

Wegbeschreibung

dem Fluss "**Kleiner Blaud**" zu seiner Quelle in den **Thynde-Bergen** folgen, dann sieht man am Rande des Nebelmeers bei gutem Wetter nordwestlich ein Tal mit alten Ruinen-Resten [auf dem Handout liegt der Zugang oben]

Legenden

*Geschichten erzählen davon, wie **Zygofer der Beschmutzer** das Tal der Toten jenseits des **Tempels der Stille** während der **Erlenkriege** aufsuchte. Die Frau des Zauberers, **Martea**, lehrte ihn, wie man mit den Verstorbenen redet, doch als sie erfuhr, wie Zygofer die Kunst missbrauche – anstatt Weisheit anzustreben, wollte er die ruhenden **Knochen erwecken** und in seinen Dienst stellen –, **floh sie** vor ihm **mit zwei ihrer Kinder**. Zygofer setzte seine Arbeiten im Tal fort, bis **der Hüter der Toten ihn davonjagte**. In seiner Wut **vertrieb der Zauberer die Priester aus dem Tempel der Stille**, doch bevor sie den Ort verließen, so heißt es, setzten die heiligen Männer **die Hallen unter Wasser**, um sie zu sichern.*

***Wimmerer** schmecken gut und sind heilsam, Gold unter ihrer Haut vermehrt sich, manche halten sie in Käfigen, überfallen Reisende.*

Die Kopfgeldjäger (auf dem Weg zum Tal, später im Hochtal)

Brynvald und **4 Kopfgeldjäger** wollen im Auftrag eines Adligen Wimmerer fangen (seine Kinder sind krank und er will mit dem zarten Fleisch der Wimmerer heilen). Die Jäger sind gesellig doch unzuverlässig und skrupellos, interessieren sich nur für Geld.

Die Steinsängerin und die Zwerge (unmittelbar vor den Tal)

Oralda und ihre **6** zwergischen Begleiter wollen die Wimmerer fragen wie sie den **Hohlstein** produzieren, trauen sich wegen der Orks aber nicht, sich dem Tempel zu nähern. Sowohl die Wimmerer als auch die Zwerge würden von einer Zusammenarbeit profitieren, doch das Kleinvolk ist außerordentlich misstrauisch. Es ist nicht undenkbar, dass die Schatzjäger sich bei den Zwergen eingeschmeichelt haben, um ihre wahren Motive zu verbergen.

Belderrannen = Clan der Söhne: ursprüngliche Heimat Belderand, Belder Dynastie, König Turik, Steinsänger sind magische Erbauer, sammeln Troll-Exkrement

Oralda & 6 Steinsänger-Zwerge (Belderrannen)

Stärke 4, Geschick 2, Verstand 3, Empathie 3

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

Oralda: Streitaxt 7+2 **2**, Großer Schild & Kettenhemd & Geschlossener Helm **11**

Begleiter: Spitzhacke (Handaxt) 7+2 **2**, Verstärkte Lederrüstung & Lederkappe **4**

Die galdanischen Schatzjäger: Kalmax und seine 7 Reiter (im Hochtal)

Galdanen aus Falender in Margelda angeführt von Speerreiter **Kalmax** braucht Geld für Spielschulden, sucht Schätze im Tal, sind zerstritten. Ehre ist ihnen wichtig – Spielschulden begleichen ist ehrenvoll, Grabraub aber nicht. Zudem sind sie klaustrophobisch und fürchten sich unter die Erde zu gehen. Werden gerne jeden ehrlichen Auftrag annehmen, sind nicht zimperlich.

- 1 **Hochtal** Wachturm Ruine, schnarchender betrunkenen Ork Xugg auf grobem Holzturm, darunter Müll, verwilderte Felder, Leitern → Hof, **Glocke/Panzerschuh (w6 Kupfer)**
- 2 **Hof und Destille** Feuer, Fuselgestank, 10 heruntergekommene Orks (Herumtreiber), schäbige Hütten, altes **Krummhorn (2w6 Silber)** plus Plattenbrust als Destille, Saftkrüge, Mauerreste, **Höhle mit Quelle**, ehemals wohl von Mönchen bewohnt
- 3 **Tempel der Stille** prächtiges altes Portal, Stimmen werden verstärkt, gelber Schimmel, falls **sprechen: Schimmel-Sporen (Angriff 6 gegen Geschick)**, **Schrei**: Kraft-Angriff gegen Ausdauer bewirkt 1 Runde bewegungsunfähig
- 4 **Einbalsamierungs-Kammer** Steintische, **Kupfer-Haken** von der Decke, Wände gelb, Ork-Skelett (zur Warnung), **w6 Edelsteine (je 2w6 Silber)**, **Pergament**:
Jenseits des Tempels der Stille beginnen die ... Höhlen in den Untergrund. Das Priestervolk war so zornig ... erstickt. Wir kamen zu einem wunderschönen Garten, der von den Toten gehegt wurde ... sorgsam ... koste von den Früchten, denn wer immer dies tut verliert ... gespielte Musik ... Gräber reihten sich in dem Tal aneinander... Hargard bearbeitete den Sarkophag mit ... der Wäch... im Untergrund ... will fliehen. Goldene Bürde ... verschwand ...
- 5 **Bauten der Wimmerer** Netzwerk von Hohlstein, enge Löcher, piepsige Stimmen, „Geht weg! Kusch! Verschwindet!“,
→ **Wohnhöhlen der Wimmerer** (rechts) riesige **Insektenlarven** als Nahrung züchten, Lager für **Ernte** aus dem Tal der Toten, 200 Wimmerer, ½ Kinder und Alte
→ **Wachkammer** (mittig) **Nasura Kak** und 10 Wimmerer Speerträger
→ **Innere Kammer** (links) Wimmererkönigin (riesig), kleines Feuer, darum Eier-Kreis, Wimmerer Speerträger kommen, Winde mit schwerer Kette (flutet Orklager)
- 6 **Bergspalte** führt 4 Schritte hinauf ins eigentliche Tal der Toten, kletterbar mit Seil
- 7 **Ausgang** mit Hohlstein blockierte Passage, süßer Geruch (Blumen) weht euch entgegen
- 8 **Tal der Toten** wunderschönes grünes Tal mit **Zypressen, Brombeersträuchern, alten Obstbäumen**, verwitterte **Grabsteine** und schwere **Steinplatten** auf dem Boden, Gebäudereste, viele halb-durchsichtige humanoide **Gestalten** (rastlos, traurig, lethargisch), im Hintergrund großer **Höhleneingang** (nah: Schnarchen), **Holzhaus** auf Anhöhe (**9 Haramas Küche**)
- 9 **Haramas Küche** großes, einst prächtiges Holzhaus, halb eingefallen, großes Loch im Dach, Grunzen & Schmatzen, innen Kochgeschirr, Backofen, Pergamente mit Kohle-Zeichnungen: *Liebespaar redet mit Geistern, Mann steht auf Hand eines Riesen, Kleiner Junge tanzt mit Skelett, Harama*
- 10 **Gräber** Inschriften verwittert, Steinplatten (nur durch Scrome zu bewegen): Schatztablette, aber Geister greifen an
- 11 **Scromes Höhle** (oben) Schätze, durch Felsen verschließbar

Oralda & 6 Steinsänger-Zwerge (Belderrannen)

Stärke 4, Geschick 2, Verstand 3, Empathie 3

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

Oralda: Streitaxt 7+2 2, Großer Schild & Kettenhemd & Geschlossener Helm 11

Begleiter: Spitzhacke (Handaxt) 7+2 2, Verstärkte Lederrüstung & Lederkappe 4

Kalmax aus Falender (Galdane, Speerreiter, Spieler, braucht dringend viel Silber)

Stärke 3, Geschick 4, Verstand 3, Empathie 3

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

Tierkunde 3+3

Weg des Ritters I: WP→INI+1 II: WP→Schaden-1 III: WP→Schaden+1

Speer 7+1 1, Breitschwert 7+2 2, Lederrüstung 2, Reitpferd „Fengur“, w6 Kupfer

7 Galdanen-Reiter

Stärke 3, Geschick 4, Verstand 3, Empathie 2

Nahkampf 3+2, Bewegen 4+2, Fernkampf 4+2, Tierkunde 2+2

Weg des Ritters I: WP→INI+1 II: WP→Schaden-1 III: WP→Schaden+1

Speer 5+1 1, Kurzbogen 6+2 1, Lederrüstung 2, Reitpferd (Angriffe -1)

Brynvald und 4 Kopfgeldjäger (gesellig, hinterhältig, skrupellos, geldgierig)

Stärke 3, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 3

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

Dolch 4+1 1, Langbogen 6+1 1, Lederrüstung 2, 2W6 Kupfer, Einfacher Fund

Horlo & Chren, Argana (Isir Orks)

Orkanführer **Horlo**: vernarbt, kampfgeprägt, wenn wütend giftiger Schaum vorm Mund, von **Eldag dem Verwüster** vertrieben, weil eifersüchtig auf Orkfrau **Halina**, will zu Isir zurück und Eldag töten, Begleiter Chren & Argana sind diszipliniert und fähige Kämpfer

Stärke 5, Geschick 4, Verstand 3, Empathie 2

Nahkampf 5+4, Kraft 5+3, Manipulation 2+2

Krummsäbel 9+1 2, Schild & Kettenrüstung 7, w6 Kupfer, Halskette mit Zähnen (w6 Kupfer)

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

Xugg und ~10 clanlose Orks

clanlos, faul, von Wimmerern zum Schutz angeheuert, werden mit Essen und Saft bezahlt

Stärke 4, Geschick 2, Verstand 2, Empathie 2

Nahkampf 4+2, Kraft 4+1

Krummsäbel 6+1 2, beschlagene Lederrüstung 3

Nasura Kak & 10 Speerträger

Anführerin der Wimmerer, wollen in Frieden leben, Angst vor Großvolk (Delikatesse), will **Krummhorn** von Scrome fernhalten, weil es Hohlstein bröckeln lässt und weh tut

Stärke 2, Geschick 4, Verstand 3, Empathie 2

Nahkampf 2+2, Heimlichkeit 4+2, Manipulation 2+3,

Kurzschwert 4+1 1, Messer 4+1 1, beschlagene Lederrüstung 3

Speer 4+1 1, Messer 4+1 1, Lederrüstung 2

~200 Wimmerer

leben in Höhlen, kleine Statur, flinke Füße, misstrauisch

Stärke 1, Geschick 4, Verstand 2, Empathie 2

Nahkampf 1+1, Heimlichkeit 4+2, Überleben 2+1

Holzkeule 2+1 1

Ruhelose Geister

1 **Morm** Müllerssohn (12), an Pest gestorben, sucht seine Mutter, will Spielgefährten

2 **Harb** gieriger Abenteurer mit Pfeil im Rücken, versteht nicht dass er tot ist, will Schatz suchen

3 **Garkhal** Zwergenkieger, fiel im Kampf gegen Dämon, will zurück nach **Stromunsel**

4 **Lanja** auf Scheiterhaufen verbrannte Rabenschwester, will Rache gegen Rostbrüder, seid ihr es?

5 **Lommo** ertrunkener Halbling, will allein sein und eine Pfeife rauchen, hinterlistig, stiehlt

6 **Visaja** Zauberin von Rivalen getötet, will ins Leben zurück gerufen werden, verspricht Weg zu seinem Turm mit Schätzen zu zeigen

~100 Geister

ruhig durch Scromes Krummhorn, jetzt zunehmend unruhiger und manchmal gefährlich

Stärke 8, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 2

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

* 1 Schaden/Runde, **Bewegen** löscht

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**

Harama der Nimmersatt (Koch, unbeweglich, Heilmagie | Musik beruhigen, will sterben)

Stärke 6, Geschick 2, Verstand 3, Empathie 2

Nahkampf 6+2, Wissen 3+2, Manipulation 2+2

Hackebeil 8+2 2, als Geschenk: **Suppenstein** im Garten vergraben, Stück schimmernder, milchiger Achat wie Gänseei, Essen wird köstlich & Esser dem Koch wohlgesonnen,
Manipulation +3

kennt **Scornes Tätowierung**, **Zygofer** & **Martea**, wird von Scrome & Toten gefüttert

Scrome

einäugiger Riese, sonst friedlich & fürsorglich, jetzt wütend & misstrauisch weil bestohlen, unbestimmte Angst vor **zweitem Ich**, fragt Fremde **ob sie „das Auge bringen“**, ist sehr alt, nicht sehr schlau, praktisch unsterblich. **Auge unverwundbar**, da von dickem Glas umgeben, einziger Schwachpunkt: **Tätowierung** oben auf Kopf von **Gemelda**, hält ihn am Leben und wenn zerstört: rasches altern und zu Staub zerfallen.

Er kümmert sich um die Untoten und bemüht sich, sie sich wie zu Hause fühlen zu lassen, unter anderem, indem er auf einem alten Krummhorn spielt. Er spielt auch mit ihnen, wie in einem **Puppenhaus**, und errichtet **Gehege** mit Steinen auf dem Boden. Wenn man ihn verärgert, kann er die Ruhe verlieren und unglaublich gefährlich werden. Er hat ein **perfektes Gedächtnis**, keine Vorstellung von Zeit, erinnert sich an **Zygofer**, wie gestern, um mit ihm zu sprechen: besiegen oder Krummhorn bringen. In letzterem Fall wird er sehr dankbar sein und den Abenteurer ein Geschenk überreichen, möglicherweise ein Artefakt, vielleicht sogar die Krone **Stanengist**

Stärke 20, Verstand 3, Geschick 2, Empathie 2

Nahkampf 20+**3**, Kraft 20+**4**, Darbietung 2+**3**

Rüstung: 3 (Haut)

Große Holzkeule 23+1 **2**

Ereignisse

1 Scromes Zorn

Scrome ist Wächter des Tals und sieht die Untoten als seine Kinder. Mit dem Krummhorn hat er sie beruhigt. Doch seit die Wimmerer das Horn gestohlen haben grölt, stampft und haut er aus Frust mit seiner riesigen Keule auf die Bergwände. Je mehr er die Pein der Toten sieht, desto wütender wird er. Er wird euch vom ersten Tag an als Störenfriede betrachten und feindselig sein. Ihr müsst den Riesen von euren guten Absichten überzeugen.

2 Die Nacht der Geister

die Geister sind aufgebracht. Sie erinnern sich an das Unrecht, das ihnen im Leben widerfahren ist und sind von Kummer, Wut und Hass überwältigt. Sie wenden sich gegen alle Eindringlinge. Siehe Geister-Tabelle: tragisch, friedlich oder hasserfüllt und gewalttätig, Geist kann in einem Moment von alten Zeiten erzählen, im nächsten auskeilen, den Geistern zu geben was sie wollen hilft:

Morm einen Spielgefährten, **Lommo** eine Pfeife, **Garkhal** zurück bringen, etc.

3 Gefangen!

Aufregung unter den Wimmerern: **Brynvald** und seine Kopfgeldjäger haben den jungen Wimmerer **Brolo** in eine Falle gelockt und gefangen, jetzt feiern sie. Widerwillig aber verzweifelt bittet **Nasura Kak** um **Hilfe**, falls ihr bislang nicht feindselig wart. Sie bietet euch dafür Unterstützung an. Sie könnte euch **Scromes Krummhorn** wiedergeben, aber die Orks werden protestieren. **Oralda** und ihre Zwerge könnten aber ein neues **Kühlrohr** schmieden und das **Krummhorn** verändern, damit es keine schädlichen Töne mehr erzeugt. Dies wird ihnen auch mit ihrem **Auftrag** helfen. **Diplomatie!**

4 Kalmax und der Schatz

Kalmax und Leute öffnen die Steintüren zum schlechtesten Zeitpunkt. Scrome und die Geister erzürnen und Kalmax merkt dass er sich übernommen hat.

- 1 Möglicherweise werden sie in den Krypten belagert und suchen einen Ausweg
- 2 Alternativ werden sie getötet und zu Geistern (ohne es selbst zu merken)
- 3 Mit Glück können sie mitsamt Schatz (Stanengist?) fliehen → weitere Abenteuer

5 Morm!

Scrome läuft ängstlich durch das Tal und ruft „Morm! Morm!“. Es scheint, dass einer der ruhelosen Toten, **Morm** verschwunden ist. Falls die Abenteurer ihn zurückbringen, wird Scrome dankbar sein.

Morm ist auf das Plateau geklettert und hat sich im Tempel verlaufen. Vielleicht steckt er im **Hohlstein** fest. Wenn **Kopfgeldjäger** oder **Schatzjäger** bemerken, dass der Riese den Untoten sucht, könnten sie Morm als Geisel nehmen und eine Gegenleistung für seine Auslösung fordern.

6 Überflutung!

Falls **Nasura Kak** die Anführerin der Wimmerer sich bedroht fühlt wird sie die Überflutung auslösen (siehe **5 Bauten der Wimmerer**) und hoffen die Eindringlinge zu ertränken oder vertreiben.

7 Tanz der Rastlosen

Falls **Scrome** sein **Krummhorn** zurückerlangt, wird er euch ein Geschenk überreichen. Zum Beispiel die Krone **Stanengist** oder etwas aus der **Schatztabelle**. Dann setzt er sich auf einen Felsen und beginnt eine traurige Melodie zu spielen. Die Geister des Tals versammeln sich in einem Kreis um ihn herum und tanzen.

Scrome II

Falls Scromes zweites Auge wieder eingesetzt wird, wird er zu einem völlig anderen und sehr gefährlichen Riesen.

Scromes Böses Auge (Quelle der Tränen, Kelch der Eisengarde im Haus des Feilschers)

Das Auge existiert erst, wenn es aus der Quelle der Tränen und dem smaragdgrünen Gallenauge erschaffen wird. Wird das Auge erschaffen, wird es versuchen, zu entkommen und den Weg zurück zum Riesen Scrome zu rollen, um in die leere Augenhöhle zu kriechen, aus der es ursprünglich herkam. Gelingt dem Auge dies, wird Scrome zu einem Monster, das sein gutartiges gelbes Auge ausreißt, da es den Elfen half, das grüne Auge zu entfernen. Scrome macht sich dann auf den Weg in die Verbotenen Lande, um diese zu verwüsten, und ist besonders den Elfen gegenüber voller Wut. Der Riese wird allerdings begreifen, wer ihm half, sein Auge zurückzuerhalten, und wird diesen gegenüber widerwillig freundlich sein, sonst aber niemandem.

Aussehen: Ähnlich wie die Quelle der Tränen, ähnelt nun allerdings einem riesigem Auge mit einer Iris aus Stein, die von Gelb und Grün durchzogen ist, und dem smaragdgrünen Gallenauge als Pupille.

Effekte: Alles, auf das der Blick des Auges fällt, verwelkt, altert oder verrottet, je nachdem, was es ist – Gebäude, Essen und Lebewesen sind alle davon betroffen. Jede Runde im direkten Blick des Auges in **Naher Reichweite** lässt das Objekt um ein Jahr altern. Das böse Auge kann nur auf ein Ziel gleichzeitig gerichtet sein. Wird das Auge in einen Sack oder eine Kiste gelegt, wird sich das Behältnis in wenigen Minuten oder maximal Stunden in Nichts auflösen.

→ Auge der Rose

Iridne – **Rubin** in der Mantelspange **Hemella**, auch bekannt als der **Blutstern**

Die Mantelspange Blutstern

Es heißt, dass die **Elfenprinzessin Iridne** sich in den **Orkhäuptling Horena** verliebt habe, aber dass ihr Vater und sein Hoher Rat entsetzt darüber waren, denn die Elfen erachteten die Orks als unreines und unterlegenes Volk. Iridne wurde der Kontakt zu Horena untersagt, sie wurde ihrer Hülle entledigt und ihr **glühendes Herz** wurde in die Krone **Stanengist** gesetzt, um sich abzukühlen. Als die Prinzessin sich im Namen der Liebe gegen ihren Vater stellte und wieder Gestalt annahm, beauftragte er ein Schiff, seine Tochter über die Meere zu fahren, um sie dem Rabenland fernzuhalten, bis Horena verstorben sei. Sobald Iridne von der Entscheidung ihres Vaters erfuhr, entschloss sie sich, lieber das eigene Leben zu nehmen, statt von ihrem Geliebten getrennt zu sein.

Sie ließ ihr Rubinherz in die Mantelspange **Hemella** – der Blutstern – setzen, die von ihrer treuen Magd im Geheimen Horena überbracht wurde. Iridnes Vater war außer sich vor Zorn und führte Krieg gegen die Orks, um Iridnes Herz zurückzuholen, aber die Macht der Liebe im Blutstern stärkte Horena und der Krieg war lang und blutig. Es heißt, Iridnes grausamer Vater ließ den Orkhäuptling zu Tode peitschen, nachdem er ihn besiegt hatte, aber die Mantelspange Blutstern ist seither verloren.

Iridne und die Orks

Durch die Verschiebung wurden die Orks den Elfen als Diener unterstellt oder wurden von ihnen versklavt. Iridne war von den ganzen Geschichten über ihre Misshandlung und Verachtung beunruhigt, die ihr zu Ohren kamen. Sie fand, dass die Elfen für die Orks verantwortlich seien, und wollte den Friednebel verlassen, um ihnen zu helfen. Die Elfenfrau **Klotinda** hatte sich in Iridnes sanfte Stimme verliebt und half ihr, wieder eine Gestalt anzunehmen. Die beiden Frauen zogen gemeinsam in die Wälder, um wieder Ordnung herzustellen. Iridne jedoch stellte rasch fest, dass Klotinda sie zu besitzen wünschte, sehr zu ihrem Missfallen. Als in den Kriegen die Orks scharenweise niedergemetzelt wurden, war Iridne entsetzt, legte ihre Hülle erneut ab und ließ ihren Rubin in die Mantelspange Hemella – Blutstern – setzen, in der Hoffnung, dass die Orks sie tragen würden, sodass sie ihnen in ihren Träumen mit ihrem Rat beistehen konnte. Sie hielt es für sinnlos, Klotinda ihren Plan erklären zu wollen, die, von ihrer Liebe ganz geblendet, nur versuchen würde, sie davon abzuhalten. Klotinda glaubt daher, dass die Orks Iridne ermordet und ihren Rubin gestohlen hatten. Sie nahm die Form eines Baummenschen an, um Iridne gewaltsam aufzuspüren und zurückzufordern.