

Merigall: stattlicher Hirsch am Waldrand, schaut, aber bleibt auf sicherer Entfernung, röhrt
betrunkenen Schatzsucher: Rolk schläft Rausch aus während seine Bande weiter gezogen ist
 ihr findet abgenagte Schafs- und Wolfsknochen (Harpyien)

vor euch liegt ein windiger schroffer Bergpass mit einer verfallenen Festung umgeben von einem
 Burggraben mit schlammigem stinkendem Wasser, aber in einer Turmruine seht ihr Licht und eine dünne
 Rauchfahne und hört wohlklingende Lautenmusik

Fackeln?

- 1 **Wachturm** Ranken mit Fingern, schreien wenn zerstört, auflösen in schwarzen Schleim graubärtiger Skalde Dalb, Wildgans 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.“
- 2 **Haupttor** Zugbrücke liegt faulend im Graben, dunkler Fleck am Ufer (Blut & Schleim) verrottete Baumstämme (**Handwerk**), schwimmen: → **Dämonenkrake**
- 3 **Rittersaal** riesig langer Tisch mit verfaulten Speisen und stinkendem Wasser in Krügen, mumifizierte Ritter auf hohen Stühlen in rostigen Rüstungen, einige liegen am Boden, **12 mumifizierte Ritter**, w6 Silberbecher zu je w6 Silber (leicht)
- 4 **Schlucht** einst Holzbrücke, jetzt rostige Kette (**bewegen**), **Kordomar** schießt, unten schwarzer Schleim & alte Kisten, teilweise offen, Wappen (**wissen**: Erlenland), w6 Kupfer, w6 Silber, 1x wertvoller Schatz
- 5 **Labor** Verwesungsgeruch, Kessel, Krüge, Messer, Körperteile an Wänden aufgehängt, evtl. verletzter Abenteurer **Ferebald**, Skorpionbestie im → Keller, hoch → Harpyien in Krügen (**bewegen**): w6 Körperteile je w6 Silber an Todesmagier
- 6 **Theaterturm/Harpyiennest** Ruine eines kleinen Amphitheatrs, Exkrememente, Knochen, schwarze Gestalten (6 Harpyien) kreisen über offenem Dach, Angriff wenn → Schatz, auf Absatz außen am Turm (**bewegen**): 5w6 Kupfer, 4w6 Silber, 2w6 Gold, → Zugbrücke **stibitzen** Ausrüstungsgegenstand, **tauschen** Geld gegen Säugling oder Roststich
- 7 **Zugbrücke** in Richtung Schlucht, intakt, aber **Esgar** droht schießen oder hochziehen springen wenn oben: **bewegen-2**,
2. bewegen zum irgendwo festhalten oder 17m Fall (15 Basiswürfel → Stärke)
- 8 **Wachraum** Gestelle, rostige Waffen, 10 Skelettsoldaten am Boden, Schlafraum, Küche
- 9 **Algarods Turm** Schimmel & Parfüm, Mann mit Krone in Kettenrüstung auf Bett, hält kunstvolles braunes Langschwert, Bild einer Frau in kostbarer Robe an der Wand, „**Königin Therania**“, beobachtet euch, **offene Tür** zu Kammer mit 3 Skeletteibwächtern, wissen → Tochter Zygofer, wissen → Algarod untoter Geliebter, Haare auf Bild echt, wenn Bild oder König berührt → schreit: Furchtangriff 8, Bild zerstört → Algarod frei, Algarod berührt → Algarod & Untote erwachen,
 Silberkrone 3w6 Silber, **Roststich** +2+w8/w12 Dämonen, Schaden 2, -3 Metall-Rüstung, wenn Gegner tot/gebrochen -1 Empathie für Träger; im Bett **Nekhaka** s.u.
- 10 **Kran** Kette auf Winde, **Handwerk** → ölen, **bewegen** → runter klettern

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

wenn gelangweilt: beginnt zu singen → Untote erwachen

Stärke 3, Geschick 4, Verstand 6, Empathie 6

Darbietung 6+5

Pfeife, Laute

Dämonenkrake (schwarz, Tentakel, versucht zu ertränken)

Stärke 4 Geschick 4

Nahkampf 4+3 Schleichen 4+3,

Treffer = **festhalten** → Ausdauer | -1 Stärke/15 Minuten, **Gebrochen** → w6 Minuten dann tot

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

Stärke 5, Geschick 2, Verstand 2, Empathie 2

Nahkampf 5+3, Kraft 5+3, Bewegen 2+1, Manipulation 2+2 (WP: 5+2)

Weg der Klinge 1 (WP→ignoriert RS), Bedrohlich 1 (WP→Manipulation mit Stärke)

Langschwert 8+2 2, Wurfmesser 2+1 1, großer Schild & Kettenrüstung 8, w6 Silber

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

Stärke 3, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 2

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

Weg des Pfeils 1 (WP→ignoriert RS), Scharfschütze 1 (Fernkampf +1)

Langbogen 7+1 1, Dolch 3+1 1, Lederrüstung 2, w6 Kupfer

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

Stärke 2, Geschick 2, Verstand 4, Empathie 2

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

Weg des Blutes 1 (Blutmagie), Kräuterkundler 1 (Sammeln +1)

Messer 3+1 1, 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

Nahkampf 3+1, Fernkampf 4+2, Heimlichkeit 4+3, Bewegen 4+2, Manipulation 3+2, Darbietung 3+2

Weg des Giftes 1 (Schadgift WP*3), Blitzschnell 1 (2 Ini-Karten)

Dolch 4+1 1, Schleuder 6+1 1, Lederrüstung 2, Fiedel, w6 Kupfer

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

Stärke 8, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 2

Langschwert Roststich 8+2+w8 2, Kettenrüstung & Topfhelm 10

Todesritter: 2 Ini-Karten, evtl. Nekhaka

Skelettsoldaten (wachen auf wenn Roststich berührt)

Stärke 3, Geschick 2

Nahkampf 3+3

Breitschwert 6+2 2, beschlagene Lederrüstung 3

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

Skeletteibwächter

Stärke 6, Geschick 2

Nahkampf 6+3, Kraft 6+2

Langschwert 9+2 2, Kettenrüstung & großer Schild 8

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

3-5 Harpyien

Schwarm, max. 1 Schaden, will Schätze & Glitzer, Kleinkind, Leber, feige, fliehen bei ½ Stärke

Stärke 12-20, Geschick 3, Verstand 2, Empathie 1

Menschenkenntnis 2+4, Auskundschaften 2+2, Manipulation 1+2

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.

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

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

1 Peitschender Schwanz blitzschneller Schnitt mit dem Schwanz,

Angriff 10 Schaden 2 Schnitt, bei Treffer → **liegend**

2 Scherenwurf brüllend packt Gefährten mit riesiger Schere: Angriff 8 Schaden 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 schriller Schrei lässt euch das Blut in den Adern gefrieren

Furchtangriff 6 auf **alle** in **naher** Reichweite

4 Tödliche Umarmung mit mächtigem Satz springt auf einen Gefährten und umklammert

mit dämonischen Klauen: Angriff 8 Schaden 1 stumpf, bei Treffer **festgehalten**

5 Giftstachel Schwanz rasselt wie Kobra, durchbohrt Gefährten: Angriff 8 Schaden 1 Stich

zu schnell zum **ausweichen**, bei Treffer → lähmendes Gift mit Wirksamkeit 9

6 Wirbelnder Angriff Rundumschlag Schwanz: Angriff 8 Schaden 2 Schnitt alle in

Armeslänge, bei Treffer → liegend

Ghul

Stärke 4, Geschick 2

Nahkampf 4+3, Kundschaften 3

Biss 7+2 **Ansteckung 4**

Nekhaka Erlenholz Zepter mit Rubin **Algared**, *Trauer, Trübsinn, Angst vor Versagen*,

w12 auf **Manipulation, Menschenkenntnis**, je ¼ Tag wach: -1 Geschick&Verstand,

je ¼ Tag: 1x **Erdbeben** mit w6+2: Kurz, Sofort, der Boden bebt und reißt auf,

Schaden=Machtstufe