite 11.

### MORELDE UND MIGALDA

Morelde ist ein blonder, zehnjähriger Junge, Migalda ein dunkelhaariges, zwölfjähriges Mädchen, und beide sind Merigalls Kinder. Sie sind beide bemerkenswert mit ihren gelben Augen und ähneln einander, aber ihnen haftet etwas Unvollständiges an, als wäre sie nicht „fertig“, und ein Beobachter ist sich nie ganz sicher, ob sie Menschen, Zwerge oder Halbelfen sind. Fremden gegenüber sind sie sehr offen, sie wirken glücklich und scheinen von der Welt außerhalb des Pavillons nichts zu wissen.

Die Kinder werden ausgebildet, um in den Verbotenen Landen stationiert zu werden, aber Merigall hat sich noch nicht entschieden, wo, und hat sie deshalb noch auf keinen bestimmten Ort geeicht, weshalb sie unvollständig wirken. Merigall wird jeden zum Todfeind erklären, der es wagt, einem von ihnen oder einem anderen seiner\*ihrer Sprösslinge wehzutun. Genau wie Hirena kann einer von ihnen Krasylla zur Speise gereicht werden, um Merigalls



Hass gegen den größeren Dämon zu schüren.

**STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 2, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** Bewegen 2

**TALENTE:** keine

**AUSRÜSTUNG:** elegante Kleidung

## EROSIA

Erosia ist ein dämonisches Geschöpf, das Merigall einzig und allein für amouröse Abenteuer erschaffen hat, falls aufregendere Gesellschaft nicht zur Hand ist. Es sieht aus wie eine beige, formlose Kröte, ist groß wie ein Pferd und besteht vorwiegend aus menschlichen Einzelteilen, die mit dämonischem Mog zusammengeschustert wurden. Erosia wirkt vielleicht grotesk, angemalt und mit Gliedmaßen und Organen bestückt, wie es ist, aber falls man darüber hinwegsehen kann, erkennt man vielleicht eine gewisse Schönheit und Anmut in den einzelnen Körperteilen. Das Wesen verhält sich stets freundlich und einladend und wird sich auch nicht verteidigen, wenn es angegriffen wird, sondern stattdessen Gedichten über die schöne Vergänglichkeit des Lebens zitieren. Es beherrscht mehrere Musikinstrumente und andere Künste. Die Persönlichkeit des Wesens passt sich dem Besucher an.

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 3, EMPATHIE 5**

**FERTIGKEITEN:** Darbietung 4, Wissen 4

**TALENTE:** keine

**AUSRÜSTUNG:** keine

## HAUPTMANN KARDUNE

Kardune ist ein Eisengardist, ein abgehärteter Krieger mit schmucklosem Bart. Er stammt aus einem der Dörfer in der Nähe der Hainwälder und wollte insgeheim Künstler werden,

weshalb er Merigalls Gesellschaft genießt und auch ein Liebhaber des Dämonenwesens ist. Als Jugendlicher wurde Kardune gezwungen, dem Heer beizutreten, nachdem sein Dorf den jährlichen Zehnt nicht leisten konnte. Der Hauptmann hat zusätzliche fehlwüchsige Glieder abgelehnt und die anderen Offiziere sehen daher auf ihn herab. Kardune ahnt, dass sich die Zeiten ändern werden, und er kann sich gegen die Rostbrüder wenden, falls er den Abenteurern zugeneigt sein sollte. Siehe das Ereignis Der Eisengardist weiter unten.

**STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** Nahkampf 3, Auskundschaften 2, Handwerk 2, Fernkampf 2, Wissen 1

**TALENTE:** Weg der Klinge 2

**AUSRÜSTUNG:** Langschwert, Dolch, Kettenhemd, WERTVOLLER Fund

## DER ROTLÄUFER HIZGELE

Hizgele liebt die Elfe Megonda Mard (siehe Seite 210), die von Zyteras Handlangern entführt wurde. Hizgele ahnt, dass es bereits zu spät ist, um sie zu retten, und hat sich selbst gefangen nehmen lassen. Er hat vor, seinen Herzrubin vor Zytera zu sprengen, um die Kreatur zu verwunden oder vielleicht sogar zu töten. Hizgele ist schlank und drahtig mit langem, hellen Haar und Tätowierungen, die sich windende Pflanzen darstellen. Er trägt nur einen Stofffetzen um den Unterleib, ist blutverschmiert und Schmerz und Kälte gegenüber unempfindlich. Siehe das Ereignis Der Rotläufer.

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 4, EMPATHIE 2**

**FERTIGKEITEN:** Fernkampf 4, Nahkampf 3, Überleben 2

**TALENTE:** Schmerzresistent 2

**AUSRÜSTUNG:** keine





## EREIGNISSE

Hier werden ein paar Ereignisse beschrieben, die sich in Merigalls Schlupfwinkel zutragen können.

### ABENTEURERSPIEL

Morelde und Migalda überraschen die Abenteurer und bedrohen sie auf verspielte Art, der Junge mit einem Holzschwert und einem Schild, das Mädchen als Fee mit Zauberstab und einem mit Sternen bestickten Kleid verkleidet. Sie leben in ihrer eigenen Welt, und Merigall hat mit ihnen Spiele gespielt, in denen sie so taten, als wären sie Abenteurer. Keiner von ihnen hat ein Händchen für den Kampf oder Magie.

### DER EISENGARDIST

Kardune, Hauptmann der Eisengarde, betritt den Pavillon mit einer eiligen Nachricht für Merigall über den Stand der Lage. Er steht unter Druck und findet es ganz und gar nicht lustig, stattdessen Fremde hier vorzufinden.

### RÜCKKEHR DER TOCHTER

Die Kellnerin Hirena (siehe Seite 194) betritt den Pavillon mit einer Nachricht für Merigall von Großmeister Manderel, der die Anwesenheit des Dämonenwesens bei einer Beratung in der Wachstube in der Festung wünscht. Die Kinder Morelde und Migalda betrachten sie als ihre ältere Schwester und die Ähnlichkeit zwischen ihnen ist sofort ersichtlich.

### DER ROTLÄUFER

Ein Paar Rostbrüder bringen einen schreienden Rotläufer durch den Gang unter dem Pavillon rauf zu Zyteras Mogarium. Der Elf

nennt sich Hizgele und sucht nach der verschollenen Megonda Mard (siehe Seite 210).

### MERIGALLS ABENDMAHL

Merigall lädt die Abenteurer zum Abendmahl in den Gemächern ein. Hier werden ihnen mehr oder weniger bizarre Speisen aus sowohl dieser als auch anderen Welten angeboten. Zur Mahlzeit wird ihnen Nektarwein aufgetischt, der süß und lieblich schmeckt und den Abenteurern eine Lust zum Leben und intensive Zuneigung für Merigall vermittelt (das Dämonenwesen erhält einen Bonus von +2 auf Manipulation gegen jene, die den Wein trinken). Während des Mahls erklärt Merigall die eigene Rolle in Zyteras Plänen und bedauert, dass alles schiefgelaufen ist. Das Wesen ist bereit, mit allen ein Bündnis einzugehen, die Zytera töten wollen, und bietet den Abenteurern die magischen Waffen an, die ihm\*ihre zur Verfügung stehen (siehe Seite 202), um das Ziel zu erreichen. Die Verhandlungen können rasch umschlagen. Falls die Abenteurer Merigalls Angebot ausschlagen, ist das Dämonenwesen erzürnt und wirkt augenblicklich verderben auf die Speisen. Anschließend wirkt Merigall lähmen und Seelenqual, bevor er\*sie Richtung Zyteras Mogarium flüchtet.





# ZYTERAS MOGARIUM

*Von der Brücke hinter dem Palast des Zwergenfürsten aus erkennt ihr den Gipfel des Berges Ora, aber die Szenerie könnte genauso gut einer fremden und schrecklichen Dämonenwelt entstammen. Über der schwarzen Klippe mit ihrem metallischen Schimmer erhebt sich ein spiralförmiger Turm, zwischen dem und den darüber befindlichen finsternen Gewitterwolken Blitze hin und her zucken. Die oberen Stockwerke des Turmes pulsieren und schwellen an, als wären sie aus lebendem Fleisch geformt, nicht aus Stein.*



## HINTERGRUND

Zytera verbringt den größten Teil seiner Zeit im Mogarium, um mit Mog zu experimentieren – der lebenden dämonischen Substanz aus der Welt Churmog. Es ist rohes Mog in verschiedenen Formen, das die oberen Stockwerke des Turms überzieht. Zytera ist es gelungen, in der Spitze des Turms einen Protonexus zu öffnen – ein primitives Tor nach Churmog. Mit der Hilfe der Leichenhirtin Brenziga hält er die Gewitterwolken über dem Gebiet fest, die ihm die Energie für seine Experimente liefern. Zyteras Spinnenleib klettert vom Balkon aus den Berg runter, wenn das Wesen das Mogarium verlassen will.



## SCHAUPLÄTZE

Hier werden die wichtigsten Schauplätze in Zyteras Mogarium beschrieben.

### 1. TRANSFORMARIUM

*Der Pfad jenseits der Brücke windet sich zu einem Gebäude am Fuße des Turms hinauf. Sta-*

*tuen von Rost und Häma stehen auf beiden Seiten des Durchgangs, umgeben von Feuerschalen mit roten Flammen. Feblwüchsige Rostbrüder haben sich in lärmender Verehrung und Selbstgeißelung unter einem Balkon versammelt. Ihre Leiber sind blutverschmiert. Unter ihnen wandeln einige andere Priester des Rost.*

Im Transformarium erhalten hingebungsvolle Rostbrüder ihre zusätzlichen Gliedmaßen und Fehlbildungen. Zytera blickt vom Balkon auf sie herab und reicht Gliedmaßen, die mit Mog präpariert wurden, zu den Priestern nach unten, die sie an den Gläubigen anbringen. In den sechs Zellen im Gebäude warten Anhänger, die sich von dem Prozess erholen müssen, doch ebenso häufig sitzen hier auch Gefangene, die als Rohmaterial erhalten müssen.

❖ **KREATUREN:** 2W6 dämonifizierte Rostbrüder. W3 weitere Rostbrüder. W3-1 Gefangene aus den Verbotenen Landen (vielleicht gar jemand, dem die Abenteurer bereits begegnet sind?).

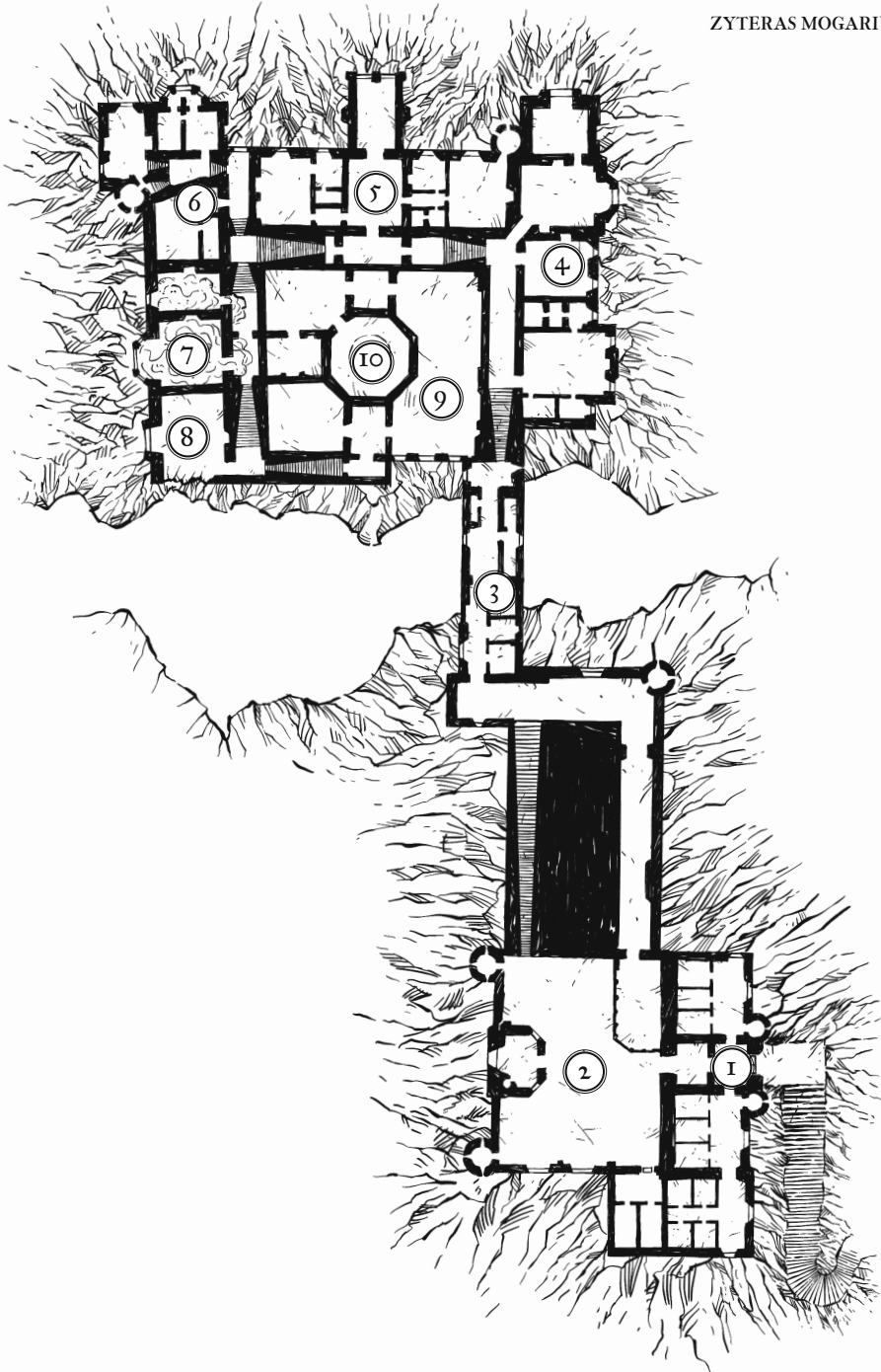
### 2. KAMMER DER WÄCHTER

*Eine große Halle mit Statuen, die Steinwaffen in den Händen halten, öffnet sich euch hinter dem Tor. Sie alle sind euch zugewandt. Auf dem Boden liegen ein paar Skelette.*

In der Kammer der Wächter steht ein Dutzend Steinstatuen, die erwachen und jeden angreifen, der ohne silbernes Kettenhemd eintritt. Wird allerdings der Speer Ivelde (siehe Seite 132 im *Spielleiter-Handbuch*) zwischen sie geworfen, werden sie sich gegenseitig zerstören, bis nur noch eine übrig ist, nämlich diejenige mit dem Messingbehälter, in welchem sich Merigalls Lebenskraft in Form seines Her-



ZYTERAS MOGARIUM





zens befindet (siehe Seite 35).

Die Kammer der Wächter kann man umgehen, indem man über das Transformarium auf den Balkon klettert.

❖ KREATUREN: 12 Steinwächter.

### 3. DIE VIVISEKTIONSRÄUME

*Ein schmales Gebäude überspannt eine Schlucht. Die Fenster an den Seiten stehen offen und der Geruch nach Verwesung hängt schwer in der Luft. Ihr hört jemanden schreien.*

In diesen Räumen finden sich Seziertische mit Fesseln und den Überresten sezierter Leiber. In einer Zelle sitzen ein paar Jugendliche. Sie können davon berichten, wie Brenziga, Zytera und ihre lebenden silbernen Skelette andere Gefangene lebendig geschlachtet haben.

### 4. DAS LAGER DER GLIEDMASSEN

*Der Verwesungsgestank ist hinter der Treppe geradezu unerträglich. Ihr hört ein eigenartiges Kratzen und Schmatzen aus den Räumen.*

In diesen Räumen liegen grob sortierte Gliedmaßen von sowohl Tieren als auch Menschen. Organisches Mog dringt durch Risse in der Decke und die Fenster herein. Viele der Gliedmaßen wirken lebendig und zucken und gleiten über den Boden, wenn jemand durch die Tür tritt. Im Handraum befinden sich etwa dreißig abgetrennte, lebende Arme, die gemeinsam jeden angreifen, der den Raum betritt, und ihn würgen und kratzen. Im Grunde agieren die Arme als Schwarm (siehe Seite 127 im *Spielleiter-Handbuch*) mit einer Stärke von 8. Der Angriff des Schwarms verursacht einen Wafenschaden von 1 (stumpfer Schlag). In der nördlichsten Kammer liegen enthauptete Köpfe, von denen einige gar sprechen, sie sind je-

doch mehr oder weniger verrückt. Ein Kopf, der einem Zauberer gehörte, wirkt den Zauber Puppenspieler (Machtstufe: 5) auf die erste Person, die den Raum betritt, und versucht, das Opfer dazu zu bringen, seine Freunde anzugreifen.

In den südlichen Kammern stehen Holzliegen mit Fesseln zur Sezierung und ein silberner Amboss mit einem silbernen Hammer, mit dem sich Elfenedelsteine zerschlagen lassen.

❖ KREATUREN: Die Monstrosität *Mard* hält sich ebenfalls hier auf und könnte versuchen, mit den Abenteurern in Kontakt zu treten (siehe das Ereignis *Mard* weiter unten).

**GASFÖRMIGES MOG**

Das gasförmige Mog in Brenzigas Wohnstatt (5 auf der Karte) wirkt wie ein Gift mit einer Wirksamkeit von 6. Jeder in naher Distanz ist betroffen.

❖ **VOLLE WIRKUNG:** Die Opfer erleiden in jeder Runde 1 Schadenspunkt auf Empathie, bis sie Gebrochen sind. Zusätzlich entwickelt eine betroffene Abenteurerin augenblicklich einen Fehlwuchs und muss auf der Tabelle der Dämonenberührten-Fähigkeiten (siehe Seite 193) würfeln. Die Wirkung ist permanent.

❖ **BEGRENZTE WIRKUNG:** Alle Opfer erleiden 1 Schadenspunkt auf Empathie und entwickeln eine vorübergehende Dämonenberührung. Würfle auf der Tabelle wie bei der vollen Wirkung, die Wirkung verschwindet aber nach einem Tagesabschnitt wieder.





## 5. BRENZIGAS WOHNSTATT

*Die Treppe hinauf befindet sich ein verschlossenes silbern beschlagenes Tor. Dahinter ist eine wunderschöne Wohnstätte, in der jemand offensichtlich lebt: Im Kamin lodert ein Feuer und eine Karaffe mit Wein steht bereit. Der Kontrast zu den ekelerregenden Räumen zuvor ist geradezu erschreckend.*

Die silbernen Verzierungen am Tor sind elektrisch aufgeladen und fügen den Abenteurern einen kräftigen Schlag zu, wenn sie sie anfassen (erteilt 1 Punkt untypischen Schaden auf Stärke). Das Zimmer wird von Brenziga und zwei weiteren Leichenhirten eines niederen Rangs bewohnt. Sie bedienen die Blitzmaschine des Turms, leiten die silbernen Skelette an und helfen Zytera bei anatomischen Experimenten.

Auf einer hölzernen Ablage auf dem Tisch lassen sich drei Glaskugeln mit schimmernden Flüssigkeiten erkennen. Falls sie zerbrechen, strömt gasförmiges Mog aus, das jeden in naher Distanz einhüllt. Mehr dazu erfährst du im Kasten auf Seite 207.

- ❖ KREATUREN: Die Leichenhirtin Brenziga, 2 Leichenhirten niederen Rangs.

## 6. SAAL DER SILBERNEN SKELETTE

*Oberhalb der Treppe schmeckt die Luft nach Metall und sticht in der Nase. Ein Knistern dringt aus den Räumen, in denen fleischige Massen durch die Fenster und Löcher in den Wänden und der Decke dringen. Hier und da ragen Tentakel oder menschliche Gliedmaßen aus der Masse. Eine Handvoll großer, silbern schimmernder Skelette hält sich in diesen Räumen auf.*

Fünf silberne Skelette werden im Turm als Handlanger genutzt, die sich vorwiegend in diesem Saal aufhalten. Etwa 10 aufgeladene Ruten liegen in einem Regal, wo sie über

silberne Kabel Energie aus den Gewitterwolken ziehen. Die Skelette können sich mit den Ruten selbst heilen und erlangen neue Kraft, wenn die Ruten gegen sie verwendet werden. Die Wendeltreppe führt ins Erdgeschoss der beiden nördlichen Silbertürme des Gebäudes, über denen der Donner grollt.

- ❖ KREATUREN: 5 silberne Skelette.

## 7. DIE WAND AUS FLEISCH

*Am oberen Ende der Treppe ist der Gang eingengt, da eine fleischige Substanz aus den Räumen zur Rechten quillt. Verschiedene Körperteile schlagen um sich und regen sich auf der Oberfläche. Es stinkt grässlich und hin und wieder hört ihr Donnerröllen, unter welchem die gesamte Masse wie vor Angst erschauert.*

Mit Blitzen aus den Silberstangen im Saal der silbernen Skelette kann die Masse zurückgedrängt werden, sie verhält sich aber generell nicht aggressiv. Beide Räume sind vollständig mit fleischlichem Mog und Gliedmaßen angefüllt, die hier vorbereitet werden.

## 8. BALKON

*Ihr erreicht ein quadratisches Eckzimmer, dessen Westwand vollständig entfernt wurde. Der Wind pfeift euch um die Ohren. Draußen ragt der Berg unter euch in die Tiefe und Mog klammert sich an die Felswände. An den Wänden hängen summende Silberstangen und ein silbernes Skelett lehnt an einer von ihnen.*

Im Zimmer befindet sich kein Mog, da Zytera von hier aus den Turm betritt oder verlässt. Das Biest kann ohne Schwierigkeiten die Felswände hinauf oder herunter klettern. Die Silberstangen an den Wänden sind mit Strom aus den Gewitterwolken aufgeladen, um den Mog



von hier fernzuhalten. Das silberne Skelett ist abhängig von den Blitzten und klammert sich gewöhnlich an eine der Silberstangen. Es interessiert sich für nichts anderes.

- ❖ KREATUREN: Zertorme oder Rotschwinge können hier auftauchen. Siehe Ereignisse.

## 9. DIE TURMSPITZEN

*Der obere Stock des Turms scheint von beigem Gewebe eingehüllt, das eine vielgestaltige, lebendige Form angenommen hat. Es gleitet über den Boden, pulsiert, bewegt sich, schlägt um sich und viele Tentakel sind geradezu aggressiv in ihrer Neugierde. Die Decke ist zum großen Teil eingestürzt und gibt den Himmel über euch frei. Vier dreißig Meter hohe Turmspitzen ragen in den vier Ecken des Raumes über euch auf. Manchmal ertönt einen obrenbetäubender Knall, wenn aus der Gewitterwolke über euch in eine von ihnen ein Blitz einschlägt und schimmerndes Licht über die Oberfläche kriecht.*

Das Mog ist derart aufdringlich, dass die Abenteurer es entweder mit einer Waffe in Stücke schlagen müssen oder es sich mit einer der Silberstangen aus dem Saal der silbernen Skelette (6 auf der Karte) vom Leib halten müssen (hier können sie auch aufgeladen werden). Im schmalen Gang gen Norden befinden sich zahlreiche Hände, die jede Abenteurerin angreifen, die sich hindurchdrängen will. Die Hände agieren als Schwarm (siehe Seite 127 im *Spielleiter-Handbuch*) mit einer Stärke von 7.

## 10. DER PROTONEXUS

*In der Mitte des oberen Stockwerkes des Turms steht eine riesige Silberschüssel, in der ihr eine Masse erkennt, die in rascher Folge die Farbe wechselt und sich zu winden scheint. Durch Löcher, die in der wogenden Masse erscheinen, seht*

*ibr bin und wieder ein rotes, fremdartiges Licht und erhascht gelegentlich einen Blick auf fremdartige Landschaften. Das mythische Wesen Zytera stelzt um die Schüssel herum.*

Hier wird höchstwahrscheinlich der finale Kampf gegen Zytera stattfinden, der sich auf ganz verschiedene Arten entwickeln kann. Mehr dazu erfährst du unter Der finale Kampf weiter unten.

# MONSTER UND NSC

Kreaturen und Nichtspielercharaktere, denen man in Zyteras Mogarium begegnen kann, werden hier beschrieben.

## ZYTERA

Zytera ist einer der Hauptakteure in der Kampagne und wird im Einzelnen auf Seite 29 beschrieben. Dort findest du auch ein Bild der Kreatur.

## LEICHENHIRTIN BRENZIGA

Brenziga ist die herausragendste Leichenhirtin der Rostkirche. Sie ist Zytera gegenüber absolut loyal, die sie für das größte Genie aller Zeiten hält. Ihrer Forschung, Tote zu beleben und Organe und Fähigkeiten Lebender mittels der dämonischen Substanz Mog an andere Wesen zu übergeben, widmet sie sich unter der Anleitung ihrer Meisterin ohne jedes Gewissen. Sie hat sich besonders darauf spezialisiert, lebende Kreaturen zu sezieren und Organe und Neuschöpfungen mit der Elektrizität, die sie aus der Gewitterwolke über dem Mogarium gewinnt, mit Leben zu erfüllen. Außerdem überwacht sie auch Ausstattung der Rostbrüder im Transformarium mit fehlwüchsigen Gliedmaßen. Brenziga hat zahlreiche Brandnarben von



verschiedenen Unfällen davongetragen, aber sie trägt diese Wundmale mit Stolz. Sie wird von zwei Leichenhirten begleitet, die als ihre Assistenten dienen, und nutzt auch regelmäßig die silbernen Skelette für körperliche Arbeiten.

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 5, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** Heilen 5, Wissen 4, Menschenkenntnis 3, Manipulation 2

**TALENTE:** Weg des Todes 3, Weg des Blutes 2

**REPUTATION:** 4

## STEINWÄCHTER

Diese großen Statuen aus Stein stellen legendäre Zwergenkrieger dar. Ihnen mangelt es an Verstand und Empathie und sie sind immun gegen alle Angriffe auf diese Attribute.

**STÄRKE 12, GESCHICKLICHKEIT 2**

**FERTIGKEITEN:** Nahkampf 4

**RÜSTUNGSSCHUTZ:** 10 (Steinhaut)

**AUSRÜSTUNG:** Streitaxt

## SILBERNE SKELETTE

Bei diesen untoten Monstrositäten handelt es sich um erstaunlich große Skelette, vermutlich von Ogern, deren Knochen mit Silber überzo-

gen wurden. Die Finger enden in spitzen Krallen und in den Augenhöhlen stecken die lebendigen Augen von Tieren oder Menschen. Angefeuchtet werden die Augäpfel, indem das Skelett sie regelmäßig nach innen verdreht, statt zu blinzeln. Die Skelette tragen Silberruten in den Händen, die vor Elektrizität knistern. Diese setzen sie ein, um das Mog-Gewebe zu steuern.

**STÄRKE 6, GESCHICKLICHKEIT 2**

**FERTIGKEITEN:** Nahkampf 3, Auskundschaften 2

**AUSRÜSTUNG:** Krallen (Waffenschaden 2, Schnittwunde), Silberrute (Waffenbonus +2, Waffenschaden 2, der auf Geschicklichkeit wirkt, statt auf Stärke)

**KNÖCHERN:** Pfeile und Stichwaffen richten in einem Angriff nie mehr als 1 Schadenspunkt an.

## DIE MONSTROSITÄT MARD

Die elfische Heilerin Megonda Mard, eine friedliche Verwobene, wurde vor etwa einem Jahr als Gefangene in Zyteras Mogarium geschleppt. Ihr wurde der Rubin aus der Brust gerissen, der dann zerstört wurde, damit der Zauberer die Splitter als Lebensfunken für seine Missgestalten verwenden konnte. Ein winziger Splitter des Edelsteins fiel allerdings in einen Spalt und daraus entwickelte sich die Monstrosität Mard. Mard wirkt wie ein menschlicher Fötus, haarlos, mit großem Kopf, unterentwickelten Gliedmaßen und die Gesichtszüge ganz verworren – es ist leicht, sie mit einem dämonifizierten Monster zu verwechseln.

Mard ist in etwa so groß wie ein Affe und ebenso agil, sie kann also an den Außenwänden des Turms zwischen den Stockwerken entlangklettern. Mog zieht sich instinktiv vor ihr zurück. Ihr Verstand und ihre Sprache sind verkümmert. Zwar ist Mard scheu, aber sie spürt, wenn jemand gute Absichten hat. Sie weiß nicht, was sie ist oder was sie tun soll, son-



dern wartet nur auf jemanden, der sie liebhat. Hizgele und Rotschwinge sind gekommen, um sie zu retten, und wenn sie die beiden sieht, wird ihre Erinnerung zum Teil zurückkehren.

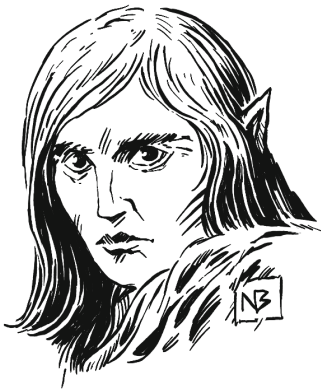
**STÄRKE 8, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 2, EMPATHIE 2**

**FERTIGKEITEN:** Menschenkenntnis 4, Nahkampf 4, Bewegungen 3

**HEILEN:** Mard regeneriert automatisch pro Runde 1 Punkt Stärke.

### MALINA ROTSCHWINGE

Die scharfzügelte Rotläuferin Malina Rotschwinge besitzt ein launisches Temperament und hasst und verachtet jeden, der kein vollblütiger Elf ist. Hizgele, für den sie eine unerwiderte Liebe empfindet, konnte sie nach einigen Mühen dazu überreden, Megonda Mard, die



ein einzigartiges Wissen über die Heilkunst besitzt, aus Zyteras Klauen zu befreien. Dünne Schwingen wachsen auf beiden Seiten ihres Leibs vom Fuß bis zu den Armen, sodass sie wie eine Kreuzung aus einer Fledermaus und einem Gleithörnchen wirkt. Mit ihnen kann sie auf dem Wind gleiten.

Adern durchziehen die hauchdünnen Gleit-

häute und durch das Blut scheinen sie in der Ferne rot aufzuleuchten. Rotschwinge trägt eine Lederrüstung, ist selbst in Bewegung eine gute Schützin, erweist sich im Nahkampf jedoch als geradezu nutzlos. Ihr ist nicht klar, dass Hizgele vorhat, sich selbst zu opfern, um sich an Zytera zu rächen, und würde dem heftig widersprechen, falls sie es herausfindet. Die beiden schicken einander über das Bellen von Brüllratten Signale zu.

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 3, EMPATHIE 3**

**FERTIGKEITEN:** Bewegungen 4, Fernkampf 4, Nahkampf 1

**TALENTE:** Schneller Schütze 2

**AUSRÜSTUNG:** Langbogen, Dolch, Lederrüstung

**SCHWINGEN:** Malina kann über eine KURZE Distanz mit Bewegungen 3 gleiten. Nach jeder Bewegungs-Runde muss sie landen.



## EREIGNISSE

Hier wird eine Handvoll Ereignisse beschrieben, die sich in Zyteras Mogarium zutragen können.

### ZERTORMES ANKUNFT

Für den finalen Kampf mit seinem Vater und seiner Schwester erreicht Zertorme den Turm über den Balkon (8 auf der Karte). Bedenke, dass Zertorme offen oder insgeheim mit den Abenteurern, Zygofer, Therania, Merigall oder anderen verbündet sein kann, unabhängig davon, wie er sich zuvor im Spiel verhalten hat. Weitere Einzelheiten erfährst du auf Seite 42.



## ROTSCHWINGE

Rotschwinge versucht, auf dem Balkon (8 auf der Karte) zu landen, legt aber eine Bruchlandung hin und verletzt eine ihrer Gleithäute. Sie bittet die Abenteurer, Megonda Mard aufzuspüren, die zu retten sie zum Turm geschickt wurde, aber auch, nach Hizgele Ausschau zu halten. Laut Rotschwinge soll Mard Heilkräfte besitzen. Die Abenteurer könnten bereits in der Nähe von Vond einen Blick auf eine menschengroße Fledermaus mit blutroten Schwingen erhascht haben, bevor sie schließlich auf dem Balkon landet. Falls Rotschwinge geheilt wird, kann sie mit Mard und einer weiteren Person vom Mogarium weg in Sicherheit gleiten.



## MARD

Die Monstrosität Mard nähert sich vorsichtig den Abenteurern, falls ihre Absichten gut sind. Vor der Begegnung kannst du sie einen Blick auf die grotesken Züge der Kreatur werfen lassen, um die Sache etwas zu würzen.

## DIE DÄMONISCHE KREATUR

Eine halbfertige dämonifizierte Kreatur mit zahlreichen Gliedmaßen, wütend und verängstigt, ist entkommen und kriecht umher, wo

bei sie alles in ihrem Weg mit improvisierten Waffen angreift. Zwei silberne Skelette und ein Leichenhirte verfolgen sie. Die Kreatur ruft verwirrte und unzusammenhängende Sätze wie: „Geh nicht zum alten Knacker mit dem Leierkasten!“, „Ins Fettnäpfchen mit dem blinden Otter!“ und „Acht plus sieben, dann bin ich fünfzehn ... Fang die Perücke!“

## TENTAKEL

Mog-Tentakel schießen aus den Spalten in den Wänden hervor, falls die Abenteurer daran vorbeilaufen, und greifen sie mit 9 Basiswürfeln an. Eine Abenteurerin, die erfolgreich getroffen wird, gilt zusätzlich auch als Festgehalten und erleidet in jeder folgenden Runde einen Schadenspunkt, bis sie sich befreit. Ein Tentakel hat eine Stärke von 3.



# DER FINALE KAMPF

Das Aufeinandertreffen mit Zytera am Protonexus ist der Höhepunkt der Kampagne. Das kann auf ganz verschiedene Arten verlaufen und Merigal, Zertorme, Zygofer, Therania und weitere Personen können daran beteiligt sein. Was geschieht, hängt zum großen Teil davon ab, was zuvor in der Kampagne passiert ist und welche Bündnisse die Abenteurer eingegangen sind.

Stanengist spielt vermutlich eine entscheidende Rolle im Finale: Zytera will Stanengist besitzen und mittlerweile wissen die Abenteurer hoffentlich, dass die Krone Zytera in den Wahnsinn treiben wird, falls es sie auf einen seiner beiden Köpfe setzt.

Falls die Spielerinnen nicht schon wissen, was sie tun wollen, solltest du sie dazu ermuti-



gen, sich jetzt darüber Gedanken zu machen. Ihre Entscheidungen an dieser Stelle werden weitreichende Konsequenzen für die Verbotenen Lande haben. Falls sie Zytera zerstören, wird Krasylla die Rolle als dämonischer Herrscher über die Verbotenen Lande einnehmen. Was genau im finalen Kampf mit Zytera geschieht, liegt ganz an dir. Hier stellen wir dir ein paar Vorschläge zusammen:

- ❖ Zytera stirbt, woraufhin der Protonexus außer Kontrolle gerät und sich zu einem unkontrollierten Portal für eine dämonische Invasion entwickelt.
- ❖ Zytera verändert den Protonexus absichtlich in einen unkontrollierten Nexus.
- ❖ Zygofer und Therania werden mit dem Schwert Asina von Zyteras Leib abgespalten.
- ❖ Zygofers Haarsträhne (von Martea in den Steinschimmerminen) wird in den Protonexus geworfen, woraufhin Zygofer von Dämonen erschlagen wird.
- ❖ Der abgespaltene Zygofer kriecht in den Protonexus und verschwindet – vorerst.
- ❖ Stanengist wird in den Protonexus geworfen, woraufhin sich das Portal schließt.
- ❖ Merigall stiehlt den Smaragd Gallenauge und flüchtet, um die geliebte Viridia wiederzuerwecken.
- ❖ Zytera findet heraus, dass Merigall seiner Frau Martea bei der Flucht geholfen hat und will sich am Dämonenwesen rächen.
- ❖ Merigalls Lebenskraft wird ins Meer gegossen oder in Säure oder Lauge aufgelöst.
- ❖ Merigall, Therania oder die Abenteurer stehlen Krasyllas Vertrag von Zygofer.
- ❖ Krasylla wird zu Sarmog.
- ❖ Merigall stiehlt Krasyllas Vertrag von Zytera und gibt ihn den Abenteurern, um Krasyllas Unterstützung zu erhalten.
- ❖ Krasylla verschlingt einen von Merigalls Sprösslingen und Merigall erfährt davon, woraufhin es Krasylla mit dem Pfeil des

Feuerwurms töten will.

- ❖ Krasylla wird mit dem Pfeil des Feuerwurms markiert und der Feuerwurm Erinya verschlingt den Dämon.
- ❖ Arvia lässt aus Eifersucht die Galdanische Reiterin Viseria töten.
- ❖ Die Galdanischen Reiter erfahren vom Mord an Viseria und wenden sich gegen Arvia und die Zwerge.
- ❖ Kaiserin Soria versammelt eine orkische Horde und marschiert gegen Vond.
- ❖ Kalman Rodenfall verliebt sich in Merigall.





# NACHSPIEL

*Auch diese Nacht zog vorüber. Hiriam Harsta stützte sich schwer auf ihr Schwert, die Waffe blutverschmiert wie ihre Rüstung. Im Osten ging über dem Schattentorpass die Sonne auf und der Nebel schien lichter als am Tag zuvor. Aus Aslene drang das tiefe Brummen aus dem Feuerberg Horn an ihr Ohr.*



**D**er finale Kampf gegen Zytera beschreibt das Ende von *Der Zorn des Raben* – aber das heißt nicht, dass für die Abenteurer die Reise zu Ende ist! Ganz im Gegenteil! Ihre Handlungen haben weitreichende Konsequenzen für die gesamten Verbotenen Lande, was zu zahlreichen neuen aufregenden Abenteuern führen kann.

## KONSEQUENZEN

Hier werden die möglichen Konsequenzen der Handlungen der Abenteurer während *Der Zorn des Raben* zusammengefasst.

### RÜCKKEHR DER DRACHIN SKARN

Falls die Abenteurer die Drachinmutter Skarn vom Abenteuerschauplatz Steingarten befreit haben, wird die Drachin durch die Erde brechen – markiere den Ort mit dem Krater auf der Karte. Sie wird die Heimat der Crombe-Zwerg angreifen und könnte die Behausun-

gen des Clans auslöschen. Anschließend lässt sie sich in den Bergen im Norden der Verbotenen Lande nieder, um einen neuen Drachentamm auszubrüten, der dieses Namens würdig ist.

### RÜCKKEHR DES BLUTNEBELS

Falls es den Abenteurern gelungen ist, den Blutlingen im Abenteuerschauplatz Haus des Feilschers ihr Selbstvertrauen zurückzugeben, könnten sich die Nebel in einigen Hexfeldern auf der Karte erneut ausbreiten. Die Abenteurer könnten sie gar als Verteidigungslinie um ihre Festung herum platziert haben. Die SL entscheidet, wie groß die Gebiete auf der Karte sind, die nachts vom Blutnebel eingehüllt werden.

### DER BÖSE SCROME

Falls das Böse Auge des Riesen Scrome im Abenteuerschauplatz Tal der Toten (Seite 231 im *Spielleiter-Handbuch*) zu ihm zurückge-



langt, wird er erneut das Land terrorisieren, Dörfer niedertrampeln und Karawanen vernichten. Falls die Abenteurer das Auge zurückgegeben haben, wird er sie und ihr Eigentum in Ruhe lassen.

### PROTONEXUS AUSSER KONTROLLE

Falls Zygofer gestorben ist, ohne dass der Protonexus in Vond versiegelt wurde, wird er sich zu einem unkontrollierten Portal in dämonische Welten entwickeln. Dämonen aller Art werden sich in Vond tummeln und schließlich in die Verbotenen Lande eindringen, während die gesamte Natur in der Umgebung aus dem Gleichgewicht gerät, wie es einst am Schattentorpass geschehen ist.

### KRASYLLA ALS SARMOG

Falls Krasylla die mächtigere dämonische Gestalt des Sarmog annimmt, führt er sein eigenes Dämonenheer an. Krasylla verkündet, er wolle die Verbotenen Lande nicht einnehmen, um über sie zu herrschen, sondern damit er die mächtigste Kreatur darin ist und seine Vormachtstellung genießen kann. Er will Menschen als Delikatessen jagen und verspeisen und sich am liebsten mit jemandem verbünden, der die lästigen Aufgaben übernimmt.



## DIE HAUPT- AKTEURE

Die Hauptakteure, die nach der Kampagne in den Verbotenen Landen eine Vormachtstellung einnehmen, werden dem Land ihren Stempel aufsetzen. Falls es den Abenteuern gelungen ist, sämtliche Hauptakteure zu überlisten, wer-

den stattdessen sie den Ton vorgeben.

### ZYTERA

Zygofer und Therania hassen einander und nur einer von ihnen, wenn überhaupt, wird Der Zorn des Raben überleben. Mittels Ritualen wird der oder die Überlebende wieder zum Menschen. Überlebt Zygofer, könnte sein Kopf auf den Leib seiner Tochter gesetzt werden. Überlebt Therania, wird sie sich den Unterleib einer passenden Frau aneignen.

Der oder die Überlebende wird die Rostbrüder anführen und die Forschung über Dämonen, die Substanz Mog und die Untoten fortsetzen. Auf lange Sicht will er oder sie sämtliche anderen Völker der Verbotenen Lande vernichten und Erlenland einnehmen.

### ZERTORME

Falls Zertorme an die Macht gelangt, möglicherweise im Bündnis mit Merigall, wird er in den Verbotenen Landen ein Menschenreich aufbauen wollen, das von Ailandern und Aslenen beherrscht wird. Mitglieder der Rostkirche wird er verfolgen und die Kirche selbst auslöschen. Zudem will er alle Dämonen töten. Die Rabenschwestern werden zur Hauptreligion, aber auch Feuerschreine für den Aslenischen Gott Horn werden errichtet. Schließlich wird Zertorme auch Erlenland einnehmen wollen.

Falls Zertorme mit seiner Schwester Therania an die Macht kommt, werden sie ein Menschenreich mit verschiedenen Religionen aufbauen, aber Therania wird irgendwann ihren Bruder beherrschen und die Entwicklung ihren Plänen gemäß in andere Bahnen lenken, sodass die Rostbrüder und die Dämonen bleiben, denn „wir brauchen sie, um Feinde und Verräter zu bekämpfen, die das Land vernichten wollen.“





### ARVIA VON CROMBE

Falls die Crombe-Zwerg im Bunde mit den Abenteuern erfolgreich Krasylla erschlagen und Vond zurückerobert haben, werden sie ein Bündnis mit den Aslenen und Ailandern eingehen und einen militanten Staat aus Menschen und Zwergen gründen. Zertorme könnte die Menschen anführen, aber falls er mit seiner Schwester Therania im Bunde ist, werden die Zwerge sie ermorden lassen, da sie weder Dämonen noch die Rostbrüder in den Verbotenen Landen dulden.

### KAISERIN SORIA VON URHUR

Falls die Abenteurer ein Bündnis mit den Orks geschlossen und mit ihrer Hilfe Zytera und die Rostbrüder besiegt haben, wird Kaiserin

Soria die Ork-Clans mithilfe der Viragas unter ihrem Gatten vereinen. Die Orks werden ein goldenes Zeitalter erfahren, aber ihre Nation ist zerbrechlich und wird sehr wahrscheinlich wieder auseinanderfallen, sobald das Kaiserpaar stirbt.

### KALMAN RODENFALL

Falls die Abenteurer Zytera, die Rostbrüder und die Dämonen in Vond mithilfe der elfischen Rotläufer besiegen, werden diese versuchen, das alte Königreich von vor den Erlenkriegen wieder aufzubauen. Ingeheim werden sie versuchen, die Anzahl der Menschen in den Verbotenen Landen zu verringern, indem sie mit ihrer Naturmagie die Fruchtbarkeit des Volkes mindern und sie aussterben lassen. Die Elfen haben es nicht eilig und sehen in dieser Lösung auch nichts moralisch Verwerfliches.





## DIE KRONE STANENGIST

*In den Legenden wird erzählt, dass die ersten sechs Elfen der Verbotenen Lande – jene, die die Bäume gepflanzt, die Flussbetten gegraben und den Tieren ihre Heimat gegeben haben – ihre Rubine nach vollenden ihrer Aufgaben in der königlichen Krone Stanengist versammelten, deren Name ‚Die Hängenden Steine‘ bedeutet. Zu Recht ruhten sie in der Krone, doch wachten sie zugleich über ihre Schöpfung und berieten ihre Nachfahren. Lange wurde die Krone von den Königen des Landes getragen und sie verlieh ihnen die Macht, ihr Königreich zusammenzuhalten, aber kurz bevor die Menschen Rabenland betraten, stahl der Dieb Merigall drei der Steine aus Stanengist, und seither ist das Land entzweit. Wer auch immer die Steine in der Krone zusammenfüge und sie sich aufs Haupt setze, werde den Legenden zufolge die Macht erlangen, alle Völker der Verbotenen Lande unter seiner Herrschaft zu einen. Der Steinsänger Brander von Bynd soll eine Vision vom Gott Hüne erhalten haben, in der er die verlorenen Steine erblickte, einer im Zepher eines Königs, einer im Schmuck einer Königin und einer im Schwert, das Riesen tötet.*

## DAS SCHWERT MALIGARN

*In vergangenen Tagen zog der Riese Scrame plündernd durch das Land. In den Geschichten wird erzählt, wie die Schildmaid ihn mit dem Schwert Maligarn, dem Riesenschlächter, erschlug. Sie erhielt Hilfe von Scrome, dem Bruder des Riesen, der zur Belohnung zum Wächter an jenem Tor ernannt wurde, durch das die Toten in die Unterwelt gelangen. Doch Viridia erlitt im Kampf gegen Scrame solch tiefe Wunden, dass sie kurz darauf verstarb. Der Smaragd, der ihr Herz war, wurde in die Krone Stanengist gesetzt, aber später heißt es, dass er dem Schwert Maligarn übergeben wurde. Die Waffe ist schon seit langem verloren.*



## DAS ZEPTER NEKHAKA

*Es heißt Algared, der erste König von Erlenland, war so weise und gut, dass die Götter sein Herz nach seinem Tod in einen Rubin verwandelt haben. Algadan, Sohn von Algared, ließ seine Handwerker das Zepter Nekhaka mit drei Anhängern aus der goldenen Erle des königlichen Palastes schnitzen und den Rubin seines Vaters ins Zepter einsetzen. Nekhaka wurde von den Herrschern der Algarianischen Dynastie über Generationen hinweg geführt, ging aber im Rabenland verloren, als der letzte Herrscher Algarod mit all seinen Männern von den dämonischen Horden des Zaubers Zygofer erschlagen wurde. Die Ältesten der Elfen hingegen behaupten, Algared sei ein Elf gewesen, der sich als Mensch tarnte, und sein Rubinenberz sei einer der sechs Steine der Krone Stanengist.*

## DIE MANTELSPANGE BLUTSTERN

*Es heißt, dass die Elfenprinzessin Iridne sich in den Orkhäuptling Horena verliebt habe, aber dass ihr Vater und sein Hober Rat entsetzt darüber waren, denn die Elfen erachteten die Orks als unreines und unterlegenes Volk. Iridne wurde der Kontakt zu Horena untersagt, sie wurde ihrer Hülle entledigt und ihr glühendes Herz wurde in die Krone Stanengist gesetzt, um sich abzukühlen. Als die Prinzessin sich im Namen der Liebe gegen ihren Vater stellte und wieder Gestalt annahm, beauftragte er ein Schiff, seine Tochter über die Meere zu fahren, um sie dem Rabenland fernzubalten, bis Horena verstorben sei. Sobald Iridne von der Entscheidung ihres Vaters erfuhr, entschloss sie sich, lieber das eigene Leben zu nehmen, statt von ihrem Geliebten getrennt zu sein. Sie ließ ihr Rubinberz in die Mantelspange Hemella – der Blutstern – setzen, die von ihrer treuen Magd im Geheimen Horena überbracht wurde. Iridnes Vater war außer sich vor Zorn und führte Krieg gegen die Orks, um Iridnes Herz zurückzubolen, aber die Macht der Liebe im Blutstern stärkte Horena und der Krieg war lang und blutig. Es heißt, Iridnes grausamer Vater ließ den Orkhäuptling zu Tode peitschen, nachdem er ihn besiegt hatte, aber die Mantelspange Blutstern ist seither verloren.*



## ZYTERA

*Es heißt, der Zauberer Zygger habe in der letzten Schlacht des Vierten Erlenkriegs dämonische Horden beschworen, die König Algarod und die Krieger der Erlenländer erschlugen. Um das Bündnis zu festigen, einigten sich Zygger und seine Tochter Therania darauf, sich zum Dämonenfürsten in Form der Menschenspinne Zytera zu vereinen, das die Rostbrüder noch immer als Prophet\*in des Gottes Rost verehren. Angeblich herrscht Zytera noch immer über die Festung in Vönd, von der aus das Monstrum die unnatürlichen Dämonenkreaturen ausschickt, die die Verbotenen Lande heimsuchen.*

## MERIGALL

*Wie ein undeutlicher Schatten mit gelben Augen erbebt sich der Name Merigall über den Verbotenen Landen. Niemand weiß, wer dieses Wesen ist oder ob es Mann oder Frau ist. Vielleicht gibt es nicht nur einen Merigall, denn das Wesen trifft man oft von einem Tag auf den nächsten an einem völlig anderen Ort, weit entfernt vom vorigen. Die jungen Leute werden in Schlössern ebenso wie in Hütten verführt, und die gelbhäufigen Sprösslinge Merigalls finden sich in den entferntesten Winkeln des Landes und in jedem Volk. Manche halten das Wesen für einen Dämon, andere verehren es als Gott, denn Tatsache ist, dass es jene, die ihm begegnen, ebenso gut unterstützen wie zerstören kann.*

## KRASYLLO

*Am Ende der Erlenkriege war dem Dämonenfürsten der Weg zurück in die Heimatwelt Churmog versperrt. Es heißt, Zytera wäre mit der schrecklichen Kreatur einen Handel eingegangen und hätte ihr in Vönd Unterschlupf gewährt, wo sie im Gegenzug den Schattentorpass gegen die Aslenen bewachte, die Krasyllo selbst überrannt hatte. Hinter vorgehaltener Hand erzählt man sich, dass die Menschenopfer, die die Siedlungen den Rostbrüdern darbringen sollen, Nabrung für Krasyllo sind und dass der Dämon heutzutage fett und reglos im Innern des Schlosses liegt.*



## VIRELDA BLUTSCHNABEL

*Die Ailander Rabenschwestern sind als friedliche Schwesternschaft bekannt. Sie helfen den Siedlungen im Verborgenen mit ihrer Heilkunst und Zaubersprüchen für die Ernte, werden aber von den Dienern der Rostkirche erbarmungslos gejagt. Schwester Virelda Blutschnabel ist nicht wie die anderen Rabenschwestern. Mit dem buschigen weißen Haar soll sie einst eine der Schwestern der Göttin Häma gewesen sein, die nach einer Offenbarung die Seiten gewechselt hat. Es heißt, sie habe Dutzende Eisengardisten und ihre Dämonen erschlagen, und manch einer behauptet gar, sie habe sich im Kampf gegen Teramaldas brennende Rüstung gestellt.*

## ZERTORME

*Von Zertorme heißt es, er sei der Sohn des Zauberers Zygofer. Als der Vater Zertorme dabei erwischte, wie dieser in den dämonischen Grimoires schnüffelte, soll er ihm zur Strafe das Gesicht abgerissen haben, das so schön war wie seine Zauberkräfte groß sind. Zertorme floh nach Osten, um sich dort mit den Feinden seines Vaters zu verbünden. Es heißt, er führe mit maskiertem Antlitz seine Heere von den Ebenen und habe die Pferdesippen von Aslene unter seinem Banner versammelt, die ihn für den Propheten des Vulkangottes Horn und den künftigen Retter von Aslene halten.*

## ARVIA VON CROMBE

*Die Zwergenprinzessin Arvia gilt nicht als ihrem Clan verwandt, denn es heißt, sie wäre geboren worden, nachdem ihre Mutter mit einer Steinstatue verkehrte und anschließend ihren Sprössling dem Gott Hüine versprach. Man erzählt sich, Hüine hätte Arvia bei ihrer Geburt für Kriegstaten und Opferungen zu seinem Ruhm auserkoren. Die Zwerge fürchten diese Frau, respektieren sie aber auch als eine von den Göttern Auserwählte.*



## KAISERIN SORIA VON URHUR

*Unter den Isir und den Landstreichern erzählt man sich, dass die Ork-Kaiserin Soria eigentlich eine gebildete Menschenfrau sei, die sich im Urbur-Clan in der Festung Auge der Rose eingenistet hat, um die dortige Kampffähigkeit zu schmälern. Mit schönen Worten und eleganter Verführungskunst hat sie Kaiser Hroka um den Finger gewickelt, dessen Krieger jetzt Sauerteigbrot essen! Es heißt, der Kaiser habe seiner Gattin eine unschätzbare Mantelspange geschenkt, in der ein lebender Elfenrubin sitzt.*

## KALMAN RODENFELL

*Von fast allen uralten und weisen Elfen heißt es, dass sie tief in den nördlichen Wäldern der Verbotenen Lande leben oder sich gar in Form ihrer Edelsteine in den geheimnisumwobenen Friednebel zurückgezogen haben, aber Kalman „der Auerockse“ Rodenfall soll sein Interesse an der lebenden Welt bis jetzt nicht verloren haben. Als einer der Feldberren der Rotläufer soll er den Kampf gegen die Dämonen, Menschen und anderen Eindringlinge des Landes führen. Man erzählt sich, seine Füße seien wie Baumwurzeln und dass er nur schläft, wenn er im Blut seiner Feinde steht, um sich von ihnen zu nähren und ihr Wissen aufzusaugen.*

## ROSTFÜRST KARTORDA

*Es heißt, dass das in den ganzen Verbotenen Landen gefürchtete Oberhaupt der Rostkirche in Vönd oder im Haus des Feilschers lebt. Seine zwei Gesichter, die angeblich alles sehen und alles wissen, spiegeln die duale Natur des\*der Prophet\*in Zytera wider. Manche erzählen, dass der Rostfürst die Inkarnation des alten Gottes Wächter sei – der allsehende Bewahrer aller Veränderung, von allem, was kommt und geht, der uns zwischen Schlaf und Wachen geleitet, zwischen Leben und Tod. Es sei Kartordas Wirken zu verdanken, dass die Toten weiterleben und die Rostbrüder etwas zwischen Menschen und Dämonen sind.*



## KNOCHENMÜHLE

*Jäger erzählen sich flüsternd von Knochenmühle, dem Dorf der Sklavenbändler und Diebe, das jenseits des Waldes liegt. Viele haben die Schreie aus der Mühle des Dorfes über den Fluss hinweg vernommen, aber nur wenige haben gewagt, sich ihnen zu nähern. Es heißt, die Mühlensteine mahlen die Seelen der Versklavten zu Staub, da Sklaven keine Verwendung für Spiritualität hätten. Manche gelangen durch Zwang nach Knochenmühle, andere freiwillig. Hierher geraten jene, die von den Unbarmherzigen ergriffen wurden. Von hier verschwinden nur jene, die von den Habgierigen verkauft wurden.*

## RABENBAU

*Es heißt, die Zwerge hätten den blauen Marmor aus Rabenbau vollständig abgebaut und dann den Steinbau verlassen, weshalb anschließend die Oger dort eingezogen wären. Eines ist aber sicher: An jedem Vollmond ertönt ein Krach aus dem riesigen Steinkessel, ein Lärm, der Tiere im Umkreis von Meilen in Panik versetzt. Keiner, der noch bei Verstand ist, nähert sich Rabenbau, wenn die Oger feiern.*

## BERNSTEINGIPFEL

*Man erzählt sich hinter vorgehaltener Hand, dass der Halbfelf Zertorme einst einer der obersten Generäle des Monsters Zygofer war, aber dass ihn die tyrannische Herrschaft des Unbolds anwiderte und er sich daher den Elfenkindern in den östlichen Gebieten der Verbotenen Lande anschloss, um gegen seinen ehemaligen Meister zu kämpfen. Als die fliehenden Pferdemenchen während der Kriege hier ankamen, gestattete Zertorme ihnen, auf den Ebenen zu bleiben. Im Gegenzug unterstehen sie nun seinem Befehl im Kampf, weshalb ihn die Reiter in höchsten Ehren halten.*

*Seit sich der Blutnebel gelichtet hat, lastet eine schwere Wehmut auf Zertorme. Es heißt, er habe sich in die alte Festungsrüne Bernsteingipfel zurückgezogen, wo die magischen Flammen immer stärker lodern. Die Leute erzählen sich, dass der Zauberer Zertorme versucht, das Feuer selbst zu bändigen, um es gegen Zytera einzusetzen, aber viele Dorfbewohner leben in Angst und Schrecken, seit die Brände in der Nähe von Bernsteingipfel immer zahlreicher werden. Falls sich Zertorme öffentlich blicken lässt, so trägt er stets eine Maske, die eine Verbrennung verbergen soll, die er sich während seiner Studien des Feuers zugezogen hat.*



## AUGE DER ROSE

*Die Orks der Verbotenen Lande suchen, seit sie gegen die Menschen in den Krieg geschickt und dann von den Elfen und den Zwergen fallen gelassen wurden, nach ihrem Platz in der Welt. Viele von ihnen führen ein elendes Leben als Schurken und Räuber in den Wäldern, aber langsam spricht es sich herum, dass ein Orkanführer in der verlassenen Elfenfestung Auge der Rose Hof hält. Es heißt, er würde sich selbst Kaiser Hroka der Erste und Beste nennen. Händler, die den Ort besucht haben, erzählen sich hinter vorgehaltener Hand, dass der Kaiser einen unschätzbar wertvollen Rubin gekauft hätte, den er seiner Gattin schenken will, um seinen Wert als Kaiser zu beweisen.*

## PELAGIA

*Es heißt, die Menschen hätten bei Pelagia zum ersten Mal Fuß in das Rabenland gesetzt. Laut den Druiden werden hier zwischen den vier heiligen Monolithen die Winde des Landes geboren, saugen sich mit Regen voll und tragen das Wasser zu den Feldern und Wäldern. In diesen Tagen summt der Tempel erwartungsvoll. Der Tempel habe ein weiteres Geschenk erhalten, etwas, das laut Legenden bisher nur viermal geschehen ist, ein Geschenk, auf das nur die Würdigen Anspruch haben. Was es beinhaltet und wie es beansprucht werden kann, lässt sich nur schwer sagen.*

## STEINGARTEN

*Es heißt, von dessen Schönheit in Staunen versetzt, verbarre der Mond auf seinem Weg stets eine Weile über Steingarten. Die meisten Zwerge begeben sich irgendwann in ihrem Leben auf Pilgerfahrt dorthin, da dieser Ort bei allen außer dem Crombe-Clan als die Wiege der Zwerge gilt. Die Verehrung der Erde, die in der uneinnehmbaren Festung der Eisenmeute zelebriert wird, verspricht dieses Mal das außergewöhnlichste Ereignis seit Jahren zu werden. Man erzählt sich, die königlichen Kinder von Belderan hätten sich zusammengefunden, um im Privaten die Thronfolge ihres Vaters zu besprechen. Zudem haben sich ihre stummen Vorfahren aus den Tiefen erhoben, in denen unter Steingarten die verbotenen Grotten liegen, die in die älteren Schichten der Welt führen.*





## DIE STEINSCHIMMERMINEN

*Manche erzählen sich, die meromannischen Zwerge hätten die Steinschimmerminen nach dem Dritten Erlenkrieg verlassen, aber in Wahrheit wurden sie von etwas verschlungen, das sich in ihrer Heimat eingeknistet hatte. Gerüchte berichten hinter vorgehaltener Hand, wie der irre Magier Zygofer seine Familie verfluchte, die vor seiner furchterregenden Präsenz flüchtete. Von einer dämonischen Infektion verunreinigt, suchte seine Tochter Marga Schutz unter den Zwergen der Steinschimmerminen, wo sie sich in ein Monster verwandelte und ihre Gastgeber verspeiste. Seither hat es niemand mehr gewagt, die Höhlen zu betreten.*

## HAUS DES FEILSCHERS

*Über das Haus des Feilschers, den größten Tempel der Göttin Häma in den Verbotenen Landen, wird nicht gerne gesprochen, haben hier doch viele ihre Liebsten verloren. Dennoch pülgern die Leute zum jährlichen Erntefest zur Ebbe der blutigen Mutter, denn jene, deren Götzen nicht von den Priestern gesegnet wurden, erwarten im kommenden Jahr Missernten, Krankheit und Hungersnot. Das Überleben wird im barschen Westen mit Opferungen bezahlt: Feldfrüchte, Silber, junges Blut und die Leiber verstorbener Verwandter. Dieses Jahr, das dreihundertste seit der Geburt von Zytera und den Rostbrüdern, feiert man mit noch üppigeren Opferzeremonien. Es heißt, der Prophet der Götter werde den Tempel höchstpersönlich besuchen und zu den Leuten über die Zukunft des Landes sprechen.*

## VOND

*Die Festung Vond war einst die stärkste Festung der Zwerge aus dem Crombe-Clan im Rabenland. Der größte Teil der Befestigungsanlagen soll unter der Erde gelegen haben, sei aber von den Zwergen geschleift worden, als sie vertrieben wurden. Gerüchten zufolge soll der Schlächter von Astene, der Dämonenfürst Krasylla selbst, jetzt in der Festung herrschen, die den Pfad unter den schimmernden Metallhängen des Berges Ora bewacht. Die Ruinen der Stadt Vond liegen in der Nähe. In den Ruinen und der Festung wimmelt es sehr wahrscheinlich vor Zyteras Truppen, den fanatischen Anhängern von Rost und dämonischen Kreaturen, aber von denen, die hierher gebracht wurden, sind nur wenige jemals zurückgekehrt, um davon zu berichten. Auf dem Gipfel des Berges Ora steht Zyteras lebende Burg, wo sich nicht mal Dämonen hinwagen. Zwischen den Turmspitzen und den dunklen Wolken, die über dem Gebiet hängen, zucken unablässig Blitze.*