

Würfel	Chance	Bruch	strapaziert	2 Erfolge	3 Erfolge
1	16.67%	1/6	29%	-	-
2	30.56%	1/3	50%	3%	-
3	42.13%		64%	7%	1%
4	51.77%	1/2	74%	13%	2%
5	59.81%		81%	20%	4%
6	66.51%	2/3	87%	26%	6%
7	72.09%		90%	33%	10%
8	76.74%	3/4	93%	40%	13%
9	80.62%		95%	45%	18%
10	83.85%	5/6	96%	52%	22%
11	87%			57%	27%
12	89%			62%	32%
13	91%			66%	37%
14	92%			70%	42%
15	94%			74%	47%

Schwertgesang

Wörter Tag→Mittag, Festung→Stützpunkt, Willenkraftpunkte→WP, Geschicklichkeit→Geschick, Heimlichkeit→Verbergen, Auskundschaften→Kundschaften, Elfen→Elben, Elfenabkömmlinge→Sprösslinge, Wolfsmenschen→Wargen, Bernsteingipfel→Bernsteinspitze, Steinschimmerminen→Schimmersteinminen

Dämonenberührte → Scheusale/Hybride, Verschiebung → Rückung/Teilung, Menschenkenntnis → Einsicht

Hausregeln Wasser max. w8 statt w12, Talent: 5 XP, Talent ≤ Fertigkeit

Orte

SL:	Hohlheim	Wetterstein	Tal des Todes	Dorf	Verlies	Burg
Rabe:	Knochenmühle	Rabenbau	Bernsteingipfel	Auge der Rose	Pelagia	
	Steingarten	Schimmersteinminen	Haus des Feilschers	Vond		
	Festung von Vond	Merigalls Schlupfwinkel	Zyteras Mogatorium			
Bestien:	Fallen	Bücher & Balladen	Landschafts-Stimmungen	Lager	Wetter	
	Dienstleute	Tränke & Gifte	Labor	Artefakte	Solo-Begegnungen	Namen
St. Dorf:	Hydraberg & Greifenstein	Heckenheim & Jungbrunnen	Savistia			
	Schmiede der Ahnen	Klamm des Drachen	Kallianas Tal	Frosthügel		
Quetzel:	Turm der Quetzel	Lichte Gruft	Hexenwald	Donner-Friedhof		
Mellmag:	Krypta des Mellmag (Geist)		Feuergrube von Llao-Yutuy (McGrogan)			
	Tempel des 6-Gliedrigen Gottes (Siew)		Traumwolke von E'Lok Thir (Adam Koebel)			
Dritte:	Rootholme	Langholm	Wailers Hold (Klagefeste)	Koracia		
	Tomb of Worm	Moorshire	Chapel of Blood	Wyrmland	Wyrmland (Solo)	
	Dipperdeep	Black Rose Keep	The Castle & the Dragon	Ibn-Gauls Secret		
	Rose Fortress	Vengeance of the Bog Wanderer = <i>Träskvandrarens Hämnd (Sw)</i>				
	<i>Zol-Galni-Zol (Fr)</i>					
	Nord Vivend (Begegnungen)	Ruinen (Zufalls-Sites)				
	Schuld (Abenteuer)	Blutschuld (Abenteuer)	Herz des Drachen (Abenteuer)			
Gumbald:	Begrand	Blauthafen	Zwergenmine	Kallwingen	Mühlenmund	
	Schmiede-Inseln	Galuga	Turm von Gonofir	Katakomben des Alchimisten		
	Fischerturm	Goldsteig	Orkentruz	Rauwasser		
Fremde:	Trilemma	Outsiders Doom	Whitecliff	Abandoned Crypt		

Kampagne

wie oft, wann bis wann, wie viele Abende, Plot vs. Zufall, wie/wo anfangen, 3 von 4 Spieler, Handwerk, Stützpunkt, Handel, Gefolgsleute

Ablauf Spielrunde

Tagebuch vom letzten mal vorlesen

Spielrunde

Was will die Gruppe in der nächsten Runde tun?

Erfahrungspunkte

Änderungen Dunkles Geheimnis und Beziehungen zwischen SCs

Planung nächste Runde (Termin etc)

Kritik

Charaktererschaffung

1. Volk (Volkstalent)
2. Beruf (Berufsweg/Talent)
3. Alter (Reputation)
4. Attribute
5. Fertigkeiten
6. Talente
7. Stolz
8. Dunkles Geheimnis
9. Beziehungen zu anderen SCs (Hintergrund)
10. Ausrüstung (Traglast)
11. Aussehen
12. Namen
13. persönliche Informationen

Erfahrung

- an Runde teilgenommen?
- neues Hexfeld bereist?
- neuer Abenteuerschauplatz entdeckt?
- Monster bekämpft?
- Schatz gefunden (ab 1 Goldmünze)?
- Festung ausgebaut?
- Stolz aktiviert?
- Dunkles Geheimnis erlitten?
- Leben für Gefährten riskiert?
- außergewöhnliche Tat?

Steigerung

Erfahrungspunkte Kosten für Fertigkeiten und Talente: **neue Stufe mal 5 Punkte**

Fertigkeit steigern: muss Fertigkeit genutzt haben oder von Lehrer lernen, nur während Tagesabschnitt ausruhen, immer nur eine Stufe

Talent steigern: nur in Siedlung, benötigt entweder Lehrer oder Erfolg bei Verstand-Wurf pro Tagesabschnitt, immer nur eine Stufe, keine fremden Volkstalente oder Berufstalente, **nicht höher als zugehörige Fertigkeit**

Zustand

Hungrig	ein Tag ohne Nahrung	keine Stärke-Heilung	Stärke 1 Schaden/Woche 1 Woche Gebrochen → tot	essen
Durstig	ein Tag ohne Wasser	nur magische Heilung	Stärke & Geschick 1 Schaden/Tag 1 Tag Gebrochen → tot	trinken
Müde	ein Tag ohne Schlaf	keine Verstand Heilung außer Magie	Verstand 1 Schaden/Tag Gebrochen → Zusammenbruch	schlafen
Unterkühlt	AUSDAUER missglückt bei Kälte	Stärke & Verstand sofort 1 Schaden, Hallu?	Halluzinationen? Gebrochen → tot	warm

Dunkelheit

rennen braucht **Bewegen**-Wurf bei Misserfolg 1 Punkt Schaden

Fernkampf immer -2, **Nähe** braucht **Auskundschaften**-Wurf (gleiche Runde)

Nahkampf in **Nähe** braucht **Auskundschaften**-Wurf (gleiche Runde)

Schaden, Gebrochen, Heilung, Schwimmen, Gift, Krankheit

mindestens ein Attribut auf 0 → **Gebrochen**

Stärke: bewusstlos & **Kritische Verletzung** (falls nicht durch strapazieren oder Zustand)

Geschick: erschöpft, kriechen, keuchen

Verstand: verwirrt, Selbstmitleid & **Geistiges Trauma** (nicht durch strapazier. oder Zustand)

Empathie: verzweifelt, nicht ansprechbar

Todesstoß: **Empathie**-Wurf muss misslingen, trotzdem -1 Empathie, -1WP

Fallschaden: **Stärke**-Angriff mit Anzahl Meter - 2 Würfeln, Rüstung schützt nicht

Schwimmen: je 15 Minuten **Ausdauer** (Metall-Rüstung: jede Runde) oder **unter Wasser**

unter Wasser: jede Runde **Ausdauer** oder 1 **Stärke**-Schaden, **Gebrochen** → w6 Minuten tot

Reiten

Traglast 2x Stärke mit Reiter, 4x Stärke ohne Reiter

Bewegung im Kampf: Bewegung Tier entscheidet Anzahl Abschnitte für Aktion **Rennen**, Humanoide haben Bewegung 1, die meisten Reittiere Bewegung 2.

Für komplette Bewegung müssen alle Zone die Eigenschaft **Offen** haben, sonst Bewegung 1.

Bewegen: Falls du reitest und eine Aktion durchführst, für die du normalerweise auf **Bewegen** würfeln musst (zum Beispiel das Betreten einer **Unwegsamen Zone**), würfelst du stattdessen auf **Tierkunde** und benutzt dabei die **Geschicklichkeit** des Tiers (nicht deine Empathie).

Nahkampf: Du kannst vom Sattel aus kämpfen, aber nur mit **einhändigen** Waffen. Gegner, die dich angreifen, müssen erst entscheiden, ob ihr Angriff dir oder dem Tier gilt. Angriffe gegen berittene Ziele erleiden einen Malus von -1.

Fernkampf: Einen Bogen von einem Reittier aus abzuschießen, benötigt das Talent

Berittener Kämpfer, ansonsten kannst du vom Sattel aus keine Fernkampf-Waffe benutzen.

Gegner, die auf dich schießen, müssen erst entscheiden, ob ihr Angriff dir oder dem Tier gilt.

Schaden: Dein Tier kann ebenfalls Schaden erleiden, durch Angriffe oder durch strapazierte Würfe, wenn du die Attribute des Tiers benutzt. Tiere erhalten Attributspunkte auf dieselbe Weise wie Abenteurer zurück. Ein Tier, dessen **Stärke** auf null sinkt, erleidet keine kritische Verletzung, stattdessen gilt es als **Sterbend**. Innerhalb einer Stunde muss ein Wurf auf **Tierkunde** durchgeführt werden, um das Tier zu retten. Tiere haben in der Regel keinen Verstand und keine Empathie.

Regeln

Attribut + Fertigkeit + Ausrüstung

6er sind Erfolg

strapazieren: alle Fertigkeiten und alle anderen außer 1 oder 6 neu würfeln

=> 1er bedeuten Schaden bei Attribut oder Ausrüstung

1er bei Attribut bedeutet +1 Willenskraftpunkt

Helfen: +1 Würfel

Reputation

wenn SC in neuer Siedlung: Reputationsprobe (Reputation * W6)

wenn NSC treffen: NSC-Reputationsprobe

wenn Erfolg: haben von dir gehört (positiv oder negativ)

wenn Manipulationsprobe: evtl. Reputationswürfel

Reputation steigern

- berühmten NSC getötet oder gerettet
- gefürchtetes Monster beseitigt
- legendären Schatz gefunden
- Abenteuerschauplatz permanent verändert
- Fraktion beeinflusst
- Festung ausgebaut (S. 163):
Bibliothek, Burggraben, Galgen, Kerker, Marktplatz, Mine, Schenke, Schießstand, Schreibstube, Schrein, Schutzwall, Taubenschlag
- **Artefaktwürfel:** w8, w10, w12
kein Ausrüstungs-Schaden bei Artefakten
w12: 12->4 Erfolge, 10-11->3 Erfolge, 8-9->2 Erfolge, 6-7->1 Erfolg
w10: 10->3 Erfolge, 8-9->2 Erfolge, 6-7->1 Erfolg
w8: 8->2 Erfolge, 6-7->1 Erfolg

Wurf	w8	w10	w12
6	1	1	1
7	1	1	1
8	2	2	2
9		2	2
10		3	3
11			3
12			4

Ressourcen

W12, W10, W8, W6

Probe jedes mal wenn benutzt

1 oder 2 => kleinerer Würfel

zählt immer als 1 Gegenstand für Traglast

Würfelstufen können getauscht werden

Morgen Mittag Abend Nacht

Geländearten

Art	Gelände	Bewegung	Sammeln	Jagen
		Gehen/Reiten		
Ebene	Offen	2/3	-1	+1
Wald	Offen	2/3	+1	+1
Tiefer Wald	Schwierig	1/1	-1	0
Hügel	Offen	2/3	0	0
Gebirge	Schwierig	1/1	-2	-1
Hochgebirge	Unpassierbar	-	-	-
See/Fluss	nur mit Boot oder Floß	1	-	0
Marschland	nur mit Floß	1	+1	-1
Sumpf	Schwierig	1/1	+1	0
Ruinen	Schwierig	1/1	-2	-1

Gewaltmarsch

Ihr könnt einen dritten Tagesabschnitt MARSCHIEREN. Dies erfordert einen AUSDAUER-Wurf von jedem Charakter in der Gruppe. Bei einem Fehlschlag erhält der jeweilige Charakter 1 Punkt Schaden auf Geschicklichkeit und ist nicht in der Lage, in diesem Tagesabschnitt zu MARSCHIEREN. Stattdessen muss er sich ausruhen oder schlafen. Falls manche AUSDAUER-Würfe erfolgreich sind, könnt ihr entscheiden, ob ihr die Gruppe aufteilt und die müden Charaktere zurücklasst – oder an Ort und Stelle bleibt und wartet. Falls die Zeit wirklich drängt, könnt ihr sogar versuchen, noch einen vierten Tagesabschnitt zu MARSCHIEREN. In diesem Fall müsst ihr wie oben beschrieben auf AUSDAUER würfeln, aber der Wurf erhält einen Malus von -2. Beachtet, dass eine derartige Anstrengung euch automatisch MÜDE macht, da ihr an diesem Tag keinen SCHLAF bekommt.

Beim berittenen Gewaltmarsch wird gewürfelt wie oben beschrieben, aber die Stärke des Pferdes und dein TIERKUNDE-Wert verwendet. Falls der Wurf scheitert, lahmt das Tier. Es kann nicht weiterreisen, und du musst einen weiteren erfolgreichen Wurf auf TIERKUNDE ablegen, damit es sich erholt und am nächsten Tag wieder reisen kann. Falls dieser Wurf scheitert, hilft nichts mehr: Das Tier muss getötet werden.

Licht & Dunkelheit

	Frühling	Sommer	Herbst	Winter
Morgen	Licht	Licht	Licht	Dunkelheit
Mittag	Licht	Licht	Licht	Licht
Abend	Dunkelheit	Licht	Dunkelheit	Dunkelheit
Nacht	Dunkelheit	Dunkelheit	Dunkelheit	Dunkelheit

Reiseaktivitäten

Marschieren Muss von Gefährten durchgeführt werden, um sich auf der Karte zu bewegen.

Vorgehen Mit **Marschieren** kombinierbar, aber nur von einem einzigen Gefährten.

Ausschau halten Mit **Marschieren** kombinierbar, aber nur von einem einzigen Gefährten.

Sammeln Nicht mit **Marschieren** kombinierbar. Von mehreren Gefährten durchführbar.

Jagen Nicht mit **Marschieren** kombinierbar. Von mehreren Gefährten durchführbar.

Fischen Nicht mit **Marschieren** kombinierbar. Erfordert Fluss oder See. Von mehreren Gefährten durchführbar.

Lager aufschlagen Nicht mit **Marschieren** kombinierbar. Ein Gefährte würfelt, Andere können helfen.

Ausruhen Nicht mit **Marschieren** kombinierbar. Von mehreren Gefährten durchführbar.

Schlafen Nicht mit **Marschieren** kombinierbar. Von mehreren Gefährten durchführbar.

Erkunden Nicht mit **Marschieren** kombinierbar. Von mehreren Gefährten durchführbar.

Reiseaktionen

Vorgehen [Kundschafter]

nur eine Person, kein Helfen möglich, nur wenn Hex unbekannt

Überleben bei Misserfolg Missgeschick

im Dunkeln: -2 auf **Überleben**, alle ohne Dunkelsicht **Auskundschaften**, Misserfolg 1 Stärke-Schaden

Nützliche Talente: Kundschafter, Seemann, Weg des Waldes

Ausschau halten/Wache halten [Späher/Wache]

nur eine Person, kein Helfen möglich

SL Begegnung? 1/Tagesabschnitt oder 1/Tag

Auskundschaften evtl. Überraschung bei Misserfolg

Nützliche Talente: Quartiermeister, Sechster Sinn

Marschieren

jedes Mitglied der Gruppe, 2x pro Tag oder Gewaltmarsch

Gelände offen=2 Hex (3 beritten), schwierig=1 Hex

Gewaltmarsch zu Fuß: **Ausdauer**

Gewaltmarsch beritten: **Tierkunde** Fertigkeit + **Stärke** des Reittiers

bei Misserfolg -1 Geschick oder ruhen

nur Nachtmarsch: **Auskundschaften**

Nützliche Talente: Wanderer, Weg Der Ebenen

Lager aufschlagen

nur eine Person, Helfen möglich

Überleben Unheil bei Misserfolg

Nützliche Talente: Quartiermeister

Ausruhen/Schlafen

Schlafen ohne Lager: **Überleben**, sonst müde und **Ausdauer**, sonst kalt

Ausruhen zum Attribute-Heilen (eingeschränkt durch durstig, hungrig, müde, kalt)

1x/Tag Schlaf, sonst Status müde

bei Unterbrechung kein Schlaf

Nützliche Talente: Weg des Waldes

Andere Aktionen

Nützliche Talente: Bogner, Gerber, Giftmischer, Koch, Schmied, Schneider

Sammeln

mehrere Personen einzeln oder Helfen

Wasser oder Nahrung?

Überleben Frühjahr -1, Sommer 0, Herbst +1, Winter -2

Wald/Marsch/Sumpf +1, Hügel 0, Ebene/Tiefer Wald -1, Gebirge/Ruinen -2

1 Gemüse pro Erfolg/Wasser für alle oder Missgeschick

Nützliche Talente: Kräuterkundler, Weg des Waldes

Jagen

mehrere Personen einzeln oder Helfen

Finden: **Überleben**, Unheil bei Misserfolg

Ebene/Wald +1, Tiefer Wald/Hügel/Sumpf 0, Gebirge/Marsch -1, Ruinen -2

W6 für Beutetier, Neuwurf pro Erfolg

erlegen: **Fernkampf** oder mit Falle: **Überleben** (Beutetier Schwierigkeit)

Pelz und Fleisch

Nützliche Talente: Jagdmeister, Weg des Waldes, Jagdinstinkte

Fischen

mehrere Personen einzeln oder Helfen

nur mit Ausrüstung an Seen oder Flüssen

Überleben (+ Ausrüstung)

1 Fisch pro Erfolg

Nützliche Talente: Fischer

Ausrüstung

Verbreitung: häufig, unüblich (4+ auf W6), selten (6 auf W6)

Herstellen: normalerweise 2 Tagesabschnitte, mehr gibt +1 auf **Herstellen**

Talent: wird nur für komplexe Gegenstände benötigt

Werkzeug: manchmal benötigt, evtl. auch Werkstatt

Götter

Schutzgott wird verschieden zugewiesen

Wurm/Schlange: im Erlenland Seelengeleiter (Psychopomp) Vipera,

im Rabenland Psychopomp Aspis in Fernhafen, will Falender zurückerobern,
hohe Kultur, Bibliothek in Fernhafen, Raben-Anbeter sind Ketzer

Rabe: Schlange ist Fruchtbarkeit, Elfen & Halbelfen, Heiler, Gestaltwandler, anerkennt Strom

Rabenschwestern: Ailander vor 700 Jahren gegründet (Jamharda), beliebt in den Dörfern,
ziehen umher

Sensenmänner/Schwarzschwinger: Weltuntergangskult, schwarze Kleidung/Federn, Baladar,
Rabe = Corax Aasfresser, Menschen im Rabenland ausrotten, danach sich selbst töten,
zerstückeln Opfer und hängen an Bäumen auf, „Nimmermehr!“, Vater Geno (Elf)

Rost und Häma: Rabe aus Eisen, Schlange aus Holz, Eisen = Härte, Holz = Leben

Rostbrüder: Rostfürst Kartorda, Narben & Entstellungen, Masken, Ketten & Kohlekugeln
verachten, aber tolerieren Orden der Schlange, verfolgen Anhänger des Raben

Eisengarde: Ritterorden, Reittiere oft mit Dämonen verschmolzen,

Schwester der Häma: weiblicher Gegenpart

Hüne: Schmiedegott, Zwerge, Sonne = „Hünes Esse“, Sterne = äußere Schmieden, Wiedergeburt

Lehm: formte die Welt auf Geheiß des Beschützers, Handwerk, Leben, Magie

Scherbenmaid: Lehms Prophetin, Elfe, Smaragd selbst zerschmettert → Maiden, Maidenholm

Klage: Luftgöttin, Frau des Raben, Wetter

Maha (Schriftsprache): Druiden, Piktogramme in Lehmtafeln

Strom: Wassergöttin, Elfen, Halbelfen

Nachtläufer: unbezähmbare Kraft der Natur, Mond ist sein Auge, Nebel

Horn: Feuer, Vulkan, Asche, Aslenen, Quarden, Zertome

roter Wanderer: Sonne

Eor: (Mondgöttin): Goblins und heimlich Halblinge

Auge der Rose

Bernsteinspitze (Ab20) Zertome ist hier

Bilica, Berg (**Z50**) trennt Rabenland von Erlenland (erbaut von Zwergen 550 NT)

Erlenstein (G-J 39-40) Festung von Teramalda

Falender (Ad23) niedergebrannte Holzstadt, Fischer in Zorn-Bucht (erbaut von Aslenen & Ailändern 615-650 NT, 869 NT niedergebrannt)

Fernhafen (Al17 | Z16) Fischerdorf, Bibliothek des Schlangenkults, Aspis

Glethra (F29 | J37 | D27) Goldminen (Aslenen 690-695 NT)

Haus des Feilschers (I32) in Harga (Tempel von Hag/Häme)

Hohlheim (Ab27 | Aa36 | Ag38)

Klagefeste (T29/T30) Meromannen-Zwerge [Wailer's Hold]

Knochenmühle (T33 | Q14 | Q18) Dorf von Sklavenhändlern und Dieben

Lumra, Burg (**P26**) und **Eisenminen von Lumra/Schimmerstein-Minen (Stoneloom) (O28)**

Pelagia (M26 | Al11)

Rabenbau (F15 | C24) Oger Dorf

Start (I20) **zu weit westlich**

Schimmersteinminen (O28)

Steingarten (E8 | K5)

Tal der Toten (G32 | Ag6 | Af3) in that big patch of cloudy fog in the Thynde Range

Dragonstooth is near the stillmist in the mountains bordering the bitter reach

Varassa (N19) Elfenstadt, von Zygofer & Untoten zerstört, **nicht im Arinawald!** = Auge der Rose

Vond-Wall im Schattentorpass (**E38**) trennt Rabenland von Aslene (erbaut von Zwergen 620 NT)

Wetterstein (H29 | C24 | P47 | I31)

Karnevera Dorf aus der Einleitung von Zorn des Raben, Geburtsort der Rabenschwester die von den Schwarzschwingen ausgelöscht wurden

Nordmerburg Große bewohnte Burg mit Wehrdorf. Der Baron hat eine starke politische Position as the knights of the castle enabled commerce during the blood mist (competition to the traders of the Rust Church)

Frostweiten

Aslene/Aschental Rabenland

Erlenland

Fennwald

Fern Vivend

Feulenmark

Vardasee Vivend

Zornbucht Maidenholm

Unheilsmoor Arinawald Moldena Margelda

Leichentuch

Yendra

Harga

Hainwälder Reißzahnwälder

Belifar

Begrand

Stammbaum

Algarianische Dynastie:

Algared (Elb)

– **Algadan**

– **Algamar**

– **Alvagard**

– **Algarod**

Zygofer Dynastie:

Algarod

Zygofer Therania → Zytera

Zertome

Marga

Martea

Merigall — 12 Kinder

Viridia (Maligarn)

heja

Halbling-Dorf + Goblin-Dorf in Belifar

Wolfsmenschen-Dorf im Reißzahnwald

Belifar – Halbling/Goblin/Wolfsmensch

3 Dörfer

Leuchtturm/Magierturm

Festungsturm

Nullrunde

1. Bitte sucht euch eure Charaktere aus und gebt mir etwas Hintergrundinformation zu ihnen.
2. Ich gebe euch dann noch persönliche Informationen die zunächst nur ihr habt – abhängig von eurem Volk etc. Außerdem werde ich einen passenden Abenteuereinstieg aussuchen, ihr startet aber in jedem Fall im Osten und wahrscheinlich in der Wildnis.
3. Ich werde das System und die Welt mit leichten Änderungen präsentieren. Ziel ist es die Welt möglichst **realistisch** und **unbekannt** zu machen, das **Überleben schwierig** und den **Aufstieg langsam** (Allmachtsfantasien finde ich langweilig). Falls ihr bestimmte Informationen über die Welt schon kennt oder während der Kampagne kennen lernt, sagt mir bitte Bescheid, ich werde sie dann stärker abändern, damit der noch nicht erkundete Teil der Welt auch genau das bleibt.
4. Junge Charaktere aller Völker bevorzugt. Das Spiel ist relativ tödlich, aber neue Charaktere sind auch schnell zu generieren. Ihr werdet auch Leute anheuern und Begleiter finden können.
5. Die meisten Elben sind hunderte Jahre alt sind und wissen vieles über die Welt und ihre Geschichte. Da es in dem Spiel aber um Erkunden geht sollte ein elbischer Spielercharakter einen Grund haben ähnlich naiv und unbefangen zu sein wie die meisten Sterblichen. Elben meditieren und träumen z.B. viel und leben manchmal sehr abgeschieden.
6. Für alle Regeln und Setzungen in der Welt gilt: sie sind veränderbar. Wenn euch bestimmte Dinge nerven sagt es. Wir müssen uns dann nur irgendwie einigen.

Tipps

- Mindestens ein Charakter in der Gruppe sollte gut in **Überleben** sein, da darauf oft gewürfelt wird. Dazu sollte **Verstand+Überleben** einen hohen Wert haben.
- Mindestens ein Charakter in der Gruppe sollte gut in **Auskundschaften** sein, da darauf oft gewürfelt wird. Dazu sollte **Auskundschaften+Überleben** einen hohen Wert haben.
- **Stärke** ist in vielerlei Hinsicht – aber besonders im **Nahkampf** - das wichtigste Attribut. Dennoch sind in der Gruppe auch Charaktere mit viel **Verstand** und **Empathie** sehr wichtig. Ein starker Krieger ist durch einen Angriff auf Verstand oder Empathie wahrscheinlich sehr leicht auszuschalten.
- Ein guter Nahkämpfer mit hoher Stärke ist fast unverzichtbar, Fernkämpfer (**Geschick**) sind aber auch wichtig.
- Heilung kann profan oder magisch erfolgen. Profane Heilung ist schwächer und umfasst die Fertigkeiten **Heilung** und **Darbietung** (für Verstand- & Empathie-Schaden). Magische Heilung durch **Druiden-Heiler** ist deutlich stärker aber nicht unbedingt notwendig.
- Die zaubernden Berufe – Druide und Zauberer - sind einerseits sehr mächtig, andererseits ist Magie sehr gefährlich und weitgehend unkontrollierbar. Ein einziges Missgeschick beim zaubern kann den Zauberer töten. Daher sollte sie nur mit Bedacht und gut vorbereitet benutzt werden. *Obwohl das Hauptattribut Verstand ist, ist dieser nur zum Lernen wichtig. Ein Druide oder Zauberer funktioniert also auch mit geringem Verstand.*

Abenteuereinstieg

„Wir schreiben das Jahr **1165** nach der Teilung ...

Der nächtliche **Blutnebel** der euch euer ganzes Leben begleitet hat und schon seit den großen Kriegen vor 300 Jahren existieren soll ist verschwunden.

Ihr aber habt ihr das langweilige eingefahrene Leben in eurem Dorf satt und habt beschlossen die neuen Möglichkeiten zu nutzen und in die Welt hinauszuziehen. Während im **Westen** der Ozean mit seinen gefährlichen Stürmen jede größere Reise verbietet, soll es im **Osten** riesige Städte, viele alte Ruinen und unvorstellbare Schätze geben. Allerdings auch Gefahren, tödliche Magie und Scharen von Dämonen. Aber wer nicht wagt der nicht gewinnt und so wie eure Eltern und Nachbarn wollt ihr ganz sicher nicht leben.“

- an der Küste gestrandet
- bei einem Überfall den Sklavenhändlern/Rost-Brüdern/... entkommen
- als Karawanenbegleiter im Streit zurückgelassen
- ihr seid Karawanenwachen, doch dann hört ihr von einer Ruine/Siedlung/Verlies in der Nähe
- Merigall war in eurem Dorf und hat euch eine Geschichte erzählt

Wind

W6	Windstärke	Effekt
1–2	None	Lager aufschlagen +1
3–4	Brise	–
5	Starkwind	Lager aufschlagen –1
6	Sturm	Lager aufschlagen –2. For a Quarter Day, all player characters must succeed Ausdauer to keep moving.

Regen

D6	Stärke	Effekt
1	Klarer Himmel	Vorangehen +1
2–4	kein Regen	–
5	Nieselregen/schnee	Vorangehen –1
6	Starkregen/schnee	Vorangehen –2. For a ¼Tag, all player characters must succeed with an Ausdauer roll to keep moving. In storms and downpours one roll is made, with a –2 modification.

Temperatur

D6	Temperatur	Effekt
1	Heiß	Marschieren player character must succeed with an Ausdauer Wurf jeden ¼Tag um nicht Durstig zu werden
2–5	Angenehm	–
6	Kalt	All player characters who are not in a camp must succeed with an Ausdauer roll every Quarter Day or become Kalt

Alchimie

Kräuterkundler

Du kannst statt **Gemüse** auch **Kräuter** zur Herstellung von **Tränken sammeln**.

Stufe 1: Dein **Überleben**-Wurf beim **sammeln** erhält einen Bonus von +1.

Stufe 2: Es entspannt dich, durch das Land zu streifen. Ein Tagesabschnitt, den du mit **sammeln** verbringst, zählt für dich als **ausruhen**.

Stufe 3: Du findest immer die doppelte Menge **Gemüse**.

Alchemist

Mit Hilfe eines **Kessels**, **Feuer**, **Kräutern** und einer spezifischen **Zutat** kannst du **Tränke** herstellen. Mit einem **Heilung** Wurf kannst du Erfolge Einheiten der **Zutat** von einem Ungeheuer gewinnen. Du kannst bis zu 10 Einheiten Trank in einer Flasche o.ä. aufbewahren, die als gewöhnlicher Gegenstand zählt, 5 Tränke in einer kleinen Flasche als leichter Gegenstand. Tränke sind sehr lange haltbar.

Stufe 1: Mit einem **Heilung** Wurf kannst du Erfolge Einheiten eines **Tranks** brauen.

Stufe 2: Du erhältst +1 auf Würfe zum **Tränke** brauen.

Stufe 3: Du erhältst zusätzlich zum +1 einen **W8-Artefaktwürfel** für **Tränke** brauen.

Wechselwirkung von Tränken

Werden mehrere Tränke die am gleichen ¼Tag eingenommen wird auf diese Tabelle gewürfelt.

Alchemische Wechselwirkung

W6 Wechselwirkung

- 1–2 Die Tränke wirken normal.
- 3 Die Tränke wirken normal aber eine Zusatzwirkung tritt ein W6:
 - 1: glühende Augen 2: purpurfarbenes Haar 3: grüne Flecken auf der Haut
 - 4: schwarze Lippen 5: honigsüßer Geruch 6: krächzende Stimme
- 4 Einer der Tränke wirkt nicht. Würfle W2 welcher.
- 5 Die Tränke wirken nicht.
- 6 Giftige Wechselwirkung, die Tränke wirken nicht. Die Wirksamkeit ist Anzahl der Tränke mal W6.

Monster

6 Monsterangriffe, verwundete werden nicht schwächer, Angriff normalerweise Armlänge, kein strapazieren, 2 Erfolge → +1 Schaden etc, immun **Furcht**, nur **Ausweichen** möglich, immun **Festhalten**, 4-beinige immun **Stoßen**, immun **Finte**,

Baumhirte

Stärke 16, Geschicklichkeit 3, Verstand 5, Empathie 3

Bewegung: 1

Rüstungsschutz: 6

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

1 SCHRECKLICHES GEBRÜLL! Der Baumhirte lässt ein furchterregendes Brüllen ertönen. Alle Abenteurer in naher Reichweite erleiden einen Furchtangriff mit sieben Basiswürfeln.

2 SCHLEUDERSCHLAG! Der Baumhirte schleudert seinen riesigen Stamm gegen zwei Abenteurer in naher Reichweite. Würfle für die Angriffe mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Getroffene Opfer werden außerdem zu Boden geschleudert.

3 KNORRIGE WURZELN! Eine Abenteurerin in naher Reichweite wird von dicken Wurzeln umschlungen. Würfle für den Angriff mit neun Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Bei einem Treffer wird das Opfer festgehalten. Die Wurzeln haben eine STÄRKE von 3.

4 REISSENDER GRIFF! Der Baumhirte ergreift eine Abenteurerin und versucht, sie auseinander zu reißen. Würfle für den Angriff mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag).

5 UMARMUNG DES BAUMHIRTEN! Der Baumhirte umarmt eine Abenteurerin und versucht, sie zu verschlingen. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Bei einem Treffer ist die Abenteurerin im Körper des Baumhirten gefangen und kann nur entkommen, indem sie auf einen Schlag mindestens 4 Punkte Schaden verursacht – oder falls ihr von außen geholfen wird.

6 STEINWURF! Der Baumhirte wirft einen riesigen Felsen oder einen anderen schweren Gegenstand auf eine Abenteurerin in kurzer Reichweite. Würfle für den Angriff mit 12 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (stumpfer Schlag). Bei einem Treffer wird das Opfer außerdem zu Boden geworfen.

Blutling

Stärke 8, Geschicklichkeit 4

Bewegung: 1

Rüstungsschutz: 6

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

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

- 1 SCHLITZENDER STOSS! Der Blutling nutzt seinen Arm, um die Abenteurerin aufzuschlitzen. Würfle einen Angriff mit 12 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde).
- 2 WIRBELWINDATTACKE! Der Dämon wirbelt mit seinen Armen um sich und trifft alle Abenteurer in ARMESLÄNGE . Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde) gegen jedes Ziel.
- 3 DOPPELSTICH! Der Blutling erscheint plötzlich zwischen zwei Abenteuern und versucht, sie mit seinen Armen aufzuspießen. Würfle einen Angriff gegen jede Abenteurerin mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Stichwunde).
- 4 SCHRECKLICHER NEBEL! Jede Abenteurerin in NAHER Reichweite wird von Blutnebel umgeben, der ihre Gedanken mit Angst erfüllt. Würfle Furchtangriffe mit 8 Basiswürfeln gegen alle Opfer.
- 5 AN DIE KEHLE SPRINGEN! Der Blutling wirft sich auf die Abenteurerin mit der niedrigsten Stärke in NAHER Reichweite und versucht, ihr in den Hals zu beißen. Würfle einen Angriff mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde). Der Angriff schadet sowohl Stärke als auch Verstand. Bei einem Treffer leidet das Opfer außerdem an einer dämonischen Infektion mit Ansteckungsgefahr 9.
- 6 LEBENSENTZUG! Der Dämon nimmt eine Abenteurerin in NAHER Reichweite in eine tödliche Umarmung und versucht, ihr durch den Mund und die Augen das Leben auszusaugen. Würfle einen Furchtangriff mit 12 Basiswürfeln.

Dämon

Gestalt

w66	Gestalt	Stärke	Geschick	Verstand	Empathie	Rüstung	Effekt
11-24	Mensch	W6+3	3	3	3	W6	–
25-26	Minotaurus	W6+5	3	3	3	W6	–
31-32	Ziege	W6+3	4	3	3	W6	–
33-34	Bär	W6+6	3	3	3	W6	–
35-36	Schlange	W6+4	4	3	3	W6	–
41-42	Untoter	W6+3	3	3	3	W6	–
43-44	Spinne	W6+5	4	3	3	W6	–
45-46	Giftschlange	W6+3	4	3	3	W6	–
51-52	Wolf	W6+4	4	3	3	W6	–
53-54	Insekt	W6+2	3	3	3	W6	–
55-56	Wolfsmensch	W6+4	4	3	3	W6	–
61-62	Riesenkrabbe	W6+5	2	3	3	W6+3	–
63	Riesenkröte	W6+5	2	3	3	W6	–
64	Krake	W6+4	2	3	3	W6	Rennen ist an Land eine langsame Aktion.
65	Nebel	W6+3	3	3	3	–	Kann von physischen Waffen nicht verwundet werden.
66	Schatten	W6+3	3	3	3	–	Kann von physischen Waffen nicht verwundet werden.

Drache

Drachenwurm

Geist

Graubär

Greif

Harpyie

Höllenwurm

Hydra

Insektiode

Mantikor

Minotaurus

Nachtwarg

Riese

Riesenkrake

Seeschlange

Todesritter

Troll

Untoter [Ruheloser, Skelett, Ghul]

Würgeranke

Wyvern

Zufallsbegegnung Monster

11-12 Würgeranke

13-15 Graubär

16-22 Nachtwarg

23-24 Geist

25-26 Ghul

31-32 Skelett

33-34 Ruheloser Toter

35-36 Wyvern

41-42 Harpyie

43 Minotaurus

44 Baumhirte

45 Höllenwurm

46 Riesenkrake

51 Seeschlange

52 Troll

53 Todesritter

54 Insektoid

55 Blutling

56 Mantikor

61 Greif

62 Riese

63 Hydra

64 Dämon

65 Drachenwurm

66 Drache

11 Lurch (Amphibian)

12-13 Amöbe

14 Basilisk

15 Moorleiche (Bog Man)

16 Raptor (Dread Raptor)

21-22 Portalwächter (Gatekeeper)

23 Riesenphantom (Giant Specter)

24 Riesenspinne, Brut (Giant Spider, Hatchling)

25 Riesenspinne, Männlich (Giant Spider, Adult Male)

26 Riesenspinne, Älteste (Giant Spider, Elder Female)

31 Golem, Riesensteingolem (Greater golem)

32-34 Teufelchen (Imp)

35 Felsdrache (Iron Dragon)

36-41 Mara

42 Schlammdrache (Mire Drake)

43 Draugr (Mummy)

44 Waldschrat/Leschi/Meza Mates (Nature Spirit)

45 Besessener (Possessor)

46 Königsratte (Rat King)

51 Felsentroll (Rock Troll)

52 Gestaltwandler/Metamorph (Shapeshifter)

53 Skolopender (Skolopendra)

54 Der schwärmende Tod (The Swarming Death)

55 Tupilak (Tupilaq)

56 Verfluchter Baumhirte (Twisted Ent)

61 Untoter Drache

62 Vampyr

63 Wassertroll

64-65 Irrlicht/Irrwisch (Will-O-The-Wisp)

66 Wolfsschatten (Wolfshadow)

Abenteuerschauplätze

- A Taregyll
- A Aschenberg (Ashenstead)
- A Salzersteg (Salterstay)
- A Ochsenguld (Oxengelder)
- A Goldbeer Ruh (Bann Guelder)
- A Schwesterswacht (Watch of the Sisters)
- A Koglers Kugeln (Tribolia of the Kogler)
- A Agnostica - Pyramide
- M Die Krypta des mellifizierten Magiers
- M Die Feuergrube von Llao-Yutuy
- M Der Tempel des sechsgliedrigen Gottes
- M Die Traumwolke von E'lok Thir
- D Das stille Dorf
- D Hydraberg & Greifenstein
- D Heckenheim & der Jungbrunnen der Yefela
- D Savistia
- D Die Schmiede der Ahnen
- D Die Klamm des Drachen
- D Kallianas Tal
- D Frosthügel
- F Nordfall
- F Der Turm der Sternenschauer
- F Die Ödnisfeste
- F Das Schwerterfeld
- F Hoffnungsruh (Hoffungs letzte Ruhe)
- F Der Frostwind-Stammsitz
- F Wyrms Faust
- F Das Schloss der Eisriesen
- F Die versunkene Stadt
- F Der Palast des Winterkönigs
- W Die Bestie von Kallwingen
- W Festung in den Eisenbergen (Fortress of the iron mountains)
- W Das Labyrinth des Wächters (The guardian's labyrinth)
- W Die Burg der schwarzen Rose (Black rose keep)
- W Muldensaal & Die Rosenfestung (Rose Fortress) ← Begegnung 6 „Das Pferd“
- W Löffeltal (Dipperdeep)
- W Koracia
- W Klagefeste (Wailer's Hold)
- W Wurzelholm (Rootholme)
- W Die Burg und der Drache I (The castle and the dragon I)
- W Die Burg und der Drache II (The castle and the dragon II)

Begegnungen

- 1 Blutnebel
- 2 Duell in den Wäldern (Ork & Elbin)
- 3 Der Orkische Flüchtling (Gruppe Orks mit gefangenem Ork)
- 4 Der Tod aus den Lüften (Greif)
- 5 Bankett der Harpyien (3 Harpyien)
- 6 Das Pferd (Wertvolles Reitpferd)
- 7 Die Massaker-Falle (ein Dutzend Räuber)
- 8 Der schwächliche Schmäher (kleiner Ork)
- 9 Ruinen von Einst (nur eine alte Ruine)
- 10 Der Fuchs (Fuchsdämon)
- 11 Der vergessene Prinz (Todesritter)
- 12 Die hungrigen Räuber (3-5 Räuber)
- 13 Der Seuchenbruder (verseuchter toter Rostbruder)
- 14 Flagellanten (Prozession von Rost-Kultisten)
- 15 Bettler (~20 Bettler/Dörfler)
- 16 Der zwergische Ballonfahrer (verletzter Zwerg)
- 17 Hochzeit (Orkfrau-Menschenmann Hochzeitsgesellschaft)
- 18 Dämonenbäcker (Halbling-Dämon, 22 Teiggolems)
- 19 Heiligtum der Tiere (viele Tiere aller Art)
- 20 Der Trauerzug (5 Baumhirten, einige versteckte Elfen → Rosenstaad)
- 21 Der rachsüchtige Geist (Geist eines Kommandanten)
- 22 Die Glasbläserin (Zwergin)
- 23 Der Welp (Trollin)
- 24 Der verfluchte Oger (Oger mit gefangenem Rostbruder)
- 25 Kerzenzieher (2 Frauen suchen Sohn, Oger)
- 26 Waldbrand
- 27 Schwarzer Sand (traumatisiertes Mädchen)
- 28 Das leere Haus (Spuren zu Sklavenhändlern)
- 29 Knochenklappen (w6+3 Skelette)
- 30 Teramalda (unverletzliche Kreatur)
- 31 Steinsinger (Gruppe Zwerge)
- 32 Ratten (30 Ratten, Halblingsbaby, Mutter, Räubervater)
- 33 Die klagende Minotaurin (Minotaurin, 4 Burgmannen)
- 34 Die ruhelosen Gaukler (Gruppe Untote, Dorfbewohner, Rostbrüder/Eisengarde)
- 35 Der müde Troll (Bergtroll)
- 36 Die Felllosen (4 Wolfsmenschen, Drachenei, Krankheit)
- 37 Straßensperre (3+3 Zwerge)
- 38 Die Infizierte im Boot (kranke Frau)
- 39 Der blinde Passagier (Kogge mit Seeleuten, Goblin)
- 40 Tod aus der Tiefe (Riesenkrake)
- 41 Der Seelenhändler (3 Seeleute)
- 42 Echsenjäger (Gruppe Echsenmenschen)
- 43 Lebendig Begraben (7 Elben + Elben-Familie)

- B1 Die gebärende Mantikor (2 Mantikore)
- B2 Die tote Taube (Brieftaube)
- B3 Der Mann im eisernen Käfig (abgezehrter Barbarenkrieger)
- B4 Garmars Wall (Zwerg, Grabhügel mit Schätzen, Feuerdämon)
- B5 Das fehlende Ei (evtl. junges Monster)
- B6 Felsreliefs (Legende)
- B7 Der vergessene Gott (Statue von „Leid“)
- B8 Der lebende Baum (Stilleb)
- B9 Die wilde Jagd (Gejagter Mensch, Gruppe Orkfrauen/Viraga)
- B10 Der Wächterstein (Statue im Wald)
- B11 Zwergischer Runenstein (einmalige Heilung für Zwerge)
- B12 Die Schleimspur (brünftiger Basilisk)
- B13 Überwuchertes Schlachtfeld (tote Orks, Zwerge, Elben und Menschen, Schätze)
- B14 Skelett im Baum (Geist, Legende von den Phantomdolchen)
- B15 Der alte Brunnen (einfache Schätze)
- B16 Steintisch der Götter (Legenden)
- B17 Eine Delikatesse für Orks (Riesenpilze)
- B18 Der nackte Braumeister (Mensch, Gruppe Räuber)
- B19 Alter Wurzelkeller (Wein)
- B20 Alte Steinbrücke (einfache Schätze)
- B21 Der lebende Fels (Steinsänger erschafft Golem)
- B22 Versteinerter Troll (Schätze)
- B23 Teile einer gepflasterten Straße (Schätze)
- B24 Kothaufen (Schätze)
- B25 Riesenschlange (Junge & 10 Kultisten, Seeschlange)
- B26 Ein friedlicher Ort (Steinfrost-Gift)
- B27 Der Horst des Riesenvogels (Schätze)
- B28 Die Knochenbrücke (Knochenwaffe)
- B29 Der Rabe (verwandelte Rabenschwester)
- B30 Die Dämonenfalle (Scheusal, Gruppe Scherbenmaiden)
- B31 Der brennende Busch (Legende)
- B32 Die verzauberte Lichtung (Legende, WP)
- B33 Der steinerne Thron (Geist)
- B34 Die fröhlichen Totengräber (3 Goblins)
- B35 Die erbitterte Schlacht (Orks & Zwerge, Schätze)
- B36 Der Schiffbrüchige (Diplomat, Kontakte & Belohnung)
- A1 Die Porzellantänzer (Nekromant, N x w6 Skelette)
- A2 Die entflohene Braut (Galdanin mit Pferd)
- A3 Kaltholz (Waldstern)
- A4 Dickes Wasser (8 Zwerge)
- A5 Der schlängelnde Tod (Purpursporen-Kugel, Purpurfieber)
- A6 Sklavenhändler (Gruppe)
- A7 Die Träumerin
- A8 Der Büßer im Magma (Krasylla, evtl. Erinya)

A9 Das tote Fohlen (Fohlen Klapperhuf, Gruppe Schakale, Mortilla, Artefakt)
A10 Feuerernte (Gruppe Pyrolyten)
A11 Ruhmesdiebe (Gruppe Vasnianer/Zwerge)
A12 Der Baumrächer (Gruppe Shrike)
A13 Das Wimmerling Nest (2 Raptoren, Wimmerlinge)
A14 Süße Träume (2 Illusionen)
A15 Für Verfall (Dorf Rotmühl/Redhurst: Rotläufer, wilde Hunde)
A16 Auferstehung (10 Hornzwerge)
A17 Das fliegende Pferd (Barganos, 8 Sabirische Reiter)
A18 Die ehrlosen Schlächter (12 Rotläufer-Jäger)
A19 Die letzte Nacht der Gaukler (Gruppe Gaukler, Gruppe Soldaten, 2 Aslene)
A20 Deine oder meine Gedanken? (Vinhelm Kaal der Mondelb)
A21 Rost (Rost Statue, Einsiedler)
A22 Der Schildwall (2 Gruppen Aslene, Vinhelm Kaal der Mondelb)
A23 Der Zwerg im Stein (versteinerter Zwerg, Vasnische Freu)
A24 Aschesturm (w3 Tage)
A25 Der Wettbewerb (Gruppe Galdaner)
A26 Der abtrünnige Rotläufer (1 + Gruppe Rotläufer)
A27 Der Tempel der Hüter (2 Priester, Gruppe Aslene)
F1 Schneesturm
F2 Nadelsturm
F3 Brechendes Eis
F4 Geysir
F5 Die gefrorenen Toten
F6 Die Orks
F7 Vorboten der Scheusale (Dämonenberührten)
F8 Erlenländer Spione
F9 Zerstörtes Gebäude
F10 Die dunkle Höhle
F11 Schatzjäger
F12 Rotläufer
F13 Beute der Wölfe
F14 Niemand zu hause
F15 Dunkle Schwingen
F16 Banditen
F17 Die flüsternden Winde
F18 Die Klage des Eisriesen
F19 Der weiße Bär (Nanuik)
F20 Freundin auf Abwegen
F21 Lawine
F22 Eiseskalt
F23 Großzügiges Angebot
F24 Spuren im Schnee
F25 Gestürzte Abenteurerin

F26 Sklavenhändler
F27 Senkschnee
F28 Schneeblind
F29 Sternschnuppe
F30 Nordlichter
F31 Das Grab
F32 Steinkreis
F33 Wendigo
F34 Die Seele des Winterkönigs
F35 Illusion
F36 Schlachtfeld
F37 Seeungeheuer
F38 Wrack
F39 Eisstatuen
F40 Die Stunde des Wyrms