

## (Ab27)

**Merigall:** stattlicher Hirsch am Waldrand, schaut, aber bleibt auf sicherer Entfernung, röhrt

**Dorf** in einer Talmulde an einer kleinen **Felsspitze** gelegen, von einem Fluss durchflossen und von **vielen Feldern** umgeben;

niedrige dornenbewachsene Mauer & 3 einfache Steintürme bieten etwas Schutz

einzelne **Bauern auf den Feldern** & im Dorf **Kinder herumtollen** und **Erwachsene arbeiten**

„Willkommen in Hohlheim: trinkt aus unseren Krügen, esst aus unseren Schüsseln, aber ehrt die Toten an unserer Seite.“

1 **Mauer**, etwa Halblinghoch, Kletterrosen und Hagebutten, riecht gut

2 **Wachturm** aus Steinblöcken, auf Innenseite Holzleiter, oft unbesetzt: **Eki, Dor, Ravnur**

3 **Eichentor**, groß mit Sichtklappe, daneben Messingglocke, bei Dunkelheit geschlossen

4 **Brunnen** mit Steinbank, verzierter Balken: **Strom**

5 **Steinbrücke**, alt, ausgebessert

6 **Hafen/Anlegestelle:** 2 kleine Lastkähne (2 Silber/Tag), 1 Ruderboot (Fischer Tolme)

7 **Tempelruine:** **Wurm**, Steinkreis, Obelisk,

„zur Mitternacht bei vollem Schein zeigt Eor Nepolas letzte Ruh“

8 **Gasthaus** „Zum Leichenschmaus“: **Olm**, gutes Essen, schlechter Met, Zimmer 2K/5K

9a **Mühle** von **Yawim**: 1 Müller mit Frau

9b **Schänke** „Zum letzten Becher“: 3 Fässchen, Glocke, Lachen, Bier & Spanferkel, Braumeister **Yawim** & w6-2w6 Gäste

„Willkommen im Letzten Becher. Zwerge und andere Bartburschen: Verzieht euch!“

9c **Brauerei** von **Yawim**: 2 Brauhelfer mit Familie

10 **Herrenhaus** Frau **Pollimor, Magd Delia** (Tochter des Schmieds)

11 **Alter Friedhof:** alte Grabsteine, teils umgekippt, überwuchert, teils aufgewühlte Erde

12 **Neuer Friedhof:** gepflegte Gräber in Blumenwiese aus Flieder & Vergissmeinnicht, Kapelle **Nachtläufer**

13 **Kapelle:** **Klage, Strom**

14 **Schmiede:** **Ness, Vira**, 3 Kinder (**Fulop, Hunor, Kalva**)

15 **Jagdhaus** Jagdmeister **Vike**

16 **Fischer Tolme & Lita** (alt), **Sohn Brenn** ist Abenteurer geworden

17 **Gutshof** mit Bäckerei: **Gremla & Beidor**, 6 Kinder, Hund **Ruts**, Zugpferd **Ferga**

18 **Rostbruder Sturkas:** Steinhaus mit Stall, grobe Holzfigur einer Frau, davor Schale

19 **Hebamme** & Heilerin **Nirvea:** Kräutergarten, getrocknete Blätter und bunte Vogelfedern

20 **Weide:** Kühe & Pferde von **Gremla**

21 **Krypta:** runde Steinplatte, ausgraben=**Kraft** max. 2 Helfer (Missgeschick: rollt runter)

21A **Gang:** Steinstützen mit Fratzen & Schädeln, grüner Lichtschein, leises Schluchzen Frau

21B **Grabkammer:** 2 große, 1 kleiner Sarkophag, aufrecht, grüne Flamme in Feuerschale, Geist (**Gräfin Ursula**) beweint **Sohn Narvi**, bewacht **Graf Nepola**, verflucht **Zygofer**

Gräfin: **Diadem mit Saphiren 2w6 G, Graf: Amulett w6 G, Sohn: vergoldetes Pferd w6 S**

„Ich komme in Frieden und Freundschaft während der Stunde der Toten.“

**Braumeister Yawim** (bartlos, runder Bauch, kam vor 10 Jahren nach Hohlheim)

Stärke 4, Geschick 2, Verstand 3, Empathie 3

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

Axt 7+2 2, verzierter Kelch aus Horn eines Minotaurus an Kette am Gürtel (w6 Gold)

**Frau Pollimor**

Stärke 2, Geschick 2, Verstand 4, Empathie 3

Manipulation 4, Menschenkenntnis 3, Wissen 2

großes Bronzeamulett, in der Mitte Bernstein – Abzeichen ihres Amtes (w6 S)

**Rostbruder Sturkas** (groß, breitschultrig, vernarbt, kümmert sich um Perko)

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

**Hebamme Nirvea** (45, leise Stimme, Rabenschwester, kam vor 5 Jahren)

Stärke 2, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 3

Wissen 3+2, Heilen 3+4, Menschenkenntnis 3+2

Weg der Heilung 2, Weg der Hellsicht 1

Messer 2+1 1, Kräutertasche heilen +2, Lederbeutel mit Rabenknochen für Prophezeiungen

**Dorftrottel Perko** (schleicht umher, stumm, verrückt, nekrotisch, bietet Geschenke an)

Stärke 2, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 1

Fingerfertigkeit 3+3, Bewegen 3+2

tote Vögel, bunte Steine, verdrehte Wurzel

**Gräfin Ursula** (hellblaues Kleid, sonst wie Graf)

Stärke 6, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 3

**Graf Nepola** (groß, Bronzekrone, tiefblauer Umhang)

Stärke 5, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 2

nur durch Feuer oder Magie verletzbar, kehrt nach ¼ Tag zurück, **Untote Bannen** permanent

**1 Geisterschlag** Angriff **8** Schaden **2** stumpf, bei Treffer auf nahe Entfernung gestoßen → liegend

**2 Todesberührung** greift mit durchsichtiger Hand ans Herz, Furchtgriff **9**, bei Treffer **unterkühlt**

**3 Geisterschrei** schrecklicher Schrei, alle **nah** erstarren, Furchtgriff **7**, bei Treffer **unterkühlt**

**4 Todesblick** starrt mit toten Augen direkt in die Seele, sieht tote Freunde & Feinde, Furchtgriff **10**, Treffer → liegend

**5 Geisterumarmung** tödliche Umarmung, Angriff **10** Schaden **2** stumpf, bei Treffer **unterkühlt**

**6 Kälteschlag** Todeshauch, Angriff **12** Schaden **1**, bei Treffer **unterkühlt**

**Untoter (Ruheloser Toter)**

Stärke 3, Geschick 2

Nahkampf 3+2, Auskundschaften 2

Biss 5+2 1

Name	Beruf	Attribute	Fertigkeiten	Sonstiges
		ST	GE VE EM	
Olm	Wirt/Diakon	3 3 3 3	Nahkampf 1, Handwerk 2, Wissen 1	Dolch
Vike	Jagdmeister	3 4 3 2	Nahkampf 1, Handwerk 3, Fernkampf 3, Überleben 2, Heilen 1, Tierkunde 2	Langbogen, Messer
Gremla	Matrone	3 2 4 3	Handwerk 2, Wissen 1, Tierkunde 3	-
Beidor	Bäcker	2 3 2 4	Handwerk 3	-
Ness	Schmied	4 2 3 3	Kraft 2, Nahkampf 2, Handwerk 3	Kriegshammer
Tolme	Fischer	1 2 3 3	Handwerk 2, Wissen 2	Messer
Eki, Dor	Wache	3 3 2 2	Nahkampf 1, Fernkampf 1	Speer, Lederrüstung, Kurzbogen

### Der Bierkrieg

**Braumeister Yawim** will weniger Steuern zahlen und Bier-Handel über den Fluss treiben. Bei einem Besuch im „Letzten Becher“ steigt Yawim auf einen der Tische und richtet eine leidenschaftliche Rede an die Gäste. Er sagt, dass ihnen nun, nachdem sich der Blutnebel gelichtet hat, die Welt zu Füßen liegt. Es gibt Gelegenheiten zum Handeln, Austausch von Informationen und der Zusammenarbeit mit anderen Siedlungen, aber die „gierige Vögtin“ versucht dies alles zu verhindern. Sollte Yawim siegreich sein, ruft er sich zum neuen Dorfältesten aus. Er plädiert für mehr Kontakt und mehr Handel mit anderen Siedlungen.

**Frau Pollimor** will mehr Ruhe im Dorf durch Besteuerung und strenge Regeln durchsetzen und wendet sich diskret an die Gefährten. Sie hat eine Mission, will aber eine Zusage bevor sie Details nennt. Sie bietet Waffen, Nahrung, Ausrüstung und vielleicht sogar ein Pferd. Sollten die Gefährten annehmen, sagt sie, dass der Zwerg Yawim zu weit geht und sein Geschäft Fremde hierher bringt und es nur eine Frage der Zeit ist bis Räuber, Orks und anderes Gesindel ihr Dorf überfallen. Sie möchte, dass die Gefährten die Boote des Braumeisters sabotieren. Sie warnt sie allerdings, dass sie subtil vorgehen sollen, und möchte nicht, dass Einwohner zu Schaden kommen. Falls die Gefährten **annehmen**, werden sie von **Perko** beobachtet, mit **Auskundschaften** entdecken sie ihn allerdings. Falls die Gefährten **ablehnen**, überzeugt sie Jagdmeister **Vike** in der Nacht die Boote abzufackeln.

**Rostbruder Sturkas** wird eingreifen, sollte die Situation eskalieren. Sobald die Sabotage von Yawims Booten ans Tageslicht kommt, wird er die Dorfbewohner und Abenteurer befragen, um herauszufinden, wer für die Tat verantwortlich ist. Sollte sich herausstellen, dass Frau Pollimor dahinter steckt, ist es gut möglich, dass Sturkas in diesem Konflikt nun Yawims Seite ergreift. Der alte Krieger handelt entschieden und lässt sich, auch wenn er grausame Taten vollbringen muss, nicht von seinem Weg abbringen.

Er sucht außerdem nach einer **Rabenschwester** unter den Bewohnern.

**3 Meromannen-Zwerge** suchen einen Zwerg der sich vor vielen Jahren der Unruhestiftung und des Verrats schuldig gemacht hat. Sie fordern Hilfe.

### In der Krypta

**Gräfin Ursula** bittet die Gefährten den Tod ihrer Familie durch Zygofer zu rächen aber keinesfalls den Sarkophag des Grafen zu öffnen. Wird er doch geöffnet beschuldigt **Graf Nepola** Ursula ihn verraten zu haben um ihren gemeinsamen Sohn zu retten - vergeblich. Wird die grüne Flamme gelöscht, zerfällt er stöhnend zu Staub, aber Ursula greift an.

## Seltsame Ereignisse In Hohlheim

**1 Das Spiel** Ein kleines Geistermädchen erscheint plötzlich singend und hüpfend vor der Abenteurergruppe. Ona fragt die Abenteurer eindringlich, ob sie mit ihr spielen wollen, und lässt sich nicht abweisen. Das Spiel ist eine sehr grausame Nacherzählung der Geschehnisse der letzten Schlacht bei Hohlheim, in der König Algarod den amtierenden Herrscher von Rabenland hinrichten ließ. Mitten in der bewegten Geschichte nimmt das Geistermädchen plötzlich die Form von König Algarod an und alle Abenteurer erleiden einen **Furchtangriff (nah → Verstand)** mit 4 Basiswürfeln. Das Spiel endet sofort und das Mädchen fragt, ob die Abenteurer ihm die Haare kämmen wollen.

**2 Der Totengräber** Ein Geist pfeift ein Lied und gräbt gleichzeitig mit einem Spaten im Boden. Ulm der Totengräber ist seit drei Jahrhunderten tot, aber begräbt immer noch seine gefallenen Kameraden. Falls die Abenteurer sich ihm nähern, hört er auf zu pfeifen, hält mitten in der Bewegung inne und schaut sie mit tiefschwarzen Augen an. „Hat euch der König geschickt?“, fragt er mit bedecktem Ton. Antworten ihm die Abenteurer mit Ja, greift Ulm sie in Form eines **Ghuls** an. Ansonsten wird er einfach weitergraben.

**3 Die Hände der Toten** Ein Gefährte stolpert und fällt zu Boden, dann fühlen plötzlich alle, dass irgendetwas an Schuhen und Hosen zerrt: aus dem Boden sind graue Hände hervorgebrochen, welche sie herab ziehen wollen. **Stärke**-Probe zum befreien, bei misslingen zeitweilig in Erde gezogen: **Furchtangriff 6 nah → Verstand**

**4 Die Geisterbardin** Ein trauriges Lied erklingt aus dem Nebel und schon bald erscheint auch eine geisterhafte Gestalt mit dunkler Kapuze, einer Schlinge um den Hals und spielt auf einer Laute. Alma spielt ihre Trauerballade für die Toten von Hohlheim. Gefährten die ihr Anerkennung in Form einer Münze oder Ähnlichem zollen, erhalten ihre Dankbarkeit und sie mag zu ihrer Hilfe kommen.

**5 Das Duell** Ein barscher und wortloser Schrei durchdringt die Abendstille. Ein Ritter in voller Rüstung tritt aus der Dunkelheit hervor, mit Breitschwert und Schild gewappnet. Einige Pfeile stecken in seiner Seite und ein Skelettschädel ist unter dem Helm zu erkennen. Der Krieger zeigt mit seinem Schwert auf den Gefährten mit der höchsten **Stärke** und schlägt dann mit seinem Schwert gegen das Schild in einer Geste, die nur als Herausforderung verstanden werden kann. Der **Ghul** wird kämpfen, egal ob der Gefährte die Herausforderung annimmt oder nicht. Doch anstatt von der Waffe getroffen zu werden, wird das Ziel entweder zu Boden geworfen oder kraftvoll gegen ein Gebäude getreten. Zieht der Gefährte einen der Pfeile aus dem Ritter heraus, sinkt dieser auf die Knie und löst sich langsam auf.

### **Ghul**

Stärke 4, Geschicklichkeit 2

Nahkampf 4+3, Auskundschaften 3

Biss 7+2 **Ansteckungsgefahr 4**

**6 Der Leichenschmaus** Elrand der alte Besitzer von „Der letzte Becher“ starb vor 10 Jahren, aber er besucht die Taverne immer noch jede Woche auf einen Krug Bier, der durch seinen Körper hindurchfällt und sich als Pfütze auf dem Boden sammelt. Die Stammkunden machen sich einen Spaß daraus, indem sie Neuankömmlinge auffordern, den einsamen Mann an der Bar anzusprechen, und warten dann auf deren Reaktion, wenn sie das schreckliche Gesicht des Geistes sehen. **Furchtangriff (nah → Verstand)** mit 4 Basiswürfeln.