

w66	Ebene	Wald	Tiefer Wald	Hügel	Gebirge	See	Marsch	Sumpf	Ruinen
11-36									
21		B1 ₁₂₄							
22		B2 ₁₂₄							
23		B3 ₁₂₅	B1 ₁₂₄						
24		B5 ₁₂₆	B2 ₁₂₄						
25		B8 ₁₂₇	B3 ₁₂₅						
26		B9 ₁₂₈	B5 ₁₂₆						
31	B1 ₁₂₄	B10 ₁₂₈	B8 ₁₂₇						
32	B2 ₁₂₄	B11 ₁₂₉	B9 ₁₂₈	B2 ₁₂₄					
33	B3 ₁₂₅	B12 ₁₂₉	B10 ₁₂₈	B3 ₁₂₅					
34	B4 ₁₂₅	B13 ₁₂₉	B12 ₁₂₉	B4 ₁₂₅					
35	B5 ₁₂₆	B14 ₁₃₀	B13 ₁₂₉	B5 ₁₂₆					
36	B7 ₁₂₇	B15 ₁₃₀	B14 ₁₃₀	B6 ₁₂₇					
41	1 ₁₄₇ B8 ₁₂₇	1 ₁₄₇ B16 ₁₃₁	1 ₁₄₇ B15 ₁₃₀	1 ₁₄₇ B7 ₁₂₇	1 ₁₄₇		1 ₁₄₇	1 ₁₄₇	1 ₁₄₇
42	16 ₁₅₃ B9 ₁₂₈	16 ₁₅₃ B17 ₁₃₁	1 ₁₄₇ B16 ₁₃₁	2 ₁₄₈ B8 ₁₂₇	35 ₁₆₃		5 ₁₄₉	4 ₁₄₉	4 ₁₄₉
43	2 ₁₄₈ B11 ₁₂₉	17 ₁₅₄ B18 ₁₃₁	18 ₁₅₄ B17 ₁₃₁	31 ₁₆₁ B9 ₁₂₈	31 ₁₆₁	1 ₁₄₇	9 ₁₅₁	5 ₁₄₉	5 ₁₄₉
44	3 ₁₄₈ B12 ₁₂₉	18 ₁₅₄ B19 ₁₃₂	19 ₁₅₅ B18 ₁₃₁	21 ₁₅₆ B11 ₁₂₉	21 ₁₅₆	1 ₁₄₇	9 ₁₅₁	7 ₁₅₀	6 ₁₄₉
45	4 ₁₄₉ B13 ₁₂₉	2 ₁₄₈ B20 ₁₃₂	20 ₁₅₆ B19 ₁₃₂	22 ₁₅₇ B12 ₁₂₉	22 ₁₅₇	38 ₁₆₄	11 ₁₅₁	8 ₁₅₀	8 ₁₅₀
46	5 ₁₄₉ B14 ₁₃₀	28 ₁₅₉ B22 ₁₃₃	21 ₁₅₆ B20 ₁₃₂	3 ₁₄₈ B17 ₁₃₁	4 ₁₄₉	38 ₁₆₄	12 ₁₅₂	9 ₁₅₁	9 ₁₅₁
51	6 ₁₄₉ B17 ₁₃₁	3 ₁₄₈ B23 ₁₃₄	3 ₁₄₈ B22 ₁₃₃	4 ₁₄₉ B18 ₁₃₁	5 ₁₄₉	4 ₁₄₉	12 ₁₅₂	10 ₁₅₁ B1 ₁₂₄	9 ₁₅₁
52	7 ₁₅₀ B18 ₁₃₁	6 ₁₄₉ B24 ₁₃₄	25 ₁₅₈ B23 ₁₃₄	5 ₁₄₉ B20 ₁₃₂	23 ₁₅₇	4 ₁₄₉	13 ₁₅₂	11 ₁₅₁ B2 ₁₂₄	9 ₁₅₁
53	34 ₁₆₂ B20 ₁₃₂	7 ₁₅₀ B26 ₁₃₅	24 ₁₅₈ B24 ₁₃₄	7 ₁₅₀ B21 ₁₃₃	7 ₁₅₀	39 ₁₆₄	16 ₁₅₃	12 ₁₅₂ B5 ₁₂₆	11 ₁₅₁
54	8 ₁₅₀ B22 ₁₃₃	34 ₁₆₂ B27 ₁₃₅	9 ₁₅₁ B27 ₁₃₅	33 ₁₆₂ B22 ₁₃₃	33 ₁₆₂	39 ₁₆₄	18 ₁₅₄	13 ₁₅₂ B9 ₁₂₈	12 ₁₅₂
55	9 ₁₅₁ B23 ₁₃₄	8 ₁₅₀ B28 ₁₃₆	9 ₁₅₁ B28 ₁₃₆	34 ₁₆₂ B23 ₁₃₄	36 ₁₆₃	39 ₁₆₄	21 ₁₅₆	14 ₁₅₃ B12 ₁₂₉	13 ₁₅₂
56	10 ₁₅₁ B24 ₁₃₄	24 ₁₅₈ B29 ₁₃₆	10 ₁₅₁ B29 ₁₃₆	24 ₁₅₈ B24 ₁₃₄	24 ₁₅₈	39 ₁₆₄	29 ₁₆₀	16 ₁₅₃ B18 ₁₃₁	21 ₁₅₆
61	11 ₁₅₁ B26 ₁₃₅	9 ₁₅₁ B30 ₁₃₆	11 ₁₅₁ B30 ₁₃₆	9 ₁₅₁ B26 ₁₃₅	9 ₁₅₁	5 ₁₄₉	30 ₁₆₀	21 ₁₅₆ B20 ₁₃₂	21 ₁₅₆
62	12 ₁₅₂ B28 ₁₃₆	10 ₁₅₁ B31 ₁₃₇	12 ₁₅₂ B31 ₁₃₇	32 ₁₆₁ B28 ₁₃₆	32 ₁₆₁	5 ₁₄₉	38 ₁₆₄	23 ₁₅₇ B22 ₁₃₃	24 ₁₅₈
63	13 ₁₅₂ B29 ₁₃₆	11 ₁₅₁ B32 ₁₃₈	13 ₁₅₂ B32 ₁₃₈	11 ₁₅₁ B29 ₁₃₆	11 ₁₅₁ B6 ₁₂₇	40 ₁₆₅	40 ₁₆₅	29 ₁₆₀ B23 ₁₃₄	29 ₁₆₀ B2 ₁₂₄
64	14 ₁₅₃ B31 ₁₃₇	12 ₁₅₂ B33 ₁₃₈	29 ₁₆₀ B33 ₁₃₈	12 ₁₅₂ B33 ₁₃₈	12 ₁₅₂ B21 ₁₃₃	40 ₁₆₅	41 ₁₆₅ B12 ₁₂₉	30 ₁₆₀ B24 ₁₃₄	30 ₁₆₀ B14 ₁₃₀
65	15 ₁₅₃ B34 ₁₃₈	13 ₁₅₂ B34 ₁₃₈	27 ₁₅₉ B34 ₁₃₈	13 ₁₅₂ B34 ₁₃₈	13 ₁₅₂ B28 ₁₃₆	41 ₁₆₅ B25 ₁₃₄	42 ₁₆₆ B24 ₁₃₄	34 ₁₆₂ B26 ₁₃₅	34 ₁₆₂ B18 ₁₃₁
66	30 ₁₆₀ B35 ₁₃₉	26 ₁₅₈ B35 ₁₃₉	30 ₁₆₀ B35 ₁₃₉	14 ₁₅₃ B35 ₁₃₉	37 ₁₆₄ B34 ₁₃₈	41 ₁₆₅ B36 ₁₄₀	42 ₁₆₆ B25 ₁₃₄	42 ₁₆₆ B34 ₁₃₈	43 ₁₆₆ B34 ₁₃₈

Monster									
11-12 Würgeranke	56	Mantikor		25	Riesenspinne		52	Gestaltwandler,	
13-15 Graubär	61	Greif			(Giant Spider, Adult Male)			Metamorph	
16-22 Nachtwarg	62	Riese		26	Alte Riesenspinne			(Shapeshifter)	
23-24 Geist	63	Hydra			(Giant Spider Elder Fem.)		53	Riesen-Tausendfüßler	
25-26 Ghul	64	Dämon		31	Golem, Riesensteingolem			(Skolopendra)	
31-32 Skelett	65	Drachenwurm			(Greater Golem)		54	Der schwärmende Tod	
33-34 Ruheloser Toter	66	Drache		32-34 Teufelchen (Imp)				(The Swarming Death)	
35-36 Wyvern	Book of Beasts			35	Felsdrache (Iron Dragon)		55	Tupilak (Tupilaq)	
41-42 Harpyie	11	Lurch (Amphibian)		36-41 Mara			56	Verfluchter	
43 Minotaurus	12-13	Amöbe		42	Sumpfdrache (Mire Drake)			Baumhirte	
44 Baumhirte	14	Basilisk		43	Draugr (Mummy)			(Twisted Ent)	
45 Höllenzwurm	15	Moorleiche (Bog Man)		44	Waldschrat, Leschi,		61	Untoter Drache	
46 Riesenkrake	16	Raptor (Dread Raptor)			Meza Mates (Nature Spirit)		62	Vampyr	
51 Seeschlange	21-22	Portalwächter (Gatekeeper)		45	Besessener (Possessor)		63	Wassertroll	
52 Troll	23	Riesenphantom		46	Königsratte (Rat King)		64-65	Irrlicht/Irrwisch	
53 Todesritter		(Giant Specter)		51	Felsentroll (Rock Troll)			(Will-O-The-Wisp)	
54 Insektoid	24	Riesenspinnenbrut					66	Wolfsschatten	
55 Blutling		(Giant Spider, Hatchling)						(Wolfshadow)	

Begegnungen (#: SL-Handbuch, B#: Book of Beasts)

- | | |
|--|--|
| 1 Blutnebel | B1 Gebärende Mantikor (2 Mantikore) |
| 2 Duell in den Wäldern (Ork & Elbin) | B2 Tote Taube (Brieftaube) |
| 3 Orkischer Flüchtling (Orks mit gefangenem Ork) | B3 Mann im eisernen Käfig
(abgezehrter Barbarenkrieger) |
| 4 Tod aus den Lüften (Greif) | B4 Garmars Wall
(Zwerg, Grabhügel mit Schätzen, Feuertämon) |
| 5 Bankett der Harpyien (3 Harpyien) | B5 Fehlendes Ei (evtl. junges Monster) |
| 6 Pferd (Wertvolles Reitpferd) | B6 Felsreliefs (Legende) |
| 7 Massaker-Falle (ein Dutzend Räuber) | B7 Vergessener Gott (Statue von „Leid“) |
| 8 Schmächliche Schmäher (kleiner Ork) | B8 Lebender Baum (Stillelb) |
| 9 Ruinen von Einst (nur eine alte Ruine) | B9 Wilde Jagd (Gejagter Mensch, Orkfrauen/Viraga) |
| 10 Fuchs (Fuchsdämon) | B10 Der Wächterstein (Statue im Wald) |
| 11 Vergessener Prinz (Todesritter) | B11 Zwergischer Runenstein
(einmalige Heilung für Zwerge) |
| 12 Hungrige Räuber (3-5 Räuber) | B12 Die Schleimspur (brünftiger Basilisk) |
| 13 Seuchenbruder (verseuchter toter Rostbruder) | B13 Überwuchertes Schlachtfeld (tote Orks, Zwerge,
Elben und Menschen, Schätze) |
| 14 Flagellanten (Prozession von Rost-Kultisten) | B14 Skelett im Baum
(Geist, Legende von den Phantomdolchen) |
| 15 Bettler (~20 Bettler/Dörfler) | B15 Alter Brunnen (einfache Schätze) |
| 16 Der zwergische Ballonfahrer (verletzter Zwerg) | B16 Steintisch der Götter (Legenden) |
| 17 Hochzeit
(Orkfrau-Menschenmann Hochzeitsgesellschaft) | B17 Eine Delikatesse für Orks (Riesenpilze) |
| 18 Dämonenbäcker (Halbling-Dämon, 22 Teiggolems) | B18 Nackter Braumeister (Mensch, Gruppe Räuber) |
| 19 Heiligtum der Tiere (viele Tiere aller Art) | B19 Alter Wurzelkeller (Wein) |
| 20 Trauerzug
(5 Baumhirten, versteckte Elfen → Rosenstaad) | B20 Alte Steinbrücke (einfache Schätze) |
| 21 Rachsüchtiger Geist (Geist eines Kommandanten) | B21 Lebender Fels (Steinsänger erschafft Golem) |
| 22 Glasbläserin (Zwergin) | B22 Versteinerter Troll (Schätze) |
| 23 Welpen (Trollin) | B23 Teile einer gepflasterten Straße (Schätze) |
| 24 Verfluchter Oger (Oger, gefangener Rostbruder) | B24 Kothaufen (Schätze) |
| 25 Kerzenzieher (2 Frauen suchen Sohn, Oger) | B25 Riesenschlange (Junge & 10 Kultisten, Seeschlange) |
| 26 Waldbrand | B26 Friedlicher Ort (Steinfrost-Gift) |
| 27 Schwarzer Sand (traumatisiertes Mädchen) | B27 Horst des Riesenvogels (Schätze) |
| 28 Das leere Haus (Spuren zu Sklavenhändlern) | B28 Knochenbrücke (Knochenwaffe) |
| 29 Knochenklappern (w6+3 Skelette) | B29 Rabe (verwandelte Rabenschwester) |
| 30 Teramalda (unverletzliche Kreatur) | B30 Dämonenfalle (Scheusal, Gruppe Scherbenmaiden) |
| 31 Steinsinger (Gruppe Zwerge) | B31 Brennender Busch (Legende) |
| 32 Ratten
(30 Ratten, Halblingsbaby, Mutter, Räubervater) | B32 Verzauberte Lichtung (Legende, WP) |
| 33 Klagende Minotaurin (Minotaurin, 4 Burgmannen) | B33 Steinerner Thron (Geist) |
| 34 Ruhelose Gaukler
(Untote, Dorfbewohner, Rostbrüder/Eisengarde) | B34 Fröhliche Totengräber (3 Goblins) |
| 35 Müder Troll (Bergtroll) | B35 Erbitterte Schlacht (Orks & Zwerge, Schätze) |
| 36 Felllose (4 Wolfsmenschen, Drachenei, Krankheit) | B36 Schiffbrüchiger (Diplomat, Kontakte & Belohnung) |
| 37 Straßensperre (3+3 Zwerge) | |
| 38 Infizierte im Boot (kranke Frau) | |
| 39 Blinder Passagier (Kogge mit Seeleuten, Goblin) | |
| 40 Tod aus der Tiefe (Riesenkralke) | |
| 41 Seelenhändler (3 Seeleute) | |
| 42 Echsenjäger (Gruppe Echsenmenschen) | |
| 43 Lebendig Begraben (7 Elben + Elben-Familie) | |

0 Keine Begegnung

Die Natur, das Rascheln der Blätter im Wald, den heulenden Wind in den Ebenen, den Nebel in den Bergtälern oder den Nieselregen auf dem Gesicht der Gefährten.

1 Der Blutnebel

Beinahe hättet ihr es nicht bemerkt: zuerst verstummen alle Geräusche und nur eure Gespräche bleiben. Dann läuft euch ein Schauer über den Rücken und die Luft scheint mit seltsamer Energie geladen zu sein. Schließlich seht ihr, wie blutroter Nebel sich langsam über den Boden fließend in eure Richtung ausbreitet, Blutnebel.

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

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

Nach einiger Zeit im Blutnebel werden die Abenteurer von einem **Blutling** angegriffen. **Blutlinge** sind gasförmige Dämonen, die normalerweise nur nachts auftreten und sich als roter Blutnebel verbreiten oder sich in räuberischen Gebilden manifestieren. Es ist unklar, ob der Nebel ein Teil der Dämonen ist oder von diesen erschaffen wird.

Blutling

Stärke 8, Geschick 4, Bewegung 4+1, Rüstung 6 **lichtempfindlich**: Stärke -w3 (arm)

körperlich: ½ Schaden, Kupferwaffen voller Schaden, **körperlos**: immun gegen Schaden

- 1 **Schlitzen** schwingt seinen Arm
Angriff **12**, Schaden **2** Schnitt gegen einen
- 2 **Wirbelwindattacke** mit beiden Armen
Angriff **8**, Schaden **2** Schnitt gegen **alle in arm**
- 3 **Doppelstich** sticht zwischen zwei Gefährten auf euch ein
2x Angriffe **10**, Schaden **2** Stich
- 4 **Schrecklicher Nebel** breitet sich aus und umfängt euch
Furchtangriff **8**, alle in nah
- 5 **An die Kehle springen** Der Schwächste in nah wird in den Hals gebissen
Angriff **10**, Schaden **2** Schnitt gegen Stärke und Verstand, **dämonische Infektion 9**
- 6 **Lebensentzug** tödliche Umarmung, versucht durch Mund und Augen einzudringen
Furchtangriff **12** nah

2 Duell in den Wäldern

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

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

3 Der Orkische Flüchtling

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

Eine Gruppe Orks, doppelt so viele wie Abenteurer, sind auf dem Heimweg zu ihrem Clan, wobei sie **Sargah** den Flüchtling mit sich tragen, der davongelaufen war, um sein eigenes Schicksal in den Verbotenen Landen zu suchen. Die Orks haben typische Spielwerte, die du auf Seite 62 findest.

Typischer Urhur

Stärke 4, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 2

Kraft 4+2, Nahkampf 4+2, Wissen 3+1

Krummsäbel 6+1 2, Beschlagnahmte Lederrüstung & Großer Schild 5

4 Tod von Oben

Ihr hört einen Schrei, der euch das Blut in den Adern gefrieren lässt, und gleich darauf schwere Flügelschläge. Dann seht ihr ihn. Ein riesiger Dämonenvogel stößt aus den Wolken hervor. Er flattert herum und stürzt sich auf euch herab.

Die Abenteurer haben sich unbewusst auf das Gebiet eines Greifen begeben. Anfangs versucht er, die Abenteurer zu verängstigen und ihre Stärke zu beurteilen. Laufen die Abenteurer geradewegs dahin zurück, wo sie hergekommen sind, kreist der Greif über ihnen, lässt sie allerdings entkommen. Sollten sie den Greif attackieren und ihren Weg durch sein Gebiet fortsetzen, wird er bis zum Tod kämpfen.

Greif

Stärke 12, Geschick 5

Kundschaften 5, Bewegung 5+3, Rüstung 3 (Federn)

- 1 **Klauenschlag** zerfleischt mit messerscharfen Klauen
Angriff 9 Schaden 2 Schnitt
- 2 **Klauensturm** stellt sich auf die Hinterbeine und schlägt mehrfach blitzartig zu
3x Angriffe 6 Schaden 2 Schnitt, nur einzeln parieren
- 3 **Umreißen** mit ausgestreckten Vorderfüßen
Alle in **armeslänge**: Angriff 6 Schaden 2 Schnitt, Getroffene gehen zu Boden
- 4 **Schnabelwurf** schnappt mit Schnabel und wirft ruckartig in die Luft
Angriff 9 Schaden 1, bei Treffer **nah** auf dem Boden
- 5 **Wirbelwind** mächtige Schwingen entfachen Wirbelwind
alle in **nah**: Angriff 6 Schaden 1, getroffen am Boden, kein **Ausweichen**
- 6 **Fallenlassen** ergreift mit Klauen und hebt ab
Angriff 8 fliegt auf **kurz**, nächste Runde: abwerfen 2w6+10 Schritt Höhe, 2w6+8 Würfel

5 Das Bankett der Harpyien

Zuerst hört ihr nur Schreie: „Giiiiiiiiibbs miiiiirrrrr!“ – „Neeeeein, giiiiib miiiiirrr!“ – „Neeeeeeiin, iich will die Kleeeeeiiiiineeen fressssen!“ Dann seht ihr, wie sich drei schreckliche Kreaturen mit Adlerschwingen und verdorbenen Körpern auf euch stürzen. Harpyien!

Die drei hungrigen Harpyien **Krag**, **Mag** und **Serag** greifen die Abenteurer an, um ein Festmahl mit ihren toten Körpern zu veranstalten. Während des Angriffs sieht eine der drei einen **funkelnden Gegenstand**, der von einer Abenteurerin getragen wird, und fängt an, aufgeregt von „dem **Schatz**“ zu schreien. Dies bietet den Abenteurer die Gelegenheit, die Habgier der Harpyien gegen sie zu verwenden.

Harpyie (Raubvogel mit Frauenkopf, giert nach Glitzer, Schwarm, flieht wenn 6 Stärke übrig)

Schwarm-Stärke 9, wollen Schätze, Kleinkind zum aufziehen, menschliche Leber

Stärke 12, Verstand 4, Empathie 3

1 Bedrohliches Geplapper drohen Extremitäten abzureißen, Augen zu verschlingen, etc
alle in **nah** Furchtangriff **6**

2 Tod Von Oben rotten sich zusammen und greifen an wer das meiste Metall hat:
Angriff Schwarm-Stärke Schaden 1 Schnitt, bei Erfolg w3+3m geschleudert Stärke -w3+1

3 Steinregen werfen Steine & Anderes auf euch herab
alle in **nah** Angriff **6** Schaden **1** stumpf

4 Augenkratzer versuchen Augen auszukratzen
Angriff **8** Schaden **2** Schnitt, bei Erfolg sofort kritische Wunde
„Verletztes Auge“ (42–43 Stich): **Fernkampf-2 & Kundschaften-2**, 2w6 Tage Heilung

5 Schwarmangriff teilen sich auf und greifen ½ Stärke Gefährten in **nah** an:
Angriff **6** Schaden **1** Schnitt

6 Exkrementangriff lassen Exkremente und Erbrochenes herabregnen
alle in **nah** Angriff **6** gegen Empathie, kann mit Schild **pariert** werden.

6 Das Pferd

Ihr hört das Wiehern eines Pferdes und plötzlich steht es vor euch. Ein stolzer Hengst, mit Sattel, Taschen und einer Satteldecke. Seine Besitzerin ist nirgends zu sehen. Das einsame Pferd blickt sich suchend um und ist sichtlich frustriert.

Das Pferd gehört der Adligen Lavide, die vor zwei Tagen bei einem Überfall ums Leben kam. In den Satteltaschen befindet sich ein **wertvoller** Gegenstand sowie das rosenförmige Siegel des Adelshauses der Besitzerin. Das Pferd ist für den Kampf abgerichtet, mag aber keine Fremden. Mit einer erfolgreichen **Tierkunde**-Probe lässt es sich allerdings beruhigen. Misslingt die Probe, müssen die Abenteurer es mit Gewalt einfangen. Bringen sie das Pferd samt Siegel zu Lavidas Familie in eine nahegelegene Burg und sie werden mit einem **kostbaren** Fund entlohnt.

7 Die Massaker-Falle

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

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

Sklavenhändler

Stärke 3, Geschick 2, Verstand 2, Empathie 2

Nahkampf 3+2

Holzknüppel 5+1 1 oder Streitkolben 5+2 1, Lederrüstung 2, W6 Kupfer

8 Der große Beleidiger

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

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

Khardnal (Urhur-Ork)

Stärke 4, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 2

Kraft 4+2, Nahkampf 4+2, Wissen 3+1

Berserker: wenn gebrochen WP→1 zurück, Angriffe +1, sofortiger Angriff

Krummsäbel 6+1 2, Beschlagnahmene Lederrüstung & Großer Schild 5

9 Ruinen von Einst

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

Die Abenteurer haben eine Ruine gefunden, die einen guten Lagerort bietet.

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

10 Der Fuchs

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

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

Grelf (Fuchs-Dämon)

2 Ini-Karten, übernatürlich schön, außergewöhnlich flink, **flieht vor Musik**

Stärke 2, Geschick 5, Verstand 3, Empathie 3

Nahkampf 2+3 Bewegen 5+5, Manipulation 3+2

Biss 5+1 **1**, Verzaubern: Empathieangriff **10**

11 Der Vergessene Prinz

Ein großer Haufen Steine, die zu einem Monument aufgestapelt sind, das ihr wiedererkennt. Jemand hat anscheinend eine Menge Zeit damit verbracht, diesen Steinhaufen aufzuschichten, und jemand oder etwas ist darunter begraben.

Ein Prinz aus dem Erlenland fiel vor hundert Jahren im Kampf. Der Prinz, dessen Name lange vergessen ist, wurde mit seinem Pferd und zweier seiner loyalen Ritter, die mit ihm gefallen waren, begraben. Das Grab enthält eine silberne **Halskette (2W6 S)**, ein altes **Breitschwert (+2 2 18S)** und den **Zipfel eines rostigen Kettenhemds**. Sucht ihr weiter erwacht der Prinz aus seinem Schlaf.

Todesritter

½ Schaden durch physische Angriffe, frisst menschliche Organe, wird durch Salz geschwächt
Stärke 12, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 2

Kundschaften 3+**2**

Breitschwert 12+2 2, rostiger Topfhelm & rostiges Kettenhemd 4

1 Wuchtschlag Angriff **12** Schaden **2** schnitt, bei Treffer **liegend nah**

2 Todesschrei alle in **nah**: Furchtangriff **8**

3 Fehdehandschuh geworfen 1x **nah**: Angriff **8**, Treffer wirft auf liegend in **kurz**

4 Rundumschlag alle in **arm**: Angriff **8** Schaden **2** schnitt, parieren möglich

5 Lähmende Kälte kalter Blick und Keuchen: lähmendes Gift Wirksamkeit **8**

lähmendes Gift Vergleichswurf gegen **Ausdauer: -1 Geschick** oder **-1 Geschick/Runde**

6 Hilferuf kniet nieder sich, Boden öffnet sich, Geister: 1x **nah** Furchtangriff **12**

12 Die hungrigen Räuber

Eine Gruppe von Menschen in dreckiger Kleidung und mit einfachen Waffen kommen euch entgegen. Ein großer Mann mit schwarzem Bart tritt nach vorne, spuckt auf den Boden und legt seine Hand an sein Schwert. „Was seid’n ihr für’n Gesindel? Was habt’n ihr hier zu such’n? Wisst ihr nicht, wer ich bin?“

Räuber (Anzahl wie Gruppe), angeführt von **Argam Zweibart**, haben schwere Zeiten hinter sich und sind auf der Suche nach Beute. Sie sind müde und lassen sich überreden, ihr Lager mit der Gruppe zu teilen, wenn ihr ihnen Nahrung und Geschichten anbietet.

Räuber

Stärke 3, Geschick 3, Verstand 2, Empathie 2

Nahkampf 3+3, Heimlichkeit 3+2, Überleben 2+2, Kundschaften 2+1

Breitschwert 6+1 2, Handaxt 6+2 2 oder Holzknüppel 6+1 1, W6 Kupfer

13 Der Seuchenbruder

Ihr findet die halb vermoderten Überreste eines Menschen. Raben und wilde Tiere haben sich bereits an ihm gütlich getan.

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

Jeder der den Leichnam berührt, steckt sich an. Allerdings ist die Krankheit (**dämonische**

Halluzinationen) mit einer **Ansteckungsgefahr von 3** jetzt deutlich schwächer. Die Leiche trägt ein einfaches **Rostbrüder Medaillon** aus Bronze.

14 Flagellanten

*Ihr hört von Weitem das Knallen der Peitschen, Schreie, Trommeln und hymnischen Gesang. Eine lange Prozession in Schwarz nähert sich, sich selbst mit Brombeerdornenästen peitschend. Einige von ihnen haben sich die Zungen oder Ohren abgeschnitten oder Augen ausgestochen. Am Anfang der Reihe geht eine Gruppe Frauen in Rot gekleidet, die Schalen mit brennendem Räucherwerk tragen. Eine von ihnen hält eine Stange mit einem fremdartigen eisernen Symbol in den Händen. In der Mitte der Prozession befindet sich eine hölzerne Konstruktion auf Rädern an der nackte Menschen hängen, denen Haken durch die Haut geschlagen wurden. Angekettete Sklaven schieben das Konstrukt durch den Schlamm. Die Anführerin der **Splitterfraktion** der Kirche des Rost ist **Mutter Catyala**. Sie predigt, dass der Blutnebel sich über das Land ausgebreitet hat, um den drohenden Niedergang anzukündigen. Als der Nebel sich auflöste, war es ein Zeichen für das letzte Blutgericht: Portale in die Dämonendimensionen stehen offen. Räuber und Gesetzlose plündern und vergewaltigen. Das Land reißt sich selbst auseinander. Es gibt nur einen Weg, um die Rabenlande zu retten: indem seine Bewohner sich selbst strafen, damit die Götter ihnen vergeben.*

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

Zeichenmagie 5 Illusion

Rang 2, Reichweite: kurz, Dauer: sofort, Komponente: materielles Zeichen

Du bringst **eine** Person dazu etwas nicht existierendes zu sehen oder etwas nicht zu sehen.

Machtstufe 1 → kleines Objekt, MS 2 → menschengroßes Objekt, MS 3 → Haus

Menschenkenntnis mit Malus Machtstufe durchschaut.

15 Bettler

Ihr seht von Weitem eine Gruppe hungriger und müder Leute in Lumpen. Die Bettler umschwärmen euch mit bittenden Händen, ohne einen Ton von sich zu geben.

~20 Bettler sind der Rest von **Freywald**, von räuberischen Abenteurern niedergebrannt

16 Der zwergische Ballonpilot

In einiger Entfernung seht ihr eine grüne Hülle in einem Baum hängen. Als ihr näher kommt, stellt ihr fest, dass es ein Ballon ist, der an der Spitze des Baums festhängt.

Der Zwerg **Andred** hat sich vom Gott Hüne losgesagt, nachdem seine ganze Familie bei einem Tunnelleinsturz starb. Andred war auf der anderen Seite des Einsturzes und hörte wie einer nach dem anderen erstickte. Seither weigert er sich, einen Fuß auf den verfluchten Boden zu setzen, und bereist die Rabenlande mit seinem Heißluftballon. Nachts landet er und stiehlt Dinge, die er später tauscht. Der Ballon ist aber in einen Baum gestürzt und Andred hat sich das Bein gebrochen. Er braucht Hilfe bei Reparatur und Heilung, aber befürchtet, dass ihr ihn ausrauben wollt. Im Ballon befindet sich Diebesgut: ein **Einfacher** und ein **Wertvoller Fund**.

Andred

Stärke 2, Geschicklichkeit 2, Verstand 4, Empathie 4

Nahkampf 2+**2**, Fingerfertigkeit 2+**5**, Fernkampf 2+**4**, Heimlichkeit 2+**4**, Bewegen 2+**2**,
Menschenkenntnis 4+**4**, Manipulation 4+**3**
3* Schwere Armbrust 6+1 3, Streitaxt 4+2 2

17 Hochzeit

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

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

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

18 Der Dämonenbäcker

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

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

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

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

Dämonisches Gebäck: Melkars dämonisches Gebäck wird wie eine einzelne Kreatur behandelt. Es besitzt nur das Attribut Stärke, dessen Wert der Anzahl der Gebäckkreaturen geteilt durch fünf (aufgerundet) entspricht. Das Gebäck hat keine Fertigkeiten. Ihre Angriffe haben Waffenschaden 1 Stich.

2. Begegnung: Falls die Abenteurergruppe Melkar erneut besucht, ist er von 70 dämonischen Gebäckkreaturen umgeben, die gerade Waffen herstellen und neue Gebäckkreaturen erschaffen. Sie dienen Melkar, der entspannt in seinem Sessel sitzt und sich an den ungezogenen Broten und Brötchen gütlich tut, welche voller Schmerzen aufschreien, wenn der Dämonenbäcker sie verspeist. Der Halbling zeigt nun seine wahre Natur, er gibt sich arrogant und sogar bedrohlich.

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

19 Das Heiligtum der Tiere

Als sich die Nacht über das Land legt und euer Feuer hell aufleuchtet, seht ihr das erste Paar Augen zwischen den Bäumen. Anfangs sind es nur wenige, aber es erscheinen immer mehr Augen, bis ihr sie nicht mehr zählen könnt. Ihr seid umzingelt.

Eulen und andere Waldbewohner huschen in den Bäumen umher, Mäuse rennen über eure Rucksäcke. Würmer kriechen zwischen euren Füßen herum und Vögel sitzen auf euren Ästen und Schwertern. Ein Reh steht einige Meter entfernt, neben ihm ein Fuchs. Die Tiere kommen langsam auf euch zu.

Die Abenteurer haben aus Versehen ihr Lager in einem Heiligtum der Tiere aufgeschlagen. Die Tiere sind erschienen, um sie friedlich zu vertreiben. Mehr und mehr Tiere erscheinen beim Lager, große Wildschweine, Wölfe und Elche. Sie verwenden ihre Schnauzen und Hörner, um die Abenteurer und ihre Ausrüstung von diesem Ort wegzuschieben. Sollten die Abenteurer angreifen, ziehen sich die Tiere etwas zurück, fliehen allerdings nicht. Schließlich erscheint eine schwarze Elchkuh, die heilige Anführerin der Waldtiere. Sie verteilt das Lagerfeuer mit ihren Hörnern und lässt ein lautes Schnauben ertönen. Wird sie angegriffen, eilen ihre alle Tiere des Waldes zu Hilfe und werden die Gruppe unaufhörlich angreifen, bis sie den Wald verlassen haben. Die Spielwerte der Tiere findest du auf Seite 126.

20 Der Trauerzug

Etwas sehr Großes nähert sich mit Geräuschen, die ihr noch nie zuvor gehört habt. Dumpfe, langgezogene Hornklänge lassen die Luft vibrieren. Knackende und schnappende Geräusche bringen einen Rhythmus in das Heulen, welches die Luft in klagendem Auf und Ab schwellend durchschneidet.

Nach einiger Zeit erscheinen fünf sich bewegende Bäume, die einen sechsten zwischen sich tragen. Sie machen einen Schritt, geben Laute von sich, machen einen weiteren Schritt, halten an, geben dann wieder die Töne von sich und bewegen sich so in einer langsamen Prozession voran.

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

21 Der rachsüchtige Geist

Still! Ein Schrei? Eine Stimme? Die Gegend scheint verlassen zu sein, aber dann fühlt ihr einen eiskalten Wind. Eine graue, schimmernde Gestalt formt sich inmitten eurer Gruppe, ihr einst menschliches Gesicht ist unnatürlich verzerrt.

Die Abenteurer treffen auf den **Geist** des vor langer Zeit verstorbenen erlenländischen **Kommandanten Garmagol**. Während des Feldzuges vor 400 Jahren wurde er von seinen meuternden Soldaten in eine Falle gelockt und **ermordet**. Seitdem zieht Garmagol unruhig durch das Land und sinnt auf Rache. Da die Soldaten aus dem Erlenland bereits seit Langem verschwunden sind, ist für ihn jeder mit einer Waffe Freiwild. Seid ihr aufmerksam, fällt euch ein **schwarz leuchtender Dolch** zwischen den Schulterblättern auf.

Ihr könnt vielleicht mit dem Geist vernünftig reden, wenn ihr ihn auf den Dolch anspricht und seinen Tod redet. Man kann dem Geist nicht durch **Ausschau Halten** ausweichen.

Geist

Stärke 8, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 2

Bewegung 3+1, nur durch Feuer oder Magie verwundbar, nur durch **Untote bannen** zu töten

- 1 Geisterschlag** Wuchtschlag Angriff **8**, Schaden **2** stumpf, Treffer nah → **liegend**
- 2 Tödliche Berührung** greift mit durchsichtiger Hand in deine Brust und an dein Herz
Furchtangriff **9**, bei Treffer **unterkühlt**
- 3 Geisterschrei** verzieht das Gesicht und stößt Schrei aus
Alle in **armeslänge**: Furchtangriff **7**, bei Treffer **unterkühlt**
- 4 Todesblick** starrt mit toten Augen direkt in deine Seele
Furchtangriff **10**, bei Treffer **liegend**
- 5 Umarmung** stöhnend umarmt dich der Geist
Angriff **10**, Schaden **2** stumpf, bei Treffer **unterkühlt**
- 6 Kälteschlag** kommt dir nahe, legt seinen Arm schwer auf Schulter und haucht dich an
Angriff **12**, Schaden **1** stumpf, bei Treffer **unterkühlt**

Geisterdolch +w8+1 (+2 auf hinterhältiger Angriff) **2**, gebrochener Gegner -1 Empathie,
verschwindet durch Eigenblut in der Hand → Tätowierung, gewichtslos

22 Die Glasbläserin

Bei jedem Windstoß könnt ihr aus der Ferne ein schwaches Pfeifen hören. Es klingt wie eine riesige Flöte. Ein Gebäude aus Glas erhebt sich über die Landschaft; Korridore, Torbögen, Spiralen und Tunnel, alles aus Glas gefertigt. In der Mitte des Gebäudes steht eine Zwergin, die vom Schein der Flammen einer Feuerstelle angeleuchtet wird.

Die **Zwergin** zieht die Spitze einer langen **Metallstange** aus dem Feuer, sie ist mit einer Masse aus glühendem Glas überzogen. Sie hebt das andere Ende an ihre Lippen und mit einem kräftigen Pusten verändert sich die Glasmasse in eine lange, sich windende Röhre aus Glas. Die Zwergin **Varamak** glaubt, dass es möglich ist, den Blutnebel einzufangen, zu verstehen und zu kontrollieren. Seit Wochen arbeitet sie daran den Blutnebel in einer Glasröhre einzufangen und in das Gebäude zu füllen. Sie bittet die Abenteurergruppe um Hilfe. Was Varamak jedoch nicht weiß, ist, dass ihr diese Vision von einem Dämon geschickt wurde. Sollte sie es schaffen, den Blutnebel einzusammeln, wird sich dieser immer schneller und mit lautem Kreischen in der Glasstruktur ausbreiten. Nach W6 Stunden wird das Glas bersten. Der Nebel wird die gesamte Umgebung des Kartenhexfeldes bedecken. Nach W6 Wochen löst er sich wieder auf. (Blutling bei Begegnung 1 oder NPCs)

23 Der Welp

Ihr hört ein leises Quicken und dann etwas, was wie Bellen klingt. Unter einem Busch schaut ein Schwanz hervor. Ein kleiner Hundewelp blickt euch mit großen Augen an.

Der Welp hat eine Beinverletzung. Seine Mutter und seine 5 Geschwister wurden von der **Trollin Ghormald** getötet, die sie zum Mittagessen verspeisen wollte aber der Welp entkam. Ghormald ist seinen Spuren gefolgt und erscheint mit einem toten Hundewelpen in jeder Hand und blutüberströmtem Gesicht. Sie verlangt von den Gefährten, dass sie ihr die Beute überlassen. Sie ist bereit, darum zu kämpfen, und hat einen großen Knüppel am Gürtel hängen.

Troll

regeneriert 1 Stärke/Runde, in Sonnenlicht 1 Schaden/Runde, alle in **arm** -1 Geschick/Runde

Stärke 12-16, Geschick 2

Kundschaften **4**, Bewegung 2+**1**

Haut **4**

1 Klauenreißen holt weit aus und will dir den Körper aufreißen

Angriff **8** Schaden **1** schnitt, bei Treffer Krankheit **6**

2 Biss öffnet stinkendes Maul und beißt

Angriff **8** Schaden **2** stumpf & festgehalten im Maul des Trolls

3 Trollwurf hebt dich hoch und wirft dich wie ein Spielzeug weg

Angriff **12** Schaden **1** stumpf, liegend in **kurz**

4 Arme schleudern schleudert sein Arme wild um sich

Angriff **10** Schaden **1** stumpf, bei Erfolg auch 2. Person in **nah**, beide evtl. **liegend**

5 Schlag gegeneinander nimmt jemand und schleudert gegen anderen

Angriff **6** Schaden **1** Schnitt

6 Stinkender Rotz räuspert sich und spuckt seinen Speichel in eure Gesichter

alle in **nah** Angriff **7** gegen Empathie, kann mit Schild **pariert** werden.

24 Der verfluchte Oger

„Schweiß und Ärger, Ärger und Schweiß.“ Eine tiefe, kehlige Stimme erklingt durch das Land. Ihr seht einen großen und muskulösen Oger einen Sack hinter sich her schleifen. Im Sack bewegt sich etwas. Der Oger bleibt stehen und schlägt auf den Sack. „Sei still, du, still!“

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

Kurge der Oger **Magieresistenz** Machtstufe jedes Zaubers wird um W6 verringert

Stärke **6**, Geschick **2**, Verstand **1**, Empathie **2**

Nahkampf 6+**2**, Kraft 6+**4**, Ausdauer 6+**2**

Große Holzkeule 8+**1** **2**

Rostbruder Oker

Stärke **4**, Geschick **3**, Verstand **3**, Empathie **2**

Nahkampf 4+**3**, Handwerk 4+**2**, Wissen 3+**1**, Manipulation 2+**2**

Weg des Bluts **2**

Langschwert 7+**2** **2**, Kettenhemd **6**

25 Kerzenzieher

Vor einer Hütte stehen zwei Frauen, eine alt und eine jung, neben einem Kessel mit brennenden Scheiten darunter. Daneben hängen blaue Kerzen auf einem Gestell. Die Frauen blicken voller Sorge in den Wald.

Die Abenteuergruppe trifft auf **Engle und ihre Tochter Mia**. Sie stellen eine besondere Art Kerzen her, welche in religiösen Zeremonien verwendet werden. Kart, der Sohn der Familie ist vor einer Stunde in den Wald gegangen, um **Blauschein**, eine Blume, die zur Herstellung der Kerze verwendet wird, zu pflücken, und ist noch nicht zurückgekehrt. Die Mutter bietet den Abenteurern **10 Kerzen** an, wenn sie ihren Sohn suchen und zu ihr zurückbringen. **Kart** wurde vom **Oger Gonlab** versklavt. Die Kerzen funktionieren nur nachdem sie in einen Bottich **Blauschein-Sud** getaucht wurden. Dann können sie angezündet werden und wirken wie der Zauber **Seelenheilung** mit Machtstufe 1.

Gonlab der Oger **Magieresistenz** Machtstufe jedes Zaubers wird um W6 verringert
Stärke 6, Geschick 2, Verstand 1, Empathie 2

Nahkampf 6+2, Kraft 6+4, Ausdauer 6+2

Große Holzkeule 8+1 2

Heilung 1 Seelenheilung

Rang 1, Reichweite: armlang, Dauer: sofort, Komponente: brennende Kerze

Du bündelst die Mächte der Natur, um düstere Seelen zu erleuchten. Du heilst sofort Verstands- oder Empathie-Punkte in Höhe der Machtstufe des Zaubers. Du kannst dich nicht selbst heilen.

26 Waldbrand

Der Geruch von Rauch steigt euch in die Nasen, als ein Hirsch vorbeirauscht. Über den Bäumen sieht man schwarzen Rauch. Der Wind dreht sich, und das Feuer kommt auf euch zu. Ein Waldbrand tobt. Tiere versuchen zu entkommen, Baumkronen fangen Feuer und erstickender Rauch breitet sich im Wald aus. Das Feuer bewegt sich schnell. Die Abenteurer müssen eine erfolgreiche **Überleben**-Probe ablegen, um zu entkommen. Misslingt diese, werden sie vom Feuer angegriffen. Würfle mit 6 Basiswürfeln (Waffenschaden 1) gegen jede Abenteurerin. Die Abenteurer können dann erneut eine **Überleben**-Probe ablegen, um zu entkommen. Misslingt diese erneut, greift das Feuer sie mit 7 Basiswürfeln an. Dies geht immer so weiter, mit immer einem weiteren zusätzlichen Basiswürfel, bis die Abenteurer entkommen können oder **Gebrochen** sind. Denk dran, die Spieler zu bitten, ihre Handlungen zu beschreiben, und erzähl ihnen deinerseits, wie die Flammen sie umgeben, wie sich ihre Lungen mit Rauch füllen und brennende Bäume vor ihnen auf den Boden fallen.

27 Schwarzer Sand

Der Wald wird lichter und ihr blickt auf eine riesige, von Bäumen umgebene Lichtung. Der Boden ist von schwarzem Sand bedeckt. Ihr seht keine Pflanzen. Ihr erblickt einige Felsen, die die Überreste eines Hauses sein könnten. Jemand sitzt in der Mitte der Wiese, ein junges Mädchen, das die Augen auf den Boden gerichtet hat.

Es riecht nach Schwefel. Der Sand rauscht, während der Wind durch die Lichtung weht. Zwei rivalisierende Zauberinnen trafen sich im Dorf Wilderwald. Einer von ihnen missglückte ihr Zauber, das Unglück führte zur Zerstörung sowohl der Zauberinnen als auch des ganzen Dorfes. Die einzige Überlebende ist das Mädchen Linn. Sie ist nicht aufnahmefähig und wird auch nicht antworten, falls sie angesprochen wird. Sie bewegt oder widersetzt sich nicht, wenn die Abenteurer sie mitnehmen. Falls sie mit Essen versorgt wird, kann sie nach W6 Tagen den Abenteurer erzählen, was passiert ist. Falls sie weiterhin bei ihnen bleibt, wird sie zeigen, dass der Unfall ihr starke magische Kräfte gegeben hat, die sie nicht kontrollieren kann. Linn will lernen, wie man Zauber spricht. Sie will alle Zauberer in den Verbotenen Landen töten.

28 Das leere Haus

Aus der Ferne ist der Rauch eines Schornsteins zu sehen. Ein kleines Häuschen, das sich zwischen hohen Bäumen befindet. Auf einem Gestell aus Stöcken hängt Wäsche zum Trocknen. Neben dem Gebäude befindet sich ein kleines eingezäuntes Gelände, aber es sind keine Tiere zu sehen. Ein kleines Feld ist von Felsen umgeben, die vom Boden aufgesammelt wurden. Grüne Stiele stehen in geraden Linien. Ihr hört das Rauschen eines Baches.

Die Abenteurer sind an einer Hütte angelangt, in der die dort lebende Familie kürzlich angegriffen und in die Sklaverei entführt wurde. Das Haus ist leer. Ein Feuer brennt noch immer und auf dem Esstisch stehen Karden für Wolle. In einer Krippe liegt eine Puppe. Ein Stuhl wurde umgekippt und ein Spritzer geronnenes Blut ziert die Wand. Weder die Bewohner noch deren Entführer sind irgendwo zu sehen, aber es finden sich Fußspuren im Schlamm vor dem Haus. Falls die Abenteurer die Entführer aufspüren (Spielwerte eines typische Räubers siehe Seite 183), werden sie herausfinden, dass der lokale Herrscher neue Sklaven für seine Silbermine braucht.

29 Das Klappern von Knochen

Ohne Vorwarnung erscheint eine Gruppe menschlicher Krieger aber als zerfallende Skelette, die aus irgendeinem Grund ein unheiliges Leben erhalten haben. Sie sind völlig still, aber wenn sie sich zu bewegen beginnen, hört man das trockene Geräusch von jahrhundertealten Knochen, die aneinander reiben. Die grinsenden Schädel der Skelette öffnen ihre Kiefer, wenn sie angreifen, und geben einen tonlosen Schrei von sich.

w6+3 Skelette greifen die Abenteurer ohne Vorwarnung an. Sie kämpfen bis zum letzten Mann, sind allerdings nicht besonders schnell und es ist sehr einfach, vor ihnen davonzulaufen, auch wenn die Skelette die Abenteurer verfolgen werden, solange sie in Sichtweite sind.

w6+3 Skelette

Stärke 3, Geschick 2

max. 1 Schaden durch Pfeile oder Stich

Nahkampf 3+3, Kundschaften 3

rostiges Breitschwert 5+1 0, Helm & Beschlagene Lederrüstung oder rostiges Kettenhemd 4

30 Teramalda

Der Geruch von brennendem Fleisch zieht in eure Nasen, und gleichzeitig hört ihr schwere Schritte. Etwas bahnt sich seinen Weg durch das Gelände. Die Kreatur macht einen schrecklichen Lärm, quietscht und klappert. Der Boden zittert. Als sie aus den Büschen auftaucht, steht ein massiver Ritter vor euch, der vollständig von einer alten, rostigen schwarzen Rüstung bedeckt ist. In die Brustplatte ist ein Symbol eingehämmert. Die Kreatur trägt ein Schwert, das mit getrocknetem Blut braun gefärbt ist.

Die wandernde Rüstung ist die seltsame untote Kreatur **Teramalda**, die durch die Verbotenen Lande wandert, um Rache zu nehmen, seit die Zwerge sie vor 350 Jahren lebendig in ihrer Rüstung verbrannt haben. Die Rostbrüder betrachten sie als eine große Kriegerin ihres Gottes Rost, da der Brustpanzer das Zeichen ihres Gottes trägt und sie bevorzugt Zwerge tötet. Teramalda wird durch einen magischen Eisenspieß am Leben erhalten, der durch die Brust der Ferrale in der Rüstung getrieben wurde. Sie ist praktisch unverwundbar und wird nicht antworten, wenn sie angesprochen wird. Die Begegnung mit Teramalda wird jedes Mal anders verlaufen:

- 1. Begegnung:** Teramalda wird nur eine Weile dastehen und die Abenteurer beobachten, bis sie entscheidet, dass sie nicht interessant genug sind. Falls die Abenteurer sie angreifen, fahre direkt mit dem dritten Treffen fort.
- 2. Begegnung:** Teramalda wird alle Zwerge in der Gruppe angreifen.
- 3. Begegnung:** Teramalda betrachtet die Abenteurer als Feinde und greift sie an. Sie wird sie nicht verfolgen, wenn sie fliehen.
- 4. Begegnung:** Teramalda betrachtet die Abenteurer als Erzfeinde und verfolgt sie. Sie geht langsam und ist in einiger Entfernung zu hören, wird aber nie aufgeben. Sie wird ihre Feinde finden, solange sie Eisen bei sich tragen.

Teramalda

Stärke 12, Geschicklichkeit 4, Verstand 3, Empathie 2

Kundschaften 3+2

Zweihandschwert

Rennen ist eine langsame Aktion für Teramalda

immun gegen alle Arten von Schaden, nur durch Entfernen Eisenspieß zu töten.

Zuerst **Festhalten** oder bewegungsunfähig machen, dann –3 **Kraft**-Probe (langsame Aktion) abgelegt.

31 Die Steinsinger

Ein fremdartiges, riesiges und verwittertes Bauwerk erhebt sich aus der Landschaft. Es schimmert leicht, als ob jemand Metall mit Stein vermischt hat. Die Konstruktion ist kein Gebäude und ihr könnt euch keinen Zweck vorstellen, dem sie dienen soll. Daneben bewegt sich eine Gruppe Zwerge, die mit Messwerkzeugen und Karten beschäftigt ist. Ihr werdet von einem gerüsteten, mit einer Axt bewaffneten Wachposten bemerkt, der auf euch zeigt.

Zwerge des **Clan Belderan** führen die Arbeit, das Weltenrund zu erweitern, fort – eine Arbeit, die wegen der Kriege und des Blutnebels stilllag. Momentan prüfen sie den Zustand der uralten Bauwerke. Die Gruppe wird von der **Steinsingerin Porisia Silberhals** angeführt und von einigen **Soldaten** begleitet, die als Wachen dienen. Porisia ist enthusiastisch und redet voller Freude von der Arbeit, die den Zwergengott Hüne zu Ehren verrichtet wird.

32 Ratten

***Fiepsen** lässt euch eine kleine Schlucht hinabblicken: 30 Ratten wuseln auf einem weißen Stoffbündel. Dann ertönt ein Babyschrei aus dem Bündel.*

Das **Halblingsbaby** wurde von seiner Mutter eine Klippe hinuntergeworfen. Zum einen, weil der Vater des Babys sie versklavt hat, aber auch weil sie nicht genug Nahrung hat - ein schneller Tod ist besser. Aber das Kind überlebte den Fall ohne Kratzer. Die Ratten haben es gerade erst entdeckt. Sollten die Gefährten das Kind nicht retten, werden die Schreie bald verstummen. Die Mutter **Belinda** lebt in einer heruntergekommenen Hütte in der Nähe. Einmal am Tag besucht der Vater des Kindes sie, er ist ein Tyrann, der mehrere Familien in der Gegend hat, die er mit Hilfe von bewaffneten Schlägern unter Kontrolle hält. Belinda wird vorgeben, dass sie das Baby nicht erkennt, aber falls die Abenteurer darauf beharren, wird sie zusammenbrechen und ihnen alles erzählen.

33 Das Klagelied der Minotaurin

Ein markerschütternder Schrei hallt durch das Land: ein Heulen voll Wut und Trauer. Hinter der nächsten Biegung des Weges eröffnet sich euch ein schrecklicher Anblick: über den Leichen von 4 Soldaten die hier erschlagen wurden steht eine blutige und schluchzende Minotaurin. Sie ist über einen toten Minotaurus gebeugt in dem einen Dutzend Pfeile stecken. Die Minotaurin brüllt ihre Trauer in den Himmel. Dann dreht sie sich zu euch um.

Kaun, der Lebenspartner der **Minotaurin Markut**, starb im Kampf gegen eine Gruppe Soldaten aus der naheliegenden Burg, die von dem kampferprobten Soldaten **Arren** angeführt wurden. **4 Überlebende** der Patrouille verstecken sich momentan zwischen den Bäumen in der Nähe. Markut wird nicht ruhen, bis alle Soldaten tot sind. Arrens Soldaten haben **Todesangst** vor ihr, wollen aber auch ihre gefallenen Kameraden rächen und ihr **Banner** zurückerobern, das zwischen den Toten am Boden liegt. Die Abenteurergruppe muss eine Entscheidung treffen. Welcher Seite helfen sie?

4 Soldaten

Stärke 4, Geschicklichkeit 3, Verstand 2, Empathie 2

Nahkampf 4+2

Breitschwert 6+2 2, Beschlagnahmte Lederrüstung & Kleiner Schild 4

Markut der Minotaurus

Stärke 10, Geschick 4, Verstand 2, Empathie 2

Kundschaften 2+3, Bewegung 4+1

Zweihandaxt 10+2 3, Fell 2

1 Bullenfaust schlägt mit der Faust zu, Angriff 8 Schaden 1 stumpf

2 Huftritt öffnet stinkendes Maul und beißt, Angriff 9 Schaden 1 stumpf & **nah liegend**

3 Hornansturm versucht dich aufzuspießen, Angriff 10 Schaden 2 stich

4 Axtschlag versucht mit Axtschlag zu spalten

Angriff 10 Schaden 3 scharf, ignoriert 3 Rüstung, kann pariert werden

5 Axtschwung Rundumschlag, alle in **arm**: Angriff 8 Schaden 3 scharf

6 Stampfen springt auf dich, Angriff 12 Schaden 1 stumpf, bei Treffer liegend

34 Die ruhelosen Toten

Eine Gruppe Gaukler reist auf der Straße, einige zu Fuß, andere in einem Karren sitzen. Viele von ihnen sind mit leuchtenden Farben bemalt und in komische Gewänder gekleidet, obwohl dieser Ort in der Wildnis nicht gerade die perfekte Gegend für eine Aufführung ist. Die Frauen und Männer, die die Gruppe auf Pferden begleiten, grüßen euch angespannt. Keiner von ihnen trägt Schminke oder bunte Kleidung.

Bei näherer Betrachtung fällt auf, dass die **Gaukler** seltsam apathisch sind, und auch sehr alt aussehen und komisch riechen. Fordert man sie auf, etwas aufzuführen, können sie nicht antworten. Sie können nicht einmal mit einem einzigen Ball jonglieren und bei dem geringsten Versuch, eine akrobatische Einlage zu zeigen, fallen ihnen Körperteile ab. Die Gaukler sind tatsächlich geschminkte **ruhelose Tote**, die von den **Dorfbewohnern** unter **Tarla der Korbmacherin** zusammengetrieben wurden und nun heimlich an einen sicheren Ort gebracht werden sollen, wo die Rostbrüder sie nicht finden können.

Eine Einheit der **Eisengarde** ist ihnen auf der Spur und erreicht die Gauklertruppe, kurz nachdem die Abenteurer sie treffen. **Hauptmann Holmar** ist guter Laune und spielt die Farce mit, er verlangt eine Aufführung für sich und seine Soldaten. Nach einer Weile lässt Holmar die Fassade fallen. Die Toten sollen im nahegelegenen Tempel der Rostbrüder zu Dienern und Soldaten gemacht werden, die Eskorte wegen Ungehorsams bestraft. Ihr könnt den Dorfbewohnern helfen oder einfach weiterziehen. Solltet ihr die Gauklertruppe wiedertreffen, so seht ihr dass sie wie Vieh getrieben werden.

3x Eisengarde (Hauptmann Holmar)

Stärke 5, Geschick 4, Verstand 3, Empathie 2

Nahkampf 5+4, Kraft 5+2, Ausdauer 5+2, Fernkampf 4+3, Bewegen 4+2

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

Langschwert 7+2 **2** oder Flegel 7+1 **2**, Schwere Armbrust 7+1 **3**, Topfhelm & Kettenhemd **10**, Wertvoller Fund

12 Ruhelose Tote

Stärke 3, Geschick 2

Nahkampf 3+2, Kundschaften **2**

Biss 5 **2**

35 Der müde Troll

Ein schreckliches Brüllen durchbricht die Stille des Landes. Dann bemerkt ihr den Gestank. Die Felsbrocken des Gebirges vor euch scheinen lebendig geworden zu sein. Eine riesige, graue, gefleckte Gestalt tritt aus der Flanke des Berges hervor und starrt euch aus kalten, gelben Augen an. Schwere Steinarme heben sich in die Luft und ihr hört ein weiteres Brüllen.

„Weerrr seid ihr, kleine Krieecher, die Karrrrg stören?“

Die Abenteurergruppe ist unwissentlich genau auf das Lager des **Bergtrolles Karg** gestoßen und hat ihn aus seinem tiefen Schlaf geweckt. Karg hat morgens wirklich schlechte Laune und wird die Abenteurer nicht passieren lassen, wenn sie ihm nicht ein Geschenk machen – er liebt glitzernde Sachen über alles – oder wenn sie ihm zum Essen einladen, bei dem der Hauptgang aus saftigen Goblins besteht, die in der Gegend zu finden sind. Karg lässt sich auch darauf ein, einen der Abenteurer oder eines der Pferde im Austausch für sicheren Durchlass zu verspeisen.

Karg der Troll

regeneriert 1 Stärke/Runde, in Sonnenlicht 1 Schaden/Runde, alle in **arm** -1 Geschick/Runde

Stärke 12-16, Geschick 2

Kundschaften **4**, Bewegung 2+**1**

Haut **4**

1 Klauenreißen holt weit aus und will dir den Körper aufreißen

Angriff **8** Schaden **1** schnitt, bei Treffer Krankheit **6**

2 Biss öffnet stinkendes Maul und beißt

Angriff **8** Schaden **2** stumpf & festgehalten im Maul des Trolls

3 Trollwurf hebt dich hoch und wirft dich wie ein Spielzeug weg

Angriff **12** Schaden **1** stumpf, liegend in **kurz**

4 Arme schleudern schleudert sein Arme wild um sich

Angriff **10** Schaden **1** stumpf, bei Erfolg auch 2. Person in **nah**, beide evtl. **liegend**

5 Schlag gegeneinander nimmt jemand und schleudert gegen anderen

Angriff **6** Schaden **1** Schnitt

6 Stinkender Rotz räuspert sich und spuckt seinen Speichel in eure Gesichter

alle in **nah** Angriff **7** gegen Empathie, kann mit Schild **pariert** werden.

36 Die Felllosen

Eine Gruppe Kreaturen verbirgt sich zwischen den Felsen. Vier Gestalten nähern sich, alle in Stoff gehüllt und bewaffnet. Der Anführer knurrt wie ein Wolfsmensch, aber sein Gesicht weist kein Fell auf.

Der **Wolfsmensch Abaken** und seine **3 Wolfsmenschenfreunde** wurden von ihrem Rudel vertrieben, als sie ihr Fell verloren. Sie verstecken sich nun in den Bergen und warten auf jemanden, der sie von dieser Krankheit, welche sie in „Menschen“ verwandelt hat, erlösen kann.

Abaken kann den Abenteurer berichten, dass er und seine Freunde einer **Gebirgsziege** in einige unterirdische Höhlen gefolgt sind. Dort unten fanden sie riesige purpurne und grüne Kristalle. In einem von diesen schlummerte, so schien es, eine schwarze **Drachenbrut**. Die vier beschlossen, zum Rudel zurückzukehren, um sie um Rat zu fragen, aber auf ihrem Weg nach draußen wurden sie krank und schwach und verloren all ihr Fell. Vielleicht kann jemand in die unterirdischen Höhlen gehen und ihnen ihr Fell wieder wachsen lassen.

Die Wolfsmenschen haben die geheime Waffe von **Jagsatin der Zauberin** gefunden: ein Drache, den sie abrichten wollte, um ihn im Kampf gegen **Zygofer** einzusetzen. Jagsatin ist allerdings seit Jahrhunderten tot. Die Kristalle in den Höhlen sind verseucht und wurden dort platziert, um Eindringlinge fernzuhalten.

Sollten sich die Abenteurer diesen nähern, erleiden sie eine **Krankheit** mit Ansteckungsgefahr 9. Um den Drachen zu erwecken, müssen sie den Kristall zerstören, in dem er schläft. Dies erfordert einen Angriff, der mindestens vier Punkte Schaden verursacht. Jede Runde, die sie in der Nähe der Kristalle verbringen, müssen die Abenteurer einen Erkrankungswurf durchführen.

Der Drache ist in den ersten paar Tagen nach dem Schlüpfen sehr empfänglich und eine Abenteurerin kann ihn mit einer erfolgreichen Tierkunde-Probe an sich binden. Der Drache wächst schnell. Je älter er wird, desto intelligenter und unabhängiger wird er werden.

Drachenbrut: Die Drachenbrut ist ein Drachenjunges, nach dem Schlüpfen hat er jedoch nur **Stärke 4** und **Rüstungsschutz 3**. Beide Werte verbessern sich um einen Punkt pro Woche, bis der Drache schließlich ausgewachsen ist. Zu Beginn ist der Drache sehr anhänglich, wird aber mit dem Alter immer unbändiger und schließlich die Abenteurerin, die eine Verbindung zu ihm aufgebaut hat, verlassen.

Typischer Wolfsmensch

Stärke 4, Geschick 4, Verstand 2, Empathie 2

Nahkampf 4+3, Kraft 4+1, Ausdauer 4+3, Kundschaften 2+3, Überleben 2+2

Weg Des Waldes 2

Speer 7+1 1, Messer 7+1 1, Lederrüstung 2

Drachenjunges

Stärke 4+, Geschick 4, Verstand 3, Empathie 2

Wissen 3+2, Kundschaften 3+3, Menschenkenntnis 3+2, Manipulation 2+2

Bewegung 3

Drachenschuppen 3+

37 Straßensperre

Der schmale Pfad windet sich an der Flanke eines Berges entlang. Als ihr um eine Biegung kommt, seht ihr einen Pass mit steilen Klippen an beiden Seiten aufragen. Jemand hat einen Wagen umgeworfen, der den Weg vor euch blockiert. Auf dem Karren befinden sich Fässer und Sandsäcke. Ihr seht keine Bewegungen und hört kein Geräusch – und auch keinen Weg um die Straßensperre herum.

Der **Zwerg Guntermann** hat beschlossen, als Ausgleich für seine versiegte Mine Karawanen und Reisende zu „besteuern“. Er hat mehrere Straßensperren in den Bergen errichtet. Diese Straßensperre wird von drei Zwergen bewacht. Werden sie angegriffen, geben sie ein **Hornsignal** und in W6 Runden erscheinen **3 weitere Zwerge**. Sollte die Abenteurergruppe die Straßensperre ohne einen Kampf passieren wollen, müssen sie pro Kopf **3 Silber** zahlen.

3+3 Zwergenkrieger

Stärke 4, Geschick 3, Verstand 2, Empathie 2

Nahkampf 4+**3**, Fernkampf 3+**3**, Bewegen 3+**2**, Menschenkenntnis 2+**4**

Streitaxt 7+**2 2**, Armbrust 6+**1 2**, Beschlagene Lederrüstung **3**

38 Die Infizierte

Ihr seht ein kleines Boot, das steuer- und ruderlos herumtreibt. In ihm befindet sich ein Haufen Decken. Die Decken bewegen sich, es scheint etwas darunter zu sein.

Die Frau in dem Boot ist **Linnaya**, eine Menschfrau, die in das Boot verfrachtet wurde, da sie die Blaue Pest hat. Ihr Körper ist von einem Ausschlag bedeckt, der blauen Eiter absondert. Sie ist sehr schwach und hat aufgrund der Krankheit ihre Stimme verloren. Versuchen die Abenteurer Kontakt aufzunehmen, riskieren sie ebenfalls eine Infektion. Die **Blaue Pest** hat eine Ansteckungsgefahr von 5.

39 Der blinde Passagier

Ihr seht leuchtend weiße Segel am Horizont. Dann erscheint ein massiges hölzernes Schiff auf dem See. Ihr erkennt ungefähr ein Dutzend Leute, die an Deck emsig ihrer Arbeit nachgehen. Einer von ihnen winkt euch mit seinem Hut zu.

Die **Handelskogge Mondapfel** segelt, beladen mit Gewürzen, Fleisch und anderen Handelswaren, zu einem Dorf am anderen Ende des Sees. Die Seeleute sind gelangweilt und nur zu glücklich, mit den Abenteurer Geschichten und Waren zu tauschen. **Kapitän Sertold** könnte sogar gewillt sein, die Gruppe zu einem Abendessen in seiner Kabine einzuladen, sollten die Abenteurer über Nacht bleiben wollen.

Was Sertold nicht weiß, ist, dass die Mondapfel einen blinden Passagier an Bord hat, den **Goblin Meroggha**. Er ist auf der Flucht vor seinem brutalen Bruder, welcher der Anführer eines örtlichen Clans ist. Wenn die Abenteurergruppe ihre Reise fortsetzt, ist es dem Goblin gelungen, sich auf ihr Boot zu schleichen.

Meroggha der Goblin **Nachtaktiv**

Stärke 2, Geschick 4, Verstand 4, Empathie 2

Nahkampf 2+**1**, Fernkampf 4+**1**, Bewegen 4+**1**, Heimlichkeit 4+**2**, Menschenkenntnis 4+**2**, Manipulation 2+**2**

Kurzschwert 3+**1 1**, Schleuder 5+**1 1**, W6 Kupfer

40 Tod von Unten

Es scheint, als würde das Wasser um euer Boot herum plötzlich kochen. Etwas bewegt sich unter der Wasseroberfläche, etwas sehr Großes. Im nächsten Moment neigt sich das Schiff stark zur Seite, als es von unten angestoßen wird, und ihr fallt beinahe über Bord. Dann passiert alles sehr schnell. Erst erscheint eines, dann noch eines und dann noch eines – drei riesige Tentakel heben sich aus dem Wasser über euer Boot. Sie umschlingen das Schiff und wollen es unter die Wasseroberfläche ziehen. Das Monster, zu dem die Tentakel gehören, will euch wohl nicht in Ruhe weiterreisen lassen.

Eine **Riesenkrake** attackiert das Boot. Wenn die Abenteurer die Hälfte seiner Tentakeln abgeschlagen haben, verschwindet das Monster zurück in die Tiefe.

Riesenkrake **w6+3 Tentakel, bei ½ Flucht**

stumpfe Waffen ignorieren Schutz bei Kopf, aber -2 auf Angriff, pro Runde **w3** Angriffe

Stärke 14, Geschick 4

Bewegung 1, Haut 4

1 Tentakel 1x nah: Angriff **7** Schaden **1** stumpf, bei Treffer **festgehalten**

2 Ertränken 1x nah: Angriff **6** Schaden **1**, bei Treffer **festgehalten & ertrinken**

3 Umarmung 1x nah: Angriff **8**, Schaden **1**, bei Treffer **festgehalten** & jede Runde wieder

4 Peitschen 1x nah: Angriff **9** Schaden **1** stumpf, bei Treffer **liegend**

5 Verschlingen 1x nah: Angriff **8** Schaden **2** schnitt, im Maul **1** Schaden/Runde*

von innen kein Schutz, aber nur befreit wenn Krake tot

6 Tinte all in **nah:** **W6 Runden Dunkelheit**

Ertrinken 1x oder mit Metallrüstung jede Runde **Bewegen** oder **1** Schaden/Runde, wenn gebrochen nach **W6 Runden** tot

Dunkelheit: **Bewegen** oder **1** Schaden, Nahkampf-Angriff: nur **arm** & erst **kundschaften**,

Fernkampf-Angriff: **-2**, nur **nah** und erst **kundschaften**

41 Der Seelenhändler

*Ein kleines Segelboot gleitet über die Wasseroberfläche. 10 Öllampen erleuchten das Boot, eine **Lyra** erklingt und auf der Spitze des Masts weht ein farbenfroher Wimpel im Wind. Es sind 3 Leute an Bord.*

Der Händler **Vergevil** will den Abenteurer einen Handel anbieten. Die Waren werden von seinen Schwestern **Ginda** und **Aneta** (Soldaten) bewacht. Unter der Fracht des Bootes befinden sich ein paar seltsame Dinge. Vergevil konnte vor Kurzem eine Sammlung von **Glasflaschen** mit Seelen in seinen Besitz bringen. Sie wurden mit dem Zauber **Seele Binden** gefangen. Falls sich die Abenteurer eine Flasche genauer ansehen, erkennen sie eine **gasförmige Gestalt**, die sich im Inneren bewegt, und hören eine leise **Stimme** oder schwaches Atmen. Vergevil hat keine Ahnung, was sich wirklich in den Flaschen befindet, aber er weiß, dass sie magisch sind und möchte diese als mächtige Artefakte verkaufen. Er verlangt **10 Silber** pro Flasche, aber akzeptiert auch einen Tauschhandel gegen wertvolle Gegenstände. Wird eine Flasche geöffnet, dann entkommt die Seele.

Ein Druiden, der den Zauber **Wiederbelebung** beherrscht, kann die Seele in ein Tier übergehen lassen, oder einem anderem fühlenden Wesen eine zweite Persönlichkeit verleihen. W6:

1–3 ursprüngliche Persönlichkeit

4–6 Seele ist verrückt geworden

Vergevil der Händler

Stärke 2, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 4

Wissen 3+1, Menschenkenntnis 3+2, Manipulation 4+2

Dolch oder Kurzsword 2+1 1, 2W6 Silber, Wertvoller Fund

Ginda & Aneta, Soldaten

Stärke 4, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 2

Nahkampf 4+2, Ausdauer 4+1, Fernkampf 3+2, Überleben 3+1

Breitsword oder Streitaxt 5+2 2 oder Speer 5+1 1, Schwere Armbrust 5+1 3 oder Langbogen 5+2 1, Offener Helm & Lederrüstung 4 oder Kettenhemd 6,

2W6 Kupfer, Einfacher Fund

Blutmagie 8 Seele binden

Rang 3 **Ritual**, Reichweite: armlang, Dauer: verschieden, Komponente: Opferrmesser

Du kannst die Seele deines Opfers in ein Gefäß sperren, z.B. Spiegel, Juwel, Waffe. Der leblose Körper bleibt zurück und kann getötet oder von einem anderen Geist beseelt werden.

Machtstufe 1 → ¼ Tag, MS 2 → 1 Tag, MS 3 → ewig/so lange du bestimmst.

Menschenkenntnis mit Malus Machtstufe widersteht.

42 Die Echsenjäger

Ihr hört ein seltsames klickendes Geräusch. Es wird von mehreren Klicklauten aus einer anderen Richtung beantwortet. Und aus einer weiteren Richtung. Im Nebel seht ihr mehrere fremdartige Gestalten auf euch zukommen. Graugrüne Schuppenhaut, scharfe Zähne und gelbe Augen. „Schweiiine?“, zischt eine Stimme. „Groooooße Schweiiiiineee“, züngelt eine andere Stimme. „Groooooße, häääässssssliiche Schweiiiiinee, könnt iiiiihr spreeeeecheen?“

Eine Gruppe von Echsenmenschen (Anzahl Abenteurer + W6). Sie sind auf der Jagd. **Sheerz**, der Anführer, hat seine Eltern durch menschliche Jäger verloren und hasst deswegen alle Menschen, welche von den Echsenmenschen als große Schweine angesehen werden – obwohl es unklar ist, ob Menschen Nahrung oder anderweitig nützlich sind. Die Echsenmenschen sind anderen Völkern gegenüber nicht besonders kriegerisch.

Sheerz & andere Echsenmenschen

Stärke 4, Geschick 3, Verstand 2, Empathie 2

Nahkampf 4+2, Heimlichkeit 3+2, Überleben 2+2, Kundschaften 2+2

Dreizack 6+1 2 oder Langspeer 6+2 1, Schuppenhaut 4

43 Lebendig Begraben

Ihr hört Schreie in der Ferne, gequälte und schmerzerfüllte Schreie. Als ihr näher kommt, seht ihr eine offene Stelle zwischen einigen verlassenen Steingebäuden. 7 Elben stehen mit Schwertern und Bögen bewaffnet vor einer tiefen Grube. Sie alle tragen blaue Federn in den Haaren. In der Grube befindet sich eine Elbenfamilie, eine Frau, ein Mann und zwei Kinder. Sie rufen nach Hilfe, versuchen allerdings nicht aus der Grube herauszuklettern. Zwei der Elben, die am Rand der Grube stehen, verwenden Schaufeln, um die Familie bei lebendigem Leib zu begraben.

Die Elbe **Blaufeder** und ihre Kopfgeldjäger haben die Familie **Ylendidra** gefunden, die geflohen war, nachdem herausgekommen war, dass sie einen **Ork** bei sich versteckt hielten, der zum Tode verurteilt worden war. Blaufeder soll die Familie zurückbringen, damit sie gerichtet werden kann, aber nachdem die Mutter sie mit einem Messer angegriffen hat, hat sie beschlossen, die Bestrafung hier und jetzt selbst auszuführen.

Elbische Kopfgeldjäger

Stärke 2, Geschick 4, Verstand 3, Empathie 2

Nahkampf 2+3, Fernkampf 4+3, Bewegen 4+3, Kundschaften 3+4, Überleben 3+3,

Menschenkenntnis 2+3

Kurzsword 5+2 1, Kurzbogen 7+2 1, Beschlagene Lederrüstung 3

2 Aufsässige Elben der Familie Ylendidra

Stärke 3, Geschick 4, Verstand 3, Empathie 2

Nahkampf 3+2, Ausdauer 3+2, Fernkampf 4+2, Heimlichkeit 4+3, Kundschaften 3+2,

Überleben 3+2

2W6 Kupfer, Speer 5+1 1 oder Messer 5+1 1, Langbogen 6+1 1

B1 Die gebärende Mantikor

Ein qualvoller Schrei hallt durch die Wildnis und lässt die Blätter erzittern. Dann der nächste. Ohne Zweifel leidet ein großes Wesen unweit von hier unter immensen Schmerzen. Die Schreie stammen von einem weiblichen Mantikor, die gerade einen Wurf Jungtiere zur Welt bringt.

Gefährten, die dem Lärm durch das Gelände folgen, werden bald die **Höhle** der Kreatur finden. Die Mantikor ruht auf einem blutigen Bett aus Ästen, Schädeln und abgenagten Knochen. Die Neugeborenen wälzen sich umher, bedeckt mit Schleim und Blut. Mit einem erfolgreichen **Überleben**-Wurf erinnern sich die Abenteurer daran, dass Mantikore immer zu zweit jagen. Ein fürsorgliches Männchen lauert in der Vegetation außerhalb der Höhle. Es entdeckt die Abenteurer, gerade als diese die Höhle entdecken. Es wird sich in W6 Runden auf sie stürzen. Falls ein Gefährte **Kundschaften** gegen die **Heimlichkeit** 4 des männlichen Mantikors gewinnt, ist der Angriff kein Überraschungsangriff (1 langsame Aktion, dann Ini).

B2 Die tote Taube

Auf dem Boden vor euch liegt ein toter Vogel mit ausgebreiteten, grau gesprenkelten Flügeln. Die Todesursache ist ein dicker Eisenpfeil mit hellblauer Befiederung, der die Brust des Tieres durchbohrt hat. Ein erfolgreicher Wurf auf Tierkunde identifiziert den Vogel als Taube, wahrscheinlich von der Art, die in den Rabenlanden oft als Boten eingesetzt wird.

Eine Untersuchung findet eine kleine Metallkapsel an den Krallen. Die Kapsel kann mit **Fingerfertigkeit** geöffnet werden. Im Inneren steckt ein aufgerolltes Stück Pergament mit winzigen Buchstaben. „**Liebe Schwester/Die blaue Flamme ist erwacht/Hüte dich vor ihrem Zorn/Bruder Nacht**“. **Wissen** kann helfen zu verstehen was die Botschaft bedeutet.

B3 Der Mann im eisernen Käfig

Ein großer, schwarzer Eisenkäfig baumelt an einem toten Baum in der Nähe. Stroh und Knochen früherer Gefangener sind durch die rostigen Gitterstäbe zu erkennen. Inmitten des Käfigs sitzt ein ausgemergelter, wild aussehender Mann. Er scheint damit beschäftigt zu sein, seine Nägel mit einem abgerissenen Skelettfinger zu reinigen, doch plötzlich blickt er auf und streckt dir in einer flehenden Geste die Arme entgegen.

Der Mann mit dem wilden Bart stellt sich als **Ambrosius Klack** vor. Er behauptet, der **geschickteste** und **attraktivste Schwertkämpfer** in den Rabenlanden zu sein, der aufgrund eines kleinen amourösen Missverständnisses zu Unrecht von einem lokalen Herrscher inhaftiert wurde.

Fingerfertigkeit knackt das Schloss und befreit Ambrosius. Er ist dankbar, und führt euch zu einem hohlen Baum in der Nähe, in dem er einen Schatz versteckt hat, und den er als Belohnung anbietet. **Wertvoller Fund**

Ambrosius Klack, großartiger Schwertkämpfer

Stärke 4, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 3

Nahkampf 4+3, Bewegen 4+3, Heimlichkeit 3+2, Überleben 3+2, Darbietung 3+1

Schwertkämpfer 2, Schnellziehen 2

keine Ausrüstung, aber einiges in der Nähe versteckt

B4 Garmars Mauer

*Eine Ruine taucht aus dem Gelände auf: die Überreste einer etwa 3 Schritt hohen alten Festungsmauer. Die Steinblöcke sind erodiert und mit Moos und Ranken bewachsen, Löcher klaffen und an einigen Stellen sind die Reste von Wachtürmen zu erkennen. Trotz der Verwüstungen durch den Zahn der Zeit ist klar, dass dies einst eine mächtige Festung war. Von der alten Mauer ist nur noch ein 500 Meter langer, teilweise eingestürzter Abschnitt übrig. An einigen Stellen ist jedoch kaum mehr als das Steinfundament übrig, das unter Dornen und Grasbüscheln kaum zu erkennen ist. Der Ursprung der Festungsmauer ist im Dunkel der Zeit verloren gegangen, aber ein erfolgreicher **Wissen**-Wurf deutet darauf hin, dass es sich wahrscheinlich um die Überreste der **Garmar-Mauer** handelt: ein Wunderwerk der Zwerge, das in Liedern über den ersten Erlenkrieg zwischen Zwergen und Erlenländern erwähnt wird. Abenteurer, die sich entschließen, die Mauer zu erkunden, werden früher oder später auf die Zwergenchronistin **Grumhildur Quartz** treffen. Diese furchtlose Wahrheitssucherin aus dem **Belderan-Clan** ist auf der Suche nach dem Grab des Zwergenhäuptlings **Garmar Vierbart**.*

Nach Grumhildurs Forschungen – mit denen sie jeden, der es hören will, gerne prahlt – ist das Grab dieses legendären Häuptlings voller Gold, Artefakten und unzerstörbarem Zwergenstahl. Sie hasst Orks und misstraut Menschen, aber wenn es euch gelingt, ihr Vertrauen zu gewinnen, kann sie euch ihre Karte zeigen, auf der zu sehen ist, dass sich das Grab neben dem fraglichen Mauerabschnitt befindet.

Ihr Orientierungspunkt ist ein bestimmter Turm, der laut den ältesten Aufzeichnungen einst der Mittelpunkt der „Zwergenfeuer“ der Mauer war: ein ausgeklügeltes System von Signalfeuern, das von den alten Steinsängern geschaffen wurde – weitaus fortschrittlicher als die primitiven Leuchtfeuer, die von den Menschen verwendet wurden, wie Grumhildur betont.

Nach $\frac{1}{4}$ **Tag** finden Abenteurer, die sich dieser Aufgabe verschrieben haben, ein **Flammen-Symbol**, das in die Außenwand eines zerfallenen Wachturms eingraviert ist. Grumhildur oder ein erfolgreicher **Wissen**-Wurf identifiziert das Symbol als eine alte Zwergenrune für „**Feuer**“, „**Lichtbringer**“ oder möglicherweise „**Warnung**“. **Versteckt** unter dem dornigen Gestrüpp befindet sich der Eingang zu einer unterirdischen **Kammer**: 2 massive Felsbrocken versperren den Eingang, aber können mit **Kraft** entfernt werden. Was jedoch auf der anderen Seite wartet, ist kein Häuptlinggrab, sondern ein mürrischer **Feuerdämon**, der seit jeher in diesem unwirtlichen Loch eingesperrt ist. Er versucht, sich an den Abenteurern vorbei zu kämpfen und zu fliehen, mit nur einem Ziel vor Augen: so weit wie möglich von dieser verfluchten Mauer wegzukommen – und die Welt erneut in Brand zu setzen.

Mürrischer Feuerdämon

Stärke 18, Beweglichkeit 3, Verstand 3, Empathie 1

keine Rüstung, immun gegen Feuer, $\frac{1}{2}$ Schaden durch nicht-magische Waffen

direkter Kontakt mit dem Dämon -1 Stärke

Feueratem: Angriff 9 Schaden untypisch, brennt bis **Bewegen**

B5 Das verlorene Ei

Etwas Glattes und Fleckiges ragt aus dem Boden hinter einigen Erdhaufen in der Nähe hervor. Als ihr näher kommt seht ihr dass es sich um ein riesiges Ei handelt, das am Boden einer tiefen Grube in Stroh eingebettet ist.

Die Eierschale ist mit dezenten Naturfarben gesprenkelt und sieht absolut stabil aus. Mit **Tierkunde** erkennt ihr, dass es wahrscheinlich eher von einem großen Reptil als von einem großen Vogel stammt, obwohl es natürlich Legenden über einen Riesenvogel Roc gibt. **Kraft** ist erforderlich, um das Ei aus dem Bereich zu entfernen, aber wenn es in ein nahe gelegenes Dorf gebracht wird, kann es zu einem Preis von **2W6 Silber** verkauft werden.

Wenn der SL diese zufällige Begegnung zu einem kleinen Abenteuer ausbauen möchte, könnte das Ei ¼ Tag nach seiner Entdeckung zu schlüpfen beginnen. Ein Netz aus Rissen breitet sich über die Schale aus und eine intensive Hitze beginnt aus ihrem Inneren zu strahlen. Es dauert nicht lange, bis die Abenteurer ein seltsames Zischen aus den Tiefen des Eies hören, das bald von einer stärkeren Version desselben Geräusches aus größerer Entfernung beantwortet wird. Die Mutter ist zurückgekehrt, um ihren Nachwuchs in Empfang zu nehmen. Ein geeignetes Monster ist ein **Drache**, **Drachenwurm** oder eine **Hydra**.

Drachenwurm

bunte funkelnde Schuppen, gesprächig wenn satt, neidisch auf farbenfrohe Wesen

1 Stärke/Runde, in Sonnenlicht 1 Schaden/Runde, alle in arm -1 Geschick/Runde

Stärke 25, Geschick 3, Verstand 5, Empathie 2

Kundschaften **3**, Bewegung 2, Schuppen **8**

1 **Biss** höchste Stärke: Angriff **10** Schaden **2** schnitt

2 **Brüllen** alle in **nah**: Furchtangriff **7**

3 **Klauenschlag** 2x in **nah**: Angriff **8** Schaden **2** schnitt

4 **Säure spucken** alle in **nah**: Angriff **6** Schaden 1 untypisch, in W3 Runden +1 Schaden

5 **Schwanzschlag** alle in **nah**: Angriff **8** Schaden **1** stumpf, **liegend**

6 **Verschlingen** höchste Stärke: **Bewegen** oder Angriff **10** Schaden **1** schnitt,
im Maul: +1 Schaden/Runde, kein Rüstungsschutz, Befreiung nur durch Tod

Hydra

W3+3 Köpfe = Angriffe, je Kopf **4** Stärke,

abgetrennter Kopf: ausgebrannt (Fackel & **Bewegen**) oder nächste Runde 2 neue

Stärke **Köpfe x4**, Geschick 4, Verstand 5, Empathie 2

Bewegung 2, Schuppen **5**

1 **Biss** 1x Angriff **6** Schaden **2** schnitt

2 **Schrei** alle in **nah**: Furchtangriff **5**

3 **Klauenschlag** 1x in **arm**: Angriff **7** Schaden **1** schnitt

4 **Säure spucken** 1x in **nah**: Angriff **7** Schaden 1 untypisch, für W3 Runden +1 Schaden

5 **Schwanzschlag** 1x **nah**: Angriff **6** Schaden **2** stich

6 **Festbeissen** 1x **arm**: Angriff **7** Schaden **1** schnitt, hält fest, jede Runde Angriff+1

B6 Felszeichnungen

Imposante Bilder von Monstern, Bestien und humanoiden Wesen sind überall auf einer nahe gelegenen Felswand zu sehen. Bewaffnete Krieger und pflügende Bauern sind ebenfalls Teil dieser dramatischen Szenen. Die Bilder sind direkt in den Fels geritzt und in Rot-, Blau- und Goldtönen koloriert.

Mit **Wissen** erkennt ihr mehrere Symbole der alten Götter, u.a. Raben mit sich windenden Schlangen in ihren Krallen. Bei 2 Erfolgen erkennt ihr dass dieser Ort mit den Erlenländern und den ältesten menschlichen Siedlungen in den Rabenlanden in Verbindung steht.

B7 Der vergessene Gott

Die Silhouette einer riesigen humanoiden Kreatur erhebt sich aus dem Gelände. Sie ist mehrere Mann hoch. Bald erkennt ihr, dass es sich um eine riesige Statue eines zweibeinigen Wesens handelt, das ein gezacktes Zweihandschwert an seine Brust hält.

Wenn ihr näher kommt seht ihr dass ihr Gesicht fremdartig ist und dem eines Insekts mit Antennen, Mandibeln und starren Facettenaugen ähnelt. Mit **Wissen** erinnert ihr euch an Legenden über einen insektoiden Gott namens Harm (Leid): eine Inkarnation der wilden und ungezähmten Natur, der von bestimmten druidischen Gesellschaften als ungewöhnlich launischer und unverständlicher Aspekt des Nachtwandlers verehrt wird.

B8 Der lebende Baum

Eine majestätische Eiche ragt von einem kleinen Hügel in der Nähe in den Himmel. Der Baum sieht mit seinen dicken Ästen und seinem schimmernden Laub stark und gesund aus, aber er hat auch etwas Uraltes an sich – etwas, das beobachtet.

Wenn ihr den Baum untersucht könnt ihr mit **Kundschaften** drei Beobachtungen machen:

1. **bewegen** sich die Äste des Baumes ständig, obwohl in der Umgebung kein Wind weht,
2. **schimmern** Stamm und Blätter in einem goldroten Farbton und
3. könnt ihr ein leises **Summen** im Innern hören.

Mit **Wissen** erkennt ihr einige elbische Wörter, und wenn ihr $\frac{1}{4}$ **Tag zuhört**, erfahrt ihr eine zufällige Legende von dem alten Friedelb, dessen Rubin in den Baum eingebettet ist. Der Rubin ist unerreichbar, aber der Baum könnte in Form eines Baumhirten/Ents zum Leben erweckt werden.

Ent/Baumhirte

pflügen Wald & Land, lieben Musik, rächen böse Taten, sprechen Elbisch, feuerempfindlich
Stärke **16** Geschick 3, Verstand 5, Empathie 3

Bewegung 1, Schuppen **6**

1 **Wurzelgriff** 1x **nah**: Angriff **9** Schaden **1** stumpf, festgehalten mit Stärke 3

2 **Brüllen** alle in **nah**: Furchtangriff **7**

3 **Astschlag** 2x in **nah**: Angriff **8** Schaden **1** stumpf, **liegend**

4 **Zerreißen** 1x Angriff **10** Schaden **1** stumpf

5 **Steinwurf** 1x in **kurz**: Angriff **12** Schaden **2** stumpf, **liegend**

6 **Umarmung** 1x Angriff **8** Schaden **1** stumpf, **gefangen**: Befreiung nur durch 4 Schaden

B9 Die wilde Jagd

*Ein junger Mann in blutiger Kleidung springt plötzlich vor euch aus dem Gebüsch. Seine wilden, panische Augen starren flehend in eure, dann rennt er davon. Ein paar Atemzüge später kommt eine Gruppe wilder Orks, wie du sie noch nie gesehen hast: groß, imposant und unheimlich menschenähnlich – und alle **weiblich**. Bewaffnet mit Bögen und Jagdspeeren starren sie dich mit leuchtenden gelben Augen an. Ihre Anführerin – die **9 mit Perlen verzierte Fuchsschwänze** auf dem Rücken hängen hat – spricht mit tiefer, aber überraschend deutlicher Stimme zu dir: „**Fremde, wir suchen den menschlichen Hasen – habt ihr ihn hier tanzen sehen?**“*

Die Orks (genauso viele wie die Abenteurer) sind **Viraga** auf der Jagd nach einem armen Jugendlichen, der als Beute für eines ihrer grausamen Jagdrituale ausgewählt wurde. Sie sind blutrünstig und aggressiv, aber völlig in das alte **Ritual** vertieft. Deshalb greifen sie die Abenteurer nicht an, unabhängig davon, ob diese sie auf den Jugendlichen hinweisen oder nicht. Sie werden jedoch bis zum letzten Tropfen Blut kämpfen, wenn die Abenteurer ihnen im Weg stehen und versuchen, die mörderische Jagd zu behindern.

Die Beute ist ein vielversprechender **Alchemist Arovald**, den die Viraga aus einer nahe gelegenen Festung entführt haben, wo er nebenbei als Elixierhersteller für die Familie des örtlichen Lords arbeitete. PCs, die das Leben des Alchemisten retten und ihn in die **Festung** zurückbringen, werden mit **W10 Silber** je Gefährte belohnt, zusätzlich zu der ewigen Freundschaft des jungen Mannes. Wenn sie nicht eingreifen, finden sie später seine gehäuteten Überreste in der Nähe des Weges, aufgehängt an neun ineinander verschlungenen Fuchsschwänzen an einem knorrigen Opferbaum.

Viraga Orkfrau: Hryyli Toande Shaanla Herse Okylia Heryna

Stärke 3, Geschick 4, Verstand 4, Empathie 3

Nahkampf 3+2, Fernkampf 4+2, Heimlichkeit 4+2, Bewegen 4+2, Wissen 4+2,

Menschenkenntnis 4+3, Manipulation 3+2

Weg Des Meuchlers

Kurzsword 5+1 1, Dolche 5+1 1, 4 Wurfmesser 6+1 1, Lederrüstung 2

Arovald der Alchemist

Stärke 2, Geschick 2, Verstand 4, Empathie 3

Wissen 4+1, Heilung 4+3

Alchemist 2 (Tränke brauen mit **Heilung** +1)

Stab 2+1 1, Kräuter, W6 Silber, Wertvoller Fund

B10 Ein steinerer Wächter

In der dichten Vegetation sind die Umrisse einer humanoiden Gestalt zu erkennen. Die Gestalt antwortet nicht, wenn man sie anspricht, und wirkt fast unnatürlich regungslos.

Wagt ihr euch in das dichte Unterholz, stellt ihr fest, dass es sich bei der Gestalt tatsächlich um eine überwucherte Statue handelt. Mit **Kraft** könnt ihr die dichte Vegetation entfernen. Darunter verbirgt sich die kunstvolle Statue einer menschlichen Kriegerin. In einer Hand hält sie ein elegantes Kurzschwert, dessen Griff in einer sich selbst verschlingenden Schlange (Ouroboros) endet. In der anderen trägt sie den abgetrennten Kopf eines dämonischen Mischwesens mit gewundenen Widderhörnern und einem gierig aussehenden Froschgesicht. Mit **Wissen** erkennt ihr die Form des gewundenen Griffs als Symbol der Kongregation der Schlange. Mit 2 Erfolgen erinnert ihr euch an Legenden über eine Wache von **Schildmaiden**, die **König Algarod** während der Flucht nach **Erlenstein** am Ende des 4. Erenkrieges vor den dämonischen Horden von Zygofer beschützten.

B11 Zwergischer Runenstein

Ein großer, mit Runen verzierter Felsen ragt aus dem Boden auf einem nahe gelegenen Hügel. Die Runen sind in Rottönen gehalten und von kunstvollen Schleifen umgeben, die sehr nach Drachenschwänzen aussehen.

Es handelt sich um Zwergenrunen, die mit **Wissen** gelesen werden können: „**Tyrmyr, Sohn von Grundhir, Herr der Großen Halle von Bergfall, errichtete dieses Denkmal, damit die Welt für immer seine mannhafte Vernichtung der Ausgeburten des Rosts im großen Krieg fürchtet und bewundert.**“ Der Runenstein ist ein Denkmal aus dem **1. Erenkrieg**, und die im Text verachteten Ausgeburten des Rosts sind die Erenlaender-Armee der **Ferrale Teramalda**. Zwergische Abenteurer, die eine Runde lang hier bleiben, erhalten einmalig alle ihre Attribute vollständig zurück, wenn sie irgendeinen Schaden erlitten haben.

Ferrale = Titel

B12 Schleimspuren im Unterholz

Glitzernde Fäden aus schleimigem Sekret ziehen sich über das Gelände. Sie bedecken Steine, Gras und Moos und hängen in Bündeln an Büschen und Ästen wie tropfende Kokons aus unheimlichen Substanzen.

Mit **Überleben** könnt ihr die Schleimspur untersuchen und schließen, dass sie von einem Basilisk in der Brunst stammt. Ihr erinnert euch daran, dass der Schleim giftig ist und selbst den stärksten Abenteurer bei Kontakt lähmen kann (lähmendes Gift, Stärke 6). Mit einem Paar dicker Handschuhe kann das Gift in Flaschen gesammelt und beispielsweise auf Waffen aufgetragen werden (2W6 Dosen).

lähmendes Gift Vergleichswurf gegen **Ausdauer: -1 Geschick** oder **-1 Geschick/Runde**

B13 Überwuchertes Schlachtfeld

Ein altes Schlachtfeld öffnet sich, es ist bedeckt mit wildem Gras und gewundenen Dornen, und einige grinsende Schädel ragen auf Spießen hervor. Zwischen den Grasbüscheln liegen rostige Waffen neben angeknabberten Knochen.

Den Schädeln nach zu urteilen, scheinen Orks, Elfen, Zwerge und Menschen an diesem Ort gekämpft zu haben und gestorben zu sein. Mit $\frac{1}{4}$ **Tag Kundschaften** könnt ihr einen **Wertvollen Fund** ergattern. Außerdem findet ihr **W66 Münzen**: W6 für jeweils zehn Münzen: 1–3 ergibt Kupfer, 4–5 Silber, 6 Gold.

B14 Das Skelett im Baum

*Deine vom Reisen müden Augen werden von einem unheilvollen Anblick empfangen: Ein Skelett in zerrissenen, abgetragenen Gewändern baumelt weiter vorne an einem Baum. Der Kopf ist in einem unnatürlichen Winkel nach vorne geneigt, und eine **dicke Eisenkette**, die an einem der Äste befestigt ist, ist wie eine Schlinge um den Hals des Skeletts gewickelt.*

Das Skelett ist alles, was von dem **Nekromanten Mortelius Quidom** übrig ist, der nach einem esoterischen Experiment auf dem örtlichen Friedhof von verängstigten Dorfbewohnern ermordet wurde. Abenteurer, die das Skelett untersuchen, finden ein **Kompendium** aus vergilbtem Pergament mit **drei nekromantischen Zaubersprüchen**. Solange die **Eisenkette** an ihrem Platz bleibt, kann sich der Verstorbene nicht bewegen, aber wenn sie entfernt wird, kehrt Mortelius in Form eines Geistes zurück. Er ist ein furchterregender Anblick und hat eine morbide Faszination für seine eigenen Überreste, aber ist nicht feindselig gegenüber euch. Solange sie sich einigermaßen anständig verhalten, wird Mortelius seine Dankbarkeit dafür zeigen, dass er aus seinem fleischlichen Gefängnis befreit wurde, indem er ihnen die Legende der **Geisterdolche** oder eines anderen Artefakts erzählt, das Ihrer Meinung nach einen logischen Zusammenhang mit dem Geheimnis des Todes hat.

Geisterdolch +w8+1 (+2 auf hinterhältiger Angriff) 2, gebrochener Gegner -1 Empathie, verschwindet durch Eigenblut in der Hand → Tätowierung, gewichtslos

Solltet ihr beschließen, Mortelius anzugreifen, wird er all seine unheiligen Kräfte beschwören, um die Abenteurer in untote Sklaven zu verwandeln. Als Geist ist er ein furchterregender Gegner, kann sich jedoch glücklicherweise nicht aus dem Sichtfeld des Baumes entfernen, an dem er seinen vorzeitigen Tod fand.

Nekromant Mortelius Quidom (Geist)

Stärke 12, Geschick 3, Verstand 7, Empathie 2

Bewegung 3+1, nur durch Feuer oder Magie verwundbar, nur durch **Untote bannen** zu töten

- 1 Geisterschlag** Wuchtschlag Angriff **8**, Schaden **2** stumpf, Treffer nah → **liegend**
- 2 Tödliche Berührung** greift mit durchsichtiger Hand in deine Brust und an dein Herz
Furchtangriff **9**, bei Treffer **unterkühlt**
- 3 Geisterschrei** verzieht das Gesicht und stößt Schrei aus
Alle in **armeslänge**: Furchtangriff **7**, bei Treffer **unterkühlt**
- 4 Todesblick** starrt mit toten Augen direkt in deine Seele,
Furchtangriff **10**, bei Treffer **liegend**
- 5 Umarmung** stöhnend umarmt er, Angriff **10**, Schaden **2** stumpf, Treffer **unterkühlt**
- 6 Kälteschlag** kommt dir nahe, legt seinen Arm schwer auf Schulter und haucht dich an
Angriff **12**, Schaden **1** stumpf, bei Treffer **unterkühlt**

B15 Alter Brunnen

Ein alter und teilweise zugewachsener Brunnen ist inmitten des dichten Gestrüpps zu erkennen. Er hat keine Seilrolle, aber die verrotteten Überreste seines Holzdeckels und ein Eimer liegen verstreut zwischen den Grasbüscheln in der Umgebung.

Wenn ihr hinab blickt, werdet ihr von einem muffigen Geruch empfangen. Es ist möglich, die rutschigen Wände mit **Bewegung** die 4 Schritt bis zum Grund hinabzusteigen (Fallschaden **Schritt-2** Würfel). Im Schlamm am Boden liegen allerlei Knochen und Gerümpel und mit **Kundschaften** ein einfacher Fund.

B16 Der Steinerne Tisch der Götter

Zwischen einigen Bäumen in der Nähe steht ein großer Steintisch. Es ist eine massive Konstruktion aus Granit und Marmor, aus groben, aber symmetrischen Blöcken. Die umgebende Vegetation ist dicht und wild, aber der Tisch selbst ist bemerkenswert unberührt von den Verwüstungen der Zeit und der Natur.

Um die Tischplatte herum sind archaische Symbole zu sehen, die auf Sitzordnungen hinweisen. Mit **Wissen** erkennt ihr einige davon als alte Symbole für die alten Götter der Rabenlande. Der **Nachtwandler** befindet sich am Ende des Tisches, aber **Klage**, **Strom**, **Lehm** und **Hüne** sind zusammen mit mehreren vergessenen, heute namenlosen Göttern vertreten.

B17 Eine orkische Spezialität

Im Schatten einer Gruppe von Bäumen in der Nähe wachsen meterhohe Pilze. Ihre trichterförmigen Hüte strahlen ein schwaches fluoreszierendes Licht in einem giftigen Grünton aus.

Mit **Überleben** erkennt ihr die Pilze als **Leuchtgrüne Kappen**. In ihrer unverarbeiteten Form sind sie für alle außer Orks tödlich giftig (Stärke 7), aber das Gift verschwindet, wenn sie in Scheiben geschnitten und in der Sonne getrocknet werden. Auf diese Weise zubereitet, sind leuchtend grüne Kappen eine ausgezeichnete Nahrung für Reisende: leicht, lange haltbar und nahrhaft.

Unverarbeitete leuchtend grüne Kappen gelten bei den Orks als Delikatesse und können bei Verhandlungen äußerst nützlich sein. Unter Orks beträgt der Preis pro Einheit W10 Silber.

tödliches Gift Vergleichswurf gegen **Ausdauer: -1 Stärke** oder **-1 Stärke/Runde**

B18 Der verzweifelte Braumeister

Die Stille wird durch ein lautes Niesen unterbrochen, gefolgt von Schluchzen das in Wimmern übergeht. Es kommt von einem stämmigen Herrn, der ein paar hundert Meter weiter neben einem zertrümmerten Holzkarren weint. Abgesehen von seiner lila Mütze ist der verzweifelte Mann splitternackt. Um ihn verstreut liegen zerrissene Kleidungsfetzen und Teile von zerbrochenen Kisten und Fässern.

Der Mann ist **Braumeister Humla**: „Legendärer Brauer und Lieferant fermentierter Getränke für Fürsten, Helden und durstige Kehlen in Burgen und Dörfern gleichermaßen.“ Zumindest laut seiner eigenen Aussage. Aber jetzt hat er nichts mehr. Kurz bevor die Abenteurer ankamen, wurde Meister Humla von einer Bande wild gewordener Banditen überfallen, die nicht nur etliche Fässer Altbier stahlen, sondern auch seine **Rezeptsammlung** und sein unverzichtbares **Säckchen** mit bestem **Hopfensamen** mitnahmen.

Wenn die Abenteurer Meister Humla trösten, bittet er sie, seine gestohlenen Waren bei den Schurken zu finden und zurückzuholen. Wegen der Banditen hat er nichts, womit er sie bezahlen könnte, aber er verspricht ihnen eine stattliche Belohnung, sobald die Mission erfüllt ist. Mit **Überleben** findet ihr Roll-Spuren im Gelände. Sie führen zu einer Höhle in einem zufälligen benachbarten Hexfeld auf der Karte. Hier befinden sich die **17**

verbleibenden Bierfässer zusammen mit **einem Dutzend schnarchender Banditen**, die sich in einem bierseligen Schlummer befinden. Einige wenige sind jedoch noch wach und werden mit allen Mitteln versuchen, ihre Beute zu verteidigen. Abenteurer, die die gestohlenen Waren an Meister Humla zurückgeben, erhalten als Belohnung ein Fass Bier. Lehnen sie dies ab, wird der Braumeister verärgert und bezeichnet sie als barbarische Trottel, die keinen Sinn für die wahren Werte des Lebens haben. Wenn sie ihn zu seiner **Brauerei** begleiten, ist Meister Humla bereit, ihnen **W10 Silber** und ein weiteres **Fass seines besten Altbiers** zu zahlen.

Räuber

Stärke 3, Geschick 3, Verstand 2, Empathie 2

Nahkampf 3+**2**, Fernkampf 3+**1**, Überleben 2+**2**

Breitschwert oder Axt 5+2 2, Schleuder 4+1 1 oder Kurzbogen 4+2 1, Lederrüstung 2, W6 Kupfer, Einfacher Fund

B19 Alter Keller

Hinter einigen hohen Bäumen ist der Eingang zu einem Keller zu sehen. Das Dach ist mit Sträuchern und Moos bewachsen, aber der Eingang besteht aus grauem Stein und einer großen Holztür mit Eisenbeschlägen.

Die Holztür kann mit **Fingerfertigkeit** geöffnet werden. Dahinter befindet sich eine kurze Treppe, die hinunter zu einem kühlen Keller mit großen Kisten, Krügen und anderen Gefäßen führt. Er ist größtenteils leer und mit Spinnweben bedeckt, aber einige Amphoren im hinteren Teil des Raumes enthalten **vier Liter** gereiften und außergewöhnlich köstlichen **Wein**. Der Wein ist jedoch so stark, dass er als Beruhigungsmittel (**Schlafmittel**, Potenz 6) verwendet werden kann.

B20 Alte Steinbrücke

Eine alte Steinbogenbrücke überspannt einen kleinen, teilweise ausgetrockneten Bach. Die Brücke ruht auf drei kleinen Bögen aus moosbedecktem Granit.

Mit **Handwerk** seht ihr, dass die Konstruktion einfach ist und definitiv nicht von Zwergen gebaut wurde: natürliches Trockenmauerwerk, ohne Mörtel oder Magie zusammengefügt. Mit **Kundschaften** sieht sie nicht sehr vertrauenerweckend aus. Mit **Bewegung** kann man sie trotzdem überqueren, aber ein Fehlschlag verursacht einen kleinen Einsturz und du stürzt in den darunter liegenden Bach (3 Schritt, 1 Schaden). Unter dem mittleren Bogen findet ihr die Knochen eines großen humanoiden Wesens, wahrscheinlich eines Ogers oder Trolls. Wenn ihr den Raum unter der Brücke erkundet, entdeckt ihr **2 einfache Funde** in einer Höhle.

B21 Der lebendige Fels

Ein Geräusch, kaum hörbar, aber definitiv vorhanden. Ein tiefes Murmeln. Konstant, grollend, singend. Während ihr euch durch das felsige Gelände nähert, könnt ihr einige Worte verstehen, obwohl keiner von euch die Sprache versteht.

Bald bemerkt ihr ein flammendes Licht und einen kleinen langbärtigen Mann in einer dunkelroten Robe im Schatten einiger großer Felsen. Vor den Füßen des Mannes haben sich große, leuchtende Risse im Boden geöffnet. Als er seine Arme zum Himmel erhebt und mit gebieterischer Stimme zu sprechen beginnt, seht ihr eine grob geschnitzte Kreatur aus Stein und Wurzeln langsam aus dem lebenden Felsen aufsteigen.

Der Zwerg in der Robe ist ein **Steinsänger**, der gerade dabei ist, einen mächtigen **Golem** zu erschaffen. Die grob geschnitzte Kreatur ist praktisch fertiggestellt, als die Abenteurer auf den singenden Magier treffen. Wenn sie sich einmischen oder versuchen, das Experiment zu stören, wird der Steinsänger seinen Golem (Machtstufe 4) auf sie hetzen.

Abenteurer, die sich stattdessen entschließen, dem Zauberer und seiner Schöpfung zu folgen, sehen sie durch eine niedrige Höhlenöffnung zwischen einigen Felsen verschwinden. Im Inneren befindet sich eine natürliche Höhle, die nach etwa 10 Metern Dunkelheit an einer Felswand endet. Die Abenteurer können den Gesang des Zauberers und die Schritte des Golems von der anderen Seite der Felswand hören, aber nach einer Weile verstummen sie. Wenn sie die Felswand untersuchen, finden sie eingravierte Symbole, die mit **Wissen** als eine Mischung aus Zwergenrunen und Ork-Kritzeleien entpuppen. Die Bedeutung der Runen ist unklar, aber einige Symbole deuten darauf hin, dass dort einst ein Massaker stattgefunden hat – und dass der Berg von ruhelosen Geistern heimgesucht wird.

Dilumnd Tullur, Steinsänger-Zwerg (Belderannen)

Stärke 4, Geschick 2, Verstand 3, Empathie 3

Nahkampf 4+3, Kraft 4+3, Handwerk 4+2

Streitaxt 5+2 **2**, Großer Schild & Kettenhemd & Geschlossener Helm **11**

Beschworener Golem

Stärke 5, Geschick 1

Angriff 5 **1**, Rüstung 6

B22 Versteinerter Troll

Eine monströse Silhouette, größer als zwei Männer, ragt weiter vorne im Gelände empor. Sie hat die gewaltige Keule zum Schlag erhoben.

Euch wird schnell klar, dass es nur verwitterte, mit Moos und Flechten bewachsene Felsformation ist. Mit **Wissen** erkennt ihr aber, dass es die Überreste eines Trolls sind, der von der Sonne zu Stein verwandelt wurde. Auf dem Boden um ihn herum liegen die Knochen mehrerer unglücklicher Feinde sowie ihre verrosteten Waffen verstreut. Mit **Kundschaften** findet ihr **W6 Silber** und möglicherweise **eine gut erhaltene Waffe von ausgezeichneter Qualität**.

B23 Reste einer Gondischen Straße

Zerbröckelte Abschnitte einer alten gepflasterten Straße schlängeln sich durch das Gelände und zeugen still von einer glorreichen Vergangenheit und längst vergessenem Wissen. Ein Großteil der Straße ist überwuchert und die sichtbaren Abschnitte sind mit Rissen übersät, doch es ist offensichtlich, dass sie einst ein beeindruckendes Stück Ingenieurskunst war.

Mit **Wissen** erkennt ihr, dass sie einen Teil des komplexen Straßennetzes betrachten, das der **Zwergenkönig Gonder** vor den Erlen-Kriegen erbaut hatte. Wenn ihr $\frac{1}{4}$ Tag lang **Kundschaftet**, könnt ihr einen **Wertvollen Fund** entdecken.

B24 Monsterkot

Ein stechender Gestank schlägt euch entgegen. Vor euch liegt ein riesiger grün-brauner Haufen Kot, umgeben von großen, hektisch summenden Insekten. Der Haufen ist größer als ein ausgewachsener Mensch und noch nicht hart geworden.

Mit **Überleben** oder **Tierkunde** kommt ihr zu dem Schluss, dass die Exkremeente noch frisch sind und ihre Quelle wahrscheinlich nicht weit entfernt ist. Der Größe der Exkremeente nach zu urteilen, muss es sich um ein Tier von beträchtlicher Größe handeln.

Sollten die Abenteurer im Kot herumgraben, kannst du sie einmal auf der Tabelle für **wertvolle Fundstücke** würfeln lassen. Der Kot des Tieres ist jedoch ätzend und wirkt wie ein tödliches Gift mit einer Stärke von 6.

B25 Die Weltenschlange

*Ein Hilferuf hallt durch den Nebel. Es ist die Stimme eines Jugendlichen, schrill und panisch. Als ihr näher kommt, seht ihr 10 Gestalten, die mit langen Speeren in der Hand auf einer Klippe am Wasser stehen und einen verängstigten Jungen in einem schneeweißen Nachthemd versuchen von einer Klippe zu drängen. Zwischen den panischen Schreien des Jungen wiederholen sie denselben monotonen Singsang: „**Weltenschlage, großer Vater, großer lebensspendender Meister Tod.**“ Wellen im Wasser deuten darauf hin, dass etwas ihrem Ruf folgt.*

Die verummten Kultisten sind lokale Fischer, die glauben, dass der Schutzgott **Wyrn** in den schwarzen Gewässern wohnt, in denen sie ihren Lebensunterhalt fangen. Sie sind keineswegs religiöse Fanatiker, sondern haben eine pragmatische und bodenständige Einstellung zu den großen Fragen des Lebens. Es ist jedoch Tradition, jedes Jahr einen der lokalen Söhne oder Töchter zu opfern, um einen guten Fischfang für die kommende Saison zu gewährleisten. Ihr könnt sie mit **Manipulation** überreden das Leben des jungen Mannes zu verschonen, dafür verlangen sie jedoch ein anderes Leben als Ersatz. Der Schutzgott kann nur Leben und Glück beim Fischen schenken, wenn ihm selbst ein Lebewesen zum sofortigen Verzehr dargebracht wird. Falls eure **Manipulation** zwei Erfolge hat, könnt ihr sie überreden, stattdessen nur einen wertvollen Gegenstand zu opfern, der glänzt und funkelt.

Die Fischer lassen sich also zur Vernunft bringen, werden sich aber bei einem Angriff heftig verteidigen. Die Seeschlange, die im schwarzen Wasser lauert, ist jedoch nicht so vernünftig. Als ihr auftaucht, ist sie bereits durch die Gesänge und den Geruch der Angst aufgeheizt. Wenn der Junge nicht innerhalb von W10 Runden nach eurer Ankunft ins Wasser springt, wird die Schlange ihren Kopf erheben und versuchen, so viele Menschen wie möglich am Rand der Klippe zu schnappen.

Schlangenanbetende Fischer

Stärke 3, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 2

Nahkampf 3+2, Kundschaften 3+1, Überleben 3+3, Tierkunde 2+3

Langspeer 5+2 **1**, D6 Kupfer, einfacher Fund

Seeschlange

Angriff auf Schwanz (-2): Schaden bewirkt dass sie mit 50% sich selbst angreift

Stärke 18, Geschick 3

Bewegung 2 (im Wasser), Schuppen 5

1 Schwanzschlag 1x **nah**: Angriff **10** Schaden **2** stumpf, **liegend**

2 Verschlingen höchste Stärke: Angriff **8** Schaden **1** schnitt, verschlungen:

-1 **Stärke/Runde**, von innen kein Rüstungsschutz, befreien nur durch Tod

3 Biss 1x **nah**: Angriff **10** Schaden **2** schnitt

4 Ertränken 1x **nah**: Angriff **8** Schaden **2** schnitt, **festgehalten**, ertrinkt

Ertrinken 1x oder mit Metallrüstung jede Runde **Bewegen** oder **1** Schaden/Runde, wenn gebrochen nach W6 Runden tot

5 Zermalmen lässt sich auf 2 Gefährten fallen: 2x **nah**: Angriff **9** Schaden **1** stumpf

6 Umarmung 1x **nah**: Angriff **11** Schaden **2** stumpf, **festgehalten**

dieser Angriff wird jede Runde separat wiederholt bis befreit

B26 Ein friedlicher Ort

Eine überwucherte Wiese schlängelt sich durch die Landschaft. Bunte Blütenköpfe in Rot, Blau und Gelb ragen über das hüfthohe Gras hinaus, und in der Luft summen wohlgenährte Bienen und Schmetterlinge. Eine seltene Ruhe herrscht an diesem Ort.

Mit Überleben bemerkt ihr große Mengen von **Steinfrost**, das auf der Wiese wächst: eine Pflanze, deren Sporen eine lähmende Wirkung haben. Mit einem weiteren erfolgreichen Überlebenswurf können die Pflanzen zu einem transportierbaren Gift destilliert und auf Waffen aufgetragen werden (W10 Dosen). Abenteurer, die sich ohne Schutz ihrer Atemwege durch die blühende Wiese bewegen, sind einem Giftangriff ausgesetzt (lähmendes Gift, Potenz 7).

B27 Das Nest des Riesenvogels

Auf der Spitze eines riesigen Baumes ist die Form eines riesigen Vogelnestes zu erkennen. Unter den Ästen scheint sich nichts zu bewegen, aber im Sonnenlicht glitzert metallisches Material.

Wenn ihr mit **Bewegen** auf die Spitze des Baumes klettert, wird klar, dass das Nest lange verlassen ist. Unter einer dicken Schicht aus Spinnweben und einer Decke aus moosartigem Grünzeug könnt ihr Eierschalen von beunruhigender Größe und Knochen von einem Tier und von einer kleinen humanoiden Kreatur finden. Halb vermoderte Kleidungsfetzen, eine zerbrochene **Meerschaumpfeife** und ein rostiges, aber immer noch tödliches **Kurzsword** sind ebenfalls unter den Überresten zu sehen. Wenn die Abenteurer das Durcheinander durchwühlen, würfeln Sie einmal auf der Tabelle für **wertvolle Funde** in einer Höhle.

B28 Eine Brücke aus Knochen

Eine tiefe Schlucht öffnet sich und versperrt den weiteren Weg. Etwas weiter entfernt liegt jedoch das Skelett eines riesigen Tieres, das nach seinem Tod eine natürliche Brücke über die Schlucht bildet.

Die zwei Meter hohen Rippen verhindern, dass die Abenteurer in den Abgrund stürzen, und auf der anderen Seite gelangen sie durch den riesigen Schädel und sein klaffendes Maul hinaus. Die Knochen des Tieres sind extrem widerstandsfähig und können von einem geschickten Handwerker zu einer Art Waffe verarbeitet werden. Mit der Fertigkeit **Handwerk** und dem Talent **Bogenbauer** oder **Gerber** (Rang 3) kann ein besonderer Bogen oder eine Klinge mit W8-Artefaktwürfel hergestellt werden.

B29 Der Rabe

Ihr hört das Geräusch unregelmäßiger Flügelschläge. Als sie näher kommen, seht ihr einen großen Raben, der herumhüpft und mit den Flügeln schlägt und sich ruckartig um einen von Fliegen befallenen Hirschkadaver bewegt. Bald bemerken ihr eine Schlinge, die sich um eines der Beine des Raben gewickelt hat, und einer seiner Flügel hängt schlaff herunter, als wäre er gebrochen. Der Rabe versucht sich zu befreien, ist aber zu erschöpft und verwirrt, um eine Chance zu haben.

Der Rabe ist in Wirklichkeit eine Druidin der Rabenschwestern, die in eine hinterhältige Falle geraten ist. Sie ist vor Schmerz benommen und zu schwach, um ihre menschliche Gestalt wieder anzunehmen, wird sich aber erholen, wenn die Abenteurer sie befreien und ihr etwas zu trinken geben.

Solange die Abenteurer ihr keinen konkreten Grund geben, an ihren Absichten zu zweifeln, verwandelt sie sich zurück in ihre menschliche Gestalt und stellt sich als **Schwester Ravlunda** vor. Nachdem sie ihre tiefe Dankbarkeit zum Ausdruck gebracht hat, bietet sie an, alle Verletzungen und Beschwerden mit ihrer Heilmagie zu heilen.

Als Mitglied der Rabenschwestern hat Ravlunda gute Kontakte in viele der umliegenden Dörfer aufgebaut. Sie könnte sich als nützliche Verbündete erweisen, solltet ihr in dieser Gegend jemals in eine kritische Situation geraten.

Schwester Ravlunda, Rabenschwester

Stärke 2, Geschick 3, Verstand 5, Empathie 4

Nahkampf 2+**2**, Fernkampf 3+**3**, Wissen 5+**3**, Überleben 5+**1**, Heilung 4+**3**

Weg der Heilung 3, Weg der Gestaltwandlung 3

Dolch 4+1 **1**, Kurzbogen 6+1 **1**, Pfeilköcher W6, 4x Heiltrank („Wunden heilen“ Machtstufe 2)

H5 Wunden heilen

Rang 2, Reichweite: armlang, Dauer: sofort, Komponente: Weißes Moos

Du bündelst deine magischen Kräfte, um gebrochene Knochen und blutende Wunden zu heilen. Eine kritische Verletzung heilt sofort, eine tödliche Verletzung erfordert Machtstufe 2. Abgetrennte Gliedmaßen können durch diesen Zauber nicht nachwachsen.

B30 Die Dämonenfalle

*Vor euch windet sich etwas auf dem Boden und strampelt mit den Beinen. Als ihr näher kommt, seht ihr, dass es eine humanoide Kreatur ist, die von Wurzeln und Ranken am Boden gehalten wird. Das Wesen hat hornartige Auswüchse, Reißzähne und reptilienartige Augen. Im nächsten Moment hört ihr ein pfeifendes Geräusch, als starke Wurzeln aus dem Boden um euch herum sprießen. Sie schlängeln sich an euren Körpern empor und ziehen euch unerbittlich zu Boden. Eine weibliche Stimme ruft aus der Nähe hinter euch: „**Dämonenbrut, eure Zeit ist gekommen: Der Zorn der Scherbenmaiden wird eure Körper vernichten und eure unheiligen Seelen auslöschen.**“*

Ihr seid in eine Falle der Maiden geraten, die dämonische Scheusale fangen. Sie (Anzahl Gefährten + 1) erkennen bald ihren Fehler, aber sind zu stolz und misstrauisch. Sie werden euch nur freilassen, wenn sich Elben oder Elbensprösslinge unter euch befinden. Wenn nicht, lassen sie euch zurück, bis der Zauber nach ¼ Tag nachlässt. Um sich zu befreien **Bewegen-2** oder „**Magie bannen**“ (Stärke 2+).

Das gefangene dämonische Scheusal ist ein entflohenes Versuchsobjekt aus einem der Labore von **Zytera**. Wenn ihr nicht eingreift, bringen die Maiden es zu einer heiligen Lichtung und töten es in einem alten druidischen Ritual. Wenn ihr jedoch das Leben der Kreatur rettet, zeigt sie sowohl Dankbarkeit als auch Zuneigung. Sie ist nicht aggressiv, hat aber Angst vor Zauberern und knurrt alarmierend, wenn sich magische Orte oder Gegenstände in der Nähe befinden.

Entflohenes Experiment

Das Wesen hat ein furchterregendes Aussehen mit hornartigen Stacheln am ganzen Körper. Das Gesicht wird von einem übergroßen Mund mit riesigen Reißzähnen dominiert. 10 grüne Reptilienaugen sitzen rund um seinen Kopf. Es versteht die Sprache der Menschen und hört sie sogar gern, spricht jedoch nur durch kehlige Grunzlaute.

Stärke 4, Beweglichkeit 4, Verstand 2, Empathie 1

Stachelpanzerung 4

Zähne Angriff **W6+5** Schaden **W3** schnitt

Erleidet doppelten Schaden durch Magie, einschließlich Heilmagie die immer schadet

Typische Druidin Der Maiden (Halbelbin)

Stärke 2, Geschick 3, Verstand 4, Empathie 3

Nahkampf 2+**2**, Fernkampf 3+**2**, Bewegen 3+**1**, Wissen 4+**2**, Manipulation 3+**2**

Weg Der Gestaltwandlung 2

Dolch 4+**1 1**, Kurzbogen 5+**1 1**, Lederrüstung 2

B31 Der Brennende Busch

Ein hüfthoher Busch in der Mitte des Geländes strahlt ein seltsames, schimmernd blaues Licht aus. Aus der Nähe sieht man große blaue Flammen, die aus der knorrigen Pflanze in alle Richtungen lodern. Seltsamerweise scheint die umgebende Vegetation vom Feuer unberührt zu bleiben.

Abenteurer, die den brennenden Busch berühren, spüren eine intensive Hitze, werden aber nicht verletzt. Allerdings spüren sie eine starke übernatürliche Präsenz und müssen

Menschenkenntnis bestehen: entweder sie erhalten 1 WP oder sie erhalten ein Trauma (Krit. auf Verstand). Mit **Wissen** könnt ihr euch an alte Legenden über Naturgötter erinnern, die sich in Form von brennenden Büschen oder Kadavern zeigen.

B32 Magische Lichtung

Plötzlich befindet ihr euch auf einer schimmernden Lichtung, auf der die umliegenden Bäume mit Federn und Windspielen geschmückt sind. Das leise, ätherische Klingeln der Windspiele ist ebenso schön wie unheimlich, und in die Rinde einiger Bäume sind archaische Symbole eingeritzt.

Wissen identifiziert die Symbole als druidische Maha-Runen, und magisch begabte Abenteurer können instinktiv die uralte Magie spüren, die von der Lichtung ausgeht. Jeder, der die Nacht auf der Lichtung verbringt, erhält einen zusätzlichen Willenskraftpunkt.

B33 Der verzauberte Steinthron

Ein alter, aber immer noch majestätischer Steinthron steht auf einer kleinen Anhöhe in der Nähe. Er ist teilweise mit dicken Dornen überwuchert und auf seiner Rückseite verläuft zickzackförmig ein tiefer Riss. 7 in den Stein gehauene Stufen führen zu dem schmucklosen Thron hinauf. Seine Armlehnen enden in monströsen Gesichtern mit aufgerissenem Maul und auf der zerklüfteten Rückenlehne sind zwei gekreuzte Krummsäbel unter einer stilisierten Krone in den Stein gearbeitet.

Der Steinthron gehörte einst einem **Ork Kriegsherrn**, der vor vielen Generationen über das Gebiet herrschte. Wenn ein Abenteurer auf dem verwitterten Thron Platz nimmt, erscheint der **Ork Kriegsherr Orus Arrcha** als Geist. Erfüllt von untoter Wut und Neid auf die Lebenden, greift er den Abenteurer, der es gewagt hat, seinen hohen Sitz zu beschmutzen, wild an. Aber seine Wut lässt nach, wenn man sich vom Thron entfernt. Mit ein wenig Schmeichelei kann man ihn sogar dazu überreden, eine Legende über die alten Rabenlande zu erzählen, ausgeschmückt mit orkischer Prahlerei über zerschmetterte Feindesköpfe und glorreiche Trinkgelage.

Geist von Kriegsherr Orus Arrcha

Stärke 8, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 2

Bewegung 3+1, nur durch Feuer oder Magie verwundbar, nur durch **Untote bannen** zu töten

- 1 Geisterschlag** Wuchtschlag Angriff **8**, Schaden **2** stumpf, Treffer nah → **liegend**
- 2 Tödliche Berührung** greift mit durchsichtiger Hand in deine Brust und an dein Herz
Furchtangriff **9**, bei Treffer **unterkühlt**
- 3 Geisterschrei** verzieht das Gesicht und stößt Schrei aus
Alle in **armeslänge**: Furchtangriff **7**, bei Treffer **unterkühlt**
- 4 Todesblick** starrt mit toten Augen direkt in deine Seele,
Furchtangriff **10**, bei Treffer **liegend**
- 5 Umarmung** stöhnend umarmt er, Angriff **10**, Schaden **2** stumpf, Treffer **unterkühlt**
- 6 Kälteschlag** kommt dir nahe, legt seinen Arm schwer auf Schulter und haucht dich an
Angriff **12**, Schaden **1** stumpf, bei Treffer **unterkühlt**

B34 Die fröhlichen Totengräber

Der Wind trägt eine fröhliche Melodie aus der Nähe herüber. Jemand singt dort draußen, mit mehr Begeisterung als Talent. Bald hörst du, dass es sich um einen kleinen Chor fröhlicher, aber wenig musikalischer Stimmen handelt. Die wenigen Worte, die du verstehen kannst, handeln von den Heldentaten und Errungenschaften der Goblins. Der Gesang kommt näher und bald siehst du drei fröhliche Goblins, die durch die Landschaft stolzieren.

Sie tragen große Spaten und vollgepackte Rucksäcke, scheinen aber nicht für den Kampf ausgerüstet zu sein. Ihre schwarzen Augen blicken erwartungsvoll zum Horizont, während sie ihre heldenhaften Lieder über mutige Kobolde singen, die unvorsichtige Halblinge aus den Fängen des Wolfes retten.

Die Abenteurer sind auf die Goblingeschwister **Plump, Kolk und Hekate** gestoßen, die auf dem Weg zu einem nahe gelegenen Dorf sind, um dort Arbeit als Totengräber zu suchen. Sie sind fröhlich, furchtlos und kontaktfreudig.

Wenn sie angegriffen werden, verteidigen sich die Goblins mit einer Vielzahl hinterhältiger Tricks, aber wenn alles friedlich verläuft, bieten sie den Abenteurern **geröstete Eichhörnchen** und **frisch gebrauten Met** am wärmenden Lagerfeuer an.

Sie sprechen über ihre Pläne für die Zukunft und ihre hervorragende Arbeitsteilung: Plump und Kolk werden die Grabungsarbeiten übernehmen, während die redegewandte Hekate sich um die Finanzen kümmert und ihre Arbeit koordiniert.

Letzteres beinhaltet auch, die ruhelosen Toten bei Laune zu halten. Hekate behauptet, gut mit Untoten umgehen zu können. Ihr Geheimnis ist ein altes Familienerbstück, das sie nach ein paar Tropfen Met stolz vorführt. Es handelt sich um einen **mumifizierten Goblinfinger** mit einer langen schwarzen Kralle am Ende. Laut Hekate ist es der Finger ihrer **Urgroßmutter Hilgariga**, einer angesehenen Nekromantin ihres Clans.

Der mumifizierte Finger ist der wertvollste Besitz der Geschwister. Mit **Manipulation** gegen Hekates **Menschenkenntnis** könnt ihr die Goblins jedoch überreden, ihr Erbstück für **W6 Gold** oder ein **Fass Zwergenbier** zu verkaufen – aber nur, wenn sie sich schnell einigen können.

Der Finger enthält die magische Kraft einer Goblin-Nekromantin und verleiht seinem Träger die Fähigkeit, einmal pro ¼ Tag für 1 WP mit einem **Toten oder Untoten** zu reden.

Plump, Kolk & Hekate

Stärke 2, Beweglichkeit 4, Verstand 3, Einfühlsamkeit 2

Nahkampf 2+**3**, Bewegung 4+**3**, Fingerfertigkeit 4+**2**, Überleben 3+**2**, Menschenkenntnis 3+**2**, Wissen 3+**1**

Nachtaktiv, Weg des Mörders 2

3 Kurzschwerter 5+1 **1**, 3 Dolche 5+1 **1**, 3x W6 Kupfer, 3x W6 Nahrung, 3x W6 Wasser, Spaten, mumifizierter Finger mit nekromantischen Kräften,

Hekate hat 5 Phiole mit tödlichem Gift (Stärke 6), für Kampf auf Waffen anwendbar

T7 Mit den Toten sprechen

Rang 2, Reichweite: nah, Dauer: 1 Zug (15 Minuten), Komponente: Körperteil des Toten

Du kannst am Ort seines Todes oder Grabes mit einem toten Humanoiden sprechen dessen Namen du kennst.

B35 Die erbitterte Schlacht

*Euch fällt ein Schwarm **Aasvögel** auf, die über einem Ort vor euch kreisen. Dann hört ihr wie Metall auf Metall schlägt, ein rhythmische Trommeln, wütendes Gebrüll und Schmerzensschreie. **Bunte Wimpel** und flatternde Kriegsbanner erscheinen über den Baumwipfeln. Für einen Moment verschwinden sie hinter einem Regen schwarzer Pfeile, gefolgt von schweren Schlägen. Die Schreie und Trommeln werden lauter, ebenso wie das hallende, hektische Klirren von Äxten, die auf Schwerter und Rüstungen treffen.*

Die Abenteurer sind in eine heftige Schlacht zwischen kriegerischen **Orks** des Isir-Clans und einer Division meromannischer **Zwerge** aus der Armee des **Kriegsherrn Tormund** geraten. Es handelt sich eher um ein Gefecht als um eine vollwertige Schlacht, mit etwa 50 Kriegeren auf jeder Seite. Sowohl die Orks als auch die Zwerge sind von Blutdurst getrieben und äußerst gefährlich. Daher riskieren Abenteurer, die sich in den Kampf einmischen, von beiden Seiten angegriffen zu werden.

Wenn sie sich jedoch im Kampf auszeichnen, indem sie beispielsweise einen prominenten Krieger töten, kann ihnen nach Beendigung der Kämpfe von der gegnerischen Seite eine Anstellung als Söldner angeboten werden. Meromannische Zwerge und Isir-Orks sind dafür bekannt, dass sie **fähige Krieger mit Respekt** behandeln, aber elbische Spielercharaktere würden als Söldner in einer Ork-Armee ein gefährliches Leben führen.

Wenn die Abenteurer die Leichen am Rande des Schlachtfeldes **durchsuchen**, können Sie sie **2x** auf der Tabelle für „Mitgeführte wertvolle Fundstücke“ würfeln lassen. Dies birgt jedoch das Risiko gefangen genommen zu werden, die mit **W6-Soldaten** auf der Suche nach Plünderern, Deserteuren und anderem unehrenhaften Gesindel in der Gegend patrouillieren.

Meromannen-Krieger unter Kriegsherr Tormund Eisenarm

Stärke 4, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 2

Nahkampf 4+**2**, Kraft 4+**2**, Fernkampf 3+**2**, Menschenkenntnis 3+**2**

Kriegshammer 6+**2** **2**, Schwere Armbrust 5+1 **3**, Beschlagene Lederrüstung & Geschlossener Helm **6**

Isir-Orks unter Dror Gocha dem Brecher

Stärke 4, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 2

Nahkampf 4+**3**, Kraft 4+**2**, Fernkampf 3+**2**, Überleben 3+**2**

Zweihandschwert 7+**2** **3**, Beschlagene Lederrüstung & Geschlossener Helm **6**

Giftbiss (halluzinogen, Wirksamkeit W3+2) Angriff **7** Schaden **1** schnitt,

halluzinogenes Gift Vergleichswurf gegen **Ausdauer**: -1 Stärke oder -1 Empathie/Runde

Giftresistenz +3 auf **Ausdauer**-Wurf

B36 Der Schiffbrüchige

*Plötzlich seht ihr zerbrochene Planken und anderer Trümmer, die auf der Wasseroberfläche treiben. Inmitten des Durcheinanders schwimmen mit Stroh gefüllte Kisten und große Eichenfässer mit **Backpflaumen, Zucker-Äpfeln, eingelegtem Hering**. Der Kopf eines bärtigen Mannes lugt aus einem der **Fässer** hervor: „**Oh, ehrbare Leute! Bitte helft mir. Ich werde Euch großzügig entschädigen. Nur helft mir bitte aus dieser misslichen Lage.**“*

Permodius Pen ist der einzige Überlebende einer Kogge, die auf einer **diplomatischen Mission** von einer **Riesenkrake** angegriffen wurde. **Permodius Pen** hat eine silberne Zunge und führt eine scharfe Feder. Seit zwanzig Jahren dient er als Sonderberater und Gesandter von **Herzog Gottfried** aus dem **Hause Drei Sterne**.

Abenteurer, die einen **Wissen** bestehen, haben schon vom Herzog gehört. Er gehört zu einem jüngeren Zweig der königlichen Familie von Erlenland und hat sich aus irgendeinem Grund mit einer kleinen Armee in der alten **Festung Winterbann** in den Tiefen der Rabenlande niedergelassen.

Wenn die Abenteurer Meister Permodius retten, lässt er ihnen alle Fässer mit kostbaren Delikatessen aus den Kellern von **Herzog Gottfried**. Besonders begehrt ist der eingelegte Hering, und der Gesamtmarktpreis aller Lebensmittelvorräte des Schiffs beträgt **4W6 Silber**. Sollte dies nicht ausreichen, verspricht er, beim Herzog, der sich stets großzügig für einen Gefallen revanchiert, ein gutes Wort für die Abenteurer einzulegen.

Meister Permodius hält sich über den genauen Zweck seiner diplomatischen Mission bedeckt, erwähnt jedoch den **Zwergenkönig Turik von Belder** und die Bedeutung eines Bündnisses gegen „das dämonische Gesindel“. Er ist hochgebildet und kennt sich gut mit den Legenden der Rabenlande aus.

Meister Permodius Pen

Stärke 2, Geschick 3, Verstand 4, Empathie 4

Wissen 4+2, Menschenkenntnis 4+3, Manipulation 4+3

Dolch oder Kurzschwert 2+1 **1**, 2W6 Silber, Wertvoller Fund