



## Brückstadt sehen und sterben



**Testversion!**



### Inhaltsverzeichnis

|   |    |
|---|----|
| Brückstadt sehen und sterben.....       | 1  |
| Inhaltsverzeichnis .....                | 1  |
| Abenteuer-Überblick.....                | 1  |
| Hinweise für die Spielleitung.....      | 2  |
| Der Auftrag.....                        | 7  |
| Der Wachturm.....                       | 7  |
| Einreise nach Brückstadt.....           | 19 |
| Sicherheit in Brückstadt .....          | 19 |
| Raben und Silberschatten .....          | 20 |
| Kontaktaufnahme mit den Raben .....     | 20 |
| Die Schattenkatzen.....                 | 25 |
| Schauplätze in Brückstadt.....          | 28 |
| Mission in Brückstadt abgeschlossen.... | 44 |
| Reise ins Ork-Reservat.....             | 45 |
| Das Kloster im Nebelgebirge.....        | 51 |
| Urkha.....                              | 55 |
| Das Lager der Dusterkrallen.....        | 58 |
| Makzar.....                             | 60 |
| Die drei Wettbewerbe .....              | 61 |
| Sieg.....                               | 66 |
| ...oder Niederlage.....                 | 66 |
| Die verschüttete Kultstätte.....        | 67 |
| Abschluss .....                         | 75 |

### Abenteuer-Überblick

In diesem Abenteuer begeben sich die Charaktere entweder im Auftrag der Abenteurergilde Sturmwinde oder der Augen, dem Geheimdienst Ost-Yrells, nach Brückstadt (siehe Settingbeschreibung „Das Land Yrell“, S. 14), um dort mithilfe des Verbrechersyndikats Die Raben nach einem verschollenen Informanten der Augen zu suchen.

Dieser Informant ist ein reisender Händler namens Karol Kesselstein, der ein goldenes Medaillon sowie ein Reisetagebuch bei sich trug. Zusammen liefern diese Gegenstände eine streng geheime, wichtige Information.

Karols Glücksspielsucht brachte ihn in Streit mit Mitgliedern eines Verbrechersyndikats namens „Silberschatten“. Sie töteten ihn schließlich und plünderten seine Leiche. Karols Reisetagebuch verkauften die Täter an Martius Martelus, einen Waffenhändler mit Sammelleidenschaft. Sein Medaillon ist nun im Besitz von Veskar Blitzklinge, einem ehemaligen Gladiator und heutigem Anführer der Silberschatten. Weder Martius noch Veskar wissen, dass die beiden Gegenstände zusammen mehr sind als sie einzeln scheinen.

Das Tagebuch erzählt von einer Handelsreise ins Orkreservat zum Klan der Dusterkrallen. Es enthält außerdem einen codierten Teil, der von dämonischen Aktivitäten berichtet, nachdem Makzar, der Sohn des Klan-Häuptlings, eine Kultstätte aus der Vorzeit des alten Kaiserreichs erkundet hatte. Sie war kurz zuvor durch einen schweren Erdbeben freigelegt worden.

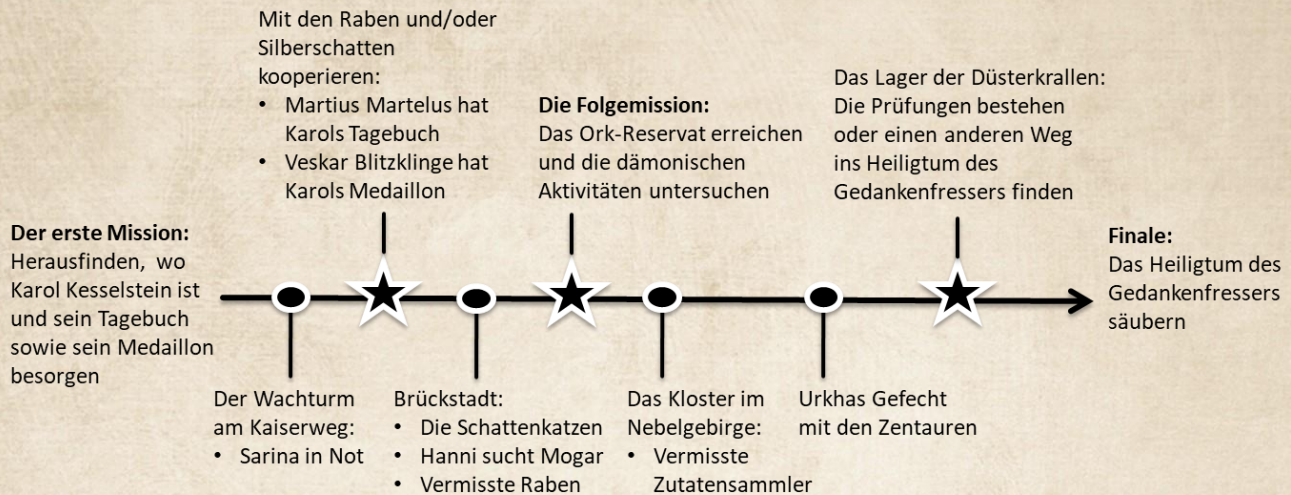


Abbildung 1: Handlungsstrang

Karols recht großes Medaillon enthält zwei kleine Porträts, die seine Frau sowie seine Tochter zeigen. Unter den Porträts befinden sich Holzscheiben, dahinter wiederum kleine kodierte Zettel. Auf jedem Zettel steht ein unvollständiges orkisches Wort. Beide Zettel zusammen bilden den Namen des Klans, um den es sich handelt, nämlich die Dusterkrallen. Mit Unterstützung der Raben erfahren die Charaktere, in wessen Besitz sich Tagebuch und Medaillon jetzt befinden. Nachdem sie die Gegenstände erlangt und der Zauberweber-Meisterin Thalindra übergeben haben, die für die regionalen Aktivitäten der Augen zuständig ist, erhalten die Charaktere von Thalindra einen weiteren Auftrag: Sie sollen ins Orkreservat reisen und dort herausfinden, was es mit der Kultstätte auf sich hat. Die Reise ins Orkreservat führt die Charaktere über den großen Fluss und das Nebelgebirge. Im Orkreservat treffen sie auf Urkha, Tochter des vor kurzem verstorbenen Häuptlings des Dusterkrallen Klans, die sie um Unterstützung gegen ihren Bruder Makzar bei den rituellen Wettbewerben um die Häuptlingsnachfolge bittet. Makzar hat fast den gesamten Klan auf seiner Seite, seit er den „Nektar

des Knochenreißers“ verteilt, eine berauschende Substanz aus der Dimension der Schlangendämonen. Die Schlangendämonin Nal'issra traf Makzar bei Erkundung der Kultstätte und hält sie für eine Gesandte des Totems der Dusterkrallen.

## Hinweise für die Spielleitung

### Abenteuerstruktur

Wenngleich dieses Abenteuer an vielen Stellen unterschiedliche Lösungsmöglichkeiten und optionale Aufgaben bietet, hat es dennoch einen dezidierten roten Faden. Abbildung 1 visualisiert diesen roten Faden. Die Sterne stehen für den Haupthandlungsstrang, die Kreise symbolisieren zusätzliche Aufgaben, denen die Charaktere sich stellen können oder auch nicht.

Der rote Faden hat den Vorteil, dass die Spielleitung entlang dieses Fadens nicht improvisieren muss. Der Nachteil ist, dass bestimmte „Stationen“, die in Abbildung 1 mit einem Stern gekennzeichnet werden, obligatorisch für den Fortgang des Abenteuers sind. Falls die Gruppe gelegentlich lieber „herumstreunt“ anstatt dem vorgesehenen roten Faden des Abenteuers zu folgen, bieten sich die



Zufallsbegegnungstabellen im Regelwerk auf S. 284 an: An vielen Stellen nahe dem Kaiserweg ist die Tabelle Waldland geeignet. Im Nebelgebirge sowie in seiner unmittelbaren Umgebung bietet sich die Tabelle Gebirge an. Die Tabelle Grassland wiederum kann auch für das Orkreservat verwendet werden.

Die Zufallsbegegnungstabellen können zudem eingesetzt werden, um nach einer kritisch misslungenen Probe auf Wildnisleben: Gefahren vermeiden Gefahren zu improvisieren.

Falls deine Runde sich allerdings prinzipiell von einem roten Faden gegängelt statt unterstützt fühlt, seid ihr mit einem Sandbox-Abenteuer besser dran als mit diesem Werk.

### Anzahl & Level der Charaktere

„Brückstadt sehen und sterben“ ist gedacht für 3-6 Abenteurer des 8 Levels (ca. 350 Charakterpunkte). Für besonders kampfstärke Gruppen bietet sich an, die vorgeschlagene Gegnerzahl zu erhöhen. Für Gruppen mit schwachen kämpferischen Fähigkeiten gilt das Gegenteil. Es empfiehlt sich darüber hinaus, die Hinweise auf S. 181-183 im Regelwerk zu beachten.

Im Verlauf des Abenteuers sollten die Charaktere genug Charakterpunkte erhalten, um bis auf Level 12 aufzusteigen. Bezüglich der einzelnen Level kann man sich an Meilensteinen des Abenteuers orientieren (siehe Abbildung 1): Aufstieg auf Level 9 nach der Ankunft in Brückstadt, auf Level 10 nach Erhalt der Folgemission, auf Level 11 nach Ankunft im Lager der Dusterkrallen und auf Level 12 nach Abschluss des Abenteuers

### Einbindung von Charakteren

Es bieten sich zwei Wege an, die Charaktere ins Abenteuer zu bringen:

1. Die Charaktere werden von den Augen beauftragt, dem Geheimdienst Ost-Yrells. In diesem Fall ist der Zauberweber Giliam aus dem Einführungsabenteuer „Syrellas Schmerz“ (zu finden unter [www.duodecem.de/download](http://www.duodecem.de/download)) ihr Führungsoffizier bei den Augen. Auf diese Weise lässt sich „Brückstadt sehen und sterben“ auch direkt nach „Syrellas Schmerz“ leiten: Nachdem die Charaktere Eichweilers Problem erfolgreich gelöst haben, wurden sie von Giliam für die Augen rekrutiert und haben über ein bis zwei Jahre Erfahrung bei verschiedenen Missionen gesammelt. So lässt sich dann auch ihr Aufstieg von Level 2 bis auf Level 8 erklären.

2. Die Charaktere werden von der Abenteurer Gilde Sturmwinde beauftragt, die hier als „Subunternehmer“ der Augen tätig sind. Das Hauptquartier der Gilde befindet sich in Radday, der Hauptstadt Ost-Yrells. Die Charaktere sind wahlweise Mitglieder der Gilde oder werden beauftragt, weil die Sturmwinde mangels verfügbarer Mitglieder für diesen Auftrag auf Externe zurückgreifen müssen.

### Karten

Für viele Abenteuerorte gibt es Karten, auf die so verwiesen wird: → *Karte*.

Alle Karten können als ZIP-Archiv unter [www.duodecem.de/download](http://www.duodecem.de/download) heruntergeladen werden. Verweise auf Beschriftungen in Karten werden im Text ebenfalls *kursiv* hervorgehoben.



## Klima

Dieses Abenteuer findet im Mai in gemäßigten Breiten statt, daher sind extreme Temperaturen kein Problem. Für die genauere Bestimmung des Wetters kann Tabelle 81 auf S. 282 des Regelwerks verwendet werden. Sonnenaufgang ist gegen 6h, Sonnenuntergang um 21h.

## Abkürzungen

Goldmünzen = GM

Silbermünzen = SM

## Spielleitungsfiguren

An verschiedenen Stellen des Abenteuers kann es passieren, dass Spielleitungsfiguren an der Seite der Charaktere kämpfen. Um die Spielleitung mental zu entlasten, können regelfeste Spieler diese Figuren übernehmen.

Für die Werte von Spielleitungsfiguren wird bisweilen auf die Archetypen im Regelwerk verwiesen, die bei Nicht-Menschen modifiziert werden müssen (siehe Regelwerk S. 190).

Die empfohlene Anzahl Gegner hängt an vielen Stellen von der Anzahl der Charaktere ab, wofür die Variable „x“ als Platzhalter verwendet wird. „Die Gruppe trifft auf x Arachnos“ bedeutet also, dass genau so viele Arachnos vorkommen wie Charaktere in der Gruppe sind.

### Spielleitungsfiguren finden

Alle Spielleitungsfiguren bzw. Nichtspielercharaktere mit Namen werden im Abenteuertext durch Unterstreichen hervorgehoben. Zudem werden wichtige Spielleitungsfiguren in den nachfolgenden Überblickstabellen **fett gedruckt**.

Es gibt eine Tabelle für Archetypen und eine für Fantasiewesen sowie Tiere.

Nicht in den Überblickstabellen stehen Spielleitungsfiguren, wenn es für sie keine Spielwerte im Abenteuer gibt und sie zudem nur eine kleinere Nebenrolle spielen. Weiterhin fehlen Karol Kesselstein und Kaela Dornfels, da sie nur in der Vorgeschichte bzw. als potentielle Auftraggeberin vorkommen.

Der Seitenverweis in der letzten Spalte der Überblickstabellen führt entweder zu den Spielwerten einer Spielleitungsfigur oder zu dem Abschnitt, wo sie ins Abenteuer eingeführt wird.

## Detailgrad der Beschreibungen

In diesem Abenteuer werden nur wichtige Spielleitungsfiguren sowie Handlungsorte visuell dargestellt. Dies geschieht durch Bilder und bei einigen Orten zusätzlich durch Karten.

Um das Abenteuer nicht mit unnötigen Details aufzublähen, wird auf detaillierten Beschreibungstext (Augenfarbe einer Spielleitungsfigur, Art der Möbel in einem Raum etc.) verzichtet.

Um Spielleitungsfiguren oder Orte ohne vorgefertigtes Handout näher zu beschreiben, gibt es z.B. folgende Möglichkeiten:

1. Lass den Spieler, der die Frage gestellt hat, beschreiben.
2. Nutze Zufallstabellen, die im Internet en Masse zu finden sind.
3. Improvisiere selbst oder bediene dich einer KI
4. Generiere spontan ein Handout mit einem Bildgenerator.



Tabelle I: Überblick Spielleitungsfiguren (Archetypen)

| Spielleitungsfigur                    | Rolle   | Level | Gesinnung | Einfluss | auf S. |
|---------------------------------------|---|-------|-----------|----------|--------|
| Albric (Mensch)                       | Korrupter Kommandant eines Wachturms am Kaiserweg   | 8     | böse      | 2        | 17     |
| <b>Amira Blattwind</b> (Halbling)     | Älteste der Blattwind-Familie   | 3     | gut       | 2        | 16     |
| Bomlin Blattwind (Halbling)           | flüchtet vor Rekrutierung   | 4     | gut       | 0        | 17     |
| Durog (Ork)                           | Arena-Meister   | 8     | neutral   | 2        | 39     |
| Elite-Krieger der Dusterkrallen (Ork) | variiert  | 6     | variiert  | 1        | 56     |
| Gian (Mensch)                         | Verlobter von Sarina  | 3     | neutral   | 1        | 11     |
| <b>Hanni Blattwind</b> (Halbling)     | bittet die Charaktere, ihren vermissten Freund zu finden                                      | 1     | gut       | 0        | 34     |
| Hauptmann (Mensch)                    | bewacht Martius Martelus' Villa   | 8     | neutral   | 2        | 30     |
| <b>Ingrosh Rotfels</b> (Zwerg)        | Kapitän des Flussschiffs Felsmaid   | 9     | neutral   | 2        | 46     |
| <b>Kendra Nachtglanz</b> (Halbling)   | Anführerin der Raben  | 8     | neutral   | 3        | 21     |
| Krieger der Dusterkrallen (Ork)       | variiert  | 4     | variiert  | 1        | 62     |
| Leibwächter (Mensch)                  | bewacht Martius Martelus' Villa   | 6     | variiert  | 1        | 29     |
| Lothar der Löwe (Mensch)              | will Champion der Arena werden  | 12    | neutral   | 2        | 24     |
| <b>Makzar</b> (Ork)                   | Häuptlingssohn der Dusterkrallen; wurde durch Na'issra korrumpiert                            | 8     | böse      | 2        | 60     |
| <b>Martius Martelus</b> (Mensch)      | Waffenhändler und Besitzer von Karols Aufzeichnungen  | 6     | böse      | 3        | 29     |
| <b>Nargok</b> (Ork)                   | Schamane der Dusterkrallen  | 7     | neutral   | 2        | 59     |
| Oswin (Mensch)                        | Feldweibel mit Gewissensbissen in Albrics Wachturm  | 4     | gut       | 0        | 10     |
| Rogar Blutaxt (Mensch)                | Champion der Arena  | 12    | neutral   | 1        | 40     |
| <b>Sarina</b> (Elfe)                  | Leutnant der Raben; bittet die Charaktere, mit ihr Gian zu retten                             | 8     | neutral   | 2        | 11     |
| Soldat, einfach (Mensch)              | mögliche Kampfbegegnung   | 4     | variiert  | 1        | 18     |
| <b>Thalindra</b> alias Feli (Elfe)    | Zauberweber-Meisterin   | 16    | gut       | 3        | 44     |
| Tiberian von Silberstein (Mensch)     | Hofzauberer von Brückstadt und Freund von Martius Martelus                                    | 17    | neutral   | 3        | 28     |
| <b>Urkha</b> (Orkin)                  | Häuptlingstochter der Dusterkrallen; bittet die Charaktere um Hilfe gegen ihren Bruder Makzar | 6     | gut       | 1        | 56     |
| <b>Veskar Blitzklinge</b> (Mensch)    | Anführer der Silberschatten und Besitzer von Karols Amulett                                   | 11    | böse      | 3        | 23     |
| <b>Xanthos</b> (Mensch)               | Abt des Klosters im Nebelgebirge; bittet die Charaktere vermisste Mönche zu suchen            | 15    | neutral   | 3        | 51     |
| Zora (Mensch)                         | Kriegermönchin, die sich gerne in der Taverne Hafenhieb prügelt                               | 8     | neutral   | 8        | 49     |



Abbildung 2: Fliegende Händlerin in Brückstadt



Tabelle II: Überblick Spielleitungsfiguren (Fantasiewesen & Tiere)

| Spielleitungsfigur              | Rolle  | Level | Gesinnung | auf S. |
|---------------------------------|--|-------|-----------|--------|
| Alpha-Winterwolf                | bewacht Martius Martelus' Villa                      |       | neutral   | 30     |
| Arachnos-Krieger                | mögliche Kampfbegegnung                              | 7     | böse      | 53     |
| Argos (Kriegshund)              | Tiberian Silbersteins Tiervertrauter                 | 10    | -         | 28     |
| Deinonychus                     | mögliche Kampfbegegnung                              | 3     | -         | 66     |
| Erdelementar                    | mögliche Kampfbegegnung                              | 12    | neutral   | 31     |
| Felskrake                       | mögliche Kampfbegegnung                              | 13    | neutral   | 55     |
| Flussteufel-Krieger             | mögliche Kampfbegegnung                              | 4     | böse      | 50     |
| Flussteufel-Priester            | mögliche Kampfbegegnung                              | 7     | böse      | 51     |
| Flussteufel-Ritter              | mögliche Kampfbegegnung                              | 7     | böse      | 51     |
| Froschbestie                    | Tiervertraute der Wolfshexen,<br>die Gian entführten | 4     | -         | 15     |
| Ginta                           | können eingefangen werden                            | 3     | -         | 13     |
| Greif                           | mögliche Kampfbegegnung                              | 6     | -         | 65     |
| Höhlenrochen                    | mögliche Kampfbegegnung                              | 6     | -         | 41     |
| Knochenreißer (Naturgeist)      | Totem der Nebelklauen                                | 26    | neutral   | 63     |
| Kriegshund                      | bewacht Martius Martelus' Villa                      | 2     | -         | 30     |
| <b>Nal'issra</b> (Hoher Dämon)  | Wurzel des Übels durch<br>Korruption von Makzar      | 13    | böse      | 68     |
| Reitspinne                      | Reittier der Arachnos-Krieger                        | 4     | -         | 53     |
| Schlachtross                    | typisches Reittier der Dusterkrallen                 | 4     | -         | 56     |
| Schattenkatze                   | gefährlicher Feind oder<br>mächtiger Verbündeter     | 13    | neutral   | 26     |
| Schattenklaue (Säbelzahn tiger) | Nargoks Tiervertrauter                               | 6     | -         | 59     |
| Shiran (Leopard)                | Thalindras Tiervertrauter                            | 9     | -         | 44     |
| Steppenbrand                    | Urkhas Elementross                                   | 7     | -         | 56     |
| Sturmhuf                        | Makzars Elementross                                  | 7     | -         | 70     |
| Süßwasserhai, sehr groß         | Reittier der Flussteufel-Ritter                      | 6     | -         | 51     |
| Verbrannter (Kämpfer Dämon)     | Schergen von Nal'issra                               | 3     | böse      | 68     |
| Wolfshexe                       | mögliche Kampfbegegnung                              | 7     | böse      | 15     |
| Zal'keta (Kämpfer Dämon)        | Leibwächter von Nal'issra                            | 15    | böse      | 68     |
| Zentaur                         | Kampfbegegnung                                       | 4     | böse      | 57     |
| Zentauren-Champion              | Kampfbegegnung                                       | 8     | böse      | 57     |



Abbildung 3: Zentauren-Champion



## Der Auftrag

Die Augen oder die Gildenvorsteherin der Sturmwinde, Kaela Dornfels, beauftragen die Charaktere, nach Brückstadt zu reisen. Dort sollen sie den reisenden Händler Karol Kesselstein lokalisieren. Karol ist ein Informant der Augen, des Geheimdiensts von Ost-Yrell. Falls ihm etwas zugestoßen ist, sollen die Charaktere ein goldenes Medaillon und ein Tagebuch aus seinem Besitz wieder beschaffen.

Die Augen wissen durch den letzten Bericht von Karol, wozu die Gegenstände dienen, teilen diese Information aber (zunächst) nicht. Die Charaktere erhalten von ihrem Führungsoffizier bei den Augen oder Kalea eine präzise Skizze vom Antlitz des Händlers.



Abbildung 4: Skizze von Karol Kesselstein

Bei der Suche nach Karol Kesselstein können den Charakteren die Raben behilflich sein, die neben den Silberschatten das zweite große Verbrechersyndikat von Brückstadt bilden. Um Kontakt mit den Raben aufzunehmen, sollen sie in

der Taverne Dryadenrast dem Personal eine geschwärzte Silbermünze mit der Gravur eines Raben übergeben. Daraufhin werden sie dann zur Anführerin gebracht, der sie einen Gruß von Feli ausrichten müssen.

Feli ist ein Deckname der Zauberweberin Thalindra, die für Operationen der Augen in der Region Brückstadt zuständig ist. Über diese Information verfügt der Führungsoffizier im Gegensatz zu Kalea Dornfels zwar, behält sie aber ebenfalls zunächst für sich. So oder so erfahren die Charaktere also erst später, welche Funktion Thalindra bei den Augen hat.

Nach Abschluss ihrer Mission in Brückstadt sollen die Charaktere sich zur Motte der Grenztruppen von Ost-Yrell begeben, die Codephrase „Das Zepter des Einen“ nennen und Bericht erstatten bzw. die Gegenstände übergeben. Dort erhalten sie dann auch ihre Belohnung, vereinbart wurden 500 GM für jedes Gruppenmitglied. Sollten die Augen Folgeaufträge anbieten, dürfen die Charaktere selbige annehmen, ohne erneut mit der Gilde Rücksprache halten zu müssen (so sie im Auftrag der Gilde tätig waren).

In der ersten Szene des Abenteuers befinden sich die Charaktere noch einen Tag Fußmarsch bzw. einen Dreivierteltag zu Pferd von Brückstadt entfernt, als sie gegen 17h einen der Wachtürme erreichen, die den Kaiserweg schützen.

## Der Wachturm

Auf der Reise der Charaktere über den Kaiserweg nach Brückstadt können sie sich hier einen Gefallen verdienen (siehe Abschnitt „Sarina in Not“, S. 11), der ihre Mission in Brückstadt erleichtern wird.

Alle Wachtürme am Kaiserweg haben einen sehr ähnlichen Aufbau (→ *Karten Wachturm Erdgeschoss bis Wachturm Dach*) mit einer Innenfläche von 15x15 m, fünf



Stockwerken sowie einem zinnenbewehrten Dach. Viele Öllampen, einige Feuerschalen und die Kamine sorgen dafür, dass das Innere der Türme fast überall hell erleuchtet ist.

Die Besatzung dieses Turms besteht aus 18 regulären Soldaten (davon die Hälfte als Armbrustschützen ausgebildet) sowie ihrem Kommandanten Hauptmann Albric.

### Beschreibung der Räume



Abbildung 5: Wachturm am Kaiserweg

#### **Erdgeschoss: Ställe**

Hier befinden sich die Ställe für die Pferde der Soldaten sowie der Tiefbrunnen. Der Eingang ist durch ein massives, eisenbeschlagenes Tor geschützt, vor das zusätzlich ein mächtiges, eisernes Fallgitter hinab gelassen werden kann. Tagsüber ist ein Torflügel üblicherweise ge-

öffnet, wobei immer ein Soldat den Eingang bewacht.

Um 22h wird das Eisengitter heruntergelassen und das Tor geschlossen, bis es am nächsten Tag gegen 6h wieder hell wird. Zusätzlich zur Torwache hält sich hier tagsüber ein weiterer Soldat auf, der für den Stalldienst zuständig ist.

#### **1. Stock: Messe**

Hier werden sowohl alle Soldaten als auch sämtliche Gäste verpflegt. Ein Soldat hat zu jeder Zeit Theken- und Küchendienst. Zu den Essenszeiten (7h, 13h und 19h) unterstützen ihn zwei weitere Soldaten.

Die Preise für Speisen und Getränke entsprechen denen für normale Qualität (2 SM pro Bier, Met oder Schnaps oder 4 SM pro Mahlzeit; Wasser ist gratis), die tatsächliche Qualität hängt vom Zufallswurf (in Gestalt des jeweiligen „Kochs“ oder gerade geöffneten Fasses) ab: 1-6 schlechte Qualität, 7-9 normale Qualität, 10 gute Qualität.

#### **2. Stock: Schlafsaal**

In diesem Stock befinden sich ein Schlafsaal mit 24 Schlafmatten sowie Decken für Reisende (*Karte 1*) und ein Stauraum (*Karte 2*). Die Übernachtung im Schlafsaal ist kostenfrei solange eben Platz ist. Die Waffen von Reisenden, die im Turm übernachten, werden nach dem Abendessen in der Waffenkammer im 4. Stock eingeschlossen.

Die Tür zum Stauraum (massive Holztür mit schlechtem Schloss) ist i.d.R. unvergeschlossen. Hier befinden sich u.a.: Trockenvorräte, die in der Küche keinen Platz fanden, viele Öllampen, Schaufeln, Spitzhacken, Rucksäcke, Verbände, Seile und 20 Sets Winterkleidung. Darüber hinaus sechs Wurfhaken fünf Fässer mit je 300 l Lampenöl (ca. 300 ml entspre-



chen einer Dosis Lampenöl, das eine Öllampe für 8 Stunden leuchten lässt) und ein gutes Schmiedewerkzeug.

Zwischen den Räumen finden sich einige Truhen für die Besitztümer der Reisenden sowie Wassereimer für die Katzenwäsche (wer zuerst kommt, mahlt zuerst).

### 3. Stock: Mehrbettzimmer

Hier befinden sich vier Mehrbettzimmer mit insgesamt 14 Betten für „anspruchsvolle“ Reisende. Die Übernachtung in einem dieser Betten (Übernachtung normaler Qualität) kostet 1 GM. Alle Türen sind einfache Holztüren ohne Schloss. Auf Nachfrage wird für die zum jeweiligen Bett gehörige Truhe ein Schlüssel (schlechtes Schloss) ausgehängt.

### 4. Stock: Mannschaftsquartiere

In diesem Stockwerk befinden sich die Unterkunft der Soldaten (*Karte 1*), Hauptmann Albrics Quartier (*Karte 2*) und die Waffenkammer (*Karte 3*).

Alle Türen in diesem Stockwerk sind einfache Eisentüren. Jeder Soldat hat einen Schlüssel, der zur Waffenkammer, zum Stauraum im 2. Stock und der Tür zu ihrer Unterkunft passt (normale Schlösser). Albric besitzt hingegen den Schlüssel für die beiden Zugänge zu seinem Quartier (gute Schlösser). Jeder Soldat hat außerdem einen Schlüssel für die Truhe mit seinen persönlichen Besitztümern (schlechte Schlösser).

In Albrics Schrank befindet sich ein Rucksack mit Schmuck und Gold im Wert von 250 GM pro Charakter. Nochmal die gleiche Gesamtsumme findet sich in den persönlichen Besitztümern der Soldaten. Es handelt sich hier überwiegend um Beute aus einem Pakt mit Wolfshexen (Details siehe Abschnitt „Die Soldaten und die Wolfshexen“, S. 10).

Im Schreibtisch des Hauptmanns findet sich zudem ein Tagebuch, indem er anfangs mit schlechtem Gewissen aber über die Zeit zunehmend begeistert über die Lust und den Reichtum berichtet, den der Pakt der Turmbesatzung beschert hat.

In der Waffenkammer lagern diverse Schwerter, Schilde, verstärkte Lederrüstungen und leichte Armbrüste von normaler Qualität. Außerdem hunderte Bolzen sowie Folterwerkzeug von ebenfalls normaler Qualität.

### Dach

Das Dach ist rund um die Uhr besetzt und zwar tagsüber von einem Soldaten und nachts von zwei Soldaten. Es ist ausgestattet mit vier flexibel ausrichtbaren Ballisten, die jeweils eine Besatzung von zwei Mann erfordern.

Das Dach kann bei Bedarf von bis vier großen Öllaternen (Leuchtradius 10) beleuchtet werden. In der Mitte befindet sich ein großes Zelt. Es darf besonders bei schlechtem Wetter nachts zum Aufwärmen genutzt werden. Außerdem dient es als Lagerstätte für eine große Anzahl Armbrust- und Ballistabolzen

### Der Außenstall

Jeder Wachturm am Kaiserweg verfügt über einen großen Außenstall für die Reittiere der Reisenden. Er befindet sich etwa 20 m von Turm entfernt.

Zudem bietet der Stall auf dem Heuboden reichlich Schlafmöglichkeiten, falls im Turm kein Platz mehr ist. Diese Notlösung versuchen Reisende jedoch zu vermeiden, da sie im Falle eines Angriffs dort ungeschützt sind: Es ist ein offenes Geheimnis, dass alle Turmbesatzungen strikte Anweisung haben, die Verteidigung des Turms im Zweifel über den Schutz von Reisenden zu stellen.



### Die Soldaten und die Wolfshexen

Die Turmbesatzung hat sich auf ein Abkommen mit einem Zirkel von Wolfshexen eingelassen, die seit drei Monaten in den nahen Sümpfen hausen: Die Wolfshexen dürfen maximal einmal pro Woche Reisende überfallen und entführen, sofern die Reisegruppe nicht mehr als drei Personen zählt. Im Gegenzug erhält die Turmbesatzung die Besitztümer der Opfer. Außerdem laden die Hexen alle Soldaten, die das Raubgut im Sumpf abholen, zu Orgien ein. Die Orgien sind so beliebt, dass es schon mehrfach zu Streit darüber kam, wer diese Aufgabe übernehmen darf.

### Unteroffizier mit Gewissensbissen

Nur Feldwebel Oswin, einer von zwei Unteroffizieren der Besatzung, hat mit der ganzen Situation ein Problem: Zum einen ist er homosexuell und daher körperlich nicht an den Wolfshexen interessiert. Zum anderen hat Oswin eine gute Gesinnung und deswegen moralische Bauchschmerzen. Seine Gewissensbisse wurden über die Monate immer stärker. Parallel wuchs die Begeisterung seiner Kameraden - besonders, nachdem die Hexen bewusst eine größere Menge Gold als Raubgut deklarierten, das aus in Wahrheit aus einer Ruine tiefer im Sumpf stammte. Zu seinem Glück konnte Oswin seine Haltung bislang gut genug verbergen.

Die Charaktere begegnen ihm unmittelbar nach ihrer Ankunft im Turm in der Messe, wo Oswin wie so oft Thekendienst schiebt und sie mit „Bier, Met, Schnaps oder Wasser für die ausgetrockneten Kehlen?“ begrüßt. Zwei weitere Soldaten trinken an einem der Tische Bier. Mit einer vergleichenden Probe auf Sozialkompetenz: Täuschung durchschauen (PR von Oswin: +0), kann man erkennen,

dass der Mann etwas auf dem Herzen hat. Mit einem kritischen Erfolg finden die Charaktere sogar heraus, dass es um eine sehr ernste Sache gehen muss.



Abbildung 6: Feldwebel Oswin

Da Oswin um sein Leben fürchtet, braucht er viel Vertrauen, um sich auch nur ein kleines bisschen zu öffnen. Hierzu müssen die Charaktere ihn mit einer vergleichenden Probe auf Sozialkompetenz: Überzeugen (siehe Regelwerk S. 51) auf einen Sympathiewert (siehe Regelwerk S. 46 ff.) von mindestens 2 bringen. Bei einem Erfolg flüstert er dem Charakter zu „Zieht bei Atarias keine Aufmerksamkeit auf uns, ihr könnt hier nichts tun und bringt uns nur in Gefahr“. Alle Versuche weiter nachzuhaken blockt Oswin konsequent ab.

Ähnliche Informationen kann auch der Zauber „Geist lesen“ (siehe Regelwerk S. 125) verschaffen: Oswin denkt „Ich halte das nicht mehr lange aus“. Er hat Schuldgefühle und ihn treibt am meisten



das Thema „unfreiwillige Beteiligung an einem Verbrechen“ um.

### Sarina in Not

Kaum haben die Charaktere sich auf ein Getränk in der Messe niedergelassen und ggf. mit Oswin gesprochen, hören sie draußen Hufgetrappel und dann aufgeregtes Palaver: Eine Frauenstimme verlangt lautstark von der Wache am Eingang, sie zum kommandierenden Offizier zu bringen. Kurz darauf humpelt eine dunkel gekleidete Frau in Lederrüstung, die mit mehreren Dolchen bewaffnet ist, begleitet von einem Soldaten in den Speisesaal. In ihrem linken Unterschenkel steckt ein Pfeil, das Gesicht ist schmerzverzerrt.

Die Frau heißt Sarina und ist die rechte Hand der Anführerin der Raben, einer von zwei großen Verbrecherorganisationen Brückstadts.

### Sarina

|                         |           |                  |
|-------------------------|-----------|------------------|
| CHA 0                   | GES +4    | KPB 0            |
| INT +1                  | WAH +3    | WIL 0            |
| LK 35                   | WS 18/9   | ZK 0             |
| RS/BE 2/1               | BEW 5/-/- | GK/TRK 0/20      |
| INI +10 (+11)           | PV 14     | Level 8 (358 CP) |
| Dolch 10/+18, RW 1/12   |           | SW: 1W+8         |
| Parierdolch 5/+13, RW 1 |           | SW: 1W+2         |

*Fertigkeiten:* Akrobatik 7/+14 (+15), Athletik 6/+6, Fingerfertigkeit 5/+12, Heilkunde 4/+9, Heimlichkeit 8/+16, Mentales Training 5/+5, Reiten 4/+8, Schwimmen 5/+7, Sprachen 2, Wachsamkeit 7/+13, Wildnisleben 5/+11, **Zauberabwehr 7/+7**

*Talente:* Meuchler, Pfadfinder, Verbessertes Attribut, Waffenexperte (Dolch)

*Ausrüstung:* Armreif des Katzenschicks, Brosche der Sinnesschärfe, exzellentes Diebeswerkzeug, 3× exzellenter Dolch, exzellente Lederrüstung, exzellenter Parierdolch, legendärer Dolch +2, Gläser der Dunkelheit, Riesenspinnengift (flüssig), Tarnkleidung (Urban und Wald)



Abbildung 7: Sarina

Sarina war mit Gian (ein Barde, siehe Regelwerk S. 192), ihrem Verlobten und ebenfalls Mitglied der Raben, auf dem Kaiserweg Richtung Brückstadt unterwegs, als die beiden drei Kilometer östlich von x Wolfshexen überfallen wurden. Anders als Gian widerstand Sarina den Zaubern der Hexen und gab ihrem Pferd die Sporen, wurde aber auf ihrer Flucht angeschossen.

### Auftritt Hauptmann Albric

Kurz darauf betritt Albric den Saal. Sarina schildert ihm den Vorfall und verlangt, umgehend die Verfolgung der „seltsamen Frauen“ aufzunehmen (sie verfügt nicht über Monsterkunde). Schließlich lebe ihr Begleiter wahrscheinlich noch, sie selbst habe ja gesehen, wie Gian in einer „Art Trance“ sein Pferd in Richtung der Frauen gelenkt habe. Dass Gian ihr Verlobter ist, verschweigt Sarina allerdings.

Albric erklärt ihr daraufhin, dass es in vier Stunden dunkel wird und eine Verfolgung daher heute keinen Sinn mache.



Abbildung 8: Hauptmann Albric

Außerdem sei ja offensichtlich Zauberei eingesetzt worden, da müsse er ohnehin erst Rücksprache mit höherer Stelle halten. Mit einer erfolgreichen vergleichenden Probe auf Sozialkompetenz: Täuschung durchschauen (PR von Albric: +8) erkennen die Charaktere, dass Albric etwas verbirgt.

Sarina durchschaut seine Unaufrichtigkeit nicht, wirft ihm aber vor, seine Pflicht zu vernachlässigen. Daraufhin herrscht Albric sie an, sich zu beruhigen. Bis auf weiteres werde er niemanden loschicken und damit basta. Mit diesen Worten verlässt der Hauptmann den Speisesaal.

### Sarinas Angebot

Sarina trinkt zunächst einen konzentrierten Heiltrank: Der Pfeil wird herausgedrückt und die Wunde am Oberschenkel

schließt sich. Danach schlägt sie den Charakteren mit gedämpfter Stimme einen Handel vor: Falls sie sofort mit ihr die Verfolgung aufnehmen, wird ihnen "eine sehr mächtige Organisation in Brückstadt" im Gegenzug einen großen Dienst erweisen. Sollten die Charaktere darauf bestehen, nennt Sarina die Raben und ihre Position dort auch beim Namen.

Lehnen die Charaktere ab, wird sie den Versuch Gian alleine zu retten womöglich mit dem Leben bezahlen (siehe Abschnitt „Kontaktaufnahme mit den Raben“, S. 20).

Stimmen die Charaktere hingegen zu, verfasst Sarina „für den Fall, dass ich dabei drauf gehe“ ein kurzes Schreiben:

*Gian wurde auf dem Kaiserweg von seltsamen Frauen mit Zauberkräften entführt. Ich habe Unterstützung von (hier folgt eine grobe Beschreibung der Charaktere) erhalten und im Gegenzug einen großen Gefallen angeboten. Falls du das liest, ist es an dir, ihn einzulösen.*

Sarina händigt das Schreiben den Charakteren aus und erklärt, sie sollen es einer Fralga übergeben sollen, die in der Taverne Dryadenrast zu finden sei.

Wenn die Charaktere Sarina abhalten wollen, sie bei der Rettung ihres Verlobten zu begleiten, müssen sie mit einer vergleichenden Probe auf Sozialkompetenz: Überzeugen (siehe Regelwerk S. 51) auf einen Sympathiewert von 3 bringen (PR von Sarina: +0) – eine sehr schwere Aufgabe.

Sobald der Rettungstrupp aufbricht, lässt sich Albric wieder blicken und wiederholt, dass ihr Unterfangen sehr gefährlich sei. Hier besteht erneut die Möglichkeit mit Sozialkompetenz: Täuschung durchschauen (PR von Albric: +8) zu erkennen, dass der Hauptmann etwas verbirgt.



Lassen sie sich nicht abhalten, ruft er dem Rettungstrupp hinterher „Ihr hängt wohl nicht an eurem Leben, was? Fragt euch mal, wieviel Spaß wir daran haben, morgen eure Leichen einzusammeln – falls wir sie überhaupt finden.“

### Spurensuche

Die Spuren der Wolfshexen zu finden ist nicht allzu schwer, erforderlich ist eine Probe auf Wildnisleben: Spuren lesen (12). Die Probe unterliegt -E×2, falls die Charaktere Sarina nicht dabei haben – ohne ihre Hilfe ist es schwerer, den genauen Ort des Überfalls und damit den Beginn der Spur zu entdecken. Sollten die Charaktere daran scheitern und sich entscheiden zum Turm zurückzukehren und Sarina zu holen, dürfen sie die Probe ohne Erschwernis wiederholen.

Scheitern die Charaktere (erneut) daran, die Spur zu finden, hilft Sarina ihnen aus (ihr PR ist hoch genug für einen automatischen Erfolg).

Die Spur führt vom Kaiserweg zwei Kilometer durch feuchtes Grasland Richtung Süden, bevor das Grasland in ein Sumpfgebiet übergeht.

### Eine glückliche Gelegenheit

Kurz vor dem Übergang zwischen Gras- und Sumpfland haben die Charaktere die Gelegenheit, in einiger Entfernung eine kleine Herde (2W10) Ginta zu entdecken. Hierfür ist eine passive (-E×2; siehe Regelwerk S. 68) Wachsamkeitsprobe (20) erforderlich.



Abbildung 9: Ginta

### Ginta

|  |            |             |
|--|------------|-------------|
| CHA -  | GES +2     | KPB +3      |
| INT -5   | WAH +2     | WIL +1      |
| LK 40  | WS 20/10   | ZK 8        |
| RS/BE 1/0  | BEW 10/-/- | GK/TRK 0/70 |
| INI +6   | PV 12      | Level 3     |
| Hufschlag 2/+7, RW 1   |            | SW: 1W+3    |
| Fertigkeiten: Akrobatik 5/+9, Athletik 6/+12, Wachsamkeit 4/+8, Zauberaabwehr 6/+8 |            |             |
| Merkmale: Feige, Lastträger, Nachtsicht I, Rüstungsversion, Wasserratte            |            |             |

Ginta können als einfache Aktion bis zu 12 Felder (15 m) weit springen und dabei Höhen bis 4 Felder (6 m) überwinden.

Falls es den Charakteren gelingt, ein Ginta anzulocken, was eine Probe auf Abrichten (15) erfordert, können sie versuchen es einzufangen – als Reittiere bei Halblingen sind diese Wesen sehr begehrt. Ein einfacher Weg hierzu wäre ein Seil zum Lasso zu kneten, das Ginta damit zu treffen (Erfolg bei Probe auf Athletik gegen die aktive Verteidigung des Ginta), es ruhig zu halten (vergleichende Athletikprobe gegen das Ginta) und es schließlich zu beruhigen (Abrichten MW 20). Ginta können in Brückstadt auf dem Markt an der Großen Brücke bei Bragos Gestüt für einen guten Preis verkauft werden (siehe S. 33).

### Durch den Sumpf

Das Lager der Wolfshexen liegt vom Rand des Sumpfs aus weitere zwei Kilometer südlich. Zu Fuß dauert es ca. eine halbe Stunde bis zum Ort des Überfalls, eine weitere halbe Stunde bis zum Rand des Sumpfs und gut eine Stunde bis zum



Lager der Hexen (siehe Regelwerk S. 280, Tabelle 78).

Der Sumpf hier ist eine gefährliche Gegend und erfordert eine Probe auf Wildnisleben: Gefahren Vermeiden (25). Hierbei unterstützt Sarina die Charaktere im Rahmen der kooperativen Probe (siehe Regelwerk S. 34) mit +H. Nur wenn keiner der Charaktere Wildnisleben gelernt hat, kann die Spielleitung Sarina erneut die Probe durchführen lassen (PR +10).

Bei einem Misserfolg ist ein Umweg von 1W/2 km erforderlich, bei einem kritischen Misserfolg stolpert die Gruppe zusätzlich in eine Gefahr (W10):

1-3: Todesranke (siehe Regelwerk S. 249)

4-6: Die Abenteurer geraten in einen Bereich mit hohem Wasserstand, wo 2W hungrige Egellinge lauern (siehe Regelwerk S. 225).

7-10: Treibsand (Natürliche Falle), Entdeckungsschwierigkeit 24, Effekt:

Eine Spielfigur, die den Treibsand nicht entdeckt, muss sich aus ihm herauskämpfen oder versinkt. Das Herauskommen erfordert eine Athletikprobe (30).

Ein einfacher Misserfolg bewirkt einen Erschöpfungsgrad, ein kritischer Misserfolg zwei Erschöpfungsgrade (zu den Auswirkungen siehe Tabelle 70 auf S. 271 des Regelwerks). In beiden Fällen schafft es die Spielfigur am Ende, sich herauszukämpfen.

Bei drei Misserfolgsgraden erleidet sie jedoch zwei Erschöpfungsgrade und versinkt binnen 2W10 Runden vollständig im Treibsand. Die Spielfigur kann jetzt nur noch durch Zauberei oder andere Spielfiguren gerettet werden - etwa durch Herausziehen mit einem Seil. An-

demfalls droht sie zu ersticken (siehe Regelwerk S. 271).

### Das Lager der Wolfshexen

Die Charaktere erreichen das Lager (→ *Karte Lager im Sumpf*) über eine trockene Stelle im Nordosten (*Karte 0*). Rund um die Stege ist das Wasser so hoch, dass man Schwimmen muss (ruhiges Gewässer; siehe Regelwerk S. 43). Der Sumpf dort gilt als schwieriges Gelände.

Im Lager halten sich neben x Wolfshexen auch ebenso viele mit dem Vertrautenzauber (siehe Regelwerk S. 122) belegte Froschbestien auf.

Die Situation hängt davon ab, ob die Charaktere das Lager weniger oder mehr als sechs Stunden, nachdem Sarina sie um Hilfe gebeten hat, erreichen. Im ersten Fall ist die Opferzeremonie der Hexen noch im Gange. Gian ist nackt an den Baum gebunden und blutet aus verschiedenen oberflächlichen Schnittwunden. Seine aktuelle LK beträgt 15. Er ist somit verwundet und hat außerdem einen Grad Erschöpfung.

Die Wolfshexen tanzen mit animalischen Schreien um den Baum herum (*Karte 1*), und fügen Gian immer wieder Schnitte mit einem Opferdolch, der von Hexe zu Hexe gereicht wird. Am Rand des Stegs Richtung Baum sind rings herum auch bei Tageslicht Kerzen entzündet (Leuchtradius 1). Ansonsten gibt es keine künstliche Beleuchtung, da sowohl die Hexen als auch ihre Vertrautentiere, die im Sumpf rund um die Stege herum lauern (*Karte 2*), im Dunkeln gut sehen können.

Sind mehr als sechs Stunden vergangen, ist die Zeremonie bereits vollendet und die Charaktere können nur noch Gians Leiche aus der nordöstlichen Hütte



bergen. Die Wolfshexen schlafen zu diesem Zeitpunkt bereits auf zwei Gruppen aufgeteilt in den südlichen Hütten (*Karte 3*). Zwei Froschbestien patrouillieren das Gelände, die übrigen ruhen an ihre Hexen „gekuschelt“.

### Wolfshexe

|  |           |                 |
|--|-----------|-----------------|
| CHA +3   | GES +1    | KPB 0           |
| INT +2   | WAH +1    | WIL +3          |
| LK 40  | WS 20/10  | ZK 36           |
| RS/BE 1/3  | BEW 6/-/- | GK/TRK 0/20     |
| INI +3 (+4)  | PV 12     | Level 7         |
| <b>Langbogen 9/+11, RW 120</b>   |           | <b>SW: 1W+5</b> |
| <b>Waffenloser Kampf 8/+9, RW 1</b>  |           | <b>SW: 1W-2</b> |
| <i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 7/+9, Heimlichkeit 6/+8, Mentales Training 4/+10, Monsterkunde 5/+8, Naturkunde 4/+7, Schwimmen 2/+2, Sozialkompetenz 5/+10, Sprachen 4, Wachsamkeit 5/+7, Wildnisleben 5/+7, Zauberschutz 9/+15, Zaubern (Hexerei) 7/+11 |           |                 |
| <i>Merkmale:</i> Nachtsicht I, Spezialzutaten, Zusatzangriff I   |           |                 |
| <i>Ausrüstung:</i> exzellenter Langbogen, Tücherrüstung (Wolfsfelle)   |           |                 |



Abbildung 10: Wolfshexe aus dem Sumpf

### Froschbestie (Vertrauter)

|  |           |                 |
|--|-----------|-----------------|
| CHA 0  | GES +2    | KPB +1          |
| INT -6   | WAH +1    | WIL 0           |
| LK 35  | WS 15/8   | ZK 4            |
| RS/BE 3/0  | BEW 6/-/- | GK/TRK 0/25     |
| INI +6   | PV 12     | Level 4         |
| <b>Biss 6/+10, RW 1</b>  |           | <b>SW: 1W+3</b> |
| <i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 7/+11, Athletik 5/+7, Wachsamkeit 6/+8, Zauberschutz 7/+7   |           |                 |
| <i>Merkmale:</i> Feige, Klettermaxe I, Nachtsicht II, Rudeltaktik, Spezialzutaten, Rüstungsaversion, Übernatürliche Immunität, Wasserratte |           |                 |

Froschbestien können als einfache Aktion bis zu 12 Felder (18 m) weit springen und dabei Höhen bis 8 Felder (12 m) überwinden.



Abbildung 11: Froschbestien

### Interessante Fundstücke

In einer Hütte (*Karte 4*) findet sich ein Soldatenmantel mit Wappen der Turmgarden, der nach einer besonders wilden Orgie zurückblieb. Außerdem mehrere Decken, die sich sehr von den Matten aus



geflochtenem Bast unterschieden, welche die Wolfshexen als Schlafstatt verwenden. Ein sehr aufmerksamer Beobachter kann mit einer Wachsamkeitsprobe (25) bemerken, dass die Machart dieser Decken denen in den Schlafräumen des Wachturms gleicht bzw. ähnelt (hierfür beträgt der Mindestwurf nur 15).

In einer anderen Hütte (*Karte 5*) finden sich besondere Besitztümer ihrer Opfer, die die Hexen für sich behalten haben. Darunter sind ein nimmervoller Rucksack, ein Paar Ohrringe der Gedankenübertragung (siehe Regelwerk S. 176), Spezialzutaten im Wert von 100 GM pro Charakter und je zwei (einfache) Heil-, Segens- und Katzenaugentränke.

Falls es die Charaktere geschafft haben, Gian lebend zum Turm zurück zu bringen, erhöht sich Sarinas Sympathie um eins.

### Zurück am Turm: Halblinge zu Besuch

Als die Charaktere zum Turm zurückkehren, finden sie vor dem Außenstall fünf Planwagen vor. Sie gehören der Blattwind-Familie an, einer Sippe des „Fahrenden Volks“, und transportieren Wein aus Talmen nach Brückstadt.

Kehren die Charaktere vor 22h zurück, musizieren und kochen die Blattwinde bei ihren Wagen, die sie vor dem Außenstall „geparkt“ haben.

Nach Einbruch der Dunkelheit halten die Blattwinde sich im Gastraum des Turms auf, wo sie ebenfalls musizieren. Zu diesem Zeitpunkt ist das Tor bereits geschlossen aber Oswin wird dafür sorgen, dass die Charaktere dennoch herein gelassen werden.

Die Älteste der Familie ist Amira Blattwind, eine Bardin (siehe Regelwerk S. 192). Insgesamt besteht die Familie aus 10 Erwachsenen und 10 Kindern, die Er-

wachsenen sind allesamt Barden, Händler oder Handwerker.

Aktuell begleitet die Sippe noch ein entfernter Verwandter, ein junger Halbling namens Bomlin Blattwind.

Er ist ebenfalls Musiker und in Schwierigkeiten, weil er sich der Rekrutierung durch die Zauberweber entzogen hat.

Daher ist Bomlin auf der Flucht nach Brückstadt, wo seine Tante Hanni Blattwind lebt. Von dort soll er dann in Reservat der Elfen und Halblinge weiter reisen.



Abbildung 12: Amira Blattwind

### Amiras Angebot

Amira wiederum wird die Charaktere bei der ersten günstigen Gelegenheit ansprechen und ihnen folgenden Handel vorschlagen: Die Charaktere geben bei der Einreise nach Brückstadt Bomlin als Angehörigen ihrer Organisation aus. Sie erhofft sich, so das Risiko einer eingehenden Kontrolle durch den Grenzschutz Ost-Yrells oder durch die Stadtwache von Brückstadt zu minimieren. Amira ist aber



auch für andere Vorschläge offen, die ihren Neffen sicher in die Stadt bringen. Im Gegenzug bietet sie 80 GM oder einen Mantel des Komforts (siehe Regelwerk S. 176) pro Charakter. Durch Feilschen können die Charaktere versuchen, noch mehr herauszuschlagen (siehe Regelwerk S. 49). Allerdings holt sich Amira in diesem Fall Schützenhilfe von ihrem Cousin Tibo, einem Händler (siehe Regelwerk S. 196), der das Feilschen übernimmt.

### Bomlin

|                                    |           |                  |
|------------------------------------|-----------|------------------|
| CHA +1                             | GES +1    | KPB -1           |
| INT +2                             | WAH +1    | WIL +2           |
| LK 20                              | WS 10/5   | ZK 15            |
| RS/BE 0/0                          | BEW 4/-/- | GK/TRK -1/15     |
| INI +4                             | PV 12     | Level 4 (110 CP) |
| <b>Waffenloser Kampf 0/+1 RW 1</b> |           | <b>SW: 1W-3</b>  |

*Fertigkeiten:* Akrobatik 4/+6, Bildung 6/+10, Mentales Training 4/+8, Musikinstrument (Trommel) 10/+12, Schauspielkunst 6/+9, Sozialkompetenz 4/+7, Sprachen 4, Zauberkunde 6/+10, **Zauberabwehr 3/+7**

*Talente:* Glückspilz, Zauberlehrling (Thaumaturgie: Illusion, Licht, Tiefe Taschen)

*Ausrüstung:* exzellente Trommel



Abbildung 13: Bomlin Blattwind

Gegen 24h begeben sich die Halblinge schließlich im Schlafsaal des Wachturms zur Ruhe.

### Eine mögliche Konfrontation

Womöglich entscheiden die Charaktere, Albric mit ihren Funden im Lager der Sumpfhexen zu konfrontieren. Der Hauptmann behauptet dann, dass die Hexen vor einer Weile eine Patrouille überfallen haben und so in den Besitz von Mantel sowie Decken gelangt seien. Falls die Soldaten so oder anderweitig mitbekommen, dass die Charaktere im Bilde sind, beschließen sie nach Einbruch der Nacht im 4. Stock zusammenkommen. Tagsüber ist nämlich zu jeder Zeit die Hälfte der Turmbesatzung auf Patrouille (nie jedoch Albric oder Oswin, der hauptverantwortlich für die Theke ist).

Nachts gibt es normalerweise zwei Wachschichten mit je drei Mann: Zwei Wachen auf dem Dach, eine am Ende der Treppe zum 4. Stock. In diesem Fall werden zwei Mann Wache am Ausgang zum 4. Stock halten, alle anderen bis auf Oswin, der allein aufs Dach geschickt wurde, nehmen am Treffen teil.

Nach einer Stunde hitziger Debatte steht die Entscheidung, die Charaktere sowie die Halblinge zu beseitigen, um ihr schmutziges Geheimnis zu wahren. Letztlich wollte keiner der Soldaten die Todesstrafe riskieren.

Der Plan sieht vor, den Schlafsaal um Punkt drei Uhr nachts anzugreifen. Falls manche oder einige der Charaktere in Einzelzimmern schlafen, teilen die Soldaten sich entsprechend auf und schlagen auf ein lautes Pfeifsignal von Albric hin los.



### Soldat

|                          |           |                  |
|--------------------------|-----------|------------------|
| CHA 0                    | GES +1    | KPB +1           |
| INT 0                    | WAH +1    | WIL +1           |
| LK 45                    | WS 23/11  | ZK 5             |
| RS/BE 3/4                | BEW 5/-/- | GK/TRK 0/25      |
| INI +0 (+4)              | PV 12     | Level 4 (121 CP) |
| Schwert 5/+7, RW 1       |           | SW: IW+4         |
| Schild, klein 4/+6, RW 1 |           | SW: IW+1         |

*Fertigkeiten:* Akrobatik 4/+2 (+6), Athletik 4/+6, Heimlichkeit 3/+5, Mentales Training 4/+6, Reiten 3/+5, Sprachen 1, Wachsamkeit 4/+6, Wildnisleben 4/+6, Zauberaabwehr 3/+5

*Talente:* Kraftschub, Spezialisierung (Athletik)

*Ausrüstung:* Verstärktes Leder

### Soldat mit Armbrust

|                              |           |                  |
|------------------------------|-----------|------------------|
| CHA 0                        | GES +1    | KPB +1           |
| INT 0                        | WAH +1    | WIL +1           |
| LK 45                        | WS 23/11  | ZK 5             |
| RS/BE 3/6                    | BEW 5/-/- | GK/TRK 0/25      |
| INI -2 (+4)                  | PV 12     | Level 4 (121 CP) |
| Armbrust, leicht 5/+7, RW 60 |           | SW: IW+5         |
| Kurzschild 4/+6, RW 1        |           | SW: IW+3         |

*Fertigkeiten:* Akrobatik 4/+0 (+6), Athletik 4/+6, Heimlichkeit 3/+5, Mentales Training 4/+6, Reiten 3/+5, Sprachen 1, Wachsamkeit 4/+6, Wildnisleben 4/+6, Zauberaabwehr 3/+5

*Talente:* Kraftschub, Spezialisierung (Athletik)

*Ausrüstung:* Verstärktes Leder

Oswin kämpft weder gegen die Charaktere noch an ihrer Seite. Falls die Charaktere siegreich aus dem Kampf hervorgehen, offenbart er ihnen ungefragt alles, was er weiß. Außerdem erklärt er sich bereit, die Wahrheit der zuständigen Kommandantur zu melden. Hierfür muss er die Charaktere zur Motte des Grenzschutzes vor Brückstadt begleiten. Die Reisezeit beträgt zu Fuß ca. achteinhalb Stunden und zu Pferd ca. sechs Stunden. Sollten die Charaktere nach der Rückkehr von ihrer Rettungsmission keine

Nacht im Turm verbringen, dann wird Albric mit 14 Soldaten ausreiten und versuchen, sie auf dem Kaiserweg möglichst nahe beim Turm zu erwischen.

Allerdings müssen die Soldaten die Charaktere nicht nur einholen sondern auch Zeugen vermeiden. Daher nähern sie sich ihrer Beute zunächst nur auf Sichtweite. Ein Zufallswurf entscheidet darüber wie schnell sich von da an eine günstige Gelegenheit für die Soldaten ergibt: 1-3: eine Stunde, 4-6: zwei Stunden, 7-9: drei Stunden 10: vier Stunden.

Mit etwas Glück erreichen unsere Abenteurer die Motte der Grenztruppen, bevor ein Angriff ohne Zeugen möglich wird. In diesem Szenario brechen die Soldaten ab, begeben sich zum Turm zurück und desertieren von dort. Falls Oswin nicht ohnehin bei den Charakteren ist, gelingt es ihm, sich zur Motte abzusetzen, wo er seinen Tisch macht.

### Hauptmann Albric

|                           |           |                  |
|---------------------------|-----------|------------------|
| CHA +1                    | GES +1    | KPB +2           |
| INT 0                     | WAH +1    | WIL +1           |
| LK 60                     | WS 30/15  | ZK 5             |
| RS/BE 5/5                 | BEW 5/-/- | GK/TRK 0/30      |
| INI +6 (+11)              | PV 12     | Level 8 (371 CP) |
| Schwert 10/+13, RW 1      |           | SW: IW+6         |
| Schild, klein 8/+11, RW 1 |           | SW: IW+2         |

*Fertigkeiten:* Akrobatik 4/+1 (+6), Athletik 5/+9, Heilkunde 4/+6, Mentales Training 6/+8, Sozialkompetenz 7/+8, Reiten 4/+6, Sprachen 2, Wachsamkeit 8/+10, Zauberaabwehr 8/+10

*Talente:* Kraftschub, Rüstungsexperte, Spezialisierung (Sozialkompetenz), Taktiker

*Ausrüstung:* gute Kettenrüstung, gutes Schwert

Taktiker: Die Spielfigur kann als einfache Aktion alle Verbündeten im Kampf, mit denen er sich verständigen kann, taktisch koordinieren. Dadurch erhalten sie eine doppelte Hilfe auf ihre Angriffsproben.



## Einreise nach Brückstadt

### Die Motte der Grenztruppen

Einige 100 m vor dem östlichen Stadttor Brückstadts verläuft der Kaiserweg an einer Motte der Streitkräfte Ost-Yrells vorbei. Aufgabe der aus 50 Soldaten bestehenden Garnison, die von der Zauberweber-Meisterin Thalindra befehligt wird, ist die Kontrolle aller Personen, die nach Brückstadt reisen oder von dort kommen. Wer nicht auf dem Kaiserweg aber in Sichtweite der Motte unterwegs ist, kann sicher sein, dass eine berittene Truppe ausgesandt wird. Auch im weiteren Umfeld kontrollieren berittene Patrouillen die Grenze.



Abbildung 14: Motte vor Brückstadt

Jeder Reisende muss Auskunft über seinen Namen, seinen Geburtsort und den Zweck seiner Reise geben. Bei verdächtigen Personen erfolgt ein Abgleich mit einer Liste sowie Skizzen gesuchter Personen.

Wenn die Charaktere (mit oder ohne Feldwebel Oswin) über den Verrat der Besatzung des Wachturms berichten,

werden sie hierzu von einem Hauptmann namens Gervin befragt. Meisterin Thalindra bekommen die Abenteurer höchstwahrscheinlich erst zu Gesicht, nachdem ihre Mission in Brückstadt abgeschlossen ist (siehe S. 44).

### Brückstadt

Die vom großen Fluss geteilte Handelsmetropole hat fast 40.000 Einwohner. Über den Fluss führt eine gewaltige Bogenbrücke aus der Zeit des Alten Kaiserreichs, unter der sogar Flussschiffe hindurchpassen.

Neben der Großen Brücke beeindruckt die fürstliche Burg, die auf einem kleinen Hügel im westlichen Zentrum thront.

Brückstadt ist von einer steinernen Mauer umgeben, durch die über zwei große Stadttore im Osten sowie Westen der Kaiserweg führt.

### Die Stadttore

An den mächtigen Stadttoren von Brückstadt, die normalerweise nur in der Dunkelheit geschlossen sind, geht es entspannter zu. Die dort stationierten Weißröcke wissen, dass der Grenzschutz von Ost-Yrell und sein Counterpart im Westen Reisende gründlich unter die Lupe nehmen. Daher werden sie an den Stadttoren nur äußerst selten mit den eigenen Listen sowie Skizzen unerwünschter oder gesuchter Personen abgeglichen.

### Sicherheit in Brückstadt

Für Sicherheit in Brückstadt sorgt die Fürstengarde, deren Mitglieder wegen ihrer weißen Uniformen auch „Weißröcke“ genannt werden. Außer im Anderlingsviertel ist die Fürstengarde rund um die Uhr überall in der Stadt sehr präsent. Eine Standardpatrouille besteht aus vier Stadtwachen (siehe Regelwerk S. 200). Für schwierige Situationen werden



Trupps eingesetzt, die zu zwei Dritteln aus Soldaten und zu einem Drittel aus Veteranen-Soldaten bestehen, angeführt von einem Wachoffizier (siehe Regelwerk S. 200/201, die Weißbröcke tragen allerdings Kettenrüstung statt Verstärktes Leder). Falls es ganz schlimm kommt, kann ein solcher Trupp noch durch ein bis zwei Golems (siehe Regelwerk S. 237) sowie einen Kampfzauberer (siehe Regelwerk S. 196) verstärkt werden.

### Raben und Silberschatten

Die Unterwelt von Brückstadt wird von zwei großen Organisationen dominiert: Den Raben und den Silberschatten.

Erstere rekrutieren sich fast ausschließlich aus der Unterschicht. In ihren Reihen befinden sich daher viele Anderlinge, die Anführerin ist eine Halbblingsfrau namens Kendra Nachtglanz. Alle Vollmitglieder schmücken sich mit einem Raben-Tattoo.

Die Silberschatten bestehen hauptsächlich aus Menschen und haben nicht wenige Mitglieder, die aus besser gestellten Familien stammen. Ihr Anführer ist der Mensch Veskar Blitzklinge. Alle Vollmitglieder der Silberschatten tragen stolz ein Tattoo, das einen ätherisch wirkenden Dolch zeigt.



Abbildung 15: Tattoos der Raben und Silberschatten

Beide Syndikate pflegen gute Beziehungen zu den Autoritäten der Stadt, wobei die Raben viele einfache Wachen auf der Gehaltsliste haben, während die Kontakte der Silberschatten höher reichen. Die Mitglieder beider Syndikate verachten die jeweils andere Organisation aber sie geraten sich selten in die Quere, da die Einflusszonen klar abgesteckt sind. Allen Beteiligten ist klar, dass die Autoritäten bis hin zur Fürstenfamilie sie vor allem aus zwei Gründen weitgehend unbehelligt lassen:

1. Die Syndikate halten kleinere Banden in Zaum und sorgen so letztlich mit für Ruhe und Ordnung auf den Straßen
2. Sie betreiben die Arena, die sich bei den Reichen und Mächtigen der Stadt größter Beliebtheit erfreut und von deren Gewinnen ein Drittel in die Schatulle der Fürstenfamilie fließt.

### Kontaktaufnahme mit den Raben

Die Taverne Dryadenrast (siehe S. 33) liegt im ärmlichen Anderlingsbezirk von Brückstadt. Hier begegnen die Charaktere auch Bomlins Tante Hanni, die gerade äußerst verzweifelt ist (siehe S. 34). Bomlin weiß, dass seine Tante sich häufig in der Dryadenrast aufhält und wird die Charaktere dorthin lotsen.

Wenn die Charaktere in der Dryadenrast an der Theke die geschwärzte Münze mit Rabengravur zeigen (siehe S. 7) und den Gruß von Feli ausrichten, werden sie umgehend zu Kendra Nachtglanz geführt. Die Raben können Informationen über Karols Kesselsteins Verschwinden bis zum nächsten Vormittag beschaffen. Sofern die Charaktere am Morgen vom Wachturm aufgebrochen sind, habe sie also am Nachmittag und Abend Zeit, Brückstadt ein wenig kennenzulernen.



### Kendra Nachtglanz

|                         |           |                  |
|-------------------------|-----------|------------------|
| CHA 0                   | GES +5    | KPB -1           |
| INT 0                   | WAH +4    | WIL 0            |
| LK 30                   | WS 15/8   | ZK 0             |
| RS/BE 10/1              | BEW 9/-/- | GK/TRK -1/15     |
| INI +12 (+13)           | PV 15     | Level 8 (358 CP) |
| Dolch 10/+20, RW 1/12   |           | SW: IW+10        |
| Parierdolch 5/+15, RW 1 |           | SW: IW+2         |

*Fertigkeiten:* Akrobatik 7/+16 (+17), Athletik 6/+4, Fingerfertigkeit 5/+14, Heilkunde 4/+9, Heimlichkeit 8/+18, Mentales Training 5/+5, Reiten 4/+9, Schwimmen 5/+3, Sprachen 2, Wachsamkeit 7/+15, Wildnisleben 5/+13, Zauberaabwehr 7/+7

*Talente:* Glückspilz, Meuchler, Verbessertes Attribut, Waffenexperte (Dolch)

*Ausrüstung:* Brosche der Sinnesschärfe, 3× exzellenter Dolch, exzellenter Parierdolch, legendäres Diebeswerkzeug, Gläser der Dunkelsicht, legendärer Dolch +4, legendäre Lederrüstung +4, Ring der sanften Landung, Stiefel der größeren Geschwindigkeit, Tarnkleidung (urban), Umhang der Holzhaut



Abbildung 16: Kendra Nachtglanz

Kendra empfiehlt ihnen, tagsüber den Markt auf der Großen Brücke (siehe S. 32) zu besuchen. Die einzigartigste Abendunterhaltung sei eine Arena (siehe

S. 38), welche sich in den Tunneln unter Brückstadt befindet. Kendra händigt jedem Charakter eine besondere Münze aus, die als Eintrittskarte zur Arena dient. Außerdem erzählt sie den Charakteren von einem alten, von Pflanzen überwucherten Brunnen im Anderlingsviertel, von dem aus sie mit Hilfe einer am Brunnen angebrachten Kette direkt bis hinab in die Tunnel gelangen. Darüber hinaus erläutert Kendra den Charakteren wie man sich in den Tunneln zurechtfindet: Kleine, unauffällige Einkerbungen nahe am Boden weisen den Weg zur Arena.

Falls die Charaktere Sarina geholfen haben, erhalten sie von Kendra die Recherche über Karol ohne Gegenleistung. Andernfalls, bekommen sie den Auftrag, die seit zwei Tagen überfällige Sarina zu suchen. Da ihre Route bekannt war, sollen die Charaktere einfach damit beginnen, von Brückstadt aus Richtung Osten die Wachtürme abzuklappern...

Wenn die Charaktere diese Mission annehmen, finden sie Sarina als Gefangene in der nordöstlichen Hütte. Da Sarina bei ihrem Rettungsversuch mitansehen musste, wie die Hexen Gian getötet haben, sinkt ihre Sympathie für die Charaktere auf -1.

Sollten die Charaktere auf die Idee kommen, Kendra eine Lügengeschichte zu Sarinas Verbleib aufzutischen, besteht pro Tag eine 30% Chance, dass Sarina sich befreit und nach ihrer Eintreffen in Brückstadt einen Tag später die Lüge auffliegen lässt, was Kendras Sympathie auf -2 senkt. Ihre Mission können die Charaktere trotzdem fortsetzen aber sie haben sich einen Feind gemacht.

Um Kendra einen Bären aufzubinden, ist zudem ein Erfolg bei einer vergleichenden Sozialkompetenzprobe erforderlich.





Bei einem Misserfolg wird Kendra den Charakteren offen sagen, dass sie ihnen nicht glaubt. Wenn die Charaktere danach nicht mit der Wahrheit herausrücken, bohrt sie nicht weiter nach aber verlangt von den Charakteren 400 GM für die Informationen.

Als gute Möglichkeit um schnell viel Gold zu verdienen, empfiehlt ihnen Kendra in der Arena anzutreten.

#### Die erste Informationen: Karols Tod

Karol Kesselstein wurde in einer Gasse unweit des Gasthauses Zum Silberkelch (siehe S. 28) tot aufgefunden und später „amtlich“ eingäschert – bei Leichen, deren Identität sich nicht schnell klären lässt, ein übliches Verfahren in Brückstadt.

Laut Kendras Informanten ist ein Streit eskaliert, nachdem Karol gegen Mitglieder Silberschatten im Gasthaus viel Geld beim Glücksspiel verloren und sie deswegen des Falschspiels bezichtigt hatte. Offenbar haben die Silberschatten daraufhin kurzen Prozess mit Karol gemacht.

#### Die zweite Informationen: Wer das Medaillon und wer das Tagebuch hat

Für einen Mord durch die Silberschatten spricht aus Kendras Sicht auch, dass das gesuchte Medaillon sich jetzt im Besitz von Veskar Blitzklinge befindet, dem Anführer der Organisation.

Karols Reisetagebuch haben die Silberschatten wohl an den Waffenhändler Martius Martelus verkauft, der Reiseberichte aus ganz Yrell sammelt. Er importiert Waffen aus beiden Teilen Yrells und stattet damit die Weißbröcke aus. Dieses Geschäft macht ihn nicht nur reich sondern sorgt auch für beste Kontakte zur Fürstenfamilie. Mit dem Hofzauber,

Tiberian von Silberstein, ist Martius sogar befreundet.

#### Die dritte Information: Veskar's Tagesablauf

Veskar hält sich tagsüber meist im Gasthaus Zum Silberkelch (siehe S. 36) auf, dem Hauptquartier der Silberschatten. Abends ist er häufig in der Arena bzw. im Sündenpfuhl (siehe S. 40) zu finden, wo er oft Zeit mit seiner Geliebten, der Edelkurtisane Jeanne, verbringt.

Wenn Veskar auf der Straße unterwegs ist, wird er von 1W/2+1 Silberschatten begleitet.

#### Typischer Silberschatten (Halsabschneider)

|                              |           |                 |
|------------------------------|-----------|-----------------|
| CHA 0                        | GES +1    | KPB +1          |
| INT -1                       | WAH +1    | WIL -1          |
| LK 30                        | WS 15/8   | ZK 0            |
| RS/BE 1/2                    | BEW 5/-/- | GK/TRK 0/25     |
| INI +2 (+4)                  | PV 12     | Level 3 (81 CP) |
| Dolch 5/+7, RW 1/12          |           | SW: 1W+2        |
| Schlagring 4/+6, RW 1        |           | SW: 1W+1        |
| Waffenloser Kampf 4/+6, RW 1 |           | SW: 1W-1        |

*Fertigkeiten:* Akrobatik 3/+3 (+5), Athletik 3/+5, Heimlichkeit 3/+5, Sprachen 0, Wachsamkeit 4/+6, Zaubabwehr 0/-2

*Talente:* Spezialisierung (Heimlichkeit)

*Ausrüstung:* Tuchrüstung

#### Die vierte Information: Martius' Tagesablauf

Martius verlässt am frühen Mittag sein Zuhause, die Villa Erlenhain, und begibt sich zum Markt auf der Großen Brücke. Dabei begleiten ihn stets zwei Leibwächter und ein Hauptmann (siehe S. 29).

Am Markt lässt Martius sich einen der exquisiteren Imbisse schmecken und kauft meist noch Luxusartikel ein, bevor er weiter zum Rathaus (siehe S. 43) geht. Im Rathaus verbringt Martius den Nachmittag mit geschäftlichen Treffen,



bevor er am frühen Abend nach Hause zurückkehrt. Am späteren Abend hält auch er sich meist in der Arena bzw. im Sündenpfehl auf.

### Arrangierte Treffen

Kendra kann für die Charaktere noch am gleichen Mittag ein Treffen mit Martius im Rathaus und am Abend ein Treffen mit Veskar in der Arena vermitteln. Sie haben nun mindestens drei Möglichkeiten, an das Medaillon und das Tagebuch zu gelangen:

1. Für Martius und/oder Veskar eine Gegenleistung erbringen (siehe unten).

2. Gewaltsam oder heimlich in ihre Wohnstätten eindringen und dort die Gegenstände entwenden. Das Tagebuch befindet sich in der Bibliothek von Martius Arbeitszimmer (siehe S. 31), das Medaillon im Safe von Veskars Arbeitszimmer (siehe S. 37).

3. Veskars Geliebte, die Edelkurtisane Jeanne, entführen und einen Tausch erpressen (siehe S. 42).

### Treffen mit Martius

Martius verabredet sich mit den Charakteren am Rathaus und bittet sie dort, begleitet von seiner üblichen Eskorte (s.o.), in einen ebenso geräumigen wie gemütlichen Besprechungsraum.

Er ist bereit, das Tagebuch gegen einen Gefallen einzutauschen: In Brückstadt treibe eine riesige Raubkatze ihr Unwesen und ihm als loyalem Bürger Brückstadts sei sehr daran gelegen, dass sie keinen weiteren Schaden in seiner Heimat anrichtet. Die Stadtwache könne sich

nicht darum kümmern, da man die Sache geheim halten wolle (eine Halbwahrheit; siehe Abschnitt „Die Schattenkatzen“ auf S. 25).

### Treffen mit Veskar

Veskar verabredet sich im Sündenpfehl und bittet die Charaktere in sein Arbeitszimmer im 1. Stock. Er wird von sechs Silberschatten begleitet.

Veskar macht ebenfalls ein Angebot: Wenn die Charaktere dafür sorgen, dass Rogar Blutaxt, der aktuelle Champion der Arena, seinen Kampf im Rahmen der nächsten Bestienspiele (siehe S. 43) verliert, überlässt er ihnen im Gegenzug Karols Medaillon.

Rogar ist ein kräftiger Mensch, der für seinen offensiven Kampfstil in Kombination mit einer zweihändigen Axt gefürchtet ist (siehe S. 40).

### Veskar Blitzklinge

|                    |           |                   |
|--------------------|-----------|-------------------|
| CHA 0              | GES +5    | KPB +1            |
| INT 0              | WAH +1    | WIL +1            |
| LK 50              | WS 25/12  | ZK 5              |
| RS/BE 8/3          | BEW 5/-/- | GK/TRK 0/25       |
| INI +9 (+12)       | PV 14     | Level II (681 CP) |
| Dolch 13/+23, RW 1 |           | SW: 1W+11         |
| Dolch 13/+23, RW 1 |           | SW: 1W+11         |
| Netz 5/+15, RW 3   |           | SW: speziell      |

*Fertigkeiten:* Akrobatik 11/+18 (+21), Athletik 10/+12, Heilkunde 6/+11, Mentales Training 8/+10, Schauspiel 7/+7, Sozialkompetenz 6/+6, Sprachen 1, Wachsamkeit 7/+9, Zauberabwehr 11/+13, Zechen 5/+7, Zweiwaffen-Kampf 13/+23

*Talente:* Beidhändigkeit, Spezialisierung (Akrobatik), Verbessertes Attribut, Verbesserte Beidhändigkeit, Waffenexperte (Dolch)

*Ausrüstung:* Heiltrank (konzentriert), 2× legendärer Dolch (+4), legendäres Verstärktes Leder (+4), Reflextrank, Segenstrank, Trankgürtel



Abbildung 17: Veskar Blitzklinge

Veskar schlägt vor, Rogar mit der Entführung seiner Geliebten, der Bardin Leila, unter Druck zu setzen. Sie gibt jeden Abend ab 20 h im Sündenpfuhl (siehe S. 40) der Arena ein Konzert. Veskar rät dringend davon ab, selbst gegen Rogar anzutreten. Falls die Charaktere es dennoch auf diese Weise versuchen wollen, sorgt er jedoch dafür, dass der Arenameister einen von ihnen aufstellt.

Aber wie auch immer sie es anstellen, Rogar muss antreten und verlieren, ohne dabei zu sterben. Hinter Veskars Auftrag steckt Wettbetrug im großen Stil. Gleichzeitig ist Rogar ein wichtiger Aktivposten der Arena, weshalb sein Tod schlecht fürs Geschäft wäre.

Eine weitere Möglichkeit Veskars Auftrag zu erledigen besteht darin, Rogars gesetzten Gegner mit alchemistischen Substanzen und/oder Zaubern zu unterstützen.

Dieser Gegner heißt Lothar „der Löwe“ und war bis zu einem schweren Disput mit seinem Lehnsherren Ritter in Ost-Yrell. Er hat viele Freunde in der Stadt wache und hält sich daher häufig in der Taverne Helm & Humpen auf, wo man mit ihm ins Gespräch kommen kann.

Die Information über Lothars Aufenthaltsort erhalten die Charaktere durch Veskar oder eine erfolgreiche Probe auf Sozialkompetenz: Umhören (ein Erfolgsgrad; siehe Regelwerk S. 52). Die Charaktere können Lothar dazu bringen, ihnen zu vertrauen und ihre etwas anrühige Hilfe anzunehmen, wenn seine initiale Sympathie bei mindestens +1 liegt bzw. wenn sie durch Sozialkompetenz: Überzeugen in Bezug auf ihr Anliegen +1 erreicht (siehe Regelwerk S. 51).

Falls die Spieler diese Option wählen, sollten sie im Duell die Kontrolle über Lothar übernehmen – dies ist vermutlich spannender als das Gefecht als Spielleitung alleine auszuwürfeln.

#### Lothar der Löwe

|  |           |                   |
|--|-----------|-------------------|
| CHA +1   | GES +2    | KPB +3            |
| INT 0  | WAH 0     | WIL +1            |
| LK 75  | WS 38/19  | ZK 5              |
| RS/BE 10/5   | BEW 5/-/- | GK/TRK 0/53       |
| INI +3 (+10)   | PV 11     | Level 12 (739 CP) |
| Schwert 14/+19, RW 1   |           | SW: 1W+9          |
| Armbrust, leicht 8/+10, RW 60  |           | SW: 1W+6          |
| Schild, groß 13/+18, RW 1  |           | SW: 1W+3          |
| <i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 6/+5 (+10), Athletik 8/+14, Bildung 7/+7, Mentales Training 8/+10, Reiten 7/+10, Sozialkompetenz 6/+7, Sprachen 3, Wachsamkeit 7/+7, Wildnisleben 7/+7, Zauberaabwehr 10/+12, Zechen 3/+9 |           |                   |
| <i>Talente:</i> Kraftschub, Ironman, Rüstungsexperte, Rüstungsmeister, Waffenexperte (Schwert), <b>Waffenmeister</b>   |           |                   |

*Ausrüstung:* exzellente leichte Armbrust, exzellenter Plattenpanzer, exzellentes Schwert



Abbildung 18: Lothar der Löwe

## Die Schattenkatzen

Seit gut einem Jahr ist die Hauptattraktion der Arena ein Schattenkater. Mithilfe der mächtigen Hexerei des fürstlichen Hofzauberers Tiberian von Silberstein, der mit Vorliebe die Arena besucht, konnte dieses mächtige Wesen eingefangen und auch gefügig gehalten werden. Um die Schattenkatze am Zaubern zu hindern und ihre Zauberverweh zu schwächen, wird ihr außerdem täglich Hexergift (siehe Regelwerk S. 55) ins knapp bemessene Trinkwasser gemischt.

## Gefährtin auf Rettungsmission

Doch seit einigen Tagen ist die Gefährtin des Katers in der Stadt und auf der Suche nach ihm. Als er auf der Jagd gefangen wurde, hatte sie einige Kilometer entfernten nur wenige Tage alten Nachwuchs gehütet. Als ihr Kater zu lange überfällig war, machte sie sich auf die Suche und nahm schließlich die Spur der Monsterjäger auf. Es dauerte jedoch nicht lange,

bis der Schattenkatze klar wurde, dass sie entweder der Spur folgen oder ihre hilflosen Kitten versorgen konnte. Sie entschied sich für das Leben der Kitten.

Ein Jahr später trieben sich die Monsterjäger aus Brückstadt wieder in ihrem Revier herum. Die Schattenkatze erkannte den Geruch der Spur wieder und verfolgte sie bis nach Brückstadt.

In Gestalt eines Schafs schmuggelte sie sich schließlich als Teil einer Herde in die Stadt. Anschließend streunte die Schattenkatze als verwilderter Hund durch die Stadt, bis sie die Spur eines Monsterjägers aufnehmen und ihn bis zu einer Taverne verfolgen konnte.

Nahe der Taverne überwältigt die Schattenkatze ihn auf dem Nachhauseweg von seinem feuchtföhlichen Abend, wird aber von einer Patrouille Weißbröcke beim Verhör gestört. Sie tötet den Monsterjäger und flüchtet ohne den Standort der Arena erfahren zu haben. Über die Weißbröcke verbreitet sich in der Folge das „Gerücht“, dass eine hausgroße Raubkatze in der Stadt jagt.

Auch Tiberian von Silberstein erfährt schnell von der Sache. Er trägt dafür Sorge, dass die Angelegenheit offiziell wie folgt eingestuft wird: „Mord durch einen gesetzlosen Zauberkundigen, der die Wachen mit einem Trugbild hinter das Licht geführt hat“.

Außerdem informiert Tiberian seinen Freund Martius Martelus, der verspricht sich um das Problem zu kümmern.

## Unterschlupf der Schattenkatze

Die Schattenkatze hat sich in einem verlassen Hof am Rande des Anderlingsviertels niedergelassen (→ *Karte alter Hof*). Dort lebte vorher ein kleines Rudel verwilderte Straßenhunde, die sie getötet und verspeist oder vertrieben hat.



Die Beschreibung der Schattenkatze von Veskar reicht, um Monsterkunde: Eigenschaften kennen mit Erschwernis zu proben.

### Schattenkatze

|   |           |                  |
|---|-----------|------------------|
| CHA +1  | GES +3    | KPB +6           |
| INT +2  | WAH +3    | WIL +2           |
| LK 115  | WS 58/29  | ZK 49            |
| RS/BE 9/0   | BEW 7/-/- | GK/TRK 2/400     |
| INI +13   | PV 12     | Level 13         |
| <b>Pranken 8/+17, RW 2</b>  |           | <b>SW: 1W+9</b>  |
| <b>Biss 9/+18, RW 1</b>   |           | <b>SW: 1W+10</b> |
| <i>Fertigkeiten: Akrobatik 8/+14, Athletik 12/+24, Heimlichkeit 9/+15, Mentales Training 14/+18, Naturkunde 10/+15, Monsterkunde 10/+15, Schwimmen 8/+20 Sprachen 0, Wachsamkeit 12/+18, Wildnisleben 10/+16, Zauberschutz 13/+17, Zaubern (Wandlung) 9/+13</i> |           |                  |
| <i>Merkmale: Klettermax I, Lastträger, Nachtsicht I, Rüstungsaversion, Spezialzutaten, Verteidiger, Zusatzangriff 1</i>   |           |                  |

Trifft die Schattenkatze einen Gegner gleicher oder geringerer GK mit Biss und Pranken, darf sie zusätzlich zum verursachten Schaden einen Ringkampf einleiten, ohne einen Gelegenheitsangriff zu erleiden.



Abbildung 19: Schattenkatze

Die Charaktere können auch die Stadt wachen ausfindig machen, die den Angriff der Schattenkatze überlebt haben. Ihre Stammkneipe ist die Taverne Helm & Humpen (Sozialkompetenz: Umhören,

zwei Erfolgegrade erforderlich). Wenn die Charaktere ihnen ein paar Bier ausgeben oder überzeugend genug sind (Sozialkompetenz: Überzeugen MW 18) erzählen sie ihre Version der Gesichte. Dies erlaubt auf Monsterkunde: Eigenschaften kennen mit einer Hilfe zu proben.

Wenn die Charaktere sich an die Raben wenden, hören selbige sich (erneut) für die Charaktere um, was 12 Stunden dauert und 20 GM kostet (falls die Sympathie von Kendra oder Sarina mindestens +1 beträgt, entfällt diese Gebühr).

So erfahren die Raben, dass sich am verlassenen Anwesen etwas verändert hat: Eine Nachbarin hat eines Abends ungewöhnlich lang, lautes Bellen und Jaulen gehört. Am nächsten Tag fand sie dann einige Straßen weiter einen Streuner tot in einer Gasse, der Verletzungen von sehr großen Krallen aufwies. Ein Rabe hat das Anwesen inspiziert (die Schattenkatze war zu seinem Glück gerade abwesend) und dort die Knochen von mehreren Hunden sowie einen halb aufgesessenen Hundekadaver vorgefunden.

Dieselbe Information ohne Hilfe der Raben zu erlangen ist sehr schwierig (drei Erfolgegrade bei Sozialkompetenz: Umhören).

Falls die Charaktere den Unterschlupf vor dem Angriff der Schattenkatze auf die Arena (siehe S. 27) ausfindig machen, treffen sie die Schattenkatze zwischen 24h-10h an. Sie hat sich im größten Raum des leeren Hauses niedergelassen (*Karte 1*). Alle Türen im Gebäude hängen verfault in den Überresten ihrer Angeln, künstliche Beleuchtung gibt es nicht.

Es besteht eine 70% Chance, dass die Schattenkatze beim Eintreffen der Charaktere gerade schläft und nicht lediglich ruht oder frisst.



### Begegnung mit der Schattenkatze

Die Schattenkatze greift die Charaktere nicht zuerst an, eröffnet aber auch kein Gespräch, da sie mit Humanoiden bislang nur schlechte Erfahrungen gemacht hat (-4 bei Bestimmung des initialen Sympathiewerts, siehe Regelwerk S. 47).

Falls die Charaktere mit der Schattenkatze verhandeln und bei der Befreiung ihres Gefährten helfen, erhöht sich die Sympathie beider Schattenkatzen auf +2. Somit hätten die Charaktere zwei gefährliche Freunde gewonnen, die natürlich vor ihrer Rückkehr in den Wald um Gefallen gebeten werden können – z.B. die Charaktere bei einem Überfall auf die Villa Erlenhain oder den Silberkelch zu unterstützen.

Sollten die Charaktere den Kampf suchen, versucht die Schattenkatze zu flüchten, sobald sie verwundet ist. Falls die Flucht erfolgreich ist, greift die Schattenkatze die Arena erst an, nachdem sie potentielle Verletzungen mithilfe ihrer Wandlungszauberei geheilt hat und danach noch über mindestens 20 ZK verfügt (andernfalls ruht sie 6 Stunden, um Zauberkraft zu regenerieren).

### Angriff auf die Arena

Falls sie nicht von den Charakteren aufgehalten oder zu einem besseren Plan überredet wird, befreit die Schattenkatze eine Stunde nach Abschluss des nächsten Bestienkampfs ihren Kater aus den Käfigen. Dieser Kampf findet am Abend des dritten Tages statt, an dem die Charaktere sich in Brückstadt aufhalten.

Getarnt als streunender Hunde überrascht die Schattenkatze sowohl die beiden Wachen am Höhleneingang als auch zwei ihrer Kollegen bei den Käfigen. Bevor sie die zweite Käfigwache ihr Leben

aushaucht, wird sie gezwungen den Kater rauszulassen.

Die übrigen vier Wachen, die an den Käfigen Dienst hatten, flüchten derweil Richtung Sündenpfuhl und schlagen Alarm. Im Sündenpfuhl halten sich zu diesem Zeitpunkt auch Tiberian von Silberstein mit seinem Tiervertrauten, dem Wolfshund Argos, seine zwei Leibwächter (Archetyp Veteranen-Soldat, Werte wie Leibwächter auf S. 29), und ein Monsterjäger (siehe Regelwerk S. 198) auf. Falls die Charaktere anwesend sind (und sich raus halten), können sie einen kurzen aber heftigen Kampf beobachten:

- In der ersten Runde greifen 20 Halsabschneider die Schattenkatzen mit Wurfmessern und Drachenfeuer (siehe Regelwerk S. 55) an. Die Messer richten nichts aus aber der etwas langsamere Schattenkater (Erschöpfung Grad 1) wird von Drachenfeuer getroffen. In derselben Runde machen die Schattenkatzen vier Halsabschneider kampfunfähig. Tiberian, am Eingang des Sündenpfuhls abgeschirmt von seinen Leibwächtern, seinem Vertrauten Argos und dem Monsterjäger, zaubert Machtwort und gebietet der Schattenkatze erfolgreich „stopp“.
- In der zweiten Runde springt zuerst der brennende Schattenkater zum Eingang und verletzt mit einem Doppeltreffer den Monsterjäger schwer. Tiberians Leibwächtern gelingt es im Gegenzug nicht, den Kater wirksam zu treffen. Argos bleibt vor Tiberian in Verteidigungsstellung. Dafür schaffen es die verbliebenen Halsabschneider, auch die Katze mit Drachenfeuer in Brand zu stecken. Tiberian wirkt daraufhin ein weiteres Machtwort und befiehlt dem Kater „flieh“.



- In der dritten Runde flieht der Kater mit voller Geschwindigkeit Richtung Höhleneingang, gefolgt von seiner ebenfalls brennenden Gefährtin. So kehrt Ruhe auf dem Schlachtfeld vor dem Sündenpfuhl ein, während die Schattenkatzen in die Tunnel entkommen.



Abbildung 20: Argos & Tiberian von Silberstein

### Wolfshund Argos, Vertrauter von Tiberian (Macht des Vertrautenzaubers: 42)

|                          |           |                 |
|--------------------------|-----------|-----------------|
| CHA -                    | GES 0     | KPB +1          |
| INT -6                   | WAH +2    | WIL 0           |
| LK 60                    | WS 30/15  | ZK 5            |
| RS/BE 6/0                | BEW 6/-/- | GK/TRK 0/50     |
| INI +7                   | PV 11     | Level 10        |
| <b>Biss 13/+14, RW 1</b> |           | <b>SW: IW+7</b> |

*Fertigkeiten:* Akrobatik 11/+11, Athletik 13/+15, Heimlichkeit 12/+12, Mentales Training 0/+0 (+25), Wachsamkeit 13/+17, **Zauberabwehr 0/+0 (+26)**

*Merkmale:* Feige, Lastträger, Rudeltaktik, Rüstungsversion, Spürnase, **Zusatzangriff 1**

### Tiberian von Silberstein

|                                     |           |                    |
|-------------------------------------|-----------|--------------------|
| CHA +2                              | GES +1    | KPB -1             |
| INT +5                              | WAH 0     | WIL +4             |
| LK 40                               | WS 20/10  | ZK 65              |
| RS/BE 4/0                           | BEW 5/5/- | GK/TRK 0/15        |
| INI +10                             | PV 11     | Level 17 (1466 CP) |
| <b>Waffenloser Kampf 0/+0, RW 1</b> |           | <b>SW: IW-3</b>    |

*Fertigkeiten:* Akrobatik 17/+19, Alchemie 10/+16, Bildung 13/+23, Feilschen 12/+16, Mentales Training 16/+24, Monsterkunde 6/+16, Sprachen 10, Sozialkompetenz 12/+19, Wachsamkeit 10/+10, **Zauberabwehr 18/+26**, Zauberkunde 20/+30, Zaubern (Thaumaturgie) 16/+26, Zaubern (Hexerei) 19/+29

*Talente:* Gegenzauberer, Höhere Zauberfinesse, 2x Kraftschub, Stille Hexerei, Spezialisierung (Zauberabwehr), Verbessertes Attribut, Zauberfinesse

*Ausrüstung:* Diadem des größeren Wissens, **Flöte der Herrschaft**, Mantel des Komforts, Legendäre Tüchrrüstung +2, Schal der größeren Anmut, Zaubertrank (konzentriert)

Zauberspezialisierungen: Bezauberung (1), Gegenzauber (2), Handlung Beherrschen (1), Illusion (2), Machtwort (1), Suggestion (1), Zauberei Bannen (2)

Gebundene Zauber: Abschirmung F=10 (Macht 40), Elementarschild X=60 (Macht 35), Schutzschild X=40 (Macht 38)

### Schauplätze in Brückstadt

Dieser Abschnitt enthält alle Orte in Brückstadt, die neben dem Unterschlupf der Schattenkatze für das Abenteuer relevant sind. Dazu zählen:

- Villa Erlenhain
- Der Markt auf der Großen Brücke
- Die Taverne Dryadenrast
- Das Gasthaus Zum Silberkelch
- Die Taverne Helm & Humpen
- Die Arena
- Das Rathaus



## Villa Erlenhain

Die zweistöckige Villa Erlenhain (→ *Karte Villa Erlenhain Erdgeschoss/Obergeschoss*) liegt im Händlerviertel und gehört dem Waffenhändler Martius Martelus. Sie hat eine Fläche von ca. 18x15 m und liegt einem kleinen, von alten Erlen dominierten Park, der von Nord nach Süd wie von Ost nach West ca. 100 m misst

Sofern nicht anders beschrieben, sind alle Türen im Haus aus massivem Holz und außerdem standardmäßig geschlossen aber unverschlossen. Die ebenfalls geschlossenen Fenster bestehen aus blauem Glas.

Durch Öllampen an den Decken ist die gesamte Villa in den gerade benutzen Bereichen hell erleuchtet. Die Veranda und ihre Umgebung sowie der Zugang zum Park werden ebenfalls durch Öllampen erhellt (*Karte L*).



Abbildung 21: Martius Martelus

## Martius Martelus

|           |           |                  |
|-----------|-----------|------------------|
| CHA +3    | GES 0     | KPB 0            |
| INT +2    | WAH 0     | WIL +2           |
| LK 30     | WS 15/8   | ZK 25            |
| RS/BE 4/0 | BEW 5/-/- | GK/TRK 0/20      |
| INI +3    | PV 10     | Level 6 (223 CP) |

**Waffenloser Kampf 0/+0, RW 1 SW: 1W-2**

*Fertigkeiten:* **Akrobatik** 7/+7, **Athletik** 7/+7, **Bildung** 7/+11, **Einschüchtern** 8/+11, **Feilschen** 10/+16, **Sprachen** 4, **Sozialkompetenz** 8/+13, **Wachsamkeit** 6/+6, **Zauberabwehr** 8/+12, **Zauberkunde** 8/+12

*Talente:* **Kraftschub**, **Spezialisierung** (Sozialkompetenz), **Zauberlehrling** (Wandlung: Erfrischung, Tiergestalt, Verletzungen heilen)

*Ausrüstung:* **Legendäre Tuchrüstung**, **Kristall der höheren Heilung** mit 4 Ladungen, **Ring des Feldwebels** mit 8 Ladungen (2W+27, Macht 38)

Gebundene Zauber: **Abschirmung** F=10 (Macht 38), **Schutzschild** X=40 (Macht 36)

## Wachmannschaft

Für Sicherheit sorgen rund um die Uhr zwei Schichten aus je acht menschlichen Leibwächtern, angeführt von je einem menschlichen Hauptmann. Schichtwechsel ist um 10h und um 22h.

Zwei Leibwächter bewachen den Eingang zum Park, zwei patrouillieren um das Haus herum. Zwei weitere Wächter patrouillieren mit den Dobermännern (Kriegshunden) Ron und Don durch den Park, in der Dunkelheit tragen sie beide Öllampen. Die Parkpatrouille benötigt bei Tumult im Haus 2W10 Runden um einzutreffen.

Die verbleibenden zwei Leibwächter halten sich zusammen mit ihren Hauptmann und einem großen Winterwolf im Wohn- und Essbereich auf.



## Leibwächter

|                          |           |                  |
|--------------------------|-----------|------------------|
| CHA 0                    | GES +1    | KPB +1           |
| INT 0                    | WAH +1    | WIL +2           |
| LK 65                    | WS 33/16  | ZK 10            |
| RS/BE 3/4                | BEW 5/-/- | GK/TRK 0/25      |
| INI +1 (+5)              | PV 12     | Level 6 (239 CP) |
| Schwert 8/+10, RW 1      |           | SW: IW+4         |
| Schild, klein 5/+7, RW 1 |           | SW: IW+1         |

*Fertigkeiten:* Akrobatik 6/+4 (+8), Athletik 6/+8, Heimlichkeit 4/+6, Mentales Training 6/+10, Sprachen 1, Reiten 6/+9, Wachsamkeit 6/+8, Wildnisleben 6/+8, Zauberaabwehr 5/+9

*Talente:* 2× Kraftschub, Spezialisierung (Athletik)

*Ausrüstung:* gutes Schwert, Verstärktes Leder

## Hauptmann

|                           |           |                  |
|---------------------------|-----------|------------------|
| CHA +1                    | GES +1    | KPB +2           |
| INT 0                     | WAH +1    | WIL +1           |
| LK 60                     | WS 30/15  | ZK 5             |
| RS/BE 5/5                 | BEW 5/-/- | GK/TRK 0/30      |
| INI +6 (+11)              | PV 12     | Level 8 (371 CP) |
| Schwert 10/+13, RW 1      |           | SW: IW+6         |
| Schild, klein 8/+11, RW 1 |           | SW: IW+2         |

*Fertigkeiten:* Akrobatik 4/+1 (+6), Athletik 5/+9, Heilkunde 4/+6, Mentales Training 6/+8, Sozialkompetenz 7/+8, Reiten 4/+6, Sprachen 2, Wachsamkeit 8/+10, Zauberaabwehr 8/+10

*Talente:* Kraftschub, Rüstungsexperte, Spezialisierung (Sozialkompetenz), Taktiker

*Ausrüstung:* gute Kettenrüstung, gutes Schwert

## Kriegshund

|                 |           |             |
|-----------------|-----------|-------------|
| CHA -           | GES 0     | KPB +1      |
| INT -6          | WAH +2    | WIL 0       |
| LK 25           | WS 13/6   | ZK 0        |
| RS/BE 1/0       | BEW 6/-/- | GK/TRK 0/50 |
| INI +3          | PV 11     | Level 2     |
| Biss 5/+6, RW 1 |           | SW: IW+2    |

*Fertigkeiten:* Akrobatik 3/+3, Athletik 5/+7, Heimlichkeit 4/+4, Wachsamkeit 5/+9, Zauberaabwehr 0/+0

*Merkmale:* Feige, Lastträger, Rudeltaktik, Rüstungsaersion, Spürnase

## Der Winterwolf



Abbildung 22: Alpha-Winterwolf

## Alpha-Winterwolf

|                   |           |             |
|-------------------|-----------|-------------|
| CHA +1            | GES 0     | KPB +5      |
| INT -1            | WAH +3    | WIL +2      |
| LK 90             | WS 45/23  | ZK 22       |
| RS/BE 3/0         | BEW 7/-/- | GK/TRK 1/90 |
| INI +9            | PV 11     | Level 12    |
| Biss 12/+19, RW 1 |           | SW: IW+11   |

*Fertigkeiten:* Akrobatik 6/+6, Athletik 8/+18, Heimlichkeit 7/+7, Wachsamkeit 7/+13, Zauberaabwehr 12/+17

*Merkmale:* Lastträger, Nachtsicht I, Odemwaffe: Frostkegel 5, Rüstungsaersion, Spezialzutaten, Zusatzangriff 1

Diesen besonders großen, kräftigen „Alpha-Winterwolf“ hat Martius von einem Monsterjägertrupp der Arena erworben. Martius kontrolliert den Wolf, indem er ihn gut füttert und ihn einmal im Monat im Park eine arme Seele jagen lässt, die niemand vermisst.

Außerdem hat Martius versprochen, den Winterwolf nach fünf Dienstjahren frei zu lassen (eine glatte Lüge).

Für den Notfall hat sein Freund, der Hofzauberer Tiberian von Silberstein, Martius außerdem einen magischen Ring hergestellt, der 10 Ladungen „Machtwort“ enthält (2W+27, Macht 38).



## Erdgeschoss

### Veranda (Karte 1)

Die Veranda umschließt das Haus auf der Süd und Ostseite. Sie verfügt über ein Holzgeländer, das vom Boden 1,5 m (1 Feld) hoch ist, und kann über drei breite Holzstufen betreten werden.

### Wohn- und Essbereich (Karte 2)

Hier halten sich zu jeder Tages und Nachtzeit zwei Leibwächter sowie der Hauptmann und auch der Alpha-Winterwolf auf. Eine Treppe führt ins Obergeschoss (→ 6).

### Martius' Arbeitszimmer (Karte 3)

Während Martius Abwesenheit (zu seinem Tagesablauf siehe S. 22) ist das Zimmer stets mit einem Schloss exzellenter Qualität verschlossen.

In den Regalen an der Ostwand befindet sich ein Großteil seiner Reiseberichtsammlung, darunter auch der von Karol Kesselstein.

Die Edelholz-Truhe in der Nordostecke ist eine Falle. Wird sie berührt, dann erscheint mitten im Raum ein Erdelementar mit folgenden Befehlen:

1. Verlasse nicht den Raum.
2. Töte jeden im Raum außer Martius.

### Erdelementar

|                          |           |                 |
|--------------------------|-----------|-----------------|
| CHA 0                    | GES -1    | KPB +6          |
| INT 0                    | WAH +1    | WIL +2          |
| LK 110                   | WS -/-    | ZK 22           |
| RS/BE 5/0                | BEW 6/-/7 | GK/TRK 1/100    |
| INI +6                   | PV 9      | Level 12        |
| <b>Schlag 9/+14, RW1</b> |           | <b>SW: 1W+8</b> |

*Fertigkeiten:* Akrobatik 0/-2, Athletik 14/+26, Wachsamkeit 7/+9, Zauberverweh 11/+15

*Merkmale:* Elementarresistenz (Erde), Furchtlos, Lastträger, Nachtsicht II, Odemwaffe: Säurekegel 6, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität, Unermülich, Zusatzangriff 1

### Küche (Karte 4)

In der Küche hält sich meist die Haushälterin auf, eine junge Elfe namens Dana (Archetyp Max Mustermann, siehe Regelwerk S. 197). Sie ist zwischen 9-21h im Haus.

### Toilette (Karte 5)

## Obergeschoss

### Treppenaufgang mit Flur und kleiner Lounge (Karte 6)

### Musikzimmer (Karte 7)

Dieser Raum wird von einem großen, sperrigen und sündhaft teuren Klavier beherrscht. Außerdem befinden sich in zwei der Ecken hervorragend gearbeitete Steinbüsten, die eine zeigt das Gesicht einer Menschenfrau, die andere das Antlitz einer Elfe. Mit einer Probe auf Bildung: Wissen abrufen (18) lässt sich erkennen, dass die je 15 kg schweren Büsten Kunstobjekte im Wert von je 1000 GM sind.

### Gästeschlafzimmer (Karte 8 & 9)

Beide Gästeschlafzimmer sind mit einem eigenen Badezimmer ausgestattet.

### Martius' Schlafzimmer (Karte 10)

Die eisenbeschlagene Truhe am Fuß des Betts ist mit einem exzellenten Schloss sowie einer Giftnadel-Falle (siehe Regelwerk S. 273) mit Erdkrakengift (siehe Regelwerk S. 57) gesichert. Sie enthält pro Charakter drei Goldbarren im Wert von je 1000 GM, vier Ausdauertränke, zwei einfache Heiltränke und einen Gegengifttrank.

### Bäder (Karte 11)

Jedes Bad ist mit Toilette, Waschtisch und Badzuber ausgestattet.



## Der Markt auf der Großen Brücke



Abbildung 23: Der Markt auf der Großen Brücke

Die Brücke stammt noch aus der Zeit des alten Kaiserreichs und ist ein Wunder der Baukunst. Es gibt in ganz Yrell keine andere Brücke, die auch nur annähernd ihre Dimensionen erreicht: 20 m breit, 400 m lang und unter ihren Bögen passen selbst die größten Flussschiffe mit Leichtigkeit hindurch. Im Volksmund wird das Bauwerk schlicht „Die Brücke“ genannt. Die Brücke ist voller Marktstände. Außerdem gibt es einige Gebäude, die im Laufe der Zeit am einen oder anderen Rand entstanden sind und allesamt Geschäfte beherbergen.

Würfel beim ersten Besuch der Charaktere auf dem Markt auf folgender Tabelle:

| 1W   | Ereignis  |
|------|---|
| 1    | Ein Taschendieb (siehe Regelwerk S. 201) versucht sein Glück bei einem Charakter  |
| 2    | Ein Taschendieb versucht sich an einem Händler oder Besucher im Blickfeld der Charaktere  |
| 3    | Ein Taschendieb mit vier Weißbröcken auf den Fersen rennt an den Charakteren vorbei   |
| 4-5  | Die Charaktere hören, dass eine hausgroße Raubkatze in der Stadt auf der Jagd sei   |
| 6-10 | Siehe 4-5, die Charaktere hören zudem, dass die hausgroße Raubkatze nur ein Trugbild gewesen sei, mit dem ein gesetzloser Zauberer seine Verhaftung verhindert habe |

Auf der Brücke stechen zwei Geschäfte besonders hervor, nämlich das Arms & Aqua sowie TESPP. Am Ostrand sticht Bragos Gestüt hervor.

### Arma & Aqua

In diesem rechteckigen, einstöckigen Gebäude hat sich ein Zwergenpaar namens Gorim und Inga ihren Traum erfüllt:

In einer Gebäudehälfte betreibt er, der Meisterschmied (Fertigkeit Waffenherstellung +20, Talent Meisterschmied), eine Waffen- und Rüstungsschmiede.

Sie (Archetyp Max Mustermann, siehe Regelwerk S. 197) wiederum betreibt in der anderen Hälfte ein Badehaus, dessen Becken über von der Schmiede erzeugte Nahwärme beheizt werden.

Im Arma & Aqua sind alle Waffen und Rüstungen der Ausrüstungsliste in den Qualitätsstufen normal bis exzellent verfügbar. Sogar legendäre Qualität ist mit einer Chance von 20% (pro angefragtes Stück) verfügbar. Feilschen ist hier unerwünscht.

Wer Waffen oder Rüstungen einkauft, hat kostenfreien Eintritt ins Badehaus, der ansonsten 1 GM kostet.

### TESPP

Dieser schmale, dreistöckige Turm befindet sich in der Mitte der Brücke.

TESPP für Tränke, Elixiere, Salben, Pasten und Pulver. Der Laden verfügt über einen kleinen Verkaufstresen und ist ansonsten mit Hochregalen voller alchemistischer Substanzen zugestellt, die teils bis an die Decke reichen. Auf einem der Regale sitzt ein Falke, der Kunden wachsam beäugt. In einer Ecke steht eine Hochleiter, die offenbar länger nicht genutzt wurde, da sie voller Spinnenweben ist.

TESPP gehört dem hochbetagten Yona-Priester und Alchemisten Vater Edric



(Archetyp Priester, siehe Regelwerk S. 199; statt Heilkunde verfügt er über Alchemie 12/+20, das Talent „Spezialisierung“ wird durch „Meister-Alchemist“ ersetzt, Gesinnung gut).

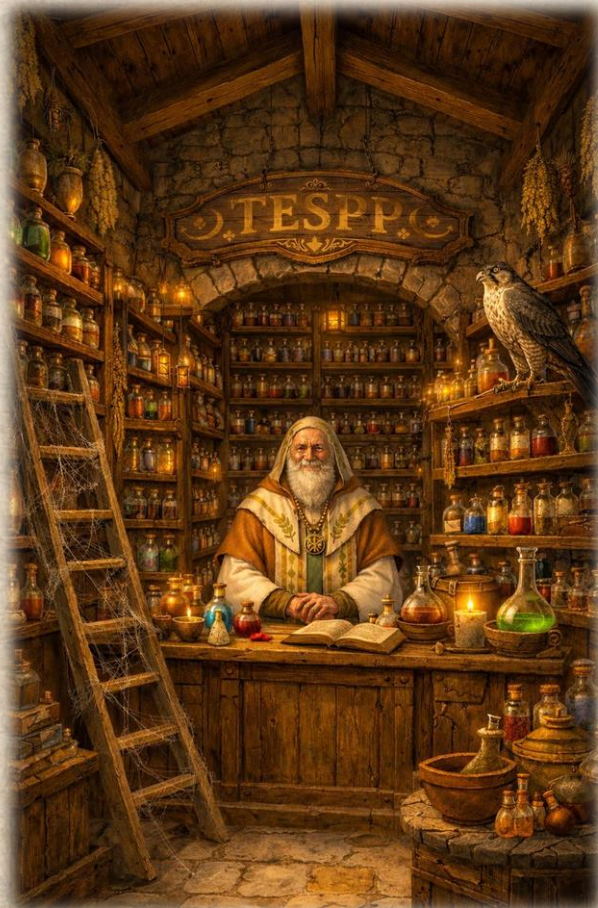


Abbildung 24: TESPP am Markt auf der Großen Brücke

Aus Altersgründen ist er bereits aus dem Tempeldienst ausgeschieden und widmet seinen Lebensabend nun der Herstellung sowie dem Verkauf hilfreicher Alchemie (Gifte sucht man hier vergebens).

Von jeder hilfreichen Substanz sind 1W+2 Dosen vorrätig. Über den Preis verhandelt Edric nicht, stattdessen nimmt er den Standardpreis und macht es, je nachdem, wie arm oder wohlhabend er seinen Kunden einschätzt, teurer oder billiger. Seine Schätzung basiert auf der Qualität der Kundenkleidung, pro Qualitätsstufe über normal gibt es 50% Auf-

schlag, wer schlechte Kleidung trägt erhält hingegen 50% Rabatt.

Der Falke namens Fin ist Edrics Vertrauter. Er ist abgerichtet, die von Edric gezeigten Waren aus den Regalen zu holen.

### Bragos Gestüt

Östlich vor der Brücke befindet sich eine große eingezäunte Wiese mit mehreren Stallgebäuden. In das Holz des großen Gatters, durch das man auf das Gelände gelangt, ist der Name Bragos Gestüt geschnitzt. Hier handelt ein ungewöhnlich beliebter und gut gekleideter Ork namens Brago (Archetyp Händler, siehe Regelwerk S. 196) mit Pferden aber auch exotischeren Reittieren.

Neben Reitpferden, Rennpferden, Ponys und Schlachtrössern hat das Gestüt auch ein Erd-Elementross im Angebot. Es hat die gleichen Werte wie Urkhass Elementross (siehe S. 56), allerdings mit dem Merkmal Elementarresistenz (Erde) statt Elementarresistenz (Feuer).

Falls die Charaktere auf ihrer Reise Gintas eingefangen haben, ist hier der richtige Ort, um sie zu verkaufen (siehe Abschnitt „Spurensuche“, S. 13).

Falls die Charaktere sein Elementross kaufen oder Ginta an ihn verkaufen, oder falls die initiale Sympathie mindestens +1 beträgt, hat Brago eine Bitte: Falls es sie jemals ins Orkreservat verschlägt, sollen die Charaktere seinen Onkel Nargok von ihm grüßen. Nargok ist der Schamane des Dusterkrallen-Klans (siehe S. 58), wo Brago aufgewachsen ist.

### Taverne Dryadenrast

#### (Hauptquartier der Raben)

Diese einstöckige Taverne (→ *Karte Dryadenrast*) befindet sich im Anderlingsviertel und ist das Hauptquartier der Raben. Das Anderlingsviertel ist wie überall in Yrell einerseits von Armut und Gebäuden



im schlechten Zustand gezeichnet. Andererseits wird die Tristesse von den vielen Bäumen, Sträuchern und Blumen gemildert, die vor allem seine elfischen Bewohner hingebungsvoll hegen.

Der Gastraum der Dryadenrast (*Karte 1*) wird dazu passend von einem riesigen Apfelbaum dominiert. Er steht in einem Beet, das mit besonders nahrhafter Vulkanerde gefüllt ist. Schon vor langer Zeit hat der Baum das baufällige Dach durchstoßen und ragt mittlerweile einige Meter über das Gebäude hinaus.

Hier werden Gerichte/Getränke normaler Qualität für unschlagbar günstige 2 SM/1 SM angeboten. Außerdem gibt es einfache Schlafmöglichkeiten (*Karte 4*) in Gestalt eines Saals mit Bettrollen für 1 SM (reiner Übernachtungspreis).

Zu jeder Tages- und Nachtzeit halten sich im Gastraum 2W+1 Mitglieder der Raben (Archetyp Halsabschneider, siehe S. 22 oder Regelwerk S. 196; die meisten Raben sind von neutraler Gesinnung) auf. Die Hälfte dieser Raben ist ausreichend betrunken oder berauscht, um eine Erschwernis auf alle Proben zu haben.

Nach Einbruch der Dunkelheit erhellen dutzende Kerzen die Dryadenrast. Im Zusammenspiel mit dem Kamin wird eine atmosphärische Beleuchtung erzeugt, die in den meisten Bereichen halbdunkel ausfällt.



Abbildung 25: Impressionen aus der Dryadenrast

An der Theke (*Karte 2*) ist fast immer Fralga zu finden, eine herzliche, mollige Zwergin mittleren Alters und Leutnant der Raben (Archetyp Der Wirt, siehe Regelwerk S. 193). Im Küchenbereich der Dryadenrast (*Karte 3*) führt eine Treppe ins 1. Kellergeschoss. Dort befinden sich Lager- und Schlafräume sowie eine Treppe ins 2. Kellergeschoss. Im 2. Untergeschoss sind u.a. die Räume von Kendra und Sarina, ein Alchemielabor (exzellente Qualität) sowie ein Zugang zur Kanalisation, der von einer massiven, eisenbeschlagenen Tür mit gutem Schloss versperrt wird. Alle anderen Türen in der Dryadenrast sind einfache Holztüren.

In der südwestlichen Ecke der Taverne (*Karte 5*) ist etwas Platz für Tanzwütige – professionelle Musiker beschäftigt die Taverne nicht aber der ein oder andere übermütige Gast bzw. Rabe lässt sich selten abhalten.

Tagsüber befinden sich im 1. Kellergeschoss 1W+1 und nachts 3W+1 Raben. Im 2. Kellergeschoss besteht zu jeder Zeit eine 80% Chance den Zwerg Gundar anzutreffen. Er ist der Alchemist (siehe Regelwerk S. 191) im Hause. Außerdem gibt es eine 40% Chance Kendra (2-5 auf W10), Sarina (5-9) oder beide anzutreffen (10).

Von den Kellergeschossen existiert keine Karte, da ein Kampf in der Taverne ohnehin unwahrscheinlich ist.

### Die verzweifelte Tante Hanni

Beim ersten Besuch der Charaktere in der Dryadenrast hält sich hier auch Bomlins Tante Hanni Blattwind auf. Sie ist eine, ärmlich aussehende Halblingsfrau mittleren Alters (Archetyp: Max Mustermann, mit Kenntnis Zeichnen, siehe Regelwerk S. 197).

Falls die Charaktere Bomlin dabei haben, begrüßen sich die beiden herzlich aber es



ist für alle Anwesenden auch offensichtlich, dass die Tante sehr traurig wirkt. Sollten die Charaktere ohne den flüchtigen Halbling auftauchen, werden Fralga oder Kendra sie darauf hinweisen, dass ein Stammgast der Dryadenrast namens Hanni für ihre Unterstützung sehr dankbar wäre.

Hanni kommt denn auch schnell zum Punkt und zeigt den Charakteren eine professionelle Skizze eines kräftigen Orks. „Habt ihr zufällig meinen Freund Mogar gesehen?“, fragt sie den Tränen nahe.

Hanni und Mogar haben beide in Brückstadt weder Familie noch andere enge Freunde, umso tiefer sind die beiden durch eine langjährige platonische Liebe verbunden. Er verdient sich sein Brot als Träger am Markt auf der Großen Brücke. Sie wiederum sichert sich ihren Lebensunterhalt durch skizzierte Porträts, die sie auf der Großen Brücke feilbietet. So haben die beiden sich vor vielen Jahren kennen gelernt.

### Mogars Verschwinden

Am Tag seines Verschwindens hat Hanni beobachtet wie Mogar in seiner Mittagspause von einem Mensch auf ein Getränk eingeladen wurde. Meist verbringen Hanni und Mogar ihre Mittagspause zusammen - außer wenn Hanni wie an jenem Tag gerade Kundschaft hat. Am nächsten Morgen hat ihr Freund sie nicht wie üblich zu Hause abgeholt, um gemeinsam zur Brücke zu gehen. Das Ganze ist mittlerweile drei Tage her und niemand hat Mogar seitdem gesehen.

Vor einem Tag hat Hanni den Mensch, der Mogar eingeladen hatte, erneut an der Brücke gesehen. Sie hat ihn nicht gleich erkannt, denn er war nun gerüstet und begleitete mit zwei weiteren Wachen

einen wohlhabenden Händler. Hanni fand schnell heraus, dass der Händler Martius Martelus heißt.

Unsere Tante weiß nicht, was sie als nächstes tun soll. Sie ist sich aber sicher, dass der Wächter etwas mit der Sache zu tun hat. Damit liegt Hanni goldrichtig, denn bei dem Mann handelt es sich um einen von Martius Hauptmännern namens Clegus, der Jagdbeute für den Winterwolf besorgen sollte (siehe S. 30). Er hat Mogar ein paar Schnäpse spendiert, sich am Abend wieder mit ihm verbredet, den Ork vollends abgefüllt und ihn dann zur Villa Erlenhain mitgenommen.

Dort wurde der bedauernswerte Mogar noch in derselben Nacht zur Beute des Winterwolfs. Teile seiner vom Odem der Bestie gefrorenen Leiche finden sich noch immer in der nordwestlichen Ecke des Parks, der zur Villa gehört. An dieser Stelle legt der Winterwolf jedes Mal die Reste seiner Beute ab, um mehrere Tage etwas von ihr zu haben.



Abbildung 26: Skizze von Mogar

Hanni fleht die Charaktere um Hilfe an aber mehr als 10 GM (ihre gesamte Er-



sparnis), den Segen des Triumvirats (das sie anbetet), professionelle Skizzen der Charaktere und ihre ewige Dankbarkeit kann sie als Gegenleistung nicht bieten.

Sollten die Charaktere ablehnen wird Bomlin ihnen zusätzlich 200 GM anbieten – Geld, dass Amira Blattwind ihm mitgegeben hat, um nötigenfalls Helfer auf seiner Flucht zu finanzieren. Nachdem Hanni erfragt hat, wozu das Geld dient, verbietet sie ihrem Neffen sein Geld hierfür einzusetzen, was Bomlin schließlich unter vielen Tränen akzeptiert. Falls die Charaktere Hanni helfen, erhöht sich Bomlins Sympathie um +1, andernfalls verringert sie sich um -1.

So oder so heißt es an dieser Stelle Abschied von dem jungen Halbling zu nehmen: Hanni besteht darauf, dass Bomlin sie in ihr Haus begleitet, damit schnellstmöglich seine Weiterreise Richtung Reservat der Elfen und Halblinge organisiert werden kann.

### Gasthaus Zum Silberkelch (Hauptquartier der Silberschatten)

Dieses dreistöckige, hochpreisige Vergnügungsetablisement ist das Hauptquartier der Silberschatten und befindet sich im nobelsten Viertel von Brückstadt. Der Silberkelch hat zwei Eingänge, einer führt direkt ins Casino, der zweite zum Schankraum, in dem sich auch die Bühne für Musiker befindet. An jedem Eingang stehen zu jeder Tages- und Nachtzeit zwei Silberschatten Wache (Archetyp Halsabschneider, siehe S. 22 oder Regelwerk S. 196). Wer kein Stammgast ist, muss hier seine Gästekarte vorzeigen, eine kunstvoll gestaltete Spielkarte mit stilisiertem Silberkelch. Wer noch keine Gästekarte hat und bleiben will, muss für 10 GM eine Karte vor Ort erwerben. Außerdem herrscht eine strikte Kleiderordnung: Ohne Abendgarderobe von min-

destens exzellenter Qualität wird man abgewiesen. Auch Waffen müssen selbstverständlich am Eingang abgegeben werden.



Abbildung 27: Impressionen aus dem Silberkelch

Eine Übernachtung im Silberkelch mit Abendessen und Frühstück kostet 20 GM (Tageseintritt inklusive). Wer einen Liebediener bestellt (s.u.), kann seine Nacht auch in den für Prostitution reservierten Zimmern im 1. Stock verbringen, anstatt in den „regulären“ Gästezimmern im 2. Stock. Die Qualität der Übernachtung ist im ersten Stock exzellent, im zweiten sogar legendär.

Die Güte der Getränke/Speisen im Silberkelch ist von exzellenter Qualität, sie kosten daher 1 GM/2 GM. Liebediener sind im Spektrum gute bis legendäre Qualität buchbar (siehe Regelwerk S. 170). Der Tageseintritt ins Casino sowie für das allabendliche Konzert im Schankraum kostet ohne Übernachtung oder Bewirtung 5 GM (bei Neuerwerb einer Gästekarte ist der Tageseintritt bereits im Preis enthalten).

Der Silberkelch wird durch zahlreiche Öllampen auch bei Dunkelheit fast überall hell erleuchtet. Alle Zimmertüren sind massive Holztüren und mit normalen Schlössern versehen. Die Türen zu Veskars Raum im 1. Stock und zu den Räumen der Leutnants im 2. Stock verfügen hingegen über exzellente Schlösser.



Im Folgenden werden die einzelnen Stockwerke näher beschrieben (→ *Karten Silberkelch Erdgeschoss und 1. Stock*):

### **Erdgeschoss: Schankraum & Casino**

Im Erdgeschoss befindet sich der Schankraum mit Bühne (*Karte 1*) sowie das Casino (*Karte 2*). Bar und Küche (*Karte 3*) sind offen und liegen zwischen beiden Bereichen. Von der Küche führt eine Falltür in den Keller (*Karte 4*). Im Casino, in dem unterschiedlichste Kartenspiele angeboten werden, führt eine Treppe in den zweiten Stock (*Karte 5*). Zu jeder Zeit halten sich im Erdgeschoss zusätzlich zu den Wachen am Eingang nachts 2W+2 und tagsüber 1W+1 Silberschatten auf.

### **Keller**

Im Keller befinden sich Lagerräume, Umkleiden fürs Personal und ein geheimer Zugang zur Kanalisation

### **1. Stock: Liebediener & Veskar**

Hier befinden sich die Räume der Liebediener (*Karte 1*). Der westlichste Raum wird derzeit von Veskars geliebter Jeanne bewohnt. Außerdem sind auf dieser Etage die Toiletten des Hauses (*Karte 3*), ein großer Raum für Gruppen-Orgien (*Karte 4*) und Veskars Privatsuite. Am Aufgang des Treppenhauses (*Karte 2*) stehen rund um die Uhr zwei Silberschatten Wache.

In Veskars Suite finden sich auf dem Schreibtisch Edelsteine und ein Beutel Geldstücke im Wert von insgesamt 3W10\*10 GM. In einer unverschlossenen Schublade befindet sich neben Schreibwerkzeug auch Karol Kesselsteins Medaillon und drei andere Schmuckstücke im Wert von jeweils 2W10 GM. Ansonsten fallen im Raum ein Tisch mit

Folterwerkzeug exzellenter Qualität und ein pompöser, runder Konferenztisch aus Marmor ins Auge. Der Waffenständer neben dem Bett ist leer – außer Veskar schläft hier, dann befinden sich dort seine zwei legendären Dolche +4.

Veskar hat die Wertgegenstände auf dem Schreibtisch bewusst dort platziert, um potentielle Diebe, die verrückt genug sind ihn zu bestehlen, von der eigentlichen fetten Beute abzulenken. Die befindet sich nämlich in Veskars verborgener Schatzkammer (*Karte 6*) die ihm zugleich als Panikraum dient. Hinter der mittleren von drei Buchreihen im Bücherregal, das an den Raum angrenzt, befindet sich ein zusätzlich mit wandfarbenem Blech verborgenes Schlüsselloch (Schloss legendärer Qualität). Um es zu entdecken, ist ein erfolgreiche Probe Wachsamkeit: Verstecktes entdecken (25) erforderlich. Wird der Schlüssel gedreht bzw. das Schloss geknackt, schwingt ein Teil der Wand direkt neben dem Regal nach außen. Auf der Innenseite des geheimen Raums befindet sich ein Schalter, der dasselbe bewirkt.

In der Schatzkammer finden sich u.a. zwei große Truhen ohne Schloss. Eine Truhe ist bis zum Rand mit 2500 GM pro Charakter gefüllt. In der anderen Truhe liegt Korrespondenz der Silberschatten mit Geschäftspartnern und ähnlich korrumpierende Schriftstücke.

### **2. Stock: Gästezimmer**

Im 2. Stock befinden sich die allesamt luxuriös ausgestatteten Zimmer für Übernachtungsgäste. Auch zwei Leutnants der Silberschatten residieren hier. Für diese Etage gibt es keine eigene Karte, weil wenig Anlass für die Charaktere besteht, diesen Bereich aufzusuchen.



### Taverne Helm & Humpen

Der Wirt dieser Taverne, Brandt, ist ein Unteroffizier der Stadtwache im Unruhestand (Archetyp Veteranen-Soldat, siehe Regelwerk S. 199). Deswegen verkehren in seiner guten Stube viele Weißbröcke. Brandt macht gerne Wortspiele mit seinem Namen, wenn er einen Schnaps mittrinkt („Habe ich einen Brand“, „Ein feiner Brand, was?“)

Im Helm und Humpen gibt es Getränke/Speisen normaler Qualität zum Preis von 2 SM/4 SM. Zu jedem Schichtwechsel bei der Stadtpatrouille der Weißbröcke wird eine kleine Glocke geläutet (um 7h, um 15h, und um 23h): In der nächsten Stunde gibt es dann Bier und Schnaps zum halben Preis.

### Die Arena

Unter Brückstadt befindet sich ein weit verzweigtes Netz aus Gängen und Höhlen, die noch aus der Zeit vor Gründung der Stadt stammen und über deren Ursprung keine Aufzeichnungen existieren. Entdeckt wurde dieser noch unterhalb des Flussbetts liegende Bereich bei Errichtung der Kanalisation. Zugang erlangt man über verschiedene, meist gut versteckte, Durchgänge in der Kanalisation. Daneben existieren wenig direkte Zugänge wie ein trocken gefallener Brunnen im Anderlingsviertel (siehe Abschnitt Kontaktaufnahme mit den Raben, S. 20).

Genutzt wird dieser „Verlorene Tiefe“ genannte Teil von Brückstadt vor allem von Mitgliedern der Raben und Silberschatten sowie anderen zwielichtigen Gestalten. Außerdem von wohlhabenden Wettsüchtigen, denn in der größten bekannten Höhle betreiben beide Syndikate zusammen eine Arena, in der regelmäßig Kämpfe verschiedenster Art stattfinden: Vom einfachen Faustkampf Mann gegen Mann bis zu tödlichen Gladiatorenkämp-

fen ist alles im Programm. Die Höhle hat eine Ost-West Ausdehnung von rund 7 km und eine Nord-Süd Ausdehnung von ca. 5 km. Sie ist voller Stalagmiten und Stalaktiten vielfältigster Art.



Abbildung 28: Die Arena unter Brückstadt

Zugang zur Arena erhält nur, wer über eine Silbermünze verfügt, auf deren einen Seite eine stilisierte Arena und auf deren anderen Seite die Silhouette von Brückstadt abgebildet ist. Die Charaktere können die Münze von Kendra Nachtglanz (siehe Abschnitt Kontaktaufnahme mit den Raben, S. 20) erhalten. Außerdem besteht bei jedem Mitglied der Raben oder Silberschatten eine 20% Chance, dass es eine solche Münze besitzt.

Im Folgenden werden wichtige Orte der Höhle beschrieben (→ *Karte Arena-Höhle*):

### Zugangstunnel (Karte 1)

Am Ende des Tunnels kontrollieren je ein Wächter (Archetyp Halsabschneider, siehe S. 22 oder Regelwerk S. 196) der Raben sowie der Silberschatten den Zugang. Sie sind angewiesen jeden abzuweisen, der weder eine „Einladungsmünze“ vorweisen kann, noch hier ist, um sich für die Arena anzumelden (siehe nächster Abschnitt).

Der vorgesehene Weg zur Arena in dieser finsternen Tropfsteinhöhle wird durch eine Kette von Öllaternen markiert.

## Arena (Karte 2)



Abbildung 29: Durog der Arenalmeister

Die recht kleine Arena ist vollständig aus stabilem Holz errichtet und wurde an der Stelle erbaut, wo die wenigsten Stalagmiten im Weg standen. Sie hat nur einen Ring mit Zuschauerplätzen, der von einer Loge am Nordende unterbrochen wird. Richtung Höhleneingang sowie zum Sündenpfuhl befindet sich je ein Tor.

Die Arena wird durch eine Vielzahl Fackeln stimmungsvoll ausgeleuchtet. Montags und dienstags hat die Arena (inklusive Sündenpfuhl) geschlossen, ansonsten finden jeden Tag Kämpfe statt, wobei vom Großteil des Publikums stets auf den Ausgang gewettet wird. Die meisten Kämpfe enden, sobald ein Kombattant aufgibt, daher kommt es außer bei den Bestienkämpfen selten zu Todesfällen. Zweimal im Jahr (und nicht zu der Zeit, in der die Charaktere sich in Brückstadt aufhalten), findet die Veranstaltung „blutiger Samstag“ statt, deren Höhepunkt ein Kampf auf Leben und Tod ist.

Wenn gerade keine Kämpfe stattfinden oder vorbereitet werden, findet sich hier

meist nur der orkische Arenalmeister Durog.

Er ist Profi im unbewaffneten Kampf und war einst Schüler des Klosters im Nebelgebirge (siehe S. 51). Der Arenalmeister gehört weder den Raben noch den Silberschatten an aber wird je zur Hälfte von beiden Syndikaten bezahlt.

### Durog

|           |           |                  |
|-----------|-----------|------------------|
| CHA 0     | GES +3    | KPB +1           |
| INT 0     | WAH +1    | WIL +3           |
| LK 45     | WS 23/11  | ZK 25            |
| RS/BE 0/0 | BEW 5/-/- | GK/TRK 0/25      |
| INI +7    | PV 19     | Level 8 (359 CP) |

**Waffenloser Kampf 10/+16, RW 1 SW: 1W+2**

*Fertigkeiten:* Akrobatik 10/+16, Bildung 7/+7, Athletik 6/+8, Heilkunde 4/+7, Heimlichkeit 5/+11, Mentales Training 6/+12, Reiten 2/+8, Schwimmen 4/+6, Sozialkompetenz 4/+4, Sprachen 2, Wachsamkeit 7/+9, Wildnisleben 5/+7, Zauberaabwehr 10/+16

*Talente:* Berserker, Ki-Adept, Ki-Initiat, Kraftschub

### Gladiatorentest & Kampf in der Arena

Wer in der Arena kämpfen möchte, muss sich Durogs Test unterziehen. Dabei fordert er Bewerber üblicherweise zu einem kurzen Schlagabtausch auf (sie dürfen eine Angriffsmöglichkeit ihrer Wahl verwenden, auch Zauberei ist erlaubt) um so zu prüfen, ob die Bewerber fähig bzw. – im Fall der Bestienspiele – unfähig genug für die Arena sind.

Ein Charakter, der an den regulären Kämpfen teilnehmen will, muss es lediglich schaffen, Durog einmal zu treffen. Danach darf er noch am gleichen Abend in die Arena (→ Karte Die Arena), wobei er gegen folgenden Gegner antritt (1W):

- 1-3: regulärer Soldat
- 4-5 Veteranen-Soldat
- 6-7 Kampfzauberer
- 8-9 Monsterjäger
- 10 Rogar Blutaxt.



Die Regeln sind einfach: Wenn dein Gegner aufgibt, gewinnst du 200 GM. Natürlich können die Charaktere auch auf den eigenen Sieg wetten. Bei den Gegnern 1-5 beträgt die Quote 1:1, bei den Gegnern 6-9 beträgt die Quote 1:2 und bei einem Kampf gegen den Champion der Arena beträgt die Quote 1:4 (gegen die Charaktere).

### Rogar Blutaxt

|             |           |                   |
|-------------|-----------|-------------------|
| CHA -1      | GES +1    | KPB +5            |
| INT -1      | WAH +1    | WIL +1            |
| LK 70       | WS 35/18  | ZK 5              |
| RS/BE 6/5   | BEW 5/-/- | GK/TRK 0/45       |
| INI +3 (+8) | PV 12     | Level 12 (740 CP) |

**Schlachtbeil 14/+20, RW 2** SW: 1W+16

**Waffenloser Kampf 6/+13, RW 1** SW: 1W+3

*Fertigkeiten:* Akrobatik 14/+11 (+16), Athletik 10/+20, Heilkunde 9/+10, Mentales Training 6/+8, Reiten 6/+8, Schwimmen 5/+15, Sprachen 1, Wachsamkeit 11/+13, Wildnisleben 9/+11, Zauberabwehr 14/+16, Zehen 10/+20

*Talente:* Berserker, Blindwütiger Berserker, Spezialisierung (Athletik), Verbessertes Attribut, Waffenexpertise (Schlachtbeil), **Waffenmeister**

*Ausrüstung:* exzellente Kettenrüstung (+2), exzellentes Schlachtbeil (+2)



Abbildung 30: Rogar Blutaxt

Pro Abend kann nur ein Charakter an den Kämpfen teilnehmen. Im Prinzip könnte derselbe Charakter auch mehrere Abende hintereinander antreten. Nach errungenen Siegen verschlechtert sich aber natürlich seine Quote umso mehr, je gefährlichere Gegner er zuvor überwunden hat. Wer verliert, darf frühestens einen Monat später wieder antreten.

### Bestienkäfige (Karte 3)

In diesem Areal stehen stabile Eisenkäfige verschiedener Größen. Hier sind die Monster eingesperrt, wenn sie nicht in der Arena kämpfen. Aktuell befinden sich ein Säbelzahn tiger, drei Riesenwölfe ein Drachennestling, ein Riesenskorpion, eine Drachenechse, sechs Deinonychus („Kinoraptoren“) und eine Schattenkatze im Bestand.

Zu jeder Zeit halten bei den Käfigen drei Raben und drei Silberschatten Wache.

### Gasthaus Sündenpfuhl (Karte 4)

Ein rechteckiges, großes, zweistöckiges Holzgebäude, dessen einfache Bauart nicht vermuten lässt, dass der Besucher hier vor einem besten Gasthäuser Brückstadts steht. Der Sündenpfuhl bietet den Besuchern der Arena neben Speisen und Getränken der gehobenen Preisklasse auch Rauschmittel und Liebediener. Das gesamte Angebot ist von exzellenter bis legendärer Qualität (siehe Regelwerk S. 166).

Im Erdgeschoss befinden sich Bar, Küche, der Schank- und Speiseraum, Tische zum Kartenspielen sowie ein Tanzsaal mit Bühne. Diese Bühne gehört der Band Klangkatzen mit der Frontfrau und Sängern Leila. Es ist ein offenes Geheimnis (Probe auf Sozialkompetenz: Umhören mit einem Erfolgsgrad), dass Leila und Rogar Blutaxt schon seit einer ganzen Weile liiert sind.



Im Obergeschoss befinden sich viele gemütliche Zimmer und ein „Orgienraum“ in dem die Gäste wilde Nächte verbringen können. Hier arbeitet auch Veskars Geliebte, die Edelkurtisane Jeanne.

Falls Bodenpläne benötigt werden, können die Karten für das Gasthaus Zum Silberkelch (siehe S. 36) genutzt werden. Veskars Raum im 1 Stock hat in diesem Fall keine geheime Kammer und fungiert schlicht als Luxus-Suite.

### Geheimer Weg (Karte 5)

In der östlichsten Ecke der Arena-Höhle lässt sich durch Eindrücken eines in der Wand verborgenen Schalters eine massive Steintür öffnen. Hinter der Tür befindet sich ein 1,5 m breiter, 6 m langer behauener Gang.

Am Anfang des Gangs ist ein Hebel, der die Steintür öffnet und schließt, am Ende befindet sich eine verschlossene (gutes Schloss), eiserne Gittertür. Die Tür ist völlig rostfrei. Sie ist aber nicht neu sondern vielmehr aufgrund eines heute unbekanntes Herstellungsverfahrens vor Rost geschützt.

### Höhle der Rochen

Hinter der Tür liegt eine weitere Höhle voller vielfältiger Stalagmiten und Stalaktiten. Ihre Ost-West Ausdehnung beträgt etwa 1,5 km, ihre Nord-Süd Ausdehnung lediglich rund 150 m.

Am Ostende dieser geheimen Höhle findet sich wieder ein verborgener Schalter, der eine massive Steintür öffnet und in einen Gang mit Hebel führt, der nach 6 m ebenfalls durch eine verschlossene eiserne Gittertür (auch hier gutes Schloss) gesichert ist.

Danach öffnet sich der Gang allerdings nicht in eine weitere Höhle sondern führt in einem Bogen zurück in den großen

Tunnel, der zum „offiziellen“ Eingang der Arena führt. Der Zugang zum Tunnel führt durch eine dritte geheime Steintür, die wie die beiden ersten funktioniert.

Nur sehr wenige Personen kennen diesen geheimen Weg in die Arena-Höhle. Darunter sind Kendra und Sarina, die den Charakteren auch davon erzählen, falls selbige explizit nach anderen Zugängen zur Arena fragen und die Sympathie von Kendra und/oder Sarina mindestens +1 beträgt. Die beiden können ihnen zudem einen Schlüssel für die Gittertüren zur Verfügung stellen, raten jedoch zu äußerster Vorsicht: Sie haben dort schon einen Kundschafter und drei weitere Raben verloren, die den vermissten Kundschafter suchen sollten. Seitdem gab es keinen erneuten Erkundungsversuch, weil die Führung der Raben keine weiteren Leben auf Spiel setzen will.

Der geheime Weg wurde bereits vor der Zeit des alten Kaiserreichs errichtet, was mit einer erfolgreichen Bildungsprobe (30) am Baustil erkennbar ist.

Die vier vermissten Raben sind Opfer von Höhlenrochen geworden, die auf viele Gruppen verteilt in der Höhle leben.

### Höhlenrochen

|   |           |             |
|---|-----------|-------------|
| CHA 0   | GES +3    | KPB +3      |
| INT -6  | WAH +2    | WIL 0       |
| LK 50   | WS 25/13  | ZK 6        |
| RS/BE 2/0   | BEW -/5/- | GK/TRK 1/35 |
| INI +8  | PV 12     | Level 6     |
| Stachel 6/+12, RW 1   |           | SW: 1W+5    |
| Biss 7/+13, RW 1  |           | SW: 1W+2    |
| <i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 5/+11, Athletik 3/+9, Heimlichkeit 4/+10 Wachsamkeit 6/+10, Zauberaabwehr 10/+10 |           |             |
| <i>Merkmale:</i> Feige, Giftig (Stachel), Lichtscheu, Nachtsicht II, Spezialzutaten                             |           |             |

Giftstufe: 6; Wirkung: 1W+3\* Schaden.



Abbildung 31: Höhlenrochen

### Verhalten der Rochen

Insgesamt befinden sich 80 sehr hungrige Exemplare in der Höhle. An der Höhlendecke gibt es über Schächte Zugänge in weitere Bereiche der verlorenen Tiefe, in denen das Nahrungsangebot in letzter Zeit aber knapper geworden ist. Daher greifen die ansonsten lichtscheuen Höhlenrochen auch Spielfiguren an, die Lichtquellen mit sich führen. Einen Angriff vermeiden kann nur, wer sich ohne Licht und (erfolgreich) schleichend von einem Ende der Höhle zum anderen bewegt.

Andernfalls fällt nach 1W/2 Runden die erste Gruppe von 1W/2+2 Rochen über die Charaktere her, der sich nach jeweils 1/W-2 Runden eine weitere Gruppe anschließt. Stirbt ein Charakter, lenkt dies alle aktuell am Kampf beteiligten Rochen für 1W Minuten ab, da sie beginnen ihn aufzufressen. Dies verhindert allerdings

nicht, dass die übrigen Charaktere von neuen Gruppen angegriffen werden.

50 m vor dem Eingang zur Höhle, in der sich die Arena befindet, können die Charaktere zwei bis auf die Knochen abgenagte Skelette erkennen, die Reste von rabenüblicher Kleidung und Ausrüstung tragen (→ *Karte Höhlenrochen*). Ein weiteres Skelett befindet sich 25 m vor dem Eingang, ein viertes 10 m davor.

### Jeanne oder Leila entführen

Jeanne wohnt derzeit dank Veskar in einem Zimmer im 1. Stock des Gasthauses Zum Silberkelch (siehe S. 37).

Ihr normaler Tagesablauf sieht folgendermaßen aus: Lange ausschlafen, danach mit ein bis fünf Freundinnen (Anzahl mit Zufallswurf W/2 ermitteln) auf den Markt an der Großen Brücke „shoppen“, Abendessen im Silberkelch, von dort eskortiert von zwei Silberschatten zum Sündenpfuhl. Spät in der Nacht dann mit ihrer Eskorte entweder zurück zum Silberkelch (60% Chance) oder im Sündenpfuhl übernachten (40% Chance) und am nächsten Vormittag von dort mit der Eskorte vor ihrem Marktbesuch zum Brunch in den Silberkelch.

Leila wohnt zusammen mit ihrer besten Freundin Ulla, der zwergischen Drehleierspielerin der Band Klangkatzen, in einem kleinen, gemütlichen Haus (→ *Karte Leilas Haus*) nahe der Großen Brücke

Ihr typischer Tagesablauf sieht so aus: Abends zwischen 20 und 24h Auftritt im Sündenpfuhl. Dort verbringt sie anschließend jede zweite Nacht (Zufallswurf 1W: 1-5 ja, 6-10 nein) mit Rogar. Falls sie die Nacht mit dem Champion verbringt, verlassen die beiden am nächsten Vormittag zusammen die Arena und nehmen an der Großen Brücke einen Imbiss. Danach nutzt Leila den Nachmittag für Ge-



sangsübungen zu Hause. Sollte sie die Nacht ohne Rogar verbringen, verlässt Leila gemeinsam mit der gesamten fünfköpfigen Band (allesamt Archetyp Barde, darunter neben Ulla noch Sarinas Verlobter Gian, ein Halbling namens Lupo sowie eine Elfe namens Elydra) nach dem Auftritt die Arena und alle lassen den Abend bis ca. 2h bei ihr ausklingen.



Abbildung 32: Die Band Klangkatzen

Am nächsten Vormittag trifft sich die Band erneut bei Leila und Ulla zum Proben. Nachmittags macht Leila dann wieder ihre Gesangsübungen. Wenn Leila ansonsten alleine wäre, ist zu 40% auch Ulla im Haus.

### Bestienspiele

Die ganz besondere Attraktion der Arena sind die einmal monatlich stattfindenden Bestienspiele. Hierbei treten mehrere Teilnehmer, die wahlweise mit Knüppel, Dolch, Handbeil, Speer oder Kurzsword sowie einer Lederrüstung ausgestattet werden, gegen Monster aus dem „Stall“ der Arena an.

Jedem Teilnehmer der Bestienspiele werden bereits vor Beginn 100 GM ausbezahlt (Weitergabe an Freunde und Familie ausdrücklich erlaubt!). Der Kampf endet, wenn nur noch ein Teilnehmer steht oder die Monster besiegt sind. Letz-

teres ist aber reine Theorie, es ist im Konzept der Arena nicht vorgesehen (dazu sind die Monster zu wertvoll) und auch bislang nie vorgekommen. Der Arenalmeister Durog achtet nämlich darauf, dass nur arme Schlucker ohne viel Kampferfahrung zugelassen werden.

Sobald der vorletzte Teilnehmer zu Boden gegangen ist, kehren die Monster dank Tiberian von Silbersteins Suggestion in ihre Käfige zurück. Er besitzt das Artefakt „Flöte der Herrschaft“ (siehe Regelwerk S. 177) und ist daher in der Lage, mit nur einer Suggestion zu bewirken, dass die Monster ihre Käfige friedlich verlassen, in der Arena genau solange kämpfen, bis nur noch eine Feind steht, und dann wieder gehorsam in ihre Käfige zurückkehren.

Der Sieger der Bestienspiele erhält weitere 1000 GM und jeder, der noch von den Heilern der Arena gerettet werden kann (hierbei geben sie sich tatsächlich Mühe), bekommt weitere 100 GM.

### Das Rathaus

Dieses dreistöckige Prachtgebäude unterteilt sich in zwei Flügel. Im linken Flügel sind die Verwaltung und die Große Bibliothek von Brückstadt untergebracht. Im rechten Flügel befindet sich eine von zwei großen Kasernen der Weißbröcke (die zweite große Kaserne inklusive oberstem Führungsstab befindet sich in der fürstlichen Burg).

Im Verwaltungstrakt befinden sich außerdem einige gemütliche kleine Säle, die Angehörige der Elite von Brückstadt nutzen dürfen. Hier werden häufig Geschäftsbesprechungen auf gleichermaßen sicherem wie neutralem Boden durchgeführt. Der Waffenhändler Martius Martelus mag das Ambiente der Räume so sehr, dass er regelmäßig hier arbeitet auch wenn keine Besprechungen anstehen.



Im Kellergeschoss unter dem Verwaltungstrakt befindet sich das Stadtarchiv, im Keller unter der Kaserne das Gefängnis.



Abbildung 33: Rathaus von Brückstadt

### Sicherheit im Rathaus

Für Sicherheit im Rathaus sorgen neben zahlreichen Weißbröcken (Archetyp Stadtwache, siehe Regelwerk S. 200) insgesamt sechs Golems (siehe Regelwerk S.237), die von Wachoffizieren kontrolliert werden (siehe Regelwerk S. 201).

### Mission in Brückstadt abgeschlossen

Wenn die Charaktere in der Motte (siehe S. 19) die Codephrase „Das Zepter des Einen“ verwenden, werden sie zu Thalindras Arbeitszimmer geführt. An ihrer Seite befindet sich nicht nur ihr Vertrauter, der Leopard Shiran sondern auch ein Leibwächter in Plattenpanzer mit Vollhelm und leblosen Augen (es handelt sich um einen untoten Ritter, siehe Regelwerk S. 253).

Sobald Bericht erstattet und die Gegenstände übergeben sind, bedankt sich die Zauberweber-Meisterin freundlich.

### Thalindra

|                                     |           |                    |
|-------------------------------------|-----------|--------------------|
| CHA +1                              | GES +1    | KPB -1             |
| INT +6                              | WAH 0     | WIL +4             |
| LK 35                               | WS 18/9   | ZK 65              |
| RS/BE 7/1                           | BEW 5/5/- | GK/TRK 0/15        |
| INI +12 (+13)                       | PV 11     | Level 16 (1367 CP) |
| <b>Waffenloser Kampf 0/+0, RW 1</b> |           | <b>SW: 1W-3</b>    |

*Fertigkeiten:* Akrobatik 16/+17 (+18), Alchemie 10/+18, Bildung 13/+25, Feilschen 9/+11, Mentales Training 15/+23, Sprachen 10, Sozialkompetenz 11/+17, Wachsamkeit 9/+9, Zauberabwehr 17/+25, Zauberkunde 20/+32, Zaubern (Hexerei) 16/+28, Zaubern (Elementarkräfte) 18/+30, Zaubern (Thaumaturgie) 5/+17

*Talente:* Herr der Elemente, 2x Kraftschub, Pfadfinder, Stille Hexerei, 2x Verbessertes Attribut, Zauberfinesse

*Ausrüstung:* Federumhang, Gürtel der schnellen Reaktion, Halskette der Verständigung, Legendäre Lederrüstung +4, Panzerelixir, Stirnband der Versenkung, 2x Zaubertrank (konzentriert)

Zauberspezialisierungen: Bezauberung (1), Elementgeschoss (2), Elementexplosion (1), Handlung Beherrschen (2), Schutzschild (1), Suggestion (1), Telekinese (1)

Gebundene Zauber: Abschirmung F=10 (Macht 40), Elementarschild X=60 (Macht 37), Mentaler Schild (Macht 41), Schutzschild X=40 (Macht 39)

### Leopard Shiran, Vertrauter von Thalindra (Macht des Vertrautenzaubers: 43)

|                             |           |                 |
|-----------------------------|-----------|-----------------|
| CHA -                       | GES +3    | KPB +2          |
| INT -6                      | WAH +2    | WIL 0           |
| LK 55                       | WS 28/14  | ZK 0            |
| RS/BE 6/0                   | BEW 6/-/- | GK/TRK 0/60     |
| INI +7                      | PV 11     | Level 9         |
| <b>Pranken 10/+15, RW 1</b> |           | <b>SW: 1W+6</b> |
| <b>Biss 9/+14, RW 1</b>     |           | <b>SW: 1W+7</b> |

*Fertigkeiten:* Akrobatik 10/+16, Athletik 10/+14, Heimlichkeit 12/+18, Mentales Training 0/+0 (+23), Wachsamkeit 11/+15, Zauberabwehr 0/+0 (+25)

*Merkmale:* Feige, Lastträger, Nachtsicht 1, Rüstungsa-version, Zusatzangriff 1

Trifft der Leopard einen Gegner gleicher oder geringerer GK mit Biss und Pranken, darf er zusätzlich zum verursachten Schaden einen Ringkampf einleiten, ohne einen Gelegenheitsangriff zu erleiden.



Abbildung 34: Thalindra & Shiran

Danach bittet Thalindra die Charaktere, sich in der Messe des Lagers ein gutes Mahl servieren zu lassen und dort auf sie zu warten.

### Ein neuer Auftrag

Nach zwei Stunden, in denen sie den codierten Teil entschlüsselt hat, kehrt Thalindra mit einem Folgeauftrag zurück (sie hätte lieber eigene Leute beauftragt aber kürzlich ist ihr lokales Team hinter der Grenze zu West-Yrell verschollen und kurzfristiger Ersatz war nicht verfügbar):

Die Charaktere sollen ins Orkreservat zum Klan der Dusterkrallen reisen, der dem Nebelklauen-Stamm angehört - alle sieben großen Orkstämme bestehen aus vielen Klans, die jeweils ein gemeinsames Krafttier bzw. Totem verehren

Auf dem Gebiet der Dusterkrallen befindet sich ein altes Bauwerk, das kürzlich durch einen Erdbeben freigelegt wurde. Der Sohn des Häuptlings hat das Bauwerk erkundet und ist dort offenbar auf einen Dämon getroffen, der sich als Naturgeist ausgibt. Thalindras Auftrag lautet zu verifizieren, ob es sich wirklich um einen Dämonen handelt. Falls möglich, sollen die Charaktere außerdem den Dämonen töten und herausfinden, wie er sich in Yrell aufhalten konnte.

### Die Tarnidentität

Als Vorwand für ihre Reise können die Charaktere sich bei den Orks als Handelsbevollmächtigte bzw. deren Leibwächter ausgeben, die im Auftrag Ost-Yrells neue Konditionen aushandeln wollen. Sie sollen den Orks anbieten, künftig 10% mehr Pferde abzunehmen, wenn selbige im entsprechenden Gegenwert hochwertige Lederrüstungen annehmen. Thalindra bezweifelt, dass die Orks drauf eingehen, da sie ihre Lederrüstungen bislang selbst herstellen. Aber nach den Bräuchen der Orks dürften sich die Verhandlungen über mehrere Tage ziehen, da die Stämme Wert darauf legen, ihre Handelspartner persönlich kennenzulernen – inklusive Aktivitäten wie rituellem Trinken und gemeinsamen Ausritten. Dazwischen müssten die Charaktere dann genug Zeit haben, sich möglichst unauffällig ihrem Auftrag zu widmen.

### Die Bezahlung

Als Bezahlung bietet Thalindra magische Gegenstände im Gesamtwert von bis zu 400 GM pro Charakter an (siehe Regelwerk S. 175/176; alle Gegenstände bis zu einem Preis von 500 GM sind verfügbar). Die Charaktere erhalten die Gegenstände sobald sie einschlagen – Thalindra vertraut Angehörigen der Augen ebenso wie den Sturmwinden, die schon oft gute Arbeit für Ost-Yrell geleistet haben. Außerdem lässt die Zauberwebermeisterin eine gesiegelte Schriftrolle aufsetzen, die den Status als Handelsbevollmächtigte Ost-Yrells für die Orkreservate beglaubigt.

### Reise ins Ork-Reservat

Die schnellste Reiseroute führt mit dem Flussschiff bis an den Rand des Nebelgebirges und dann über einen Pass ins Gebiet der Dusterkrallen, das im westlichen



Zentrum des Ork-Reservats liegt. Thalindra gibt den Charakteren eine Karte (→ Karte Regionalkarte der Dusterkrallen), auf der die Region der Dusterkrallen sowie das angrenzende Gebirge zu sehen sind. Die Karte gewährt in diesem Gebiet eine Hilfe auf Wildnisleben: Gefahren vermeiden (siehe Regelwerk S. 64).

Eine alternative Route ins Orkreservat würde über den Kaiserweg um das Nebelgebirge herumführen. Sie ist aber nicht sicherer, sondern nur deutlich länger und stellt daher keine Alternative dar.

Für den Reiseabschnitt über den Großen Fluss soll die Gruppe sich an einen gewissen Kapitän Rotfels wenden, dessen Flussschiff gerade im Hafen von Brückstadt liegt (Details siehe übernächster Abschnitt). Als Bezahlung für Rotfels händigt Thalindra den Charakteren einen Beutel mit 200 GM aus. Zusammen mit einem Gruß von Feli (der bevorzugte Deckname der Zauberweber-Meisterin) sei ihnen Rotfels‘ Unterstützung gewiss.

Thalindra schärft den Charakteren ein, im Orkgebiet nicht direkt das mysteriöse Bauwerk aufzusuchen, sondern zuerst das Lager der Dusterkrallen – die Orks reagieren nämlich sehr aggressiv auf unbefugte Eindringlinge

### Post für Vater Xanthos

Außerdem bittet Thalindra die Charaktere einen versiegelten Brief an Vater Xanthos zu überbringen. Er ist Abt eines Klosters in unmittelbarer Nähe des Gebirgspasses, den sie auf ihrer Route ohnehin überqueren müssen. Für den Fall, dass die Charaktere das Siegel brechen und Alt-Kaiserlich lesen können, hier der Text:

*Ehrwürdiger Vater Xanthos, ich hoffe der Segen des Atarias ist weiterhin mit den Be-*

*wahren. In Laufe des nächsten Monats wird der Zauberweber Aros von Halrich bei euch eintreffen. Wir bitten darum, dass unser Gesandter diesmal etwas länger bleiben kann, um eine Recherche in eurer Bibliothek durchzuführen.*

Die Zauberweber haben eine Abmachung mit dem Abt und seinem Orden, den Bewahrern. Die Zauberweber liefern regelmäßig Spezialzutaten und Nahrungsmittel. Dafür erhalten sie im Gegenzug Vitalitätstränke und auf Anfrage auch Zugang zu Bibliothek der Bewahrer (Details zu den Tränken sowie zur Bibliothek finden sich im Abschnitt „Das Kloster im Nebelgebirge“ auf S. 51).

### Kapitän Rotfels und die Felsmaid

Kapitän Rotfels und sein Schiff, die Felsmaid, sind leicht zu finden: Jeder Flussschiffer und seine Oma kennt den bunten Hund, der für seine Feiertätigkeit, seine Geselligkeit sowie sein Talent als Geschichtenerzähler berühmt ist.

### Ingroch Rotfels

|   |           |                  |
|---|-----------|------------------|
| CHA +3  | GES +1    | KPB +3           |
| INT 0   | WAH 0     | WIL +1           |
| LK 70   | WS 35/18  | ZK 5             |
| RS/BE 8/2   | BEW 4/-/- | GK/TRK 0/35      |
| INI +11   | PV 12     | Level 9 (446 CP) |
| Hellebarde 10/+14, RW 2   |           | SW: 1W+17        |
| Waffenloser Kampf 4/+8, RW 1  |           | SW: 1W+1         |
| Fertigkeiten: Akrobatik 7/+7 (+9), Athletik 6/+12, Bildung 6/+6, Feilschen 6/+13, Heimlichkeit 5/+7, Kenntnis (Schiffahrt, Int+Wah) 13/+13, Mentales Training 5/+9, Schwimmen 6/+12, Sprachen 4, Schauspielkunst 9/+15, Sozialkompetenz 8/+11, Wachsamkeit 7/+7, Zauberabwehr 6/+8, Zechen 10/+16 |           |                  |
| Talente: Kampfrelexe, Kraftschub, Killer-Immunsystem, Waffenexperte (Hellebarde)  |           |                  |
| Ausrüstung: Legendäres verstärktes Leder +4, legendäres Hellebarde +4, konzentrierter Heiltrank, Segenstrank, Tauchelixir, Trankgürtel  |           |                  |



Abbildung 35: Kapitän Rotfels

Kapitän Rotfels war in jüngeren Jahren Mitglied der Abenteurergilde Sturmwinde. Bei seinem Vornamen Ingrosch rufen ihn nur enge Freunde. Rotfels' Crew besteht aus zehn Seeleuten (Archetyp: Max Mustermann, mit Kenntnis Schifffahrt, siehe Regelwerk S. 197).

### Der Name Felsmaid

Eher früher als später wird Rotfels zum Besten geben, wie er und das Schiff zu ihren Namen kamen: Auf der Flucht vor Piraten steuerte er die Felsmaid in einem halbsbrecherischen Manöver so dicht an einer Formation roter Felsen im Fluss entlang, dass die Piraten bei der Verfolgung die Felsen rammten und daraufhin sanken. Die Geschichte machte ihre Runde und ein Spitzname wurde geboren – passend zur Felsmaid, die der Schiffsbauer einst mit den Worten „Schön wie eine Maid und unerschütterlich wie ein Fels“ zu Wasser ließ.

### Die Reiseroute

Die Reise über den Fluss dauert drei Tage: Einen Tag (ca. 150 km) bis Radday, einen weiteren Tag bis zur Kleinstadt Tarwick (ca. 140 km) und schließlich noch einen Tag flussaufwärts bis zum Fuß des Nebelgebirges (ca. 70 km).

An den ersten beiden Tagen können die Charaktere häufiger Schiffe der Flusspatrouille sehen, die andere Flussschiffe kontrollieren. Die Felsmaid lassen sie jedoch aus, denn Rotfels ist auch bei den Soldaten der Flusspatrouille beliebt.

### Impressionen von Raddy & Tarwick

Radday ist schon von weitem durch die Atarias-Spitze erkennbar - das höchste Bauwerk Yrells und Hauptquartier der Zauberweber.



Abbildung 36: Blick auf Radday



Tarwick hingegen ist eine gesichtslose Kleinstadt deren wesentliche Besonderheit darin besteht am Abzweig des Großen Flusses Richtung Nebelgebirge zu liegen.

Während der Zwischenstopps in Radday und Tarwick können die Charaktere entweder auf der Felsmaid oder in einer der Hafentavernen schlafen, in denen Kapitän Rotfels mit dem Großteil seiner Crew feuchtfröhliche Abende verbringt. Er geht offenherzig auf die Charaktere zu und lädt sie ein, ihn abends mit in seine jeweilige Lieblingstaverne zu begleiten – in Radday handelt es sich um die Kristallstimme, in Tarwick um den Hafenhieb.

### Die Kristallstimme in Radday

Beide Tavernen sind direkt am Hafen, rappellvoll und haben viele Flussschiffer unter ihren Gästen. Das Ambiente könnte jedoch, abgesehen vom hohen Alkoholkonsum unterschiedlicher kaum sein:

Die Kristallstimme ist zwar einfach doch zugleich überaus geschmackvoll eingerichtet. In einer Ecke auf einer kleinen Bühne steht ein Klavier, an dem ein Meister seines Faches sitzt. Ausgeschenkt werden hier verschiedene Weine von guter Qualität, für die erfreulicherweise jedoch nur normale Preise (2 SM) bezahlt werden müssen.

Die wahre Attraktion hier ist jedoch die

Kristallstimme, eine holde Fee (siehe Regelwerk S. 228, zusätzlich Singen PR 30), die gleichzeitig Namenspatronin und inoffizielle Besitzerin der Kristallstimme ist. Jeden Abend um Punkt 20 h fliegt sie für exakt eine halbe Stunde auf die Bühne und begleitet den Klavierspieler mit der wohl schönsten Stimme Yrells. Übernachtet werden kann hier in sauberen Ein- oder Zweibettzimmern (eine Übernachtungsmöglichkeit guter Qualität) zum Preis von 16 SM.

### Der Hafenhieb in Tarwick

Der Hafenhieb ist eine recht schmutzige, raue Taverne in der vor allem Bier und Schnaps normaler Qualität zu entsprechenden Preisen (2 SM) ausgeschenkt werden.

In der Mitte des Ladens befindet sich eine leicht erhöhte, 6x6 m große (das entspricht 4x4 Feldern), mit Sand bestreute Fläche. Am Rand der Fläche, die als eine Art Boxring dient, hängt eine kleine Glocke von der Decke. Wer den Ring betritt und die Glocke läutet, muss einen rein waffenlosen Kampf (Schlagringe etc. sind also verboten) ohne jegliche Rüstung gegen den ersten Herausforderer bestreiten, der als nächstes in den Ring steigt und ebenfalls die Glocke läutet.

Häufig entstehen schon auf dem Weg zur Glocke kleinere oder größere Rangeleien. Sieger ist, wer seinen Gegner aus dem Ring befördert (siehe Manöver „Abdrängen“ im Regelwerk auf S. 96) oder ihn zu Fall bringt – sei es durch das Manöver Niederschlagen (siehe Regelwerk S. 99) oder weil der Kontrahent bewusstlos wird. Der Verlierer muss dem Sieger die Zeche des Abends begleichen.

Wenn Charaktere kämpfen wollen, kann ihr Gegner zufällig ermittelt werden:



Abbildung 37: Die Kristallstimme



| 1W  | Herausforderer   |
|-----|--|
| 1-3 | Ein männlicher Mensch mit LK 20, Waffenloser Kampf 0, Athletik 0, Akrobatik 0, Schaden 1W-2  |
| 4-5 | Ein weiblicher Zwerg mit LK 25, Waffenloser Kampf 5, Athletik 7, Akrobatik 4, Schaden 1W-1   |
| 6-7 | Ein männlicher Mensch mit LK 25, Waffenloser Kampf 8, Athletik 6, Akrobatik 7, Schaden 1W-1  |
| 8-9 | Ein männlicher Ork mit LK 40, Waffenloser Kampf 10, Athletik 14, Akrobatik 7, Schaden 1W+1. Verwendet jede Runde das Manöver „Offensive Haltung“ (siehe Regelwerk S. 99) |
| 10  | Ein weibliche, menschliche Kriegermönchin namens Zora  |

Jeder Kontrahent, auf den die Charaktere treffen, gibt spätestens bei Erreichen seiner Wundschwelle freiwillig auf.

### Zora

|           |           |                  |
|-----------|-----------|------------------|
| CHA 0     | GES +3    | KPB 0            |
| INT 0     | WAH +1    | WIL +3           |
| LK 40     | WS 20/10  | ZK 25            |
| RS/BE 0/0 | BEW 5/-/- | GK/TRK 0/20      |
| INI +7    | PV 19     | Level 8 (359 CP) |

**Waffenloser Kampf 10/+16, RW 1 SW: 1W+1**

**Fertigkeiten:** Akrobatik 10/+16, Bildung 7/+7, Athletik 6/+6, Heilkunde 4/+7, Heimlichkeit 5/+11, Mentales Training 6/+12, Reiten 2/+8, Schwimmen 4/+4, Sozialkompetenz 4/+4, Sprachen 2, Wachsamkeit 7/+9, Wildnisleben 5/+7, **Zauberabwehr 10/+16**

**Talente:** Ki-Adept, Ki-Initiat, Kraftschub, Spezialisierung (Zauberabwehr)

Sollte einer der Charaktere die Kriegermönchin besiegen, wird Zora sich nach ihrer Niederlage verbeugen und fragen, wo der Charakter kämpfen gelernt hat. Die initiale Sympathie von Zora wird dann mit einem Bonus von +4 bestimmt. Beträgt der Wert mindestens +1 und die Charaktere fragen nach ihrer Herkunft, verrät die Mönchin, dass sie dem Kloster im Nebelgebirge angehört.

Zora ist auf dem Weg nach Radday um dort „Geschäfte“ für den Orden zu erle-

digen und macht auf Reisen gerne im Hafenhieb Station. Dort will sie bei jedem Besuch durch einen Sieg im Ring die Lehre unters Volk zu bringen, dass Trunkenheit der Kampfkraft schadet. Daher ruft Zora nach einem Sieg gewöhnlich laut „Nüchtern wäre ihm das vielleicht nicht passiert“. Zu einem nüchternen Gegner steigt sie nur in den Ring, falls er ihr (wie ggf. der Charakter) irgendwie außergewöhnlich erscheint. Berichten die Charaktere, dass ihr Weg sie auch ins Kloster führt, empfiehlt Zora dem Abt von ihrem erfolgreichen Zweikampf mit ihr zu berichten.

Bei einem Sympathiewert von  $\leq 0$  gibt die Mönchin nichts Wesentliches über sich preis und berichtet augenzwinkernd, dass sie hier so gut kämpfen gelernt habe – an Betrunknen ließe sich gut üben.

Übernachtet werden kann im Fausthieb nur im Schlafsaal (eine Übernachtungsmöglichkeit schlechter Qualität).



Abbildung 38: Zora



## Gelage & Seemannsgarn

Im Hafenhieb wird Rotfels zu später Stunde auf den Tisch steigen und (erneut) seine Anekdote über den Ursprung des Namens Felsmaid zum Besten geben. Die meisten Anwesenden quittieren das mit Jubel und Prost-Rufen, obwohl oder vielleicht auch gerade weil auch die meisten von ihnen die Geschichte schon oft gehört haben.

Danach fordert Rotfels die Charaktere zu einem Trinkwettbewerb mit denkbar einfachen Regeln auf: Wer nicht mehr gerade gehen kann, (das bedeutet zwei Misserfolge gemäß Tabelle 75 auf S. 276 des Regelwerks) scheidet aus. Unabhängig vom Ergebnis lädt Rotfels alle Teilnehmer ein und seine Sympathie steigt um eins, sofern mindestens ein Charakter mitgezecht hat.

Da er viel herumgekommen ist, steckt in manchen Erzählungen unseres trinkfreudigen, leutseligen Zwergs mehr als ein Körnchen Wahrheit. Die folgende Tabelle kann genutzt werden, um zufällig einige Geschichten auszuwählen, die Rotfels im Laufe der gemeinsamen Reise zum Besten gibt:

| 1W  | Geschichten aus dem Hause Rotfels   |
|-----|---|
| 1-2 | Der Bewahrer Orden aus dem Nebelgebirge hütet ein dunkles Geheimnis (Halbwahrheit)          |
| 3-4 | Auf dem Flussarm Richtung Nebelgebirge soll ein blauer Drache sein Unwesen treiben (falsch) |
| 5-6 | Im Ork-Reservat treiben sich viele kriegslüsterne Zentauren herum (wahr)                    |
| 7-9 | Auf dem Kaiserweg östlich von Brückstadt sind jüngst viele Reisende verschwunden (wahr)     |
| 10  | Im Nebelgebirge sammelt sich eine Armee von Rattenmenschen (falsch)                         |

## Flussteufel

Am dritten Reisetag geht es weiter über den Seitenarm des Großen Flusses (die

sog. Nebelwasser) Richtung Nebelgebirge. Knapp eine Stunde bevor die Charaktere ihr Ziel – einen kleinen Steg mit geräumiger Schutzhütte am Fuß des Gebirges – erreichen, trifft die Felsmaid auf ein Überfallkommando der Flussteufel (→ *Karte Die Felsmaid*). Es dämmt bereits, daher ist die Felsmaid und ihre Umgebung durch Öllampen erleuchtet (*Karte L*). Überall sonst sorgt die Dämmerung für ein fahles Halbdunkel.

Mit einer Probe auf Wachsamkeit (25) können die Charaktere die Flussteufel rechtzeitig genug bemerken, um mit der Felsmaid zu entkommen. Kapitän Rotfels überlässt ihnen die Entscheidung, weist aber darauf hin, dass die Flusspatrouille eine Prämie von 10 GM für jedes Paar Flussteufel-Ohren auszahlt (die er den Charakteren vorstrecken würde).

Das Überfallkommando besteht aus einem Ritter, einem Priester und 2x Krieger. Der Ritter reitet auf einem großen Süßwasserhai, der aber beim Entern der Felsmaid natürlich im Wasser verbleibt. Kapitän Rotfels unterstützt die Charaktere ggf. im Kampf, während seine Mannschaft sich in Deckung begibt.

## Flussteufel-Krieger

|   |           |                     |
|---|-----------|---------------------|
| CHA 0   | GES 0     | KPB +2              |
| INT 0   | WAH 0     | WIL +1              |
| LK 40   | WS 20/10  | ZK 9                |
| RS/BE 2/2   | BEW 5/-/- | GK/TRK 0/30         |
| INI +0 (+2)   | PV 10     | Level 4             |
| <b>Lanze 5/+6, RW 2</b>   |           | <b>SW: IW+7</b>     |
| <b>Netz 5/+5, RW 3</b>  |           | <b>SW: speziell</b> |
| <i>Fertigkeiten: Akrobatik 4/+2 (+4), Athletik 4/+8, Heimlichkeit 3/+3, Mentales Training 3/+5, Sprachen 0, Wachsamkeit 4/+4, Wildnisleben 5/+5, Zauberaabwehr 3/+5</i> |           |                     |
| <i>Merkmale: Aquatisch, Nachtsicht II, Rüstungsaversion</i>   |           |                     |



### Flussteufel-Ritter

|                          |           |             |
|--------------------------|-----------|-------------|
| CHA 0                    | GES +2    | KPB +3      |
| INT +1                   | WAH 0     | WIL +2      |
| LK 50                    | WS 25/12  | ZK 17       |
| RS/BE 2/2                | BEW 5/-/- | GK/TRK 0/35 |
| INI +4 (+6)              | PV 11     | Level 7     |
| Lanze 6/+11, RW 2        |           | SW: IW+8    |
| Schild, klein 3/+8, RW 1 |           | SW: IW+2    |

*Fertigkeiten:* Akrobatik 5/+7 (+9), Athletik 5/+11, Abrichten 7/+7, Heimlichkeit 3/+7, Mentales Training 5/+9, Reiten 8/+12, Sprachen I, Wachsamkeit 4/+4, Wildnisleben 5/+5, Zauberabwehr 7/+11

*Merkmale:* Aquatisch, Nachtsicht II, Rüstungsaversion, Verteidiger, Zusatzangriff 1

*Ausrüstung:* schlechter Schild (aus Muschel)

### Süßwasserhai (sehr groß)

|                  |           |              |
|------------------|-----------|--------------|
| CHA -            | GES 0     | KPB +6       |
| INT -6           | WAH +2    | WIL 0        |
| LK 90            | WS 50/25  | ZK 0         |
| RS/BE 1/0        | BEW 7/-/- | GK/TRK 2/200 |
| INI +5           | PV 9      | Level 6      |
| Biss 9/+15, RW 1 |           | SW: IW+9     |

*Fertigkeiten:* Akrobatik 0/+0, Athletik 6/+18, Wachsamkeit 6/+12, Zauberabwehr 0/+0

*Merkmale:* Aquatisch, Feige, Nachtsicht I, Rudeltaktik, Rüstungsaversion

### Flussteufel-Priester

|                   |           |             |
|-------------------|-----------|-------------|
| CHA +1            | GES 0     | KPB +3      |
| INT +4            | WAH +2    | WIL +3      |
| LK 45             | WS 23/11  | ZK 36       |
| RS/BE 2/2         | BEW 5/-/- | GK/TRK 0/35 |
| INI +4 (+6)       | PV 11     | Level 7     |
| Lanze 7/+10, RW 2 |           | SW: IW+8    |

*Fertigkeiten:* Akrobatik 5/+3 (+5), Athletik 4/+10, Bildung 6/+10, Heimlichkeit 4/+4, Mentales Training 8/+14, Sozialkompetenz 5/+10, Sprachen 4, Wachsamkeit 4/+8, Wildnisleben 5/+9, Zauberkunde 6/+14, Zauberabwehr 7/+13, Zaubern (Elementarkräfte) 6/+14, Zaubern (Wandlung) 6/+14

*Merkmale:* Aquatisch, Furchtlos, Nachtsicht II, Rüstungsaversion, Zusatzangriff 1

Eine Stunde nach der Begegnung mit den Flussteufeln erreicht die Felsmaid kurz nach dem vollständigen Einbruch der Dunkelheit den Steg. Die Felsmaid ankert in der Nacht vor Ort.

Am nächsten Morgen verabschiedet sich Rotfels nach einem gemeinsamen Frühstück in seiner gewohnt leutseligen Art mit guten Wünschen von den Charakteren.

### Das Kloster im Nebelgebirge

Vom Anlege-Steg am westlichen Fuß des Nebelgebirges sind es bis hinauf zum Kloster 25 Kilometer und weitere 25 Kilometer hinab wieder ins Orkreservat, was jeweils zwei Tage Reisezeit erfordert. Das Nebelgebirge mit seinen bis zu 6000 m hohen Gipfeln bildet die westliche Grenze des Ork-Reservats.

Im Nebelgebirge entspringt auch der Nebelfluss, der bei Tarwick in den Großen Fluss mündet. Auf 5000 m Höhe liegt das Kloster des Bewahrer Ordens, ganz in seiner Nähe führt ein Pass hinunter ins Ork-Reservat.



Abbildung 39: Das Kloster im Nebelgebirge



Der Bewahrer Orden ist eine Gemeinschaft von Kriegermönchen, deren Wurzeln bis in die Zeit des Alten Kaiserreichs zurückreichen. In den Mauern ihres Klosters bewahren sie einen einzigartigen Schatz in Form der umfangreichsten Bibliothek übernatürlicher Phänomene in ganz Yrell. Der Zugang ist jedoch streng beschränkt: Nur Verbündete des Ordens oder jene, die eine angemessene Gegenleistung erbringen, dürfen die Bibliothek nutzen.

### Vater Xanthos

Der Bewahrer Orden wird von Vater Xanthos geleitet (Gesinnung neutral, Archetyp Kriegermönche-Abt, siehe Regelwerk S. 197), einem 70-jährigen Menschen von erstaunlicher Vitalität. Falls die Charaktere die Bewahrerin Zora im Hahnenkampf im waffenlosen Kampf besiegt haben (siehe S. 48) und davon berichten, wird die initiale Sympathie des Abts mit +3 ermittelt.



Abbildung 40: Vater Xanthos

Außer Xanthos leben noch 50 weitere Ordensbrüder und -schwestern (allesamt Kriegermönche, siehe Regelwerk S. 197) im Kloster. Die meisten Bewahrer sind Menschen, daneben gibt es eine größere Anzahl Orks und je einige Zwerge, Elfen und Halblinge.

Die Mönche gewähren den Charakteren Gastfreundschaft, falls sie im Kloster rasten wollen. Sie können wie alle nicht-feindseligen Besucher kostenlos an den zwei täglichen Mahlzeiten teilnehmen (schlechte Qualität, weil sehr spartanisch). Zum Übernachten gibt es Klosterzellen mit jeweils zwei Betten im Gästegang. Wenn die Bewahrer Besuch haben, wird vor dem Eingang zur Bibliothek vor-sichtshalber eine Wache aufgestellt.

### Das geheime Rezept

Nicht nur Xanthos, sondern auch alle anderen älteren Bewahrer, die die Charaktere z.B. während der mindestens zweimal täglich stattfindenden rituellen Kampftrainings beobachten können, wirken übernatürlich vital für ihr Alter.

Der Grund dieser Vitalität ist ein uraltes Alchemie-Rezept, über das nur die Bewahrer verfügen. Der damit hergestellte „Vitalitätstrank“ verlängert zwar nicht das Leben, negiert aber bei wöchentlicher Einnahme alle körperlichen und geistigen Alterserscheinungen (siehe Regelwerk S. 29, „Abzüge durch Alterung“) und gewährt während der Einnahme eine doppelte Hilfe auf Widerstandsproben gegen Krankheiten.

Da das Rezept streng geheim ist und nur in den Köpfen des jeweiligen Abts sowie seiner Stellvertretung existiert, wird auf die Angabe der genauen Rezeptur verzichtet.



### Vermisste Zutatensammler

Kurz nach ihrem Eintreffen wendet sich Vater Xanthos mit einer Bitte an die Charaktere: Zwei seiner Ordensbrüder, menschliche Zwillinge um die 30 namens Lucan und Darius, sind vermisst. Die beiden waren eingeteilt, um in einer großen Höhle vier Stunden Fußmarsch nördlich des Klosters Alchemie-Zutaten zu sammeln – genauer gesagt sanft bläulich leuchtende Pilze, die als Standardzutaten verwendet werden können.

Lucan und Darius sollten bereits am Abend des vergangenen Tages zurück sein. Vater Xanthos bietet den Charakteren zehn konzentrierte Heiltränke und fünf Segenstränke an, wenn sie in der Höhle nach dem Rechten sehen. Fünf der Heiltränke erhalten die Charaktere sogar im Voraus.

Xanthos verheimlicht nicht, dass er auch mit dem Schlimmsten rechnet – in der Gegend leben einige Säbelzahniger, aber mit denen wären seine Brüder klar gekommen. Der Abt schlussfolgert daher, dass die Zwillinge entweder sehr gefährlichen Wesen begegnet sind oder Opfer einer Lawine wurden. Falls seine erste Befürchtung zutrifft, sind ihm kompetente Söldner willkommen, denn so muss der Abt nicht das Leben weiterer Bewahrer riskieren.

Es hat jedoch keine negativen Konsequenzen, wenn die Charaktere den Auftrag des Abts ablehnen - in diesem Fall wünscht Xanthos ihnen schlicht eine gute Reise

### Die Grausamkeit der Arachnos

Lucan und Darius wurden in der weit verzweigten Höhle (→ *Karte Eishöhle*) nahe des Eingangs (*Karte 1*) von einer Gruppe berittener Arachnos-Krieger überrascht, die auf der Durchreise waren. Die Zwillinge haben sich tapfer gewehrt

und einen der Arachnos sowie zwei Reitspinnen erschlagen, bevor sie selbst niedergestreckt wurden. Die verbliebenen x Arachnos) und x-1 Reitspinnen finden die Charaktere noch in der Höhle vor (*Karte 2*), wo sie sich vom Kampf erholt und an Darius Leiche satt gegessen haben. Ein Arachnos sowie eine Reitspinne haben aktuell nur ihre halbe Lebenskraft und sind somit (noch) verwundet.

Die Spinnen sind abgerichtet und beherrschen folgende Tricks: Kampfausbildung, Reiter tolerieren, Angreifen/Ablassen (siehe Regelwerk S. 53/54).

### Arachnos-Krieger

|             |           |             |
|-------------|-----------|-------------|
| CHA -1      | GES +1    | KPB +2      |
| INT 0       | WAH +1    | WIL +1      |
| LK 40       | WS -/-    | ZK 12       |
| RS/BE 3/3   | BEW 5/-/- | GK/TRK 0/30 |
| INI +3 (+6) | PV 12     | Level 7     |

Schwert 9/+12, RW 1 SW: 1W+5

Komposit-Langbogen 9/+11, RW 132 SW: 1W+6

*Fertigkeiten:* Akrobatik 9/+8 (+11), Athletik 6/+8, Heimlichkeit 7/+9, Mentales Training 6/+8, Reiten 10/+12, Schwimmen 5/+9, Sprachen 1, Wachsamkeit 7/+9, Wildnisleben 5/+7, Zauberaabwehr 7/+9

*Merkmale:* Klettermax II, Nachtsicht I, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Zusatzangriff 1

### Reitspinne

|           |           |             |
|-----------|-----------|-------------|
| CHA -2    | GES +2    | KPB +3      |
| INT -8    | WAH +1    | WIL 0       |
| LK 40     | WS 20/10  | ZK 4        |
| RS/BE 2/0 | BEW 5/-/- | GK/TRK 1/70 |
| INI +5    | PV 11     | Level 4     |

Biss 3/+8, RW 1 SW: 1W+3

*Fertigkeiten:* Akrobatik 2/+6, Heimlichkeit 4/+8, Wachsamkeit 5/+7, Zauberaabwehr 4/+4

*Merkmale:* Feige, Giftig, Klettermax II, Lastträger, Nachtsicht I, Rüstungsaversion, Spezialzutaten

Giftstufe: 4; Wirkung: 1W/2 GES-Schaden. Sinkt die GES auf -10, ist das Opfer bewegungsunfähig und damit hilflos.





Die Riesenspinne baut große, miteinander verbundene Netze an Boden und Decken. Diese Netze dienen zum einen dazu, potentielle Beute aufzuspüren: Betritt ein Wesen der GK > -3 das Netz an einer Stelle und befindet sich die Spinne an einer beliebigen anderen Stelle ihres Netzes, kann sie das Wesen ohne Wachsamkeitsprobe lokalisieren. Zum anderen gelten die Netze für alle anderen Wesen als schwieriges Terrain. Mit Feuer lassen sie sich jedoch rasch beseitigen. Pro Kampfrunde verbrennt ein Feld Netz, zusätzlich pflanzt sich das Feuer im Netz in darauf folgenden Runden wie eine konzentrische Explosion fort



Abbildung 41: Arachnos auf Reitspinne

Die Decke der Höhle ist fast überall mindestens 6 m hoch, was die Spinnenmenschen für ihre bevorzugte Kampftaktik nutzen (siehe Regelwerk S. 246), sofern die Stärke der Charaktere eher im Nahkampf liegt. Sofern die Charaktere bereit sind, den Arachnos ein Schwert bzw.

einen Langbogen von mindestens exzellenter Qualität zu überlassen, kann ein Kampf vermieden werden. Sie erlauben den Charakteren in diesem Fall auch, die Leiche von Lucan mitzunehmen.

Die vereiste Höhle (schwieriges Gelände) ist voller Pilze, die ein schwach bläuliches Licht verbreiten, das vom Eis reflektiert wird und so in jedem Winkel die Beleuchtungsstufe halbdunkel erzeugt (siehe Regelwerk S. 281). Die Pilze können mit Naturkunde: Zutaten sammeln geerntet werden (siehe Regelwerk S. 62). Obwohl die Höhle vereist ist, gilt sie dennoch nicht als schneebedeckte Landschaft. Außerdem dauert jede Probe nur eine Stunde. Insgesamt sind Standardzutaten im Wert von 300 SM. Wer fliegen oder hervorragend klettern kann, hat die Möglichkeit weitere Pilze im Gesamtwert von 600 SM zu erreichen.

Sobald der Abt vom Tod seiner Brüder erfährt, zeigt er sich schwer betroffen. Falls die Charaktere Lucans Leiche mitbringen, so dass die Bewahrer sie gemäß ihrem Ritus verbrennen können, steigt Vater Xanthos Sympathiewert um eins. Sollte die Gruppe die Arachnos getötet oder vertrieben haben, schickt er ihnen als zusätzliche Belohnung zwei seiner Brüder mit, um die Charaktere bis an den Fuß des Gebirges zu begleiten. Da die Bewahrer sich in der Gegend sehr gut auskennen, muss die Gruppe ihrer Begleitung keine Proben auf Wildnisleben: Gefahren vermeiden ablegen.

Wenn die Charaktere keine Begleitung haben und ihre Probe auf Wildnisleben: Gefahren vermeiden (25) misslingt, dann rastet die Gruppe zwischendurch in einer kleineren Höhle, in der zwei Felskraken wohnen und sie aus dem Hinterhalt angreifen.



## Felskrake

|                      |           |             |
|----------------------|-----------|-------------|
| CHA -1               | GES +1    | KPB +7      |
| INT -6               | WAH +1    | WIL 0       |
| LK 95                | WS 48/24  | ZK 12       |
| RS/BE 7/0            | BEW 6/-/- | GK/TRK 1/55 |
| INI +8               | PV 11     | Level 12    |
| Biss 6/+14, RW 1     |           | SW: 1W+8    |
| Tentakel 8/+16, RW 3 |           | SW: 1W+7    |

*Fertigkeiten:* Akrobatik 0/+2, Athletik 13/+29, Heimlichkeit 11/+13, Wachsamkeit 8/+10, **Zauberabwehr 10/+10**

*Merkmale:* Furchtlos, Giftig (Tentakel), Klettermax<sup>2</sup>, **Monsterreflexe**, Nachtsicht II, Rüstungsaversion, Spezialzutaten, **Zusatzangriff 2**

Felskraken erhalten eine doppelte Hilfe auf Heimlichkeit in felsiger Umgebung.

Giftstufe: 12; Wirkung: Das Opfer wird in einen Schlaf versetzt, der wie der gleichnamige Zauber funktioniert.



Abbildung 42: Felskrake

## Urkha

Etwa eine Stunde nachdem die Charaktere das Nebelgebirge verlassen und in die Steppenlandschaft des Ork-Reservats vorgedrungen sind, entdecken sie am Horizont eine Pferdeherde, die in ihre Richtung galoppiert. Mit einer Probe auf Wachsamkeit (20) können die Charaktere erkennen, dass die Herde von zwei berittenen Orks verfolgt wird.

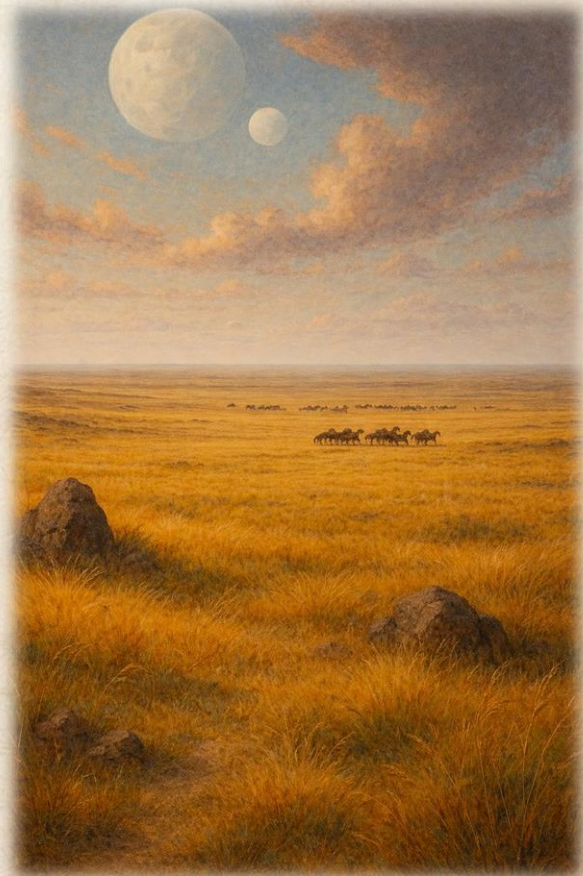


Abbildung 43: Steppe im Ork-Reservat

Bei den Orks handelt es sich um Urkha, die älteste Tochter des unlängst verstorbenen Häuptlings des Nebenklaulen-Klans und ihrem Kindheitsfreund Krushak. Beide sind Elite-Krieger der Dusterkrallen

Das Duo hält Ausschau nach vielversprechenden Fohlen. Urkha reitet auf ihrem Feuer-Elementross Steppenbrand.



### Elite-Krieger der Dusterkrallen

|                              |           |                  |
|------------------------------|-----------|------------------|
| CHA 0                        | GES +2    | KPB +2           |
| INT 0                        | WAH +2    | WIL +1           |
| LK 55                        | WS 28/14  | ZK 5             |
| RS/BE 2/3                    | BEW 5/-/- | GK/TRK 0/30      |
| INI +4 (+7)                  | PV 12     | Level 6 (248 CP) |
| <b>Lanze 8/+12 RW 2</b>      |           | <b>SW: 1W+8</b>  |
| <b>Speer 8/+13*, RW 1/24</b> |           | <b>SW: 1W+4</b>  |

*Fertigkeiten:* Abrichten 6/+7, Akrobatik 5/+6 (+9), Athletik 5/+9, Heimlichkeit 4/+8, Mentales Training 6/+8, Reiten 11/+14, Sozialkompetenz 5/+5, Sprachen 2, Wachsamkeit 4/+8, Wildnisleben 7/+11, **Zauberabwehr 6/+8**

*Talente:* Berserker, Kavallerist, Kraftschub

*Ausrüstung:* exzellente Lanze, exzellente Lederrüstung, Schlachtross (mit Lederrüstung), 6 gute Speere (am Ross)



Abbildung 44: **Urkha**

### Elementross Steppenbrand

|                              |            |                 |
|------------------------------|------------|-----------------|
| CHA +1                       | GES +2     | KPB +5          |
| INT -5                       | WAH +1     | WIL +2          |
| LK 75                        | WS 38/19   | ZK 17           |
| RS/BE 1/0                    | BEW 12/-/- | GK/TRK 1/90     |
| INI +7                       | PV 11      | Level 7         |
| <b>Hufschlag 6/+13, RW 1</b> |            | <b>SW: 1W+6</b> |

*Fertigkeiten:* Akrobatik 0/+4, Athletik 8/+18, Mentales Training 4/+8, Schwimmen 0/+10, Wachsamkeit 7/+9, **Zauberabwehr 8/+12**

*Merkmale:* Elementarresistenz (Feuer), Feige, Lastträger, Nachtsicht I, Rüstungsaversion, Spezialzutaten, **Zusatzangriff 1**

Die Elementarresistenz von Elementrössern erstreckt sich auch auf alle Reiter.

Krushak reitet ein Schlachtross, das – wie bei den Orkstämmen üblich – eine Lederrüstung trägt:

### Schlachtross der Orkstämme

|                                  |            |                 |
|----------------------------------|------------|-----------------|
| CHA -                            | GES +1     | KPB +5          |
| INT -6                           | WAH +1     | WIL 0           |
| LK 45                            | WS 23/11   | ZK 0            |
| RS/BE 2/2                        | BEW 10/-/- | GK/TRK 1/90     |
| INI +2 (+4)                      | PV 7 (11)  | Level 4         |
| <b>Hufschlag 3/+7 (+9), RW 1</b> |            | <b>SW: 1W+4</b> |

*Fertigkeiten:* Akrobatik 0/0 (+2), Athletik 6/+16, Wachsamkeit 5/+7, **Zauberabwehr 0/+0**

*Merkmale:* Feige, Lastträger, Rüstungsaversion

*Ausrüstung:* Lederrüstung

Wie alle Dusterkrallen kämpfen Urkha und Krushak bevorzugt zu Pferd mit einer Lanze sowie einem Köcher als Wurfaffen dienender Speere, der neben dem Sattel befestigt ist.

Da die Landschaft kaum Deckung bietet werden sie die Charaktere früher oder später entdecken. Sobald dies geschieht, brechen sie die Verfolgung der Herde ab



und bewegen sich bis in Rufweite an die Charaktere heran: „Ich bin Urkha von den Dusterkrallen. Wer seid ihr und wohin führt eurer Weg?“

### Ein Zeichen des Totems?

Urkha hält die Begegnung mit den Charakteren für ein Zeichen des Knochenreißers (siehe S. 63), dem Kraftbringer des Nebelklauen Stammes (dies gilt umso mehr, falls die Charaktere in Brückstadt am Markt an der Brücke das Erdelementtross erworben haben und mit sich führen, da Elementtross-Besitzer besonderen Respekt bei den Orks genießen).

Die Häuptlingstochter glaubt, dass die Charaktere sich als jene Verbündeten erweisen werden, die sie dringend braucht, um die Nachfolge ihres Vaters anzutreten. (Sympathie +1).

Diese Überzeugung behält Urkha allerdings für sich, bis sie die Charaktere besser kennt. Dafür verhält sie sich sehr freundlich, so lange die Charaktere nicht offen feindselig sind. Urkha bietet den Charakteren an, sie ins Lager der Dusterkrallen zu begleiten, das einen fünfstündigen Ritt (ca. 40 km) gen Osten liegt<sup>1</sup>.

Sollten die Charaktere das Angebot ablehnen, wird Urkha darauf bestehen, da Fremde sich nicht ohne Erlaubnis des Häuptlings unbegleitet im Klangebiet aufhalten dürfen.

Falls die Charaktere hierauf feindselig reagieren, interpretiert Urkha das als Beweis, dass sie die Zeichen falsch gedeutet hat. Die beiden Orks werden jedoch einem Kampf gegen eine Überzahl an dieser Stelle aus dem Weg gehen und sich notfalls zurückziehen.

<sup>1</sup> Die angegebene Reisezeit hier und überall sonst bezieht sich auf normale Reisegeschwindigkeit gemäß Regelwerk S. 280 – also bei Pferden auf die Gangart „Schritt“.

### Zentauren

Unabhängig, davon, ob die Charaktere alleine oder in Urkhas Begleitung zum Lager des Klans weiterreisen, werden sie auf halben Weg von einer Gruppe Zentauren angegriffen. Die Pferdemenchen liegen hinter einem kleinen Hügel auf der Lauer, den die Reisegruppe passiert. Zentauren und Orks sind Todfeinde, was kein Wunder ist, wenn zwei kriegerische Kulturen sich einen Lebensraum teilen.

Ein Überraschungsangriff kann den Zentauren mangels Deckung nicht gelingen aber wenn die Charaktere um den Hügel herum kommen, sind die Zentauren nur 30 m entfernt.

Der Kriegstrupp wird von einem Champion angeführt, der von 2x Zentauren begleitet wird. Krushak wird in diesem Kampf notfalls sein Leben für Urkha opfern.

### Zentauren Champion

|                                 |            |              |
|---------------------------------|------------|--------------|
| CHA +1                          | GES +2     | KPB +5       |
| INT 0                           | WAH +1     | WIL +2       |
| LK 80                           | WS 40/20   | ZK 18        |
| RS/BE 4/8                       | BEW 10/-/- | GK/TRK 1/90  |
| INI-1 (+7)                      | PV 11      | Level 8      |
| Lanze 7/+14, RW 2               |            | SW: 1W+12    |
| Komposit-Kurzbogen 8/+12, RW 90 |            | SW: 1W+9     |
| Bola 7/+11, RW 16               |            | SW: speziell |

*Fertigkeiten:* Akrobatik 6/+2 (+10), Athletik 8/+18, Mentales Training 7/+11, Schwimmen 0/+10, Sozialkompetenz 4/+5, Sprachen 1, Wachsamkeit 6/+8, Wildnisleben 8/+10, Zauberabwehr 7/+11

*Merkmale:* Lasträger, Zusatzangriff 1

*Ausrüstung:* exzellente Kettenrüstung, exzellenter Kompositbogen, exzellente Lanze

Zentauren zählen als berittene Kämpfer und können somit die Manöver „Lanzenangriff“ und „Niederreiten“ verwenden. Statt der Fertigkeit Reiten verwenden sie allerdings für „Niederreiten“ die Fertigkeit Waffenloser Kampf und für das Überwinden von Hindernissen die Fertigkeit Athletik: Springen.



Solange ein Champion in Sichtweite mitkämpft, erhalten alle Zentauren eine doppelte Hilfe auf die Fertigkeit "Mentales Training".

### Zentaur

|                                |            |              |
|--------------------------------|------------|--------------|
| CHA 0                          | GES +1     | KPB +4       |
| INT 0                          | WAH +1     | WIL +1       |
| LK 50                          | WS 25/13   | ZK 9         |
| RS/BE 2/6                      | BEW 10/-/- | GK/TRK 1/80  |
| INI -2 (+4)                    | PV 11      | Level 4      |
| Lanze 4/+9, RW 2               |            | SW: 1W+10    |
| Komposit-Kurzbogen 4/+6, RW 84 |            | SW: 1W+7     |
| Bola 4/+6, RW 16               |            | SW: speziell |

*Fertigkeiten:* Akrobatik 3/-1 (+5), Athletik 6/+14, Mentales Training 4/+6, Schwimmen 0/+8, Sprachen 1, Wachsamkeit 4/+6, Wildnisleben 5/+7, Zauberabwehr 4/+6

*Merkmale:* Lastträger

*Ausrüstung:* Lederrüstung

Zentauren zählen als berittene Kämpfer und können somit die Manöver „Lanzenangriff“ und „Niederreiten“ verwenden. Statt der Fertigkeit Reiten verwenden sie allerdings für „Niederreiten“ die Fertigkeit Athletik: Kraftakte und für das Überwinden von Hindernissen die Fertigkeit Athletik: Springen.

## Das Lager der Dusterkrallen



Abbildung 45: Lager der Dusterkrallen

Das Lager der Dusterkrallen besteht aus ca. 50 Zelten, die sich auf einem flachen Hügel mit gutem Rundumblick befinden.

Der Klan zählt rund 200 Köpfe, inklusive Frauen und Kindern (alte Orks sind hingegen eine echte Rarität).

Die Dusterkrallen sind in Trauer, weil ihr Häuptling Zarok vor einer Woche in einem blutigen Gefecht mit Zentauren sein Leben verloren hat. Die Trauerzeit neigt sich dem Ende zu, so dass bald über seine Nachfolge entschieden werden muss. Bis dahin liegt die Führerschaft des Klans in Händen des Klan-Schamanen Nargok.

Die Riten sehen vor, dass alle erwachsenen Kinder des Häuptlings, die sich für würdige Nachfolger halten, Champions auswählen. Diese Champions müssen sich dann in drei Wettbewerben miteinander messen. Wessen Champions mindestens zwei Wettbewerbe gewinnen, hat sich als talentierter Anführer bewiesen und wird neuer Häuptling.

Falls die Charaktere mit Urkha ankommen, führt sie die Charaktere direkt zu Nargok. Ansonsten wird das der erste Ork übernehmen, der die Abenteurer erblickt.

### Der Schamane

Nargok eröffnet den Charakteren, dass Handelsgespräche der Tradition gemäß warten müssen, bis die Häuptlingsnachfolge geregelt ist, was traditionell mit einem großen Fest gefeiert wird. Bis dahin und darüber hinaus bis zum Abschluss der Verhandlungen, genießen die Charaktere die Gastfreundschaft der Dusterkrallen. In diesem Rahmen wird ihnen auch ein ebenso gemütliches wie geräumiges Zelt zur Verfügung gestellt.

Falls die Charaktere dem Schamanen Grüße von seinem Neffen Brago aus Brückstadt ausrichten (siehe S. 33), wird die initiale Sympathie mit einem Bonus von +2 (erneut) bestimmt.



## Nargok

|  |           |                  |
|--|-----------|------------------|
| CHA 0  | GES 0     | KPB +1           |
| INT +4   | WAH +1    | WIL +2           |
| LK 25  | WS 13/6   | ZK 25            |
| RS/BE 0/0  | BEW 5/-/- | GK/TRK 0/25      |
| INI +5   | PV 11     | Level 7 (323 CP) |
| <b>Waffenloser Kampf 0/+0, RW 1</b>  |           | <b>SW: 1W-2</b>  |
| <i>Fertigkeiten: Akrobatik 6/+6, Bildung 4/+12, Mentales Training 7/+11, Monsterekunde 4/+9, Naturkunde 7/+12, Reiten 5/+7, Sprachen 3, Sozialkompetenz 4/+8, Wachsamkeit 6/+8, Wildnisleben 5/+7, Zauberaabwehr 7/+11, Zauberkunde 6/+14, Zaubern (Beschwören) 8/+16, Zaubern (Hexerei) 8/+16</i> |           |                  |
| <i>Talente: Berserker, Verbessertes Attribut, Zauberfinesse</i>  |           |                  |



Abbildung 46: Nargok

### Ein Angebot der Häuptlingstochter

Nach dem Treffen mit Nargok wird Urkha die Charaktere in ihr Zelt einladen und ihnen offenbaren, dass sie ihre Unterstützung benötigt: Die Abenteurer sollen im Wettbewerb um die Häuptlingstochter antreten. Als Gegenleistung bietet sie den Charakteren ihre ewige

Freundschaft, die auch eine lebenslange Handelslizenz zu günstigen Konditionen beinhaltet.

Sollte Urkha im Kampf gegen die Zentauren gefallen sein, wird diese Rolle ihre einige Minuten jüngere Zwillingsschwester Vrakka übernehmen (ebenfalls eine Elite-Kriegerin der Dürsterkrallen). Die beiden Schwestern, Krushak und Nargok sind die einzigen Klanmitglieder, die strikt dagegen sind, dass Zaroks Sohn Makzar neuer Häuptling wird. Vrakka sieht sich nicht als würdige Anführerin und tritt daher nur an, wenn es erforderlich ist, um ihren noch unwürdigeren Bruder zu verhindern.

### Eine falsche Götterbotin

Nachdem Makzar mit seiner Entdeckung einer neuen heiligen Stätte und seinem Treffen mit der „Gesandten des Knochenreißers“ geprahlt hatte, (siehe nächster Abschnitt), begab sich Nargok mit Krushak und seinem Tiervertrauten Schattenklaue (ein Säbelzahniger, der sich allerdings nur selten im Orklager aufhält) schnell zu dieser Stätte.

### Schattenklaue

|  |           |                 |
|--|-----------|-----------------|
| CHA -  | GES +3    | KPB +5          |
| INT -6   | WAH +2    | WIL 0           |
| LK 75  | WS 38/19  | ZK 0            |
| RS/BE 2/0  | BEW 6/-/- | GK/TRK 1/90     |
| INI +8   | PV 12     | Level 6         |
| <b>Pranken 5/+13, RW 1</b>   |           | <b>SW: 1W+6</b> |
| <b>Biss 4/+12, RW 1</b>  |           | <b>SW: 1W+8</b> |
| <i>Fertigkeiten: Akrobatik 6/+10, Athletik 6/+18, Heimlichkeit 5/+11, Wachsamkeit 5/+9, Zauberaabwehr 0/+0</i> |           |                 |
| <i>Merkmale: Feige, Lastträger, Nachtsicht I, Rüstungsversion, Zusatzangriff 1</i>                             |           |                 |

Trifft der Säbelzahniger einen Gegner gleicher oder geringerer GK mit Biss und Pranken, darf er zusätzlich zum verursachten Schaden einen Ringkampf einleiten, ohne einen Gelegenheitsangriff zu erleiden



Außerdem war Karol Kesselstein dabei, der Nargok überzeugen konnte, ihn mitzunehmen.

Am Eingang der Kultstätte traf die Truppe auf die junge Schlangefürstin Nal'issra in ihrer Orkgestalt, die ihnen den Zugang verwehrt - nur der „wahre“ Klan-Häuptling dürfe das Heiligtum betreten.

Karol Kesselstein war nicht nur exzellenter Überredenskünstler sondern verfügte als „Zauberlehrling“ (siehe Regelwerk S. 83) auch über die Möglichkeit, Zauberei zu entdecken.

Durch rechtzeitiges und unauffälliges Wirken dieses Zaubers erkannte Karol, dass es sich bei der vermeintlichen Gesandten um einen Dämon handelt. Diese Information teilte er allerdings nur sehr begrenzt mit Nargok, indem er ihm mit Nachdruck von seinem schlechten Gefühl bei dieser „Person“ berichtete.

Aber auch ohne Karols Bedenken war Nargok sich sicher, dass diese Frau keine Gesandte des Knochenreißers sein kann: Erstens obliegt der Kontakt zum Totem dem Klan-Schamanen. Zweitens gab es im Gebiet der Dürsterkrallen bereits ein Heiligtum des Knochenreißers.

Unabhängig davon hält der Schamane Makzar ohnehin nicht für einen geeigneten Häuptling, denn er hat Makzars Hang zur Selbstsucht hinter seiner altruistischen Fassade schon früh erkannt. Auch Zarok ist das wahre Gesicht seines Sohnes nicht verborgen geblieben: Er nahm Nargok auf dem Totenbett den Schwur ab, Urkha als seine Nachfolgerin zu unterstützen.

## Makzar

Der Häuptlingssohn Makzar steht unter dem Einfluss von Dämonen (Details siehe Abschnitt „Makzars Korrumpierung“, S. 69). Er hat einen Großteil des Klans

von seinem eigenen Irrtum überzeugt, nämlich vom Knochenreißer gesegnet zu sein – wie hätte Makzar auch sonst einen bislang unbekanntem heiligen Ort entdecken können, an dem eine Abgesandte des Knochenreißers ihm seine Bestimmung offenbart?

Außerdem hat er den „Nektar des Knochenreißers“ verteilt, der seinen Konsumenten die Vitalität eines Säbelzähntigers verleiht. Tatsächlich handelt es sich bei der Substanz um ein Gebräu aus der Sphäre der Schlangendämonen, das Makzar von Nal'issra erhalten hat (siehe verschüttete Kultstätte, Raum 12, S. 74).

Mit einer erfolgreichen passiven Wachsamkeitsprobe (15) fällt auf, dass viele Orks offenbar gut gefüllte „Wasserschläuche“ (in denen sich tatsächlich Nektar befindet) umhängen haben, aus denen sie erstaunlich oft trinken.

## Makzar

|                                  |           |                  |
|----------------------------------|-----------|------------------|
| CHA +1                           | GES +2    | KPB +3           |
| INT 0                            | WAH +1    | WIL +2           |
| LK 50                            | WS 25/13  | ZK 10            |
| RS/BE 2/3                        | BEW 5/-/- | GK/TRK 0/35      |
| INI +4 (+7)                      | PV 12     | Level 8 (370 CP) |
| <b>Lanze 8/+13 RW 2</b>          |           | <b>SW: 1W+11</b> |
| <b>Schild, klein 6/+11, RW 1</b> |           | <b>SW: 1W+3</b>  |
| <b>Speer 8/+13*, RW 1/24</b>     |           | <b>SW: 1W+5</b>  |

*Fertigkeiten:* Abrichten 8/+11, **Akrobatik** 7/+8 (+11), Athletik 6/+12, Heimlichkeit 6/+10, Mentales Training 6/+10, Reiten 12/+16, Sozialkompetenz 8/+9, Sprachen 2, Wachsamkeit 5/+7, Wildnisleben 7/+9, **Zauberabwehr** 7/+11

*Talente:* Berserker, Kavallerist, Verbessertes Attribut, Waffenexperte (Lanze)

*Ausrüstung:* Luft-Elementross (abgerichtet wie ein Schlachtross), Gürtel der Ogerkraft, exzellente Lanze, exzellente Lederrüstung, guter Schild, 6 gute Speere (am Ross)

\*Die Speere unterliegen als verwandte Waffen (erlernt ist die Fertigkeit Lanze) einer Erschwernis.



Abbildung 47: Makzar

### Die drei Wettbewerbe

Wenn die Charaktere Urkha oder Vrakka unterstützen, müssen sie sich mindestens zwei der folgenden drei Wettbewerbe stellen (alle Champions von Makzar stehen unter der Wirkung des „Nektars des Knochenreißers“, der eine Hilfe auf all ihre Proben gewährt).

Nargok als Klan-Schamane obliegt es, die Wettbewerbe als Schiedsrichter zu überwachen. Er darf daher trotz seiner Antipathie gegen Makzar nicht selbst als Champion auf Seiten der Schwestern antreten.

#### Erster Wettbewerb: Der Zweikampf

Mit diesem Wettbewerb beginnt der Tag der Entscheidung. Einer der Charaktere kann gegen Brakk antreten, einen Elite

Krieger der Dusterkrallen (siehe S. 56) und rechte Hand von Makzar. Der Kampf findet unweit des Lagers in flachem Gelände statt. Beide Kombattanten müssen sich 15 m (10 Felder) voneinander entfernt aufstellen und warten, bis Nargok das Startsignal gibt. Das Duell ist beendet, sobald einer der Kontrahenten aufgibt.

Brakk tritt auf seinem Schlachtross an und gibt auf, sobald er schwer verwundet ist. Wird allerdings sein Ross vorher getötet oder schwer verwundet, kämpft er bis zum bitteren Ende. Ersatzweise bestreitet Krushak den Wettbewerb, der natürlich ebenfalls auf seinem Schlachtross antritt. In diesem Fall entbrennt ein ebenso spannender wie ausgeglichener Kampf, den Krushak allerdings mit 60% Chance verliert (Zufallswurf 1W), da der Nektar seinem Kontrahenten einen Vorteil verleiht. Schaffen die Charaktere es durch Zauber und/oder Alchemie, Krushak eine Hilfe zu gewähren, steigt seine Chance auf 50%, bei einer doppelten Hilfe auf 60%.

#### Zweiter Wettbewerb: Das Pferderennen

Nach dem morgendlichen Duell steht am Mittag ein Pferderennen an: Der Parcours wird durch Lanzen mit roten Stoffetzen gekennzeichnet und führt in einem sehr weiten Bogen einmal um das Lager herum. Auf der Rennstrecke befinden sich vier Hindernisse, die nicht umgangen werden dürfen (was Nargok überwacht, indem er sich in einen Adler verwandelt). Wessen Champion als erster durchs Ziel geht, gewinnt.

Falls einer oder mehrere Charaktere das Rennen bestreiten wollen, treten sie gegen die gleiche Zahl Dusterkrallen-Krieger auf Schlachtrössern (siehe S. 56) an.



## Krieger der Dusterkrallen

|                      |           |                  |
|----------------------|-----------|------------------|
| CHA 0                | GES +1    | KPB +2           |
| INT 0                | WAH +1    | WIL +1           |
| LK 50                | WS 25/13  | ZK 0             |
| RS/BE 2/4            | BEW 5/-/- | GK/TRK 0/30      |
| INI +0 (+4)          | PV 12     | Level 4 (129 CP) |
| Lanze 6/+8 RW 2      |           | SW: IW+7         |
| Speer 6/+8*, RW 1/24 |           | SW: IW+4         |

*Fertigkeiten:* Akrobatik 4/+2 (+6), Athletik 4/+8, Heimlichkeit 4/+6, Mentales Training 4/+6, Reiten 7/+9, Sprachen 1, Wachsamkeit 4/+6, Wildnisleben 5/+7, Zauberabwehr 3/+5

*Talente:* Berserker, Kraftschub

*Ausrüstung:* Lederrüstung, 6 Speere (am Ross), Schlachtross (mit Lederrüstung)

\*Die Speere unterliegen als verwandte Waffen (erlernt ist die Fertigkeit Lanze) einer Erschwernis.

Sollten sie das Rennen Krushak überlassen, tritt dieser gegen einen anderen Elite-Krieger der Dusterkrallen an. Der Ausgang dieses Wettbewerbs wird dann wie beim Duell (siehe S. 61) per Zufallswurf ermittelt.

Bestreiten Charaktere das Rennen, können die Erweiterungsregeln für Verfolgungsjagden in der Variante für Wettrennen verwendet werden (zu finden unter <https://duodecem.de/download.html>). Da alle Teilnehmer schnelle Rösser reiten (Rennpferde mit BEW 12) gibt es nur dann bewegungsratenabhängige Hilfen für die Charaktere, wenn sie die Bewegungsrate ihrer Pferde durch Zauberei erhöhen. Ab BEW 14 gibt es eine Hilfe, ab BEW 16 eine doppelte Hilfe. Makzars Champions erhalten aber wie gehabt ihre Hilfe durch den „Nektar des Knochenreißers“.

Der Mindestwurf für das Rennen beträgt 180, die Hindernisse wirken sich in der Runde aus, nachdem eine Spielfigur folgende Werte erreicht oder überschreitet:

30 für Hindernis eins, 60 für Hindernis zwei, 100 für Hindernis drei und 150 für Hindernis vier.

| Nr. | Hindernis   |
|-----|---|
| 1   | schmale Holzbretter über einen 30 m breiten, flachen See; Reiten: MW 20       |
| 2   | ein Feuergraben; Reiten: MW 30  |
| 3   | ein spanischer Reiter; Reiten: MW 40  |
| 4   | ein spanischer Reiter, hinter dem sich ein Feuergraben befindet; Reiten MW 50 |



Abbildung 48: Pferd springt über Spanischen Reiter

## Dritter Wettbewerb: Eierdiebe

Nargok kündigt am Abend vor dem versammelten Klan an, dass der dritte Wettbewerb vom Knochenreißer persönlich bestimmt wird. Sodann bittet er alle Charaktere und die gleiche Anzahl Champions von Makzar (ein Elite-Krieger, der Rest „normale“ Krieger der Dusterkrallen) ihn in das Heiligtum des Knochenreißers zu begleiten.

Das Heiligtum ist eine Höhle mit drei Zugängen in der Flanke eines Hügels, die eine Reitstunde (ca. 8 km) nordwestlich des Lagers liegt (siehe Regionalkarte der Dusterkrallen SL-Version). Die Höhle (→ Karte Heiligtum des Knochenreißers) ist voller prächtiger, sattgrüner Pflanzen, bunter, großer Schmetterlinge und Glühwürmchen.

Zusammen mit leuchtendem Moos sorgen die Glühwürmchen in der gesamten



Höhle für halbdunkle Beleuchtung. In der Mitte (*Karte 1*) des Heiligtums befindet sich ein Teich vor einer prächtigen Esche. Sonnenstrahlen, die durch eine Deckenspalte scheinen, tauchen die Szene in atmosphärisches Licht.

Unter dem Baum befinden sich diverse Schalen mit Tonfiguren, Zähnen, kleinen Lederwaren und anderen Opfergaben. Neben der Esche liegt ein beeindruckender Säbelzahn tiger, der gemächlich aufsteht, gähnt und sich streckt. Dann geht die Großkatze entspannt auf Nargok zu, reibt ihren Kopf an ihm und lässt sich neben dem Schamanen nieder – der Säbelzahn tiger ist Nargoks Tiervertrauter Schattenklaue und lebt in dieser Höhle.



Abbildung 49: Heiligtum des Knochenreißers

### Die Beschwörung des Knochenreißers

Nargok verkündet, dass er nun den Knochenreißer herbeirufen wird und fordert alle Anwesenden auf, einige Schritte vom Teich zurück zu treten. Dann beginnt der Schamane seine Beschwörungsgesänge

(der Knochenreißer ist wie alle Totems der Orks ein besonders mächtiger Naturgeist) und taucht seine rechte Hand in den Teich.

Das Totem kann Nargok nur beschwören, weil er wie alle Klan-Schamanen der Nebelklauen dessen wahren Namen kennt. Dadurch halbiert sich der erforderliche Mindestwurf. Zusätzlich gewähren heilige Totemorte wie dieser, die allesamt durch einen Überfluss an lebendiger Natur gekennzeichnet sind, eine doppelte Hilfe.

Demnach benötigt Nargok mir Beschwören +16 und einer doppelten Hilfe einen Erfolg gegen MW 31, was exakt einer 50% Chance pro Versuch entspricht. Die Spielleitung kann daher Einfachheit halber hier einen Zufallswurf mit 1W10 durchführen: Bei 1-4 erscheint der Naturgeist nach einer Minute bei 5-8 nach zwei Minuten bei 9 nach drei Minuten und bei 10 erst nach vier Minuten.

Das Totem des Nebelklauen-Stammes schwebt in Gestalt eines ätherischen Säbelzahn tigers, der noch etwas größer als Schattenklaue ist, über dem Teich.

### Der Knochenreißer

|                      |           |            |
|----------------------|-----------|------------|
| CHA +4               | GES +6    | KPB +5     |
| INT +3               | WAH +7    | WIL +8     |
| LK 200               | WS -/-    | ZK 65      |
| RS/BE 0/0            | BEW -/8/- | GK/TRK 1/- |
| INI +20              | PV 16     | Level 26   |
| Pranken 20/+33, RW 1 |           | SW: 1W+15* |
| Biss 19/+32, RW 1    |           | SW: 1W+17* |

*Fertigkeiten:* Akrobatik 22/+35, Athletik 20/+30, Heimlichkeit 24/+36, Sprache 0 (Orkisch sprechen), Wachsamkeit 22/+36, Zauberaabwehr 18/+34

*Merkmale:* Ätherisch, Elementarresistenz (Feuer), Furchtlos, Legendär, Nachtsicht II, Revitalisierung, Rüstungsaversion, Schadensresistenz, Schmerzresistenz, Spürnase, Übernatürliche Immunität, Unermüdllich, Verstärkter Angriff, Verteidiger, Zusatzangriff 3



Es wird allerdings nicht von Nargok beherrscht, denn der wahre Name hilft nur beim Herbeirufen des Totems, nicht aber dabei, den Knochenreißer wie ein regulär beschworenes Wesen zu kontrollieren.

Wer eine Zauberkunde Probe besteht, versteht dass bei dieser Beschwörung ein wahrer Name verwendet wurde und auch wie dieser lautet, nämlich „Oru-Naka-Vashan“. Der MW der Probe beträgt 30 - 5 pro Versuch, den Nargok zusätzlich benötigt.



Abbildung 50: Der Knochenreißer

### Die dritte Herausforderung

Der Knochenreißer lässt seinen Blick langsam umher schweifen, bevor er sich wieder Nargok zuwendet, der seit seinem Erscheinen auf die Knie gefallen war.

Der Schamane erhebt sich und beginnt in altmodisch klingendem Orkisch eine „Unterhaltung“ der kaum zu folgen ist, weil der Geist vor allem in Bildern spricht. Kommunikationsversuche von anderen Anwesenden ignoriert das Totem. Schließlich verkündet Nargok, welche Herausforderung im dritten Wettbewerb zu meistern ist:

Ein Greifenei soll aus einem Horst am Rand der Berge (Entfernung gut sechs

Reitstunden bzw. 50 km; siehe Regionalkarte der D $\ddot{u}$ sterkrallen, SL-Version) gestohlen werden, ohne dabei einen der Elterngreife zu verletzen oder das Ei zu beschädigen.

Der Knochenreißer wird die Champions zusammen mit Nargok bis an den Fuß der Felswand begleiten, in der der Horst sich befindet, und das „Startsignal“ geben. Wer zuerst ein Ei am Fuß des Horsts ablegt und mit dem Leben davon kommt, hat den Wettbewerb gewonnen.

### Spielregeln für Eierdiebe

Es gelten allerdings drei Regeln:

1. Wer einen Konkurrenten angreift oder anderweitig aktiv behindert, disqualifiziert das eigene Team. Es handelt sich also effektiv um ein „Wettklettern“ zum Greifenhorst und zurück. Seine besondere Herausforderungen besteht darin, die Angriffe von Papa- und Mamagreif zu überleben, ohne selbige zu verletzen (= Schaden zufügen).
2. Disqualifiziert wird außerdem, wer mittels übernatürlicher Kräfte wie Zauberei oder Alchemie das Klettern ganz umgeht (etwa durch einen Flugzauber oder -trank).
3. Jedes Team darf nur ein Ei aus dem Horst nehmen.

### Der Greifenhorst

Der Horst ( $\rightarrow$  *Karte Greifennest*) liegt am Fuß der Berge in einer kleinen, 30 m hoch gelegenen Höhle (siehe Anhang Karten), die man nur fliegend oder kletternd erreichen kann. Es zwei gute Kletterrouten, eine eher östlich eine eher westlich, die 15 m seitlichen Abstand zueinander haben. Beide Routen sind gleich schwierig aber jede Gruppe muss sich für eine entscheiden, damit sie der anderen Gruppe nicht ins Gehege kommt



Um den rauen Felshang zur Höhle zu erklimmen (MW 24), ist Kletterausrüstung erforderlich (die den Charakteren gestellt wird). Die Spielleitung kann hier für alle Kletterproben der Orks die Gruppenprobe verwenden. Ein Misserfolg führt dann dazu, dass einer der Orks umkehren muss und sich somit die Gruppe verkleinert.

Es gibt eine vorsichtige Variante und eine riskante Variante des Aufstiegs:

Bei der vorsichtigen Variante ist nur eine Kletterprobe pro Kamprunde möglich (=einfache Aktion), da mit der anderen einfachen Aktion eine Vorstiegsicherung mit der Kletterausrüstung durchgeführt wird. Sobald das erste Mitglied einer vorsichtig kletternden Gruppe die Höhle erreicht, gilt auf dieser Route die Bedingung „befestigtes Seil“, was alle nachfolgenden Klettern-Mindestwürfe auf 10 reduziert. Die Orks klettern vorsichtig.

Bei der riskanten Variante wird auf eine Sicherung verzichtet, so dass zwei Kletterproben pro Runde möglich sind. Natürlich kann jeder Charakter auch individuell entscheiden, ob er eine Vorstiegsicherung durchführt oder lieber schnell klettert.

Das Greifenpaar schläft bei Ankunft der Kontrahenten. Um aufzuwachen benötigen sie eine erfolgreiche passive Wachsamkeitsprobe mit +11 als Gruppenprobe (also insgesamt mit Erschwernis) gegen MW 10. Da die Greife schlafen, ist zum Aufwachen ein kritischer Erfolg nötig - also effektiv eine 20 (siehe Regelwerk S. 68, Aktive vs. passive Proben sowie Proben im Schlaf). Die Greife dürfen zu folgenden Gelegenheiten proben, maximal jedoch einmal pro Runde:

1. Geräusche, die lauter sind als jemand, der erfolgreich klettert – z.B. ein aus größerer Höhe aufschlagender Körper.

2. Ein Ei wird aus dem Horst entfernt (insgesamt befinden sich dort drei Eier).

Nach dem Aufwachen benötigen die Greife eine Runde, um sich zu orientieren und handlungsfähig zu werden. Dann attackieren sie Ziele nach folgenden Prioritäten: 1. Ziele mit Eiern. 2. Ziele, die sich in der Höhle befinden. 3. Ziele, die im Hang klettern.

Sobald keine Spielfigur mehr ein Ei trägt oder sich in der Höhle bzw. dem Hang befindet, stellen die Greife ihre Angriffe ein.

#### Greif

|                      |           |             |
|----------------------|-----------|-------------|
| CHA 0                | GES +2    | KPB +4      |
| INT -6               | WAH +2    | WIL 0       |
| LK 55                | WS 28/14  | ZK 6        |
| RS/BE 1/0            | BEW 5/9/- | GK/TRK 1/80 |
| INI +7               | PV 11     | Level 6     |
| Pranken 7/+13, RW 1  |           | SW: 1W+5    |
| Schnabel 6/+12, RW 1 |           | SW: 1W+6    |

*Fertigkeiten:* Akrobatik 4/+8, Athletik 4/+12, Heimlichkeit 5/+9, Schwimmen 2/+10, Wachsamkeit 7/+11, **Zauberabwehr 8/+8**

*Merkmale:* Lastträger, Nachtsicht I, Rüstungsaversion, Spezialzutaten, **Zusatzangriff 1**

Egal wie die Wettbewerbe ausgehen, zollt Urkha bzw. Vrakka den Charakteren Respekt und ihre Sympathie steigt um eins.

#### Die finale Prüfung

Gewinnen die Charaktere, dann wird ihnen unmittelbar nach dem dritten Wettbewerb von Nargok (der vom Knochenreißer zuvor entsprechend „instruiert“ wurde) mitgeteilt, dass es noch eine letzte Prüfung zu bestehen gilt: Im



Heiligtum des Totems hat sich ein Rudel Deinonychus niedergelassen und die Charaktere sollen sie vertreiben.

Die 3x Deinonychus (*Karte 2*) wurden vom Totem angelockt, das nochmal die List bzw. Tapferkeit dieser Außenseiter prüfen möchte. Dabei können die Charaktere kaum versagen:

Sie beweisen ihre Listigkeit, wenn sie die Deinonychus mit einer Abrichtenprobe (20) durch die richtige bedrohliche Körpersprache zum Verlassen des Heiligtums bewegen.

Sie beweisen ihre Tapferkeit durch einen siegreichen Kampf. Drohen die Charaktere den Kampf zu verlieren – etwa weil sie schon zu angeschlagen durch die Wettbewerbe sind – haben sie den Mut bewiesen, ihr Leben (trotz widriger Umstände) aufs Spiel zu setzen. In letzterem Fall vertreibt der Knochenreißer persönlich die (verbliebenen) Deinonychus.

#### Deinonychus

|   |           |                 |
|---|-----------|-----------------|
| CHA -   | GES +2    | KPB +2          |
| INT -8  | WAH +1    | WIL 0           |
| LK 30   | WS 15/8   | ZK 0            |
| RS/BE 2/0   | BEW 6/-/- | GK/TRK 0/30     |
| INI +5  | PV 12     | Level 3         |
| <b>Biss 3/+7, RW 1</b>  |           | <b>SW: 1W+3</b> |
| <i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 5/+9, Athletik 6/+10, Wachsamkeit 4/+6, Zauberverwehr 0/+0 |           |                 |
| <i>Merkmale:</i> Feige, Nachtsicht II, Rüstungsaversion, Rudeltaktik                      |           |                 |

#### Sieg...

Verliert Makzar, wird er seine Niederlage vordergründig anerkennen, nur um sich nachts heimlich mit seinem engsten Getreuen Brakk (sofern selbiger die Wettbewerbe überlebt hat) zur verschütteten Kultstätte zu begeben. Dort will er mit der „Gesandten des Knochenreißers“ seine nächsten Schritte besprechen (Details siehe Abschnitt „Aufenthaltort sowie Ta-

gesablauf von Nal'issra und ihren Schergen“, S. 69).

#### Und die nächste Aufgabe...

Nachdem das Verschwinden des Häuptlingssohns bemerkt und seine Spuren bis zur Kultstätte verfolgt wurden, bitten die Schwester(n) und Nargok die Charaktere unter vier Augen, Makzar zurück zu holen. Trotz seiner Niederlage hat er noch viele Freunde im Klan, weswegen es besser ist, wenn diese heikle Aufgabe Fremde übernehmen.

Als Belohnung bietet er: 1. Die Elementrösser von Urkha und Makzar, Steppenbrand und Sturmhuf. 2. 1000 SM pro Charakter 3. Alle Wertgegenstände, die sie in der Kultstätte finden.

Zur Unterstützung der Charaktere bietet er außerdem an, seinen Vertrauten Schattenklaue zu entsenden. Falls die Charaktere dieses Angebot ablehnen, insistiert der Schamane. Er beabsichtigt nämlich nicht nur die Kampfkraft der Gruppe zu stärken, sondern auch die Geschehnisse mithilfe des Zaubers „Vertrauter Helfer“ (siehe Regelwerk S. 123) direkt im Blick zu behalten. Nargok wird Schattenklaue so steuern, dass er der Gruppe den Rücken deckt aber nicht voran geht.

Sobald sein Vertrauter schwer verwundet ist, wird er sich nach Möglichkeit ganz im Hintergrund halten (in Kämpfen bedeutet dies, das Manöver defensive Haltung einzusetzen und bei einem Rückzug nicht als letzter zu gehen).

#### ...oder Niederlage

#### Ein letzter Versuch

Falls die Charaktere sich raushalten, verliert Urkha ohnehin automatisch weil sie mit Krushak nur einen Champion aufbieten kann (ihre Schwester darf nicht als



Champion antreten, weil die Bräuche dies Häuptlingskindern verbieten). So oder so akzeptieren die Schwestern und Nargok für die Einheit des Klans zähneknirschend ihre Niederlage.

Nicht jedoch, ohne einen letzten Versuch zu wagen: Nargok hofft, dass Beweise aus der Kultstätte Makzar zu Fall bringen könnten. Daher bittet er die Charaktere, sich Zugang zur Kultstätte zu verschaffen. Mehr als 500 SM pro Nase und alle Wertgegenstände aus der Kultstätte kann der Schamane allerdings nicht bieten. Immerhin trägt ihn sein Gefühl nicht, denn dort existiert mehr als genug „Beweismaterial“, um den Häuptlingssohn Lügen zu strafen.

### Makzar macht etwas Druck

Nachdem Makzar zum neuen Häuptling gekürt wurde, fordert er die Charaktere freundlich aber bestimmt auf, am nächsten Morgen die Heimreise anzutreten. Es bestehe kein Interesse an neuen Handelskonditionen.

In dieser Nacht wird der neue Häuptling mit einem wilden Fest gefeiert, was den Charakteren die Gelegenheit gibt, sich unbemerkt und unbehelligt zur Kultstätte zu begeben. Makzar sieht keinen Grund zur besonderen Wachsamkeit, da er sicher ist, dass die „Gesandte des Knochenreißers“ auf sich selbst aufpassen kann.

### Die verschüttete Kultstätte



Abbildung 51: Eingang zur Kultstätte

### Die Geschichte der Kultstätte

Der Tempel (→ *Karte Kultstätte*) liegt zweieinhalb Reitstunden (ca. 12 km) südwestlich vom Lager der Düsterkralen. Er war einst das Zentrum eines bedeutenden Kults. Dieser Kult verehrte den Gedankenfresser, einen überaus mächtigen, humanoiden Dämonen mit tintenfischartigem Kopf. Er soll in der Lage gewesen sein, in den Geist jedes Wesens einzudringen und es zu seiner Marionette zu machen.

Kurz bevor Ataris und seine Schüler mit dem Land Yrell eine Zone schufen, in der Dämonen nicht mehr existieren konnten, vollendeten die Kultisten ihr Werk und beschworen den Gedankenfresser. Allerdings gelang es ihnen trotz eines mächtigen Artefakts der Beschwörung nicht, Kontrolle über den Gedankenfresser auszuüben.

Daraufhin tötete der Dämon die Kultisten in einer unvorstellbar grausamen Woche genüsslich einen nach dem anderen. Den Kultführer sparte der Gedankenfresser sich bis zum Schluss auf und zwang ihn vor seinem Ableben noch, weitere Dämonen herbeizurufen und an den Tempel zu binden.

Außerdem gelang es dem Gedankenfresser mit Hilfe des Anführers Teile aus dem Beschwörungsartefakt des Kults zu entfernen. Auf diese Weise wollte er sich die Möglichkeit schaffen, mit Hilfe des Zaubers „Portal“ aus seiner Heimatsphäre selbstständig an diesen Ort zurückkehren zu können.

Danach verließ der Gedankenfresser seine neue Basis und begann die Erkundung der Welt. Zu seinem Unglück vollendeten Atarias und die Seinen kurz darauf ihr Werk und verbannten so den Gedankenfresser zusammen mit allen anderen Dämonen dauerhaft aus Yrell.



Zurück blieben eine junge Schlangenfürstin namens Nal'issra, ihr Leibwächter, der Schlangengötze Zal'keta, und eine Horde Verbrannter.

### Nal'issra

|                          |           |                 |
|--------------------------|-----------|-----------------|
| CHA +4                   | GES +4    | KPB +2          |
| INT +5                   | WAH +2    | WIL +5          |
| LK 65                    | WS -/-    | ZK 90           |
| RS/BE 4/0                | BEW 5/-/- | GK/TRK 1/30     |
| INI +13                  | PV 12     | Level 13        |
| <b>Biss 10/+16, RW 1</b> |           | <b>SW: 1W+2</b> |

*Fertigkeiten:* Akrobatik 10/+18, Athletik 7/+11, Bildung 12/+22, Mentales Training 15/+25, Monsterkunde 11/+20, Sozialkompetenz 13/+22, Schwimmen 6/+10, Sprachen 6, Wachsamkeit 12/+16, **Zauberabwehr 9/+19**, Zauberkunde 12/+22, Zaubern (Hexerei) 10/+20, Zaubern (Elementarkräfte) 10/+20

*Merkmale:* Gestaltwandler (spielbare Spezies), Giftig, Nachtsicht II, Rüstungsaversion, Schadensresistenz, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität, **Verteidiger**

Giftstufe 13; Wirkung: 1W+1\* Schaden pro Runde für 3 Kampfrunden. Auch wer mehrfach gebissen wurde, erleidet pro Runde nur einmal Schaden durch dieses Gift. Zauberspezialisierungen (Grad): Befehl (1), Elementgeschoss: Feuer (1), Elementexplosion: Feuer (1), Schutzschild (1), Suggestion (1), Übernatürliches Sozialgespür (1).



Abbildung 52: Ein Verbrannter

### Zal'keta

|                                |           |                  |
|--------------------------------|-----------|------------------|
| CHA 0                          | GES +4    | KPB +4           |
| INT 0                          | WAH +1    | WIL +1           |
| LK 120                         | WS -/-    | ZK 20            |
| RS/BE 6/4                      | BEW 5/-/- | GK/TRK 1/40      |
| INI +9 (+13)                   | PV 12     | Level 15         |
| <b>Zweihänder 10/+18, RW 2</b> |           | <b>SW: 1W+12</b> |
| <b>Biss 8/+16, RW 1</b>        |           | <b>SW: 1W+4</b>  |

*Fertigkeiten:* Akrobatik 10/+18, Athletik 9/+17, Mentales Training 11/+13, Schwimmen 8/+16, Sprachen 0, Wachsamkeit 9/+11, **Zauberabwehr 10/+12**

*Merkmale:* Giftig (Biss), **Monsterreflexe**, Nachtsicht II, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz, Übernatürliche Immunität, **Verteidiger**, **Zusatzangriff 2**

*Ausrüstung:* 2× exzellenter Zweihänder

Giftstufe 15; Wirkung: 1W+3\* Schaden pro Runde für 3 Kampfrunden. Auch wer mehrfach gebissen wurde, erleidet pro Runde nur einmal Schaden durch dieses Gift.

### Verbrannter

|                        |           |                 |
|------------------------|-----------|-----------------|
| CHA -5                 | GES +1    | KPB +1          |
| INT -3                 | WAH 0     | WIL 0           |
| LK 40                  | WS -/-    | ZK 3            |
| RS/BE 0/0              | BEW 5/-/- | GK/TRK 0/25     |
| INI +3                 | PV 11     | Level 3         |
| <b>Biss 5/+7, RW 1</b> |           | <b>SW: 1W+1</b> |

*Fertigkeiten:* Akrobatik 4/+6, Athletik 4/+6, Mentales Training 3/+3, Schwimmen 2/+4, Sprachen 0 Wachsamkeit 3/+3, **Zauberabwehr 5/+5**

*Merkmale:* Nachtsicht II, Rudeltaktik, Rüstungsaversion, Schmerzresistenz

Durch die trotz Beschädigung ungebrochene Macht des Kultartefakts wurden diese Dämonen nicht verbannt.

Wie Nal'issra durch Experimente mit einigen Verbrannten herausfand, können Dämonen jedoch nur in 150 m Umkreis um das Artefakt existieren – diese Distanz umfasst den gesamten Tempel und erstreckt sich bis ca. 100 m vor seinen Eingang.

Der Bereich vor dem Tempeleingang ist heute durch ein Dutzend in gleichmäßi-



gen Abständen platzierten, schweren Steinen markiert (Wachsamkeit 12 zum bemerken).

Wäre Nal'issra nicht Opfer einer Intrige in ihrer Heimatsphäre gewesen, hätte sie die Jahrhunderte trotz ihres starken Willens nicht durchgehalten und sich sowie Zal'keta von den Verbrannten töten lassen, um so heimzukehren. Da ihnen zu Hause jedoch der endgültige Tod drohte, hielten sie durch.

Während der Jahrhunderte wurde der Tempeleingang zunächst verschüttet, nur um schließlich durch einen Erdbeben infolge sintflutartiger Regenfälle wieder frei gelegt zu werden.

### **Makzars Korruption**

Kurz darauf fand Makzar den Tempel und läute damit Nal'issras Stunde ein. Mit Hilfe von Charme, Täuschung (ihre humanoide Gestalt ist passenderweise die einer wunderschönen Orkin) sowie Zauberei (Suggestionen) überzeugte sie Makzar in langen Gesprächen davon, es mit einer Abgesandten des Knochenreißers zu tun zu haben. Ihre Aufgabe sei es, ihm zu seinem rechtmäßigen Platz als Häuptling der Dusterkrallen zu verhelfen, um schließlich als Khan nicht nur über alle Nebelklauen, sondern vielmehr über alle sieben Orkstämme zu gebieten. Er soll den Nektar des Knochenreißers verteilen, um seinen Status als Auserwählten des Totems zu untermauern (siehe Raum 12, S. 74).

Nal'issra hat dafür gesorgt, dass Makzar bei all seinen Besuchen im Tempel nur sie in ihrer Orkgestalt zu Gesicht bekommt und ihn nie weiter als bis zur Eingangshalle vordringen lassen – der volle Einblick in das „Heiligtum“ stehe ihm erst zu, wenn er neuer Häuptling ist.

### **Nal'issras Agenda**

Der Plan der jungen Schlangenfürstin sieht vor, mithilfe von Makzar Kontrolle über eine große Streitmacht zu erlangen, und mit deren Einsatz in Yrell zu einem Machfaktor zu werden. Außerdem hofft sie, letztlich eine Möglichkeit zu finden, ihr Gefängnis zu verlassen. Und in ihren kühnsten Träumen sieht Nal'issra sich, wie sie an der Spitze einer unaufhaltsamen Armee in ihre Heimatsphäre zurückkehrt.



Abbildung 53: Nal'issra in wahrer Gestalt

### **Aufenthaltort sowie Tagesablauf von Nal'issra und ihren Schergen**

Nal'issra hält sich meistens in Raum 5 oder Raum 6 auf (Zufallswurf, je 50% Chance). Zal'keta weicht normalerweise nicht von ihrer Seite. Wenn sie ruhen oder schlafen, tun die Schlangendämonen dies auf dem Teppich in Raum 8. Von den insgesamt 4x Verbrannten



halten sich i.d.R. 2x Verbrannte im Andachtsraum und 1x Verbrannte im Raum 12 auf. Die verbliebenen 1x Verbrannten ruhen in je einem eigenen Raum in den Zellen (10). Die Verbrannten im Andachtsraum haben den Befehl, jeden nicht angemeldeten Fremden anzugreifen, der den Raum betritt.

### Reaktion auf Eindringlinge

Dank eines Alarmzaubers (siehe Regelwerk S. 123), den Nal'issra am Tempelzugang platziert hat, kann sie unerwarteten Besuch schnell bemerken. Die Verbrannten aus den Räumen 10 und 12 werden in diesem Fall in den Raum 5 beordert und Nal'issra sowie ihr Leibwächter nehmen dort ebenfalls neben der (geöffneten) Tür zu Raum 6 Aufstellung. Wenn sich zu lange nichts rührt, schickt sie zwei Verbrannte zum Kundschaften aus, die sich bis maximal zur Tür von Raum 2 zu Raum 1 bewegen, um von dort ggf. Raum 1 zu überprüfen – weiter sollen die Verbrannten ausdrücklich nicht gehen.

### Umgang mit dem gescheiterten Makzar

Falls Makzar nach seiner Niederlage (ggf. in Begleitung von Brakk) in den Tempel geflohen ist, hat Nal'issra die Maske fallen lassen. Sie hat Makzar vor folgende Wahl gestellt: Er kann sterben oder am nächsten Tag mit einem Dutzend Schläuchen voller Nektar des Knochenreißers aufbrechen, um Unterstützer bei einem anderen Klan oder gar Stamm zu gewinnen und so Nal'issra doch noch seinen Wert beweisen.

Makzar entschied sich für letzteres weil er nur so die Chance auf ein Leben als künftiger Anführer sah. Brakk war jedoch über diese Entscheidung schockiert. Leider war er zu dumm sein Entsetzen zu verbergen. Deshalb wurde Brakk von

Zal'keta niedergestreckt und dient seitdem auf dem Altar im Versammlungsraum als Futter für die Verbrannten.

Bis kurz vor seinem Aufbruch um 12h mittags schläft Makzar auf seiner Schlafrolle in Raum 7. Sein Luft-Elementross Sturmhuf und Brakks Streitross sind vor dem Tempel angebunden. Sturmhuf hat die gleichen Werte wie Steppenbrand (siehe S. 56), allerdings mit dem Merkmal Elementarresistenz (Luft) statt Elementarresistenz (Feuer).



Abbildung 54: Elementross Sturmhuf

### Umgang mit den Charakteren

Nal'issra wird in jedem Fall zunächst versuchen, die Charaktere gewaltsam zu überwältigen (ggf. unterstützt von Makzar). Sobald sie oder Zal'keta schwer verwundet sind, sucht die junge Schlangenfürstin jedoch ihr Heil in Verhandlungen.

Makzar wiederum probiert den Tempel zu verlassen und auf Sturmhuf zu entkommen, sobald er verwundet wird (über die Fallen im Tempel und Funktionswei-



se haben die Schlangendämonen ihn übrigens informiert).

Lassen die Charaktere sich auf Verhandlungen mit Nal'issra ein, bietet sie ihnen im Austausch für das Leben der Schlangendämonen folgendes an:

1. Sie verrät den Charakteren wie sie sich ein mächtiges Artefakt nutzbar machen können (als ehemalige „Stadthalterin“ des Gedankenfressers kennt sie die Eigenschaften des Beschwörungsartefakts in Raum 6).

2. Die Charaktere können sich, wann immer sie wollen, mit Nektar der Götter versorgen.

3. Solange die Charaktere nicht vor Ort sind, hält sie als ihre Stadthalterin unbefugte Besucher fern.

Lehnen die Charaktere den Vorschlag ab, wird der Kampf bis zum bitteren Ende bzw. dem Versagen der Kampfsmoral fortgesetzt.

## Beschreibung der Räume

### Vorbemerkungen

Sofern nicht anders beschrieben, sind alle Türen im Tempel aus massivem Holz und außerdem standardmäßig geschlossen aber unverschlossen. Die Türen wie auch andere Holzmöbel sind trotz ihres hohen Alters aufgrund hoher Qualität und einer durchgehend optimalen Luftfeuchtigkeit gut erhalten. Die Standard-Deckenhöhe beträgt 3 m.

Überall im Tempel finden sich die Knochen und Skelette der Kultisten, die der Gedankenfresser einst massakriert hat (siehe Abschnitt „Die Geschichte der Kultstätte“, S. 67). Eine Heilkundeprobe (15) verrät, dass viele Skelette typische Folterspuren wie gebrochene Knochen aufweisen. Andere Opfer wurden offenbar förmlich zerteilt – hier finden sich

Armknöchel, dort Beckenknochen und an ganz anderer Stelle der Schädel.

### Eingangstunnel (Karte 1)

Der Zugang an der Oberfläche führt durch ein von Säulen gesäumtes Portal, auf dessen Innenseite zwei aus den Angeln geschlagene, eisenbeschlagene Torflügel liegen. Hinter dem Zugang, an dem Nal'issra einen Alarmzauber platziert hat (siehe Regelwerk S. 123), führen sechs Stufen hinab in einen breiten Gang, der vor einer Eisentür endet.

Der Gang wird auf beiden Seiten von je drei „Stehlampen“ (Gewicht jeweils 15 kg) gesäumt, die auch sonst fast überall im Tempel für Licht sorgen. Sie bestehen aus drei senkrechten Metallstäben, die einem Metallfuß entspringen und durch zwei Querstangen zusammengehalten werden. Die Spitze jedes Stabs ähnelt einem Kerzenhalter, in dem sich unter einer grünen Glasfassung tatsächlich eine unbenutzte Kerze befindet, die mit Leuchtradius 6 leuchtet (jede Kerze ist durch den Zauber Magischer Gegenstand mit „Licht“ verzaubert, die Macht einer zufälligen Kerze beträgt 2W+20).

### Eingangshalle (Karte 2)

In dieser Halle fallen drei tintenfischartige, steinerne Köpfe auf flachen Podesten auf, die vor schmalen, verschlossenen Metalltüren stehen. Die Funktion des Raums besteht darin, Unbefugten das Eindringen in den Tempel zu erschweren.

Wer die Köpfe mit einer erfolgreichen Wachsamkeitsprobe (18) untersucht, findet nach einer Runde heraus, dass sich die „Tentakel“ nach hinten drücken lassen. Dies lässt die jeweils hinter einem Kopf befindliche Tür im Boden versinken. Mit einem einfachen Misserfolg dauert die Suche eine Minute, nur bei



einem kritischen Misserfolg wird der Mechanismus übersehen.

Hinter jeder Tür befindet sich ein länglicher Gang, in dessen Mitte auf der rechten Seite ein kleiner Metallhebel aus der Wand ragt und an dessen Ende sich eine verschlossene Metalltür befindet. Der Boden ist in jedem Gang in unterschiedlichen Farben gefliest: Hellblau im rechten Gang, orange im mittleren Gang und grün im linken Gang.

Der Hebel im grünen Gang öffnet schlicht die Tür in den nächsten Raum. Der Farbton der Fliesen entspricht fast exakt dem Licht der „Stehlampen“ (siehe Raum 1), was durch gezieltes Nachfragen oder eine passive Wachsamkeitsprobe (25) auffällt.

Die Hebel in den anderen beiden Gängen öffnen zwar ebenfalls die Tür zum nächsten Raum, schließen aber auch die Eingangstür zum Gang und lösen eine Klingenfalle aus (siehe Regelwerk S. 272 ff.).

### **Versammlungsraum (Karte 3)**

In diesem Raum wurden einst Versammlungen und Zeremonien abgehalten. Der Altar am nördlichen Ende ist mit Schnitzereien verziert. Dargestellt sind Menschen in Roben, die einen großen Humanoïden mit furchterregendem, tintenfischartigem Haupt anbeten.

Am südlichen Ende der westlichen Wand finden sich sieben kleine Hebel in einer Reihe. Von links nach rechts gezählt erfüllen sie folgende Funktionen:

1. öffnet/schließt die Tür zum grünen Gang.
2. öffnet/schließt die Tür zum orangenen Gang.
3. aktiviert/deaktiviert die Klingenfalle im orangenen Gang.
4. öffnet/schließt die Tür in den hellblauen Gang.

5. aktiviert/deaktiviert die Klingenfalle im hellblauen Gang.

6. aktiviert/deaktiviert die Falle im nördlichen Teil des Durchgangs nach Osten.

7. aktiviert/deaktiviert die Falle im südlichen Teil des Durchgangs.

An der Wand zwischen den Durchgängen nach Osten, die ebenfalls von verschlossenen, versenkbaren Eisentüren versperrt sind, befinden sich zwei weitere Hebel, die die jeweils näher liegende Tür öffnen.

### **Durchgang (Karte 4)**

Beide Durchgänge haben in der Mitte an der Innenwand einen kleinen Hebel. Der Boden besteht aus jeweils zwei „gelochten“ Metallplatten. Ist die Falle deaktiviert (siehe Hebel in Raum 3/5), öffnet der Hebel die gegenüberliegende, versenkbare Eisentür. Ist sie aktiviert, klappen hingegen beide Platten von den Türseiten aus nach unten weg und geben eine 8 m tiefe Fallgrube (siehe Regelwerk S. 272 ff.) mit angespitzten Pfählen frei. Die Wände der Grube sind mit glatten, nahezu fugenlosen Steinen gemauert (Klettern ohne Hilfsmittel gegen MW 30).

### **Konferenzraum (Karte 5)**

Dieser Raum diente einerseits als Konferenzraum für die Führung des Kults. Andererseits wurde er - dank des großen, kunstvoll gearbeiteten Tisches - auch als Arbeits- und Studierzimmer genutzt.

An der östlichen Wand direkt neben dem südlichen Durchgang nach Osten in den Versammlungsraum finden sich vier kleine Hebel in einer Reihe:

Hebel 1 öffnet/schließt die Tür des südlichen Durchgangs.

Hebel 2 aktiviert/deaktiviert die Falle in demselben.

Hebel 3 öffnet/schließt die Tür des nördlichen Durchgangs.



Hebel 4 aktiviert/deaktiviert die Falle in demselben.

Breite Türen im Norden und Osten führen in weitere Räume.

### **Beschwörungsraum** (Karte 6)

Dieser Raum ist durch breite Türen im Norden sowie Westen zugänglich.

In seiner Mitte befindet sich ein Beschwörungskreis aus einem messingartigen Metall. Er ist umringt von vier, mit mystischen Symbolen verzierten, Schalen aus dem gleichen Material. In den Schalen brennt ein grünliches Feuer (Leuchtradius jeweils 10), das keinen Treibstoff zu benötigen scheint. Auch der Kreis strahlt schwach grünes Licht aus (Leuchtradius 1). Im äußeren Ring des Kreises fehlen drei Stücke – fast so, als habe sie jemand herausgeschnitten.



**Abbildung 55: Beschwörungsraum**

Zusammen bilden der Kreis und die vier Schalen ein Artefakt, das alle Beschwören-Mindestwürfe um 10 reduziert, solange der Beschwörer sich während des gesamten Zaubervorgangs in diesem Raum aufhält.

Durch die fehlenden Stücke, die dem Gedankenfresser einst als Materialkomponente für seine eigenständige Rückkehr nach Yrell dienen sollten, ist das Artefakt jedoch beschädigt. Bereits gewürfelte Ergebnisse von vier oder niedriger

führen zu einem kritischen Misserfolg beim Beschwören (siehe Regelwerk S. 111/112).

### **Schatzkiste des Kultführers** (Karte 7)

Diese mit exzellentem Schloss gesicherte, eisenbeschlagene Truhe gehörte dem Kultführer. Sie kann aufgrund leichter Verrostung nur mit Erschwernis geknackt werden.

In der Truhe befinden sich ein Umhang der Holzhaut sowie Stiefel der größeren Geschwindigkeit (siehe Regelwerk S. 176) oder andere magische Gegenstände von vergleichbarem Wert, die (noch) besser zur Gruppe passen.

### **Gebetsteppich des Kultführers** (Karte 8)

Hier befindet sich ein vormals edler und nun stark vom Zahn der Zeit angegriffener schwarzer Teppich, der einst zum Gebet genutzt wurde.

In einer unverschlossenen, hölzernen Truhe finden sich einige unleserliche Reste von Büchern. Außerdem enthält die Truhe noch entzifferbare Dokumente in Alt-Kaiserlich, die sich um Dämonenbeschwörung drehen. Mit den passenden Sprachkenntnissen und einer Bildungsprobe (15), Dauer 20 Minuten, -5 Minuten pro Erfolgsgrad kann den Dokumenten der wahre Name des Gedankenfressers entnommen werden – eines Level 30 Elite-Dämonen.

Nur, wer den Namen „Qhn'zzrrhaal'thog“ kennt, kann versuchen ihn zu beschwören. Bei der Beschwörung dieses Dämons hilft nur Saurierblut, das in ausreichender Menge (mindestens 2 l) eine doppelte Hilfe gewährt.

In diesem Abenteuer werden keine Werte für den Gedankenfresser angegeben, da die Charaktere selbst mithilfe des Artefakts im Beschwörungsraums noch weit von dem Level entfernt sind, bei dem ein



Versuch auch nur die geringste Erfolgchance hätte.

### Gang (Karte 9)

#### Käfige für Opfertiere (Karte 10)

Hinter den Türen in den sechs Zellen finden sich Käfige verschiedener Größen und Knochen verschiedener Tiere. Mit einer Naturkundeprobe (18), lässt sich herausfinden, dass es sich um Knochen verschiedener Saurier handelt.

Die Saurier wurden einst als Blutopfer für die Beschwörungen des Kults verwendet. Die Knochen der bedauernswerten Exemplare in den Zellen wirken teils abgekaut – die Saurier wurden wie so manche Leiche im Tempel zu Futter für die Verlorenen, bevor selbige zwangsläufig auf die Flüssignahrung der Schlangendämonen umsteigen mussten.

#### Durchgang (Karte 11)

Dieser Durchgangsbereich führt vom Gang mit den Zellen zum Gewächshaus. Im westlichen Teil führen zwei Stufen nach unten, die eine Falle verbergen. Wer nicht auf den Rand der unteren Stufe sondern auf ihren Hauptbereich tritt, aktiviert eine Pfeilhagelfalle (siehe Regelwerk S. 272 ff.). Sie deckt von der südlichen Wand aus die gesamte Breite der Treppe ab. Die Löcher in der Wand sind allerdings relativ leicht als potentielle Gefahr zu erkennen, da sie so nah und gut beleuchtet ist – der MW hierfür beträgt lediglich 15.

An der östlichen Wand, direkt südlich der Treppe, befindet sich eine kleine Druckplatte (Wachsamkeit 30). Sie öffnen ein schmales Stück Wand westlich der Pfeilhagelfalle und erlaubt so sie nachzuladen (Munition ist hinter der Wand vorhanden).

#### Gewächshaus (Karte 12)

Dieser Raum wird von sechs, mehr als 2 m hohen und offenbar mit dem Boden verwachsenen „Tentakelhaufen“ dominiert. Vier der Haufen sind eher grünlich, zwei eher gräulich. Alle winden sich und sondern dabei eine dickflüssige, grüne Substanz ab, die sich überall am Boden verteilt. In Süden des Raums befindet sich eine Doppeltür, die offen steht.



Abbildung 56: Pflanzen aus der Welt der Schlangendämonen

Bei den schaurigen Gewächsen handelt es sich um Pflanzen aus der Welt der Schlangendämonen (die grauen sind die älteren Exemplare), welche eine nahezu unverderbliche Nährflüssigkeit produzieren, die Makzar als „Nektar des Knochenreißers“ bezeichnet. 2 l dieser Flüssigkeit decken den täglichen Kalorien- und Flüssigkeitsbedarf eines Humanoiden der GK 0 vollständig. Wird mindestens 0,1 l der Substanz auf einmal getrunken, erhält der Konsument außerdem eine Hilfe auf alle Proben für eine Stunde.

Bei Wesen aus der Sphäre der Schlangendämonen verlangsamt die Substanz außerdem den Alterungsprozess stark und ermöglichte so den Dämonen hier Jahrhunderte zu überdauern.

Will man sich nicht auf die natürliche Ausscheidungsrate der Tentakelbäume verlassen, kann man sie auch kneten um



die Flüssigkeit schneller zu „extrahieren. Pro Tag kann ein Baum bis zu 20 l Flüssigkeit produzieren.

In diesem Bereich herrscht entsprechend eine hohe Luftfeuchtigkeit. Sie hat in Verbindung mit der „natürlich austretenden“ Nährflüssigkeit über die Zeit eine Mutation bei Pilzen hervorgebracht hat, die sich in großer Zahl im Gewächshaus und im südlich davon gelegenen Kuppelraum finden. Bei diesen Pilzen handelt sich um Spezialzutaten im Wert von 1000 GM in diesem Raum und weiteren 2000 GM im Kuppelraum.

Ein Alchemist kann anhand der Bäume das Rezept für den „Nektar“ erforschen (siehe Regelwerk S. 57), eine Dosis entspricht 0,1l:

MW 20/2, Standardzutaten: – (keine), Spezialzutaten: 2 GM, Stückpreis 2 GM.

Falls die Runde ohne abstrakte Spezialzutaten spielt, kann der Nektar nur mit den Pilzen aus diesem Raum hergestellt werden. Bei „nachhaltiger Ernte“ können pro Jahr hier für 1500 GM Pilze geerntet werden.

In der südwestlichen Ecke des Raumes liegen 20 leere Wasserschläuche. Sie werden von den Verbrannten genutzt, um Makzar mit regelmäßigem Nektar-Nachschub zu versorgen.

### Kuppelraum (Karte 13)

In diesem runden Raum findet sich viel „Nektar“ und eine große Anzahl Pilze (siehe Raum 12). Viel beeindruckender aber ist die 6 m hohe Kuppeldecke, auf der sich immer wieder ein furchteinflößender „Film“ abspielt (eine sehr große, bewegliche drei Komponenten Illusion, die mit Zauber binden verewigt wurde; ihre Macht beträgt 45).

Gezeigt wird ein einstündiges Beschwörungsritual in Raum 6: Vier Humanoiden, die unter grauen Roben mit Kapu-

zen nicht näher zu identifizieren sind, opfern zwei Deinonychus. Ein Beschwörer in purpurner Robe, dessen Gesicht ebenfalls verdeckt ist, singt Zauberformeln. Am Ende des Rituals erscheint im Kreis der Gedankenfresser und alle fünf Kultisten fallen vor ihm auf die Knie. Dann endet die Illusion, nur um wieder von vorne zu beginnen.

Wer die Illusion bis zum Ende verfolgt, kann mit einer Zauberkundeprobe (20) den wahren Namen des Gedankenfressers („Qhn'zzrrhaal'thog“) herausfiltern.



Abbildung 57: Der Gedankenfresser

### Abschluss

Abhängig von den Handlungen der Charaktere, sind zum Abschluss des Abenteuers verschiedene Szenarien plausibel:

1. Die Charaktere haben die Wettbewerbe gewonnen, Makzar unschädlich gemacht und die Dämonen getötet.



2. Die Charaktere haben die Wettbewerbe gewonnen, Makzar ist entkommen und die Dämonen wurden getötet.

In diesen Fällen steigt Nargoks Sympathie um eins und die Charaktere werden, – sofern sie es wünschen – zu Ehrenmitgliedern des Stammes erklärt. Dieses Privileg geht mit der Tätowierung einer Tigerpfote einher und erlaubt, sich jederzeit im Land nicht nur des Dusterkrallen Klans sondern des gesamten Nebelklauen-Stammes aufzuhalten sowie dort Gastfreundschaft zu beanspruchen.

Nargok versammelt den Klan am Tempel. So können sich alle Dusterkrallen mit eigenen Augen überzeugen, dass es alles andere als ein Heiligtum ihres Totems ist. Außerdem wird das Angebot unserer „Handelsbevollmächtigten“ (mehr Pferde liefern und dafür mehr Lederrüstungen aus Ost-Yrell abnehmen) akzeptiert.

Falls Makzar getötet wurde, schenkt Urkuha bzw. Vrakka zudem der Gruppe sein Elementross Sturmhuf – sofern es den Abenteurern nicht ohnehin bereits von Nargok versprochen war.

3. Die Charaktere haben den Wettbewerb verloren aber den Tempel zumindest soweit gesäubert, dass sie mindestens die Leiche eines Verbrannten (die normal verwesen) vorweisen können. Sofern die Charaktere nicht von sich aus eine Leiche mitnehmen, wird Nargok sie im Tempel bei Gelegenheit über Schattenklaue dazu auffordern.

In diesem Fall ruft Nargok den Klan zusammen. Mit dem Beweis vermag er, eine Mehrheit der Dusterkrallen gegen Makzar aufzubringen, der daraufhin

überwältigt und gefesselt wird. Am nächsten Tag fällen Nargok und die Ältesten des Klans ihr Urteil: Lebenslange Verbannung. Das falsche Heiligtum wird außerdem zum verbotenen Ort erklärt.

Falls die Charaktere keine Absprache mit den Dämonen getroffen haben, steigt auch in diesem Szenario Nargoks Sympathie um eins, die Charaktere werden in den Stamm aufgenommen und dem neuen Handelsvertrag wird zugestimmt.

Sollten die Charaktere hingegen mit den Dämonen paktiert haben, sinkt seine Sympathie um eins. Dem neuen Vertrag wird aber trotzdem zugestimmt.

4. Die Charaktere haben den Wettbewerb verloren und es nicht vermocht, den Tempel ausreichend zu säubern, um einen Beweis beizubringen.

In diesem Fall wird Nargok über Schattenklaue die Charaktere auffordern, das Gebiet der Dusterkrallen so schnell wie möglich zu verlassen, bevor Makzar sie gewaltsam vertreiben lässt.

Thalindras Auftrag hätten sie allerdings zumindest teilweise erfüllt und zwar den Part, die Anwesenheit von Dämonen zu verifizieren. Schwierigkeiten mit der Zauberweber-Meisterin bekommen die Charaktere wohl nur mit Vorsatz – z.B. indem die Abenteurer erzählen, ohne Not einen Handel mit Nal'issra eingegangen zu sein.

Natürlich sind auch andere Szenarien nicht ausgeschlossen – der Kreativität mancher Gruppen sind keine Grenzen gesetzt. In diesem Fall dienen die aufgeführten Szenarien hoffentlich als Orientierungshilfe für die Gestaltung eines passenden Abschlusses.



### Copyright-Hinweise, Danksagung und Materialien zum Herunterladen

Das Urheberrecht am gesamten Text und das Markenrecht an der Wort-Bildmarke „DuoDecem“ liegt bei Christian Langrock, geb. am 28.03.80 in Darmstadt.  
Versionsdatum: 05.04.26.

Das Urheberrecht gilt auch für alle Karten für dieses Abenteuer, die ebenso wie alle Abbildungen hier heruntergeladen werden können:  
[www.duodecem.de/download.html](http://www.duodecem.de/download.html)

Augenommen sind die Karten „Alter Hof“, „Eishöhle“, „Heiligtum des Knochenreißers“, „Kultstätte“, „Lager im Sumpf“ und „Villa Erlenhain“ sowie deren SL-Varianten. Hierfür liegt das Urheberrecht beim Patreon-Account „Dice Grimorium“ (<https://www.patreon.com/cw/dicegrimorium>). Danke George, dass ich deine tollen Karten verwenden darf!

Die Lorbeeren für den Abenteuertitel gehören „Elefanten-Zauberstellung“ aus dem wunderbaren Fantasy Forum „Tanelorn“.

Die Abbildungen 3-8, 10-17, 19, 21-24, 31-33, 35, 36, 38-51 und 54-57 sind KI-generiert. Ebenso die Karten Die Arena, Die Felsmaid und Greifennest. Ansonsten ist dieses Werk KI-frei.