

Ak34 Start im Wald westlich davon, Die Sitten der Landstraße

auf dem Weg zur Roten Hütte:

als ihr an einer Baumgruppe vorbei kommt, seht ihr eine Wegkreuzung mit einen Wagen mit 2 Männern und einem toten Pferd,

1 Mann (Viggo) läuft weg als er euch sieht, der andere (Agnus) sitzt niedergeschlagen neben dem toten Pferd in dessen Hals ein Pfeil steckt. Ein Rad des Wagens ist beschädigt. Ladung ist Rüben für Huug, Eisenbarren für Kailus, Wolfspelze für Marit von Tink (Schneiderin).

Rad reparieren: **Handwerk**, Wagen ziehen: **Kraft**, Pferd ausleihen: **Manipulation**

Banditen lagern an der grünen Klippe, Banditen-Spione in der Roten Hütte

Langholm: fruchtbare Felder, einzige Straße geht nach Westen

1/4 Tag südwestlich von Langholm: **Jagdgründe** (ohne roten Nebel)

1/2 Tag westlich von Langholm: **Rote Hütte** (Gasthaus)

- 1 **Wachturm** Ranken mit Fingern, schreien wenn zerstört, auflösen in schwarzen Schleim graubärtiger Barde Dalb, fette Gans am Spieß, „Esgar Heller und seine Leute waren vor kurzem hier, sie suchen das legendäre Schwert Roststich und sind schon in die Festung. Doch es gibt etwas das sie nicht wissen: im Keller lauert eine unheilige Bestie. So mächtig dass sie einem Oger die Arme ausreißen kann. Doch mit dem Schwert könnt ihr sie töten und ihre Schätze erlangen. Das sagt jedenfalls ein altes Lied.“

Dalb der Barde (graubärtig, ~50 Jahre, gelbe Augen, feiner hellgrüner Umhang)

wenn gelangweilt: beginnt zu singen → Untote erwachen

Stärke 3, Geschick 4, Verstand 6, Empathie 6

Fertigkeiten: Darbietung 5

Ausrüstung: Pfeife, Laute

Esgar Heller (muskulös, angeblich Händler für seltene Artefakte, Söldner, illoyal)

Stärke 5, Geschick 2, Verstand 2, Empathie 2

Fertigkeiten: Nahkampf 3, Kraft 3, Manipulation 2, Bewegen 1

Talente: Weg der Klinge 1, Bedrohlich 1

Ausrüstung: Langschwert, großer Schild, Kettenrüstung, w6 Silber

Kordomar Sulam von Erlenland (Jäger, will Schwert gegen Weg nach Erlenland tauschen)

Stärke 3, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 2

Fertigkeiten: Fernkampf 4, Auskundschaften 2, Überleben 2

Talente: Weg des Pfeils 1, Scharfschütze 1

Ausrüstung: Langbogen, Dolch, Lederrüstung, w6 Kupfer

Bruder Ferebald (Rostbruder, will Algarod aus Gnade töten, illoyal)

Stärke 2, Geschick 2, Verstand 4, Empathie 2

Fertigkeiten: Wissen 3, Menschenkenntnis 2, Nahkampf 1

Talente: Weg des Blutes 1, Kräuterkundler 1

Ausrüstung: Messer, Pergament und Stift, w8 Kupfer

Dyndria die Bardin (Fiedel, Diebin & Meuchlerin, will Algarods Kopf für Erlenland, illoyal)

Stärke 3, Geschick 4, Verstand 2, Empathie 3

Fertigkeiten: Heimlichkeit 3, Fernkampf 2, Bewegen 2, Manipulation 2, Darbietung 2, Nahkampf 1

Talente: Weg des Giftes 1, Blitzschnell 1

Ausrüstung: Schleuder, Dolch, Lederrüstung, Fiedel, w6 Kupfer

König Algarod (Kettenrüstung, Narben, Schwert auf Brust, Todesritter)

Stärke 8, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 2

Ausrüstung: Kettenrüstung, Topfhelm, Langschwert Roststich. Evtl. Zepter Nekhaka oder sogar Stanengist

Zwei Angriffe: König Algarod ist mächtiger Todesritter, handelt 2x/Runde (2 Ini-Karten)

Skelettsoldaten (wachen auf wenn Roststich berührt)

Stärke 3, Geschick 2

Fertigkeiten: Nahkampf 3

Ausrüstung: Breitschwert, beschlagene Lederrüstung

Knochig: Skelette erhalten nie mehr als 1 Punkt Schaden durch **Stechen** und Pfeile

Skeletteibwächter

Stärke 6, Geschick 2

Fertigkeiten: Nahkampf 3, Kraft 2

Ausrüstung: Kettenrüstung, großer Schild, Langschwert

Knochig: Skelette erhalten nie mehr als 1 Punkt Schaden durch **Stechen** und Pfeile

Harpyie (Raubvogel mit Frauenkopf, giert nach Glitzer, Schwarm, flieht wenn 6 Stärke übrig)
wollen Schätze, Kleinkind zum aufziehen, menschliche Leber

Stärke 12, Verstand 4, Empathie 3

1 Bedrohliches Geplapper drohen euch die Extremitäten abzureißen, Augen zu verschlingen und Zungen abzubeißen: alle in **nah** Furchtangriff mit 6 Basiswürfeln

2 Tod Von Oben rotten sich zusammen und greifen wer das meiste Metall hat:

Schwarm-Stärke Basiswürfel mit Waffenschaden 1 (Schnitt), bei Erfolg in die Luft gerissen und aus w3+3m fallen gelassen (w3+1 Basiswürfel gegen Stärke)

3 Steinregen werfen Steine & Anderes auf euch herab: alle in **nah** Angriff mit 6 Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpf)

4 Augenkratzer versuchen einem von euch die Augen auszukratzen: Angriff mit 8 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnitt), bei Erfolg sofort kritische Wunde

„Verletztes Auge“ (42–43 Stich): **Fernkampf-2 & Auskundschaften-2**, 2w6 Tage Heilung

5 Schwarmangriff teilen sich auf und greifen ½ Stärke Gefährten in **nah** an: 6 Basiswürfel und Waffenschaden 1 (Schnitt)

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

Skorpionbestie (Mensch/Skorpion/Dämon, hungrig, aggressiv)

Stärke 14, Geschick 8, Rüstungswert: 5 (Panzer)

1 Peitschender Schwanz blitzschneller Schnitt mit dem Schwanz, Angriff mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 2, bei Treffer → liegend

2 Scherenwurf mit Brüllen packt Gefährten mit riesiger Schere: Angriff mit 8 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnitt), bei Treffer packt die Bestie mit Schere und schleudert auf **nah** weg: **vergleichende Stärke**-Probe (keine Aktion), bei Misserfolg → liegend

3 Erschütterndes Brüllen gibt einen schrill gellenden Schrei von sich, der euch das Blut in den Adern gefrieren lässt: Furchtangriff mit 6 Basiswürfeln auf **alle** in **naher** Reichweite

4 Tödliche Umarmung mit mächtigem Satz springt auf einen Gefährten und umklammert mit dämonischen Klauen: Angriff mit 8 Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpf), bei Treffer **festgehalten**

5 Giftstachel Schwanz rasselt wie bei Kobra, dann durchbohrt er Gefährten: Angriff mit 8 Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Stich), zu schnell zum **ausweichen**, bei Treffer → lähmendes Gift mit Wirksamkeit 9

6 Wirbelnder Angriff Rundumschlag Schwanz gegen alle in Armeslänge: Angriff mit 8 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnitt), bei Treffer → liegend

Ghul

Stärke 4, Geschicklichkeit 2

Fertigkeiten: Nahkampf 3, Auskundschaften 3

Biss: 2 (Ansteckungsgefahr 4)