



DIE VERBOTENEN LANDE

SPIELLEITER-HANDBUCH

SPIELKONZEPT

Christian Granath, Tomas Härenstam, Nils Karlén, Kosta Kostulas

CHEFDESIGNER

Tomas Härenstam

HINTERGRUND & ABENTEUERSCHAUPLÄTZE

Erik Granström

HAUPTILLUSTRATOR

Nils Gulliksson

WEITERE AUTOREN

Christian Granath, Nils Karlén, Kosta Kostulas

GRAFIKDESIGN
Christian Granath

REDAKTION DER DEUTSCHEN AUSGABE
Friederike Bold

COVERILLUSTRATION
Simon Stålenhag

ÜBERSETZUNG DER DT. AUSGABE
Martin Schücker, Nicole Heinrichs

LEKTORAT
John M. Kahane

LEKTORAT DER DT. AUSGABE
Nicole Heinrichs

ILLUSTRATIONEN & GRAFIK
NIKLAS BRANDT

KORREKTORAT DER DT. AUSGABE
Aimée M. Ziegler-Kraska

KARTE DER VERBOTENEN LANDE
Tobias Tranell

LAYOUT
Kathrin Dodenhoeft

ÜBERSETZUNG
Martin Dunelind, Carl-Johan Svensson,
Karin Tidbeck, Olle Sahlin, Fredrik Johansson



INHALTSVERZEICHNIS

DIE SPIELLEITUNG	4	Echsenmenschen	68
Die Spielprinzipien	6	Wimmerer	70
Die erste Sitzung	8	Halblinge und Goblins	70
Spielvorbereitungen	9		
Nicht-Spielercharaktere	9		
Gegner	10	BESTIARIUM	73
Verbrauchsgüter	11	Monster im Kampf	73
Scheitern	11	Baumhirte	76
Ereignisse in der Festung	11	Blutling	78
		Dämon	80
		Drache	86
		Drachenyurm	88
GESCHICHTE	16	Geist	90
Ausführliche Geschichte	18	Graubär	92
Der Kalender	35	Greif	94
		Harpyien	96
		Höllenzurm	98
GOTTHEITEN	36	Hydra	100
Der Schutzgott	36	Insektoiden	102
Wurm	36	Mantikor	104
Rabe	37	Minotaurus	106
Rost und Häma	38	Nachtwarge	108
Hüne	40	Riese	110
Lehm	41	Riesenkrake	112
Klage	41	Seeschlange	114
Strom	42	Todesritter	116
Der Nachtläufer	42	Troll	118
Horn	42	Untote	120
		Würgeranke	122
		Wyvern	124
VÖLKER	43		
Menschen	43	ARTEFAKTE	128
Elfen	52	Asina	128
Zwerge	57	Feroxas Klauen	130
Oger	61	Geisterdolche	131
Orks	62		
Wolfsmenschen	67		



Ivelde	132	HOHLHEIM	194
Karskenfuß' Stiefel	132	Hintergrund	194
Klages Horn	133	Der Weg nach Hohlheim	195
Königin Agathas Zwillingstafeln	134	Legende	195
Lehms Rosarium	135	Orte	196
Menkauras Zahn	136	Monster und NSC	207
Die Pfeile des Feuerwyrms	137	Ereignisse	211
Die Quelle der Tränen	138		
Rindenhaut	140	WETTERSTEIN	215
Skarns Fluch	141	Hintergrund	215
Das Stundenglas des Nachtläufers	142	Der Weg nach Wetterstein	216
Die Tezaur	143	Legende	216
Tvedras Zwillingrings	144	Orte	217
Vollers Helm	145	Monster und NSC	225
Wyrms Schlüssel	145	Ereignisse	228
BEGEGNUNGEN	146	DAS TAL DER TOTEN	231
		Hintergrund	231
ABENTEUER- SCHAUPLÄTZE	167	Der Weg ins Tal der Toten	232
Dorf	168	Legende	232
Das Erstellen eines Abenteuerschauplatzes	168	Orte	233
Verlies	172	Monster und NSC	240
Burg	178	Ereignisse	243
Kreaturen und NSC	183		
Schätze und Funde	186	INDEX	262



DIE SPIELLEITUNG

Die Würfel tänzelten fröhlich über Krümel und Bierlachen in Richtung des Orks, zwischen dessen Hauern sich ein Grinsen formte.

„Sechs! Ich gewinne!“, rief Haymond.

„Ob nein – eine Drei!“, brüllte sein Gegenüber, als er sein Schwert zog und den Würfel spaltete.

Kurz darauf hatten alle ihre Klingen gezogen.



Du bist die Spielleiterin. Deine Rolle ist es, die Verbotenen Lande für die Spieler darzustellen. Du bist die Freunde und Feinde der Abenteurer, du bist die Monster, die sich in den Wäldern verbergen, du bist die Schätze, die in den Ruinen darauf warten, gefunden zu werden. Es ist ein schwerer Job, aber es lohnt sich. In diesem Kapitel findest du Hilfestellungen, wie du diese Aufgabe erfüllst, wobei der Rest des Buches alle Werkzeuge beschreibt, die du benötigst.

Für *Die Verbotenen Lande* muss man nicht viel vorbereiten. Es gibt keine vorbestimmte Handlung, stattdessen erschaffen du und deine Spieler mithilfe der Regeln dieses Spiels sowie eurer Vorstellungskraft gemeinsam am Spieltisch eine Geschichte.

Dieses Kapitel beschreibt zunächst die sieben Spielprinzipien, das Grundgerüst von *Die Verbotenen Lande*, und erläutert dann die Werkzeuge, die dir als SL zur Verfügung stehen. Am Ende des Kapitels findest du zudem Hilfestellungen, wie du deine erste Spielsitzung von

Die Verbotenen Lande beginnst, Vorschläge, wie du NSC erschaffst und verwaltest, sowie Ratschläge, was du tun kannst, falls bei den Abenteurern mal was schiefläuft.

NUR FÜR DIE SL

Dieses Buch ist nur für die Spielleiterin. Es enthält die Werkzeuge, die eine SL benötigt, um das Spiel zu leiten, sowie detaillierte Informationen über die Geheimnisse der Verbotenen Lande und einige ausgearbeitete Abenteuerschauplätze. Falls du nicht SL bist und trotzdem weiterliest, verdirbst du dir selbst den Spaß daran, diese Geheimnisse im Spiel zu entdecken.





DIE SPIEL- PRINZIPIEN

Die sieben Spielprinzipien von *Die Verbotenen Lande* sollen dir dabei helfen, die richtige Stimmung zu erschaffen, und dich anleiten, wenn du dir nicht sicher bist, wie du mit einer bestimmten Situation umgehen sollst.

1. DIE WELT LIEGT VOR EUCH

Der Blutnebel hat sich gelichtet und die Abenteurer können nun endlich in den Verbotenen Landen reisen, wohin sie wollen. Die Spieler am Tisch sollten genau das gleiche Gefühl von Freiheit haben. Lege die große Karte in die Mitte des Tisches und lasse die Spieler überlegen und diskutieren, wohin sie wollen. Lenke sie nicht in eine bestimmte Richtung, sondern inspiriere sie und beantworte ihre Fragen.

Es ist deine Aufgabe, den Abenteurern auf ihren Reisen spannende Herausforderungen zu bieten. Dabei kannst du die zufälligen Begegnungen (Kapitel 7), Abenteuerschauplätze (Kapitel 8) und, wenn du möchtest, die übergreifenden Intrigen und Konflikte nutzen, die im Kampagnenband *Der Zorn des Raben* beschrieben werden.

2. DAS LAND IST VOLLER LEGENDEN

Die Verbotenen Lande mögen unbekanntes Terrain für die Abenteurer sein, welche in abgelegenen Dörfern und anderen Siedlungen gelebt haben, aber es ist ein Land mit einer langen und ereignisreichen Geschichte. Durch die Jahrhunderte hat das Land Eroberungen, Kriege, große Leistungen und schändliche Taten erlebt. Einige Ebenen der Geschichte können die Charaktere im Verlauf des Spiels entdecken (siehe Kapitel 2).

ERSCHAFFE DEINE EIGENEN ABENTEUER

Die Verbotene Lande enthält bereits eine große Menge an vorgefertigtem Spielmaterial, aber du kannst auch dein eigenes Material erstellen und problemlos in die Kampagne mit einfließen lassen. Zögere nicht, deine eigenen zufälligen Begegnungen und Abenteuerschauplätze zu erschaffen!

Um den Spielern die Historie und Mythen der Verbotenen Lande nahezubringen, verwendest du Legenden. Jedes Monster, jedes Artefakt, jeder Abenteuerschauplatz und jeder Charakter in Kampagnen wie *Der Zorn des Raben* haben ihre eigene Legende. Auf diese Art und Weise sammeln die Spieler ihr eigenes Wissen über die Verbotenen Lande und ihre Bewohner.

3. DIE ABENTEUERER BESTIMMEN IHR EIGENES SCHICKSAL

Dies ist das vielleicht wichtigste Prinzip. In *Die Verbotenen Lande* gibt das Spiel den Spielern nicht vor, was sie denken oder fühlen, welche Mission sie annehmen oder wohin sie gehen sollen. Die Abenteurer treffen ihre eigenen Entscheidungen und müssen mit den Konsequenzen leben. Reines Gut oder Böse ist selten in den Verbotenen Landen – stattdessen müssen die Spieler selbst entscheiden, was sie für richtig halten und auf wessen Seite sie stehen wollen.



Für dich als SL bedeutet das, dass du den Spielern zuhören solltest und die Geschichte des Spiels auf ihren Entscheidungen und Handlungen aufbauen musst. Stelle den Spielern Fragen über ihre Charaktere. Was sie fühlen, was sie denken, was sie planen. Stelle daraufhin weitere Fragen. Nutze ihre Antworten, wenn du neue Herausforderungen für die Abenteurer entwirfst.

4. NICHTS IST UMSONST

Die Tatsache, dass die Spieler ihre eigenen Entscheidungen treffen und überall hingehen können, bedeutet nicht, dass sie alles bekommen sollten, was sie wollen. Je mehr sie etwas wollen, desto mehr sollten sie dafür bereit sein zu kämpfen. Es ist deine Aufgabe, sie auf dem Weg dorthin herauszufordern und dafür zu sorgen, dass ihre Aktionen spannende Konsequenzen haben.

Das Leben in den Verbotenen Landen ist hart. Die Abenteurer müssen selbst um Grundbedürfnisse, wie Essen, Wasser und ein Dach über den Kopf, kämpfen. Sei nicht zu großzügig mit der Herausgabe von Schätzen und Belohnungen. Die Abenteurer sollten sich zu keiner Zeit vollkommen zufrieden fühlen.

5. WER HAT, DER SOLL'S VERLIEREN

In dem unwahrscheinlichen Fall, dass die Abenteurer in den Besitz von wertvollen Schätzen und großen Reichtümern gelangen oder sie irgendein mächtiges Artefakt finden, heißt das noch lange nicht, dass sie nun ausgesorgt haben. Sie werden sicherlich die gierigen Blicke von anderen Einwohnern der Verbotenen Lande auf sich ziehen, die sie hereinzulegen versuchen oder ihnen ihre Besitztümer rauben. Lass die Spielercharaktere darum kämpfen, das zu behalten, was sie haben.

Dieses Prinzip ist besonders wichtig, wenn die Abenteurer eine Festung errichten. Die Festung wird Reisende und Glücksritter aus nah und fern anziehen und die Abenteurer werden früher oder später kämpfen müssen, um ihr Hab und Gut gegen ihre Feinde zu verteidigen.

6. DER TOD GEHÖRT DAZU

Das Leben eines Abenteurers in den Verbotenen Landen ist hart und oftmals kurz. Die Regeln sind so entworfen, dass es zwar relativ leicht ist, Gebrochen zu werden, aber auch entsprechend schwer, dass ein Spielercharakter wirklich stirbt. Als SL solltest du eigentlich nie einen wehrlosen Spielercharakter umbringen, es gibt immer interessante Wege, solch eine Situation zu nutzen. Früher oder später wird jedoch einer der Spielercharaktere sterben. du solltest das auch durchaus erlauben – die Spieler sollten ab und an daran erinnert werden, dass ihre Abenteurer nicht unsterblich sind.

Das bedeutet jedoch nicht, dass die Spieler sich nicht mit ihrem Charakter identifizieren und sie nur als Verbrauchsgegenstände ansehen sollten – ganz im Gegenteil. Die Spieler sollten sich in das Leben ihrer Charaktere hinein fühlen, ihre Erfolge mitfeiern und auch um sie trauern, wenn sie sterben. Der Tod eines Spielercharakters ist kein Versagen, sondern es ist ein Teil eurer gemeinsamen Geschichte. Markiert ihre Grabsteine auf der Karte, schreibt ihre Schicksale in eure Chroniken und reist weiter.

7. DAS ENDE IST IMMER OFFEN

Entscheide nie vorzeitig, wie die Geschichte enden soll. Größere Kampagnen wie *Der Zorn des Raben* schlagen für gewöhnlich ein mögliches Finale vor, aber selbst hier gibt es kein



vorgeschriebenes Ende, das die Abenteurer erreichen müssen. Der finale Showdown kann Kämpfe und große Taten umfassen, doch der epischste Moment ist nicht der Kampf selbst, sondern die Entscheidungen, die die Abenteurer auf ihrem Weg treffen.



DIE ERSTE SITZUNG

Deine erste Spielsitzung als SL für *Die Verbotenen Lande* kann eine Herausforderung sein. Du hast kein vorgegebenes Skript, keine fertige Geschichte, durch die du die Spieler leitest. Aber keine Sorge! Das Spiel gibt dir ausreichend Material an die Hand, in das sich deine Spieler stürzen können. Hier ein paar konkrete Vorschläge:

- ❖ Nutze die Erschaffung der Spielercharaktere. Beobachte aufmerksam, wie deine Spieler ihre Abenteurer erschaffen, ihre Attribute erstellen und ihre Beziehungen untereinander festlegen. Falls du dabei schon Ideen für Herausforderungen erhältst, die zu den Charakteren passen würden, notiere sie dir.
- ❖ Plane nicht zu viel. Versuche nicht, eine große, ausufernde Intrige für die erste Spielsitzung zu erstellen. So etwas wird sich später ergeben. Sei für alles offen.
- ❖ Wähle einen Abenteuerschauplatz aus diesem Buch, der einem Symbol entspricht, das in der Nähe der Startposition der Abenteurer liegt, und notiere dir, auf welchem Hexfeld es sich befindet. Überlege dir, wie die Spielercharaktere von der Legende über diesen Ort erfahren haben können.
- ❖ Falls du möchtest, kannst du eine zufällige Begegnung vorbereiten.

- ❖ Taste dich langsam heran. Während der ersten Spielsitzung probieren sich die Spieler mit ihren Charakteren noch aus. Nehmt euch die Zeit dazu. Höre eher zu, als dass du redest. Nutze zufällige Begegnungen, um die Geschichte voranzutreiben, aber überstürze nichts. Stelle Fragen und mache dir Notizen. Sieh die erste Sitzung als eine Art Prolog, bevor die richtige Geschichte beginnt.
- ❖ Nutze diese Informationen. Wenn die erste Spielsitzung vorbei ist, sind bereits einige Dinge geschehen. Du hast nun vieles, das dir Inspiration für die nächste Sitzung geben kann. Konflikte haben sich etabliert, Beziehungen wurden auf die Probe gestellt. Im weiteren Verlauf kannst du dann verschiedene Fäden zu großen Geschichten verweben. Du hast nun eine Idee, in welche Richtung die Geschichte geht.

**HOHLHEIM –
EIN ABENTEUERMITTELUNKT**

Wir empfehlen grundsätzlich, dass du eure Kampagne in der Wildnis beginnst. Es kann aber auch Sinn machen, dass Dorf Hohlheim (siehe Seite 194) früh ins Spiel zu bringen. Das Dorf selbst ist ein spannender Abenteuerschauplatz und kann außerdem als Knotenpunkt für die Abenteurer der Spielercharaktere dienen. Du kannst Hohlheim in jedem Hexfeld platzieren, das ein Dorf-Symbol enthält und neben einem Fluss liegt.



SPIEL- VORBEREITUNGEN

Falls du möchtest, kannst du dich vor den nächsten Spielsitzungen nun etwas mehr vorbereiten. Baue auf dem auf, was du in vorherigen Spielsitzungen etabliert hast, und nimm dir vorher etwas Zeit zu überlegen, was passieren könnte. Zum Beispiel:

- ❖ **Bereite ein Ereignis vor, das direkt an die Ereignisse aus der vorherigen Spielsitzung anschließt.**
- ❖ **Wenn die Abenteurer sich in Richtung des Abenteuerschauplatzes aufmachen, den du in der ersten Spielsitzung ausgewählt hast, lies dir Informationen dazu durch. Sollten sie noch nicht losgegangen sein, wähle ein oder zwei Abenteuerschauplätze mit den gleichen Symbolen in der Nähe aus und lass die Abenteurer Legenden darüber aufschnappen. Gib ihnen Wahlmöglichkeiten.**
- ❖ **Wähle eine zufällige Begegnung oder lass die Würfel entscheiden, falls du dich damit nicht mitten im Spiel beschäftigen möchtest.**
- ❖ **Plane ein oder mehrere Ereignisse, die auf einen bestimmten Spielercharakter ausgerichtet sind.**

Bereite nicht zu viel im Voraus vor – sonst läufst du Gefahr, dass sich deine Pläne nicht richtig an die Handlungen der Spieler anpassen lassen. 15-30 Minuten Vorbereitung reichen in der Regel aus. Vertraue deinen Spielern und dem Spiel, dass sie schon für die nötige Action und Dramatik sorgen werden!



NICHT-SPIELER- CHARAKTERE

Du hast die Macht über alles – vom Drachen bis zum Dämon –, doch dein bestes Mittel, um für Spannung zu sorgen, sind oftmals deine NSC. Spielwerte für verschiedene NSC sind in Kapitel 4 über die Völker und in Kapitel 8 zu den Abenteuerschauplätzen angegeben. Zudem findest du Beschreibungen einer ganzen Reihe von spezifischen NSC in den ausgearbeiteten Abenteuerschauplätzen in den Kapiteln 9, 10 und 11.

NSC SPIELEN

Eigentlich funktionieren NSC genauso wie Spielercharaktere. Sie benötigen Essen und Wasser, führen Aktionen aus und erhalten Schaden, genauso wie die Abenteurer. In der Praxis solltest du aber nicht alle Spielregeln für NSC durchexerzieren, sofern sie nicht direkte Auswirkungen auf einen Spielercharakter haben. Du musst nicht genau Buch führen über die Nahrungsversorgung jedes NSC, der mit den Abenteurern reist. Nimm dir lieber die Freiheit selbst zu entscheiden, wann ihnen das Essen ausgeht. Du musst auch nicht jedes Mal würfeln, wenn NSC Aktionen durchführen, es sei denn, sie greifen einen Spielercharakter an oder wollen ihn heilen. Natürlich darfst du jederzeit für NSC würfeln, etwa um in einer bestimmten Situation die Dramatik zu erhöhen, aber in den meisten Fällen kannst du dies einfach überspringen.

NSC IN GRUPPEN: Falls du viele NSC gleichzeitig verwalten musst, kannst du sie ihre Aktionen auch als Gruppe ausführen lassen, statt für jeden einzeln zu bestimmen. Das machst du, indem ein NSC die Aktion durchführt, während die anderen ihm helfen. Mehr



Informationen dazu findest du auf Seite 48 im *Spieler-Handbuch*.

LASS SIE AM LEBEN

Falls irgendwie möglich, solltest du wichtige Nicht-Spielercharaktere nicht zu früh sterben lassen. Ein NSC, der überlebt und wiederkehren kann, ist viel unterhaltsamer als ein toter NSC.

Wird ein unbedeutender NSC Gebrochen, kannst du ihn auch einfach tot sein lassen. Bei wichtigen NSC solltest du jedoch bei kritischen

Wunden genauso die Würfel entscheiden lassen wie bei Spielercharakteren. Sie werden höchstwahrscheinlich überleben und meist ist irgendjemand in der Nähe, der sie retten kann – selbst, wenn sie eine tödliche Wunde erleiden sollten.

Du solltest SC auch nicht zu schnell zu einem wichtigen Feind gelangen lassen. Pflaster den Weg der Spielercharaktere ruhig mit dessen Handlangern, die sie zunächst überwinden müssen. Sollten die Abenteurer dennoch einen wichtigen NSC töten, zieht das Folgen nach sich. Verbündete des NSC könnten auf Rache sinnen, oder vielleicht schließen sich die Handlager nun auch den Abenteurern an und betrachten diese als ihre neuen Anführer?



GEGNER

Als SL ist es deine Aufgabe, den Abenteurern spannende Kämpfe mit entsprechend herausfordernden Gegnern zu bieten. Passe die Anzahl der Feinde sowie ihre Talente und Waffen an die Kampfstärke deiner Spieler an. Bedenke dabei, dass die Seite, die die Initiative erhält, einen bedeutenden Vorteil hat.





Als Faustregel gilt, dass eine Abenteurergruppe in guter Verfassung normalerweise einer ähnlich großen Gruppe von menschlichen Gegnern gewachsen ist – solange sie über genügend Willenskraft verfügen, um ihre Volks- und Berufstalente einzusetzen. Auch die Stärke der Feinde ist ein sehr wichtiger Faktor.

Als SL kannst du die Gegner auch während eines Kampfes anpassen, indem du die NSC Willenskraft aufwenden lässt, um ihre Volks- und Berufstalente zu nutzen, oder eben nicht.

Die Verbotenen Lande sind ein gefährlicher Ort und manchmal werden die Abenteurer übermächtigen Gegnern gegenüberstehen. Erinnerung die Spieler daran, dass sie jederzeit aus dem Kampf fliehen können und nicht bis zum Äußersten kämpfen müssen. Und denk dran, dass NSC Gebrochene Spielercharaktere auch heilen können.



VERBRAUCHS- GÜTER

Nahrung, Wasser, Pfeile und Fackeln sind in den Verbotenen Landen meist selten zu finden. Es ist ein wichtiger Bestandteil deiner Aufgabe als SL, es den Spielercharakteren nicht zu leicht zu machen, an diese Verbrauchsgegenstände heranzukommen. Dafür braucht es ein bisschen Feingefühl – die Abenteurer sollten sich für diese Ressourcen schon anstrengen, aber auch nicht so sehr, dass es die Belohnung nicht mehr wert ist. Einige Fertigkeiten erlauben es, Nahrung und andere Gegenstände durch die Spielmechanik zu erhalten.

Es ist empfehlenswert, die Verfügbarkeit dieser Güter schwanken zu lassen. Wenn der Fokus des Abenteurers gerade auf etwas anderem liegt, lass die Spielercharaktere ruhig mal leicht

an Nahrung gelangen. Ein andermal kann es jedoch sein, dass sie um ihr Leben kämpfen müssen, nur um eine kleine Handvoll Essen zu ergattern. Deine Spieler werden so erkennen, dass Ressourcen keine Selbstverständlichkeit sind, sie aber auch nicht die gesamte Spielzeit dafür aufwenden müssen, diese zu suchen und zu sammeln.



SCHEITERN

Würfelt ein Spielercharakter eine erfolgreiche Probe, ist es dem Spieler überlassen zu beschreiben, was passiert. Sollte er jedoch scheitern, musst du entscheiden, was geschieht. Als Grundregel gilt, dass ein Scheitern eine Folge haben sollte, die das Spiel vorantreibt. Dabei sollte ein Scheitern jedoch nicht die Spannung zum Erliegen bringen; stattdessen kannst du die Geschichte eine neue Wendung nehmen lassen oder die Abenteurer in eine noch misslichere Lage bringen. Dieses Prinzip nennt sich „Scheitern nach vorne“.

KAMPF: Als Konsequenz bei einem Scheitern im Kampf genügt es, dass der Gegner nun am Zug ist. Du kannst die Spielercharaktere aber auch noch mit weiteren Komplikationen konfrontieren. Entscheide hier einfach so, wie du es der Situation angemessen findest.



EREIGNISSE IN DER FESTUNG

Im *Spieler-Handbuch* wird beschrieben, wie die Abenteurer ihre eigene Festung in den Verbotenen Landen erbauen können. Ungefähr





einmal pro Woche – oder wann immer du es für angemessen hältst – würfelst du aus, was passiert, oder wählst ein angebrachtes Ereignis direkt aus.

Die SL würfelt mit einer Anzahl von W6, die dem höchsten Reputationswert in der Gruppe entspricht, mindestens jedoch 2. Der höhere Würfelwurf bestimmt die Zehnerstelle im W66-Wurf auf die nachfolgende Tabelle. Würfel einen weiteren W6 für die Einer-Zahl.

Würfle nur, falls die Festung von den Abenteurern selbst oder ihrer Miliz bewacht wird. Die Tabelle für unbewachte Festungen findest du auf Seite 167 im *Spieler-Handbuch*. Bestimmte Bauten in der Festung, wie zum Beispiel GALGEN, können den Ereigniswurf beeinflussen, ebenso wie einige Ergebnisse aus der Tabelle für nicht bezahlte Löhne (siehe Seite 165 im *Spieler-Handbuch*).

SCHON WIEDER?

Solltest du nochmal dasselbe Ereignis in der Festung auswürfeln, gibt es drei Möglichkeiten:

- ❖ Das Ereignis ist eine Fortsetzung aus der letzten Spielsitzung.
- ❖ Modifiziere das Ereignis so, dass etwas anderes geschieht.
- ❖ Würfle erneut oder wähle ein anderes Ereignis aus.

EREIGNISSE IN DER FESTUNG

W66 EREIGNIS

11-26 **NICHTS.** Alles ist ruhig und friedlich in der Festung.

31-32 **FLÜCHTLINGE.** Eine armselige Gruppe aus hungrigen und frierenden Flüchtlingen klopft an die Tore der Festung und erbittet Unterkunft für die Nacht. Es sind ungefähr 20 Menschen jeden Alters, alle sind HUNGRIG und UNTERKÜHLT. Sie haben die Werte eines typischen Dorfbewohners (siehe Seite 184) und sind vor den Rostbrüdern, einem lokalen Herrscher oder einem umherwütenden Monster geflohen (die Einzelheiten sind der SL überlassen).
Lassen die Abenteurer die Flüchtlinge in die Festung ein und geben ihnen NAHRUNG, erweisen diese sich als sehr dankbar und erzählen ihnen eine oder mehrere Legenden. Sie bleiben so lange, wie sie dürfen, und arbeiten möglicherweise sogar als Diener. Sollten die Abenteurer ihnen den Zutritt verweigern, bleiben sie W6 Tage vor den Toren stehen, bevor sie aufgeben und weiterziehen.

33-34 **DIEBE IN DER NACHT.** W6 Diebe (siehe Seite 183 für Spielwerte) brechen in der Nacht in die Festung ein. Die Abenteurer oder eine WACHE können sie entdecken. Sollten die Diebe entkommen, stehlen sie alle Wertsachen, die sie finden können. Die SL entscheidet, was genau gestohlen wurde.



35-36 **HERUNTERGEKOMMENE ABENTEURER.** Eine Gruppe abgehalfterter und ärmlicher Abenteurer (Spielwerte wie typische Räuber auf Seite 183) erreicht die Festung und bittet um Unterkunft für die Nacht. Sie erzählen eine oder mehrere Legenden am Feuer, werfen aber auch gierige Blicke auf die Schätze und Wertsachen der Spielercharaktere.

41-42 **ORKANGRIFF.** 2W6 herumstreifende Orks (siehe Seite 62 für Spielwerte) greifen die Festung an. Sie töten so viele sie können und stehlen alles, was sie in die Hände bekommen. Wenn die Hälfte von ihnen Gebrochen ist, wird der Rest fliehen.

43 **FEIERNDE OGER.** W6 Oger (siehe Seite 61 für Spielwerte) stehen vor der Festung. Sie sind betrunken und wollen hinein, um zu feiern. Werden sie eingelassen, sind sie glücklich, essen allerdings 2W6 Rationen NAHRUNG und zerstören aus reiner Fahrlässigkeit ein zufälliges Bauwerk in der Festung. Wird ihnen der Eintritt verwehrt, kampfieren sie die Nacht vor den Toren und bewerfen die Bewohner der Festung mit Steinen und wüsten Beschimpfungen.

44 **STEINSINGER.** Eine Gruppe Zwerge des Belderan-Clans (Anzahl 2W6) unter der Führung des Steinsingers Berwyld klopft an die Tore und teilt den Spielercharakteren mit, dass ein Zwergenbauwerk an diesem Standort errichtet werden soll und die Festung deswegen evakuiert werden muss. Sollten die Abenteurer dies ablehnen, sind die Zwerge sehr verärgert und erklären eindringlich, wie wichtig ihre Aufgabe sei (siehe dazu Seite 57, dort findest du auch ihre Spielwerte). Das Ganze kann in einem Handgemenge ausarten.

45 **DIE REITER.** 2W6 Aslenen (siehe Seite 49 für Spielwerte) reiten auf die Festung zu. Sie sind nomadische Galdanen und behaupten, dass die Festung der Abenteurer auf ihrem Land stehe. Sie verlangen, dass die Abenteurer ihr Land verlassen, und drohen damit, mit mehr Reitern zurückzukehren, sollten sie dies ablehnen.

46 **MONSTERANGRIFF.** Ein herumstreunendes Monster greift plötzlich die Festung an. Wähle ein Monster aus Kapitel 5 oder verwende die Zufallstabelle auf Seite 74. Das Monster flieht, wenn es die Hälfte seiner Stärke verloren hat, kann aber später wieder zurückkehren.

51 **HÄNDLERIN.** Eine reisende Händlerin erreicht die Festung. Sie kann fast alles bieten, was in der Ausrüstungsliste in Kapitel 9 des *Spieler-Handbuchs* steht, unter Vorbehalt der Regeln zur Verfügbarkeit. Sollten die Abenteurer selber etwas feilzubieten haben, wird sie auch kaufen oder tauschen.



- 52 **RABENSCHWESTER.** Eine Gruppe von W6 Rabenschwestern klopfen an die Tore der Festung und bitten um Unterkunft für die Nacht. Sie können für die Gastfreundschaft bezahlen und werden, falls man sie einlässt, eine oder mehrere Legenden erzählen. Ein paar Stunden später kommt ein Trupp der Rostbrüder an, 2W6 an der Zahl unter der Führung eines Eisengardisten, der auf der Jagd nach den Rabenschwestern ist. Sie verlangen Einlass, um nach ihnen zu suchen. Wenn sie die Rabenschwestern finden, fesseln sie sie und nehmen sie mit. Sollten die Abenteurer sich weigern zu kooperieren, wird der Trupp der Rostbrüder gewalttätig, zieht sich aber zurück, wenn die Hälfte von ihnen Gebrochen ist. Sie könnten später mit Verstärkung zurückkehren. Spielwerte für die Rabenschwestern und die Rostbrüder findest du in Kapitel 3.
- 53 **ROTLÄUFER.** W6 Rotläufer (siehe Seite 56) suchen nach einem verschwundenen Elfenrubin und erreichen die Festung auf der Suche nach einer Unterkunft. Sie verhalten sich sehr arrogant und behandeln die Abenteurer wie niedere Wesen. Sollten die Abenteurer dies jedoch über sich ergehen lassen, können die Rotläufer von mehreren Legenden berichten, vielleicht sogar über eins der vier Artefakte, welches im Kampagnenbuch *Der Zorn des Raben* erwähnt wird.
- 54 **SPIONIN.** Eine einsame Gestalt klopft an die Tore der Festung. Sie sagt, sie sei auf dem Weg zu einem nahegelegenen Dorf (die SL entscheidet, welches), und bittet um Unterkunft. Sie kann bezahlen und erzählt Legenden, stellt allerdings auch immer tiefergehende Fragen über die Abenteurer, ihre Festung und ihre Schätze. Die Frau ist eine Spionin, die von den Rostbrüdern oder einem lokalen Herrscher ausgesandt und damit beauftragt wurde, so viel wie möglich über die Abenteurer herauszufinden. Möglicherweise versucht sie auch etwas Wertvolles zu stehlen.
- 55 **DESERTEURE.** Eine Patrouille aus W6+2 ungepflegten und müden Soldaten (siehe Seite 183 für Spielwerte) erreicht die Festung. Sie sind aus dem Heer eines lokalen Herrschers desertiert. Die Einzelheiten obliegen der SL. Die Soldaten sind HUNGRIG und suchen Schutz und Nahrung. Sollten die Abenteurer sie einlassen, werden sie möglicherweise versuchen, die Festung gewaltsam unter ihre Kontrolle zu bringen. Vielleicht wird der Herrscher auch Soldaten zur Festung ausschicken, um nach den Deserteuren zu suchen.
- 56 **ORAKEL.** Das Elfenkind Nuala, Druidin und Orakel, erreicht die Festung spät in der Nacht und bittet um Unterkunft. Falls die Abenteurer sie einlassen, erzählt sie mehrere Legenden (siehe Seite 6 im *Spieler-Handbuch*). Sie ist in der magischen Disziplin des Dritten Auges bewandert und kann im Austausch für Nahrung und Unterkunft den Abenteufern ihre Kräfte anbieten. Sie kann die Abenteurer auch um Hilfe bitten.



- 61 **SKLAVENHÄNDLERIN.** Eine Sklavenhändlerin trifft an der Festung ein. Falls es in die Kampagne passt, dann ist es Misela Ferrumar aus dem Dorf Knochenmühle (siehe *Der Zorn des Raben*). In Begleitung der Sklavenhändlerin reisen W6 Wachen (Spielwerte wie typische Räuber auf Seite 183) und 2W6 bedauernswerte Sklaven in Ketten. Diese werden den Abenteurern zu einem geringen Preis angeboten. Während des Besuchs versuchen einige der Sklaven zu entkommen und suchen Unterschlupf in der Festung. Die Sklavenhändlerin verlangt, dass ihr ihre „Ware“ ausgehändigt wird, und schreckt auch vor Gewalt nicht zurück.
- 62 **AUF DER SUCHE NACH HILFE.** Einige Bewohner (2W6) aus einem nahegelegenen Dorf (welches, obliegt der SL) erreichen die Festung und bitten die Abenteurer um Hilfe im Kampf gegen ein Monster, eine Räuberbande, die Rostbrüder oder irgendeine andere Bedrohung des Dorfes. Die Einzelheiten kann die SL entscheiden. Die Besucher haben die Spielwerte eines typischen Dorfbewohners (siehe Seite 184).
- 63 **BARDEN.** Eine reisende Theaterkompanie erreicht die Festung und möchte die Nacht dort verbringen. Werden sie hereingelassen und mit kostenlosem Essen und Unterkunft versorgt, zeigen sie sich sehr dankbar und unterhalten die Bewohner der Festung mit einer Aufführung – alle Spielercharaktere erhalten einen Punkt Willenskraft. Die Barden können auch die eine oder andere Legende erzählen. Werden sie abgewiesen, verbreiten sie Gerüchte über die herzlosen Abenteurer – für die Würfe auf Ereignisse in der Festung zählt ihr Reputationswert in der nächsten Woche als zwei Stufen höher.
- 64 **ROSTBRÜDER.** Eine Schar von W6 Rostbrüdern (siehe Seite 40 für Spielwerte) klopft an die Tore und will die Festung inspizieren. Sie verlangen W6 Gold als Tribut an den Gott Rost und die Errichtung eines SCHREINS zu Ehren des Gottes. Sollten die Abenteurer die Rostbrüder hinauswerfen, kehren sie später mit Verstärkung wieder zurück.
- 65 **TRIBUT AN DEN HERRN.** Ein lokaler Herrscher (die SL entscheidet, welcher) ist der Ansicht, dass die Festung auf seinem Land liege. Ein Trupp von 2W6 Waffenknechten (Spielwerte wie typische Soldaten auf Seite 183) hämmern an das Tor der Festung und verlangen, dass die Abenteurer 2W6 Gold Steuern bezahlen und ihrem Herrn Lehenstreue schwören. Sollten sie dies ablehnen, greift der Herrscher die Festung später mit einer großen Armee an. Die SL entscheidet über die Einzelheiten.
- 66 **DER ORKHÄUPTLING.** Ein Orkhäuptling aus der Umgebung (welcher genau obliegt der SL) ist der Ansicht, dass die Festung auf seinem Land liege. Er führt eine Streitmacht von ungefähr 50 Orkkriegern zur Festung und verlangt, dass die Abenteurer 2W6 Gold Steuern bezahlen und ihm Lehenstreue schwören. Sollten sie dies ablehnen, werden die Orks die Festung belagern und angreifen, wenn die Zeit für sie günstig erscheint.



GESCHICHTE

Alle saßen um den Bettler aus Varassa im Kreis beim Lagerfeuer und hörten seiner Weise zu. Über Läufer und Wolfsmenschen und alle schrecklichen Dinge sang er, und über seine Angst, die ganze Nacht lang:

„Hinter den Bergen gibt es etwas, hinter dem Gebeule, hinter dem Nebel, dort ist etwas hinter dem Schleier, hinter einem Herzen aus schwarzem Stein. Hört nur, etwas wandert und flüstert, wandert und lockt euch zu sich und wimmert: Komm zu uns, denn diese Erde soll für immer uns gehören und zwar uns alleine!“



Vor zwölfhundert Jahren flohen die Menschen über die Meere in ein Land, in dem bereits Elfen und Zwerge lebten. Der Gott Wurm, der die Menschen über die Meere geführt hatte, teilte das Land durch eine Gebirgskette, um den bevorstehenden Krieg zwischen den Völkern zu verhindern. Den Elfen und Zwergen wurde Rabenland im Norden zugesprochen, während die Menschen sich in Erlenland niederließen, südlich der Teilung. Diese Aufspaltung ist als „die Verschiebung“ bekannt und wird von den Menschen als Jahr Null in ihrer Zeitrechnung verwendet. Als Entschädigung für die Spaltung des Landes erhielten die Elfen und Zwerge die Orks, die ihnen dienen sollten. Um den Frieden zwischen den Völkern zu bewahren, wurden zwischen den Völkern Geiseln

ausgetauscht, woraus die gemischten Rassen hervorgingen.

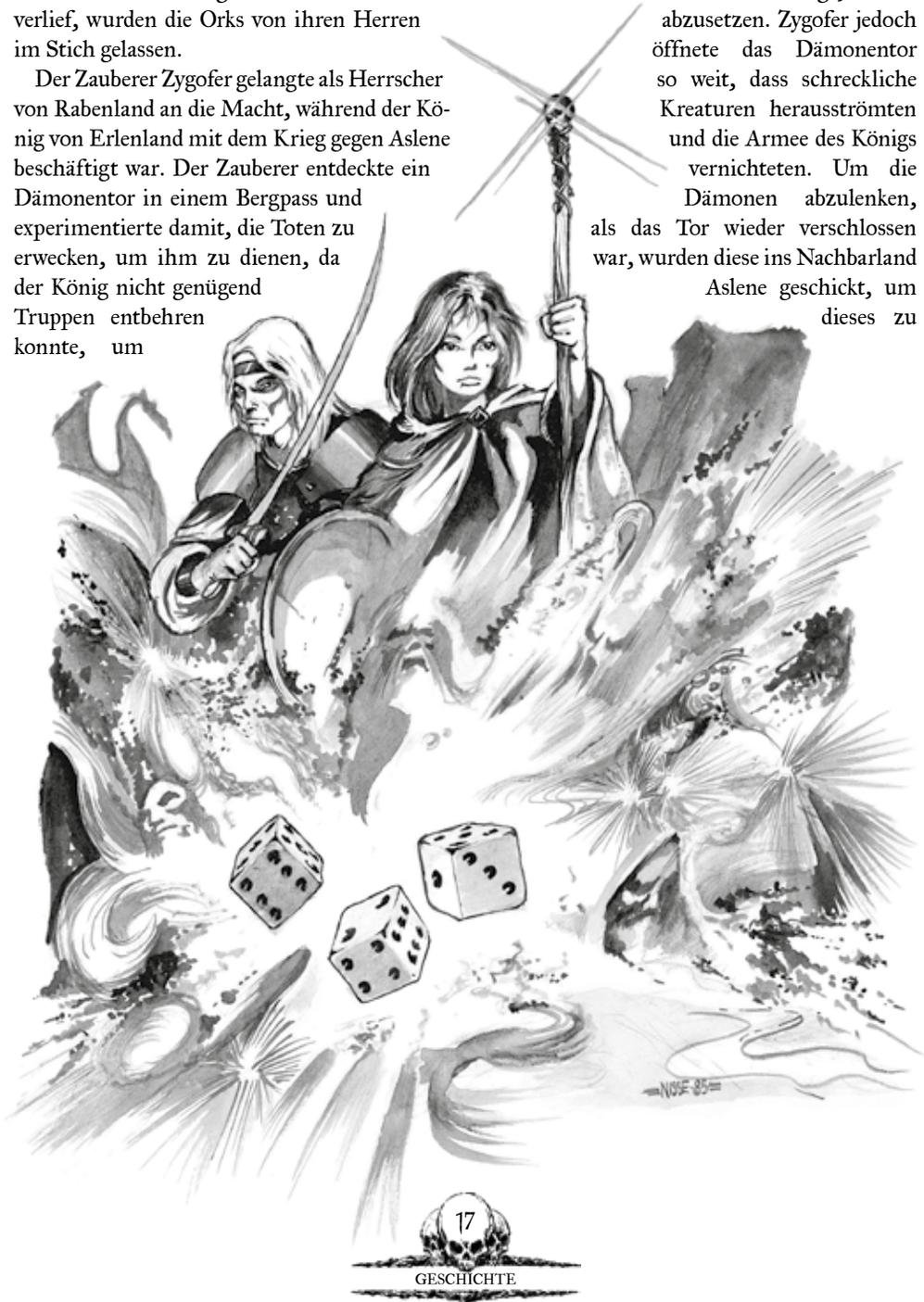
Nach fünfhundert guten Jahren, wurde Erlenland von harten Zeiten heimgesucht und ein Religionskrieg entbrannte. Eine Gruppe Menschen floh in den Norden über die Teilung ins Rabenland und die Elfen und Zwerge erlaubten ihnen, wenn auch widerwillig, zu bleiben, solange sie sich den Gesetzen des Landes unterwarfen. Diese legten fest, wie sich menschliche Besucher zu verhalten haben. Bald kamen mehr und mehr Menschen, unter ihnen die Reiter aus Aslene im Westen. Nach weiteren drei Jahrhunderten erschien den Menschen das Erlenland überfüllt, da sie sich immer weiter fortpflanzten. Sie versuchten, Rabenland unter religiösen Vorwänden zu erobern. Angeblich sei ihnen das Recht auf das Land während der Ver-



schiebung verwehrt worden. Da die Elfen und Zwerge nur wenige waren, beschlossen sie, die Orks zu bewaffnen und diese in den Kampf zu schicken. Als der Krieg nicht zu ihren Gunsten verlief, wurden die Orks von ihren Herren im Stich gelassen.

Der Zauberer Zygofer gelangte als Herrscher von Rabenland an die Macht, während der König von Erlenland mit dem Krieg gegen Aslene beschäftigt war. Der Zauberer entdeckte ein Dämonentor in einem Bergpass und experimentierte damit, die Toten zu erwecken, um ihm zu dienen, da der König nicht genügend Truppen entbehren konnte, um

die Ambitionen des Zauberers zu unterstützen. Als der Krieg vorüber war, war der König von Zygofers ketzerischer Herrschaft entsetzt und entsandte ein Heer über die Berge, um ihn abzusetzen. Zygofer jedoch öffnete das Dämonentor so weit, dass schreckliche Kreaturen herausströmten und die Armee des Königs vernichteten. Um die Dämonen abzulenken, als das Tor wieder verschlossen war, wurden diese ins Nachbarland Aslene geschickt, um dieses zu





verwüsten. Die Einwohner des Erlenlands erbauten den Eisernen Riegel, eine Mauer ohne Tore nach Rabenland, und verboten jeglichen Kontakt mit dem verfluchten Land, welches von diesem Tage an als die Verbotenen Lande bekannt wurde.

Zu diesem Zeitpunkt war Zygofer bereits alt und gebrechlich, und so verschmolz er mit seiner magischen Tochter Therania, um mit der so gewonnenen Macht weiterleben zu können. Diese seltsame spinnenbeinige Kreatur hieß Zytera und setzte Zygofers dämonische und nekromantische Forschungen fort. Ihr ultimatives Ziel ist es, die Zwerge und Elfen aus den Verbotenen Landen zu vertreiben und danach Erlenland zu erobern. Zytera wird dabei von Halb-Dämonen und dem fanatischen Kult der Rostbrüder unterstützt. Vielleicht wäre schon früher Krieg ausgebrochen, wenn nicht der Blutnebel aufgetaucht wäre, ein gefräßiger Schleier, der die Verbotenen Lande für drei Jahrhunderte überzog, bevor er auf unerklärliche Weise wieder verschwand.

Heute gibt es nur noch vereinzelte Flecken menschlicher Zivilisation in den Verbotenen Landen, die in befestigten Dörfern in der Wildnis zu überleben versuchen. Die Elfen und Zwerge haben sich in die Zentren ihrer Heimatländer zurückgezogen. Orks durchstreifen das Land, voller Hass auf die Menschen und Verachtung für ihre früheren Herren. Die Verbotenen Lande stehen jedoch wieder zur Erkundung und Eroberung offen.

AUSFÜHRLICHE GESCHICHTE

Der vorangegangene Abschnitt beschreibt die Geschichte der Verbotenen Lande in groben Zügen, was für dich als SL völlig ausreicht,

um das Spiel zu leiten und die Beziehungen zwischen Orten und Bewohnern der Verbotenen Lande zu verstehen. Der nachfolgende Teil des Kapitels geht ausführlich auf die einzelnen geschichtlichen Ereignisse ein.

DER MYTHISCHE URSPRUNG DER MENSCHHEIT

Der Legende nach fiel der Erste Tempel des Gottes Wyrm am östlichen Rand der Welt zusammen, als alle seiner zwölftausend Säulen von Steinwürmern durchbohrt worden waren. Parasiten hatten bereits die Grundfesten des Landes verschlungen, sodass nur noch unfruchtbare Überreste zurückblieben. Die Menschheit flehte Wyrm um Hilfe an, der ihnen neue Lande jenseits der Meere versprach. Sie bauten Schiffe und beluden sie mit Tieren und Getreide, und die Göttin Klage blies ihre Schiffe für viele Jahre gen Westen in Richtung des Landes, das ihr Bruder Lehm erschaffen hatte. Wyrm flog den Schiffen in Gestalt eines großen Raben voraus, der eine Schlange in seinen Klauen trug.

DIE VERSCHIEBUNG – JAHR NULL

Die Menschen landeten an den felsigen Küsten von Sundhafen und waren zutiefst erstaunt, denn nur wenige hatten zu ihren Lebzeiten Land gesehen. Nun lag fruchtbares Land vor ihnen, das weit in den Norden und Süden reichte und nur auf sie wartete. Dieses Land war jedoch seit Urzeiten von Elfen und Zwergen bewohnt, welche in Frieden lebten. Als die Völker zu den Waffen griffen, schritt der Gott Wyrm ein und erklärte, dass genug Land für alle vorhanden sei.

Der Gott wandelte das Land und die Menschen erhielten den Teil im Süden, welcher Erlenland heißen sollte, und die Elfen und



Zwerge die Gebiete im Norden, die den Namen Rabenland trugen. Die Zwerge würden immer noch über die Wurzeln des Landes herrschen, während die Elfen über alles bestimmten, was auf der Oberfläche wuchs. Da die Zwerge und Elfen nur wenige waren, befahl Wyrn dem Gott Lehm die Orks aus Schlamm zu formen. Nachdem die Völker geschworen hatten, die Länder so zu achten, wie sie versprochen und gegeben worden waren, tauschten sie Geiseln aus. Die Götter erschufen die Berge, welche als die Teilung bekannt wurden, um das Land der Menschen von dem der Elfen und Zwerge zu trennen. Sundhafen, wo die Menschen angelandet waren, wurde angehoben und zur Klippe Sundkamm, die noch immer am Ostende des Landes an das Meer grenzt.

Menschen und Zwerge verzeichnen mit der Verschiebung das Jahr Null in ihrer Zeitrechnung, sodass die Jahre danach als NV (Nach der Verschiebung) bezeichnet werden.

o – 500 NV DIE GETEILTEN JAHRE

Die Menschen erbauten Städte, legten Straßen an und bearbeiteten das Ackerland von Erlenland. Es gab genug unberührtes Land für jeden, der willens war, sich schwierige Hände zu holen und die Felder zu bestellen. Die Zwerge und Elfen blieben ihren uralten Aufgaben treu: Die Zwerge bauten weiterhin die Weltensphäre, während die Elfen ihre Kunst und ihr Leben in Harmonie mit der Natur verfeinerten.

Während der Jahre 220–260 beaufsichtigte der Zwergenfürst Gordor die Konstruktion der ersten Straße in Rabenland. Steinsinger hoben Steinplatten aus der Erde und verbanden diese, um Straßen zu erschaffen. Die Straßen zerspringen oft, da der Boden rastlos wird, wenn er im Winter schläft. Die Zwerge hielten ihre

Straßen für lange Zeit gut in Schuss, aber seit der Menschenflut im Jahre 825 NV sind sie dem Verfall ausgesetzt. Die Straßen werden mancherorts immer noch verwendet und mit losem Schotter repariert, wenn der Regen den umgebenden Boden in Schlamm verwandelt.

Die Elfen, die den Menschen nach Erlenland gefolgt waren, waren neugierig auf die Fortpflanzung und zeugten Kinder mit ihren Gastgebern. Diese Mischlinge werden aufgrund ihrer wunderschönen, schlanken Körper die Zierlichen genannt und sind der Musik und der Magie zugetan. Die Zierlichen waren nicht so heiter wie ihre elfischen Vorfahren, vielleicht, weil sie sterblich waren und begierig darauf, ihre Träume zu leben, solange sie noch Zeit hatten. Diejenigen unter ihnen, die auf den Wegen der Magie wandelten, nutzten ihre Zaubersprüche nicht immer im Einklang mit der Natur. Stattdessen brannte in ihnen das Verlangen, Dinge, Kreaturen und Mächte nach ihrem Belieben zu formen, denn die Macht und der Reichtum, der ihnen winkte, waren für sie schwer zu widerstehen. Als ihre elfischen Väter und Lehrer bemerkten, welch verdorbenen und abstoßenden Weg ihre Nachkommen beschritten hatten, waren sie von Selbstverachtung ergriffen. Sie verließen Erlenland heimlich und kehrten auf unbekanntem Pfaden zu ihrem eigenen Volk in Rabenland zurück. Dort warnten sie vor der weiteren Vereinigung mit dem niederen Volk hinter den Bergen. Nur wenige dieser Meister fühlten noch Freude in dieser Welt und so zogen sich die meisten in den Friednebel zurück.

Die menschlichen Geiseln unter den Elfen in Rabenland brachten ebenfalls Nachkommen mit ihren Gastgebern hervor; diese Kinder wurden unter den Elfen sehr geschätzt, da sie sich nur selten fortpflanzen. Diese Elfenabkömmlinge wurden in der Kunst und den Mys-



terien der Magie nach den Bräuchen der Elfen unterrichtet. Es mangelte ihnen an nichts und sie vergaßen fast alles von ihrem menschlichen Ursprung. Wie die Zierlichen auf der anderen Seite der Teilung waren sie ungeduldig und ehrgeizig, aber zur gleichen Zeit auch pflichtbewusst. Schon bald gaben ihnen die Elfen mehr Verantwortung für das Wohlergehen des Landes. Viele ältere Elfen waren erleichtert, zogen sich von ihren Aufgaben zurück und nahmen die Form von Baumhirten an, um durch die Wälder zu wandern, oder verweilten im Friednebel, um zu meditieren und musizieren. Die Zierlichen und Elfenabkömmlinge sind sich sehr ähnlich und leben normalerweise dreimal so lange wie Menschen. Ob sie nun Zierliche oder Elfenabkömmlinge sind, wird nur davon bestimmt, ob sie unter Menschen oder Elfen aufgewachsen sind.

Die einzigen Zwerge, die den Menschen nach der Verschiebung nach Erlenland folgten, waren diejenigen, die das Tageslicht ertragen konnten. Sie fügten sich gut ein und hinterließen Nachkommen, die fähige Handwerker waren. Derlei Menschen mit Zwergenblut wurden als Valondier bekannt und in Schmieden und Werkstätten hochgeachtet. Einige wenige Nachkommen der Zwerge wurden jedoch als Oger geboren, wilde Riesen, die oft im Gefängnis endeten, wobei manche sich auch als Tagelöhner verdingten, waren sie doch deutlich stärker als andere Menschen.

Auch die menschlichen Geiseln der Zwerge in Rabenland pflanzten sich mit ihren Gastgebern fort, allerdings war jedes geborene Kind ein riesiger und eigensinniger Oger. Die Oger hatten wenig Interesse an den Traditionen der Zwerge. Aufgrund ihrer Größe fühlten sie sich in den engen unterirdischen Behausungen unwohl, sodass sie an die Oberfläche traten, ihre eigenen Stämme gründeten und sehr bald als eigenes Volk galten.

510 – 540 NV DER EXODUS DER AILANDER

Ungefähr im Jahr 500 suchten Plagen und Religionskriege Erlenland heim, wo der Orden der Schlange erstarkt war. Eine verfolgte Sekte, die Ailander, machten sich auf den Weg nach Norden in Richtung Rabenland und brachen damit die Bedingungen der Verschiebung. Zwerge und Elfen sandten umgehend eine Armee aus, um sie zurückzuschlagen, doch die Anführerin der Ailander, die Priesterin Jamharda der Rabenschwestern, warf sich den uralten Völkern zu Füßen und sagte, dass sie ihr Volk auch gleich hier und jetzt niederstrecken könnten, da sie vom Psychopomp des Ordens der Schlangen als Ketzer verurteilt und hingerichtet werden würden, sollten sie jemals ins Erlenland zurückkehren.

Die Ailander verehrten den uralten Gott Wyrn, aber sie nannten ihn Rabe. Während der Orden die Schlange in den Klauen des Raben als heilig ansah, glaubten die Rabenschwestern, dass der Rabe göttlich war und die Schlange nur seine Dienerin. Da das Land nördlich der Berge Rabenland hieß, waren ihnen bereits Raben auf geheimen Wegen vorausgeflogen, um einen Zufluchtsort zu finden. Sie baten darum, bleiben zu dürfen, das Land zu bearbeiten und mit ihren Gastgebern Handel zu treiben.

Als die Elfenanführer sahen, dass die Neuankömmlinge keine Waffen bei sich trugen, sondern abgemagerte, ehrliche Bauern waren, die der Natur großen Respekt zollten, waren sie davon so gerührt, dass sie die Zwerge überredeten, die Neuankömmlinge auf dem weiten leeren Land im Süden von Rabenland siedeln zu lassen. Nach einigem Zögern stimmten die Zwerge zu, verlangten aber die Erschaffung des sogenannten Gesetzes des Landes – Regeln, die das Verhalten der Neuankömmlinge in Rabenland bestimmen sollten. Diese Gesetze besag-



ten unter anderem, dass die Menschen in den Gebieten südlich der Flüsse Seyter und Elya bleiben müssen.

Die Rabenschwestern beherrschten eine magische Verständigung mit den Tieren, was sowohl die Elfen als auch die Elfenabkömmlinge interessierte, und die Beziehungen zwischen den dreien waren sehr gut.

550 NV DER BERG BILICA ERHEBT SICH

In den kommenden Jahren strömten weitere Ailander von Süden her über die Berge, bis die Zwerge im Jahr 550 NV schließlich genug hatten. Sie erhoben den Berg Bilica aus der Erde und verschlossen so den Durchgang zwischen Rabenland und Erlenland. Der Kontakt zwischen den beiden Ländern war somit abgebrochen und sollte es auch für lange Zeit bleiben.

610 NV DIE ANKUNFT DER ASLENEN

Die Lande westlich von Rabenland und Erlenland wurden einst Aslene genannt. Heute liegt hier eine verwüstete Einöde namens Aschetal. Das Schicksal des Landes wird von dem göttlichen Vulkan Horn bestimmt. Seine seltenen Ausbrüche bringen Tod und Zerstörung, aber auch fruchtbare Asche, die den Boden nährt und goldene Zeitalter entfacht. Als die Ailander Erlenland nicht mehr erreichen konnten, begannen sie über den Schattentorpass mit Aslene Handel zu betreiben. Nachdem im Fluss Wasch Gold gefunden wurde, zog es den Clan der **Quarden** aus Aslene mit seinen prachtvollen Pferden, von denen man sagte, sie seien am Anbeginn der Zeit mit flammenden Mähnen aus dem Vulkan Horn herausgaloppiert, nach Rabenland. Die **Quarden** waren vor den Jahrhunderten der Clankriege in ihrem Heimat-

land geflohen und wurden von den Ailändern willkommen geheißen, auch wenn sie in Wahrheit kaum eine andere Wahl hatten. Die Pferde, die die Aslenen mitbrachten, waren sowohl als Arbeitspferde als auch als Reittiere hochgeschätzt.

Die Aslenen hatten eine andere Mentalität als die Ailander. Sie waren heißblütig und einfallsreich und sie hatten nie geschworen, das Gesetz des Landes einzuhalten. Sie brachten Gesang, Schauspiel und viele gute Bräuche mit ins Rabenland, aber auch Unverschämtheit und Streitlust. Sie begannen bald, einfache Festungen zu erbauen, und wagten sich in die unwirtlicheren Gegenden von Rabenland vor. Als die Elfen und Zwerge dagegen protestierten, intervenierten die Rabenschwestern und





verlangten, dass das Gesetz des Landes den Menschen erlaubte, ihre Häuser gegen wilde Tiere und andere Gefahren zu befestigen.

620 NV

DER VOND-WALL WIRD ERBAUT

Ab dieser Zeit waren die Zwerge die Einfälle der Menschen in ihr Land endgültig leid und erbauten den Vond-Wall und die Festung Vond im Schattentorpass, um weitere Einwanderungen aus Aslene zu stoppen. Überreste des Walls stehen noch immer, ebenso wie die bröckelnde Festung von Vond.

615 – 650 NV

AUF ZUM MEER

Schon bald vermischten die Aslenen ihr Blut mit dem der Ailander. Siedler machten sich auf den Weg nach Osten in die Ebenen von Moldena und Margelda, welche für die Zucht von Pferden und Vieh hervorragend geeignet waren. Dort gründeten sie Falender, eine Stadt aus Holz, von der nur noch Schutt und Asche übrig ist. Es existierten bereits einige Fischerdörfer in der Zornbucht, in denen Menschen siedelten, die aus dem Norden gekommen waren. Das Aufeinandertreffen zwischen den beiden Völkern verlief allerdings friedlich, da beide Seiten vom Wissen und den Fertigkeiten der anderen profitierten.

690 – 695 NV

DIE GOLDMINEN VON GLETHRA

Die Bergleute aus Aslene suchten seit ihrer Ankunft in Rabenland nach Gold. Im Jahr 690 NV fanden sie reichhaltige Adern bei Glethra in der Thyndekette und begannen sofort mit dem Abbau. Die Zwerge erhoben Einspruch, da Glethra ein Teil des Gebietes war, zu dem Men-

schen der Zutritt untersagt war. Einige standhafte Zwerge aus Steingarten sammelten sich zu einer Streitmacht, während die Menschen einen befestigten Wall errichteten. Es kam immer wieder zu kleineren Scharmützeln, ohne dass die Besitzrechte über Glethra entschieden werden konnten. Nachdem die Zwerge jeglichen Handel mit Aslene durch den Schattentorpass blockierten, traf man eine neue Abmachung: Die Aslenen durften die Minen behalten und unterwarfen sich im Gegenzug dem Gesetz des Landes. Der Handel durch den Schattentorpass wurde von den Zwergen streng reguliert und mit massiven Zöllen auf alle Güter belegt. Die Menschen jedoch konnten das ganze Gold, das sie aus der Mine holten, gar nicht alleine aufbrauchen, sodass immer noch viele Goldschätze in Rabenland versteckt sind. Das Gold hat keinen Wert für die Leute in den Dörfern und sie sehen es als Unglücksbringer an. Heute weiß niemand mehr, wo die Minen von Glethra lagen.

800 NV

DER ÜBERFALL DES EISENBUNDES

In Erlenland, eine Gegend hinter den Bergen, über die niemand in Rabenland mehr nachdachte, folgten auf 25 Jahre voller guter Ernten und vielen Kindern zehn harte und kalte Jahre. Die Menschen im Süden waren auf immer enger werdendem Raum eingeeengt und ihnen ging die Nahrung aus. Religiöse Riten wie Kasteiungen und Bräuche der Buße erlebten einen Aufschwung. Als König Algamar im Jahr 798 NV den Thron bestieg, erinnerte er sich an die Geschichten aus seiner Kindheit, die von reichen Landen nördlich der Berge erzählten, wo Elfen und Zwerge ein Leben im Überfluss führten. Algamar entsandte Späher gen Norden und nach mühseliger Suche fanden diese einen vorher unbekanntem Bergpass, der heute vom Eisernen Riegel versperrt ist.



Als die Spione Berichte von weiten und fruchtbaren Landen hinter der Teilung überbrachten, wollte Algamar umgehend eine Armee aufstellen, um das Reich der Menschen nach Norden hin zu erweitern. Allerdings war Erlenland des Krieges müde, nachdem sie jahrelang gegen ihren westlichen Nachbarn Aslene gekämpft hatten – eine Bedrohung, die noch immer bestand. Der Adel wollte seine Truppen nicht auf eine solche Mission entsenden und gleichzeitig seine Heimat ohne Verteidigung zurücklassen.

Zu dieser Zeit verehrten die Erlenländer den Gott Rost, von dem die Kirche des Rost behauptete, dass er die wahre Manifestation des Schöpfergottes Wurm sei. Die Ferrale Teramalda berichtete dem König von einer Vision, die der Gott ihr gezeigt hatte, wie sie die Lande hinter den Bergen mithilfe des Gottes erobern und die dort Lebenden zum wahren Glauben bekehren würde. Sie behauptete, dass der Gott Rost und seine Frau Häma die Menschheit in uralten Zeiten in dieses Land geführt hätten. Doch dann hätten die Ailander, die im Bunde mit den verräterischen Elfen und Zwergen standen, sie getäuscht und somit die Hälfte des Landes, das ihnen versprochen worden war, gestohlen. Mit Algamars Segen begann sie, die Reichen und Mächtigen des Königreichs zu umgarnen, um Unterstützung für ihren Kreuzzug zu erhalten. Viele Priester im Orden der Schlange mahnten zur Vorsicht und sprachen von einem uralten Friedensvertrag zwischen den Völkern, aber Teramalda ließ sie allesamt ins Gefängnis werfen und als Ketzer und Verräter hinrichten. Als der König dies ohne Bestrafung zuließ, erhielt die Kirche des Rost immer mehr Zuwachs.

Im Jahr 800 NV führte Teramalda 3.000 Mann nach Norden über die Berge. Sie trugen gewaltige Bildnisse des Gottes Rost und seiner Gattin Häma mit sich.

800 – 810 NV

DIE SÄUBERUNG VON HARGA

Die Dörfer der Ailander auf den Ebenen von Harga bekamen sehr schnell den religiösen Eifer der Neuankömmlinge zu spüren. Im Namen der Götter Rost und Häma wurden alle Rabenschwestern, derer man habhaft wurde, auf dem Scheiterhaufen verbrannt oder mit rostigen Schwertern und Holzspeeren durchbohrt, sodass sich ihr Blut auf die Abbilder der Götter ergoss. Die Bewohner der Dörfer wurden gezwungen, einen Eid auf die neuen Götter zu leisten, und sie musste einen jährlichen Tribut zahlen, sonst würde ihr Dorf niedergebrannt. Wer zögerte, wurde getötet. Die Kirche des Rost ließ sich am nordwestlichen Ende der Tiefebene nieder und gründete dort die Stadt Erlenstein. Teramalda verbrachte einige Jahre damit, die Ebene von Hargazu zu befestigen, und führte weitere Truppen und Waren über die Berge, um dann ihr Territorium weiter auszudehnen.

810 – 820 NV

EISERNE MACHT

Die Zwerge in der Klagefeste, Angehörige des Clans der Meromannen, hatten die Erlenländer kommen sehen, ließen sie jedoch in Ruhe, in der Hoffnung, dass die verschiedenen Fraktionen der Menschen sich ohne Einmischung der Zwerge gegenseitig auslöschen würden. Stattdessen flohen die Ailander Bauern immer weiter ins Landesinnere, um ihren Unterdrückern zu entkommen, und es entstanden neue Dörfer und Siedlungen in den Wäldern. Herrscher der Aslenen umwarben die Zwerge beharrlich und baten um ihre Hilfe, die Erlenländer über die Berge zurückzudrängen. Die Zwerge gaben ihnen zwar Ratschläge und selbst geschmiedete Waffen, doch weder sie noch die Elfen wollten sich einmischen und die beiden diskutierten untereinander, wie sie die Situa-



tion mit den lästigen Menschen am besten in den Griff bekommen. Währenddessen wuchs die Macht der Kirche des Rost weiter und sie eroberte und errichtete weitere Festungen in einem immer größeren Umkreis. Teramalda nannte die Wälder südlich der Klagefeste die Hainwälder, benannt nach den heiligen Wäldchen, die der Verehrung von Häma geweiht waren, und errichtete Heerlager und Kultstätten bis zu Lehms Auge.

820 – 821 NV

DER ERSTE ERLINKRIEG

Als die Erlenländer von den reichhaltigen Eisenminen der Zwerge in Lumra mit ihren blutroten Flüssen erfuhren, forderte Teramalda, dass das Land ihnen im Namen der Götter übergeben werden soll. In einer zeremoniellen Eisenrüstung, die aus einem Überfall auf eine Zwergenkarawane stammte, marschierte sie an der Spitze ihrer Eisenwache gegen Lumra.

Die Zwerge hatten bereits ihre Armee aufgehoben und rückten gegen die Menschen aus. Der Krieg zwischen den Völkern war ausgebrochen. Ailander und Aslenen kämpften Seite an Seite mit den Zwergen, nur die Elfen nahmen nicht teil, da sie langsam in der Entscheidungsfindung sind und bisher nur wenige Menschen in der Nähe ihrer Lande weiter im Norden aufgetaucht waren.

Nach einigen Scharmützeln waren die Zwerge siegreich und begannen, ausufernd zu feiern. Teramalda war gefangengenommen worden, jedoch ließ sich ihre Rüstung nicht öffnen. Der heißspornige Zwergenfürst Garmar Vier-Bart, trunken von Macht und Alkohol, ließ die Priesterin während des Siegesbanketts in Lumra auf heiße Kohlen werfen, um sie wie einen Krebs zu grillen. Er schwor, dass er ihr Herz persönlich verspeisen werde, nachdem es bis zur Unterwerfung zart geklopft wurde. Vielleicht war es der

Gott Rost, der Teramaldas Bitten zum Märtyrertum erhörte, denn die Rüstung riss sich plötzlich von ihren Fesseln los, erhob sich aus den glühenden Kohlen und tötete Garmar und seine Leibwache. Seit diesem Tag wandert dieses Wesen, eine rostige Rüstung, durch Rabenland und jagt seine Feinde. Wenn der Wind richtig steht, kann man manchmal Teramaldas versengtes Fleisch riechen – dann ist es an der Zeit, wegzulaufen. Manche sagen, der Gott Rost selbst habe sich in der Rüstung manifestiert.

825 NV

DIE MENSCHENFLUT

König Algamar fiel im Kampf gegen Aslene im Erlenland. Sein Sohn Alvagard bestieg den Thron, nachdem ein beschämender Friede mit Aslene geschlossen worden war. Als die Kirche des Rost nach ihrer fehlgeschlagenen Invasion von Rabenland zurückgekröchen kam, wurde Alvagards Interesse geweckt. Erlenland war gezwungen worden, ein Minengebiet an Aslene als Bezahlung für eine geschleifte heilige Stadt abzutreten. Die Geschichten von den Eisenminen in Lumra und den Goldminen von Gletthra hinter den Bergen zogen den König an wie Honig eine Biene.

Diesmal waren die Adligen begierig, ihre leeren Truhen mit Beute zu füllen, und entsandten gerne ihre Truppen. Im Jahr 825 NV führte Alvagard ein gut ausgerüstetes Heer von siebentausend Mann und nochmal so viele Unterstützungstruppen über die Berge. Die Magiergilde schickte eine Gruppe von Kampfzauberern, um das Heer zu unterstützen. Unter diesen befand sich der junge und äußerst machthungrige Zygofer der Flüsterer, der behauptete, er könne Stimmen von jenseits der Welt und der Nacht hören. Da diese Zierlichen von den Elfen von Rabenland abstammten, glaubten sie, dass ihnen das Land hinter den



Bergen zustünde. Sie glaubten, dass der Verrat der Rabenschwestern sie um ihr rechtmäßiges Erbe gebracht hatte.

Das Heer traf nur auf wenig Widerstand und wer sich ihm in den Weg stellte, wurde umgehend vernichtet. Im Jahr 825 NV sicherte Alvgards Heer die Harga-Ebenen hinter dem Pass in nur drei Tagen und eroberte die Zwergenfestung Vond. Sie karnpierten in Teramaldas verlassenem Lager in Erlenstein, wo sie das Banner des Königs hissten, das mit gekreuzten Schwertern und Erlenzweigen verziert war.

826 – 833 NV

DER ZWEITE ERLENKRIEG

Der erneute Einfall der Menschen, diesmal mit noch mehr Truppen, rief ein weiteres Mal die Zwerge der Klagefeste und aus Lumra auf den Plan. Sie schickten Hilfsgesuche an andere Zwergenfesten gen Norden. Schon bald brach ein Heer nach Harga auf, wo frisch eingetroffene

Bauern aus Erlenland bereits das verlassene Land der Ailander für





den Ackerbau erschlossen hatten. Die darauf folgenden Kriege waren ebenso gnadenlos wie sinnlos.

Da die Zwerge in der Unterzahl waren und sich nur ungern über offenes Gelände bewegen, bewaffneten sie ihre Diener, die Orks, und schickten sie in den Krieg. Die auserwählten Orks waren die größten, hinterhältigsten und stärksten ihrer Art, und man versprach ihnen als Lohn dafür, dass sie in den Krieg zogen, die Freiheit. Dies ließ sie mit rasender Grausamkeit kämpfen. Die Zwerge wollten auch die starken Oger in ihr Heer aufnehmen, doch die Halbzwerge lachten nur und blieben in Feulenmark. Alvagard, der König der Menschen, war bald gezwungen, mehr Truppen aus Erlenland zu rufen, um Harga zu halten. Es dauerte nicht lange, bis die Orks zu den Hauptgegnern der Menschen wurden, denn unter ihren Feinden gab es mehr von dieser Rasse als allen anderen und sie waren auch deutlich gefährlicher.

833 NV FRIEDE UND VERRAT

Die Elfen von Rabenland hielten sich aus dem Krieg heraus, schickten aber während des Waffenstillstandes im Jahr 833 NV eine Delegation von Elfenabkömmlingen mit den zwergischen Diplomaten, die nach Erlenstein reisten. Diese versuchten, den Eindringlingen Vernunft einzureden und sie an den uralten Vertrag zwischen Menschen, Elfen und Zwergen zu erinnern.

Unter den Elfen befand sich auch eine Frau namens Martea, die in den Wegen der Magie bewandert war. Sie konnte sowohl mit den Tieren als auch mit den Toten sprechen. Als die Zierlichen aus Erlenland auf die Zauberer aus Rabenland in der Ratsversammlung trafen, verliebten sich Zygofer und Martea auf den ersten Blick. Grundsätzlich betrachteten die Elfenabkömmlinge ihre entfernten Verwandten mit Abscheu, da diese die Magie der Welt

beschmutzt hatten und nur von der Gier nach Macht getrieben wurden, anstatt von Pflichtbewusstsein gegenüber den Göttern, dem Land und dem Leben.

Während Zygofer und Martea mit sich beschäftigt waren, versteckten Alvagards Diplomaten Waffen und Talismane im Gepäck ihrer Gäste. Die Abgesandten wurden daraufhin angeklagt, sie planten, ihre Gegenüber zu ermorden, und ins Gefängnis geworfen, befragt und gefoltert, um Informationen über die Verteidigungen ihres Landes zu erhalten. Die meisten von ihnen wurden hingerichtet. Zygofer konnte eine Begnadigung für Martea erwirken, und sie war so blind vor Liebe, dass sie die Anschuldigungen für wahr hielt und beschloss, mit ihrem Liebsten in Erlenstein zu bleiben. Sie heirateten und verbrachten ihre Hochzeitsreise im versteckten Tal der Toten, wo Martea ihren Mann die Kunst der Nekromantie – die Kunst mit den Toten zu sprechen – unterwies. Im Jahr 834 NV brachte Martea einen Sohn zur Welt, der den Namen Zertorme tragen sollte – „Der Auserwählte“.

833 – 845 NV DER DRITTE ER- LENKRIEG

Der Verrat der Friedensdelegation heizte den Krieg erneut an, aber nun stellten sich auch die Elfen und Elfenabkömmlinge auf die Seite der Zwerge. Genau wie die Zwerge stellten auch die Elfen ein Heer aus Orkdienern auf und schickten dieses auf das Schlachtfeld, welches bald in dem Blut aus den Adern aller Völker getränkt war.





Im Jahr 841 NV gebar Martea Zwillingsschwestern mit den Namen Marga und Thernia. Im Dritten Erlenkrieg stieg Zygofer im Rang auf, da er den Erlenländern einen großen Dienst erwies, indem er die Seelen der toten Soldaten verhörte. Während des Krieges unternahm der Zauberer mehrere Reisen zum Tal der Toten, wo ihm die Seelen von verstorbenen Magiern von einem Dämonentor berichteten, das im Schattentorpass schlummern solle. Zygofer hatte jedoch den Wächter des Passes, den Riesen Scrome, beleidigt und war gezwungen, den Pass zu verlassen.

845 – 857 NV DIE UNTERDRÜCKUNG

Die Magie der Elfen und Elfenabkömmlinge war dazu bestimmt, dem Leben zu dienen. Deswegen scheuten sie davor zurück, sie im Krieg einzusetzen. Allerdings tauchten die menschlichen Zauberer immer tiefer in die undurchsichtigen Wasser der Magie ein, zahlten Tribute an ausgehungerte Gottheiten, deren Namen niemals hätten ausgesprochen werden sollen, und kratzen an den Toren zu dämonischen Welten, um unheilige Verbündete an ihre Seite zu rufen. Dank der militärischen Stärke und der esoterischen Magie der Menschen wurden die Zwerge, Elfen und Orks aus Harga und Erlenstein vertrieben. Den Zwergen gelang es, die schwer befestigte Stadt Klagefeste zu halten. Dennoch stießen die Menschen in den Arinawald bis hinter den See Lehms Auge vor. Eine Flut von Siedlern aus dem Erlenland strömte herein, um die neu eroberten Lande zu besetzen, und errichteten Festungen, um diese zu verteidigen. Truppen wurden zu den Ebenen von Moldena und Margelda entsandt, bis hin zum östlichen Meer. Eine Zeitlang waren die Aslenen und Ailander gezwungen, sich der Herrschaft der Erlenländer zu unterwerfen, wenn auch widerwillig. Viele, die sich den neuen Herren widersetzt hatten, wurden öffentlich hingerichtet.

850 NV MERIGALL UND DIE DÄMONEN

Im Jahr 850 NV wurde Zygofer zum königlichen Herrscher von Harga ernannt und errichtete seine eigene Festung in den Bergen. Zur gleichen Zeit brach Krieg zwischen Aslene und Erlenland im Süden aus. Die Adligen holten ihr Heer schnell nach Hause zurück, sodass Zygofer in Rabenland mit fast absoluter Macht herrschte. Während seiner magischen Forschungen hatte er einen Nexus gefunden, eine Verbindung zwischen den Welten, von der ihm verstorbene Zauberer berichtet hatten. Der Nexus lag in der Nähe eines in Nebeln verborgenen und verlassenem Karawanenpfades durch den Schattentorpass. Er verbrachte lange Zeit in den Bergen, wobei er von der*in Barden*in Merigall unterstützt wurde, der*die in der Magie ebenfalls sehr bewandert war, von der*dem jedoch niemand wusste, woher sie*er kam. Die außergewöhnlich hübsche Gestalt zog sowohl Männer als auch Frauen an, doch niemand kannte ihr Geschlecht und das, obwohl viele behaupteten, bereits wundervolle Nächte in ihrer Gesellschaft verbracht zu haben. Es hieß, Merigall könne sowohl Menschen als auch Tiere und Pflanzen mit ihrem*seinem Gesang in ihren*seinen Bann ziehen. Man sagte der Kreatur nach, dass sie Kräfte besaß, mit denen sie selbst Stein formen konnte.

Schon bald wanderten verdorbene Wesen, die ganz oder teilweise aus anderen Welten stammten, durch Harga.

852 NV MARTEAS FLUCHT UND DER FALL LUMRAS

Besessen von seiner Arbeit mit dem Dämonentor im Schattentorpass, verbrachte Zygofer mehr und mehr Zeit damit, an lebenden Kreaturen in seiner Festung in den Bergen zu experimentieren. Viele Dämonen müssen



mit weltlichem Fleisch verbunden werden, um physische Form in dieser Welt annehmen zu können. Die Liebe seiner Frau Martea zu ihm verging, als sie seine wahre Natur sah. Sie sehnte sich nach den Wäldern, in denen sie aufgewachsen war, und es missfiel ihr sehr, wie Zygofer die Künste, die sie ihn gelehrt hatte, einsetzte, um verdorbenes Leben zu erschaffen. Sie fürchtete auch um ihre Kinder, da Zygofer diese in die Kunst der Dämonologie einführen wollte. Er träumte von einer Dynastie von Zaubererkaisern in Rabenland. Martea versuchte ihn zu warnen, dass der König in Erlenland sich gegen ihn wenden würde, sobald wieder Frieden mit Aslene herrschen würde, aber der Zauberer wollte nicht auf sie hören.

Eines Nachts beschloss Martea, zusammen mit ihrem Sohn Zertorme, der bereits in der Kunst der Magie ausgebildet war, und ihrer Tochter Marga zu fliehen. Das dritte Kind, Therania, war bei ihrem Vater und blieb bei ihm, vielleicht sogar aus freiem Willen. Als er von der Flucht seiner Familie erfuhr, schickte der wütende Zygofer Soldaten aus, um sie zu jagen. Die Spur führte zur Klagefeste, wo Martea Zuflucht bei den Zwergen ersuchen wollte, doch die Fliehenden wurden abgefangen und mussten einen anderen Weg nehmen. In ihrer Verzweiflung flüchteten sie in die Zwergengarnison der Lumra-Minen, nachdem die Soldaten sie aufgespürt hatten.

Zygofers Truppen belagerten die Mine, aber sie waren zu wenige, um sie zu erobern. Als der Zauberer von den Umständen erfuhr, gab es für ihn nur einen einzigen logischen Schluss: Es musste eine verräterische Verschwörung von Zwergen, Elfen und Menschen geben. Und so hob er eine Armee aus und marschierte gegen Lumra. Als diese eine Woche später ankam, gab es keinerlei Spur von den Bewohnern, nur ein seltsames, kindliches Lied erklang aus den Tiefen der Mine. Er schickte Späher vor, die von Tentakeln in die Schächte der Mine gezerrt wurden,

sobald sie sich näherten. Es stellte sich heraus, dass die ganze Gegend von einer gestaltlosen dämonischen Kreatur eingenommen worden war, die alles verschlang, das ihr nahe kam – Sonnenlicht hingegen konnte sie nicht ausstehen.

Merigall konnte über den Kontakt zu den Wesen jenseits des Nexus herausfinden, dass das Mädchen Marga in Erlenstein von einem mächtigen Dämon besessen worden war, woraufhin sich die Kreatur manifestiert hatte, um der bevorstehenden Gefahr in Lumra entgegenzutreten, und dabei auch die Zwerge und Zygofers Soldaten verschlang. Was aus Martea, der Frau des Zauberers und ihrem Sohn Zertorme wurde, wusste niemand.

865 – 876 NV

KLAGEFESTE WIRD AUFGEGEBEN

Da sie genug vom Krieg mit den Erlenländern hatten, verließen die Zwerge vom Clan der Meromannen die Stadt Klagefeste und zogen gen Norden in Richtung Belderand in die Berge. Sie ließen eine starke Garnison aus Orks zurück, um die Stadt zu verteidigen, die jedoch ohne die Führerschaft der Zwerge nicht lange gegen die Menschen standhalten konnten. Im Jahr 867 NV wurde die Stadt von Zygofers Truppen eingenommen und schon bald zogen Siedler in die Gegend.

868 – 871 NV

DIE GROSSE REINIGUNG

Nachdem seine Familie geflohen war, sagte Zygofer, dass der Frieden in Rabenland nur andauern könne, wenn Elfen, Zwerge und Orks entweder vernichtet oder ins Meer getrieben würden. Heere wurden aufgestellt, um die Dörfer und Festungen weiter im Norden anzugreifen. Missgebildete Kreaturen, die niemand zuvor je gesehen hatte, marschierten mit ihnen und lösten Angst und Schrecken bei Freund und Feind aus.



870 NV
**ALGAROD WIRD ZUM
KÖNIG GEKRÖNT**

König Alvagard, der die Menschenflut vor 36 Jahren angeführt hatte, starb schließlich in hohem Alter und sein Enkelsohn Algarod bestieg den Thron. Während der vorangegangenen zwanzig Jahre war Erlenland gezwungen gewesen, gegen die Reiter aus Aslene Krieg zu führen, um Zygoferns unbestrittene Macht in Rabenland sicherzustellen. Nun schloss Algarod Frieden mit Aslene, da beide Seiten des Krieges müde waren.

870 NV
**DER ABGESANDTE
DES PSYCHOPOMP**

Im Jahr 869 NV entsandte der Psychopomp, der Hohepriester des Ordens der Schlange in Erlenland, einen Abgesandten in den Norden, um die Situation in Rabenland zu untersuchen, nachdem Flüchtlinge beunruhigende Nachrichten von der frevelhaften Herrschaft Zygofers in Rabenland brachten. Der Abgesandte kehrte im darauffolgenden Jahr zurück, zutiefst entsetzt von dem, was er dort vorfand. Nachdem der Psychopomp seinen Bericht erhalten hatte, überzeugte er König Algarod, eine Nachricht an Zygofer zu senden, dass er als Herrscher der Macht enthoben worden sei und sofort mit seiner Tochter Therania vor dem König und dem Orden erscheinen solle. Der Bote kehrte mit einem lebenden Schweinekopf, der auf seine Schultern gesetzt worden war, zurück. Zygofer ließ dem König durch die Grunz- und Schnüffellaute des Boten überbringen, dass er der rechtmäßige Herrscher über Rabenland sei, da in seinen Adern das Blut der Zierlichen floss und er so von den Elfen abstammte. Er verlangte, dass die Erlenländer auf ihrer Seite der Berge blieben, es sei denn, sie kämen zu friedlichem Handel. Den Orden der Schlange erwähnte er nicht einmal mehr.

872 NV
DER VIERTE ERLINKRIEG

Zwei Jahre später zog Algarod mit dem Segen des Psychopomp ein mächtiges Heer zusammen und führte es über die Berge. Der Kriegszug sollte Zygofer, Merigall und Therania gefangen nehmen und die gottlosen Horden der Rebellen vernichten. Der Krieg wütete zwei Jahre lang. Feuer und lebensfeindliche Magie verwüsteten die Ebene von Harga und machten sie für lange Zeit unbewohnbar.

874 NV
DIE DÄMONENFLUT

Nachdem Zygofer bis nach Erlenstein zurückgedrängt worden war, öffnete er in seiner Verzweiflung den Nexus für gigantische Horden von Dämonen, obwohl er selbst die meisten davon nicht kontrollieren konnte. Er nutzte magische Barrieren, um sie an Erlenstein vorbei und in Richtung der Armee von Algarod zu lenken, welche bis auf den letzten Mann von den unbändigen und blutdürstigen Kreaturen vernichtet wurde. Ein paar Soldaten aus Algarods persönlicher Leibwache konnten den König nach Erlenstein bringen, wo sie alle gefangen genommen wurden.

Zygofers Tochter Therania war vom König angetan und bot ihm an, sein Leben zu behalten, falls er ihr Mann und Sklave werde. Als er dies ausschlug, befahl sie, ihn zu töten und ließ ihn mit ihren nekromantischen Kräften wieder auferstehen, um sich seinen toten Körper als Liebhaber zu halten.

875 NV
DER WESTLICHE SCHACHZUG

Die Bedrohung durch Erlenland war abgewendet, doch nun wandte sich die Dämonenflut auf ihrer Jagd nach frischem Blut gegen Zygofer



und seine Untertanen. Einige mächtige Dämonenherrscher, unter ihnen der schreckliche Krasylla, wurden von dem Geruch des vergossenen Blutes durch den Nexus gelockt. Merigall verhandelte jedoch mit ihnen und überzeugte sie, sich nach Westen durch den Schattentorpass zu wenden. Dahinter, so versprach er* sie ihnen, befände sich die reiche Ebene von Aslene, die weitaus mehr Nahrung und weniger Widerstand bot. Somit kam der Krieg in Harga zum Erliegen.

876 NV DIE ANKUNFT DER GALDANEN AUS ASLENE

Die verzweifelten Kämpfe mit den Dämonen in Aslene drängten die galdanischen Reiter-

clans durch das Schattentorpass nach Rabenland. Da die meisten Dämonen damit beschäftigt waren, das Heimatland der Galdanen zu verwüsten, und die Truppen von Zygofer ihre Wunden leckten, konnten sich die Reiter einen Weg freikämpfen, ohne selbst zu viele Verluste hinnehmen zu müssen. Die Ebene in der Nähe von Erlenstein war von Feinden und Halbdämonen übersät, aber die Galdanen bahnten sich ihren Weg in den Osten, bis ins entfernte Margelda, wo sie sich Zertorme anschlossen und ihm die Treue schworen, wenn sie dafür bleiben durften.

877 NV DER NEXUS WIRD VERSIEGELT

Während die Dämonenhorde im Westen abgelenkt war, versiegelten Zygofer und Merigall den Nexus und würgten somit den Ätherfluss durch diesen Durchgang ab, ein Fluss, der die Dämonen am Leben hielt. Die Monster wurden schwächer und viele verendeten, Aslene war jedoch bereits eine verwüstete Einöde und wurde von nun an Aschetal genannt. Als der Dämonenherrscher Krasylla die Gefahr bemerkte, war es bereits zu spät; er kehrte mit seinen verblieben Untertanen zum Nexus zurück und versuchte diesen zu erobern, stand dort aber den kampfbereiten Truppen und der Magie der Verteidiger gegenüber. Dieser Weg war ein für alle Mal verschlossen, und so wurde ein Vertrag aus Blut und Schleim geschrieben: Krasylla sollte in Rabenland verbleiben, als Verbündeter der neuen Herrscher des Landes, und die alte Zwergenfestung von Vond besetzen. Im Gegenzug dazu sollte Krasylla jedes Jahr eine bestimmte Anzahl Menschenopfer erhalten, um sie zu versklaven oder zu verzehren.

Therania war der kalten Umarmung des toten Königs Algarod überdrüssig geworden und schlug vor, dass der wiederbelebte Kadaver als



Befehlshaber nach Wetterstein geschickt werden sollte, und so geschah es auch.

878 NV DIE KONSTRUKTION DES EISERNEN RIEGELS

Vereinzelte Überlebende der Armee von König Algarond fanden ihren Weg zurück nach Erlenland. Nachdem der Psychopomp von den Abscheulichkeiten Zygofers erfahren hatte, verfluchte er Rabenland. Eine Mauer sollte errichtet werden, die den Bergpass verschließen und niemandem mehr Durchgang gewähren sollte, der aus den verfluchten Landen kam, die von diesem Tag an als die Verbotenen Lande bekannt wurden.

Die Schweigenden, ein religiöser Ritterorden, wurden damit beauftragt, die Mauer zu bewachen, die man den Eisernen Riegel nannte. Verbrecher und wahnsinnige Missionare werden manchmal in einem Korb an der Mauer in die Verbotenen Lande hinabgelassen, aber nichts und niemand wird jemals wieder heraufgeholt.

880 NV DIE ERSCHAFFUNG VON ZYTERA

Zygofer war alt und gebrechlich. Seine zerstörerischen Forschungen und sein Kampf mit den Dämonen forderten ihren Tribut an Körper und Seele. Sein schnelles Altern sorgte Merigall, deren*dessen Leben an das des Zauberers gebunden war. Die*der Barde*in sprach mit Zygofers Tochter Therania und erklärte ihr, dass mit Zygofers Tod die Kontrolle über den Nexus versiegen würde und die Dämonen dann ohne Gegenwehr diese Welt betreten könnten. Merigall wusste, wie sehr Therania nach Wissen und Macht strebte, weshalb sie*er auch erwähnte, dass Zygofers enormes Wissen mit ihm ebenfalls verloren ginge.

Nach langem Zögern stimmte Therania Merigalls Vorschlag zu, die*der ihren Körper und ihre Seele mit ihrem Vater verschmelzen wollte, um ihn als Teil ihres Körpers zu erhalten. Gleichzeitig würden ihr damit alle Geheimnisse von Zygofer offengelegt. Während des unbeschreiblichen Rituals, bei dem Merigall von ihren*seinen dämonischen Verbündeten unterstützt wurde, verschmolzen Vater und Tochter Rücken an Rücken, Hals an Hals, Gehirn an Gehirn. Die Kreatur, die aus dieser gottlosen Vereinigung hervorging, nannte sich selbst Zytera.

Es stellte sich schnell heraus, dass es den beiden sehr schwer fiel, als ein Wesen zu handeln und die Bewegung mit ihren vier Beinen zu koordinieren. Allerdings zog in den Tiefen des Schattentorpasses ein halb-lebendiger, aber kopfloser Kadaver einer riesigen, spinnenähnlichen Kreatur der Dämonenhorde umher. Merigall ließ sie fangen und verschmolz den Körper der Kreatur mit den verbundenen Körpern von Zygofer und Therania. Als Zytera zum ersten Mal vor die Augen der dämonenberührten und halb-dämonischen Bewohner von Erlenstein trat, wurde sie als schrecklicher Gott verherrlicht.

Zytera und Merigall konnten an ihren Experimenten in Ruhe weiterarbeiten. Die Bedrohung aus Erlenland war abgewehrt und Aslene hinter dem Schattentorpass war von Krasyllas Dämonenhorden verwüstet worden. Der Pass selbst war durch die Nähe zum Nexus so verdorben, dass kein lebendes Wesen ihn durchqueren konnte. Zur gleichen Zeit waren die Elfen und Zwerge bis zu ihren alten Siedlungen weit im Norden zurückgedrängt worden. Die Orks hatten sich von ihren alten Herren befreit und obwohl sie noch immer sehr zahlreich waren, waren sie von inneren Kämpfen zerrissen und stellten keine große Gefahr für Erlenstein dar. Die Menschen unterschiedlichster Abstammung, welche in den Verbotenen Landen



verblieben waren, als der Eiserne Riegel erbaut wurde, sammelten sich in befestigten Siedlungen und hatten genug damit zu tun, ihr Überleben zu sichern. Weiter im Osten jedoch lebte noch Zygofers Sohn Zertorme und einige Menschen, welche aber nur wenige an der Zahl waren. Gerüchten zufolge litt Zertorme unter Anfällen von Melancholie und hatte sich in ein Leben als Einsiedler ans Meer zurückgezogen.

Die einzige verbliebene Bedrohung war der instabile Nexus im Schattentorpass, aus dem in regelmäßigen Abständen immer wieder blutdürstige Dämonen hervorkrochen. Der Dämonenherrscher Krasylla schlachtete die meisten dieser Eindringlinge jedoch ab und genoss seine blutige Existenz in der Welt der Menschen.

883 NV DIE GRÜNDUNG DES ORDENS DER ROSTBRÜDER

Der Orden der Schlange war nach dem Zustrom der Erlenländer überall in den menschlichen Siedlungen verbreitet worden, Zytera machte ihn jedoch für den Krieg gegen Erlenland verantwortlich. So wurde die Verehrung von Rost wiederbelebt und der Orden der Rostbrüder gegründet. Die Anhänger des Ordens glauben, Zytera sei die lebende Prophetin des Gottes Rost. Die Bildnisse, welche die Ferrale Teramalda vor achtzig Jahren über die Berge gebracht hatte, standen noch immer und wurden nun wieder zum Mittelpunkt der Anbetung und Opfer. Zytera brachte den Priestern der Rostbrüder einige einfache Zauber bei. Mitglieder des Ordens suchten benachbarte Dörfer auf und verlangten Gehorsam und Tribut im Namen der Götter und der Zaubererprophetin. Im Gegenzug dafür versprachen sie den Dorfbewohnern Schutz vor herumziehenden Orks und anderen wilden Tieren, die aus den Laboren der Zauberin entkommen waren. Dennoch

wurden die menschlichen Siedlungen oft von Tieren unbekanntem Ursprungs verwüstet.

Mancherorts schlossen sich verwirrte Dorfbewohner der Bruderschaft an, die nun die Herrschaft über die Stadt Erlenstein mit ihren Ruinen, Untoten und Halbdämonen hatte. Ihr Anführer wurde Rostfürst genannt. Die Rostbrüder predigten, dass die Menschen der Verbotenen Lande dankbar dafür sein sollten, dass die mächtige Zytera ihr Land vor dem Eindringen der dämonischen Horden schützte und dass diese schwierige Aufgabe Unterwerfung und Opfer von ihnen verlangte.

900 – 1200 NV DAS ZEITALTER DES BLUTNEBELS

Der Nexus im Schattentorpass war nicht vollständig verschlossen, sodass dämonische Kreaturen aus jenseitigen Welten immer wieder ihren Weg in die Verbotenen Landen fanden. Zwischen all diesen fremdartigen Wesen bemerkte niemand die große rote Staubwolke, die in den letzten Zügen des Krieges aus dem Nexus herausquoll und alsbald vom Wind verweht wurde. Der Staub bestand allerdings aus Sporen von gasförmigen Dämonen, die Blutlinge genannt werden. Nun stieg überall in den Verbotenen Landen ein blutroter Nebel nachts aus dem Boden. Der Nebel wurde dichter und bedeckte immer mehr, während die Blutlinge sich ausbreiteten. Fast jeder, der den Nebel in der Nacht betrat, verschwand.

Nachdem einige Leute die blutigen Überreste ihrer verschwundenen Freunde gefunden hatten, stellte sich schnell heraus, dass räuberische Kreaturen im Nebel lebten und jeden abschlachteten, der sich hinein wagte. Seltsamerweise wurden die Bewohner einer befallenen Gegend niemals zu Hause angegriffen, während ein Fremder sofort getötet wurde, wenn er den Nebelschleier ihn auch nur berührte.



Niemand wagte es, sich mehr als eine Tagesreise von seinem Zuhause zu entfernen, damit sie rechtzeitig vor Anbruch der Nacht wieder zurück waren und Fenster und Türen verriegeln konnten. Reisen in den Verbotenen Landen war für lange Zeit nicht möglich. Zytera, Armeen und Länder von hinter den Mauern verschwanden aus den Erinnerungen und wurden zu dunklen Legenden und Geschichten.

950 – 1160 NV DIE HERRSCHAFT DER ROSTBRÜDER

Im Jahr 950 NV verkündete der Rostfürst Pyronax, dass die Göttin Häma ihm im Traum erschienen sei und ihm gesagt habe, dass der Blutnebel ihr brennender Atem sei, der die Lande bedecke, da Zwerge, Elfen, Ketzerei und andere Frevel noch immer die Schöpfung verderbten. Pyronax behauptete, dass alle wahren Gläubigen ohne Angst in den Nebel gehen könnten und es ihre Pflicht sei, das Land zu reinigen. Stark im Glauben ging er, singend und ein rostiges Räuchergefäß schwingend, eines Nachts alleine in den Blutnebel. Zur Überraschung aller überlebte er. Viele folgten seinem Beispiel und die meisten von ihnen starben, manche jedoch überlebten unversehrt. Somit wurde der Nebel für die nächsten zwei Jahrhunderte zum Initiationsritus für die Rostbrüder.

Die Rostbrüder lernten bald, dass der Nebel nicht überall gleich stark war. Er konnte sich auflösen und auch vage physische Formen annehmen. Im Jahr 1038 NV bot der Ferrale Magnudo dem Nebel ein Menschenopfer dar und konnte so etwas beschwören, was wie ein enthäuteter Mensch aussah. Nach diesem Ereignis opferten die Rostbrüder den Kreaturen im Nebel regelmäßig Menschen, ohne zu verstehen, was diese wirklich waren. Noch immer konnten nur Rostbrüder den Nebel betreten

und dies überleben, aber sie lernten auch, dass auch Elfen, einfache Tiere und Kinder immun gegen ihn waren. Es stellte sich heraus, dass der Nebel nicht die Lande der Elfen bedeckte und auch nicht unter der Erde aufzufinden war.

1160 NV DER NEBEL LICHTET SICH

Die*der wunderschöne Dämon*in Merigall nährte sich von Gefühlen und Spektakeln und war bald des Schleiers, den der Blutnebel über die Verbotenen Lande legte, überdrüssig. Sie*Er verstand schnell, dass der Nebel aus Dämonen bestand, die normalerweise gasförmig waren, sich allerdings verfestigten und eine Form annahmen, wenn sie ihre Beute verzehren wollten. Merigall lernte nach und nach, mit den Kreaturen zu sprechen, und erfuhr, dass sie Blutlinge hießen und Emotionen lesen konnten. In ihrer eigenen Welt attackieren und entfernen Blutlinge Kreaturen, die krank sind oder die mit dem Leben nicht mehr glücklich sind. In den Verbotenen Landen interpretierten die Blutlinge die Angst und das Unbehagen der Menschen, welches sie in diesem fremden Land hatten, als Todeswunsch. Die Menschen, die glücklich in ihrem Zuhause waren, wurden in Ruhe gelassen. Die Rostbrüder konnten im Nebel wandeln, da sie glaubten, dass dies der Atem der Göttin Häma war und sich somit in ihrer eigenen Domäne wählten.

Sobald Merigall das Vertrauen der Blutlinge gewonnen hatte, begann der*die Barde*in ihre Heimatwelt mit Liedern und Geschichten zu preisen, die voller Mitleid für den Verlust ihrer Heimat waren. Mit diesen wundervollen Worten, die mit Magie verwoben waren, konnte der*die Dämon*in die Blutlinge mit Heimweh anstecken, sodass diese sich gegenseitig verschlangen. So stark war ihr Tötungsinstinkt, dass sie selbst vor Kannibalismus nicht halt-



machen konnten. Der Nebel lichtete sich in den folgenden Jahren allmählich, als sich Merigalls Lieder im Land verbreiteten. Mit dem Verschwinden des Nebels schwand auch der Einfluss der Rostbrüder in den Dörfern. Heutzutage sind nur noch ein paar sture Blutlinge in den Verbotenen Landen verblieben, die sich weigern, nach Hause zu kehren, sowie einige furchtsame Gasdämonen, die sich vor ihren stärkeren Brüdern verbergen.

1165 NV
HEUTE

Nach der schweren Zeit der Kriege, dämonischen Invasionen und dem Fluch des Blutnebels können die Menschen, Zwerge, Orks und Elfen nun endlich wieder frei in den Verbotenen Landen herumziehen. Ein Großteil dessen, was einst über Rabenland bekannt war,

verbirgt sich heute nur noch in Mythen, Geschichten und bruchstückhafte Erinnerungen.

DER KALENDER

In dem Kalender, den die Menschen der Verbotenen Lande verwenden, ist das Jahr in acht Phasen eingeteilt, welche von den acht Festen markiert werden. Der Kalender folgt nicht dem Mond, dafür werden Phasen mit zwei Vollmonden als stärker angesehen und haben einen größeren Einfluss auf die Ereignisse des Jahres.

Jede Phase ist 45 oder 46 Tage lang. Während der Wintersonnenwende entscheiden die wichtigsten Diener der Götter, wann die verschiedenen Feste während des Jahres begangen werden. Da die Verbotenen Lande verschiedene Religionen haben und die Gebote über die Feiertage nicht jeden Teil des Landes erreichen, werden diese oft an unterschiedlichen Tagen gefeiert.





GOTTHEITEN

Der Herr des Rost Kartorda schreitet nackt zwischen Hunderten von Ketten, die von der Decke des Pavillons hängen. Die Kettenglieder rasseln, während sie tanzen, das bleiche Fleisch des Hohenpriesters umschmeicheln und ihn in Vorbereitung auf das bevorstehende Menschenopfer rostbraun einfärben.



Religion ist von entscheidender Bedeutung für die Menschen der Verbotenen Lande, wenn es darum geht, Freund von Feind zu unterscheiden. Die meisten Menschen der Verbotenen Lande verehren entweder den Rabengott oder den Schlangengott, welche sie den Mythen nach in dieses Land gebracht haben, doch sie haben einen anderen Namen für ihren Gott und sind sich einander feindlich gesinnt. Neben ihrem Hauptgott verehren sie auch die niederen Götter des Landes, die mit der Natur und dem alltäglichen Leben assoziiert werden. Elfen und Zwerge glauben, dass sie von ihren Göttern auserwählt wurden, die Welt zu gestalten, während für andere Völker wiederum Religion keinen hohen Stellenwert hat.

DER SCHUTZGOTT

Die meisten Menschen stimmen darin überein, dass ein Gott, den sie als den Beschützer bezeichnen, ihre Vorfahren von ihrem einstigen verwüsteten Heimatland über das Meer nach Rabenland gebracht hat. Der Legende nach flog er den Schiffen in Form eines Raben mit einer Schlange in den Krallen voran. Hier jedoch endet die Einigkeit. Anhänger von min-

destens drei verschiedenen Sichtweisen streiten seit der Verschiebung, wenn sie sich nicht gerade gegenseitig wegen Ketzerei verfolgen und umbringen.



WYRM

Laut dem Orden der Schlange erlaubte der Gott es einem Raben, ihn während der Reise zu tragen. Der Rabe wird als heilig, aber nicht göttlich angesehen, während die Schlange der eigentliche Gott ist. Sie nennen ihn Wyrms und sein Symbol ist ein verdrehter Ouroboros – eine Schlange, die sich in den eigenen Schwanz beißt (du kannst das Symbol auch auf dem Cover dieses Buches sehen). Der Anführer des Ordens der Schlange wird Psychopomp genannt. Der Psychopomp in Erlenland heißt Vipera und ist zu diesem Zeitpunkt ein alter Mann. Da er für jene, die dem Orden der



Schlange in den Verbotenen Landen verschworen sind, nicht erreichbar ist, haben diese ihren eigenen Anführer erwählt, den Psychopomp Aspis. Seit die Stadt Falender während der Kriege bis auf die Grundmauern niederbrannte, sitzt das Oberhaupt in dem Dorf Fernhafen. Aspis träumt davon, Falender und den dortigen Schlangentempel wieder aufzubauen. Der Orden der Schlange hat eine hohe kulturelle Stellung, da er eine große Bücherei in Fernhafen besitzt.



RABE

Die Kirche des Raben sagt natürlich, dass in Wahrheit der Rabe göttlich ist. Die Schlange der Fruchtbarkeit, die er trägt, ist die Mutter aller Schlangen und auch der Würmer, welche den Boden für die Menschen aufbereiten. Sie nennen ihren Gott Rabe und der Vogel selbst ist ihr heiliges Symbol (wie du auf dem Cover des Regelbuchs sehen kannst). Der Orden der Schlange in Erlenland glaubt, dass diejenigen, die den Raben verehren, Ketzer sind und verfolgt und getötet werden sollten – eine Ansicht, die die Rostbrüder in Erlenstein geerbt und weiterverbreitet haben. Der Orden der Schlange in den Verbotenen Landen mag die Verehrer des Raben auch nicht besonders, aber sie akzeptieren sie als eine konstruktive Kraft. Die Kirche des Raben ist jedoch bei den Elfen und Elfenabkömmlingen hoch angesehen und das, obwohl sie nicht die gleiche moralische Sichtweise auf die Welt haben. Die Anhänger des Raben sind angesehene Heiler und Gestaltwandler, die sich in Tierform fortbewegen können. Sie kämpfen gegen die Rostbrüder. Die

Kirche des Raben verehrt auch die Wassergöttin Strom, da sie eine große Bedeutung für das Leben aller hat.

DIE RABENSCHWESTERN

Die Ailander haben die Kirche des Raben vor 700 Jahren nach Rabenland gebracht, als die Priesterin Jamharda sie auf der Flucht aus Erlenland geführt hat. Jamharda war die Anführerin der Rabenschwestern, eine Gruppe von lebensbejahenden Hexen, die das Herzstück der Kirche in den Verbotenen Landen bilden. Da die Rabenschwestern mit ihren Zaubern, Ritualen und Tränken bei allem, von der Ernte bis zur Jagd, von Erkrankungen und der Liebe bis hin zur Kindesgeburt, helfen, sind sie in allen Dörfern gern gesehen. Sie ziehen durch das Land, stets auf der Hut, denn es gibt überall Informanten und die Rostbrüder entlohnen jeden, der eine Schwester gefangen nimmt, sehr gut.

TYPISCHE RABENSCHWESTER

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

FERTIGKEITEN: Wissen 3, Fernkampf 2, Nahkampf 2, Menschenkenntnis 2, Heilen 2, Überleben 1, Manipulation 1, Bewegungen 1

TALENTE: Weg der Heilung 2, Weg der Gestaltwandlung 2 oder Weg der Hellsicht 2

AUSRÜSTUNG: Stab, Dolch, W6 Kupfer

SENSENMÄNNER – „SCHWARZSCHWINGEN“

Die Sensenmänner sind ein Weltuntergangskult, der sich aus der Kirche des Raben vor 300 Jahren während dem vierten Erlenkrieg abgespalten hat. Sie verehren den Raben als Aasfresser und nennen ihn Corax. Die Sensenmänner



glauben, dass der Zorn des Gottes erwachte, als die Menschen die uralte Verschiebung verachteten und Rabenland betraten. Corax kann nur dann besänftigt werden, wenn Rabenland wieder frei von Menschen ist. Da der Eiserne Riegel den Weg nach Erlenland versperrt und die Leute nicht freiwillig gehen wollen, glauben die Sensenmänner, dass es ihre heilige Pflicht ist, alle Menschen zu töten. Wenn dies vollbracht ist, werden sich die letzten Sensenmänner selbst umbringen.

Die Meuchler sind ganz in schwarz gekleidet und mit Federn geschmückt und haben unter dem Befehl ihres Anführers Badalar dem Metzger schon ganze Dörfer abgeschlachtet. Aber da ihr Ziel eine allumfassende Säuberung ist, verbergen sie sich oft in der normalen Bevölkerung, um lieber morgen noch mehr zu töten als heute nur wenige. Die Sensenmänner zerstückeln ihre Opfer, falls möglich, und führen Rituale aus, bei denen sie die Körperteile in Bäumen aufhängen oder auf Felsen auslegen, sodass die Überreste von den Aasvögeln des Gottes gefressen werden können. Krieg ist die heiligste Handlung, die sie kennen. Sie umgeben sich mit halb-zahmen Raben und antworten mit „Nimmermehr!“, wenn ihre Priester alle Sünden und Schrecken auflisten, die von den Menschen heute begangen wurden. Einige menschenhassende Elfen haben sich den Sensenmännern angeschlossen, unter ihnen der berühmte Vater Geno, der von Anbeginn bei ihren Ritualen gepredigt hat. Manche behaupten, dass Geno die Verschiebung selbst noch miterlebt habe und bereits damals vorausgesagt hat, dass das Land durch den Verrat der Menschen untergehen würde.

TYPISCHE SCHWARZSCHWINGE

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

FERTIGKEITEN: Nahkampf 4, Heimlichkeit 4, Fernkampf 4, Menschenkenntnis 3, Bewegen 3, Überleben 2, Manipulation 2, Wissen 1

TALENTE: Weg des Meuchlers 2, Scharfrichter 2, Flinke Füße

AUSRÜSTUNG: Breitschwert oder Krumsäbel, Dolch, Leichte Armbrust, Phiole mit Gift, Beschlagene Lederrüstung, WERTVOLLER Fund



ROST UND HÄMA

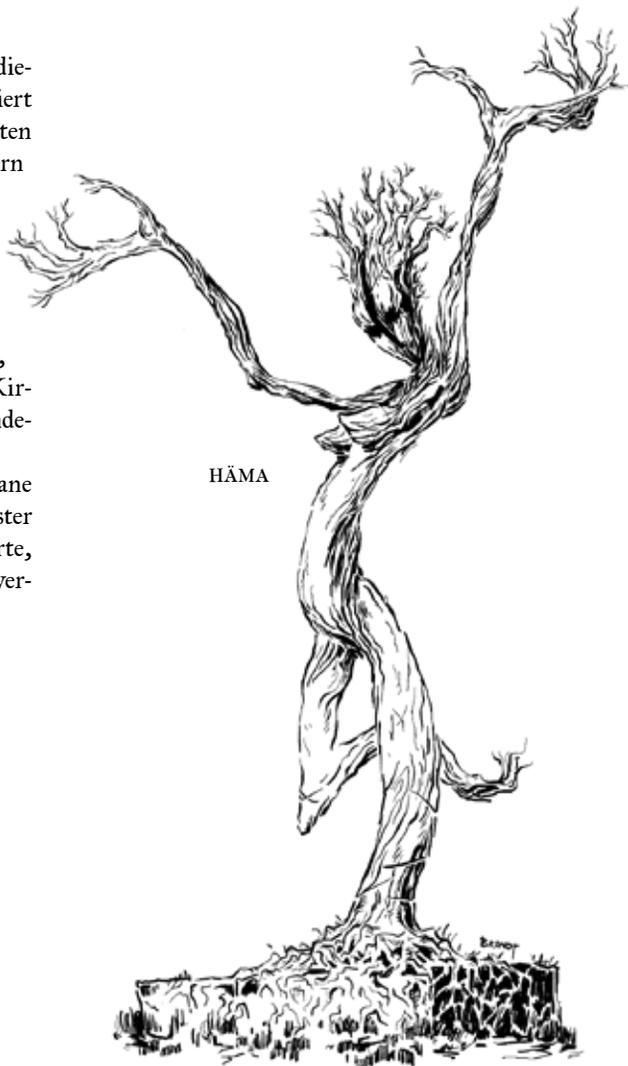
Laut den Rostbrüdern bestand der Rabe, welcher die Menschen nach Rabenland geführt hatte, aus Eisen und die Schlange aus Holz – Geschenke an die Menschen, damit sie daraus Werkzeuge und Waffen herstellen und damit ihre Welt beherrschen konnten. Es seien eher die Materialien als die Tiere, die göttlich sind. Die Menschheit muss, genauso wie Eisen, bearbeitet, gereinigt und abgehärtet werden, um ihre Bestimmung zu erfüllen, während die Uneingeweihten aus rohem Eisenerz bestehen und die Ketzer die Schlacke sind, die entfernt werden muss. Eisen ist Kraft und Macht, während Holz das Leben und Krankheit repräsentiert.

Die Rostbrüder nennen den Schutzgott Rost und seine Frau Häma. Sie verehren rostige Götterbilder und unausgearbeitete hölzerne Figuren, die ihre Götter darstellen. Die Figuren sind relativ primitiv und dürfen nicht zu detailreich sein, denn dies wäre eine Beleidigung der perfekten Form der Götter. Die Bruderschaft verbreitet ihre Lehren in den

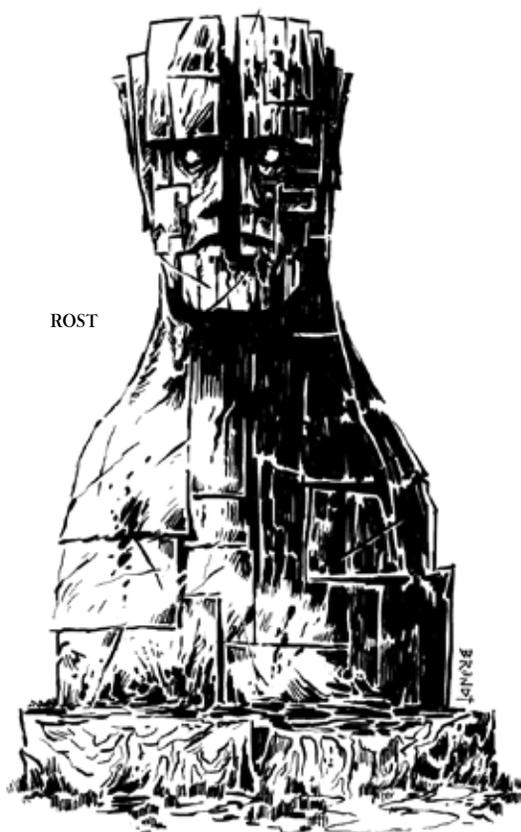


Dörfern und hilft den Gläubigen, während diejenigen, die zweifeln, mit Gewalt konvertiert werden. Die Kirche führt die ruhelosen Toten von den Siedlungen weg, um sie zu Dienern oder Soldaten der Götter zu formen. Falls die Götter die Menschheit beschützen sollen, so predigen sie, müssen Rost und Häma mit Opfern in Form von Nahrung, Silber und Menschenopfern besänftigt werden. Es ist allgemein bekannt, dass Siedlungen, die keinen Tribut an die Kirche zahlen, unter schlechten Ernten und anderen Unglücken leiden.

Der Rostfürst Kartorda ist das momentane Oberhaupt der Rostbrüder. Die Hohepriester der Kirche sind oftmals Dämonenberührte, die von der dämonischen Magie Zyteras ver-



HÄMA



ROST

dorben wurden. Sie tragen manchmal Masken, um ihre besonders schrecklichen Missbildungen zu verbergen, aber oftmals stellen sie ihre Verformungen offen zur Schau. Viele haben zusätzliche Körperteile einer anderen Kreatur, da die Verschmelzung Teil ihrer Weihe ist: ein zusätzliches Auge, weitere Gliedmaße oder mehr Finger. Sie kleiden sich in gelbe, rote und rostbraune Stoffe, die mit rostigem Eisen geschmückt sind. Rostiges Eisen, so



glaubt man, ist weitaus effektiver gegen lästige Dämonen. Oftmals schwingen die Rostbrüder rostige Metallketten, an deren Enden Kugeln mit brennenden Kohlen angebracht sind. Sie verwenden diese sowohl als Waffen als auch als Ritualgegenstände.

Der Ritterorden der Eisengarde ist der bewaffnete Arm der Kirche und untersteht direkt dem Herrn des Rost Kartorda. Die Ritter reiten oft auf Tieren, die mit dämonischen Kreaturen verschmolzen sind. Sie kämpfen gegen Orks und andere Feinde, führen aber auch Strafaktionen gegen Siedlungen aus, welche die Rostbrüder verärgert haben.

Die Rostbrüder verachten den Orden der Schlange, tolerieren ihn aber, während sie Anhänger des Raben aktiv und offen verfolgen, foltern und hinrichten.

Die Schwestern von Häma sind der weibliche Gegenpart zu den Rostbrüdern, sind in den Tempeln jedoch weniger sichtbar, da die Kirche ein Patriarchat ist.

TYPISCHER ROSTBRUDER

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

FERTIGKEITEN: Wissen 3, Nahkampf 2, Fernkampf 2, Menschenkenntnis 2, Heilen 2, Bewegen 1, Überleben 1, Manipulation 1

TALENTE: Weg des Blutes 2 oder Weg des Todes 2

AUSRÜSTUNG: Stab, Dolch, W6 Kupfer

TYPISCHE EISENGARDE

**STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 4,
VERSTAND 3, EMPATHIE 2**

FERTIGKEITEN: Nahkampf 4, Fernkampf 3, Kraft 2, Ausdauer 2, Bewegen 2

TALENTE: Weg der Klinge 2 oder Weg des Feindes 2, Bedrohlich, Kaltblütig

AUSRÜSTUNG: Langschwert oder Flegel, Schwere Armbrust, Kettenhemd oder Plattenrüstung, Topfhelm, Großer Schild, Schlachtross, ein WERTVOLLER Fund

TYPISCHE SCHWESTER DER HÄMA

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

FERTIGKEITEN: Wissen 2, Menschenkenntnis 2, Heilen 2

TALENTE: Weg des Blutes 2 oder Weg des Todes 2

AUSRÜSTUNG: Stab oder Dolch, ein SCHLICHTER Fund



HÜNE

Hüne ist der Schmiedegott der Zwerge. Er hat ihnen zur Aufgabe gemacht, die Welt zu vergrößern. Die Zwerge glauben, dass die Sonne das Schmiedefeu von Hüne ist, weshalb sie sie „Hünes Esse“ nennen. Ihr Ziel ist es, die Erde so lange zu vergrößern, bis sie die Esse erreichen. Jeder Clan will als erster ankommen, um sich die besten Plätze an Hünes Tafel zu sichern, wo Hüne ihnen schließlich eine noch größere Aufgabe übertragen wird: das Erreichen der Äußeren Schmieden, den Sternen.

Die Zwerge glauben an Wiedergeburt, aber der Gott kann beschließen, sie für ihre neue Existenz umzuformen. Sie glauben an eine parallele Geisterwelt, in der ihre Seelen ruhen und wo sie von Hüne für ihren nächsten Einsatz auf der Welt ausgebildet werden. Können,



Wissen und Pflichtbewusstsein sind Eigenschaften, die den Gott mehr beeindruckt als ein moralisches Leben.



LEHM

Lehm ist der Gott, der die Welt auf Geheiß des Beschützers geformt hat. Lehm ist eine geschlechtslose Gottheit, eine mächtige Handwerkergestalt, dessen Domänen das Handwerk, das Leben und die Magie der Schöpfung sind. Die Druiden unter den Elfenabkömmlingen verehren Lehm, ebenso wie viele Elfen auch. Sie sehen die Gottheit eher als ihren Meister und Lehrer als ihren Herrscher.

Lehm und Erde sind göttliche Substanzen für die Anhänger von Lehm, weshalb sie aus diesen Materialien oftmals Gegenstände für ihre Rituale formen.

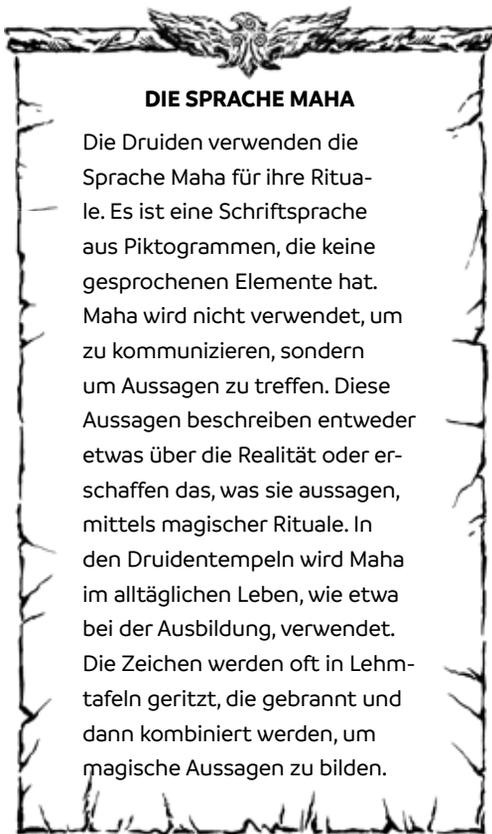
DIE SCHERBENMAID

Die Scherbenmaid war Lehms Prophetin, eine weibliche Elfe, die während der Verschiebung lebte. Der Legende nach verliebte sie sich in ein Elfenkind namens Morander. Zusammen erschufen sie den Orden der Maiden, um über die Natur zu wachen. Als Morander starb, entschloss sich die Scherbenmaid den Rubin, der in ihrer Brust saß, zu zerschlagen, sodass jede Maid eine Scherbe mit sich tragen und somit Wissen und magische Kräfte erlangen konnte. Der große Tempel des Ordens steht auf der Insel Maidenholm und wird sowohl von Elfen als auch Elfenabkömmlingen besucht. Mitgliedern der anderen Völker ist es für gewöhnlich nicht gestattet, die Insel zu betreten.



KLAGE

Klage ist die Göttin der Lüfte, die für die Rabenschwestern die Frau des Beschützergottes Rabe ist. Sie trägt den Vogelgott und alle anderen Vögel durch den Himmel. Klage ist auch die Göttin des Wetters und wird in dieser Funktion auch von allen Elfen, Elfenabkömmlingen und den Menschen in den Dörfern verehrt.



DIE SPRACHE MAHA

Die Druiden verwenden die Sprache Maha für ihre Rituale. Es ist eine Schriftsprache aus Piktogrammen, die keine gesprochenen Elemente hat. Maha wird nicht verwendet, um zu kommunizieren, sondern um Aussagen zu treffen. Diese Aussagen beschreiben entweder etwas über die Realität oder erschaffen das, was sie aussagen, mittels magischer Rituale. In den Druidentempeln wird Maha im alltäglichen Leben, wie etwa bei der Ausbildung, verwendet. Die Zeichen werden oft in Lehmtafeln geritzt, die gebrannt und dann kombiniert werden, um magische Aussagen zu bilden.



STROM

Die Wassergöttin Strom wird von Elfen, Elfenabkömmlingen und Dorfbewohnern verehrt. Man ruft sie während einer Zeremonie, die „Stroms Entzücken“ heißt, in einem Brunnen oder Wasserbehälter an, der nach erfolgreicher Beschwörung vor Wasser überquillt. Das Wasser lässt man überall hinfließen, denn es soll das Haus oder Dorf von Krankheit und Ungeziefer reinigen. Die Gläubigen waschen sich damit und sammeln es in Behältern, wo es seine reinigenden und heilenden Kräfte für einige Wochen behält.



DER NACHT- LÄUFER

Dem Glauben nach ist der Nachtläufer der älteste aller Götter, die unbezähmbare Kraft der Natur, die die Harmonie und das Gewöhnliche zerstört. Normale Leute verehren ihn nicht, könnten ihn aber mit einem Blutopfer beschwichtigen wollen, um Pech und Unheil abzu-

wenden. Der Nachtläufer ist der Beschützer der Nacht, der Geheimnisse und der ungezähmten Magie. Er sieht durch alle Schleier hindurch. Der Mond ist sein Auge und Rauchs Schleier seine Spione, ebenso wie die diffusen, ätherischen Nebelschleier, die sich aus dem Boden erheben, wenn das Wetter kalt und feucht ist.



HORN

Die Aslenen, die nach Rabenland gelangten, verehren Horn, den Feuergott ihres Heimatlandes, der in Aslene durch den Vulkan gleichen Namens verkörpert wird. Der Vulkan Horn kann seinen mörderischen Zorn mit Feuer verbreiten, doch die herabfallende Asche ist so fruchtbar, dass dadurch nach den Zornestürmen goldene Zeitalter mit üppigen Ernten anbrechen.

Die Reiter der Aslenen glauben, dass die uralten Pferde aus der Ebene ihrer Ahnen mit feurigen Mähnen aus diesem Vulkan kamen und dass der Berg das Land nach den Verwüstungen durch die Dämonenflut wieder zum Erblühen bringen wird. Sie glauben, dass alles Feuer von Horn stammt, und entzünden bei Festen oft riesige Feuer, damit der Gott ihnen beiwohnen kann. Seit kurzem behauptet ein namenloser Prophet, dass Zertorme auf dem Bernsteingipfel der von Horn auserwählte Retter ist, weshalb sich viele Quarden auf eine Pilgerreise dorthin begeben.



VÖLKER

Kaiser Hroka der Erste und der Größte tritt aus seinem Nachtlager und wendet sich mit glühenden Augen an seine wartenden Untertanen. Die meisten von ihnen jammern, die Köpfe noch schwer vom Trinkgelage der letzten Nacht, und erwarten eine langweilige Ansprache.

„Ich hatte einen Traum!“, verkündet der Kaiser. „Dies ist das Zeitalter der Orks! Das Zeitalter, in dem wir der Welt zeigen, dass auch wir eine stolze Nation aufbauen können!“



Der Legende nach kamen die Menschen vor 1.200 Jahren als Eroberer über das Meer und wurden umgehend zu Rivalen der Elfen, Zwerge und Orks. Bald darauf wurde das Land auf Geheiß des Rabengottes geteilt, aber die Spannungen nahmen weiter zu. Seither flammten immer wieder neue Konflikte auf, neue Freundschaften hingegen entstanden selten. Diejenigen, die mit dem Blut zweier Völker geboren wurden, haben nichts dazu beigetragen, die Beziehungen zwischen den Völkern zu verbessern, sondern haben die Situation eher noch komplizierter gemacht. Halblinge, Echsenmenschen und andere kleinere Gruppen haben versucht, sich aus diesen Konflikten herauszuhalten, die so manches Mal über die Grenzen der kriegführenden Völker schwappten. Mehr oder weniger feindlich gesinnte Gruppierungen mit unterschiedlichen Zielen gibt es in allen Völkern. Einige von ihnen streben nach einer friedlichen Koexistenz, während andere alles und jeden auslöschen wollen, der nicht ihrem Volk angehört.

MENSCHEN

„Ihr fragt uns nach unserer Meinung über die Menschen in Rabenland, Verehrteste?“

So hört meine Antwort: Ihr gehört nicht hierher, alle bassen euch und ihr mögt euch nicht einmal untereinander.“

ETARIK HAMMERHAND, Abgesandter der Merromannen von Erlenstein, 833 NV

Die Dorfbewohner der Verbotenen Lande sind eine bunte Mischung aus verschiedenen Splittergruppen: eingeborene Ailander, die von Rabenschwestern geführt werden, Reiter aus Aslene, die ins Rabenland kamen, bevor der Schattentorpass verschlossen wurde, Erlenländer, die hinter dem Wall zurückblieben, strenge Rostbrüder, ein paar Halb-Elfen, die ein eingeschränktes Verständnis von Magie haben, sowie die verschiedensten Mischungen aus all diesen Gruppen. Während der Nacht



verbarrikadieren sie sich auf engstem Raum hinter Palisaden, am Tag sind müssen sie jedoch herauskommen, um nach Nahrung und anderen Ressourcen zu suchen. Sie führen ein hartes und entbehrungsreiches Leben, weshalb es oft eine starke Solidarität zwischen benachbarten Dörfern gibt. Die meisten dieser Siedler kennen sich in der Landwirtschaft aus oder sind in einem Handwerk geschult, aber auch in der Kampfkunst, denn Bedrohungen sind allgegenwärtig. Dorfbewohner heißen Neuankömmlinge grundsätzlich willkommen, legen aber stets ein gewisses Maß an Vorsicht und Misstrauen an den Tag. Frisches Blut und neues Wissen sind immer willkommen, genauso wie Neuigkeiten aus entfernten Landen – jeder ist neugierig auf die Welt dort draußen, jetzt, wo sich der Blutnebel gelichtet hat. Die älteren Dorfbewohner wurden dazu erzogen, hart zu arbeiten und ein einfaches Leben zu führen, aber viele der Jüngeren hegen insgeheim Träume und Sehnsüchte, die neue Welt hinter den Hügelkuppen zu entdecken.

In einem Dorf leben in den besten Jahren zumeist zwischen 50 und 100 Bewohnern, Kinder und Alte nicht mitgezählt. Eine größere Gemeinschaft zu versorgen ist schwer, in fruchtbareren Regionen gibt es aber auch Siedlungen mit mehreren hundert Einwohnern. Es ist nicht ungewöhnlich, Menschen, die aufgrund ihres Alters oder ihrer Gebrechen nicht mehr zum Wohlergehen der anderen beitragen können, zu töten. Dies wird als traurig, aber unausweichlich angesehen, und wird normalerweise von den Opfern als die bessere Alternative akzeptiert, als das Dorf verlassen und allein in die Wildnis ziehen zu müssen.

SIEDLUNGEN: Alle Dörfer, die kein Wasser, eine Klippe oder einen Berghang als natürlichen Schutz besitzen, sind von Mauern oder Palisaden umfriedet. Die östlichen Siedlungen besitzen meist einen Kristall aus dem Tempel der Scherbenmaid als Talisman gegen das Böse, während die Dörfer im Osten auf den Schutz durch die Rostbrüder und Zytera bau-



en. Einige Siedlungen werden im Geheimen von den verbliebenen Rabenschwestern beschützt. Es gibt eigentlich immer irgendeinen einfachen Tempel im Dorfzentrum mit einem geweihten Priester, der auch noch weitere Aufgaben hat. Neben der Scherbenmaid, Rost und Häma, verehren die Dorfbewohner auch die alten Götter aus Erlenland und Aslene, wie Wurm, Klage, Strom und Lehm. Den traditionellen Orden der Schlange kann man überall treffen, auch wenn er sich oft bedeckt hält, um nicht die neueren Glaubensrichtungen zu provozieren.

Die Siedlungen sind von Ackerland umgeben, welches von Wachtürmen geschützt wird, die bei Gefahr mit Hornstößen Alarm schlagen. Der Friedhof des Dorfes liegt etwas abseits der Häuser und ist normalerweise von einer Mauer umgeben, da es nicht ungewöhnlich ist, dass die Toten keine Ruhe finden. Diese unruhigen Toten sind selten aggressiv, sondern eher verwirrt und betrübt. Sie versuchen, ihre bruchstückhaften Erinnerungen zusammenzusetzen und zu verstehen, was mit ihnen geschehen ist. Die Menschen aus dem Dorf gehen oft zum Friedhof, um die unruhigen Toten mit Musik und einfachen Gesprächen wie ein Kind zu beruhigen. Es gilt als ratsam, die Toten mit Respekt zu behandeln, bis sie ihren Frieden finden, doch man sollte auch einen gewissen Abstand von ihnen halten und sie aufhalten, falls sie ins Dorf zurückkehren wollen. Die Toten können verstört oder wütend werden, wenn man ihnen ihr Spiegelbild vorhält, werden jedoch gleichzeitig leider von allen glänzenden Dingen angezogen. Tote, die einfach so herumlaufen, nennt man Wandler, während die aggressiven Untoten Ghule (siehe Seite 120) heißen.

Die Rostbrüder schaffen ruhelose Tote offort, um Diener oder noch Schlimmeres aus ihnen zu machen. Es geht das Gerücht um, dass die Rostbrüder Menschen mit Absicht aufwiegeln, damit sie sie töten und dann Ghu-

le und andere aggressive Untote aus ihnen erschaffen können, die sie als Soldaten oder schlaflose Wächter einsetzen. Die Rostbrüdern sollen zudem Wege kennen, wie man Ghule in Todesritter und andere Schrecken verwandelt, um sie noch gefährlicher zu machen.

DIE ERLENLÄNDER

Erlenland ist unerreichbar hinter dem undurchdringlichen Eisernen Riegel im Süden verborgen. Dies ist die Heimat der Erlenländer, obwohl die meisten von ihnen in den Verbotenen Landen geboren wurden und Erlenland selbst nie zu Gesicht bekommen haben. Manchmal erscheinen Neuankömmlinge aus Erlenland nördlich des Eisernen Riegels: Verbrecher, Verbannte und selten auch Missionare und andere Menschen, die das Land freiwillig verlassen haben. Diese Neuankömmlinge werden mit offenen Armen empfangen, da sie meistens Neuigkeiten aus der Heimat bringen und vielleicht sogar ein paar der traurigen alten Lieder singen können. Die Erlenländer verfallen mitunter in Melancholie, wenn sie in Erinnerungen schwelgen an das, was sie verloren haben, sind aber auch voller Trotz und Willensstärke, zu vergessen, was war, und etwas Neues aufzubauen.

Die Erlenländer stellen die Mehrheit der Dorfbewohner in den nördlichen Landen. Einige sind nach den Erlenkriegen hier geblieben, andere sind desertiert und haben sich gen Osten nach Margelda durchgeschlagen. Es gibt ein paar wenige Zauberer der Zierlichen, Halb-Elfen, die von den Elfenabkömmlingen, ihren Blutsverwandten in den Verbotenen Landen, abschätzig behandelt werden. Wieder andere haben sich marodierenden Plündererbanden angeschlossen, die während Zygoferes glorreicher Tage Margelda verwüsteten und nun mehr recht als schlecht als Räuber oder Dorfmitzigen durchschlagen.



CANIDEN-ZWERGE

ELFEN

ELFEN

BAUMH...

CANIDEN-ZWERGE

MEROMANNEN-ZWERGE

ECHSENMENSC...

URHU-ORKS

OGER

Unheilmoor

URHU-ORKS

ROKA-ORKS

Arinawald

ISIR-ORKS

ERLENLÄNDER

ISIR-ORKS

Schattentorpass

DÄMONEN

ERLENLÄNDER

Harga

DÄMONENBERÜHRTE

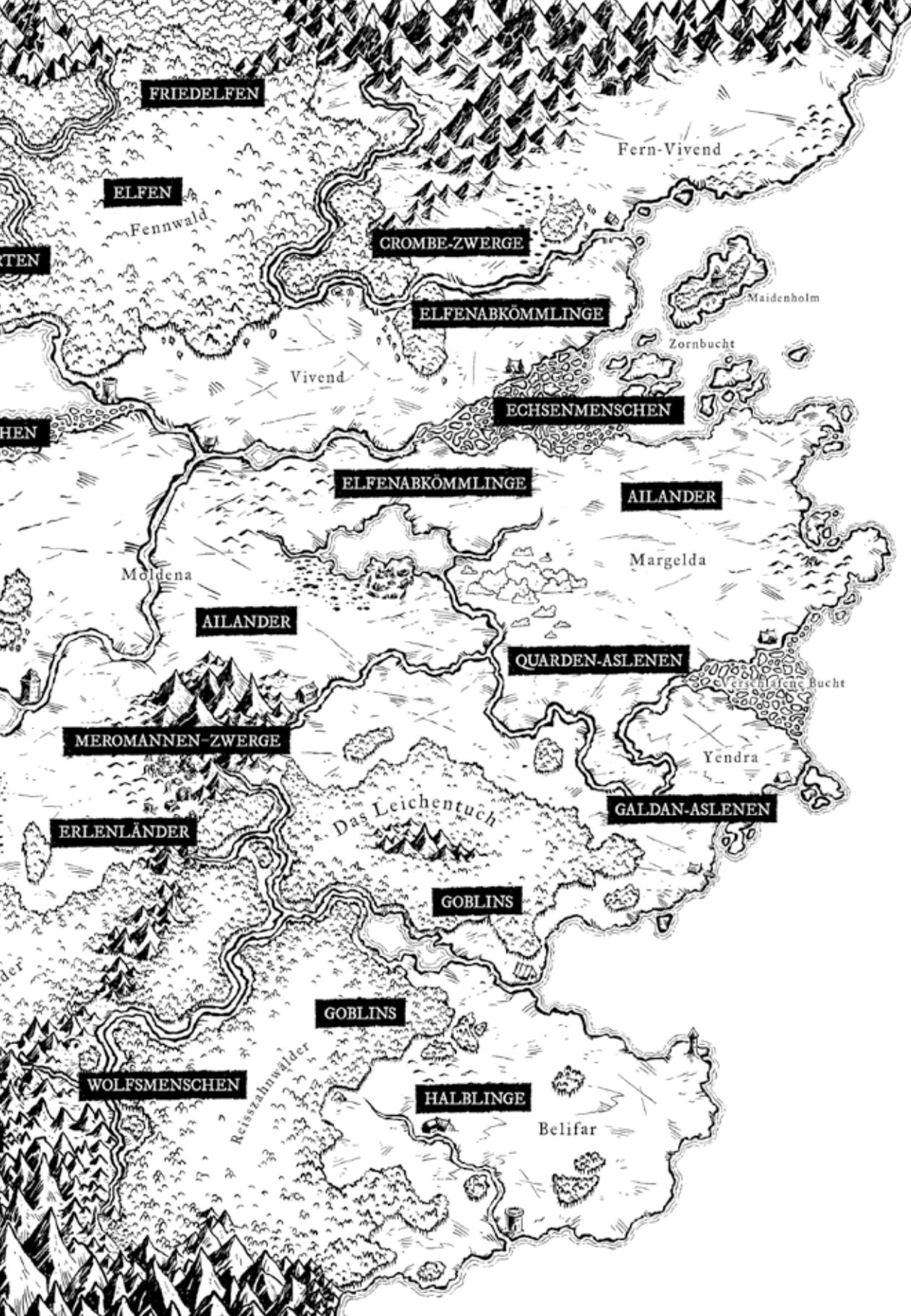
WOLFSMENSCHEN

Der eiserne Riegel

Begränd

Hainwald

Varda-See



FRIEDELFFEN

ELFEN

Fennwald

CROMBE-ZWERGE

ELFENABKÖMMLINGE

Vivend

ECHSENMENSCHEN

ELFENABKÖMMLINGE

AILANDER

Moldena

AILANDER

Margelda

QUARDEN-ASLENEN

MEROMÄNNEN-ZWERGE

GALDAN-ASLENEN

ERLENLÄNDER

Das Leichentuch

GOBLINS

GOBLINS

WOLFSMENSCHEN

HALBLINGE

Belifar

Fern-Vivend

Maidenholm

Zornbucht

Verschlossene Bucht

Yendra

Reissahnwälder



Die Heraldik des Erlenlandes besteht aus Schwertern und Zweigen des Erlenbaumes. Erlenländer verehren den Erlenbaum als heilig und schmücken sich bei Festen und Feiertagen mit seinen Zweigen.

DIE AILANDER: Die Ailander sind die ersten Menschen, die von Erlenland in den Norden nach Rabenland gelangten. Sie flohen vor 700 Jahren vor der religiösen Verfolgung. Die Ailander verehren den Beschützer und wurden bei ihrem Exodus von den Priesterinnen der Rabenschwestern angeführt. Viele Erlenländer glauben, dass die Ailander, und insbesondere die Rabenschwestern, Ketzer und Verräter sind, da die Rostbrüder behaupten, dass die Verehrer des Raben mit Unterstützung der Elfen und Zwerge durch List und Hinterhalt Rabenland unter ihre Kontrolle bringen wollten. Die Ailander sind sehr zurückgezogen und wollen nur ein einfaches Leben in Frieden führen. Sie sehen genauso aus wie die Erlenländer, unterscheiden sich jedoch in ihrem Streben nach Gleichberechtigung, Frieden und einem gottgefälligen Leben. Viele von ihnen sind in die Küstenregionen im Osten der Verbotenen Lande geflohen, aber es gibt Gerüchte über ein verstecktes Dorf in Koracia, in dem angeblich ein Schrein des Rabengottes stehen soll.

Unter den Ailandern existiert eine fanatische Sekte aus Meuchlern, die man die Sensenmänner nennt. Die Sekte gibt den Menschen und ihrem Verrat die Schuld daran, dass die Welt so voller Elend ist. Als die Erlenländer sich der Verschiebung widersetzen und über die Teilung hinweg nach Rabenland vordrangen, zogen sie den Zorn des Rabengottes auf sich. Die Sensenmänner glauben, dass dieser Fluch erst dann endet, wenn der letzte Mensch, egal ob tot oder lebendig, die Verbotenen Lande verlassen hat. Und dass es ihre Pflicht ist, jeden zu töten, der dies nicht versteht.

TYPISCHER AILANDER

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

FERTIGKEITEN: Nahkampf 2, Bewegen 2,
Fernkampf 2, Heilen 1

TALENTE: –

AUSRÜSTUNG: Kurzsword, Kurzbogen

DIE ZIERLICHEN: Halb-Elfen mit erlenländischem Erbe nennt man Zierliche. Sie sind die Nachkommen von Elfengeiseln, die während der Verschiebung unter den Menschen in Erlenland lebten. Erlenländische Zauberweber haben oftmals Blut der Zierlichen in ihren Adern fließen. Sie sind langlebig, von schwächlichem Körperbau und neigen zu spitzen Ohren. Anders als die Elfenabkömmlinge – Halb-Elfen, die aus dem Geiselaustausch in Rabenland hervorkamen – haben keinen Sinn für Pflichtbewusstsein oder ein Leben nach den Bedürfnissen der Natur. Beide werden jedoch von derselben Ungeduld und dem gleichen Ehrgeiz angetrieben, wobei sich diese unter den Zierlichen als gierige Suche nach Macht und Wissen manifestiert. Zygofer und viele seiner engsten Vertrauten haben das Blut der Zierlichen in ihren Adern fließen

TYPISCHER ZIERLICHER

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

FERTIGKEITEN: Wissen 2, Menschenkenntnis 2, Manipulation 2

TALENTE: –

AUSRÜSTUNG: Dolch, Feder und Tintenfass

DIE SCHWEIGENDEN: Die Wächter, die den Eisernen Riegel bewachen, werden die Schweigenden genannt. Es heißt, sie seien



taubstumm, da sie mit niemandem in den Verbotenen Landen sprechen und auch nicht zu hören scheinen, wenn sie angesprochen werden. Wenn sich jemand zu nahe an ihre Mauern wagt, warnen sie diesen, indem sie auf metallene Zylinder schlagen, bevor sie auf ihn schießen. Das offene Feld vor den Mauern ist von den Skeletten derjenigen gepflastert, die die Warnungen der Schweigenden gehört, aber ignoriert haben.

TYPISCHER WÄCHTER DER SCHWEIGENDEN

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

FERTIGKEITEN: Menschenkenntnis 4, Nahkampf 3, Kraft 2

TALENTE: –

AUSRÜSTUNG: Speer, Großer Schild, Kettenhemd, Topfhelm, Schwere Armbrust

ANDERE ERLÄNDLÄNDER: Menschen, die aus Erlenland stammen und weder Ailander noch Zierliche sind, werden einfach nur Erlenländer genannt. Sie bilden eine bunt gemischte Gruppe unterschiedlichster Loyalitäten und Gemüter.

TYPISCHER ERLÄNDLÄNDER

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

FERTIGKEITEN: Nahkampf 2, Menschenkenntnis 2, Bewegungen 1

TALENTE: –

AUSRÜSTUNG: Kurzsword, Kurzbogen

DIE ASLENEN

Die Aslenen sind in ihrer äußeren Erscheinung deutlich farbenfroher als die Erlenländer. Sie haben verschiedene Hautfarben, die stets einen

gesunden Schimmer aufweisen, und ihr Haar ist glänzend, egal von welcher Farbe es ist. Für gewöhnlich flechten die Aslenen ihre Haare, wobei Frauen wie Männer kunstvolle Frisuren tragen. Ihre Kleidung ist ebenso farbenfroh, wobei sie meist in verschiedene Erdtöne getüncht und mit bunten Mustern und Formen verziert ist. Sie ziehen Gold- und Bronzeschmuck Silberwaren vor. Die Aslenen sind kleiner, aber kräftiger als die Erlenländer, die wiederum glauben, dass es dem Reitervolk an Schönheit und Kultur mangelt.

TYPISCHER ASLENE

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

FERTIGKEITEN: Nahkampf 2, Bewegungen 2, Fernkampf 2, Tierkunde 2

TALENTE: Brittener Kämpfer

AUSRÜSTUNG: Speer, Kurzbogen, Lederrüstung, Reitpferd





DIE QUARDEN: Die Quarden sind ein Reiterclan aus Aslene. Sie traten vor ungefähr 600 Jahren mit den Ailändern in Rabenland über den Schattentorpass in Kontakt und flohen schließlich vor den harschen Clankriegen, die sie auszulöschen drohten. Die Clans der Aslene sind in der Kriegskunst bewandert und weitaus zielstrebigere als die Ailänder, wobei sie sich an strikte Hierarchien halten. Sie gelangten bald in mächtige Positionen, erbauten Festungen und drangen gegen den Willen der Elfen und Zwerge immer weiter ins Rabenland vor. Mit der Zeit vermischten sie ihr Blut mit dem der Ailänder, woraus es allerlei Variationen an Nachkommen beider Völker gibt. Wie alle Aslenen glauben die Quarden an Ehre und Loyalität unter Freunden. Sie sind keine Nomaden mehr, aber ihre frühere Lebensart umgibt sie mit einer geheimnisvollen Aura, und es ist Teil ihrer Erziehung, seit sich der Blutnebel gelichtet hat, viele Lebensjahre in der Wildnis zu verbringen. Reitkunst und der gekonnte Umgang mit dem Schwert gelten als wichtigster Ausdruck ihres kulturellen Erbes. Die Aslenen verehren den Feuergott Horn, dessen physische Manifestation der Vulkan in ihrem Heimatland ist. In letzter Zeit sammeln sich viele Quarden unter dem Banner des Zaubereers Zertorme, seitdem ein Prophet diesen als den von Horn auserwählten Retter identifiziert hat.

DIE GALDANEN: Die Gebiete von Aslene, welche westlich der Verbotenen Lande liegen, wurden im Jahr 875 NV von Zygoferns dämonischen Horden verwüstet. Auf der Flucht vor dieser Katastrophe floh der Clan der Galdanen nach Rabenland. Die wenigen hundert Überlebenden erreichten Margelda, wo Zertorme ihnen Land schenkte und sie siedeln ließ, wofür sie im Gegenzug versprachen, dieses Land zu erteidigen.

Den Neuankömmlingen fällt es nicht leicht, sich an ihre neue Umgebung anzupassen. Sie

sind ein Nomadenvolk und verachten Bauern, die mit Zäunen und Mauern das Land unterteilen, von dem die Galdanen glauben, dass es allen gehören sollte. Die Galdanen waren einst die Feinde der Quarden, als beide Clans noch in Aslene lebten, und diese Feindschaft lebt in Liedern und Geschichten fort, auch wenn sie nun gezwungen sind, ihre Streitigkeiten beizulegen.

Die Galdanen misstrauen auch den Erlenländern, die durch viele Kriege zu ihren Erzfeinden wurden. Am meisten hassen sie jedoch Zygofer und alles und jeden, der dämonisch aussieht, einschließlich der Wolfsmenschen. Sie träumen davon, Rache zu üben und eines Tages schließlich ins Aschetal zurückkehren und ihr Heimatland wieder aufbauen zu können. Sie neigen dazu, zu viel zu trinken, und sind sehr wankelmütig – mal kämpfen sie für ihre Ehre, mal singen sie schluchzend traurige Lieder über ihr Schicksal. Sie sehen den ursprünglichen Aslenen ähnlicher als den Quarden, da diese seit Jahrhunderten ihr Blut mit dem der Erlenländer vermischen.

ELFENABKÖMMLINGE

Die Elfenabkömmlinge sind Halb-Elfen, Nachkommen der Geiseln, welche die Menschen während der Verschiebung bei den Elfen in Rabenland ließen. Sie lernten die Naturmagie der Elfen und kümmern sich als geweihte Druiden des Goldenen Zweiges um viele traditionelle Aufgaben, um die Natur zu hegen und zu pflegen. Es gibt nur wenige Elfenabkömmlinge, aber sie leben dreimal so lange wie Menschen. Viele Druiden haben es sich zur Aufgabe gemacht, im Namen der Scherbenmaid gegen Zytera und die Rostbrüder zu kämpfen. Elfenabkömmlinge empfinden oft Verachtung für gewöhnliche Menschen und nehmen ihren Geruch als sehr störend wahr, fühlen sich aber gleichzeitig auch verantwortlich für ihre un-



glücklichen Verwandten, die seit der Errichtung des Eisernen Riegels in diesem Land gefangen sind. Sie sind der Ansicht, dass man der Natur freien Lauf lassen muss, in Freud und Leid, da dies dem Willen der Götter entspricht.

Die Halb-Elfen sind rastlos und ehrgeizig, und viele Elfen glauben, dass die von ihrer Sterblichkeit herrührt. Sie werden von einem Ehrenkodex angetrieben, sind von stoischer Natur und wollen sich selbst den Menschen gegenüber als überlegen beweisen, obwohl sie diese als primitive und beschämende Vorfahren ihrer eigenen Existenz ansehen, die keinem größeren Zweck dienen. Die Menschen auf der anderen Seite empfinden die Elfenabkömmlinge oftmals als arrogant. Die Elfenabkömmlinge sind größer und dünner als Menschen und behalten ihr jugendliches Äußeres bis ins hohe Alter. Sie verachten die Zierlichen aus Erlenland und glauben, dass diese moralisch verdorben sind, obwohl beide Völker Halb-Elfen und in vielen Aspekten sehr ähnlich sind.

Elfenabkömmlinge behaupten jedoch, dass sie einen Zierlichen aufgrund der Wortwahl und Körperhaltung sofort erkennen können.

Die Elfenabkömmlinge verehren den Schöpfergott Lehm und die Scherbenmaid, von der sie glauben, dass sie die auserwählte Prophetin des Gottes und ihre ursprüngliche Lehrmeisterin ist. Sie beten auch zu den alten Götter des Landes und dem Rabengott der Schwesternschaft des Raben. Sie verwenden oftmals Lehmfiguren und Lehmtafeln mit Maha-Symbolen (siehe Seite 41) für magische Rituale und zum Nachdenken.

DER ORDEN DER MAIDEN: Der Orden der Maiden besteht aus Druidinnen, die geschworen haben, das dämonische Böse der Verbotenen Lande zu bekämpfen. Sie tragen einen Smaragdsplitter der Scherbenmaid in ihre Stirn eingebettet, welcher ihnen hilft, die Macht der Mutter zu fokussieren. Die Maiden neigen dazu, offensivere Zauber als andere Druiden zu verwenden, und sie sind Erlenländern gegenüber deutlich argwöhnischer.

TYPISCHE DRUIDIN DER MAIDEN

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

FERTIGKEITEN: Nahkampf 2, Fernkampf 2,
Wissen 2, Manipulation 2, Bewegen 1

TALENTE: Weg der Gestaltwandlung 2

AUSRÜSTUNG: Kurzbogen, Lederrüstung,
Dolch



DIE DÄMONENBERÜHRTEN

Dämonenberührte sind Menschen, die von Zytera verführt und verdorben wurden und dadurch dämonische Merkmale erhalten haben. Sie werden von den anderen Bewohnern des Landes gefürchtet und gehasst. Die meisten Dämonenberührten trifft man um die Stadt



Erlenstein herum, jedoch ziehen sie unter Führung der Wächter des Rostfürsten auch zu Raub- und Jagdzügen aus.

ELFEN

„Wie sieht der Elfen Menschen? Als Lachnummer oder schmerzhaft Blamage?“

„Perfektion hat nur eine Form, das Lächerliche hingegen viele.“

– GENO DER STÖRENDE –

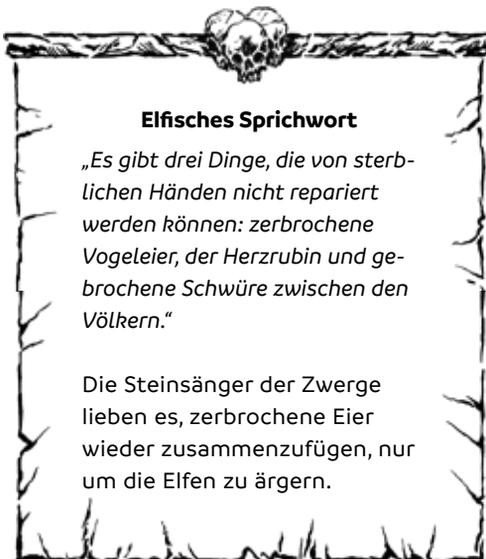
Anders als die anderen Bewohner der Verbotenen Lande leben Elfen sehr lange. Mit der Zeit verlieren viele Elfen das Interesse an der Welt, wenn sie nicht irgendein Ziel in ihrem Leben finden, welches sie antreibt. Ihre Gesellschaft hat keine formellen Machtstrukturen. Alter, Können und Erfahrung verleihen einen gewissen Status, welcher von allen Elfen akzeptiert wird. Andere Völker verstehen nur selten die gesellschaftlichen Strukturen der Elfen und teilen sie nach ihrem Verhalten in zwei Gruppen ein,

die Friedelfen und die Aufsässigen. Den Elfen fällt es umgekehrt schwer, die Motivationen und Lebensweisen der anderen Völker zu verstehen, und sie vergleichen sie mit weichen Beeren, welche im Herbst verrotten, während die Elfen beständiges Steinobst sind. Ihr Fleisch wird von den Rubinen in ihrer Brust erneuert, und sie können aus diesem auch wiedererschaffen werden, sollten ihre Körper zerstört werden.

Blutsverwandtschaft zählt nichts unter den Elfen und sie kennen keinerlei Hierarchien außer dem Respekt für Alter und Wissen. Sie sind nicht religiös und verehren keine Götter, verleugnen deren Existenz allerdings nicht, sondern sehen sie stattdessen als ehrenwerte Lehrmeister an.

ELFENRUBINE: Die Zwerge behaupten, die ersten Elfenrubine wären vom Gott Hüne geschmiedet worden, die Elfen selbst jedoch sagen, dass die Rubine wie Samen vom wandernden roten Stern der Himmel gefallen sind, um das verworrene Leben der Welt zu einer höheren Bestimmung zu führen. Und so übernehmen die Elfen die Verantwortung für die Anliegen der Natur, obwohl sie seit einiger Zeit die meisten dieser Aufgaben den Elfenabkömmlingen übertragen haben.

Die Körper der Elfen erneuern und reinigen sich beständig und entfernen Narben und Schönheitsfehler. Deswegen sind Elfen immer schön, jung und gesund. Mit der Zeit lernen sie, ihr Aussehen zu bestimmen. Sie können ihre Gestalt und Farben wählen und ihre komplette Erscheinung innerhalb weniger Monate verändern. Falls ihr Körper zerstört wird, aber der Rubin unversehrt bleibt, kann ein Elf aus diesem Keim von den alten Meistern im Friednebel – dem mysteriösen Ort jenseits dieser Welt, den niemand alleine finden kann – wiedererschaffen werden. Falls die Rubine aus dem Körper der Elfen entfernt werden, verschrumpeln ihre Körper innerhalb weniger Stunden zu





leeren Hüllen. Wird der Rubin zerbrochen, ist der Elf für alle Zeit verloren. Junge Elfen haben zu Beginn ihres Lebens nur einen Rubinsplitter, der wie die Perle in einer Auster wächst und mit der Zeit immer wertvoller wird.

Elfenrubine sind aus vielen Gründen sehr gefragt. Reiche Menschen in den Verbotenen Landen finden es besonders aufregend, ein lebendes Wesen als Schmuck zu tragen. Zytora zerkleinert Elfenrubine in kleine Splitter, um diese in Versuchskaninchen einzusetzen, was die Elfe tötet und deren Lebensenergie auf die dämonische Abscheulichkeit überträgt. Die Rostbrüder opfern die Rubine ihren Göttern, indem sie sie mit einem Hammer auf Altären in Form eines Amboss zerschlagen.

FRIEDELFFEN

Wenn Elfen sehr lange leben und glauben, dass sie alles gesehen haben, was die Welt zu bieten hat, verlieren sie oft das Interesse an ihr. Einige von ihnen behaupten, dass nur das Jetzt existiert, während andere sagen, dass die Zeit zyklisch verläuft und sich Tage, Jahre und sogar Zeitalter immer wiederholen. Manche werden melancholisch, während andere einfach nur weiterleben. Sie können Jahre damit verbringen, unter einer Eiche zu liegen, um das Vergehen der Jahreszeiten zu beobachten, oder das langsame Abtragen eines Felsen zu betrachten. Andere entwickeln exzentrische Besessenheiten oder verbringen ihre Zeit mit langwierigen, esoterischen Kunstprojekten. Einige ziehen es vor, ihren Rubin mit einer Eiche oder Esche zu verschmelzen und zu einem Baumhirten heranzuwachsen, um als lebender Wächter der Bäume in den Wäldern zu wandeln. Wiederum andere verlassen ihren Körper vollständig und lassen ihren Rubin in einem Tempel anbringen, wo sie ihre Zeit damit verbringen, Gedanken mit ihren Gleichgesinnten auszutauschen. Es gibt Gerüchte über Wege der Weisheit durch



den Friednebel, die jüngere Elfen aufsuchen, um Wissen und Rat zu erhalten. Es ist nicht ungewöhnlich, dass die Elfe eines Rubins in den Träumen seines Trägers erscheint.

Elfen führen ein langes Leben, was jedoch nicht bedeutet, dass sie sich an alles erinnern, und sie sind in der Regel nicht an irgendeiner Form von zusammenhängender Geschichtsschreibung interessiert. Manche von ihnen erinnern sich vielleicht an einen Geruch oder ein Lied von vor 2000 Jahren, doch mehr nicht. Nutze dies als Ressource für dein Spiel, indem du Elfen als Erinnerungsspeicher einsetzen kannst, wenn die Abenteurer sie brauchen, ohne dass sie ihnen allzu viel verraten.

Die Wiederherstellung eines Elfenkörpers findet angeblich im Rosenstaad statt, dem größ-



ten Tempel im Friednebel. Die wenigen uralten Elfen, die mit der Welt gänzlich abgeschlossen haben, können ihren Rubin in einem Ritual zerschmettern lassen, damit aus diesen Splittern neue Elfen erschaffen werden. Ihre eigene Energie kehrt dabei zum Roten Wanderer im Himmel zurück, sodass sie ihm davon berichten können, wie sie ihre Zeit in der physischen Welt verbracht haben. Es heißt, dass Elfen auf keinem anderen Weg reinblütige Elfen erzeugen, auch wenn sie ihr Blut aus Neugier durchaus mit einem Menschen, den sie lieben, vermischen. Liebe ist für sie ein langer und natürlicher Prozess, eine immer weiter wachsende Verbindung der Seelen und Körper. Sie betrachten die begierige Fortpflanzung ohne romantische Verbindung der anderen Völker mit Abscheu.

Die weise Elfe Blaudewedd von den Ersten soll in der Welt zurückgeblieben sein, um weniger erfahrene Elfen von ihrem Heim im Friednebel aus zu leiten, obwohl sie mit dem Leben bereits abgeschlossen hat.

Elfen mit dem ruhigen Gemüt der Friedelfen haben sich nicht zur Wehr gesetzt, als die Menschen in Rabenland eingefallen sind. Sie interessieren sich nicht für den Verlauf der Zeit. Warum überhaupt handeln und damit die ewige Existenz gefährden, wenn alles außer ihnen und dem Land selbst in ein paar hundert Jahren sowieso verschwunden ist? Sie entsandten stattdessen ihre Orkdiener, um die Zwerge zu unterstützen, und zogen sich dann aus der Welt zurück. Die Orks haben ihnen diesen Verrat nie verziehen.

TYPISCHER FRIEDEL

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

FERTIGKEITEN: Wissen 5, Handwerk 4,
Menschenkenntnis 4, Nahkampf 2

TALENTE: Weg der Gestaltwandlung 2

AUSRÜSTUNG: Holzstab

BAUMHIRTEN

Baumhirten sind Elfen, die dem schnellen und vergänglichlichen Dasein als Wesen aus Fleisch und Blut überdrüssig geworden sind. Sie haben ihren Rubin mit einer schlanken Eiche oder Esche verschmolzen, der um das Juwel herum gewachsen ist und so einen neuen Körper für sie erschaffen hat. Baumhirten werden von den Elfen und Elfenabkömmlingen verehrt. Sie suchen sie um Rat an und bringen ihnen Geschenke in die Waldlichtungen. Die Baumhirten sind die Wächter und Beschützer der großen Wälder. Baumhirten, die von irgendetwas verärgert wurden, sind sehr gefährliche Gegner.

DIE AUFSÄSSIGEN

Weniger geduldige Elfen wollen der Welt ihren Stempel aufdrücken. Hoffentlich wählen die Spieler ihren Charakter aus dieser Gruppe. Einige sind gutgelaunt und neugierig, andere wiederum voller Vergeltungssucht, wobei sie entweder die Welt erleben oder das Leben verteidigen wollen. Auch wenn die Aufsässigen die Ältesten ihres Volkes und die Friedelfen respektieren, tragen sie doch oft Hass oder heimliche Verachtung für ihre teilnahmslosen und passiven Verwandten in sich. Sie verwehren sich mit aller Kraft gegen die Neigung ihres Volkes zur Lethargie und wollen kämpfen, rächen, erobern und erleben. Sie glauben, dass sie verpflichtet sind, während ihrer langen Lebensspanne große Taten zu vollbringen. Dieser Zwiespalt bringt eine Wut hervor, welche sie mit Freude auf den Rest der Welt loslassen. Die Friedelfen tolerieren diese Wut wohlwollend und sagen, dass alle Elfen ein paar Jahrhunderte der Widerspenstigkeit durchmachen, wenn sie jung sind. Die Weisheit kommt mit dem Alter.



TYPISCHER AUFSÄSSIGER ELF

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

FERTIGKEITEN: Heimlichkeit 3, Nahkampf 2,
Ausdauer 2, Fernkampf 2, Auskundschaften
2, Überleben 2

TALENTE: –

AUSRÜSTUNG: Langbogen, Speer, Messer

FERTIGKEITEN: Überleben 3, Wissen 3,
Tierkunde 3, Nahkampf 2, Fernkampf 2,
Auskundschaften 2

TALENTE: Weg der Heilung 2

AUSRÜSTUNG: Wurfspeer, Falchion, Leder-
rüstung

DER GOLDENE ZWEIG

Der Goldene Zweig ist der größte Druidenbund in den Verbotenen Landen und wird von Elfen geführt, die immer noch eine Verantwortung für die Natur und den Kreis des Lebens empfinden. Viele ältere Elfen des Zirkels sind erfahrene Zauberweber, die sich auf das Wirken von Magie konzentrieren und die Kräfte der Natur und des Lebens nutzen. Die meisten Mitglieder des Zirkels sind allerdings Elfenabkömmlinge – Halb-Elfen, die die elfischen Bräuche und Kultur angenommen haben. Der Goldene Zweig ist im Fennwald und Vivend ansässig, wo die Druiden in verborgenen Elvensiedlungen leben. Sie fühlen sich besonders für die Friedelfen, die sich in Baumhirten verwandelt haben, verantwortlich, und ehren diese mit Geschenken und Liedern. Sie zerstören alles, was der Natur feindlich gesinnt ist und helfen dem Leben so zu verlaufen, wie es ihm bestimmt ist. Sie verhätscheln die Natur nicht, sondern akzeptieren auch ihre grausamen Launen.

Zwerge singen satirische Lieder über ihre Verbündeten, in denen „der Goldene Zweig“ etwas komplett anderes bedeutet.

TYPISCHER DRUIDE VOM GOLDENEN ZWEIG

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

DIE VERWOBENEN

Einige aktive Elfen reisen als Forscher und Künstler durch die Verbotenen Lande, um etwa den perfekten Kiefernzapfen zu finden, Blumensamen zu verstreuen, Landschaften der Kunst zu erschaffen oder alle verschiedenen Käferarten des Landes zu katalogisieren und sich einzuprägen. Einige sind mit einem derart schlechten Gedächtnis gesegnet, dass sie die Welt immer und immer wieder neu entdecken. Ihr Name rührt von dem Brauch, ihre Körper mit organischen Mustern zu schmücken. Diese Muster sind weder eingeritzt noch aufgemalt, sondern werden von den Elfen erschaffen, indem sie ihren dunkleren Körpersaft in Mustern auf ihrer Haut anordnen. Diese Kunstform wurde vom legendären Veliman dem Maler entdeckt, lange bevor die Menschen nach Rabenland kamen. Man sagt, dass dieser uralte Verwobene immer noch durch die Lande zieht.

Die Verwobenen sind sehr schwer aufzufinden, wenn sie sich nicht selbst preisgeben. Das liegt zum Teil daran, dass die Muster auf der Haut als Tarnung dienen, wenn der Verwobene in einer Gegend mit viel Vegetation unterwegs ist, aber auch daran, dass sie sich mithilfe von Magie verbergen können. Falls man Verwobenen begegnet, sind sie normalerweise freundlich, großzügig und neugierig gegenüber allem und jedem. Sie lieben es besonders, ausführlich und detailreich über ihre speziellen Interessen zu reden, was sehr schnell ermüdend sein kann. Sie haben schließlich keine große Eile, die Sachen schnell zu erklären, da sie ja unsterblich sind.



TYPISCHER VERWOBENER

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 4, EMPATHIE 3

FERTIGKEITEN: Heimlichkeit 5, Wissen 4, Handwerk 4, Überleben 3, Nahkampf 2

TALENTE: Weg der Hellsicht 3

AUSRÜSTUNG: Messer

BEOBSACHTER: Unter den Verwobenen gibt es eine besondere Gruppierung, die sich Beobachter nennt. Ihren Namen tragen sie, da sie es sich zur Aufgabe gemacht haben, durch die Welt zu wandern und Eindrücke und Kuriositäten zu sammeln, die sie den Friedelfen im Friednebel bringen, um sie zu unterhalten und ihnen von der Welt zu berichten. Die Beobachter sind sehr daran interessiert, andere Völker zu treffen, und bereisen die Welt oft als wandernde Barden.

ROTLÄUFER

Elfenkrieger, die sich dazu entschlossen haben, in den Verbotenen Landen zu verweilen und ihr Leben mit der Waffe in der Hand zu verteidigen, heißen Rotläufer. Sie sind eine mobile, kleine Truppe aus Bogenschützen und Schwertkämpfern, die Jagd auf das Böse machen und überall in den Verbotenen Landen Überfälle verhindern. Ursprünglich war Rotläufer der Name, dem die Elfen dem roten Stern gaben, der über den Himmel wandert, ein Stern, der der Legende nach die Elfen gebar. Rotläufer tragen oftmals Blumen, getrocknete Seesterne oder Schmuck in Form von roten Sternen.

Die Rotläufer sind zumeist wütend und beschämt, dass sie ihr Land an die Menschen verloren haben, und neigen deswegen auch schnell zu Gefühlsausbrüchen. Sie wollen sich außerdem an den Orks rächen, die die Verteidigung des Landes im Stich gelassen haben. Ein Rot-

läufer kann sich nicht vorstellen, dass die Orks aus genau dem gleichen Grund wütend sind, da diese für sie nur zu dem einen Zweck geschaffen wurden, um zu dienen und Befehlen zu gehorchen, und keinen eigenen Willen haben. Die Untoten von Zytera und dämonische Kreaturen hassen sie besonders, ebenso wie die Rostbrüder.

Die Rotläufer hegen eine arrogante Verachtung gegenüber den steinlosen Völkern, da diese in ihren Augen nicht dieselbe Substanz haben wie Elfen. Zwerge akzeptieren sie als Verbündete, da sie eine Rolle in der Erschaffung der Welt spielten, aber sie betrachten sie eher als intelligente Tiere, die von ihren Ambitionen geleitet werden, als wirklich ebenbürtige Wesen. Rotläufer respektieren auch die Elfenabkömmlinge und empfinden eine tiefe Melancholie für diese, da ihre loyalen, aber tragischen Verwandten bald sterben und sie verlassen werden. Manchmal gehen Rotläufer eine romantische Beziehung ein und zeugen Nachkommen, nur um das bittersüße Gefühl zu erleben, geliebte Wesen sterben zu sehen. Sie schreiben oft Lieder über diesen Verlust.

Militante Elfen sehen die elfische Kultur der Unvollkommenheit anderer Völker weit überlegen – eine Ansicht, die so selbsterklärend für sie ist, dass sie nicht einmal meinen, diese begründen oder erklären zu müssen. Lieder, die in weniger als zweihundert Jahren komponiert wurden, sind es nicht wert, angehört zu werden. Diese Einstellung wird von anderen Völkern als überheblich angesehen, was sie auch ist. Rotläufer tragen meist eine aristokratische Herablassung anderen Völkern gegenüber zur Schau.

Rotläufer jagen und holen Elfenrubine zurück, die verloren gegangen sind. Sie dienen als Informationsbeschaffer der Elfen, die Spione unter den anderen Völkern und im Tierreich platziert haben, und nehmen die gefährlichsten und schwierigsten Missionen an.



TYPISCHER ROTLÄUFER

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

FERTIGKEITEN: Fernkampf 4, Menschenkenntnis 3, Ausdauer 3, Nahkampf 3, Heimlichkeit 2, Überleben 2

TALENTE: Weg des Feindes 2

AUSRÜSTUNG: Langbogen, Breitschwert, Dolch, Lederrüstung



ZWERGE

Die Zwerge glauben, dass sie vom Gott Hüne erschaffen wurden, um die Leere des Alls mit Materie zu füllen. Sie sagen, dass sie seit dem Zeitalter der Mythen das Fundament der Welt erbaut und erweitert haben, eine Kugel, die so groß ist, dass man kaum die Krümmung am Horizont wahrnehmen kann. Die Sonne und die Sterne sind Feuerstellen in weit entfernten Schmieden, welche der Gott aufgestellt hat, um die Baumeister anzulocken, da sie diese erst verwenden können, wenn sie sich einen Weg dorthin erbaut haben. Die Zwerge glauben an die Reinkarnation als Werkzeuge von Hüne, falls sie nicht in der gleichen Form wie vorher wiedergeboren werden. Genauso wie die Zwerge kaputte Werkzeuge verwerten, um neue zu schmieden, so glauben sie, dass der Gott seinen kaputten Dienern neues Leben in einer kräftigeren Form schenkt, sei es nun in dieser oder einer anderen Welt.

Die Zwerge können in ihren riesigen unterirdischen Werkstätten vermeintlich Stein aus dem Nichts erschaffen, der dann an die Oberfläche gebracht wird, um die Welt zu vergrößern. Es gibt gigantische Ruinen überall in den Verbotenen Landen, die wie nutzlose Konstruktionen erscheinen, von denen die Zwerge aber be-

haupten, dass sie das Fundament für die nächste Ebene der Welt seien. In ihrem Weltbild sind die Elfen zuständig für alle wachsenden Verzierungen an der Oberfläche. Die Zwerge sehen die Welt zwischen der Leere des Alls und den robusten Knochen des Bodens als eine Zone von unkontrolliertem Wachstum. Deswegen werden die Elfen auch nicht als Feinde betrachtet, aber dennoch als fremdartig, naiv und faul, obwohl auch sie für den Plan des Gottes essentiell sind. Die Zwerge selbst glauben, dass sie Verwandte von Granit und verformbaren Kalkstein sind, während der Gott Hüne die Elfen aus den Rubinen geschaffen hat, aus denen ihre Körper gewachsen sind. Das ist der Grund dafür, dass die Elfen hübsche, eingebildete Träumer sind, und kaum zu gebrauchen sind, wenn es um harte Arbeit oder Konstruktionen im größeren Maßstab geht. Legenden berichten oft davon, wie ihre raffinierten Vorfahren die Elfen ausgetrickst haben und sie dazu brachten, nützliche Taten zu vollbringen, wie zum Beispiel aus kleinen Kräutern Bäume entstehen zu lassen, welche die Ebenen der Welt mit ihren Wurzeln verstärken oder in Säulen oder Gerüste geformt wurden. Die Zwerge haben die Fähigkeit, alte, tote, aber dennoch kräftige Bäume in Stein-





säulen umzuwandeln, eine Kunst, welche von den Elfen nicht geschätzt wird. Der Abbau von seltenen Materialien hat höchste Priorität und Zwerge kultivieren Trollexkreme, um seltene Mineralien aus diesen zu extrahieren.

Zwerge misstrauen offenen Weiten und fühlen sich ohne ein Dach über dem Kopf selten wohl. Sie sind meistens bleich und empfinden Sonnenlicht als unangenehm für ihre Augen und Haut. Einige von ihnen wurden dazu ausgebildet, um sich in der Oberwelt zu bewegen, um Planungen und Vorbereitungen für weitere Arbeiten durchzuführen. Zudem muss die Oberwelt überwacht und verteidigt werden, während der letzten Jahrhunderte vor allem gegen die Menschen. Die Zwerge sehen die Menschen manchmal als eine Probe, die ihnen der Gott Hüne gestellt hat. Dieser habe die Menschen geschickt, um die Zwerge abzuhärten wie ein Stück Eisen unter dem Schmiedehammer auf dem Amboss.

DIE ZWERGENCLANS

Die Clans der Zwerge konkurrieren oft darum, wer von ihnen der fähigste ist, was manchmal in offenen Auseinandersetzungen und Umstürzen endet. Ihre Streitigkeiten drehen sich meist darum, wie ihr großes Werk ausgeführt werden soll und welchen Platz sie in der nächsten und übernächsten Welt am Tisch des Gottes einnehmen werden. Zwerge sind sehr pragmatisch und genießen die schönen Seiten des Lebens in der bestmöglichen Welt – welche die ist, die sie selbst erbaut haben. Sie sind streitsüchtig und wollen mit ihren Fertigkeiten angeben, da sie in einer Meritokratie leben, in der Kompetenz mit Status gleichgesetzt wird.

DIE BELDERRANNEN – DER CLAN DER SÖHNE

Belderand ist die ursprüngliche Heimat der Zwerge, welche von der Königsfamilie Belder

beherrscht wird. Nur Zwerge dürfen das unterirdische Königreich betreten, obwohl einige Abgesandte der Elfen bereits in die oberen Hallen eingelassen wurden. König Turik von Belder ist sehr vorsichtig und hat es geschafft, sein Reich aus den Kriegen herauszuhalten. Viele glauben jedoch, dass seine Antriebslosigkeit es den Menschen und Orks ermöglicht hat, die Kontrolle über die Verbotenen Lande zu erlangen, und viele Zwerge hoffen auf einen Nachfolger, der bestimmter vorgeht. Der König wird langsam alt und hat vier Kinder mit unterschiedlichen Veranlagungen und Träumen: Rigalda Zinken von Belder, der Steinsänger Berwyld, Gandemann Stein von Belder und der verträumte Prinz Trondeval.

Die Belderrannen sind Erbauer, die den Gott Hüne verehren. Ihr Land ist der Haupttempel der Steinsinger, Zauberpriester, die mit ihren Runenliedern sowohl Berge als auch Ebenen beeinflussen können. Steinsänger ziehen in Gruppen beständig auf Pilgerreisen durch die Verbotenen Lande, um ausgereifte Steinplatten zu finden, aus denen sie mit ihren Gesängen neue Formationen und Säulen hervorbringen, um die Welt nach dem Willen des Gottes zu erweitern. Sie können auch seltene Mineralien aus Erz herauslösen und Werkzeuge mit ihren Liedern formen. Einige Steinsänger folgen herumwandernden Trollen, um wertvolle Mineralien aus deren Exkrementen und toten Körpern zu sammeln.

TYPISCHER STEINSÄNGER

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

FERTIGKEITEN: Kraft 3, Nahkampf 3, Handwerk 2

TALENTE: –

AUSRÜSTUNG: Streitaxt, Großer Schild, Kettenhemd, Geschlossener Helm



DIE MEROMANNEN – DER BERGBAU-CLAN

Die Klagefeste, die Bergbaustadt der Meromannen, fiel vor 300 Jahren im Kampf gegen Dämonen und Erlenländer. Einige zähe Zwerge leben noch immer in den Bergen nördlich und südlich der Stadt, aber die meisten verließen diesen Ort, um mit ihrem Volk in Beldebrand und Steingarten zu leben, wo sie herzlich aufgenommen wurden, da sie in den Gepflogenheiten der Berge sehr erfahren sind.

Die Meromannen sind seit ihrer Flucht gezwungen, gegen die Menschen zu kämpfen. Sie sind kriegerisch und rachsüchtig und leiden an der Verbitterung, die der Verlust ihrer Heimat mit sich brachte. Sie geben den Orks die Schuld dafür und halten diese für unfähige Feiglinge. Meromannen sind oftmals offen rassistisch gegenüber Menschen und Orks. Missbrauch von Alkohol und berauschenden Pilzen ist eine weitverbreitete Angewohnheit, um ihre Enttäuschung und die nagende Abscheu zu unterdrücken, die diese Heimatlosen unter den Zwergen fühlen, seitdem sie verbannt wurden. Sie versammeln sich manchmal, um zu trinken und alte Lieder aus Klagefeste zu singen, und träumen davon, ihre Stadt wieder zurückzuerobern.

Ehrgeizigere Meromannen haben nach dem Verschwinden des Blutnebels damit begonnen, eine Armee aufzustellen, um die Siedlungen der Orks und Menschen anzugreifen und sich ihr Land wieder zurückzuholen. Der hitzige Tormund Halbhand hat sich zum Kriegsherren ausgerufen und schart mit seinen glühenden Reden eine große Anzahl Zwerge um sich.

TYPISCHER MEROMANNE

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

FERTIGKEITEN: Kraft 2, Nahkampf 2, Menschenkenntnis 2, Fernkampf 2

TALENTE: –

AUSRÜSTUNG: Kriegshammer, Armbrust, Beschlagene Lederrüstung

DIE CANIDEN – DIE EISENMEUTE-CLANS

Die Eisenmeute-Clans leben auf der Oberfläche der Welt und haben die Verantwortung für die Aufgaben der Zwerge dort übernommen. Sie sind stolz und glauben von sich, dass sie zäher und anpassungsfähiger sind als andere Zwerge, sowohl physisch als auch moralisch. Ihre Haut und Haare sind meistens dunkler, da sie sich an ein Leben im Sonnenlicht angepasst haben. Als die Menschen einfielen, haben die Eisenmeute-Clans Seite an Seite mit den Meromannen gekämpft, waren aber gezwungen, sich zu ihrem Berg Steingarten zurückzuziehen, wo sie niemand angreifen kann, da die Bergflanken aus steilen Abhängen bestehen und die Bergspitze von Höhlen durchzogen ist. Sie behaupten immer noch, dass sie die Wächter des Landes seien, obwohl sie momentan im Nachteil sind. König Karonax und seine Königin Sulma, die „Eisenhündin“, sind beide hervorragende Krieger. Auf dem Schlachtfeld tragen die Caniden schwarze Rüstung und schwere Äxte. Sie verwenden zudem gepanzerte Kriegshunde (siehe Seite 126).

Einige Adlige aus Steingarten haben jedoch nicht die gleiche Zuversicht in die Fähigkeiten ihres Clans und haben heimlich den Orkclan Urhur kontaktiert, um eine Allianz gegen die Menschen zu schmieden.

TYPISCHER CANIDE

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

FERTIGKEITEN: Kraft 4, Nahkampf 3, Ausdauer 2, Auskundschaften 2, Überleben 2

TALENTE: –

AUSRÜSTUNG: Zweihandaxt, Plattenrüstung, Geschlossener Helm



CROMBE – DER WÄCHTER-CLAN

Es heißt, dass Skarn, die Mutter der Drachen, in Rabenland herrschte, als die Zwerge vor Urzeiten dort ankamen und dass ihre Rüstung aus undurchdringlichem Obsidian bestand. Laut den Legenden betete ihr Kommandant Oramund zum Gott Hüne, der ihm einen Hammer sandte, der alles zerschlagen konnte. Oramund nahm den Hammer und erschlug den Drachen. Der Gipfel, auf dem der Kampf stattfand, wurde Drachenzahn genannt. Die Rippen der Drachenu Mutter wurden mit Stein aus dem Fels verkleidet, um aus diesen Knochen die Festung Skarnhall zu errichten. Diese uralte Festung ist immer noch der Herrschaftssitz des Königs der Crombe, Tademir Steinfreund. Oramund nannte den göttlichen Hammer Skarns Fluch (siehe Seite 141) und er soll über seinem Thron gehangen und alle Lügen und Täuschungen, die vor dem König ausgesprochen wurden, zerschmettert haben.

Die gesamte Legende ist falsch. Tatsache ist, dass der Hammer niemals gegen Skarn eingesetzt wurde. Auch ist der Drache nicht tot, sondern nur tief unter der Zwergenfestung Steingarten in Gefangenschaft. Mehr darüber erfährst du in *Der Zorn des Raben*.

Die Crombe – welche behaupten, dass sie die Verbotenen Lande beschützen, auch wenn nicht klar ist, gegen was – leben immer noch in Skarnhall auf dem Drachenzahn. Nachdem die Erlenländer die Burg Vond erobert hatten, zogen die Zwerge sich aus dem Krieg gegen die Menschen zurück. Die Ankunft der Menschen schien sie offensichtlich nicht zu stören, da sie sich weigerten, gegen die Erlenländer in den Krieg zu ziehen. Sie ziehen es vor, unter sich zu sein. Die Beziehungen zu anderen Zwergenc clans sind angespannt, wobei sich die Crombe gut mit den Elfen verstehen. Die anderen Zwerge halten sie für arrogant, selbstgefällig und anfällig für bedeutungslose Aufgaben, wie Kunst und Singen. Außerdem essen sie Fisch!

Abgesehen von der Burg befinden sich noch

mehrere interessante Bauwerke auf dem Drachenzahn, wie Totelas Kopf, ein riesiger Männerkopf, der über Skarnhall in die Seite des Berges gehauen wurde. Man sagt, dass König Totela Goldbart den Hammer Skarns Fluch benutzt hat, um ein riesiges Portrait von sich in die Felswand zu schlagen, damit sein wunderschönes Gesicht der Nachwelt erhalten bleibe. Dies verärgerte den Gott Hüne so sehr, dass er das Gesicht des Königs von Bartfäule verunstalten ließ und den Hammer hinaus in die Welt schleuderte, wo er immer noch verborgen liegt.

TYPISCHER CROMBE

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

FERTIGKEITEN: Handwerk 3, Darbietung 3,
Nahkampf 2, Wissen 2, Heilen 2

TALENTE: –

AUSRÜSTUNG: Streitkolben, Lederrüstung

DIE ÄLTESTEN – GRABER

Da die Welt seit Langem Ebene über Ebene erbaut wird, soll es tiefe und nur teilweise angefüllte Höhlen ganz tief im Untergrund geben – die Tiefebenen. Manchmal kann man fremdartige, zwergenähnliche Kreaturen in der Nähe von tiefgelegenen Höhlenöffnungen antreffen. Bleich wie parasitäre Würmer stoßen sie eigentümliche kehlige Laute aus, die kaum zu verstehen sind. Die Zwerge behandeln sie mit Respekt und erachten sie als Vorfahren, denen sie verschiedene Mineralien bringen. Es ist offensichtlich, dass ihre bleiche und leicht feuchte Haut sich nicht mit Wind und Sonnenlicht verträgt, sodass sie sich schnell wieder in den Untergrund zurückziehen und anscheinend zufrieden einen oder mehrere ausgewählte Steine mit in die Erspalten nehmen, die für niemanden sonst passierbar sind. Unter den Zwergen werden sie „die Ältesten“ oder auch „Graber“ genannt.



OGER

„Regeln und Gliedmaßen sind dafür da, gebrochen zu werden.“

Die Oger der Verbotenen Lande sind die Kinder von Zwergen und Menschen, Nachkommen der menschlichen Geiseln, die nach der Verschiebung bei den Zwergen blieben. Der undurchschaubare Humor der Götter machte die Oger so groß, dass sie bald gezwungen waren, die Höhlen der Zwerge zu verlassen und in Freiheit in den steinigen Mooren von Feulmark zu leben. Sie begründeten dort ihre eigene Gesellschaft und leben in einfachen Hütten, Höhlen und Bauten. Oger fühlen keinerlei Verwandtschaft zu anderen Völkern mehr.

Die meisten Oger sind anfällig für tosendes Gelächter, oftmals auf Kosten anderer, und leben nur für ihre eigenen Begierden und Gelüste. Sie haben wenig Verlangen danach, Land zu erobern oder Respekt untereinander zu erlangen. Oger lieben brachiale Musik, zu der sie laut heulen und auf verschiedenen Gegenständen herumhauen, vor allem bei Gewitterstürmen. Sie schmücken sich mit einfachen Kugeln auf grobschlächtiger Kleidung aus ungegerbtem Leder, welche sie über dem Feuer schwärzen. Große Ohren und eine lange Nase sind für sie Statussymbole. Sie tragen oft Metall in den Ohren und der Nase, um diese durch das Gewicht noch länger zu machen, und zeichnen ihre Gliedmaßen mit Brandeisen.

Oger lieben ihre Freiheit und feiern das Leben. Sie sind genauso unberechenbar wie sie neugierig sind. Sie sind aber auch brutale Bestien, die sich mit roher Gewalt das nehmen, was sie wollen. Zur Unterhaltung reißen sie Gefangenen die Arme aus, lassen sie frei und wetten dann gestohlene Fässer Bier darauf, wie weit der armlose Gefangene es schafft, bevor er verblutet. Es kann ebenso gut sein, dass ein Oger jemanden „adoptiert“, den er lieb gewonnen hat, aber er wird ihm die Sehnen durchschneiden, damit er nicht entkommen kann.

Oger können sich Gruppen anschließen oder bei jemandem in den Dienst treten, falls es sie unterhält, aber tatsächlich kennen sie keine Loyalität und folgen auch keiner Moral oder niedergeschriebenen Gesetzen. Sie haben kräftige Körper und sind resistent gegen Magie, sodass es weder Zyteras Untergebenen noch irgendeiner anderen Macht bislang gelang, sie zu unterwerfen.

Nicht alle Nachkommen von Menschen und Zwergen sind unbändige Oger, und manche bleiben als Schmiede oder Handwerker bei den Zwergen.





TYPISCHER OGER

**STÄRKE 6, GESCHICKLICHKEIT 2,
VERSTAND 1, EMPATHIE 2**

FERTIGKEITEN: Kraft 4, Ausdauer 2, Nah-
kampf 2

TALENTE: –

AUSRÜSTUNG: Große Holzkeule

MAGIERESISTENZ: Die Machtstufe jedes
Zaubers, der gegen einen Oger gewirkt
wird, wird aufgrund der natürlichen Wider-
standskraft des Ogers gegen Magie auto-
matisch um W6 verringert.



ORKS

Der Legende nach erschuf der Gott Lehm die Orks als Diener und Soldaten für die Elfen und Zwerge, aber viele glauben, dass sie einst ein ursprüngliches Volk waren, das versklavt wurde, als das Land geteilt wurde. Elfen und Zwerge sagen, dass die Orks unterentwickelt, hässlich und dumm seien, da sie zum Arbeiten geschaffen wurden, und dass sie in dieser Rolle verbleiben sollten, ohne eigene Ambitionen zu haben.

Als die Menschen in Rabenland einfielen, wurden die Orks gegen den neuen Feind in den Kampf geschickt. Sie kämpften voller Wut und hielten lange stand, da sie stark und zahlreich waren, verloren aber die Oberhand, als die Menschen immer stärkere Magie einsetzten und Dämonen in ihre Dienste stellten.

DIE GESELLSCHAFT DER ORKS

Von acht Neugeborenen der Orks sind im Schnitt einer weiblich und sieben männlich. Nur die Hälfte aller männlichen Orks erreicht das Erwachsenenalter, da der Konkurrenzkampf untereinander erbittert ist und sie alle als sehr ag-

gressiv erzogen werden. Da die männlichen Orks ein sehr schlechtes Urteilsvermögen haben und ihr Temperament nicht im Zaum halten können, werden die Clans von Frauen angeführt, die sich auch ihre Partner aussuchen. Das ist vollkommen natürlich für die Orks, es ist allerdings nichts, das sie an die große Glocke hängen.

Die Rangordnung steht bei den männlichen Orks an höchster Stelle und sie verlangen stets nach Genugtuung, wenn sie beleidigt werden. Sie werden dazu erzogen, stets gewinnen zu wollen und so lange zu kämpfen, wie sie können. Narben betrachten sie als den schönsten Schmuck, den man tragen kann. Einen Kampf zu verlieren, wirkt sich auf die Stellung in der Gesellschaft aus, wird aber nicht als unehrenhaft angesehen.

Jeder Ork, der bei einem Duell oder auf dem Schlachtfeld Angst zeigt oder aufgibt, wird sofort zum Sklaven degradiert – ein Status, aus dem man sich nur schwer befreien kann. Einem Sklaven ist das Recht verwehrt, seine eigene Meinung zu äußern, sich fortzupflanzen oder sein Leben selbst zu bestimmen, stattdessen wird er zum Sklaven desjenigen, der ihn besiegt hat. Sklaven können an einen anderen Herrn weitergegeben werden, oder auch an den Clan selbst, um als Arbeiter zu dienen. Es ist nicht ungewöhnlich für einen Orksklaven, dass er sich selbst kastriert, um mit seinem neuen Status Frieden zu schließen – sie sehen sich selbst nicht mehr als würdig an, ein richtiges Leben zu führen. Orksklaven machen die Hälfte der männlichen Orkbevölkerung aus und verrichten die niedrigsten und dreckigsten Arbeiten im Clan.

Duelle in den Clans können entweder stumpf oder scharf sein und folgen immer bestimmten Regeln. Scharfe Duelle sind selten und kommen nur vor, wenn Spannungen eskalieren. Es können Zähne und Klauen und sogar Waffen verwendet werden und das Duell endet normalerweise mit dem Tod einer der Kontrahenten.



Erwachsene männliche Orks sind rau und haarig, mit mächtigen Hauern, die ihre Aussprache behindern. Sie sind normalerweise größer, stärker und schwerer als Menschen. Orksklaven sind kleiner und haben ein unterwürfiges, geschlechtsloses Verhalten.

Weibliche Orks sind ungefähr so groß wie Menschen und sehen ihnen auch ähnlich, sodass einige sogar als Menschenfrauen durchgehen können, obwohl ihre Augenfarbe meist gelblich oder golden ist. Ihre Eckzähne sind größer und schärfer und sie haben zwischen sechs bis acht Brustwarzen. Die obersten Brüste sind größer als die anderen, sodass eine Orkfrau, wenn sie ihre Kleidung richtig schnürt, als Mensch erscheinen kann. Ihre Anatomie gibt dem stärksten Kind die Möglichkeit, sich einen Weg zu mehr Nahrung zu erkämpfen und sich somit einen Vorteil gegenüber den restlichen Nachkommen zu verschaffen. Orks gebären zwischen drei und fünf Kindern. Die Eltern töten oftmals die Schwächsten nach der Geburt und viele andere kommen während ihrer Erziehung oder auf ihrem Weg ins Erwachsenenalter um.



Weibliche Orks werden niemals Sklaven; falls sie eines schweren Verbrechens für schuldig befunden werden, werden sie getötet.

DIE SPRACHE DER ORKS

Erwachsene männliche Orks haben große Hauer, die größten davon im Unterkiefer, sodass sie mit ihren Lippen keine anständigen Worte formen können. (Um zu hören, wie ein männlicher Ork klingt, hake zwei Finger in deine Unterlippe und ziehe sie nach unten. Dann kannst du hören, welche Worte und Namen verständlich sind.) Unter außergewöhnlichen Orkkriegern wird es als unmännlich angesehen, wenn man versucht, verständlich zu sprechen. Jüngere Orks können theoretisch menschliche Sprachen sprechen, bevor ihre Hauer wachsen, sie tun es allerdings nicht, da sie für solch ein Vergehen verprügelt werden. Ist man Gast bei den Orks, sollte man sich nicht mit einem Namen vorstellen, den die Gastgeber nicht aussprechen können, da dies als Beleidigung aufgefasst wird und die Orks erzürnt.

Weibliche Orks haben keine Hauer und können verständlich reden und die meisten menschlichen Laute aussprechen. Viraga und andere weibliche Orks von hohem Status nehmen manchmal einen Namen an, den die männlichen Orks nicht aussprechen können, um ihre Überlegenheit auszudrücken.

Die Orks haben keine eigene Schrift. Die Gebildeten unter ihnen verwenden das menschliche Alphabet phonetisch, ohne jegliche übereinstimmende Schreibweise. Ein paar wenige Orks können Elfish lesen, geben dies aber nur selten zu.

WIE ORKS DIE ANDEREN VÖLKER SEHEN

Bevor die Menschen in Rabenland eingefallen sind, waren die Orks die Diener der Zwerge



und Elfen und die meisten wuchsen mit dieser Sklavenmentalität auf. Als der Krieg gegen die Menschen ihre Dienste beanspruchte, wurde vielen männlichen Orks erlaubt, zu dominanten Kriegern heranzuwachsen. Als die Wogen des Krieges zu Gunsten der Menschen umschlugen, ließen die Elfen und Zwerge ihre ehemaligen Sklaven zurück und flohen. Seit dieser Zeit verlangt es die Orks nach Rache und sie haben sich als freies Volk mit einem eigenen Schicksal bewiesen. Gleichzeitig fühlen sie sich im Nachteil gegenüber ihren früheren Herren.

Die Menschen betrachten die Orks seit dem Krieg als böses Volk und diese Feindseligkeit beruht auf Gegenseitigkeit. Orks verachten Menschen. Sie werden als schwach, grausam und ehrlos angesehen. Magie und Dämonen sind abscheuliche und verachtenswerte Tricks der Menschen, sagen die Orks.

DIE ORKCLANS

Aufgrund ihrer physischen Stärke und ihrer Anzahl wäre es ein Leichtes für die Orks, die anderen Völker zu beherrschen, aber die Clans sind von Konflikten zerrissen und schaffen es nicht, sich zu vereinen. Zeitweilige Übereinkünfte werden in der Regel gebrochen, wenn alte Blutfehden neu entflammen, und Verrat wird durch alte Ungerechtigkeiten gerechtfertigt, wobei sich an Details niemand mehr erinnert und es auch keinen kümmert. Die verschiedenen Familien innerhalb eines Clans stehen in komplexen Strukturen als Vasallen und Beschützer zueinander.

Familien und Clans werden auf den ersten Blick immer vom dominantesten männlichen Ork angeführt, hinter diesem steht jedoch stets eine Frau. Die Frauen treffen allerdings nur unter ganz besonderen Umständen auf Außenstehende. Einige Orks, die besondere Merkmale wie etwa Albinismus aufweisen, werden als heilig angesehen. Auch solche Orks scheinen

manchmal einen Clan anzuführen, allerdings handelt es sich dabei meistens nur um eine repräsentative Position. Es gilt als schwere Beleidigung, zu verlangen, mit einem anderen Ork zu sprechen als dem, den der Clan geschickt hat.

Die Heimat der Orks wird Feulenmark oder einfach nur Clanland genannt und schließt auch den Arinawald mit ein, wobei Orks grundsätzlich durch die gesamten Verbotenen Lande streifen.

Neben den Clans existieren noch viele kleinere Gruppen in den Wäldern und Bergregionen, die entweder ausgestoßen wurden oder sich als Teil einer großen Gemeinschaft nicht wohlfühlen. Diese Gruppen werden Herumtreiber genannt.

DER CLAN URHUR

Der Urhur-Clan wird vom selbsternannten Kaiser Hroka dem Ersten und Größten aus einer verlassenen Elfenstadt heraus angeführt. Die Urhur behaupten von sich, an der Spitze der wachsenden Orkzivilisation zu stehen. Respekt und Macht sind ihnen sehr wichtig, weshalb sie ihre Stadt erbauen und beweisen wollen, dass auch Orks ein kultiviertes Volk und Erbauer von Imperien sein können. Sie neigen dazu, sich grellbunt zu kleiden, und versuchen ein Interesse an Musik und Poesie vorzutäuschen. Für andere Völker erscheinen sie beinahe als Parodie der Zivilisation. Da sie zu Gewalt neigen und sich sehr leicht beleidigt fühlen, ist es bei einer Begegnung jedoch anzuraten, solche Gedanken lieber für sich zu behalten. Die Urhur mögen es, ebenso wenig wie andere Orks, an ihren Ursprung als Sklaven der Zwerge erinnert zu werden und sie tendieren dazu, ihre eigene Geschichte schönzufärben. Kaiser Hroka hat eine große Schwäche für Gold und alles was glitzert. Er weiß nicht wirklich etwas mit seinen Schätzen anzufangen, aber er weiß, dass ein Kaiser solche Dinge mögen sollte. Vor



kurzem hat er seiner Frau Soria den Elfenrubin Iridne geschenkt, um ihren Hochzeitstag zu feiern.

An Hrokas Hof leben auch ein paar Menschen und Zwerge. Sie spielen bei den Wahnvorstellungen des Kaisers mit und nehmen die Rolle von Beratern ein, unter ihnen auch der Schwindler Hranga Gala. Anderen sind Hrokas imperiale Ambitionen ein Dorn im Auge und sie würden nichts lieber sehen, als dass er vom Thron gestoßen würde. Die Urhur nehmen im Geheimen diplomatische Beziehungen mit den Zwergen in Steingarten auf.

Der Name Urhur kommt von „Purpur“, ein Wort, welches die Orks nicht richtig aussprechen können. Ihr Clansymbol ist eine purpurne Hand und sie bemalen ihre Gesichter oftmals mit purpurner Farbe, welche sie aus Muscheln der Gargan-Sümpfe gewinnen. Die Muscheln erhandeln sie von den Echsenmenschen.

TYPISCHER URHUR

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3,

VERSTAND 3, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Kraft 2, Nahkampf 2, Wissen 1

TALENTE: –

AUSRÜSTUNG: Krummsäbel, Großer Schild, Beschlagene Lederrüstung

DER CLAN ROKA

Roka bedeutet „Stein“ und die Roka glauben, dass sie die standfestesten unter den Orks sind. Der Clan ist aus der riesigen Orkarmee hervorgegangen, die vor vielen Generationen gegen die Erlenländer gekämpft hat, und sie verfügen immer noch über eine militärische Struktur mit strengen Hierarchien innerhalb des Clans. Angeblich haben Orks aufgrund ihrer Vergangenheit als Sklaven das Verlangen zu gehorchen, und das zeigt sich besonders im Clan Roka. Sie schätzen ihre Pflicht, ihren Vorge-

setzten zu gehorchen, genauso wie ihre Verantwortung, andere zu führen und sich als würdig zu erweisen. Mitglieder des Clans haben eine sehr stoische Sicht auf das Leben und schätzen Opfer und harte Proben sehr. Roka sind stolz auf ihre Zurückhaltung und verachten die wilden Herumtreiber und ungestümen Urhur.

Wie alle Orks hassen sie Menschen und tragen eine tiefe Feindseligkeit gegenüber Elfen und Zwergen in sich, obwohl ältere Roka oftmals einen vorsichtigen Respekt für die Zwerge, ihre früheren Kriegskameraden, hegen. Das Ziel der Roka ist es, durch kriegerische Höchstleistung und zuverlässigen Charakter das Zentrum der wachsenden Orknation zu bilden. Von allen Orks hassen die Roka Magie und Dämonen am meisten, da sie die Auswirkungen dieser abstoßenden Phänomene auf den Schlachtfeldern selbst miterlebt haben. Ihr Clansymbol ist ein Monolith und sie tragen Schmuck aus poliertem Stein. Den Clan trifft man vor allem in den südlichen Teilen des Arinawaldes.

Clan Roka wird von General Archa, einem vernalbten Veteran und dem wohl am meisten respektierten Ork in den Verbotenen Ländern, angeführt. Er weiß, dass er eine vereinigende Kraft unter den Orks ist, und macht sich Sorgen um die Zukunft, da er alt ist und viele seiner Söhne ein Auge auf den Thron geworfen haben. Die meisten von ihnen sind jedoch nicht dazu geeignet, auf ihm zu sitzen.

TYPISCHER ROKA

STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 2,

VERSTAND 2, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Kraft 2, Nahkampf 2, Auskundschaften 1, Überleben 1

TALENTE: –

AUSRÜSTUNG: Flegel, Beschlagene Lederrüstung



DER CLAN ISIR

Der Isir-Clan ist ein Kriegerclan, der Menschen, Zwerge und Elfen hasst. Diese sind schwache und verräterische Völker, die mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln ausgerottet werden sollten. Sie verachten auch die meisten der anderen Orkclans, bleiben aber dennoch mit ihnen in Kontakt, um mit ihnen zu handeln und an primitiven Clanversammlungen teilzunehmen. Die Isir haben nur wenige Orte, an die sie sich zurückziehen, und bewegen sich, meist in großen Gruppen, jagend durch den Arinawald und die Feulenmark. Manchmal jagen sie auch im Hämawald, falls die Beute anderswo rar ist.

Das Wort „Isir“ bezeichnet nur die Kriegerkaste des Clans. Wer ein wahrer Isirkrieger werden will, den erwarten harte Prüfungen, etwa lebendige Vipern in einem dunklen Raum mit bloßen Händen zu fangen und sie dann zu essen oder ein bewohntes großes Waldwespennest zu plündern und die Larven zu essen, während der wütende Schwarm angreift. Viele sterben während der Prüfungen, aber die Überlebenden werden stärker und ihre Spucke wird zu grünem Gift, sodass ihr Biss schwere Schmerzen und Verwirrung bei ihren Opfern hervorruft. Die Isirkrieger sind auch sehr resistent gegen Gift.

Im Kampf sind die Isir gefürchtete, aber unbändige Krieger, die laut brüllen und scharf zischen, wenn sie angreifen. Dieser Laut hat dem Clan seinen Namen verliehen. Manche Isir spalten auch ihre Zunge der Länge nach, um mehr wie eine Schlange auszusehen.

Der Anführer der Isir heißt Eldag der Verwüster. Plündernde Isir-Banden ziehen oftmals durch die Lande und überfallen und töten jeden der anderen Völker, den sie nur finden können. Sie greifen Menschensiedlungen an, brennen sie bis auf die Grundfesten nieder und töten die Einwohner. Eldag selbst nimmt an diesen Überfällen teil. Er hegt den unrealistischen Traum, das Zwergenkö nigreich Belde rand für den Clan Isir zu erobern, und führt

Überfälle in dessen Grenzlanden aus, um mehr über die Verteidigungen herauszufinden. Gäbe es nicht diese undurchdringbaren Befestigungen der Zwerge, würde er den Clan zu wahrer Größe führen. Das Problem mit den Befestigungen ist nur eben: Sie sind undurchdringbar.

TYPISCHER ISIR

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

FERTIGKEITEN: Nahkampf 3, Kraft 2, Fernkampf 2, Überleben 2

TALENTE: –

AUSRÜSTUNG: Zweihandschwert, Beschlagene Lederrüstung, Geschlossener Helm

GIFT: Isirkrieger haben einen giftigen Biss (halluzinogenes Gift mit einer Wirksamkeit von W3+2). Der Biss selbst ist ein waffenloser Angriff mit Waffenschaden 1 (Schnittwunde). Isirkrieger erhalten außerdem einen Bonus von +3 auf **AUSDAUER**-Proben, um Gift zu widerstehen.

DIE VIRAGA

Die Viraga sind eine Gruppe weiblicher Orks, einem Hexenzirkel nicht unähnlich. Unfruchtbare weibliche Orks aus allen Clans schließen sich oft den Viraga an, um ihnen zu dienen. Die Viraga sind eine einigende Kraft unter den Clans und fungieren als eine Schattenregierung. Der listige Fuchs ist das Totem der Viraga und ihre Mitglieder tragen ein Stück Fuchsfell in ihrer Kleidung, was auch unter anderen Orks weit verbreitet ist. Die Viraga nehmen verschiedene heilige Pflanzenextrakte zu sich, um sich zu berauschen, und führen wilde Rituale in den Wäldern durch, bei denen lebendige Beute, oftmals Menschen, Zwerge und Elfen, gejagt, auseinandergerissen und anschließend aufgefressen werden.



Die Viraga glauben, dass es ihre wichtigste Aufgabe ist, Wissen und Macht der Orks zu vermehren. Vor allem menschenähnliche weibliche Orks werden auserwählt, um Menschengesiedlungen zu infiltrieren und dort praktisches und theoretisches Wissen, wie Gegenstände, die für sie von Nutzen sein könnten, zu stehlen. Manchmal locken sie Handwerker oder andere fähige Menschen in die Wälder und nehmen sie gefangen, um sie als Lehrer, Sklaven oder Beute zu nutzen.

Die Viraga werden oftmals auf besonders gefährliche oder schwierige geheime Missionen geschickt, mitunter sogar Selbstmordkommandos. Sie weisen eine ausgeprägte Opfermentalität auf und zögern nicht, für das Wohl des Stammes zu sterben. Männliche Orks nennen diese Frauen „Iraga“, da sie das „V“ nicht aussprechen können. Die Frauen hingegen betonen bei der Aussprache das „V“, um ihre intellektuelle Überlegenheit zu demonstrieren.

TYPISCHE VIRAGA

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

FERTIGKEITEN: Menschenkenntnis 3, Nahkampf 2, Heimlichkeit 2, Bewegen 2, Fernkampf 2, Wissen 2, Manipulation 2

TALENTE: Weg des Meuchlers

AUSRÜSTUNG: Kurzschwert, Dolche, vier Wurfmesser, Lederrüstung

DIE HERUMTREIBER

Orks, die die Clans verlassen haben oder verstoßen wurden, werden von ihrem Volk „Herumtreiber“ genannt. Sie leben in umherziehenden Gruppen von unterschiedlicher Größe und werden von den Clans toleriert, solange sie keine Probleme verursachen – aufgrund ihrer Geschichte hegen die Orks eine starke Abneigung gegen jede Art von Unterdrückung und

lassen Abweichler in Frieden. Es ist nicht ungewöhnlich, dass Mitglieder eines Clans einen Teil ihres Lebens als Herumtreiber verbringen und dann zu ihrem Clan zurückkehren. Die verschiedenen Gruppen von Herumtreibern verbringen die meiste Zeit als Plünderer, sind aber auch nicht abgeneigt, ihre Kraft als Wachen oder Soldaten zu Diensten zu stellen.

TYPISCHER HERUMTREIBER

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

FERTIGKEITEN: Nahkampf 2, Menschenkenntnis 2, Kraft 1

TALENTE: –

AUSRÜSTUNG: Krumschwert, Beschlagene Lederrüstung, Beschlagene Lederkappe



WOLFSMENSCHEN

Wolfsmenschen sind eine Mischung aus Mensch und Wolf. Sie verabscheuen die Zivilisation aufs Äußerste und glauben, dass sie ihren Weg zurück zur Natur und die ursprüngliche Form ihrer Vorfahren gefunden haben, weg von dem schwächenden und zerstörerischen Pfad, der das Menschengeschlecht sein Fell verlieren ließ und das Land entstellte. Andere vermuten, dass die Wolfsmenschen entkommene Experimente aus Zygoferns alten dämonischen Laboren sind, die sich durch den Blutnebel in ein neues Volk entwickelt haben. Solche Anschuldigungen machen die Wolfsmenschen sehr wütend und sie meinen, dass die Felllosen mit ihren abscheulichen nackten Körpern genauso gut Experimente sein könnten.

Es ist bekannt, dass die Wolfsmenschen sich unversehrt durch den Blutnebel, den sie „den Atem der Jägerin“ nannten, bewegen konnten



– allerdings nur in Wäldern. Wenn sie über die Ebenen zu reisen versuchten, wurden sie genauso wie alle anderen angegriffen, was dazu führte, dass Wolfsmenschen oftmals unter Agoraphobie – der Angst vor offenen Plätzen – leiden. Sie sind ein unbeständiges Volk, im wahrsten Sinne des Wortes, von sehr unterschiedlichem Aussehen und mit einer Veranlagung zu Raserei und Wahnsinn. Herumziehende, rasende Wolfsmenschen werden normalerweise als Werwölfe bezeichnet.

Wolfsmenschen misstrauen den anderen Völkern, aber da sowohl sie als auch die Rostbrüder vom Blutnebel unberührt blieben und sich diesen zurückwünschen, gibt es eine gewisse Verbindung zwischen diesen beiden Gruppen. Die Wolfsmenschen verehren die Göttin Häma, die sie die Jägerin nennen – ein Symbol für ein unverfälschtes Leben, wie es sein sollte. Ihre ekstatischen Blutrurale sind eng mit den Jahreszeiten, der Fortpflanzung und der Jagd verbunden. Sie berauschen sich dabei meist mit narkotischen Pilzen, heulen, jagen und zerfleischen lebendige Beute – darunter auch Menschen. Wolfsmenschen haben eine überraschende Vorliebe für vielschichtige Musik und können bei ihren Versammlungen in verschiedenen Harmonien heulen, während sie einen komplizierten Rhythmus schlagen.

Trotz ihres gemeinsamen Interesses an der Natur hassen Elfen und Druiden die Wolfsmenschen, da sie diese für Halbdämonen halten. Das Gleiche gilt für Krieger aus Aslene, die sich oftmals zur Jagd in Wolfspelze kleiden. Vereinzelte Wolfsmenschen werden aus ihrem Stamm verstoßen, manche langweilt aber auch das monotone Leben in den Wäldern. Sie werden als Spurensucher und Söldner in den Verbotenen Landen hoch geachtet. Viele geächtete Wolfsmenschen leben in kleineren Rudeln. Da sie aus Dörfern stehlen und gerne Fremde aus den Wäldern vertreiben, haben sie einen sehr schlechten Ruf.

TYPISCHER WOLFSMENSCH

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

FERTIGKEITEN: Ausdauer 3, Nahkampf 3,
Auskundschaften 3, Überleben 2, Kraft 1

TALENTE: Weg des Waldes 2

AUSRÜSTUNG: Speer, Messer, Lederrüstung



ECHSEN- MENSCHEN

*„Eindringlinge essen werden“
„Fremdlinge sein Fleisch“*

– Warnhinweise an den Handelsstationen nahe der Gargan-Sümpfe

Die Echsenmenschen der Verbotenen Lande leben zum Großteil in den Gargan-Sümpfen und verteidigen ihr Gebiet bis aufs Blut. Sie treiben sich auch im salzigen Delta der Röte





im entfernten Osten und nahe des Elyaflusses, der sich zwischen den beiden Sumpfgebieten erstreckt, herum, wo sie weitaus weniger aggressiv sind. Echsenmenschen können Dämme wie Biber in Wasserwege bauen, um somit ihre Sumpfterritorien zu erweitern, und können bis zu 15 Minuten unter Wasser bleiben, ohne Luft holen zu müssen. Sie können Krokodile bis zu einem gewissen Grad abrichten und verwenden sie als Lasttiere, verspeisen sie allerdings, falls die Nahrung knapp ist.

Echsenmenschen ziehen es vor, unter sich zu bleiben, sie haben allerdings den Nutzen von Werkzeugen aus Metall verstanden, die sie selbst nicht herstellen können. Deshalb handeln sie mit Außenstehenden an ein paar bestimmten Orten entlang des südlichen Randes der Gargan-Sümpfe. Diese einfachen Handelsstationen bestehen aus einer hölzernen Plattform, die vom Ufer aus über Holzstege erreicht werden können. Auf den Plattformen stehen einfache Hütten, Schuppen und Ställe für die Händler, ihre Pferde und ihre Waren. Die Echsenmenschen wahren an den Handelsstationen den Frieden, aber alles, was sich in den Sümpfen befindet, betrachten sie als Beute. Sie handeln Fleisch und Metallgegenstände wie Messer, Aalspeere und Speerspitzen gegen Fisch, purpurne Muscheln, Frösche und Brotwurzeln – lange, mehliges Wurzeln der Brotsegge. Brotwurzeln sind die Hauptnahrung in der Gegend um Laak Varda und dem Elyafluss, und werden in großen Mengen von Menschen, Zwergen, Halblingen und Orks verspeist. Die Echsenmenschen sind weder an Gold noch an Silber und anderem Schmuck interessiert.

Einige behaupten, dass die Echsenmenschen in Zeiten der Not Siedlungen nahe der Sümpfe angegriffen haben und dass Gruppen von ausgestoßenen Echsenmenschen sich in den Seen und Sümpfen weiter im Inland verbergen, von wo aus sie auf Plünder- und Beutezüge losziehen, doch sonst kaum gesehen werden. In ganz seltenen

Fällen wurden Echsenmenschen bei Überfällen gegen Schiffe oder Ziele am Wasser eingesetzt.

Echsenmenschen können nicht kauen. Sie schneiden ihre Beute in kleine Stücke und schlucken sie einfach so hinunter, bevorzugt lassen sie einen Kadaver allerdings eine Weile gären, bis er fast auseinanderfällt, und reißen dann Stücke heraus. Sie machen dies zu besonderen Festen, zu denen eine Familie herangereiftes Aas in ihrem besonderen „Schlemmerteich“ auseinanderreißt. Diese Ernährung lässt sie stinken, und von ihrem Atem fangen wir besser erst gar nicht an. Zur Not können die Echsenmenschen auch zerstampfte Brotwurzeln essen.

Über den Ursprung oder die Gewohnheiten der Echsenmenschen ist nicht viel bekannt. Sie kennen keine Geschichtsbücher, scheinen aber Kreaturen zu verehren, die von Lastkähnen in den Sümpfen gesichtet wurden. Sie sind Warmblüter und versuchen sich für den Winter ein Fettpolster anzufressen, um sich warm zu halten.

Echsenmenschen haben eine eigene Sprache, die für andere Völker äußerst schwer auszusprechen und zu verstehen ist. Sie verwenden nur die Vokale „a“, „u“ und „e“, haben aber eigene Konsonanten, von denen acht kehlige Klicklaute sind, die an das „g“ erinnern, und sechs Schmatzlaute, die dem „t“ sehr nahe stehen. Ihre Sprache klingt wie lange, unzusammenhängende Silbentiraden. Man kann diese Sprache soweit lernen, dass man sich grundlegend verständigen kann, mehr aber auch nicht.

TYPISCHER ECHSENMENSCH

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3,

VERSTAND 2, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Überleben 3, Nahkampf 2,
Auskundschaften 2, Ausdauer 1

TALENTE: –

RÜSTUNGSSCHUTZ: 3 (Schuppen)

AUSRÜSTUNG: Dreizack



WIMMERER

Die sogenannten „Wimmerer“ sind kleine, launische Humanoide, die sowohl von den Orks als auch den Menschen gejagt werden, da es heißt, dass ihr „Fleisch zart schmeckt“. Man sagt, dass ihr lebendes Fleisch eine heilende und sättigende Wirkung habe und infizierte oder tiefe Wunden, welche von Stücken eines Wimmerers bedeckt werden, schneller heilen. Orks mögen den Geschmack des Fleisches und es wird als heilsam und machtssteigernd angesehen. Wimmererfleisch hat auch den Ruf, dass es das Wachstum fördert. Goldene Gegenstände oder andere Wertsachen, die unter die Haut eines Wimmerers eingeführt werden, gewinnen innerhalb eines Tages an Gewicht. Aus all diesen Gründen werden Wimmerer in Fallen gelockt und in engen Käfigen gehalten, um sie einfacher zu „ernten“.

Dieser Vorgang ist natürlich sehr schmerzhaft und endet immer tödlich für den Wimmerer, weswegen sie auch alle anderen Völker hassen. Sie überfallen deshalb Reisende in der Wildnis oder in Höhlen in einer großen Schar und foltern sie entweder aus Rachsucht oder tauschen sie gegen ihre gefangenen Verwandten aus.



Wimmerer errichten ihre Lager in der Mulde – einer Steinformation, die mit Tunneln und Kammern so durchzogen ist, dass sie fast wie ein überwucherter Schwamm aussieht. Andere Völker können den Wimmerern nur schwer in die engen Tunnel unter dem Berg folgen. Die Druiden behaupten, dass die Wimmerer wie Ameisen tief unten im Berg in einer Kolonie leben, in der eine große Königin ihre Eier legt. Sie sagen auch, dass die Wimmerer die Mulde selbst erschaffen haben, indem sie Steine gekaut und dann eine matschige Mischung aus Spucke und Stein erbrochen haben, die sich zu dieser porösen Steinformation erhärtet hat.

TYPISCHE WIMMERER

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

FERTIGKEITEN: Heimlichkeit 3, Bewegen 3,
Nahkampf 2

TALENTE: –

AUSRÜSTUNG: Speer

HALBLINGE UND GOBLINS

Als die Elfen vom Roten Wanderer im Himmel auf die Erde fielen, war die Göttin des Mondes, Eor, neidisch und warf ihnen blaue Mondsteine hinterher. Aus diesen erwachsen dunkle, elfenähnliche Wesen, die das Sonnenlicht ihrer neuen Welt nicht ertrugen und deswegen die dunklen Wälder und Berge des östlichen Rabenlands in Besitz nahmen. Als der Rabengott das Land teilte, versuchten sie ihn zu täuschen. Als Bestrafung wurden sie in zwei Völker geteilt: Halblinge und Goblins. Die Mondsteine wurden aus ihrer Brust gerissen und gemäß der Legende nach Aslene gebracht.



Seit dieser Zeit sind die Halblinge beschämt und versuchen verzweifelt, sich als Frohnaturen zu geben, um das Erbe ihres Verrats zu verbergen. Die Göttin des Mondes Eor wurde zur Göttin der Lügen, Täuschungen und versteckten Bedeutungen, und verbirgt aus Schande jeden Monat ihr Gesicht.

Im Gegensatz zu den Halblingen sind die Goblins zufrieden mit ihrem Schicksal. Sie verehren Eor immer noch in nächtlichen Ritualen und Opferungen. Das tun auch die Halblinge, allerdings nur heimlich. Von den Mondpriestern der Halblinge gehören einige der Penita an, eine Sekte, die sich der Buße verschrieben hat. Ihre Mitglieder suchen nach den verlorengegangenen Mondsteinen, um ihr ursprüngliches Volk wiederherzustellen. Die Goblins versuchen dieses Streben aktiv zu vereiteln, da sie mit dem Status Quo sehr glücklich sind. Sie töten Halblinge jedoch nur sehr selten, da sie glauben, dass jedes Halblingeleben mit einem Goblinleben verbunden ist.

Goblins und Halblinge sind halb so groß wie Menschen, aber doppelt so groß wie Wimmerer. Sie sind ein Volk mit zwei Wesen: Die Hälfte ihrer Nachkommen wird als Halblinge, die andere als Goblins geboren. Diese Verwandten sind keine Feinde, aber sie mögen einander nicht und würden lieber nichts miteinander zu tun haben, vor allem nicht vor den Augen der anderen Völker. Beide haben versucht, ihre Blutlinien zu reinigen, allerdings ohne Erfolg, und es scheint Zufall zu sein, ob ein Neugeborenes als Halbling oder Goblin zur Welt kommt.

Schwangere Frauen, egal ob nun Goblin oder Halbling, suchen zum Gebären bestimmte Orte auf. Ein solcher Ort wird „Hort“ genannt und befindet sich immer auf einer Insel, in einer Ruine, in verborgenen Lichtungen tief im Wald oder in einer unbegehbaren Schlucht versteckt. Männer sind an diesen Orten nicht erlaubt, aber es ist Brauch, dass Männer von beiden Völkern in der Nähe Wache halten und auf die

Frau warten. In einem Hort wird nicht zwischen den Völkern unterschieden. Mütter der Erde und Schamanen beider Völker kümmern sich gemeinsam um die schwangeren Frauen. Die Mütter behalten die Kinder ihrer eigenen Art, während andere Kinder an die Mütter des anderen Volkes abgegeben werden. In einem größeren Hort kehren Mütter nur selten ohne ein Kind ihrer Art nach Hause zurück und sagen den Männern nie, ob das Neugeborene ihr eigenes Kind ist oder nicht. Einzelne haben oft ein paar Merkmale des anderen Volkes geerbt. Beide Völker verehren die Mondgöttin Eor, deren Zyklen die dunkle und helle Seite des Volkes nur zu gut widerspiegelt. Wird ein Kind bei Vollmond geboren, wird dies als Zeichen gedeutet, dass es ein bedeutsames Schicksal vor sich hat.

HALBLINGE

Halblinge leben oft in kleinen Dörfern, wo sie als Bauern und Sammler arbeiten. Sie haben meist das Bedürfnis, Probleme unter den Teppich zu kehren und ein sehr idyllisches Leben vorzutauschen, ein Bedürfnis, das aus ihrer Scham über die dunkle Seite ihrer Verwandten entsprungen ist. Hinter der schönen Fassade verbergen sich versteckte Höhlen, in denen sie die Alten, Entstellten und nicht gesellschaftsfähigen Halblinge verborgen halten. Drogenmissbrauch, unter anderem von Tabak, Alkohol und berauschenden Pflanzen, ist weit verbreitet, aber genauso gut verborgen und wird meistens als liebenswerter und unschuldiger Teil ihrer Kultur abgetan.

Halblinge treiben mit Menschen, Zwergen, Halbfelfen und Elfen Handel, öffnen sich aber niemandem und hinter ihrer herzlichen Fassade verbirgt sich ein tiefes Misstrauen allen anderen Völkern gegenüber. Es gibt viele Tavernen in ihren Siedlungen, da sie sich lieber auf neutralem Grund als bei sich zu Hause treffen, wo jeglicher Makel offengelegt werden könnte.



Einige Halblinge fühlen sich vom idyllischen Dorfleben erdrückt, werden ruhelos und verlassen die Siedlung, um ein Leben als Abenteurer, Dieb und manchmal auch Assassine zu führen. Man sagt ihnen nach, dass sie „unter einem dunklen Mond“ oder „als Eor schlief“ geboren wurden. Es wird oftmals impliziert, dass sie von einer Goblinmutter geboren wurden, auch wenn ihre Abstammung im Gespräch Tabu ist.

TYPISCHER HALBLING

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

FERTIGKEITEN: Handwerk 2, Heimlichkeit 2, Menschenkenntnis 2, Manipulation 2, Nahkampf 1, Fingerfertigkeit 1

TALENTE: –

AUSRÜSTUNG: Kurzschwert, Schleuder, Lederrüstung

GOBLINS

Goblins leben als Jäger und Sammler in nomadischen Gruppen in den Wäldern. Sie züchten oft Wölfe als Reittiere, was sie zu sehr mobilen und effizienten Jägern macht. Goblins sind bekannt für ihre Gerissenheit und Anpassungsfähigkeit und werden gern von Orks und Menschen als Spurenleser, Kuriere oder Jäger angeheuert. Sie haben eine sehr liberale Sichtweise in Bezug auf Besitz und nehmen sich, was sie wollen und brauchen, womit sie sich einen wohlverdienten Ruf als Diebe erarbeitet haben. Da sich die Goblins in den Wäldern verhalten, wie es ihnen passt, werden sie von Elfen und Druiden verabscheut. Die Tatsache, dass sie jegliche intelligente Kreaturen, mit Ausnahme von Halblingen, als Beute ansehen, hat dieses Ansehen nicht gerade verbessert. Da die Goblins keine Fassade aufrecht erhalten müssen, sind sie weniger zimperlich, über Blutsverwandschaft zu sprechen, und füh-

len, wenn auch zögerlich, ein gewisses Maß von Verantwortung für ihre einfältigeren Verwandten. Es ist nicht ungewöhnlich, dass Goblins auf Halblinge aufpassen und ihnen bei Gefahr zu Hilfe eilen, während das Gegenteil nur sehr selten vorkommt.

Goblins können im Dunkeln sehen, starkes Tageslicht schmerzt dafür in ihren Augen. Deswegen bevorzugen sie die Nacht, vor allem, wenn der Mond, ihr Verbündeter im Himmel, aufgegangen ist.

TYPISCHER GOBLIN

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

FERTIGKEITEN: Heimlichkeit 2, Menschenkenntnis 2, Manipulation 2, Nahkampf 1, Bewegen 1, Fernkampf 1

TALENTE: –

AUSRÜSTUNG: Kurzschwert oder Speer, Schleuder, W6 Kupfermünzen

NACHTAKTIV: Goblins können im Dunklen sehen und werden deshalb von Dunkelheit nicht beeinflusst. Tageslicht brennt ihnen in den Augen, daher meiden sie es.





BESTIARIUM

Blätter lagen wild durcheinander, wo die Hydra hindurchgelaufen war. Die Spur war für alle klar zu sehen, aber nur Rangarin wusste, wie frisch sie war. Ein zehnfaches Brüllen ertönte vor ihnen.

„Wir benötigen ihr Blut für das Ritual“, bemerkte Bruder Frynd mit angestrenzter Stimme.

„Zu spät, sie hat sich bereits geteilt“, antwortete der Elfenpäber.



Gefährliche Bestien streifen durch die Wälder und Täler der Verbotenen Lande. Ein Monster ist eine Kreatur, die nicht von dieser Welt ist, eine Monstrosität, die das Land terrorisiert und die natürliche Ordnung der Dinge zerstört. In diesem Kapitel stellen wir verschiedenste Monster vor, auf die die Spielercharaktere während ihrer Abenteuer treffen können.

Am Ende des Kapitels findest du auch einige normale Tiere. Diese sind eigentlich keine Monster, werden aber der Einfachheit halber in diesem Kapitel mit aufgeführt.

MONSTER IM KAMPF

Monster werden von der Spielleiterin kontrolliert und werden im Kampf wie ein NSC gehandhabt. Einige Monster besitzen Verstand und Empathie, andere haben diese Attribute

jedoch nicht und können entsprechend auch keinen Schaden an diesen erleiden. Solche Monster können nicht MANIPULIERT werden, ebenso wenig wie Tiere.

MONSTERANGRIFFE: Es gibt einen wichtigen Unterschied zwischen Monstern und anderen Kreaturen: Monster können Monsterangriffe ausführen.

Jedes Monster hat ein einzigartiges Repertoire an Monsterangriffen, die in einer Tabelle zusammengefasst sind. Wenn das Monster attackiert, würfelt die SL oder wählt einen Angriff aus der Tabelle aus. Ein Monsterangriff ist eine langsame Aktion und hat eine Reichweite von ARMESLÄNGE, falls nicht anders angegeben. Ab dem zweiten gewürfelten ✕ erhöht sich der angerichtete Schaden um Eins. Würfelwürfe für Monsterangriffe können nicht strapaziert werden.

Monster werden nicht schwächer, wenn sie verwundet werden – ein verwundetes Monster



kann sogar noch gefährlicher werden! Die Stärke des Monsters wird nur dazu verwendet, um zu bestimmen, wieviel Schaden das Monster einstecken kann, bevor es Gebrochen ist. Ein Gebrochenes Monster ist entweder tot oder

sterbend – du musst nicht für eine kritische Wunde würfeln.

FURCHT: Monster sind selbst so furchteinflößend, dass sie nicht unter Furcht leiden können. Alle Monster sind deswegen gegen Furcht-angriffe (siehe Seite 114 im *Spieler-Handbuch*) und Zauber, die Schaden an Verstand oder Empathie verursachen (siehe Kapitel 6 im *Spieler-Handbuch*), immun.

AUSWEICHEN & PARADE: Grundsätzlich gilt, dass Monsterangriffe nicht **PARIERT** werden können, aber man kann ihnen **AUSWEICHEN**. Abweichungen von dieser Regel werden bei den Beschreibungen der Monsterangriffe erläutert. Monster selbst können **AUSWEICHEN** und, falls sie eine Waffe führen, auch **PARIEREN**.

FESTHALTEN: Monster sind groß, sodass man kann sie nicht **FESTHALTEN** kann, er sei denn es wird explizit gesagt.

STOSSEN: Monster auf vier oder mehr Beinen können nicht zu Boden **GESTOSSEN** werden. Monster auf zwei Beinen können zwar **GESTOSSEN** werden. Falls die Stärke des Monsters allerdings mehr als doppelt so hoch ist wie die Stärke des Angreifers, sind dafür mindestens drei ✕ nötig. Ist die Stärke des Monsters mehr als dreimal so hoch wie die des Angreifers, benötigt dieser vier ✕ und so weiter.

ENTWAFFNEN: Monster, die eine Waffe führen, können **ENTWAFFNET** werden. Falls jedoch die Stärke des Monsters mehr als doppelt so hoch ist wie die Stärke des Angreifers, sind dafür mindestens zwei ✕ nötig. Ist die Stärke des Monsters mehr als dreimal so hoch wie die des Angreifers, benötigt dieser drei ✕ und so weiter.

FINTE: Monster können nicht mit einer **FINTE** getäuscht werden.

MONSTER	
W66	MONSTER
11 – 12	Würgeranke
13 – 15	Graubär
16 – 22	Nachtwarg
23 – 24	Geist
25 – 26	Ghul
31 – 32	Skelett
33 – 34	Ruheloser Toter
35 – 36	Wyvern
41 – 42	Harpyien
43	Minotaurus
44	Baumhirte
45	Höllenzwurm
46	Riesenkralche
51	Seeschlange
52	Troll
53	Todesritter
54	Insektoide
55	Blutling
56	Mantikor
61	Greif
62	Riese
63	Hydra
64	Dämon
65	Drachenzwurm
66	Drache



VERBORGENE KOMBINATIONEN: Das fortgeschrittene Kampfsystem mit verborgenen Kombinationen wird weder bei Angriffen gegen Monster noch von diesen selbst eingesetzt.

SONDERFÄHIGKEITEN:

Viele Monster besitzen zusätzlich zu ihren Monsterangriffen noch Sonderfertigkeiten. Diese werden in den Beschreibungen jedes Monsters genauer erläutert.

FERTIGKEITEN:

Einige Monster haben auch Fertigkeiten. Besitzt ein



STÄRKERE MONSTER

Normalerweise kann ein Monster einmal pro Runde angreifen, wobei du die Initiative für das Monster ganz normal ziehst. Falls du allerdings merkst, dass deine Spieler die Monster zu leicht besiegen, dann kannst du die Herausforderung erhöhen, indem du Monster zweimal oder sogar dreimal pro Runde handeln lässt. Ziehe in diesem Fall zu Beginn des Kampfes zwei oder drei Initiativekarten für das Monster.

Monster das Attribut, auf dem die Fertigkeit basiert, dann würfelst du ganz normal mit Fertigkeitwürfeln und Basiswürfel. Falls dem Monster allerdings das entsprechende Attribut fehlt, dann würfelst du nur die Fertigkeitwürfel.



BAUMHIRTE

Die riesigen lebenden Bäume, die durch die nördlichen Wälder der Verbotenen Lande wandern, werden Baumhirten genannt. Viele von ihnen haben kein Interesse an der Welt, sondern sind nur um das Grün des Landes besorgt, welches sie fürsorglich pflegen. Andere wiederum sind Besuchern gegenüber sehr neugierig und lieben Musik.

Manchmal geschieht es, dass Baumhirten ihre Wälder verlassen, meist, um böse Taten gegen Bäume zu rächen, und es heißt, dass schon

ganze Siedlungen vernichtet wurden, nachdem sie sorglos Waldstücke niedergebrannt hatten.

Den Legenden nach erschuf der Gott Lehm ursprünglich alles Leben, Tiere und Pflanzen, und segnete sie mit Bewegung und Intelligenz, doch als der Gott die Baumhirten erweckte – die ersten lebenden Bäume –, merkte er schnell, dass diese so mächtig waren, dass sie den Rest der Schöpfung zu zerstören drohten. Lehm entschied daraufhin, Pflanzen zu erschaffen, die friedlich und im Boden verwurzelt sind. Er





erlaubte den Baumhirten jedoch, als deren Beschützer zu bleiben.

Die Elfen verehren diese sehr alten Baumhirten immer noch in den tiefen Wäldern und falls die Kreaturen sprechen, dann nutzen sie die Elfensprache. Baumhirten sind unglaublich stark und nicht anfällig für physische Gewalt, aber sie sind auch sehr langsam und können Feuer fangen.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 16, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 5, EMPATHIE 3

BEWEGUNG: 1

RÜSTUNGSSCHUTZ: 6

FEUEREMPFFINDLICH: Baumhirten sind empfindlich gegen Feuer. Alle Angriffe mit Feuer verursachen doppelten Schaden.

MONSTERANGRIFFE

W6 ANGRIFF

- 1 SCHRECKLICHES GEBRÜLL!** Der Baumhirte lässt ein furchterregendes Brüllen ertönen. Alle Abenteurer in naher Reichweite erleiden einen Furchtangriff mit sieben Basiswürfeln.
- 2 SCHLEUDERSCHLAG!** Der Baumhirte schleudert seinen riesigen Stamm gegen zwei Abenteurer in naher Reichweite. Würfle für die Angriffe mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Getroffene Opfer werden außerdem zu Boden geschleudert.
- 3 KNORRIGE WURZELN!** Eine Abenteurerin in naher Reichweite wird von dicken Wurzeln umschlungen. Würfle für den Angriff mit neun Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Bei einem Treffer wird das Opfer festgehalten. Die Wurzeln haben eine STÄRKE von 3.
- 4 REISSENDER GRIFF!** Der Baumhirte ergreift eine Abenteurerin und versucht, sie auseinander zu reißen. Würfle für den Angriff mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag).
- 5 UMARMUNG DES BAUMHIRTEN!** Der Baumhirte umarmt eine Abenteurerin und versucht, sie zu verschlingen. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Bei einem Treffer ist die Abenteurerin im Körper des Baumhirten gefangen und kann nur entkommen, indem sie auf einen Schlag mindestens 4 Punkte Schaden verursacht – oder falls ihr von außen geholfen wird.
- 6 STEINWURF!** Der Baumhirte wirft einen riesigen Felsen oder einen anderen schweren Gegenstand auf eine Abenteurerin in kurzer Reichweite. Würfle für den Angriff mit 12 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (stumpfer Schlag). Bei einem Treffer wird das Opfer außerdem zu Boden geworfen.



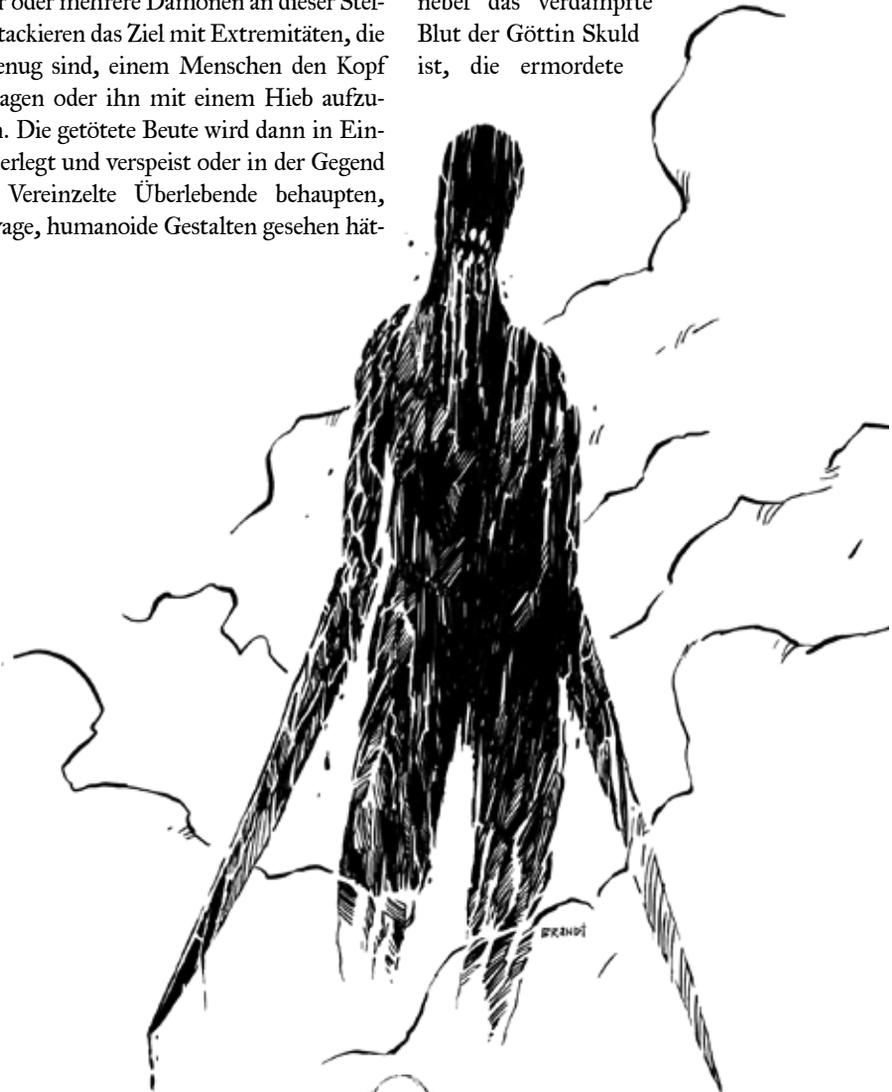
BLUTLING

Blutlinge sind gasförmige Dämonen, die normalerweise nur nachts auftreten und sich als roter Blutnebel verbreiten oder sich in räuberischen Gebilden manifestieren. Es ist unklar, ob der Nebel ein Teil der Dämonen ist oder von diesen erschaffen wird.

Falls ein Opfer den Nebel betritt, sammeln sich einer oder mehrere Dämonen an dieser Stelle und attackieren das Ziel mit Extremitäten, die scharf genug sind, einem Menschen den Kopf abzuschlagen oder ihn mit einem Hieb aufzuschlitzen. Die getötete Beute wird dann in Einzelteile zerlegt und verspeist oder in der Gegend verteilt. Vereinzelt Überlebende behaupten, dass sie vage, humanoide Gestalten gesehen hät-

ten, die sich in Tiere verwandelten, was auf gestaltwandlerische Fähigkeiten hindeuten würde.

Als die Dämonenflut die Erlenkriege beendete, bedeckte der Blutnebel Rabenland für mehrere Generationen und nur wenige trauten sich noch, ihr Heimatdorf zu verlassen. Einige behaupten, dass der Blutnebel das verdampfte Blut der Göttin Skuld ist, die ermordete





Göttin der Rache, während andere ihn als den „Atem von Häma“ bezeichnen.

Der Nebel selbst ist immun gegen Angriffe, aber es heißt, dass er sich in hellem Licht auflöst. Manifestierte Dämonen sind angeblich anfällig gegen Kupferklingen.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 8, GESCHICKLICHKEIT 4

BEWEGUNG: 1

RÜSTUNGSSCHUTZ: 6

KÖRPERLOSE FORM: In Nebelform sind die Blutlinge immun gegen alle Arten von physischem Schaden. Sobald sie sich in physischer Form manifestieren, können sie von Kupferwaffen normal verwundet werden. Alle anderen Arten von Waffen verursachen halben Schaden (aufgerundet).

ANFÄLLIG FÜR LICHT: Blutlinge hassen helles Licht. Eine Fackel oder Laterne in ARMESLÄNGE verursacht jede Runde W3 Stärkeschaden an einem Blutling.

MONSTERANGRIFFE

W6 ANGRIFF

- 1 SCHLITZENDER STOSS!** Der Blutling nutzt seinen Arm, um die Abenteurerin aufzuschlitzen. Würfle einen Angriff mit 12 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde).
- 2 WIRBELWINDATTACKE!** Der Dämon wirbelt mit seinen Armen um sich und trifft alle Abenteurer in ARMESLÄNGE. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde) gegen jedes Ziel.
- 3 DOPPELSTICH!** Der Blutling erscheint plötzlich zwischen zwei Abenteurern und versucht, sie mit seinen Armen aufzuspießen. Würfle einen Angriff gegen jede Abenteurerin mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Stichwunde).
- 4 SCHRECKLICHER NEBEL!** Jede Abenteurerin in NAHER Reichweite wird von Blutnebel umgeben, der ihre Gedanken mit Angst erfüllt. Würfle Furcht Angriffe mit acht Basiswürfeln gegen alle Opfer.
- 5 AN DIE KEHLE SPRINGEN!** Der Blutling wirft sich auf die Abenteurerin mit der niedrigsten Stärke in NAHER Reichweite und versucht, ihr in den Hals zu beißen. Würfle einen Angriff mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde). Der Angriff schadet sowohl Stärke als auch Verstand. Bei einem Treffer leidet das Opfer außerdem an einer dämonischen Infektion mit Ansteckungsgefahr 9.
- 6 LEBENSENZUG!** Der Dämon nimmt eine Abenteurerin in NAHER Reichweite in eine tödliche Umarmung und versucht, ihr durch den Mund und die Augen das Leben auszuzugeln. Würfle einen Furcht Angriff mit 12 Basiswürfeln.



DÄMON

Die Angst vor Dämonen ist seit der Dämonenflut vor drei Jahrhunderten in den Verbotenen Landen weit verbreitet. Da Dämonen fast jede Form annehmen können, schieben Dorfbewohner alle Schuld für jegliches unerklärliches Unheil auf sie. Weitaus schlimmer ist es jedoch, Dämonen in der Form einer sich ständig veränderten Masse oder in fast menschenähnlicher Gestalt, die aus einem Fiebertraum entspringen sein könnte, gegenüberzustehen. Einige behaupten, dass nicht alle Dämonen blutrünstig und böse seien, aber nur wenige wagen es, ihre möglichen guten Seiten zu ergründen.

In den Verbotenen Landen bezieht sich das Wort „Dämon“ auf jegliche Kreatur, die nicht von dieser Welt ist, egal es ob nun von einem Zauber be-

schworen oder durch den sogenannten Nexus – das Tor zwischen den Welten – gekommen ist. Dämonen haben auch Dämonenbrut zur Welt gebracht und sich mit Menschen und Tieren vereinigt, woraus missgestaltete Parodien des Lebens hervorgegangen sind. Die Einzelteile dieser widerwärtigen Abscheulichkeiten werden durch Mog zusammengehalten – eine lebende Substanz aus der Dämonenwelt Churmog.

Dämonen können Schlägen und Schnitten, sowie Feuer und Kälte gegenüber komplett unempfindlich sein. Meistens haben sie dafür jedoch verschiedene Schwächen – der Trick liegt darin, diese herauszufinden. Jeder Dämon ist einzigartig. Verwende die nachfolgenden Tabellen, um die Gestalt, Fähigkeiten, Stärken und Schwächen eines Dämonen zu erstellen.





GESTALT DES DÄMONS

W66	GESTALT	STÄRKE	GESCHICK- LICHKEIT	VER- STAND	EMPA- THIE	RÜS- TUNG	EFFEKT
11-24	Mensch	W6+3	3	3	3	W6	-
25-26	Mino- taurus	W6+5	3	3	3	W6	-
31-32	Ziege	W6+3	4	3	3	W6	-
33-34	Bär	W6+6	3	3	3	W6	-
35-36	Schlange	W6+4	4	3	3	W6	-
41-42	Untoter	W6+3	3	3	3	W6	-
43-44	Spinne	W6+5	4	3	3	W6	-
45-46	Gift- schlange	W6+3	4	3	3	W6	-
51-52	Wolf	W6+4	4	3	3	W6	-
53-54	Insekt	W6+2	3	3	3	W6	-
55-56	Wolfs- mensch	W6+4	4	3	3	W6	-
61-62	Riesen- krabbe	W6+5	2	3	3	W6+3	-
63	Riesen- kröte	W6+5	2	3	3	W6	-
64	Krake	W6+4	2	3	3	W6	Rennen ist an Land eine langsame Aktion.
65	Nebel	W6+3	3	3	3	-	Kann von physischen Waffen nicht verwundet werden.
66	Schatten	W6+3	3	3	3	-	Kann von physischen Waffen nicht verwundet werden.



FÄHIGKEITEN DES DÄMONS

W66	FÄHIGKEIT	EFFEKT
11–12	Steinhaut	Rüstungsschutz +6
13–14	Riesig	Stärke +2W6
15–16	Brennender Körper	Immun gegen Feuer.
21–22	Aus Eis	Rüstungsschutz +2
23–24	Mumifiziert	Furchtangriff W6+5
25–26	Schleimig	Kann sich durch sehr kleine Öffnungen bewegen.
31–32	Übernatürlich schön	Manipulation +2
33–34	Von Geschwüren bedeckt	Ansteckende Berührung, Ansteckungsgefahr W6+5
35–36	Federn	Rüstungsschutz +2
41–43	Flügel	Kann fliegen, Bewegungsrate 3
44–45	Von Licht erfüllt	Furchtangriff W6+5
46	Rankenbehangen	Rüstungsschutz +3
51–53	Durchsichtig	Alle Angriffe erhalten einen Malus von –3.
54	Von Augen bedeckt	Ziehe eine zusätzliche Initiativekarte und lege die schlechteste ab.
55	Keine Augen	Ziehe eine zusätzliche Initiativekarte und lege die beste ab.
56–66	Würfle zweimal auf diese Tabelle	–

ANGRIFFE DES DÄMONEN

Würfle zweimal auf diese Tabelle.

W66	ANGRIFF	BASIS- WÜRFEL	WAFFENSCHADEN	REICHWEITE
11–15	Klauen	W6+4	Würfle 1W6. 1-2: Schaden 1, 3-5: Schaden 2, 6: Schaden 3	ARMESLÄNGE
16–22	Zähne	W6+5	Würfle 1W6. 1-2: Schaden 1, 3-5: Schaden 2, 6: Schaden 3	ARMESLÄNGE
23–26	Horn	W6+6	Würfle 1W6. 1-4: Schaden 2, 5-6: Schaden 3	ARMESLÄNGE



26-32	Tentakeln	W6+4	Würfle 1W6. 1-2 Schaden 1, 3-6: Schaden 2, danach FESTGEHALTEN	NAH
33-35	Feuer	W6+6	Das Opfer nimmer jede Runde Schaden, bis die Flammen mit einem erfolgreichen BEWEGEN-Wurf gelöscht werden.	NAH
36-41	Kälte	W6+5	Das Opfer ist augenblicklich UNTERKÜHLT.	NAH
42-45	Brüllen	-	Furchtangriff: Stärke W3+6	NAH
46-51	Todesblick	-	Furchtangriff: Stärke W6+5	NAH
52-55	Schwere Waffe	W6+5	Würfle 1W6. 1: Langschwert, 2: Zweihandschwert, 3: Schwere Kriegshammer, 4: Morgenstern, 5: Zweihandaxt, 6: Dreizack	ARMESLÄNGE
61-65	Würfle dreimal auf diese Tabelle			
66	Würfle viermal auf diese Tabelle			

SONDERFÄHIGKEIT DES DÄMONS

W66	STÄRKE	EFFEKT
11-14	Immun gegen Waffen	Nur waffenlose Angriffe und Zauber können den Dämon verletzen.
15-22	Immun gegen Feuer	Kann nicht von Feuer verletzt werden.
23-25	Immun gegen Kälte	Kälte hat keinen Einfluss auf den Dämon.
26-32	Blitzschnell	Zieht zwei Initiativekarten und handelt in beiden Runden.
33-34	Immun gegen physische Angriffe	Physische Angriffe sind wirkungslos.
35-36	Parasit	Der Dämon kann Kontrolle über sein Opfer ergreifen, indem er es berührt. Dies funktioniert wie der Zauber PUPPENSPIELER mit Machtstufe 3.
41-43	Regeneration	Erhält jede Runde W3 Stärke zurück.
44-45	Lähmung	Ein Opfer, das vom Dämon berührt wird, leidet unter einem lähmenden Gift mit Wirksamkeit W6+5.



44–52 Heilige Symbole Kann den Anblick von heiligen Symbolen nicht ertragen und muss sich von ihnen entfernen. Falls dies nicht möglich ist, erleidet der Dämon jede Runde W3 Schaden.

53–56 Musik Kann den Klang von Musik und Melodien nicht ertragen und muss sich davon entfernen. Falls dies nicht möglich ist, erleidet der Dämon jede Runde W3 Schaden.

61–63 Erde Erleidet W3 Schaden durch den Kontakt mit Erde.

64–66 Holz Erleidet doppelten Schaden durch Waffen aus Holz.

FERTIGKEITEN

Würfle jeweils 1W6–1 für Auskundschaften, Schleichen, Bewegen, Wissen, Menschenkenntnis und Manipulation.





DRACHE

Die Drachen der Verbotenen Lande sind normalerweise klein und von tierischem Verstand, auch wenn Legenden von intelligenten, sprechenden Riesenbestien berichten, die in ihren versteckten auf Schätzen sitzen und Feuer speien. Angeblich sind sie alle Nachkommen von Skarn, der Urmutter der Drachen, von der die Zwerge von Crombe behaupten, sie vor langer Zeit erschlagen zu haben.

Mit „Kleiner“ Drache werden solche bezeichnet, die nicht mehr als vier Ochsen wie-

gen. Aber auch diese können Vieh, Pferden und Wanderern Schwierigkeiten bereiten, wenn sie aus dem Himmel herab angreifen. Es gibt Gerüchte über größere, feuerspuckende Monster, die in den östlichen Verbotenen Landen gesehen worden sein sollen. Alle Drachen werden von Schuppen geschützt, da einzelne davon aber ausfallen können, entstehen manchmal Lücken im Panzer, durch die ein Pfeil dringen kann.





KLEINER DRACHE

ATTRIBUTE:

STÄRKE 32, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 4, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Auskundschaften 3, Wissen 2, Menschenkenntnis 2, Manipulation 2

BEWEGUNG: 3

RÜSTUNGSSCHUTZ: 8

GROSSER DRACHE

ATTRIBUTE:

STÄRKE 48, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 6, EMPATHIE 3

FERTIGKEITEN: Menschenkenntnis 4, Auskundschaften 3, Wissen 3, Manipulation 3

BEWEGUNG: 3

RÜSTUNGSSCHUTZ: 12

BESONDERHEIT: Mit einem erfolgreichen Auskundschaften-Wurf kann eine Abenteurerin eine Lücke im Schuppenpanzer des Drachen erspähen. Jeder Angriff gegen diese Stelle erleidet einen Malus von -3. Bei einem Treffer wird der Rüstungsschutz des Drachen für diesen Angriff halbiert.

MONSTERANGRIFFE

W6 ANGRIFF

- 1 KLAUENANGRIFF!** Der Drache greift mit seinen Klauen zwei Abenteurer in NAHER Reichweite. Führe einen Angriff mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde) aus.
- 2 DRACHENGEBRÜLL!** Der Drache stößt ein mächtiges Brüllen gegen die Abenteurer los. Alle in NAHER Reichweite werden von einem Furchtangriff mit acht Basiswürfeln getroffen.
- 3 DRACHENWIND!** Der Drache schlägt mit seinen mächtigen Schwingen und wirbelt so einen kräftigen Windstoß auf, der alle Abenteurer in NAHER Reichweite trifft. Führe einen Angriff mit sechs Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag) gegen alle Abenteurer aus. Dem Angriff kann nicht AUSGEWICHEN werden und alle Getroffenen werden zu Boden geschleudert.
- 4 FEUERATEM!** Das Monster spuckt einen Kegel aus Feuer, der die Abenteurerin mit der höchsten STÄRKE in KURZER Reichweite trifft. Würfle für den Angriff mit 12 Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Untypischer Schaden). Bei einem Treffer erleidet das Opfer jede Runde den gleichen Schaden, bis das Feuer mit einem erfolgreichen BEWEGEN-Wurf (schnelle Aktion) gelöscht wird.
- 5 SCHWANZANGRIFF!** Der Drache schleudert seinen großen Schwanz gegen die Abenteurer. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag) gegen alle Abenteurer in NAHER Reichweite. Bei einem Treffer wird das Opfer außerdem zu Boden geworfen.
- 6 FEUERSTURM!** Der Drache erhebt sich in all seiner Macht über die Abenteurer und entfacht einen zerstörerischen Feuersturm. Alle Abenteurer in kurzer Reichweite werden von einem Angriff mit 12 Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Untypischer Schaden) getroffen. Bei einem Treffer erleidet das Opfer entsprechenden Schaden wie beim Feueratem (siehe oben). Dieser Angriff kann nur einmal pro Kampf verwendet werden.



DRACHENWYRM

Es gibt viele Geschichten über einsame Wanderer, die in zerklüfteten Gegenden voller Höhlen auf Drachenwyrmer gestoßen sind. Diese Kreaturen sollen leuchtende Schuppen haben und angeblich sehr eitel sein, aber auch intelligent genug, um eine einfache menschliche Sprache zu sprechen. Wenn man den Geschichten Glauben schenkt, haben die Wyrmer sogar eine einfache Religion, die den Regenbogen als ihren Gott und Urahn Tincturus verehrt.

Drachenwyrmer haben einen unersättlichen Appetit und verspeisen mit Freude Menschen und Tiere. Wenn sie allerdings satt sind kann man mit

ihnen sprechen. Mit ein wenig Schmeichelei kann man sogar ihre Freundschaft und Hilfe gewinnen, wonach sie Kadaver und glitzernde Gegenstände als Geschenke hinterlassen. Geschichten berichten davon, dass der Zauberer Varleyman von Byard einen Drachenwurm als Reittier führte. Ein wütender Drachenwurm kann mit seinen Klauen angreifen, beißen und sich um sein Opfer schlingen, um es zu Tode zu zerquetschen. Einige sollen auch einen ätzenden Atem besitzen.

Ein Drachenwurm hasst es, wenn jemand seinem Funkeln Konkurrenz macht. Er wird alles und jeden angreifen, das oder der leuchtende Farben oder eine spiegelnde Oberfläche hat.





Erscheint ein Regenbogen am Himmel, eilen alle Drachenywmer diesem entgegen, weil sie der erste sein wollen, der Tincturus begegnet.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 25, GESCHICKLICHKEIT 3,

VERSTAND 5, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Auskundschaften 3

BEWEGUNG: 2

RÜSTUNGSSCHUTZ: 8

VOM GLITZERN ANGEZOGEN: Falls ein Drachenywm jemanden sieht, der etwas Glitzerndes trägt oder anhat, wird er diese Person sofort angreifen. Verlässt diese Person den Kampf, wird der Drachenywm sie verfolgen.

MONSTERANGRIFFE

W6 ANGRIFF

- 1 BISSANGRIFF!** Das Monster geht auf die Abenteurerin mit der höchsten STÄRKE los und beißt sie mit seinen scharfen Zähnen. Würfle für den Angriff mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde).
- 2 EISIGES BRÜLLEN!** Der Drachenywm lässt ein schreckliches Brüllen ertönen, das alle Abenteurer in NAHER Reichweite trifft. Würfle einen Furchtangriff mit sieben Basiswürfeln.
- 3 KLAUENANGRIFF!** Das Monster lässt seine Klauen auf zwei unglückliche Abenteurer in NAHER Reichweite herabschnellen. Würfle für die Angriffe jeweils mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde).
- 4 SÄUREANGRIFF!** Der Drachenywm spuckt eine Wolke aus ätzender Säure auf alle Abenteurer in NAHER Reichweite. Würfle für den Angriff mit sechs Basiswürfeln und Waffenschaden 1. Alle getroffenen Opfer erleiden einen zusätzlichen Schadenspunkt in den darauffolgenden W3 Runden.
- 5 SCHWANZANGRIFF!** Das Monster setzt seinen langen Körper ein und versucht alle Abenteurer in NAHER Reichweite umzureißen. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag) gegen alle Abenteurer in NAHER Reichweite. Bei einem Treffer wird das Opfer außerdem zu Boden geworfen.
- 6 VERSCHLINGEN!** Der Drachenywm geht auf die Abenteurerin mit der höchsten STÄRKE los und will sie verschlingen. Misslingt dem Opfer ein BEWEGEN-Wurf (zählt nicht als Aktion), wird es mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Schnittwunde) angegriffen und im Ganzen verschlungen. Im Inneren des Wurms erleidet die Abenteurerin jede Runde einen Punkt Schaden aufgrund der ätzenden Verdauungssäfte. Die Abenteurerin kann den Drachenywm von innen angreifen, wo das Monster keine Rüstung besitzt. Wird das Monster getötet, kann die gefangene Abenteurerin entkommen.



GEIST

Gespenster oder Geister sind körperlose Tote, die an dem Ort herumspuken, an dem sie gestorben sind. Sie suchen meistens Rache oder empfinden eine starke Emotion oder Pflicht, die sie davon abhält, ewige Ruhe zu finden. Geister können als flüchtige, schimmernde Gestalten auftauchen, aber auch komplett un-

sichtbar sein und ihre Gegenwart nur durch eine kalte Präsenz oder eine körperlose Stimme preisgeben.

Manchmal ergreifen Geister Besitz von Statuen oder anderen unbelebten Objekten und hauchen ihnen Leben ein. Der beste – und manchmal einzige – Umgang mit einem Ge-





spenst besteht darin, das Problem zu lösen, von welchem es hier gehalten wird. Geister sind komplett immun gegen normale Waffen und können am besten mit druidischer Magie bekämpft werden.

ATTRIBUTE:

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

BEWEGUNG: 1

RÜSTUNGSSCHUTZ: Geister sind körperlos und können nur von Feuer oder Magie verwundet werden. Aber auch wenn ein Geist besiegt wird, ist er nur für einen Tagesabschnitt verbannt und wird danach wiederkehren. Das einzige Mittel, einen Geist wirklich zu zerstören, ist der Zauber **UNTOTE BANNEN**.

MONSTERANGRIFFE

W6 ANGRIFF

- 1 GEISTERSCHLAG!** Der Geist stürzt sich auf eine Abenteurerin und schlägt mit großer Wucht auf sie ein. Das Opfer erleidet einen Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (stumpfer Schlag). Bei einem Treffer wird das Opfer in **NAHE** Reichweite geworfen und landet liegend.
- 2 TODESBERÜHRUNG!** Das Gespenst greift mit seiner durchsichtigen Hand in die Brust einer Abenteurerin und umfasst ihr Herz mit der Eiseskälte des Todes. Das Opfer erleidet einen Furchtangriff mit neun Basiswürfeln. Bei einem Treffer ist das Opfer außerdem **UNTERKÜHLT**.
- 3 GEISTERSCHREI!** Das Gesicht des Geistes verzieht sich zu einer schreckliche Grimasse und es lässt einen Schrei ertönen, der die Seelen aller Abenteurer in **NAHER** Reichweite zu Eis erstarren lässt. Führe einen Furchtangriff mit sieben Basiswürfeln durch. Alle Betroffenen sind außerdem **UNTERKÜHLT**.
- 4 TODESBlick!** Der Geist erhebt sich über sein Opfer und starrt mit seinen toten Augen direkt in seine Seele. Die Abenteurerin sieht ihr Leben vor ihren Augen vorbeiziehen und wird in dieser grotesken Vision an alle ihre toten Freunde und Feinde erinnert. Das Opfer erleidet einen Furchtangriff mit 10 Basiswürfeln. Die Abenteurerin fällt danach zu Boden.
- 5 GEISTERUMARMUNG!** Das Gespenst gibt ein unnatürliches Stöhnen von sich und umklammert sein Opfer in einer tödlichen Umarmung, um seine Lebenskraft auszulöschen. Das Opfer erleidet einen Angriff mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (stumpfer Schlag). Bei einem Treffer ist das Opfer außerdem **UNTERKÜHLT**.
- 6 KÄLTESCHLAG!** Das Gespenst ergreift sein Opfer und lässt den eisigen Hauch des Todes in den Körper seines Zieles strömen. Würfle für den Angriff mit 12 Basiswürfel und Waffenschaden 1. Bei einem Treffer ist das Ziel außerdem **UNTERKÜHLT**.



GRAUBÄR

Der Graubär ist ein ebenso scheußlicher wie blutdürstiger Jäger, der in der unzugänglichen Wildnis der Verbotenen Lande lebt. Er tötet aus unstillbarem Hunger, hat aber auch die schlechte Angewohnheit, sich manchmal Opfer auszuwählen, um sie unablässig über lange Zeit zu verfolgen. Ein verängstigter Köhler berichtete einst von einem Graubär, der mehrere Nächte lang vor der Tür seiner Hütte stand,

um ihn zu beobachten, und eines Nachts sogar eine zerfleischte menschliche Hand auf der Türschwelle zurückließ. Kurz danach verschwand der Mann spurlos.

Legenden nach verfolgten Jäger kurz nach der Dämonenflut etwas, das ein geschundener Oger zu sein schien, durch den Winter in der Feulenmark. Die Blutspuren führten sie zu der Höhle eines Bären, doch als sie sich näherten,





stürzte sich ein Graubär auf sie und zerfleischte die gesamte Gruppe bis auf zwei Brüder, die überlebten und die Geschichte weitertrugen. Seitdem häufen sich die Sichtungen dieser intelligenten und bösartigen Tiere. Manche Gerüchte erzählen gar von einer geschundenen Kreatur, die von einem schlafenden Bären Besitz ergriffen haben soll, was einen dämonischen Ursprung vermuten lässt.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 14, GESCHICKLICHKEIT 2

FERTIGKEITEN: Auskundschaften 3

BEWEGUNG: 2

RÜSTUNGSSCHUTZ: 4 (Fell)

ANIMALISCHE WUT: Sinkt die Stärke des Graubären auf die Hälfte, wird er von einer tödlichen Raserei ergriffen und wird alles in seiner Nähe mit wildem Gebrüll angreifen. Alle Ziele in ARMESLÄNGE erleiden einen Angriff mit sieben Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Schnittwunde). Dieser Angriff wird sofort ausgelöst und zählt nicht als Aktion des Bären während dieser Runde.

MONSTERANGRIFFE

W6 ANGRIFF

- 1 ZERFLEISCHENDER ANGRIFF!** Der Graubär schnell nach vorne in Richtung einer Abenteurerin in NAHER Reichweite und schlägt mit seinen Klauen zu. Führe einen Angriff mit neun Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde) aus.
- 2 GRAUENVOLLER BISS!** Der Bär stürzt sich mit ohrenbetäubendem Gebrüll auf eine unglückselige Abenteurerin. Der Biss ist stark genug, um Knochen zersplittern zu lassen. Führe einen Angriff mit 10 Basiswürfel und Waffenschaden 2 (stumpfer Schlag) aus. Der Angriff kann PARIERT werden.
- 3 PRANKENHIEB!** Der Graubär brüllt und schlägt mit seinen mächtigen Pranken nach einer Abenteurerin. Würfle mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Bei einem Treffer wird das Opfer in NAHE Reichweite geschleudert und landet liegend.
- 4 PRANKENSCHWINGER!** Der Graubär erhebt sich auf seine Hinterpranken und überragt die Abenteurer. Seine Pranken holen in einem weiten Bogen aus und treffen in einem ausladenden Hieb alles, was ihnen im Weg steht. Alle Ziele in ARMESLÄNGE sind von einem Angriff mit sieben Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Schnittwunde) betroffen.
- 5 MÄCHTIGES BRÜLLEN!** Die riesigen Kiefer des Bären öffnen sich und lassen scharfe Zähne erblicken. Dann lässt der Bär ein mächtiges Brüllen erklingen, das die Abenteurer vor Angst erzittern lässt. Alle Ziele in NAHER Reichweite erleiden einen Furchtangriff mit sieben Basiswürfeln.
- 6 BÄRENUMARMUNG!** Der riesige Graubär wirft sich auf eine Abenteurerin und ergreift diese in einer zerquetschenden Umarmung. Die unglückliche Abenteurerin erleidet einen Angriff mit neun Basiswürfeln und Waffenschaden1 (stumpfer Schlag). Ist der Angriff erfolgreich, wird die Abenteurerin FESTGEHALTEN (siehe Seite 93 im *Spieler-Handbuch*) und muss versuchen, sich LOSZUREISSEN.



GREIF

Es heißt, dass der Greif ein experimentelles Reittier sei, das Zygofer entwickelt hat, um eine fliegende Kavallerie für die Eisengarde zu erschaffen. Es wurden auch bereits einzelne Wächter auf Greifen reitend gesichtet, aber die Tiere sind anscheinend so territorial, dass man maximal drei oder vier der gleichen Familie zusammen halten kann. Hält man sie in größeren Gruppen, bekämpfen sie sich untereinander bis zum Tode.

Zudem sind Greifen so schwer zu bändigen, dass viele von ihnen entkommen sind und nun in Freiheit als Jäger leben, wo sie sich wild fortpflanzen. Sie leben normalerweise in Paaren mit ihren heranwachsenden Jungen auf unerreichtbaren Steilwänden, die nur von der Luft aus zugänglich sind.

Greife jagen in ihrem Territorium alles, was sich bewegt, und werden oft zu einem großen Ärgernis für Siedlungen in diesem Gebiet.





Besonders lieben sie Pferdefleisch. Diese Gier ist gleichzeitig auch ihre Schwäche, denn der Geruch, den sie über weite Entfernungen wittern können, lässt sie ihren Verstand verlieren, wodurch sie leicht in Fallen gelockt werden können.

ATTRIBUTE: STÄRKE 12, GESCHICKLICHKEIT 5

FERTIGKEITEN: Auskundschaften 5

BEWEGUNG: 3

RÜSTUNGSSCHUTZ: 3 (Federn)

MONSTERANGRIFFE

W6 ANGRIFF

- 1 KLAUENSCHLAG!** Der Greif zerfleischt eine Abenteurerin mit seinen messerscharfen Klauen. Würfle für den Angriff mit neun Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde).
- 2 KLAUENSTURM!** Der Greif stellt sich vor einer Abenteurerin auf die Hinterbeine und schlägt mehrfach blitzartig mit seinen Klauen zu. Führe sofort drei Angriffe mit sechs Basiswürfeln Waffenschaden 2 (Schnittwunde) für jeden Hieb durch. Die Angriffe können **PARIERT** werden, allerdings nur einzeln.
- 3 UMREISSENDER ANGRIFF!** Der Greif fliegt mit ausgestreckten Vorderfüßen heran und versucht die Abenteurer umzureißen. Alle Abenteurer in **ARMES-LÄNGE** werden mit sechs Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde) angegriffen. Getroffene Abenteurer werden außerdem zu Boden geworfen.
- 4 SCHNABELWURF!** Das Tier schnappt sich einen Abenteurer mit seinem Schnabel und wirft ihn ruckartig in die Luft. Würfle mit neuen Basiswürfeln und Waffenschaden 1. Bei einem Treffer landet das Opfer in **NAHER** Reichweite der Greif auf dem Boden liegend.
- 5 WIRBELWINDANGRIFF!** Der Greif setzt seine mächtigen Schwingen ein, um einen Wirbelwind zu entfachen, der alle Abenteurer in **NAHER** Reichweite zu Boden wirft. Würfle mit sechs Basiswürfeln gegen alle Opfer (Waffenschaden 1). Alle getroffenen Abenteurer werden zudem zu Boden geworfen. Es ist nicht möglich, diesem Angriff **AUSZUWEICHEN**.
- 6 FALLENLASSEN!** Die Kreatur ergreift eine Abenteurerin mit ihren Klauen und hebt ab. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln. Ist der Angriff erfolgreich, ergreift der Greif sein Opfer und fliegt los (in **KURZE** Reichweite). Zu Beginn der nächsten Runde lässt der Greif sein Opfer fallen, wodurch dieses Fallschaden aus 2W6+10 Metern Höhe (siehe Seite 114 im *Spieler-Handbuch*) erleidet.



HARPYIEN

Harpyien sind als hinterhältige und bösertige Raubvögel mit Frauenköpfen verschrien, die in großen Scharen überall in den Verbotenen Landen auftauchen. Da sie gerne einsame Männer angreifen und unbeaufsichtigte Kleinkinder stehlen, glauben manche, dass sie verfluchte, hasserfüllte Mütter sind, die ihre eigenen Kinder ermordet haben.

Verbreiteter ist die Ansicht, dass Zygofer und die Rostbrüder Harpyien aus gefangengenommenen Rabenschwestern erschaffen haben, nachdem sie den Geist der Frauen durch Folter und Magie korrumpiert haben, da der Tod viel

zu nachsichtig für solche Ketzler gewesen wäre. Es war ihr Ziel, den Kopf und Torso mit den Körpern von Raben zu verschmelzen, um den Glauben der Rabenschwestern zu verhöhnen. Doch da ein Rabe zu schwach ist, so viel Gewicht zu tragen, mussten sie auf die kräftigeren Körper von Raubvögeln zurückgreifen.

Diese Kreaturen wurden mithilfe der Dämonensubstanz Mog zusammengefügt. Harpyien sind im offenen Kampf nicht sehr stark, deswegen ziehen sie es vor, im Geheimen und durch Verrat zu agieren.





ATTRIBUTE: STÄRKE 8-16, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 2, EMPATHIE 1

FERTIGKEITEN: Menschenkenntnis 4, Auskundschaften 2, Manipulation 2

BEWEGUNG: 2

RÜSTUNGSSCHUTZ: –

SCHWARM: Harpyien kämpfen nie alleine und greifen immer im Schwarm an, wobei ein Schwarm Harpyien als ein einzelnes Monster gilt. Die Stärke des Schwarms variiert je nach Anzahl der Harpyien. Ein einzelner Angriff gegen einen Schwarm Harpyien kann nie mehr als 1 Punkt Schaden verursachen.

FEIGE: Harpyien sind feige Kreaturen und kämpfen nie bis zum Tod. Sinkt die Stärke des Schwarms auf die Hälfte, fliehen die Harpyien automatisch aus dem Kampf (siehe Seite 90 im *Spieler-Handbuch*). Sie können zu einem späteren Zeitpunkt jedoch zurückkehren.

MONSTERANGRIFFE

W6 ANGRIFF

- 1 BEDROHLICHES GEPLAPPER!** Die Harpyien überschütten die Abenteurer mit schrecklichen Beschreibungen, was sie mit ihnen tun werden. Sie drohen ihnen, ihre Extremitäten abzureißen, Augen zu verschlingen und Zungen aus ihrem Mund zu reißen. Alle Abenteurer in NAHER Reichweite erleiden einen Furchtangriff mit sechs Basiswürfeln.
- 2 TOD VON OBEN!** Die Harpyien rotten sich zusammen und greifen die Abenteurerin an, die das meiste Metall trägt oder anhat. Würfle eine Anzahl Basiswürfel entsprechend der momentanen Stärke des Schwarms. Der Angriff hat Waffenschaden 1 (Schnittwunde). Ist der Angriff erfolgreich, heben die Harpyien ihr unglückliches Opfer in die Luft gerissen und lassen es aus W3+3 Metern fallen.
- 3 STEINREGEN!** Die Harpyien werfen Steine und andere Gegenstände von oben auf die Gruppe herab. Alle Abenteurer in NAHER Reichweite erleiden einen Angriff mit sechs Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag).
- 4 AUGENKRATZER!** Die Harpyien suchen sich eine Abenteurerin heraus und versuchen, ihr mit ihren scharfen Krallen die Augen auszukratzen. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde). Erhält das Opfer Schaden, leidet es zudem sofort unter der kritischen Wunde „Verletztes Auge“ (Ergebnis 41–42 auf der Tabelle für kritische Verletzungen von Stichwunden).
- 5 SCHWARMANGRIFF!** Die Harpyien teilen sich auf und greifen eine Anzahl Abenteurer in NAHER Reichweite an, die der momentanen halben Stärke (aufgerundet) des Schwarms entspricht. Jeder Angriff wird mit sechs Basiswürfel und Waffenschaden 1 (Schnittwunde) durchgeführt.
- 6 EXKREMENTANGRIFF!** Die Harpyien lassen Exkremente und Erbrochenes auf die Abenteurer herabregnen. Alle Opfer in NAHER Reichweite erleiden einen Angriff mit sechs Basiswürfeln, der direkten Schaden auf Empathie verursacht. Der Angriff kann mit einem Schild PARIERT werden.



HÖLLENWURM



Kurz nach der Dämonenflut begannen Menschen, von den Feldern der Dörfer spurlos zu verschwinden. Nur Werkzeuge und Kleiderfetzen blieben zurück und es waren nirgends Kampf- oder Fußspuren am Boden zu finden. Bald wurde klar, dass die Bestien, die als Höllenwürmer bekannt waren, in die Gegend eingefallen waren.

Diese bis zu 12 Meter langen Raubtiere kriechen unbemerkt unter der Erde, können sich aber auf Jagd so schnell wie ein trabendes Pferd durch die lockere Erdoberfläche bewegen, wobei sie von oben wie eine Erdwelle aussehen. Man trifft sie auch in Höhlen oder Minenschächten, wo sie die Bergleute bedrohen. Sie dringen langsam durch den festen Stein, in-

dem sie ihn fressen und mit ihrer ätzenden Spucke zersetzen.

Höllwürmer sind blind, nehmen aber Geräusche sehr gut wahr und reagieren auf Vibrationen im Boden, wie etwa Schritte. Wenn man von ihnen gejagt wird, schützt man sich am besten, indem man auf einen Baum flüchtet oder nach einem Felsvorsprung sucht. Das Problem ist nur, dass die Angriffe von unten meist völlig überraschend kommen.

In besonders stark befallenen Gegenden werden junge Höllenwürmer in Massen gefangen und getötet, indem man die Tiere durch Klopfen des Bodens in Speerfallen lockt. Ältere Würmer sind deutlich schwerer zu täuschen und haben außerdem eine so dicke Panzerung,



dass sie nur am Maul verletzlich sind. Lagerplätze können geschützt werden, indem man Lampenöl auf dem Boden verteilt, was die Würmer hassen.

JUNGER WURM

ATTRIBUTE:

STÄRKE 14, GESCHICKLICHKEIT 2

BEWEGUNG: 1

RÜSTUNGSSCHUTZ: 4

ALTER WURM

ATTRIBUTE:

STÄRKE 18, GESCHICKLICHKEIT 2

BEWEGUNG: 2

RÜSTUNGSSCHUTZ: 10

SCHWACHPUNKT MAUL: Ein Angriff, der auf das Maul eines Höllenwurms zielt, erleidet einen Malus von -2, bei einem Treffer ist das Monster allerdings nicht von Rüstung geschützt.

MONSTERANGRIFFE

W6 ANGRIFF

- 1 GRÄSSLICHER BISS!** Mit einem wilden Brüllen wirft sich der Wurm gegen eine Abenteurerin und schnappt mit seinem riesigen Maul zu. Würfel für den Angriff neun Basiswürfel und Waffenschaden 2 (Schnittwunde). Ist der Angriff erfolgreich, wird die Abenteurerin in NAHE Reichweite gestoßen.
- 2 SCHAUERLICHES BRÜLLEN!** Das Tier lässt ein schreckliches Brüllen von sich, das alle Abenteurer in NAHER Reichweite mit einem Furchtangriff mit fünf Basiswürfeln trifft.
- 3 DER HIMMEL VERDUNKELT SICH!** Der riesige Wurm streckt sich in den Himmel und verdunkelt mit seiner riesigen Masse die Sonne. Dann lässt er seinen Körper auf die Abenteurer herunterkrachen, um sie zu zerschmettern. Jeder muss einen BEWEGEN-Wurf ablegen, um wegzulaufen (das zählt nicht als Aktion). Alle in NAHER Reichweite werden zu Boden geworfen. Alle, denen der BEWEGEN-Wurf misslingt, werden außerdem von einem Angriff mit 12 Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag) getroffen.
- 4 VERSCHLINGEN!** Das Monster greift die Abenteurerin mit der höchsten Stärke an und versucht, sie zu verschlingen. Misslingt dem Opfer ein BEWEGEN-Wurf (zählt nicht als Aktion), wird es von 10 Basiswürfeln (Waffenschaden 1, Schnittwunde) angegriffen und im Ganzen verschlungen. Im Inneren des Wurms erleidet die Abenteurerin aufgrund der ätzenden Verdauungssäfte jede Runde einen Punkt Schaden. Die Abenteurerin kann den Wurm von innen angreifen, wo das Monster keine Rüstung besitzt. Fügt die Abenteurerin dem Wurm von innen vier oder mehr Punkte Schaden zu, kann sie sich erfolgreich heraushacken.
- 5 UMFEGEN!** Der Wurm setzt seinen langen Körper ein, um alle Abenteurer in NAHER Reichweite umzureißen. Würfle mit sieben Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag) für den Angriff. Trifft der Angriff, wird das Opfer außerdem zu Boden geworfen.
- 6 DER BODEN BRICHT ENTZWEI!** Der Höllenwurm taucht hinab in die Erde und setzt seine Masse ein, um den Boden um die Abenteurer herum zu zerschmettern. Alle in NAHER Reichweite werden 2W6 Meter weit weggeschleudert und landen am Boden liegend.



HYDRA

Nur wenige Raubtiere verbreiten so viel Schrecken wie eine Hydra, denn diese Monster fressen sich mit unstillbarem Hunger durch die Landschaft und sind dabei komplett furchtlos. Sie können einen ganzen Stall voller Pferde innerhalb weniger Minuten töten. Die vielen Köpfe der Hydra schlafen nie alle gleichzeitig und spucken bei Bedrohung Säure.

Das Schlimmste an einer Hydra ist jedoch, dass jedem abgeschlagenen Kopf zwei neue nachwachsen, falls man den Stumpf nicht sofort mit Feuer versengt. Jeder, der

einer Hydra gegenübersteht, ist gut beraten, sofort davonzulaufen. Man erzählt sich aber auch von einer bedrohten Siedlung, die ein solches Monster angeblich niedergestreckt hat, indem sie es mit Lauge aus Pflanzenasche, die für die Herstellung von Seife aus Talg dient, übergossen.

Die meisten stimmen darin überein, dass die Hydra ein dämonologisches Experiment ist, das außer Kontrolle geriet und aus den Laboratorien von Zygofer entkam. Man hat nie eine Hydra bei der Fortpflanzung beobachtet, doch es gilt als allgemein bekannt, dass die Monster sich teilen, wenn sie sechs oder mehr Köpfe





haben. Ein völlig verängstigter Druide behauptete, er habe eine fünfköpfige Hydra gesehen, die im Arinawald mit einer blindwütigen Anstrengung einen ihrer eigenen Köpfe abschlug und sich danach in zwei Hydras mit jeweils drei Köpfen teilte.

DIE KÖPFE DER HYDRA: Die Hydra hat W_3+3 Köpfe, jeder mit einem eigenen **STÄRKE**-Wert. Die Hydra hat genauso viele Angriffe, wie sie Köpfe hat, du ziehst also pro Kopf eine Initiativkarte. Ein Kopf, dessen **STÄRKE** auf null sinkt,

wird erschlagen oder abgetrennt. Aus diesem wachsen in der nächsten Runde zwei neue Köpfe heraus, wenn der abgetrennte Stumpf nicht mit Feuer versengt werden. Dazu benötigt man eine Fackel oder ähnliches sowie einen erfolgreichen **BEWEGEN**-Wurf (langsame Aktion).

ATTRIBUTE:

STÄRKE 4 (PRO KOPF), GESCHICKLICHKEIT 4

BEWEGUNG: 2

RÜSTUNGSSCHUTZ: 5

MONSTERANGRIFFE

W6 ANGRIFF

- 1 BISS!** Der Kopf beißt die nächste Abenteurerin mit seinen scharfen Zähnen. Würfle für den Angriff mit sechs Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde).
- 2 SCHREI!** Der Kopf gibt einen markerschütternden Schrei von sich. Alle Abenteurer in **NAHER** Reichweite erleiden einen Furchtangriff mit fünf Basiswürfeln.
- 3 KLAUENANGRIFF!** Die Hydra schlägt mit ihren Klauen nach einer Abenteurerin in **ARMESLÄNGE**. Würfle für den Angriff mit sieben Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Schnittwunde).
- 4 SCHWANZSCHLAG!** Das Monster schlägt mit seiner Schwanzspitze nach einer Abenteurerin in **NAHER** Reichweite. Würfle für den Angriff mit sechs Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Stichwunde).
- 5 FESTGEBISSEN!** Die Hydra beißt eine Abenteurerin in **ARMESLÄNGE**. Würfle für den Angriff mit sieben Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Schnittwunde). Ist der Angriff erfolgreich, hält die Hydra die Abenteurerin in ihrem Maul fest und greift sie in der nächsten Runde mit einem zusätzlichen Basiswürfel an. Dies wiederholt sich einmal pro Runde, bis sie Abenteurerin **GEBROCHEN** oder der Kopf besiegt ist.
- 6 SÄURESPEIEN!** Der Kopf spuckt Säure auf eine Abenteurerin in **NAHER** Reichweite. Würfle für den Angriff mit sieben Basiswürfeln und Waffenschaden 1. Ist der Angriff erfolgreich, erleidet das Opfer für W_3 Runden einen Punkt Schaden pro Runde.



INSEKTOIDEN

In den letzten dreihundert Jahren sind riesige insektenähnliche Humanoide in den Verbotenen Landen aufgetaucht. Sie sind wahrscheinlich mit der Dämonenflut aus anderen Welten hierher gekommen oder aus Dämonen entstanden, die von normalen Insekten Besitz ergriffen haben. Die Insektoiden erbauen Kolonien und sind eine Bedrohung für ihre Umgebung, da sie nach Nahrung für ihre Larven jagen und ihre Kolonie bis aufs Blut verteidigen.

Die Kolonien haben eine kollektive Intelligenz, die mit der Größe der Kolonie immer weiter anwächst. Der elfische Versorger Mazmer behauptet sogar, dass er tiefgreifende philosophische Gespräche mit einer Insektenkönigin geführt habe, deren Vertrauen er in ihrer unterirdischen Kammer erringen konnte. Mazmer sagt, der einfachste Weg, in die Nähe der Insekten zu gelangen, sei, einen Arbeiter außerhalb des Nests zu töten und sich mit dessen Innereien zu beschmieren. Diese Methode haben bereits mindestens zwei Abenteurer ausprobiert, die jedoch nie wieder gesehen wurden.

MONSTERANGRIFFE

Die Regeln für Monster im Kampf gelten nicht für Insektoiden. Stattdessen kämpfen sie ganz normal. Da ihnen allerdings der Verstand und die Empathie fehlen, sind sie immun gegen Zauber, die auf diese Attribute abzielen, ebenso wie gegen die Fertigkeit **MANIPULATION**.

Eine Insektoidenkolonie besteht aus Arbeitern, Drohnen, einer Königin und Soldaten. Die Soldaten können Flügel und einen lähmenden Giftstachel haben und, falls die Kolonie intelligent genug ist, sogar Waffen führen. Der einzige Weg, eine Kolonie auszurotten, besteht darin, die Königin zu töten. Wird eine zusätzliche Königin geboren, schwärmt die Kolonie aus, wobei die Hälfte der Kolonie abwandert und nach einem neuen Nistplatz sucht.

ARBEITER UND DROHNEN

ATTRIBUTE:

STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 3

BEWEGUNG: 1

RÜSTUNGSSCHUTZ: 4

BISS: 1 Schadenspunkt (Schnittwunde)

SOLDATEN

ATTRIBUTE:

STÄRKE 7, GESCHICKLICHKEIT 4

BEWEGUNG: 2

RÜSTUNGSSCHUTZ: 4

BISS: 2 Schadenspunkte (Schnittwunde), lähmendes Gift mit Wirksamkeit 7

KÖNIGIN

ATTRIBUTE:

STÄRKE 14, GESCHICKLICHKEIT 3

BEWEGUNG: 1

RÜSTUNGSSCHUTZ: 6

BISS: 2 Schadenspunkte (Schnittwunde), tödliches Gift mit Wirksamkeit 8





MANTIKOR

Die schrecklichen Mantikore tauchen in den Verbotenen Landen seit der Dämonenflut auf, wobei man sie entweder in der Wildnis oder als gepanzerte Kampfbestien in den Armeen der Rostbrüder antreffen kann. Ein Mantikor hat den Körper eines Löwen mit einem menschlichen Gesicht, welches von haifischartigen Zähnen geziert wird, und eine schwülstige Schwanzspitze, die giftige, mit Widerhaken

versehene Stacheln abschießt. Die Stacheln betäuben das Opfer, welches dann im Ganzen von den Zähnen, die in drei unabhängig voneinander beweglichen Reihen angebracht sind, in das Maul transportiert wird, dessen Kiefer ausgehängt werden können. Wird er von einer Übermacht überrannt, kann der Mantikor alle Stacheln aus seinem Schwanz auf einmal in alle Richtungen abfeuern und erzeugt so





einen tödlichen Regen aus scharfen, giftigen Nadeln.

Die Gelehrten der Verbotenen Lande glauben, dass die ersten Mantikore aus der dämonologischen Verschmelzung von Schlangen, Löwen, Menschen, Haien und Stacheltieren entstanden. Besorgniserregend ist jedoch, dass auch Jungtiere gesichtet wurden. Man sagt, dass die beste Verteidigung gegen diese Monster darin besteht, mit einem kräftigen Hieb mit einer stumpfen Waffe auf die Spitze des Schwanzes zu schlagen, da die zerschlagenen Giftdrüsen das Monster lähmen.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 14, GESCHICKLICHKEIT 4

FERTIGKEITEN: Auskundschaften 4

BEWEGUNG: 2

RÜSTUNGSSCHUTZ: 5

EMPFINDLICHER SCHWANZ: Ein Schlag mit einer STUMPFEN Waffe auf die Spitze des Schwanzes (-3, um ihn zu treffen), der drei oder mehr Punkte Schaden verursacht, zerstört die Giftdrüsen und fügt dem Mantikor pro Kampfrunde einen Punkt Schaden auf die Geschicklichkeit zu.

MONSTERANGRIFFE

W6 ANGRIFF

- 1 SCHWANZSTACHEL!** Das Monster schießt einen Stachel aus seinem Schwanz auf eine Abenteurerin in KURZER Reichweite. Würfle für den Angriff mit neun Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Stichwunde). Bei einem Treffer erleidet die Abenteurerin zusätzlich die Auswirkungen eines lähmenden Giftes mit Wirksamkeit 8.
- 2 RASIERMESSERSCHARFER BISS!** Der Mantikor beißt eine Abenteurerin in ARMESLÄNGE. Würfle für die Attacke mit neun Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde).
- 3 KLAUENANGRIFF!** Der Mantikor schwingt seine Klauen nach einer Abenteurerin in NAHER Reichweite. Würfle für den Angriff mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Schnittwunde). Ist der Angriff erfolgreich, wird die Abenteurerin zudem zu Boden geworfen.
- 4 UMREISSENDER ANGRIFF!** Der Mantikor schleudert seinen Schwanz peitschenartig nach Abenteurer in NAHER Reichweite. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (stumpfer Schlag). Alle Getroffenen werden zu Boden geworfen.
- 5 ZERMALMENDER ANSTURM!** Mit voller Kraft stürmt das Monster auf die Abenteurerin mit der höchsten STÄRKE in NAHER Reichweite zu. Würfle für den Angriff mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (stumpfer Schlag). Ist der Angriff erfolgreich, wird das Opfer außerdem zu Boden geworfen.
- 6 STACHELREGEN!** Der Mantikor schießt alle seine Schwanzstacheln gegen alle Abenteurer in KURZER Reichweite. Würfle für die Angriffe mit sieben Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Stichwunde). Getroffene Abenteurer leiden außerdem unter einem lähmenden Gift mit Wirksamkeit 8. Dieser Angriff kann nur einmal pro Kampf eingesetzt werden.



MINOTAURUS

Minotauren sind halb-intelligente, brutale, fleischfressende Kreuzungen zwischen Menschen und Rindern. Sie ziehen entweder alleine oder in kleinen Gruppen umher, werden aber auch als Wächter angeheuert oder arbeiten als Schläger in kleinen Räuberbanden. Wenn sie nicht gerade Menschen angreifen, machen sie sich über Ziegen, Schafe oder Pferde her, und empfinden es anscheinend als große Freude, so viele es nur geht, aufzuspießen und zu einem blutigen Brei zu zerschlagen. Minotauren sind starke und widerstandsfähige Biester, vor denen man am besten davonläuft.

Es heißt, dass Zygofer der Flüsterer als junger Einsiedler seine ersten unbeschreiblichen Lehrstunden von Dämonen und untoten Zaubern erhielt. Um sich in diesen unfruchtbaren Landen zu ernähren, brachte er eine Kuh zum Melken mit. Allerdings wurde dieses arme Wesen, besessen von der Lust und Wut der Dämonen, welche Zygofer missbrauchte, trüchtigt und gebar den ersten Minotaurus. Die Kreaturen waren so dreist und unzählbar, dass sie, noch von der Fruchtblase überzogen, in die Wälder rannten und dort ihr eigenes Volk begründeten.

MONSTERANGRIFFE

W6 ANGRIFF

- 1 BULLENFAUST!** Eine fellüberzogene Faust trifft eine Abenteurerin mit voller Wucht. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag).
- 2 HUFTRITT!** Der Minotaurus setzt seine starken Beine ein und tritt sein Opfer mit seinen Hufen. Dieser Angriff verwendet neun Basiswürfel und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Ist der Angriff erfolgreich, wird das Opfer in NAHE Reichweite geschleudert und landet liegend.
- 3 HORNANSTURM!** Der Minotaurus senkt den Kopf und rennt mit wildem Schnauben auf eine Abenteurerin zu, um sie auf seinen spitzen Hörnern aufzuspießen. Würfle für den Angriff mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Stichwunde).
- 4 SPALTENDER SCHLAG!** Das Monster schwingt seine Waffe über den Kopf und lässt sie mit ganzer Kraft niedersausen. Die Abenteurerin erleidet einen Angriff mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden entsprechend der Waffe, welche 3 Punkte Rüstungsschutz ignoriert. Diese Attacke kann PARIERT werden.
- 5 UMREISSENDER ANGRIFF!** Wild brüllend schwingt der Minotaurus seine Waffe in weitem Bogen und trifft alle Abenteurer in ARMESLÄNGER Würfeln für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden entsprechend der Waffe gegen jedes Opfer.
- 6 STAMPFANGRIFF!** Der Minotaurus springt hoch in die Luft und landet hart auf einer der Abenteurer. Würfle für den Angriff mit 12 Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Bei einem Treffer wird das Opfer zu Boden gerissen.



NACHTWARGE

Es gehen Gerüchte um, dass der „Träumende in Falender“, ein mysteriöser Einsiedler und Anhänger des Nachtläufers, versucht hat, mit Hilfe des Gottes Kreaturen zu erschaffen, um die dämonischen Kreaturen zu bekämpfen, welche vor 300 Jahren aus dem Westen ins Land strömten. Das Ergebnis endete in einem Desaster und erschuf eine raubtierhafte Dunkelheit, welche den Träumenden verschlang.

Seit dieser Zeit sind Nachtwarge überall in den Verbotenen Landen erschienen, sogar in

Städten und Bauernhöfen. Man glaubt, dass sie die verdichtete Dunkelheit sind, denn sie erscheinen nur in der Nacht, wo man ihre Augen sehen kann, die wie der bleiche Vollmond leuchten, und ihren kalten Atem fühlen kann, eine Erscheinung, die selbst den Mutigsten das Herz in die Hose rutschen lässt. Nachtwarge hinterlassen keine Spuren, nicht mal auf frisch gefallenem Schnee. Ihr Biss lässt Fleisch zu





Eis gefrieren, sodass aus ihren Opfern kein Tropfen Blut mehr fließt.

Opfer der Nachtwarge lösen sich in einen dunklen Nebel auf und die Leute sagen, dass nicht einmal Elfenrubine von diesen zurückbleiben. Die Monster lösen sich auf dieselbe Weise in Dunkelheit auf, wenn sie erschlagen werden.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 8, GESCHICKLICHKEIT 4

FERTIGKEITEN: Auskundschaften 5, Schleichen 4

RÜSTUNGSSCHUTZ: 3 (Fell)

BEWEGUNG: 2

MONSTERANGRIFFE

W6 ANGRIFF

- 1 ZERFLEISCHEN!** Der Nachtwarg springt nach vorne und schlägt mit seinen scharfen Klauen nach einer Abenteurerin. Das Opfer wird mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Schnittwunde) attackiert.
- 2 WILDER BISS!** Mit einem Grollen springt der Nachtwarg auf die nächste Abenteurerin und beißt mit aller Kraft zu. Führe einen Angriff mit sieben Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde) aus. Ist der Angriff erfolgreich, leidet die Abenteurerin zusätzlich unter **KÄLTE**. Der Angriff kann **PARIERT** werden.
- 3 TODESRÖCHELN!** Der Nachtwarg springt auf sein Opfer, beißt es und schüttelt seine Beute, nur um sie dann wie eine Puppe zur Seite zu schleudern. Würfle für die Attacke mit sieben Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Schnittwunde). Ist der Angriff erfolgreich, wird das Opfer in **NAHE** Reichweite geworfen und landet liegend.
- 4 SPRUNGANGRIFF!** Der Nachtwarg stürzt nach vorne und springt mit voller Wucht auf eine Abenteurerin. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Schnittwunde). Ist der Angriff erfolgreich, wird das Opfer zu Boden geworfen und der Nachtwarg führt sofort einen weiteren Angriff mit sechs Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde) aus, der nicht zur regulären Runde zählt. Diesem Extraangriff kann nicht **AUSGEWICHEN** werden.
- 5 VERBEISSEN!** Der Nachtwarg schnappt nach einem Arm oder Bein einer Abenteurerin und beißt sich brutal fest. Würfle für den Angriff mit sieben Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (stumpfer Schlag). Ist der Angriff erfolgreich, wird die Abenteurerin zudem **FESTGEHALTEN**.
- 6 KEHLENBISS!** Der Nachtwarg sucht nach einem Schwachpunkt und attackiert die Abenteurerin, indem er sie in die Kehle beißt und zu töten versucht. Würfle für den Angriff mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde). Der Angriff kann **PARIERT** werden. Aufgrund der schrecklichen Erfahrung erleidet die Abenteurerin die Hälfte des Schadens (aufgerundet) auf ihre **EMPATHIE** und leidet außerdem an **KÄLTE**.



RIESE

Es heißt, dass Riesen einst in großer Zahl die Verbotenen Lande durchstreifen. Auf Bitten des Rabengottes erschlug der Nachtläufer während der „Nacht der Leichen“ die meisten von ihnen im Schlaf, um für die kleineren Kreaturen des Landes mehr Platz zu schaffen.

Riesen sind sehr vielfältig in ihrer Erscheinung. Sogar die Anzahl und Position von Augen und Extremitäten ist oft unterschiedlich – genauso wie ihr Gemüt. Man sagt, dass immer noch Riesen in abgeschiedenen Bergtälern existieren. Es kursieren Geschichten von einzelnen wütenden Riesen, die ganze Dörfer vernichten sollen. Einige von ihnen sind angeblich auch der Zauberei mächtig.

Man sagt, dass Riesen eines der ursprünglichen Völker sind und dass sie eine sehr lange Lebensspanne haben. Sie sind verdammt gefährliche Gegner, wenn sie herausgefordert werden, und sie besitzen angeblich nur einen einzigen Schwachpunkt: auf der Oberseite ihres Kopfes.





ATTRIBUTE:

**STÄRKE 24, GESCHICKLICHKEIT 2,
VERSTAND 2, EMPATHIE 2**

BEWEGUNG: 1

RÜSTUNGSSCHUTZ: 2–6 (improvisierte Rüstung)

WAFFE: Ein Riese verwendet für gewöhnlich einen sehr großen Knüppel oder Baum als Waffe. Verliert der Riese seine Waffe, wird der Waffenschaden seiner Angriffe auf 1 reduziert.

SCHWACHPUNKT: Angriffe gegen den Schwachpunkt des Riesen auf der Oberseite des Kopfes verursachen doppelten Schaden. Um die Oberseite zu treffen, muss die Angreiferin entweder einen schwierigen (–2) Fernangriff aus einer erhöhten Position durchführen oder zunächst auf den Riesen klettern. Letzteres wird als FESTHALTEN-Angriff gewertet. Hierbei kommen keine weiteren Effekte von FESTHALTEN zum Tragen.

MONSTERANGRIFFE

W6 ANGRIFF

- 1 VERNICHTENDER SCHLAG!** Der Riese schwingt seine Waffe über den Kopf und lässt sie mit aller Macht auf eine Abenteurerin niederrauschen. Würfle für den Angriff mit 12 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (stumpfer Schlag). Bei einem Treffer wird das Opfer zudem zu Boden geworfen.
- 2 BRÜLLEN!** Der Riese gibt ein tiefes, durchdringendes Brüllen von sich, das alle Abenteurer in NAHER Reichweite erschreckt. Würfle einen Furchtangriff mit sechs Basiswürfeln.
- 3 STAMPFANGRIFF!** Der Riese versucht, auf zwei Abenteurer in NAHER Reichweite zu treten. Würfle für die Angriffe mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Ein getroffenes Opfer wird außerdem zu Boden geworfen.
- 4 UMREISSENDER SCHLAG!** Der Riese schwingt seine Waffe gegen alle Abenteurer NAHER Reichweite. Würfle für jeden Angriff mit neun Basiswürfeln und Waffenschaden 2. Alle getroffenen Opfer werden zudem zu Boden geworfen.
- 5 KANONENKUGEL!** Der Riese hat genug von einer Abenteurerin in NAHER Reichweite und versucht, sie von sich zu schleudern. Würfle für den Angriff mit 11 Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Bei einem Treffer wird das Opfer in KURZE Reichweite geschleudert und landet liegend.
- 6 ZERMATSCHEN!** Voller Wut stampft und schlägt der Riese wild um sich. Alle in NAHER Reichweite werden mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schaden) angegriffen. Alle getroffenen Opfer werden außerdem zu Boden geworfen.



RIESENKRAKE

Die Riesenkralen der Verbotenen Lande leben meist in Höhlen und können in unterirdischen Gewässern angetroffen werden. Sie können ihre Körper (insbesondere im frühen Larvenstadium) so verformen, dass sie sich durch kleine Spalten zwängen können, bis sie einen passenden Ort für ihre ausgewachsene Gestalt gefunden haben. Haben sie einmal ein Zuhause, ernähren sie sich von jeglicher Beute, die sie finden, bevorzugen aber Pflanzen. Sie können sich Nahrung auch direkt aus dem Boden und dem Stein ziehen, wobei die Saugnäpfe an ihren Armen dabei wie Wurzeln fungieren.

Die ausgewachsenen Tiere sondern Pheromone ab, um andere Kraken bei ihrer Durchreise durch die Spalten anzulocken, sodass Abenteurer oftmals auf ganze Kolonien in feuchten Höhlensystemen treffen. Sie gehen manchmal auf die Jagd und können dann eine große Gefahr für Bergleute darstellen, da sie ihre Farbe ändern und sich somit als Teil der Felswand tarnen können, an der sie sich mit großer Geduld festhalten.

Ausgewachsene Kraken können einen dunklen Nebel absondern, der ihre Umgebung komplett verdunkelt und den nur sie mit ihrer





Infrarotsicht durchblicken können. Die Haut des Tieres ist sehr widerstandsfähig und schwer zu durchdringen, und es heißt, die beste Verteidigung gegen Riesenkraken ist ein stumpfer Schlag auf ihren Kopf.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 14, GESCHICKLICHKEIT 4

BEWEGUNG: 1

RÜSTUNGSSCHUTZ: 4

EMPFINDLICHER KOPF: STUMPFE Waffen ignorieren den Rüstungsschutz, wenn sie die Kreatur am Kopf treffen. Ein Angriff auf dem Kopf ist eine schwierige (-2) Aktion.

TENTAKELN: Die Riesenkrake hat W6+3 Tentakeln. In jeder Runde greift sie mit bis zu W3 Tentakeln an. Jeder Tentakel führt einen Angriff aus der Monsterangriff-Tabelle aus. Pro 3 Punkte Schaden, die die Krake erleidet, verliert sie einen Tentakel.

MONSTERANGRIFFE

W6 ANGRIFF

- 1 SCHLEIMIGER TENTAKEL!** Ein schleimiger Tentakel umschlingt eine Abenteurerin in NAHER Reichweite. Würfle für den Angriff mit sieben Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Bei einem Treffer wird die Abenteurerin **FESTGEHALTEN**.
- 2 ERTRÄNKEN!** Ein Tentakel ergreift eine Abenteurerin in NAHER Reichweite an und zieht sie unter Wasser. Würfle für den Angriff mit sechs Basiswürfeln und Waffenschaden 1. Bei einem Treffer wird die Abenteurerin **FESTGEHALTEN** und unter Wasser gezogen (für mehr Informationen zu Ertrinken siehe Seite 114 im *Spieler-Handbuch*).
- 3 TENTAKELUMARMUNG!** Das Tier versucht, das Leben aus einer Abenteurerin in NAHER Reichweite herauszuquetschen. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Bei einem Treffer wird die Abenteurerin **FESTGEHALTEN** und in jeder nachfolgenden Runde vom gleichen Angriff getroffen, bis sie sich befreien kann.
- 4 TENTAKELPEITSCH!** Ein mächtiger Tentakel peitscht gegen eine Abenteurerin in NAHER Reichweite. Würfle für den Angriff mit neun Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Bei einem Treffer wird die Abenteurerin außerdem zu Boden geworfen.
- 5 VERSCHLINGEN!** Die Riesenkrake versucht, eine Abenteurerin in NAHER Reichweite zu verschlingen. Das Opfer wird mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde) angegriffen. Bei einem Treffer wird das Opfer im Ganzen verschlungen und erleidet im Innern der Kreatur jede Runde 1 Punkt Schaden. Die Abenteurerin kann die Riesenkrake von innen angreifen, wo das Monster keine Rüstung besitzt. Die gefangene Abenteurerin kann nur entkommen, wenn die Riesenkrake getötet wird.
- 6 SCHWARZER NEBEL!** Das Tier sondert tiefschwarze Tinte ab, die das Wasser um es herum schwärzt. Alle Abenteurer in NAHER Reichweite werden so behandelt, als ob sie sich in totaler Dunkelheit (siehe Seite 114 im *Spieler-Handbuch*) befinden. Der Effekt dauert W6 Runden an.



SEESCHLANGE

Seeschlangen sind gefürchtete Raubtiere, die mit ihren Hörnern die Hüllen von Schiffen durchdringen können und dann die Mannschaft angreifen, während diese mit den Reparaturen beschäftigt ist. Sie winden ihre Körper oftmals um kleinere Schiffe, um die Boote mit ihren starken Muskeln zu zerquetschen und dann die schwimmenden Überlebenden in aller Ruhe zu verspeisen.

Eine Seeschlange kann man am besten erschlagen, indem man ihren Schwanz angreift,

da hierin ihre Genitaldrüsen liegen, deren Blut das Tier in den lusternen Wahnsinn treibt. Die Schlange versucht dann, ihren eigenen Schwanz zu verschlingen und frisst sich somit selbst zu Tode.

Es gibt Geschichten über die Piratin Scarda, die von drei Seeschlangen angegriffen wurde, es aber schaffte, allen dreien in den Schwanz zu schlagen, sodass sie sich gegenseitig verschlangen, bis nur noch ein riesiges seegelförmiges Gebilde aus Zähnen übrigblieb. Dieser Vorfall





soll der Ursprung der monströsen Seeigel im Östlichen Meer sein.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 18, GESCHICKLICHKEIT 3

RÜSTUNGSSCHUTZ: 5

BEWEGUNG: 2 (im Wasser)

SCHWANZ: Verursacht ein Angriff gegen den Schwanz einer Seeschlange (-2 Malus) eine blutende Wunde (ein oder mehr Punkte Schaden durch eine Blank- oder Stichwaffe), würfelst du jedes Mal, wenn die Seeschlange angreift, mit einem W6. Bei einer 4-6 greift das Monster sich selbst anstelle der Abenteurer an.

MONSTERANGRIFFE

W6 ANGRIFF

- 1 SCHWANZANGRIFF!** Das Monster schleudert seinen Schwanz gegen eine Abenteurerin in NAHER Reichweite. Würfle für den Angriff mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (stumpfer Schlag). Bei einem Treffer wird die Abenteurerin zudem zu Boden geworfen.
- 2 VERSCHLINGEN!** Die Seeschlange versucht, die Abenteurerin mit dem höchsten STÄRKE-Wert zu verschlingen. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Schnittwunde). Ist der Angriff erfolgreich, wird das Opfer im Ganzen verschlungen und erleidet im Magen der Kreatur jede Runde 1 Punkt Schaden. Die Abenteurerin kann die Seeschlange von innen angreifen, wo das Monster keine Rüstung besitzt. Die gefangene Abenteurerin kann nur entkommen, wenn die Seeschlange getötet wird.
- 3 WILDER BISS!** Die Kreatur beißt eine Abenteurerin in NAHER Reichweite. Würfle für den Angriff mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde).
- 4 ERTRÄNKEN!** Das Monster greift eine Abenteurerin in NAHER Reichweite an und zieht sie in die Tiefe. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde). Ist der Angriff erfolgreich, wird die Abenteurerin FESTGEHALTEN und unter Wasser gezogen (für mehr Informationen zum Ertrinken siehe Seite 114 im *Spieler-Handbuch*).
- 5 ZERMALMENDER ANGRIFF!** Die Seeschlange erhebt sich aus dem Wasser und lässt dann ihren schweren Körper auf zwei Abenteurer in naher Reichweite fallen. Würfle für den Angriff mit neun Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Alle Ziele, die von dem Angriff getroffen werden, werden auf das zersplitterte Deck geworfen oder sogar ins Wasser geschleudert.
- 6 TÖDLICHE UMARMUNG!** Die Seeschlange umschlingt eine Abenteurerin in NAHER Reichweite mit ihrem Schwanz und versucht, das Leben aus ihr herauszuquetschen. Würfle für den Angriff mit 11 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (stumpfer Schlag). Ist der Angriff erfolgreich, wird das Opfer FESTGEHALTEN und erleidet den gleichen Angriff in allen darauffolgenden Runden (dies zählt nicht als Angriffsaktion für das Monster).



TODESRITTER

Ein Todesritter ist ein sehr mächtiger Untoter, der noch immer einen eigenen Willen hat und sich seiner selbst bewusst ist. Sowohl Frauen als auch Männer können Todesritter werden. Wenn eine Person zu Lebzeiten der Magie mächtig war, bleiben diese Fertigkeiten erhalten, Heilungs- oder Lebenserhaltende Zauber

werden jedoch pervertiert. Todesritter, die der Magie mächtig sind, werden oft Lich genannt. In der Regel führen Todesritter Truppen aus untoten Gefolgsleuten an, da sie automatisch die Kontrolle über niedere Untote erhalten.





Es wird gemunkelt, dass Todesritter regelmäßig bestimmte Teile eines Menschen verzehren müssen – das Herz, die Leber, das Hirn oder andere Organe –, um ihre Stärke zu erhalten. Einige Gelehrte behaupten, dass die Monster geschwächt werden können, indem man ihre Opfer im Vorhinein mit giftigen Salzen präpariert.

ATTRIBUTE:

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

FERTIGKEITEN: Auskundschaften 2

RÜSTUNGSSCHUTZ: Keiner, außer sie tragen Rüstung. Erhält nur halben Schaden durch physische Angriffe (aufgerundet).

AUSRÜSTUNG: Langschwert, Kettenhemd

MONSTERANGRIFFE

W6 ANGRIFF

- 1 MACHTVOLLER ANGRIFF!** In tödlicher Stille schwingt der Todesritter seine Waffe in einem heftigen Angriff gegen die Abenteurerin. Führe einen Angriff mit 12 Basiswürfeln und dem der Waffen entsprechenden Schaden aus. Fügt der Angriff Schaden zu, wird die Abenteurerin in NAHER Reichweite zu Boden beworfen. Der Angriff kann pariert werden.
- 2 GOTTLOSES GEBRÜLL!** Der Schädel des Todesritters verformt sich und ein unnatürlicher Schrei ertönt aus der toten Kehle. Alle in NAHER Reichweite werden von einem Furchtangriff mit acht Basiswürfeln getroffen.
- 3 HAND DES TOTEN!** Der Todesritter hebt die Hand und gestikuliert. Dadurch wird eine Abenteurerin in NAHER Reichweite vom Boden gehoben und in KURZE Reichweite geworfen. Führe einen Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (stumpfer Schlag) aus.
- 4 UMREISSENDER ANGRIFF!** Das Monster führt einen umreißenden Angriff mit seiner Waffe aus und greift alle Abenteurer in ARMESLÄNGE mit acht Basiswürfeln und dem der Waffe entsprechenden Schaden an. Der Angriff kann pariert werden.
- 5 LÄHMENDE KÄLTE!** Eine unglückliche Abenteurerin starrt direkt in das schreckliche Gesicht des Todesritters, als ein Keuchen aus der Kehle des Monsters ertönt. Dieser Angriff wirkt wie ein lähmendes Gift mit Wirksamkeit 8 (siehe Seite 115 im *Spieler-Handbuch*).
- 6 TÖDLICHE VISIONEN!** Der Todesritter fällt auf die Knie und gestikuliert in Richtung des Bodens. Im nächsten Augenblick öffnet sich ein temporäres Tor zum Königreich des Todes und eine Abenteurerin in NAHER Reichweite wird von einer Horde aus kreischenden Gespenstern attackiert, die an der Seele der Unglückseligen reißen und qualvoll ihren Namen rufen. Das Opfer wird von einem Furchtangriff mit 12 Basiswürfeln getroffen.



TROLL

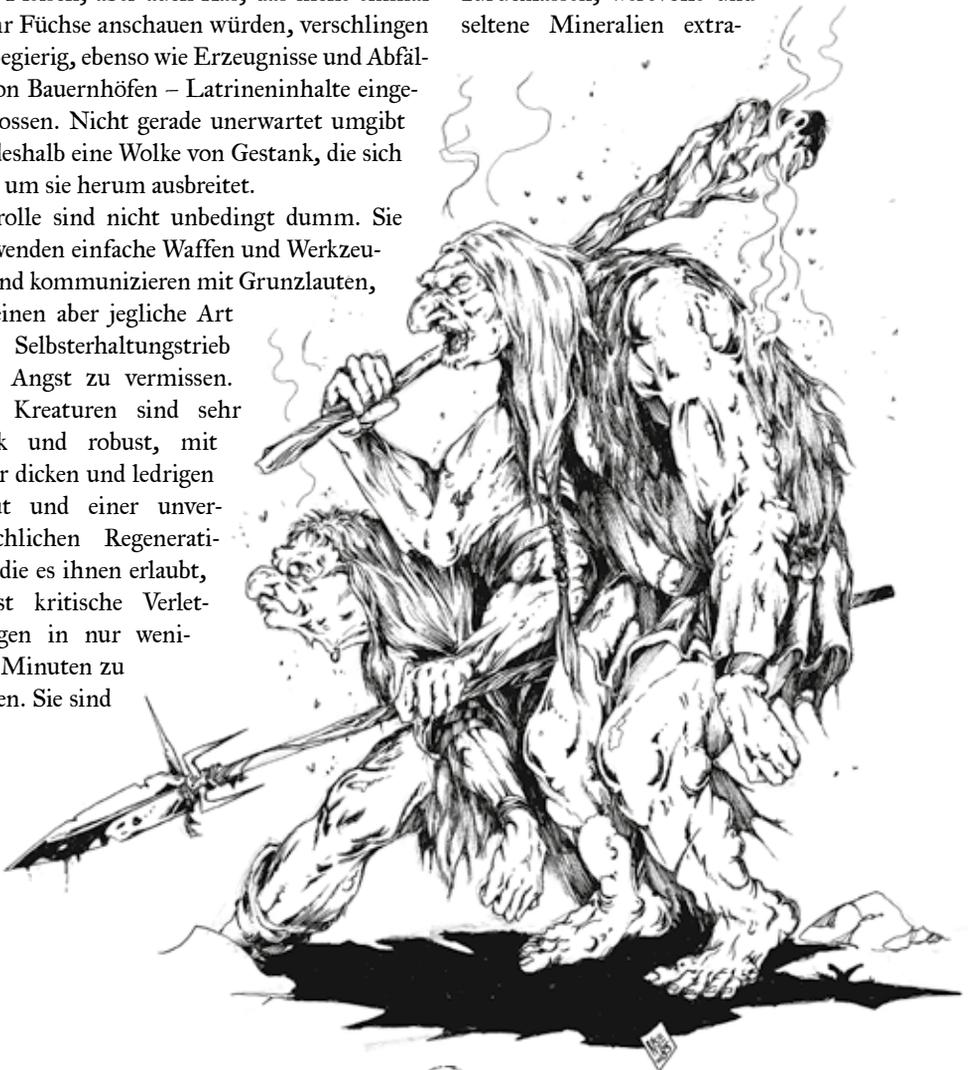
Es ist bekannt, dass Trolle unter der Erde geboren werden, wenn sie größer werden sich dann aber – meist aufgrund von Platzmangel, oft aber auch wegen ihrer Gefräßigkeit – auf den Weg an die Oberfläche machen.

Trolle essen quasi alles, was sie kauen können. Ihre Lieblingsmahlzeit sind frische Innereien und Fleisch, aber auch Aas, das nicht einmal mehr Füchse anschauen würden, verschlingen sie begierig, ebenso wie Erzeugnisse und Abfälle von Bauernhöfen – Latrineneinhalte eingeschlossen. Nicht gerade unerwartet umgibt sie deshalb eine Wolke von Gestank, die sich weit um sie herum ausbreitet.

Trolle sind nicht unbedingt dumm. Sie verwenden einfache Waffen und Werkzeuge und kommunizieren mit Grunzlauten, scheinen aber jegliche Art von Selbsterhaltungstrieb und Angst zu vermissen. Die Kreaturen sind sehr stark und robust, mit einer dicken und ledrigen Haut und einer unvergleichlichen Regeneration, die es ihnen erlaubt, selbst kritische Verletzungen in nur wenigen Minuten zu heilen. Sie sind

jedoch anfällig gegen helles Licht und meiden direkte Sonnenstrahlen.

Einige Trolle fressen sich voll, bis sie so groß und rund sind, dass sie eher wie rollende Felsbrocken als wie lebende Kreaturen aussehen. Man sagt, dass Zwerge aus den Ausscheidungen und der Haut, welche die Trolle zurücklassen, wertvolle und seltene Mineralien extra-





hieren und sie deshalb sogar wie Vieh treiben. Bösaartige Gerüche besagen sogar, dass die Zwerge diese Troll-Felsbrocken mit Musik zu menschlichen Siedlungen locken, da sich einige besonders seltene Mineralien nur dann bilden, wenn der Troll Menschenfleisch verzehrt.

ATTRIBUTE:

STÄRKE 12-16, GESCHICKLICHKEIT 2

FERTIGKEITEN: Auskundschaften 4

RÜSTUNGSSCHUTZ: 4 (Haut)

BEWEGUNG: 1

REGENERATION: Ein Troll regeneriert pro Runde einen verlorenen Punkt Stärke.

GESTANK: Alle Gegner in ARMESLÄNGE erleiden aufgrund des schrecklichen Gestanks des Trolls pro Kampfrunde einen Punkt Schaden auf ihre Geschicklichkeit.

SONNENLICHT: Ein Troll erleidet einen Punkt Schaden pro Runde in direktem Sonnenlicht.

MONSTERANGRIFFE

W6 ANGRIFF

- 1 REIßENDER ANGRIFF!** Ein Troll greift eine Abenteurerin mit seinen Klauen an. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Schnittwunde). Ist der Angriff erfolgreich, wird das Opfer außerdem von einer Krankheit mit Ansteckungsgefahr 6 betroffen.
- 2 SCHRECKLICHER BISS!** Der Troll öffnet seinen stinkenden Mund und beißt eine Abenteurerin. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (stumpfer Schlag). Die Abenteurerin wird im Maul des Trolls **FESTGEHALTEN**.
- 3 TROLLWURF!** Der Troll hebt eine Abenteurerin hoch und wirft sie wie ein Spielzeug von sich. Würfle für den Angriff mit 12 Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Ist der Angriff erfolgreich, landet die Abenteurerin in **KURZER** Reichweite vom Troll entfernt am Boden liegend.
- 4 SCHLEUDERANGRIFF!** Der Troll schleudert seine langen knorrigen Arme und trifft alle Abenteurer in **ARMESLÄNGE**. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag) gegen alle Opfer.
- 5 TÜCHTIGE TRACHT PRÜGEL!** Der Troll schnappt sich die Abenteurerin, die ihm am nächsten steht, und wirft sie auf eine andere Abenteurerin. Die Geworfene erleidet einen Angriff mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Ist der Angriff erfolgreich, erleidet eine weitere Abenteurerin in **NAHER** Reichweite einen Angriff von gleicher Wucht. Alle Getroffenen werden zu Boden geschleudert.
- 6 STINKENDER ATEM!** Der Troll räuspert sich mit einem lauten Donnern und erbricht dann eine Wolke aus Gallensaft und stinkendem Sumpfgas in die Gesichter der Abenteurer. Alle Abenteurer in **NAHER** Reichweite erleiden einen Angriff mit sieben Basiswürfeln, der Schaden an **EMPATHIE** verursacht.



UNTOTE

Die lebenden Toten sind ein natürliches Phänomen in den Dörfern, da die Verstorbenen oft in einem verwirrten Zustand herumirren, bevor sie ihre endgültige Ruhe finden. Sie werden mit respektvoller Höflichkeit behandelt. Das Vorhaben der Rostbrüder, aus diesen ruhelosen Toten mittels Magie Diener und Krieger zu erschaffen, wird von vielen verabscheut.

Die meisten wandern herum und führen mit ihren verfallenen und verwesenen Körpern ihre Aufgaben aus, früher oder später dann als Skelette. Einige werden allerdings auch zu Ghulen, die Kraft aus anderen Körpern ziehen, um ihre Existenz als Verhöhnung des Lebens fortzuführen. Besonders mächtige Tote können zu Todesrittern werden.

RUHELOSE TOTE

ATTRIBUTE:

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 2

FERTIGKEITEN: Nahkampf 2, Auskundschaften 2

BISS: 2 Schadenspunkte

SKELETT

ATTRIBUTE:

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 2

FERTIGKEITEN: Nahkampf 3, Auskundschaften 3

TYPISCHE AUSTRÜSTUNG: Rostiges Breitschwert, Beschlagene Lederrüstung oder Kettenhemd, Geschlossener Helm

KNOCHIG: Pfeile und STICHWAFFEN können niemals mehr als einen Schadenspunkt bei einem Skelett verursachen. Andere Waffen richten normalen Schaden an.

GHUL

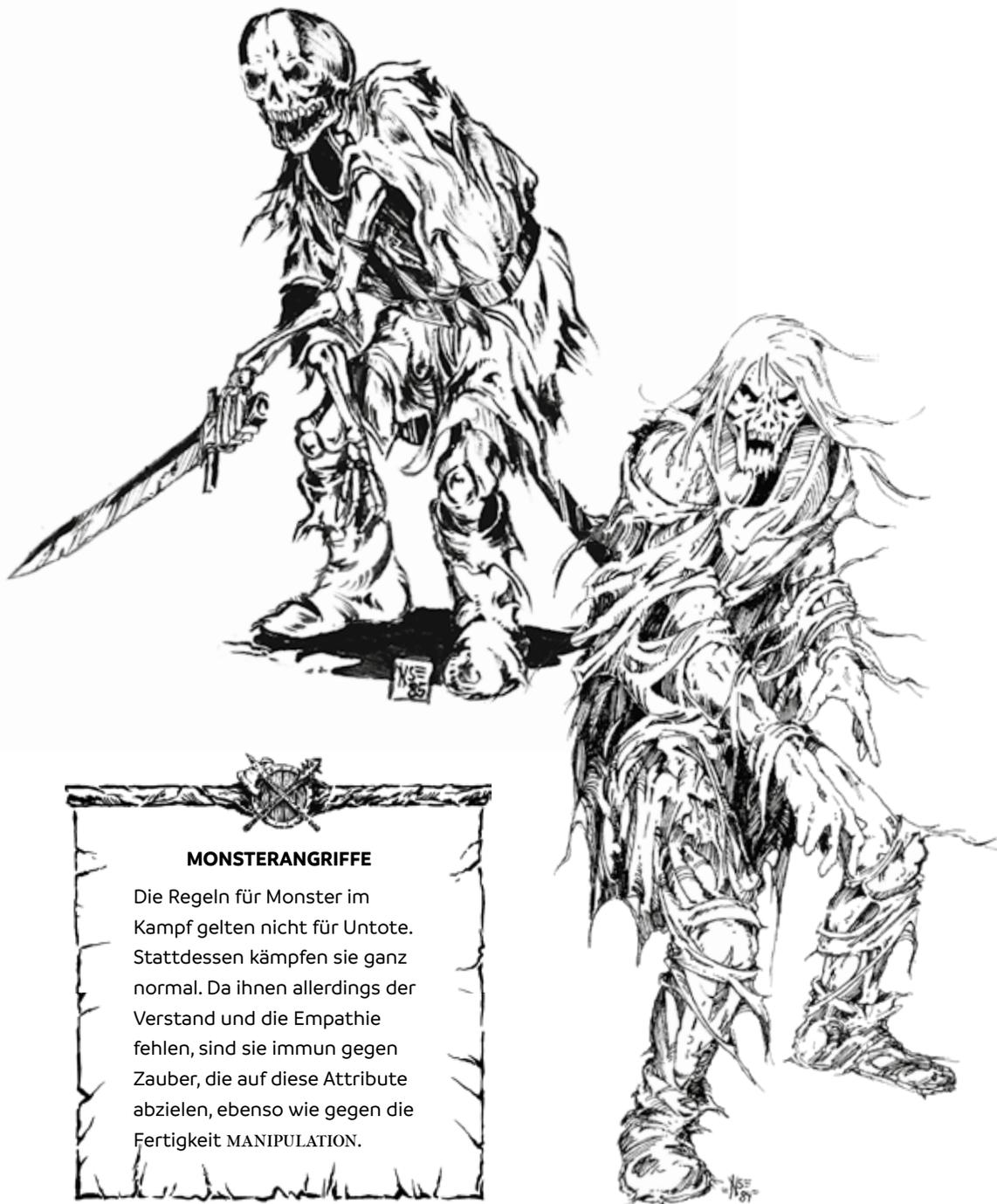
ATTRIBUTE:

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 2

FERTIGKEITEN: Nahkampf 3, Auskundschaften 3

BISS: 2 (Ansteckungsgefahr 4)





MONSTERANGRIFFE

Die Regeln für Monster im Kampf gelten nicht für Untote. Stattdessen kämpfen sie ganz normal. Da ihnen allerdings der Verstand und die Empathie fehlen, sind sie immun gegen Zauber, die auf diese Attribute abzielen, ebenso wie gegen die Fertigkeit MANIPULATION.



WÜRGERANKE

Wie viele andere der sonderbaren Monster in den Verbotenen Landen, wird allgemein angenommen, dass die Würgeranken entkommene Experimente aus dämonologischen Laboratorien sind. Diese fleischfressenden Pflanzen sind schwer zu bekämpfen, da sie sich normalerweise in friedlichen Büschen verbergen und zudem einen gewissen Grad an Intelligenz beweisen. Die Pflanzen warten oft auf einer sonnigen Lichtung darauf, dass sich nichtsahnende

Opfer in der Nähe niederlassen, und greifen diese dann mit mehreren stacheligen Ranken an, wobei sie versuchen, sie einzufangen und zu erdrosseln.

Die Ranken sind stark und widerstandsfähig genug, um Gliedmaßen zu brechen, und wachsen aus einem zentralen, Kürbisähnlichen Stamm, der oftmals im Boden vergraben ist. Wunderschöne violette Blüten, die in ewiger Blüte stehen, dienen als Sinnesorgane der

MONSTERANGRIFFE

W6 ANGRIFF

- 1 SPORENATTACKER!** Die Kreatur stößt eine Sporenwolke in Richtung einer Abenteurerin in NAHER Reichweite aus. Das Opfer wird von einem lähmenden Gift mit Wirksamkeit 8 angegriffen.
- 2 ERDROSSELN!** Ranken umschlingen alle Abenteurer in NAHER Reichweite. Würfle für die Angriffe mit sechs Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Alle Opfer werden zudem zu Boden geworfen.
- 3 PEITSCHENDE RANKE!** Eine dicke Ranke peitscht nach einer Abenteurerin in NAHER Reichweite. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schaden). Ist die Attacke erfolgreich, wird die Abenteurerin außerdem FESTGEHALTEN.
- 4 TÖDLICHE UMARMUNG!** Ein Gewirr aus Ranken umschlingt eine Abenteurerin in NAHER Reichweite. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Ist der Angriff erfolgreich, wird die Abenteurerin zudem FESTGEHALTEN.
- 5 DURCHDRINGENDER ANGRIFF!** Eine Ranke versucht, sich gewaltsam einen Weg in eine Körperöffnung wie Mund, Augen oder Ohren einer Abenteurerin in NAHER Reichweite zu bahnen. Würfle für den Angriff mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde). Aufgrund der schrecklichen Erfahrung verursacht der Angriff sowohl Schaden an STÄRKE als auch an EMPATHIE.
- 6 GIFTIGE WOLKE!** Die violetten Blüten der Kreatur öffnen sich und geben eine Sporenwolke ab, die alle Abenteurer in NAHER Reichweite trifft. Alle Betroffenen erleiden den Effekt eines lähmenden Giftes mit Wirksamkeit 8.



WYVERN

Die Wyvern ist wahrscheinlich in die Verbotenen Lande eingewandert, da es außerhalb der Sümpfe kaum Raubechsen gibt. Es gibt jedoch Spekulationen, ob die Wyvern nicht sogar mit dem Echsenvolk verwandt ist, und aus der unnatürlichen Fortpflanzung mit Raubvögeln entstammen, da sie ein gewisses Maß an Intelligenz zu besitzen scheinen.

Die Kreaturen leben bevorzugt an steilen Klippen in der Nähe von Feuchtgebieten, greifen oft in Schwärmen an und reißen ihre Opfer auseinander, um die Einzelteile nach Hause zu ihren Jungen zu tragen. Es gibt Geschichten

über Halblinge, die von Wyvern von der Größe eines Pferdes bei lebendigem Leib hochgehoben und schreiend davongetragen wurden. Wyvern nutzen oft das Überraschungsmoment und schlagen ihre Beute bewusstlos, indem sie ihren harten Schädel in deren Kopf rammen. Ein Biss mit ihrem zahnbewehrten Schnabel kann sich oft infizieren.

Die beste Verteidigung gegen Wyvern besteht darin, sie auf den Boden zu zwingen, wo sie sehr unbeholfen und fast wehrlos sind. Be-





wohner befallener Gegenden setzen oft stachelbewehrte Ketten als Waffen ein, die sich in den ledernen Schwingen der Monster festhaken und sie in Stücke reißen.

Eine Wyvern hat eine sehr dünne, aber energiereiche Schicht Speck unter ihrer Haut, die sie selbst im Winter warm hält. Geschickte Schneider können aus der Haut warme Winterkleidung herstellen, während der Speck sehr schmackhaft und nahrhaft und dadurch als Reiseproviant sehr beliebt ist.

ATTRIBUTE:

**STÄRKE 14, GESCHICKLICHKEIT 3,
VERSTAND 5, EMPATHIE 2**

BEWEGUNG: 3

RÜSTUNGSSCHUTZ: 5 (Schuppen)

SONDERREGEL: Wird eine Wyvern auf den Boden gezwungen, erhalten alle Angriffe gegen sie einen Bonus von +2.

MONSTERANGRIFFE

W6 ANGRIFF

- 1 KLAUENANGRIFF!** Die Wyvern greift mit ihren Klauen zwei Abenteurer in NAHER Reichweite an. Würfle für den Angriff mit sieben Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Schnittwunde).
- 2 BISSANGRIFF!** Das Monster beißt die nächste Abenteurerin mit ihren rasiermesserscharfen Zähnen. Würfle für den Angriff mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde).
- 3 STURZFLUG!** Die Wyvern greift eine Abenteurerin in NAHER Reichweite im Sturzflug an. Würfle für die Attacke mit neun Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde). Ist der Angriff erfolgreich, wird die Abenteurerin außerdem zu Boden geworfen.
- 4 RAMMATTACK!** Die Kreatur fliegt mit ihrem harten Schädel voran mit voller Wucht in eine Abenteurerin. Würfle für den Angriff mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (stumpfer Schlag). Ist der Angriff erfolgreich, wird das Opfer zudem zu Boden geworfen.
- 5 HERUMSCHLEUDERN!** Die Wyvern versucht, eine Abenteurerin zu beißen und wild zu schütteln. Würfle für den Angriff mit neun Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde). Ist der Angriff erfolgreich, wird das Opfer in NAHER Reichweite von der Wyvern geschleudert und landet liegend.
- 6 STURZ VOM HIMMEL!** Das Monster ergreift eine Abenteurerin in NAHER Reichweite und trägt sie in den Himmel. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln. Ist der Angriff erfolgreich, steigt die Wyvern mit ihrem Opfer in KURZE Reichweite in die Luft. In der nächsten Runde wird das Opfer fallengelassen und erleidet die Effekte eines Sturzes aus 2W6+10 Metern Höhe (siehe Seite 114 im *Spieler-Handbuch*).



TIERE							
TIER	STÄRKE	GESCHICK- LICHKEIT	FERTIGKEITEN	BEWE- GUNG	WAFFEN	SCHADEN	SCHADENS- TYP
Bär	6	2	Nahkampf 3, Aus- kundschaften 3	1	Pranke	2	Schnitt- wunde
Wolf	4	4	Bewegen 3, Nahkampf 3, Aus- kundschaften 5	2	Biss	1	Schnitt- wunde
Fuchs	2	4	Bewegen 2, Nahkampf 2, Aus- kundschaften 4	1	Biss	1	Schnitt- wunde
Hirsch	3	4	Bewegen 4, Aus- kundschaften 4	2	Hörner	1	Stumpfer Schlag
Wild- schwein	4	2	Nahkampf 3, Aus- kundschaften 3	1	Hauer	1	Stumpfer Schlag
Reitpferd	5	4	Bewegen 2, Aus- kundschaften 3	2	Tritt	1	Stumpfer Schlag
Schlacht- ross	6	5	Bewegen 3, Nahkampf 2, Aus- kundschaften 3	2	Tritt	1	Stumpfer Schlag
Affe	3	3	Bewegen 2, Ausdauer 2, Aus- kundschaften 3	2	Tritt	1	Stumpfer Schlag
Canidi- scher Kriegs- hund	5	3	Bewegen 2, Nahkampf 3, Aus- kundschaften 3	2	Biss	1	Schnitt- wunde
Krokodil	4	2	Nahkampf 3, Aus- kundschaften 3	1	Biss	2	Schnitt- wunde





SCHWÄRME

Ein Schwarm von Tieren (siehe Tabelle unten) wird als eine einzige Kreatur behandelt, wobei der Stärke-Wert den Schwarm als Ganzes repräsentiert. Ein einzelner Angriff auf einen Schwarm kann nie mehr als 1 Punkt Schaden verursachen.

TIER	STÄRKE	GESCHICK- LICHKEIT	FERTIGKEITEN	BEWE- GUNG	WAFFEN	SCHADEN	SCHADENS- TYP
Hund	3	3	Nahkampf 1, Auskundschaften 5	2	Biss	1	Schnittwunde
Katze	1	5	Bewegen 4, Auskundschaften 5	1	Klauen	1	Schnittwunde
Ratten (Schwarm)	4	3	Bewegen 3, Auskundschaften 4	1	Biss	1	Schnittwunde
Fledermäuse (Schwarm)	5	3	Bewegen 3, Auskundschaften 5	2	Biss	1	Schnittwunde
Rabe	1	3	Bewegen 3, Auskundschaften 4	2	Schnabel	1	Schnittwunde
Adler	3	5	Bewegen 3, Nahkampf 3, Auskundschaften 5	3	Klauen	1	Schnittwunde
Schlange	1	3	Nahkampf 3, Auskundschaften 4	1	Biss	Tödliches Gift, Wirksamkeit 4	–
Skorpion/Spinne	1	3	Bewegen 3, Nahkampf 2, Auskundschaften 3	1	Schwanz	Lähmendes Gift, Wirksamkeit 6	–



ARTEFAKTE

„Wer seid Ihr?“, fragte Onhammel und drohte mit seinem Schwert.

Die Erscheinung aus Holz, welche in den Büschen verborgen war, antwortete nicht und bewegte sich auch nicht.

Als Zindia Mak sie mit ihrem Stab berührte, fiel sie geräuschlos in einen Haufen aus Ästen und Steinen in sich zusammen.

Eine hölzerne Maske war das einzige, was übrigblieb – das Gesicht der Göttin Häma aus dem Tempel.



In den Ruinen der Verbotenen Lande verborgen sich viele Schätze und die wertvollsten unter diesen sind Artefakte. Diese einzigartigen Gegenstände verleihen ihren Trägern mächtige und oftmals übernatürliche Fähigkeiten. Artefakte sind sehr selten – Abenteurer bezahlen die Suche nach ihnen oft mit ihren Leben und die wenigen gesegneten Individuen, die ein Artefakt in ihre Hände bekommen, können mit neidischen Blicken rechnen.

In diesem Kapitel stellen wir 18 einzigartige Artefakte detailliert vor, einschließlich der Legenden, Effekte und Orte, wo sie gefunden werden könnten. Diese Orte sind nur Vorschläge – deine Gruppe kann die Artefakte in den Verbotenen Landen finden, wo auch immer du willst. Aber denke daran, dass Artefakte sehr selten sind – der Fund eines solchen sollte ein Grund zum Feiern sein.

ASINA

Diese Waffe ist sehr alt und es heißt, dass die Klinge der Reißzahn eines der gigantischen Erdwürmer ist, der die Ahnenlande der Menschen zerstörte und sie unter der Führung des Rabengottes zur Flucht nach Rabenland zwang. Rabe hat den Menschen strengstens untersagt, etwas aus ihrem Heimatland mit auf die Reise zu nehmen, um die neue Welt nicht zu verseuchen. Der Schmuggler, der den Reißzahn mitnahm, wurde während der Seereise über Bord geworfen, aber die Priester wagten nicht, den Reißzahn einfach ins Meer zu werfen, aus Angst, die Klinge würde einen der Meeresbewohner anstecken, der sie dann verfolgen könnte. Stattdessen beschlossen sie, dass sie den Zahn mit in das neue Land bringen und ihn dort hinter Schloss und Riegel in einem Tempel aufbewahren würden, bis klar war, wie sie ihn sicher und gefahr-



ARTEFAKTE

W66 ARTEFAKT

11-12	Asina
13-14	Feroxas Klauen
15-16	Geisterdolche
21-22	Ivelde
23-24	Karskenfuß' Stiefel
25-26	Klages Horn
31-32	Königin Agathas Zwillings tafeln
33-34	Lehms Rosarium
35-36	Menkauras Zahn
41-42	Die Pfeile des Feuerwurms
43-44	Die Quelle der Tränen
45-46	Rindenhaut
51-52	Skarns Fluch
53-54	Das Stundenglas des Nachtläufers
55-56	Die Tezaur
61-62	Tvedras Zwillingssringe
63-64	Vollers Helm
65-66	Wyrms Schlüssel

los zerstören könnten. Nachdem sein Ursprung vergessen war, wurde er jedoch stattdessen in ein Schwert geschmiedet.

AUSSEHEN

Ein sehr altes Breitschwert, das aussieht, als wäre es aus einem einzigen Stück Knochen oder einem großen Zahn gefertigt, und dessen Griff mit derber Schlangenhaut umwickelt ist. Die Klinge dampft und lässt jegliches organisches Material, das mit ihr in Berührung



kommt, verkümmern. Wenn sie Haut berührt, fühlt sie sich brennend heiß an.

MÖGLICHER FUNDORT

Merigalls Lager auf Berg Ora (siehe *Der Zorn des Raben*).

EFFEKTE

Asina ist ein Breitschwert mit Waffenbonus +2, Waffenschaden 3 und einem W10 Artefaktwürfel. Durch Asina zugefügte Wunden infizieren sich mit scheußlichen Würmern, was als Krankheit mit Ansteckungsgefahr 6 gilt. Gegen Dämonen fügt Asina zusätzlichen Schaden zu, da die Klinge durch die dämonische Substanz Mog einfach hindurchschneidet. Der Dämon erleidet normalen Schaden, wenn ihn der Angriff trifft, und anschließend für W6 Runden jede Runde die gleiche Menge an Schadenspunkten, da sich die Wunde in den Körper des Dämons frisst.

NACHTEILE

Asina fügt 1 Punkt Schaden zu, wenn man die Klinge nur mit der Haut berührt. Das Risiko, sich mit einem solchen Schwert selbst zu verletzen, ist immens, vor allem, da Asina anscheinend einen eigenen Willen besitzt, wenn



aus schwerem, schwarzem Stein, der von roten Flecken durchzogen ist. In der Handfläche jedes Handschuhs sind jeweils die Zeichen des Gottes Rost und der Göttin Häma eingeprägt. Riemen befestigen die Handschuhe an den Handgelenken der Trägerin.

EFFEKTE

Feroxas Klauen sind eine Nahkampfwaffe mit einem Waffenbonus von +1, einem W8 Artefaktwürfel, Waffenschaden 2 und den Attributen LEICHT, SCHARF und STICHWAFFE. Angriffe mit den Klauen ignorieren jegliche Metallrüstung. Jedes Mal, wenn die Klauen einen oder mehr Punkte Schaden im Kampf verursachen, erhöht sich ihr Waffenschaden um eins. Dieser Bonus verschwindet am Ende des Kampfes wieder. Alle aufgezählten Effekte setzen voraus, dass beide Klauen verwendet werden. Eine einzelne Klaue zählt als normales Messer.

NACHTEILE

Sollte die Kirche des Rost herausfinden, dass Feroxas Klauen gefunden wurden, wird sie ihre Herausgabe verlangen und die Eisengarde aussenden, um sie notfalls mit Gewalt an sich zu bringen. Falls die Abenteurer die Klauen freiwillig einem Tempel des Rost übergeben, werden sie als Helden und Verbündete der Kirche gefeiert.



GEISTERDOLCHE

Man erzählt sich, dass, als die Erlenländer in Rabenland eindrangten, sie die drei Geschwister Vider entsandten, um die Anführer der Zwerge und Elfen zu töten. Die Elfenmeister umgarneten die angebenden Assassinen jedoch mit ihrer Magie, erschlugen sie und bannten ihre dunklen Seelen in drei Dolche.



AUSSEHEN

Gänzlich schwarze, dampfende Dolche mit einer an den Rändern leicht durchsichtigen Schneide. Sie sehen aus, als hätte der Schatten eines Dolches eine feste Form angenommen.

EFFEKTE

Die Geisterdolche sind gefährliche, verborgene Waffen, da sie fast unauffindbar getragen werden können. Nimmt man den Griff eines Dolches in seine Handfläche und drückt den Zeigefinger der anderen Hand gegen die Spitze, bis Blut daraus hervorquillt, verschwindet der gesamte Dolch in der Handfläche und ist nur noch als ein dunkler Fleck auf der Haut zu sehen. Mit der richtigen Bewegung des Handgelenks lässt man den Dolch wieder in der Hand erscheinen – dann, wenn das Opfer es am wenigsten erwartet.

Ein Geisterdolch zählt als Dolch mit Waffenbonus +1, Waffenschaden 2, einem W8 Artefaktwürfel und einem Bonus von +2 auf alle hinterhältigen Angriffe. Er wird nicht zur Belastung hinzuaddiert. Der Geisterdolch zerfrisst die Seele seiner Nutzerin – jedes Mal, wenn ein Angriff mit dem Dolch einen Gegner bricht, erleidet die Nutzerin 1 Punkt Schaden an ihrem Empathie-Wert.





IVELDE

Man sagt, dass die Menschen, als sie ihren ersten Tag in Rabenland verbrachten, darüber stritten, ob der Rabe, der sie übers Meer führte, göttlich war oder ob die Schlange, welche in den Klauen des Raben war, Göttlichkeit in sich trug. Die Neuankömmlinge trafen als erstes einen zwerghischen Einsiedler, der als Waffenschmied auf einer Klippe am Strand wohnte, die über das Meer hinausblickte. Die erste Rabenschwester, die auf den Namen Nachtschleier hörte, soll sich dem Zwerg hingegeben haben, damit dieser im Gegenzug den magischen Speer Ivelde schmiedete, um den Anhängern des Raben zu helfen. Der erste Verehrer des Wyrms, Modreval, beehrte Nachtschleier und war blind vor Eifersucht. Er verfluchte die Waffe, woraufhin aus der Rückseite der Speerspitze die Form einer schwarzen Schlange wuchs, mit Reißzähnen wie Widerbaken. Wütend erwiderte Nachtschleier, dass die Anhängerschaft des Wyrms den geschändeten Speer behalten könne und warf ihn ihnen zu. Sofort begannen sie, untereinander darum zu kämpfen, bis viele von ihnen tot am Boden lagen. Sowohl Nachtschleier als auch Modreval waren entsetzt und schworen, zwischen den Fraktionen Frieden zu schließen. Sie heirateten und befahlen, den Speer wegzusperren.

AUSSEHEN

Ein uralter, von Gebrauchsspuren gezeichneter Speer, der verbogen aussieht und für nicht mehr viel zu gebrauchen scheint. Bei näherer Betrachtung strahlt er Hass und Unbehagen aus. Die Kupferspitze ist wie der Kopf einer Schlange geformt und mit drei Reißzähnen bestückt.

MÖGLICHER FUNDORT

Merigalls Lager auf Berg Ora (siehe *Der Zorn des Raben*).

EFFEKTE

Ivelde funktioniert wie ein normaler Wurfspeer mit einem W8 Artefaktwürfel. Zudem sät er Zwietracht. Wird er auf ein Ziel geworfen – egal ob er trifft oder nicht –, müssen alle Lebewesen in NAHER Reichweite zum Ziel eine zufällige Person in der Gruppe der Betroffenen angreifen und sie bis zum letzten Atemzug bekämpfen.

NACHTEIL

Der Speer Ivelde ist wie eine schwarze Schlange mit drei Reißzähnen geformt. Jedes Mal, wenn der Speer geworfen wird, fällt einer dieser Zähne aus. Sind alle drei ausgefallen, zerbricht der Speer und kann nicht mehr verwendet werden.



KARSKENFUSS' STIEFEL

Vor 500 Jahren fertigte der bekannte Steinsänger und Prospektor Aras Karskenfuß diese Paar Kletterstiefel an, um ein schwieriges Berggebiet zu überwinden. Die Stiefel funktionierten wunderbar, aber da Karskenfuß unter sehr starkem Fußschweiß litt, glitt er aus ihnen heraus, als





einer der Bänderriemen riss, während er auf halbem Weg eine steile Felswand hinauf unterwegs war, und der Steinsänger stürzte in den Tod. Die Witwe gab die Stiefel weg, damit sie diese nicht länger sehen musste, und weder sie noch irgendjemand sonst hat sie bisher wieder erblickt.

AUSSEHEN

Ein Paar stabiler Bergschuhe, die mit Riemen an die Füße und Waden geschnürt werden. Die Stiefel wurden für Zwerge gemacht und passen weder an die langen Füße der Elfen, noch überdurchschnittlich großer Menschen oder den Mischvölkern. Die Riemen sehen gebraucht aus und sollten erneuert werden, damit den Wanderer nicht das gleiche Schicksal ereilt wie Karskenfuß.

EFFEKTE

Karskenfuß' Stiefel verleihen immer Halt, egal wie rutschig oder steil eine Oberfläche ist, und sie erlauben es sogar, kopfüber an der Decke zu laufen. Die Oberfläche muss den Kletterer tragen können, weshalb es nicht möglich ist, einen Wasserfall hinaufzulaufen oder auf anderen unnatürlichen Oberflächen entlangzugehen. Die Stiefel verleihen einen Wio Arte-

faktwürfel auf jegliche BEWEGEN-Proben beim Klettern. Die Stiefel zählen als Kleidung und behindern die Trägerin nicht.



KLAGES HORN

Es heißt, dass die Göttin Klage in ihrer Jugend die Meere besuchte, doch die großen Ozeane, von Liebe und Gier überkommen, weigerten sich, ihren Gast geben zu lassen. Klage kämpfte in den Tiefen und erschuf damit die Strudel und Wirbel der Meere, aber ein mit großen Zähnen versehener Hai hatte Mitleid mit ihr, trug sie auf seinen Zähnen an die Oberfläche und warf sie in die Luft, sodass sie davongleiten konnte. Als sie ihre Freiheit wiedererlangt hatte, segnete Klage das Tier, und da sie verstand, dass die Meere ihren Retter sicherlich bestrafen wollten, machte sie das Wesen größer und dicker, sodass es keine Angst und keine Kälte mehr in den Meeren spüren würde. Sie gab ihm auch die Fähigkeit, Luft zu atmen, sodass sie fortan Leben und Mut in die Kreatur hauchen konnte. So wurde das Walross erschaffen.

AUSSEHEN

Ein natürliches Horn, wahrscheinlich von einem Meeresbewohner, in das Kupferbeschläge und Wirbel und Wolkenformationen eingearbeitet sind.





EFFEKTE

Wird Klages Horn geblasen, erschafft es einen starken Windstoß. Die Böe wird stärker, je länger der Ton gehalten wird, sodass ein erfahrener Träger Türen aufblasen, Schiffe antreiben, Feinde niederwerfen oder sogar Mauern einreißen kann. Der Legende nach blies der Zwergenbarde Brüllruf eine ganze Armee der Erlenländer während des Zweiten Erlenkrieges von einer Klippe. In der Anstrengung verschloss sich jedoch seine Kehle und er wurde überrannt und getötet, woraufhin das Horn im darauffolgenden Chaos verschwand.

Die Verwendung des Horns gilt als Fernkampfangriff mit NAHER Reichweite und der Angreifer würfelt mit DARBIETEN. Ein Treffer verursacht keinen Schaden, wirft den menschlichen Gegner allerdings zu Boden. Das Horn hat einen W10 Artefaktwürfel und einen +1 Waffenbonus in der ersten Runde. Jede weitere Runde, die der Träger in das Horn bläst, erhöht sich der Waffenbonus um eins und die Reichweite um eine Kategorie pro Runde, bis maximal WEITE Reichweite. Sobald der Nutzer einen Wurf verpatzt oder aufhört, in das Horn zu blasen, werden die Bonuseffekte wieder zurückgesetzt. Klages Horn ist ein LEICHTER Gegenstand.



KÖNIGIN AGATHAS ZWILLINGSTAFELN

Königin Agatha von Drachenzahn war einst eine beliebte Königin des Zwergenclans Crombe. Sie wollte die Steinsänger des Clans unterstützen, damit ihre Fähigkeiten es mit denen von Clan Belderan aufnehmen könnten. Als der begabte Lehrling Torwyld Kiesel es zufällig schaffte, eine Steinplatte aus Achat in seine ursprüngliche lebende Form zurück zu verwandeln – eine

Meisterleistung, die nie wieder gelang –, und die Meister sahen, wie die Adern des Achat pulsieren, so schön wie die Nordlichter in den Bergen, beschlossen sie, aus diesem lebenden Gestein eine Tafel für die Königin herzustellen, um ihr für ihren Glauben an sie zu danken.

Die Arbeit wurde mit einiger Pein vollbracht, da der lebende Stein beim Schneiden aufschrie und kreischte, aber nach einiger Zeit konnte die wunderschöne Tafel der Herrscherin präsentiert werden. Sehr zur Beschämung der Steinsänger pulsieren jedoch die Achatadern nicht mehr, sie fanden jedoch heraus, dass, wenn man eine Ader auf der Steintafel bewegte, sich der gleiche Wandel auf der Platte vollzog, aus der die Tafel herausgeschlagen worden war. Meister Homb wurde klar, dass der Steintafel ihr Gegenstück fehlte, und so begann er, aus den Resten der Steinplatte eine zweite Tafel zu formen. Sobald diese fertiggestellt und die Tafeln zusammengeführt worden waren, schienen sie sich zu beruhigen und die Achatadern wurden wieder fließfähig. Sie nahmen das gleiche Muster an, und die Zwerge begriffen schnell, dass, wenn man das Muster von Hand auf der einen Steintafel änderte, die gleiche Veränderung sofort auf der anderen Tafel eintrat. Meister Homb stellte fest, dass diese Veränderung auch dann eintrat, wenn die Tafeln getrennt wurden, und ihm wurde klar, dass sie zur Übermittlung von Nachrichten über weite Strecken verwendet werden konnten. Nach einigen





Fabren ging allerdings eine der Steintafeln verloren, und somit geriet auch die andere in Vergessenheit, da sie nun nicht mehr von Nutzen war. Die zweite Steintafel verschwand dann auch irgendwann, wohin weiß niemand.

Die Legende ist wahr.

AUSSEHEN

Zwei identische Steintafeln aus Achat, mit dichten, wellenförmigen Linien in gelb, braun, weiß und grau. Auf der Kopfseite befindet sich ein geschnitztes Zwergengclan-Zeichen – das des Crombe-Clans. Der aufmerksame Beobachter wird feststellen, dass das Muster im Stein nicht fest ist, sondern sich langsam, wie die wogende See, verändert. Zeichnet man mit einem Finger Zeichen auf der Oberfläche der einen Tafel, erscheinen diese gleichzeitig auf der anderen Achat-Tafel.

EFFEKTE

Königin Agathas Zwillingstafeln sind identisch. Sie sind aus Achat gefertigt, wobei das fließende Muster des Minerals auf der Oberfläche der beiden Tafeln deutlich zu sehen ist. Dieses Muster kann verändert werden, indem man mit einem Finger Zeichen auf der Oberfläche der einen Tafel zeichnet, die dann in gleicher Weise im Achat-Muster der anderen Tafel auftauchen. Dieser Effekt tritt auf, egal wie weit die beiden Tafeln voneinander entfernt sind. Es ist nicht möglich, auf die Tafeln zu schreiben, man kann nur das Muster verändern. Um die Tafeln als Mittel der Kommunikation zu verwenden, muss die Gruppe vorher miteinander besprechen, was die verschiedenen Veränderungen im Muster bedeuten sollen.



LEHMS ROSARIUM

Es heißt, dass Lehm sehr erschöpft war, nachdem er in längst vergangenen Zeiten die Winde über Rabenland zügelte. Er musste sich ausruhen, konnte aber die frisch gezähmten Winde nicht unbeaufsichtigt lassen. Deswegen erschuf er einen Rosenkranz aus Mahazeichen, der das Wetter kontrollieren konnte, und übergab diesen der Maid Tausendberz, während er schlief. Gargal, der Koloss der Meere, war es gewohnt, auf dem Meer mit den Stürmen zu spielen, und reagierte somit beleidigt, als ihm seine Spielfreunde genommen worden waren, und er wollte sie befreien. Während Lehm schlief, stieg Gargal in Form des wunderschönen Adligen Adembre aus dem Meeresschaum und ging nach Maidenholm. Tausendberz war so eingenommen von ihm, dass sie ihre Pflichten vergaß und mit dem Gast ausgelassen herumtobte. Doch als sie abgelenkt war, ließ Gargal Krabben an Land krabbeln, um Lehms Rosarium zu stehlen.

Bei Tagesanbruch kehrte Adembre an den Strand zurück, wo die Krabben den Rosenkranz unter einem Stein versteckt hatten. Er wollte gerade mit seiner Beute im Meer verschwinden, als Lehm erwachte. Der Gott bemerkte den Diebstahl und verwandelte den Strand in einen Sumpf, um den Dieb zu fangen. Als Adembre bemerkte, dass er gefangen war, warf er den Rosenkranz in den Ozean. Doch bevor ihn Gargals riesige Gestalt auffangen konnte, wurde er vom schelmischen Delfin Puld aufgeschnappt und davongetragen. Lehm zerfetzte Adembre voller Wut, was man noch heute an den roten Algen sehen kann, die an den Strand gespült werden. Der Gott hinterließ die Strände der Meere, Flüsse und Seen teilweise als Sümpfe, um sie vor Dieben zu schützen. Man sagt, dass Tausendberz am Strand so heftig um ihren Liebhaber weinte, dass das Meer seitdem salzig ist, aber da Lehm nun wieder wach war, benötigte er den Rosenkranz nicht länger. Nachdem er die Winde bezwang,



übergab er diese an die Göttin Klage, um sie nach eigenem Gutdünken zu verwenden.

Der wahre Ursprung des Rosenkranzes ist unklar, aber er könnte göttlich sein.

AUSSEHEN

Der Rosenkranz sieht einer Ranke ähnlich, auf der zehn goldene Mahazeichen aus Tigeraugen zusammen mit einem größeren Stein, der das Zeichen des Gottes Lehm trägt, angebracht sind. An der Ranke befindet sich auch eine größere Tafel aus blauem Stein, in die Fassungen eingelassen sind.



EFFEKTE

Lehms Rosarium enthält zehn Mahazeichen, die in Tigerauge-Stücke eingeschnitzt sind. Diese sind auf einem rankenähnlichen Faden aufgefädelt. An der Ranke ist auch eine große Tafel mit fünf Fassungen angebracht, in welche die Mahazeichen eingefügt werden können, um eine Aussage zu formulieren, die das Wetter – genauso wie mit dem Zauber HERR DES WETTERS (siehe Seite 127 im *Spieler-Handbuch*) – kontrollieren kann.

Der Rosenkranz verleiht einen W12 Artefaktwürfel und kann einmal am Tag verwen-

det werden. Bei Verwendung würfle den Artefaktwürfel – die Anzahl \times entspricht der Machtstufe des Zaubers. Es werden keine WP benötigt und es wird kein Fehlschlag-Wurf gemacht. Die Zeichen am Rosenkranz bedeuten Nord, Ost, Süd, West, Stark, Schwach, Wasser, Trockenheit, Warm und Kalt. Die Kombination aus Kalt und Wasser ergibt Nebel, Kalt und Warm erschafft einen Gewittersturm und so weiter.

Lehms Rosarium ist für die Landwirtschaft einer Festung sehr vorteilhaft – andauernde Verwendung erlaubt es, GÄRTEN und FELDER das ganze Jahr über zu bestellen (siehe das Kapitel zu Festungen im *Spieler-Handbuch*).

NACHTEILE

Lehms Rosarium ist ein Relikt, das von den Druiden des Goldenen Zweigs (siehe Seite 55) sehr begehrt wird. Sollten sie herausfinden, wo es sich befindet – ungewöhnliche Wettergeschehen können sie auf die Spur bringen –, so werden sie verlangen, dass er in den Stillnebel, nach Pelagia oder einen anderen Tempel gebracht wird. Wird das Relikt nicht freiwillig ausgehändigt, werden die Druiden sich an die Rotläufer wenden, um es mit Gewalt in ihre Macht zu bringen.



MENKAURAS ZAHN

Es heißt, dass die Spinnenkönigin Menkaura mit ihrer tausendfachen Brut hunderte von Jahren über den Fennwald zwischen dem Baumwasser und dem Crombfluss herrschte. Die Elfen wurden ihrer überdrüssig, nachdem eine Gruppe von Verwobenen beim Pflanzensammeln von den Monstern abgeschlachtet wurden und schickten 20 Krieger-Baumbirten in das Reich der Königin der Spinnen. Die Baumbirten wa-



lem Holz geschnitzt und in Kupfer in Form einer sich windenden Schlange gehüllt. Die Befiederung ist klein und rot. Der Pfeil scheint eher zeremonieller Art als für den Kampf gemacht.

MÖGLICHER FUNDORT

Merigalls Lager auf Berg Ora (siehe *Der Zorn des Raben*). Ein weiterer Pfeil des Feuerwyrms war im Besitz des Crombezwergs Peyraman, der jetzt in Vond in Gefangenschaft sitzt. Der dritte Pfeil ist verlorengegangen.



DER ZORN DES RABEN

Mehrere der Artefakte aus diesem Kapitel sind auf irgendeine Weise mit den Ereignissen und Charakteren aus dem Kampagnenbuch *Der Zorn des Raben* verknüpft. Solltet ihr vorhaben, diese Kampagne zu spielen, solltest du diese zuerst lesen, bevor du die Artefakte in eurem Spiel auftauchen lässt. Allerdings ist dies auch nicht zwingend notwendig.

SPIELKARTEN

Alle Artefakte aus diesem Kapitel, ebenso wie die vier Artefakte aus dem Kampagnenbuch *Der Zorn des Raben*, sind als Karte im Kartendeck für *Die Verbotenen Lande* enthalten, das als Zusatzprodukt erhältlich ist. Die farbig illustrierten Karten fassen die Geschichte und Effekte dieser Artefakte zusammen.

EFFEKTE

Ein Pfeil des Feuerwyrms hat keine guten Flugeigenschaften und kann nur bis auf **KURZE** Reichweite abgefeuert werden, egal mit welcher Waffe. Gegen die meisten Ziele fungiert er wie ein normaler Pfeil, stellt dem Schützen aber **W8** Artefaktwürfel zur Verfügung. Trifft der Pfeil jedoch Krasylla oder Zytera (siehe *Der Zorn des Raben*), bohrt er sich tief in den Körper, löst sich auf und kennzeichnet das Opfer als Ziel für die Feuerwyrmin Erinya. Erinya erfährt so den Aufenthaltsort des Ziels, begibt sich dorthin, schmilzt den Boden zu Lava, wenn sie eintrifft, und verschlingt dann ihr Opfer mit Haut und Haaren.



DIE QUELLE DER TRÄNEN

Die Rostbrüder sagen, dass der Gott Rost vor der Erschaffung der Menschheit eine Rasse aus mächtigen Kriegern erschaffen wollte, um das



Land von der Plage der Elfen, Orks und Zwerge zu befreien, die es verschmutzten, um somit Platz für seine wahren Diener zu schaffen. Aus diesem Grund erschuf er Mann und Frau aus reinem Diamant und rubte sich dann aus, um sie am nächsten Tag für diese Aufgabe auszurüsten. Aber die heuchlerischen Zwerge erkannten seine Pläne und erschlugen den Mann noch in derselben Nacht, bevor er einen Namen erhalten hatte und sich somit nicht selbst verteidigen konnte. Die Frau, die später den Namen Hemla erhielt, war voller Trauer, floh und wurde niemals wiedergesehen. Die Kristallrasse wurde somit nie geboren, da sie nun die letzte ihrer Art war.

Als Rost erwachte, war er erzürnt und erschlug 50.000 Zwerge. Der Rest versteckte sich feige unter der Erde, wo die Zwerge bis heute hausen. In seiner Trauer formte Rost aus dem Schädel des toten Kriegers den Kelch der Quelle der Tränen. Jeden Tag füllt er sich mit den Tränen des Gottes auf, die von Blut getränkt sind. Rost hatte keine weiteren Diamanten und erkannte, dass die Menschheit nun ihre Probleme selbst lösen und ihre eigenen Erfahrungen mit der Welt machen musste. Er erschuf die Menschen und schenkte ihnen die Quelle der Tränen, aus der zu trinken sie eingeladen waren, um sie für die Ehre des Kampfes zu erwecken.

Die gesamte Legende ist erfunden. Die Quelle der Tränen besteht aus den Überresten des bösen Auges des Riesen Scrome (siehe Seite 242).

SCROMES BÖSES AUGE

Das Auge existiert erst, wenn es aus der Quelle der Tränen und dem smaragdgrünen Gallenaug ererschaffen wird. Wird das Auge erschaffen, wird es versuchen, zu entkommen und den Weg zurück zum Riesen Scrome zu rollen, um in die leere Augenhöhle zu kriechen, aus der es ursprünglich herkam. Gelingt dem Auge dies, wird Scrome zu einem Monster, das sein gutartiges gelbes Auge ausreißt, da es den Elfen half, das grüne Auge zu entfernen. Scrome macht sich dann auf den Weg in die Verbotenen Lande, um diese zu verwüsten, und ist besonders den Elfen gegenüber voller Wut. Der Riese wird allerdings begreifen, wer ihm half, sein Auge zurückzuerhalten, und wird diesen gegenüber widerwillig freundlich sein, sonst aber niemandem.

AUSSEHEN: Ähnlich wie die Quelle der Tränen, ähnelt nun allerdings einem riesigem Auge mit einer Iris aus Stein, die von Gelb und Grün durchzogen ist, und dem smaragdgrünen Gallenaug als Pupille.

EFFEKTE: Alles, auf das der Blick des Auges fällt, verwelkt, altert oder verrottet, je nachdem, was es ist – Gebäude, Essen und Lebewesen sind alle davon betroffen. Jede Runde im direkten Blick des Auges in NAHER Reichweite lässt das Objekt um ein Jahr altern. Das böse Auge kann nur auf ein Ziel gleichzeitig gerichtet sein. Wird das Auge in einen Sack oder eine Kiste gelegt, wird sich das Behältnis in wenigen Minuten oder maximal Stunden in Nichts auflösen.



AUSSEHEN

Die Quelle der Tränen ist eine ausgehöhlte Kugel aus widerstandsfähigem, knochenähnlichem Material und so groß wie der Kopf eines Menschen. Sie hat eine leicht hellbraune Färbung und ist mit etwas durchzogen, das wie lebendige Adern aussieht. Die Kugel selbst hat eine runde Öffnung und füllt sich immer wieder mit Salzwasser, welches mit Blut vermischt ist. Sie wird oft aufrecht hingestellt und ruht auf einem dicken Eisenring.



MÖGLICHER FUNDORT

Ritueller Kelch der Eisengarde im Haus des Feilschers (siehe *Der Zorn des Raben*).

EFFEKTE

Wer aus dem Kelch trinkt, erhält sofort sämtliche verlorene Stärke und Geschicklichkeit zurück sowie einen Punkt Willenskraft. Zur gleichen Zeit verliert man einen Punkt Verstand und Empathie. Diese können ganz normal regeneriert werden. Nur eine Person kann pro Tag aus dem Kelch trinken. Jeden Morgen ist er auf magische Art und Weise wieder randvoll.

NACHTEIL

Wird das smaragdgrüne Gallenauge in die Quelle der Tränen gegeben, verfestigt sich der Edelstein im Inneren des Kelchs und macht diesen zu einer festen Kugel: Scromes böses Auge (siehe Beschreibung im Kasten).



RINDENHAUT

Man sagt, dass Rindenbaut eine alte Opfermaske zu Ehren der Göttin Häma sei und auch als Hämas Verschlingende Maske bekannt ist. Wird

sie über das Gesicht gezogen, schlängeln widerstandsfähige Baumwurzeln aus ihr hervor, die die Trägerin in nur wenigen Minuten umgeben und sie mit einer Vielzahl harmloser, aber dennoch unangenehmer Nadelstiche versehen. Es ist Brauch in den Tempeln von Häma, die Maske dann zu entfernen und die Trägerin zu opfern.

AUSSEHEN

Die Maske entspricht dem hölzernen Gesicht von Häma, zerschlüpfert und von mehreren knorrigen Auswucherungen überwachsen; sie ist die ursprüngliche Inspiration für die heutigen Abbilder der Göttin.

MÖGLICHER FUNDORT

In einem der älteren Tempel der Schwestern von Häma, wo die Maske als heiliges Relikt verehrt und angebetet wird. Sie kann für besondere Anlässe und Feiern zum Haus des Feilschers oder nach Vond gebracht werden.

EFFEKTE

Tatsächlich hat die Maske in Wirklichkeit nichts mit der Göttin Häma zu tun, sondern ist deutlich älter als viele glauben. Sie ist eine uralte Elfenrüstung, die von selbst wächst,



wenn die Maske vor das Gesicht gehalten wird. Die Rüstung ist ein LEICHTER Gegenstand mit Rüstungsschutz 3 und einem W10 Artefaktwürfel (dieser wird zusammen mit dem Rüstungswurf gewürfelt). Die vielen Nadelstiche, die die Trägerin fühlt, stammen von kleinen Wurzeln, welche die Haut durchdringen. Sie versorgen die Trägerin mit WASSER und NAHRUNG, solange sie nachts im Stehen schläft, sodass die Rüstung ihre Wurzeln in den Boden schlagen und von dort die Nähstoffe beziehen kann. Einige der ältesten Elfen sind sich des Missverständnisses bewusst und finden es unglaublich amüsant.



SKARNS FLUCH

Die Legenden berichten davon, wie Skarn, die uralte Mutter aller Drachen, in Rabenland herrschte, als die Zwerge in einem lang vergessenen Zeitalter in dieses Land kamen, und dass ihre Panzerung aus undurchdringlichem Obsidian bestand, welches sie selbst geschmolzen und um ihren Körper herumgelegt hatte. Aber Oramund, der Kommandant der Zwerge, betete zum Gott Hüne, der ihm einen Hammer sandte, dessen Hiebe alles zerschmettern konnten. Mit diesem erschlug Oramund die Drachenmutter. Die Zwerge vertrieben die Brut von Skarn in die Berge, wo sie noch immer die Lande unsicher machen. Ormanund nannte den Hammer Skarns Fluch.

In Wirklichkeit wurde der Hammer niemals gegen Skarn eingesetzt. Und die Drachin ist auch nicht tot, sondern liegt tief unter der Zwergenfestung von Steingarten in Gefangenschaft. Du kannst mehr darüber im Kampagnenbuch *Der Zorn des Raben* erfahren.

AUSSEHEN

Skarns Fluch ist ein schwerer Kriegshammer, in den das Zeichen des Gottes Hüne sechsfach in den Hammerkopf eingeprägt ist. Der Schaft hat die Farbe von Knochen und es heißt, dass er aus einem Zahn der uralten Drachenmutter Skarn gefertigt ist. Er ist mit der gleichen Äderung versehen, die auf Urtima – dem ersten Stein, den die Zwerge ihn ihrer Erschaffung der Welt geformt haben – zu finden ist, und mit Bändern umwickelt, die angeblich aus Skarns Haut gefertigt wurden.

MÖGLICHER FUNDORT

Pelagia (siehe *Der Zorn des Raben*).

EFFEKTE

Skarns Fluch ist ein schwerer Kriegshammer mit Waffenbonus +2, Waffenschaden 3 und einem W10 (W12 gegen Drachen) Artefaktwürfel. Die Waffe ignoriert jegliche Rüstung, auch natürliche Rüstung. Getragene Rüstung wird zerstört, falls ein Angriff mit Skarns Fluch drei oder mehr Punkte Schaden verursacht. Skarns Fluch kann sogar massiven Stein zerschlagen.





NACHTEIL

Der Hammer ist unhandlich und es ist eine Stärke von mindestens 6 nötig, um ihn ohne Malus zu führen. Eine Kämpferin mit Stärke 5 kann Skarns Fluch zwar führen, erleidet allerdings einen Malus von -2 auf alle Angriffe. Schwächlinge mit Stärke 4 oder weniger können die Waffe nicht benutzen.



DAS STUNDENGLAS DES NACHTLÄUFERS

Man erzählt sich, dass die Steinsängerin Dordela eines Nachts über einen Fehler, den sie an einer Jubiläumsstatue gemacht hatte, so verärgert war, dass sie den Nachtläufer bat, den Stein in seine ursprüngliche Form zurück zu verwandeln, so wie er war, bevor sie ihn verunstaltete. Zur gleichen Zeit war ein Klopfen an der Tür ihrer Werkstatt zu hören, was sie sehr erschreckte. Vor der Tür stand eine mysteriöse Gestalt, die wie eine Fledermaus aussah. In ihren Armen hielt die Gestalt eine Kiste, die sie wortlos überreichte, bevor sie sich umdrehte und von dannen ging. Die einzige Antwort auf Dordelas Fragen war ein Zischen: „Zeit zersplittern, Fehler vergessen, Knochen brechen“ Und dann verschwand der mysteriöse Bote.

In der Kiste fand Dordela drei Stundengläser auf violettem Samt gebettet und auf der Innenseite des Deckels der Kiste standen die gleichen Worte in schwarzer Tinte. Sie nahm eines der Stundengläser und beobachtete, wie der Sand aus der oberen in die untere Hälfte rann, und brach, aus einer Lauge heraus, den Gegenstand entzwei. Sie wurde sofort ohnmächtig und als sie wieder zu sich kam, stand der Stein unversehrt vor ihr, genauso wie sie es sich gewünscht hatte. Erfreut langte

sie nach ihrem Steinzauberstab, konnte ihn aber nicht greifen: Ihre Hand war verschwunden.

Das zweite Stundenglas soll zerbrochen worden sein, als König Ardeburd den Kampf gegen die Caniden unter dem Eisabngebirge verloren hatte. Man sagt, dass er den ganzen Sand aus dem Stundenglas fließen ließ, und er ward nie wieder gesehen. Ohne ihren Anführer verloren die Zwerge den Kampf ein zweites Mal.

Nur noch ein Stundenglas verbleibt in der Kiste.

AUSSEHEN

Eine tiefschwarze, ungeschmückte, lackierte Kiste, deren Innenseite mit purpurfarbenem Samt ausgekleidet ist. In dem Samtbett ist Platz für drei Stundengläser, aber nur eines liegt darin. Das Stundenglas ist kantig, mit dem Zeichen des Nachtläufers geprägt und mit schwarzem Sand gefüllt. Auf der Innenseite des Deckels der Kiste steht die Inschrift: „Zeit zersplittern, Fehler vergessen, Knochen brechen“.

EFFEKTE

Zerbricht eine Person das Stundenglas, reist sie in der Zeit zurück; je mehr Sand durch das Stundenglas geronnen ist, desto weiter geht die Reise zurück, allerdings nicht mehr als drei Tage. Alle lebenden Dinge in NAHER Reichweite werden mit auf diese Zeitreise genommen.

NACHTEILE

Die Zeitreise kostet die Person, die das Stundenglas zerbricht, ein Körperteil: einen Finger für eine Stunde, einen Arm für einen Tag und ihr Leben für drei Tage. Man kann sich auf diese Weise selbst opfern, um etwas ungeschehen zu machen.





DIE TEZAUR

Man erzählt sich, dass Herzog Fargalon von Aslene einen Sohn namens Ungule hatte, benannt nach dem Meisterschmied des Gottes Horn, welcher die Hufe der heiligen Rösser schmiedete. Nachdem die Seberin die Knochen vor dem Neugeborenen geworfen hatte, erklärte sie, dass es das Schicksal des Herzogssohns sei, sich in eine Flötistin der herumziehenden Clans zu verlieben und diese zur Frau zu nehmen. Diese Vorhersage verärgerte Fargalon und er verbot alle Art von Musik in seinem Reich. Es wurden sogar Reiter ausgesandt, um das Schilf an den Flussufern abzuschneiden, da es zu laut raschelte. Ungule wuchs zu einem gutaussehenden jungen Mann heran und eines Tages, als er im Wald auf der Jagd war, erblickte ihn Tezara von den Tarn, die sich Hals über Kopf in ihn verliebte.

Tezara war eine meisterhafte Sängerin, aber sie konnte dem Sohn des Herzogs nicht von ihrer Liebe vorsingen, da er in einer Festung aus Stein lebte und stets einen Helm der Stille trug, wenn er diese verließ. Tezara sang von ihrem Kummer im Wald, wo eine Najade sie hörte. Sie erbarmte sich Tezara und gab der verliebten Frau eine silberne Flöte, die aus dem Wasser eines plätschenden Baches geformt war. Jeder, der auf der Flöte spielt, kann durch Stein und Eisen und Wachen gehen, wie das Licht durch das Wasser. Mit der Hilfe der Flöte fand Tezara einen Weg zu Ungule und gewann sein Herz mit ihren Liedern.

Am Morgen entdeckte Herzog Fargalon die jungen Liebenden und war außer sich vor Wut. Er drohte, Tezara ins Verlies zu werfen, aber als sie ihm ihre Flöte zeigte, dachte er nur noch an all die Möglichkeiten, die sich ihm damit boten. Der Herzog hatte seine wertvollsten Erbstücke in der Hauptstadt verkauft, um seine Feldzüge zu finanzieren. Als die Nacht kam, ging er zum Haus des reichen Pfandleibers, spielte sich in dessen Schatzkammer und watete alsbald voller Freude durch Silber und Gold. Die Wachen des



Pfandleibers hörten ihn jedoch und öffneten die Türen zum Tresorraum. Der Herzog hatte bereits seine Erbstücke eingesammelt und wollte sich seinen Weg hinauspielen, hatte aber in seinem Eifer und seiner Habgier die Flöte fallengelassen und konnte sie in dem ganzen Silber um ihn herum nicht finden. Die Wachen sahen in ihm nichts weiter als einen gemeinen Dieb und töteten ihn. Ungule wurde zum Herzog ernannt und heiratete Tezara, die Flöte jedoch war verloren.

Die Legende der Flöte ist mit großer Wahrscheinlichkeit wahr. Die Flöte stammt aus Aslene.

AUSSEHEN

Eine einfache, silberblaue Flöte mit einem klaren Ton. Bei näherer Betrachtung sieht man, dass sich die Muster auf der Flöte wie Wasser bewegen und das Silber funkelt, als ob sich die Sonne darin spiegelt.

EFFEKTE

Um auf der Tezaur zu spielen, ist jede Runde eine erfolgreiche DARBIETEN-Probe erforderlich. Der Wurf ist eine langsame Aktion und die Flöte verleiht einen W8 Artefaktwürfel. Ist die Probe erfolgreich, erhält der Flötenspieler die Fähigkeit, sich durch feste Materie zu bewegen – er wird von einer Kugel umgeben, die ihm erlaubt, sich horizontal in jede Richtung zu bewegen, sogar durch Stein oder Lebewesen hindurch. Man kann die Außenwelt aus dem Inneren der Kugel schemenhaft wahrnehmen, von außen jedoch erscheint die Kugel wie wei-



ßer Nebel, der durch alles hindurchzieht. Hört die Musik auf, oder misslingt der Flötenspielerin eine DARBIETEN-Probe, verschwindet die Kugel. Befindet sich die Flötenspielerin zu diesem Zeitpunkt in fester Materie, stirbt sie auf der Stelle.

NACHTEILE

Die Musik der Tezaur macht süchtig. Um sich von der Flöte zu trennen, muss dem Besitzer eine Probe auf Empathie misslingen (es wird nur auf das Attribut gewürfelt). Dies kann einmal am Tag versucht werden. Aber auch, wenn der Wurf misslingt, kostet die Trennung von der Tezaur einen Punkt Willenskraft und einen Punkt Empathie.

Jeder, der die Tezaur in NAHER Reichweite spielen hört, spürt das starke Verlangen, das Instrument für sich zu besitzen. Sie müssen eine Empathie-Probe ablegen. Ist der Wurf erfolgreich, müssen sie versuchen, die Tezaur zu stehlen, falls nötig mit Gewalt. Weiß eine Person von diesem Effekt, kann sie sich die Ohren zuhalten, um den Auswirkungen zu entinnen.



TVEDRAS ZWILLINGSRINGE

Der Legende nach war die Hexe Tvedra so von Hinrek von Falender bezaubert, dass sie ihm einen Ring schenkte, der ihn im Krieg gegen die Erlenländer beschützen sollte. Sie trug einen identischen Ring und sagte, dass ihre Liebe ihn beschützen würde, auch wenn sie nicht zusammen waren. Hauptmann Hinrek merkte, dass er mehr Schläge und Stiche in der Schlacht einstecken konnte, genauso wie sie es gesagt hatte. Als er trotz des Rings dennoch einmal schwer verwundet wurde, reiste er nach Hause, um sich

auszuruben und zu heilen. Zu seinem schmerzhaften Bedauern musste er erfahren, dass Tvedra verstorben war. Man erzählte ihm, dass sie unerklärlich schreckliche Wunden erlitten hatte, und Hinrek verstand, dass er die Wunden, die er im Kampf erlitten hatte, über die Entfernung hinweg mit ihr geteilt hatte. Doch war sie nicht so widerstandsfähig wie er und die Verletzungen hatten sie getötet. Hinrek warf die Ringe von sich und zog sich voller Trauer als Einsiedler zurück.

AUSSEHEN

Die Zwillingssringe sehen identisch aus und sind aus rotem Kupfer gemacht. Sie sind von einfacher Form und jeder ist mit einem Herz und von einer sich windenden Äderung durchzogen.



EFFEKTE

Die Ringe funktionieren genauso wie die Legende berichtet: Jeglicher Schaden auf Stärke wird zwischen den Trägern geteilt. Erleidet ein Träger eine kritische Wunde, erleidet die andere Trägerin genau die gleiche kritische Wunde, auch wenn sie nicht Gebrochen ist. Sämtliche Heilung geschieht jedoch getrennt voneinander.





VOLLERS HELM

Der Elfenabkömmling Völler war angeblich einer der ersten Lehrmeister im 'Druidenzirkel des Goldenen Zweigs. Er besaß geistige Fähigkeiten, mit denen sich niemand sonst messen konnte, und es heißt, dass man mit seinem Helm auf dem Kopf fliegen kann, wenn man seine Konzentration in die richtigen Kanäle leitet. Andere wiederum behaupten, dass neben der Konzentration auch Vertrauen entscheidend sei und dass die Trägerin mutig genug sein muss, sich mit dem Helm auf dem Haupt in die Tiefe zu stürzen, mit dem festen Glauben, dass sie fliegen könne, damit sich die Fähigkeit manifestiert.

AUSSEHEN

Ein leicht spitzer Helm mit Nasenschutz, der aus einem unbekanntem Metall, das leicht und stark zugleich ist, wie ein Netz über ein rotes Leder geschmiedet wurde. Die Schläfen sind mit Vogelschwingen aus dem gleichen Metall verziert.

EFFEKTE

Der Helm hat nichts mit Fliegen zu tun – Vollers beabsichtigte Symbolik der Flügel bezieht sich auf den Flug des Geistes. Jeder, der den



Helm trägt, kann pro Tag drei oberflächliche Gedanken in NAHER Reichweite lesen – allerdings ist einer dieser Gedanken nicht wahr. Vollers Helm wurde als Erziehungsmittel geschaffen, um den Schülern beizubringen, mit Hilfe von logischen Schlussfolgerungen zwischen Wahrheit und Unwahrheit zu unterscheiden. Der Helm ist ein LEICHTER Gegenstand, verleiht einen W8 Artefaktwürfel auf MENSCHENKENNTNIS-Proben und hat einen Rüstungsschutz von 2.



WYRMS SCHLÜSSEL

Es gibt keine Legenden über den Schlüssel, der ursprünglich für den Psychopomp Natrix erschaffen wurde. Man sagt jedoch, dass sich kein Geheimnis vor dem Blick des Gottes Wyrms verbergen und keine Tür gegen sein Eintreten verschlossen werden kann.

AUSSEHEN

Der Schlüssel hat eine sonderbare Form, erscheint allerdings eher bedeutungslos. Es ist ein alter Eisenschlüssel, der wie eine sich windende und sich selbst verschlingende Schlange geschmiedet ist. Es ist möglich, dass das Aussehen des Schlüssels zu dem Glauben führte, dass die Schlange aus Eisen gemacht ist, was später zur Vorstellung der Vatergottheit Rost führte.

EFFEKTE

Wyrms Schlüssel verleiht einen W12 Artefaktwürfel auf alle Proben zum Schließen Öffnen mit der Fertigkeit FINGER-FERTIGKEIT. Er ist ein WIN-ZIGER Gegenstand.





BEGEGNUNGEN

Himeon lehnte sich nach vorne, um das Feuer anzufachen, und griff dabei beiläufig nach seinem Bogen.

„Etwas beobachtet uns und es ist hungrig“, sagte er.

Sanarda blickte sich unauffällig um, während sie einen Schluck aus ihrem Wasserschlauch nahm. Haarige Spinnenbeine kletterten durch das dunkler werdende Blattwerk über ihnen.

„Ich war sowieso nicht müde.“



In diesem Kapitel werden einige zufällige Begegnungen beschrieben, die du für die Reisen deiner Abenteurergruppe in den Verbotenen Landen verwenden kannst.

Verwende die Tabelle auf der nächsten Seite, indem du einen W66 wirfst und das Ergebnis in der Spalte nachschlägst, das dem Geländetyp entspricht, auf dem sich die Abenteurergruppe gerade befindet. Jeder Begegnung ist eine Zahl zugeordnet. Finde den Eintrag mit der entsprechenden Zahl und handle die Begegnung ab.

Du kannst diese Begegnungstabellen natürlich auch ignorieren und deine eigenen Begegnungen entwerfen.

AUSKUNDSCHAFTEN

Die Abenteurer haben grundsätzlich die Möglichkeit, eine Gefahr durch eine Begegnung zu bemerken, bevor sie dieser gegenüberstehen. Während einer Reise darf die Abenteurerin, die AUSSCHAU HÄLT, eine AUSKUNDSCHAFTEN-Probe

ablegen. Für gewöhnlich ist dies eine normale Probe, nur bei einem aktiven Überfall eine vergleichende Probe. Erfolg bedeutet grundsätzlich, dass die Wache die Bedrohung bemerkt, während sie noch auf sicherer Distanz ist. Die Gruppe kann dann entscheiden, ob sie sich zeigen will, selbst einen Hinterhalt legen oder von dannen SCHLEICHEN möchte.



KEINE BEGEGNUNG

Die Zeit verstreicht ohne eine wichtige Begegnung. Beschreibe die umgebende Natur, das Rascheln der Blätter im Wald, den heulenden Wind in den Ebenen, den Nebel in den Bergtälern oder den Nieselregen auf dem Gesicht der Abenteurergruppe. Für den Moment sind sie auf ihren Reisen durch die Verbotenen Lande alleine.

GELÄNDETYPEN: Alle



ZUFÄLLIGE BEGEGNUNGEN

W66	EBE- NEN	WALD	TIEFER WALD	HÜGEL	GE- BIRGE	SEE	MARSCH- LAND	SUMPF	RUI- NEN
11-36	0	0	0	0	0	0	0	0	0
41	1	1	1	1	1	0	1	1	1
42	16	16	1	2	35	0	5	4	4
43	2	17	18	31	31	1	9	5	5
44	3	18	19	21	21	1	9	7	6
45	4	2	20	22	22	38	11	8	8
46	5	28	21	3	4	38	12	9	9
51	6	3	3	4	5	4	12	10	9
52	7	6	25	5	23	4	13	11	9
53	34	7	24	7	7	39	16	12	11
54	8	34	9	33	33	39	18	13	12
55	9	8	9	34	36	39	21	14	13
56	10	24	10	24	24	39	29	16	21
61	11	9	11	9	9	5	30	21	21
62	12	10	12	32	32	5	38	23	24
63	13	11	13	11	11	40	40	29	29
64	14	12	29	12	12	40	41	30	30
65	15	13	27	13	13	41	42	34	34
66	30	26	30	14	37	41	42	42	43



1 DER BLUTNEBEL

Es geschieht beinahe unbemerkt. Zuerst vergehen alle Geräusche und das Einzige, was ihr noch hören könnt, sind eure Gespräche. Dann habt ihr das Gefühl, dass sich eure Nackenbaare aufstellen, so als ob die Luft mit seltsamer Energie geladen ist. Schließlich seht ihr, wie blutroter Nebel sich lang-

sam über den Boden fließend in eure Richtung ausbreitet. Der Blutnebel.

Die Abenteuerinnengruppe ist in eine Lache aus Blutnebel gestolpert. Er kommt von überall her und formt einen Kreis um die Gruppe. Falls die Späherin ihn rechtzeitig bemerkt, können die Abenteurer eine BEWEGEN-Probe ablegen, um auf einen Baum oder ähnliches zu klettern. Misslingt einer Abenteurerin die Probe, so ist



WIEDERKEHRENDE BEGEGNUNGEN

Früher oder später wirst du dasselbe Ereignis noch einmal würfeln. Wenn das passiert, wähle eine der folgenden Optionen:

- ❖ Führe die Begegnung trotzdem durch. Die Abenteuerer begegnen dann denselben Leuten oder Kreaturen noch einmal.
- ❖ Ändere die Begegnung. Die Abenteuerer treffen eine ähnliche Kreatur oder Person, die sich aber in irgendeiner Weise unterscheidet.
- ❖ Wiederhole den Wurf.

2 DUELL IN DEN WÄLDERN

Ihr hört Kampflärm und wildes Gebrüll, dazwischen ertönen Kriegslieder und Schreie. Etwas weiter den Weg entlang duelliert sich ein Ork mit einer tätowierten Elfe. Sie stechen und schlagen aufeinander ein und parieren, ohne den anderen zu treffen. Gelegentlich halten sie inne, um sich gegenseitig Beleidigungen an den Kopf zu werfen.

Die Elfe Heldemin, eine wandernde Harzschnitzerin, sucht schon seit langem die Nähe des Orkclans der Roka, um ihre Sitten zu studieren und sie besser zu verstehen. Sie lernte den Orkschmied Alachran kennen. Als sie seine großartige Singstimme hörte, hatte sie die Idee, ein dramatisches Theaterstück mit ihm aufzuführen, welches sie sowohl vor Orks als auch Elfen spielen wollen. Da ihre Freundschaft sehr kontrovers ist, üben sie fern von allen in den Wäldern.

GELÄNDETYPEN: Ebenen, Wald, Hügel

sie im Blutnebel gefangen. Sie kann aber jede Runde eine weitere BEWEGEN-Probe ablegen, um aus dem Blutnebel zu entkommen.

Eine Abenteuerin, die im Blutnebel gefangen ist, muss jede Runde eine MENSCHENKENNTNIS-Probe ablegen. Bei einem Fehlschlag erleidet die Abenteuerin 1 Punkt Schaden an Empathie und extremes Heimweh. Wird das Opfer Gebrochen, verliert es den Lebenswillen und setzt sich einfach hin, um zu sterben. Die anderen Abenteuerer müssen das Opfer in Sicherheit tragen.

Nach einiger Zeit im Blutnebel werden die Abenteuerer von einem Blutling (siehe Seite 78) angegriffen.

GELÄNDETYPEN: Alle

3 DER ORKISCHE FLÜCHTLING

Zuerst sind nur ein kehliges Lied, „Mssbamasbh, gukkull, gukkull“, und rhythmische Trommelschläge zu hören. Wenig später seht ihr eine Gruppe von Orks, die sich in einer chaotischen Prozession fortbewegen und diese Hymne singen. In der Mitte der Gruppe tragen zwei Orks einen riesigen Holzast, an dem ein gefesselter Ork hilflos baumelt.

Eine Gruppe Orks, doppelt so viele wie Abenteuerer, sind auf dem Heimweg zu ihrem Clan, wobei sie Sargah den Flüchtling mit sich tra-



7

DIE MASSAKER- FALLE

Eine schreckliche Szene breitet sich vor euren Augen aus. Ein Dutzend Menschen kriechen auf dem Boden herum, ihre Gedärme hängen heraus. Einige leben noch, sind allerdings blutüberströmt. Ein Wagen mit Handelswaren liegt umgeworfen auf der Seite. Ein paar Leute stöhnen, andere schreien laut. Eine Frau in Kettenbemd versucht verzweifelt, ein Schwert zu heben. Als ein vergleichsweise unversehrter junger Mann euch sieht, schreit er hysterisch auf. „Räuber! Sie haben unsere Pferde gestohlen. Habt ihr Wasser? Ist ein Heiler unter euch? Nein, Bruder, nicht einschlafen!“

Die ganze Szene ist komplett gestellt und niemand ist verletzt. Eine Gruppe Sklavenhändler hat Blut und Gedärme von Tieren auf und um sich herum verteilt, in der Hoffnung, dass sich die Abenteuerinnengruppe ihnen nähert, ohne die Waffen zu ziehen. Der Anführer Harwa hat ein Bronzehorn und wenn er es bläst, springt die ganze Gruppe auf, um die „Retter“ anzugreifen. Sie wollen die Abenteuerer nicht töten, sondern mit Knüppeln außer Gefecht setzen und sie dann als Sklaven in einer Siedlung – möglicherweise in Knochenmühle (siehe Kampagnenbuch *Der Zorn des Raben*) – verkaufen. Sollte jemand entkommen, werden die Sklavenhändler die Person nicht verfolgen, sondern stattdessen diejenigen fesseln und ruhigstellen, die sie bereits gefangen haben.

SKLAVENHÄNDLER

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

FERTIGKEITEN: Nahkampf 2

AUSRÜSTUNG: Holzknüppel oder Streitkolben, Lederrüstung, W6 Kupfer

GELÄNDETYPEN: Ebenen, Wald, Hügel, Gebirge, Sumpf

8

DER GROSSE BELEIDIGER

Eine laute und durchdringende Stimme hallt durch die Landschaft. Jemand ruft Beleidigungen und Spott. Als ihr näher kommt, seht ihr ein wackeliges hölzernes Bauwerk mehrere Meter über den Boden aufragen. Ganz oben steht ein kleiner Ork mit hochnäsigem Blick. Als er euch sieht, knöpft er seine Hose auf und urinert in eure Richtung, während er weiterhin Beleidigungen ausspuckt.

Der Ork Khardnal nennt sich selbst „der Große Provokateur“ und will die Leute aus ihrem Schlaf aufwecken. Khardnal sieht es als seine persönliche Mission an, seine Botschaft zu verbreiten, und verspottet Vorbeikommende, um ihren inneren Zorn zu wecken. Er glaubt, dass er es war, der dem Blutnebel Angst gemacht hat, sodass sich dieser verzog. Greifen die Abenteuerer Khardnal an, verteidigt er sich mit Bogen oder Axt und Schild. Er liebt es, in Berserkerwut zu verfallen. Er kämpft bis zu Tod, während er seine Gegner verspottet und gleichzeitig lobt, dass sie ihre innere Wut gefunden haben.

Khardnal gehört zum Clan Urhur und hat die Werte eines typischen Urhur-Orks (siehe Seite 64) mit dem zusätzlichen Talent BERSERKER.

GELÄNDETYPEN: Ebenen, Wald, Sumpf, Ruinen



9 RUINEN VON EINST

Ihr seht vor euch die Überreste von dem, was einst ein Gebäude war, ein zivilisierter Außenposten in der Wildnis. Nun hat die Natur den Ort zurückerobert und alles, was geblieben ist, sind nur zerfallene Ruinen und Erinnerungen, die schon lange in den Nebeln der Geschichte verlorengegangen sind.

Die Abenteurer haben eine Ruine gefunden, die einen guten Lagerort bietet. Um zu entscheiden, um was für eine Art von Ruine es sich handelt und wer hier einst gelebt hat, kannst du mit einem W66 würfeln und die nachfolgende Tabelle konsultieren.

W66	RUINE	WER LEBTE HIER
11–16	Hütte	Ein altes Paar
21–24	Mühle	Ein Müller, hinter der Mühle begraben
25–32	Wachposten	Kundschafter, im Dienst gefallen
33–35	Tempel	Ermordete Rabenschwestern
36–46	Bauernhof	Ein reicher Händler, schon lange tot
51–54	Turm	Ein verschwundener Zauberer
55–62	Stützpunkt	Einst von erländischen Soldaten bemannt
63–66	Taverne	Reisende vor der Zeit des Blutnebels

GELÄNDETYPEN: Ebenen, Wald, Tiefer Wald, Hügel, Gebirge, Marschland, Sumpf, Ruinen

10 DER FUCHS

Ein fremdartiges Lied erklingt durch das Land. Eine raue Männerstimme singt von purpurroten Blumen und tiefen Gräbern, in denen sich Himmel und Erde treffen. Ihr habt noch nie zuvor ein solches Lied gehört. Als ihr um eine Biegung auf dem Weg schreitet, seht ihr euch plötzlich einem kleinen Fuchs gegenüber. Er schaut euch mit großen Augen an. Das Lied ist verklungen.

Der Fuchs ist eigentlich ein Dämon namens Grelf und es ist die Kreatur, die das Lied gesungen hat. Allerdings nimmt Grelf seine Rolle als Fuchs sehr ernst und zieht es vor, in Gegenwart der Abenteurer weder zu singen noch zu sprechen. Falls er sich doch zu sprechen entschließt, klingt er wie ein müder und alter Krieger. Da er an sich sehr neugierig ist, wird Grelf sich bei der Abenteurerinnengruppe aufhalten und in ihrer Nähe schlafen, falls sie ein Lager aufschlagen. Er redet manchmal im Schlaf über andere Welten oder schnarcht manchmal auch sehr laut. Grelf kann sich jederzeit in seine Dämonenform verwandeln – um einen Dämon zu erschaffen, kannst du die Tabelle auf Seite 81 verwenden.

GELÄNDETYPEN: Ebenen, Wald, Tiefer Wald, Sumpf

11 DER VERGESSENE PRINZ

Ein großer Haufen Steine, die zu einem Monument aufgestapelt sind, das ihr wiedererkennt.



Jemand hat anscheinend eine Menge Zeit damit verbracht, diesen Steinbauern aufzuschichten, und jemand oder etwas ist darunter begraben.

Ein Prinz aus dem Erlenland fiel vor hundert Jahren im Kampf. Der Prinz, dessen Name lange vergessen ist, wurde mit seinem Pferd und zweier seiner loyalen Ritter, die mit ihm gefallen waren, begraben. Das Grab enthält eine silberne Halskette (2W6 Silbermünzen wert), ein altes Breitschwert und ein Stück eines rostigen Kettenhemds. Entscheiden sich die Abenteurer, nach weiteren Schätzen zu suchen, erwacht der Prinz aus seinem Schlaf und greift sie als Todesritter an.

Mehr über Todesritter erfährst du auf Seite 116.

GELÄNDETYPEN: Ebenen, Wald, Tiefer Wald, Hügel, Gebirge, Marschland, Sumpf, Ruinen

12 DIE HUNGRIGEN RÄUBER

Eine Gruppe von ungewaschenen Menschen, alle in heruntergekommene Kleidung gehüllt und mit einfachen Waffen gerüstet, treten auf die Straße. Sie sind schmutzig und sehen aus, als hätten sie seit Tagen nichts Richtiges gegessen. Ein großer Mann mit schwarzem Bart tritt nach vorne, spuckt auf den Boden und legt seine Hand an sein Schwert. „Was seid'n ihr für'n Gesindel? Was habt'n ihr hier zu such'n? Wisst ihr nicht, wer ich bin?“

Eine Gruppe von Räubern, in selber Anzahl wie die Abenteurer, die von Argam Zweibart angeführt wird, hat schwere Zeiten hinter sich und ist auf der Suche nach Beute, die sie wieder glücklich macht. Die Räuber sind müde und

lassen sich davon überzeugen, ihr Lager mit der Abenteurerinnengruppe zu teilen, sollten diese ihnen Nahrung und Geschichten im Austausch dafür anbieten.

RÄUBER

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

FERTIGKEITEN: Nahkampf 3, Heimlichkeit 2, Überleben 2, Auskundschaften 1

AUSRÜSTUNG: Breitschwert, Handaxt oder Holzknüppel, W6 Kupfer

GELÄNDETYPEN: Ebenen, Wald, Tiefer Wald, Hügel, Gebirge, Marschland, Sumpf, Ruinen

13 DER SEUCHENBRUDER

Ihr findet die vermoderten Überreste eines unglücklichen Wanderers vor euch. Die Raben und wilden Tiere haben sich bereits an ihm gütlich getan und der Körper ist in Einzelteile zerstückelt.

Der tote Mann war ein Rostbruder, der in Ungnade fiel und von seinem Herrn zu einem grausamen Experiment missbraucht wurde. Sein Name war Largas und er wurde absichtlich mit einer dämonischen Seuche angesteckt. Largas konnte seinen Verfolgern entkommen, nicht jedoch der Infektion. Die Seuche nahm ihren unaufhaltsamen Lauf und er starb unter schrecklichen Qualen an dieser Stelle.

Jede Abenteurerin, die den Leichnam berührt, steckt sich an, allerdings ist die Krankheit mit einer Ansteckungsgefahr von 3 jetzt deutlich schwächer. Während der Infektion leidet das Opfer unter starken Halluzinationen



und sieht verdorbene Dämonen anstelle von Leuten. Bei der Leiche liegt noch ein einfaches Medaillon aus Bronze, welches das Zeichen der Rostbrüder trägt.

GELÄNDETYPEN: Ebenen, Wald, Tiefer Wald, Hügel, Gebirge, Marschland, Sumpf, Ruinen

14 FLAGELLANTEN

Es ist schwer zu sagen, ob es das Knallen der Peitschen und die Schreie oder das Schlagen der Trommeln und das Singen heiliger Hymnen ist, das ihr zuerst hört. Eine lange Prozession nähert sich. In Schwarz gekleidet und mit Brombeerdornenästen umschlungen, peitschen und schlagen sie sich selbst. Einige von ihnen haben sich die Zungen oder Ohren abgeschnitten, andere haben sich selbst die Augen ausgestochen. Am Anfang der Reihe geht eine Gruppe Frauen, ganz in Rot gekleidet, die eine große Schale mit brennendem Räucherwerk tragen. Eine von ihnen hält eine Stange mit einem fremdartigen eisernen Symbol in den Händen. In der Mitte der Prozession befindet sich eine hölzerne Konstruktion auf Rädern. Daran hängen nackte Menschen, denen Haken durch die Haut geschlagen wurden, an Seilen herab. Angekettete Sklaven schieben das grausame Konstrukt durch den Schlamm.

Die Anführerin der Kultisten ist Mutter Catyala, das Oberhaupt einer Splitterfraktion der Kirche des Rost. Sie predigt, dass der Blutnebel sich über die Verbotenen Lande ausgebreitet hat, um ihren Niedergang zu kennzeichnen. Als der Nebel sich auflöste, war das das Zeichen für das nahende Ende. Portale in die Dämonendimensionen stehen offen. Räuber und Gesetzlose plündern und vergewaltigen. Das

Land reißt sich selbst auseinander. Es gibt nur einen Weg, um die Verbotenen Lande zu retten: Indem sich seine Bewohner selbst genug bestrafen, damit die Götter ihnen vergeben.

Mutter Catyala wird versuchen, die Abenteurer davon zu überzeugen, ihre Kleidung und Ausrüstung abzulegen und sich der Gruppe anzuschließen. Dabei hilft ihr das Symbol, welches den Zauber ILLUSION in sich trägt. Schaut eine Abenteurerin das Symbol an, muss sie eine MENSCHENKENNTNIS-Probe ablegen. Bei einem Fehlschlag sieht die Abenteurerin die Welt durch die Augen von Mutter Catyala. Der Effekt hält an, bis das Symbol entweder zerstört oder außer Sichtweite ist.

GELÄNDETYPEN: Ebenen, Hügel, Sumpf

15 BETTLER

Ihr seht sie schon von Weitem, eine Gruppe hungriger und müder Wanderer, die in Lumpen gekleidet sind. Die Bettler umschwärmen euch mit bit tenden Händen, ohne einen Ton von sich zu geben.

Diese ungefähr 20 Bettler sind die Überbleibsel des Dorfes Freywald, das von räuberischen Abenteurern niedergebrannt wurde.

GELÄNDETYPEN: Ebenen

16 DER ZWERGISCHE BALLONPILOT

In einiger Entfernung seht ihr eine grüne Hülle in einem Baum hängen. Als ihr näher kommt, stellt



ibr fest, dass es ein Ballon ist, der an der Spitze des Baums festhängt.

Der Zwerg Andred sagte sich vom Gott Hünelos, nachdem seine ganze Familie bei einem Tunneleinsturz ums Leben kam. Andred befand sich auf der anderen Seite des Einsturzes. Er hörte ihre Schreie und wie einer nach dem anderen erstickten. Von diesem Zeitpunkt an weigerte er sich, einen Fuß auf den Boden zu setzen, und bereist nun die Verbotenen Lande mit seinem Heißluftballon. Um zu überleben, wirft er des Nachts seinen Anker über Häusern aus und stiehlt Dinge, die er später gegen Nahrung und andere Notwendigkeiten eintauschen kann. Der Ballon ist nun allerdings in einen Baum gestürzt und Andred hat sich das Bein gebrochen. Er braucht Hilfe bei der Reparatur des Ballons, befürchtet aber, dass die Abenteuergruppe ihn ausrauben will. Andred hat drei geladene Armbrüste und seine Streitaxt bei sich. Im Ballon befindet sich Diebesgut: ein EINFACHER und ein WERTVOLLER Fund (würfle auf die Tabelle „Einfache Funde in einem Versteck“ auf Seite 188).

ANDRED

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 2,

VERSTAND 4, EMPATHIE 4

FERTIGKEITEN: Fingerfertigkeit 5, Fernkampf 4, Menschenkenntnis 4, Heimlichkeit 4, Manipulation 3, Nahkampf 2, Bewegen 2

GELÄNDETYPEN: Ebenen, Wald, Marschland, Sumpf

17 HOCHZEIT

In einiger Entfernung hört ihr Gesang und Musik; menschliche Stimmen und die tiefen Stim-

men von Orks. Sie singen Lieder der Freude. Als ihr näher kommt, seht ihr eine hölzerne Bühne, die mit Blumen geschmückt in der Mitte einer Lichtung steht. Tische voller Essen und Getränke stehen herum. Musikanten spielen Violinen und Akkordeons. Und am Rand der Lichtung stehen eine Orkfrau und ein Menschenmann ganz in Weiß gekleidet.

Die Orkfrau Tregga und ihr zukünftiger Gemahl Robert haben sich entschieden, ihr Leben als Krieger hinter sich zu lassen und zu heiraten. Sie haben ihre engsten Freunde und Verwandten eingeladen. Als sich die Abenteuergruppe der Hochzeitsgesellschaft nähert und mit jemandem spricht, werden sie der Braut und dem Bräutigam vorgestellt, die sie einladen, mitzufeiern.

Einige der Hochzeitsgäste – sowohl Orks als auch Menschen – haben beschlossen, die Hochzeit zu sabotieren, da sie es abstoßend finden, die beiden Völker zu vermischen. Sie haben ausgemacht, während der Zeremonie einen Streit vom Zaun zu brechen, in der Hoffnung, dass andere Gäste mitmischen werden. Die Abenteuerinnengruppe kann entweder mit in den Kampf einsteigen oder versuchen, die Auseinandersetzung zu beenden.

GELÄNDETYPEN: Wald

18 DER DÄMONEN-BÄCKER

Als der Wind in eure Richtung weht, streicht euch der Geruch von frischem Brot um die Nasen. Als ihr euch nähert, seht ihr ein kleines Steinhaus, das von dichter Vegetation umwuchert ist. Es gibt keine Wege, Weiden oder Felder. Dichter Rauch steigt aus dem Schornstein auf und ein freundliches Licht schimmert in den kleinen eckigen Fenstern.



Das Haus ist das Heim von Melkar, einem stämmigen Halbling mit einem dünnen roten Bart. Nachdem er aus seinem Heimatdorf Pernten vertrieben wurde, fand er einige dämonische Steine, aus denen er sich einen Ofen baute. Melkar ist in weiße Kleidung gekleidet und trägt einen Bäckerhut. Um ihn herum stapeln sich Teller und Schüsseln voller Teig. Auf zwei Tellern liegen Kreaturen aus Teig mit Armen, Beinen und Rosinenaugen. Wer sich die beiden Teigklumpen näher betrachtet, stellt fest, dass sie lebendig sind.

Melkar verwendet den Ofen, um Gebäckkreaturen aus Teig zu backen. Er plant, diese als Diener und Krieger einzusetzen. Eine Ladung ist bereits fertig. In Kisten, Töpfen und Schränken verbergen sich zwanzig Gebäckkreaturen, mit kleinen Speeren und Messern bewaffnet.

Melkar lädt die Abenteurer zu Tee und (nicht lebendigem) Gebäck ein. Sollten die Abenteurer die Gebäckkreaturen entdecken, erzählt Melkar ihnen von seiner Fähigkeit, Leben zu erschaffen, und dass er in Frieden mit seinen Kreationen leben will. Sollten die Abenteurer angreifen, ruft Melkar die Gebäckkreaturen zu Hilfe. In einer Holzkiste befindet sich ein Diamant (1 Gold wert), den Melkar dem Dorfoberhaupt in Pernten gestohlen hat. Sollten die Abenteurer versuchen, ihre eigenen Gebäckkreaturen herzustellen, versucht der Dämon, der in den Steinen lebt, diese zu korrumpieren.

- ❖ **DÄMONISCHES GEBÄCK:** Melkars dämonisches Gebäck wird wie eine einzelne Kreatur behandelt. Es besitzt nur das Attribut Stärke, dessen Wert der Anzahl der Gebäckkreaturen geteilt durch fünf (aufgerundet) entspricht. Das Gebäck hat keine Fertigkeiten. Ihre Angriffe haben Waffenschaden 1 (Stichwunde).
- ❖ **ZWEITE BEGEGNUNG:** Falls die Abenteurergruppe Melkar erneut besucht, ist er von 70 dämonischen Gebäckkreaturen

umgeben, die gerade Waffen herstellen und neue Gebäckkreaturen erschaffen. Sie dienen Melkar, der entspannt in seinem Sessel sitzt und sich an den ungezogenen Broten und Brötchen gütlich tut, welche voller Schmerzen aufschreien, wenn der Dämonenbäcker sie verspeist. Der Halbling zeigt nun seine wahre Natur, er gibt sich arrogant und sogar bedrohlich.

- ❖ **DRITTE BEGEGNUNG:** Besuchen die Abenteurer den Ort ein drittes Mal, ist das Haus leer. Melkar ist mit dreihundert dämonischen Gebäckkreaturen zum Dorf Pernten marschiert. Die Bewohner von Pernten haben Melkar verbannt, da er ein wertvolles Schmuckstück gestohlen hat. Melkar nimmt Rache, indem er seine Truppen das Dorf niederbrennen lässt und seine Bewohner versklavt. Sollten die Abenteurer im Haus verweilen, kehrt er innerhalb weniger Stunden mit vielen Halblingen in Ketten zurück.

GELÄNDETYPEN: Wald, Tiefer Wald, Marschland, Sumpf

19 DAS HEILIGTUM DER TIERE

Als sich die Nacht über das Land legt und euer Feuer hell aufleuchtet, seht ihr das erste Paar Augen zwischen den Bäumen. Anfangs sind es nur wenige, aber es erscheinen immer mehr Augen, bis ihr sie nicht mehr zählen könnt. Ihr seid umzingelt. Eulen und andere Waldbewohner huschen in den Bäumen umber, Mäuse rennen über eure Rucksäcke. Würmer kriechen zwischen euren Füßen herum und Vögel sitzen auf euren Ästen und Schwerktern. Ein Reb steht einige Meter entfernt, neben ihm ein Fuchs. Die Tiere kommen langsam auf euch zu.



Die Abenteurer haben aus Versehen ihr Lager in einem Heiligtum der Tiere aufgeschlagen. Die Tiere sind erschienen, um sie friedlich zu vertreiben. Mehr und mehr Tiere erscheinen beim Lager, große Wildschweine, Wölfe und Elche. Sie verwenden ihre Schnauzen und Hörner, um die Abenteurer und ihre Ausrüstung von diesem Ort wegzuschieben. Sollten die Abenteurer angreifen, ziehen sich die Tiere etwas zurück, fliehen allerdings nicht. Schließlich erscheint eine schwarze Elchkuh, die heilige Anführerin der Waldtiere. Sie verteilt das Lagerfeuer mit ihren Hörnern und lässt ein lautes Schnauben ertönen. Wird sie angegriffen, eilen ihre alle Tiere des Waldes zu Hilfe und werden die Abenteurerinnengruppe unaufhörlich angreifen, bis sie den Wald verlassen haben.

Die Spielwerte der Tiere findest du auf Seite 127.

GELÄNDETYPEN: Tiefer Wald

20 DER TRAUERZUG

Etwas sehr Großes nähert sich mit Geräuschen, die ihr noch nie zuvor gehört habt. Dumpfe, langgezogene Hornklänge lassen die Luft vibrieren. Knackende und schnappende Geräusche bringen einen Rhythmus in das Heulen, welches die Luft in klagendem Auf und Ab schwellend durchschneidet. Nach einiger Zeit erscheinen fünf sich bewegende Bäume, die einen sechsten zwischen sich tragen. Sie machen einen Schritt, geben Laute von sich, machen einen weiteren Schritt, balten an, geben dann wieder die Töne von sich und bewegen sich so in einer langsamen Prozession voran.

Die Baumhirten tragen einen toten Verwandten in einem Trauerzug zum Stillnebel. Das

elfische Rubinherz des toten Baumhirten ist noch eingebettet, aber die Kreatur hat gebeten, von seinem Baumkörper befreit zu werden und sein Rubin an der Gedenkmauer in Rosenstaad anbringen zu lassen. Falls die Baumhirten an einem unpassenden Ort oder in einer seltsamen Gegend angetroffen werden, tragen sie den toten Baumhirten vielleicht an einen Ort, den er schon immer einmal sehen wollte. Einige Elfen begleiten den Zug, bleiben aber im Verborgenen, solange die Abenteurergruppe die Baumhirten nicht stört. Sollte dies der Fall sein, drohen die Elfen mit den Worten: „Verschwindet, verfluchte Fleischsäcke!“ Es sind nicht viele Elfen, aber falls es zum Kampf kommt, legen die Baumhirten ihre Last auf den Boden und greifen in die Auseinandersetzung ein. Sie werden niemanden töten, wenn es sich vermeiden lässt, zerschlagen aber Ausrüstung und werden einige Knochen brechen, um der Aussage Nachdruck zu verleihen. Sollten die Abenteurer den Trauerzug nicht stören, werden sie ebenfalls in Ruhe gelassen. Ein Baumhirte könnte die Prozession auch verlassen, sich vor den Abenteurer verbeugen und ihnen ein Geschenk zukommen lassen: eine Frucht oder eine Nuss des verstorbenen Baumhirten oder auch etwas Nützlicheres.

GELÄNDETYPEN: Tiefer Wald

21 DER RACHSÜCHTIGE GEIST

Still! Könnt ihr es hören? Ein Schrei? Eine Stimme? Ihr seht einander an, aber die Gegend scheint verlassen zu sein. Dann fühlt ihr plötzlich einen eiskalten Wind durch eure Seelen fahren. Eine graue, schimmernde Gestalt formt sich inmitten eurer Gruppe, und ihr einst menschliches Gesicht



einem toten Hundewelpen in jeder Hand und blutüberströmtem Gesicht. Sie verlangt von den Abenteurer, dass sie ihr die Beute überlassen. Sie ist bereit, darum zu kämpfen, und hat einen großen Knüttel am Gürtel hängen.

Ghormald ist eine typische Trollin (siehe Seite 118).

GELÄNDETYPEN: Gebirge, Sumpf

24 DER VERFLUCHTE OGER

„Schweiß und Ärger, Ärger und Schweiß.“ Eine tiefe, kehlige Stimme erklingt durch das Land. Im nächsten Moment seht ihr einen großen und muskulösen Oger einen Sack hinter sich her schleifen. Etwas darin bewegt sich, was den Oger dazu veranlasst, immer wieder auf den Sack einzuschlagen. Die Bewegungen hören sofort auf. „Sei still, du, hab ich gesagt!“

Der Oger Kurge ist auf dem Weg zu seiner Höhle, mit seinem neuesten Fang im Schlepptau. In dem Sack befindet sich der unglückliche Rostbruder Oker, der den Fluch des Gottes Rost auf Kurge gewirkt hat. Der Oger hat sich noch nicht entschieden, was er mit Oker anstellt, aber denkt über etwas Lustiges nach, wie Steinwurf üben oder seine Gliedmaßen ausreißen. Es kommt auf Kurges Laune an.

Kurge hat die Spielwerte eines typischen Ogers, die du auf Seite 61 findest.

GELÄNDETYPEN: Ebenen, Wald, Tiefer Wald, Hügel, Gebirge, Ruinen

25 KERZEN-ZIEHER

Vor einer Hütte stehen zwei Frauen, eine alt und eine jung, neben einem Kessel mit brennenden Scheiten darunter. Daneben hängen blaue Kerzen auf einem Gestell. Die Frauen blicken voller Sorge in den Wald.

Die Abenteurergruppe trifft auf Engle und ihre Tochter. Sie stellen eine besondere Art Kerzen her, welche in religiösen Zeremonien verwendet werden. Der Sohn der Familie ist vor einer Stunde in den Wald gegangen, um Blauschein, eine Blume, die zur Herstellung der Kerze verwendet wird, zu pflücken, und ist noch nicht zurückgekehrt. Die Mutter bietet den Abenteurern zehn Kerzen an, wenn sie ihren Sohn suchen und zu ihr zurückbringen. Die Kerzen, die sie herstellen, funktionieren erst, nachdem sie in einen Bottich gemahlene Blauscheins getaucht wurden. Dann können sie angezündet werden und haben den gleichen Effekt wie der Zauber SEELENHEILUNG mit Machtstufe 1 (siehe Seite 125 im *Spieler-Handbuch*). Der Sohn von Engle wurde vom Oger Gonlab gefangen, welcher ihn zum Sklaven gemacht hat. Gonlab ist ein typischer Oger (siehe Seite 61).

GELÄNDETYPEN: Tiefer Wald

26 WALDBRAND

Der Geruch von Rauch steigt euch in die Nasen, als ein Hirsch vorbeirauscht. Über den Bäumen sieht man schwarzen Rauch. Der Wind dreht sich, und das Feuer kommt auf euch zu.

Ein Waldbrand tobt. Tiere versuchen zu entkommen, Baumkronen fangen Feuer und erstickender Rauch breitet sich im Wald aus.



Das Feuer bewegt sich schnell. Die Abenteurer müssen eine erfolgreiche ÜBERLEBEN-Probe ablegen, um zu entkommen. Misslingt diese, werden sie vom Feuer angegriffen. Würfle mit sechs Basiswürfeln (Waffenschaden 1) gegen jede Abenteurerin. Die Abenteurer können dann erneut eine ÜBERLEBEN-Probe ablegen, um zu entkommen. Misslingt diese erneut, greift das Feuer sie mit sieben Basiswürfeln an. Dies geht immer so weiter, mit immer einem weiteren zusätzlichen Basiswürfel, bis die Abenteurer entkommen können oder Gebrochen sind.

Denk dran, die Spieler zu bitten, ihre Handlungen zu beschreiben, und erzähl ihnen deinerseits, wie die Flammen sie umgeben, wie sich ihre Lungen mit Rauch füllen und brennende Bäume vor ihnen auf den Boden fallen.

GELÄNDETYPEN: Wald

27 SCHWARZER SAND

Der Wald wird lichter und ihr blickt auf eine riesige, von Bäumen umgebene Lichtung. Der Boden ist von schwarzem Sand bedeckt. Ihr seht keine Pflanzen. Ihr erblickt einige Felsen, die die Überreste eines Hauses sein könnten. Jemand sitzt in der Mitte der Wiese, ein junges Mädchen, das die Augen auf den Boden gerichtet hat. Es riecht nach Schwefel. Der Sand rauscht, während der Wind durch die Lichtung weht.

Zwei rivalisierende Zauberinnen trafen sich im Dorf Wilderwald. Einer von ihnen missglückte ihr Zauber, das Unglück führte zur Zerstörung sowohl der Zauberinnen als auch des ganzen Dorfes. Die einzige Überlebende ist das Mädchen Linn. Sie ist nicht aufnahme-

fähig und wird auch nicht antworten, falls sie angesprochen wird. Sie bewegt oder widersetzt sich nicht, wenn die Abenteurer sie mitnehmen. Falls sie mit Essen versorgt wird, kann sie nach W6 Tagen den Abenteurer erzählen, was passiert ist. Falls sie weiterhin bei ihnen bleibt, wird sie zeigen, dass der Unfall ihr starke magische Kräfte gegeben hat, die sie nicht kontrollieren kann. Linn will lernen, wie man Zauber spricht. Sie will alle Zauberer in den Verbotenen Landen töten.

GELÄNDETYPEN: Tiefer Wald

28 DAS LEERE HAUS

Aus der Ferne ist der Rauch eines Schornsteins zu sehen. Ein kleines Häuschen, das sich zwischen hohen Bäumen befindet. Auf einem Gestell aus Stöcken hängt Wäsche zum Trocknen. Neben dem Gebäude befindet sich ein kleines eingezäuntes Gelände, aber es sind keine Tiere zu sehen. Ein kleines Feld ist von Felsen umgeben, die vom Boden aufgesammelt wurden. Grüne Stiele stehen in geraden Linien. Ihr hört das Rauschen eines Baches.

Die Abenteurer sind an einer Hütte angelangt, in der die dort lebende Familie kürzlich angegriffen und in die Sklaverei entführt wurde. Das Haus ist leer. Ein Feuer brennt noch immer und auf dem Esstisch stehen Karden für Wolle. In einer Krippe liegt eine Puppe. Ein Stuhl wurde umgekippt und ein Spritzer geronnenes Blut zierte die Wand. Weder die Bewohner noch deren Entführer sind irgendwo zu sehen, aber es finden sich Fußspuren im Schlamm vor dem Haus. Falls die Abenteurer die Entführer aufspüren (Spielwerte eines typische Räubers siehe Seite 183), werden sie herausfinden, dass



der lokale Herrscher neue Sklaven für seine Silbermine braucht.

GELÄNDETYPEN: Wald

29 DAS KLAPPERN VON KNOCHEN

Sie erscheinen ohne Vorwarnung. Eine Gruppe einst stolzer menschlicher Krieger. Jetzt sind sie nichts anderes als zerfallende Skelette, die aus irgendeinem Grund ein unbeiliges Leben erhalten haben. Sie sind völlig still, aber wenn sie sich zu bewegen beginnen, hört man das trockene Geräusch von jahrhundertealten Knochen, die aneinander reiben. Die grinsenden Schädel der Skelette öffnen ihre Kiefer, wenn sie angreifen, und geben einen tonlosen Schrei von sich.

W6+3 Skelette greifen die Abenteurer ohne Vorwarnung an. Sie kämpfen bis zum letzten Mann, sind allerdings nicht besonders schnell und es ist sehr einfach, vor ihnen davonzulaufen, auch wenn die Skelette die Abenteurer verfolgen werden, solange sie in Sichtweite sind.

Die Angreifer haben die Spielwerte typischer Skelette auf Seite 120.

GELÄNDETYPEN: Tiefer Wald, Marschland, Sumpf, Ruinen

30 TERAMALDA

Der Geruch von brennendem Fleisch zieht in eure Nasen, und gleichzeitig hört ihr schwere Schritte. Etwas bahnt sich seinen Weg durch das Gelände. Die Kreatur macht einen schrecklichen Lärm, quietscht und klappert. Der Boden zittert. Als sie aus den Büschen auftaucht, steht ein

massiver Ritter vor euch, der vollständig von einer alten, rostigen schwarzen Rüstung bedeckt ist. In die Brustplatte ist ein Symbol eingehämmert. Die Kreatur trägt ein Schwert, das mit getrocknetem Blut braun gefärbt ist.

Die wandelnde Rüstung ist die seltsame untote Kreatur Teramalda, die durch die Verbotenen Lande wandert, um Rache zu nehmen, seit die Zwerge sie vor 350 Jahren lebendig in ihrer Rüstung verbrannt haben. Die Rostbrüder betrachten sie als eine große Kriegerin ihres Gottes Rost, da der Brustpanzer das Zeichen ihres Gottes trägt und sie bevorzugt Zwerge tötet. Teramalda wird durch einen magischen Eisenspieß am Leben erhalten, der durch die Brust der Ferale in der Rüstung getrieben wurde. Sie ist praktisch unverwundbar und wird nicht antworten, wenn sie angesprochen wird. Die Begegnung mit Teramalda wird jedes Mal anders verlaufen:

- ❖ ERSTE BEGEGNUNG: Teramalda wird nur eine Weile dastehen und die Abenteurer beobachten, bis sie entscheidet, dass sie nicht interessant genug sind. Falls die Abenteurer sie angreifen, fahre direkt mit dem dritten Treffen fort.
- ❖ ZWEITE BEGEGNUNG: Teramalda wird alle Zwerge in der Gruppe angreifen.
- ❖ DRITTE BEGEGNUNG: Teramalda betrachtet die Abenteurer als Feinde und greift sie an. Sie wird sie nicht verfolgen, wenn sie fliehen.
- ❖ VIERTE BEGEGNUNG: Teramalda betrachtet die Abenteurer als Erzfeinde und verfolgt sie. Sie geht langsam und ist in einiger Entfernung zu hören, wird aber nie aufgeben. Sie wird ihre Feinde finden, solange sie Eisen bei sich tragen.

TERAMALDA

**STÄRKE 12, GESCHICKLICHKEIT 4,
VERSTAND 3, EMPATHIE 2**



FERTIGKEITEN: Auskundschaften 2

AUSRÜSTUNG: Zweihandschwert

LANGSAM: RENNEN ist eine langsame Aktion für Teramalda.

UNVERWUNDBAR: Teramalda ist immun gegen alle Arten von Schaden. Sie kann nur getötet werden, indem man den magischen Eisenspieß entfernt, der durch ihre Brust getrieben wurde. Dafür muss man sie zunächst FESTHALTEN oder sie auf eine andere Art und Weise bewegungsunfähig machen und dann eine Irrsinnige (-3) KRAFT-Probe (langsame Aktion) ablegen.

GELÄNDETYPEN: Ebenen, Tiefer Wald, Marschland, Sumpf, Ruinen

31 DIE STEIN-SINGER

Ein fremdartiges, riesiges und verwittertes Bauwerk erhebt sich aus der Landschaft. Es schimmert leicht, als ob jemand Metall mit Stein vermischt hat. Die Konstruktion ist kein Gebäude und ihr könnt euch keinen Zweck vorstellen, dem sie dienen soll. Daneben bewegt sich eine Gruppe Zwerge, die mit Messwerkzeugen und Karten beschäftigt ist. Ihr werdet von einem gerüsteten, mit einer Axt bewaffneten Wachposten bemerkt, der auf euch zeigt.

Zwerge des Clan Belderan (siehe Seite 58) führen die Arbeit, das Weltenrund zu erweitern, fort – eine Arbeit, die wegen der Kriege und des Blutnebels stilllag. Momentan prüfen sie den Zustand der uralten Bauwerke. Die Gruppe wird von der Steinsingerin Porisia Silberhals angeführt und von einigen Soldaten begleitet, die als Wachen dienen. Porisia ist enthusias-

tisch und redet voller Freude von der Arbeit, die den Zwergengott Hüne zu Ehren verrichtet wird.

GELÄNDETYPEN: Hügel, Gebirge

32 RATTEN

Ein Fiepsen lässt euch den Hügel hinabblicken und ihr seht, wie dreißig Ratten auf einem in weißen Stoff eingebüllten Etwas herumwuseln. Erst, als das kleine Bündel zu schreien beginnt, bemerkt ihr, dass die Ratten ein lebendes Baby gefunden haben.

Das kleine Halbblingskind wurde von seiner Mutter aufgegeben, die es eine Klippe hinuntergeworfen hat. Zum einen, weil der Vater des Babys der Mann ist, der sie versklavt hat, aber auch, da sie weiß, dass sie nicht genug Nahrung aufreiben kann, um das Überleben des Kindes zu sichern. Ein schneller Tod ist besser. Das Kind überlebte auf wundersame Weise den Fall ohne einen Kratzer. Die Ratten haben das Baby gerade erst entdeckt, dessen Schreie immer lauter werden. Sollten die Abenteurer das Kind nicht retten, werden die Schreie innerhalb weniger Minuten verstummen. Die Mutter Belinda lebt in einer heruntergekommenen Hütte in der Nähe. Einmal am Tag besucht der Vater des Kindes sie, er ist ein Tyrann, der mehrere Familien in der Gegend hat, die er mit Hilfe von bewaffneten Schlägern unter Kontrolle hält. Belinda wird vorgeben, dass sie das Baby nicht erkennt, aber falls die Abenteurer darauf beharren, wird sie zusammenbrechen und ihnen alles erzählen.

GELÄNDETYPEN: Hügel, Gebirge



33 DAS KLAGE- LIED DER MINOTAURIN

Ein markerschütternder Schrei hallt durch das Land. Ein Heulen, das voller Wut und unendlicher Trauer ist. Hinter der nächsten Biegung des Weges eröffnet sich euch ein schrecklicher Anblick: Vier Soldaten, die in einem blutigen Kampf erschlagen wurden, liegen am Boden und über den Leichen steht eine blutige und schluchzende Minotaurin. Das Monster ist über einen anderen Minotaurus gebeugt, welcher von einem Dutzend Pfeilen durchbohrt ist. Die Minotaurin brüllt ihre Trauer in den Himmel. Dann dreht sie sich zu euch um.

Kaun, der Lebenspartner der Minotaurin Markut, starb im Kampf gegen eine Gruppe Soldaten aus der naheliegenden Burg, die von dem kampferprobten Soldaten Arren angeführt wurden. Vier Überlebende der Patrouille verstecken sich momentan zwischen den Bäumen in der Nähe. Markut wird nicht ruhen, bis alle Soldaten tot sind. Arrens Soldaten haben Todesangst vor ihr, wollen aber auch ihre gefallenen Kameraden rächen und ihr Banner zurückerobern, das zwischen den Toten am Boden liegt. Die Abenteurergruppe muss eine Entscheidung treffen. Welcher Seite helfen sie?

DIE SOLDATEN

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

FERTIGKEITEN: Nahkampf 2

AUSRÜSTUNG: Breitschwert, Kleiner Schild,
Beschlagene Lederrüstung

MARKUT

Markut hat die Spielwerte eines typischen Minotaurus' (siehe dazu Seite 106). Sie ist mit einer Zweihandaxt bewaffnet.

GELÄNDETYPEN: Hügel, Gebirge

34 DIE RUHE- LOSEN TOTEN

Eine Gruppe Gaukler reist auf der Straße, einige zu Fuß, während andere in Karren sitzen. Viele von ihnen sind mit leuchtenden Farben bemalt und in komische Gewänder gekleidet, obwohl dieser Ort in der Wildnis nicht gerade die perfekte Gegend für eine Aufführung ist. Die Frauen und Männer, die die Gruppe auf Pferden begleiten, grüßen euch angespannt. Keiner von ihnen trägt Schminke oder bunte Kleidung.

Bei näherer Betrachtung fällt auf, dass die Gaukler seltsam apathisch sind, und auch sehr alt aussehen und komisch riechen. Fordert man sie auf, etwas aufzuführen, können sie nicht antworten. Sie können nicht einmal mit einem einzigen Ball jonglieren und bei dem geringsten Versuch, eine akrobatische Einlage zu zeigen, fallen ihnen Körperteile ab. Die Gaukler sind tatsächlich geschminkte ruhelose Tote (siehe Seite 120), die von den Dorfbewohnern zusammengetrieben wurden und nun heimlich an einen sicheren Ort gebracht werden sollen, wo die Rostbrüder sie nicht finden können.

Eine Einheit der Eisgarde (siehe Seite 40) ist ihnen auf der Spur und erreicht die Gauklertruppe, kurz nachdem die Abenteurer sie treffen. Hauptmann Holmar ist guter Laune und spielt die Farce mit, er verlangt eine Aufführung für sich und seine Soldaten. Nach einer Weile lässt Holmar die Fassade fallen. Die Toten sollen zum nahegelegenen Tempel der Rost-



brüder gebracht werden, um dort als Diener und Soldaten umgeschult zu werden, während ihre Eskorte wegen lästerlichen Ungehorsams verhaftet werden soll. Die Abenteurergruppe kann den Dorfbewohnern helfen oder einfach weiterziehen. Sollten die Abenteurer die Gauklertruppe wiedertreffen, so sehen sie, wie die untoten Gaukler wie Vieh getrieben werden.

GELÄNDE Typen: Ebenen, Wald, Hügel, Sumpf, Ruinen

35 DER MÜDE TROLL

Ein schreckliches Brüllen durchbricht die Stille des Landes. Dann bemerkt ihr den Gestank. Die Felsbrocken des Gebirges vor euch scheinen lebendig geworden zu sein. Eine riesige, graue, gefleckte Gestalt tritt aus der Flanke des Berges hervor und starrt euch aus kalten, gelben Augen an. Schwere Steinarme heben sich in die Luft und ihr hört ein weiteres Brüllen. „Weerrrr seid ihr, kleine Krieeecher, die Karrrrrg stören?“

Die Abenteurergruppe ist unwissentlich genau auf das Lager des Bergtrollen Karg gestoßen und hat ihn aus seinem tiefen Schlaf geweckt. Karg hat morgens wirklich schlechte Laune und wird die Abenteurer nicht passieren lassen, wenn sie ihm nicht ein Geschenk machen – er liebt glitzernde Sachen über alles – oder wenn sie ihm zum Essen einladen, bei dem der Hauptgang aus saftigen Goblins besteht, die in der Gegend zu finden sind. Karg lässt sich auch darauf ein, einen der Abenteurer oder eines der Pferde im Austausch für sicheren Durchlass zu verspeisen.

Mehr Informationen über Trolle findest du auf Seite 118.

GELÄNDE Typen: Gebirge

36 DIE FELLOSEN

Eine Gruppe Kreaturen verbirgt sich zwischen den Felsen. Vier Gestalten nähern sich, alle in Stoff gebüllt und bewaffnet. Der Anführer knurrt wie ein Wolfsmensch, aber sein Gesicht weist kein Fell auf.

Der Wolfsmensch Abaken und seine drei Wolfsmenschenfreunde wurden von ihrem Rudel vertrieben, als sie ihr Fell verloren. Sie verstecken sich nun in den Bergen und warten auf jemanden, der sie von dieser Krankheit, welche sie in „Menschen“ verwandelt hat, erlösen kann.

Abaken kann den Abenteurer berichten, dass er und seine Freunde einer Gebirgsziege in einer unterirdischen Höhlen gefolgt sind. Dort unten fanden sie riesige purpurne und grüne Kristalle. In einem von diesen schlummerte, so schien es, eine schwarze Drachenbrut. Die vier beschlossen, zum Rudel zurückzukehren, um sie um Rat zu fragen, aber auf ihrem Weg nach draußen wurden sie krank und schwach und verloren all ihr Fell. Vielleicht kann jemand in die unterirdischen Höhlen gehen und ihnen ihr Fell wieder wachsen lassen.

Die Wolfsmenschen haben die geheime Waffe von Jagsatin der Zauberin gefunden: ein Drache, den sie abrichten wollte, um ihn im Kampf gegen Zygofer einzusetzen. Jagsatin ist allerdings seit Jahrhunderten tot. Die Kristalle in den Höhlen sind verseucht und wurden dort platziert, um Eindringlinge fernzuhalten. Sollten sich die Abenteurer diesen nähern, erleiden sie eine Krankheit mit Ansteckungsgefahr 9. Um den Drachen zu erwecken, müssen sie den Kristall zerstören, in dem er schläft. Dies erfordert einen Angriff, der mindestens vier Punkte Schaden verursacht. Jede Runde, die sie in der Nähe der Kristalle verbringen, müssen die Abenteurer einen Erkrankungswurf durchführen.



Der Drache ist in den ersten paar Tagen nach dem Schlüpfen sehr empfänglich und eine Abenteurerin kann ihn mit einer erfolgreichen Tierkunde-Probe an sich binden. Der Drache wächst schnell. Je älter er wird, desto intelligenter und unabhängiger wird er werden.

DRACHENBRUT: Die Drachenbrut ist ein Drache (siehe Seite 86), nach dem Schlüpfen hat er jedoch nur Stärke 4 und Rüstungsschutz 3. Beide Werte verbessern sich um einen Punkt pro Woche, bis der Drache schließlich ausgewachsen ist. Zu Beginn ist der Drache sehr anhänglich, wird aber mit dem Alter immer unbändiger und schließlich die Abenteurerin, die eine Verbindung zu ihm aufgebaut hat, verlassen.

GELÄNDETYPEN: Gebirge

37 STRASSEN-SPERRE

Der schmale Pfad windet sich an der Flanke eines Berges entlang. Als ihr um eine Biegung kommt, seht ihr einen Pass mit steilen Klippen an beiden Seiten aufragen. Jemand hat einen Wagen umgeworfen, der den Weg vor euch blockiert. Auf dem Karren befinden sich Fässer und Sandsäcke. Ihr seht keine Bewegungen und hört kein Geräusch – und auch keinen Weg um die Straßensperre herum. Der Zwerg Guntermann hat beschlossen, als Ausgleich für seine versiegte Mine Karawanen und Reisende zu „besteuern“. Er hat mehrere Straßensperren in den Bergen errichtet. Diese Straßensperre wird von drei Zwergen bewacht. Werden sie angegriffen, geben sie ein Hornsignal und in W6 Runden erscheinen drei weitere Zwerge. Sollte die Abenteurergruppe die Straßensperre ohne einen Kampf passieren wollen, müssen sie pro Kopf drei Silber zahlen.

ZWERGENKRIEGER

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

FERTIGKEITEN: Menschenkenntnis 4, Nahkampf 3, Fernkampf 3, Bewegen 2

AUSRÜSTUNG: Streitaxt, Beschlagene Lederrüstung, Armbrust

GELÄNDETYPEN: Gebirge

38 DIE INFIZIERTE

Ihr seht ein kleines Boot, das steuer- und ruderlos herumtreibt. In ihm befindet sich ein Haufen Decken. Die Decken bewegen sich, es scheint etwas darunter zu sein.

Die Frau in dem Boot ist Linnaya, eine Menschfrau, die in das Boot verfrachtet wurde, da sie die Blaue Pest hat. Ihr Körper ist von einem Ausschlag bedeckt, der blauen Eiter absondert. Sie ist sehr schwach und hat aufgrund der Krankheit ihre Stimme verloren. Versuchen die Abenteurer Kontakt aufzunehmen, riskieren sie ebenfalls eine Infektion. Die Blaue Pest hat eine Ansteckungsgefahr von 5.

GELÄNDETYPEN: See, Sumpf

39 DER BLINDE PASSAGIER

Ihr seht leuchtend weiße Segel am Horizont. Dann erscheint ein massiges hölzernes Schiff auf dem See. Ihr erkennt ungefähr ein Dutzend Leute, die an Deck emsig ihrer Arbeit nachgeben. Einer von ihnen winkt euch mit seinem Hut zu.



Die Handelskogge Mondapfel segelt, beladen mit Gewürzen, Fleisch und anderen Handelswaren, zu einem Dorf am anderen Ende des Sees. Die Seeleute sind gelangweilt und nur zu glücklich, mit den Abenteurer Geschichten und Waren zu tauschen. Kapitän Sertold könnte sogar gewillt sein, die Gruppe zu einem Abendessen in seiner Kabine einzuladen, sollten die Abenteurer über Nacht bleiben wollen.

Was Sertold nicht weiß, ist, dass die Mondapfel einen blinden Passagier an Bord hat, den Goblin Meroggha. Er ist auf der Flucht vor seinem brutalen Bruder, welcher der Anführer eines örtlichen Clans ist. Wenn die Abenteurergruppe ihre Reise fortsetzt, ist es dem Goblin gelungen, sich auf ihr Boot zu schleichen.

GELÄNDETYPEN: See

40 TOD VON UNTEN

Es scheint, als würde das Wasser um euer Boot herum plötzlich kochen. Etwas bewegt sich unter der Wasseroberfläche, etwas sehr Großes. Im nächsten Moment neigt sich das Schiff stark zur Seite, als es von unten angestoßen wird, und ihr fällt beinahe über Bord. Dann passiert alles sehr schnell. Erst erscheint eines, dann noch eines und dann noch eines – drei riesige Tentakel heben sich aus dem Wasser über euer Boot. Sie umschlingen das Schiff und wollen es unter die Wasseroberfläche ziehen. Das Monster, zu dem die Tentakel gehören, will euch wohl nicht in Ruhe weiterreisen lassen.

Ein Riesenkrake attackiert das Boot. Wenn die Abenteurer die Hälfte seiner Tentakeln abgeschlagen haben, verschwindet das Monster zurück in die Tiefe. Mehr über Riesenkraken erfährst du im Bestiarium auf Seite 112.

GELÄNDETYPEN: See, Sumpf

41 DER SEELENHÄNDLER

Ein kleines Segelboot gleitet über die Wasseroberfläche. Zehn Öllampen erleuchten das Boot, eine Lyra erklingt und auf der Spitze des Masts weht ein farbenfroher Wimpel im Wind. Es sind drei Leute an Bord.

Der Händler Vergevil will den Abenteurer einen Handel anbieten. Die Waren werden von seinen Schwestern Ginda und Aneta (Spielwerte wie typische Soldaten auf Seite 183) bewacht. Unter der Fracht des Bootes befinden sich ein paar seltsame Dinge. Vergevil konnte vor Kurzem eine Sammlung von Seelen in seinen Besitz bringen, die er mit dem Zauber SEELE BINDEN (siehe Seite 140 im *Spieler-Handbuch*) in Glasflaschen transportiert. Falls sich die Abenteurer eine Flasche genauer ansehen, erkennen sie eine gasförmige Gestalt, die sich im Inneren bewegt, und hören das leise Geräusch einer Stimme oder eines schwachen Atmens. Vergevil hat keine Ahnung, was sich wirklich in den Flaschen befindet, aber er weiß, dass sie magisch sind und möchte diese als mächtige Artefakte verkaufen. Er verlangt 10 Silber pro Flasche, aber er lässt sich auch auf einen Tauschhandel mit den Abenteurer ein, falls sie ihm wertvolle Gegenstände anbieten. Wird eine Flasche geöffnet, dann entkommt die Seele. Ein Druide, der den Zauber WIEDERBELEBUNG beherrscht (siehe Seite 126 im *Spieler-Handbuch*), kann die Seele in ein Tier übergehen lassen, oder einem anderem fühlenden Wesen eine zweite Persönlichkeit verleihen. Würfle einen W6: Bei einer 1–3 behält die Seele ihre ursprüngliche Persönlichkeit, bei einer 4–6 ist die Seele verrückt geworden und wird irrational handeln.

GELÄNDETYPEN: See, Sumpf



42 DIE ECHSEN- JÄGER

Ihr hört ein seltsames klickendes Geräusch. Es wird von mehreren Klicklauten aus einer anderen Richtung beantwortet. Und aus einer weiteren Richtung. Im Nebel seht ihr mehrere fremdartige Gestalten auf euch zukommen. Graugrüne Schuppenhaut, scharfe Zähne und gelbe Augen. „Schweiiiiinee?“, zischt eine Stimme. „Groooooßee Schweiiiiiiiiinee“, züngelt eine andere Stimme. „Groooooßee, häääässssssllüüübe Schweiiiiiiiiinee, könnt iiiiiiihr spreeeeecheeen?“

Eine Gruppe von Echsenmenschen (so viele, wie der Anzahl Abenteurer plus W6 entspricht) trifft auf die Abenteurer. Sie sind auf der Jagd und mit Speeren und Keulen bewaffnet. Sheerz, der Anführer, hat seine Eltern durch menschliche Jäger verloren und hasst deswegen alle Menschen, welche von den Echsenmenschen als große Schweine angesehen werden – obwohl es unklar ist, ob Menschen Nahrung oder anderweitig nützlich sind. Die Echsenmenschen sind anderen Völkern gegenüber nicht besonders kriegerisch.

ECHSENMENSCH

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

FERTIGKEITEN: Heimlichkeit 2, Nahkampf 2,
Überleben 2, Auskundschaften 2

RÜSTUNGSSCHUTZ: 4 (Schuppenhaut)

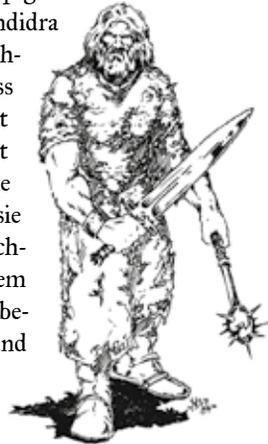
TYPISCHE AUSTRÜSTUNG: Dreizack oder
Langspeer

GELÄNDETYPEN: Marschland, Sumpf

43 LEBENDIG BEGRABEN

Ihr hört Schreie in der Ferne, gequälte und schmerzerfüllte Schreie. Als ihr näher kommt, seht ihr eine offene Stelle zwischen einigen verlassenen Steingebäuden. Sieben Elfen stehen mit Schwertern und Bögen bewaffnet vor einer tiefen Grube. Sie alle tragen blaue Federn in den Haaren. In der Grube befindet sich eine Elfenfamilie, eine Frau, ein Mann und zwei Kinder. Sie rufen nach Hilfe, versuchen allerdings nicht aus der Grube herauszuklettern. Zwei der Elfen, die am Rand der Grube stehen, verwenden Schaufeln, um die Familie bei lebendigem Leib zu begraben.

Die Elfe Blaufeder und ihre Kopfgeldjäger haben die Familie Ylendidra gefunden, die geflohen war, nachdem herausgekommen war, dass sie einen Ork bei sich versteckt hielten, der zum Tode verurteilt worden war. Blaufeder soll die Familie zurückbringen, damit sie gerichtet werden kann, aber nachdem die Mutter sie mit einem Messer angegriffen hat, hat sie beschlossen, die Bestrafung hier und jetzt selbst auszuführen.



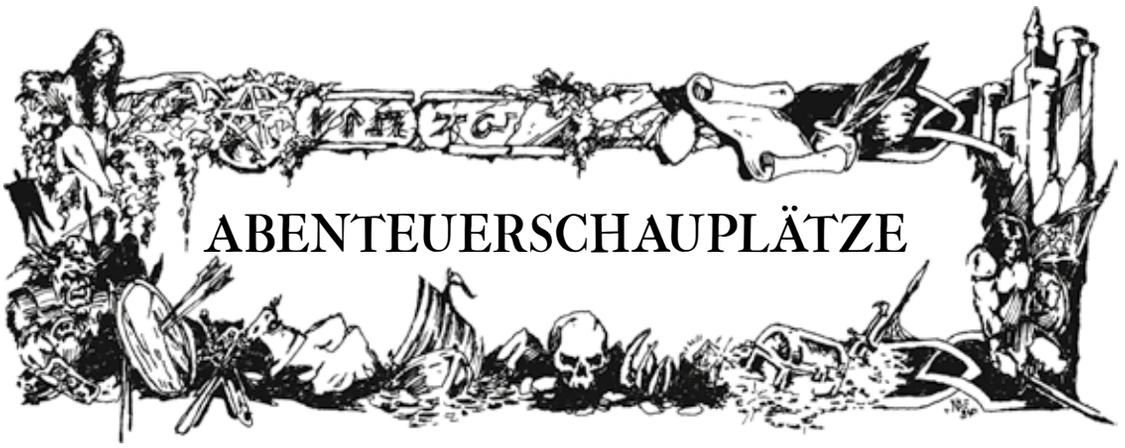
KOPFGELDJÄGER

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

FERTIGKEITEN: Auskundschaften 4, Nah-
kampf 3, Bewegen 3, Fernkampf 3, Überle-
ben 3, Menschenkenntnis 3

AUSRÜSTUNG: Beschlagene Lederrüstung,
Bogen, Schwert

GELÄNDETYPEN: Ruinen



ABENTEUERSCHAUPLÄTZE

Nur die Spitzen der Türme des versunkenen Tempels waren sichtbar. Eine zerborstene Tempelglocke erklang mutlos im Einklang mit den Wogen.

„Wo ist der Eingang?“

„Wer weiß das schon“, sagte der Fischer. „Wir haben keinen Grund, hierher zu kommen. Sogar die Krabben meiden diesen Ort.“

Mit Hilfe der großen Karte aus der Spielbox für *Die Verbotenen Lande* können die Abenteurer die Verbotenen Lande entdecken und ihre Geheimnisse enthüllen. Auf der Karte sind drei verschiedene Arten Abenteuerschauplätze markiert: DÖRFER, BURGEN und VERLIESE.

Du kannst als SL selbst entscheiden, welcher spezifische Abenteuerschauplatz einem bestimmten Symbol auf der Karte entspricht. Du kannst entweder einen ausgearbeiteten Abenteuerschauplatz verwenden – drei davon findest du weiter hinten in diesem Buch, weitere in *Der Zorn des Raben* und anderen Erweiterungen für *Die Verbotenen Lande* – oder du erschaffst deine eigenen Abenteuerschauplätze, die deine Abenteurer erkunden können.

Dieses Kapitel gibt dir alles an die Hand, was du benötigst, deine eigenen einzigartigen Abenteuerschauplätze mithilfe von Tabellen und zufälligen Würfelwürfen zu erschaffen. In der Spielbox findest du Aufkleber für die vorgefertigten Abenteuerschauplätze und generische Aufkleber, die du für deine eigenen Kreationen ver-

wenden kannst. Sobald du festgelegt hast, wo der Abenteuerschauplatz liegt, kannst du den entsprechenden Aufkleber auf der Karte verwenden.

LEGENDEN

Die vorgefertigten Abenteuerschauplätze haben eine *Legende* – ein Gerücht oder eine Geschichte, die man sich über diesen Ort erzählt. Du kannst deine Abenteurergruppe während ihrer Reisen von Legenden erfahren oder WISSEN-Proben ablegen lassen, um sich an solche zu erinnern. Erschaffst du deine eigenen Abenteuerschauplätze, musst du die natürlich auch deine eigenen Legenden ausdenken.



DAS SPIELEN VON ABENTEUERSCHAUPLÄTZEN

Ein Abenteuerschauplatz ist kein Abenteuer im traditionellen Sinn. Er hat Orte, NSC und Ereignisse – gibt aber keine Geschichte vor, welcher die Abenteuerinnengruppe folgen kann. Stattdessen kann die Gruppe mit dem Abenteuerschauplatz auf verschiedene Art und Weisen interagieren – sie kann ihn sogar zu ihrer eigenen Festung machen, falls sie ihn erobern kann.

RUNDEN

Während der Erkundung von Abenteuerschauplätzen ist eine *Runde* – ungefähr 15 Minuten – eine gute Möglichkeit der Zeitmessung. Eine Abenteuerin benötigt ungefähr eine Runde, um einen kleinen Raum zu untersuchen. Größere Hallen nehmen mehrere Runden in Anspruch, um erkundet zu werden.

DAS ERSTELLEN EINES ABENTEUERSCHAUPLATZES

Im weiteren Kapitel findest du Tabellen, mit denen du Abenteuerschauplätze erschaffen kannst, die sich in drei Kategorien untergliedern lassen. Anschließend sind Tabellen zur Erstellung von NSC und Schätzen angeben.

Du kannst vor einer Spielsitzung einen oder mehrere Schauplätze erstellen, zum Beispiel einen aus jeder Kategorie, um vorbereitet zu sein, wohin auch immer deine Gruppe auf der Karte reisen mag. Es ist auch möglich, einen Abenteuerschauplatz spontan zu erstellen. Dies kann sich manchmal etwas schwierig gestalten, wenn man dem Spiel nicht das Tempo nehmen will, aber mit ein wenig Übung ist dies eine hervorragende Methode, die Verbotenen Lande gemeinsam zu erkunden. Grundsätzlich



entscheidest du, welche Art von Abenteuerschauplatz du erschaffen möchtest. Du kannst aber auch das Schicksal entscheiden lassen und auf der nachfolgenden Tabelle würfeln.

ART DES ABENTEUERSCHAUPLATZES	
W6	ABENTEUERSCHAUPLATZ
1-2	Dorf
3-4	Verlies
5-6	Burg

DORF

Während große Teile der Verbotenen Lande nur spärlich besiedelt sind, finden sich doch viele Dörfer über die Landschaft verteilt. Verwende die nachfolgenden Tabellen, um ein Dorf oder eine Siedlung zu erstellen.

GRÖSSE DES DORFES		
W6	GRÖSSE	EINWOHNER
1-2	Außenposten	5-20
3-5	Weiler	20-100
6	Dorf	100-400



ALTER DES DORFES

W66	WANN ERBAUT	ALTER IN JAHREN
11-16	Vor dem Blutnebel	300-1.100
21-25	Während der Erlenkriege	305-360
26-56	Während des Blutnebels	5-280
61-66	Nach dem Blutnebel	W6

DAS DORFOBERHAUPT

Würfle einmal und verwende die ganze Zeile, oder würfle zweimal und kombiniere die Ergebnisse.

W66	BESONDERHEIT	TYP
11-13	Streitsam	Rat
14-16	Grausam	Despotin
21-23	Schwach	Ältester
24-26	Habgierig	Bürgermeisterin
31-33	Weise	Druide
34-36	Exzentrisch	Zauberin
41-43	Verwirrt	Niemand
44-46	Brutal	Kommandant
51-53	Gerissen	Händlerin
54-56	Unnachsichtig	Rostbruder
61-63	Geheimnisvoll	Kunsthandwerkerin
64-66	Versoffen	Räuberführer

DAS PROBLEM DES DORFES

W66	PROBLEM	W66	PROBLEM
11-13	Nachtwarge	41-43	Krankheit
14-16	Verbreitete Trinkerei	44-46	Erdloch
21-23	Machtkampf	51-53	Räuber
24-26	Geheimer Kult	54-56	Herumwütendes Monster
31-33	Glaubensspaltung	61-63	Sklavenhandel
34-36	Untote	64-66	Wird von Ghul oder Geist heimgesucht





BERÜHMT FÜR

W66 DORF IST BEKANNT FÜR

11–13 Ausgezeichneten Wein

14–16 Köstliches Brot

21–23 Handwerkskunst

24–26 Pittoreske Lage

31–33 Ein schreckliches Massaker

34–36 Dekadenz

41–43 Leckeres Bier

W66 DORF IST BEKANNT FÜR

44–46 Verborgene Reichtümer

51–53 Rätselhaftes Verschwinden von Bewohnern

54–56 Dämonenverehrung

61–63 Misstrauen gegenüber Fremden

64–66 Gastfreundschaft

BESONDERHEIT DES DORFES

W66 BESONDERHEIT

11–13 Exzentrische Kleidung

14–15 Unverständlicher Akzent

16–21 Schlechter Geruch

22–23 Voller Blumen

24–25 Schlammig

26–31 Komische Baumaterialien

32 Zeltstadt

33–34 An einem steilen Hang erbaut

35 Alter Turm in der Dorfmitte

36 Großes Gebäude

W66 BESONDERHEIT

41–42 Stürmisch

43 Inzucht

44–45 Fremdartige Essgewohnheiten

46–51 Auf Sumpf erbaut

52 In eine steile Klippe gebaut

53–54 Alte Grabstätte

55–56 Herumlaufendes Vieh

61–62 Hauptsächlich von Frauen bewohnt

65–66 Hochzeitsvorbereitungen

EINRICHTUNGEN DES DORFES

Außenposten: Einmal würfeln

Weiler: Dreimal würfeln

Dorf: W6+5 mal würfeln

W66 EINRICHTUNG

11–16 Nichts

21–26 Schenke

31–35 Mühle

36–43 Schmiede

W66 EINRICHTUNG

44–46 Förster

51–53 Handelsstation

54–55 Tempel

56–62 Miliz

63–64 Taverne

65–66 Stallungen



DIE DORFSCHENKE

W66	BESONDERHEIT	SPEZIALITÄT	BESONDERER GAST
11-13	Gewalt liegt in der Luft	Billiges, verwässertes Bier	Entkommener Krimineller
13-15	Fässer anstelle von Stühlen, Bretter anstatt Tische	Fleischeintopf	Unglücklicher Bauer
16-22	Große Feuerstelle	Gegrilltes Nagetier	Narbenübersäte Schatzjägerin
23-25	Felle an den Wänden	Geschmorte Rüben	Schmutziger und missmutiger Jäger
26-32	Lange Gemeinschaftstafel	Gesalzener Vogel	Stille Rabenschwester
33-35	Spielhöhle	Blutsuppe	Lärmender Räuber
36-42	Mäßig guter Barde	Scharfer Gewürzwein	Alte Kriegsveteranin
43-45	Freundlicher Hund	Gebratenes Schwein	Adeliger in Verkleidung
46-52	Mürrische Besitzerin	Sumpfeintopf	Geheimnisvoller Zauberer
53-54	Monsterkopf an der Wand	Gemüsebrei	Nerviger Gaukler
55-56	Singende Bedienung	Gesalzener Fisch	Staubiger Reisender
61-62	Gestampfter Boden	Gekochte Krähe	Hungriger Zwerg
63-64	Geburtstagsfeier	Bäreneintopf	Eiskalte Elfe
65-66	Betrunkene Abenteurergruppe	Starkes Zwergenbier	Dieb auf Erkundungstour

DER NAME DER SCHENKE

Würfle einmal in jeder Spalte, um einen Namen zu erstellen, oder zweimal in der zweiten Spalte, um einen Namen wie „Das Schwein & der Ritter“ zu kreieren.

W66 ERSTES WORT ZWEITES WORT

11	Die Dritte	Laterne
12	Das Kleine	Schwein
13	Das Rote	Rad
14	Der Neblige	Buckel
15	Der Blutige	Spatz

W66 ERSTES WORT ZWEITES WORT

16	Der Alte	Ziegenbock
21	Der Goldene	Pfeil
22	Der Kalte	Topf
23	Das Erfri-schende	Lamm
24	Die Gute	Maid
25	Der Zweite	Mann
26	Der Letzte	Drachen





W66	ERSTES WORT	ZWEITES WORT	W66	ERSTES WORT	ZWEITES WORT
31	Der Tanzende	Greif	51	Der Tote	Becher
32	Das Glückliche	Wildschwein	52	Der Große	Kelch
33	Das Singende	Fass	53	Der Brüllende	Adler
34	Der Rollende	Barde	54	Der Jauchzende	Rabe
35	Der Rollige	Hund	55	Der Summende	Hammer
36	Das Klagende	Pferd	56	Der Dürftige	Nagel
41	Das Gierige	Mädchen	61	Die Fette	Krähe
42	Der Runde	Wolf	62	Der Dumme	Druide
43	Der Flammen- de	Bär	63	Der Runde	Ritter
44	Der Letzte	Geist	64	Der Süße	Räuber
45	Die Silberne	Ratte	65	Das Übermütige	Wilde Schwein
46	Der Schwarze	Krug	66	Der Mürrische	Jäger

VERLIES

Die Verbotenen Lande sind voller Lager, Höhlen, unterirdischen Labyrinthen und dunklen Gängen. Abenteuerschauplätze, die unter der Erde liegen, heißen VERLIESE. Mit den nachfolgenden Tabellen kannst

du ganz einfach ein Verlies mitsamt Geschichte, Bewohnern, Räumen und Schätzen als Abenteuerschauplatz erstellen. Verwende die Tabellen als Ausgangspunkt und passe die Ergebnisse entsprechend an deine Vorstellungen an.

ALTER DES VERLIESES		
W66	WANN ERBAUT	TATSÄCHLICHES ALTER IN JAHREN
11–12	Vor der Verschiebung	1.100+
13–26	Vor dem Blutnebel	300–1.100
31–40	Während der Erlenkriege	305–360
41–64	Während des Blutnebels	5–280
65–66	Nach dem Blutnebel	W6



GRÖSSE DES VERLIESES

W6	GRÖSSE	RÄUME
1-2	Klein	W6
3-4	Mittel	3W6
5	Groß	4W6+10
6	Riesig	6W6+50

URSPRÜNGLICHER VERWENDUNGSZWECK

W66	ZWECK
11-14	Tempel
15-24	Festung
25-36	Wohnraum
41-44	Versteck
45-52	Mine
53-55	Gefängnis
56-66	Grabstätte

ERBAUER DES VERLIESES

Würfle einmal und lies die gesamte Zeile oder würfle zweimal und kombiniere die Ergebnisse der beiden Spalten.

W66 WER HAT ES ERBAUT WARUM

11-13	Niemand, es wurde auf natürliche Weise geschaffen	-
14-15	Elfen	Rache
16-24	Zwerge	Habgier
25-26	Orks	Angst
31-32	Priesterinnen	Glaube
33-35	Kult	Geschenk
36-42	Zauberer	Einsamkeit
43-45	Kriegerinnen	Monument
46-56	Adliger	Macht
61-64	Räuberführer	Überleben
65-66	Dämon	Leidenschaft

GESCHICHTE DES VERLIESES

W66	EREIGNIS
11-13	Die Erbauer wurden von Krankheit dahingerafft
14-16	Die Erbauer sind bei einer Flut umgekommen
21-22	Die Erbauer sind verhungert
23-24	Die Erbauer wurden durch magische Experimente ausgelöscht
25-31	Ressourcen wurden knapp und die Erbauer verließen das Verlies
32-33	Die Erbauer wurden durch ein fremdes Artefakt vernichtet
34-42	Das Verlies wird von den ruhelosen Toten der Erbauer heimgesucht
43-45	Nach einem internen Kampf aufgegeben
46-53	Feinde sind eingedrungen
54-56	Dämonen sind eingefallen
61-66	Die Erbauer leben noch immer dort





BEWOHNER DES VERLIESES

W66	VOLK ODER KREATUREN	SPIELWERTE	W66	VOLK ODER KREATUREN	SPIELWERTE
11	Zauberinnen	Seite 184	44	Minotauren	Seite 106
12–13	Räuber	Seite 183	45	Würgeranken	Seite 122
14–15	Sklavenhändlerinnen	Seite 184	46	Nachtwarge	Seite 108
16–21	Orks	Seite 62	51	Höllenzwurm	Seite 98
22–23	Goblins	Seite 70	52	Riesenkralche	Seite 112
24–25	Wimmerer	Seite 70	53	Seeschlange	Seite 114
26–31	Fledermäuse	Seite 127	54	Blutlinge	Seite 78
32	Riesenspinnen	Seite 127	55	Hydra	Seite 100
33	Zwerge	Seite 57	56	Mantikor	Seite 104
34	Echsenmenschen	Seite 68	61	Drachenzwurm	Seite 88
35	Oger	Seite 61	62	Dämon	Seite 80
36–41	Untote	Seite 120	63	Drache	Seite 86
42	Geister	Seite 90	64–65	Würfel zweimal	–
43	Insektoide	Seite 102	66	Würfel dreimal	–

EINGANG ZUM VERLIES

W66	EINGANG	W66	EINGANG
11–12	Unter einem Gebäude	44–45	Von Moos überwachsen
13–14	In Form eines aufgerissenen Mauls	46	Am Grund einer tiefen Schlucht
15	In oder unter einem knorrigen, schiefen Baum	51	In einem Turm
16–24	Eine schwere Steintür	52–53	In einem Hügel
25	In der Flanke einer steilen Klippe	54–56	Unter einem Mausoleum
26	In einem Loch im Boden	61–62	Hinter einer Tür aus Knochen
31–32	Bei der verfallenen Statue der Erbauer	63–65	Am Fuß einer Treppe, die in die Tiefe führt
33–34	Unter der Wasseroberfläche	66	Hinter schweren Eisenriegeln, die sich verschließen und die Abenteurergruppe einsperren
35–43	In einer Höhle		



RÄUME IM VERLIES

Verwende die nachfolgenden Tabellen, um ein Verlies spontan zu erstellen, während die Abenteurergruppe es erkundet. Oder nutze diese als Inspirationsquelle, um eine Karte des Verlieses im Vorhinein zu erstellen. Verwende die Tabelle für Besonderheiten so oft du möchtest, um einer Gegend oder einem Raum Atmosphäre und Stimmung zu verleihen. Du kannst auch einmal für eine Besonderheit würfeln, die sich dann auf das gesamte Verlies auswirkt, und diese dann in spezifischen Räumen verwenden.

W6 ART DES RAUMES ANMERKUNG

1-2	Flur	-
3-4	Raum	Würfle einmal auf der Tabelle zum Inhalt des Raumes.
5	Halle	Würfle zweimal auf der Tabelle zum Inhalt des Raumes.
6	Treppe	-

TÜREN ZUM RAUM

W6 AUSGANG ODER TÜR

1-2	Eine
3	Zwei
4	Drei
5	Vier
6	Kein Ausgang

DIE TÜR

W6 IST DIE TÜR VERSCHLOSSEN?

1	Die Tür steht weit offen.
2	Die Tür ist unverschlossen.
3	Die Tür ist unverschlossen, wird aber durch etwas blockiert.
4-5	Die Tür ist verschlossen.
6	Die Tür ist verschlossen und mit einer Falle versehen.

INHALT DES RAUMS

W6 INHALT ANMERKUNG

1-3	Nichts	-
4-5	Kreatur	Siehe Tabelle Bewohner des Verlieses
6	Falle	Würfle auf der Tabelle für Fallen im Verlies.

GEGENSTÄNDE IM RAUM

Würfle einen W6 für jeden Raum, den die Abenteurer untersuchen. Bei einem Ergebnis von 5-6 befindet sich ein Gegenstand in diesem Raum. Würfle auf der nachfolgenden Tabelle, um den Gegenstand zu bestimmen.





W6 GEGENSTAND

- 1 **SARKOPHAG:** Würfle einen W6: 1: Würfle für eine Falle (siehe unten). 2: Ghul (siehe Seite 120). 3–6: Keine Gefahr. Würfle nun einmal auf der Tabelle für WERTVOLLE Funde (Seite 189) und einmal auf der Tabelle für KOSTBARE Funde (Seite 191).
- 2 **TRUHE:** Würfle einen W6: 1–2 Würfle für eine Falle (siehe unten). Würfle nun einmal auf der Tabelle für EINFACHE Funde und einmal auf der Tabelle für WERTVOLLE Funde.
- 3–4 **EINFACHER FUND:** Würfle auf der Tabelle für EINFACHE Funde.
- 5–6 **WERTVOLLER FUND:** Würfle auf der Tabelle für WERTVOLLE Funde.

FALLEN IM VERLIES

Lass die Abenteurer eine AUSKUNDSCHAFTEN-Probe würfeln, um eine Falle in dem Raum, den sie betreten, zu erkennen. Sie dürfen die Probe nur ablegen, wenn sie aktiv nach Fallen suchen.

W66	FALLE	EFFEKTE	WER IST BETROFFEN
11–15	Falltür	Ein Sturz aus W6+3 Metern	Diejenige, die vorne geht
16–23	Speere	Angriff mit sieben Basiswürfeln, Wafenschaden 2, Stichwunde	Diejenige, die vorne geht
24–31	Pfeile	Angriff mit fünf Basiswürfeln, Wafenschaden 1, Stichwunde	Die zwei Abenteurer, die vorangehen
32–34	Gift	Tödliches Gift mit Wirksamkeit W6+3	Diejenige, die vorne geht
35–42	Gas	Halluzinogenes Gift mit Wirksamkeit W6+4	Alle Abenteurer
43–46	Felsbrocken	Angriff mit sieben Basiswürfeln, Wafenschaden 1, stumpfer Schlag	Zufällige Abenteurerin
51–54	Stacheln	Angriff mit sechs Basiswürfeln, Wafenschaden 2, Stichwunde	Zufällige Abenteurerin
55–56	Wasserfalle	Um zu entkommen, muss eine erfolgreiche Probe auf Bewegun (-1) abgelegt werden. Bei Misserfolg würfle jede Runde eine Ausdauer-Probe (zählt nicht als Aktion). Misserfolg bedeutet Ertrinken – ein Schadenspunkt pro Runde. Jede Runde kann erneut eine Bewegun-Probe abgelegt werden.	Alle Abenteurer



W66	FALLE	EFFEKTE	WER IST BETROFFEN
61-62	Einstürzende Wände	Um zu entkommen, muss eine erfolgreiche Probe auf Bewegen (-1) abgelegt werden. Bei Misserfolg wird das Opfer von einem Angriff mit 10 Basiswürfeln, Waffenschaden 1, stumpfer Schlag betroffen. Der Angriff geht jede Runde weiter, bis eine erfolgreiche Bewegen-Probe absolviert ist.	Alle Abenteurer
63-65	Feuer	Angriff mit sieben Basiswürfeln, Waffenschaden 1. Kleidung fängt Feuer und das Opfer erleidet jede Runde den gleiche Angriff, bis eine erfolgreiche Bewegen-Probe abgelegt wird, um das Feuer zu löschen.	Zufällige Abenteurerin
66	Würfle 2x auf diese Tabelle	-	-

BESONDERHEITEN DES VERLIESES			
W66	BESONDERHEIT	W66	BESONDERHEIT
11	Unnatürlich heiß	41	Mumifizierte Leiche
12	Feucht	42	Feuerstelle
13	Tümpel	43	Abgrund
14	Riecht nach Tod	44	Brunnen
15	Pilze	45	Seltsam geformter Schädel
16	Fremdartige Blumen	46	Mosaik
21	Schleimige Wände	51	Versteinerte Kreatur
22	Getrocknetes Blut	52	Leerer Sarkophag
23	Wandgemälde	53	Asche in Form eines Menschen
24	Seltsame Echos	54	Schlangen
24	Große Risse	55	Insekten
26	Statue	56	Ratten
31	Alkoven	61	Fledermäuse
32	Altar	62	Spinnennetze
33	Moos	63	Teile von Skeletten am Boden
34	Tropfende Geräusche	64	In Blut geschriebene Warnung
35	Ein knorriger Baum	65	Verlaufener Abenteurer
36	Pulsierende Geräusche	66	Würfle zweimal auf diese Tabelle



BURG

Die Verbotenen Lande haben unter zahlreichen Invasionen, Kriegen und dämonischen Plagen gelitten. Deshalb gibt es viele Burgen in Form von Türmen, Forts und Festungen im ganzen Land verteilt. Viele sind mit der Zeit verfallen, manche von der Natur oder blutigen Belagerungen zerstört, ihre Erbauer längst tot und vergessen. Allerdings sind Steinmauern langlebig und neue Kreaturen suchen hier Unterschlupf vor den Strapazen der Verbotenen Lande.

Würfle auf die nachstehenden Tabellen oder verwende sie als Inspirationsquelle, um deine eigene Burg zu erschaffen.

ART DER BURG		
W66	ART DER BURG	GRÖÖE
11–14	Außenposten	Klein
15–23	Blockhaus	Klein
24–31	Turm	Klein
32–41	Fort	Mittel
42–52	Burg	Mittel
53–62	Bollwerk	Groß
63–66	Palast	Groß

- ❖ **AUSSENPOSTEN:** Ein einfacher Wachposten, der aus einem kleinen Hauptgebäude besteht, welches von Palisaden – meist aus Holz – umgeben ist. Normale Besatzung: 5–10.
- ❖ **BLOCKHAUS:** Ein stabiles Holz- oder Steinhaus, bestehend aus mindestens zwei Stockwerken. Seine dicken Wände machen es einfach zu verteidigen, allerdings bieten fehlende Mauern keinerlei Schutz vor den

umgebenden Landen. Normale Besatzung: 10–20.

- ❖ **TURM:** Ein Turm aus Stein, in manchen Fällen auch aus Holz, der drei oder mehr Stockwerke in die Höhe ragt. Von seiner Spitze aus kann man die umliegenden Lande überblicken. Normale Besatzung: 5–20.
- ❖ **FORT:** Mehrere kleine Gebäude, meist zwei oder drei, die von einer Palisade oder einer Mauer geschützt werden. Normale Besatzung: 15–40.
- ❖ **BURG:** Mehrere Gebäude und Türme, die von einer breiten Steinmauer geschützt werden. Normale Besatzung: 25–100.
- ❖ **BOLLWERK:** Mehrere verstärkte Gebäude und Türme, die von einer breiten Mauer und einem Burggraben mit Fallbrücke geschützt werden. Mehr oder weniger uneinnehmbar, falls unbeschädigt. Normale Besatzung: 50–200.
- ❖ **PALAST:** Ein großes Gebäude, für gewöhnlich vom Adel erbaut, um Macht und Reichtum zu demonstrieren. Manchmal stark befestigt, aber oftmals fungiert ein Palast als luxuriöser Wohnraum. Normale Besatzung: 50–300.

BURG VERSUS FESTUNG

Normalerweise werden Abenteuer-schauplätze, die von defensiver Natur sind, BURG genannt. Diese sollten jedoch nicht mit einer Festung verwechselt werden, einer Siedlung, die die Abenteurergruppe in den Verbotenen Landen für sich aufbauen kann. Festungen werden im *Spieler-Handbuch* näher beschrieben.



ALTER DER BURG

W66	WANN ERBAUT	TATSÄCHLICHES ALTER IN JAHREN
11-12	Vor der Verschiebung	1.100+
13-26	Vor dem Blutnebel	300-1.100
31-43	Während der Erenkriege	305-360
44-61	Während des Blutnebels	5-280
62-66	Nach dem Blutnebel	W6

URSPRÜNGLICHER ZWECK

W66	VERWENDUNGSZWECK
11-15	Lebensraum
16-23	Handel
24-31	Ressourcenschutz
32-34	Gefängnis
35-43	Machtdemonstration
44-66	Krieg

- ❖ **LEBENSRAUM:** Die Burg wurde erbaut, um für jemanden als Wohnung und Lebensraum zu dienen.
- ❖ **HANDEL:** Die Burg wurde erbaut, um

einen sicheren Ort für Handelsgeschäfte zu stellen oder um eine wichtige Handelsroute zu sichern.

- ❖ **RESSOURCENSCHUTZ:** Die Burg wurde erbaut, um eine wichtige Ressource zu schützen, wie zum Beispiel eine Mine, einen Fluss oder ähnliches.
- ❖ **GEFÄNGNIS:** Die Burg wurde als Gefängnis für irgendjemanden oder irgendetwas erbaut. Seine Größe und Konstruktion geben mehr Erkenntnis darüber, wer einst innerhalb dieser Mauern gefangen war.
- ❖ **MACHTDEMONSTRATION:** Die Burg sollte die große Macht und den Einfluss des Besitzers demonstrieren.
- ❖ **KRIEG:** Eine Burg, die zu Kriegszwecken oder als Teil einer Auseinandersetzung erbaut wurde.

GRÜNDER DER BURG

Würfle einmal und lies die gesamte Zeile, oder würfle zweimal und kombiniere die Ergebnisse jeder Spalte.

W66	WER HAT DIE BURG ERBAUT	BEKANNT FÜR
11-12	Elf	Blutdurst
13-16	Zwerg	Rachsucht
21-22	Händler	Gier





W66 WER HAT DIE BURG ERBAUT BEKANT FÜR

23-24	Schatzjäger	Geiz
25-26	Priester	Selbstgefälligkeit
31-32	Zauberer	Weisheit
33-36	Räuberführer	Schönheit
41-45	Krieger	Ruhm
46-66	Adliger	Grausamkeit

ZUSTAND DER BURG

ALTER: Wurde die Burg vor der Verschiebung erbaut, modifiziere den Wurf um -3. Wurde sie vor dem Blutnebel konstruiert, modifiziere den Wurf um -2.

W6	ZUSTAND	W6	ZUSTAND
1-2	Ruine	4-5	Heruntergekommen
3	Verfallen	6	Gut erhalten

GESCHICHTE DER BURG

W66	EREIGNIS	W66	EREIGNIS
11-14	Von Feuer verwüstet	45-52	Während einer blutigen Revolte geschleift
15-23	Einer langen und blutigen Belagerung ausgesetzt	53-56	Vom Feind erobert
24-31	Von einer Seuche heimgesucht	61-62	Der Ort eines tragischen Ereignisses
33-36	Bewohner sind verhungert	63-65	Von Jahren des Krieges verwüstet
41-44	Von ihren Erbauern verlassen	66	Von Dämonen eingenommen

BEWOHNER

RUINE: Modifiziere den Wurf um -2. **VERFALLEN:** Modifiziere den Wurf um -1.

GUT ERHALTEN: Modifiziere den Wurf um +2.

W6	IST DIE BURG IMMER NOCH BEWOHNT?	ANMERKUNG
1	Nein.	Würfle auf die Tabelle „Steht sie wirklich leer?“
2-4	Nein, aber jemand ist später eingezogen.	Würfle auf die Tabelle „Wer ist eingezogen?“
5	Ja, von wenigen Nachkommen der Erbauer.	-
6	Ja, von Nachkommen der Erbauer.	-



STEHT SIE WIRKLICH LEER?

W66	WIRKLICH?	ANMERKUNG
11-16	Nein, eine Kolonie von jagenden Fledermäusen ist eingezogen.	Seite 127
21-26	Nein, ein Ghul bewohnt die Burg.	Seite 120
31-36	Nein, 4W6 Skelette warten in der Dunkelheit.	Seite 120
41-51	Nein, ein riesiges Monster hat die Burg als Nest auserkoren. Es wird in Kürze zurückkehren.	Würfle einen W6: 1: Drachenwurm. 2: Troll. 3: Riese. 4: Mantikor. 5: Dämon. 6: Drache. Informationen zu Spielwerten findest du im Bestiarium.
52-65	Ja, aber der Ort ist verflucht. Jede Runde (alle 15 Minuten) erleidet jede Abenteurerin einen Furchtangriff mit sechs Basiswürfeln.	-
66	Ja, sie steht wirklich leer ... Für den Moment.	-

WER IST EINGEZOGEN?

W66	WER ODER WAS	WIE VIELE (WENIG/EINIGE/VIELE)	ANMERKUNG
11-14	Räuber	W6/2W6/4W6	Seite 183.
15-16	Händler	W6/2W6/4W6	Seite 184.
21-23	Rostbrüder	W6/2W6/3W6	Seite 40.
24-25	Soldaten	W6/2W6/4W6	Seite 183.
26-32	Reiter	W6/2W6/4W6	Seite 49.
33-36	Orks	W6/2W6/4W6	Seite 62.
41-43	Goblins	W6/3W6/5W6	Seite 72.
44-45	Wimmerer	4W6/6W6/8W6	Seite 70.
46-51	Oger	W6/2W6/4W6	Seite 61.
52	Zwerge	W6/2W6/4W6	Seite 57.
53	Halblinge	W6/2W6/4W6	Seite 71.
54	Wolfsmenschen	W6/2W6/4W6	Seite 67.
55	Elfen	W6/2W6/4W6	Seite 52.
56	Zauberer	1/W6/2W6	Seite 184.
61	Diebesbande	W6	Seite 183.
62-66	Monster	1	Ein zufälliges Monster aus dem Bestiarium.



BESONDERHEIT DER BURG

W66 BESONDERHEIT

11-12	Seltsame Architektur
13-14	Von Blut befleckt
15-16	Von Raben umschwärmt
21-22	Auf einem massiven Felsen gebaut
23-24	Fremdartige Inschriften
25-26	Von Gräbern umgeben
31-32	Auf einem Schlachtfeld erbaut
33-34	Spukschloss
35-36	Abstoßender Geruch

W66 BESONDERHEIT

41-42	Unheimliche Geräusche
43-44	Von violetten Blumen überwachsen
45-46	Dauerregen
51-52	Um eine uralte Statue herum erbaut
53-54	Windig
55-56	Von Pilzen bewachsen
61-62	Von Ruß geschwärzt
63-64	Mit Schädeln geschmückt
65-66	Überwachsen

NAME DER BURG

W66 ERSTES WORT ZWEITES WORT

11	Stein	Haken
12	Rot	Zahn
13	Purpur	Turmspitze
14	Blut	Haus
15	Tote	Klaue
16	Winter	Rachen
21	Eichen	Wasser
22	Blaue	Schanze
23	Schnee	Hügel
24	Wind	Anhöhe
25	Sturm	Berg
26	Feuer	Turm
31	Rost	Haus
32	Greif	Rand
33	Dunkle	Heimat
34	Düsteres	Klippe
35	Holz	Pike
36	Karges	Auge

W66 ERSTES WORT ZWEITES WORT

41	Tiefes	Loch
42	Alder	Spalt
43	Regen	Schild
44	Adler	Nest
45	Wolf	Zeichen
46	Bären	Hain
51	Drachen	Lichtung
52	Frost	Burg
53	Nacht	Festung
54	Rosen	Schloss
55	Reißzahn	Burg
56	Fluss	Höhle
61	Meer	Stein
62	Eis	Bau
63	Sonnen	Mauer
64	Mond	Hügel
65	Wolf	Zeichen
66	Zwielicht	Fort



KREATUREN UND NSC

dies als Richtlinie und erhöhe und senke die Attribute nach eigenem Ermessen.

Ein wichtiger Teil der meisten Abenteuerschauplätze sind die Kreaturen und Bewohner. Im Folgenden findest du eine tabellarische Übersicht von typischen NSC, die du sofort einsetzen kannst. Du kannst die Tabelle „Persönliche Eigenarten“ verwenden, um einem NSC mehr Individualität zu verleihen.

ERSCHAFFE DEINE EIGENEN NSC

Du kannst deinen eigenen NSC ganz einfach selbst erstellen. Ein typischer Mensch hat einen Wert von 3 in allen Attributen. Verwende

WEN KANN MAN WO FINDEN?

Spielwerte für unterschiedliche Arten Lebewesen kannst du an verschiedenen Stellen in diesem Buch finden.

- ❖ Monster findest du in Kapitel 7.
- ❖ Beschreibungen von typischen Mitgliedern der verschiedenen Völker findest du in Kapitel 4.
- ❖ Anhänger der verschiedenen Religionen findest du in Kapitel 3.
- ❖ Alle anderen typischen NSC stehen in der nachfolgenden Tabelle.

Typische NSC			
NSC	ATTRIBUTE	FÄHIGKEITEN	AUSRÜSTUNG
Räuber	Stärke 3, Geschicklichkeit 3, Verstand 2, Empathie 2	Nahkampf 2, Fernkampf 1, Überleben 2	Breitschwert oder Axt, Schleuder oder Kurzbogen, Lederrüstung, W6 Kupfer, EINFACHER Fund
Soldat	Stärke 4, Geschicklichkeit 3, Verstand 3, Empathie 2	Ausdauer 1, Nahkampf 2, Fernkampf 2, Überleben 1	Breitschwert oder Streitaxt, Speer oder Langbogen oder Schwere Armbrust, Großschild, Lederrüstung oder Kettenhemd, Offener Helm, 2W6 Kupfer, EINFACHER Fund
Reiter	Stärke 3, Geschicklichkeit 4, Verstand 3, Empathie 3	Nahkampf 2, Überleben 1, Tierkunde 3	Breitschwert oder Kurzschwert, Dolch, Beschlagnete Lederrüstung, Offener Helm, EINFACHER Fund
Dieb	Stärke 2, Geschicklichkeit 4, Verstand 3, Empathie 3	Heimlichkeit 2, Fingerfertigkeit 3, Bewegen 2, Nahkampf 1, Fernkampf 1	Dolch, Schleuder, Lederrüstung, W6 Silber, WERTVOLLER Fund



NSC	ATTRIBUTE	FÄHIGKEITEN	AUSRÜSTUNG
Jäger	Stärke 3, Geschicklichkeit 3, Verstand 3, Empathie 3	Nahkampf 1, Fernkampf 3, Auskundschaften 2, Überleben 2, Tierkunde 2	Dolch, Langbogen, Lederrüstung, 2W6 Kupfer, EINFACHER Fund
Priester	Stärke 3, Geschicklichkeit 3, Verstand 4, Empathie 3	Wissen 2, Manipulation 2, Darstellung 1, Heilen 1	Stab, W6 Silber, WERTVOLLER Fund
Händler	Stärke 2, Geschicklichkeit 3, Verstand 3, Empathie 4	Wissen 1, Menschenkenntnis 2, Manipulation 2	Dolch oder Kurzsword, 2W6 Silber, WERTVOLLER Fund
Barde	Stärke 2, Geschicklichkeit 3, Verstand 3, Empathie 4	Wissen 1, Menschenkenntnis 1, Manipulation 2, Darstellung 3	Instrument, Dolch, W6 Silber, WERTVOLLER Fund
Zauberer	Stärke 2, Geschicklichkeit 2, Verstand 4, Empathie 3	Wissen 1, Weg der Runen, des Steins, des Blutes, oder des Todes 2 (Talent)	Stab, Zauberbuch, W6 Silber, WERTVOLLER Fund
Dorfbewohner	Stärke 3, Geschicklichkeit 3, Verstand 3, Empathie 3	Ausdauer 1, Handwerk 2	Werkzeuge, W6 Kupfer

PERSÖNLICHE EIGENARTEN			
W66	BERUF	CHARAKTERISTIK	EIGENART
11	Soldat	Eisblaue Augen	Träumt von einer Familie und einem Haus. Wird alles dafür tun, dass dieser Traum Wirklichkeit wird.
12	Glücksritter	Wuscheliges Haar	Geschickt beim Glücksspiel. Bereits aus drei Siedlungen vertrieben.
13	Räuber	Vernarbtes Gesicht	Wird von Träumen über eine Familie, die im Feuer umkommt, heimgesucht. Hat manchmal Halluzinationen.
14	Sklavenhändler	Abgeschnittenes Ohr	Kaut auf narkotischen Blättern, starr glotzender Blick und schlechte Laune.
15	Schatzjäger	Augenklappe	Sehr enthusiastisch. Besitzt eine Schatzkarte, aber keine lebenden Freunde.



W66	BERUF	CHARAKTERISTIK	EIGENART
16	Bettler	Fehlende Zähne	Erlenländischer Spion in Verkleidung. Zögert nicht, zu töten.
21	Schauspieler	Anmutig	Zu sensibel für diese grausame Welt.
22	Holzfäller	Hüne	Empfindlich und weinerlich.
23	Jäger	Beeindruckender Bart oder Haarpracht	Besessen davon, ein bestimmtes Monster zu finden. Wird nicht aufgeben, bis einer von beiden tot ist.
24	Bäuer	Runde Wangen	Kultistin, sucht nach neuen Opfern.
25	Arbeiter	Ausgeprägtes Muttermal	Schläft schlecht, sieht heilige Visionen in der Nacht.
26	Gaukler	Fremdartige Gesichtsbemalung	Legendäre Taschendiebin, die andauernd Identität wechselt.
31	Wanderer	Traurige Augen	Einziger Überlebender eines Dorfbrandes. Pyromane.
32	Fischer	Riecht streng	Verehrt den Gott in der Tiefe.
33	Adliger	Parfümiert	Von einem verschrobene Dämon besessen.
34	Kind	Großspurig	Will tote Eltern rächen.
35	Händler	Lächelt andauernd	Pleite, hat aber große Pläne, um ihr Geschäft zu retten. Braucht nur ein bisschen Hilfe.
36	Brauer	Missmutig	Hasst seine Konkurrenz und wird alles tun, um diese loszuwerden.
41	Zimmer	Macht andauernd Witze	Verbirgt ein dunkles Geheimnis.
42	Geselle	Hat Liebeskummer	Wird alles tun, um seinen Traum zu erfüllen. Alles.
43	Dieb	Elegant	Teurer Lebensstil. Lässt die Zeche andere bezahlen.
44	Druide	Tätowiert	Erschreckt gern Leute.
45	Bäcker	Isst andauernd	Glaubt, dass sie königlichen Blutes ist.
46	Flüchtling	Verzweifelt	Will Rache, mehr als alles andere.
51	Assassine	Hasserfüllt	Interessiert sich für Poesie.



W66	BERUF	CHARAKTERISTIK	EIGENART
52	Schmied	Schwitzig	Ein berüchtigter Betrüger.
53	Toten- gräber	Alkoholikerin	Weiß vieles über andere Leute. Geschwätzig.
54	Rostbruder	Verdächtig	Hat Zweifel.
55	Schafhirt	Wunderschön	Träumt davon, jemanden umzubringen.
56	Aufschneider	Geckenhaft	Fasst Leute an, als ob sie alte Freunde wären.
61	Koch	Fett	Eine famose Geschichtenerzählerin.
62	Kultist	Verführerisch	Wird eines Tages die Macht übernehmen. Eines Tages.
63	Wache	Faul	Sehnt sich nach einem Krug voller Bier.
64	Bote	Sehr müde	Glaubt, dass sie verfolgt wird.
65	Minen- arbeiter	Drahtig	Flucht andauernd.
66	Akademiker	Ungepflegte Augenbrauen	Hat eine Theorie über die Welt und möchte diese jedem mitteilen.

SCHÄTZE UND FUNDE

Die meisten Abenteurer sind auf der Jagd nach Schätzen und Gold, um genug Reichtum anzuhäufen, damit sie sich ihre eigene Festung erbauen und einen Eindruck in den Verbotenen Landen hinterlassen können. Es gibt zwei Kategorien Schätze in diesem Spiel: Funde und Artefakte. Dieser Abschnitt handelt von Funden, die alles Mögliche sein können – wertvolle Gegenstände und Waffen, Rüstungen, Münzen und Schätze. Artefakte sind einzigartig und sehr mächtig, weshalb ihnen ab Seite 128 ein eigenes Kapitel gewidmet ist.

Funde werden in drei Kategorien unterteilt: EINFACH, WERTVOLL und KOSTBAR. In welche Kategorie ein bestimmter Fund fällt, ist

SCHÄTZE TRAGEN

Funde verwenden die Regeln für Traglast, die du im *Spieler-Handbuch* auf Seite 37 findest. Einige Gegenstände können sehr unhandlich sein und müssen von mehreren Abenteurern getragen werden. Bei diesen Gegenständen ist in der Spalte für Gewicht eine Zahl aufgeführt, die angibt, als wie viele normale Gegenstände dieser Fund in Bezug auf die Traglast zählt.



normalerweise im Text des Abenteuerschauplatzes beschrieben oder wird von dir als SL bestimmt. Denk dran, dass EINFACHE Funde deutlich häufiger vorkommen als WERTVOLLE, die wiederum öfter gefunden werden können als KOSTBARE Funde.

Die Tabellen sind in zwei Kategorien unterteilt: „Getragene Funde“ und „Funde in einem Versteck“. Die erste Kategorie wird für alle Arten von Gegenständen verwendet, die eine Abenteurerin mit sich herumtragen kann. „Funde in einem Versteck“ bezeichnet Gegenstände, die irgendwo gelagert sind.

EINFACHE GETRAGENE FUNDE			
W66	FUND	WERT	GEWICHT
11–31	2W6 Kupfer	Wert der Münzen	–
32	Knochenstatuette	2W6 Kupfer	Leicht
33	Stück Bernstein	2W6 Kupfer	Winzig
34	Bronzene Gürtelschnalle	2W6 Kupfer	Leicht
35	Knochenwürfel	2W6 Kupfer	Winzig
36	Knochenflöte	2W6 Kupfer	Leicht
41	Bronzearmreif	3W6 Kupfer	Leicht
42	Kupferring	3W6 Kupfer	Winzig
43	Bronzehalskette	3W6 Kupfer	Winzig
44	Bronzemedaille	3W6 Kupfer	Winzig
45	Gute Stiefel	3W6 Kupfer	Normal
46	Gute Handschuhe	3W6 Kupfer	Leicht
51	Bronzenes Trinkhorn	4W6 Kupfer	Normal
52	Laterne	4W6 Kupfer	Leicht
53	Bronzedolch	4W6 Kupfer	Leicht
54	Bronzeschild	4W6 Kupfer	Normal
55	Bronzeohrring	4W6 Kupfer	Winzig
56	Bronzewaffe (einhändig)	W6 Silber	Normal
61	Buch	6W6 Kupfer	Normal
62	Einfacher Edelstein	6W6 Kupfer	Winzig
63	Bronzestatue	6W6 Kupfer	Leicht
64	Bronzehelm	W6 Silber	Normal
65	Kupferstirnband	W6 Silber	Normal
66	Kupferkrone	2W6 Silber	Normal



EINFACHE FUNDE IN EINEM VERSTECK

W66	FUND	WERT	GEWICHT
11–31	4W6 Kupfer	Wert der Münzen	–
32	Kupferschale	3W6 Kupfer	Leicht
33	Kupferteller	3W6 Kupfer	Normal
34	Kupferbecher	3W6 Kupfer	Leicht
35	Rucksack	3W6 Kupfer	Leicht
36	Wasserschlauch	3W6 Kupfer	Leicht
41	Gürtelschnalle	4W6 Kupfer	Leicht
42	Hammer	4W6 Kupfer	Normal
43	Säge	4W6 Kupfer	Normal
44	Kurzschwert	1W6 Silber	Normal
45	Kleiner Schild	4W6 Kupfer	Leicht
46	Axt	4W6 Kupfer	Normal
51	Speer	5W6 Kupfer	Normal
52	Bronztopf	5W6 Kupfer	Schwer
53	Bronzelaterne	5W6 Kupfer	Leicht
54	Spielbrett	5W6 Kupfer	Normal
55	Truhe	5W6 Kupfer	Schwer
56	Laute	5W6 Kupfer	Normal
61	Bronzerüstung	1W6 Gold	Schwer
62	Bronzener Spiegel	2W6 Silber	Leicht
63	Sänfte mit Bronzeverzierungen	3W6 Silber	Schwer
64	Bronzener Sarkophag	4W6 Silber	Schwer
65	Bronzener Altar	5W6 Silber	Schwer
66	Bronzestatue	6W6 Silber	Normal

WERTVOLLE GETRAGENE FUNDE

W66	FUND	WERT	GEWICHT
11–31	3W6 Silber	Wert der Münzen	–
32	Silberdose	2W6 Silber	Leicht
33	Perle	2W6 Silber	Winzig
34	Silberschale	2W6 Silber	Leicht



W66	FUND	WERT	GEWICHT
35	Gemälde	2W6 Silber	Leicht
36	Silberbecher	2W6 Silber	Leicht
41	Silberarmreif	3W6 Silber	Leicht
42	Silberring	3W6 Silber	Winzig
43	Silberhalskette	3W6 Silber	Winzig
44	Gut geschneiderter Umhang mit Silberspange	3W6 Silber	Normal
45	Elegante Stiefel	3W6 Silber	Normal
46	Kalbslederhandschuhe	3W6 Silber	Leicht
51	Trinkhorn mit Silberverzierungen	4W6 Silber	Normal
52	Stickarbeit	4W6 Silber	Normal
53	Eleganter Helm	4W6 Silber	Leicht
54	Eleganter Großschild	4W6 Silber	Normal
55	Silberohring	4W6 Silber	Winzig
56	Elegante Einhandwaffe	4W6 Silber	Normal
61	Seltenes Buch	5W6 Silber	Normal
62	Edelstein	6W6 Silber	Winzig
63	Silberstatuette	7W6 Silber	Normal
64	Silberhelm	8W6 Silber	Normal
65	Silberstirnband	9W6 Silber	Leicht
66	Silberkrone	W6 Gold	Normal

WERTVOLLE FUNDE IN EINEM VERSTECK

W66	FUND	WERT	GEWICHT
11-31	4W6 Silber	Wert der Münzen	-
32	Silbermedaillon	3W6 Silber	Leicht
33	Kleine Silberkiste	3W6 Silber	Leicht
34	Gemälde	3W6 Silber	Schwer
35	Glasschale	3W6 Silber	Leicht
36	Schöne Vase	3W6 Silber	Leicht
41	Silberbrosche	4W6 Silber	Winzig
42	Silberkamm	4W6 Silber	Leicht



W66	FUND	WERT	GEWICHT
43	Silberkiste	4W6 Silber	Leicht
44	Silberamulett	4W6 Silber	Leicht
45	Silberkelch	4W6 Silber	Leicht
46	Maske	4W6 Silber	Leicht
51	Teure Flasche Wein	5W6 Silber	Normal
52	Schöner Hut	5W6 Silber	Leicht
53	Wandteppich	5W6 Silber	Schwer
54	Vitrine	5W6 Silber	4
55	Teppich	5W6 Silber	Schwer
56	Lehnstuhl	5W6 Silber	3
61	Mehrmögiger Kerzenständer	6W6 Silber	Schwer
62	Silberner Spiegel	6W6 Silber	4
63	Sänfte mit Silberverzierungen	7W6 Silber	5
64	Silberner Sarkophag	8W6 Silber	6
65	Silberner Altar	9W6 Silber	6
66	Silberstatue	W6 Gold	6

KOSTBARE GETRAGENE FUNDE

W66	FUND	WERT	GEWICHT
11–31	W6 Gold	Wert der Münzen	–
32	Goldstatuette	5W6 Silber	Leicht
33	Perlen	5W6 Silber	Winzig
34	Goldschale	5W6 Silber	Leicht
35	Goldamulett	5W6 Silber	Winzig
36	Goldbecher	5W6 Silber	Leicht
41	Goldarmreif	5W6 Silber	Winzig
42	Goldring	6W6 Silber	Winzig
43	Goldhalskette	6W6 Silber	Winzig
44	Fellumhang mit teurer Stickerei und goldener Spange	6W6 Silber	Normal
45	Drachenschuppenstiefel	6W6 Silber	Leicht
46	Samthandschuhe	6W6 Silber	Leicht



W66	FUND	WERT	GEWICHT
51	Trinkhorn mit Goldverzierungen	W6 Gold	Leicht
52	Goldene Stickarbeit	W6 Gold	Normal
53	Goldhelm	2W6 Gold	Leicht
54	Goldener Großschild	2W6 Gold	Normal
55	Goldene Rüstung	4W6 Gold	Schwer
56	Goldene Waffe	2W6 Gold	Normal
61	Einzigartiges Buch	2W6 Gold	Normal
62	Seltener Edelstein	2W6 Gold	Winzig
63	Ring mit Edelstein	2W6 Gold	Winzig
64	Zepter	3W6 Gold	Leicht
65	Goldkrone	4W6 Gold	Leicht
66	Artefakt (siehe Seite 128)	-	-

KOSTBARE FUNDE IN EINEM VERSTECK			
W66	FUND	WERT	GEWICHT
11–31	W6 Gold + 2W6 Silber + 4W6 Kupfer	Wert der Münzen	-
32	Goldene Halskette	2W6 Gold	Leicht
33	Wunderschöner Wandteppich	2W6 Gold	3
34	Bestickter Teppich	2W6 Gold	4
35	Goldkelch	2W6 Gold	Leicht
36	Gemälde in Goldrahmen	2W6 Gold	3
41	Goldenes Tablett	3W6 Gold	Schwer
42	Goldstatue eines Kindes	3W6 Gold	4
43	Goldenes Diadem	3W6 Gold	Leicht
44	Deckenkandelaber	3W6 Gold	3
45	Goldener Lehnstuhl	3W6 Gold	3
46	Goldene Wiege	3W6 Gold	3
51	Halskette mit Edelsteinen	4W6 Gold	Leicht
52	Zepter mit Edelsteinen	4W6 Gold	Leicht
53	Krone mit Edelsteinen	4W6 Gold	Leicht
54	Wunderschöner Tisch	4W6 Gold	4
55	Kanzel	4W6 Gold	4



W66	FUND	WERT	GEWICHT
56	Goldener Tisch	4W6 Gold	5
61	Großer seltener Edelstein	2W6 Gold	Leicht
62	Goldener Spiegel	5W6 Gold	5
63	Goldene Sänfte	6W6 Gold	6
64	Goldener Sarkophag	6W6 Gold	7
65	Goldstatue	7W6 Gold	8
66	Artefakt (siehe Seite 128)	-	-

EIGENARTEN VON FUNDEN

Einige Funde sind seltsamer als andere. Du kannst die nachfolgende Tabelle verwenden, wann immer sie zur Geschichte passt, oder für jeden Fund einen Würfel werfen. Bei einem Wurf von 5+ besitzt der Fund eine Eigenart.

W66	EIGENART	EFFEKT
11-12	Stinkt	-1 auf MANIPULATION
13-14	Jemand hat einen Strohhmann aufgemalt	-
15-16	Schmutzig	-
21-22	Blutverschmiert	-
23-24	Verbrannt	Halber Wert
25-26	Bissspuren	Halber Wert
31-32	Verbogen	Halber Wert
33-34	Verkratzt	Halber Wert
35-36	Nur ein Spielzeug	Halber Wert
41-42	Seltsame Inschriften	-
43	Enthält die Seele einer vorherigen Besitzerin. Spricht zu der Abenteurerin während der Nacht.	Erhält Zustand MÜDE
44-45	Exzentrische Form	-
46-51	Stark parfümiert	-
52-53	Unnatürlich groß	Doppeltes Gewicht
54-55	Miniaturversion	Halbes Gewicht



W66	EIGENART	EFFEKT
56-61	Fälschung	Würfle nach dem Verkauf des Gegenstandes einen W6: Bei einer 4+ wird die Fälschung entdeckt und die Abenteurerin verfolgt.
62	Mit dem Zeichen der Rostbrüder versehen.	Würfle nach dem Verkauf des Gegenstandes einen W6: Bei einer 5+ hört ein Rostbruder oder ein Eisengardist von dem Gegenstand und sucht nach der Abenteurerin.
63	Elfishes Erbstück	Doppelter Wert für Elfen
64	Zwergisches Erbstück	Doppelter Wert für Zwerge
65	Von unglücklichem Geist heimgesucht	Würfle jedes Mal, wenn die Abenteurerin ein Lager aufschlägt. Bei einer sechs manifestiert sich der Geist.
66	Teil eines Drachenhorts	Der Fund gehört zum persönlichen Schatzhort eines Drachen. Würfle jedes Mal, wenn die Abenteurerin ein Lager aufschlägt, einen W66. Bei einem Wurf von 66 hat der Drache den Schatz aufgespürt und ist sehr wütend.





ABENTEUERSCHAUPLATZ: Dorf

Das Dorf ist ein willkommener Anblick. Einige Häuser von wohlhabenden Bewohnern stehen nabe beieinander und werden leicht von waldendem Rauch aus den Schornsteinen verdeckt. Ihr hört den Lärm von spielenden Kindern und euch steigt der Geruch von frisch gebackenem Brot in die Nase. Als ihr euch nähert, seht ihr eine niedrige Steinmauer, welche die kleine Siedlung schützend umgibt und mit einigen einfachen Steintürmen versehen ist. Ihr seht ein hölzernes Schild, welches direkt neben der Straße aufgestellt ist und auf dem die folgenden Worte stehen: „Willkommen in Hohlheim – trinkt aus unseren Krügen, esst aus unseren Schüsseln, aber ehrt die Toten, die an unserer Seite geben.“

HINTERGRUND

Der Ort, an dem Hohlheim heute liegt, war einst vor langer Zeit ein Friedhof. Die meisten Toten, die hier begraben liegen, waren Opfer

der schrecklichen Kämpfe zwischen den Truppen von Zygofer und König Algarod (siehe Seite 30), die Rabenland einst heimsuchten. Viele der Gefallenen waren große Krieger und Anführer und wurden in teuren Grabstätten beigesetzt. Um sich um die verlorenen Seelen der Krieger zu kümmern, wurde ein runder Tempel auf einem nahen Hügel erbaut, welcher dem Gott Wurm geweiht ist.

Viele Jahre später, als sich der Blutnebel über die Verbotenen Lande senkte, kamen einige ailandische Freidenker an diesen Ort. Sie suchten hinter den Mauern des Friedhofs Schutz vor dem Nebel. Die Wächter, die hier vor langer Zeit lebten und arbeiteten, waren schon lange verschwunden und der Friedhof war nach und nach verfallen. Die Neuankömmlinge warteten in den Krypten und Grabhügeln darauf, dass sich der Nebel verzog. Als ihnen klar wurde, dass der Nebel nicht verschwinden würde, begannen sie aus



den Steinen und dem Holz der Ruinen Hütten und Unterkünfte zu errichten.

Heute, mehrere Jahrhunderte später, sind diese Hütten zu einer großen Siedlung angewachsen. Ungefähr 30 Häuser und Bauernhöfe stehen auf dem alten Friedhofsgelände und reichen bis hinunter an den Fluss, der an dem Dorf vorbeifließt. Ungefähr 100 Bewohner versuchen in der Siedlung ein harmonisches Leben zu führen. Hinter den alten Friedhofsmauern sind sie vor dem Blutnebel und anderen Schrecken der Verbotenen Lande geschützt. Die Dorfbewohner haben verstanden, dass die Geister der Toten harmlos sind, solange man nicht nach dem Einbruch der Nacht nach draußen geht, und alle folgen den Vorschriften, die von den Dorfältesten aufgestellt wurden. Außerhalb der Mauern bestellen sie Felder und Jäger wagen sich sogar in den Wald, um Wild zu jagen. Den Bewohnern geht es so gut, wie man es als Einwohner der Verbotenen Lande nur hoffen kann.

Seit der Blutnebel verschwunden ist, haben die Bewohner damit begonnen, immer weiter von ihrem Dorf weg zu reisen. Sie treffen neue Leute und treiben Handel mit anderen Siedlungen. Dies bedeutet jedoch auch, dass Fremde in der kleinen Gemeinschaft aufgetaucht sind. Die meisten sind Reisende, die zur Rast oder für Verpflegung anhalten, aber einige wollen auch einen Neubeginn hinter den Dorfmauern wagen. Dies hat für viele Dorfbewohner eine Belebung des Geschäfts zur Folge, während andere, die weniger Vorteil daraus ziehen, eher skeptisch sind und meinen, dass das Leben früher besser war. Das Verschwinden des Blutnebels hat neue Probleme geschaffen. Goblins und andere Plagegeister schleichen im Dorf umher und es mehren sich interne Querelen, nun, da es keine Bedrohung von außen mehr gibt. Die Siedlung ist in zwei Lager geteilt. Das eine folgt der Dorfältesten Frau Pollmor, das andere steht auf der Seite von Yawin dem Braumeister.

EMPFOLGENE LEKTÜRE

Bevor du Hohlheim spielst, empfehlen wir, dass du dir die Hintergründe zum Vierten Erenkrieg und König Algarrond auf Seite 30 im Kapitel Geschichte, zu den Rostbrüdern und den Rabenschwestern im Kapitel Gottheiten und den Abschnitt über Ghule auf Seite 120 im Bestiarium durchliest.

DER WEG NACH HOHLHEIM

Hohlheim ist dafür gedacht ist, dass die Abenteurergruppe sich hier ausruhen und zwischen den Strapazen der Verbotenen Lande erholen kann. Bevor sie eine Festung haben, kann eine sichere Basis, zu der sie immer zurückkehren können, sehr nützlich sein. Vielleicht möchten sie ihre Festung sogar in der Nähe der Siedlung aufbauen. Es ist dir überlassen, ob du deine Abenteurergruppe ihre Reisen in dem Dorf starten lassen möchtest oder ob sie es auf ihren Abenteuern finden.

Bitte beachte, das Hohlheim auf einem Kartenhexfeld neben einem Fluss liegen muss.



LEGENDE

Hohlheim ... wart ihr jemals in diesem Drecksloch? Es ist ein Dorf im Nirgendwo. Feiglinge



und Weicheier haben sich vor dem Blutnebel in dieser erbärmlichen Ausrede eines Dorfes versteckt und auf bessere Zeiten gewartet. Einer Sache waren sie sich jedoch nicht bewusst ... nämlich, dass ihr friedliches Dörfchen auf einem Ort des Blutes und Todes gebaut war.

ORTE

Hohlheim wurde auf den Ruinen eines alten Friedhofs erbaut, südöstlich eines Hügels, der von spitzen Felsen überzogen ist. Das Dorf hat sich bis an den Fluss hin ausgebreitet und wird von einer niedrigen Steinmauer umfriedet. Es gibt zwei stabile Holztore, eines im Osten und

SELTSAME EREIGNISSE IN HOHLHEIM

W6 EREIGNIS BESCHREIBUNG

- | W6 | EREIGNIS | BESCHREIBUNG |
|----|---------------------|--|
| 1 | Das Spiel | Ein kleines Geistermädchen erscheint plötzlich singend und hüpfend vor der Abenteurergruppe. Das kleine Mädchen, Ona, fragt die Abenteurer eindringlich, ob sie mit ihr spielen wollen, und lässt sich von ihnen nicht abweisen. Das Spiel ist eine sehr grausame Nacherzählung der Geschehnisse der letzten Schlacht bei Hohlheim, in der König Algarod den amtierenden Herrscher von Rabenland hinrichten ließ. Mitten in der bewegten Geschichte nimmt das kleine Geistermädchen plötzlich die Form von König Algarod an und alle Abenteurer erleiden einen FURCHTANGRIFF (siehe Seite 114 im <i>Spieler-Handbuch</i>) mit vier Basiswürfeln. Das Spiel endet sofort und das Mädchen fragt, ob die Abenteurer ihm die Haare kämmen wollen. |
| 2 | Der Totengräber | Eine geisterhafte Erscheinung pfeift ein Lied und gräbt gleichzeitig mit einem Spaten, der scheinbar in der Luft tanzt, im Boden. Dies ist der Geist von Ulm dem Totengräber, der seit drei Jahrhunderten tot ist, aber immer noch seine Aufgabe ausführt und seine gefallenen Kameraden begräbt. Falls die Abenteurer sich ihm nähern, hört er auf zu pfeifen, hält mitten in der Bewegung inne und schaut sie mit tiefschwarzen Augen an. „Hat euch der König geschickt?“, fragt er mit bedecktem Ton. Antworten ihm die Abenteurer mit Ja, greift Ulm sie in Form eines Ghuls an. Ansonsten wird er einfach weitergraben. |
| 3 | Die Hände der Toten | Jemand aus der Gruppe stolpert und fällt zu Boden, dann fühlen plötzlich alle anderen, dass irgendetwas an ihren Schuhen und Hosen zerrt. Erschrocken stellen sie fest, dass aus dem Boden um sie herum graue Hände hervorgebrochen sind, welche sie in die Unterwelt ziehen wollen. Lass alle eine STÄRKE-Probe ablegen, um sich zu befreien. Alle, denen die Probe misslingt, werden zeitweilig unter die Erde gezogen und erleiden einen FURCHTANGRIFF mit sechs Basiswürfeln. |



eines im Süden. Felder mit Roggen, Weizen, Rüben und verschiedenem Gemüse umgeben das Dorf. Ein Pfad führt von jedem Tor aus in die Wildnis. Nach einigen hundert Metern wandelt sich der ausgetretene Weg zu Tierfährten und verschwindet alsbald ganz. Die Wege und Straßen in das Dorf sind normalerweise von rotbemalten Steinen gesäumt.

I. DIE MAUER

Eine niedrige und abgenutzte Steinmauer, halb so hoch wie ein Mensch, schlängelt sich um die Bereiche des Dorfes herum, die nicht in Richtung des Hügels gebaut sind. Die gesamte Mauer ist von Kletterrosen und Hagebuttenpflanzen überwachsen, die einen starken, aber angenehmen Geruch ausströmen.

W6	EREIGNIS	BESCHREIBUNG
4	Die Geisterbardin	Ein trauriges Lied erklingt aus dem Nebel und schon bald erscheint auch eine geisterhafte Gestalt. Sie trägt eine dunkle Kapuze, hat eine Schlinge um den Hals und spielt auf einer Laute. Dies ist die vor langer Zeit hingerichtete Bardin Alma, die ihre Trauerballade für die Toten von Hohlheim spielt. Jede Abenteurerin, die ihr ihre Anerkennung in Form einer Münze oder etwas ähnlichem zollt, erhält Almas Dankbarkeit und es kann sein, dass der Geist zu einem späteren Zeitpunkt zu ihrer Hilfe kommen wird.
5	Das Duell	Ein barscher und wortloser Schrei durchdringt die Abendstille. Ein Ritter in voller Rüstung tritt aus der Dunkelheit hervor, mit Breitschwert und Schild gewappnet. Einige Pfeile stecken in seiner Seite und ein verzerrter Skelettschädel ist unter dem Helm zu erkennen. Der untote Krieger zeigt mit seinem Schwert auf die Abenteurerin mit der höchsten STÄRKE und schlägt dann mit seinem Schwert gegen das Schild in einer Geste, die nur als Herausforderung verstanden werden kann. Der Ghul wird kämpfen, egal ob die Abenteurerin die Herausforderung annimmt oder nicht. Doch anstatt von der Waffe getroffen zu werden, wird das Ziel entweder zu Boden geworfen oder kraftvoll gegen ein Gebäude getreten. Zieht die Abenteurerin einen der Pfeile aus dem Ritter heraus, sinkt dieser auf die Knie und löst sich dann langsam auf.
6	Der Leichenschmaus	Elrand der Müller starb vor 20 Jahren bei einem Unfall, aber sein Geist hat sein Schicksal noch nicht akzeptiert und besucht die Taverne „Hand des Toten“ immer noch jede Woche auf einen Krug Bier, der durch seinen ätherischen Körper hindurchfällt und sich als Pfütze auf dem Boden sammelt. Die Stammkunden machen sich einen Spaß daraus, indem sie Neuankömmlinge auffordern, den einsamen Mann an der Bar anzusprechen, und warten dann auf deren Reaktion, wenn sie das schreckliche Gesicht des Geistes sehen. Das Opfer erleidet einen FURCHTANGRIFF mit vier Basiswürfeln.



HOHLHEIM





Das Erklettern der Mauer ist eine stachelige Angelegenheit und benötigt eine erfolgreiche BEWEGEN-Probe, um einen Punkt Schaden zu vermeiden.

2. DIE WACHTÜRME

Alte und abgenutzte Steintürme, die fast so hoch sind wie zwei Männer. Die Türme scheinen keine Innenräume zu besitzen und bestehen aus ineinandergestapelten Steinquadern. Die Teile, die nicht von Rosenranken und Moos überwachsen sind, zeigen immer noch Überreste von wunderschönen Reliefs, welche in die Steinblöcke gebauen wurden.

Die Wachtürme sind eigentlich nur hohe Steinhäufen, die aus aufgehäuften Überresten der Ruinen bestehen und die an strategischen Punkten platziert wurden, um die Gegend zu überblicken. Man gelangt über eine Leiter hinauf, die an der Innenseite der Mauer steht. Frau Pollmor hat bestimmt, dass die drei Türme rund um die Uhr bemannt sein sollen, aber das ist selten der Fall. Die Wachen der Miliz stillen lieber in einem der beiden Gasthäuser des Dorfes ihren Durst oder steigen den Turm herab, um mit einem vorbeischauenden Dorfbewohner zu reden. Der Wachturm im Norden, der zwischen dem alten und dem neuen Friedhof liegt, ist natürlich kein besonders beliebter Posten. Die Milizwachen lösen den Posten üblicherweise aus, doch die meiste Zeit ist der Turm nicht besetzt.

❖ KREATUREN: Eine Wache der Miliz

3. DIE TORE

Die Straße führt durch ein massives eisenbeschlagenes Eichentor. Im Tor befindet sich eine Klappe. Neben dem Tor hängt eine abgenutzte Kupferglocke an der Mauer.

Die Tore sind tagsüber geöffnet und werden bei Anbruch der Dunkelheit verschlossen. Es gibt ein Tor im Süden und eines im Osten. Besucher, die nachts ankommen, verwenden die Glocke, um die Bewohner auf sich aufmerksam zu machen. Die Aufgabe, die Tore zu öffnen, folgt einer bestimmten Rotation, sodass Besucher oftmals eine ganze Weile draußen warten müssen, bis ein verschlafener Dorfbewohner das Tor öffnet. Die Klappe im Tor erlaubt es den Einwohnern, Besucher zu mustern und festzustellen, ob sie ihnen feindlich gesinnt sind.

4. DER BRUNNEN

Ein Steinbrunnen steht im Zentrum des Dorfplatzes. Das Seil und der Flaschenzug sind an einem wunderschönen geschnitzten Balken befestigt. Der Brunnen ist von einer niedrigen Steinbank umgeben, die durch die vielen müden Dorfbewohner bereits abgenutzt ist, die sich dort gern niederlassen. Ein großer Eimer steht auf einer der Bänke.

Die Dorfbewohner haben den Brunnen vor vielen Jahren gegraben, da das Wasser des Flusses oft verunreinigt ist. Zur Frühlingsschwende (siehe Seite 35) lassen die Bewohner den Brunnen bei den Feierlichkeiten zu „Stroms Entzücken“ überlaufen. Sie glauben, dass das Wasser Stroms Segen über die Erde bringt (siehe Seite 42).

5. DIE BRÜCKE

Eine stabile Steinbrücke überspannt den Fluss, der sich durch das Dorf schlängelt. Die Brücke sieht so aus, als sei sie hunderte Jahre alt, und ist von Moos und Algen überwuchert. Das Fundament ist zerbröckelt und wurde an einigen Stellen mit Steinen und Mörtel repariert.

Die Brücke wurde zum Symbol der Teilung von Hohlheim. Das Gebiet des Zwerges Yawim befindet sich auf der südlichen Seite der Brücke,



während nördlich der Brücke die Domäne von Frau Pollmor liegt. Keiner von ihnen wird die Brücke zur anderen Seite überqueren, wenn sie es nicht unbedingt müssen.

6. DER KLEINE HAFEN

Östlich der Brücke steht ein neu errichteter, stabiler Holzanleger. Zwei breite Boote liegen am Anleger festgemacht. Jedes hat sechs Ruder und einen Mast, der momentan umgelegt ist. Auf der Nordseite des Flusses steht ein hölzerner Landungssteg. Der Hafen riecht nach Teer.

Der Anlegesteg wurde für den Transport auf dem Fluss erbaut. Als der Blutnebel das Land bedeckte, wurde der Fluss nur zum Fischen benutzt. Braumeister Yawin ist der Besitzer von zwei Booten, die er für den Transport seines Bieres zu einigen Siedlungen entlang des Flusses verwendet. Der Zwerg ist bereit, ein Boot für zwei Silber pro Tag zu vermieten. Ein paar kleine Hütten, die der Aufbewahrung von Ausrüstung dienen, stehen neben dem Anleger. Die Dorfbewohner waschen ihre Kleidung am hölzernen Landungssteg auf der Nordseite.

7. DER ALTE TEMPEL

Ein schmaler Pfad windet sich durch spitze Steine hindurch den Hügel hinauf und endet auf der flachen Spitze. In deren Mitte stehen die überwucherten Überreste eines steinernen Fundaments. Zwölf Säulen, die sich am Rand des Steinfundaments entlangreihen, recken sich wie hässliche Zähne in den Himmel. Ein bröckeliger Obelisk mit einem Loch am oberen Ende steht in der Mitte des Kreises. Ein unbeilschwangeres Gefühl liegt in der Luft.

Der alte, im Kreis gebaute Tempel ist dem Gott Wyrn geweiht. Der Ort strahlt die Aura von lang vergangenen Zeitaltern aus und wird nor-



malerweise von den Dorfbewohnern gemieden. Wer sich den Obelisk genauer anschaut, kann den nachfolgenden Text in den Stein gemeißelt lesen: „Der Weg zu Nepolas letzter Ruhe zeigt sich zur Mitternachtsstunde bei vollem Mond.“ Wenn um Mitternacht ein Vollmond am Himmel steht, scheint dessen Licht durch das Loch an der Spitze und strahlt einen überwachsenen Felsen an der Seite des Hügels an. Bei diesem Felsen liegt der Eingang zum Grab von Graf Nepola.

8. DAS WIRTSHAUS „DIE HAND DES TOTEN“

Ein großes zweistöckiges Fachwerkhaus befindet sich am südlichen Ende des Dorfplatzes. Rauch quillt aus einem der drei Schornsteine auf dem steilen Strohdach. Aus den Fenstern, deren Fensterläden offenstehen, scheint warmes, einladendes Licht. Über der Doppeltür hängt ein Schild und ein Paar rotbemalter Laternen. Das Schild lässt euch wissen, dass ihr das Wirtshaus „Die Hand des Toten“ erreicht habt. Den Geruch von gegrilltem Wildschwein riecht man bis zum Brunnen hin.

Das Wirtshaus gehört Olm und seiner Familie. Früher wurde das Gebäude nur von den Dorfbewohnern aufgesucht, die sich dort auf ein paar Becher Met trafen, aber seit der Blutnebel verschwunden ist, sind auch Reisende ein alltäglicher Anblick und das Haus wurde zu



einem Gasthaus umgebaut. Im oberen Stockwerk befinden sich drei Doppelzimmer und der Westflügel beherbergt einen Schlafsaal sowie ein Zimmer für sechs Leute. Ein Bett im Schlafsaal kostet zwei Kupfermünzen und die Zimmer fünf Kupfermünzen pro Person.

Bei Einbruch der Nacht sammeln sich die Dorfbewohner, die Frau Pollmor die Treue halten, um die große offene Feuerstelle in der Mitte des Schankraums. Die Einwohner reden über ihr Tageswerk, erzählen sich den neuesten Klatsch und sehen sich die Wacheinteilung des nächsten Tages an. Ein Schaukelstuhl, der neben der Feuerstelle steht, ist für die alte Hebamme reserviert, die normalerweise ein- oder zweimal pro Woche das Wirtshaus aufsucht. Der Rostbruder Sturkas trinkt seinen obligatorischen Krug alleine an einem Tisch in der Ecke.

Der Met, der in der „Hand des Toten“ serviert wird, ist verwässert und schmeckt nach nichts. Falls man nach einem anderen Getränk fragt, bietet Olm einen guten Wein aus einem Fass an, das er einem durchreisenden Händler abgekauft hat. Falls Frau Pollmor nicht da ist, holt Olm ein Fass von Yawims köstlichem Bier heraus. Wildschwein, Hammel und Wildgeflügel wird auf dem offenen Feuer gebraten. Das Fleisch wird mit Rüben und Karotten serviert. Besucher, die etwas knapp an Silber sind, können sich einen Eintopf mit Rüben und Speckrinden bestellen.

❖ KREATUREN: Olm, verschiedene Gäste.

9. DIE SCHENKE „DREI SCHÄDEL“, BRAUEREI UND MÜHLE

Am südlichen Flussufer liegt eine Mühle, deren Mühlrad sich langsam im Strom dreht. An diese Mühle ist ein großes fensterloses Gebäude angebaut. Rauch quillt aus dem breiten Schornstein und windet sich fast schon wie der Blutnebel den Hügel hinauf. Gegenüber steht ein zweistöckiges

Gebäude, dessen Obergeschoss aus teergeschwärzten Holzbalken gebaut ist. Aus diesem Haus dringt Musik und Gelächter. Drei kleine Körbe hängen an Ketten vom Dach des Vorbaus. Ein Schild rechts neben der Eingangstür begrüßt euch mit „Willkommen im Drei Schädel. Zwerge und andere Barträger: Verschwindet.“

Die Mühle (9a) gehört dem Zwergenbraumeister Yawim, der aufgrund seiner bitteren Vergangenheit (siehe unten) Zwerge hasst und sich nicht mehr zu diesem Volk zugehörig zählt.

Getreide wird in der Mühle gemahlen und dann zur nahegelegenen Brauerei (9b) transportiert. Dort wird dann das vielgerühmte Zwergenbier gebraut. Reisende machen mit Freude einem Umweg, um einen Krug davon in Yawims Schenke Drei Schädel zu trinken, wo die Stimmung immer gut ist. Yawim heißt jeden willkommen, wird aber Leute mit üppigem Bartwuchs und Wolfsmenschen mit seinen Blicken durchbohren. Besucher von zwergischer Herkunft werden sofort hinausgeschmissen. Sollte jemand Yawim darauf hinweisen, dass er doch selbst ein Zwerg ist, wird es plötzlich sehr still in der Schenke – was dann passieren wird, kann man sich denken.

❖ KREATUREN: Braumeister Yawim, W6 Gäste am Tag, 2W6 Gäste am Abend. In der Brauerei und der Mühle arbeiten W6 Arbeiter.

10. DAS HAUS DER DORFÄLTESTEN

Am Fuß des Hügels am Ende des Dorfplatzes steht ein beeindruckendes Langhaus mit wunderschönen Schnitzereien an der Dachverkleidung des Hauses. Die hohen gewölbten Fenster sind von Mosaiken aus buntem Glas geschmückt. Eine breite Treppe führt zu einem Doppeltor mit Eisenbeschlägen, die sich windende Pflanzen zeigen.



Die Urgroßmutter von Frau Pollmor hat ein beeindruckendes Langhaus an die zum Fluss gewandte Seite des Hügels bauen lassen. Als der Mann der Dorfältesten noch lebte, wurden hier jedes Vierteljahr ausschweifende Festessen abgehalten, doch nun sammelt sich der Staub zentimeterhoch auf den Tischen und Bänken in der großen Halle. Frau Pollmor verwendet nur das Schlafzimmer, das Arbeitszimmer und die Küche. Delia, die Tochter des Schmieds, hilft ihr von Tagesanbruch bis spät in die Nacht bei Arbeiten im Haushalt.

❖ KREATUREN: Frau Pollmor und Delia.

11. DER ALTE FRIEDHOF

Der nördliche Teil des Dorfes ist komplett von überwachsenen Ruinen durchzogen. Grabsteine und einst wunderschöne, aber inzwischen verfallene Krypten zeugen davon, dass diese Gegend einst ein Friedhof war. Hier und da stehen knorrige Bäume und struppige Büsche, die die Bewegung erschweren. Die Eingänge zu den Gräbern klaffen den Hügel entlang auf. Viele der Tore, die die Untoten fernhielten, sind vor langer Zeit vermodert. Eine unbeagliche Stille ruht über diesem Ort.

Der alte Friedhof ist für die Dorfbewohner tabu und sie begeben sich auch nur dorthin, um den nördlichen Wachturm zu bemannen. In der Seite des Hügels wurden Krypten für die Toten ausgehoben. Viele von ihnen sind heute nur noch leere Höhlen, aber hinter einem überwachsenen Steintor befindet sich das intakte Grab des Grafen Nepola (siehe Die Krypta).

12. DER NEUE FRIEDHOF

Außerhalb der Mauern im Norden der Siedlung liegen einige Hügel, die mit Gras, Lilien und Blumen in Herzform überwachsen sind. Ein kleines

Steingebäude mit einem kleinen eisenbeschlagenen Tor wurde unter einer großen Eiche errichtet. Über dem Tor in den Stein gemeißelt prangt die Rune des Nachtläufers.

Dies ist die Begräbnisstätte der Siedlung. Das kleine Gebäude ist dem Nachtläufer geweiht und unter keinen Umständen darf Licht in das Gebäude dringen. Jeden Neumond werden dem Gott Opfer dargebracht, aber nur in wolkenverhangenen Nächten, wenn die Nacht am dunkelsten ist.

WER MACHT WAS?

Die meisten Bewohner von Hohlheim bauen ihre eigenen Rüben an, backen ihr eigenes Brot und reparieren ihre Dinge selbst, aber sie wenden sich oft auch an den Schmied, die Matrone, den Jagdmeister oder den Braumeister, um komplizierte Gegenstände zu reparieren oder um ihren Vorrat an Nahrung und Getränken aufzustocken.

Die Abenteurer können fast alles in dem Dorf erwerben. Für Verpflegung können sie sich an die Matrone wenden. Für Werkzeuge gehen sie zum Jagdmeister oder zum Fischer. Wenn es um Rüstung oder Waffen geht, benötigt der Schmied Ness einige Zeit, da er nur Speere und Pfeile auf Lager hat. Die Preise entsprechend der Liste auf Seite 184 im Spieler-Handbuch.



13. DIE KAPELLE

An einem Ende des Dorfplatzes steht eine Kapelle. Ein Spitzdach aus bemalten Ziegeln ruht auf einem Kreis aus hölzernen Säulen. Die Säulen sind mit wunderschönen geschnitzten Reliefs von Vögeln verziert. Der Steinboden des Tempels ist von getrockneten Blumen, Kupfermünzen, Feldfrüchten und Tierknochen bedeckt.

Einmal im Monat und an Feiertagen hält Olm eine Zeremonie in der Kapelle ab. Während der Zeremonie werden die Gottheiten Klage, Strom und der Nachtläufer verehrt. Die Dorfbewohner bitten um üppige Ernten und unkomplizierte Geburten und ehren ihre Toten. Kleine Opfergaben von Tieren und Feldfrüchten werden für die Gottheiten in der Kapelle dargebracht.

14. DIE SCHMIEDE

Das klingelnde Geräusch einer Schmiede schallt tagsüber unaufhörlich aus einem Gebäude am nördlichen Ende des Dorfplatzes. Die Seiten des Gebäudes, die zum Platz hin stehen, sind offen. Durch den Rauch kann man eine Schmiede und einen massiven Amboss sehen. Frisch geschmiedete Werkzeuge hängen von der Decke.

Der Schmied Ness schmiedet und repariert die Werkzeuge für die Siedlung. Falls notwendig, kann er auch Waffen und Rüstung reparieren und schmieden. Er lebt mit seiner Frau Vira und drei Kindern in einem rückseitigen Teil des Hauses, welches auch die Schmiede beherbergt.

❖ KREATUREN: Der Schmied Ness, Vira.

15. DIE HÜTTE DES JAGDAUFSEHERS

Vor einer kleinen Hütte, die neben dem alten Friedhofsgelände erbaut wurde, stehen mehrere Gestelle mit aufgespannten Häuten und Fellen.

Neben den Gestellen befindet sich ein großer Holztisch, der mit Blutflecken und Fleischstückchen bedeckt ist. Auf dem Tisch liegen Messer und andere Schlachtwerkzeuge und eine riesige Wolke Fliegen summt um einen Eimer voller Innereien. In der Nähe der Hütte steht ein überdachtes Gestell, auf dem frisch geschlachtetes Wild zum Zartmachen hängt.

Der Jagdmeister Vike versorgt die Dorfbewohner mit Wild und Wildgeflügel. Er schlachtet die Tiere und gerbt die Felle, wenn dies von Nöten ist. In der Hütte steht ein großer Steinofen neben Vikes Schlafstelle, um Fleisch zu räuchern und zu salzen.

❖ KREATUREN: Jagdmeister Vike.



16. DAS HAUS DES FISCHERS

Unten am Fluss in der Nähe des südöstlichen Flusstores liegt ein Ruderboot aus geteertem Holz an einem kleinen Landungssteg. Auf dem Steg stehen Gestelle, an denen Fischnetze im Wind flattern. Angelehnt an ein schmales Holzhaus steht ein großes, steinernes Räucherhaus. Die gesamte Gegend riecht nach frisch geräuchertem Fisch.



Der alte Fischer Tolme und seine Frau Lita versorgen das Dorf seit über 50 Jahren mit Fisch. Sie vermissen ihren Sohn Brenn, der das Dorf auf der Suche nach Abenteuern in den Verbotenen Landen verlassen hat, nachdem sich der Blutnebel gelichtet hatte, und würden sich freuen, wieder einmal von ihm zu hören.

- ❖ KREATUREN: Der Fischer Tolme und seine Frau Lita.

17. DER GUTSHOF

Einige Gebäude umgeben einen Hof, auf dem schmutzige Kinder, Hühner und Schweine herumlaufen. Am Tor des Zauns, der das Areal umgibt, steht ein großer, zottiger Hund und bellt. Der Geruch von frisch gebackenem Brot vermischt sich mit dem Gestank von Mist.

Die Matrone Gremla hält Kühe, Hühner und Schweine in diesen Gebäuden. Ihr Mann Beidor erschafft Wunderwerke in der kleinen Bäckerei des Gutshofes. Sie leben hier zusammen mit ihren sechs Kindern, dem Arbeitspferd Ferga und dem Hund Ruts.

- ❖ KREATUREN: Gremla und Beidor mit ihren Kindern.

18. DAS HAUS DES ROSTBRUDERS

In der Nähe der westlichen Mauer steht ein unscheinbares kleines Steinbaus am Flussufer. Die Fensterläden sind verschlossen, aber die dünne Rauchfabne aus dem Kamin verrät, dass jemand dort lebt. An das Hauptgebäude grenzt ein kleiner Stall. Vor der Tür der Hütte ist eine grob geschnitzte Statue aufgestellt, die eine Frau abbildet und zu deren Füßen ein großes hölzernes Becken steht.

Der Rostbruder Sturkas verbringt die meiste Zeit in seiner Hütte. Jeden Nachmittag dreht

DIE UNTOTEN

In der Nacht streichen Geister und Gespenster durch die Straßen von Hohlheim. Die Dorfbewohner haben sich damit abgefunden. Rechts neben jeder Tür an jedem Haus hängt eine kleine Messingglocke. Jeder, der des Nachts nach draußen geht, sollte die Glocke läuten und folgende Worte sprechen: „Ich komme in Frieden und Freundschaft während der Stunde der Toten.“ Damit warnt man die ruhelosen Toten vor. Zudem sollte man sich nur auf Wegen bewegen, die von rotbemalten Steinen gesäumt sind. Alle, die von diesen Ritualen abweichen, laufen Gefahr, die Neugier der Untoten auf sich zu ziehen. Die Dorfbewohner „vergessen“ gerne mal, Neuankömmlingen diese Informationen mitzuteilen, und machen sich einen Spaß daraus.

er seine Runde durchs Dorf, um sicherzustellen, dass sich auch jeder benimmt. Er beendet diese Runde normalerweise mit einem Krug Met in der Hand des Toten. Die Statue vor seiner Hütte repräsentiert die Göttin Häma und die Dorfbewohner hinterlassen im Becken zu ihren Füßen Essen und Silber als Geschenk für den Rostbruder.

- ❖ KREATUREN: Der Rostbruder Sturkas.



19. DIE HÜTTE DER HEBAMME

Zwischen den Grabsteinen und Mausoleen am Hang gelegen steht eine Hütte aus Schilf und Schlamm. Man erreicht sie, wenn man dem Pfad zum alten Tempel folgt und dann abbiegt. Eine schmutzige Tierhaut verdeckt den Eingang zur Hütte und am Dachvorsprung hängen Vögelgedern, Tierskelette und Kräuterbündel. Ein warmes Licht und Rauch dringen aus dem einzigen Fenster der Hütte.

In dem Haus lebt die Hebamme und Kräuterheilkundige Nirvea. Sie hilft den Dorfbewohnern bei der Geburt und versorgt Kranke mit Heilbehandlungen. Im Gegenzug erhält sie Almosen und Hilfe bei körperlicher Arbeit.

❖ KREATUREN: Die Hebamme Nirvea.

20. DIE WEIDE

Aufeiner Weide nabe der östlichen Mauer grasen ein paar Kühe und Pferde.

Die Matrone Gremla hält ihre Tiere auf dieser Weide.

21. DIE KRYPTA

Ein großer Stein ist in das Grün des Hügels versenkt. Bei näherer Betrachtung stellt man fest, dass der Stein wie ein Tor gemeißelt ist. Es gibt keinen Türgriff.

Das Steintor muss ausgegraben und mit einem Brecheisen oder ähnlichem Werkzeug aufgebrochen werden. Dazu muss eine erfolgreiche KRAFT-Probe abgelegt werden. Es ist genug Platz für drei Personen, um sich gegenseitig zu helfen. Misslingt der Wurf, fällt die Steinplatte jemandem auf den Fuß (Angriff mit vier Würfeln, Waffenschaden 1) oder rollt den Hügel hinunter und kracht in ein Gebäude.

A – GANG: Ein dunkler Gang ist in die Flanke des Hügels gegraben. Die Decke des Ganges ist von Steinsäulen, die mit Bildern von Totenschädeln und dämonischen Fratzen verziert sind, abgestützt. Ein grünes Licht flackert aus einer Kammer ein paar Meter weiter im Hügel. Aus der Kammer dringt das Schluchzen einer Frau.

B – GRABKAMMER: Der Korridor endet in einer runden Kammer mit ungefähr sechs Metern Durchmesser. Aufrecht stehende Sarkophag, die aus Stein gebauen wurden, sind in drei Nischen platziert. Der Sarkophag gegenüber dem Eingang ist mit Reliefs geschmückt, die anderen beiden sind komplett glatt. Der linke Sarkophag ist deutlich kleiner als die anderen und gehört höchstwahrscheinlich einem verstorbenen Kind oder Halbling. In der Mitte der Kammer steht eine Feuerschale, in der eine grüne Flamme brennt. Zu Füßen des kleinen Sarkophags sitzt eine in Schwarz und Blau gekleidete Frau auf dem staubigen Steinboden. Ihre Gestalt ist halb durchsichtig und flackert im grünen Leuchten der Feuerschale. Sie schluchzt und murmelt etwas in einer unverständlichen Sprache.

Die Frau auf dem Boden ist die untote Gräfin Ursula. Sie trauert um ihren Sohn, der von Zygofer getötet wurde, und das bereits seit 300 Jahren. Sie wurde hier von Zygofer zurückgelassen, um sicherzustellen, dass der Geist von Graf Nepola in seinem Sarkophag verbleibt. Sollten die Abenteurer mit ihr kommunizieren, wird sie den Tod ihres Sohnes durch die Hand eines bösen Zauberers beklagen und die Abenteurer davon zu überzeugen versuchen, sie und ihren Sohn zu rächen. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt über Ereignisse weiter hinten.

❖ KREATUREN: Die untote Gräfin Ursula und der Graf Nepola.



- ❖ **SCHÄTZE:** Die Gräfin hat einen Kamm aus Silber, der mit Saphiren besetzt ist (2W6 Gold wert). Sie trennt sich allerdings nur ungern davon. Der Graf besitzt ein altes Diadem aus Gold, auf dem die heroischen Taten seiner Familie geschrieben stehen (W6 Gold wert). Im Sarkophag des Jungen liegt eine vergoldete Spielzeugrassel (W6 Silber wert).



MONSTER UND NSC



Im Folgenden werden die wichtigsten Bewohner des Dorfes beschrieben, ebenso wie das fürstliche Ehepaar Ursula und Nepola. Die anderen Einwohner findest du in der anschließenden Tabelle aufgelistet.

FRAU POLLMOR

Die Dorfältteste Frau Pollmor ist eine ältere Frau, deren Familie das Dorf bereits seit Generationen leitet. Sie stellt sicher, dass die Mauer einigermaßen in Ordnung ist, kümmert sich um die Miliz und den Brunnen, sorgt für die Sauberkeit des Flusses, ist verantwortlich für den Schutz vor Feuern, sorgt sich um den Tempel, achtet darauf, dass die Latrinen geleert werden, und kümmert sich darum, dass von denjenigen, die sich bei diesen Aufgaben nicht einbringen, Steuern eingesammelt werden. Frau Pollmor ist unter denen, die sie nicht ausstehen können, als „Die Vögtin“ bekannt. Seit ihr Mann verstorben ist, zieht sie sich mehr und mehr zurück, und abgesehen von einem Besuch im Wirtshaus Die Hand des Toten sitzt sie lieber Zuhause in ihrem Schaukelstuhl vor der Feuerstelle. Frau Pollmor lebt im Schatten ihrer Urgroßmutter, die als die

Gründerin der Siedlung gilt. Mit dem Alter wurde sie auch immer habgieriger und gemeiner. Sie missbraucht ihre Macht und umgeht das Recht und Gesetz immer wieder, um sich Vorteile zu verschaffen. Der Schankwirt Olm und der Schmied Ness hoffen, dass der Konflikt zwischen der Dorfältesten und Braumeister Yawim das eiskalte Herz von Frau Pollmor wieder aufflammen lässt.

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

FERTIGKEITEN: Manipulation 4, Menschenkenntnis 3, Wissen 2

AUSRÜSTUNG: Ein großes Bronzeamulett, in das in der Mitte ein Bernstein eingebettet ist – das Abzeichen ihres Amtes (W6 Silber wert)

BRAUMEISTER YAWIM

Braumeister Yawim ist ein wütender Zwerg, der vor vielen Jahren aus dem Clan der Meromanen ausgestoßen wurde, als sich herausstellte, dass er ein Rezept von Menschen für die



Herstellung von Met verwendete. Yawim zog eine Zeitlang herum und fand sich schließlich in Hohlheim wieder, wo er sich niederließ. Über die Jahre hinweg hat er einen brennenden Hass gegenüber allen Zwergen entwickelt, und lässt dabei völlig außer Acht, dass er selbst diesem Volk angehört. Er rasiert sich jeden Morgen und kocht dabei vor Wut.

Yawim hat außerordentliche Fähigkeiten als Braumeister und ihm gehört die Taverne Drei Schädel, die in kürzester Zeit sehr beliebt wurde. Yawims Bier ist weithin bekannt und aufgrund seiner großen Handelspläne liegt er auf Kollisionskurs mit der Dorfältesten. Er mag Frau Pollmors Führungsstil nicht und empfindet ihre Besteuerung seines Brauereibetriebes als Provokation. Yawim ist andauernd auf der Suche nach neuen Verbündeten, in der Hoffnung, eines Tages die Dorfälteste um ihr Amt herauszufordern.

Yawim ist ein bartloser Zwerg mit geschnittenem Haupt, und sein Bauch wird aufgrund seiner großen Liebe für das Bier immer größer. Er ist ausgelassen und steht immer kurz vor einem Lachanfall oder Wutausbruch.

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

FERTIGKEITEN: Nahkampf 3, Handwerk 2,
Manipulation 2, Wissen 1

AUSRÜSTUNG: Axt, trägt einen verzierten Kelch, der aus dem Horn eines Minotaurus gefertigt wurde, an einer Kette an seinem Gürtel (W6 Gold wert)

ROSTBRUDER STURKAS

Nur wenige kennen den Namen von Sturkas und die meisten Dorfbewohner sprechen von ihm nur als „der Rostbruder“ – meist mit einem Hauch Furcht in der Stimme. Sturkas ist ein großer, dunkelhaariger Mann, der sich in einen



gelb-roten Mantel kleidet, welcher mit rostigen Eisenapplikationen verziert ist. Sein Gesicht ist von den Narben aus zahllosen Schlachten verunstaltet. Nach außen hin folgt er strikt den Gesetzen der Rostbrüder, aber in Wahrheit ist er voller Reue aufgrund der grausamen Taten in seinen jüngeren Jahren. Er drückt ein Auge zu, wenn es um die Hebamme und ihre Hexenkunst geht, und kümmert sich im Geheimen um den „Dorftrottel“ Perko. Sollte er jedoch herausfinden, dass die Hebamme eine Rabenschwester ist, wird er ohne Wenn und Aber nach den Verordnungen der Rostbrüder vorgehen und sie töten. Der Rostbruder steht in der ausufernden Auseinandersetzung im Dorf auf der Seite von Frau Pollmor, könnte aber durchaus die Seiten wechseln, falls er glaubt, dass es ihm zum Vorteil gereicht.

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

TALENTE: Weg des Bluts 2

FERTIGKEITEN: Nahkampf 3, Handwerk 2,
Manipulation 2, Wissen 1

AUSRÜSTUNG: Langschwert, Kettenhemd



HEBAMME NIRVEA

Die Hebamme Nirvea ist eigentlich eine Rabenschwester und die einzige Person neben Vike, die bereits im Kontakt zur Außenwelt stand, bevor der Blutnebel verschwand. Die Dorfbewohner sehen in ihr nur eine weise Frau, die ihnen bei der Kindesgeburt hilft und sie mit Medizin und Ratschlägen versorgt. Seitdem ihr Tempel von den Rostbrüdern niedergebrannt wurde, ist Nirvea auf der Flucht und hofft, dass sie eines Tages die Kraft findet, diesen Ort zu verlassen und sich auf die Suche nach anderen Schwestern zu begeben. Sie könnte sich überlegen, die Abenteurergruppe als Heilerin zu begleiten. Sie verachtet den Rostbruder Sturkas und alles, wofür er steht, und wird versuchen ihn umzubringen, falls sich die Gelegenheit dafür bietet.

Nirvea scheint älter zu sein als ihre 40 Jahre. Sie ist in schmutzige Stoffgewänder gehüllt und trägt eine Kapuze. Sie spricht bedacht, leise und langsam.

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

TALENTE: Weg der Heilung 2, Weg der Hellsicht 1

FERTIGKEITEN: Heilen 4, Wissen 2, Menschenkenntnis 2

AUSRÜSTUNG: Tasche mit Kräutern (Ausrüstungsbonus +2 auf HEILEN), Lederbeutel mit Rabenknochen für Prophezeiungen

DER „DORFTROTTEL“ PERKO

Eines Morgens vor fast zehn Jahren waren Perkos Eltern verschwunden, als er aufwachte. Man sagt, dass sie von Geistern auf „die andere Seite“ mitgenommen wurden und dass Perko zur gleichen Zeit geistgezeichnet (halb untot) wurde. Seit diesem Tag lebt Perko von Almosen der Dorfbewohner, weshalb sie sich das Recht

rausnehmen, den Jungen zu verspotten und zu demütigen.

Perko läuft ziellos durch den Ort und wird meistens von den Einwohnern ignoriert. Aus diesem Grund weiß er von vielen Geheimnissen der Dorfbewohner und wäre sicherlich eine gute Informationsquelle, wenn er nicht nach dem Verschwinden seiner Eltern verstummt wäre.

Perko ist ein Jugendlicher mit schmutzigen, abgeschnittenen Hosen und einer dreckigen Tunika. Sein Haar steht in alle Richtungen ab und er hat einen wahnsinnigen Blick. Er stopft seine Taschen mit toten Vögeln, irgendwelchem Schmutz, Insekten und anderen Gegenständen, die sein Interesse wecken, voll und bietet diese voller Freude jedem, den er trifft, als Geschenk an.

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

FERTIGKEITEN: Fingerfertigkeit 3, Bewegungen 2

AUSRÜSTUNG: Nichts von Wert

GRAF NEPOLA

Nepola erhielt von Zygofer den Befehl, seine Soldaten zu sammeln, um gegen König Algarod in einen Krieg zu ziehen, der vor über 300 Jahren wütete. Der Graf weigerte sich, da er von den abscheulichen Experimenten des Zaubers gehört hatte, und stand während des Kampfes neutral am Rande.

Zygofers Rache war an Grausamkeit kaum zu überbieten. Nepola wurde lebendig begraben und verflucht, sodass er als ewiger Untoter auf dieser Welt verblieb. Wenn sie die grüne Flamme auslöschen, die in der Feuerschale der Grabstätte brennt, können die Abenteurer Nepola von diesem Fluch befreien und ihn endlich in das Reich des Todes schicken.

Der Graf ist hochgewachsen und ein stolzer Mann mit einer Bronzekrone und trägt einen



gepflegten Umhang. Sein ätherisches Gesicht ist von Trauer und Reue gezeichnet.

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

RÜSTUNG: Keine. Geister sind untote Kreaturen und körperlos und können nur von Feuer oder Magie geschädigt werden. Selbst wenn der Geist besiegt wird, wird er nur für einen Tagesabschnitt verbannt, und kehrt dann wieder zurück. Untote können nur mit dem Zauber *UNTOTE BANNEN* (siehe Seite 126 im *Spieler-Handbuch*) permanent verbannt werden.

Die **Monsterangriffe** findest du auf Seite 91 im Bestiarium.

GRÄFIN URSULA

Ursula hat sich von Zygofer dazu überreden lassen, ihren Mann im Austausch für das Leben ihres Sohnes zu hintergehen. Der hinterhältige Zauberer brach jedoch sein Versprechen und begrub auch den Sohn und die Gräfin bei lebendigem Leib. Als Geist ist sie nun gezwungen, den Sarkophag ihres Mannes zu bewachen und sicherzustellen, dass dieser niemals aus seinem



Gefängnis entkommen kann. Sie erzählt offen ihre Geschichte, lässt aber den Teil ihres Verrats dem Grafen gegenüber aus. Sie fleht jeden Grabräuber an, die Schandtaten, die Zygofer ihrer Familie angetan hat, zu rächen.

Sie wird von Zygofers Magie gezwungen, jeden, der versucht, ihren Mann aus seinem Gefängnis zu befreien, daran zu hindern. Sollten die Abenteurer versuchen, den Sarkophag des Grafen zu öffnen, wird sie wiederum versuchen sie zu überzeugen, dies nicht zu tun. Mehr Informationen dazu findest du weiter hinten im Kapitel Ereignisse.

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

RÜSTUNG: Siehe oben

Die **Monsterangriffe** findest du auf Seite 91.

DIE UNTOTEN

Die Untoten, die Hohlheim heimsuchen, nehmen viele Formen an. Einige sind nur ätherische Geister, andere sind vermoderte Leichen von Toten, die aus ihren Gräbern auferstanden sind. Die Untoten bleiben innerhalb der Mauer der Siedlung und sind nur nachts aktiv. Vor allem in der Nähe der Ruinen des alten Tempels sind sie besonders aktiv. Für weitere Ideen, was die Untoten vorhaben, konsultiere die Tabelle „Seltsame Ereignisse in Hohlheim“ auf Seite 196.

Spielwerte für die Untoten findest du im Bestiarium in Kapitel 5.





EREIGNISSE

Wenn die Abenteurergruppe das erste Mal im Dorf ankommt, sind die Bewohner ihnen gegenüber misstrauisch. Die Leute haben sich noch nicht wirklich an Fremde gewöhnt und werden sie ihre Abneigung spüren lassen. Bewohner verschließen ihre Fensterläden, holen ihre Kinder zu sich und machen Bittzeichen zu den Gottheiten, wenn sie an ihnen auf der

Straße vorbeigehen, aber die Abenteurer sind sowohl in der Taverne Die Hand des Toten als auch im Gasthaus Drei Schädel immer willkommen. Mach es ihnen ruhig schwer, an Nahrung, Ausrüstung und Informationen zu gelangen. Verhalten sich die Abenteurer jedoch freundlich, so werden sie bald akzeptiert und auch früher oder später in die Konflikte der Dorfgemeinschaft verstrickt. Nachfolgend findest du einige mögliche Ereignisse.

ANDERE NSC:

NAME	BERUF	ATTRIBUTE	FERTIGKEITEN	SONSTIGES
Olm	Wirt und religiöser Anführer	Stärke 3, Geschicklichkeit 3, Verstand 3, Empathie 3	Nahkampf 1, Wissen 1, Handwerk 2	Dolch
Vike	Jagdmeister	Stärke 3, Geschicklichkeit 4, Verstand 3, Empathie 2	Nahkampf 1, Fernkampf 3, Handwerk 3, Heilen 1, Überleben 2, Tierkunde 2	Langbogen, Messer
Gremla	Matrone	Stärke 3, Geschicklichkeit 2, Verstand 4, Empathie 3	Handwerk 2, Wissen 1, Tierkunde 3	
Beidor	Bäcker	Stärke 2, Geschicklichkeit 3, Verstand 2, Empathie 4	Handwerk 3	
Ness	Schmied	Stärke 4, Geschicklichkeit 2, Verstand 3, Empathie 3	Kraft 2, Nahkampf 2, Handwerk 3	Kriegshammer
Tolme	Fischer	Stärke 1, Geschicklichkeit 2, Verstand 3, Empathie 3	Handwerk 2, Wissen 2	Messer
-	Milizwache	Stärke 3, Geschicklichkeit 3, Verstand 2, Empathie 2	Nahkampf 1, Fernkampf 1	Speer oder Axt, Lederrüstung, einige tragen Kurzbögen



DER BIERKRIEG

Eine Dorfbewohnerin erzählt von der Auseinandersetzung zwischen Frau Pollmor und Braumeister Yawim. Yawim weigert sich, Steuern zu bezahlen und passt sich nicht der allgemeinen Ordnung in der Siedlung an. Frau Pollmor versucht, das Geschäft des Braumeisters mit Besteuerung und strengeren Auflagen zu behindern. Passe die Konversation zugunsten einer der beiden Parteien an, je nachdem, mit wem die Abenteurer sprechen. Die Besucher der Taverne Die Hand des Toten stehen eher Frau Pollmor positiv gegenüber und sind Yawim abgeneigt. Im Drei Schädel ist es genau umgekehrt. Lass die Abenteurer ruhig mit einigen Dorfbewohnern sprechen, von denen alle unterschiedliche Versionen des Konflikts erzählen.

YAWIMS REDE: Bei einem Besuch im Drei Schädel steigt Yawim auf einen der Tische und richtet eine leidenschaftliche Rede an die Gäste. Er sagt, dass ihnen nun, nachdem sich der Blutnebel gelichtet hat, die Welt zu Füßen liegt. Es gibt Gelegenheiten zum Handeln, Austauschen von Informationen und der Zusammenarbeit mit anderen Siedlungen, aber die „gierige Vögtin“ versucht dies alles zu verhindern. Sollten die Abenteurer nachfragen, so erzählt er ihnen, jedes Wort vor Gift triefend, wie die „Vögtin“ seine Reisen auf dem Fluss mit Steuern belegt und wie sie seine Leute zu solch hirnverbrannten Arbeiten wie dem Leeren der Latrinen oder dem Bewachen der Mauer einteilt. Er schließt mit der leisen Ankündigung, dass „das hässliche alte Weib bald dran ist“.

FRAU POLLMORS MISSION: Bei einem Besuch in der Hand des Toten wendet sich Frau Pollmor diskret an die Abenteurergruppe. Sie behauptet, dass sie eine Mission für sie hat, kann aber nicht mehr darüber sagen, bis diese zusagen. Als Bezahlung bietet sie Waffen,

Nahrung, Ausrüstung und vielleicht sogar ein Pferd. Sollten die Abenteurer annehmen, sagt sie, dass der Zwerg Yawim zu weit gegangen sei. Sein Geschäft bringt Fremde aus anderen Siedlungen hierher und es ist nur eine Frage der Zeit, bis Räuber, Orks oder andere Missetäter ihr Dorf überfallen.

Frau Pollmor möchte, dass die Abenteurer die Boote des Braumeisters sabotieren. Sie warnt sie allerdings, dass sie subtil vorgehen sollen, und möchte nicht, dass Einwohner zu Schaden kommen. Falls die Abenteurer die Mission ausführen, werden sie von Perko dem Dorftrottel beobachtet. Mit einer erfolgreichen **AUSKUNDSCHAFTEN**-Probe entdecken sie den Jungen. Sollten die Abenteurer die Mission ablehnen, überzeugt sie Jagdmeister Vike, die Aufgabe auszuführen. Vike wird in der Nacht die Boote in Flammen stecken.

DIE VENDETTA: Braumeister Yawim ist außer sich und beschuldigt Frau Pollmor der Sabotage. Er bietet den Abenteurern 15 Silber, wenn sie „das hässliche alte Weib“ aus dem Weg schaffen. Er wird ihnen das Angebot auf jeden Fall machen, selbst wenn es die Abenteurer waren, die seine Boote angezündet haben. Er ist sich todsicher, dass es Frau Pollmor und ihre Handlanger waren, die sein Geschäft sabotiert haben. Sollten die Abenteurer ablehnen, findet Yawim eine Gruppe loyaler Dorfbewohner, die sich der Aufgabe annehmen. Er gibt ihnen große Mengen Bier aus und wiegelt sie dann gegen Frau Pollmor auf. Sie bewaffnen sich und überschreiten die Brücke in Richtung des Hauses der Dorfältesten. Jagdmeister Vike, Ness der Schmied und Olm der Wirt eilen zur Verteidigung der Dorfältesten.

DER STUMME: Der „Dorftrottel“ Perko hat viele Verstecke und hört alles und jedem zu. Die SL kann den Jungen dazu einsetzen, um den Abenteurer Informationen und Warnungen



zukommen zu lassen. Vielleicht hat er beobachtet, wie Vike die Boote des Braumeisters in Brand steckte, oder er warnt die Gruppe rechtzeitig, wenn Yawim die ihm loyalen Bewohner im Drei Schädel um sich sammelt, um Frau Pollmors Haus zu stürmen. Bedenke jedoch, dass Perko stumm ist und nur mit Hilfe von Zeichensprache kommunizieren kann.

DER ROSTBRUDER: Der Rostbruder Sturkas wird eingreifen, sollte die Situation eskalieren. Sobald die Sabotage von Yawims Booten ans Tageslicht kommt, wird er die Dorfbewohner und Abenteurer befragen, um herauszufinden, wer für die Tat verantwortlich ist. Sollte sich herausstellen, dass Frau Pollmor dahinter steckt, ist es gut möglich, dass Sturkas in diesem Konflikt nun Yawims Seite ergreift. Der alte Krieger handelt entschieden und lässt sich, auch wenn er grausame Taten vollbringen muss, nicht von seinem Weg abbringen. Setze den Rostbruder ein, um das Kräfteverhältnis auszugleichen, falls es sich zugunsten einer der beiden Parteien neigt.

EINE NEUE ÄRA: Sollte Yawim siegreich aus der Auseinandersetzung hervorgehen, ruft er sich zum neuen Dorfältesten aus. Er plädiert für mehr Kontakt und mehr Handel mit anderen Siedlungen. Bald geht alles wieder seinen gewohnten Gang, nur dass sich das Dorf nun auf den Handel anstatt auf reinen Lebensunterhalt konzentriert.

DIE RABENSCHWESTER

Der Rostbruder stellt Nirvea als Rabenschwester bloß. Vielleicht finden die Abenteurer oder jemand anderes während eines Besuches bei der Hebamme einen Hinweis. Der Rostbruder beschuldigt die Frau der Hexerei und verkündet, dass sie auf dem Scheiterhaufen verbrannt werden soll.

DER ANGRIFF

Eine Gruppe Räuber, Goblins oder anderes Gesindel haben von den „Reichtümern“ des Dorfes gehört und greifen in der Nacht an. Die Abenteurergruppe muss bei der Verteidigung mithelfen. Die Untoten von Hohlheim könnten dabei auch von Nutzen sein.

DIE ZWERGE

Eine Delegation Zwerge kommt in die Siedlung. Sie sind auf der Jagd nach dem Verräter Yawim und verlangen dessen Auslieferung. Yawim versucht die Dorfbewohner und Abenteurergruppe von seiner Unschuld zu überzeugen. Ob er nun die Wahrheit spricht oder lügt, liegt an der Abenteurergruppe zu entscheiden.

DIE GEHEIMNISSE DER KRYPTA

Die Abenteurergruppe wird früher oder später die Krypta im Hügel nordwestlich der Siedlung entdecken. Im Folgenden steht ein mögliches Szenario beschrieben, sollten sie versuchen, die Krypta zu plündern:

- ❖ Die Dorfbewohner könnten den Abenteurer mitteilen, dass der Standort des Tempels verflucht ist, und sie davor warnen, dorthin zu gehen. Sie sagen, dass ein mächtiger Graf irgendwo im Hügel begraben liegt.
- ❖ Diejenigen, die die Ruinen untersuchen, werden von Untoten angegriffen oder belästigt. Keine der Schutzmaßnahmen, die die Dorfbewohner gegenüber den Geistern und Gespenstern ergriffen haben, funktionieren hier.
- ❖ Sollten sie den Eingang zum Grab des Grafen finden, müssen sie sich einen Weg hineingraben.
- ❖ Sobald sie in der Krypta des Grafen sind, können sie mit der Gräfin sprechen. Sie versucht die Abenteurer zu überzeugen,



ihren Ehemann und ihr Kind zu rächen. Sie erzählt ihnen, wie der böse Zauberer Zygofer sie lebendig in der Krypta begraben hat. Die SL kann sich dazu entscheiden, der Abenteurergruppe Informationen über Zygofer zukommen zu lassen, falls dies ihrer Kampagne dient. Ursula wird der Abenteurergruppe nicht von ihrem Verrat an ihrem Ehemann erzählen. Die Zeit, die sie eingesperrt in der Krypta als Untote verbracht hat, hat sie verrückt werden lassen. Sie versucht die Abenteurer davon zu überzeugen, dass sie den Sarkophag des Grafen nicht öffnen dürfen, und droht ihnen mit seinem Zorn.

- ❖ Sollte sich die Abenteurergruppe immer noch dazu entschließen, den Sarkophag von Nepola zu öffnen, manifestiert sich der Graf als gespenstisches Phantasma. Der Graf beschuldigt seine Frau des Verrats, während sie ihn gleichzeitig seinen Stolz zum Vorwurf macht, der für den Tod ihres Sohnes verantwortlich sei. Die Abenteurer können sich für eine Seite entscheiden oder gegen beide Untote kämpfen.
- ❖ Falls die grüne Flamme gelöscht wird, können sie den Grafen befreien und seinen Geist in die ewige Ruhe schicken.
- ❖ Sollte die Abenteurergruppe die Gräfin besiegen, so wird sie nach einem Tagesabschnitt an der gleichen Stelle wieder erscheinen und ist nun nicht mehr gut auf



diese zu sprechen. Sie wird sie verfolgen, bis sie die Schätze in die Krypta zurückgebracht haben. Die einzige Möglichkeit, die Gräfin zu verbannen, ist der Zauber UNTOTE BANNEN.



ABENTEUERSCHAUPLATZ: Burg

Nebelschwaden ziehen wie zerrissene Seelen durch den windigen Bergpass, den ihr durchquert. Als sich der Nebel für einen Moment lichtet, seht ihr die verfallene Festung Wetterstein an der Nordseite der Bergkette, umgeben von einem Burggraben mit schlammigem Wasser. Die Landschaft ist karg und nur dornige Büsche und scharfe Gräser überleben in dieser Gegend. Es ist still bis auf das Heulen und Pfeifen der fremdartigen Tierlaute, die ihr in dieser Art noch nie zuvor gehört habt. Abgenagte und ausgebleichte Knochen von Pferden und Menschen liegen auf dem Weg, der zur Festung führt. Ein Feuer brennt im Wachturm an der Vorderseite der Festung und der Wind weht euch den Geruch von Essen um die Nasen.

HINTERGRUND

Nach der Niederlage von Algarods Armee im Jahre 874 erweckte Zygofers Tochter Therania

den König und viele seiner Männer von den Toten. Nach einiger Zeit war sie jedoch der kalten Umarmungen des Königs überdrüssig und übergab Algarond die Aufgabe, über die verlassene Festung Wetterstein zu wachen, in der Zygofer ein Labor für seine Experimente eingerichtet hatte. Die verbliebene Kriegskasse der Erlenländer wurde in den Verliesen der Festung in der Nähe des Labors versteckt, um als Reserve zu dienen.

Heutzutage wird die Festung nicht mehr von dem mächtigen Zauberer benutzt und seine Experimente liegen irgendwo in den Untiefen in Kammern unter der Festung verborgen. Der untote König und seine Soldaten sind endlich frei von ihrer ewigen Wachpflicht und ihnen wurde gestattet, ihren Schlaf in den Armen des Todes anzutreten. Der Fluch ist allerdings nicht gänzlich gebrochen, sodass bei jedem Vollmond die Untoten auferstehen und ihren Pflichten nachgehen, als sei nichts geschehen.



Die dämonischen Kreaturen in den Laboratorien sind schon vor langer Zeit ausgebrochen. Zygofer, in seiner neuen abscheulichen Form Zytera (mehr dazu erfährst du im Kampagnenbuch *Der Zorn des Raben*), lässt sie Algarods Kriegskasse bewachen, da er sie momentan nicht gebrauchen kann. Das Labor war nur sehr einfach eingerichtet und die Kreaturen waren aus wissenschaftlicher Sicht ohnehin entbehrlich.



DER WEG NACH WETTERSTEIN

Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten, wie die Abenteurergruppe auf Wetterstein stoßen kann. Sie könnten eine Karte gefunden haben, die sie hierher führt, Geschichten über den Ort gehört haben oder eines der nachfolgenden Ereignisse erlebt haben.

DER GELBÄUGIGE HIRSCH

Die Abenteurer sehen plötzlich eine prachtvolle Kreatur, ein Hirsch mit mächtigem Geweih, aus dem Augenwinkel. Er rennt mit unglaublicher Geschwindigkeit davon, nur um ab und an stehenzubleiben und zurück zu den Abenteurern zu blicken, so als ob er auf sie warten würde. Der Hirsch ist eigentlich die*der hinterlistige Dämon*in Merigall, der*die die

Abenteurer nach Wetterstein zu locken versucht. Die Abenteurergruppe wird die Kreatur aus den Augen verlieren, kurz bevor sie die Burg Wetterstein erblicken. Die*der Dämon*in hat sich in die Gestalt des alten Barden Dalb (siehe Ort 1) verwandelt.

DER MÜDE SCHATZSUCHER

Ein Stöhnen dringt aus einem nahegelegenen Lager. Es ist verlassen, bis auf den müden und sehr betrunkenen Rolk. Hier haben die Schatzsucher unter der Führung von Esgar Heller (siehe weiter unten) ihr Lager aufgeschlagen, bevor sie weiter in Richtung Wetterstein gezogen sind. Die Gruppe hat sehr viel Wein getrunken, allen voran Rolk, und seine Gefährten haben ihn schlicht vergessen, als sie am Morgen aufgebrochen sind. Rolk macht sich nicht allzu viel Sorgen darüber und hat frohen Mutes weiter seinen Weinschlauch geleert. Er erzählt allen Vorbeireisenden, dass seine Gefährten auf dem Weg zu einer alten Festung sind, um „n alt'n Schatz zu such'n“.



LEGENDE

Zehn Generationen vor unserer Zeit erklärte der grausame König Algarod, dass das Erlenland überbevölkert sei. Er wollte sein Königreich erweitern, indem er eine Armee über die Berge nach Rabenland führte, wo er im Kampf gegen den dämonischen Zauberer Zygofer starb. Als er fiel, ging auch das Zepter Nebbaka verloren, welches, Gerüchten zufolge, die Quelle seiner Macht war. Allerdings war der Wille des Königs so stark, dass er sich weigerte, zu sterben und lange Zeit auf der Festung Wetterstein Wache hielt. Der Legende nach wird Algarod eines Tages wieder losmarschieren, um Nebbaka zurückzuerlangen, und seine Eroberung von Rabenland



fortzuführen. Doch der Fluch wurde plötzlich gebrochen, sodass der König und seine Mannen endlich ihre ewige Rube fanden. Es heißt, dass Algarods Kriegskasse noch immer in Wetterstein sei und dort von bösen Geistern und Monstern des Zauberers auf ewig bewacht werde.



ORTE

Nachfolgend sind die wichtigsten Orte der Festung beschrieben.

I. WACHTURM

Der zerfallene Wachturm steht wie ein Neugeborenes neben der Festungsruine auf der dahinterliegenden Klippe. Rauchspuren steigen aus dem eingesenkenen Dach. Jemand hat ein Feuer gemacht.

Die verwitterten und zersprungenen Steine des Wachturms sind mit rostfarbenen, dämonischen Ranken überwuchert, die aus Zyteras Laboratorium entwischt sind. Die Pflanze sieht ganz und gar scheußlich aus mit ihren kleinen, fingerartigen Auswüchsen, doch sie ist völlig harmlos. Sie stößt jedoch grauenvolle Schreie aus ihren Poren, falls man ihre Äste abbricht oder -schneidet. Dieses Geräusch ist im ganzen Tal zu hören und versetzt jeden in Alarmbereitschaft. Pflanzenteile, die entfernt werden, lösen sich innerhalb einer Minute in Matsch auf.

Der alte Barde Dalb hat im Turm sein Lager aufgeschlagen und ist gerade dabei, ein Kaninchen über dem Feuer zu rösten. Er lädt die Abenteurer ein, mit ihm zusammen am Feuer zu essen. Nach dem Essen zündet er sich seine Pfeife an und erzählt ihnen die Legende von Wetterstein (siehe oben). Dann fährt er fort:

Ihr seid nicht die ersten, die sich heute Abend nach Wetterstein erkundigen. Esgar Heller und

WER IST DALB?

Der Barde, der sich Dalb nennt, ist in Wahrheit die*der Dämon*in Merigall. Sie*Er liegt mit der Zauberin Zytera im Bunde und betrachtet die Verbotenen Lande als ihre*seine Spielwiese, auf der sie*er den einfachen Bewohnern mal mehr, mal weniger grausame Streiche spielt. Die Geschichte, die Dalb/Merigall den Abenteurern erzählt, ist größtenteils wahr.

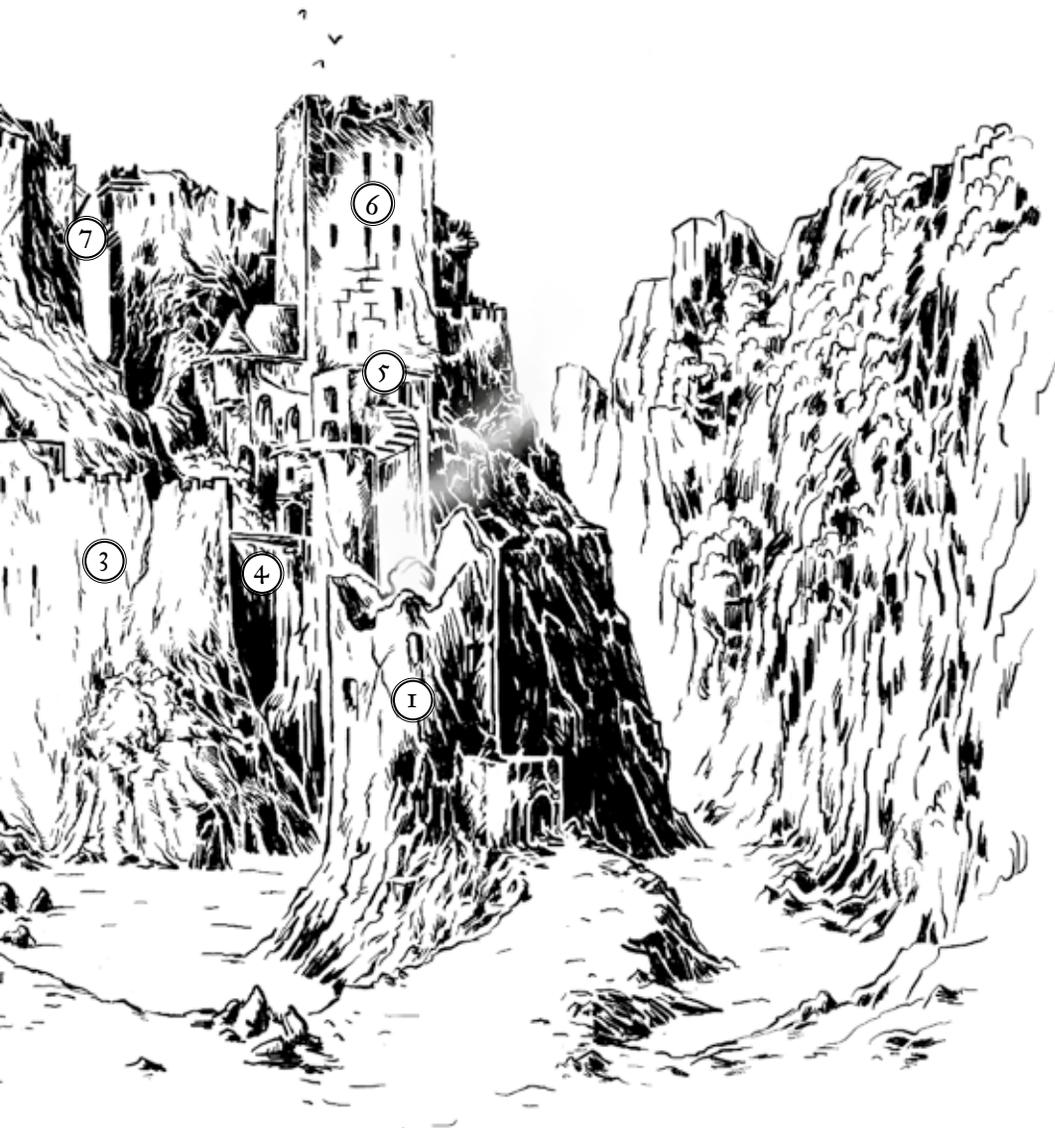
Esgar Heller und seine Leute sind in der Tat in die Festung eingedrungen. Im Keller lauert eine Dämonenbestie. König Algarods Schwert Roststich ist wirklich magisch. Doch das Schwert ist auch genau der Gegenstand, der den Schlüssel für den ruhenden Fluch über Algarod und seine untoten Männer bildet. Wer das Schwert berührt, lässt den Fluch wieder aufleben und erweckt den König und seine Soldaten aus ihrer Totenruhe.

Dalb/Merigall spielt für den weiteren Verlauf dieses Abenteuers keine Rolle mehr. Er*Sie wird aus dem Turm verschwinden, bevor die Abenteurer Wetterstein verlassen. Doch dies wird nicht das letzte Mal sein, dass sich ihre*seine Wege mit denen der Abenteurer kreuzen. Mehr darüber erfährst du in der Kampagne *Der Zorn des Raben*.





WETTERSTEIN





seine Leute verweilten hier ebenfalls kürzlich. Sie suchen die Waffe von König Algarod, das mächtige Schwert Roststich. Esgar ist ein ungeduldiger Mann und sie sind sofort zur Festung aufgebrochen. Doch es gibt etwas, das ich ihnen nie erzählt habe, etwas, das euch interessieren könnte...

Dalb nimmt einen tiefen Zug aus seiner Pfeife und schaut die Abenteurer über das knistern-de Feuer hinweg an.

Die Untoten liegen in ewiger Ruhe, doch Wetterstein ist noch immer ein gefährlicher Ort. Im Keller lauert eine unheilige Bestie. Eine Kreatur so abscheulich, dass sie einem ausgewachsenen Menschen die Gliedmaßen abreißen kann. Doch es gibt einen Weg, sie zu vernichten: mit dem Schwert von König Algarod. Findet das Schwert und ihr könnt das Monster töten. Tötet das Monster und auf euch warten Schätze. Einfach, nicht?

2. DAS HAUPTTOR

Die Zugbrücke zum Haupttor ist durchgefaul-t und in den Burggraben gefallen. Das Wasser ist trüb und übelriechend. Unbekannte Kreaturen bewegen sich in der Tiefe und lassen die Algen auf der Oberfläche aufwallen.

Ein schlammiger Burggraben umfriedet Wetterstein, in den sich verdorbene Kreaturen aus dem Laboratorium geflüchtet haben. Die Zugbrücke ist eingestürzt, man muss sich also einen anderen Weg in die Festung suchen. In der Nähe steht ein Stapel mit halb verrottetem Holz, das für den Bau einer provisorischen Brücke oder eines Floßes zur Überquerung des Grabens genutzt werden kann (hierfür erweist sich die Fertigkeit **HANDWERK** als praktisch). Man kann auch einfach durch das Wasser hindurchwaten oder -schwimmen. So oder so könnten die Abenteurer auf Probleme in Form von hungrigen Kreaturen stoßen (siehe *Der Burggraben* bei den Ereignissen weiter unten).

3. DAS HAUS DER RITTER

Ihr gelangt in eine düstere Halle, einst ein Ort für üppige Festmähler. Nun gibt es hier nur noch Tod und Verwesung. Die Überreste von verrottetem Fleisch und verschimmelten Teppichen verströmen einen derart intensiven Gestank, dass er in jedem Lebewesen Würge-reiz auslöst. Auf alten Holzstühlen und auf dem kalten Fußboden liegen die Überreste von dem, was einst die erlenländischen Soldaten des Königs gewesen sein müssen. Es scheint, als wären sie während ihres letzten Abendmahls gefallen.

In einem großen, einigermaßen intakten Haus nahe dem Tor steht die Hauptfesthalle, eine Empfangshalle, Gästequartiere, die Küche und die Unterkünfte der Bediensteten. Die Leichen der Soldaten haben noch immer Fleisch auf den Knochen, sind aber fast mumifiziert.



WENN DIE UNTOTEN ERWACHEN

Wo einst Stille herrschte, findet nun ein makabres Festmahl statt. Zwei Dutzend untote Soldaten sitzen an den Tischen. Das Essen auf den Tischen besteht aus Steinen und die Flüssigkeit in den paar verbliebenen Bechern ist direkt aus dem Burggraben geschöpft worden. Die Gäste bewegen sich langsam und geben nur ein Rascheln von sich, wie tausende Ratten, die durch vertrocknete Blätter wuseln.



- ❖ **KREATUREN:** Um die einhundert Untote, die meisten davon friedlich, laufen herum. Manche sind jedoch weniger friedlich und könnten Neankömmlinge zu einem Duell herausfordern usw. Die meisten von ihnen glauben, sie wären noch am Leben.



Wenn die Alarmglocken oben auf dem Turm läuten, werden alle Untoten in der Festung Fremden gegenüber feindselig und werden plötzlich aktiver.

- ❖ **SCHÄTZE:** In dem Durcheinander stehen W6 Silberbecher von je W6 Silbermünzen Wert. Wenn die Untoten erwacht sind, haben die Becher Besitzer, die sich nur widerwillig von ihnen trennen.

4. DIE SCHLUCHT

Es sieht aus, als hätte die Axt eines Riesen die Festung und den Felsen entzwei gespalten und eine tiefe, infizierte Wunde hinterlassen, aus der das Todesröcheln des Berges emporsteigt. Eine einzelne Kette ist über die Finsternis der Schlucht gespannt, wo offensichtlich einst eine Brücke stand. Die gegenüberliegende Seite mit dem klaffenden Portal in die östliche Hälfte der Festung ist fünf Meter entfernt.

Eine tiefe Schlucht spaltete Wetterstein in eine westliche und eine östliche Hälfte. Es gibt zwei Zugbrücken (#4 und #7 auf der Karte). Die untere Brücke ist durchgefault und verfallen, sodass hier eine Lücke von fünf Metern klafft. Nur eine rostige Kette hängt hier noch. Da die Schlucht einst als Müllhalde für das Laboratorium genutzt wurde, hat es sich langsam mit allen Arten von halblebendigem Abfall gefüllt, der durchaus aggressiv sein könnte.

Auf dem Grund der Schlucht gibt es eine Höhle, die einst als Schuppen genutzt wurde. Das Gehäuse einiger Wagen steht hier noch immer. Auf den Wagen stehen verschlossene Truhen, die mit dem Wappen von Erlenland geprägt sind, doch bis auf ein paar Münzen und den Exkrementen von Harpyien sind sie leer. Die Harpyien oben aus dem Theaterturm haben die meisten Münzen vor langer Zeit in einem Spalt in der Nähe ihres Nestes versteckt, einige haben sie auch in ein Katapult gelegt.

Die Glocke, die man zum Einlass läuten kann, befindet sich im Schlamm direkt unter der Zugbrücke (siehe #7 auf der Karte).

- ❖ **SCHATZ:** W6 Kupfermünzen, W6 Silbermünzen sowie ein WERTVOLLER Fund in den Truhen auf dem Grund der Schlucht.

5. DAS LABORATORIUM

Ein Gestank nach Verwesung und scharfen Elixieren quillt aus diesem Bereich. Die Kammern waren einst prachtvoll – die Überreste von Seide und alten Porträts hängen noch immer an den Wänden. Nun sind die Räume voller Kessel, Becken, zerbrochener Keramik, Sezientischen und anderen Dingen. Alles ist mit Staub bedeckt, doch zu eurem Grauen entdeckt ihr, dass die Körperteile von Tieren und Menschen, die an die Wände genagelt wurden, bis vor kurzem noch lebendig gewesen zu sein scheinen. In den Trümmern bewegt sich etwas.

Der Herr der Festung lebte einst in dem Gebäude jenseits der Schlucht, zusammen mit seiner Familie und seinen vertrauten Rittern. Zygofer nutzte dieses Gebäude als Laboratorium, bis die Festung verlassen wurde.

- ❖ **KREATUREN:** Ein unfertiger Hybrid aus Mensch, Skorpion und Löwe kriecht auf der Suche nach seinen fehlenden Teilen herum. Es ist sehr aggressiv und will Eindringlingen Körperteile wegnehmen. Die SL kann nach eigenem Ermessen weitere dämonische Kreaturen hinzufügen.
- ❖ **SCHATZ:** W6 Urnen, die seltsame Experimente enthalten (Körperteile, Augen, ein Gehirn, ein seltsames Insekt). Für den richtigen Todesmagier pro Stück W6 Silber wert.



6. DER THEATERTURM UND DAS NEST DER HARPYIEN

Das Dach ist in ein Theater eingestürzt, dessen Galerien einst die Innenwände des Turms hinaufstiegen. Eine Handvoll großer fliegender Kreaturen kreischen nahe der Decke, als ihr eintretet. Man kann die Umrisse ihrer geflügelten Körper oben vor dem offenen Himmel ausmachen. Die zentrale Bühne des Turms ist mit Exkrementen beschmiert und den widerlichen Resten des Festmahls der Kreaturen bedeckt.

Der Theaterturm, in dem Schauspiele und Fechtkämpfe zur Unterhaltung der Gäste aufgeführt wurden, ist von sechs Harpyien besetzt worden, die in den Laboratorien gezüchtet wurden. Die Kreaturen sind leicht reizbar und werden die Gäste angreifen oder schreckliche Spiele mit ihnen spielen, wenn sie zu stark erscheinen, als dass sie sie bekämpfen könnten. Von den obersten Reihen der Galerie erreicht man eine Terrasse außerhalb des Turms mit einer Balustrade und einem herrlichen Ausblick. Die Harpyien haben das meiste, was von Algarods Kriegskasse übrig geblieben ist, in einem Spalt auf der Ostseite des Berges unterhalb der Terrasse versteckt. Die Münzen sind lose oder in verschlossenen Leinentüchern aus den Truhen aufbewahrt.

Falls man weiß, wo sich der Schatz befindet, kann man ihn erreichen, indem man an einem Seil hinunterklettert. Ein paar Münzen sind in dem noch immer funktionsfähigen Katapult auf der Terrasse gelagert, welches geladen auf den Rand der Klippe Richtung Osten gerichtet ist. Das Katapult ist nur scheinbar mit Münzen geladen, darunter ist zermahlenes Pyrit versteckt – eine Substanz, die aus der Ferne metallisch aussieht. Wenn sich ein unerschrockener Schatzjäger nähert, feuern die Harpyien das Katapult ab und verteilen die Münzen in der Landschaft, falls sie nicht bekommen, was sie wollen (siehe Ereignisse). Im Nest der Har-

pyien liegen die Skelette von drei Säuglingen, die sie aus irgendeinem Dorf gestohlen haben, neben einigen improvisierten Spielzeugen und den Überresten von Ratten, mit denen sie die Kinder füttern wollten.

❖ **SCHATZ:** Im Katapult befinden sich 2W6 Kupfermünzen und W6 Silbermünzen. Auf dem Grund der Felsspalte liegen die Reste der Erlenländer Kriegskasse: 5W6 Kupfermünzen, 4W6 Silbermünzen und 2W6 Goldmünzen.

7. ZUGBRÜCKE

Eine Zugbrücke ist auf der anderen Seite der Schlucht hochgezogen. Sie ist in einem besseren Zustand als der Rest der Festung.

Die obere Zugbrücke zum Turm des Königs steht noch, doch sie ist von der anderen Seite hochgezogen.



WENN DIE UNTOTEN ERWACHEN

Die untoten Wachen werden die Zugbrücke herablassen, sobald die Glocke, die einst auf der Ostseite der Schlucht war, geläutet wird. Sie ist jedoch auf den Grund der Schlucht gefallen, wo man sie in ungefähr 30 Metern Tiefe noch finden kann. Die Wachen könnten auch nach einer Parole fragen, die sie jedoch selbst vergessen haben, und werden entweder die Tore zur Zugbrücke auf keinen Fall öffnen oder aber auch jede Parole akzeptieren. Falls die Abenteurer die Schlucht überqueren, ohne dass die Brücke herabgelassen wird, werden die untoten Wachen aggressiv und greifen an. Einer von ihnen wird die Alarmglocke oben im Turm läuten.





8. WACHPOSTEN UND UNTERKÜNFTE DER BEDIENTETEN

Ein gebogener Raum, der an der einen Wand von Speerreihen und rostigen Schwertern flankiert wird und einer Reihe von Schießscharten in der anderen Wand. Die verwesenen Leichen von etwa dreißig Soldaten liegen auf dem kalten Fußboden. Auf ihrem Posten gefallen.

Der Wachposten besteht aus Barracken und einem Waffenarsenal. Im Rest dieses Stockwerks liegen die Unterkünfte der Bedienteten, eine Küche usw. In der Wand sind Schießscharten eingelassen, die auf die unteren Teile der Festung zeigen.



WENN DIE UNTOTEN ERWACHEN

Die Kakophonie einer Partitur von Untoten, die in dem verlassenem, gebogenen Raum vor- und zurückmarschieren, hallt von den Wänden wider. Nachdem sie laut gegen die hintere Wand knallen, drehen sie wieder um. Die Sonne scheint durch die vielen Schießscharten und durchbohren den Staub, den die Soldaten aufwirbeln. Bogenschüt-



zen beobachten die unteren Teile der Festung durch die Scharten.



In dem Gebäude befinden sich ungefähr 30 Untote, die Hälfte davon Soldaten, die andere Bedientete. Die Bogensehnen der Schützen sind schon lange verrottet, was sie jedoch nicht begreifen können. Stattdessen tun sie so, als würden sie schießen, bevor sie dann Stöcke und anderen Schutt aus den Scharten werfen, da ihnen die Pfeile ausgegangen sind. Falls der Alarm geläutet wird oder Eindringlinge auftauchen, ohne dass die Zugbrücke heruntergelassen wurde, werden diese Untoten glauben, dass sie angegriffen wurden, und aggressiv werden. Einer von ihnen wird sich zudem aufmachen, die Alarmglocke zu läuten, um den Rest der Festung zu warnen.

- ❖ KREATUREN: Untote Soldaten und Bedientete.
- ❖ SCHATZ: Keiner, außer ein paar rostigen Schwertern und Speeren.

9. ALGARODS TURM

Die Kammer oben im Turm ist rubig und riecht nach Schimmel und Parfüm. Ein großes Himmelbett steht an der hinteren Wand und wird von Rüstungen flankiert. Auf dem Bett liegen die Überreste eines Mannes in voller Plattenrüstung mit Helm und Krone: König Algarod von Erlenland in seiner ewigen Ruhe. Auf seiner Brust umklammern die gerüsteten Hände des Königs ein großes, kunstvoll gearbeitetes Schwert.

Der Turm ist für den einstigen Herrn der Festung ausgestattet und enthält im obersten Stockwerk ein großes Schlafgemach, das auch als Observatorium dient. Hier ruht König Algarod. Seine drei Leibwächter befinden sich in einer angrenzenden Kammer.



Falls eine Abenteurerin das Schwert berührt, erwachen der König und seine Wachen aus ihrem Schlaf (siehe Ereignisse). Die Abenteurerin kann das Schwert ergreifen, falls sie schnell ist, wird dem Zorn des untoten König jedoch nicht entkommen.

Im Schlafgemach zieren einige alte Porträts die Wände und über dem Bett hängt eine neuere Kohlezeichnung von Algarod. Die Zeichnung spiegelt die Stimmung des Königs wider und wandelt sich mit ihr. Wenn die Zeichnung zerstört wird, ist Theranias Macht über den König gebrochen. Wenn die Abenteurer die Zeichnung an sich nehmen, können sie den König befehlen.



WENN DIE UNTOTEN ERWACHEN

In dem Moment, als du den kalten Stahl des alten Schwertes berührst, hörst du ein Knistern. Zuerst bewegt sich ein Finger in der Rüstung, dann ein weiterer. Erschrocken siehst du, wie der Leichnam von König Algarod vor dir mit gottlosem Leben erfüllt wird. Dann hörst du ein Kratzen an der Tür.



König Algarod ist nicht erfreut darüber, wenn jemand Hand an sein Schwert legt, und wird sofort angreifen (dies gilt als Monsterangriff, Seite 73). In der nächsten Runde wird er von drei untoten Leibwächtern unterstützt, die ebenfalls angreifen.

- ❖ KREATUREN: König Algarod und drei untote Wachen.
- ❖ SCHATZ: Algarods Schwert Roststich. Ein meisterlich gearbeitetes Langschwert, das vor vierhundert Jahren von einem Hofmagier in Erlenland verzaubert wurde.

Die Krone ist ein einfach gearbeitetes Schmuckstück aus Silber und 3W6 Silbermünzen wert (doppelt so viel für eine historisch interessierte Person).



ROSTSTICH, MAGISCHES LANGSCHWERT

Schwer, Waffenbonus +2, Waffenschaden 2, Artefaktwürfel W8 (W10 gegen Dämonen und dämonenberührte Kreaturen), ignoriert 3 Punkte aus Metallrüstung. Jedes Mal, wenn seine Trägerin einen Gegner mit dem Schwert Gebrochen macht, erleidet sie 1 Punkt Schaden auf ihre Empathie.

10. KRAN

Der Felsen stürzt sich in schwindelerregender Höhe hinab bis zum Burograb. Eine dicke, mit Grünspan überzogene Kupferkette baumelt an einer wettergegerbten Winde vor und zurück und scheppert im Wind.

Da der Turm sehr hoch ist, gibt es einen Kran, mit dem man Dinge direkt von außen hochziehen kann. Der Kran könnte ein letzter Ausweg sein und von den Abenteurer genutzt werden, wenn zum Beispiel der Alarm geschlagen wird und die Festung von wütenden Untoten wimmelt. Die Kette und die Winde sind verwittert und alt und müssen möglicherweise mit Lampenöl geschmiert werden, bevor sie sich überhaupt in Bewegung setzen lassen.





MONSTER UND NSC

Im Folgenden sind die Monster und NSC beschrieben, denen die Abenteurer in Wetterstein begegnen können.

DALB DER BARDE

Ein Mann um die fünfzig mit ergrauten, ungekämmten Haaren. Er trägt eine grüne Tunika, graue Hose und Wollhandschuhe, um sich von der Kälte zu schützen. Dalb hat stets seine Pfeife im Mundwinkel und ist jemand, der jedes Publikum mit so einfachen Mitteln wie seinen grünen Augen und seiner rauchigen Stimme unterhalten kann. Der Barde (der nicht der ist, der er vorgibt zu sein, siehe Kasten „Wer ist Dalb?“ in dem Abschnitt, in dem die Abenteurer ihm begegnen) hat sein Lager außerhalb von Wetterstein aufgeschlagen, um Abenteurer in ihr Verderben zu locken. In dieser Nacht hat er viel Glück, denn er trifft gleich zwei Gruppen direkt hintereinander.

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

FERTIGKEITEN: Darbietung 5

AUSRÜSTUNG: Pfeife, Laute

DIE ERLÄNDISCHEN SCHATZJÄGER

Ein kunterbunter Haufen Schatzjäger, der von Esgar Heller angeführt wird, kommt kurz vor den Abenteurer an. Sie suchen nach der Kriegskasse und König Algarods Schwert. Es wird sich bald herausstellen, dass die Schatzjäger unterschiedliche Ziele verfolgen. Diese Gruppe, oder auch nur eins ihrer Mitglieder, kann als Antagonist oder möglicher Verbündeter in

Wetterstein eingesetzt werden. Sie behalten ihre wahren Absichten für sich, lassen sich aber auch darauf ein, zusammenzuarbeiten, falls ihr Leben davon abhängt.

ESGAR HELLER

Ein muskulöser und lauter Mann, der sich selbst als reisender Händler ausgibt, der auf „seltene Waren“ spezialisiert ist. Esgar ist in Wirklichkeit ein einfacher Söldner, der von dem Schatz in Wetterstein gehört hat und diesen nun um jeden Preis finden möchte. Er verfügt über keinerlei Mitgefühl und plant, seine Gefährten bei der ersten Gelegenheit zu hintergehen.



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

FERTIGKEITEN: Nahkampf 3, Kraft 3, Manipulation 2, Bewegen 1

TALENTE: Weg der Klinge 1, Bedrohlich 1

AUSRÜSTUNG: Langschwert, großer Schild, Kettenrüstung, W6 Silber

KORDOMAR SULAM VON ERLAND

Kordomar ist ein älterer, aber immer noch starker Jäger aus dem nördlichen Erlenland. Trotz seiner ergrauten Haare und seinem gezeichneten Gesicht ist er mit Pfeil und Bogen sehr geübt. Kordomar ist ein stolzer Erlenländer und begleitet Esgar, um das Schwert von König Algarod für das Vaterland zurückzuholen. Er traut Esgar nicht über den Weg, lässt den gierigen Söldner vorerst aber die Gruppe anführen.





STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 3,

VERSTAND 3, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Fernkampf 4, Auskundschaften 2, Überleben 2

TALENTE: Weg des Pfeils 1, Scharfschütze 1

AUSRÜSTUNG: Langbogen, Dolch, Lederrüstung, W6 Kupfer

BRUDER FEREBALD

Ein knorriger und grüblerischer Rostbruder und Historiker, der viele Geschichten von Erlenland und die Geschichte der Rostbrüder erzählen kann. Ferebald weiß von Algarods elender Vergangenheit – eine Vergangenheit, die Kordomar leugnet – und glaubt, dass die untote Existenz des Königs eine Schande sei. Ferebald hat sich Esgar und seinen Gefährten heimlich angeschlossen, um Algarod in einem Akt der Gnade zu töten.

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 2,

VERSTAND 4, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Wissen 3, Menschenkenntnis 2, Nahkampf 1

TALENTE: Weg des Blutes 1, Kräuterkundler 1

AUSRÜSTUNG: Messer, Pergament und Stift, W8 Kupfer

DYNDRIA DIE BARDIN

Dyndria spielt die Fiedel und scheint eine gutgelaunte Frau mit gutem Appetit zu sein. Sie behauptet, dass sie der Gruppe nur folgt, da sie für ihr Spiel bezahlt werde, und murmelt, dass sie Erlenland gar nicht interessiert.

Tatsächlich ist Dyndria eine Diebin und Meuchlerin, die von Algarods Feinden in Erlenland angeheuert wurde. Die neue Königslinie will sämtliche Spuren von Algarods Linie vernichten, seit politische Rebellen darauf hinwiesen, dass der alte König noch immer durch

Rabenland streift. Falls es Dyndria gelingt, Algarods Kopf und Zepter zum Eisernen Riegel zu bringen, erhält sie eine reiche Belohnung sowie die Einbürgerung in Erlenland. Ihre Auftraggeber werden jedoch natürlich versuchen, sie zu töten. Dyndria träumt vom heutigen Erlenland, auch wenn sie nichts darüber weiß. Sie hat Esgar gegenüber angedeutet, dass sie eine Diebin ist und gerne bei jeglichen heimlichen Beutezügen in der Festung dabei wäre, doch ihren wahren Plan hat sie ihm nicht eröffnet.



STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 4,

VERSTAND 2, EMPATHIE 3

FERTIGKEITEN: Heimlichkeit 3, Fernkampf 2, Bewegen 2, Manipulation 2, Darbietung 2, Nahkampf 1

TALENTE: Weg des Giftes 1, Blitzschnell 1

AUSRÜSTUNG: Schleuder, Dolch, Lederrüstung, Fiedel, W6 Kupfer

KÖNIG ALGAROD

Der einst mächtige König Algarod trägt Kettenrüstung und führt das Schwert Roststich (bis die Abenteurer es stehlen). Er ist groß und majestätisch, sein Gesicht durchzogen von Narben von grob genähten Wunden. Seine Existenz ist ein Trauerspiel, das von Thernias Kommando bestimmt wird. Falls sein Porträt über dem Bett im oberen Raum des Turmes zerstört wird, verliert Thernia ihre Macht über ihn. Er wird in Wut ausbrechen und könnte versuchen, seine königliche Macht zurückzuerlangen, mit seinen Befreiern zu verhandeln oder sich sogar selbst für immer zer-



stören – zum Beispiel, indem er von dem Wall springt oder die Abenteurer bittet, die Urne mit seinem einbalsamiertem Herzen zu finden, die im Laboratorium versteckt ist. In letzterem Fall wird er ihnen seine Kriegskasse als Belohnung geben, die er immer noch in den Wagen in der Schlucht wähnt.

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

König Algarod ist ein Todesritter, ein mächtiges untotes Wesen. Todesritter werden ausführlich auf Seite 116 beschrieben.

AUSRÜSTUNG: Kettenrüstung, Beckenhaube

ZWEI ANGRIFFE: König Algarod ist ein mächtiger Todesritter und kann deshalb zweimal pro Runde handeln. Ziehe zu Beginn des Kampfes zwei Initiativekarten.

UNTOTE SOLDATEN

Um den Burgfried herum befinden sich die Überreste einiger Hundert erlenländischer Soldaten, seit Jahrhunderten tot. Sobald eine der Abenteurer (oder auch der Schatzjäger) das Schwert berührt, erwachen sie aus ihrem Schlaf.

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 2

FERTIGKEITEN: Nahkampf 3

AUSRÜSTUNG: Breitschwert, beschlagene Lederrüstung

KNOCHIG: Skelette erhalten nie mehr als 1 Punkt Schaden durch STECHEN und Pfeile.

LEIBWÄCHTER

STÄRKE 6, GESCHICKLICHKEIT 2

FERTIGKEITEN: Nahkampf 3, Kraft 2

AUSRÜSTUNG: Kettenrüstung, großer Schild, Langschwert

KNOCHIG: Skelette erhalten nie mehr als 1 Punkt Schaden durch STECHEN und Pfeile.

DIE SKORPIONBESTIE

Eine verdorbene Kreatur, die im Laboratorium von Wetterstein ausgebrütet wurde. Halb Skorpion, halb Löwe – diese Kreatur ist nie für das Leben geschaffen worden. Das Monster ist nur von Instinkten getrieben und sieht alle Lebewesen als mögliches Futter. Die Skorpionbestie ist ein Monster (siehe S. 73).

STÄRKE 14, GESCHICKLICHKEIT 8

RÜSTUNGSWERT: 5 (Panzer)

W6 MONSTERANGRIFF

- 1. PEITSCHENDER SCHWANZ!** Ein blitzschneller Angriff mit dem Schwanz des Monsters trifft eine Abenteurerin. Führe einen Angriff mit zehn Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde) durch. Bei einem Treffer wird das Opfer zu Boden geworfen.
- 2. SCHRECKLICHER BISS!** Mit einem Brüllen wirft sich die Bestie auf eine Abenteurerin und schnappt mit seinen riesigen Kiefern zu wie eine Falle. Führe einen Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde) durch. Bei einem Treffer verbeißt sich die Bestie und schleudert die Abenteurerin heftig hin und her. Die Abenteurerin muss eine vergleichende Probe auf Stärke gegen die Stärke des Monsters ablegen (zählt nicht als Aktion). Schlägt die Probe fehl, wird die Abenteurerin in NAHE Reichweite geworfen und fällt zu Boden.



3. ERSCHÜTTERNDES BRÜLLEN! Die Skorpionbestie gibt einen Schrei von sich, der nicht von dieser Welt ist und den Abenteurer das Blut in den Adern gefrieren lässt. Jeder in NAHER Reichweite ist einem Furchtangriff mit sechs Basiswürfeln ausgesetzt.

4. TÖDLICHE UMARMUNG! Mit einem mächtigen Satz springt das Biest auf eine Abenteurerin und umklammert sie mit ihren dämonischen Klauen. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (stumpfer Schlag). Falls der Angriff trifft, wird das Opfer FESTGEHALTEN.

5. GIFTZAHN! Der Schwanz der Skorpionbestie rasselt wie der einer Kobra, bevor er eine Abenteurerin sticht und sie mit seinem Gift durchbohrt. Würfle für den Angriff mit sieben Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Stichwunde). Dieser Angriff ist zu schnell, um ihm AUSZUWEICHEN. Wird das Opfer getroffen und erleidet 1 Punkt Schaden oder mehr, wird es mit einem lähmenden Gift mit Wirksamkeit 9 injiziert.

6. Wirbelnder Angriff! Die Bestie schleudert ihren Schwanz gegen alle Abenteurer in ARMESLÄNGE. Würfle für den Angriff gegen jeden mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde). Alle getroffenen Abenteurer werden zusätzlich zu Boden geworfen.

HARPYIEN

Ein Schwarm Harpyien hat unter der Führung der ältesten Kreatur, Kleine Mutter, den Theaterturm eingenommen und die erlenländische Kriegskasse versteckt. Die Harpyien greifen als Schwarm an (Seite 96) und fliehen, wenn die Stärke des Schwarms auf die Hälfte des Startwerts fällt (in diesem Fall 6).

STÄRKE 12, VERSTAND 4, EMPATHIE 3

EREIGNISSE

In Wetterstein können sich viele gefährliche und spannende Ereignisse abspielen. Hier einige Vorschläge:

DALBS GESCHICHTE

Wenn die Abenteurer dem Barden Dalb in der Turmruine begegnen, lädt er sie zum Abendessen um sein Feuer ein und erzählt ihnen die Legende von Wetterstein und dem verfluchten König Algarod. Der Einfachheit halber steht dieser Text bei der Ortsbeschreibung der Turmruine weiter oben.

DER BURGGRABEN

In dem schlammigen und dreckigen Burggraben um den Burgfried hat sich eine dämonische Kreatur aus einer von Zyteras grässlichen Experimenten eingenistet. Der tentakelbewehrte dämonische Oktopus lebt von Ratten und wilden Tieren. Falls die Abenteurer versuchen, den Burggraben zu überqueren, wird die Kreatur mit einem Tentakel einen hinterhältigen Angriff gegen eine von ihnen versuchen. Der Tentakel hat Stärke 4, Geschicklichkeit 4, SCHLEICHEN 3 und NAHKAMPF 3. Eine getroffene Abenteurerin wird automatisch FESTGEHALTEN und unter Wasser gezogen. Für die Effekte von Ertrinken, siehe Seite 114 im *Spieler-Handbuch*. Falls ein Opfer Gebrochen wird, stirbt es innerhalb von W6 Minuten, falls es nicht gerettet wird. Die anderen Abenteurer können den Tentakel von der Brücke aus angreifen.

DIE SCHATZJÄGER

Die Schatzjäger unter Führung von Esgar Heller betreten Wetterstein zur selben Zeit wie die Abenteurer, oder kurz davor. Die vier Gefähr-



ten gehen Raum für Raum mit Fackeln und gezogenen Schwertern ab, auf der Suche nach König Algarod und seinem Schwert. Wie du die Schatzjäger einsetzt, ist dir überlassen. Sie können die Abenteurer als Gruppe überraschen oder einzeln auftauchen. Sollten die Abenteurer Algarods Turm nicht finden, werden die Schatzjäger sich beeilen und das Schwert schnell stehlen (und damit die Untoten wecken). Die Schatzjäger sind einander nicht loyal und können sich leicht gegeneinander wenden.

ANGRIFF DER HARPYIEN

Das Nest der Harpyien befindet sich im Theaterturm (siehe Orte), doch sie können überall und jederzeit zuschlagen – insbesondere, falls die Abenteurer glänzende Objekte bei sich tragen. Nutze die Harpyien als kurzen, demoralisierenden Angriff, bei dem sie einer Abenteurerin einen Ausrüstungsgegenstand stibitzen und sich dann wieder zurückziehen. Um ihn zurückzubekommen, müssen die Abenteurer ihr Nest finden.



VERHANDLUNG MIT DEN HARPYIEN

Die Harpyien im Theaterturm versuchen mit den Abenteurer zu verhandeln, nachdem letztere entdecken, dass die Kriegskasse nicht in der Schlucht versteckt ist. Die Harpyien können ihnen Geld anbieten, doch im Gegenzug wollen sie Algarods Schwert oder einen lebenden Säugling, um ihn als den ihren aufzuziehen. Schließlich waren sie einst Mütter und wollen nur Liebe. Sie können auch ein besonders schmackhaftes Körperteil einer Abenteurerin akzeptieren. Bei Bedrohung werden die Harpyien später zurückkehren und damit drohen, den Schatz mit dem Katapult im Theaterturm überall in den Trümmern unter dem Turm zu verteilen, sodass ihn niemand jemals finden wird.

DIE FALSCHKE KÖNIGIN

In dem Moment, als Algarod erwacht, wird seine frühere Liebhaberin Therania in ihrer geisterhaften Form in der Burg von Wetterstein beschworen. Sie hat die Erscheinung einer wunderschönen Frau. Sie kann weder angreifen noch angegriffen werden, doch sie kann die Untoten und sogar König Algarod befehligen, wie es ihr gefällt. Sie ist verärgert darüber, dass die Abenteurer den schlafenden König gestört haben, und will wissen, wer sie sind und was sie wollen. Zu diesem Zweck kann sie sich wohlwollend stellen. Sie verbirgt ihre wahre Identität und behauptet, dass sie der Geist von König Algarods verstorbener Königin sei. Falls ihr die Antwort der Abenteurer gefällt, wird sie ihnen ihre wahre Identität preisgeben und darauf bestehen, dass sich ihre Wege eines Tages wieder kreuzen.

DIE TOTEN ERHEBEN SICH!

Sobald eine Abenteurerin (oder einer der NSC der Schatzjäger) Roststich, das Schwert des Kö-



nigs, berührt, wird der alte Fluch wieder aktiviert und der untote König und seine Soldaten erwachen umgehend zum Leben. Als wären sie eins, erheben sich die zweihundert Leichen von Wetterstein und fahren mit ihren Aufgaben fort, als wenn nichts gewesen wäre. Die meisten sind friedlich, falls sie nicht gestört werden, und ignorieren umsichtige Abenteurer. Falls jedoch die Alarmglocke läutet, werden sie alle Eindringlinge als Feinde einstufen und angreifen. Der Burgfried von Wetterstein wird nun zur Todesfalle! Es liegt in deinem Ermessen als SL zu entscheiden, ob du damit abwartest, bis die Abenteurer den Turm des Königs erreicht haben, oder ob du die Schatzjäger ihnen zuvorkommen lässt.

DAS LIED DES BARDEN

Dieses Ereignis wird am besten gegen Ende des Abenteurers eingesetzt, um den Druck auf die Abenteurer zu erhöhen. Unabhängig davon, ob die Untoten erwacht sind oder nicht, werden die Abenteurer plötzlich ein seltsames Geräusch von außerhalb des Burgfrieds hören. Falls sie ein Fenster finden und hinausschauen, sehen sie den Barden Dalb auf der anderen Seite des Burggrabens ein Lied in einer archaischen Sprache singen, während er seine Arme in den Himmel streckt. Sobald er aufhört zu singen, wird für einen Moment alles still. Dann ist ein unirdisches Schreien zu hören aus dem Inneren von Wetterstein. Falls die Untoten nicht erwacht sind, tun sie es nun (und sind sofort feindlich). Falls sie bereits erwacht sind, beginnen sie, in Gruppen durch den Burgfried zu streifen und nach Eindringlingen zu suchen, die sie töten können.

In Wirklichkeit hat Dalb/Merigall beschlossen, die Dinge mit einem Zauber etwas interessanter zu machen. Er*Sie betrachtet dies eher als ein unterhaltsames Experiment als alles andere.

FEUER!

Einer der toten Soldaten berührt irgendwie eine der Fackeln einer Abenteurerin (oder eines Schatzjägers), die sofort in Flammen aufgeht. Bald breitet sich das Feuer auf einen alten Teppich aus, von wo aus es sich schnell durch den ganzen Burgfried ausbreitet. Die Untoten vergehen im Feuer, doch das wird sie nicht weiter kümmern, bis sie in Asche zu Boden fallen, und sie jagen weiter nach Eindringlingen, so lange sie können. Egal wie sich das Feuer entwickelt, kann es den Abenteurer als Anreiz dienen, einen Fluchtversuch zu unternehmen.

KÖNIG ALGARODS KREUZZUG

Falls Algarod nicht ein für alle Mal zerstört wird, wird er früher oder später Wetterstein für einen letzten Kreuzzug verlassen. Falls die Abenteurer sein Schwert Roststich gestohlen haben, wird der König mitsamt seiner Gefolgschaft aus toten Soldaten nach ihm suchen. König Algarod kann später im Spiel ein interessanter Antagonist, oder vielleicht sogar ein unerwarteter Verbündeter, werden.





ABENTEUERSCHAUPLATZ: Verlies

Die Legenden versprochen eine uralte Tempelruine und beeindruckende Gräber von Königen, doch stattdessen erreicht ihr eine stinkende Wunde, die in den Eingeweiden der Wildnis klafft. Hier liegen keine Könige, keine Monumente, nur zerklüftete Felsen, sorglos gefällte Baumstümpfe und halb gefressene Tierkadaver, die hier zufällig vorbeikamen. Wo ist die Geschichte? Wo ist der Riese, der den Tempel der Stille bewachen sollte? Würde er überhaupt in diese engen Schluchten passen? In dem Moment seht ihr alten Marmor zwischen dem Gebüsch durchblitzen. Ihr habt den Ort gefunden!

HINTERGRUND

Auf dem Grund der Schlucht stand einst der Tempel der Stille, der den Toten im Grabestahl darin gewidmet ist. Der Tempel wurde vor vielen Zeitaltern verlassen, dient nun aber einem

Stamm Wimmerer als Siedlung. Die schüchternen Kreaturen haben sich die Hilfe einiger „Herumtreiber“ – ausgestoßene Orks (siehe Seite 67) – geholt, um Fremde fernzuhalten. Im Gegenzug erhalten die Wachen Essen und Trinken. Das Tal der Toten jenseits der Höhlen war in längst vergangenen Zeitaltern ein wunderschöner Ort, an dem viele begraben liegen, während andere Tote auf der Suche nach Frieden, den sie nicht finden konnten, umherwanderten. Die Tempelpriester bauten Beeren und Früchte im Tal an und die Toten halfen ihnen, je nach Interessen und Fähigkeiten. Die Obstgärten sind längst verkommen und verwildert, doch noch immer wachsen im Tal essbare Früchte im Überfluss, die die Wimmerer nachts ernten. Die Früchte und Beeren können ohne Bedenken gegessen werden.

Der einäugige Riese, Scrome, ist der Wächter des Tals. Einst sorgte er dafür, dass die ruhelos-



sen Toten in harmonischer Stimmung blieben, indem er ein altes Krummhorn spielte. Doch die Wimmerer haben es ihm gestohlen, da sie den Klang nicht ertragen können und die Melodie ihren Hohlstein zum Einsturz bringt. Die Orks verwenden es nun als Kühlrohr für ihre improvisierte Mondschein-Destille. Die Simmerer haben den Höhleneingang mit Hohlstein bedeckt, damit niemand das Tal verlassen und nach dem Instrument suchen kann.

Zygofer suchte das Tal vor dreihundert Jahren oft mit seiner Frau Martea auf, um mehr über Nekromantie zu lernen, doch zog er den Zorn Scromes auf sich und war seither nicht mehr willkommen im Tal. Die Ruinen von Zygofers Haus und die Überreste seiner Experimente sind zurückgeblieben.



DER WEG INS TAL DER TOTEN

Es gibt viele Straßen, die ins Tal der Toten führen. Die Abenteurer können von seiner Geschichte hören und das Tal aufspüren. Sie können es zufällig auf ihren Reisen durch die Verbotenen Lande entdecken, oder aber sie können einer der folgenden Gruppen begegnen, die alle ihre eigenen Gründe haben, warum sie in das Tal reisen.

DIE KOPFGELDJÄGER

Eine Gruppe von acht Kopfgeldjägern, die im Auftrag eines Adligen ein paar Wimmerer fangen wollen (seine Kinder sind erkrankt und er glaubt, dass das zarte Fleisch der Wimmerer die Heilung sein könnte). Die Jäger können die Abenteurer früh treffen, sich gesellig geben und sich ihnen anschließen, doch sie sind vollkommen unzuverlässig und skrupellos, da sie sich nur für ihren Zahltag interessieren.

DIE STEINSÄNGERIN UND DIE ZWERGE

Die Steinsängerin Oralda und ihre sechs zwergischen Schergen wollen die Wimmerer treffen, da sie wissen wollen, wie das Kleinvolk den Hohlstein produziert, trauen sich wegen der Orks aber nicht, sich dem Tempel zu nähern. Sowohl die Wimmerer als auch die Zwerge würden von einer Zusammenarbeit profitieren, doch das Kleinvolk ist außerordentlich misstrauisch. Es ist nicht undenkbar, dass die Schatzjäger sich bei den Zwergen eingeschmeichelt haben, um ihre wahren Motive zu verbergen.

KALMAX UND DIE REITER

Eine Gruppe Galdanen aus Falende unter der Führung von Speerreiter Kalmax ist knapp bei Kasse, aber reich an Spielschulden, und hat sich nun eingeredet, dass im Tal der Toten Schätze verborgen liegen und nur darauf warten, geplündert zu werden. Sie sind jedoch verstritten. Ehre ist für einen Galdanen wichtig – ihre Spielschulden zu begleichen ist ehrenvoll, Grabraub hingegen nicht. Zudem sträubt es viele des Pferdevolkes bei dem Gedanken, unter die Erde zu gehen, da sie zu Klaustrophobie neigen. Falls sich ihnen eine Gelegenheit bietet, einen ehrlichen Sold zu verdienen, werden sie danach wie Strohhalme greifen, ungeachtet des Kleingedruckten.

LEGENDE

Geschichten erzählen davon, wie Zygofer der Beschmutzer das Tal der Toten jenseits des Tempels der Stille während der Erlenkriege aufsuchte. Die Frau des Zauberers, Martea, lehrte ihn, wie man mit den Verstorbenen redet, doch als sie erfuhr, wie Zygofer die Kunst missbrauche – anstatt Weisheit anzustreben, wollte er die ruhenden Knochen erwecken und in seinen Dienst stellen –,



floh sie vor ihm mit zwei ihrer Kinder. Zygofer setzte seine Arbeiten im Tal fort, bis der Hüter der Toten ihn davonjagte. In seiner Wut vertrieb der Zauberer die Priester aus dem Tempel der Stille, doch bevor sie den Ort verließen, so heißt es, setzten die heiligen Männer die Hallen unter Wasser, um sie zu sichern.

ORTE

Im Folgenden sind die wichtigsten Orte im Tal der Toten beschrieben.

1. HOCHTAL

Ein frischer Gestank verdirbt den idyllischen Eindruck der Schlucht. Hinter dem zerfallenen Wachturm steht ein weiterer, der einfach aus frischem, entrindetem Holz gebaut ist, um den sich Dreck angesammelt hat: die Überreste geschlachteter Tiere, Obstschalen und Innereien. Einfache Leitern führen in die Schlucht. Zeternende Stimmen sind von innen zu hören, möglicherweise eine Art Musik. Das Licht von Lagerfeuern flackert in der Tiefe.

Das Tal ist schwer zu erreichen, denn es liegt hoch oben in den Bergen jenseits überwachsender Wege. An diesem Ort befindet sich eine verfallene Tempelpagode, die so marode ist, dass sich darin nicht mal irgendwas befindet, das man durchwühlen könnte. Doch man kann ein Schnarchen aus einem neuen, schäbig errichteten, hölzernen Wachturm hören. Um den Turm liegen Essensreste, Obstschalen und Schlachtabfälle. Oben auf dem Turm liegt ein schlafender, betrunkenen Ork. Es ist möglich, dass er aufwacht, falls jemand hochzuklettern versucht (führe eine vergleichende Probe auf die HEIMLICHKEIT der Abenteurerin gegen das AUSKUNDSCHAFTEN des Orks durch), in welchem Fall mit einer Metallglocke Alarm schlägt, die eigentlich der Schuh einer Plattenrüstung ist.



- ❖ KREATUREN: Der Ork Xugg.
- ❖ SCHÄTZE: Die Glocke/der Schuh ist nicht mehr als W6 Kupferstücke wert.

2. HOF UND DESTILLE

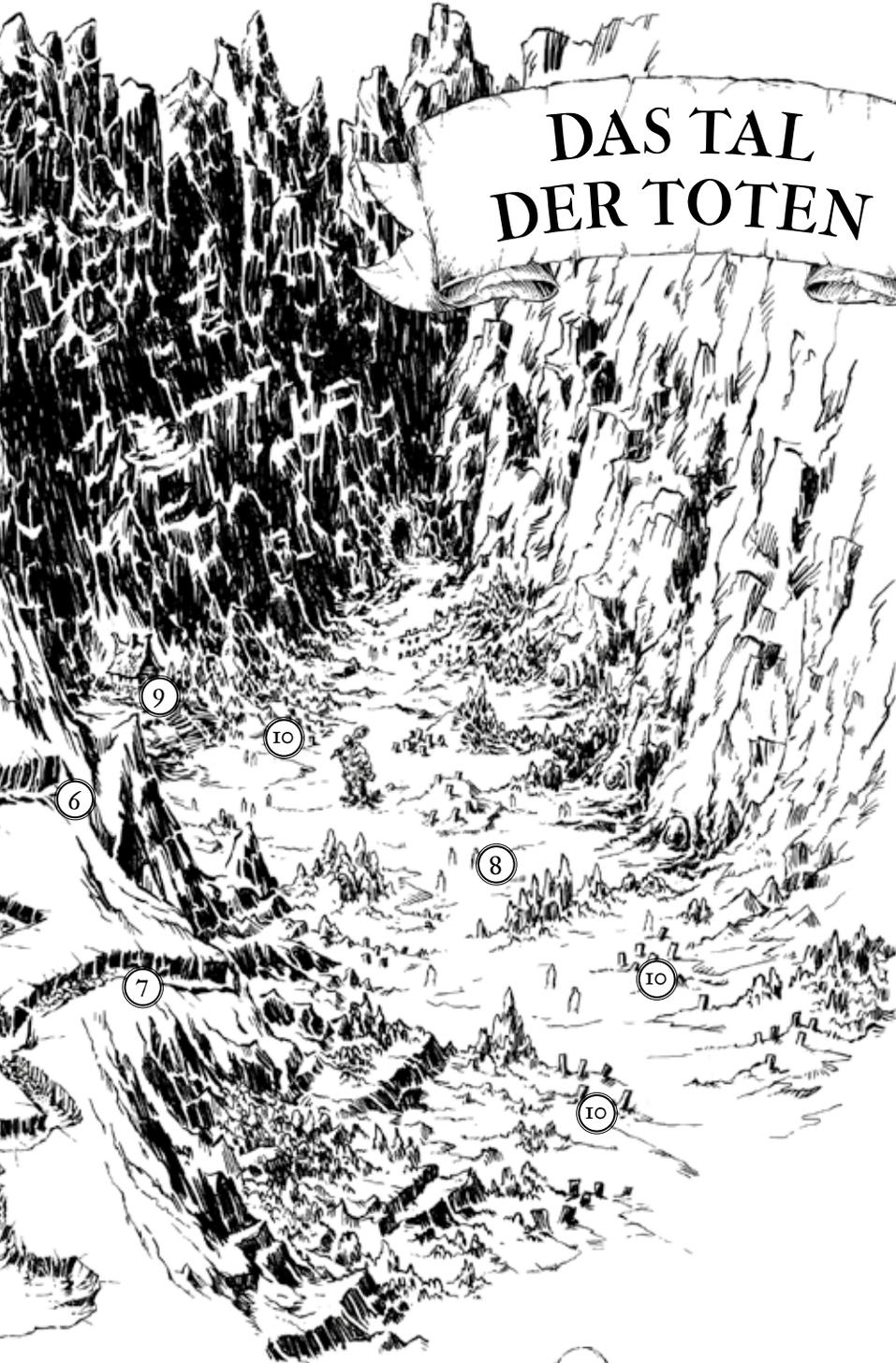
Als ihr die einfachen Leitern herunterklettert, ziehen Rauch, Fuselqualm und Gerüche aus der Latrine zu dem Klang von Gelächter, Gesang und Klappern um euch herum. Sie führen in einen Bergpass hinab, wo ein paar flackernde Lagerfeuer ein schwaches Licht abgeben. Einige Orks liegen schlafend auf dem Boden, während andere durch die Gegend stolpern.

Unten in der Schlucht und in der dort liegenden Destille leben zehn ausgestoßene Orks verschiedener Professionen, Fähigkeit und Clanzugehörigkeit. Sie wohnen in schäbigen Hütten und haben stets ein paar Lagerfeuer an. Einige sind sturzbesoffen, andere in verschiedenen Stadien der Trunkenheit. Sie besitzen nichts von Wert und führen abgenutzte Waffen.





DAS TAL DER TOTEN





In der Höhle im Hof destillieren die Orks Fusel aus fermentiertem Saft, den sie von den Wimmerern erhalten. Der Saft wird in einer verschlossenen Plattenrüstung über einem Lagerfeuer gekocht. Ein seltsames Kühlrohr ist an einem der Arme der Rüstung angebracht, das sich neigt und dann in den kalten Wasserfall läuft, der von dem Felsen herabfällt und zurück in den Berg fließt. Aus den Rohren tröpfelt der Schnaps in einen hölzernen Bottich.

Das Kühlrohr ist ein altes Krummhorn, ein Blasinstrument, das die Wimmerer aus dem Tal der Toten gestohlen haben, da das tiefe Vibrato den Hohlstein des Kleinvolkes brüchig und rissig gemacht und ihre Höhlen freigelegt hat. Die Toten und Scrome der Riese wollen das Horn zurück, können den Bereich, wo es aufbewahrt wird, aber nicht betreten.

- ❖ KREATUREN: Zehn orkische Herumtreiber.
- ❖ SCHÄTZE: Das Krummhorn. Unbezahlfür Scrome den Riesen, ansonsten 2W6 Silber wert.

3. DER TEMPEL DER STILLE

Im starken Kontrast zu dem Elend drumherum führt ein wunderschönes Tempelportal in den Berg. Marmorstufen steigen entlang einer kunstvoll verzierten Treppe in eine Halle empor, die sich oben abzeichnet. Neben dem Eingang stehen zwei Statuen, eine davon hat ihren Kopf verloren und die andere hält ihre Hand über den Mund.

Dies ist der einst wunderschöne Eingang in den Tempel der Stille, der den Toten im Tal dahinter gewidmet war. In den Stein gehauene Passagen führen in verschiedene Richtungen. Das einzige, was noch steht, sind die Schlucht links, die Einbalsamierungskammer und die Behausungen der Wimmerer am hintersten Ende der Halle. Die Marmorhalle ist stock-

finster und man benötigt eine Lichtquelle, um überhaupt etwas zu sehen.

Die Priester und Bediensteten des Tempels haben hier die Körper für ihre ewige Ruhe im Tal einbalsamiert. Die Arbeit mit den Toten wurde in völliger Stille verrichtet. Die Wände in den Tempelhallen und der Einbalsamierungskammer sind so gebaut, dass jede menschliche Stimme zehnfach verstärkt wird, sodass selbst ein geflüstertes Gespräch widerhallt und jeden in der Nähe alarmiert. Außerdem ist die Oberfläche der Wände noch immer mit einem speziell gezüchteten gelben Schimmelpilz bedeckt, dessen Sporen sich ablösen und nach den Quellen von menschlichen Stimmen suchen. Falls man die Sporen einatmet, lassen sie die Atemwege anschwellen, was den Sprecher erstickt und so zum Schweigen bringt. Der Effekt ist für gewöhnlich nicht tödlich, aber schmerzhaft (führe einen Angriff mit sechs Basiswürfeln durch, der Schaden auf die Geschicklichkeit gibt). Die piepsigen Stimmen der Wimmerer lösen die Sporen nicht aus und man kann sich schützen, indem man durch ein feinmaschiges Tuch (etwa aus Seide) atmet.

Der akustische Effekt sorgt dafür, dass ein lauter Schrei Lebewesen lähmen kann. Würfle auf KRAFT – bei einem Erfolg müssen alle Opfer im Raum eine AUSDAUER-Probe ablegen, um diese Runde noch handeln zu können.

4. DIE EINBALSAMIERUNGSKAMMER

Der Geruch nach Schimmel und beißender alchemistischer Flüssigkeiten hat seinen Eindruck auf einer Marmorballe hinterlassen, die in ihrer Schlichtheit einmal wunderschön gewesen sein muss. Im Raum stehen einige Steintische mit Steinbehältern, über denen grüne und schimmelige Kupferketten an Haken von der Decke hängen. Große verzierte Bereiche auf den Wänden schei-



nen in einen gelben Pelz gekleidet zu sein. Im Eingang liegt das Skelett eines Orks.

Die Priester des Tempels balsamierten die Körper der Toten, die ihnen von teils weit entfernten Orten hier überantwortet wurden. Unter dem gelben Schimmelpelz der verzierten Wände kann man einige Halbedelsteine herauslösen. Das Orkskelett wurde von den Wimmerern als Warnung hier platziert. Auf einem Tisch unter einer Staubschicht kann man eine Seite aus einem verschmutzten Tagebuch finden, auf der der folgende Abschnitt noch lesbar ist:

„Fenseits des Tempels der Stille beginnen die ... Höhlen in den Untergrund. Das Priestervolk war so zornig ... erstickt. Wir kamen zu einem wundersamen Garten, der von den Toten gebeugt wurde... sorgsam... koste von den Früchten, denn wer immer dies tut verliert... gespielte Musik... Gräber reibten sich in dem Tal aneinander... Hargard bearbeitete den Sarkophag mit... der Wäch... im Untergrund... will fliehen. Goldene Bürde... verschwand...“

❖ SCHÄTZE: W6 Edelsteine (je 2W6 Silbermünzen wert).

5. DIE BAUTEN DER WIMMERER

Der Durchgang ist von Hohlstein blockiert, ein enges Netzwerk aus Stein, das eber künstlich bearbeitet als natürlich entstanden aussieht. Piepsige, wütende Stimmen sind aus den engen Tunneln zu hören. „Gebt weg! Kusch! Verschwindet!“

Winzige humanoide Kreaturen strecken von Zeit zu Zeit ihre Köpfe heraus. Gerüche wie in einem Hühnerstall vermischt mit gegorenen Früchten strömen euch entgegen.

Die kleinen, gewundenen Höhlen der Wimmerer sind stellenweise so eng, dass Menschen krabbeln müssen. Einige der Durchgänge sind

zudem mit Hohlstein gefüllt, ein dreidimensionales Netzwerk aus Stein, durch den nur die Wimmerer kriechen können, den man jedoch mit entsprechendem Kraftaufwand mit einem Vorschlaghammer zerbrechen kann (40 Punkte Schaden). Die Höhlen führen in die Wohnhöhlen der Wimmerer, wo sie riesige Insektenlarven als Nahrung züchten und die Ernte aus dem Tal der Toten lagern. Die Kolonie besteht aus etwa zweihundert Wimmerern, von denen die Hälfte Kinder und Alte sind.

In der innersten Kammer residiert die Wimmererkönigin, eine riesige Kreatur, die in der Kammer geboren wurde und sie nie verlässt. Brütende Wimmerereier lagern hier. Die Kammer wird als letzte Zuflucht von speertragenden Wimmerern verteidigt.

Aus einer der inneren Kammern können die Wimmerer ein Rad drehen, das den Abfluss des Wasserfalls zur Destille abschneidet. Falls das passiert, setzt das Wasser die Schlucht der Orks innerhalb von zwanzig Minuten unter Wasser und steigt bis zu einem Wasserspiegel von zwei Metern über dem Tempel der Stille an. Dies war einer der Verteidigungsmechanismen des Tempels und das Wasser wird die Tempelhöhlen nicht wirklich erreichen. Das Orklager wird geflutet, was sie verärgern wird, aber sie können sich über die Leitern leicht in Sicherheit fliehen. Die Wimmerer können das Rad aus Verzweiflung betätigen, um die Abenteurer aufzuhalten, falls sie sie als ernsthafte Bedrohung sehen. Man kann relativ leicht aus dem Tempel schwimmen, selbst wenn der Eingang unter Wasser gesetzt wurde.

❖ KREATUREN: Mehrere hundert Wimmerer.

6. DIE BERGSPALTE

Erschütterungen im Berg haben eine breite Spalte in die linke Wand der Tempelhalle geschlagen.



Der Durchgang führt nach oben und an seinem hintersten Ende könnt ihr Tageslicht erabnen.

Die Spalte führt bis hoch in das Tal der Toten, wo sie auf einem Plateau etwa vier Meter über dem Tal endet. Man kann hinabklettern, hoch kommt man ohne ein Seil oder eine helfende Hand jedoch nicht mehr so einfach.

7. DER AUSGANG

Eine größere Passage, die mit Hohlstein blockiert ist. Wind weht euch entgegen, der den süßen Geruch von Blumen mit sich führt.

Die Wimmerer haben den ursprünglichen Eingang ins Tal der Toten mit Hohlstein blockiert, da die Untoten versuchten, hindurchzugehen, seit das Kleinvolk Scromes Krummhorn gestohlen hat. Scrome selbst kann den Eingang nicht erreichen, da er in einer Kluft liegt.

8. DAS TAL DER TOTEN

Im Schutz der hohen Bergwände erstreckt sich vor euch ein wunderschönes grünes Tal. Eine

schwermütige, gedämpfte Wartestimmung liegt in dem Überfluss dieses Ortes, in dem die großen Zypressen nach dem Himmel zu greifen scheinen, als würden sie das Tal verlassen wollen. Verwitterte Grabsteine erheben sich aus der Erde, über denen der Nebel wabert, während größere Platten in den Berg eingelassene Krypten verschließen. Ihr seht die Überreste von Gebäuden und überwachsene Obstgärten, die aus ihren Einfriedungen herausquellen. Hier und da bewegen sich halb durchsichtige humanoide Gestalten geräuschlos, während andere mit leerem Blick stillstehen.

Zu den Hochzeiten des Tempels war dieser Ort ein Friedhof, wo Angehörige hinreisten, um ihre Toten zu ehren. Hier gab es Tempelgebäude, Zypressen, Obstgärten und essbare Schnecken, von denen die Priester des Tempels lebten. Alles ist schon vor langer Zeit verfallen, doch es gibt immer noch Nahrung im Überfluss. Einige Geister schweben umher, manche aufgebracht, andere desinteressiert oder von Kummer erfüllt. Scrome der Riese ist der Wächter des Tals. Er schläft manchmal in einer großen Höhle im hintersten Teil des Tals. Die Berge um das Tal herum kann man nicht überqueren, aber man kann es fliegend erreichen.





W6 GEIST	AKTION
1 Morm, bedauernswerter Müllerssohn, an der Pest gestorben.	Sucht nach seiner Mutter (sie starb vor zweihundert Jahren). Hätte gern ein paar Spielgefährten.
2 Harb, gieriger Abenteurer, von einem Pfeil in den Rücken getötet.	Versteht nicht, dass er tot ist. Er glaubt, er sei auf einer Schatzjagd im Tal, und will sich der Abenteurergruppe anschließen.
3 Garkhal, Zwergenkrieger, fiel im Kampf mit einem Dämon.	Garkhal der Zwerg fiel vor zwei Zeitaltern, leider aber weit weg vom Land der Zwerge. Sein größter Wunsch ist es, nach Stormunsel zurückzukehren, um seinen Frieden zu finden.
4 Lanja, Rabenschwester, auf dem Scheiterhaufen verbrannt.	Sie wurde von den Rostbrüdern ermordet und sinnt nun nach Rache gegen die Diener des Gottes Rost. Im schlimmsten Fall könnte sie die Abenteurer für Rostbrüder halten.
5 Lommo, Halbling, ertrunken.	Bleibt unter sich und würde für einen Zug aus einer leckeren Pfeife sterben. Ist hinterlistig und wird nicht zögern, die Abenteurer hereinzulegen.
6 Visaja, Zauberin, von einem Rivalen getötet.	Hat ihre magischen Fähigkeiten verloren. Will zurück ins Leben gerufen werden und verspricht dafür, den Weg zum Turm ihres Rivalen zu zeigen, den sie den Abenteurer zu plündern gestattet.

- ❖ **KREATUREN:** Geister. Würfle auf die oben stehende Tabelle oder wähle daraus aus. Scrome der Riese.

9. HARAMAS KÜCHE

Ein robustes, aber einfaches Holzbaus ist auf dem Felsfundament eines älteren Gebäudes errichtet. Es sieht neuer aus als der Tempel und ist in einem anderen Stil gebaut, doch es ist verwittert, undicht und baufällig. Grunzen, Stöhnen und Schmatzen ist aus dem Inneren zu hören.

In diesem Haus lebte Zygofer mit Martea, als er in dem Tal vor 350 Jahren die Nekromantie studierte. In dem Haus lebte auch der Diener Harama, ein begabter erlenländischer Koch, der auch den Haushalt führte. Das Haus ist halb eingestürzt, seit Scrome in einem Wutausbruch draufgetreten ist. Harama lebt noch immer in dem Haus als formlose, halb menschliche Fleischmasse. In dem Haus liegen die Überreste von Kochgeschirr, Backofen, Pfannen und so weiter, sowie Zeichnungen auf Pergament, die Martea angefertigt hat. In den



Zeichnungen sieht man Bilder des Liebespaares, das respektvoll mit den Toten kommuniziert, Zygofer, der zufrieden in der Hand eines Riesen steht, und ein kleiner Junge, der mit einem Skelett tanzt.

- ❖ KREATUREN: Harama der Nimmersatt.
- ❖ SCHÄTZE: Haramas Suppenstein.

10. DIE GRÄBER

Bei näherer Untersuchung sind die Oberflächen der Grabsteine bis zur Unleserlichkeit verfallen. Die Steintüren in die Bergkrypten erscheinen noch größer, wenn ihr euch ihnen nähert, und es ist unmöglich, sie ohne ein Ochsengespann zu bewegen.

Hier und da stehen die Gräber des Tals. Man kann etwas Grabgold hinter den Steintüren finden, die nur Scrome öffnen kann, es sei denn, die Charaktere setzen Magie ein. Falls es jemandem gelingt, das Gold zu stehlen, kann Scrome einige Geister auf den Dieb hetzen und damit dessen Leben versauen, indem sie Verwirrung stiften, das Essen vergiften und ihr Hab und Gut zerstören. Anders gesagt, der Grabschatz wird verflucht. Falls man Scrome hilft, das Krummhorn zurückzuerlangen, wird er die Gäste mit einem Schatz belohnen (zum Beispiel einem der vier Schlüsselartefakte aus der Kampagne *Der Zorn des Raben*).

Man kann auch mit den Toten sprechen und Informationen über die Geschichte der Verbotenen Lande und anderer Orte erlangen, die die SL preisgeben möchte. Die Informationen sind natürlich mehrere hundert Jahre alt.

- ❖ KREATUREN: Geister
- ❖ SCHÄTZE: Würfle auf die Schatztable auf Seite 187.



MONSTER UND NSC

Im Folgenden sind die Monster und NSC beschrieben, denen die Abenteurer im Tal der Toten begegnen können. Monster und Kreaturen, die dort nicht genauer beschrieben werden, haben dieselben Werte, wie in den Kapiteln zu Völkern und im Bestiarium.

KALMAX

Kalmax aus Falender war einst ein stolzer und berühmter Krieger seines Clans. Seine törichte Natur hat ihn jedoch immer wieder in Schwierigkeiten gebracht. Nachdem er das Vermögen seiner Familie im Spiel an den Häuptlingssohn eines verfeindeten Clans verloren hatte, wurde er von den Seinen ausgestoßen und zog mit einigen vertrauten Gefährten davon. Um seine Ehre wiederherzustellen, muss er Silber finden – viel Silber. Er hat von den verborgenen Schätzen im Tal der Toten gehört und wird nun alles daran setzen, es in seine Hände zu bekommen, koste es, was es wolle.



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

FERTIGKEITEN: Nahkampf 4, Ausdauer 3, Auskundschaften 3, Überleben 3, Tierführung 3, Bewegen 2

AUSRÜSTUNG: Speer, Breitschwert, Lederrüstung, Reitpferd



HORLO

Die clanlosen Orks wurden von den Wimmerern angeheuert, um Feinde fernzuhalten. Im Gegenzug erhalten sie Essen und gegorenen Saft. Der Orkanführer Horlo ist ein vernarbter, kampferprobter Ork aus dem Isir-Clan. Er wurde von Eldag dem Verwüster vertrieben, nachdem eine Orkfrau ihn dem Häuptling vorgezogen hatte. Horlo glaubt zu Recht, dass er unrechtmäßig ausgestoßen wurde, und wünscht sich nichts mehr, als zu den Isir zurückzukehren und Eldag zu töten. Er kann mit Fremden verhandeln, wenn er glaubt, dass sie sich für sein Unterfangen als nützlich erweisen könnten. Horlo und seine beiden Gefährten der Isir, Chren und Argana, sind die fähigsten Kämpfer unter den Orks und sie betrinken sich nie sonderlich. Falls Horlo wütend wird, bildet er Schaum vor dem Mund, der eine grüne Substanz enthält, die seinen Biss giftig macht.

**STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 4,
VERSTAND 3, EMPATHIE 2**

FERTIGKEITEN: Nahkampf 4, Kraft 3, Manipulation 2

AUSRÜSTUNG: Krummsäbel, Schild, Kettenrüstung, W6 Kupfer, Halskette mit Zähnen

XUGG UND ANDERE ORKS

Die Orks im Tal der Toten sind clanlose Orks, die von den Wimmerern zum Schutz angeheuert wurden.

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

FERTIGKEITEN: Nahkampf 2, Kraft 1

AUSRÜSTUNG: Krummsäbel, beschlagene Lederrüstung

NASURA KAK

Die Anführerin der Wimmerer heißt Nasura Kak. Sie und ihr Volk wollen nur in Frieden und Ruhe im Berg leben. Wie alle Wimmerer fürchten sie und ihr Volk sich schrecklich vor dem Großvolk, das sie wegen ihres Fleisches jagen will. Nasura will das Krummhorn um jeden Preis von Scrome fernhalten, da seine Lieder ihren schützenden Hohlstein bröckeln lassen und den Wimmerern in ihren empfindlichen Ohren wehtun.

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

FERTIGKEITEN: Manipulation 3, Nahkampf 2, Heimlichkeit 2

AUSRÜSTUNG: Kurzschwert, Messer, beschlagene Lederrüstung

DIE WIMMERER

Die Wimmerer leben in Höhlen in der Nähe des Tals der Toten und sind typische Vertreter ihrer Art. Von kleiner Statur, mit flinken Füßen und skeptisch gegenüber Fremden.

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

FERTIGKEITEN: Heimlichkeit 2, Nahkampf 1, Überleben 1

AUSRÜSTUNG: Holzkeule

DIE GEISTER

Es gibt einige hundert Geister im Tal, die normalerweise in Harmonie mit der Natur und dem Tod existieren. Seit Scromes Krummhorn gestohlen wurde, hat sich die Stimmung im Tal gewandelt. Die Geister sind zunehmend unruhiger und sogar gefährlich geworden. Was einst ein Ort des Friedens war, verwandelte



sich nach dem Diebstahl der Wimmerer in eine Todesfalle.

Werte für Geister finden sich auf Seite 90 im Bestiarium.

SCROME

Der einäugige Riese Scrome hat eigentlich ein friedliches und fürsorgliches Wesen, doch nun ist er wütend und misstrauisch gegenüber Eindringlingen, da er bestohlen wurde. Er hegt zudem eine unbestimmte Angst vor seinem zweiten Ich und fragt Fremde, ob sie „das Auge bringen“. Scrome ist sehr alt, nicht sehr schlau und praktisch unsterblich. Nicht einmal das Auge ist verwundbar, da es von dickem Glas geschützt wird. Der einzige Schwachpunkt des Riesen ist eine Tätowierung oben auf seinem Kopf, die von dem, der ihn einst zu einem Wächter machte, dort angebracht wurde. Sie hält Scrome am Leben und sollte sie zerstört werden, würde er altern und in wenigen Minuten zu Staub zerfallen.

Scrome kümmert sich um die Untoten und bemüht sich, sie sich wie zu Hause fühlen zu lassen, unter anderem, indem er auf einem alten Krummhorn spielt. Er spielt auch mit ihnen, wie in einem Puppenhaus, und errichtet Gehege mit Steinen auf dem Boden. Wenn man ihn verärgert, kann er die Ruhe verlieren und unglaublich gefährlich werden. Er hat ein perfektes Gedächtnis, keine echte Vorstellung von Zeit und erinnert sich sehr gut an Zygofer, wobei er zu glauben scheint, dass dieser erst seit ein paar Tagen verschwunden ist. Um mit Scrome zu sprechen, muss man ihn besiegen oder ihm das Krummhorn bringen. In letzterem Fall wird er sehr dankbar sein und den Abenteurer ein Geschenk überreichen, möglicherweise ein Artefakt, vielleicht sogar die Krone Stanengist (siehe Kampagnenbuch *Der Zorn des Raben*).

Falls Scromes zweites Auge wieder eingesetzt wird (siehe Seite 139), wird er zu einem völlig anderen und deutlich gefährlicheren Riesen.

**STÄRKE 20, VERSTAND 3,
GESCHICKLICHKEIT 2, EMPATHIE 2**

FERTIGKEITEN: Kraft 4, Nahkampf 3, Darbietung 3

RÜSTUNGSWERT: 3 (Haut)

AUSRÜSTUNG: Holzkeule

HARAMA DER NIMMERSATT

Harama ist eine formlose, äußerst gefräßige Fleischmasse, die wie ein grotesk fetter Mensch aussieht, dessen Gliedmaßen und Konturen vervielfältigt und verschoben wurden. Die Kreatur kann an dem Ort, an dem man sie trifft, mit einem gigantischen Hackbeil kämpfen, kann sich aber nicht bewegen. Sie ist ständig erfüllt von Schmerzen und Hass gegenüber allen Lebewesen. Wenn man Haramas Schmerzen mit Heilmagie oder Musik lindert, kann man ihn beruhigen und ihn sogar dazu bringen, über Zygofer zu sprechen. Dann kann er sich vielleicht auch erinnern, wer er einst war.

Harama war einst ein menschlicher Diener und Koch von Zygofer, während dieser im Tal seinen Studien nachging. Der Zauberer konnte es sich nicht verkneifen, Experimente an ihm durchzuführen, nachdem er seine ersten Lektionen in Nekromantie erlangt hatte. Scrome wurde wütend und verscheuchte Zygofer und Martea aus dem Tal. Dem Riesen tut Harama leid, weshalb er bleiben darf und von den Untoten auf sein Geheiß hin gefüttert wird, oft sogar mit Rezepten, die Harama ihnen selbst zugeflüstert hat. Aus Mitgefühl hat Scrome Harama von seiner Tätowierung erzählt.



Falls die Abenteurer Harama helfen zu sterben, kann er ihnen seinen magischen Suppenstein als Dankeschön schenken. Er liegt im alten Kräutergarten außerhalb der Küche vergraben.

STÄRKE 6, VERSTAND 3, GESCHICKLICHKEIT 2, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Nahkampf 2, Wissen 2, Manipulation 2

AUSRÜSTUNG: Hackebeil, Suppenstein

HARAMAS SUPPENSTEIN sieht aus wie ein Stück schimmernder, milchiger Achat in der Form eines Gänseeis. Wenn man ihn beim Kochen in eine Suppe oder einen Eintopf legt, wird das Essen derart köstlich, dass jeder, der davon isst, dem Koch vorübergehend wohlgesonnen wird. Der Koch erhält einen Bonus von +3 auf alle Proben auf MANIPULATION gegen jeden, der die Mahlzeit gegessen hat.

EREIGNISSE

Im Folgenden sind einige Ereignisse beschrieben, die sich im Tal der Toten abspielen können.

SCROMES ZORN

Der Riese Scrome ist der Wächter des Tals und betrachtet die Untoten als seine Kinder. Mithilfe seines Krummhorns spielt er für sie und beruhigt sie. Doch seit die Wimmerer das Horn gestohlen haben und für ihre Fuselherstellung nutzen, sind Scrome und das Tal nicht mehr dieselben. Er grölt, stampft und haut aus Frust mit seiner riesigen Keule auf die Bergwände. Je mehr er die Pein der Toten sieht, desto wütender

er wird er. Er wird die Abenteurer vom ersten Tag an als Teil der Störung betrachten, die die Harmonie im Tal gefährdet, und ihnen gegenüber besonders feindselig auftreten. Es liegt an den Abenteurer, den Riesen von ihren guten Absichten zu überzeugen.

DIE NACHT DER GEISTER

Etwas stimmt nicht im Tal der Toten. Seit dem Verschwinden des Krummhorns sind die Geister zunehmend aufgebracht. Sie erinnern sich an das Unrecht, das ihnen widerfahren ist, und ihre alten Leben. Die Toten sind von einem überwältigenden Gefühl von Kummer, Wut und Hass überkommen. Aus Mangel an besseren Optionen werden sie sich in ihrem Frust gegen alle lebenden Eindringlinge im Tal wenden, seien es Abenteurer, Schatzjäger oder Kalmak' Galdanen. Nutze die Tabelle auf Seite 239 als Inspiration, um Geister mal als tragisch, friedlich oder hasserfüllt und gewalttätig darzustellen. Ein Geist kann in einem Moment von alten Zeiten erzählen, nur um im nächsten gegen seinen Gesprächspartner auszukeilen, um ihn zu Tode zu erschrecken. Das einzige, was Abhilfe schafft, ist, den Geistern das zu geben, was sie wollen. Falls Morm einen Spielgefährten findet, Lommo eine Pfeife bekommt oder Garkhal zu seinen Bergen zurückgebracht wird, werden sie alle in Frieden ruhen.

GEFANGEN!

Unter den Wimmerern herrscht ein wildes Durcheinander, da die Schatzjäger einen jungen und unvorsichtigen Wimmerer in eine Falle gelockt haben. Diese feiern gerade in Hochtal. Widerwillig, aber verzweifelt, sucht Nasura Kak die Abenteurer auf, falls sie sich bislang nicht als feindselig erwiesen haben. Sie bittet um Hilfe und erzählt ihnen von dem schrecklichen Schicksal, das den Gefangenen erwar-





tet, sollten sie ablehnen. Im Gegenzug bietet sie ihnen die Freundschaft der Wimmerer an. Sie könnte ihnen sogar Scromes Krummhorn wiedergeben. Die Orks werden dagegen protestieren, denn dann bekommen sie keinen Fusel mehr. Oralda und ihre Zwerge können hierfür aber eine Lösung bieten, indem sie ein neues Kühlrohr für die Orks schmieden und auch das Krummhorn so anpassen, dass es keine schädlichen Töne mehr von sich gibt. Dies wird ihnen das Vertrauen der Wimmerer gewinnen. Es benötigt natürlich ein gewisses Maß an Diplomatie, um diese Lösung zusammenzuschustern, sodass alle Parteien zufrieden sind.

KALMAX UND DER SCHATZ

Kalmax der Grabräuber ist auf der Jagd nach einem großen Schatz, um seine Schulden abzubehalten. Er und seine galdanischen Gefährten werden die Steintüren zu den Bergkrypten zum ungünstigsten Zeitpunkt öffnen. Dies wird natürlich den Zorn von sowohl Scrome als auch den Geistern auf sich ziehen, und Kalmax wird bald merken, dass er sich übernommen hat. Ein mögliches Szenario besteht darin, dass Kalmax von Scrome und den Geistern in den Krypten belagert wird und verzweifelt einen Ausweg sucht. Eine andere Möglichkeit wäre, dass die Galdenen getötet und zu Geistern werden (ohne dass sie selbst das bemerken). Falls sie Glück haben, können sie dem Tal mit ihrem verfluchten Schatz entinnen, darunter auch die Stanengist-Krone (siehe Kampagnenbuch *Der Zorn des Raben*). Dies kann natürlich zu weiteren Abenteuern führen.

MORM!

Scrome läuft ängstlich durch das Tal und ruft „Morm! Morm!“. Es scheint, dass einer der ruhelosen Toten (siehe Morm in der Tabelle der Untoten auf Seite 239) verschwunden ist.

Falls die Abenteurer den Ausreißer zurückbringen können, wird sich Scrome dankbar zeigen. Morm ist auf das Plateau geklettert und hat sich im Tempel verlaufen. Vielleicht steckt er im Hohlstein der Wimmerer fest. Wenn die Grabräuber oder Schatzjäger bemerken, dass der Riese den Untoten sucht, könnten sie Morm als Geisel nehmen und etwas als Gegenleistung für seine Herausgabe fordern.

ÜBERFLUTUNG!

Falls Nasura Kak, die Anführerin der Wimmerer, das Gefühl hat, dass ihr Reich bedroht und ihre Zukunft in Gefahr ist, wird sie die Überflutung auslösen (siehe DIE BAUTEN DER WIMMERER auf Seite 237) und hoffen, dass damit die Abenteurer und andere Eindringlinge ertrinken oder weggespült werden. Das rauschende Wasser kann natürlich zu spannenden Komplikationen für die Abenteurer ebenso wie für die Schatzjäger oder Kalmax und sein Gefolge führen.

TANZ DER RASTLOSEN

Falls Scrome sein Krummhorn zurückerlangt, wird er den Abenteurer als Dank ein Geschenk aus den Krypten im Berg überreichen. Zum Beispiel die Krone Stanengist (siehe Kampagnenbuch *Der Zorn des Raben*) oder etwas aus der Schatztafel von Seite 187. Dann setzt er sich auf einen Felsen nieder und beginnt eine traurige, aber atemberaubende Melodie auf seinem Krummhorn zu spielen. Bald werden die Geister des Tals sich in einem Kreis um ihn herum versammeln und langsam um den alten Riesen zu tanzen beginnen. Der unheimliche Tanz ist ein ebenso wunderschöner wie schauerlicher Anblick.





LEHMS ROSARIUM

Es heißt, dass Lehm sehr erschöpft war, nachdem er in längst vergangenen Zeiten die Winde über Rabenland zügelte. Er musste sich ausruhen, konnte aber die frisch gezähmten Winde nicht unbeaufsichtigt lassen. Deswegen erschuf er einen Rosenkranz aus Mahazeichen, der das Wetter kontrollieren konnte, und übergab diesen der Maid Tausendherz, während er schlief. Gargal, der Koloss der Meere, war es gewohnt, auf dem Meer mit den Stürmen zu spielen, und reagierte somit beleidigt, als ihm seine Spielfreunde genommen worden waren, und er wollte sie befreien. Während Lehm schlief, stieg Gargal in Form des wunderschönen Adligen Adembre aus dem Meereschaum und ging nach Maidenholm. Tausendherz war so eingenommen von ihm, dass sie ihre Pflichten vergaß und mit dem Gast ausgelassen herumtobte. Doch als sie abgelenkt war, ließ Gargal Krabben an Land krabbeln, um Lehms Rosarium zu stehlen.

Bei Tagesanbruch kehrte Adembre an den Strand zurück, wo die Krabben den Rosenkranz unter einem Stein versteckt hatten. Er wollte gerade mit seiner Beute im Meer verschwinden, als Lehm erwachte. Der Gott bemerkte den Diebstahl und verwandelte den Strand in einen Sumpf, um den Dieb zu fangen. Als Adembre bemerkte, dass er gefangen war, warf er den Rosenkranz in den Ozean. Doch bevor ihn Gargals riesige Gestalt auffangen konnte, wurde er vom schelmischen Delfin Puld aufgeschnappt und davongetragen. Lehm zerfetzte Adembre voller Wut, was man noch heute an den roten Algen sehen kann, die an den Strand gespült werden. Der Gott hinterließ die Strände der Meere, Flüsse und Seen teilweise als Sümpfe, um sie vor Dieben zu schützen. Man sagt, dass Tausendherz am Strand so heftig um ihren Liebhaber weinte, dass das Meer seitdem salzig ist, aber da Lehm nun wieder wach war, benötigte er den Rosenkranz nicht länger. Nachdem er die Winde bezwang, übergab er diese an die Göttin Klage, um sie nach eigenem Gutdünken zu verwenden.



KÖNIGIN AGATHAS ZWILLINGSTAFELN

Königin Agatha von Drachenzahn war einst eine beliebte Königin des Zwergenclangs Crombe. Sie wollte die Steinsänger des Clans unterstützen, damit ihre Fähigkeiten es mit denen von Clan Belderan aufnehmen könnten. Als der begabte Lehrling Torwyld Kiesel es zufällig schaffte, eine Steinplatte aus Achat in seine ursprüngliche lebende Form zurück zu verwandeln – eine Meisterleistung, die nie wieder gelang –, und die Meister sahen, wie die Adern des Achat pulsierten, so schön wie die Nordlichter in den Bergen, beschlossen sie, aus diesem lebenden Gestein eine Tafel für die Königin herzustellen, um ihr für ihren Glauben an sie zu danken.

Die Arbeit wurde mit einiger Pein vollbracht, da der lebende Stein beim Schneiden aufschrie und kreischte, aber nach einiger Zeit konnte die wunderschöne Tafel der Herrscherin präsentiert werden. Sehr zur Beschämung der Steinsänger pulsierten jedoch die Achatadern nicht mehr, sie fanden jedoch heraus, dass, wenn man eine Ader auf der Steintafel bewegte, sich der gleiche Wandel auf der Platte vollzog, aus der die Tafel herausgeschlagen worden war. Meister Homb wurde klar, dass der Steintafel ihr Gegenstück fehlte, und so begann er, aus den Resten der Steinplatte eine zweite Tafel zu formen. Sobald diese fertiggestellt und die Tafeln zusammengeführt worden waren, schienen sie sich zu beruhigen und die Achatadern wurden wieder fließfähig. Sie nahmen das gleiche Muster an, und die Zwerge begriffen schnell, dass, wenn man das Muster von Hand auf der einen Steintafel änderte, die gleiche Veränderung sofort auf der anderen Tafel eintrat. Meister Homb stellte fest, dass diese Veränderung auch dann eintrat, wenn die Tafeln getrennt wurden, und ihm wurde klar, dass sie zur Übermittlung von Nachrichten über weite Strecken verwendet werden konnten. Nach einigen Jahren ging allerdings eine der Steintafeln verloren, und somit geriet auch die andere in Vergessenheit, da sie nun nicht mehr von Nutzen war. Die zweite Steintafel verschwand dann auch irgendwann, wohin weiß niemand.



RINDENHAUT

Man sagt, dass Rindenhaut eine alte Opfermaske zu Ehren der Göttin Häma sei und auch als Hämas Verschlingende Maske bekannt ist. Wird sie über das Gesicht gezogen, schlängeln widerstandsfähige Baumwurzeln aus ihr hervor, die die Trägerin in nur wenigen Minuten umgeben und sie mit einer Vielzahl harmloser, aber dennoch unangenehmer Nadelstiche versehen. Es ist Brauch in den Tempeln von Häma, die Maske dann zu entfernen und die Trägerin zu opfern.

DIE PFEILE DES FEUERWYRMS

Man sagt, dass der Vulkangott Horn erst erwachte, als die Dämonen, die von Zygofer losgelassen wurden, Aslene bereits verwüstet hatten. Sein Zorn war so schrecklich, dass Magma und Asche über den Himmel verstreut wurden. Drei Schlangen wurden vor den Gott gebracht, welche drei Propheten zu Tode gebissen hatten. Diese Propheten hatten die nahende Dämonenflut vorausgesehen und wollten die Völker warnen und Horn aufwecken. Die Schlangen wanden sich vor Horn und meinten, dass sie nicht die Zerstörung des Landes bezweckten, sondern dass sie nur ihrer Natur gefolgt seien, so wie die Götter sie erschaffen hatten. Als die Priester von Horn die Reptilien immer noch bestrafen wollten, indem sie sie in das Magma werfen, wanden diese sich, flehten und baten darum, für ihr Verbrechen zu büßen, indem sie an denen Rache übten, die tatsächlich dafür verantwortlich waren.

Horn hörte ihnen zu und rief nach seinem Diener, der mächtigen Feuerwyrmin Erinya, welche im tiefen Magma des Vulkans hauste. Sie hauchte ihre niederen Verwandten an, woraufhin diese sich in Pfeile verwandelten. Diese Pfeile sollten, wenn sie von einem Bogen abgeschossen werden, die Schlächter von Aslene kennzeichnen, sodass Erinya sie finden und verschlingen könnte.



FEROXAS KLAUEN

In der Kirche des Rost erzählt man sich die Legende, wie Rost und Häma ihre Hochzeit mit den froblockenden Vätern der Rostbrüder und den lobpreisenden Schwestern von Häma gefeiert haben. Aus dieser göttlichen Vermählung entsprang die Tochter Feroxa, ein wunderschönes Kind aus dem schwärzesten Hämatit mit Sommersprossen aus Rost auf ihrer Steinhaut.

Aber ihre Freude machte den Rabengott eifersüchtig. Der Aasvogel flog herab und stahl das Kind aus der Wiege und ließ sich auf einer hohen Klippe nieder, um es zu verschlingen. Verzweifelt und wütend ließ der Gott Rost seinen Arm in einen Pfeil aus Eisen wachsen und die Göttin Häma opferte einen Finger, um einen Bogen zu erschaffen, der mit Feroxas Nabelschnur bespannt war. Sie entsandten ihre gerüstete Dienerin Teramalda zur Klippe, wo sie den Pfeil auf den Rabengott abschoss, der schwer verwundet und voller Angst in die Wälder flob. Der Rabe schwang sich mit einer solchen Wucht auf der Flucht in die Lüfte, dass Feroxa von der Klippe geschleudert wurde. Sie prallte auf dem Boden auf und zersprang in zahllose Splitter, die als Hämatitsplitter über die ganze Welt verteilt wurden. Teramalda versuchte, ihren Sturz abzufangen, wurde aber von dem Gewicht des Steinkindes tödlich verletzt. Feroxas abgeschlagener Kopf landete neben Teramalda. Feroxa war bereits ihres Augenlichts beraubt, da der Rabengott ihr die Augen ausgepickt hatte, aber die Göttertochter erspürte die Lippen ihrer Helferin und hauchte ihren Geist in sie. Seit diesem Tag durchstreift Teramalda die Welt und sinnt nach Rache an dem Rabengott und seinen Anhängern.

Der Gott Rost wollte den Kopf seiner toten Tochter begraben, aber seine Frau Häma sagte, dass dies nun eine Zeit der Rache, nicht der Trauer sei. Zusammen schmiedeten sie ein Paar Hämatitklauen aus Feroxas Überresten, die der beste Kämpfer der Kirche des Rost auf der Jagd nach dem Abschaum des Rabengottes tragen sollte. Die Klauen gingen jedoch verloren, als ihr Träger – Gardkain, Feldherr der Eisengarde – in den Erlenkriegen fiel.

Die Klauen wurden während Teramalidas Invasion von Rabenland geschmiedet, aber die Legende über die Götter und ihr Kind ist nur ein Mythos. Teramalidas Rüstung erwachte zum Leben, als der Zwergenberrscher Garmar Vier-Bart die Kriegerin über einem Feuer darin kochen ließ, wobei es möglicherweise der Gott Rost war, der sie erweckte. Jedenfalls macht sie bevorzugt Jagd auf Zwerge und die Anhängerschaft des Raben.



SKARNS FLUCH

Die Legenden berichten davon, wie Skarn, die uralte Mutter aller Drachen, in Rabenland herrschte, als die Zwerge in einem lang vergessenen Zeitalter in dieses Land kamen, und dass ihre Panzerung aus undurchdringlichem Obsidian bestand, welches sie selbst geschmolzen und um ihren Körper herumgelegt hatte. Aber Oramund, der Kommandant der Zwerge, betete zum Gott Hüne, der ihm einen Hammer sandte, dessen Hiebe alles zerschmettern konnten. Mit diesem erschlug Oramund die Drachennutter. Die Zwerge vertrieben die Brut von Skarn in die Berge, wo sie noch immer die Lande unsicher machen. Ormanund nannte den Hammer Skarns Fluch. Die Waffe ist seit vielen Jahren verloren.

In Wirklichkeit wurde der Hammer niemals gegen Skarn eingesetzt. Und die Drachin ist auch nicht tot, sondern liegt tief unter der Zwergenfestung von Steingarten in Gefangenschaft. Laut der Drachin erschlug der Gott der Zwerge, Hüge, ihren Vorfahren feige im Schlaf. Möglicherweise benutzte er dazu Skarns Fluch.

KARSKENFUSS' STIEFEL

Vor 500 Jahren fertigte der bekannte Steinsänger und Prospektor Aras Karskenfuß diese Paar Kletterstiefel an, um ein schwieriges Berggebiet zu überwinden. Die Stiefel funktionierten wunderbar, aber da Karskenfuß unter sehr starkem Fußschweiß litt, glitt er aus ihnen heraus, als einer der Bänder riss, während er auf halbem Weg eine steile Felswand hinauf unterwegs war, und der Steinsänger stürzte in den Tod. Die Witwe gab die Stiefel weg, damit sie diese nicht länger sehen musste, und weder sie noch irgendjemand sonst hat sie bisher wieder erblickt.



GEISTERDOLCHE

Man erzählt sich, dass, als die Erlenländer in Rabenland eindrangen, sie die drei Geschwister Vider entsandten, um die Anführer der Zwerge und Elfen zu töten. Die Elfenmeister umgarnten die angebenden Assassinen jedoch mit ihrer Magie, erschlugen sie und bannten ihre dunklen Seelen in drei Dolche.

WYRMS SCHLÜSSEL

Es gibt keine Legenden über den Schlüssel, der ursprünglich für den Psychopomp Natrix erschaffen wurde. Man sagt jedoch, dass sich kein Geheimnis vor dem Blick des Gottes Wyrms verbergen und keine Tür gegen sein Eintreten verschlossen werden kann.

VOLLERS HELM

Der Elfenabkömmling Voller war angeblich einer der ersten Lehrmeister im Druidenzirkel des Goldenen Zweigs. Er besaß geistige Fähigkeiten, mit denen sich niemand sonst messen konnte, und es heißt, dass man mit seinem Helm auf dem Kopf fliegen kann, wenn man seine Konzentration in die richtigen Kanäle leitet. Andere wiederum behaupten, dass neben der Konzentration auch Vertrauen entscheidend sei und dass die Trägerin mutig genug sein muss, sich mit dem Helm auf dem Haupt in die Tiefe zu stürzen, mit dem festen Glauben, dass sie fliegen könne, damit sich die Fähigkeit manifestiert.



DAS STUNDENGLAS DES NACHTLÄUFERS

Man erzählt sich, dass die Steinsängerin Dordela eines Nachts über einen Fehler, den sie an einer Jubiläumsstatue gemacht hatte, so verärgert war, dass sie den Nachtläufer bat, den Stein in seine ursprüngliche Form zurück zu verwandeln, so wie er war, bevor sie ihn verunstaltete. Zur gleichen Zeit war ein Klopfen an der Türe ihrer Werkstatt zu hören, was sie sehr erschreckte. Vor der Tür stand eine mysteriöse Gestalt, die wie eine Fledermaus aussah. In ihren Armen hielt die Gestalt eine Kiste, die sie wortlos überreichte, bevor sie sich umdrehte und von dannen ging. Die einzige Antwort auf Dordelas Fragen war ein Zischen: „Zeit zersplittern, Fehler vergessen, Knochen brechen“. Und dann verschwand der mysteriöse Bote.

In der Kiste fand Dordela drei Stundengläser auf violetten Samt gebettet und auf der Innenseite des Deckels der Kiste standen die gleichen Worte in schwarzer Tinte. Sie nahm eines der Stundengläser und beobachtete, wie der Sand aus der oberen in die untere Hälfte rann, und brach, aus einer Lauge heraus, den Gegenstand entzwei. Sie wurde sofort ohnmächtig und als sie wieder zu sich kam, stand der Stein unversehrt vor ihr, genauso wie sie es sich gewünscht hatte. Erfreut langte sie nach ihrem Steinsauberstab, konnte ihn aber nicht greifen: Ihre Hand war verschwunden.

Das zweite Stundenglas soll zerbrochen worden sein, als König Ardeburd den Kampf gegen die Caniden unter dem Eisabngebirge verloren hatte. Man sagt, dass er den ganzen Sand aus dem Stundenglas fließen ließ, und er ward nie wieder gesehen. Ohne ihren Anführer verloren die Zwerge den Kampf ein zweites Mal.



ASINA

Diese Waffe ist sehr alt und es heißt, dass die Klinge der Reißzahn eines der gigantischen Erdwürmer ist, der die Abnenlande der Menschen zerstörte und sie unter der Führung des Rabengottes zur Flucht nach Rabenland zwang. Rabe hat den Menschen strengstens untersagt, etwas aus ihrem Heimatland mit auf die Reise zu nehmen, um die neue Welt nicht zu verseuchen. Der Schmuggler, der den Reißzahn mitnahm, wurde während der Seereise über Bord geworfen, aber die Priester wagten nicht, den Reißzahn einfach ins Meer zu werfen, aus Angst, die Klinge würde einen der Meeresbewohner anstecken, der sie dann verfolgen könnte. Stattdessen beschlossen sie, dass sie den Zahn mit in das neue Land bringen und ihn dort hinter Schloss und Riegel in einem Tempel aufbewahren würden, bis klar war, wie sie ihn sicher und gefahrlos zerstören könnten. Nachdem sein Ursprung vergessen war, wurde er jedoch stattdessen in ein Schwert geschmiedet.



DIE TEZAU

Man erzählt sich, dass Herzog Fargalon von Aslene einen Sohn namens Ungule hatte, benannt nach dem Meisterschmied des Gottes Horn, welcher die Hufe der heiligen Rösser schmiedete. Nachdem die Seberin die Knochen vor dem Neugeborenen geworfen hatte, erklärte sie, dass es das Schicksal des Herzogssohns sei, sich in eine Flötistin der herumziehenden Clans zu verlieben und diese zur Frau zu nehmen. Diese Vorhersage verärgerte Fargalon und er verbot alle Art von Musik in seinem Reich. Es wurden sogar Reiter ausgesandt, um das Schilf an den Flussufern abzuschneiden, da es zu laut raschelte. Ungule wuchs zu einem gutaussehenden jungen Mann heran und eines Tages, als er im Wald auf der Jagd war, erblickte ihn Tezara von den Tarn, die sich Hals über Kopf in ihn verliebte.

Tezara war eine meisterhafte Sängerin, aber sie konnte dem Sohn des Herzogs nicht von ihrer Liebe vorsingen, da er in einer Festung aus Stein lebte und stets einen Helm der Stille trug, wenn er diese verließ. Tezara sang von ihrem Kummer im Wald, wo eine Najade sie hörte. Sie erbarmte sich Tezara und gab der verliebten Frau eine silberne Flöte, die aus dem Wasser eines plätschernden Baches geformt war. Jeder, der auf der Flöte spielt, kann durch Stein und Eisen und Wächen gehen, wie das Licht durch das Wasser. Mit der Hilfe der Flöte fand Tezara einen Weg zu Ungule und gewann sein Herz mit ihren Liedern.

Am Morgen entdeckte Herzog Fargalon die jungen Liebenden und war außer sich vor Wut. Er drohte, Tezara ins Verlies zu werfen, aber als sie ihm ihre Flöte zeigte, dachte er nur noch an all die Möglichkeiten, die sich ihm damit boten. Der Herzog hatte seine wertvollsten Erbstücke in der Hauptstadt verkauft, um seine Feldzüge zu finanzieren. Als die Nacht kam, ging er zum Haus des reichen Pfandleihers, spielte sich in dessen Schatzkammer und watete alsbald voller Freude durch Silber und Gold. Die Wächen des Pfandleihers hörten ihn jedoch und öffneten die Türen zum Tresorraum. Der Herzog hatte bereits seine Erbstücke eingesammelt und wollte sich seinen Weg hinausspielen, hatte aber in seinem Eifer und seiner Habgier die Flöte fallengelassen und konnte sie in dem ganzen Silber um ihn herum nicht finden. Die Wächen sahen in ihm nichts weiter als einen gemeinen Dieb und töteten ihn. Ungule wurde zum Herzog ernannt und heiratete Tezara, die Flöte jedoch war verloren.



KLAGES HORN

Es heißt, dass die Göttin Klage in ihrer Jugend die Meere besuchte, doch die großen Ozeane, von Liebe und Gier überkommen, weigerten sich, ihren Gast gehen zu lassen. Klage kämpfte in den Tiefen und erschuf damit die Strudel und Wirbel der Meere, aber ein mit großen Zähnen versehener Hai hatte Mitleid mit ihr, trug sie auf seinen Zähnen an die Oberfläche und warf sie in die Luft, sodass sie davongleiten konnte. Als sie ihre Freiheit wiedererlangt hatte, segnete Klage das Tier, und da sie verstand, dass die Meere ihren Retter sicherlich bestrafen wollten, machte sie das Wesen größer und dicker, sodass es keine Angst und keine Kälte mehr in den Meeren spüren würde. Sie gab ihm auch die Fähigkeit, Luft zu atmen, sodass sie fortan Leben und Mut in die Kreatur hauchen konnte. So wurde das Walross erschaffen.



DIE QUELLE DER TRÄNEN

Die Rostbrüder sagen, dass der Gott Rost vor der Erschaffung der Menschheit eine Rasse aus mächtigen Kriegern erschaffen wollte, um das Land von der Plage der Elfen, Orks und Zwerge zu befreien, die es verschmutzten, um somit Platz für seine wahren Diener zu schaffen. Aus diesem Grund erschuf er Mann und Frau aus reinem Diamant und rubte sich dann aus, um sie am nächsten Tag für diese Aufgabe auszurüsten. Aber die heuchlerischen Zwerge erkannten seine Pläne und erschlugen den Mann noch in derselben Nacht, bevor er einen Namen erhalten hatte und sich somit nicht selbst verteidigen konnte. Die Frau, die später den Namen Hemla erhielt, war voller Trauer, floh und wurde niemals wiedergesehen. Die Kristallrasse wurde somit nie geboren, da sie nun die letzte ihrer Art war. Als Rost erwachte, war er erzürnt und erschlug 50.000 Zwerge. Der Rest versteckte sich feige unter der Erde, wo die Zwerge bis heute hausen. In seiner Trauer formte Rost aus dem Schädel des toten Kriegers den Kelch der Quelle der Tränen. Jeden Tag füllt er sich mit den Tränen des Gottes auf, die von Blut getränkt sind. Rost hatte keine weiteren Diamanten und erkannte, dass die Menschheit nun ihre Probleme selbst lösen und ihre eigenen Erfahrungen mit der Welt machen musste. Er erschuf die Menschen und schenkte ihnen die Quelle der Tränen, aus der zu trinken sie eingeladen waren, um sie für die Ehre des Kampfes zu erwecken.



MENKAURAS ZAHN

Es heißt, dass die Spinnenkönigin Menkaura mit ihrer tausendfachen Brut hunderte von Jahren über den Fennwald zwischen dem Baumwasser und dem Crombeffluss herrschte. Die Elfen wurden ihrer überdrüssig, nachdem eine Gruppe von Verwobenen beim Pflanzensammeln von den Monstern abgeschlachtet wurden und schickten 20 Krieger-Baumbirten in das Reich der Königin der Spinnen. Die Baumbirten waren gegen die Reißzähne und das Gift der Spinnen immun und besaßen die Kraft, ihre Netze in Fetzen zu reißen. Sie erschlugen Menkaura, ließen den Rest der Spinnen aber am Leben, da die Einbeit der Monster mit dem Tod ihrer Königin auseinanderbrach. Menkauras glänzender Rückenpanzer wurde in die Stadt Heimgang gebracht, wo er zu Schmuckstücken, Waffen und anderen Objekten verarbeitet wurde. Einer dieser Gegenstände ist ihr Zahn.



IVELDE

Man sagt, dass die Menschen, als sie ihren ersten Tag in Rabenland verbrachten, darüber stritten, ob der Rabe, der sie übers Meer führte, göttlich war oder ob die Schlange, welche in den Klauen des Raben war, Göttlichkeit in sich trug. Die Neuankömmlinge trafen als erstes einen zwergischen Einsiedler, der als Waffenschmied auf einer Klippe am Strand wohnte, die über das Meer hinausblickte. Die erste Rabenschwester, die auf den Namen Nachtschleier hörte, soll sich dem Zwerg hingeeben haben, damit dieser im Gegenzug den magischen Speer Ivelde schmiedete, um den Anhängern des Raben zu helfen. Der erste Verehrer des Wyrms, Modreval, begehrte Nachtschleier und war blind vor Eifersucht. Er verfluchte die Waffe, woraufhin aus der Rückseite der Speerspitze die Form einer schwarzen Schlange wuchs, mit Reißzähnen wie Widerbaken. Wütend erwiderte Nachtschleier, dass die Anhängerschaft des Wyrms den geschändeten Speer behalten könne und warf ihn ihnen zu. Sofort begannen sie, untereinander darum zu kämpfen, bis viele von ihnen tot am Boden lagen. Sowohl Nachtschleier als auch Modreval waren entsetzt und schworen, zwischen den Fraktionen Frieden zu schließen. Sie heirateten und befahlen, den Speer wegzusperren.



TVEDRAS ZWILLINGSRINGE

Der Legende nach war die Hexe Tvedra so von Hinrek von Falender bezaubert, dass sie ihm einen Ring schenkte, der ihn im Krieg gegen die Erlenländer beschützen sollte. Sie trug einen identischen Ring und sagte, dass ihre Liebe ihn beschützen würde, auch wenn sie nicht zusammen waren. Hauptmann Hinrek merkte, dass er mehr Schläge und Stiche in der Schlacht einstecken konnte, genauso wie sie es gesagt hatte. Als er trotz des Rings dennoch einmal schwer verwundet wurde, reiste er nach Hause, um sich auszuruhen und zu heilen. Zu seinem schmerzhaften Bedauern musste er erfahren, dass Tvedra verstorben war. Man erzählte ihm, dass sie unerklärlich schreckliche Wunden erlitten hatte, und Hinrek verstand, dass er die Wunden, die er im Kampf erlitten hatte, über die Entfernung hinweg mit ihr geteilt hatte. Doch war sie nicht so widerstandsfähig wie er und die Verletzungen hatten sie getötet. Hinrek warf die Ringe von sich und zog sich voller Trauer als Einsiedler zurück.

HOHLHEIM

Hohlheim ... wart ihr jemals in diesem Drecksloch? Es ist ein Dorf im Nirgendwo. Feiglinge und Weicheier haben sich vor dem Blutnebel in dieser erbärmlichen Ausrede eines Dorfes versteckt und auf bessere Zeiten gewartet. Einer Sache waren sie sich jedoch nicht bewusst ... nämlich, dass ihr friedliches Dörfchen auf einem Ort des Blutes und Todes gebaut war.



WETTERSTEIN

*Zehn Generationen vor unserer Zeit erklärte der grausame König Algarod, dass das Erlenland überbevölkert sei. Er wollte sein Königreich erweitern, indem er eine Armee über die Berge nach Rabenland führte, wo er im Kampf gegen den dämonischen Zauberer Zygofer starb. Als er fiel, ging auch das Zep-
ter Nekhaka verloren, welches, Gerüchten zufolge, die Quelle seiner Macht war. Allerdings war der Wille des Königs so stark, dass er sich weigerte, zu sterben und lange Zeit auf der Festung Wetterstein Wache hielt. Der Legende nach wird Algarod eines Tages wieder losmarschieren, um Nekhaka zurückzuerlangen, und seine Eroberung von Rabenland fortzuführen. Doch der Fluch wurde plötzlich gebrochen, sodass der König und seine Mannen endlich ihre ewige Ruhe fanden. Es heißt, dass Algarods Kriegskasse noch immer in Wetterstein sei und dort von bösen Geistern und Monstern des Zauberers auf ewig bewacht werde.*



DAS TAL DER TOTEN

Geschichten erzählen davon, wie Zygofer der Beschmutzer das Tal der Toten jenseits des Tempels der Stille während der Erlenkriege aufsuchte. Die Frau des Zauberers, Martea, lehrte ihn, wie man mit den Verstorbenen redet, doch als sie erfuhr, wie Zygofer die Kunst missbrauche – anstatt Weisheit anzustreben, wollte er die ruhenden Knochen erwecken und in seinen Dienst stellen –, floh sie vor ihm mit zwei ihrer Kinder. Zygofer setzte seine Arbeiten im Tal fort, bis der Hüter der Toten ihn davonjagte. In seiner Wut vertrieb der Zauberer die Priester aus dem Tempel der Stille, doch bevor sie den Ort verließen, so heißt es, setzten die heiligen Männer die Hallen unter Wasser, um sie zu sichern.



INDEX

A		D		Friedelfen	53
Abenteuerschauplätze	167	Dämonen	27, 80	Friednebel	19
Ailander	48	Dämonenberührte	29, 51	Funde	186
Algamar	22	Das Tal der Toten	231		
Algarod	30, 215, 226	Dorf	44, 168	G	
Ältesten, die	60	Drache	86	Galdane	31
Alvagar	24	Drachenwurm	88	Galdanen, die	50
Artefakte	128	Druidin der Maiden	51	Garmar Vier-Bart	24
Asina	128			Gegner	10
Aslene	21, 24	E		Geist	90
Aslenen	49	Echsenmenschen	68	Geisterdolche	131
Aufsässigen, die	54	Einfacher Fund	187	Geschichte	16
		Eisenbund	22	Gesetz des Landes	20
B		Eisengarde	40	Glethra	22
Baumhirten	54, 76	Eisenmeute-Clans	59	Goblins	70
Begegnungen	146	Eiserne Riegel, der	18, 22, 32	Goldene Zweig, der	55
Belderannen	58	Elfen	52	Gottheiten	36
Beobachter	56	Elfenabkömmlinge	26, 50	Graber	60
Berg Bilica	21	Elfenrubine	52	Graubär	92
Bergbau-Clan, der	59	Ereignisse, Festung	12	Greif	94
Bestiarium	73	Erlenkrieg, Dritter	26		
Blutling	78	Erlenkrieg, Erster	24	H	
Blutnebel	32, 78	Erlenkrieg, Vierter	30	Halblinge	70
Burg	178	Erlenkrieg, Zweiter	25	Häma	23, 38
		Erlenland	16, 19, 22	Harga	23
C		Erlenländer	45, 49	Harpyien	96
Caniden	59	Erlenstein	30	Hohlheim	194
Clan der Söhne	58			Höllenzwurm	98
Crombe-Clan	60	F		Horn	21, 42
		Falender	22, 29	Hüne	40
		Fallen	176	Hydra	100
		Feroxas Klauen	130		



I		Minotauren	106	Roka	65
Insektoide	102	Monster	73	Rost	23, 38
Isir	66	Monsterangriffe	73	Rostbrüder	33, 40
Ivelde	132			Rostfürst, der	33
				Rostkirche	22
				Rotläufer	56
		N			
J		Nachtläufer, der	42		
Jamharda	20	Nachtwarge	108	S	
		Nexus	31	Schattentorpass	21
		NSC	9, 183	Schatz	186
K				Scheitern	11
Kalender	35	O		Scherbenmaid, die	41, 51
Karskenfuß' Stiefel	132	Oger	61	Schutzgott	36
Kartorda	39	Orden der Schlange	20, 30	Schwärme	127
Klage	18, 41	Ork-Clans	64	Schwarzschwinge	38
Klagefeste	23, 28	Orks	62	Schweigenden, die	32
Klages Horn	133			Schwestern der Häma	40
Königin Agathas	134			Scrome	27, 242
Zwillingstafeln				Seeschlange	114
Kostbare Funde	190	P		Skarns Fluch	141
Krasylla	31	Pfeile des Feuerwyrms	137	Spielleiterin, die	4
		Psychopomp	20, 30, 32	Spielprinzipien	6
		Pyronax	34	Steingarten	22
L				Strom	42
Lehm	18, 41			Stundenglas des	142
Lehms Rosarium	135	Q		Nachtläufers	
Lumra	24, 27	Quarden	21, 50	T	
		Quelle der Tränen	138	Teilung, die	16
M				Teramalda	23, 33, 130
Maha (Sprache)	41	R		Tezaur, die	143
Mantikor	104	Rabengott, der	20, 37	Therania	27, 32, 229
Marga	27, 28	Rabenland	16	Tiere	126
Martea	26, 27, 28	Rabenschwestern	20, 23, 37	Todesritter	116
Menkauras Zahn	136	Riese	110	Troll	118
Menschen	43	Riesenkralke	112	Tvedras Zwillingssringe	144
Merigall	27, 31, 217	Rindenhaut	140		
Meromannen	59				



U		Wimmerer	70
Untote	120	Wolfsmenschen	67
Urhur	64	Würgeranke	122
		Wurm	16, 23, 36
		Wyrm's Schlüssel	145, 251
		Wyvern	124
V			
Verbrauchsgüter	11		
Verlies	172		
Verschiebung, die	18, 20	Z	
Verwobenen, die	55	Zertorme	26, 33
Viraga	66	Zierliche	19, 48
Volk	43	Zwerge	19, 57
Vollers Helm	145	Zwergenc clans	58
Vond	22, 25	Zygofer	17, 24, 32
		Zytera	32
W			
Wächer-Clan, der	60		
Wächter der Schweigenden	49		
Wertvoller Fund	188		
Wetterstein	215		