

# V DIE VERBOTENEN LANDE



DER TURM DER QUETZEL

## AUTOREN

Chris McDowall, Patrick Stuart, Ben Milton, Karl Stjernberg

## REDAKTION

Tomas Härenstam, Nils Karlén

## ILLUSTRATIONEN

Alvaro Tapia

## GRAFIKDESIGN

Christian Granath

## KARTEN & GRAFIKEN

Niklas Brandt

## HERAUSGEBER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Patric Götz

## REDAKTION DER DEUTSCHEN AUSGABE

Friederike Bold

## ÜBERSETZUNG DER DEUTSCHEN AUSGABE

Nicole Heinrichs

## LEKTORAT

Friederike Bold

## KORREKTORAT

Aimée M. Ziegler-Kraska

## LAYOUT

Daniel Bruxmeier

PRINTED IN THE EU

ISBN

978-3-95867-203-1

ART.-NR.

UWV6202



# INHALTS- VERZEICHNIS

<b>EINLEITUNG</b>	3	<b>DER HEXENWALD</b>	42
<b>DER TURM DER QUETZEL</b>	4	Hintergrund	42
Hintergrund	4	Legende	43
Legende	5	Orte	43
Orte	6	Monster und NSC	48
Monster und NSC	13	Ereignisse	52
Ereignisse	20	<b>DER DONNER- FRIEDHOF</b>	54
<b>DIE LICHTER GRUFT</b>	24	Hintergrund	54
Hintergrund	24	Legende	55
Legende	24	Orte	56
Orte	25	Monster und NSC	64
Monster und NSC	32	Ereignisse	66
Ereignisse	40	<b>LEGENDEN</b>	68



# EINLEITUNG

*Ein schillernder Turm in der Ferne, unfassbar hoch, der mit Träumen von schwarzen Edelsteinen und Ruhm lockt. Ein Gefängnis auf einer Hochebene, voller Licht und dämonischer Monster, das Besucher bereits erwartet. Ein dichter Wald, in dem fünf Hexen herrschen. Eine tiefe Höhle, in der sich die letzte Donnergötze zu ihrer letzten Ruhe gebettet hat.*



**D**ie *Verbotenen Lande* ist unsere Liebeserklärung an das Fantasygenre und das Ergebnis vieler Abende, an denen wir über Conans Hyperborea, die klassischen Bilder von Nils Gulliksson, den Antihelden von Fritz Leiber, alte Westernfilme und vieles mehr diskutierten. Wir wurden inspiriert von einer Vielzahl kreativer Seelen, die in der sogenannten OSR-Bewegung (Old School Renaissance) aktiv sind. Die OSR holt sich ihre Inspiration aus den klassischen Rollenspielen der Siebziger, versieht sie jedoch mit einer Kreativität, die die Originale oftmals in den Schatten stellen.

In diesem Buch präsentieren vier bekannte Autoren aus der OSR-Bewegung ihre Versionen dessen, wie ein Abenteuerschauplatz in den Verbotenen Landen aussehen könnte. Patrick Stuart (Autor des großartigen *Veins of the Earth*) nimmt uns in *Der Turm der Quetzal* mit auf einen schwindelerregenden, dimensionsübergreifenden Ritt, auf dem die Abenteurer den verschiedenen Persönlichkeiten einer Dämonenkönigin begegnen – ein psychologischer Albtraum von einem Abenteuerschauplatz, der Michael Moorcock stolz machen

würde. Chris McDowall (Erschaffer des renommierten *Into the Odd*) lädt uns in ein seltsames Gebäude hoch oben auf einer Klippe ein, in dem eine besonders dysfunktionale Dämonenfamilie eingekerkert ist. *Die Lichte Gruft* ist ein höllisches Drama, das gut und gerne das uneheliche Kind von Ingmar Bergman und Clive Barker sein könnte. Beziehungen stehen auch im Fokus von Ben Miltons (Erschaffer des brillanten Rollenspiels *Ratten im Labyrinth*) Abenteuerschauplatz *Hexenwald*, in dem fünf starke Frauen im Vordergrund stehen – und wandelnde Leichname an einem ansonsten friedlichen Ort Unruhe stiften. Zu guter Letzt dreht Karl Stjernberg (Erschaffer des postapokalyptischen *Rad-Hack*) das Pulpometer voll auf und lädt die Abenteurer auf den *Donnerfriedhof* ein – Donnergrollen, fleischfressende prähistorische Echsen und grausame Orkkrieger inklusive.

Vier Autoren, vier Visionen, wie *Die Verbotenen Lande* aussehen können. Nun seid ihr an der Reihe, diese Orte zu erkunden – also schreitet durch die Silberne Tür und reist in eine andere Welt!



ABENTEUERSCHAUPLATZ: Burg

*Der Wind stirbt. Blasses Gras schraubt sich empor. Flechten formen verschwommene, schimmernde Zeichen auf geborstenem Stein. Schwarze Bäume biegen ihre Stämme und krümmen ihre Äste, als würden sie sich verbeugen. Der Turm ist durch die Haut der Welt getrieben wie eine Nadel durch gewelltes Papier.*

*Mit jedem Schritt in Richtung des Turms dreht und wendet er sich wie eine Halluzination. Er scheint unendlich hoch, wie in einem Traum. Am Fuße steht eine silberne Tür, die mit einem Pfauenauge in irisierendem Blau und Grün gezeichnet ist.*

## HINTERGRUND

Die Zauberin Quetzal wurde im purpurroten Schatten des Blutnebels geboren, als dieser aus der Erde aufstieg. Als Kind einer Elfe und eines

Dämons wurde sie in die Dunkelheit verbannt, noch bevor ihr Mund Worte formen konnte.

Sie wanderte viele Jahre umher, sprach mit den Stimmen im Wind, erlernte die Kunst der Magie vom Sternenlicht auf dem Wasser und den Eingeweiden der Bauern, ein wunderschöner und schauerhafter Albtraum für all jene, denen sie begegnete.

Doch ihr sterbliches Herz sehnte sich nach Gesellschaft und anderen Welten, und so schuf sie schließlich ihren Turm. Ein Turm, der sich durch die Wirklichkeiten windet. Auf seiner Spitze, in einer Welt jenseits der Welten, herrschte sie unter brennenden Nebeln auf ihrem Kristallthron.

Sie sammelte darin seltsame Geister, Ausgestoßene, Dämonen und jene aus anderen Ebenen oder Wirklichkeiten. Alle ebenso verloren und heimatlos wie sie selbst.



Selbst gewöhnliche Dämonen mieden diesen Ort, da sie fürchteten, von seiner unberechenbaren Magie verklavt zu werden. Eine Furcht, die noch heute besteht, und noch immer wird kein Dämon diesen Ort freiwillig betreten.

Sie versuchte sogar, die Angst und das Bewusstsein von ihrer eigenen Seele zu trennen, konnte sie jedoch nicht zerstören. Sie wandten sich gegen sie und ließen sie, tot und untot zugleich, auf ihrem Kristallthron zurück.



## LEGENDE

*„Diese Stadt brannte  
zu Schutt und Asche nieder,  
Jetzt Heimat für Wolf und Geist,  
da lebte sie jetzt.  
Dort war es,  
durch feine Kunst und brutalen Schlag,  
wo die Dämonenkönigin herrschte,  
und herrschend fiel,  
Und fallend schlief, und doch nicht,  
wie tote Zungen erzählen;  
Welch Sterben; Träume, wenn sie träumt;  
könnten erwachen,  
Und schlafend, leben, und doch tot.  
So schläft Quetzal,  
Und dürstet nach einem Geschmack,  
den ihre trockene Zunge nicht stillen kann,  
nach Leben und Atem, ein Fasten,  
das sie zu brechen träumt.“*



## DIE ANREISE

Die Abenteurer können den Turm der Quetzal auf verschiedenen Wegen finden. Als SL kannst du einfach den Aufhänger wählen, der am besten in deine Kampagne passt. Ein Vorschlag wird im Folgenden näher beschrieben.

## DER TRAUM DES MANNES MIT DER KRÄHENMASKE

Eines Nachts, als die Abenteurer unter dem Sternenhimmel ihr Lager aufschlagen, erleben sie etwas Seltsames: Sie alle träumen denselben Traum.

Sie befinden sich alle an einem vertrauten und sicheren Ort. Dort ist ein Mann. Er trägt eine Krähenmaske und ein mit Federn besetztes Gewand. Er wirkt vertraut, so als könne er sie selbst in Verkleidung sein. Jemand Mächtiges und Fragwürdiges.

*„Bitte verzeiht mir, dass ich euch in dieser Weise kontaktiere. Geheimhaltung ist für mich von großer Wichtigkeit.*

*Mich hat Kunde von euren Fähigkeiten erreicht. Und – vergebt mir – eurer Gier. Ich habe einen Vorschlag für euch: Der Turm einer Zauberin. Ein seltsames Wesen, angeblich halb Elfe, halb Dämon. Seit langer Zeit tot. Ungeheuer mächtig. Und reich. Ihr Körper, und ihre Schätze, liegen dort noch immer.*

*Ihr körperloser Geist träumt dort. Die Präsenz eines wirklich mächtigen Zauberers oder einer Zauberin – aber nicht ihr, verzeiht bitte – könnte sie vollends erwecken, eine Verwandlung, die nur wenige würden erleben wollen. Doch mit meinem Wissen und euren Fähigkeiten wäre es möglich.*

*Dies ist mein Angebot: Erstens – Silber, das euch in dem Moment eurer Zusage ausgeliefert würde. Zweitens – Informationen, die euch bei diesem Unterfangen von Nutzen wären. Drittens – ihr könnt alles behalten, was ihr findet, den Turm selbst sowie alle Schätze darin, bis auf einen, den einzigen Gegenstand, den ich begehre. Das Herz der Zauberin – einen Schwarzen Edelstein.*

*Seid ihr einverstanden?“*

Falls die Spieler zusagen, lies den letzten Teil des Traums vor. Falls nicht, nun ja, dann lass sie weiter durch die Verbotenen Lande reisen und such vorerst ein anderes Abenteuer für sie aus.



„Gut, gut! Wenige Stunden nördlich von hier findet ihr einen roten, schneckenförmigen Felsen. Grabt anderthalb Meter in die Tiefe – und ihr werdet eure Bezahlung finden. Zweitens – die Zauberin hat ihre Macht an ihre Werkzeuge gebunden. Ein Messer, einen Vogel, einen Ring, alles Silber, scheinbar nur Schmuck. Diejenigen, die diesen Schmuck tragen, haben die Macht über ihren Geist und können sie zerstören.“

*Wenn es vollbracht ist, so werde ich es wissen und zu euch kommen.“*

ANMERKUNG FÜR DIE SL. Nichts an diesem Traum ist wahr. Es gibt keinen Mann mit Krähenmaske. Das Ganze ist eine Illusion, die der schlafende Geist von Quetzal erschaffen hat, um die Abenteurer zu ihrem Turm zu locken, wo sie ihr Herz berühren sollen.



## ORTE

Im Folgenden sind die wichtigsten Orte am Turm der Quetzal beschrieben.

### 1. DER TURM

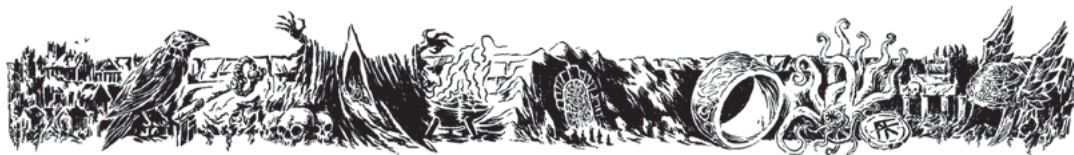
*Ein Turm, der sich in den wolkenverhangenen Himmel erstreckt, ihn beinahe berührt. Das nadelartige Gebäude entweicht immer wieder eurem Fokus, während ihr seine Pracht bestaunt. Ihr könnt ein vibrierendes Summen im Boden spüren. In das Erdgeschoss des Turmes vor euch eingelassen ist eine silberne Tür, ein gigantisches Auge ist in ihre Oberfläche hineingeätzt. Es starrt euch an.*

Mit jedem Schritt, den sich die Abenteurer auf den Turm zubewegen, krümmt und windet er sich wie eine Halluzination. Er scheint unendlich hoch, wie in einem Traum. Es gibt eine sil-

## GERÜCHTE

### W6 GERÜCHT

- 1 Ein historischer Verweis auf eine mächtige Zauberin, in dem beschrieben wird, wie man in „die Stadt im Turm“ gelangt – scheint eine Fehlinterpretation zu sein.
- 2 Jemand bietet den Abenteurern eine Bezahlung in Silbermünzen an, die mit einem Pfauenauge markiert sind (ein Auge in schillerndem Blau und Grün, wie die Feder eines Pfaus), er bietet mehr, als er muss, denn viele Einheimische weigern sich, diese Münzen zu berühren, und sagt „aber du kannst sie woanders ausgeben, ganz weit weg.“
- 3 Ein Rabenpriester ist davon überzeugt, dass die Einheimischen heimlich eine unbekanntes vogelartige Wesenheit anbeten, die sich als der Rabengott verkleidet
- 4 Tapfere Söhne des ansässigen Herrschers sind kürzlich ausgezogen, um „eine Frau, die sie in einem Traum gesehen haben“ zu finden. Sie sind nicht zurückgekehrt.
- 5 Ein Reisender, der vor der Verfolgung durch Dämonen gerettet wurde – er warnt die Abenteurer, sich auf keinem Fall dem einsamen Turm zu nähern, an dem er zufällig vorbeikam.
- 6 Die „Ballade der Einsamen Dame“ – die Geschichte einer Frau, die beschließt, nie wieder Scham oder Furcht zu empfinden, doch diese Gefühle werden zu Monstern, die sie in ihrem eigenen Haus jagen und es dann niederbrennen.



berne Tür, die ein Pfauenauge in schillerndem Blau und Grün ziert. Die Tür ist verschlossen.

Wenn die Abenteurer sich dem Tor nähern, bemerken sie einen roten, schneckenförmigen Felsen im Boden vor ihnen. Dies ist der Stein aus dem Traum.

- ❖ **SCHATZ:** Das Geld liegt unter dem Felsen. Anderthalb Meter darunter vergraben liegt eine Steinkiste mit 13 Stücken Silber. Die Münzen sind alt, ein Pfauenauge ist darauf geprägt.

## 2. DER EINGANG

*Dunkelheit. Eine Wendeltreppe aus vergoldeten Knochen führt nach oben. Ein klagender Wind hallt die Treppen herunter und ein schwaches Licht schimmert. Lang verweste Leichen liegen über den Boden verstreut und sind wie Standarten an den Wänden aufgehängt. Zwei riesige, schimmernde Formen flackern im Dunkeln. Erstickte Stimmen sprechen.*

Dieser Raum wird von zwei vogelartigen Monstern bewacht. Sie werden jeden ungebetenen Gast angreifen. Sie sind äußerst gefährlich und schwer zu töten.

Sie sind allerdings auch Sklaven. Sie wollen frei sein. Während ihre Taten die SC angreifen werden, können ihre Worte ihre Herrin verraten und sich damit sogar als nützlich erweisen.

Zwar werden sie jeden ungebetenen Gast davon abhalten müssen, die Treppe hinaufzusteigen, doch sie werden gerne jegliche Frage beantworten – und zwar wahrheitsgemäß.

- ❖ Sie wurden von der Zauberkönigin Quetzal beschworen.
- ❖ Sie wurden mit einer List in diese Körper und zu dieser Aufgabe gezwungen, sie dachten, dies sei nur vorübergehend.
- ❖ Sie hat sie mit ihrem Gesang verführt und ihre Körper mumifiziert, und sie so gefangen.

- ❖ Wenn ihre Körper zerstört werden oder das schwarze Herz der Königin zerschmettert, werden sie befreit.
- ❖ Bis dahin müssen sie jeden aufhalten, der uneingeladen die Treppe betritt.
- ❖ Eine Einladung kann jedes formelle Zeichen, Dokument oder Siegel sein, das bezeugt, dass der Inhaber eingeladen wurde.
- ❖ Sie sind nicht dumm, sie wissen, dass die Abenteurer einfach gehen und eine Einladung fälschen könnten, doch sie wollen, dass sie die Treppe hinaufgehen.

- ❖ **KREATUREN:** Grumis und Nachtrapp.
- ❖ **SCHATZ:** Überall auf dem Boden liegen die ausgetrockneten Leichen von Abenteurern und Narren verstreut. Jeder, der sich die Zeit nimmt, sie zu durchsuchen, kann eine Reihe einfacher Abenteurerausrüstung finden, das meiste davon sehr alt.

## 3. DER ROTE BACKSTEINTURM

*Die Treppe führt in einen zerfallenen, roten Backsteinturm hinauf. Das Dach ist weg, der Himmel darüber matter Dunst. Die bronzene Tür des Turms ist schwarz vom Rauch und hängt an geschmolzenen Scharnieren.*

Draußen liegen die verkohlten Balken verfallener Gebäude, vom hohlen Wind zu Fall gebracht. Die Erde ist gebackene graue Asche auf rotschwarzem Schlamm. Es stinkt nach Eisen, die Luft schmeckt wie ein rostiger Nagel.

Der Wind fegt Wirbel herauf, die im Augenwinkel wie verwehte Menschen aussehen.

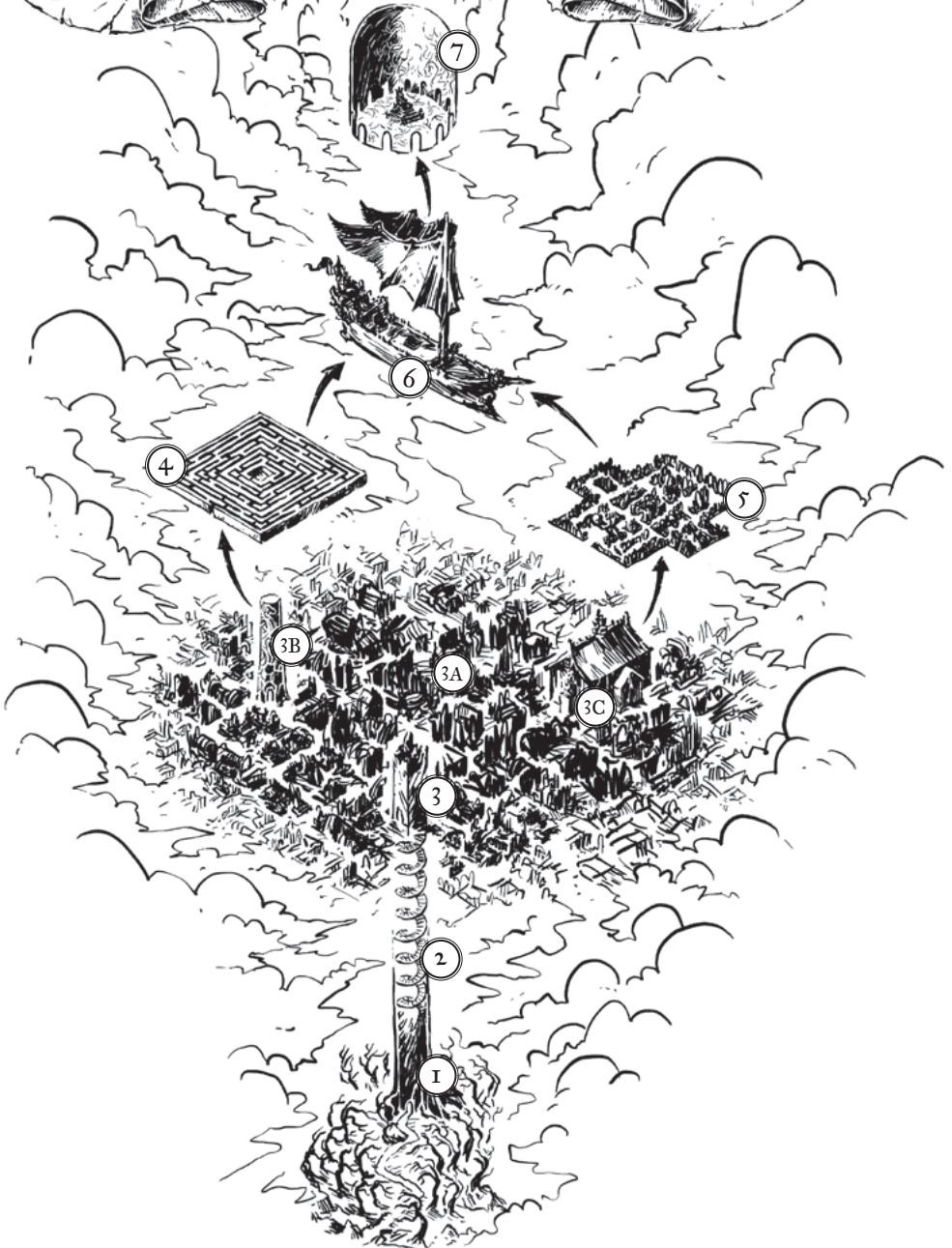
Eine kleine Wirklichkeit, die in sich gekrümmt ist. Falls man mehr als ein paar Kilometer in irgendeine Richtung geht, gelangt man wieder auf seinen ursprünglichen Pfad.

**A – DIE STADT DER SCHWARZEN BALKEN:** Die Ruine erstreckt sich in alle Richtungen. Manche





# DER TURM DER QUETZEL





Gebäude müssen einmal mehrere Stockwerke hoch gewesen sein. Die geschwärzten Holme sind eingestürzt wie schartige Nester.

Drei Gebäude stehen noch, alle gleich weit entfernt, mit jeweils etwa einem halben Kilometer Abstand voneinander.

**B – DER SILBERNE TURM:** Grell wie vergiftetes Quecksilber. Er hat eine unverschlossene Tür, die mit einem Pfauenauge markiert ist. Sie führt in das Silberne Labyrinth.

**C – DAS BYZANTINISCHE GEWÄCHSHAUS:** Ein riesiges, weitläufiges Gewächshaus, wie ein verfallener Palast. Seine Eingangstür ist silbern, unverschlossen und mit einem Pfauenauge markiert. Im Innern befindet sich der Giftgarten.

Dazwischen liegen Ruinen, in denen Geister und verhungerte, umherschleichende Wölfe herumspuken. Weder die Geister noch die Wölfe werden den Abenteurern in irgendein Gebäude folgen.

Ein Schimmern: Jeder, der sich die Ruinen genauer anschaut, sieht in den Schatten einen Schimmer aus Silber. Wer dem nachgeht, kann die Federklinge finden.

❖ **KREATUREN:** Die Aschegeister. Die Buckligen Wölfe. Mehr dazu unter *Ereignisse*.

❖ **SCHATZ:** Die Federklinge – ein Dolch mit einem Lapislazuli-Griff in Form eines Auges und einer Klinge aus einer metallenen Silberfeder. Wenn man mit dem Dolch eine fliegende Kreatur verwundet, nimmt er ihr die Fähigkeit zu fliegen und verleiht sie stattdessen dem Träger für einen Tag. Damit ein menschengroßer Träger fliegen kann, muss er einen menschengroßen Vogel verwunden, oder sogar etwas noch Größeres.

Falls man eine Runde lang in den Ruinen herumwühlt, kann man ansonsten noch geschwärzte Knochen, zerschmetterte Keramik, verkohltes Holz sowie einen interessanten Gegenstand finden (würfle auf die untenstehende Tabelle).

#### 4- DAS SILBERNE LABYRINTH

*Ein Labyrinth, die Luft ist kalt, die Wände und Decke sind aus poliertem Silber, der Boden ein Schimmer von gewelltem, ewig in der Zeit erstarrtem Blut. Das Blut wird unter euren Füßen flüssig. Als die Wellen davonrollen, halten sie in der Zeit inne.*

Das einzige Licht hier ist das, welches die Abenteurer mitgebracht haben. Die polierten Wän-

W6	FUND	INFO
1	Silbernes Besteck, das zu einem Stück zusammengeschmolzen ist	W3 Silber wert
2	Zerstörter Wandteppich einer schillernden Dämonenkönigin	W3 Kupfer wert, für den richtigen Sammler auch W6 Silber
3	Zerbrochenes magisches Siegel	Nutzlos
4	Dämonenknochen-Klinge	Werte wie ein Langschwert, mit W10 Artefaktwürfel gegen Dämonen
5	Wunderschön mutierte Schädel	W6 Gold wert für den richtigen Zauberer
6	2W6 Silbermünzen mit Pfauenaugen	Du könntest schwören, du hast ein Auge blinzeln sehen.



de und Decke sorgen dafür, dass ihre Lampen weithin leuchten. Im Labyrinth patrouillieren Glastiger, im Zentrum stehen die Silberne Tür und der Schmelztiegel von Quet-Faeren.

**ZEIT:** Die Zeit friert in dem Labyrinth mehr als ein paar Meter von einem aktiven, lebenden Wesen entfernt ein. Nur die Glastiger sind immun gegen diesen Effekt. Projektile bremsen ab und halten in der Luft an, das heißt, hier können keine Fernkampfwaffen eingesetzt werden. Warmer Atem wird in der kalten Luft zu Nebel und friert in der Zeit ein. In einigen Gängen hängen die Spuren alten Atems in der Luft.

**DIE LEICHEN:** Über das Labyrinth verstreut liegen die Leichen von Abenteurern, erstarrt im Moment ihres Todes. Aus der Ferne sehen sie wie wahnsinnige Wachfiguren oder verstörende moderne Kunstwerke aus; zusammengesackt, halb gefallen, aufgerichtet, alle mit einem Ausdruck des Grauens und schrecklichen Schmerzes. Falls die Abenteurer sie berühren, brechen die Leichen in Echtzeit in sich zusammen. Frisches Blut rinnt aus ihren Wunden, Gliedmaßen fallen zu Boden und die Schwerkraft greift wieder.

Jeder von ihnen weist ähnliche Verletzungen auf: Bisse eines großen Raubtiers, meist hinten im Nacken, oft ist die Wirbelsäule gebrochen. Die Leichen haben verschiedene Klauen- und Bissspuren, Wunden vom Verteidigungskampf und zersplitterte Schilde.

**DER SCHMELZTIEGEL VON QUET-FAEREN:** Ein Kunstwerk aus Glas, gefroren in der Zeit, das nur lebendig wird, wenn sich Quet-Faeren jedem einzelnen Teil nähert. In dem großen Bereich steht ein Töpferofen, brodelnde Schmelztiegel mit geschmolzenem Glas, lange Rinnen und Rohre, um das Glas zu gießen, zerbrochene Teile unfertiger Tigergussformen und eine neue Gussform, die gerade geschnitzt wird. Hier steht auch eine Tür, die mit ei-

nem Pfauenauge markiert ist (verschlossen – Quet-Scyre im Giftgarten hat den Schlüssel). Ein Schwall hellroten, geschmolzenen Glases ist vor der Silbernen Tür erstarrt wie vulkanischer Regen, der sich wieder aktiviert und herabfällt, wenn man sich ihm nähert (würfle auf BEWEGEN, um nicht mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 2 [stumpfer Schlag] getroffen zu werden).

- ❖ **KREATUREN:** Die Glastiger und Quet-Faeren.
- ❖ **SCHATZ:** Argento, die Versilberte Krähe (die von Quet-Faeren getragen wird). Ein winziges silbernes Krähenskelett, das als Anhänger an einer Silberkette getragen wird. Die Glieder der Silberkette sind zu kleinen Buchstaben geformt, die die Worte „argentowachauf“ bilden.

Sprich „Argento, wach auf!“ und er wächst auf die Größe einer normalen Krähe an, ist jedoch immer noch ein Skelett aus Silber. Er verhält sich nun wie ein Haustier und ist loyal gegenüber jedem, der die Kette trägt. Er benötigt weder Nahrung noch Schlaf, kann fliegen und sprechen, wobei er das Vokabular eines Kleinkinds hat sowie eine eingeschränkte Syntax.

Abgesehen davon, dass er ein ungewöhnliches und nützliches Haustier ist, kann Argento einmal pro Woche in das Land der Toten fliegen, um dort einer Person eine Frage zu stellen. Dies funktioniert wie der Zauber Mit den Toten sprechen, nur, dass man sich nicht in der Nähe des Toten befinden muss. Der Inhalt der Frage ist durch Argentos Wortschatz und Syntax beschränkt. Wie in jedem echten Gespräch gibt es keine Garantie, dass der Tote interessiert, wohlwollend oder ehrlich ist.

**DER SCHLÜSSEL:** Wenn Argento auf normale Größe anwächst, wächst auch der



Schlüssel um seinen Hals mit. Diesen Schlüssel ziert das Symbol eines Baums. Er öffnet die Silberne Tür zum Giftgarten.

## 5. DER GIFTGARTEN

*Heiße, berauschende Luft flirrt im goldgefärbten Licht. Fette Bienen summen und gläserne Glocken erklingen. Kräftig gebundene Blumen und üppige Pflanzen in tausend Farben stehen dicht gedrängt in eingezäunten Beeten, zwischen denen schmale Wege hindurchführen.*

Durch den Garten verlaufen viele verzweigte Wege, doch alle führen in das Zentrum und die Stube von Quet-Scyre.

Falls die Abenteurer einen Wurf auf ÜBERLEBEN schaffen, werden sie schnell bemerken, dass jede Blume, Ranke, jeder Pilz und jedes Blatt giftig sind. Ein GIFTMISCHER kann hier jede Pflanze finden, die er braucht, falls er lange genug sucht – und falls er es wagt, sich mit den Echsenvögeln anzulegen.

**DIE STUBE VON QUET-SCYRE:** Zwischen den Blumenbeeten befindet sich ein offener Platz, auf dem eine Reihe niedriger Holzbänke mit primitiver alchemistischer Ausrüstung stehen: Stößel und Mörtel, Schüsseln, Gläser, Kellen, Rührstäbe und Löffel. Daneben steht ein einfaches Holzbett und überall verstreut finden sich mehrere Bienenstöcke. Quet-Scyre bewegt sich furchtlos zwischen den Bienen. Jede Form von Gewaltanwendung würde sie mit Sicherheit aufscheuchen oder stören. Hier steht eine silberne Tür, die mit einem Pfauenaugen markiert ist (verschlossen, Argento im Silbernen Labyrinth hat den Schlüssel). Dahinter liegt das Schiff mit den Bernsteinflügeln.

- ❖ **KREATUREN:** Quet-Scyre. Echsenvögel. Die Giftsaugenden Bienen.
- ❖ **SCHATZ:** Der Silberring und der Gifthonig.

**DER SILBERRING.** Der Ring hat die Form einer gebogenen Feder, die zu einem Reif geformt ist, um sie an einem Finger zu tragen. Er passt sich stets der Größe seines Trägers an. Einmal angelegt, kann man den Ring nicht mehr abnehmen. Nur eine andere Person kann ihn entfernen.

Falls ein vernunftbegabter Humanoider ihn anzieht, verwandelt der Ring die Person in einen Vogel. Kleidung und Ausrüstung des Trägers werden nicht mitverwandelt. Falls man ihn einem Vogel anzieht, verwandelt der Ring ihn in einen Menschen. Er wird intelligent, kann sprechen und er erhält ein grundlegendes Verständnis davon, wie man sich als Mensch bewegt und verhält.

Die Verwandlung passt sich der Natur oder dem Charakter desjenigen Wesens an, das verwandelt wird, das heißt, ein Schurke wird etwa zu einer Elster und ein Adler zu einem Kämpfer.

Die Verwandlung bricht ab, sobald der Ring abgenommen wird.

**DER GIFTHONIG.** Der Honig, den die Bienen von Quet-Scyre herstellen, gehört zu den tödlichsten Substanzen der Erde. Anders als andere Gifte kann er für lange Zeit gelagert werden und schmeckt hervorragend. Er ist ein tödliches Gift mit Wirksamkeit 9.

## 6. DAS SCHIFF MIT DEN BERNSTEINFLÜGELN

*Die silberne Tür führt zu einem Schiff, das in einem wilden, unendlichen Himmel schwebt. Der Boden ist nicht sichtbar. Schaut man nach oben oder unten sieht man nur endlose Schichten aus indigoblauen und zinnoberroten Stürmen. Stabglänzende, azurfarbene Blitze zucken zwischen Wölkentürmen auf und Lichtpulse leuchten wie Magnesiumfunken aus dem Inneren der emporragenden Schlotte.*



Die Blitze von statischer Elektrizität schlagen Bögen und fließen durch das Schiff in einer ewigen pulsierenden Welle. Den Abenteurern stehen die Haare zu Berge und Funken knistern zwischen ihren Rüstungsplatten. Menschen fühlen sich außer Atem, sei es aufgrund der Höhe oder einer leicht anderen Atmosphäre.

Jeder, der in dieser Umgebung eine Metallwaffe herausholt oder führt, erhält einen schweren elektrischen Schlag, was als Angriff mit fünf Basiswürfeln und Waffenschaden 1 gilt (untypischer Schaden).

**DAS SCHIFF:** Das Gefährt sieht in etwa aus wie ein Segelschiff, nur dass es Flügel aus Bernstein anstelle von Segeln hat. Die Flügel sind mit Drähten versehen und mit einem riesigen Motor im Innern des Rumpfes verbunden. Es ist mit einer Terrakotta-Besatzung bemannt. Am Steuerrad des Schiffes steht ein Tonkapitän, dessen Körper wie eine Kapitänsuniform geformt ist, sein Gesicht zieren ein prächtiger Schnurrbart und ein abschätziger Blick. Um seinen Hals hängt ein Silberner Schlüssel, auf dem ein Schiff eingepägt ist. Der Schlüssel öffnet die Silberne Tür am Ende der Kette. Die Mannschaft und der Kapitän sind gänzlich still. Sie ignorieren die Abenteurer, solange sie nicht die Führung des Schiffes stören oder versuchen, die Kurbel zu betätigen. Dann werden sie angreifen.

**DER MOTOR:** Seine Funktionsweise übersteigt den Horizont der Abenteurer. An der Seite des Motors befindet sich eine Kurbel mit einem isolierten Griff, so groß, dass es zweier Personen bedarf, ihn umzulegen. Darin gesichert hängt eine gigantische Kupferkette wie die Kette eines Ankers.

**DIE KETTE:** Am Ende der Kette hängt eine silberne Tür, die wie ein Senklot zwischen die Gipfel der Sturmwolken herabgelassen ist. Die Abenteurer können gerade so das Zeichen des

Pfauenauges erkennen. Blitze zucken durch die Wolken und schlagen in der Tür ein. Dabei summen und knistern sowohl der Motor als auch die Bernsteinflügel. Das Schiff hebt spürbar ab, und die Tür wird heraufgezogen, weg von dem Sturm. Dann senkt sich das Schiff langsam wieder hinab zum Sturm.

**DIE TÜR HERAUFZIEHEN:** Falls die Abenteurer versuchen, die Kurbel zu bedienen, um die Tür heraufzuziehen, passieren zwei Dinge:

- ❖ Das Schiff verliert seinen Antrieb und beginnt zu sinken.
- ❖ Die Terrakotta-Besatzung versucht, sie aufzuhalten.

Sie müssen die Tür schnell genug hochziehen, um sie betreten zu können, bevor das Schiff in den Sturm hinabfällt. Außerdem müssen sie an den Schlüssel herankommen, den der Tonkapitän um seinen Hals trägt. Hinter der Tür befindet sich der Nebelthron.

- ❖ **KREATUREN:** Die Terrakotta-Besatzung.
- ❖ **SCHATZ:** Der Bernstein, aus dem die wunderschönen Flügel des Schiffes gemacht sind, ist sehr wertvoll (2W6 Silber pro Inventarplatz) und man kann ihn leicht abschlagen. Je mehr man jedoch davon entfernt, desto tiefer sinkt das Schiff.





## 7. DER NEBELTHRON

*Ein Thronsaal, der von silbernen Türen umringt und von einer Kristallglocke bedeckt ist. Um die Glocke herum brennt ein fremdartiger Nebel. Azurfarbene Zyklone wirbeln unendlich langsam herum, schleibende indigoblau Tsunamis türmen sich hinauf in tannengrüne Wolken, zinnoberrrote Wellen auf silberner See. Alles still. Alles blickt. Jeder Sturm hat ein Auge im Zentrum. Jedes Auge scheint auf den Saal gerichtet zu sein. Auf einem Absatz aus poliertem Obsidian steht ein zersprungener Kristallthron. Auf dem Thron sitzt der Körper der Dämonenkönigin.*

**DIE TÜREN:** Jede silberne Tür ist mit einem Pfauenauge markiert. Von dieser Seite aus sind alle unverschlossen.

1. Zur Außenseite des Turms in die „wirkliche Welt“.
2. Zum Schiff mit den Bernsteinflügeln (Die Abenteurer sind durch diese Tür hierhergelangt).
3. Zum Zentrum des Giftgartens.
4. Zum Zentrum des Silbernen Labyrinths.
5. Zur Tür aus dem Giftgarten in die Stadt der Schwarzen Holme.
6. Zur Tür aus dem Silbernen Labyrinth in die Stadt der Schwarzen Holme.

**DER THRON:** Der unheimliche Nebel spiegelt und bricht sich im Glas des Throns, als würden die „Augen“ dieser interstellaren Wolken ihn von innen erfüllen und beobachten.

❖ **KREATUREN:** Die Dämonenkönigin.

## MONSTER UND NSC

Die Monster und NSC, denen die Abenteurer im Turm der Quetzal begegnen können, sind im Folgenden beschrieben.

### GRUMIS UND NACHTRAPP, VERNUNFTBEGABTE DÄMONEN

Wie riesige, monströse Vögel. Herrlich in ihrer Schönheit. Bedauerlich in ihrem tristen Zerfall. Furchterregend in ihrer mörderischen Schnelligkeit.

Riesige dämonische Pfauen, gekreuzt mit Archaeopteryx und Paradiesvögeln, aufgedunsen und mutiert, dann mumifiziert und ausgestopft, und doch noch lebendig.

Grumis und Nachtrapp haben die Persönlichkeit von seltsamen, unheimlichen alten Männern, die seit einem Jahrhundert zusammen in einem Raum eingesperrt sind. Ihre Stimmen sind nur ein heiseres Flüstern und ihr Lachen klingt wie eine hustende Ziege.

Sie werden nicht aufhören zu sprechen und sich auch dann noch, oder gerade dann, mit den Abenteurern unterhalten, wenn sie miteinander kämpfen. Der Tonfall ihrer Stimme ändert sich nie. Egal, wie heftig die Gewalt wird, sie reden, als würden sie einen unbekanntem Dichter in einer Bibliothek besprechen. Sie werden niemals hörbar verärgert.

**STÄRKE 12, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 5, EMPATHIE 2**

**RÜSTUNGSSCHUTZ:** 4 (dickes Fell)

**MONSTER:** Die dämonischen Vögel sind Monster und folgen den Regeln von Seite 73 im *Spielleiter-Handbuch*. Jeder von ihnen kann einen Monsterangriff pro Runde ausführen.



## W6 MONSTERANGRIFF

- 1. SCHLAGENDES ARGUMENT!** Der Dämonenvogel bringt ein Argument dafür hervor, den Abenteurer hindurchzulassen, während er gleichzeitig auf einen unglücklichen Abenteurer zustürmt. Führe einen Angriff mit zehn Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag) durch. Bei einem Treffer wird das Opfer zu Boden geworfen.
- 2. DURCHBOHENDER KONTER!** Während der Dämonenvogel versucht, einen Abenteurer aufzuschlitzen, diskutiert er mit seinem dämonischen Partner über ein unwichtiges Argument. Führe einen Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde) durch.
- 3. STURM DER GEDANKEN UND KLAUEN!** In einem unverständlichen Bewusstseinsstrom schwafelt der Dämonenvogel über die Abenteurer oder den Zustand der Welt, während er nach zwei Abenteurern in NAHER Distanz krallt. Führe einen Angriff gegen jeden der beiden mit sieben Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde) durch.
- 4. GEDANKENVERLORENER BISS!** Der Dämon denkt offenbar über etwas Tiefgründiges nach, während er einen Abenteurer mit seinen messerscharfen Zähnen beißt. Führe einen Angriff mit neun Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde) durch.





**5. SCHLAGKRÄFTIGER GELEHRTENWITZ!** Der Dämonenvogel erzählt einen sehr trockenen Witz und gackert irre, während er den nächsten Abenteuerer mit voller Kraft angreift. Führe einen Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag) durch.

**6. AUSLADENDE EINLADUNG!** „Na, mach schon, wir halten dich nicht auf!“, ruft der Dämonenvogel, während er gleichzeitig alle Abenteuerer in NAHER Distanz angreift. Führe separate Angriffe gegen jedes Opfer mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde) durch. In seinen Augen liegt ein Hauch von Reue.

## DIE ASCHEGEISTER

Der Wind kreischt und die blutgetränkte Asche formt menschliche Gestalten, als wären sie von der wütenden Luft zum Leben gekocht worden.

Sie erscheinen in Gruppen. Jeder Geist versteckt sein Gesicht, entweder mit einem Arm oder indem er seine Hände vor das Gesicht hält. Sie rennen, durchdringen sich, taumeln und schreien auf.

Dies sind die Geister jener Menschen, die für den Bau der Stadt geopfert wurden. Ihr Blut wurde mit dem Lehm vermischt, um die Ziegelsteine zu formen.

### STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 2

**FERTIGKEITEN:** Auskundschaften 4, Schleichen 2

**KÖRPERLOS:** Die Aschegeister können nur durch Feuer oder Magie verletzt werden. Selbst wenn ein Geist geschlagen ist, wird er nur für einen Tagesabschnitt verbannt und kehrt dann wieder zurück. Der Zauber UNTOTE BANNEN kann sie dauerhaft zerstören, einfacher ist es jedoch, wenn man ihre Hände von ihren Gesichtern wegzerrt (mit einem erfolgreichen FESTHALTEN-Angriff). Ihre Gesichter sind gezeichnet von Qual und Untergang, und ihre Augen endlose Löcher, doch falls man ihrem Blick standhält, schreien sie auf und verschwinden.

**WÜRGEANGRIFF:** Die Aschegeister greifen an, indem sie sich mit ihrer dunklen Umräumung auf Abenteuerer in NAHER Reichweite stürzen, und würgen sie mit ihrer Asche-gestalt zu Tode. Führe einen Angriff mit sechs Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (untypischer Schaden) durch. Dies gilt als Monsterangriff und hängt damit nicht von der Stärke des Geistes ab.

## DIE BUCKLIGEN WÖLFE

Wie ausgehungerte Wölfe mit kurzen Schnauzen und gekrümmten Buckeln. Sie heulen, murmeln wie Menschen, schleichen außer Schussreichweite umher und lecken an zersprungenen nassen Backsteinen.

Die wenigen überlebenden und mutierten Nachkommen der Überlebenden der brennenden Stadt. Sie schleppen Beute weg und setzen ihre Greifhände sowie ihre Zähne ein, um einen erlegten Gegner in Stücke zu reißen.

Die Wölfe sind ängstlich, greifen jedoch jeden Abenteuerer an, der von der Gruppe getrennt wurde. Sie werden auch versuchen, Nachzügler anzugreifen, falls die Abenteuerer im Kampf mit anderen verwickelt sind.

### STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 5

**FERTIGKEITEN:** Auskundschaften 3, Schleichen 2

**BEWEGUNG:** 2

**RÜSTUNGSSCHUTZ:** keinen

**KLAUENANGRIFF:** Acht Basiswürfel und Waffenschaden 1 (Schnittwunde). Dies zählt als Monsterangriff und hängt damit nicht von der Stärke des Wolfes ab.

**BISSANGRIFF:** Sieben Basiswürfel und Waffenschaden 2 (Schnittwunde). Dies zählt als Monsterangriff und hängt damit nicht von der Stärke des Wolfes ab.





## DIE GLASTIGER

Wie eine perfekte, lebensgroße Skulptur eines Tigers, die zum Leben erwacht ist. Unermüdlich, zeitlos und durchdrungen mit der Heimlichkeit und dem Jagdgeschick seines tierischen Vorbilds.

Die Glaskreaturen sind in dem grellen, spiegelnden Labyrinth, in dem jedes Bild unendlich reflektiert wird, fast unmöglich zu sehen.

Ihre Jagdtaktik gleicht der eines echten Tigers. Wenn sie ihrem Ziel gegenüberstehen, ziehen sie es vor, nicht direkt loszustürmen. Stattdessen greifen sie lieber von hinten an und stürzen sich auf die letzte Person einer Gruppe. Sie beißen dabei in die Halswirbelsäule, direkt unterhalb des Schädels.

Auf ihren Streifzügen geben die Tiger ein dumpfes, rhythmisches „pling, pling“ von sich. Wenn sie zum Sprung ansetzen, kratzen ihre Krallen manchmal leicht über das gefrorene Blut.

**STÄRKE 10, GESCHICKLICHKEIT 5**

**FERTIGKEITEN:** Auskundschaften 4

**BEWEGUNG:** 2

**RÜSTUNGSSCHUTZ:** Keiner gegen STUMPFE Waffen, 10 (Glashaut) gegen alle anderen Schadensarten.

**AUS GLAS GEMACHT:** Wenn eine STUMPFE Waffe bei einem einzigen Angriff 3 oder



mehr Schaden anrichtet, zerschellt der Glastiger gänzlich.

**MONSTER:** Die Glastiger sind Monster und folgen den Regeln auf Seite 73 im *Spielleiter-Handbuch*.

## W6 MONSTERANGRIFF

- 1. ZERFLEISCHENDER ANGRIFF!** Der Glastiger springt auf sein Opfer und zerreit es mit seinen scharfen Klauen. Das Opfer wird mit acht Basiswrfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde) angegriffen.
- 2. ZU TODE GESCHTTelt!** Die Kreatur springt eine Abenteurerin an, beit sie und schttelt die rmste hin und her, bis sie sie schlielich wie eine alte Puppe beiseite wirft. Wrfle fr den Angriff acht Basiswrfel und Waffenschaden 1 (Schnittwunde). Ist der Angriff erfolgreich, wird das Opfer in NAHER Distanz hingeworfen und ist liegend.
- 3. SPRUNGANGRIFF!** Der Glastiger springt auf eine Abenteurerin in NAHER Reichweite. Wrfle fr den Angriff acht Basiswrfel und Waffenschaden 1 (Schnittwunde). Ist der Angriff erfolgreich, wird das Opfer zu Boden geworfen und der Glastiger fhrt sofort einen zustzlichen Angriff (acht Basiswrfel und Waffenschaden 2, Schnittwunde) auerhalb der normalen Kampfreiherfolge durch. Dem zustzlichen Angriff kann man nicht AUSWEICHEN.
- 4. FESTGEBISSEN!** Der Glastiger schnappt nach dem Arm oder Bein einer Abenteurerin und verbeit sich mit seinem Kiefer in einem mrderischen Griff. Wrfle fr den Angriff mit sieben Basiswrfeln und Waffenschaden 2 (stumpfer Schlag). Bei einem Treffer ist die Abenteurerin FESTGEHALTEN.
- 5. BRUTALER BISS!** Mit einem Brllen strzt sich der Glastiger auf den nchsten Abenteurer und beit ihn

mit all seiner Kraft. Fhre einen Angriff mit neun Basiswrfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde) durch. Man kann dem Angriff AUSWEICHEN.

- 6. NACKENBEISSER!** Der Glastiger entdeckt einen Schwachpunkt und greift eine Abenteurerin an, indem er sie in die Wirbelsule, direkt unter ihrem Schdel, beit und versucht sie zu tten. Wrfle fr den Angriff elf Basiswrfel und Waffenschaden 2 (Schnittwunde). Der Angriff kann PARIERT werden. Aufgrund der furchterregenden Begegnung erleidet die Abenteurerin zustzlichen Schaden an ihrer Empathie in Hhe des halben (aufgerundeten) Schadens.

## QUET-FAEREN – DIE ERSCHAFFERIN DER GLASTIGER

Eine halbelfische Jugendliche, die Lumpen trgt. Ihre Arme und Hnde vernarbt und verbrannt von der stndigen, obsessiven Arbeit. Sie trgt Argento, die Versilberte Krhe, um ihren Hals.

Quet-Faeren besteht aus Angst, die der Zauberin Quetzl entsprungen ist. Sie frchtet alles und jeden. Sie ist vllig unschuldig und nur von dem Wunsch getrieben, sich selbst zu beschtzen. Sie wird den Abenteurern niemals freiwillig vertrauen.

Vor langer Zeit haben sich Quet-Faeren und Quet-Scyre verschworen, um die Dmonenknigin zu tten und ihre Stadt niederzubrennen. Zwar gelang es ihnen, sie in ihrem Krper zu fangen, doch konnten sie ihren Geist nicht zerstren. Oder vielleicht wollten sie es auch nicht, da sie selbst aus Teilen ihrer Seele erschaffen sind, und wenn sie endlich vollkommen stirbt, werden auch sie aufhren zu sein.

**STRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 4**

**FERTIGKEITEN:** Manipulation 3, Schleichen 2, Menschenkenntnis 2, Heilen 2



## QUET-SCYRE – DIE GIFTESSERIN

Eine uralte Frau in einem einfachen Gewand. Ihre langen, langen Haare wie der weißeste Schnee, ihre durchbohenden Augen wie blassblauer Himmel, ihre Haut wie feines Porzellan. Sie ist freundlich, einfach und ruhig und trägt einen einzelnen silbernen Ring und einen Schlüssel an einer Halskette. Quet-Scyre ist das Gewissen der Zauberin Quetzel, das durch Zauberkunst von ihr getrennt wurde und die Form eines Lebewesens hat. Sie kann nur Gift essen, ohne das sie verhungern würde. Der Garten ist ihre Speisekammer.

Quet-Scyre ist durch und durch gut. Sie wird ihren silbernen Ring nicht freiwillig hergeben, da sie glaubt, die Abenteurer würden Quetzel unweigerlich freilassen. Wird sie angegriffen, werden die Echsenvögel sie verteidigen. Falls der silberne Ring jemals von ihrem Finger entfernt wird, tot oder lebendig, verwandelt sie sich in einen wunderschönen, reinweißen Paradiesvogel.

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

**FERTIGKEITEN:** Menschenkenntnis 4, Heilen 4, Wissen 3

**AUSRÜSTUNG:** Der silberne Schlüssel. Dieser Schlüssel trägt das Symbol eines Labyrinths eingeprägt. Er öffnet die Silberne Tür in das Silberne Labyrinth.

**REIN UND GUT:** Quet-Scyre ist das verbannte Gewissen von Quetzel und durch und durch gut. Da sie derart rein ist, kann sie die Abenteurer leicht durchschauen und kann nicht MANIPULIERT werden. Sie ist außerdem immun gegen Zauber, die gegen den Verstand oder die Empathie gerichtet sind. Mehr dazu unter „Eine gute Frau“ weiter unten.

## ECHSENVÖGEL

Schöne, trutzhahn große Dinosaurier mit gefiederten Armschwüngen und langen Schwänzen. Ihre Schuppen und ihr Gefieder schillern in prächtigen Farben, doch der Garten ist derart grell und bunt, dass sie hier sehr effektiv getarnt sind.

Die Echsenvögel folgen den SC durch das Unterholz. Sie verteidigen sowohl die Blumen als auch Quet-Scyre. Ihr Biss ist giftig.

**STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 5**

**RÜSTUNGSSCHUTZ:** 3 (dickes Fell)

**BISSANGRIFF:** Sieben Basiswürfel und Waffenschaden 1 (Schnittwunde). Ist der Angriff erfolgreich, wird das Opfer mit einem lähmenden Gift mit Wirksamkeit 7 getroffen. Dies gilt als Monsterangriff und hängt deshalb nicht von der Stärke der Echsenvögel ab.

## DIE GIFTTSAUGENDEN BIENEN

Fette, brummende, schwer beladene Bienen mit Streifen wie das Schimmern von ausgelauften Öl.

Die Bienen sind nicht aggressiver als normale Bienen, doch falls ihre Bienenstöcke zerstört werden, greifen sie jeden außer Quet-Scyre an. Ihr Stich ist giftig.

**STÄRKE 6**

**SCHWARM:** Die Bienen bilden einen Schwarm und jeder Angriff gegen sie verursacht immer nur einen Punkt Schaden.

**GIFTIGER STICH:** Der Bienenschwarm greift mit seiner aktuellen Stärke, Waffenschaden 1, an. Ein Opfer, das 1 Punkt Schaden oder mehr erhält, erleidet die Auswirkungen eines lähmenden Gifts mit Wirksamkeit 6.



## DIE TERRAKOTTA-MANNSCHAFT

Diese Wesen sind aus rotem Ton gemacht und zu Menschen geformt. Sie sind golden angemalt, mit Eisenpyrit aus dem ausgestoßenen Atem fliegender Titanen, und Grün, mit Verdigris aus außerirdischen, alchemistischen Stürmen, und ihre Bernsteinaugen flackern.

### STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 2

**FERTIGKEITEN:** Auskundschaften 3, Nahkampf 2

**STOSSANGRIFF:** The Die Terrakotta-Soldaten nutzen die STOSSEN-Aktion und versuchen, die Abenteurer vom Schiff zu drängen.

**UNZÄHLBAR:** Falls ein Mitglied der Terrakotta-Mannschaft zerstört wird, erhebt sich ein neues. Man kann sie nicht besiegen, nur fliehen.

## DIE DÄMONENKÖNIGIN

Umgeben von den Schatten von Vögeln, die in einem Schwarm um sie herum miteinander kämpfen und aufeinander einhacken. Federn, die herabfallen wie Saphirstaub.

Ihr Körper scheint mumifiziert, aber intakt. Gekrönt von einem lebenden Heiligenschein, wie Miniatur-Polarlichter. In ihren Hals ist ein Lächeln geritzt, getrocknetes Blut wie eine Halskette. Ihre Maske aus Saphir hängt leicht lose, in ihrem Schatten scheint der matte Glitzer eines getrockneten toten Auges zu zwinkern. Ein gerades silbernes Schwert hängt aus ihrer offenen Hand herab. Die andere Hand ruht auf einem Smaragdbuch auf ihrem Schoß. Ihre Brust wurde im Kampf aufgerissen – im Innern kann man den schwarzen Edelstein erkennen, der ihre Seele enthält.

### STÄRKE 24, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 4, EMPATHIE 3

**FERTIGKEITEN:** Auskundschaften 5, Menschenkenntnis 4, Manipulation 4

### RÜSTUNGSSCHUTZ: 6 (mumifizierte Haut)

**GEGEN GESCHOSSE GESCHÜTZT:** Jedes feste Geschoss, das auf Quetzal abgefeuert wird, verwandelt sich im Flug in einen Vogel, kreist um sie herum, fliegt zurück zum Schützen und wandelt dann im letzten Moment wieder zum ursprünglichen Geschoss zurück. Alle Angriffe mit einem Geschoss verfehlen Quetzal und treffen stattdessen den Angreifer.

**UNSTERBLICH:** Die Dämonenkönigin kann nicht mit normalen Mitteln getötet werden. Selbst wenn sie Gebrochen ist, steht sie nach einer Runde (15 Minuten) mit voller Stärke wieder auf. Man kann sie nur dann richtig töten, wenn man den Schwarzen Edelstein zerstört (siehe unten).

**SCHATZ:** Die Dämonenkönigin trägt die folgenden Gegenstände:

- ❖ **DER SCHWARZE EDELSTEIN.** Jeder, der den Edelstein berührt, kann von Quetzal besessen werden (siehe das Ereignis zum „Fluch des Schwarzen Edelsteins“). Falls der Besessene von dem Edelstein getrennt wird, muss Quetzal diesen Körper verlassen. Wird der Schwarze Edelstein zerstört, stirbt sie. Um den Edelstein zu zerstören, müssen die Abenteurer Quetzal ENTWAFNEN oder ihn ihrem Gebrochenen Körper entreißen, um dann den Edelstein mit einem einzigen Schlag mit 4 oder mehr Schadenspunkten zu vernichten.
- ❖ **DAS LANGSCHWERT NARSIKA.** Narsika liebt Schönheit und hasst Hässlichkeit. Sie ist ein Langschwert mit einem W10-Artefaktwürfel und kann die Rüstung von allem Hässlichen ignorieren (SL-Entscheid). Quetzal kann die glänzende Oberfläche von Narsika auch nutzen, um gezielte Zaubereffekte mit einer PARADE abzuwehren. Andere Träger des Schwertes können dies auch, aber nur, wenn Narsika sie nicht verabscheut. Falls sie sich nicht in Quetzels Händen befindet, wird es beständig versuchen, seinen Besitzer dazu zu überreden, alles zu zerstören oder



abzuwerten, was es als hässlich erachtet, und so schön und prächtig zu werden, wie nur irgend möglich. Mit einem hässlichen Besitzer wird Narsika nicht sprechen, und wenn er es in die Hand nimmt, wird es scheinbar rostig und alt.

❖ **DAS SMARAGDBUCH.** Dies ist ein Zauberbuch (siehe Seite 122 im *Spieler-Handbuch*), das W6 zufällige Zauber des Dritten Auges und Blutmagie-Zauber enthält. Es ist zudem sehr gut geschützt und verwandelt jeden, der es öffnet, ohne zuvor **MAGIE BANNEN** zu wirken, in ein grünes Huhn. Um die Verwandlung zu beenden, muss das Buch zerstört werden.

❖ **DIE AUGENFÖRMIGE SAPHIRMASKE.** Unfassbar teuer und äußerst beeindruckend. Jeder Zauberer, der sie trägt, sieht geheimnisvoll, mächtig und seltsam aus. Intelligente Dämonen werden ihren Träger fürchten, bis sie merken, dass sich dahinter nicht Quetzel verbirgt. Und selbst dann werden sie wachsam sein, da sich dahinter die Person befinden könnte, die Quetzel getötet hat. Dies ist kein magischer oder spielmechanischer Effekt, sondern die Folge der dunklen Geschichte der Dämonenkönigin.

## W6 MONSTERANGRIFF

1. **DÄMONISCHES DOUBLE!** Quetzel beschwört einen dämonischen Doppelgänger aus dem Schatten einer Abenteurerin. Diese Kreatur sieht genauso aus wie das Opfer und hat dieselben Werte, ist jedoch zutiefst böse und kann niemals die Wahrheit sagen. Sie wird versuchen, die Abenteurerin zu töten und ihr Leben zu übernehmen. Sie verschwindet auch nicht, wenn Quetzel stirbt, und muss unabhängig von ihr zerstört werden.

2. **SCHWERKRAFTWECHSEL!** Quetzel dreht in ihrem Umkreis die Schwerkraft um. Alle Abenteurer in NAHER Reichweite „fallen“ W6+6 Meter zur Decke herauf, wo sie scheinbar auf dem Nebel wandeln.

3. **SPRENGENDER SCHREI!** Quetzel schreit. Der Nebel über der Kuppel kocht. Alle Abenteurer in NAHER Reichweite müssen einen **FORDERNDEN (+1)** Wurf auf Menschenkenntnis ablegen, sonst werden sie für eine Runde aus ihren Körpern gesprengt, wodurch sie ihre Handlungsfähigkeit verlieren. Wenn mehrere Abenteurer davon betroffen sind, kehren sie in zufällige Körper zurück.

4. **IRISIERENDES, MUTIERENDES FEUER!** Quetzel schleudert einen mächtigen magischen Bolzen aus grünem Feuer, welcher W6 Punkte Schaden (untypisch) verursacht oder ein zufälliges Körperteil in eine vogelartige Form mutiert. Das Opfer kann sich aussuchen, ob es den Schaden oder die Mutation nimmt. Die Mutationen verschwinden mit Quetzels Tod nicht.

5. **NARSIKAS ZORN!** Die Dämonenkönigin lässt das Schwert Narsika singen und führt einen blitzschnellen Schlagangriff gegen zwei Abenteurer durch. Führe einen Angriff mit zehn Basiswürfeln und einem W10-Artefaktwürfel (Schnittwunde) durch. Falls das Opfer verletzt wird, wird es für W3 Tage von Selbsthass befallen, wodurch keine Regenerierung der Empathie möglich ist.

6. **DER SCHRECKLICHE ANBLICK DES ABGRUNDS!** Die Abenteurer können ein seltsames pulsierendes Geräusch hören, bevor das riesige schwebende Auge in der Dunkelheit hinter der Dämonenkönigin sie plötzlich anstarrt. Führe einen Horrorangriff mit zehn Basiswürfeln gegen alle Abenteurer in NAHER Reichweite durch.



## EREIGNISSE

Im Turm der Quetzel können viele Ereignisse stattfinden. Im Folgenden sind einige Vorschläge aufgelistet.



## DIE GRAUENVOLLEN GEISTER

Während die Abenteurer die Stadt der Schwarzen Balken erkunden, können sie plötzlich ein Rascheln hören und werden schnell von einem Wind aus Asche und Staub umwirbelt, während sie ein seltsames Heulen um sich herum hören. Als der Wind sich legt, sind sie plötzlich von W6+3 Aschegeistern umgeben, die alle ihre Gesichter verbergen und sich mit mörderischen Absichten nähern.

## DIE WÖLFE SCHLEICHEN SICH AN

Jedes Mal, wenn eine der Abenteurerinnen von der Gruppe getrennt wird oder aus irgendeinem Grund angreifbar und ungeschützt ist, stehen die Buckligen Wölfe bereit, ihr Opfer zu zerfleischen. Sie bewegen sich meist in Rudeln mit W6+6 Tieren und versuchen stets, ihre Opfer zu flankieren und sich von hinten anzuschleichen. Ein konzentrierter Angriff der gesamten Abenteurergruppe vertreibt die Wölfe in W3 Runden.

## DIE GUTE FRAU

Die Abenteurer werden im byzantinischen Gewächshaus wahrscheinlich auf Quet-Scyre treffen. Quet-Scyre ist eine alte Frau und das ausgestoßene Gewissen von Quetzel und gänzlich gut. Da sie so rein ist, kann sie die Abenteurer durchschauen und ihre blutigen Schwerter, ihre Rüstung und Rucksäcke voller Schätze verraten, dass sie unmoralische Plünderer sind, keine Helden. Sie ist überzeugt davon, dass die Abenteurer die Dämonenkönigin befreien und der Welt damit keinen Gefallen tun werden. Vermutlich hat sie damit recht. Der einzige Weg, wie man sie davon überzeugen kann, dass die Gruppe aufrichtige Absichten hegt, besteht darin, dass einer von ihnen furchtlos den giftigen Honig isst. Das Gift ist tödlich und hat eine Wirksamkeit von 9. Falls die Abenteuerin dem Gift erfolgreich standhält, ist sie von deren guten Absichten überzeugt. Zumindest für den Moment.

## DAS MÄDCHEN UND DIE GLASTIGER

Wenn die Abenteurer das silberne Labyrinth erkunden, treffen sie früher oder später auf Quet-Faeren. Das Mädchen hat Angst vor Fremden mit Waffen (aus gutem Grund). Sobald sie die Abenteurer erblickt, schreit sie „Nein! Nicht ich!“ und flieht. Dann sagt sie:

„Meine Tiger! Meine Tiger! Wo seid ihr nur?“

Alle verbliebenen Tiger laufen zu ihr und verteidigen sie mit unbarmherziger Macht.

Quet-Faeren ist von Furcht getrieben. Egal, was die Abenteurer sagen oder tun, sie wird bei ihrem Anblick vor Schrecken erschauern. Sie kann ihnen zwischen angsterfüllten Schluchzern Hinweise auf andere Aspekte von Quetzel geben, bevor sie in Ohnmacht fällt. Oder sie rennt einfach weg und versteckt sich in den Tiefen ihres Labyrinths. Sie wird das Labyrinth unter keinen Umständen verlassen.

## DIE MANNSCHAFT ERHEBT SICH

Sobald die Abenteurer versuchen, die silberne Tür am Schiff mit den Bernsteinflügeln hochzuziehen oder sich ihr zu nähern, wird die Terrakotta-Mannschaft zum Leben erwachen. 2W6 Tonkrieger bewegen sich plötzlich auf die Abenteurer zu, ihre Gesichter sind ausdruckslos und bar jeder Emotion. Sie werden einfach nur versuchen, die Abenteurer mit ihrer schier Überzahl über Bord zu werfen, indem sie langsam gegen sie laufen, Schulter an Schulter, und eine Wand aus Ton und toten Gesichtern bilden. Einige werden in ihrem Ansturm niederfallen, andere werden sicherlich durch die Schwerter der Abenteurer zerstört, doch nichts wird sie in ihrem Vorhaben abbringen. Für jedes Mannschaftsmitglied, das zerstört wird, steht ein anderes aus den Tiefen des Schiffs wieder auf. Man kann sie nicht besiegen, nur fliehen oder die silberne Tür durchschreiten.



QUET-SCYRE





## SIE IST ERWACHT!

Es wird passieren. Quetzl, die Dämonenkönigin, wird erwachen und die Abenteurer herausfordern. Schließlich war dies von Anfang an ihre Intention. Quetzl erwacht:

- ❖ falls jemand ihr schwarzes, edelsteinartiges Herz berührt
- ❖ wenn es scheint, als würden die Abenteurer gehen, ohne ihr Herz berührt zu haben
- ❖ falls es einem Abenteurer gelingt, ihren Körper ernsthaft zu beschädigen
- ❖ falls jemand Magie einsetzt, um ihren Körper zu untersuchen

Ihre Absicht ist es:

- ❖ einen neuen, frischen Körper zu besitzen.
- ❖ so viel wie möglich von ihrer Ausrüstung mitzunehmen.
- ❖ Quet-Scyre und Quet-Faeren zu töten.
- ❖ sicherstellen, dass niemand jemals herausfindet, was hier passiert ist (die Abenteurer töten, gefangen nehmen oder auf ihre Seite ziehen).
- ❖ dem Turm zu entkommen.

**DIE FALLENSCHÄTZE:** Die Schätze aus dem Rest des Turms und seiner Umgebung werden sich gegen ihren Besitzer wenden, sobald Quetzl erwacht.

- ❖ **DIE FEDERKLINGE.** Setzt zum Flug an, geht in den Sturzflug, tanzt um ihre Besitzerin und hackt auf sie ein. Ab der ersten Runde der Dämonenkönigin führt die Klinge jede Runde einen Schlagangriff mit sieben Basiswürfeln und Waffenschaden 2 durch. Die Klinge kann nicht beschädigt werden.
- ❖ **ARGENTO DIE KRÄHE.** Wächst zur Größe eines Velociraptors heran und greift die Abenteurer an. Nutze die Werte eines Wyvern (siehe Seite 124 im *Spielleiter-Handbuch*).
- ❖ **DER SILBERRING.** Wickelt sich auf und kriecht wie ein Wurm um den Finger

seines Trägers, wobei er ihn in einen Vogel verwandelt.

Falls Quetzl zerstört wird, nehmen die Gegenstände ein für alle Mal wieder ihre gewöhnliche Gestalt und Effekte an.

## DER FLUCH DES SCHWARZEN EDELSTEINS

Falls eine Abenteurerin den schwarzen Edelstein berührt, ergreift Quetzl sofort Besitz von ihrem Opfer. Die Abenteurerin befindet sich plötzlich in dem schrecklichen mumifizierten Körper der Königin und sieht ihren eigenen Körper unter der Kontrolle der Dämonenkönigin, wie sie den obsidianschwarzen Edelstein aus ihrer Brust entnimmt und lächelt.

- ❖ Der Heiligenschein verschwindet von Quetzels altem Körper, der nun von der Abenteurerin bewohnt wird.
- ❖ In ihrem neuen Körper lädt Quetzl sofort ihre verlorene Stärke wieder auf.
- ❖ Sobald Quetzl einen Monsterangriff in ihrem neuen Körper durchführt, formt sich der Heiligenschein wieder um ihren Kopf.
- ❖ Die Vogelschatten folgen Quetzl, egal, in welchem Körper sie sich befindet.

Quetzels alter Körper kann nicht sprechen, aber er kann sich bewegen. Der Spieler darf sich nicht mit den anderen Spielern am Tisch unterhalten. Darin gefangen zu sein, ist, wie in einem Zombie zu stecken. Das Opfer behält seine Werte und erhält Rüstungsschutz 6 durch die mumifizierte Haut des Körpers.

Der einzige Weg, wie das Opfer wieder in seinen eigenen Körper zurückkehren kann, besteht darin, den Schwarzen Edelstein zu zerstören und Quetzl damit endgültig zu töten. Falls der Körper Gebrochen wurde, während Quetzl ihn besessen hat, bleibt er auch nach der Rückkehr der Abenteurerin in dem Zustand.





ABENTEUERSCHAUPLATZ: Verlies

*Ein weißes Gebäude sticht aus dem dumpfen roten Fels der Wüste hervor. Es zeichnet sich durch eine Kuppel in der Mitte, seeigelartigen Stacheln auf seiner Oberfläche und einem mondartigen Schimmer aus seinen Mauern aus.*

*Die gewaltige, abgestufte Hochebene darunter ist uneben, doch man könnte sie ohne besondere Ausrüstung erklimmen.*

*Näbert man sich, werden einige hoch aufragende Tore zwischen den Stachelreihen sichtbar. Sie sind aus einem marmorartigen Stein gefertigt und bilden drei stilisierte, aber monströse Kreaturen: Eine hundeartig, eine aufgebläht und formlos und eine knorrig und wurmartig. Über ihnen das Abbild eines sanften, unschuldigen Gesichts, vor dem sie alle zurückweichen.*

## HINTERGRUND

Eine Gruft aus hellem, weißem Stein, die auf

einer treppenartigen Hochebene errichtet ist. In ihr befindet sich die Dämonenbrut, vier Geschwister, die nur Augenblicke nach ihrer Geburt in einem gesegneten Gefängnis eingekerkert wurden.



## LEGENDE

*Hier auf der gedrungenen, stufigen Hochebene, umgeben von öder Wüste, stand schon immer ein Gebäude aus stacheligem weißem Stein.*

*Legenden erzählen von einer Dämonenbrut; Geschwister, die ihren unnatürlichen Eltern von einer Sekte von Priestern gestohlen wurden. Im Tode könnten sie als wahre Dämonen wiedergeboren werden, also wurden sie lebend gefangen genommen und an dem einzigen Ort eingesperrt, der heilig genug war, sie zu bannen.*



*Nun sind die vier für die Ewigkeit in der Lichten Gruft verdammt. Kein Dämon kann sich ihrem Licht nähern und alle Sterblichen, die es gewagt haben, das Grab aufzusuchen, sind nicht zurückgekehrt.*

*Über die Kraft, die die Dämonen gebannt hält und die Brut unterworfen hat, wird viel spekuliert.*



## ORTE

Im Folgenden ist jeder Raum in der Lichten Gruft beschrieben, zusammen mit einigen allgemeinen Informationen über die Gegend.

### ALLGEMEINE BEREICHE

**DIE STRAHLENDE HALLEN (1-10 UND VERBINDENDE FLURE).** Blass leuchtende weiße Steinhallen mit sanftweißen Teppichen, die in der Mitte jedes Raumes liegen. Auf die schweren Türen aus demselben Material ist ein Engelsgesicht eingeprägt, in denen Ihr Strahlen erscheinen kann, um durch sie zu sprechen. Ein dezenter Blumenduft erfüllt die Hallen.

**CHORLS GRUBE (11 UND UMGEBENDE FLURE).** Weite Flure aus verstärktem Stein, die mit grob bemalten roten Kreuzen bedeckt sind. Stücke von glühendem Stein sind in die Decke eingelassen und flackern in einem irritierenden Licht. Riecht nach Ammoniak.

**MILTS LABYRINTH (12-17 UND VERBINDENDE FLURE).** Enge, unebene Tunnel aus weichem Gestein, einige Stücke sind aus den Wänden herausgebrochen. Der Boden ist mit einer Mischung aus Sand und Dreck bedeckt. Gänzlich ohne Licht. Stinkt wie ein nicht gereinigter Hundezwinger.

### GERÜCHTE

Neben der Legende kannst du die folgenden Gerüchte über die Lichte Gruft einbauen:

- ❖ Heilige Wächter in der Gruft haben Magie zur Bannung von Dämonen gemeistert.
- ❖ Dem Labyrinth an Fluren im Innern der Gruft kann man unmöglich entrinnen und jeder, der es betritt, wird auf ewig darin herumirren.
- ❖ Die Dämonen haben ihrem finsternen Erbe freiwillig entsagt und beobachten uns aus dem Innern, dazu bestimmt, die Menschheit in der Stunde der Not zu retten.

**DIVS KAMMERN (18-22 UND VERBINDENDE FLURE).** Mit Holz verkleidete Wände und Bodendielen, alle in schreiend grellen Farben bemalt. An die Wände sind unverständliche Bilder mit Schmutz und Blut geschmiert. Es riecht klamm und schimmelig.

**AN-DIVS TUNNEL (23-24 UND VERBINDENDE TUNNEL).** Glatte Tunnel, die in den roten Fels der Hochebene gebohrt sind, führen gelegentlich in beinahe perfekt kugelförmige Kammern. Wenn An-Div sich durch diese Tunnel bewegt, füllt sie sie komplett aus.

### 1. DER HEILIGE EINGANG

*Eine große Eingangshalle, leise und kühl. Die Wände schimmern in einem blassen Licht und ein verzierter Brunnen plätschert sanft vor sich*



### ZUFÄLLIGE BEGEGNUNGEN

Jedes der Geschwister wandelt durch die Hallen und Tunnel des Gebietes, in dem sie leben. Würfle jede Viertelstunde, oder falls die Abenteurer Lärm machen, einen W6. Falls du einen ☠ würfelst, ist das jeweilige Geschwister in der Nähe. Lass die Abenteurer auf AUSKUNDSCHAFTEN würfeln. Gelingt diese, können sie einen vergleichenden Wurf auf HEIMLICHKEIT gegen AUSKUNDSCHAFTEN machen, um unbemerkt davonzukommen. Misslingt der Wurf auf AUSKUNDSCHAFTEN oder HEIMLICHKEIT, entdeckt das Geschwister sie. Die Ausnahme bildet Chorl, der seine Grube nie verlässt.

*bin. Jede Tür, nach Norden, Osten und Westen, ist mit einem Engelsgesicht geprägt.*

Auf einer Anrichte vor dem Brunnen stehen vier Keramikbecher. Sie sind gefüllt mit kühlem, erfrischendem Wasser.

Geht man hinein, wirft Ihr Strahlen ihr Licht auf eines der Engelsgesichter auf den Türen und grüßt die Gruppe, heißt sie willkommen und lädt sie zum Trinken ein. Sie tut dies, um zu überprüfen, wie vertrauensselig sie sind. Sie lädt sie ein, weiter reinzukommen, beantwortet Fragen aber nur sehr vage.

## 2. SCHREIN FÜR DIE TOTEN

*Ein kleiner Raum, an dessen Wänden sich Skelette in heroischen Posen entlangreihen. Manche tragen Rüstung, andere mit Runen bestickte Gewänder.*

Die Skelette sind nicht echt, ebenso wenig wie die Rüstungen. Ihr Strahlen wird sich Geschichten über all jene heroischen Gestalten ausdenken, die auf der Suche nach Schätzen hierherkamen und auf ihrer Queste ihren Tod fanden. Sie nutzt dies als Gelegenheit, um den Charakter der Gruppe auszumachen.

## 3. SCHREIN FÜR DIE LEBENDEN

*Ein kleiner Raum, in dem primitive hölzerne Statuen stehen. Es sind vier, jeweils eine von ihnen trägt einen Stab, ein Schwert, eine Krone und einen Haufen Edelsteine.*

Ihr Strahlen behauptet, dies seien die einzigen vier Lebewesen, die es geschafft haben, die Gruft lebend wieder zu verlassen, jeder von ihnen fand einen großen Schatz. Das ist frei erfunden und sie nutzt jede Frage als Gelegenheit, die Begehren der Gruppe zu ergründen.

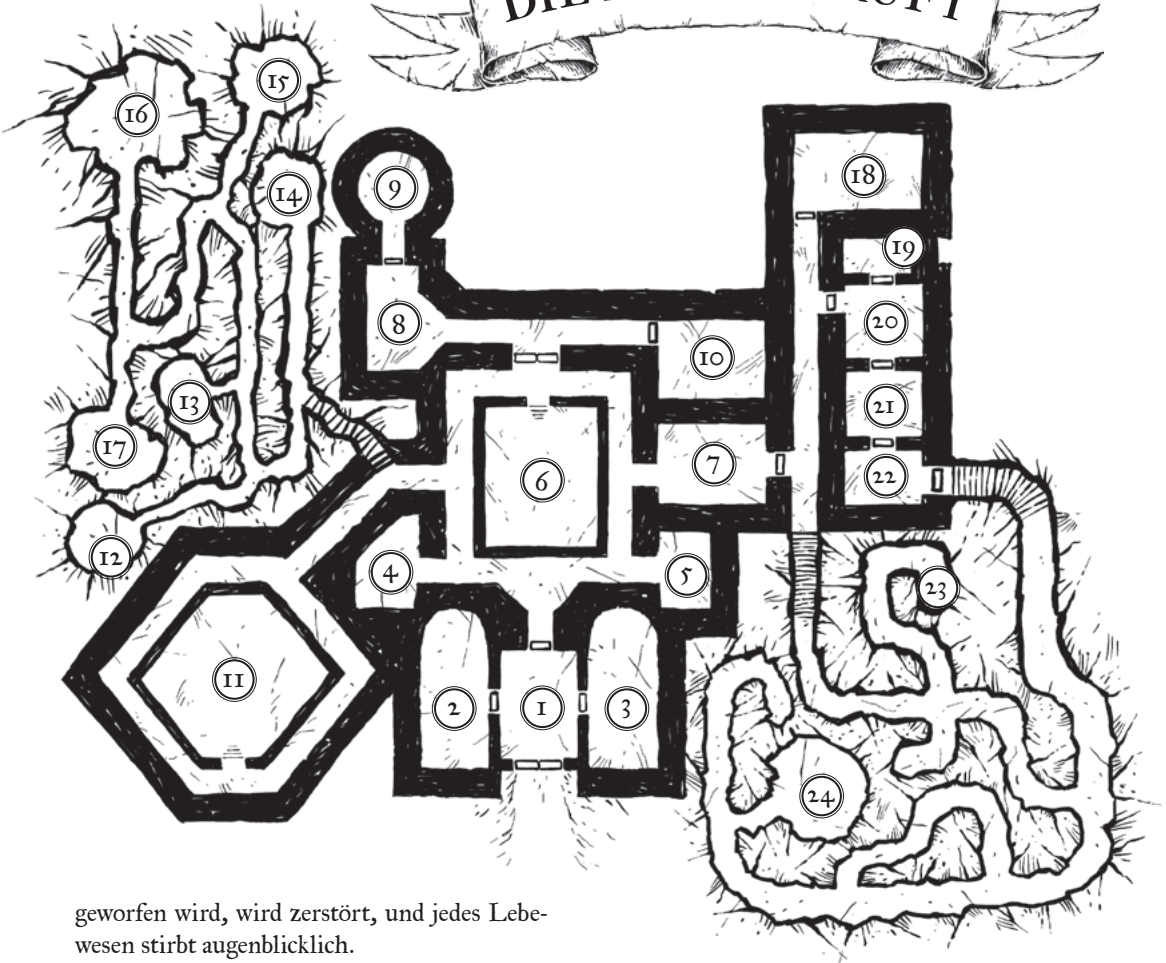
## 4. DER SCHMELZOFEN

*Ein glühend heißer Raum, in dem sich eine flammende Grube über den Boden erstreckt.*

Ihr Strahlen behauptet, dies sei eine Schmiede der Reinheit, ein Feuer, das dämonische Verunreinigung von einem Gegenstand entfernen kann. Tatsächlich ist dies aber nur ein sehr heißer Schmiedeofen. Sie könnte jedoch versuchen, die Gruppe davon zu überzeugen, hineinzuspringen oder einen Gegenstand hineinzuwerfen. Jedes Objekt, das in den Ofen



## DIE LICHTE GRUFT



geworfen wird, wird zerstört, und jedes Lebewesen stirbt augenblicklich.

### 5. DIE LATERNE

*Sengendes Licht strahlt von der Mitte dieses Raumes aus, wie eine Miniatur-Sonne.*

Ihr Strahlen behauptet, dass dieses Licht jeden Dämon oder jede Brut zerstört, die es berühren. Dies stimmt für Dämonen, aber nicht für

Brut wie die Geschwister. Das Licht funktioniert wie der Zauber DÄMON BANNEN mit einer Machtstufe von 2W6, der von jedem Dämon im Raum jede Runde ausgelöst wird.

Das Licht ist fest an dem Ort gebunden und kann nicht mit normalen Mitteln bewegt werden.



## 6. IHR STRAHLENS SCHATZ

*Marmorstufen führen hinab in einen kalten, dunklen Raum. Ein Licht erscheint in der Mitte des Raumes und nimmt allmählich die Gestalt eines Menschen an. Sie trägt fließende Gewänder, bewegt sich sanft, doch man kann keine Gesichtszüge ausmachen. Um sie herum kann man den Schimmer von Metallgegenständen ausmachen.*

Dies ist der einzige Ort, an dem Ihr Strahlen eine klarere Gestalt annehmen und wo sie Metallgegenstände bewegen kann. Ansonsten ist sie jedoch immer noch nicht stofflich.

Sie wird die Abenteurer fragen, wie sie ihnen dabei helfen kann, die Gruft zu erkunden, und wird ihnen gerne den passendsten Gegenstand aus ihrem Schatzberg überlassen. Sie gibt ungern mehr als ein Objekt gleichzeitig ab, wird die Abenteurer aber etwas mitnehmen lassen, falls sie ihr einen guten Handel anbieten können.

Jeder, der etwas ohne ihre Erlaubnis mitzunehmen versucht, wird sanft zurechtgewiesen, während sie den Gegenstand zurück auf den Boden stößt. Man kann sie nicht bekämpfen, wohl aber täuschen oder überreden.

- ❖ **SCHATZ:** Der Schatzberg enthält W6 KOSTBARE Funde (in dem Versteck), 2W6 WERTVOLLE Funde und folgende besondere Gegenstände:

**WÜRGETALER:** Eine besonders glänzende Münze. Ihr Strahlen hat jedes der Geschwister dazu konditioniert, diesen Gegenstand mehr zu begehren als alles andere. Falls sie ihn bekommen, werden sie stets versuchen, ihn zu essen und unweigerlich daran ersticken. Dies senkt die Geschicklichkeit des Geschwisters umgehend auf null, wodurch es Gebrochen wird. Das Geschwister benötigt eine Viertelstunde, um sich vollständig zu regenerieren.

**MILCHSCHÜSSEL:** Wenn man sie an dem Brunnen am Eingang der Gruft füllt, wandelt sich das Wasser in warme Milch. Jeder, der eine volle Schüssel davon trinkt, sinkt für einen Tagesabschnitt in einen friedlichen Schlaf. Keiner der Geschwister trinkt die Milch gern, außer Div, der dies freiwillig tut.

**BINDUNGSHALSBAND:** Zwei Messinghalsbänder, die mit einer drei Meter langen Kette verbunden sind. Die Halsbänder passen sich jeder Größe an. Wenn zwei Lebewesen mit den Halsbändern aneinander gebunden sind, können sie auch über Barrieren hinweg miteinander kommunizieren und sind unfähig, einander Schaden zuzufügen. Jeder von ihnen kann das Halsband selber wieder ablegen, solange der andere dies zulässt.

**ILLUSIONSSCHILD:** Ein silberner, fast spiegelnder Schild. Legt man ihn flach auf den Boden, ruft jedes Wesen, das ihn betritt, eine perfekte Illusion seiner selbst hervor, die sich typisch für es verhält. Die Illusion löst sich wieder auf, sobald der Schild vom Boden aufgehoben wird.

## 7. DER ZERSPRUNGENE RAUM

*Das weiße Leuchten dieses Raums flackert, anders als der Rest dieses Bereichs. Der Boden ist von der Mitte bis zur östlichen Tür zersprungen. In die Tür selbst ist ein Engelsgesicht eingeprägt, das ebenfalls in der Mitte zersprungen ist.*

Der Sprung in diesem Raum wurde durch die Trennung von Div und An-Div hervorgerufen. Dies ist der einzige Raum der Gruft, in dem Ihr Strahlen weder sehen noch kommunizieren kann. Sie wird alles daransetzen, dies zu verheimlichen.



## 8. NIMMERSATTRAUM

*Ein breiter Steintisch erfüllt den Raum. Es gibt keine Stühle, doch der Tisch ist mit einfachen Steinschalen gedeckt, die mit einem wohlduftenden Eintopf gefüllt sind.*

Der Eintopf ist schmackhaft und sättigend und zählt als eine Tagesration NÄHRUNG. Ihr Leuchten lädt die Gruppe dazu ein, so viel zu essen, bis sie satt sind.

## 9. STILLES LOCH

*Ein scheinbar bodenloser Schacht befindet sich auf dem Boden dieses Raums. Wenn man ihn betritt, kann man kein Geräusch mehr machen. Alles ist unerträglich still.*

Der Schacht ist nicht bodenlos, aber sehr tief. Am Grund liegen eine Handvoll Leichen mit verrosteter Ausrüstung. Ihr Strahlen kann hierin noch sprechen, tut dies jedoch für gewöhnlich nicht.

## 10. DIE WEISSE BIBLIOTHEK

*Eine staubige Bibliothek voll mit noch staubigeren Büchern.*

Alle Bücher sind in weißes Leder eingebunden und in einer fremdartigen Sprache verfasst. Für einen Sammler wären sie sehr viel wert. Die Bücher beschreiben umstrittene Methoden, um Dämonen zu kontrollieren und zu zerstören. Falls man sie entziffern kann (was einen Wurf auf WISSEN und einen Tagesabschnitt Arbeit benötigt), zählen sie als Zauberbücher, die die Zauber DÄMON BANNEN und DÄMON BINDEN enthalten.

## 11. CHORLS GRUBE

*Die Grube ist schwach erleuchtet. In den Schatten kann man gerade so die Umrisse eines aufgedunsenen Riesen ausmachen. Ein winselndes Geräusch*

*ist zu hören und es riecht nach Ammoniak. Ein rotes Licht glüht hinter der plumpen Kreatur.*

Ihr Strahlen wird die Abenteurer warnen, dass Chorl eine gefährliche Kreatur von großer Macht ist und man ihn nicht provozieren darf. In Wirklichkeit fürchtet er sich vor allem.

Falls die Abenteurer versuchen, Chorl zu beruhigen, flüstert Ihr Strahlen ihm ins Ohr, dass sie lügen. Sie übersetzt alles, was Chorl sagt, als Bedrohung für die Gruppe.

❖ KREATUREN: Chorl

❖ SCHATZ: Das rote Licht ist ein leuchtender Rubin, der beim richtigen Käufer W6 Gold wert ist. Ihr Strahlen hat Chorl davon überzeugt, dass er Geister fernhält, er wird deshalb um ihn kämpfen.

## 12. OPALTEICH

*Diese Wandnische führt zu einem kleinen Teich mit schlammigem Wasser, um den einige blaue Pilze wachsen.*

Die Pilze sind vorzüglich, falls man sie kocht, roh verursachen sie jedoch Erbrechen (was 1 Punkt Schaden auf die Geschicklichkeit verursacht und nicht zum Tagesbedarf an NÄHRUNG zählt).

Der Teich wird von Milt als Toilette und Schwimmbecken benutzt. Er bewahrt einige glänzende Steine in einem Sack auf dem Grund auf, wobei es sich um recht wertvolle Opale handelt (2W6 Steine von je etwa 1 Silber wert).

## 13. DIE EUTER

*Diese hohe Wandnische hat unebene Wände, die man leicht hochkraxeln kann. Oben an der Wand befinden sich vier weiße, wulstige Vorsprünge.*

Die Vorsprünge sind euterartige Pilze, die eine Flüssigkeit absondern, wenn man sie



ausdrückt. Diese ist stark alkoholisch, mit einer starken Anisnote. Die Flüssigkeit zählt zum Tagesbedarf an WASSER; eine Dosis stellt 1 Punkt Empathie wieder her, verursacht aber auch 1 Punkt Schaden auf den Verstand.

Falls Milt da ist, schlägt er stets einen Trinkwettbewerb vor.

#### 14. SPUKHALDE

*Vier Schädel sind in die Wand eingelassen, jeder davon anders verziert. Der erste hat einen blutverschmierten Mund, der zweite hat Münzen in seinen Augenböhlen, der dritte ist mit Löchern punktiert und der vierte trägt lange Haare aus Gräsern.*

Falls Milt da ist, redet er mit den Schädeln, als wären sie lebendig. Die Münzen im zweiten Schädel sind je 1 Silber wert.

#### 15. SPIELZEUGVORRAT

*Ein zeretzter Vorhang verbirgt diese Wandnische, der mit einem roten Kreuz markiert ist.*

Hinter dem Vorhang hat Milt seinen Vorrat an Spielzeug auf Sockeln aus getrocknetem Schlamm ausgebreitet. Falls Milt die Gruppe hier erwischt, wird er sie wütend angreifen, wandelt die feindliche Begegnung aber bald in ein Spiel.

- ❖ **SCHATZ:** Milts Spielzeugvorrat enthält mehrere interessante Gegenstände:

**DER LEBENDIGE LEUCHTSTAB:** Wenn der Benutzer sich konzentriert, wird ein Lichtstrahl aus dem Ende dieses Leuchtstabs projiziert. Jedes Wesen, das sich im Schein des Lichtes befindet, kann nicht Gebrochen werden oder sterben, egal, wie sehr sein Körper verletzt ist. Falls das Licht abgewendet wird, auch nur für einen Sekunde, wird jedweder Schaden und auch der Tod ihn wieder betreffen.

**EWIGE LINSE:** Wenn man sie in dem Auge eines Schädels platziert, projiziert es das Letzte, was die Person vor ihrem Tod gesehen hat.

**STECKENPFERD:** Einfach nur ein Steckenpferd mit einem zerrissenen Kopf.

#### 16. HUNDETOTEM

*Diese große Höhle wird von einfachen Fackeln erleuchtet, die in die Wände gesteckt sind. In der Mitte des Raumes steht eine gewaltige Statue, gut vier Meter hoch, die aus Schlamm und anderem Dreck zusammengekleistert ist. Sie sieht grob aus wie ein hagerer Hund mit Messern, die ihm anstelle von Zähnen aus dem Maul ragen.*

Falls Milt da ist, wird er darauf bestehen, dass jeder den Hund streichelt. Er verbringt Tage damit, ihn wieder aufzubauen, wenn er zusammenbricht – weshalb Ihr Strahlen versuchen wird, die Gruppe dazu zu bringen, ihn zu zerstören.

#### 17. MILTS VERSTECK

*Berge von Stroh füllen den Raum, mit ein paar zeretzten Streifen hellgefärbtem Stoff dazwischen. Der Geruch nach Hundekörbchen ist sehr intensiv.*

- ❖ **KREATUREN:** Hier schläft Milt, und falls die Gruppe ihm bislang noch nicht begegnet ist, wird er hier im Stroh ein Nickerchen halten.

#### 18. SCHMUTZGARTEN

*Die hellgestrichene Tür führt in eine hohe natürliche Höhle, deren Boden aus wenig mehr als einer Schlammgrube besteht. Hier und da gibt es Büschel hellgrüner Gräser, Steinbaufen und Wasserpflützen.*



Die Gräser sind leicht halluzinogen, wenn man sie kaut, und zählen als halluzinogenes Gift mit Wirksamkeit 3. Die Steine sind unspektakulär.

- ❖ KREATUREN: Zwischen den Schlammfüßen springt ein Frosch herum, den Div sehr gern hat.

### 19. HÜBSCHE STEINE

*Kaum mehr als eine Vorratskammer, in dem jedes Regal mit zeretztem Stoff versehen ist und mehrere Steine enthält. Jeder davon ist ein normaler Stein, jedoch von lustiger Form oder unbeholfen mit einem Gesicht verziert.*

Die Steine sind wertlos, für Div jedoch unzahlbar.





## 20. HAUSTIERRAUM

*Drei Weidenkörbe stehen entlang einer Seite des Raums, jeder davon mit weißem Stoff bedeckt. Es riecht nach Verwesung.*

Der erste Korb enthält ein Dutzend toter Frösche in unterschiedlichen Verwesungsgraden. Der zweite einen halbverrotteten Pferdekopf. Der dritte ist mit einem Haufen undefinierbarer Knochen gefüllt.

## 21. DIVS ZIMMER

*Ein großer Weidenkorb steht im Raum, dünn mit Stroh ausgelegt.*

Falls die Gruppe Div bislang noch nicht begegnet ist, wird er in seinem Korb liegen. Ansonsten ist der Korb leer, doch sein Boden ist mit von einer großen Mengen Blut befleckt und er ist teilweise schwer beschädigt. Hier haben sich An-Div und Div schließlich aufgespalten.

## 22. DER KELLER

*Eine Treppe führt in einen kleinen, staubigen Raum, dessen hintere Wand komplett abgetragen ist, an deren Stelle nun ein glattgebohrter Tunnel in die Dunkelheit führt.*

Um das Loch herum befinden sich noch einige kaputte Holzregale, die einige weitere von Divs „hübschen Steinen“ enthalten, die wertlos sind, abgesehen vom sentimental Wert für ihn.

## 23. SPIEGELHÖHLE

*Die kreisrunde Höhle wird von oben von einem weißen Stein erleuchtet, der Boden ist mit einer silbernen, spiegelnden Flüssigkeit bedeckt.*

Der Boden besteht aus einem quecksilberartigen Metall, in das Ihr Strahlen Bilder hinein-

projizieren kann. Sie erzählt An-Div, dass dies Visionen der Zukunft seien, doch in Wahrheit denkt sie sich das alles nur aus.

## 24. AN-DIVS BAD

*Der Tunnel, der in diese Höhle führt, ist von dem Duft nach Zimt, Limetten und Alkohol erfüllt. Die Höhle selbst ist bis zur Hälfte mit schlammiger Flüssigkeit gefüllt, von der Decke hängen schwarze Ranken.*

Falls die Gruppe An-Div bislang noch nicht begegnet ist, ist sie hier und badet.

Die Ranken sind die Quelle des Limetten- und Zimtduftes. Man kann sie als Darni-Kraut erkennen, eine wertvolle Kochzutat (die W6 Silber wert ist pro vollem Inventarplatz).

Die Flüssigkeit ist für das Fleisch von Sterblichen ätzend (und verursacht 1 Punkt Schaden pro Runde), An-Div jedoch nutzt sie für ein prickelndes Bad.



# MONSTER UND NSC

Die wichtigsten Monster und Nichtspielercharaktere in der Grelten Gruft sind im Folgenden beschrieben. Monster und Kreaturen, die hier nicht beschrieben werden, haben dieselben Werte wie im Bestiarium oder dem Kapitel zu Völkern im *Spielleiter-Handbuch*.

## MILT – DAS SCHLIMMSTE GESCHWISTER

2 Meter groß, aber er beugt sich weit vornüber. Sein Körper ist affenartig, mit goldenem Fell, und er hat den Kopf eines sabbernden, schielenden Hundes, gekrönt mit knorrigen, ver-



drehten Hörnern. Jede seiner krallenbewehrten Hände hält einen knorrigen Stock.

Seine Sprache ist ein wirres Japsen, das Ihr Strahlen wörtlich übersetzt, falls sie nicht einen Grund hat, die Gruppe absichtlich in die Irre zu führen. Milt versteht jede Sprache, kann also selbst auf diese Weise nicht hereingelegt werden.

Er hat nur dumme Ideen im Kopf und will, dass die Abenteurer sie mit ihm zusammen ausprobieren. Alles ist für ihn ein Spiel.

Für gewöhnlich reicht er entweder seine zwei Stöcke an zwei Charaktere und fordert sie zu einem gefährlichen Spiel auf oder er behält einen Stock selbst, um mitzuspielen. Im Zweifel würfle einen W6, um zu ermitteln, was er spielen möchte:

1. **ENTDECKER:** Benutze den Stock wie ein Fernglas und versuche, eines der Geschwister aus der Ferne zu erspähen, ohne dass es dich bemerkt.
2. **RITTER:** Greift euch gegenseitig an, indem ihr die Stöcke wie Lanzen benutzt.
3. **RÄUBER:** Tu so, als würdest du den Stock als Pfeil und Bogen benutzen, und schleiche dich damit in den Bereich eines der anderen Geschwister, um etwas von ihm zu stehlen.
4. **SCHLANGEN:** Presse den Stock gegen deinen Bauch, winde dich auf dem Boden und versuche, euch gegenseitig zu beißen.
5. **PARADE:** Schwenke den Stock wie eine Fahne, marschiere so in den Bereich eines anderen Geschwisters und verkünde lautstark, wie toll Milt ist.
6. **SCHLÄGER:** Eine Person schließt ihre Augen, während die andere sie mit dem Stock schlägt und wegrennt; falls sie gefangen wird, tauschen beide ihre Rollen.

Wer keinen Stock hat, kann nicht mitspielen, und falls er es doch versucht, wird Milt nach ihm schlagen. Jeder, der sich weigert mitzuspielen, wird als Feigling gescholten, und Milt

wird nach ihm schlagen, nur um dann zu fliehen, in der Hoffnung, dass man ihm nachjagt.

Er glaubt, dass jeder ihn verehrt, und betrachtet die anderen Geschwister nur als Spielzeuge, wobei er auch keine wirkliche Meinung von ihnen hat. Er sieht Ihr Strahlen als Mutterfigur; er gehorcht ihr zwar nicht, genießt aber das Lob, mit dem sie ihn überschüttet. Er bleibt freiwillig hier, da Ihr Strahlen gesagt hat, dass er alle Spielzeuge behalten kann, die Eindringlinge mitbringen.

Falls Milt getötet wird, verbrennt sein Körper in einem gewaltigen Feuer, aus dessen Asche ein wahrhaft schrecklicher und bössartiger Dämonenhund, „Horath-Milt“, ersteht. Ihr Strahlen kann nichts tun, um ihn zu kontrollieren, und er wird sofort zum Ausgang der Gruft rennen und dabei jedes Hindernis zerschmettern, das ihm den Weg versperrt.

#### MILTS ATTRIBUTE:

**STÄRKE 14, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 1, EMPATHIE 2**

**FERTIGKEITEN:** Bewegen 5, Auskundschaften 4

**BEWEGUNG:** 2

**RÜSTUNGSSCHUTZ:** 2 (Fell)

**MONSTER:** Milt zählt im Kampf als Monster – siehe Seite 73 im *Spielleiter-Handbuch*.

#### W6 MONSTERANGRIFF

1. **FANG!** Milt hebt die kleinste (geringste Stärke) Abenteurerin auf und versucht, sie zu werfen. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Falls der Angriff gelingt, wird das Opfer in KURZE Reichweite geworfen (ein angrenzender Raum oder Flur) und ist liegend. Milt läuft dem Opfer daraufhin hinterher. In der nächsten Runde würfelst du nicht auf diese Tabelle. Stattdessen beißt Milt das Opfer (sieben Basiswürfel, Waffen-



schaden 1, Stichwunde). Falls der Angriff gelingt, trägt Milt das Opfer zurück zu den anderen Abenteurern und wirft es ihnen triumphierend vor die Füße.

- 2. JAUL!** Milt stellt sich auf seine Hinterfüße und jault gequält. Alle Abenteurer in NAHER Reichweite erleiden einen Furchtangriff mit sechs Würfeln.
- 3. FASS!** Milt wirft sich auf eine Abenteurerin in NAHER Reichweite und beißt sie. Würfle für den Angriff mit neun Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Stichwunde).
- 4. TROTZANFALL!** Trotzig stampft und wütet Milt umher. Jeder in NAHER Reichweite wird mit sieben Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag) angegriffen. Alle Getroffenen werden zusätzlich zu Boden geworfen.
- 5. ZERSCHMETTERE!** Milt schwingt seinen Stock mit aller Kraft gegen einen Abenteurer. Würfle für den Angriff mit neun Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Falls der Angriff trifft, wird das Opfer zusätzlich zu Boden geworfen.
- 6. LASS UNS SPIELEN!** Milt will mit den Abenteurern spielen und läuft in einen angrenzenden Raum oder Flur. Diese Aktion kann dazu führen, dass Milt in den Bereich eines der anderen Geschwister läuft, wodurch die Abenteurer mit beiden von ihnen gleichzeitig konfrontiert sind.

#### HORATH-MILTS ATTRIBUTE:

**STÄRKE 24, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 1, EMPATHIE 1**

**FERTIGKEITEN:** Bewegen 5, Auskundschaften 4

**BEWEGUNG:** 2

**RÜSTUNGSSCHUTZ:** 8 (Dämonenhaut)

**MONSTER:** Horath-Milt zählt im Kampf als Monster – siehe Seite 73 im *Spielleiter-Handbuch*.

#### W6 MONSTERANGRIFF

- 1. ANGRIFF!** Der Dämonenhund knurrt und läuft Richtung Ausgang. Er bewegt sich eine Zone weit (d. h. in einen angrenzenden Raum oder Flur in Richtung des Ausgangs). Jede Abenteurerin, die ihm dabei im Weg steht, wird mit acht Basiswürfeln (Waffenschaden 1, stumpfer Schlag) angegriffen. Jeder Getroffene wird zusätzlich zu Boden geworfen.
- 2. DÄMONISCHES HEULEN!** Horath-Milt stößt ein dämonisches Heulen aus, wie man es noch nie zuvor in den Verbottenen Landen gehört hat. Jeder in NAHER Reichweite wird von einem Furchtangriff mit acht Basiswürfeln getroffen.
- 3. ZERFLEISCHENDER ANGRIFF!** Horath-Milt springt voran und zerrt mit seinen scharfen Zähnen an einem Abenteurer in NAHER Reichweite. Das Opfer wird mit zehn Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde) angegriffen.
- 4. DÄMONISCHER SPRUNG!** Horath-Milt sprintet los und springt einen Abenteurer in NAHER Reichweite an. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Ist der Angriff erfolgreich, wird das Opfer zu Boden geworfen und Horath-Milt führt sofort einen zusätzlichen Angriff durch (zehn Basiswürfel, Waffenschaden 2, Schnittwunde), außerhalb der normalen Reihenfolge. Dem zusätzlichen Angriff kann nicht AUSGEWICHEN werden.
- 5. TODESRASSEL!** Horath-Milt springt eine Abenteurerin an, beißt und schüttelt sie, bevor er das unglückliche Opfer schließlich wie eine alte Puppe beiseite wirft. Würfle für den Angriff mit sieben Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Schnittwunde). Ist der Angriff erfolgreich, wird das Opfer in NAHER Reichweite zu Boden geworfen und ist liegend.



6. **VERSCHRÄNKTE KIEFER!** Horath-Milt beißt sich mit brutaler Kraft mit seinen Kiefern in dem Arm oder Bein einer der Abenteurer fest. Würfle für den Angriff mit sieben Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde). Bei einem Treffer wird die Abenteurerin **FESTGEHALTEN**.

## CHORL – DAS GRÖSSTE GESCHWISTER

Ein aufgequollener Riese, 4 Meter groß und genauso breit, mit deformierten Gliedmaßen, die aus scheinbar zufälligen Teilen seines Körpers wachsen. Er ist in Lumpen eingewickelt, seine Haut ist mattrot und ein einziges blaues Auge ragt aus seinem monströsen Gesicht hervor.

Was er mit seinem Auge fokussiert, kann er in Flammen aufgehen lassen, doch er hat solche Angst vor Feuer, dass er diese Kraft freiwillig niemals nutzen würde.

Er ist durch und durch ein Feigling und wird flehen, in Ruhe gelassen zu werden. Drängt man ihn jedoch in die Ecke, wird er seine Kraft entfesseln. Er glaubt, dass überall Gefahr lauert, und Ihr Strahlen warnt ihn ständig vor Bedrohungen, echten wie falschen.

Seine Stimme ist ein weinerliches Brüllen, welches Ihr Strahlen wahrheitsgemäß übersetzt, es sei denn, sie hat Grund, die Gruppe in die Irre zu führen. Chorl versteht jede Sprache, kann umgekehrt also nicht auf diese Weise hereingelegt werden.

Er verehrt Milt, hat jedoch zuviel Angst, als dass er bei seinen Spielen mitmachen könnte. Er fürchtet sich vor Div und An-Div. Ihr Strahlen vertraut er blind, und es sind ihre Geschichten über die schrecklichen Dinge außerhalb der Gruft, die ihn hier drin halten.

Falls er getötet wird, schmilzt sein Körper zu Schleim, bevor die gewaltige Dämonenechse „Shira-Chorl“ aus der Pfütze emporsteigt. Ihr Strahlen kann diesen Dämon nicht kontrollieren und er rennt sofort auf den Ausgang

der Gruft zu, wobei er jedes Hindernis auf seinem Weg zerschmettert.

### CHORLS ATTRIBUTE:

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

**FERTIGKEITEN:** Auskundschaften 3

**BEWEGUNG:** 1

**RÜSTUNGSSCHUTZ:** 2 (dicke Haut)

**MONSTER:** Chorl zählt im Kampf als Monster – siehe Seite 73 im *Spielleiter-Handbuch*.

### W6 MONSTERANGRIFF

1. **SCHLUCHZEN!** Chorl hört auf zu kämpfen, setzt sich schwerfällig hin und fängt laut an zu schluchzen. Er hebt seine Arme zum Schutz und fleht die Abenteurer an, ihm nicht wehzutun. Dieser „Angriff“ hat keine spielmechanischen Auswirkungen.
2. **BRÜLLEN!** Chorl Chorl gibt ein tiefes, dröhnendes Brüllen von sich, das alle Abenteurer in NAHER Reichweite erschauern lässt. Würfle einen Furchtangriff mit sechs Basiswürfeln.
3. **STAMPFEN!** Chorl versucht, zwei Abenteurer in NAHER Reichweite niederzustampfen. Würfle für den Angriff mit zehn Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Alle Getroffenen werden zusätzlich zu Boden geworfen.
4. **TROTZANFALL!** Trotzig stampft und wütet Chorl umher. Jeder in NAHER Reichweite wird mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag) angegriffen. Alle Getroffenen werden zusätzlich zu Boden geworfen.
5. **KANONENKUGEL!** Chorl hat genug von einer Abenteurerin in NAHER Reichweite und wirft sie weg. Würfle für den Angriff mit zehn Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Bei einem Treffer wird das Opfer in KURZE Reichweite geworfen und landet liegend.



6. **FEUERBLICK!** Chorl fokussiert seinen dämonischen Blick auf eine Abenteurerin in **KURZER Reichweite**, wodurch das Opfer in **Flammen** aufgeht. Würfle für den Angriff mit zwölf Basiswürfeln, Waffenschaden 2 (untypischer Schaden). Rüstung hat keine Wirkung gegen diesen Angriff, und er kann auch nicht **AUSGEWICHEN** werden.

**SHIRA-CHORLS ATTRIBUTE:**

**STÄRKE 36, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 2, EMPATHIE 2**

**FERTIGKEITEN:** Auskundschaften 3

**BEWEGUNG:** 1

**RÜSTUNGSSCHUTZ:** 10 (Schuppen)

**MONSTER:** Shira-Chorl zählt im Kampf als Monster – siehe Seite 73 im *Spielleiter-Handbuch*.





## W6 MONSTERANGRIFF

- 1. ANGRIFF!** Die Dämonenechse brüllt und läuft in Richtung Ausgang. Sie bewegt sich eine Zone weit (d. h. in einen angrenzenden Raum oder Flur in Richtung des Ausgangs). Jede Abenteurerin, die ihr dabei im Weg steht, wird mit zehn Basiswürfeln (Waffenschaden 1, stumpfer Schlag) angegriffen. Jede Getroffene wird zusätzlich zu Boden geworfen.
- 2. DÄMONISCHES BRÜLLEN!** Shira-Chorl gibt ein mächtiges Brüllen von sich. Jeder in NAHER Reichweite wird von einem Furchtangriff mit acht Basiswürfeln getroffen.
- 3. TÖDLICHER BISS!** Die Bestie greift die Abenteurerin mit der höchsten Stärke an und beißt sie mit ihren scharfen Zähnen. Würfle für den Angriff mit zwölf Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde).
- 4. KLAUENANGRIFF!** Shira-Chorl schwingt ihre Klauen gegen zwei unglückliche Abenteurer in NAHER Reichweite. Würfle für den Angriff mit je zehn Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde).
- 5. SCHWANZANGRIFF!** Die Bestie nutzt ihren langen Schwanz, um alle Abenteurer in NAHER Reichweite damit umzuschleudern. Würfle für den Angriff mit neun Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Alle Getroffenen werden zusätzlich zu Boden geworfen.
- 6. VERSCHLINGENDER SCHLUND!** The Dämonenechse wählt die Abenteurerin mit der höchsten Stärke und versucht sie zu verschlingen. Würfle für den Angriff mit zehn Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Schnittwunde). Trifft der Angriff, wird das Opfer mit Haut und Haar verschlungen. In der Bestie erleidet die Abenteurerin 1 Punkt Schaden pro Runde durch die Magensäure.

Die Abenteurerin kann Shira-Shorl von innen angreifen, wo die Bestie über keinen Rüstungsschutz verfügt. Wenn die Bestie getötet wird, kann die gefangene Abenteurerin entkommen.

## DIV – DAS GEBROCHENE GESCHWISTER

Ein skeletthafter, haarloser, humanoider Körper; kriechend und unfähig zu stehen. Sein Kopf ist labbrig, formlos, wurmartig. Er sabbert einen kalten, weißen Schleim.

Div ist wirklich Gebrochen und nun kaum mehr als die grundlegendsten Überlebensinstinkte in einer körperlichen Hülle. Er kriecht Wärme entgegen, isst alles, was man ihm gibt, und fragt nach seiner Schwester.

Er hasst Milt dafür, dass er ihn verlassen hat, fürchtet sich vor Chorls Körperkraft und sehnt sich danach, dass seine Schwester An-Div zurückkommt und ihm hilft. Was sie nicht tun wird.

Seine Sprache ist ein gurgelndes Grunzen, welches Ihr Strahlen wahrheitsgemäß übersetzt, es sei denn, sie hat Grund, die Gruppe in die Irre zu führen. Div versteht jede Sprache, und kann deshalb umgekehrt nicht auf dieselbe Art hereingelegt werden.

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

**FERTIGKEITEN:** Auskundschaften 3

**BEWEGUNG:** 1

**RÜSTUNGSSCHUTZ:** keiner

**MONSTER:** Falls Div angegriffen wird, wird er nicht kämpfen. Die Abenteurer können ihn leicht töten, wenn sie wollen. Wird er getötet, schrumpft sein Körper auf Kindergröße, denn seit An-Div von ihm getrennt wurde, hat er keine Dämonenkraft mehr.



## AN-DIV – DAS NEUE GESCHWISTER

Ein fettes, wurmartiges Wesen, das mit Stacheln übersät ist. Ihr Kopf hat kaum Gesichtszüge bis auf zwei kleine, schwarze Augen und ein weites, ausdrucksvolles Maul, in dem sich sieben Reihen spitzer Zähne verbergen.

Ihre Sprache ist ein gehauchter Singsang, den die Abenteurer noch nie zuvor gehört haben, und das Ihr Strahlen wahrheitsgemäß übersetzt, es sei denn, sie hat Grund, die Gruppe in die Irre zu führen. An-Div versteht jede Sprache und kann deshalb umgekehrt nicht auf dieselbe Art hereingelegt werden.

Wenn man ihr begegnet, wird sie Informationen über die anderen Geschwister wollen, und sie wird alles durchsetzen, was Ihr Strahlen von den Abenteurern verlangt.

Sie schämt sich für die anderen Geschwister, insbesondere Div, der aus ihr hervorge wachsen ist und schließlich von ihr abgetrennt wurde. Sie vergöttert Ihr Strahlen und will so werden wie sie. Sie bleibt hier in der Gruft, da Ihr Strahlen sie ständig lobt und ihr verspricht, dass sie eines Tages ihre anderen Geschwister wird anführen können.

Falls sie getötet wird, schmilzt ihr Körper zu einem dunklen Schleim, aus dem eine schwarze, körperlose humanoide Gestalt emporsteigt. Dieser vier Meter große Schattendämon, „Niv-An-Div“, reißt Ihr Strahlen umgehend in eine physische Form und zerschmettert sie, wobei ihre Zerstörung eine Explosion aus Licht freisetzt. Niv-An-Div nimmt ihren Platz als Hüterin der Gruft ein, wird ihre neue Macht jedoch einsetzen, um ihre Geschwister gegeneinander aufzubringen. Sobald sie alle tot sind, wird sie in Ruhe über die leere Gruft herrschen.

### AN-DIVS ATTRIBUTE:

**STRÄKE 28, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 4, EMPATHIE 4**

**BEWEGUNG: 1**

### RÜSTUNGSSCHUTZ: 10 (Stacheln)

**MONSTER:** An-Div zählt im Kampf als Monster – siehe Seite 73 im *Spielleiter-Handbuch*.

### W6 MONSTERANGRIFF

- 1. TÖDLICHER BISS!** Mit einem Brüllen stürzt sich An-Div auf eine Abenteurerin und beißt sie mit ihrem gewaltigen Schlund. Würfle für den Angriff mit zehn Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde).
- 2. GRAUENHAFTES BRÜLLEN!** Die Bestie gibt ein schreckliches Brüllen von sich, das alle Abenteurer in NAHER Reichweite mit einem Furchtangriff mit sieben Basiswürfeln attackiert.
- 3. NIEDERSCHMETTERN!** An-Div erhebt ihren gewaltigen Körper in die Luft und lässt sich dann auf die Abenteurer fallen, um sie zu zerquetschen. Lass alle in NAHER Reichweite auf Bewegwürfeln, um ihr auszuweichen (zählt nicht als Aktion). Jeder, dem der Wurf misslingt, wird von einem Angriff mit zwölf Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag) getroffen.
- 4. VERSCHLINGENDER SCHLUND!** An-Div wählt die Abenteurerin mit der höchsten Stärke und versucht, sie zu verschlingen. Würfle für den Angriff mit zehn Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Schnittwunde). Trifft der Angriff, wird das Opfer mit Haut und Haar verschlungen. In der Bestie erleidet die Abenteurerin durch die Magensäure 1 Punkt Schaden pro Runde. Die Abenteurerin kann An-Div von innen angreifen, wo die Bestie über keinen Rüstungsschutz verfügt. Wenn die Bestie getötet wird, kann die gefangene Abenteurerin entkommen.
- 5. WURMROLLE!** An-Div setzt ihren langen Körper ein, um alle Abenteurer in NAHER Reichweite umzureißen. Würfle für die Angriffe mit acht Basiswürfeln und



Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Falls ein Angriff trifft, wird das Opfer zusätzlich zu Boden geworfen.

- 6. ZERTRÜMMERTER BODEN!** An-Div wirft sich auf den Boden und nutzt ihre Körpermasse, um den Boden um die Abenteurer herum zu zertrümmern. Jeder in NAHER Reichweite fällt 2W6 Meter tief und wird danach zu Boden geworfen.

NIV-AN-DIVS ATTRIBUTE:

**STÄRKE 42, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 3, EMPATHIE 2**

**BEWEGUNG: 1**

**RÜSTUNGSSCHUTZ: 12** (Schattenhaut)

**MONSTER:** Nin-An-Div zählt im Kampf als Monster – siehe Seite 73 im *Spielleiter-Handbuch*.

#### W6 MONSTERANGRIFF

- 1. DÄMONENSCHLAG!** Niv-An-Div ergreift eine Abenteurerin und versucht, sie zu zerquetschen. Führe einen Angriff mit neun Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (stumpfer Schlag) durch. Bei einem Treffer ist das Opfer zusätzlich FESTGEHALTEN.
- 2. GRAUENHAFTES BRÜLLEN!** Der Dämon gibt ein eisiges Brüllen von sich, das alle Abenteurer in NAHER Reichweite mit einem Furchtangriff mit acht Basiswürfeln attackiert.
- 3. STAMPFANGRIFF!** Niv-An-Div versucht, eine Abenteurerin in NAHER Reichweite zu zerstampfen wie ein Insekt. Führe einen Angriff gegen die Abenteurerin mit elf Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (stumpfer Schlag) durch. Ist der Angriff erfolgreich, wird das Opfer zu Boden geworfen.

- 4. TÖDLICHER WURF!** Der Dämon hat genug von einer Abenteurerin in NAHER Reichweite, ergreift sie und versucht, sie wegzuworfen. Führe einen Angriff mit zehn Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (stumpfer Schlag) durch. Bei einem Treffer wird das Opfer in KURZE Reichweite geworfen und ist liegend.

- 5. SCHATTENBLICK!** Niv-An-Div starrt direkt in die Augen der Abenteurerin. Das Opfer erleidet einen Furchtangriff mit neun Basiswürfeln. Trifft der Angriff, fällt das Opfer zusätzlich zu Boden.

- 6. LEBENSENTZUG!** Der Dämon wählt eine Abenteurerin in NAHER Reichweite und belegt sie mit dem Zauber LAST DES ALTERS mit einer Machtstufe von W6. Die betroffene Abenteurerin fällt daraufhin zu Boden. Für diesen Zauber sind keine Willenskraft-Punkte nötig und es besteht keine Gefahr eines magischen Missgeschicks.

## IHR STRAHLEN – DIE EWIGE WÄCHTERIN DER GRUFT

Dieses Wesen ist körperlos, erscheint manchmal als formloses Licht und spricht mit einer sanften, engelsgleichen Stimme.

Sie wurde erschaffen, um die Geschwister hier gefangen zu halten, hat über sie jedoch keine echte Macht, außer, sie zu überreden und zu täuschen. Bislang ist es ihr damit allerdings gelungen, sie in der Gruft zu halten.

Sie kann mit der Welt nicht jenseits von Worten interagieren, sieht innerhalb der Gruft jedoch alles und kann darin auch mit jedem sprechen. Sie agiert als Übersetzerin für die Geschwister, kann ihre Worte jedoch falsch wiedergeben, falls es ihr nutzt.

Eindringlinge werden von ihr in der Gruft willkommen geheißen und dazu eingeladen, sie zu erkunden. Sie benutzt sie, um die Geschwister davon abzuhalten, die Gruft zu verlassen:





Milt: Sie bringt ihm Spielpartner und eine Quelle für neue Spielzeuge.

Chorl: Sie demonstriert ihm, dass er vor allem außerhalb der Gruft Angst haben muss.

An-Div: Sie gibt ihr eine Bedrohung, die sie besiegen kann, damit Ihr Strahlen sie danach loben kann.

Div: Was auch immer ihn hier gehalten hat, ist nun irrelevant, da er Gebrochen ist.

Sie weiß, dass die Dämonengeschwister in der Gruft gehalten werden müssen, aber auch am Leben, und dass sie sich nicht vereinigen dürfen.

Falls sie glaubt, dass die Eindringlinge eine ernste Bedrohung für eine dieser Bedingungen ist, wird sie versuchen, sie voneinander zu trennen oder sie ansonsten von den Geschwistern fernhalten.

#### VERSTAND 5, EMPATHIE 5

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

#### BEWEGUNG: 1

**BESONDERHEIT:** Ihr Strahlen ist ein körperloses Wesen und immun gegen jede Art von Schaden – selbst durch Zauber und magische Artefakte. Nur der Dämon Niv-An-Div kann sie töten.



## EREIGNISSE

Im Folgenden sind einige Vorschläge für Ereignisse aufgelistet, auf die du deine Abenteurer innerhalb und außerhalb der Lichten Gruft treffen lassen können.

### DIE HARPYIEN

Eine Schar Harpyien umkreist die Gruft, wird jedoch von ihrem Licht ferngehalten. Ihr gellen-

der, verzweifelter Anführer ist vor seinem Dämonenherrn in Ungnade gefallen und hofft, durch die Befreiung der gefangenen Brut wieder in seine Gunst zu kommen. Sie werden alles versuchen, die Abenteurer dazu zu bringen, die Gruft zu betreten, indem sie etwa Geschichten über Schätze erfinden oder behaupten, die Gruft hätte an Macht verloren. Sie hoffen, dass die Abenteurer die Brut aus Versehen freilassen werden.

### DREI PRIESTER

Ein Wagen mit drei heruntergekommenen, weiß gewandeten Priestern (einer blind, einer taub, einer stumm, alle senil) steht am Fuße der Hochebene. Sie beten und opfern Blut, um die Macht der Gruft aufrechtzuhalten. Sie behaupten, Nachkommen der Priester zu sein, die einst die Dämonenbrut gefangen genommen haben. Sie wissen nichts und werden den Abenteurern nur übertriebene Geschichten von der Tapferkeit der alten Priester erzählen. Sie kennen den besten Weg zur Hochebene und werden die Abenteurer hinaufführen, wenn man sie darum bittet, allerdings reisen sie sehr langsam.

### DIE REITER

Drei aslenische Frauen haben sich vor der Gruft versammelt. Sie sind Flüchtlinge auf durchgerittenen Pferden, die auf der Durchreise sind und zu einem angeblichen Zufluchtsort jenseits der Wüste wollen (falsch). Sie wissen nichts über die Gruft, aber die mutigste von ihnen (laut, überoptimistisch, verhungert) will sie nach Nahrung und Ausrüstung durchsuchen, während die anderen (eine schüchtern und pessimistisch, die andere müde und ungeduldig) unten warten.

### DIE SPALTUNG VON CHORL

Schreie dröhnen aus der Richtung von Chorls Grube. Er ist dabei, sich in zwei Dämonen zu



spalten. Einer wird eine gebrochene Version von Chorl sein, noch feiger und erbärmlicher. Die andere wird Mel-Chorl sein, ein stärkerer, krebsartiger Riese, der endlich in der Lage ist, das Tor der Gruft aufzubrechen und zu seinen Eltern zurückzukehren. Keines der anderen Geschwister wird mit ihm gehen wollen, selbst wenn die Tore offen stehen, sind sie doch zu sehr mit sich selbst beschäftigt.

### DIVS TOD

Div ist gestorben. Seine Kammern rotten sichtbar vor sich hin. Seine Leiche schrumpft bereits und wird bald die Größe eines Kindes haben und leicht zu tragen sein. Der Körper ist für den rich-

tigen Käufer ein kleines Vermögen wert. Keines der anderen Geschwister weiß von seinem Tod und wird demjenigen die Schuld geben, der ihnen die Nachricht überbringt.

### ORKS

Ein Pack aus sechs Orks (Werte wie typische Urhur-Orks, siehe Seite 64 im *Spielleiter-Handbuch*) haben einen Teil der Gruft mit dem Blut von Kleintieren besudelt (Ratten, Goblins, Katzen). Ihr Anführer (heller Mohawk, ein Talent für dramatische Reden) ist schlau und weiß, dass er die Brut nicht einfach töten kann, doch sein Gefolge sinnt auf Rache gegen alles Dämonische.

AN-DIV





ABENTEUERSCHAUPLATZ: Dorf

*Der Hexenwald ist kein richtiger Wald, sondern eher eine kleiner, dicht bewachsener Hain aus Tannen und Farn. Der Pfad, der nördlich in den Hexenwald führt, endet an einem großen Teich, über dem Insektenschwärme schwirren und der mit grünem Schaum bedeckt ist. In der Mitte des Teichs steht eine Hütte, an seinem Ostufer erhebt sich ein Hügel, der mit Weidenbäumen bewachsen ist. Über die Baumkronen gen Norden hinweg kann man gerade noch einen eingestürzten Turm erkennen, während man irgendwo im Osten den Klang einer Fiedel hört.*



## HINTERGRUND

In diesem Abenteuerschauplatz geht es um einen Zirkel aus fünf Hexen. Falls die Spieler möchten,

kann der Hexenwald in erster Linie zum Rollenspielen genutzt werden, in dem die SC jede der Hexen treffen, mit ihr sprechen und Handel treiben. Doch werden die meisten Gruppen schnell bemerken, dass jede Hexe eine Reihe wertvoller und sehr nützlicher Gegenstände besitzt, die Begehrlichkeiten wecken könnten. Die Hexen direkt anzugreifen ist jedoch für gewöhnlich keine gute Idee, denn sie sind sehr mächtig, und ein Angriff eines Eindringlings gegen eine von ihnen wird wahrscheinlich einen Gegenschlag der anderen provozieren.

Die effektivste Strategie ist wahrscheinlich, die Hexen gegeneinander aufzubringen. Aufgrund der großen Bandbreite an Zaubern, magischen Gegenständen und Persönlichkeiten sind eine Vielzahl Ergebnisse und Strategien möglich. Die SL sollte sich deshalb darauf konzentrieren, die Beziehungen und Motivati-



onen der Hexen zu verfolgen und gelegentliche Wendungen in ihren Reaktionen einbauen.



## LEGENDE

*In den Dörfern der Umgebung erzählt man sich von Hexen, die in den Schatten des Hexenwaldes leben sollen, und die Gefallen und Glücksbringer gegen Blut eintauschen. Andere hingegen behaupten, es sei der Schlupfwinkel eines uralten Nekromanten, und deuten dabei auf alte Karten, die einen Turm an der Stelle zeigen, wo sich jetzt der Wald befindet. Sie sagen, der Nekromant wollte ewig leben und versiegelte deshalb sein Herz in einer juwelenbesetzten Statue, die unter seinem Thron versteckt liegt. Doch seit Jahrhunderten hat niemand mehr den Nekromanten gesehen, und die Gelehrten tun die Geschichte als Gerüchte und Aberglauben ab. Bis vor sieben Wochen zumindest, als wandelnde Skelette am Waldrand gesichtet wurden, von denen manche gar in nahegelegene Bauernhöfe gewandert sind. Ist der Nekromant aus seinem uralten Schlaf erwacht? Oder ist hier eine andere dunkle Macht am Werk?*



## ORTE

Die fünf Hexen leben alle nah beieinander in der Nähe eines Sees im Hexenwald. Die Häuser der Hexen liegen etwa 15 Gehminuten voneinander entfernt, außer die von Zora und Stille, die an demselben Teich liegen. Die Häuser von Stille, Astrid und Emmaline sind durch Wege miteinander verbunden, den Dolmen von Mutter Mab kann man hingegen nur finden, wenn eine Hexe den SC verrät, wo er sich befindet, oder falls man einen erfolgreichen Wurf auf AUSKUNDSCHAFTEN würfelt. Jedes Mal, wenn SC auf den Wegen durch den Wald reisen, haben sie eine Chance

von 1 auf einem W6 auf W6 Ghoule zu treffen (siehe Seite 120 im *Spielleiter-Handbuch*). Bei einer Begegnung mit Ghoulen gibt es zudem eine Chance von 1-2 auf einem W6, dass Mutter Mab und ihre Wölfe erscheinen und sie angreifen.

### 1. ZORAS HÜTTE

*Eine Holzhütte steht auf Stelzen in der Mitte eines großen, stillen Teiches. Rauch, der alle paar Minuten die Farbe wechselt, steigt gemächlich aus dem Kamin auf. Eine Leiter ist von der Vordertür zur Wasseroberfläche herabgelassen, wo ein Boot vertäut liegt.*

Zoras Hütte ist unverschlossen und fast gänzlich mit einem Dutzend verschiedenfarbiger Kessel, in der eine Reihe halbfertiger Getränke brauen, zugestellt. Die Kessel werden von schwebenden, animierten Kellen gerührt. Falls man sie trinkt, verursachen die Getränke 1 Punkt Schaden auf Geschicklichkeit und Verstand und verwandeln ein Körperteil des Trinkenden in seine tierische Entsprechung (SL-Entscheidung). Zum Beispiel wandelt sich die Zunge in eine Froschzunge, ein Bein wird zu einem Rehbein etc. Eine große Sammlung Kräuter und getrocknete Pflanzen lagert in verschiedenen Behältern überall im Raum. Das Bett befindet sich unter dem Hauptarbeits-tisch.

- ❖ KREATUREN: Zora. Es gibt eine Chance von 1-3 auf einem W6, dass sie tagsüber unter Wasser Pflanzen sammelt, doch sie wird immer schnell zurückkehren, wenn die Spieler ihre Hütte betreten, da sie sie durch den Teich hindurch sehen kann. Es gibt eine weitere Chance von 1 auf einem W6, dass Astrid vorbeischaut.
- ❖ SCHATZ: In einem glasverspiegelten Schrank, der mit Zauberrunen verziert ist, befinden sich vier beschriftete Zaubertänke (siehe Kasten auf Seite 44).



### ZORAS ZAUBERTRÄNKE

Jeder von Zoras Tränken verwandelt den Trinkenden für einen Tagesabschnitt in ein riesiges Tier (Schneeeule, schwarze Ziege, Schlange oder Fliege). Der Trinkende verliert seine Fähigkeit, zu sprechen und Werkzeuge zu benutzen. Er behält seine Werte, erhält jedoch zusätzliche Fähigkeiten gemäß der untenstehenden Tabelle.

TIERTYP	FÄHIGKEIT
Schneeeule	Fliegen. Bewegungsrate 2.
Schwarze Ziege	Treten. Verleiht +2 auf waffenlose Angriffe mit Waffenschaden 2.
Schlange	Giftiger Biss. Waffenloser Angriff mit Waffenschaden 1. Falls das Ziel Schaden erhält, wird ein tödliches Gift mit Wirksamkeit 7 injiziert.
Fliege	Fliegen. Bewegungsrate 1. Schnelle Reflexe, die +2 auf alle AUSWEICHEN-Versuche verleihen.





Nur Zoras Hand kann den Schrank öffnen, ohne einen Zauber auszulösen. Versucht man, den Schrank zu öffnen, ohne die Zauber zu bannen, wird das Opfer dauerhaft in einen Molch verwandelt. Ein Buch mit Rezepten für Tränke auf dem Tisch könnte für den richtigen Käufer sehr wertvoll sein. In einer Schublade liegt ein magischer Spiegel, der mit einem identischen Spiegel in Emmalines Turm verbunden ist.

## 2. STILLES GROTTE

*Ein gepflasterter Weg führt zum Rande eines Hügels am Ufer des Teiches und verläuft sich zwischen den Ästen einiger Weidenbäume. Am Hang des Hügels kann man kleine, runde Fenster erkennen, und aus seiner Spitze ragt ein Steinkamin. In der Nähe hört man Hühner gackern.*

Eine schwere Holztür (die verschlossen ist, falls Stille nicht da ist) ist am Eingang der Grotte errichtet. Der geräumige Innenraum wird von 100 Kerzen erleuchtet, die in Laternen hängen oder in kleinen Gruppen auf fast jeder Oberfläche stehen. In jede Kerze sind winzige Runen eingeritzt. In den Wänden befinden sich Nischen und eingelassene Regale, die bis zur Decke hinaufreichen, und die Möbel sind alle handgeschnitzt und rustikal.

Erlischt eine der Kerzen, verschwinden die Runen, und der Rauch formt eine Kugel mit winzigen glutartigen Augen und einem Mund. Dies ist ein Rauchdiener – siehe Seite 49.

- ❖ KREATUREN: Stille. Es gibt eine Chance von 1 auf einem W6, dass Stille unterwegs ist und Gebäck zu Mutter Mabs Dolmen bringt, und eine weitere Chance von 1 auf einem W6, dass Astrid vorbeischaut. Rauchdiener.

## 3. ASTRIDS BAUMHAUS

*Das Baumhaus ist in der Baumkrone einer mächtigen Eiche errichtet. Balkone, Plattformen*

*und Seilbrücken erstrecken sich in alle Richtungen entlang ihrer massiven Äste. Vögel kreisen beständig darüber und eine leichte Brise raschelt immerwährend durch die Blätter.*

Es gibt keine Leiter, die zum Baumhaus hinaufführt, denn Astrid fliegt ein und aus, wie es ihr beliebt; die SC werden also hochklettern (Wurf auf BEWEGEN) oder einen anderen Weg hinauf finden müssen. Im Innern finden sich bergeweise aufeinandergestapelte Tassen jeglicher Machart sowie ein immer kochender Teekessel auf einer zentralen Feuerstelle. Dutzende verschiedener Fiedeln hängen an den Wänden und eine Reihe Polstersessel und Zierteppiche sind im Raum verteilt. Astrid weiß, wenn man ihr Haus ohne ihre Erlaubnis betritt.

- ❖ KREATUREN: Astrid.
- ❖ SCHATZ: Jede der Fiedeln an den Wänden ist ein einzigartiges Meisterwerk; wenn man sie richtig stimmt, verstärken sie Musikmagie wie Steingesang und erhöhen die Machtstufe aller gewirkten Zauber um 1. Nur Astrid kennt ihr Geheimnis, mit ausreichend Recherche und Experimentieren lässt es sich aber auch so herausfinden. Für den richtigen Käufer sind sie ein Vermögen wert. Falls man sie stiehlt, quietschen sie grauenvoll, bis man ihnen die Saiten abnimmt.

## 4. EMMALINES TURM

Der Turm ist eine zerfallene Ruine, das einzige Überbleibsel einer viel größeren Festung. Ein zweiter Turm liegt eingestürzt in der Nähe, seine Trümmer sind mit Efeu und Baumwurzeln überwachsen. Der Turm steht wahnwitzig schief, bleibt aber irgendwie dennoch stehen, und aus seinem obersten Fenster scheint ein schwaches Licht.

Emmalines Turm war einst die Heimat eines Nekromanten, der schon lange tot



ist. Die Hexe hat Jahre damit zugebracht, seine Texte zu entschlüsseln, und verbringt die meiste Zeit eingeschlossen in ihrem Arbeitszimmer im obersten Geschoss. Die vier untersten Geschosse bestehen aus Bibliotheken (alle geplündert) und schimmigen Wandteppichen.

Eine Wendeltreppe verläuft außen den Turm entlang bis hoch zum fünften Geschoss, das aus einem einzigen achteckigen Raum besteht, an dessen acht Wänden jeweils ein Steinthron steht. Auf jedem Thron sitzt je ein gerüstetes Skelett, das ein Langschwert hält. Diese acht Skelettdiener dienen jedem, der den Eisenholzring trägt (zur Zeit im Besitz von Emmaline). Eine Leiter in der Mitte des Raumes führt hoch zu einer verschlossenen Falltür in Emmalines Arbeitszimmer. Falls man das Schloss aufbricht oder die Skelette stört, erwachen sie zum Leben und greifen jeden Eindringling an.

Das sechste Geschoss ist Emmalines Arbeitszimmer. Es ist bis zur hohen, kegelförmigen Decke mit Büchern über Nekromantie (zählt als Zauberbuch mit einer zufälligen Sammlung an Todesmagie-Zaubern) und Astrologie (gibt einen +2 Ausrüstungsbonus auf WISSEN in diesem Gebiet) zugestellt. Durchsucht man die Regale, kann man das Tagebuch des Nekromanten finden, in dem er den Dolmen im Wald als seinen „Thron“ bezeichnet.

- ❖ KREATUREN: Emmaline. Acht Skelettdiener (typische Werte wie auf Seite 120 im *Spielleiter-Handbuch*).
- ❖ SCHATZ: Das Planetenmodell auf Emmalines Schreibtisch ist ein Meisterwerk der Uhrmacherkunst und 2W6 Gold wert. Ein kleiner magischer Spiegel an der Wand ist mit dem in Zoras Schublade verbunden. Deshalb ist er normalerweise schwarz.

## 5. MUTTER MABS DOLMEN

*Auf einer kleinen Lichtung steht ein Dolmen: drei niedrige Megalithen stützen eine flache Steinplatte. Der Raum darunter ist voll mit Blättern, Moosen und kleinen Tierknochen.*

Falls man die blassen Ritzungen auf der Steinoberfläche für mehrere Stunden studiert, kann man erkennen, dass sie ein Ritual beschreiben, das für einen Tagesabschnitt unsichtbar macht. Das Ritual erfordert das Blut einer Hexe, das freiwillig vergossen wurde.



- ❖ KREATUREN: Mutter Mab schläft hier, doch nur bei einer 1 auf einem W6 trifft man sie auch tagsüber in ihrem Dolmen an.
- ❖ SCHATZ: Unter dem Blätterbett liegt eine kleine juwelenbesetzte Silberstatue begraben. In der Statue befindet sich das Herz des Nekromanten. Gibt man dem Herz Blut, regeneriert sich der Nekromant innerhalb einer Viertelstunde.



# DER HEXENWALD







# MONSTER UND NSC

Im Folgenden sind die wichtigsten Monster und Nichtspielercharaktere im Hexenwald beschrieben. Monster und Kreaturen, die hier nicht beschrieben sind, haben dieselben Werte wie im Bestiarium oder im Kapitel zu Völkern im *Spielleiter-Handbuch*.

## ZORA

Zora ist eine Hexe Anfang Zwanzig, groß und kantig, mit sehr langen blonden Zöpfen. Ihre Hände sind von Pflanzensäften befleckt.

Zora hat die befremdliche Eigenart, kaum zu zwinkern, wenn sie redet, und sie hasst Smalltalk. Sie kann endlos über Botanik und Alchemie reden und wird immer ungehaltener, je länger die SC über etwas anderes reden. Sie ist gänzlich unbeeindruckt von Leuten, die in ihre Hütte eindringen, solange sie nichts anfassen. Im Kampf setzt Zora Zauber sowie das Messer ein, das sie bei sich trägt.

Zora ist eine gute Freundin von Astrid und arbeitet zu Forschungszwecken oft mit Emmaline mittels eines magischen Spiegel zusammen. Sie pflegt keinen Kontakt zu Mutter Mab und weiß nichts von deren jüngstem Rachefeldzug gegen sie. Sie hasst Stille, die in einer nahegelegenen Höhle lebt, und wird jede Unternehmung gegen sie unterstützen. Sie sagt, dass das ständige flackernde Licht und die grummelnden Stimmen aus der Grotte sie die ganze Nacht wach halten.

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

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

**TALENTE:** Weg der Gestaltwandlung 2

**AUSRÜSTUNG:** Ein magisches Messer aus schwarzem Glas, das mit filigranen Mustern verziert ist. Werte wie ein normales Messer, aber mit einem W10-Artefaktwürfel. Falls ein Angriff mit dem Messer 1 Punkt Schaden oder mehr verursacht, muss das Opfer auf MENSCHENKENNTNIS würfeln, um nicht für einen Tagesabschnitt unter Kontrolle der Intelligenz zu stehen, die dem Messer innewohnt und die einem etwas dümmlichen älteren Ritter namens Sir Rodwick gehört. Zora trägt zudem einen Trank bei sich, der sie in eine riesige Schneeeule verwandelt, und einen Ring, mit dem sie unter Wasser atmen kann.

## STILLE

Stille ist klein, rund und immerzu in Bewegung. Sie trägt ein robustes, schwarzes Gewand und trägt ihr Haar mit einem geblühten Tuch zurückgebunden.

Stille ist redselig und großmütterlich. Sie mag Besucher und gibt ihnen Gebäck zu essen, sieht es jedoch nicht gern, wenn jemand zu lange bleibt. Sie hat schließlich zu tun. Wenn sie nicht gerade backt, verbringt sie ihre Zeit damit, neue Runen auf Kerzen auszuprobieren. Es ist ein mühseliger Prozess, doch Stille ist Expertin in ihrem Fach und steht mittels Brieftauben in reger Korrespondenz mit Magieanwendern von nah und fern. Viele Briefe stapeln sich auf ihrer Kommode neben dem Bett.

Stille ist mit Mutter Mab und Astrid befreundet, Zora hingegen hält sie für eine arrogante Amateurin und würde sie gern in ihre Schranken weisen. Sie weiß nicht, dass Emmaline sie dafür hasst, dass sie unter Magiern derart Prestige genießt.

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

**FERTIGKEITEN:** Wissen 5, Menschenkenntnis 4, Manipulation 3, Schleichen 3, Nahkampf 2, Heilen 2



**TALENTE:** Weg der Zeichen 3

**AUSRÜSTUNG:** Eine rote Kerze, die bei Entzünden den Träger mit einer Explosion in ein lebendes Flammenwesen verwandelt. In dieser Form kann der Träger nicht durch physischen Schaden verletzt werden und seine waffenlosen Angriffe haben einen Waffenschaden von 2. Der Effekt hält für W6 Runden an, bis jemand die Kerze ausbläst (was einen erfolgreichen Wurf auf FESTHALTEN erfordert) oder bis der Unterlegene den Kontakt zu ihr verliert. Sie trägt zudem noch zwei juwelenbesetzte Armbänder, die ihr von zwei rivalisierenden Verehrern unter ihren Zaubererkollegen geschenkt wurden. Auf der Innenseite eines der beiden Armbänder steht „Von Zephyrax, Meister der Brennenden Sphären, endlich gemeistert“.

## RAUCHDIENER

Die Rauchdiener, die die magischen Kerzen von Stille beschwören, können für die Hexe kleinere Dienste vollführen (beschweren sich dabei aber die ganze Zeit), wie etwa ihre Stimme weiterzuleiten oder kleine Gegenstände zu bewegen. Wenn man jedoch mehrere Kerzen gleichzeitig ausbläst, formt sich ein großer Rauchdiener, dessen Stärke der Anzahl der Kerzen entspricht bis zu einem Maximum von 13. Die Rauchdiener haben keine weiteren Werte und verfügen über keinerlei Fertigkeiten.

Diener der Stärke 5 oder höher können heiß und grell brennen und Gegner verbrennen. Dieser Angriff hat die Reichweite NAH und wird mit einer Anzahl an Würfeln gewürfelt, die der aktuellen Stärke des Dieners entspricht. Die Rauchdiener sind immun gegen normale Waffen, können jedoch von magischen Effekten getroffen werden. Sie halten für so viele Minuten, wie der Anzahl der genutzten Kerzen entspricht; eine Ausnahme bilden die Diener aus nur einer Kerze, die für eine Stunde anhalten. Ihre kurze

Lebensdauer scheint sie nicht zu stören. Stille benötigt einen ganzen Tag, um die Runen in fünf Kerzen zu schnitzen. Die Rauchdiener werden jedem gehorchen, der die Kerzen ausbläst, es sei denn, Stille widerruft diesen Befehl.

## ASTRID

Astrid ist in schwarze Gewänder gekleidet und trägt ihr rotes Haar in verflochtenen Zöpfen. Ihre Hände sind schwielig und stark und sie riecht stets nach Tee.

Astrid ist die einzige der fünf Hexen, die fliegen kann. Die anderen sind im Geheimen darauf sehr neidisch. Ihre Talente liegen in erster Linie im Wahrsagen und in der musikbasierten Magie. Wenn sie nicht bei Zora oder Stille Zuhause ist (je eine Chance von 1 auf W6), übt sie ihr Fiedelspiel auf einem Ast. Ihre Musik erklingt bis in weite Ferne und kann von der SL dazu genutzt werden, die SC zu ihr zu locken.

Astrid mag es nicht, wenn andere Leute sich nicht verstehen, und versucht stets zu vermitteln, zeigt sich bei Unehrllichkeit oder Falschheit jedoch sehr verletzt und wird einem Schuldigen nie verzeihen, wenn er sie hintergangen hat. Sie ist für gewöhnlich ziemlich nett und entspannt, und verfügt über einen Sinn für Ironie.

Astrid liebt Besucher und wird die SC unter normalen Umständen in ihr Haus einladen (und sie, falls nötig, auch hoch fliegen), kann Eindringlinge jedoch nicht ausstehen. Gewöhnlich können sie so lange bleiben, wie sie wollen, sofern sie keinen Ärger machen, müssen sich aber selbst versorgen. Sie besteht darauf, Besuchern ihre Zukunft aus Teeblättern zu lesen. Die SL sollte sich etwas Kurzes und Vages ausdenken, wie etwa „Ich sehe einen König, tot auf seinem Thron“ oder „Ich sehe sieben blaue Kugeln in einem See aus Gold“. Sie spielt auch gern Musik für Gäste und kennt eine Vielzahl an Liedern



aus verschiedenen Kulturen, wobei sie am liebsten tragische Balladen mag.

Astrid ist eine gute Freundin von Zora und Stille und die Feindschaft zwischen den beiden bekümmert sie. Sie hat schreckliche Angst vor den Wölfen von Mutter Mab (von denen sie glaubt, sie seien hinter ihr her) und verdächtigt, dass Emmaline hinter der Auferstehung der Toten steckt.

Im Kampf wird Astrid normalerweise versuchen, sich in die Lüfte zu begeben und mit ihrer Fiedel Zauber zu wirken, die spieltechnisch als eine Form von Steingesang funktionieren. Sie hat keine echten Kampffertigkeiten, aber ihre schwarze Katze Gothmog wird ihr Bestes tun, sie zu beschützen.

**STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 4, EMPATHIE 5**

**FERTIGKEITEN:** Schleichen 4, Menschenkenntnis 4, Manipulation 4, Wissen 3, Auskundschaften 2

**TALENTE:** Weg der Hellsicht 2, Weg des Steins 3

**BESONDERHEIT:** Astrid kann fliegen, mit einem Bewegungsrate von 2.

GOTHMOG ist eine große schwarze Katze. Sie hat Werte wie auf Seite 127 im *Spielleiter-Handbuch* beschrieben, aber mit Stärke 3.





## EMMALINE

Emmaline ist eine Frau Anfang Dreißig mit einem kleinen Gesicht, hoher Stirn und einem großen Kranz aus hellblondem Haar. Sie bewegt sich schnell und zielgerichtet, ihre Augen scheinen jeden mit nur einem Blick ausmachen zu können.

Emmaline ist besessen von den Bewegungen der Himmelskörper und wie diese Bewegungen die Schicksale der Lebenden und Toten beeinflussen. Sie hat jüngst gelernt, dass, wenn sie die richtigen Zauber während bestimmter Konjunktionen wirkt, sie die Toten aus ihren Gräbern erheben kann, damit sie den Lebenden dienen. Bislang ist es ihr gelungen, acht Skelettdiener zu „rekrutieren“, und sie arbeitet bereits daran, eine Arbeiterschaft zusammenzustellen, die groß genug ist, die Festung zu reparieren. Als einzige der Hexen zieht sie Macht allem anderen vor und träumt von einer Armee der Toten, die ihrem Befehl folgt. Was sie jedoch nicht weiß, ist, dass einige ihrer Experimente nur teilweise erfolgreich waren und die Toten im ganzen Land zeitweise aufwachen und Reisende angreifen. Sie kommt nicht oft raus.

Sie benimmt sich oft verachtungsvoll und herablassend, liebt jedoch Schmeicheleien und Geschenke, versucht dies jedoch zu verbergen.

Emmaline arbeitet mit Zora an ihrer gemeinsamen Forschung zusammen, und hasst Stille für die Anerkennung, die sie aus der Zauberergemeinschaft erhält. Sie hat kürzlich erfahren, dass Mutter Mab das Herz des Nekromanten unter ihrem Dolmen verbirgt und schmiedet bereits Pläne, es ihr zu stehlen, denn sie glaubt, es würde ihre Kontrolle über die Toten verstärken.

Im Kampf nutzt Emmaline falls möglich stets ihre untoten Diener, um sich zu verteidigen. Falls sie nicht bei ihr sind, zieht sie sich normalerweise zurück, bis sie zu ihr aufschließen können. Wird sie zum Kämpfen gezwungen, wird sie jeden Angreifer ergreifen und beginnen, ihm das Leben mit einem BLUTBAND-Zauber auszusaugen. Je mehr Leben sie aussaugt, desto

größer und mächtiger wird sie, bis sie sechs Meter groß ist. Auch ihre Zähne und Nägel wachsen und werden lang und spitz wie Nadeln.

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

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

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

**BESONDERHEIT:** Wenn Emmaline mit einem BLUTBAND einen oder mehr Attributspunkte von einem Opfer gestohlen hat, wachsen ihr Reißzähne und Klauen mit einem Waffenschaden von 2.

**AUSRÜSTUNG:** Der Eisenholzring, der ihre Kontrolle über die Skelettdiener verlängert. Ohne den Ring zerfallen die Skelette innerhalb von W6 Runden zu Staub.

## MUTTER MAB

Eine alte Frau mit wirren schwarzen Haaren und weißen Strähnen darin. Sie trägt schwarze Lumpen und spricht nur in Handgesten.

Mutter Mab ist die älteste der Hexen und schläft unter ihrem Dolmen, oft von einem oder mehreren Wölfen begleitet (für Werte siehe Seite 126 im *Spielleiter-Handbuch*). Am Tag streift sie meist mit dem Wolfsrudel durch den Wald, wobei sie entweder auf dem Rücken des mächtigen Alphatiers reitet oder in unnatürlicher Schnelligkeit und Beweglichkeit neben ihnen herläuft. Die meiste Zeit jagt sie die Untoten, die neuerdings in der Gegend auftauchen.

Mab lebt schon länger in dem Sumpf als alle anderen Hexen. Sie ignoriert jede von ihnen außer Stille, mit der sie eine eigenartige Freundschaft eingegangen ist, und Zora, die sie hasst, da diese einen ihrer Wölfe getötet hat.

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





**FERTIGKEITEN:** Menschenkenntnis 5, Manipulation 5, Auskundschaften 4, Wissen 4, Nahkampf 3, Schleichen 3, Heilen 3

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

**AUSRÜSTUNG:** Drei kleine magische Vogelknochen. Wenn man sie zerbricht, während man jemanden anschaut, wird einer seiner Gliedmaßen brechen. Das Opfer erleidet 1 Punkt Schaden und einen zufälligen kritischen Treffer mit stumpfer Verletzung. Das Opfer wird von dem Angriff nicht zwangsläufig Gebrochen.

## EREIGNISSE

Im Folgenden sind einige Vorschläge für Ereignisse aufgelistet, die du deine Abenteurer im Hexenwald erleben lassen kannst.

### EMMALINES QUESTE

Wenn die Abenteurer Emmalines Turm besuchen, sieht sie eine günstige Gelegenheit – die Besucher sind das perfekte Werkzeug, um das Herz des Nekromanten, das Mutter Mab in ihrem Dolmen aufbewahrt, in ihren Besitz zu bringen. Emmaline ist klar, dass die Abenteurer Einwände haben könnten, einen untoten Nekromanten zu erwecken, also wird sie sich eine fantasievolle Geschichte über eine Schwester ausdenken, die Mab wegen einer Zankerei erschlagen haben soll. Das ist eine Lüge. Emmaline hatte nie eine Schwester (was die anderen Hexen wissen). Um ihnen den Handel zu versüßen, bietet sie der Gruppe 15 Silbermünzen an.

### DIE WANDELNDEN TOTEN

Emmalines Versuche, untote Arbeitskräfte zu erschaffen, waren in einer Weise erfolgreich, wie die Hexe es nicht erwartet hatte. In der Gegend um den Hexenwald herum regen sich die Toten

der Dörfer und graben sich aus ihren Gräbern empor. Emmaline hat den unerwünschten Nebeneffekt nicht bemerkt, doch den Wanderern in der Region ist er nicht entgangen, ebenso wenig wie Mutter Mab und ihren Wölfen. Wenn die Abenteurer durch den Hexenwald gehen oder reiten, können sie auf einen sehr verwirrten Untoten treffen, der mit einem Stöhnen aus dem Unterholz direkt auf die Gruppe zustolpert. Dem Untoten folgen bald weitere zusätzliche wandelnde Leichname, die verzweifelt nach der Quelle ihres unnatürlichen Lebens suchen: Emmalines Turm. Falls die Untoten spüren, dass die Abenteurer bereits dort waren, werden sie anfangen, an ihnen zu zerren. Sie wollen nur wissen, wo der Turm ist, damit sie sich ihrer Erschafferin anschließen können, doch sie sind unfähig, dies in Worten auszudrücken.

### MUTTER MAB UND DIE WÖLFE

Die größte Macht im Hexenwald sind Mutter Mab und ihr Wolfsrudel. Als selbsternannte Hüterin des Waldes reitet die alte Hexe auf ihrem größten Wolf umher, um Eindringlinge und Monster aufzuspüren. Mutter Mab verfolgt und beobachtet die Abenteurer schon lange, bevor diese bemerken, dass sie beobachtet werden. Das Erscheinen von Mutter Mab aus der Finsternis des Waldes, rittlings auf einer mächtigen Bestie, ist ein furchteinflößender Anblick. Lass die Abenteurer ruhig glauben, dass sie irgendein Dämon oder Monster ist, das sie jagt. Verschaff ihr einen dramatischen Auftritt, wenn sie es am wenigsten erwarten – etwa, wenn die Abenteurer von den Untoten belagert werden oder wenn sie Zora besuchen (die Mutter Mab verabscheut).

### DER NEKROMANT ERWACHT

Falls die Abenteurer oder Emmaline herausfinden, dass sich das Herz des Nekromanten unter Mutter Mabs Dolmen befindet, können



## EMMALINE



sie den toten Zauberer wieder zum Leben erwecken. Alles, was sie dafür tun müssen, ist, etwas Hexenblut auf das Herz in der silbernen Statue zu gießen. Tun sie dies, schießt eine verfallene, knöcherne Hand aus dem Boden unter dem Dolmen, und dann eine weitere. Bald zieht sich der verrottete Leichnam des Nekromanten, dessen Name schon lange in den Nebeln der Zeit verloren gegangen ist, aus der Erde und betrachtet seine Umgebung aus leeren Augenhöhlen. Der Nekromant gehorcht niemandem und

wird bald bemerken, dass er zurück ins Leben gezwungen wurde. Er wird sich sofort zu Emmalines Turm begeben, um herauszufinden, wer dahinter steckt. Der untote Zauberer ist tatsächlich nicht sonderlich mächtig (benutze die Werte für Zauberer auf Seite 184 im *Spielleiter-Handbuch*) und kann leicht besiegt werden. Falls die Abenteurer ihn allerdings selbst überlassen, werden er und Emmaline zu einem nicht zu unterschätzenden Machtfaktor in den Verbotenen Landen aufsteigen.



ABENTEUERSCHAUPLATZ: Verlies

*Der Geruch von Metall und Rauch steigt in eure Nasen und das Donnergrollen ist obrenbetäubend. Der dunkle Himmel wird plötzlich grellweiß, als ein weiterer Blitz einschlägt, diesmal nur zehn Meter von euch entfernt.*

*In der Mitte der verwüsteten Lande, umgeben von ausgebrannten Baumstämpfen, ragt ein mit Steinen übersäter Hügel empor. Euer Blick richtet sich auf die Mitte des Hügels, wo sich der Eingang einer Höhle befindet, wie die grinsende Fratze eines Drachen. Der Donnerfriedhof. Der Ort, von dem es heißt, hier geben Dämonen zum Sterben hin...*

## HINTERGRUND

Der Donnerfriedhof ist ein Höhlensystem, das inmitten einer von Blitzeinschlägen verwüsteten Ödnis liegt.

Seinen Namen erhielt er aufgrund der unzähligen Donnerechsen, gigantischen, dinosaurierähnlichen Kreaturen, die hierherkommen, um ihre letzte Ruhe zu finden. Was genau die Donnerechsen hierher lockt, weiß niemand, genauso wie niemand weiß, warum mächtige Gewitter die Ankunft der Donnerechsen ankündigen.

Das Höhlennetz hat zwei Eingänge: Ein breiter Schlund, der mit scharfen, hervorstechenden Steinspitzen gesäumt ist und der tiefer in den Untergrund führt, und einer oben auf dem Hügel, ein versteckter Felsspalt, der in eine Grotte mit einem plätschernden Bach führt (Ort 5 auf der Karte).

Vor einigen Tagen kam Einauge, die letzte Donnerechse ihrer Art, zum Sterben hierher. Sie erhielt ihren Namen, nachdem sie ein Auge in einem heftigen Kampf verloren hatte.



Einauges Leben war voller Gewalt und Zorn und sie hat nun erkannt, dass ihre Zeit gekommen ist. Sie hat sich auf einen gewaltigen Berg von Knochenteilen ihrer Vorfahren niedergebettet und schläft nun tief in Erwartung ihres Todes.

Ein Echsenmenschen-Stamm zog vor langer Zeit in den östlichen Teil des Höhlensystems. Sie verehren die Donnerechsen als Götter und haben sich selbst zu den Hütern dieses Ortes ernannt. Der vorletzte Hüter des Stammes starb vor ein paar Jahren und nun wird die Höhle von einem einsamen Echsenmenschen namens Ssilsk bewacht. Ssilsk ist kurz nach Einauges Ankunft aus einer langen Kältestarre erwacht und tut nun ihr Bestes, das Höhlensystem zu bewachen.

Eine Gruppe Orks, die von dem Krieger Kraakh angeführt wird, ist vor ein paar Tagen am Friedhof angekommen. Sie haben lange und intensiv nach diesem mythischen Ort gesucht, angezogen von Legenden über unermessliche Reichtümer und Artefakte, die in den Tiefen der Höhle liegen sollen. Kraakh ist sich sicher, dass ihn in der Höhle mächtige Artefakte erwarten, und hat vor, mit deren Hilfe mehrere Orkclans zu einen und ihr Herrscher zu werden.

## LEGENDE

*Ich folgte dem Hirsch tiefer in den Wald, unter riesigen Farnen hindurch und um stinkende Sümpfe herum. Ich dachte, ich hätte seine Spur verloren, als das Tier plötzlich vor mir stand und mich anstarrte, nur wenige Meter von mir entfernt. Völlkommen still, er schien aufgegeben zu haben. Ich legte einen Pfeil auf, flüsterte ein kurzes Gebet, spannte und zielte. Ich war kurz davor loszulassen, als der Himmel über mir in einem blendend grellen Blitz explodierte.*

*Ich muss vom Blitz getroffen worden und ohnmächtig geworden sein, als ich zu Boden ging, denn als ich aufwachte, klingelte es in meinen Ohren und mein Mund war mit dem Geschmack von Blut gefüllt. Als ich endlich wieder auf den Beinen stand*

*und mich umschaute, sah ich den Hirsch – oder das, was von ihm übrig war – von einem Baum herabhängen. Es war, als hätte etwas Gigantisches ihn einfach hochgehoben, einen Bissen genommen und dann seine Überreste in einen Baum geworfen. Ich hörte ein Donnernrollen in der Ferne, konnte jedoch keine einzige Wolke über mir ausmachen.*



## DIE ANREISE

Wie genau die SL die Abenteurer zu diesem Ort führt, ist ihr überlassen; im Folgenden sind einige Vorschläge aufgelistet:

- ❖ In einem Moment ist der Himmel noch strahlend blau, im nächsten düster und bedrohlich. Am Horizont können die Abenteurer mehrere Blitze in denselben Ort einschlagen sehen. Etwas Seltsames geht dort vor!
- ❖ Eine Jägerin erzählt den Abenteurern, wie sie die Überreste eines Tieres gesehen hat, aus dem irgendetwas einen riesigen Bissen herausgerissen hat. Große, dreizehige Spuren hätten die Jägerin dann zu einem Ort geführt, an dem die Bäume verbrannt waren und Donnerwolken am Himmel grollten.
- ❖ Beim nächsten Mal, wenn die Abenteurer einen Fund machen, entdecken sie auch eine alte Schriftrolle aus Papyrus, in der sie von einer alten Echsenmenschen-Sekte lesen, die seit Jahrhunderten eine Schatzkammer bewacht. Darunter ist eine einfache Karte abgebildet, die zu der Höhle führt.
- ❖ Die Abenteurer bekommen Wind von einem Orkkrieger namens Kraakh, der angeblich vorhat, die Orkclans zu einen. Der Krieger wurde zuletzt gesehen, wie er eine kleinere Gruppe Orks zu einem nahegelegenen Höhlensystem führte.







## GERÜCHTE

Falls die Abenteurer Zeit und Geld darauf verwenden, Informationen über den Donnerfriedhof einzuholen, kannst du auf die folgende Tabelle würfeln, um ihnen Gerüchte über den Ort zu Ohren kommen zu lassen.

### 2W6 GERÜCHT

- |    |  |
|----|--|
| 2  | Die Höhle gilt für die Echsenmenschen, die den Ort vor Eindringlingen bewachen, als heiliger Boden. (Wahr)                                   |
| 3  | Ein gigantischer Drache lauert in den Tiefen der Höhle. (Falsch)   |
| 4  | Ein böser Hexer nutzte den Ort, um schreckliche Rituale zu vollführen. (Falsch)  |
| 5  | Die Höhle führt tief in den Untergrund, zu einem verlassenem Zwergenkönigreich. (Falsch)   |
| 6  | In der Höhle spukt es! (Falsch)  |
| 7  | Gewitter sind in der Gegend häufig. Etwas am Boden löst den Zorn des Himmels aus! (Wahr)   |
| 8  | Ich habe in der Gegend echsenartige Fußabdrücke gesehen, so groß wie Wagenräder! (Wahr)  |
| 9  | In der Gegend wurden Orks gesichtet. (Wahr)  |
| 10 | In den Tiefen der Höhle lebt eine besondere Art von Elfen, die dort ein Gefährt bauen, mit dem sie in anderen Welten reisen können. (Falsch) |
| 11 | Haushohe Monster sollen in der Tiefe schlummern. (Wahr)  |
| 12 | Mein Vater hat in der Nähe der Höhle einen Zahn gefunden, so groß wie ein Dolch. (Wahr)  |

## ORTE

Im Folgenden sind die Orte in und um den Donnerfriedhof beschrieben, die die Abenteurer aufsuchen können.

### 1. KRAAKHS ZELTLAGER

*Eine Handvoll Zelte aus dreieckigem Leder stehen willkürlich am Rande der von Blitzen verbrannten Wüste. Humanoide Silhouetten bewegen sich von Zeit zu Zeit zwischen den Zelten.*

Kraakh und seine Orks haben direkt vor dem Donnerfriedhof ein Zeltlager errichtet. Es sind insgesamt fünf Zelte, in denen sich ein Dutzend Orks aufhalten. Vom Zeltlager aus halten sie Wache über den Höhleneingang. Um sich an dem Lager vorbeizuschleichen, ist ein vergleichender Wurf auf **HEIMLICHKEIT** gegen das **AUSKUNDSCHAFTEN** der Orks nötig.

Falls Kraakh oder einer seiner Orks die Abenteurer auf die Höhle zugehen sehen, werden sie ihnen einen Hinterhalt stellen. Falls Kraakh den Abenteurern begegnet, wird er versuchen, sie gefangenzunehmen, um sie dann zu zwingen, die Höhle zu erkunden – unter seiner Leitung.



## 2. DER HÖHLENEINGANG

*Der Eingang der Höhle öffnet sich wie ein dunkler Rachen, der mit scharfen Steinen und finsternen Wurzeln gesäumt ist. Eine Reihe stinkender Tierschädel, die auf angespitzten Stangen aufgespießt sind, reiben sich entlang des Eingangs, und jemand hat grobe Symbole in den dunklen Stein an die Höhlenwand geritzt. Dort steht: „KRAAKHS TERRITORIUM“. Eine Rankenpflanze mit dunkelroten Blättern bedeckt die Westwand des Höhleneingangs. Aus dem Inneren der Höhle hallt ein leises Plätschern.*

Falls den Abenteurern ein Wurf auf WISSEN gelingt, erkennen sie die grobe Handschrift als typisch Orkisch.

FALLE: Eine Bärenfalle, die unter einer dünnen Schicht Asche und Kies einige Meter in der Höhle versteckt ist. Die Scharniere sind rostig und die Gefahr, die Falle auszulösen, liegt nur bei 1-2 auf einem W6. Die Bärenfalle verursacht 1 Punkt Schaden auf Stärke und fügt automatisch die kritische Wunde „aufgespießter Fuß“ zu (Auswirkung 14-16 in der Tabelle für Stichwunden, Seite 202 im *Spieler-Handbuch*). Um



sich zu befreien, ist ein erfolgreicher Wurf auf Kraft erforderlich. Die Falle kann entdeckt werden, falls die Abenteurer den Boden aktiv nach Fallen absuchen.

**VERSTECKTER DURCHGANG:** Ein Riss, der in eine versteckte Kammer führt (Ort 3 auf der Karte), ist mit der Rankenpflanze überwuchert. Der Riss ist groß genug, dass man sich hindurchzwängen kann. Die Abenteurer können ihn entdecken, falls sie die Wand aktiv absuchen.

### 3. VERSTECKTE KAMMER

*Hinter dem Rankenvorhang befindet sich eine kleinere Kammer. Die Luft ist stickig und der Boden mit Staub bedeckt. Auf einem Steinaltar liegt eine Reihe einfacher Gegenstände, und die Wand hinter dem Altar ist mit uralten Höhlenmalereien verziert.*

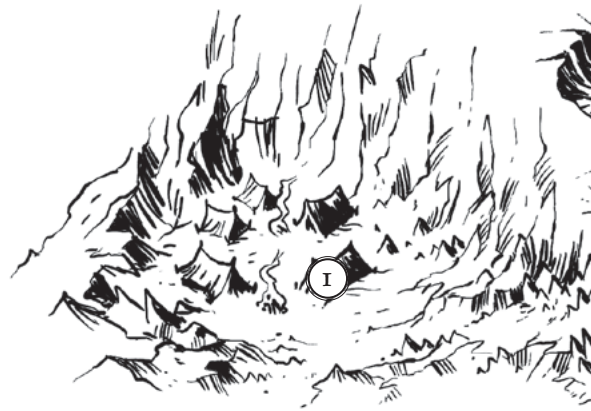
An der gegenüberliegenden Wand steht ein Steinaltar. Auf dem Altar liegen sechs Muscheln (je W6 Kupfer wert), drei schwarze Perlen (je 1 Silber wert) und ein Krug mit einem wohlriechenden, kostbaren Öl (W6 Silber wert).

Die Wand hinter dem Altar ist mit einer Höhlenmalerei verziert und zeigt drei echenartige Kreaturen, die vor einem drachenartigen Dämon knien. Ein gezackter Blitz, der in einer bröckelnden goldenen Farbe gemalt ist, schießt aus dem Mund des Dämons.

### 4. UNTERIRDISCHER BACH

*Der Pfad führt nach unten, tiefer in die Dunkelheit hinein. Die Luft ist kalt und hinterlässt einen metallenen Geschmack im Mund. Das Plätschern wird lauter. Ein unterirdischer Bach führt in einen See auf der rechten Seite. Das Wasser ist kalt und schwarz von Asche. Etwas glitzert im dunklen Wasser. Neben einem alten Lagerfeuer liegen die Überreste einer Krebschale von der Größe eines Tisches.*

- ❖ **KREATUREN:** Der Bach ist tief und ein großer, blinder Krebs lauert auf seinem Grund. Die Schale des Krebses glitzert golden und eine neugierige Abenteurerin riskiert, in die Tiefe gezogen zu werden. Der Krebs hat Stärke 4, Geschicklichkeit 2, Fertigungsstufe 3 in NAHKAMPF und Rüstungsschutz 8. Er greift jede Abenteurerin an, die das Wasser betritt. Falls der Angriff (der als stumpfer Schlag gilt) erfolgreich ist, wird das Opfer FESTGEHALTEN und unter die Wasseroberfläche gezogen – siehe Seite 114 im *Spieler-Handbuch*. Wird der Krebs getötet, gibt er vier Rationen NAHRUNG.



- ❖ **SCHATZ:** Auf dem Grund des Sees liegen Tier- und Menschenknochen, neun Silbermünzen und ein Schwertgriff, der mit wunderschönen Edelsteinen besetzt ist (W6 Silber wert).

### 5. GESCHÄNDETER ALTAR

*Das Wasser des Bachs fließt aus einem düsteren Tunnel auf der linken Seite. Das Plätschern des Wassers wird von Zeit zu Zeit von tiefem Donnern grollen übertönt, gefolgt von dem Klackern berabrieselnder Steine. Ein Steinaltar steht an der hinteren Seite des Raumes. Die Überreste ei-*



## DER DONNER- FRIEDHOF



ner Höhlenmalerei an der Wand hinter dem Altar wurden zerstört und mit groben Symbolen, ähnlich denen im Höhleneingang, überschrieben. Dort steht: „DIE CLANS WERDEN SICH UNTER KRAAKH VEREINEN“. Zerbrochene Muschelschalen liegen überall auf dem Boden verstreut.

Ein dünner Riss in der östlichen Wand führt zur versteckten Waffenkammer (Ort 7 auf der Karte). Die Innenseiten des Risses sind mit

Schleim bedeckt, den Ssilsk an die Wände geschmiert hat, um leichter hindurchgleiten zu können. Den Riss kann jeder finden, der die Wände aktiv absucht.

- ❖ SCHATZ: Drei schwarze Perlen (je 1 Silberwert) liegen hinter dem Altar.
- ❖ KREATUREN: Ssilsk, die letzte Wächterin, beobachtet den Raum aus der Dunkelheit tiefer in der Höhle. Sie hat den Gestank der Orks gewittert, und es ist ihr mit



einem Hinterhalt gelungen, die Orks zu vertreiben. Sie ist sehr misstrauisch gegenüber allem und jedem, der tiefer in die Höhle geht, und falls sie Eindringlinge erahnt, wird sie versuchen, sie mit Zischlauten zu vertreiben. Hat sie damit keinen Erfolg, wird sie zu anderen, tödlicheren Maßnahmen übergehen.

## 6. DER TOTE ORK

*Eine Gestalt liegt mit dem Kopf nach unten im kalten Wasser des Baches. Die Leiche ist von einem schwachen Licht von der Kammerdecke erleuchtet.*

Die Gestalt im Wasser ist ein toter Ork. Untersucht man die Leiche, findet man einen fingerlangen Giftpfeil in ihrem Nacken. Die Haut um den Pfeil herum ist geschwollen und dunkel. Ein SC, der sich mit Heilkunst oder Giften gut auskennt, kann erkennen, dass der Ork vergiftet wurde.

Licht dringt durch einen Riss in der Decke in fünf Metern Höhe. Der Riss führt nach oben aus dem Höhlensystem heraus und ist dank dem dichten Laub darüber von außen gut versteckt.

- ❖ **SCHATZ:** Sieben Silbermünzen, zerbrochene Muschelschalen und zwei schwarze Perlen (je W<sub>3</sub> Silber wert) befinden sich in dem linken Stiefel des Orks.

## 7. VERSTECKTE WAFFENKAMMER

*Ein schwerer Duft nach nassem Stein und Schimmel hängt in der Luft. Ein Lederbündel und ein paar Tierschädel liegen sauber aufgereiht auf dem Boden neben einer großen schuppenbesetzten Reptilienbaut.*

Unter der Haut führt ein Tunnel in die Tiefe, etwa zwei Meter breit. Der Tunnel führt in Ssilks Versteck (Ort 9 auf der Karte).

- ❖ **SCHATZ:** Das Lederbündel enthält ein Blasrohr, zehn Blasrohrpfeile, drei getrocknete Fische (je eine Ration NÄHRUNG), einen gefüllten Wasserschlauch und einen Keramikbecher. Der Becher enthält eine halluzinogene Salbe, die man auf eine Waffe auftragen kann. Die Salbe hat Wirksamkeit 8.

## 8. HALLENDE STALAKTITEN

*Das Stapfen eurer Schritte hallt in die Dunkelheit. Von der Decke hängen Myriaden von Stalaktiten herab, die auf ihre bodenbewohnenden Verwandten treffen, die Stalagniten. Jegliche Lichtquelle wirft Schatten, die einen unheimlichen Tanz an den Wänden vollführen, was es schwierig macht, die Größe des Raumes abzuschätzen.*

Falls Ssilsk die Eindringlinge bemerkt hat, wird sie versuchen, sie mit warnenden Zischlauten zu vertreiben, die durch die Dunkelheit hallen. Falls das nicht reicht, wird sie stattdessen denjenigen in der Gruppe, der ihr am schwächsten erscheint, auswählen und auf den richtigen Moment warten, um ihr Opfer mit Giftpfeilen zu übersäen.

**VERSTECKTER DURCHGANG:** Hinter einer Steinplatte, die an der östlichen Wand lehnt, ist ein schmaler Durchgang versteckt. Die Platte ist derart geformt, dass sie wie ein Teil der Höhlenwand aussieht und deshalb schwer zu entdecken ist. Ein Durchgang hinter der Platte führt in Ssilks Zuflucht (Ort 9 auf der Karte).

## 9. SSILSKS ZUFLUCHT

*Drei Nischen wurden in die Bergwand gemeißelt, in der eigenartige Knochenfragmente liegen.*

Eine der Wandnischen wird von Ssilsk als Ruheplatz benutzt, wo sie normalerweise in



einer todesähnlichen Kältestarre liegt. In den anderen Nischen liegen die Überreste von Echenmenschen-Skeletten. Die Skelettreste stammen von den vorherigen Wächtern, die wie Ssilsk ihr Leben dem Schutz des Höhlensystems vor Eindringlingen gewidmet hatten.

- ❖ **SCHATZ:** Zwischen den Skelettresten kann man eine kleine Ansammlung wertvoller Gegenstände finden. In den Augenhöhlen eines Schädels liegen zwei schwarze Perlen (je 1 Silber wert) und eine verfallene Hand hält ein rasiermesserscharfes Messer aus vulkanischem Gestein. Das Messer hat Waffenschaden 2 und ignoriert 2 Punkte Rüstungsschutz, zerbricht jedoch sofort nach einem erfolgreichen Angriff. Falls die Skelettreste gestört werden, kriechen zwei Schattenkreaturen aus den Leichnamen und greifen an. Die Schattenkreaturen zählen als Geister (Seite 90 im *Spielleiter-Handbuch*), sie haben aber nur genügend Energie, eine Runde lang anzugreifen, danach lösen sie sich auf und verschwinden mit einem Zischen.

**VERSTECKTES PERGAMENT:** Hinter einem losen Stein, hinten in einer der Wandnischen, liegt eine verzauberte Schriftrolle. Das Pergament ist für Echenmenschen gemacht, und falls es jemand liest, der nicht dem Volk der Echenmenschen angehört, wird sie selbst in einen Saurier verwandelt. Die Haut der Verzauberten verhärtet sich zu festen Schuppen (Rüstungsschutz 3), ihre Zähne werden scharf und ihr Körper kaltblütig. Die Schriftrolle ist für die Saurier ein Schatz und kann an sie verkauft werden. Was genau auf der Schriftrolle steht, kann die SL entscheiden. Vielleicht führt sie zu einem geheimen Schatz oder einen Ort, den die Saurier schon lange vergessen haben?

Eine massive Steintür blockiert den Weg nach Norden. Die Tür ist mit druidischen Maleereien und dreifingrigen Handabdrücken versehen. Sie ist magisch verschlossen und kann nur von einem Angehörigen des Volkes der Echenmenschen geöffnet werden.

## 10. TÖDLICHER GARTEN

*Pollen durchdringen die Luft und unterirdische Pflanzen mit blassen Blättern, kleine Büsche, wunderschöne Blumen und stachelige Ranken wachsen überall entlang der Wände. Zwischen Schmutzbergen auf dem Boden stehen Wasserkrüge, Spaten und andere Werkzeuge, die zur Bändigung des wild wuchernden Grünzeugs gedacht sind.*

Ssilsk hat diesen Garten über viele Jahre angelegt und nutzt viele der Pflanzen, um Gifte und Betäubungsmittel zu gewinnen. Eine Abenteurerin mit dem Talent GIFTMISCHER kann W6 Portionen KRÄUTER finden, um ein tödliches, halluzinogenes oder lähmendes Gift herzustellen.

- ❖ **KREATUREN:** Eine blutdürstige Würgeranke (Seite 122 im *Spielleiter-Handbuch*) mit wunderschönen, golden glitzernden Blättern wächst an der Westseite der Kammer entlang.

Zwischen mehreren schönen Pflanzen steht ein kleiner, unscheinbarer Busch. Seine Äste sind voller kleiner, verschiedenfarbiger Beeren. Über die Jahre hat der Busch seltsame Energien aus dem Wasser und Boden des Höhlensystems absorbiert. Eine Abenteurerin, die eine der Beeren isst, würfelt mit einem W10 auf die untenstehende Tabelle. Der Effekt ist permanent, falls in der Beschreibung nicht anders genannt.



## II. KAMMER DER WINDSPIELE

*Der Klang von Windspielen, die sanft aneinander klappern, ist das einzige, was die Stille dieser riesigen Kammer durchbricht. Von der Decke hängen hunderte Windspiele herab, die aus den Skelettresten unzähliger Donnerechsen gefertigt sind. Ein gigantischer Schädel hängt an uralten Seilen an der Decke und starrt mit seinen leeren Augenhöhlen und riesigen, grinsenden Kiefern herab.*

## 12. FRIEDHOF DER DONNERECHSEN

*Gigantische Knochen von unzähligen Donnerechsen liegen verstreut auf dem Höhlenboden. Unmengen Mäuler blecken ihre rasiermesserscharfen Zähne und Rippen ragen wie Türme aus dem Knochenbett empor. Eine gigantische Gestalt liegt in der Mitte der Kammer und der metallene Geruch verbrennt einem die Nasenflügel.*

### EFFEKTE DER BEEREN

#### W10 EFFEKT

- 1 Die Haare der Abenteurerin wechseln wahllos die Farbe.
- 2 Der Körper der Abenteurerin wird von einem dicken, grasartigen Fell bedeckt, das einen Rüstungsschutz von 1 verleiht. Das Fell wird nach einem Tagesabschnitt wieder abgeworfen.
- 3 Die Muskelfasern der Abenteurerin werden hart und pflanzenartig, was ihr für einen Tagesabschnitt +1 auf alle Stärke-basierten Fertigkeiten verleiht.
- 4 Eine parasitäre Pflanze beginnt auf dem Körper der Abenteurerin zu wachsen. Sie muss jeden Tag doppelte Rationen an NAHRUNG und WASSER aufnehmen. Nach W6 Tagen sprießt eine bössartige Ranke aus dem Körper der Abenteurerin. Diese verursacht W6 Schaden an dem Opfer sowie die kritische Wunde „Innere Blutungen“ (Auswirkung 52-54 auf der Tabelle für Stichwunden).
- 5 Zwischen der Abenteurerin und dem Pflanzenreich bildet sich eine geistige Verbindung. Die Abenteurerin kann einmal am Tag mit einer Pflanze kommunizieren, um zu erfahren, was die Pflanze kürzlich erlebt hat. Unterhaltungen mit Pflanzen gestalten sich für gewöhnlich sehr langsam. Der Effekt funktioniert genauso wie der Zauber SPRACHE DER TIERE, Machtstufe W6.
- 6 Die Abenteurerin erhält die Fähigkeit, einmal am Tag eine Pflanze riesig wachsen oder sie gänzlich verwelken zu lassen.
- 7 Die Haut der Abenteurerin wird grün und sie muss keine NAHRUNG mehr zu sich nehmen, solange sie sich jeden Tag für mindestens eine Viertelstunde in direktem Sonnenlicht aufhalten kann.
- 8 Einer der Arme der Abenteurerin verwandelt sich in eine stachelige Ranke. Die Abenteurerin kann fortan keine zweihändigen Waffen mehr führen.
- 9 Die Abenteurerin leidet für einen Tagesabschnitt an starken Halluzinationen.
- 10 Der Kopf der Abenteurerin schwillt grotesk an, bevor er schließlich in einem Feuerwerk aus melonenartigem Fleisch und Samen explodiert. Zeit, einen neuen Charakter zu erschaffen.



In der Mitte der Kammer liegt die gigantische Donnerechse Einauge, ihr Körper um einen schwarzen Stein gewickelt. In dem Stein steckt ein Dreizack, der ein elektrisches Summen von sich gibt, welches von Einauges rhythmischem Atem beinahe übertönt wird. Die Stille wird von Zeit zu Zeit durch ein Donnergrollen durchbrochen, gefolgt von einem Lichtblitz, der durch die Decke der Kammer hinab in den Dreizack weiter in Einauges Körper läuft. Einauge scheint davon unberührt.

Mit jeder Runde, die die Abenteurer in dieser Kammer verbringen, riskieren sie, Einauge aufzuwecken. Würfle jede Viertelstunde einen W6. Bei einer 1-3 erwacht Einauge aus ihrem Schlaf und greift an, wütend darüber, bei ihrem Versuch, sich zu ewiger Ruhe zu betten, gestört worden zu sein.

Einauge ist die letzte lebende Donnerechse. Wenn sie stirbt, wird der Gewittersturm außerhalb des Höhlensystems zehnfach stärker, was letztendlich die Höhle zum Einstürzen bringen wird. Die SL sollte die Abenteurer warnen, indem sie beschreibt, wie fürchterliche Blitze einschlagen, Steinplatten von der Decke herabfallen und das grollende Geräusch mit jeder Minute schlimmer wird. Falls eine Abenteurerin in dem einstürzenden Raum bleiben will, muss sie mehrere Würfe auf BEWEGEN ablegen. Ein Misserfolg führt in den sicheren und schnellen Tod.

- ❖ **SCHÄTZE:** Zwischen den gigantischen Skeletten, die sich auf dem Boden des Raums stapeln, finden sich viele wertvolle Schätze – Gegenstände, die die Donnerechsen auf dem ein oder anderen Weg mit in die Höhle gebracht haben. Eine Abenteurerin, die sorgfältig nach Funden sucht, würfelt mit einem W8 auf die Tabelle auf der nächsten Seite. Jedes Ergebnis der Tabelle ist einzigartig – das bedeutet, falls dasselbe Ergebnis noch einmal gewürfelt wird, findet man nichts. Jeder Versuch dauert eine Runde (eine Viertelstunde).

**DER DREIZACK FULGARIS:** Die mächtige Waffe Fulgaris ist in ein Fragment aus magnetischem Metall in der Mitte des Raumes eingelassen. Fulgaris ist ein schwarzer Dreizack, der über Jahrhunderte die Energien, die die Donnerechsen erzeugt haben, absorbiert hat. Einauge wacht augenblicklich auf, falls Fulgaris aus dem Stein, in dem er steckt, entfernt wird.

Fulgaris ist ein Dreizack mit normalen Werten sowie einem W10-Artefaktwürfel. Zusätzlich kann der Träger von Fulgaris einmal am Tag Blitze aus dem Himmel hervorrufen. Der Angriff, der unter offenem Himmel erfolgen muss, entzieht dem Anwender alle Willenskraft-Punkte und fügt einem Opfer in LANGER Reichweite Schaden in Höhe der entzogenen Willenskraft-Punkte zu (untypischer Schaden). Rüstung gibt keinen Schutz gegen diesen Angriff.

## MONSTER UND NSC

Die wichtigsten Monster und Nichtspielercharaktere im Donnerfriedhof werden im Folgenden beschrieben. Monster und Kreaturen, die hier nicht beschrieben werden, haben dieselben Werte wie im Bestiarium oder im Kapitel zu Völkern im *Spielleiter-Handbuch*.

### KRAAKH, KRIEGSFÜRST DER ORKS

Nach Jahren interner Konflikte hat der Ork Kraakh seinen Clan Urhur unter gewaltsamen Umständen verlassen. Mithilfe seiner loyalsten Gefolgsleute ist er ausgezogen, so viele mächtige Gegenstände zu finden und zu sammeln, wie er nur kann, um endlich die orkischen Clans ein für alle Mal zu einen.





## SCHÄTZE AUF DEM FRIEDHOF DER DONNERECHSEN

### W8 SCHATZ

- 1 Ein großes, versteinertes Donnerechselei. Falls das Blut einer Donnerechse über dem Ei vergossen wird, schlüpft es in W6 Tagen.
- 2 Der Kopf einer meisterhaften zwergischen Axt aus Silber. Im Schädel einer Donnerechse eingebettet. Für den richtigen Käufer 1 Gold wert.
- 3 2W6 Silbermünzen.
- 4 Mineralische Geode von 4W6 Silber Wert. Schwerer Gegenstand.
- 5 Magisches Pergament. Erlaubt dem Anwender den Zauber ENTFLAMMEN einmal anzuwenden, bevor das Pergament zu Staub zerfällt. Der Anwender muss seine eigenen Willenskraft-Punkte aufwenden. Um zu verstehen, wie man das Pergament benutzt, ist ein erfolgreicher Wurf auf WISSEN erforderlich.
- 6 Schöne Laute, die mit einer dünnen Goldschicht verziert ist. Für den richtigen Käufer 1 Gold wert.
- 7 W3 Goldmünzen.
- 8 Der verzauberte orkische Krummsäbel Swarhand. Er hat normale Werte sowie einen W8-Artefaktwürfel. Ein Ork kann Willenskraft-Punkte ausgeben, um eine kritische Wunde, die von dem Krummsäbel verursacht wurde, erneut zu würfeln. Es können weitere Willenskraft-Punkte ausgegeben werden, um für denselben Angriff weitere Würfe zu wiederholen.

Nachdem er einen gefangenen Jäger gefoltert hatte, erfuhr Kraakh von dem Donnerfriedhof, einem Ort, der ebenso berüchtigt ist, wie er gemieden wird. Er ist nun fest entschlossen, sämtliche Funde und Geheimnisse des Höhlensystems zu plündern.

Kraakh strebt in allem, was er tut, nach höchster Ehre, und will sich um jeden Preis als stark und mächtig beweisen. Er wird alles in seiner Macht Stehende tun, um seine Ziele zu erreichen. Falls er den Abenteurern begegnet, wird er versuchen, sie umgehend zu fangen, um sie dann dazu zu zwingen, unter sklavenartigen Bedingungen die Drecksarbeit für ihn zu erledigen.

Kraakh ist abergläubisch und hat große Angst vor Geistern, was er jedoch zu verbergen versucht.

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

**FERTIGKEITEN:** Nahkampf 5, Heimlichkeit 3, Manipulation 3, Fernkampf 2, Auskundschaften 2, Menschenkenntnis 2

**TALENTE:** Blitzschnell 1, Verteidiger 2, Weg des Feindes 2, Fester Griff 1, Standfest 1, Schmerzresistent

**AUSRÜSTUNG:** Krummsäbel, Kettenhemd, kleiner Schild, Wurfaxt

## KRAAKHS ORKS

Kraakh hat ein Dutzend Untergebene. Jeder Ork trägt eine Rüstung aus Tierleder und Waffen aus Holz oder Knochen. Sie folgten Kraakh, als er den Uhrhur-Clan verlassen hat, doch nun



zweifeln sie allmählich an seiner Führung – eine Tatsache, die die Abenteurer ausnutzen können, wenn sie ihre Karten richtig spielen.

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

**FERTIGKEITEN:** Nahkampf 3, Auskundschaften 2, Ausdauer 2

**AUSRÜSTUNG:** Lederrüstung sowie eine große Holzkeule oder eine Holzkeule und ein kleiner Schild

## SSILSK, DIE LETZTE WÄCHTERIN

Ssilsk ist die letzte eines sehr religiösen Volkes von Echsenmenschen. Ihre Vorfahren wuchsen in der Nähe des Donnerfriedhofs auf und beschützten die Höhle jahrhundertlang vor Eindringlingen, da der Ort in ihrem Glauben heilig ist. Sie sehen die Donnerechsen als Götter und glauben, sie würden als dinosaurierähnliche Titanen wiedergeboren, wenn sie ihr Leben dem Schutz dieses Ortes widmen. Ssilsk kennt jeden Winkel des Höhlensystems und versucht, jeden Eindringling zu verschrecken. Ihre bevorzugte Methode ist es, ein Opfer mit einem sehr halluzinogenen Gift zu injizieren und dann den Ärmsten zu Tode zu erschrecken. Wenn Ssilsk merkt, dass sie sich in einer unterlegenen Position befindet und einen Kampf mit den Abenteurern zu verlieren droht, wird sie stattdessen versuchen, sie von der Bedeutung der Höhle zu überzeugen und davon, wie wichtig es ist, dass dieser Ort von der Außenwelt abgeschieden bleibt.

SSILSK

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

**FERTIGKEITEN:** Heimlichkeit 5, Nahkampf 4, Auskundschaften 4, Fernkampf 4, Manipulation 2, Menschenkenntnis 1

**TALENTE:** Blitzschnell 2, Flinke Füße 3, Scharfschütze 1, Standfest 2

**RÜSTUNGSSCHUTZ:** 3 (Schuppen)

**AUSRÜSTUNG:** Dreizack, Blasrohr. Das Blasrohr hat einen Waffenbonus von +2 und Waffenschaden 1. Die Pfeile des Blasrohrs verursachen jedoch keinen echten Schaden auf Stärke – der Schaden wird nur berechnet, um zu ermitteln, ob der Pfeil die Rüstung durchdringt. Wenn das der Fall ist, wird das Opfer einem halluzinogenen Gift mit Wirksamkeit 8 ausgesetzt.

## EINAUGE, DIE LETZTE DONNERECHSE

Dieser grauenhafte Berg aus Muskeln, Sehnen und Wut ist nach einem langen und gewaltsamen Leben am Donnerfriedhof angelangt, um sich niederzulegen und zwischen den Myriaden von Knochen seiner Vorfahren zu sterben.





Falls etwas oder jemand Einauge stört, wird diese in einer fürchterlichen Wut erweichen und ein letztes Mal beweisen, dass sie die mächtigste aller Wesen auf dieser Erde ist.

Einauge wird das Höhlensystem nicht verlassen, komme was wolle.

### STÄRKE 42, GESCHICKLICHKEIT 3

**FERTIGKEITEN:** Auskundschaften 3

**BEWEGUNG:** 1

**RÜSTUNGSSCHUTZ:** 10

### W6 MONSTERANGRIFF

- 1. TÖDLICHER BISS!** Einauge greift die Abenteurerin mit der höchsten Stärke an und beißt sie mit ihren scharfen Zähnen. Würfle für den Angriff mit elf Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde).
- 2. ERSCHÜTTERNDEN BRÜLLEN!** Die Donnerechse gibt ein markerschütterndes Brüllen von sich, das einen Furchtangriff mit acht Basiswürfeln gegen alle Abenteurer in NAHER Reichweite auslöst.
- 3. ZERFLEISCHENDE KLAUEN!** Einauge schwingt ihre Klauen durch zwei Abenteurer in NAHER Distanz. Führe einen Angriff mit neun Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde) gegen jedes der Opfer durch.
- 4. SCHLEUDERNDER SCHWANZ!** Die Bestie setzt ihren langen Schwanz ein, um einen Umreißangriff durchzuführen, der alle Abenteurer in NAHER Reichweite betrifft. Führe einen Angriff mit sieben Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag) gegen jeden Betroffenen durch. Jede Getroffene wird zu Boden geworfen.

- 5. VERSCHLINGENDER SCHLUND!** Einauge greift die Abenteurerin mit der höchsten Stärke an und versucht, sie zu verschlingen. Misslingt dem Opfer ein Wurf auf BEWEGEN (zählt nicht als Aktion), erleidet es einen Angriff mit zehn Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Schnittwunde) und wird mit Haut und Haar verschlungen. In der Bestie erleidet die Abenteurerin durch die Magensäure und Stromschläge 1 Punkt Schaden pro Runde. Die Abenteurerin kann die Donnerechse von innen angreifen, wo die Bestie über keinen Rüstungsschutz verfügt. Wenn die Echse getötet wird, kann die gefangene Abenteurerin entkommen.

- 6. BLITZSCHLAG!** Die sterbende Donnerechse öffnet ihren Schlund und schießt tödliche Blitze auf eine unglückliche Abenteurerin in KURZER Distanz. Führe einen Angriff mit vierzehn Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (untypischer Schaden) durch. Rüstung bietet keinen Schutz und es ist unmöglich, den Blitzen auszuweichen. Jeder in NAHER Reichweite des Opfers erleidet 1 Punkt Schaden auf seine Geschicklichkeit.

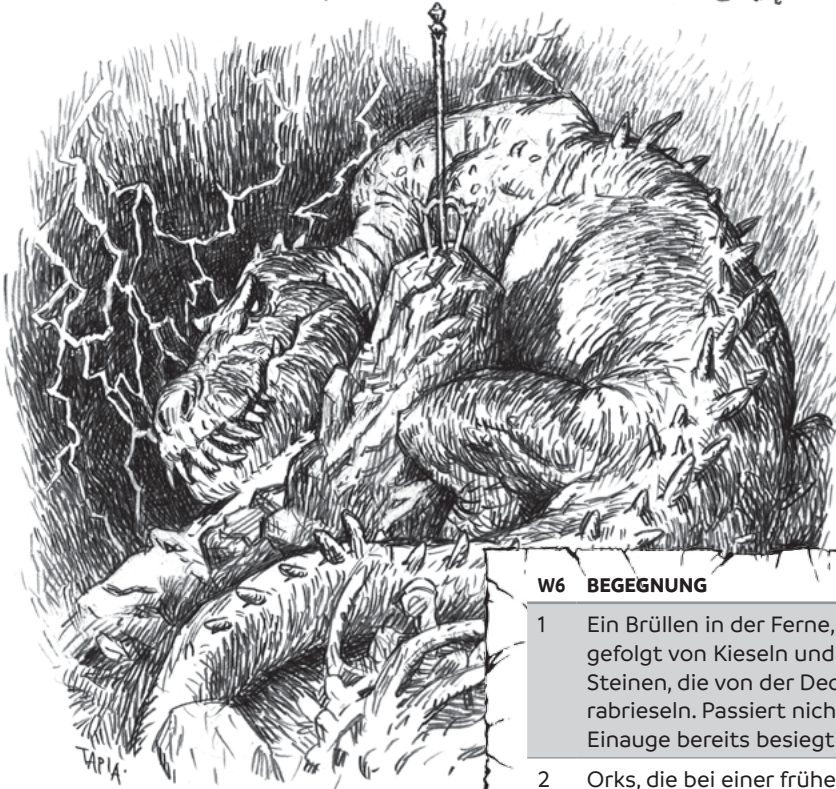


## EREIGNISSE

Im Folgenden sind einige Vorschläge für Ereignisse aufgelistet, die du die Abenteurer auf dem Donnerfriedhof erleben lassen kannst.

### BLITZ & DONNER

Als die Abenteurer ankommen, wütet ein heftiges Gewitter über dem Ort, das so lange andauert, bis die Donnerechse Einauge verstirbt. Abenteurer, die Ausrüstung aus Metall bei sich



tragen, riskieren, vom Blitz getroffen zu werden. Für jede Viertelstunde, die sie sich durch den Ort bewegen, müssen sie würfeln. Falls das Ergebnis ein ☠ ist, wird die Abenteurerin vom Blitz getroffen – führe einen Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (untypischer Schaden) durch.

### BEGEGNUNGEN IN DER HÖHLE

Im Donnerfriedhof kannst du zufällige Begegnungen in der Höhle einstreuen. Würfle einen W6 für jeden neuen Raum, den die Abenteurer betreten. Falls das Ergebnis ein ☠ ist, würfle auf die nebenstehende Tabelle.

#### W6 BEGEGNUNG

- 1 Ein Brüllen in der Ferne, dicht gefolgt von Kieselsteinen und Steinen, die von der Decke herabrieseln. Passiert nicht, falls Einauge bereits besiegt wurde.
- 2 Orks, die bei einer früheren Erkundung zurückgelassen wurden.
- 3 Etwa zehn Ratten wuseln in blinder Panik in die entgegengesetzte Richtung, in die sich die Abenteurer bewegen.
- 4 Zwei Orks, die Kraakh zum Auskundschaften losgeschickt hat.
- 5 Ssilsk, die die Abenteurer beobachtet, wartet auf den richtigen Moment, zuzuschlagen. Passiert nicht, falls Ssilsk bereits besiegt wurde.
- 6 Die hallenden Geräusche von Schritten einer gigantischen Kreatur. Passiert nicht, falls Einauge bereits besiegt wurde.



## DER TURM DER QUETZEL

*„Diese Stadt brannte zu Schutt und Asche nieder,  
Jetzt Heimat für Wolf und Geist, da lebte sie jetzt.  
Dort war es, durch feine Kunst und brutalen Schlag,  
wo die Dämonenkönigin herrschte, und herrschend fiel,  
Und fallend schlief, und doch nicht, wie tote Zungen  
erzählen;  
Welch Sterben; Träume, wenn sie träumt;  
Kann erwachen,  
Und schlafend, leben, und doch tot. So schläft Quetzel,  
Und dürstet nach einem Geschmack, den ihre trockene  
Zunge nicht stillen kann,  
nach Leben und Atem, ein Fasten, das sie zu brechen  
träumt.“*



## DIE LICHTE GRUFT

*Hier auf der gedrunghenen, stufigen Hochebene, umgeben von öder Wüste, stand schon immer ein Gebäude aus stacheligem weißem Stein.*

*Legenden erzählen von einer Dämonenbrut, Geschwister, die ihren unnatürlichen Eltern von einer Sekte von Priestern gestohlen wurden. Im Tode könnten sie als wahre Dämonen wiedergeboren werden, also wurden sie lebend gefangengenommen und an dem einzigen Ort eingesperrt, der heilig genug war, sie zu bannen.*

*Nun sind die vier für die Ewigkeit in der Lichten Gruft verdammt. Kein Dämon kann sich seinem Licht nähern und alle Sterblichen, die es gewagt haben, das Grab aufzusuchen, sind nicht zurückgekehrt.*

*Über die Kraft, die die Dämonen gebannt hält und die Brut unterworfen hat, wird viel spekuliert.*



## DER HEXENWALD

*In den Dörfern der Umgebung erzählt man sich von Hexen, die in den Schatten des Hexenwaldes leben sollen, und die Gefallen und Glücksbringer gegen Blut eintauschen. Andere hingegen behaupten, es sei der Schlupfwinkel eines uralten Nekromanten, und deuten dabei auf alte Karten, die einen Turm an der Stelle zeigen, wo sich jetzt der Wald befindet. Sie sagen, der Nekromant wollte ewig leben und versiegelte deshalb sein Herz in einer juwelenbesetzten Statue, die unter seinem Thron versteckt liegt. Doch seit Jahrhunderten hat niemand mehr den Nekromanten gesehen, und die Gelehrten tun die Geschichte als Gerüchte und Aberglauben ab. Bis vor sieben Wochen zumindest, als wandelnde Skelette am Waldrand gesichtet wurden, von denen manche gar in nahegelegene Bauernhöfe gewandert sind. Ist der Nekromant aus seinem uralten Schlaf erwacht? Oder ist hier eine andere dunkle Macht am Werk?*



## DER DONNERFRIEDHOF

*Ich folgte dem Hirsch tiefer in den Wald, unter riesigen Far-  
nen hindurch und um stinkende Sümpfe herum. Ich dachte,  
ich hätte seine Spur verloren, als das Tier plötzlich vor mir  
stand und mich anstarrte, nur wenige Meter von mir ent-  
fernt. Völlkommen still, er schien aufgegeben zu haben. Ich  
legte einen Pfeil auf, flüsterte ein kurzes Gebet, spannte und  
zielte. Ich war kurz davor loszulassen, als der Himmel  
über mir in einem blendend grellen Blitz explodierte.*

*Ich muss vom Blitz getroffen worden und ohnmächtig ge-  
worden sein, als ich zu Boden ging, denn als ich aufwachte,  
klingelte es in meinen Ohren und mein Mund war mit dem  
Geschmack von Blut gefüllt. Als ich endlich wieder auf den  
Beinen stand und mich umschaute, sah ich den Hirsch – oder  
das, was von ihm übrig war – von einem Baum herabhängen.  
Es war, als hätte etwas Gigantisches ihn einfach hochgehoben,  
einen Bissen genommen und dann seine Überreste in einen  
Baum geworfen. Ich hörte ein Donnerrollen in der Ferne,  
konnte jedoch keine einzige Wolke über mir ausmachen.*