

ZWEITE EDITION

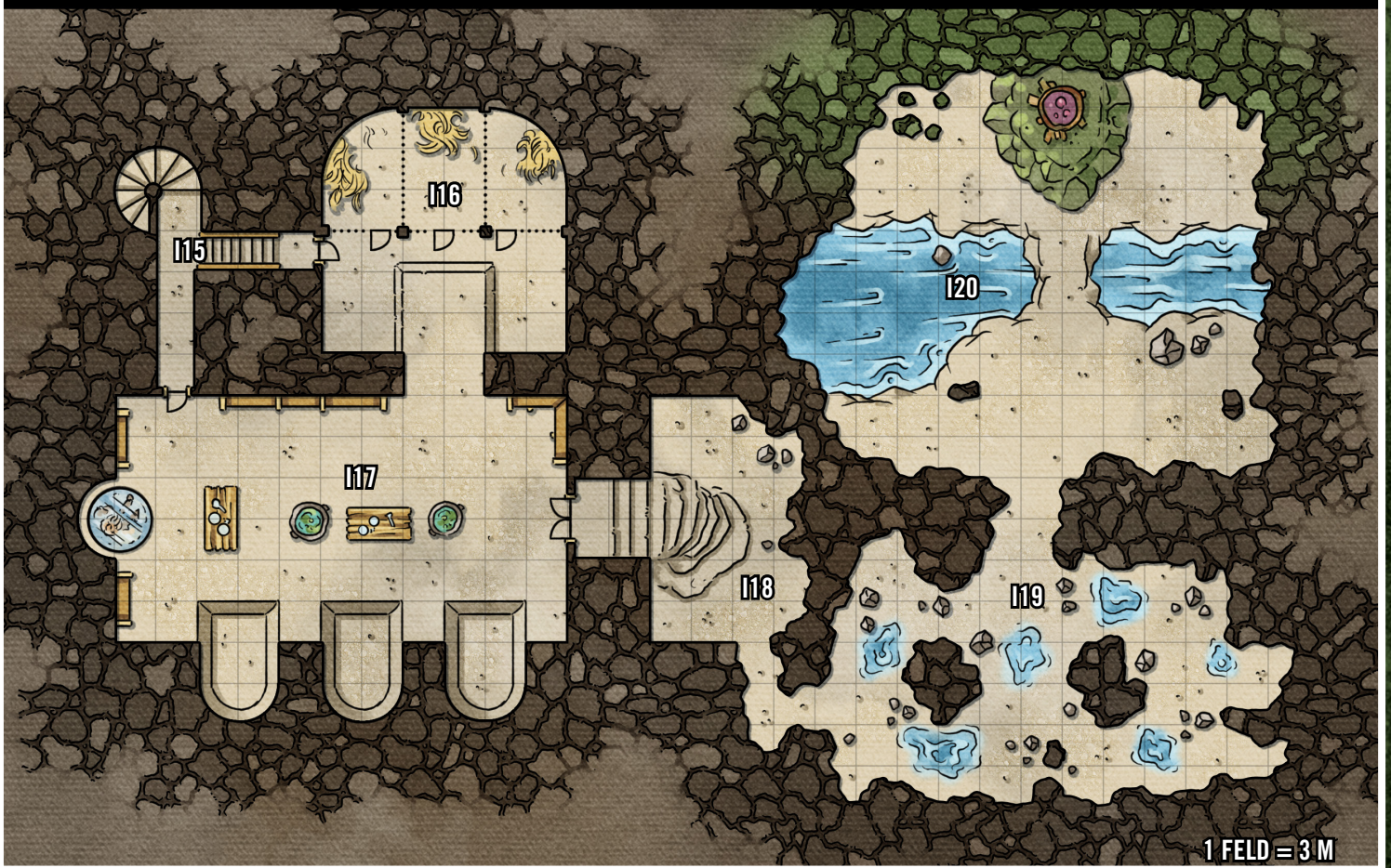
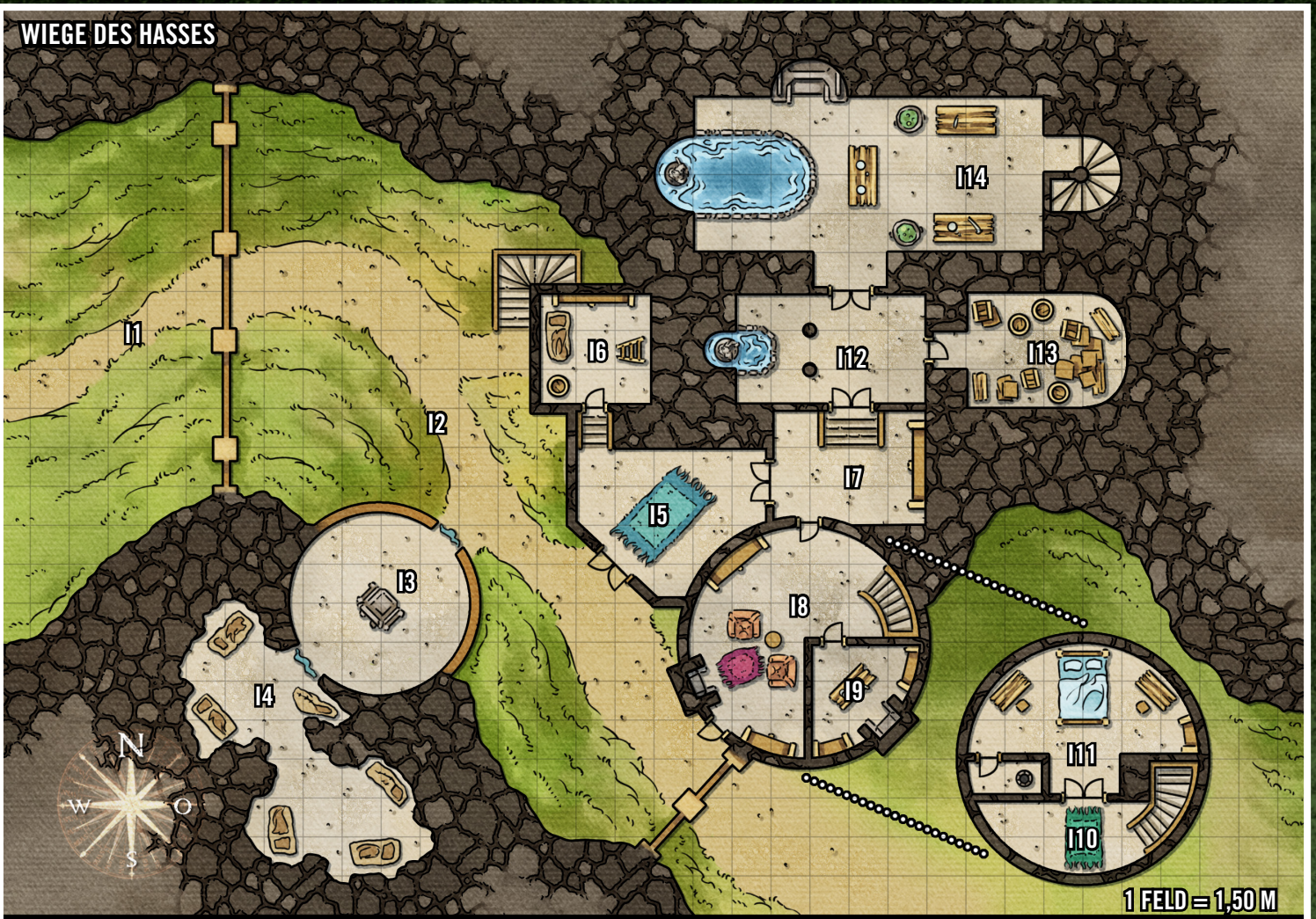
PATHFINDER®



Der Untergang von Peststein

JASON BULMAHN

WIEGE DES HASSES



PATHFINDER

AUTHOR

Jason Bulmahn

DEVELOPER

Adam Daigle

DESIGN LEAD

Jason Bulmahn

ADDITIONAL DESIGN

Mark Seifter

EDITORS

Amirali Attar Olyae, Judy Bauer, James Case, Leo Glass, Avi Kool, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar, and Jason Tondro

COVER ARTIST

Setiawan Lie

CARTOGRAPHER

Matthias Rothenaicher

INTERIOR ARTISTS

Miguel Regodón Harkness, Hai Hoang, William Liu, Firat Solhan, and Vicky Yarova

ART DIRECTION AND GRAPHIC DESIGN

Sonja Morris and Sarah E. Robinson

CREATIVE DIRECTOR

James Jacobs

PUBLISHER

Erik Mona

PLAYTESTERS

Christopher Currie, Darcy Dixon, Elijah Harrison, and Ross Williams

DEUTSCHE AUSGABE

Ulisses-Spiele

ORIGINALTITEL*Pathfinder Adventure: The Fall of Plaguestone***ÜBERSETZUNG**

Ulrich-Alexander Schmidt

LEKTORAT UND KORREKTORAT

Tom Ganz, Maik Siegmund-Malcherek

LAYOUT

Nadine Hoffmann

Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldemswww.ulisses-spiele.dePaizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577paizo.com

Der Untergang von Peststein

Der Untergang von Peststein

von Jason Bulmahn

Teil 1: Ein rätselhafter Mord

Teil 2: Die Bitte der Waldläuferin

Teil 3: Vilries Versteck

Werkzeugkasten

von Jason Bulmahn

Etranstor

Dorfbewohner und andere

Borts Händlerkarawane

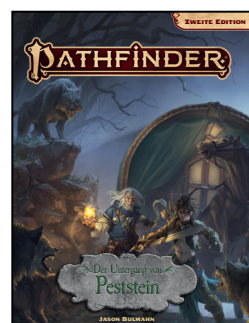
Charaktererschaffung und Hintergründe

Regeln und Belohnungen

Hintergrundbezogene Nebenquesten

Neues Monster: Tödliche Pflanzen

Neues Monster: Blutschlick



AUF DEM TITELBILD

Eine kleine Gruppe reisender Händler begegnet einem Rudel räumiger Mutantenwölfe am Rand von Etranstor auf dem von Setiawan Lie gezeichneten Titelbild.



DER UNTERGANG VON PESTSTEIN

Das Dorf Etranstor hat es nie leicht gehabt. Es liegt fernab aller wichtigen Handelsrouten und wird bestenfalls als Übernachtungsstopp von Händlern, auf dem Weg von Elidir nach Almas, genutzt. Nach den Goblinblutkriegen brach zu allem Unheil auch noch eine furchtbare Seuche aus, welcher fast die Hälfte der Dorfbewohner zum Opfer fiel. Hiervon hat sich der Ort bisher nicht erholt. Viele Bewohner der Region und die wenigen Durchreisenden sprechen oft auch nicht mehr von Etranstor, sondern bezeichnen das Dorf als „Peststein“ – der Grund hierfür ist ein großer Stein auf dem Dorfplatz, auf dem die gesunden Dorfbewohner Nahrung für die Erkrankten und Sterbenden platziert hatten, um nicht mit ihnen in näheren Kontakt zu kommen. Die Kranken legten ihrerseits zur Bezahlung Kupfer- und Silbermünzen in eine Vertiefung im Stein, die dann mit Essig gefüllt wurde, um das Geld von allen Keimen zu reinigen. Aufgrund des hohen Aderlasses an der Dorfbevölkerung durch die Seuche stehen noch immer viele Häuser und Geschäfte leer, deren Bewohner und Betreiber gestorben sind. Die wenigen Waisen wurden entweder von ihren Nachbarn aufgenommen oder an den Rändern der Gemeinde sich selbst überlassen.

Als die Seuche ausbrach, nutzte Silwyth Eldara all ihr alchemistisches Können und Wissen auf dem Gebiet der Kräuterkunde, um ein Heilmittel zu finden. Die Pocken waren aber zu ansteckend und schritten zu schnell voran. In ihrer Panik machte die Dorfbevölkerung die alte Elfe für alles verantwortlich und warf ihr vor, einfach nicht helfen zu wollen. Dann steckte sich die Heilerin selbst an. Die Dörfler versagten ihr jede Art von Hilfe und hinterließen ihr auch keine Nahrung auf dem Peststein. So starb sie bald und verfluchte mit ihrem letzten Atemzug die Überlebenden der Seuche, sie sollten für immer im Elend leben. Silwyth hinterließ ihre halbelfische Tochter Vilrie; die junge Waise vergab den Bewohnern von Etranstor nie, wie sie ihre Mutter behandelt hatten. Sie lebte zwar weiterhin im Schatten des Ortes, konnte aber den Ruf nicht abschütteln, den die anderen ihrer Mutter angedichtet hatten, so dass sie niemals von den Nachbarn akzeptiert wurde. Vor sieben Jahren wandte sie sich letztendlich von den Menschen ab und zog in einen nahen, uralten Höhlenkomplex.

Die in ihre aufgestaute und immer noch wachsende Verbitterung motivierte sie dazu, die alchemistischen Künste zu erlernen, welche ihre Mutter einst zur Heilung anderer eingesetzt hatte. Bald schon übertraf sie Silwyths Können, nutzte sie jedoch, um Tieren, Pflanzen und auch den Menschen in ihrer Nähe Schaden zuzufügen. Zuerst nutzte sie nur einfach Mixturen, doch dann begann sie, erst mit Tieren und schließlich arglosen Reisenden zu experimentieren. Mittlerweile hat sie umfassende Rachepläne am Dorf gefasst, bei denen eben jener Stein eine Rolle spielt, auf dem sich die Dörfler geweigert hatten, für ihre Mutter Unterstützung zu hinterlegen. Und am Ende wird in Etranstor eine Geisterstadt voller verwesender Leichen sein!

ABENTEUERZUSAMMENFASSUNG

Das Abenteuer beginnt damit, dass die SC als Passagiere der Handelskarawane des zwergischen Händlers Bort Bargith nach Etranstor kommen. Kurz vor dem Dorf wird man von einem Wolfsrudel angegriffen, dessen Alpha Säure spuckt!

Haben die Charaktere beim Kampf geholfen, werden sie zum Dank von Bort im Dorf zum Essen eingeladen. Während der Mahlzeit stirbt Bort an einem schnellwirkenden Gift in seinem Essen. Büttel Rolth Garley ist völlig überfordert und besteht darauf, dass die Händler den Ort nicht verlassen, bis der Richter der Region im Rahmen seiner Rundreise durch die vereinzelt Dörfer in gut einem Monat nach Etranstor kommt. Die Helden können allerdings in der Mordsache ermitteln, sich im Ort umsehen und alle befragen, die zur Tatzeit zugegen waren. Sie erkennen, dass der goblinische Küchenhelfer Phinick das Gift in Borts Essen gemischt hat. Phinick gesteht schnell, besteht aber darauf, das Essen nur besonders gewürzt und nicht vergiftet zu haben. Ein Verhör ergibt, dass Hallod, der Dorfschläger, ihn dazu bedrängt hat.

In Hallods Versteck entdecken die Charaktere, dass mehr hinter der Sache steckt. Der Schläger steht in Wahrheit in Vilries Diensten, die ihn mit Gold und einem abhängig machenden Mutagen entlohnt. Besiegen die Helden Hallod, mag dies dem Dorf helfen und die anderen Verdächtigen entlasten. Dies bringt sie der Auftraggeberin Vilrie aber nicht näher, zumal Hallod sie seit über einem Jahr nicht mehr gesehen hat. Die Dinge, die er für sie erstanden hat, hinterlegte er stets in einem hohlen Baumstumpf, wo er auch seine Entlohnung vorfand.

Etwa zeitgleich nimmt die elfische Waldläuferin Noala Kesrik, welche das Umland patrouilliert, mit den Charakteren Kontakt auf. Sie ist auf die zu Anfang des Abenteuers von den SC getöteten Wölfe gestoßen und hat bemerkt, dass diese eine ähnliche Befleckung, einen ähnlichen Makel aufweisen, wie einige Bereiche im Wald nahe dem Dorf, die ihr in letzter Zeit aufgefallen sind. So wendet sie sich an die SC in der Hoffnung, diese könnten ihr helfen, indem sie sich besagte Bereiche näher ansehen. Dies führt sie zum Pferch, wo Vilrie ihre Experimente mit Tieren und Pflanzen durchführt.

Dieses Testgelände zu schließen ist nicht ungefährlich, ermöglicht es den SC aber, eine Karte zu Vilries Versteck, der Wiege des Hasses, zu finden. Allerdings gibt es auf der Karte nur einen bekannten Orientierungspunkt – eben jenen hohlen Baumstumpf, den Hallod genutzt hat, um für Vilrie Materialien zu hinterlegen.

Mittels der Karte und den von Hallod erlangten Informationen kann die Gruppe aber schließlich die Wiege des Hasses in den nahen Hügeln finden, wo sie von Vilries Plan erfährt, das Dorf mit einer entsetzlichen Seuche auszuradiieren. Schlimmer noch, die Erreger sind bereits vor Ort – versteckt im Peststein! Und Vilrie hat auch schon einen Diener ausgespickt, welcher eine Explosion auslösen soll, die die Krankheit über den gesamten Ort ausbreitet! Nachdem die SC die Alchemistin besiegt haben, müssen sie daher nach Etranstor zurückeilen, um die Bevölkerung des Dorfes vor Vilries Rache zu retten.

Teil 1:
Ein rätselhafter
Mord

Teil 2:
Die Bitte der
Waldläuferin

Teil 3:
Vilries Versteck
Werkzeugkasten



TEIL 1: EIN RÄTSELHAFTER MORD

Das Abenteuer beginnt, während die Charaktere mit einer Handelskarawane von Elidir, der Hauptstadt von Isgar, nach Südsüdosten über eine Straße zwischen dem Aspodellgebirge und den Fünfkönigsbergen gen Almas, der Hauptstadt Andorans unterwegs sind. Es gibt schnellere und leichtere Routen nach Süden, doch für jene, die nicht durch Cheliox reisen oder mit chelischen Grenzpatrouillen zu tun bekommen wollen, ist es die sicherste. Bort Bargith ist ein zwergischer Händler aus den Fünfkönigsbergen und in vielen Ortschaften aufgrund seiner fairen Preise und seines geselligen Wesens willkommen. Er nutzt diese Strecke seit Jahren. Der Wagenzug besteht aus sechs Planwagen, von denen vier mit Versorgungsgütern, Handelswaren und Schmuckstücken beladen sind. Bort wohnt im ersten Wagen des Zuges, während der letzte Wagen für Passagiere und den Koch reserviert ist.

Die SC sind allesamt Passagiere des Wagenzuges. Sollte einer den Hintergrund Wagenlenker (siehe Seite 55) besitzen, könnte er alternativ auch für Bort arbeiten und den letzten Wagen lenken. Sie teilen sich den letzten Wagen mit den Nahrungsvorräten, dem Koch Pfanne und ein paar weiteren Passagieren. Die Reisenden müssen sich zu Beginn des Abenteuers nicht zwangsläufig kennen, könnten sich aber ebenso mittlerweile zum Teil miteinander bekanntgemacht haben. Keiner ist mit Bort, dem Karawanenmeister, oder

den anderen Wagenlenkern sonderlich vertraut. Der Tross ist keinen Tag mehr von Etranstor entfernt und müsste zum Einbruch der Nacht den Ort erreichen, so dass die müden Reisenden wenigstens eine Nacht im Dorf genießen und in richtigen Betten schlafen können, ehe es auf den nächsten Reiseabschnitt nach Falkengrund geht.

Wenn du soweit bist, dann lies das Folgende vor oder nutze eigene Worte:

Vor drei Tagen seid ihr in einen von Bort Borgiths Wagen geklettert, habt Elidir verlassen und euch auf die Reise ins ferne Almas gemacht, die Hauptstadt Andorans. Der lächelnde Karawanenmeister hat eure Reisekosten auf eine Handvoll Kupfermünzen gesenkt, solange ihr euer Versprechen haltet, die Wagen zu beschützen, solltet ihr auf Probleme stoßen. Zum Glück verlief eure Reise durch das Hinterland Isgers bislang ruhig und ereignislos, auch wenn die Fahrt alles andere als bequem ist.

Als ihr an diesem Morgen das Nachtlager abgebrochen habt, hat Bort verkündet, dass man mit dem Einbruch der Nacht das Dorf Etranstor erreichen würde, und ein weiches Bett als Lohn für einen langen Tag auf der Straße versprochen. Die Wagenlenker haben dabei untereinander gekichert, wissende Blicke ausgetauscht und einander subtil zugenickt. Doch dann wart ihr auch schon wieder unterwegs in dem rumpelnden, quietschenden und hüpfenden Wagen auf der unebenen Straße.

Gib den Charakteren Gelegenheit, sich einander vorzustellen und ihr Äußeres zu beschreiben. Dies ist auch ein guter Moment, um kurz die anderen Reisenden und die Region zu beschreiben, durch die die Reise geht. Hinsichtlich der Angehörigen von Borts Handelszug findest du weitere Informationen auf Seite 54.

Dieser Teil Isgers ist nur spärlich besiedelt; die Fahrt führt an kleinen Bauernhöfen und einsamen Dörfern vorbei. Das Klima ist gemäßigt, es fällt regelmäßig schwacher Niederschlag und der laue Wind trägt den reichhaltigen Geruch feuchter Erde heran. Der Karrenweg windet sich durch das Tiefland, führt durch kleine Wälder und folgt dem Verlauf von Bächen.

Sollten die Wagenlenker nach ihrem Verhalten folgend auf Borts Ankündigung befragt werden, erklären sie leise, dass die Unterbringung in Etranstor so gut sei, dass man auch gleich im Freien auf dem Boden schlafen könnte und dass der Geruch dort noch schlimmer wäre. Von Glunda abgesehen nennen zu dem alle das Dorf „Peststein“ aufgrund einer heftigen Seuche, der vor 20 Jahren fast die gesamte Bevölkerung zum Opfer fiel. Allerdings ist keiner so unhöflich, diesen Namen in Gegenwart der Einheimischen zu nutzen.

Spät am Nachmittag wird der Handelszug angegriffen!

A. RÄUDIGES RUDEL

ERNSTHAFT 1

„Da vorn ist Peststein“, ruft Keldaran vom Bock des Wagens aus. Doch kaum hat er dies ausgesprochen, da ertönt aus dem Wald zu beiden Seiten der Straßen langgezogenes, klagendes Heulen. Wenige Augenblicke später hört ihr panische Rufe und Schreie, als ein Rudel räudiger Wölfe mit gebleckten Zähnen aus dem Wald herangestürzt kommt!

Der Angriff erfolgt etwa eine halbe Stunde Reisezeit vom Dorf entfernt und damit fernab jeglicher Hilfe.

Kreaturen: Mehr als ein Dutzend Wölfe greifen den Handelszug an, aber nur drei eilen auf den Wagen mit den SC zu. Sobald der erste Räudige Wolf getötet wurde, tritt am Ende derselben Runde der Säurespeiende Wolf aus dem Wald, um in den Kampf einzugreifen (würfle für ihn normal für Wahrnehmung und nutze das Ergebnis als seine Initiative in der nächsten Runde). Sowie er den Charakteren nahe ist, gibt er ein Heulen von sich. Wurde der Säurespeiende Wolf getötet, fliehen alle anderen Wölfe (auch jene, die ggf. noch mit den SC kämpfen), zurück in den Wald.

RÄUDIGE WÖLFE (3)

KREATUR -1

Wahrnehmung +5; Dämmerlicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m
Fertigkeiten Akrobatik +4, Heimlichkeit +4
ST +1, **GE** +2, **KO** +0, **IN** -4, **WE** +1, **CH** -2
RK 15; **REF** +6, **WIL** +3, **ZÄH** +4
TP 8

Bewegungsrate 10,50 m

Nahkampf ♦ Biss +6 (Finesse), **Schaden** 1W6+1 Stichschaden plus Flöhe

Flöhe Wer von einem Räudigen Wolf gebissen wird, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 14 ablegen; bei Misslingen erhält

DER ERSTE KAMPF

Da der Kampf mit den Wölfen die erste Kampfbegegnung für die SC ist, solltest du dir Zeit lassen und den Kampf interessant und spannend gestalten. Von den Räudigen Wölfen geht eine eher geringe Gefahr aus, doch der Säurespeiende Wolf ist ein gefährlicher Gegner, der den SC ernsthaften Schaden zufügen kann. Glücklicherweise nutzen die Wölfe keine effizienten Taktiken – sie flankieren nicht absichtlich und stürzen sich auch nicht zusammen auf schwache Charaktere. Der Säurespeiende Wolf nutzt sein Geheul früh im Kampf, seinen Säureodem dagegen erst, nachdem er Schaden erlitten hat. Sollten die SC zu unterliegen drohen, könnten Olf und Ulf dazukommen, um die Wölfe ein oder zwei Runden lang zu beschäftigen, während sich die SC neu sammeln.

Beschreibe, was die SC sehen, hören und während des Kampfes riechen. Die Wölfe knurren hungrig und stinken wie nasse, dreckige Köter. Unter den Füßen der SC klatscht der Matsch und Schlamm spritzt auf. Wolfszähne reißen scheußliche Wunden und Kriegshämmer zerschmettern Knochen. Betone Kritische Treffer und übertreibe bei der Beschreibung von Fehlschlägen. Sorge dafür, dass jeder sich lebhaft an den allerersten Kampf erinnert.

er für 1 Minute den Zustand Kränkelnd. Ein Betroffener kann diesen Zustand vorzeitig beenden, indem er eine Aktion zum Interagieren aufwendet, um sich zu kratzen und die Flöhe zu verscheuchen.

SÄURESPEIENDER WOLF

KREATUR 2

EINZIGARTIG **N** **MITTELGROSS** **TIER**

Wahrnehmung +8; Dämmerlicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m
Fertigkeiten Akrobatik +8, Einschüchtern +8, Heimlichkeit +8, Überlebenskunst +8

ST +2, **GE** +4, **KO** +2, **IN** -4, **WE** +2, **CH** +2
RK 18; **REF** +10, **WIL** +6, **ZÄH** +8

TP 30; **Immunitäten** Säure

Bewegungsrate 10,50 m

Nahkampf ♦ Biss +11, **Schaden** 1W6+2 Stichschaden plus 1W4 Säureschaden plus Niederwerfen

Geheul ♦♦ Der Wolf stößt ein furchterweckendes Heulen aus und legt einen Fertigkeitwurf für Einschüchtern zum Demoralisieren ab. Dieser Effekt hat einen Radius von 9 m. Wölfe innerhalb von 30 m Entfernung können eine Reaktion aufwenden, um in das Heulen einzustimmen; in diesem Fall geht derselbe Effekt von ihnen aus, sie nutzen den Fertigkeitwurf des Säurespeienden Wolfes mit einem Situationsmalus von -4. Sollte sich ein Charakter im Wirkungsbereich mehrerer heulender Wölfe befinden, sind die Effekte nicht kumulativ. Eine betroffene Kreatur ist im Anschluss für 24 Stunden gegen diesen Effekt vorübergehend immun, egal ob sie demoralisiert wurde oder nicht.

Säureodem ♦♦ Der Wolf speit einen Strom hellgrüner Säure aus seinem Maul, die alle Kreaturen auf einer 9 m-Linie betrifft. Alle Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 3W6 Punkte Säureschaden (einfacher REF, SG 16). Diese Fähigkeit kann alle 10 Runden eingesetzt werden.

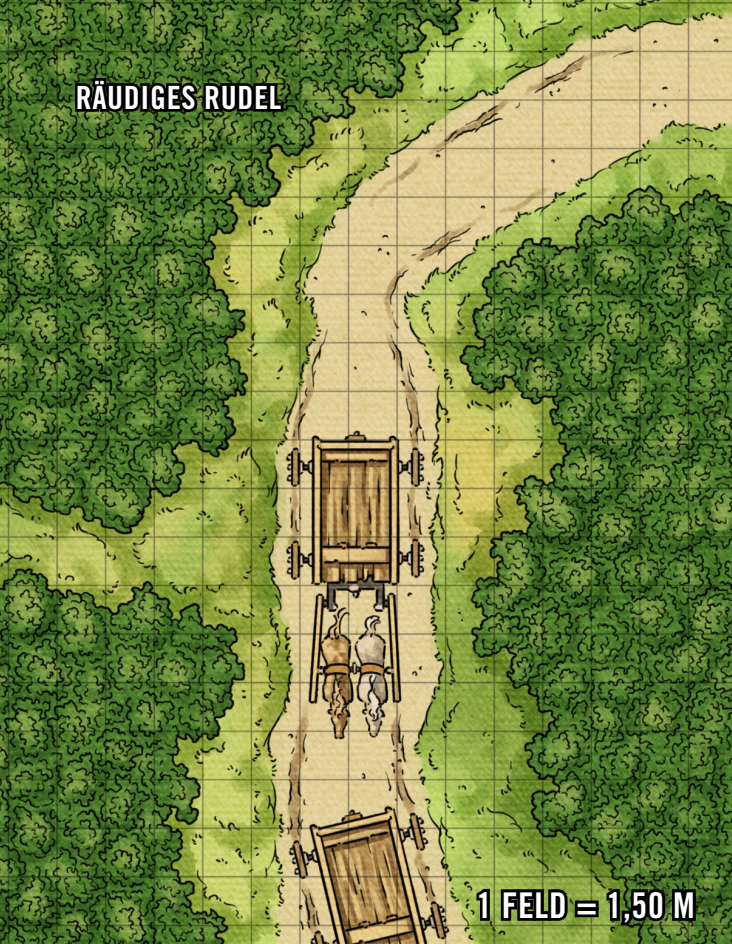
Teil 1:
Ein rätselhafter Mord

Teil 2:
Die Bitte der Waldläuferin

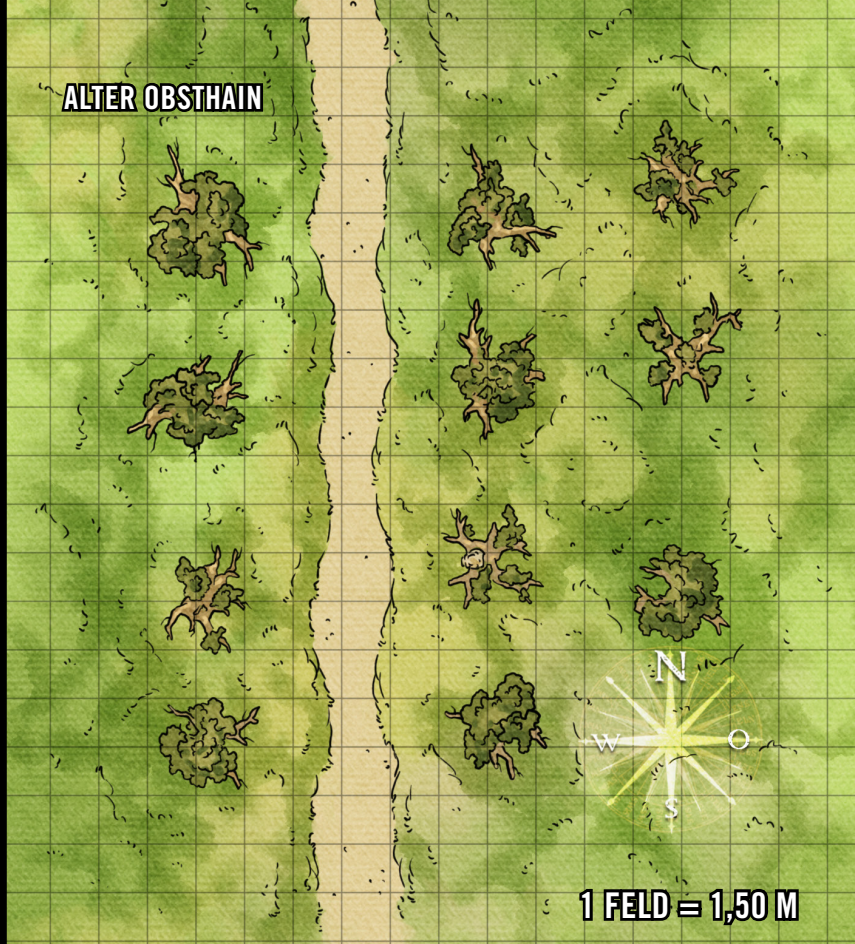
Teil 3:
Vilries Versteck

Werkzeugkasten

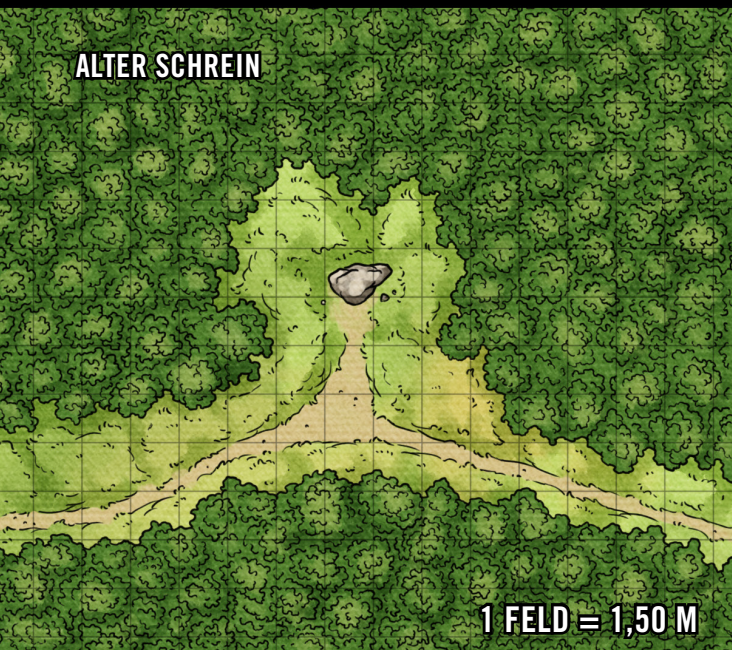
RÄUDIGES RUDEL



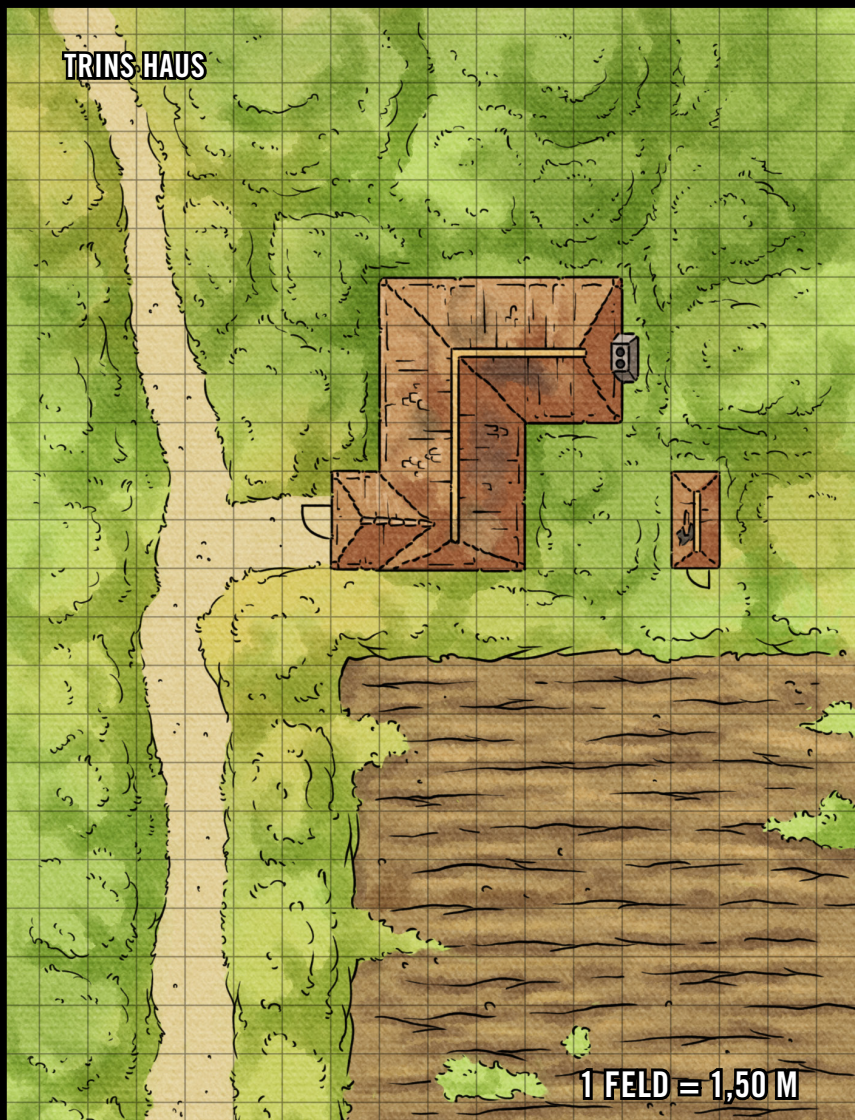
ALTER OBSTHAIN



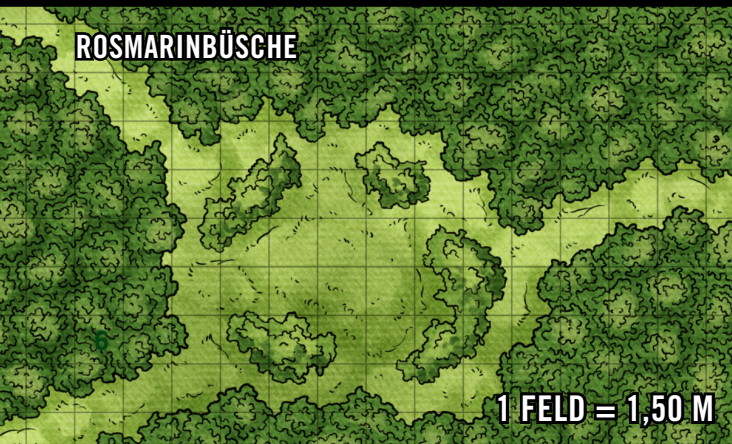
ALTER SCHREIN



TRINS HAUS



ROSMARINBÜSCHE



Nach dem Kampf: Bort und Tamli inspizieren die Wagen und stellen sicher, dass auch alle Reisenden in Ordnung sind. Der Angriff der Wölfe hat die Pferde in Panik versetzt – die Wagenlenker konnten sie zwar erfolgreich am Durchgehen hindern, doch der letzte Wagen wurde ein paar Meter seitwärts von der Straße gezogen und steckt nun im Schlamm fest, so dass er sich kaum bewegen lässt. Dies wirkt sich nicht auf den Kampf selbst aus, hindert nun aber den Wagen am Weiterfahren. Tamli erkennt das Problem und bittet Olf, Ulf und die SC, eine Lösung zu finden. Um den Wagen wieder fahrtüchtig auf die Straße zu bringen, müssen wenigstens zwei SC helfen (mehr SC machen es aber einfacher).

Jeder der Helfer muss einen Fertigkeitwurf für Athletik gegen SG 15 ablegen. Sofern dieser Wurf wenigstens zwei SC gelingt, ist der Wagen problemlos wieder fahrtüchtig, andernfalls bekommen sie den Wagen zwar wieder auf den Weg, allerdings erhält jeder SC, dessen Fertigkeitwurf misslingt, aufgrund der Anstrengungen den Zustand Erschöpft (dasselbe im Falle eines Kritischen Fehlschlages). Bort kümmert sich derweil um die Verletzten. Olf und Ulf haben ein paar kleinere Verletzungen erlitten – im Grunde Kratzer, allerdings tun sie so, als wären sie schwerverletzt. Ansonsten scheint aber jeder am Leben und gesund zu sein. Bort sieht, was die SC geschafft haben, und dankt ihnen von Herzen. Er lädt sie zum Lohn ein, später im Dorf mit ihm zu Abend zu essen, und verspricht ihnen, sie mit Geschichten von seinen Abenteuern zu unterhalten.



Bort Bargith

gibt es eine schalenförmige Vertiefung. Als die Seuche tobte, haben die Dorfbewohner für die Erkrankten Nahrung in der Vertiefung hinterlegt, welche im Gegenzug zur Bezahlung Münzen in das Loch legten (dieses war mit Essig gefüllt, um die Münzen von den Krankheitserregern zu säubern). Heute ist der Stein nur noch ein moosüberwuchertes Relikt – auch wenn die Bösewichtin dieses Abenteurers für ihn finstere, todbringende Pläne hegt!

Nach der Ankunft sichern die Wagenlenker die Wagen für die Nacht und versorgen die Pferde, während Bort durch den Ort wandert und mit den Handwerkern und Familien Geschäfte macht, die in Etranstor wohnen. Die SC haben Zeit, die Futtermühle zu erkunden und einige der interessanteren Dorfbewohner kennenzulernen. Dies ist eine gute Gelegenheit, einige der auf Seite 52 beschriebenen NSC einzuführen, daher mache dich mit ihnen vertraut, um die Dorfbewohner darstellen zu können, sollten die SC mit ihnen reden wollen.

WICHTIGE BEGEGNUNGEN

Die Charaktere werden wahrscheinlich als erstes auf Edra Weith stoßen, die Stallmagd der Futtermühle. Sie begrüßt die Neuankömmlinge und sorgt sich dann sogleich um den Zustand der Pferde. Als nächstes begegnen die SC Delma und den anderen Leuten der Futtermühle. Der Goblin Phinick ist gegenüber Neuankömmlingen extrem schüchtern, selbst wenn es sich um andere Goblins handeln sollte.

Wenn die Charaktere erstmals den Schankraum der Futtermühle betreten, ist er leer bis auf Halod – einen hünenhaften, brutal und tumb wirkenden Menschen. Phinick serviert ihm Essen und Getränke und gibt ein ängstliches Quieken von sich, wann immer Halod ihm deutet, seinen Becher nachzufüllen. Falls die SC mit Halod reden wollen, erweist er sich bis auf knappe Beleidigungen als sehr maulfaul. Kurz darauf beendet er seine Mahlzeit, steht rülp send auf und geht. Sollten die SC jemandem vom Personal nach Halod befragen, erfahren sie, dass er gewissermaßen der Dorfschläger ist und man ihm aus dem Weg gehen sollte.

EREIGNIS 1. KNEIPENSCHLÄGEREI DURCHSCHNITTlich 1

Am frühen Abend kehrt Bort in der Futtermühle ein und lädt die SC zum Abendessen ein. Er hat einen Tisch auf dem Podest neben dem Dorfbarden Flonk reserviert, welcher gerade sein Instrument stimmt, während das Essen serviert wird.

Ansonsten halten sich neben den aufgeführten NSC hauptsächlich lokale Bauern im Schankraum auf.

Kolnral und Trin bedienen die Gäste, während Delma sich um die Theke kümmert und Amora in der Küche beschäftigt ist. Phinick macht alle möglichen Handlangerdienste, doch

- Teil 1:
Ein rätselhafter
Mord
- Teil 2:
Die Bitte der
Waldläuferin
- Teil 3:
Vilries Versteck
Werkzeugkasten

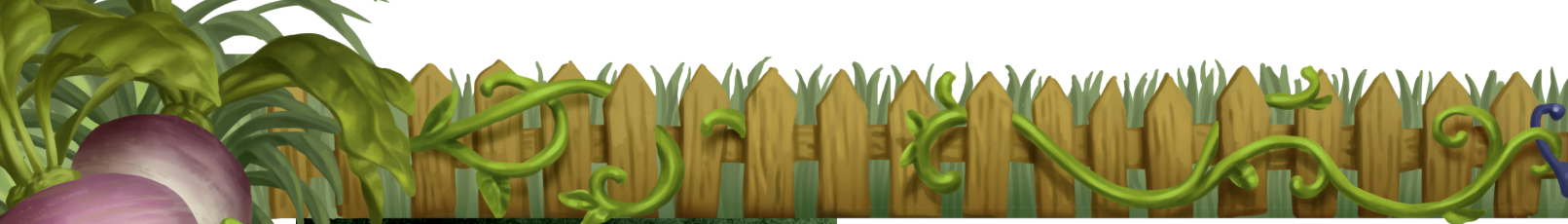
ANKUNFT IN ETRANSTOR

Nachdem die SC mit den Wölfen gekämpft und den Wagen wieder aus dem Schlamm gezogen haben, kann der Wagenzug nach Etranstor weiterfahren. Die Reise dauert nur noch eine Stunde und die Wagen erreichen das Dorf sogar früher als geschätzt – es sind noch ein paar Stunden bis zum Einbruch der Nacht. Alle Wagen rollen zur Futtermühle, dem einzigen Gasthaus in dem kleinen Ort.

Die meisten der einfachen strohgedeckten Holzhäuser im Ort sehen sich zum Verwechseln ähnlich und sind heruntergekommen und ungepflegt. Einige Häuser sehen definitiv verlassen aus und haben eingesackte Dächer. Sollten die Charaktere diesbezüglich Fragen stellen, kann jeder ihrer Mitreisenden ihnen erklären, dass der Ort vor 20 Jahren stark unter einer Seuche gelitten und sich nie wirklich erholt hätte.

Einzelheiten zum Dorf und den wichtigen Örtlichkeiten findest du auf Seite 51.

Auf der Fahrt durch den Ort rumpeln die Wagen an dem uralten Peststein vorbei, einem großen, flachen, zylindrischen Felsen von 0,60 m Höhe. In der Mitte der Oberseite befindet sich ein Loch, etwas weiter am Rand



DAS MYSTERIUM

Borts Ableben durch Gift ist ein zentrales Rätsel dieses Abenteuers. Damit alles so verläuft wie geplant, solltest du dafür sorgen, dass unmittelbar vor seinem Tod Chaos und Verwirrung herrscht. Die Kneipenschlägerei ist eine Ablenkung, damit die SC die möglichen Verdächtigen aus den Augen verlieren, egal wie kurz oder lang die Prügelei dauert. Es ist besonders wichtig, wer anwesend ist und wer während des Kampfes und direkt im Anschluss verschwindet.

Zum Abendessen anwesend: Das Personal der Futtermühle (Amora, Delma, Kolnral, Phinick, Trin), Einheimische (Bauer Jallom, Flonk der Barde, Ritter Loren, 14 weitere Bauern), Angehörige des Handelszuges (Bort, Olf, Ulf), die Spielercharaktere.

Den Raum während des Kampfes verlassen: Delma, Sir Loren, Phinick, Trin.

Nach dem Kampf eingetroffen: Rolth Garley, Tamli; Delma kehrt mit Rolth zurück.

sobald Essen ausgegeben wird, hilft er Amora hauptsächlich in der Küche. Ritter Loren ist dann bereits betrunken und sitzt so auf seinem Stuhl, dass man meint, er könnte jeden Moment zur Seite wegkippen. Bauer Jallom spielt derweil mit Olf und Ulf um Geld Karten und zusammen leert man einen Humpen nach dem anderen.

Als der erste Gang aufgetischt wird – Wildbret mit gerösteten Steckrüben und einer Scheibe Röstsaatkuchen zusammen mit verwässertem Steckrübenbier, ist Bort dabei, die SC auszufragen, woher sie eigentlich kommen und wohin sie wollen, während er zwischendurch eine seine berühmten Geschichten zum Besten gibt (siehe den Kasten auf Seite 54).

Kreaturen: Gegen Ende des Abendessens, als gerade der Nachtisch (warmer Steckrübenbrei) serviert wird, stößt Kolnral versehentlich mit Bauer Jallom zusammen, der sich just einen neuen Humpen Bier geholt hat und sich nun selbst mit dem guten Steckrübenbier übergießt. Der angetrunkene Jallom springt auf und beginnt den armen Kolnral anzubrüllen. Als nächstes schlägt er wild um sich und wirft die Tische in seiner Reichweite um. Dies leitet eine Schlägerei im Schankraum ein. Lies dir ggf. die Regeln für Nichttödliche Angriffe im *Grundregelwerk* noch einmal durch.

BETRUNKENER BAUER

KREATUR -1

NG MITTELGROSS HUMANOIDER MENSCH

Wahrnehmung +2

Sprachen Gemeinsprache

Fertigkeiten Athletik +5, Kenntnis (Ackerbau) +5

ST +3, **GE** +1, **KO** +1, **IN** +1, **WE** +0, **CH** +1

Gegenstände Widerstandsfähige Bauernkleidung (wie ein Waffenrock)

RK 13; **REF** +3, **WIL** +2, **ZÄH** +5

TP 16

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Faust +5 (Agil, Finesse, Nichttödlich, Waffenlos), **Schaden** 1W4+3 Wuchtschaden

Nahkampf ♦ Stuhl +3 (Improvisiert), **Schaden** 1W6+3 Wuchtschaden

Fernkampf ♦ Humpen +1 (Entfernungseinheit 3 m, Improvisiert), **Schaden** 1W3+3 Wuchtschaden

Während der Schlägerei ist der Schankraum eine einzige Zone des Chaos, da ein Dutzend betrunkenen Bauern die Fäuste fliegen lässt. Behandle den ganzen Schankraum als Schwieriges Gelände aufgrund der Gäste, umgeworfener Tische, zerbrochener Krüge usw. Was die SC tun, liegt ganz bei den Spielern. Die Bauern kämpfen hauptsächlich mit den Fäusten, allerdings fliegen zuweilen auch Stühle und Krüge. Sofern die SC wenigstens drei betrunkenen Bauern ruhigstellen können, endet die Schlägerei.

Während der Schlägerei geschehen mehrere Dinge, die später bedeutsam sind. Ritter Loren setzt sich durch die Vordertür ab, während Phinick durch die Hintertür und den Stall ebenfalls hinausläuft. Delma eilt sofort los, um den Büttel zu holen. Bort versucht, alle zu beruhigen, wird dafür aber mit einem Stuhl beworfen. Trin erhält gleich zu Anfang der Prügelei einen Treffer mit einem Humpen und flieht durch den Stall, um ihren Bruder zu suchen. Im Schankraum bricht derweil das geschilderte Chaos aus.

Nach einer Minute (10 Runden) oder sobald die SC den Kampf beenden konnten (so dies früher geschieht), kehrt Delma mit Rolth Garley zurück, dem Büttel und lokalen Ordnungshüter des Dorfes. Dieser befiehlt alle gewalttätig gewordenen Bauern zu sich an einen Tisch in der Ecke, wo er sie streng ermahnt (mehr tut er im Grunde nicht, zumal das Dorf weder ein Gefängnis noch eine andere Möglichkeit hat, jemanden zum Ausnüchtern unterzubringen). Sollte jemand während des Kampfes Tödlichen Schaden erlitten haben, übersteht er dies dank Delmas Heilkünsten, und die Verantwortlichen werden vom Büttel mit kräftigen Worten angegangen, solche schändlichen Taktiken gegenüber im Grunde hilflosen Bauern genutzt zu haben. Sollten die SC nach dem Kampf zu helfen versuchen, dankt Rolth ihnen halbherzig für die Unterstützung, erklärt aber, dass ihre Hilfe nicht länger benötigt werde.

DIE HENKERSMAHLZEIT

Nach der Schlägerei bittet Bort die Charaktere, doch zum Tisch zurückzukommen, um die Mahlzeit zu beenden und noch etwas zusammen zu trinken. Der Nachtisch wurde vor der Prügelei serviert und Bort erklärt, dass der hiesige Steckrübenbrei zu seinen Lieblingsleckereien zählt – was die extra große Schüssel vor ihm erklären dürfte. Leider hat seine Schüssel noch eine Besonderheit, denn Borts Brei ist vergiftet...

Vergifteter Nachtisch: Ein paar Minuten, nachdem er den ersten Löffel Brei genossen hat, beginnt Bort zu husten und zu würgen. Da liegt wohl etwas quer, erklärt er kurz und erzählt die Geschichte weiter, bei der er gerade ist. Dann aber setzt der Husten wieder ein und die Charaktere erkennen, dass es Probleme gibt: Borts Gesicht verfärbt sich ins Purpurne und ihm steht Schaum vor dem Mund. Sekunden später verdreht er die Augen und man kann ein Grollen in seinen Eingeweiden hören. Bort schnappt noch einmal ver-

zweifelt nach Luft und kippt dann nach vorn. Er fällt mit dem Gesicht voran in seine Breischüssel und stirbt.

Möglicherweise wollen die Charaktere dem Zwerg mittels Heilkunde helfen. Mit einem Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 14 erkennt ein SC, dass Bort nicht an etwas erstickt, sondern dass seine Luftröhre zugeschwollen ist – dies deutet auf eine Vergiftung hin. Gestatte einen weiteren Fertigkeitswurf für Heilkunde zum Vergiftung behandeln gegen SG 24 (es ist ein ausgeprägtes Gift), um Bort bei dessen Zähigkeitswurf gegen das Gift zu helfen. Allerdings hat der Karawanenmeister leider eine zu große Dosis des Giftes mit dem leckeren Brei zu sich genommen. Selbst wenn ein SC z.B. einen Luftröhrenschnitt ausführen sollte, damit Bort atmen kann, misslingt ihm immer noch jeder Rettungswurf gegen Gift, so dass er letztendlich stirbt (22 TP, ZÄH +6).

Sollte einer der SC versehentlich etwas Gift zu sich nehmen, hat er Glück – in der Schüssel sind nur noch schwache Spuren (Bort hat praktisch alles weggeöffelt). Behandle eine solche schwache Vergiftung wie im Folgenden beschrieben, aber mit einer Maximaldauer von 1 Minute:

Violetter Odem (Ungewöhnliches Ausgeprägtes Gift 5)
 Du kannst deinen Zustandswert für Kränkelnd nicht senken, während du von Violetter Odem betroffen bist. **RW** ZÄH, SG 24; **Verzögerung** 1W3 Minuten; **Maximaldauer** 6 Minuten; **Phase 1** 1W6 Giftschaden and Kränkelnd 1 (1 Minute); **Phase 2** 2W6 Giftschaden und du bekommst keine Luft (1 Runde); **Phase 3** 3W6 Giftschaden und du bekommst keine Luft (1 Runde)

Borts Tod tritt derart schnell ein, dass niemand in der Futtermühle reagieren kann. Sobald Bort zusammengebrochen ist, kommen die Dorfbewohner rund um den Tisch zusammen, um sich anzusehen, was denn passiert ist. Ein paar Runden später bahnen sich auch Delma und Rolth den Weg durch die Zuschauer. Da sie beobachten, wie die SC zu helfen versuchen, schließen sie diese als Verantwortliche aus – erst sorgt sich aber jeder um das Wohlergehen des Zwerges. Sobald feststeht, dass er tot ist, kehrt Totenstille in der Schenke ein und die Anwesenden beäugen sich misstrauisch (als auch ihre eventuellen Mahlzeiten).

ROLTHS ERMITTLUNGEN

Rolth Garley ist der einzige richtige, leider auch völlig inkompetente Ordnungshüter des Dorfes. Seine Stellung verdankt er im Grunde dem Umstand, dass sein Onkel der Bürgermeister ist. Bisher musste er maximal Streitigkeiten über Vieh schlichten und ab und an Kneipenschlägereien wie diesen Abend beenden. Das letzte Verbrechen im Ort liegt viele Jahre zurück (und war vor seiner Zeit). Rolth ist sich angesichts der Leiche völlig bewusst, dass er überfordert ist. Er deckt den Toten mit einem rasch gereichten Tischtuch ab, dann zitiert er alle am Tisch und alle Angehörigen des Wagenzuges in den Stall, um sie einzeln zu befragen, und um herauszufinden was passiert ist. Er hofft, so vielleicht einen Hinweis zu erlangen, wäre insgeheim aber schon glücklich, halbwegs einen Überblick zu bekommen.

Der Büttel kann sich zwar nicht sicher sein, ist angesichts des Umstandes, dass die SC Bort helfen wollten und ihn kaum kannten, aber davon überzeugt, dass sie wohl nicht die Schuldigen sind.

Ganz oben auf der Liste seiner Verdächtigen sind jene Angehörigen des Handelszuges, welche das lukrative Unternehmen erben würden, allerdings befanden sich die meisten nicht vor Ort und die beiden, die anwesend waren – Olf und Ulf – haben solide Alibis: Vor und nach der Schlägerei haben sie mit Jallom gezecht und Karten gespielt.

Du kannst dieses Verhör an die Handlungen der SC anpassen. Rolth geht auf Bitten ein, welche die Ermittlungen wohl voranbringen, befragt Dorfbewohner aber erst nach den SC und den anderen Reisenden. Er will auch nicht alle Anwesenden in der Schenke festhalten, da er sich sicher ist, dass wohl niemand in nächster Zeit das Dorf zu verlassen gedenkt.

In der Zwischenzeit schließt Delma die Küche und schickt ihr Personal und die meisten der Gäste nach Hause (Trin und Phinick sind bereits fort).

Nach Beendigung seiner Befragungen kommt Rolth zu dem Schluss, dass er keinen klaren Verdächtigen hat und auch keinen der Angehörigen des Handelszuges ausschließen kann. Da der Ort kein Gefängnis hat, informiert er alle, dass er die Ermittlungen einem Amtsrichter übergeben müsse, welcher auf seiner Rundreise auch durch Etranstor kommt, um sich schwerwiegender Übeltaten und wichtiger legaler Fragen anzunehmen. Leider dürfte der Edle Mubbag Preiselbeere erst in gut vier Wochen wieder vorbeikommen, so dass alle bis dahin nicht weiterreisen können.

Falls die SC protestieren, besteht Rolth darauf, dass er alle möglichen Verdächtigen festhalten müsse, bis der Richter eintreffe, sofern er nicht herausfindet (oder verlässlich von anderen erfährt), wer das abscheuliche Verbrechen begangen hat. Er fügt hinzu, dass die Untat möglicherweise eher aufgeklärt werden könnte, wenn die SC ihn bei den Ermittlungen unterstützen.

JAGD AUF EINEN MÖRDER

Nachdem Rolth angewiesen hat, dass der Handelszug das Dorf nicht verlassen dürfe, wird Borts Leiche in den Keller gebracht, um sie kühl zu halten, während Tamli und die anderen Angehörigen des Wagenzuges zum Trauern zusammenkommen. Sie lädt die SC ein, in der Nähe der Wagen zu ihnen zu stoßen. Dies ist ein stiller und düsterer Moment; jeder der Handelsreisenden spürt den Verlust und weiß gegenwärtig nicht weiter. Bort war ihr Anführer und ohne ihn ist ihre Zukunft unsicher. Unter Tränen werden Geschichten erzählt und seltener elfischer Wein aus Kyonin macht die Runde.

Tamli schweigt weitestgehend, ergreift aber gegen Ende der Nacht das Wort, als am fernen Horizont die ersten Lichtstrahlen zu sehen sind:

„Bort war mehr als ein Händler und mehr als nur der Chef. Er war mein Freund. Wir bleiben hier, bis wir herausgefunden haben, wer dies getan hat. Rolth ist ein Trottel, aber ich wäre wohl ein noch größerer Trottel, wenn ich dächte, ich könnte die Tat aufklären.“

Teil 1:
Ein rätselhafter
Mord

Teil 2:
Die Bitte der
Waldläuferin

Teil 3:
Vilries Versteck

Werkzeugkasten



Ich repariere Wagen und transportiere Dinge, das mache ich. Aber ihr..“, sie deutet auf die SC, „Ihr seid möglicherweise imstande herauszufinden, wer Bort getötet hat, und für Gerechtigkeit zu sorgen!“ Sie hat deutlich mit den Tränen zu kämpfen. „In unser aller Interesse, für uns alle... Helft ihr uns, den Täter zu finden?“

Vorausgesetzt, die Charaktere stimmen zu, können sie in der Mordsache auf unterschiedlichen Wegen ermitteln: Sie können in der Futtermühle nach Hinweisen suchen. Sie können Borts Unterlagen durchgehen. Und sie können mit diversen Zeugen und Verdächtigen im Dorf sprechen. Bis der Amtsrichter eintrifft, vergeht noch eine Menge Zeit, aber Tamli und die anderen Reisenden sorgen für eine gewisse Dringlichkeit. Niemand will länger im Ort verweilen als nötig.

DURCHSUCHEN DER FUTTERMÜHLE

Zu den offenkundigen Orten, an denen die Ermittlungen beginnen können, zählt die Futtermühle selbst. Nach den Geschehnissen des letzten Abends wurde ein wenig im Schankraum aufgeräumt, aber in der Küche herrscht noch ziemliche Unordnung.

Schankraum: Hier gibt es keine Beweise zu finden – die vergiftete Schüssel wurde in die Küche gebracht und weder der Tisch noch der Stuhl, auf dem Bort gesessen hat, weisen irgendwelche Besonderheiten auf.

Küche: In der Küche befinden sich das nötige Kochgeschirr und die sonstigen Utensilien, die man hier erwarten würde – Töpfe, Pfannen, Messer, Bratspieße, Mörser und Stößel, ein Sieb und ein Butterfass. Interessant ist möglicherweise der Kessel mit dem Steckrübenbrei, welcher neben Borts großer Schüssel auf dem Arbeitstresen steht. Die Reste sind zwar schon am Eintrocknen, aber ein SC kann dennoch mit einem Wahrnehmungswurf gegen SG 18 einen ungewöhnlichen, schwach blumigen Duft wahrnehmen, der von den Breiresten in Borts Schüssel ausgeht. Überprüfen die SC die Kräuter in der Küche, finden sie nichts Passendes; der Geruch passt auch nicht zu den zermahlenden Gewürznelken und dem Anis im Mörser, womit die Mahlzeiten gewürzt wurden.

Keller: Im Keller stehen mehrere Bierfässer und ein paar alte, staubige Weinflaschen. Daneben liegt Bort Bargiths Leiche. Im Tod hat seine Haut eine seltsame Blauerfärbung angenommen. Sollte jemand nahe genug an die Leiche herangehen und schnüffeln, bemerkt er einen sehr schwachen, blumigen Duft, der von dem Toten ausgeht. Ansonsten kann man hier nichts in Erfahrung bringen, was die SC nicht schon bemerkt haben dürften, als Bort gestorben ist.

Umgebung: Draußen ist nichts zu finden. Es gibt keine Anzeichen, dass irgendwer zugegen war, dessen Anwesenheit ungewöhnlich gewesen wäre. Wenn die SC aber den Hof vor der Scheune absuchen, können sie mit einem Wahrnehmungswurf gegen SG 15 auf einen wichtigen Hinweis stoßen: Gleich bei der Doppeltür des Stalls glitzert etwas im Gras – eine kleine Glasphiole mit einem normalen Korken. Die Phiole ist leer bis auf einen Tropfen blumig duftender Flüssigkeit. Mit dem Inhalt der Phiole

hat Phinick Borts Brei gewürzt; als er dann während der Schlägerei geflohen ist, hat er die Phiole hier fallen gelassen. Sollten die SC die Phiole nicht finden, bemerkt Edna sie zufällig zwei Tage später und gibt sie den SC in der Hoffnung, so bei den Ermittlungen zu helfen.

BORTS BUCHHALTUNG

Möglicherweise fällt einem deiner Spieler ein, dass die Charaktere in Borts Besitztümern und Unterlagen nach Hinweisen suchen sollten, ob jemand ihn töten wollte – z.B. in Form von Morddrohungen oder Notizen, dass ihm jemand im Dorf Geld schuldet. Tamli hat den Schlüssel zu Borts Wagen und lässt die SC auch hinein, würde aber nicht tolerieren, wenn sie den Wagen plündern. Sie ist der Erinnerung an Bort sehr treu und will seinen Ruf schützen.

Borts Wagen ist mit Erinnerungsstücken an seine Reisen gefüllt. Es ist eine atemberaubende Ansammlung von seltsamen Dingen aus allen Winkeln der Welt, darunter eine ölgefüllte Flasche, in der ein winziger Totenschädel schwimmt, ein ausgestopfter Drachenwelp, eine mumifizierte Eulenbärenpranke, ein funkelnder Kristall, welcher Hineinblickenden die Illusion einer Bergspitze zeigt, usw. Es gibt auch einige magische Schmuckstücke, allerdings erlaubt Tamli den SC nicht, diese an sich zu nehmen oder auch nur zu untersuchen. Die Aktenordner des Händlers sind aber leicht in einem Regalbrett über seinem Bett zu finden.

Die großen Bücher sind randvoll mit Details zu seinen Reisen und Transaktionen im Laufe vieler Jahre. Um nützliche Informationen zu finden, muss man wenigstens 4 Stunden aufwenden und einen Fertigkeitswurf für Gesellschaftskunde oder eine passende Kenntnisfertigkeit zum Schrift entziffern gegen SG 18 ablegen. Bei Erfolg erfährt der fragliche SC, dass Bort in den letzten 10 Jahren Etranstor wenigstens 22 Mal besucht hat. Vor etwa fünf Jahren hat der Händler damit begonnen, als „Reagenzien“ ausgezeichnete Lieferungen für jemanden herzubringen, der nur als „H.“ bezeichnet wird. Bort hat dafür recht ansehnliche Summen erhalten. Diese Lieferungen sind von 1 bis 14 durchnummeriert – die letzte Lieferung hat Bort offenbar am Tag der Ankunft im Dorf übergeben.

Sollten die SC aus Borts Aufzeichnungen nicht schlau werden, können sie später erneut versuchen sie zu entziffern, bis sie das Gesuchte finden. Jeder Versuch erfordert aber 4 Stunden.

EP-Belohnung: Sofern die SC herausfinden, dass Bort an den geheimnisvollen „H.“ Dinge geliefert hat, erhält die Gruppe 30 EP.

AMORA BEFRAGEN

Nach Borts Tod hat Amora Delma aufgefordert, sofort die Küche zu schließen, falls es am Essen gelegen hat. Da die Köchin auf ihre Arbeit stolz ist, besteht sie darauf, dass jemand bei Borts Tod die Hände im Spiel gehabt haben muss, schließlich wirkt eine einfache Lebensmittelvergiftung nicht so rasch und ist auch nicht derart tödlich (und Zwerge sind ohnehin kernig!). Delma ist auf das Ansinnen

TRIVIAL 1

eingegangen, hat aber darauf bestanden, dass alles so blieb, wie es war, entsprechend wurde nichts abgewaschen, weggeräumt oder aus der Küche entfernt, so dass die Ermittler nach Hinweisen suchen und Amoras guten Namen reinwaschen können. Amora hat sodann ihre Schürze abgelegt und ist nach Hause gegangen – solange die Ermittlungen andauern, setzt sie keinen Fuß in die Küche der Futtermühle.

B. DER ALTE OBSTHAIN

Sollten die Charaktere nach Amora suchen, können die Dorfbewohner ihnen mitteilen, dass sie im Alten Obsthain wohnt, einem Bereich außerhalb des Ortes, der einst ein produktiver Apfelhain war. Heutzutage sind die Bäume aber alle krank und produzieren nur faule, mistige Äpfel. Nachdem die Bäume vor einigen Jahren erkrankt sind, ist der einstige Betreiber des Hains mit seiner Familie nach Almas gezogen. Amora wohnt seitdem in der kleinen Hütte, die so frei wurde.

Kreaturen: Solange sich die Charaktere außerhalb des Obsthains nicht sehr vorsichtig und achtsam bewegen, kommen sie wahrscheinlich an einem Baum mit einem gigantischen Bienenstock vorbei, dessen Bewohner Störenfriede gar nicht leiden können. Nähert sich jemand dem fraglichen Baum auf 9 m oder weniger, schwärmen die Bienen aus und greifen an. Sie können auf normalem Wege besiegt werden, ein SC kann aber auch eine Aktion aufwenden, um einen Fertigkeitswurf für Naturkunde zum Wissen abrufen gegen SG 12 abzulegen; bei einem Erfolg weiß er, dass Bienen mittels Rauches besänftigt werden. Sollte jemand einen Rauchstab oder ähnliches gegen den Bienenschwarm nutzen, löst sich der Schwarm auf.



Amora Kasillan

Amoras Anknüpft: Kurz nach dem Sieg über die Bienen erscheint Amora in einem wappenrock-ähnlichen Ganzkörperanzug zum Schutz vor den Bienen und mit einer Räucherpfanne, um die Bienen zu beruhigen. Sie lädt die SC in ihre Hütte ein und bietet ihnen Salbe zur Versorgung der Stiche an, dann stellt sie eine Schale mit leckeren Honigkekse auf den Tisch.

Wenn das Gespräch auf Borts Ermordung kommt, erklärt Amora, sie hätte den Nachtmisch vorbereitet, Phinick hätte die Schüsseln gefüllt und Trin hätte serviert. Sie glaubt nicht, dass sonst noch jemand in der Küche gewesen wäre, kann es aber nicht mit Sicherheit sagen, da sie wiederholt hinausgegangen ist, um den Eimer mit Resten und schmutzigem Abwaschwasser zu leeren. Amora macht sich große Sorgen um ihren Ruf im Dorf – anscheinend ist ihr ihr Ruf wichtiger als der tote Zwerg. Sollte sie in die Küche der Futtermühle zurückgebracht werden, bestätigt sie, dass alles normal aussieht, allerdings fällt ihr ein seltsamer Duft auf, der von Borts Breischüssel ausgeht.

DELMA BEFRAGEN

Als Besitzerin der Futtermühle weiß Delma vieles über die Arbeitsabläufe und das Personal. Über den fraglichen Abend weiß sie aber nur, was sie selbst im Schankraum beobachtet hat – und da sie mit dem Ausschank beschäftigt gewesen war und dann den Büttel geholt hat, ist das nicht viel. Sie weiß, wo ihre Angestellten wohnen – mit Ausnahme von Phinick; zu dem Goblin kann sie nur sagen, dass er manchmal in der Scheune schläft. Delma vertritt standhaft die Ansicht, dass keiner ihrer Leute Bort etwas Böses wollte, und hält die Idee für absurd, dass einer von ihnen Bort zufällig als Opfer ausgewählt haben könnte.

Am Tag nach dem Mord – wahrscheinlich, wenn die SC ihre Ermittlungen für den Tag beendet haben – sucht Delma die Charaktere auf, um mit ihnen über die Rechnung zu sprechen. Die SC können weiterhin in der Futtermühle wohnen, müssen dann aber für Kost und Logis bezahlen. Dies ist nicht teuer (nur 5 SM am Tag), allerdings bietet sie ihnen an, den Preis auf 2 SM pro Tag zu senken, sofern die SC ein paar Dinge für sie im Geschäft und im Dorf erledigen. Insbesondere benötigt sie Hilfe mit ihrem alten Vater Targen, dem Bürgermeister von Etranstor.

EREIGNIS 2. ETRANSTOR

Seit einigen Jahren ist der alte Targen Fulst nicht mehr in der Lage, mehr als ein paar Schritte aus eigener Kraft zurückzulegen. Sehen kann er auch immer schlechter, so dass er seine Zeit in einem hölzernen Rollstuhl verbringt, der eigentlich eine modifizierte Schubkarre ist. Delma wohnt nebenan und kümmert sich um ihren Vater, so gut sie kann. Als Betreiberin der Futtermühle ist sie aber anderweitig ausgelastet und würde gern sehen, wenn die SC ihn ein wenig durchs Dorf

Teil 1:
Ein rätselhafter
Mord

Teil 2:
Die Bitte der
Waldläuferin

Teil 3:
Vilries Versteck
Werkzeugkasten

BIENENSCHWARM

KREATUR 1

N GROSS SCHWARM TIER

Wahrnehmung +5; **Dunkelsicht**

Fertigkeiten Akrobatik +9, Heimlichkeit +7

ST -1, **GE** +4, **KO** +1, **IN** -5, **WE** +1, **CH** -4

RK 17; **REF** +9, **WIL** +4, **ZÄH** +4

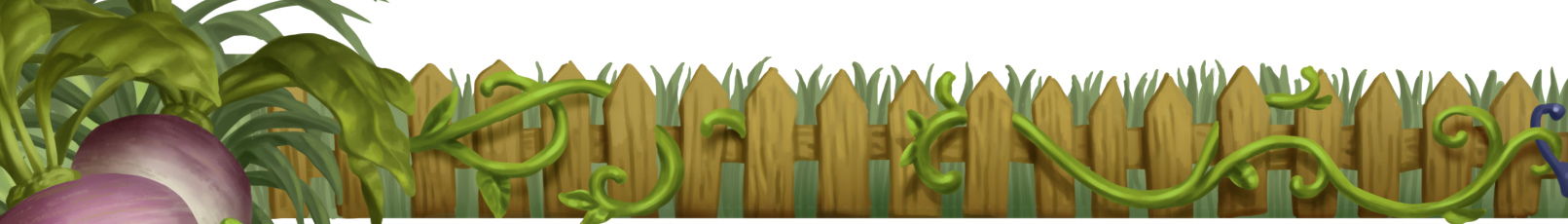
TP 18;

Immunitäten Präzision, Schwarmbewusstsein; **Resistenzen** Hiebsschaden 5, Stichschaden 5, Wuchtschaden 2; **Schwächen** Flächenschaden (egal ob alchemistisch oder magisch) 5

Bewegungsrate Fliegen 6 m

Stechender Schwarm ♦ Jeder Gegner innerhalb der Angriffsfläche des Schwarmes erleidet 1W4 Punkte Stichschaden (einfacher REF, SG 16). Misslingt einer Kreatur erstmals in einer Runde der Rettungswurf und erleidet sie Stichschaden, erleidet sie zudem die Effekte von Bienenstiche (s.u.). Wenn der Bienenschwarm diese Fähigkeit nutzt, erleidet er selbst 1 Schadenspunkt.

Bienenstiche (Gift) Die Kreatur muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 16 ablegen. Bei Misslingen erhält sie 1W4 Punkte Giftschaden und für 1 Minute den Zustand Unbeholfen 1.



schieben, damit er an die frische Luft kommt und mal etwas anderes sieht als sein Zimmer.

Sofern die Charaktere damit einverstanden sind, lässt Targen sich von ihnen zu den folgenden Orten im Dorf bringen, wobei er ständig über die Bewohner und die Geschichte des Dorfes spricht. Die Reise beginnt an der Futtermühle und führt zu den aufgeführten Örtlichkeiten in eben dieser Reihenfolge. Targen kennt nahezu alle gemeinhin bekannten Informationen zu diesen Orten (siehe auch Seite 51) und die mit ihnen verbundene Dorfgeschichte.

Die Futtermühle: Targen spricht voller Stolz über die Futtermühle, das einzige wichtige Geschäft im Ort. Er hat das Gasthaus selbst vor über 50 Jahren vor den Goblinblutkriegen eröffnet. Sein Bruder und der Großteil der restlichen Familie sind dem Krieg zum Opfer gefallen. Da der Konflikt hauptsächlich im Westen ausgetragen wurde, wurde das Dorf vom Schlimmsten verschont. Sollten Goblins zur Gruppe gehören, beäugt Targen sie misstrauisch.

Der Peststein: Als nächstes geht es zum Peststein, der als Ablageort von Nahrung und Hilfsmitteln für die an der Seuche Erkrankten fungiert hat. Targen kann den SC viel über die Seuche erzählen, die Etranstor heimgesucht hat. Er erzählt auch, dass alle eine örtliche Kräutерhexe namens Silwyth verdächtigt hatten, die Seuche ausgelöst zu haben (dass Silwyth eigentlich eine Alchemistin war, ist Targen nicht bekannt), und dass Silwyth den einzigen Priester des Dorfes verflucht hätte, nachdem sie sich selbst angesteckt hatte. Vater Bolgrist erkrankte dann ebenfalls und starb. Targen berichtet, dass die Hexe eine Tochter namens Vilrie hatte, die sich noch ein paar Jahre in der Nähe des Dorfes herumgetrieben habe und dann wohl gestorben oder abgehauen sei. Targen erwähnt nicht, dass Silwyth sich nach Kräften bemüht hatte, der Seuche Einhalt zu gebieten und ein Heilmittel zu finden, oder dass Vater Bolgrist als erster die Elfe beschuldigt hatte, an der Seuche schuld zu sein.

Verlassene Häuser: Nach dem Besuch am Peststein lässt Targen sich in seinem Rollstuhl durch den Nordteil des Ortes schieben, wo die meisten Opfer der Seuche gewohnt hatten. Viele der Häuser hier sind verlassen und furchtbar heruntergekommen – „Einsturzgefährdet“ wäre zum Teil noch eine Beschönigung. Nur die Ärmsten und Verzweifeltsten wohnen im Nordteil. Targen bemerkt, dass jeder mit Geld im Südteil des Dorfes wohnt.

Der Schäfer-Schluckspecht-Weg: Es geht aus dem Dorf hinaus. Targen möchte diesen alten Weg entlanggeschoben werden, der sich an den Steckrübenbauernhöfen außerhalb des Ortes vorbeizieht. Er erwähnt, dass dort früher Schafe geweidet hätten, die letzte größere Herde aber schon vor Jahren weitergetrieben worden sei.

Alter Schrein: Der Pfad führt zu einem alten Schrein mitten in einem Hain uralter Eichen. Während die Gruppe durch den alten Wald zieht, erzählt Targen, dass der Schrein gegen-

wärtig Gozreh geweiht sei, früher aber anderen Zwecken geweiht hätte. So hätten sich vor langer Zeit hier Druiden versammelt. Seit Vater Bolgrists Tod kommt aber niemand mehr hierher. Leider ist dieser Teil des Pfades ziemlich überwuchert und die Wildnis hat den Schrein zurückerobert – auch gibt es hier einige hungrige Blutmücken (siehe Kreaturen in Bereich C weiter unten).

Etrans Hügel: Auf dem Rückweg zum Dorf führt der Pfad an Etrans Hügel vorbei. Auf diesem großen Hügel war einst das allererste Haus in der Region erbaut worden. Targen erzählt, dass Etran all sein Geld ausgegeben hätte, um das Dorf zu gründen, nur um samt seiner Familie im Feuer zu sterben, als sein Haus niederbrannte, welches er zu weit von Fluss oder Brunnen entfernt erbaut hatte, als dass man rechtzeitig und effizient hätte löschen können. Auf diese Weise kam das Dorf zu seinem Namen – das ursprüngliche „Etrans Torheit“ wurde aber im Laufe der Jahre zu Etranstor verkürzt (klingt ja auch eleganter, wie Targen hinzufügt).

Wieder daheim: Während die SC Targen zur Futtermühle zurückschieben, nickt dieser ein und beginnt zu schnarchen. Wieder zuhause angekommen, beklagt er sich, dass dieser Spaziergang viel zu lange gedauert hätte und er nun zum Essen zu spät dran sei. Delma dankt den SC für ihre Hilfe, während sie beschwichtigende Gesten macht und dann ihren Vater hineinschiebt, um ihn zu seinem Essen zu bringen.

EP-Belohnung: Wenn die SC Targen sicher eskortieren und von ihm mehr über das Dorf erfahren, erhalten sie 30 EP.



Targen Fulst

C. ALTER SCHREIN DURCHSCHNITTlich 1

Der Alte Schrein liegt am Schäfer-Schluckspecht-Weg.

Kreaturen: Vier Blutmücken hausen hier und greifen die SC an, sowie sie diese bemerken.

BLUTMÜCKEN (4)

KREATUREN -1

MHB, S. 44

Initiative Wahrnehmung +6; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

EDRA BEFRAGEN

Edra ist leicht zu finden, da sie in der Futtermühle wohnt und immer zugegen ist – sie kümmert sich um die Tiere und den Stall. Am Abend des Mordes war sie mit Glunda damit beschäftigt, Borts Pferde zu versorgen; Glunda kann dies bezeugen. Als die Schlägerei ausbrach, hat sie erst Phinick wegrennen sehen und dann Trin, welche die Hand gegen eine blutende Wange gepresst hatte. Sie war nie auch nur in der Nähe des Essens und auch nicht zugegen, als Bort zu Tode kam. Edra weiß, dass Phinick manchmal in der Scheune schläft, aber sicher auch andere Schlafplätze hat, von denen sie nichts weiß.

Sofern die SC Giftphiole auf dem Hof neben der Doppeltür des Stalls nicht zuerst finden, stößt Edra zufällig zwei Tage nach dem Mord auf das Fläschchen (siehe auch Durchsuchen der Futtermühle auf Seite 10). Sie übergibt die Phiole den SC bei der ersten sich bietenden Gelegenheit.

Pferde in Nöten: Seit dem Kampf mit den Wölfen sind Borts Pferde von Flöhen befallen. Edra tut, was sie kann, benötigt aber einen Rosmarinast, um daraus genug Salbe für die vielen Tiere brauen zu können.

D. ROSMARINBÜSCHE DURCHSCHNITTlich 1

Am Tag nach dem Giftmord bittet Edra die SC, ihr ein paar Rosmarinäste zu bringen, damit sie die Pferde besser versorgen kann. Sie kennt einen Platz im Wald, wo die Pflanzen regelrecht wuchern. Leider hat sich ein recht unfreundlicher alter Bär gerade diesen Ort als seinen Lieblingsschlafplatz erwählt, der auf Störungen mehr als nur ungehalten reagiert...

Kreaturen: Der Bär kann auf verschiedene Weise überwunden werden. Er schläft die meiste Zeit, daher können die SC ihn leicht überraschen, sollten sie ihn angreifen wollen. Alternativ kann ein SC auch auf Heimlichkeit zurückgreifen und sich zu den Büschen schleichen, um diverse Zweige zu sammeln. Aufgrund der trockenen Blätter auf dem Boden unterliegen Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit aber einem Situationsmalus von -2. Letztendlich ist es aber auch möglich, den nicht wirklich cleveren Bären ohne große Schwierigkeiten wegzulocken – es genügt, in der Nähe Lärm zu machen oder eine Kreatur zu beschwören, die ihn ablenkt. Egal wie die SC vorgehen, wenn sie Edra den benötigten Rosmarin bringen, erhalten sie die für den Sieg über den Bären anfallende Menge an EP.

Sollten die SC hierbei nicht helfen, werden die Pferde krank und können später von den SC nicht ausgeliehen werden, wenn sie später im Handlungsverlauf das Umland erkunden.

GRIZZLYBÄR

KREATUR 3

MHB, S. 34

Initiative Wahrnehmung +10; Dämmerlicht,
Geruchssinn (ungenau) 9 m

BAUER JALLOM BEFRAGEN

Während der meisten Tage kann man Bauer Jallom auf dem Feld antreffen, während er die Abende im Schankraum der Futtermühle verbringt. Morgens ist er aufgrund seines Katers stets übellaunig. Nachmittags ist er Besuchern gegenüber weniger feindselig, doch selbst an seinen besten Tagen ist der Bauer kein freundlicher Zeitgenosse. Sein Hof liegt im Nordteil des Dorfes und kann leicht für verlassen gehalten werden, da er schlecht erhalten ist.

Jalloms Erinnerungen an den Mordabend sind etwas geübt (das gilt aber für so ziemlich jeden Abend). Er erinnert sich, mit „mit diesem tollpatschigen Deppen Kolnral“ in eine



Giftphiole

Prügelei geraten zu sein, kann aber nichts über Bort sagen. Vor und nach der Schlägerei hat er mit Olf und Ulf gezecht und Karten gespielt – und er ist immer noch recht verbittert, wie viel Geld er an diesem Abend verloren hat.

FLOK BEFRAGEN

Flonk kann nachmittags im Dorf und abends in der Schenke angetroffen werden. In beiden Fällen klimpert er auf seinem Instrument und singt dazu – und dies sehr schlecht. Der Barde hat den Charakteren wenig zu bieten (außer sie mögen schlechten, schrägen Gesang). Vor der Schlägerei hatte er bereits kräftig gebechert und dabei sein Instrument gespielt. Die Informationen, an die er sich zu erinnern glaubt, stehen wahrscheinlich im Widerspruch zu den Berichten anderer Zeugen.

KOLNRAL BEFRAGEN

Kolnral wohnt nicht weit von der Futtermühle entfernt mit seiner Frau und seiner neugeborenen Tochter. Nach dem Giftmord kann man ihn daheim antreffen, wo er sich von den Verletzungen erholt, die er während der Kneipenschlägerei erlitten hat. Er unterhält sich gern mit den SC über den fraglichen Abend.

Kolnral bestätigt, dass er Getränke serviert hat, während Trin Essen servierte. Er kann auch bestätigen, dass Amora in der Küche beschäftigt war, während Phinick in der Küche und rund um den Tresen Handlangerdienste verrichtet hat.

Die meisten Interaktionen des Abends hatte er mit Delma, da sie ihm die Getränke eingeschenkte, die er sodann den durstigen Gästen brachte. Das Letzte, woran er sich klar erinnert, ist dass er mit Jallom zusammengestoßen ist, der daraufhin sein Bier verschüttet und ihm eine verpasst hat. Als Kolnral zu Boden ging, konnte er Phinick aus der Schenke flüchten sehen, doch der Rest ist nur noch verschwommen. Seine klare Erinnerung setzt etwa kurz nach Borts Tod wieder ein.



Bauer Jallom

PHINICK BEFRAGEN

Phinick ist während der Kneipenschlägerei verschwunden. Nachdem er einen ganzen

Tag lang vermisst wurde, bemerkten Delma und die anderen in der Futtermühle seine Abwesenheit als ungewöhnlich. Sollten die SC bei anderen nachfragen, warum er geflohen ist, erfahren sie, dass er während Schlägereien oft die Beine in die Hand nimmt, da er oftmals mit Humpen beworfen – oder, noch schlimmer, selbst als Wurfgeschoss herhalten muss.

Teil 1:
Ein rätselhafter
Mord

Teil 2:
Die Bitte der
Waldläuferin

Teil 3:
Vilries Versteck

Werkzeugkasten



Aus diesem Grund ist Phinick tatsächlich weggelaufen. Dann aber hat er von Borts Tod gehört und fürchtet nun, dass das Gewürz, das in den Brei zu mischen man ihn gezwungen hat, ein Gift gewesen ist. Er hat Angst, dass er für den Tod des Zwerges verantwortlich sein und die Dorfbewohner ihn dafür zur Rechenschaft ziehen könnten. Dass er gezwungen wurde und nicht wusste, um was für eine Substanz es sich gehandelt hat, hilft ihm und seinen Sorgen überhaupt nicht. Entsprechend versteckt er sich seit Tagen und grübelt, was er nur tun soll. Phinick zu finden ist keine einfache Aufgabe. Niemand scheint zu wissen, wo der Goblin steckt, und alle Gebäude zu durchsuchen, dürfte eine Woche oder länger dauern.

Phinick versteckt sich in einem kleinen Schuppen im Wald und in einem der verlassenen Häuser im Nordteil des Dorfes. Er kommt erst nach zwei Tagen aus seinem Versteck, wenn ihm das Essen ausgeht. Er hat nicht die Absicht, mit irgendetwas zu reden, sondern will zur Futtermühle schleichen, sich etwas Essen holen und sich dann wieder verstecken, bis Gras über die Sache gewachsen ist. Die SC stolpern über ihn, als er gerade von Hausecke zu Hausecke huscht auf dem Weg zur Futtermühle.

PHINICKS FLUCHT

ERNSTHAFT 1

Sobald Phinick bemerkt, dass er entdeckt wurde, geht er davon aus, dass man ihm die Schuld für Borts Tod in die Schuhe schieben will, so dass er losrennt, um den SC zu entkommen. Um alles nicht zu kompliziert zu machen, wechseln sich die SC bei ihren Versuchen ab, die folgenden Örtlichkeiten in der aufgeführten Reihenfolge zu bewältigen. Wenn ein SC an der Reihe ist, muss er einen der für die fragliche Örtlichkeit aufgeführten Würfe ablegen oder die Verfolgung abbrechen. Jeder Erfolg verleiht Phinick einen Erfolgspunkt; ein Kritischer Erfolg ergibt 2 Erfolgspunkte, ein Fehlschlag den ggf. aufgeführten Nachteil. Dann geht es zur nächsten Örtlichkeit. Hat ein SC 4 Erfolgspunkte erlangt, bekommt er Phinick an der fraglichen Örtlichkeit zu fassen. Sollte kein SC mit seinen Würfeln an den fünf Örtlichkeiten 4 Erfolgspunkte ansammeln, entkommt Phinick. Die Züge der SC laufen nicht in Echtzeit ab; ein SC mit mehr Punkten erreicht neue Örtlichkeiten eher als ein SC mit weniger Punkten. Sobald die Verfolgungsjagd vorbei ist, holen die restlichen SC auf.

Marktplatz (Örtlichkeit 1): Athletik, SG 13, um an Karren und Wagen vorbeizukommen; Akrobatik, SG 15, um über sie hinwegzuspringen; Nachteil – Keiner.

Die Straße (Örtlichkeit 2): ZÄH, SG 14, um zu sprinten; Nachteil – außer Atem (die SC erleiden einen Situationsmalus von -1 auf Würfe an der nächsten Örtlichkeit).

Die Gasse (Örtlichkeit 3): REF, SG 15, um nicht in den Schlamm zu fallen; Überlebenskunst, SG 13, um einen besseren Weg zu finden; Nachteil – Der SC erhält den Zustand Kränkelnd 1 für die restliche Verfolgungsjagd (er kann einen Zug aufwenden, um zu würgen und so die Wirkungsdauer des Zustandes zu beenden).

Hinterhof (Örtlichkeit 4): Heimlichkeit, SG 16, um am Hund vorbei zu schleichen; Naturkunde, SG 18 (nur Geübt), um den Hund zu beruhigen (kein Nachteil, sobald ein SC

den Fertigkeitswurf für Naturkunde geschafft hat); Nachteil – Der Hund beißt den SC und fügt ihm 1W4 Schadenspunkte zu.

Steckrübenfeld (Örtlichkeit 5): REF; SG 16, um nicht zu stolpern; Gesellschaftskunde, SG 13 (nur Geübt), um sich an eine Abkürzung zu erinnern; Nachteil – Keiner.

Können die SC Phinick nicht einfangen, ehe er das Steckrübenfeld überquert hat, springt er über den Bach, verschwindet in den Wald und taucht für wenigstens einen Tag unter. Möglicherweise kommt es dann bei der nächsten Begegnung zu einer neuen Verfolgungsjagd oder legen die SC ihm einen Hinterhalt. Sollte auch ein weiterer Versuch scheitern, erwischt Delma Phinick auf frischer Tat, wie er sich in der Speisekammer der Futtermühle die Taschen füllt. Egal wer den unglücklichen Goblin einfängt, er kann nun von den SC verhört werden.

PHINICKS GESCHICHTE

Die SC schüchtern Phinick mit ihrer bloßen Präsents ein. Er hat Angst, man könnte ihm die Schuld an Borts Tod geben. Daher bemüht er sich sehr, sich bei den SC einzuschleimen, wenn er gefangen wurde. Er selbst erwähnt Bort oder dessen Tod nicht. Sollten die SC ihn aber dazu befragen und einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 15 ablegen, bricht er zusammen und heult hemmungslos los. Schluchzend bettelt er um Gnade.

Phinick erklärt, dass kurz nach Borts Ankunft im Dorf der Dorfschläger Hallod ihn in eine Ecke getrieben, ihm eine Phiolen in die Hand gedrückt und ihn angewiesen hat, diese „Gewürze“ in Borts Essen zu mischen – andernfalls würde er mit einem von Hallods vielen spitzen Messern nähere Bekanntschaft machen. Der Schläger hat Phinick gesagt, die Gewürze würden Bort nur den Magen umdrehen und ihn zum Erbrechen bringen, dies sei eine kleine Rache für einen schlechten Handel gewesen, den er beim letzten Besuch des zwergischen Händler abgeschlossen habe. Da Phinick nicht grün und blau geprügelt werden wollte, hat er sich bereit erklärt und den Inhalt der Phiolen in Borts Brei gerührt, kurz bevor die Kneipenschlägerei ausgebrochen war.

Kurz darauf ist Phinick aus der Schenke geflohen und hat erst am nächsten Morgen erfahren, dass Bort einer Vergiftung zum Opfer gefallen ist. Natürlich hat der Goblin eins und eins zusammengezählt und ist sich sicher, dass es am „besonders gewürzten“ Brei gelegen haben dürfte. Seitdem verbirgt er sich voller Angst. Ihm ist klar, dass er involviert ist, bettelt bei den Charakteren aber um Gnade und behauptet ehrlich, dass er nicht gewusst hätte, dass sich in der Phiolen ein tödliches Gift befunden hätte. Sollten die SC Rolth Garley hinzuziehen, nimmt der Büttel den Goblin in Haft und sperrt ihn in den Keller seines Hauses, bis der Richter eintrifft. Nachdem er Phinicks Geschichte gehört hat, meint Rolth, dass es für den Goblin besser sei, wenn auch Hallod festgenommen werden würde. Leider hat Rolth aber eine Heidenangst vor dem kräftigen, breitgebauten Schläger und weigert sich, selbst eine Festnahme vorzunehmen – stattdessen bittet er die SC, dies zu übernehmen und ermächtigt sie sogar entsprechend. Rolth ist der unverrückbaren Ansicht, dass Phinick für sein Tun be-

straf werden müsse, er ist aber vernünftigen Argumenten zugänglich und schlägt vor, dass die SC beim Richter für den Goblin vorsprechen sollten, damit er ein mildes Urteil erhält.

Phinick und Rolth wissen, dass Hallod in der Toten Trauerweide wohnt, einem der scheinbar aufgegebenen Gebäude im Nordteil des Dorfes. Wenn die SC dorthin aufbrechen, dann mach mit dem Abschnitt „Hallods Versteck“ weiter.

EP-Belohnung: Belohne die Gruppe mit 30 EP, wenn sie Hallods Beteiligung an Borts Tod aufdecken.

Ritter Loren Krent Befragen

Ritter Loren Krent kann man an den meisten Tagen beim Schlafen in einem Entwässerungsgraben oder einem der verlassenen Häuser antreffen. Morgens stinkt er recht übel, bis er sich mit einem oder zwei Eimern Wasser übergossen hat, um die letzten Reste seiner Würde zu bewahren.

Ritter Loren ist den SC keine sonderliche Hilfe bei den Ermittlungen. Er hat die Flucht ergriffen, als die Schlägerei begann, und war da bereits sturzbetrunken gewesen. Der einstige Ritter von Finismur hat entsetzliche Angst vor Kampfhandlungen und blickt ständig über seine Schulter, als fürchte er, verfolgt zu werden. Mehr zu seinen Problemen findest du im Kasten zu Nebenquesten auf Seite 59.



Trin Sathern

Trin Befragen

Trin arbeitet vier Abende die Woche in der Futtermühle, während ihr Bruder Marny sich daheim um die Ernte kümmert und mit den Sorgen kämpft, die mit einem scheinbar säuerlich gewordenen Boden einhergehen.

E. Trins Haus Weniger Gefährlich 1

Trin und Marny leben auf einem kleinen Steckrübenhof im Südwesten des Dorfes. Der Hof hat seit Jahren Probleme, allerdings kommen die Geschwister von ihrem gemeinsamen Einkommen gerade noch so über die Runden.

Kreaturen: Wenn die SC beim Hof eintreffen, dann lass sie einen Wahrnehmungswurf gegen SG 10 ablegen; bei Erfolg bemerken sie, dass Marny im Uhrzeigersinn um das Bauernhaus herumläuft. Die SC haben Zeit für eine einzelne Aktion, z.B. eine Bewegung oder um ihre Waffen zu ziehen. Kurz darauf biegt ein riesiges Wildschwein um die Hausecke, das den armen Burschen regelrecht hetzt. Sollten die SC sich einmischen, können sie normal ihre Initiative auswürfeln. Sollten sie sich zurückhalten, jagt das Wildschwein Marny weiter, überrennt ihn nach etwa einer Minute, fügt ihm furchtbare Verletzungen zu und flieht dann in den Wald.

Wildschwein

MHB, S. 330

Initiative Wahrnehmung +8; Dämmerlicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Kreatur 2

Trins Aussage: Marny bedankt sich bei allen SC, die ihm gegen das Wildschwein beistehen oder seine Wunden versorgen. Sollten die SC das zornige Tier töten, bietet der dankbare Bauer ihnen an, das Wildschwein für sie zu häuten, auszunehmen und zu kochen. Trin erkennt in ihnen die Gruppe aus der Futtermühle und lädt sie zum Tee ins Wohnhaus ein. Sie hat ein Veilchen und eine recht frische, verheilende Platzwunde auf der Wange – die Spuren der Schläge, die sie während der Prügelei einstecken musste. Trin weiß nicht, dass Bort tot ist, bis die SC es ihr erzählen, schließlich ist sie aus der Schenke geflohen, nachdem sie ein Humpen direkt ins Gesicht getroffen hatte. Die Neuigkeiten schockieren sie, so dass sie gern alles erzählt, woran sie sich erinnern kann.

Trin hat am fraglichen Abend das Essen serviert, während Kolnral Getränke an die Tische gebracht hat. Entsprechend musste sie immer wieder zwischen der Küche und den Tischen hin und her eilen. Sie erinnert sich daran, den SC ihre Teller gebracht zu haben – den Steckrübenbrei eingeschlossen. Dann brach die Schlägerei aus und traf sie der Humpen ins Gesicht, dessen Spuren immer noch bestens sichtbar sind. Sie weiß nicht mehr genau, wie sie nach Hause gewankt ist, alles ist ziemlich verschwommen. Ihr Bruder hat sich dann um sie gekümmert. Sie erinnert sich nicht daran, dass jemand dem Essen nahegekommen wäre, der nicht dorthin gehört hätte; sie bestätigt, dass Amora alles zubereitet und Phinick die Teller gefüllt habe.

F. Hallods Versteck

Die Charaktere sollten sich letztendlich auf die Suche nach Hallods Versteck bei der Toten Trauerweide machen. Das Gebäude befindet sich im Nordteil des Dorfes und ist leicht zu finden – es hat seinen Namen von einem großen, sterbenden Baum, der vor dem Haus steht. Zudem ist es in sehr schlechtem Zustand. Wenn die SC sich dem Haus nähern, lies das Folgende vor oder nutze eigene Worte:

Eine riesige, tote Trauerweide steht vor einem augenscheinlich arg baufälligen Haus. Das Obergeschoss ist vor langer Zeit eingestürzt und hat dabei auch das Erdgeschoss größtenteils unbewohnbar gemacht. Die Fenster sind mit Brettern vernagelt und die Vordertür steht etwa auf Armlänge offen – ein ausgefranstes Stück Seil verhindert, dass sie weiter aufschwingt.

Der Hof ist unkrautüberwuchert.

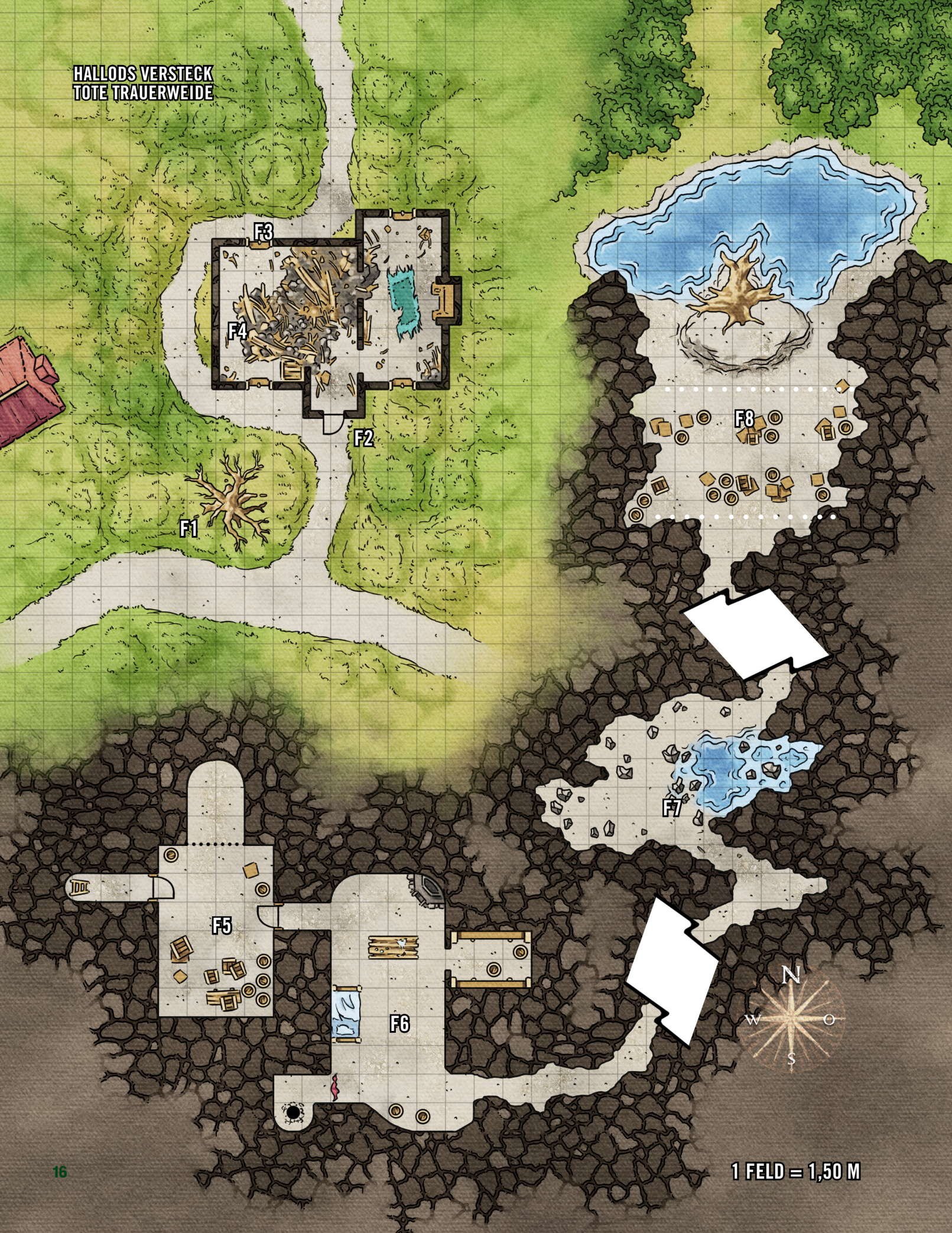
Das Haus wurde aus dicken Holzbalken, Brettern und Mörtel errichtet. Es steht kurz vor dem Zusammenbruch. Der erste Stock ist eingestürzt und die Trümmer liegen zusammen mit den dicken Strohmatte des Daches im Erdgeschoss. Hallod hat zudem mehrere gefährliche Fallen auf dem Gelände platziert.

Teil 1:
Ein rätselhafter Mord

Teil 2:
Die Bitte der Waldläuferin

Teil 3:
Vilries Versteck
Werkzeugkasten

**HALLODS VERSTECK
TOTE TRAUERWEIDE**



Unter der Ruine gibt es einen kleinen Keller, der mit einer Reihe natürlicher Höhlen verbunden ist; diese führen letztendlich unter den Wurzeln eines riesigen alten Baumes im Wald außerhalb des Dorfes wieder ins Freie. Hallod hat diesen geheimen Ausgang vor Jahren bei der Erkundung der Ruine entdeckt und nutzt die Höhlen nun als Versteck, von dem aus er Vilries Interessen in Etranstor wahrnt. Ebenso nutzt er diesen Weg, um alchemistische Reagenzien aus dem Dorf zu schmuggeln und ungesehen weitaus finstere Dinge hineinzubringen. Dank der Höhlen ist Hallod für Vilrie ein wertvoller Scherge; nur Hallod, Vilrie und ein paar andere ihrer Schergen wissen überhaupt von ihnen.

Hallod hält sich hier auf und wartet darauf, das Gras über Borts Tod wächst und das Dorf wieder zum Alltagsgeschehen zurückkehrt.

F1. DER HOF

Der Hof rund um das Haus ist unkrautüberwuchert und voller Trümmer des eingestürzten Hauses. Der Bereich rund um die Trauerweide ist nahezu unpassierbar, da abgestorbene Äste und Blätter einen großen Haufen um den Baumstamm herum gebildet haben.

Mit einem Fertigkeitwurf für Überlebenskunst gegen SG 15 erkennt ein SC, dass jemand regelmäßig durch diesen „Garten“ stapft; die Fährte führt zur Vordertür, dann um das Haus herum und hangabwärts zum Bach. Mit einem Kritischen Erfolg bemerkt man, dass die Spur aber nicht durch die schlecht gesicherte Vordertür ins Haus hinein führt.

F2. VORDERTÜR

Die Vordertür hängt schief in ihrem Rahmen; ein einfaches, am Rahmen befestigtes Seil hindert die Tür daran, weit aufzuschwingen. Sie steht etwa 0,30 m weit offen. Dies ist aber ein Köder: Der Eingang ist mit einer Falle gesichert. (Hallod selbst nutzt die Vordertür nicht, sondern klettert durch ein Fenster an der Rückseite des Gebäudes).

Gefahr: Das straffe Seil an der Tür verschwindet in einem Trümmerhaufen, der den Eingangsbereich dahinter verstopft. In dem Haufen aus Stroh, zerbrochenen Brettern, Balken und Mörtelbrocken verborgen befindet sich eine alte Schwere Armbrust, welche Hallod mit einem Speer geladen hat – wird das Seil durchtrennt oder verliert es anderweitig seine Spannung, wird der Speer abgefeuert.

SPEERGELADENE ARMBRUSTFALLE

GEFAHR 2

FALLE MECHANISCH

Heimlichkeit SG 20 (Geübt)

Beschreibung Eine alte Schwere Armbrust ist unter einem Müllberg versteckt; sie ist mit einem Speer geladen und mit dem Seil verbunden, dass die Tür festhält.

Entschärfen Diebeskunst SG 18 (Geübt) beim Seil; der SC kann das Seil lösen und die Tür öffnen, ohne die Falle auszulösen.

RK 18; REF +3, ZÄH +11

Härte 8; TP 32 (BW 16); Immunitäten wie Gegenstände, Kritische Treffer, Präzisionsschaden

Speer ➤ (Angriff); **Auslöser** Der Seil wird durchtrennt oder verliert anderweitig seine Spannung. **Effekt** Die Falle führt einen Angriff gegen die Kreatur aus, die am Seil hantiert.

Fernkampf Speer +14, **Schaden** 2W6+6 Stichschaden

Hinter der Tür und dem trümmerübersäten Eingangsbereich liegt ein verlassener Wohnraum. Der Kamin ist voller Äste und Trümmer, die Möbel sind zerschlagen und beschmutzt und eine dicke Schicht aus Dreck und Schmiere bedeckt jede Oberfläche. Anhand der ungestörten Staubschicht kann man problemlos erkennen, dass seit Jahren niemand diesen Raum genutzt hat. Der einzige andere Ausgang aus diesem trümmerübersäten Raum führt in einen anderen Raum voller Reste des eingestürzten Daches. Um sich durch die Trümmer zu graben, müsste man mehrere Stunden aufwenden – und dabei wahrscheinlich den Einsturz der restlichen Ruine auslösen. Sollten die SC einen Weg durch die Trümmer finden, gelangen sie nach Bereich F4, ohne den versteckten Zugang durch das Fenster (F3) nehmen zu müssen.

F3. VERSTECKTER HINTEREINGANG

Der um das Haus herumführende Trampelpfad passiert ein zugeliges Fenster an der Rückseite des Hauses und führt dann hangabwärts zum Bach, wo Hallod Wasser holt. Das Fenster ist nicht wirklich vernagelt – Hallod hat die Bretter an einem Fensterladen befestigt, so dass es leicht geöffnet werden kann. Diese Täuschung ist nicht leicht zu entdecken und erfordert einen Wahrnehmungswurf gegen SG 16 im Rahmen einer sorgfältigen Inspektion.

Der Fensterladen ist innen an einem Haken befestigt und mit einem Riegel gesichert, es gibt kein Schlüsselloch; aufgrund der groben Bauweise kann er aber mit einem Fertigkeitwurf für Diebeskunst gegen SG 16 (Geübt) oder für Athletik zum Gewaltsam öffnen gegen SG 18 geöffnet werden.

F4. KRIECHGANG UND KELLERLUKE

Hinter dem versteckten Zugang befindet sich ein weiterer Raum mit Trümmern des eingestürzten Daches. Der Platz reicht gerade für zwei Mittelgroße Kreaturen zum Aufrechtstehen. In den Trümmern befindet sich ein schmaler Tunnel, dessen Boden praktisch frei von Staub und Schmiere ist. Der Tunnelzugang ist kaum zu übersehen. Charaktere können sich nur im Gänsemarsch durch diesen Gang bewegen; Mittelgroße Kreaturen können sich nur 1,50 m pro Aktion kriechend fortbewegen, kleinere Kreaturen können sich mit ihrer normalen Bewegungsrate bewegen.

Gefahr: Nach 4,50 m macht der Kriechgang eine Biegung. Dort befindet sich eine Falle: Wer auf den Boden Druck ausübt, löst die Falle aus; dann regnen Trümmer von der Decke, welche das Opfer festsetzen und den Tunnel durch die Trümmer unpassierbar macht.

Teil 1:
Ein rätselhafter
Mord

Teil 2:
Die Bitte der
Waldläuferin

Teil 3:
Vilries Versteck

Werkzeugkasten



HERABFALLENDE TRÜMMER

GEFAHR 1

FALLE **MECHANISCH**
Heimlichkeit SG 17 (Geübt)

Beschreibung Ein druckempfindliches Bodenbrett ist mit einem Balken verbunden, welcher die „Decke“ des Tunnels stützt.

Entschärfen Diebeskunst SG 15 (Geübt) am Bodenbrett, ehe die Trümmer herabstürzen.

RK 16; **REF** +2, **ZÄH** +8

Härte 5; **TP** 20 (BW 10); **Immunitäten** wie Gegenstände, Kritische Treffer, Präzisionsschaden

Herabstürzende Trümmer ➔ **Auslöser** Druck wird auf das Bodenbrett ausgeübt. **Effekt** Die Decke des Kriechganges stürzt in der Biegung und den beiden angrenzenden Feldern ein. Jeder in einem dieser drei Felder erleidet 3W6 Punkte Wuchtschaden und kann einen Reflexwurf gegen SG 14 ablegen, um den Schaden zu reduzieren.

Für die Kreatur im mittleren Feld, welche die Falle auslöst, ist dies ein einfacher Rettungswurf. Kreaturen in den beiden angrenzenden Feldern erleiden bei einem Erfolg oder Kritischen Erfolg keinen Schaden, da sie den herabstürzenden Trümmern ausweichen können; bei einem Fehlschlag erleiden sie den vollen Schaden und bei einem Kritischen Fehlschlag doppelten Schaden. Kreaturen, die durch die Trümmer Schaden erleiden, erhalten den Zustand Bewegungsunfähig und sind unter dem erdrückenden Gewicht gefangen.

Um eines der Trümmerfelder freizuräumen, ist ein Fertigkeitwurf gegen SG 17 erforderlich mit den folgenden Effekten:

Kritischer Erfolg Das Feld wird in 1 Minute freigeräumt.

Erfolg Das Feld wird in 5 Minuten freigeräumt.

Fehlschlag Das Feld wird in 10 Minuten freigeräumt.

Kritischer Fehlschlag Die Decke über dem Feld gibt erneut nach und weitere Trümmer hageln herab. Dies fügt dem freigrabenden Charakter und jedem, der in dem Feld feststeckt, weitere 2W6 Schadenspunkte zu. Dies dauert 1 Minute und führt zu keinen Fortschritten.

Hinter der Biegung führt der Kriechgang noch 3 m weiter, ehe er in eine kleine Kammer mündet, bei der es sich wahrscheinlich einst um einen Wandschrank gehandelt hat.

Die hinausführende Tür ist auf der anderen Seite von Trümmern blockiert und kann nicht geöffnet werden. Im Boden befindet sich aber eine Klappe; sehr alt, aber frei von Trümmern und Staub. Die Kellerluke ist nicht verschlossen, ihre Angeln sind aber furchtbar rostig. Um die Tür ohne Lärm zu öffnen, ist ein Fertigkeitwurf für Diebeskunst gegen SG 18 erforderlich (werden die Türangeln geölt, senkt dies den SG auf 12). Sollten die SC beim Öffnen der Luke Lärm machen, hat Halod mehr Zeit, um sich auf die Ankunft der SC vorzubereiten (siehe unten, Bereich F5).

Unter der Luke befindet sich eine Rutsche, die gut 9 m abwärtsführt. Seitlich der Rutsche sind Steinwände, die Handgriffe aufweisen, welche aber uneben und tückisch sind, wenn man damit nicht vertraut ist. Der Bereich der Rutsche ist unbeleuchtet. Außer die SC haben eine Lichtquelle bei sich, müssen sie zum Hinabklettern einen Fertigkeitwurf für Akrobatik gegen SG 15 ablegen.

Die Rutsche endet unten im Keller in Bereich F5.

EP-Belohnung: Wenn die SC Halods Fallen überstehen und es in den Keller schaffen, so belohne die Gruppe mit 30 EP.

F5. KELLERZWINGER DURCHSCHNITTlich 1

Die Rutsche endet in einem kurzen Gang, der wiederum an einer Holztür endet. Die Tür ist unverschlossen und führt in den Keller des Hauses. Wenn die SC die Tür öffnen, lies das Folgende vor oder verwende eigene Umschreibungen:

Die alte Holztür schwingt auf rostigen Angeln auf. Der Raum dahinter wird von einer Fackel erleuchtet. Im Zwielicht sieht ihr kleine Kisten und ein paar Fässer, die wacklig an der Südseite gestapelt wurden. Euch gegenüber befindet sich in der Wand eine stabile, eisenverstärkte Holztür. Der Nordteil des Raumes ist bis auf ein Eisengitter in der Mitte der Wand leer. Es stinkt nach Rauch und nassem Hundefell.

Sollten die SC beim Öffnen der Kellerklappe großen Lärm gemacht haben, hatte Halod viel Zeit, um alchemistische Schmiere vor der Tür auszukippen. Das Öl bedeckt dann das Feld direkt vor der Tür und die daran angrenzenden Felder. Wer sich durch diese Felder bewegt und dabei nicht nur die Aktion Schritt nutzt, muss einen Fertigkeitwurf für Akrobatik, bzw. ein Reflexwurf gegen SG13 ablegen; bei Misslingen erhält der Charakter den Zustand Liegend.

Die nach Bereich F6 weiterführende Tür ist verschlossen, kann aber mit zwei erfolgreichen Fertigkeitwürfen für Diebeskunst gegen SG 15 geöffnet werden. Alternativ ist auch ein Fertigkeitwurf für Athletik zum Gewaltamen öffnen gegen SG 20 möglich oder man kann die Tür einschlagen, indem man ihr 40 Schadenspunkte zufügt (Härte 10).

Kreaturen: Selbst wenn die SC die Kellerluke völlig lautlos geöffnet haben sollten, schaffen sie es keinesfalls leise die Rampe hinab, so dass Halod weiß, dass jemand kommt. Er positioniert sich hinter der Holztür nach Bereich F6 und späht durch einen Schlitz im Holz, und bedient das Rad, welches das Eisengitter anhebt, sobald die SC den Raum betreten. Dies lässt vier zornige und ausgehungerte Wachhunde frei. Sobald das Gitter sich zu heben beginnt, hallt ihr Bellen und Knurren von den Wänden wider.

Würfle für die Hunde normal die Initiative aus. Sie verlieren aber alle eine Aktion in der ersten Runde, da sie darauf warten, dass sich das Gitter vollends hebt, ehe sie zum Angriff herausstürmen.

WACHHUNDE (4)

KREATUR -1

MHB, S. 179

Initiative Wahrnehmung +6; Dämmerlicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Belohnungen: Durchsuchen die SC die Fässer und Kisten, stoßen sie auf Stroh und Stoffstreifen, die wohl als Verpackungsmaterial gedient haben. Mit einem Wahrnehmungswurf gegen SG 16 können die SC aber 2 Phiolen

Schwaches Alchemistenfeuer ausgraben. Im Falle eines Kritischen Erfolges finden sie zudem eine kleine Glasflasche mit einer trüben, übelriechenden braunen Flüssigkeit. Um diese zu identifizieren, ist ein Fertigkeitswurf für Handwerkskunst gegen SG 19 nötig; ein Erfolg identifiziert die Flüssigkeit als Kadaverblut, ein übles alchemistisches Reagenz, das bei Gegenständen genutzt wird, die mit Giften, Krankheiten, Gegengiften und Medizinen assoziiert werden. Die Flasche liegt in einer Schachtel mit insgesamt acht Abteilungen, allerdings sind die anderen sieben leer.

F6. HALLODS HEIM

In diese Kammer gelangt man durch ein kurzes Gangstück, das eigentlich nur aufgrund eines großen Stahlrades an der Wand auffällig ist; damit wird das Eisengitter in Bereich F5 geöffnet, hinter dem Hallod seine Hunde einsperrt. Ein Schlitz in der Tür ermöglicht den Blick nach Bereich F5. Nachdem Hallod seine Wachhunde losgelassen hat, nimmt er sofort die Beine in die Hand und ergreift die Flucht in die Höhlen. Dort hat er weitere Verteidigungen vorbereitet und befindet sich sein Vorrat an Abhärtungsmutagen. Seine Unterkunft ist dann leer, allerdings wird es einige Zeit dauern, hier nach Hinweisen zu suchen.

Hallods Heim ist in drei Bereiche unterteilt: die Vorratskammer, die Toilette und der Wohnraum. Die Vorratskammer ist ein einfacher Lagerraum voll alter Fleischstücke, einem Drittel eines Käserades, einem Sack Steckrüben und einem Fass mit schwachem Bier. In einer Ecke steht eine Kiste mit leeren Weinflaschen – allesamt ein guter chelischer Jahrgang, der recht teuer gewesen sein dürfte. Die Toilette geht vom Wohnbereich ab und ist eigentlich nur eine offene Grube; hier entsorgt Hallod zudem seinen Abfall. In den Ecken liegen Reste schimmlicher Nahrung und Müll. Mit einem Wahrnehmungswurf gegen SG 15 kann man beim Umsehen hier einige identische Fläschchen im Müll finden. Alle haben einen silbrigen Rückstand am Boden, der stark nach Eisen und etwas Scharfem riecht. Mit einem Fertigkeitswurf für Handwerkskunst gegen SG 15 kann man dies als die Reste von Abhärtungsmutagen identifizieren (bei einem Kritischen Erfolg fällt zudem ein süßlicher Geruch auf – dies ist ein suchterzeugendes Öl, welches Vilrie seit einigen Jahren dem Elixier hinzumischt, um sich Harrod Loyalität zu sichern, aber diese Information können die SC hier und jetzt noch nicht erlangen).

Der Wohnbereich ist unordentlich. In einer Ecke steht ein Feldbett, in einer anderen befindet sich eine primitive Feuergrube; ein einfacher Schornstein führt nach oben (er ist mit einem Schornstein des Hauses verbunden). Beim Durchsuchen des Bereiches kann man Müll und ein paar Ausrüstungsgegenstände finden, darunter einen Wetzstein, einen Dolch, 4,50 m Seil, einen Hammer, 2 Kerzen und eine Geldebörse mit 2 GM, 8 SM und 14 KM. Von hier aus kann man die Speisekammer betreten, zur Toilette gelangen und über einen kurzen Gang zum Zwinger gehen. Und dann gibt es noch einen weiteren Gang, der in die Dunkelheit führt...

Gefahr: Unter dem Feldbett steht eine Schließkassette aus stabilem, mit Eisenbändern verstärktem Holz. Sie ist nicht schwer zu finden, lediglich mit einem einfachen Schloss versehen, aber mit einer Falle gesichert. Das Schloss kann mit drei erfolgreichen Fertigkeitswürfen für Diebeskunst geknackt werden (Hallod hat den Schlüssel in der Hosentasche). Wird die Kassette geöffnet, ohne zuerst die Falle zu entschärfen, wird diese ausgelöst:

VERGIFTETES SCHLOSS

GEFAHR 1

FALLE MECHANISCH

Heimlichkeit SG 17 (Geübt)

Beschreibung Neben dem Schlüsselloch befindet sich eine vergiftete Nadel an einem Federmechanismus.

Entschärfen Diebeskunst SG 17 (Geübt) gegen den Federmechanismus

RK 15; **REF** +4, **ZÄH** +8

Härte 6; **Immunitäten** wie Gegenstände, Kritische Treffer, Präzisionsschaden

Giftnadel ↗ (Angriff); **Auslöser** Eine Kreatur versucht, das Schloss zu knacken oder aufzuschließen. **Effekt** Eine Nadel springt hervor und greift die auslösende Kreatur an.

Nahkampf Nadel +13, **Schaden** 1 Stichschaden plus Schwächegift

Schwächegift (Gift) **RW** _ZÄH, SG 19; **Maximaldauer** 4 Stunden; **Phase 1** 1W6 Giftschaden und Ausgelaut 1 (1 Stunde); **Phase 2** 2W6 Giftschaden and Ausgelaut 2 (1 Stunde); **Phase 3** 3W6 Giftschaden and Ausgelaut 2 (1 Stunde)

Belohnungen: In der Kassette liegen 14 Rechnungen, welche zu den Aufzeichnungen in Borts Akten passen (siehe Seite 10). Dazu kommt ein Stück Pergament, auf dem alle Transaktionen noch einmal aufgeführt sind – allerdings zu jeweils einem leicht höheren Wert als auf der passenden Rechnung. Unter den Papieren liegen einige Gold- und Silbermünzen, die Hallod im Laufe der Jahre unterschlagen hat (dies erklärt die Differenz zwischen dem, was er von Vilrie erhalten, und dem, was er Bort gezahlt hat). Er hat das meiste davon zwar längst ausgegeben, aber immerhin sind noch 21 GM und 37 SM zu finden. Auf der Rückseite des Pergaments befindet sich zudem eine grobe Karte. Die Karte zeigt eine mit „Versteck“ gekennzeichnete Höhle neben einem Teich; von dort windet sich ein Path durch eine seltsame V-förmige Kammer und endet schließlich an einem Baumstumpf mit der Beschriftung „Ablagepunkt“. Dies ist die Karte zu dem Ort, wo Hallod die für Vilrie erworbenen Materialien ablegt und seine Bezahlung und Drogen abholt.

Der aus der Kammer führende Gang ist zu Beginn noch gemauert, weicht aber schon bald natürlichen Höhlenwänden, die nur hier und dort Werkzeugspuren aufweisen, wo sie begradigt oder besser passierbar gemacht wurden. Der Gang führt nach Bereich F7.

EP-Belohnung: Belohne die Gruppe mit 30 EP, sofern sie die Karte in der Schließkassette finden.

Teil 1:
Ein rätselhafter
Mord

Teil 2:
Die Spitze der
Waldläuferin

Teil 3:
Vilries Versteck

Werkzeugkasten

F7. SCHLANGENBECKEN WENIGER GEFÄHRLICH 1

Hinter Hallods Unterkunft liegt ein natürliches Höhlensystem. Der Weg ist alles andere als eben, wurde aber bearbeitet, um leichter begehbar zu sein; Stalagmiten wurden zum Teil beseitigt und Planken führen über maximal 1,50 m tiefe Pfützen stehenden Wasser hinweg. Nach 10 Minuten erreichen die SC eine kleine Höhle mit einer

größeren, ominösen Pfütze in der Mitte – man könnte sehr wohlwollend schon von einem kleinen Teich sprechen. Wenn die SC diesen Bereich betreten, lies das Folgende vor oder nutze eigene Umschreibungen:

Der Gang weitet sich zu einer großen natürlichen Kammer, in dessen Mitte Brackwasser steht. Stalaktiten und Stalagmiten füllen den Gutteil des Raumes aus, allerdings führt ein Pfad zwischen ihnen um den Teich herum zu einem anderen Gang auf der anderen Seite der Höhle.

Kreaturen: Sowie die SC den Raum betreten, geht ein seltsames blaues Leuchten von dem Teich aus. Eine Kaskade hellen Lichtes reicht bis zur Höhlendecke. Sekunden später erhebt sich der Kopf einer riesigen blauen Schlange aus dem Wasser. Elektrische Funken tanzen zwischen ihren Fangzähnen und hinter ihr schaut eine Schwanzspitze heraus, die eine metallische Rassel trägt und hörbar knisternd eine elektrische Ladung mit jeder Bewegung aufbaut. Die Riesenblitzschlange war ein Geschenk Vilries für Hallod zum Schutz seines Verstecks. Sie ist dem Schläger gegenüber loyal und kennt den SC gegenüber keine Gnade.

RIESENBLITZSCHLANGE KREATUR 2

EINZIGARTIG N MITTELGROSS TIER

Wahrnehmung +7; Dämmsicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Akrobatik +9, Athletik +8, Heimlichkeit +8, Überlebenskunst +6

ST +2, **GE** +4, **KO** +3, **IN** -4, **WE** +1, **CH** -2

RK 19; **REF** +10, **WIL** +7, **ZÄH** +7,

TP 27

Blitzschneller Gelegenheitsangriff ➤ Wie Gelegenheitsangriff, allerdings kann die Schlange diese Reaktion nur einsetzen, wenn sie sich zusammengerollt hat.

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf ➤ Fangzähne +11 (Finesse), **Schaden** 1W8+2 Stichschaden plus 1W4 Elektrizität

Blitzrassel ➤ Die Schlange rasselt mit ihrem seltsamen Metallschwanz und entfesselt einen Blitzstrahl (18 m-Linie; 2W10 Punkte Elektrizitätsschaden; einfacher REF, SG 17; alle 1W4 Runden).

Zusammenrollen ➤ Die Schlange nutzt eine Aktion, um sich zusammenzurollen; die entstandene Muskelspannung erhöht die Reichweite ihres Fangzahnangriffs von 1,50 m auf 3 m; nach dem Angriff ist die Schlange nicht länger zusammengerollt.

Belohnung: Am Boden des seichten Teiches liegt das Skelett eines Entdeckers, der hier vor vielen Jahren gestorben ist. Das Skelett wurde langsam vom Kalkstein überzogen. Man kann die Überreste mit einem Wahrnehmungswurf gegen SG 15 entdecken. Sieht man



Riesenblitzschlange

nach, findet man den Knauf einer Waffe aus dem Stein ragen; um sie herauszubekommen, benötigt man einen Hammer und muss wenigstens 20 Minuten aufwenden. Es handelt sich um ein Geringwertiges Silberrapier.

F8. HALLODS HINTERHALT ERNSTHAFT 1

Der Tunnel hinter der Schlangenhöhle windet sich über eine lange Strecke, er macht Kurven und führt zuweilen wieder ein Stück zurück. Nach gut 10 Minuten sehen die SC endlich schwaches Tageslicht von oben hereinfallen und die Luft wird auch merklich sauberer und weniger abgestanden. Es riecht schwach nach Gras. Nach weiteren 5 Minuten weitet sich der Tunnel zu einer Höhlenöffnung. Lies das Folgende vor oder nutze eigene Worte:

Euer Tunnel weitet sich endlich zu einer Höhle. Jenseits der Höhlenöffnung könnt ihr Wald sehen. Die Wurzeln eines großen Baumes blockieren die Mitte des Ausganges, als stünde der Baum am Hang eines Hügels, der mittlerweile erodiert ist. Hinter dem Baum befindet sich ein großer Teich; um das Wasser führt auf einer Seite ein Weg unter einem Moosvorhang herum, der von dem Baum herabhängt.

In der Höhle selbst stehen ordentlich gestapelt zwei Reihen mit Kisten und anderen Behältnissen.

In dieser Höhle lagert Hallod alles, was er für Vilrie besorgt, ehe er es dann zum verabredeten Übergabepunkt schafft. Der Schläger lauert hier auf die Ankunft der SC und hat zudem ein paar Fallen vorbereitet.

Kreaturen: Hallod ist ein Grobian und sieht auch wie einer aus. Er ist kahlköpfig. Eine Narbe zieht sich längst über sein Gesicht, wo ihn vor Jahren eine Axt erwischt hat. Er trägt eine schmutzige Lederrüstung und führt ein Kukri mit tödlicher Effizienz. Wenn die SC den Raum betreten, hockt er auf einigen hohen Wurzeln, springt dann aber sogleich auf und richtet die Armbrust auf sie. Höhnisch ruft er: „Ich habe mich schon gefragt, wann Borts Lakaien endlich kommen. Bringen wir es hinter uns!“

Seit Jahren trinkt Hallod Mutagene, die Vilrie ihm anfertigt; er hat aber nie erkannt, dass sie süchtig machende Komponenten beimischt. Mittlerweile ist er absolut abhängig und tut alles, was die Alchemistin von ihm verlangt, damit er die nächste Dosis bekommt. Er trinkt zu Beginn des Kampfes sein Schwaches Abhärtungsmutagen, feuert dann die Armbrust ab und wartet darauf, dass die SC in den Nahkampf gehen – dabei müssen sie durch seine Fallen, um zu ihm zu gelangen.

HALLOD

KREATUR 3

Einzigartig RB Mittelgroß Humanoider Mensch

Wahrnehmung +9

Sprachen Gemeinsprache

Fertigkeiten Akrobatik +8, Athletik +11, Heimlichkeit +8, Naturkunde +7, Überlebenskunst +7

ST +4, GE +3, KO +1, IN +0, WE +2, CH +0

Gegenstände Schwere Armbrust (10 Bolzen), +1 Kukri, Lederrüstung, Schwacher Heiltrank, Schwaches Abhärtungsmutagen (2x), Schlüssel zur Schließkassette

RK 19; REF +10, WIL +7, ZÄH +8

TP 44

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf ➔ Kukri +12 (Agil, Zu Fall bringen), Schaden 1W6+6 Hiebsschaden



Hallod

Teil 1:
Ein rätselhafter
Mord

Teil 2:
Die Bitte der
Waldläuferin

Teil 3:
Vilries Versteck

Werkzeugkasten



*Hallod,
Die letzte Lieferung Kadaverblut ist in einer guten Woche fällig.
Mehr benötige ich von dem gierigen Mistkerl Bort nicht. Ich habe ein
Abschiedsgeschenk für ihn beigelegt, das dafür sorgen sollte, dass er
Niemandem von unseren Geschäften erzählt. Stellt bitte sicher, dass
er es auch erhält, mein Schatz.
Liefere die Reagenzien ab, sowie du sie hast. Meine Arbeit ist fast getan.
Du findest deine übliche Belohnung im Baumstumpf.
- V*

Nahkampf ♦ Faust +11 (Agil, Nichttödlich, Waffenlos), **Schaden** 1W4+6 Wuchtschaden

Fernkampf ♦ Schwere Armbrust +10 (Entfernungseinheit 36 m, Nachladen 2), **Schaden** 1W10+2 Stichschaden

Gelegenheitsangriff ↗

Hinterhältiger Angriff Hallod fügt auf dem Falschen Fuß angetroffenen Kreaturen zusätzliche 1W6 Punkte Präzisionsschaden zu

Komboschlag ♦♦ Hallod führt zwei Angriffe aus; der erste erfolgt in der Regel mit dem Kukri. Trifft dieser erste Angriff, erhält das Ziel gegen den zweiten Angriff den Zustand Auf dem Falschen Fuß (der zweite Angriff ist meistens ein Faustschlag). Der Malus für Mehrfachangriffe kommt bei diesen Angriffen normal zur Anwendung.

Schmutziger Trick ♦ **Auslöser** Hallod landet mit einem Nahkampfangriff einen Kritischen Treffer. **Effekt** Hallod kann einen Fertigkeitwurf für Athletik zum Fortstoßen oder Zu Fall bringen gegen das Ziel seines Angriffes ausführen. Hierbei kommt derselbe Malus für Mehrfachangriffe wie beim Angriff zur Anwendung, der Schmutzige Trick zählt aber nicht als zusätzlicher Angriff hinsichtlich dieses Malus.

Gefahren: Hallod hat zwei seiner mit jeweils einem Speer geladenen Armbrüste im Raum aufgestellt, die mit recht offensichtlichen Stolperdrähten verbunden sind (siehe Karte, die Drähte sind die gestrichelten Linien zwischen den Kisten). Wer ein Feld betritt, durch das ein Stolperdraht gespannt ist, kann diesen mit einem Wahrnehmungswurf gegen SG 15 bemerken. Wer diesen Wurf nicht besteht, der löst die Falle aus. Einmal bemerkt, kann man problemlos über die Auslöser hinwegsteigen, ein Charakter kann seine Bewegung aber nicht in einem Feld mit einem Stolperdraht beenden, ohne zugleich die Falle auszulösen. Sollten die SC die Fallen nicht auslösen, nutzt Hallod seinen Schmutzigen Trick, um sie in jene Felder zu schubsen, durch die Drähte verlaufen, so dass ein zurücktaumelnder SC eine Falle auslöst.

Sollte ein Charakter gegen eine Kiste gestoßen werden, gibt diese unter ihm nach; der Charakter muss einen Reflexwurf gegen SG 13 ablegen. Bei Misslingen erhält er den Zustand Liegend und erleidet 1W4 Punkte Stichschaden.

SPEERGELADENE ARMBRUSTFALLEN (2) **GEFAHR 2**
Siehe Seite 17

Belohnungen: Hallod besitzt den Schlüssel für die Schließkassette in Bereich F6. Die Kisten hier sind nicht alle leer: Insgesamt enthalten sie alchemistische Reagenzien im Wert von 50 GM, die zur Herstellung alchemistischer Gegenstände genutzt werden können, einen *Runenstein* mit der *Schattenuandeln-Rune* und 2 *Ewige Fackeln*.

EP-Belohnung: Hallod der Gerechtigkeit zuzuführen ist ein bedeutender Schritt innerhalb des Abenteuers und neben der für den Sieg über ihn anfallenden Erfahrung weitere 80 EP wert.

Das Letzte Schreiben: In Hallods Hosentasche befindet sich ein zusammengefaltetes Pergament mit einer Notiz mit Vilries Handschrift – die SC erkennen, dass sie diese Handschrift bisher nicht gesehen haben. Der Stil ist einfach gehalten und knapp, als hätte die Schreiberin keinen sonderlichen Unterricht genossen, sondern sich das Schreiben vielleicht selbst beigebracht. – Siehe die Spielerunterlage auf dieser Seite.

DIE ABLAGESTELLE

Die auf Hallods Karte verzeichnete Ablagestelle liegt etwa 4,5 km außerhalb des Dorfes; es ist ein großer hohler Baumstumpf auf einer kleinen Lichtung. Dort befinden sich ein paar leere Kisten, aber nichts von Wert. Das Wissen um diesen Ort ist aber wichtig, um Vilries wahres Versteck aufspüren zu können.

EIN UNAUFGEKLÄRTER MORD

Indem die SC Hallod aufgespürt und sein Versteck erkundet haben, sind sie dem Verantwortlichen für Borts vorzeitiges Ableben deutlich nähergekommen. Leider wissen sie aber immer noch nichts über den Auftraggeber und haben keine Möglichkeit, den oder die mysteriöse „V“ aufzuspüren.

Wenn sie diese Information Rolth vortragen, machen sie dem überforderten Ordnungshüter nur noch mehr Kopfschmerzen und Kummer, sieht er sich dort plötzlich einer offenbar seit Jahren in Arbeit befindlichen, finsternen Intrige voller geheimer Auftraggeber und seltsamen Lieferungen gegenüber. Die Geschehnisse waschen die SC und die anderen Reisenden zwar von allem Verdacht rein, aber Rolth bittet die Charaktere inständig, die Sache zu Ende zu bringen und den wahren Übeltäter zu entlarven. An dieser Stelle spielen zwei weitere Faktoren hinein: Auch Tamli möchte einen Schlussstrich ziehen können und dann erscheint auch noch eine rätselhafte Waldläuferin...

Tamli ist begierig zu erfahren, was die SC herausgefunden haben. Sie lauscht gebannt und ballt die Fäuste, dass die Knöchel weiß hervortreten. Es erleichtert sie zwar, dass der direkt für Borts Tod Verantwortliche mit dem Leben gebüßt hat, ist aber bedrückt, dass es offenbar einen noch unbekanntem Hintermann gibt. Schließlich fragt sie die SC, wie diese den Auftraggeber finden wollen – Tamli geht davon aus, dass die Charaktere ihre Ermittlungen fortsetzen. Sollten die SC dies nicht wollen, wirkt Tamli, als hätte man sie geschlagen, dann holt sie ihre Geldbörse hervor und bietet den Charakteren 43 GM in diversen Münzen an, damit sie weitermachen. Dies sind ihre gesamten Ersparnisse, aber es bedeutet ihr (und den anderen von Borts früheren Leuten) viel den Mörder zu finden.

Etwa gleichzeitig (vielleicht auch schon, ehe die SC die Tote Trauerweide aufsuchen) kommt eine Waldläuferin ins Dorf; sie zieht einen Schlitten hinter sich her, auf dem einige Wolfskadaver liegen – es sind die Wölfe, die die SC zu Beginn des Abenteuers bekämpft haben, auch der Säure-speiende Wolf ist dabei, sofern die SC die Kadaver nicht vergraben haben. Die Waldläuferin sucht nach denen, die die Wölfe erlegt haben – siehe auch Seite 24, „Die Bitte der Waldläuferin“.

WAS, WENN HALLOD ÜBERLEBT?

Möglicherweise können die SC Hallod überwältigen und lebendig gefangen nehmen. In diesem Fall lässt Büttel Rolth den Schläger in einer verschlossenen Scheune am Dorftrand festbinden. Dort wird er rund um die Uhr bewacht, bis der Richter eintrifft. Die SC können ihn verhören, allerdings weigert er sich, mit ihnen zusammenzuarbeiten und hat nur wüste Beschimpfungen übrig. Nach 3 oder 4 Tagen setzt aber der Entzug bei ihm ein, schließlich bekommt er kein Mutagen mehr verabreicht. Ab diesem Zeitpunkt sagt Hallod so ziemlich alles, um eine weitere

DAS GEHEIMNIS UM VILRIE

Vilries Identität und Hintergrundgeschichte sind kein großes Geheimnis, allerdings sollten die SC schon etwas Beinarbeit leistest, um sie zu erfahren. Im Dorf leben genug Leute, die sich an die Seuche und die finsternen Jahre erinnern, und die dunklen Jahre die darauf folgten, z.B. Edra Weihe, Delma und Targen Fulst. Flonk kennt die Geschichte auch aus zweiter Hand, allerdings könnte er Einzelheiten durcheinanderbringen, ausschmücken oder falsch wiedergeben. Die meisten erinnern sich an die Ereignisse um Silwyth die Alchemistin und ihre Fehde mit Vater Bolgrist, dem Dorfpriester; fragt man hartnäckig nach, erinnert sich auch jemand, dass sie eine Tochter namens Vilrie gehabt hatte, welche die Seuche überlebte, dann aber ein paar Jahre später verschwunden ist. Wahrscheinlich hören die SC die Geschichte zum Teil von Targen Fulst, wenn sie ihn spazieren fahren (siehe Seite 12).

Dosis zu erhalten. Vielleicht können die SC aber auch mittels Diplomatie, Einschüchtern o.ä. etwas aus ihm herausbekommen – dies liegt aber in deinem Ermessen.

Halloid ist nicht sonderlich schlau und weiß nur wenig über die Pläne seiner Auftraggeberin. Er kennt ihren Namen – Vilrie – und weiß, dass sie einst in Etranstor gelebt hat, aber nicht, warum und wann sie den Ort verlassen hat. Er ist ihr vor sechs Jahren eher zufällig im Wald begegnet, wie sie aus den Bäumen Käfer sammelte, diese sodann röstete und die Asche einsammelte. Vilrie lud ihn ein, sich doch an ihr Feuer zu setzen, und bot ihm Wein an. Er war von ihrem fremdartigen Aussehen verzaubert – große Augen und spitze Ohren, aber nicht so spitze wie bei einer Elfe. Im Laufe der nächsten Monate traf man sich noch weitere Male, doch während Halloid wahrlich betört war, erwiderte Vilrie seine Zuneigung nicht. Um sich ihr zu beweisen, begann er daher, für sie kleinere Aufgaben zu erfüllen – so fing er an, für Vilrie Dinge durch die Höhlen ins Dorf hinein- und hinauszuschmuggeln. Wo sie wohnte, erfuhr er allerdings nicht und die persönlichen Treffen wurden auch immer seltener. Halloid kann nur sagen, dass Vilrie wohl mit wichtigen Dingen beschäftigt sei – er hat aber keine Vorstellung, was sie machen könnte. Mittlerweile hat sie seit über einem Jahr nicht mehr gesehen, sondern nur noch über Notizen kommuniziert, die am verabredeten Ablageort hinterlassen wurden. Er besorgt ihr, was sie möchte, und sie bezahlt ihn im Gegenzug und sorgt dafür, dass er genug von seinem Mutagen hat.

Halloid spielt keine weitere Rolle in diesem Abenteuer. Sollte er in Haft verweilen, wird der Richter ihn gut vier Wochen später der Mittäterschaft des schändlichen Giftmordes für schuldig sprechen und zu lebenslanger Zwangsarbeit in einem Bergwerk verurteilen. Wenn der Richter dann wieder abreist, nimmt er Halloid mit, um ihn am Ort seiner restlichen Tage abzuliefern.

Teil 1:
Ein rätselhafter
Mord

Teil 2:
Die Bitte der
Waldläuferin

Teil 3:
Vilries Versteck

Werkzeugkasten



TEIL 2: DIE BITTE DER WALDLÄUFERIN

Dieser Teil des Abenteuers kann zu jeder Zeit beginnen, wenn die SC im Dorf ankommen. Am besten sollten nach Borts Tod aber ein paar Tage vergangen und die SC mit ihren Ermittlungen beschäftigt sein. Es fängt damit an, dass die elfische Waldläuferin Noala Kesrir nach Etranstor kommt und nach den Leuten sucht, welche unweit des Ortes ein paar Wölfe getötet haben. Sie hatte sich bereits selbst auf die Spur des Rudels und seines mutierten Alphas gesetzt und ist erleichtert, dass es zur Strecke gebracht wurde. Und nun sucht sie nach den Verantwortlichen, da sie hofft, abgehärtete Verbündete zu finden, welche ihr helfen können herauszufinden, was diese Tiere verdorben hat. Sie fragt im Dorf herum, bis jemand sie an die SC verweist. Sobald dies geschieht, lies das Folgende vor oder nutze eigene Worte:

Eine Frau in einem schweren braunen Umhang, dessen Saum mit Blättern besetzt ist, marschiert zielstrebig auf euch zu. Sie zieht einen hölzernen Schlitten mit einer Plane hinter sich her. Sie bleibt vor euch stehen, lässt den Schlitten an ihrer Seite zum Stehen kommen und lüftet die Plane. Auf dem Schlitten liegt ein toter Wolf. Nun wendet sie sich euch zu; obwohl sie die Kapuze ihres Umhanges tief ins Gesicht gezogen hat, könnt ihr wettergegerbte Lippen und ein schlankes Kinn erkennen. Sie fragt: „Ist dies euer Werk?“

Noala hat einst in den Goblinblutkriegen gedient und ist dann in den Ruhestand gegangen, um sich um die lokalen Wälder zu kümmern. Der Krieg hat etwas in ihr zerbrochen, sie aber nicht besiegt. Nach all der Gewalt suchte sie einen neuen Lebenszweck und als sie die hiesigen Leute in Nöten fand, entschied sie sich zum Bleiben. Niemand im Dorf hat sonderlichen Grund ihr zu vertrauen, allerdings benötigt sie auch kein Vertrauen, um zu vereiteln, dass die Dorfbewohner und die Wildnis sich gegenseitig misshandeln. Nur Delma hat regelmäßig mit Noala zu tun, wenn sie ihr Versorgungsgüter verkauft und versichert, dass das Dorf ihre Arbeit schätze. Ebenso hat Delma bereits klargestellt, dass sie hoffe, die Dorfgemeinschaft dazu bringen zu können, die Arbeit der Waldläuferin offiziell zu unterstützen, sowie ihr Vater sich endlich aufs Altenteil zurückzieht.

Noala misstraut anderen – und dies noch mehr seit dem Krieg. Die alternde Waldläuferin weiß aber auch, dass sich die Dinge langsam verschlechtern. Gegenwärtig hat sie mit einer hartnäckigen Armverletzung zu kämpfen, daher ist sie nicht in der Lage, sich allein um die Situation zu kümmern. Sie hofft daher, die SC als Helfer gewinnen zu können, um der Plage auf den Grund zu gehen, welche sie in der Wildnis rund um Etranstor ausgebreitet hat.

DIE PLAGE

Seit einigen Jahren breitet sich eine Plage in der Region aus. Zuerst waren nur ein paar Bäume erkrankt, dann ist Noala auf verschiedene, scheinbar nicht in Verbindung untereinanderstehende Orte mit toten und sterbenden Pflanzen gestoßen. Als nächstes fiel ihr auf, dass dort in der Nähe lebende Tiere seltsame Mutationen aufwiesen und Reisenden und Einheimischen gegenüber gleichermaßen feindselig auftraten. Nur den Grund dafür konnte sie bislang nicht finden. Allen betroffenen Gebieten ist gemein, dass die Plage ihren Ursprung anscheinend in einem Hain sehr großer, alter Bäume hat.

Noala hat bisher nicht erkannt, dass die langen, tiefreichenden Wurzeln dieser älteren Bäume mit Grundwasser in Kontakt stehen, welches von alchemistischen Abfällen und Nebenprodukten aus Vilries geheimen Versteck verseucht wurde.

Die Bewohner von Etranstor sind sich des wachsenden Problems nur vage bewusst – schließlich betrifft es erst den Wald und nicht ihre Felder oder Häuser. Sie scheinen stets irgendeine mundane Erklärung für das Geschehen zur Hand zu haben: Es ist einfach ein schlechter Sommer, stromaufwärts ist wahrscheinlich ein Schwein gestorben und verwest vor sich hin usw. Noala weiß, dass die Lage ernster ist; sie bemüht sich nach Kräften, die Leute zu schützen und die verderbten Kreaturen zur Strecke zu bringen, kann das Problem aber nicht allein lösen. Vor einigen Monaten hatte sie eine Aufstellung der größten von der Plage betroffenen Stellen angefertigt und mit Delmas Segen dem Büttel Rolth vorgelegt in der Hoffnung, dieser würde den lokalen Baron um Hilfe bitten. Der faule Büttel hatte nur leider keine Zeit für „Baumprobleme“ und weigerte sich, ihr zu helfen oder auch nur irgendwen über die Gefahr zu informieren.

Inzwischen ist die Situation natürlich nicht besser geworden – ganz im Gegenteil. Bei einigen der geplagten Gebiete gibt es Anzeichen, dass sich die Pflanzen verändern und zu etwas... anderem... werden!

EINE EINFACHE AUFGABE

Noala fürchtet, nicht mehr viel Zeit zu haben; wenn sie der Sache nicht bald auf den Grund geht, könnte die Plage auf die Felder und Höfe übergreifen und sich vielleicht sogar auf andere Regionen ausbreiten. In ihrer aufsteigenden Verzweiflung betrachtet sie die SC als ihre beste Chance.

Nachdem sie sich vorgestellt hat, bittet sie die SC, mit ihr in den Wald zu kommen, damit sie die Wolfskadaver verbrennen und ein Gespräch unter vier Augen mit ihnen führen kann. Sollten die SC den Ort nicht verlassen wollen,

kann das Verbrennen der Leichen auch warten. Sofern man einen ruhigen Ort zum Reden findet, lies das Folgende vor oder nutze eigene Worte:



Noala Kesrir

Die geheimnisvolle Frau führt euch auf eine Lichtung im Wald nicht fern des Dorfes. Ein kleines Feuer brennt bereits in einer sorgfältig angelegten Grube. Sie schlägt die Kapuze zurück und enthüllt lange, elfische Ohren und smaragdgrüne Augen. Mit einer Hand schleift sie den toten Wolf zum Feuer; dabei schont sie ihre rechte, von einem seltsam geformten Lederhandschuh bedeckte Hand.

„Diese Wölfe sind nicht die ersten und wohl leider auch nicht die letzten. Schlimmer noch“, stößt sie hervor, während sie nun den Kadaver des Säurespeienden Wolfes zum Feuer zieht, „auch der Wald wird säuerlich. Pflanzen und Bäume verdorren und tragen bittere Früchte, die beim Verzehr krank machen und töten. Falls ihr schon im Alten Obsthain wart, dann habt ihr es gesehen. Die Plage breitet sich aus und ich benötige eure Hilfe, um sie aufzuhalten.“

Noalas Erbitten ist recht einfach: Sie erklärt den SC, was sie über die Plage weiß, und bittet sie, sie in diese sterbenden Teile des Waldes zu begleiten und der Sache auf den Grund zu gehen. Sollten die SC zögern oder nach einer Gegenleistung fragen, bietet Noala ihnen an, sie im Fernkampf und im Überleben in der Wildnis auszubilden, so sie ihr helfen (siehe hierzu Seite 56).

Falls die SC beim Verbrennen der Kadaver Hilfe anbieten, wird diese gern angenommen, allerdings weigert sich Noala, über ihre Hand zu sprechen, und sagt nur, es sei eine alte Wunde. Sind die SC hartnäckig, meint sie, dass sie ihnen die Geschichte vielleicht erzählt, wenn die Gefahr beseitigt ist. Mehr Informationen findest du auf Seite 53.

Sollten die SC Hallod bereits besiegt haben, können sie ahnen, dass es eine Verbindung zwischen der Plage und dem (oder der) rätselhaften „V“ gibt. Noala weiß nichts über Vilrie, allerdings glaubt sie nicht an einen Zufall, wenn sie hört, dass jemand mit finsternen Substanzen hantiert. Sie äußert den Verdacht, dass die Suche nach der Ursache der Plage, die SC auch Borts Mörder näherbringen könnte.

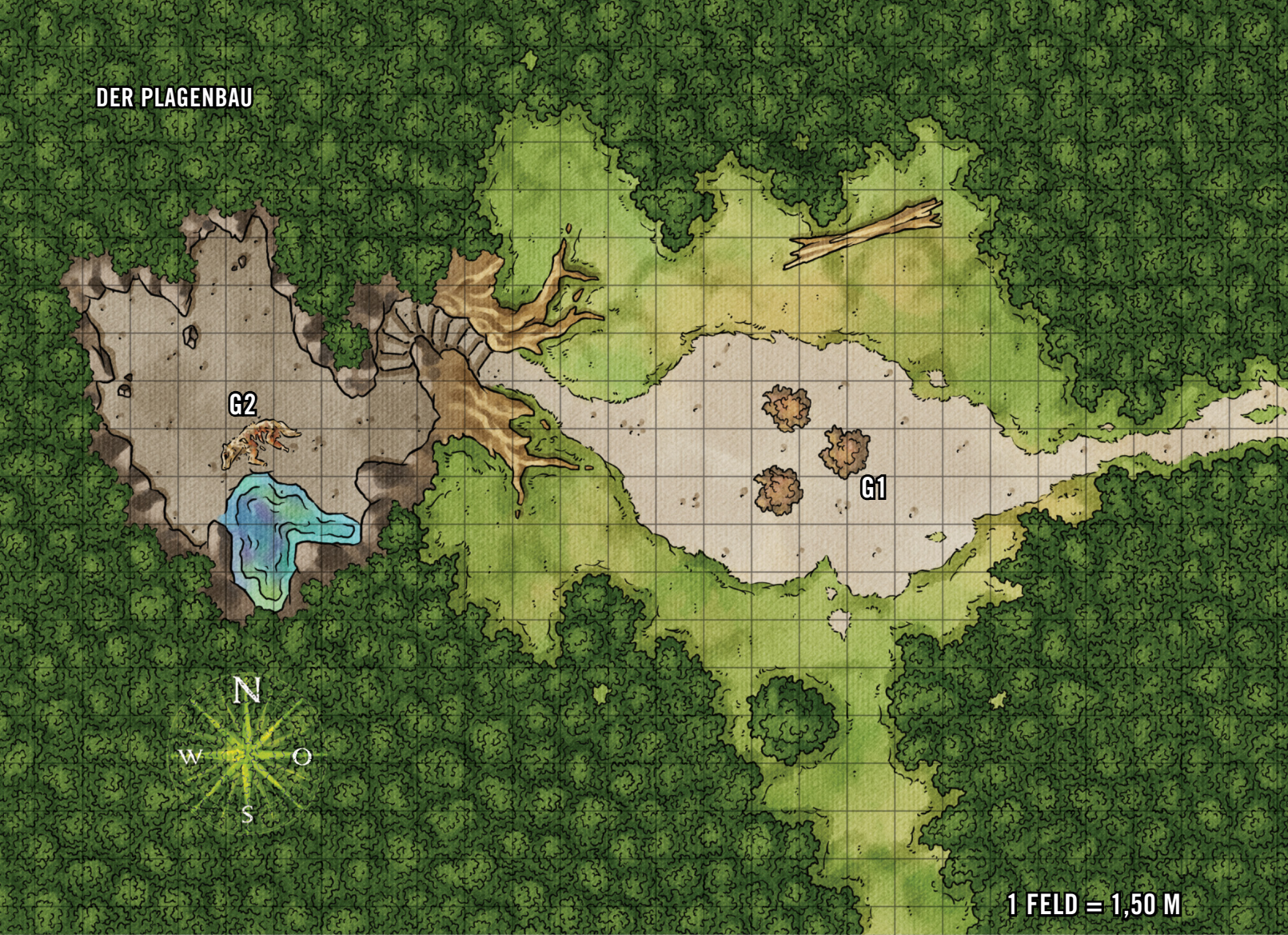
Stimmen die SC Noalas Ansinnen zu, bietet sie an, sie am Morgen zu einem nahen Vorkommen der Plage zu bringen, merkt aber an, dass man möglicherweise einen größeren Flecken im Wald auch aufsuchen müsse. Daher fordert sie die SC auf, alles für eine längere Reise einzupacken, da die größten Vorkommen der Plage in den Tiefen des Waldes liegen und zu Fuß schwer und mühsam zu erreichen sind. Sollten die SC Hallod noch nicht zur Strecke gebracht haben, müssen sie möglicherweise dies zuerst tun, damit sie das Dorf verlassen können, ohne Rolths Zorn auf sich zu ziehen. Noala ist (notgedrungen) bereit, auf die SC zu warten, betont aber noch einmal die Dringlichkeit der Situation.

Teil 1:
Ein rätselhafter
Mord

Teil 2:
Die Bitte der
Waldläuferin

Teil 3:
Vilries Versteck
Werkzeugkasten

DER PLAGENBAU



DER PLAGENBAU

Wenn die SC zum Aufbruch bereit sind, trifft Noala sie außerhalb des Dorfes, wo sie die Wölfe bekämpft haben, beim ersten Licht des Morgens. Sie erklärt den SC ihren allgemeinen Plan: Sie führt sie zur nächsten Plage, wo die SC sich umsehen und nach Hinweisen suchen werden. Noala patrouilliert derweil die Umgebung, stellt Fallen auf Wildwechseln und sorgt dafür, dass keine aufgeschreckten Tiere davonkommen. Sollten die Charaktere den Plan hinterfragen, erklärt Noala, dass ihre Wildnisfähigkeiten sie zu einer Meisterin der Jagd machen, aber nicht des Nahkampfes. Sowie der Bereich frei ist, hofft sie, sich selbst nach Hinweisen umsehen zu können.

Zu Fuß dauert die Reise zum ersten Bereich der unter dem schädlichen Einfluss leidet gut 3 Stunden. Reittiere helfen dabei nicht sonderlich, da man im Grunde nur auf einem kreuz und quer verlaufenden Wildwechsel unterwegs ist.

G1. VERROTTETE LICHTUNG ERNSTHAFT 2

Die SC bemerken erstmals, dass sie sich der Fäule nähern, anhand kränklicher Grünschattierungen mit braunen Flecken auf den dortigen Pflanzen. Dann nehmen sie süßlichen Fäulnisgeruch wahr. Die Bäume sehen zunehmend ungesund aus und ihre Rinde löst sich in klebrigen

schwarzen Streifen. Lies nun das Folgende vor oder nutze eigene Umschreibungen:

Mit jedem Schritt wird die Fäulnis präsenter. Noala geht langsamer, bleibt schließlich stehen und dreht sich zu euch um. „Ich bin mir sicher, dass die Wölfe hierher kamen. Irgendwo voraus ist ihr Bau – ab hier überlasse ich euch das weitere Vorgehen. Wenn ihr mich brauchen solltet, bin ich hier in der Nähe. Ich werde Fallen aufstellen, damit nichts von dieser Lichtung entkommt.“

Ab hier müssen die SC nur dem Pfad ins Herz dieser kleinen, geplagten Region folgen. Der Boden unter ihren Füßen wird zunehmend weicher und nachgiebiger und jeder Schritt generiert schmatzende Geräusche aufgrund der klebrigen Rückstände aller sterbenden Pflanzen. Schließlich weitet sich der Pfad zu einer Lichtung mit hohen Bäumen und wenig Unterholz. Der Weg führt zu den verrottenden Überresten eines wirklich titanischen Baumes, zwischen dessen Wurzeln es eine kleine Höhle zu geben scheint. Leider versperrt eine Gefahr den SC das Weiterkommen.

Kreaturen: Im Zentrum der Lichtung stehen drei kleine, kränklich wirkende Dornenbüsche. Sollte ein SC aus wenigstens 9 m Entfernung die Büsche betrachten, kann er

einen Wahrnehmungswurf gegen SG 18 ablegen; bei Erfolg bemerkt er einen Wolfskadaver zwischen den Büschen, in den sich Wurzelfäden hineingegraben haben. Sollten die Charaktere sich den Büschen auf 6 m oder weniger nähern, schütteln sich die Büsche heftig und greifen an.

BLUTPEITSCHER (3)

KREATUR 2

Seite 62

Initiative Wahrnehmung +6; Erschütterungssinn (ungenau) 9 m

G2. STINKENDER WOLFSBAU ERNSTHAFT 2

Wenn die SC die Büsche aus dem Weg geräumt haben, können sie den Bau unter dem alten, verrottenden Baum erkunden. Schon bei Annäherung an die Öffnung kann man einen überwältigenden Gestank nach nassem und fauligem Fell wahrnehmen. Leider ist das Loch nicht groß genug, und ein SC muss somit auf Händen und Knien hineinkriechen. Klettern die SC hinein, lies das Folgende vor oder nutze eigene Worte:

Der enge Gang ist rutschig aufgrund des stinkenden Matsches. Er führt in einen engen Wolfsbau, der von einer Pfütze öligen Wassers erhellt wird. Es sinkt nach nassem Fell und Krankheit. Neben der Pfütze liegt zwischen den absterbenden Wurzeln des Baumes der halbverweste Kadaver eines wahrlich titanischen Wolfes. Um die Leiche streifen zwei haarlose Mutantenwölfe herum, deren Körper von großen Pusteln und Tumoren deformiert sind. Obwohl sie keine Augen haben, nehmen sie definitiv eure Gegenwart wahr, da sie euch ihre Köpfe zuwenden und knurren.

Die leuchtende Pfütze sorgt in der Kammer für Dämmerlicht. Ohne weitere Lichtquellen besitzen Kreaturen gegenüber Kreaturen ohne Dämmer- oder Dunkelsicht den Zustand Verborgene. Aufgrund der niedrigen Höhlendecke behandeln Mittelgroße oder größere Kreaturen den ganzen Bereich als Schwieriges Gelände. Die Wurzeln und das von der Decke herabhängende Moos sorgen dafür, dass weiter als 1,50 m entfernte Kreaturen vor Fernkampfangriffen geschützt sind.

Kreaturen: Die Mutantenwölfe sind die letzten Überlebenden des Rudels, das die SC angegriffen hat. Sie leben im Bau bei der Leiche ihrer Mutter. Sie haben keine Haare, keine Augen und ihr Blut ist eine alchemistische Suppe. Sie reagieren erst, sobald sich wenigstens zwei Charaktere im Raum befinden, gehen dann aber knurrend zum Angriff über.

MUTANTENWÖLFE (2)

KREATUR 3

SELTEN | N | MITTELGROSS | TIER

Wahrnehmung +9; Bewegungsgespür (genau) 9 m

Fertigkeiten Akrobatik +9, Athletik +11, Heimlichkeit +9

ST +4, **GE** +4, **KO** +2, **IN** -4, **WE** +2, **CH** -2

RK 19; **ZÄH** +9, **REF** +11, **WIL** +7

TP 45; **Immunitäten** Säure, Visuelle Effekte

Bewegungsrate 10,50 m

Nahkampf ♦ Biss +11, **Schaden** 1W8+4 Stichschaden plus 1W6 Säure

Eiterspritzer ↷ (Säure); **Auslöser** Eine Kreatur landet bei einem angrenzenden Mutantenwolf einen Kritischen Treffer. **Effekt** Aus einer aufgeplatzten Pustel spritzt ätzender Eiter. Die auslösende Kreatur erleidet 3W6 Punkte Säureschaden (einfacher REF, SG 19). Diese Reaktion tritt sogar ein, sollte der Angriff den Wolf töten.

Fetzen ♦ **Auslöser** Der Wolf hat seine letzte Aktion in diesem Zug zu einem Bissangriff genutzt und Schaden zugefügt.

Effekt Der Wolf reißt ein Stück Fleisch der Kreatur heraus; dies verursacht 1W6+2 Punkte Hiebschaden und 1 Punkt anhaltenden Säureschaden.

Verschmutzte Pfütze: Sobald die SC sich um die Wölfe gekümmert haben, können sie die leuchtende, ölige Pfütze in der Mitte der Höhle ungehindert untersuchen. Sie ist nicht sonderlich tief und wird vom verseuchten Grundwasser gespeist. Mit einem Fertigkeitwurf für Handwerkskunst gegen SG 15 oder für Naturkunde oder Okkultes Wissen gegen SG 20 erkennt ein SC, dass das Wasser von etwas Unnatürlichem verschmutzt wurde. Mit einem Kritischen Erfolg erkennt der SC, dass es sich um mutagenetische Chemikalien handelt, die jeden verändern, der davon trinkt – meisten ist der Preis dafür furchtbar.

Das Wasser riecht ätzend und fühlt sich seltsam ölig an. Einmaliger Hautkontakt ist nicht gefährlich, lässt aber die Haut prickeln, während längerer Kontakt einen schwachen Ausschlag hervorruft. Wer so dumm ist, vom Wasser zu trinken, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 18 gegen das eingenommene Gift ablegen. Ein Misserfolg verleiht den Zustand Kränkelnd 1 für 1 Stunde; im Fall eines Kritischen Fehlschlages kommen noch 1W6 Punkte Säureschaden dazu.

EP-Belohnung: Die Entdeckung der verschmutzten Pfütze ist ein wichtiger Schritt hin zur Enthüllung, was im Wald vor sich geht; belohne die Gruppe für diese Entdeckung mit 30 EP.

NOALAS NÄCHSTER SCHRITT

Wenn die SC im Plagenbau fertig sind, finden sie Noala beim Verbrennen zweier Wolfskadaver vor (weitere Rüdige Wölfe, die sie erwischt hat, als sie sich wegschleichen wollten). Sie ist neugierig auf den Bericht der SC.

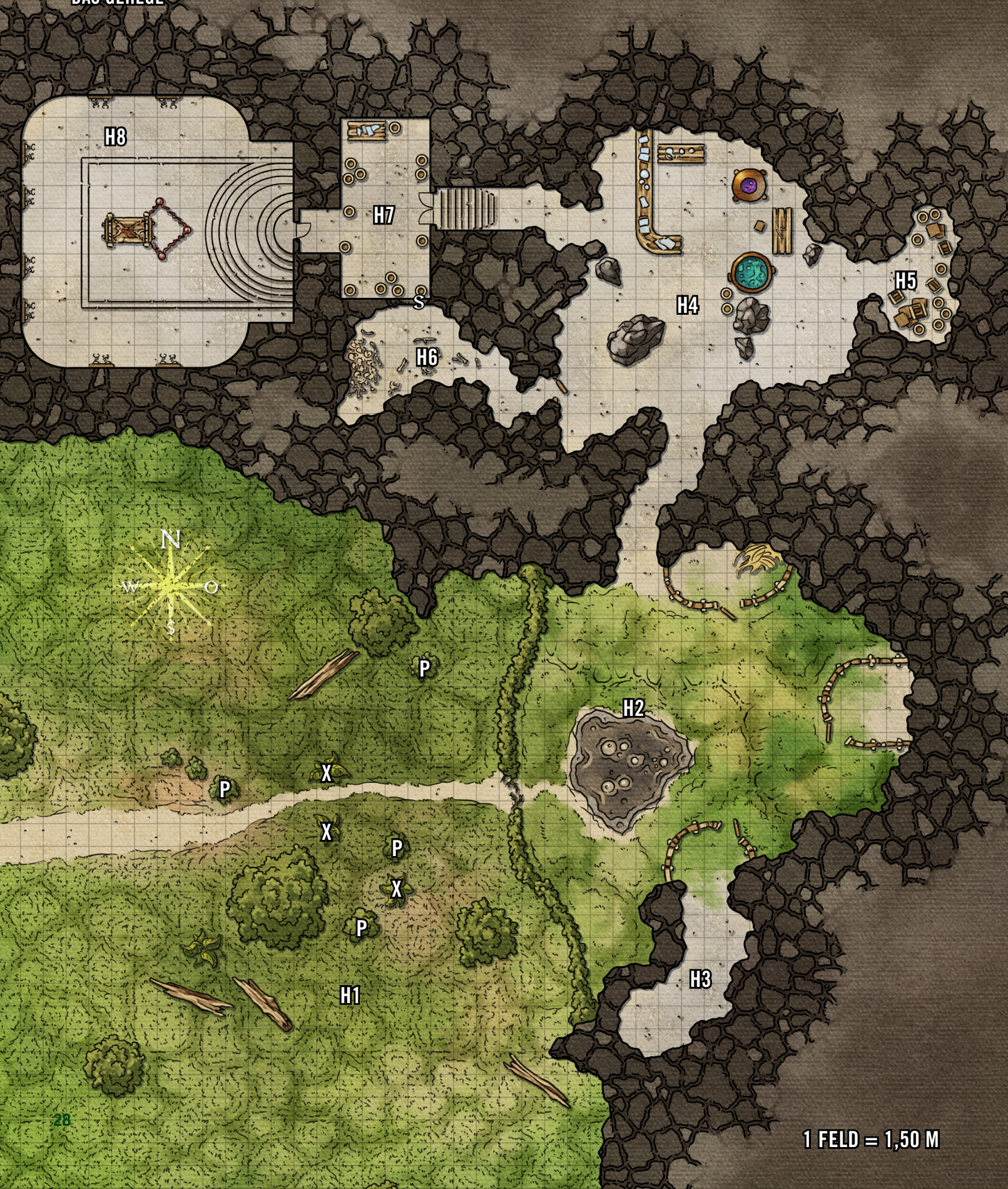
Noala stimmt zu, dass das Wasser der Ursprung der Verseuchung sein dürfte, doch wie das Wasser nun wieder kontaminiert wurde, ist immer noch ein Rätsel. Noala weiß von keinen Höhlen in der Nähe, die einen Zugang zu einer wichtigen Wasserquelle besitzen. Ohne eine offenkundige Spur schlägt Noala vor, zum ältesten und größten geplagten Bereich im Wald weiterzuziehen – dies wäre eine Tagesreise durch die gnadenlose Wildnis. Daher empfiehlt sie, sofort loszuziehen; sie wartet aber auch bis zum Morgen, sollten die SC lieber nach Etranstor zurückkehren, um sich auszuruhen.

Teil 1:
Ein rätselhafter
Mord

Teil 2:
Die Bitte der
Waldläuferin

Teil 3:
Vilries Versteck
Werkzeugkasten

DAS GEHEGE



DAS GEHEGE

In den Tiefen des Waldes im Norden des Dorfes liegt der größte und älteste Bereich, an dem die Plage sich ausgebreitet hat. Noala hat den Platz gefunden, nachdem sie ihre Untersuchungen der Plage begonnen hatte. Seitdem behält sie das Wachstum der Plage im Auge, hat den Bereich aber aufgrund der hiesigen Raubtiere nie vollständig erkundet.

Noala weiß nicht, dass Vilrie hier eine Weile gelebt hat, nachdem sie Etranstor verlassen hatte. Hier hat Vilrie auch ihre ersten Experimente anhand der Bücher und Aufzeichnungen ihrer Mutter durchgeführt und sich die Grundlagen der Alchemie angeeignet. Als ihre Experimente aber zu groß für die Örtlichkeit wurden, sah sie sich nach einem neuen Zuhause um und stieß in den Hügeln im Osten auf einen Höhlenkomplex, den sie später die „Wiege des Hasses“ taufte. Heute nutzt sie ihr altes Zuhause, das sie nun das „Gehege“ nennt, als Versuchsgelände, um ihre Mixturen an Pflanzen, Tieren und inzwischen auch an Menschen zu testen. Dabei lässt sie die meiste Arbeit eine kleine Gruppe Orks erledigen, welche sie vor drei Jahren versklavt hat. Der klügste unter den Orks experimentiert mittlerweile selbst mit Reagenzien und nennt sich „der Former“.

DIE REISE ZUM GEHEGE

Die Reise zum Gehege ist lang und fordernd. Wenn die Gruppe vor Einbruch der Nacht ankommen will, dürfen die SC keine anderen Handlungen nutzen als sich voran zu bewegen – kein Spuren suchen, Nahrung sammeln oder sonstiges Umsehen, sie marschieren so rasch sie können. Selbst dann kommen sie etwa eine Stunde vor Einbruch der Nacht an und könnten sich entscheiden, ein Lager aufzuschlagen und am nächsten Morgen erst weiterzumachen.

Wenn die SC schließlich das Zielgebiet erreichen, erkennen sie die starke Ähnlichkeit mit der geplagten Natur beim Wolfsbau. Die Pflanzen im Randgebiet sind krank und am Absterben. Noala bietet den SC 2 *Schwache Heiltränke* und 2 *Rindenhauttränke* an, dann löst sie sich wieder von der Gruppe, um den Perimeter zu patrouillieren. Die SC können sich beliebig Zeit lassen, ehe sie den geplagten Bereich betreten. Diese Fäulnis ist viel seltsamer als die beim Wolfsbau, manifestiert sich die Verderbnis doch in erkennbaren Kreisen. Der äußerste Kreis ähnelt sehr dem Bereich beim Wolfsbau mit seinen verrottenden Bäumen und sterbenden Pflanzen. Tiefer im betroffenen Gebiet sind alle Pflanzen gestorben und umgestürzt, so dass sie zum Teil nun eine faulende Kompostbarriere bilden. Es stinkt nach Verwesung. Weder Vögel noch Insekten sind zugegen, nur die Kadaver jener Kreaturen, die verzweifelt genug waren, von den giftigen Pflanzen zu essen. Die SC benötigen gut 20 Minuten zum Durchqueren eines dieser Kreise. Im innersten Kreis scheinen kleinere Bäume und Pflanzen zu neuem, wenn auch wirrem, verzerrtem Leben erwacht zu sein: Von ihren Blättern tropft öliges Harz. Die Äste sind knorrig und dennoch seltsam biegsam und die Rinde erinnert an

Schuppen. Viele dieser Pflanzen sind von merkwürdigen Pusteln bedeckt, die schwaches Licht abgeben. Schmeißfliegen umschwirren sie; wird eine dieser Fliegen erschlagen, zerplatzt sie in winzige Flammen, die keinen Schaden verursachen, aber furchtbaren Schwefelgestank hinterlassen.

Haben die SC den innersten Kreis erreicht, benötigen sie noch 1 Stunde, um das Herz der Plage zu lokalisieren; dieser Zeitraum lässt sich mit einem Fertigkeitwurf für Überlebenskunst gegen SG 17 halbieren (der fragliche SC findet schwache Stiefelabdrücke, die ans Ziel führen).

H1. WÄCHTER IM WALD DURCHSCHNITTlich 2

Das Gehege ist in den Hang eines Hügels inmitten eines Feldes verzerrten, giftigen Dornengestrüpps gebaut. Es gibt nur einen Weg, welcher durch Vilries Pflanzenwächter führt. Wenn die SC sich nähern, lies das Folgende vor oder nutze eigene Worte.

Tiefer im Inneren dieses großen, von der Plage befallenen Gebietes nehmen die Pflanzen unnatürliche Schattierungen an und ihre Zweige scheinen zu erzittern und zu beben, wenn etwas vorbeikommt. Voraus ist eine Wand aus dickem Dornengestrüpp mit einer Art dorniger Iris im Zentrum.

Die dornige Iris ist das Tor ins Gehege selbst. Doch ehe die SC sie erreichen können, müssen sie an einigen Wächtern vorbei, die hier kultiviert wurden, um Eindringlinge fernzuhalten.

Kreaturen: Nahe dem Tor befinden sich vier Peitschenranken (mit jeweils einem P auf der Karte vermerkt). Diese kleinen Bodenkriecher verfügen jeweils über eine lange, sehnige tentakelartige Ranke, mit der sie nach Kreaturen schlagen und ergreifen. Diese Pflanzen warten ab, bis die SC nahe sind und greifen dann an; sie bemühen sich, ihre Gegner möglichst lange in der Nähe der Giftblüten (siehe unten, „Gefahren“) zu halten.

PEITSCHENRANKE (4)

KREATUR 0

Seite 62

Initiative Wahrnehmung +4; **Erschütterungssinn** (ungenau) 9 m

Gefahren: Zudem wachsen hier drei große, farbenfrohe Pflanzen, die als Giftblüten bezeichnet werden (auf der Karte jeweils mit einem X markiert). Nähert sich eine Nichtpflanzenkreatur einer Giftblüte auf 3 m oder weniger, stoßen alle drei eine Wolke von Geistesgas aus, welche jeweils eine Fläche mit 6 m Radius um die Pflanze ausfüllt. Dieses Giftgas füllt den Wirkungsbereich 1 Minute lang aus. Die Giftblüten benötigen 10 Minuten, ehe sie erneut Geistesgas ausstoßen können.

Geistesgas (Gift, Eingeatmet); **RW** ZÄH, **SG** 15; **Maximaldauer** 6 Runden; **Phase 1** Benommen 1 (1 Runde); **Phase 2** Benommen 2 (1 Runde); **Phase 3** 1W4 Punkte Mentaler Schaden, Benommen 2 und Verwirrt (1 Runde)

Teil 1:
Ein rätselhafter
Mord

Teil 2:
Die Bitte der
Waldläuferin

Teil 3:
Vilries Versteck
Werkzeugkasten



Dorneniris: Ein Hindernis trennt die SC noch vom eigentlichen Gehege: die Dorneniris. Dieses Tor besteht aus dornigen Ästen, welche sich im Uhrzeigersinn in einem breiten Kreis winden. Es gibt weder ein Schloss noch eine Klinke oder ähnliches. Stattdessen muss einer der Äste im Muster verdreht werden – dies ist der einzige Ast, der gegen den Uhrzeigersinn ins Muster geflochten wurde, so dass die SC quasi vor einem Puzzle stehen. Um den fraglichen Zweig zu finden, ist ein Wahrnehmungswurf gegen SG 23 oder ein Fertigkeitwurf für Naturkunde gegen SG 18 erforderlich. Charaktere können einen Situationsbonus von +2 auf ihre Würfe erhalten, indem sie Äste zur Seite schieben, um besser sehen zu können, allerdings verursachen die Dornen dabei pro Versuch 1 Schadenspunkt. Alternativ können die SC

natürlich das Tor auch einfach niederhacken oder -brennen. Die Dorneniris hat Härte 5 und 50 Trefferpunkte. Feuerschaden ignoriert die Härte der Tür.

EP-Belohnung: Sollten die SC das Rätsel der Tür lösen und sie öffnen, ohne sie zu zerstören, so belohne die Gruppe mit 10 EP

H2. DER HOF

ERNSTHAFT 2

Auf der anderen Seite der Dornenwand ist ein Hof mit drei großen Holzkäfigen und einem Teich voll blubberndem Schlamm. In einem Käfig steht ein elendig wirkendes Pferd, im zweiten schwärmen von weißen Pusteln überzogene, riesige Ratten und der dritte wirkt leer, ist aber über einer kleinen Höhle in der Hügelböschung errichtet. An der Nordseite gibt es neben einem der Gehege einen weiteren Höhleneingang.

Dieser Hof wird von den Orks genutzt, um hier einige ihrer erfolgreicherer Experimente unterzubringen. Diese Kreaturen sind nicht sonderlich treu und sogar recht gefährlich, dürfen aber dennoch frei herumlaufen. – Insbesondere falls die SC die Orks auf ihr Kommen durch Zerstören der Dorneniris aufmerksam gemacht haben.

Kreaturen: In diesem Bereich halten sich neben den Experimenten in den Käfigen zwei Orks auf. Falls die SC sie überraschen, kippt der eine gerade einen Eimer voller Schlamm in den Teich, wenn die SC die Iris öffnen, während der andere sich vor dem Pferdekäfig befindet (der nördlichste Käfig auf der Karte). Wenn der Kampf ausbricht, schleudert der erste Ork seinen Eimer nach dem ihm nächsten SC (Fernkampfangriff +4, 1W6 Säureschaden plus 1 Punkt anhaltender Säureschaden); dann führt er einen Sturmangriff aus. Der zweite Ork öffnet derweil den Käfig des Pferdes.

Sollten die Orks vom Kommen der SC wissen, hat der eine sich auf dem Ratten- und der andere am Pferdekäfig positioniert. Sowie die Dorneniris zerstört wurde, öffnen sie die Käfigtüren und machen den Kampf wirklich tödlich.

Zum Öffnen eines Käfigs sind 2 Aktionen nötig – eine zum Ausschließen des Käfigs, die andere zum Öffnen der Tür.

ORKSCHLÄGER (2)

KREATUR 0

MHB, S. 232

Initiative Wahrnehmung +5; **Dunkelsicht**

Nördlicher Käfig: Dieser Käfig enthält ein Streitross, mit dem die Orks seit einiger Zeit experimentieren. Trotz dieses Umstandes und seines halbverhungerten Zustandes ist das Tier ihnen gegenüber loyal. Seine Haut wirkt steinartig und die Hufe scheinen aus Metall zu bestehen. Sowie sein Käfig geöffnet wird, stürmt das Pferd zum Angriff hinaus. Sollte die Tür nicht geöffnet werden, ist das Pferd sehr aufgeregt, wenn die Orks getötet



Steinpferd

werden – fällt der letzte von ihnen, bäumt es sich auf, zerschmettert die Tür mit den Vorderhufen und greift an.

STEINPFERD KREATUR 2

EINZIGARTIG **N** **GROSS** **TIER**

Wahrnehmung +6; Dämmerlicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Akrobatik +5, Athletik +10

ST +4, **GE** +1, **KO** +5, **IN** -4, **WE** +2, **CH** -1

RK 16; **REF** +5, **WIL** +8, **ZÄH** +11

TP 30; **Resistenzen** Körperlich 5 (außer Wuchtschaden)

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf **◆** Huf +10, **Schaden** 1W8+4 Wuchtschaden

Schmetterhufe Die Hufe des Steinpferdes sind so hart wie Eisen; sollte das Pferd mit einem Hufangriff einen Kritischen Treffer landen, erleidet auch die Rüstung des Zieles Schaden in derselben Höhe, die das Ziel erleidet (abzüglich Härte). Sollte das Ziel Schildblock gegen den Kritischen Treffer nutzen, so behandle die Härte des Schildes als um 5 niedriger (Minimum 0).

Östlicher Käfig: Zwischen den Käfigstangen ist ein Drahtgeflecht angebracht, um die großen Ratten drinnen zu halten. Mit diesen Ratten wurde experimentiert, um sie zu gefährlichen Waffen zu machen, die in einem Dorf oder einer Stadt freigesetzt werden können.

EISRATTEN (2) KREATUR 0

SELTEN **N** **KLEIN** **TIER**

Wahrnehmung +5; Dämmerlicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Akrobatik +5, Athletik +3 (Klettern oder Schwimmen +5), Heimlichkeit +7

ST +1, **GE** +3, **KO** +2, **IN** -4, **WE** +1, **CH** -3

RK 16; **REF** +7, **WIL** +3, **ZÄH** +6

TP 15; **Immunitäten** Kälte; **Schwächen** Feuer 5

Bewegungsrate 9 m, Klettern 3 m

Nahkampf **◆** Biss +7 (Agil, Finesse), **Schaden** 1W6+1 Stichschaden plus 1 Kälteschaden

Eisige Explosion Wird eine Eisratte getötet, explodiert ihr Kadaver in einer Explosion aus gefrorenem Fell und Knochen; dies fügt allen angrenzenden Kreaturen 2W4 Punkte Kälteschaden zu (einfacher REF, SG 14).

Südlicher Käfig: Dieser Käfig ist scheinbar leer, allerdings ist der Boden mit den Knochen früherer Bewohner und Reste ihrer Mahlzeiten übersät. In der Rückwand des Käfigs befindet sich eine Öffnung, die nach Bereich H3 führt.

Giftteich: Der große Teich voller toxischem Schlamm in der Mitte dieses Bereiches ist eine Gefahr für jeden, der ihm nahekommt. Bestimme zufällig zu Kampfbeginn die Windrichtung mit einem W8 (1: der Wind weht nach Norden, 2: Nordosten, 3: Osten usw.). Die vom Teich aufsteigenden Dämpfe sind natürlich dort besonders stark, wohin sie geweht werden; dieser Bereich reicht vom Teich aus 6 m in die fragliche Richtung. Eine Kreatur, die ihren Zug im Wirkungsbereich beginnt, erleidet 1W4 Punkte Säureschaden und muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 18 ablegen; bei Misslingen erleidet sie den Zustand Kränkelnd 1. Sollte eine Kreatur in den

Teich fallen oder steigen, so erleidet sie zusätzliche 1W4 Punkte Säureschaden.

Würfle jede Runde mit 1W8, ob sich die Windrichtung ändert (1-2: der Wind ändert die Richtung um einen Schritt im Uhrzeigersinn – aus z.B. Osten würde Südosten werden; 3-6: nichts; 7-8: der Wind ändert die Richtung um einen Schritt gegen den Uhrzeigersinn – aus z.B. Osten würde Nordosten werden).

Unabhängig von der Windrichtung erleidet jeder, der seinen Zug angrenzend zum Teich beginnt, 1W4 Punkte Säureschaden.

H3. DIE SCHWARZE HÖHLE

Dieser Käfig wirkt leer, allerdings gibt es an der Rückfront einen Spalt, der in eine kleine Höhle führt. Hier haust der Feuerleopard, ein weiteres Experiment. Da die Kreatur noch relativ „neu“ ist, wurde sie bisher nicht abgerichtet und ist nicht loyal, daher lassen die Orks sie nicht frei, damit sie die SC attackiert.

Wird die Tür geöffnet, erzürnt dies den Leoparden nicht und veranlasst ihn auch nicht anzugreifen. Stattdessen wartet er in seiner Höhle; er leidet unter großen Schmerzen aufgrund der Experimente, die mit ihm durchgeführt wurden. Wenn die SC die Höhle betreten, lies das Folgende vor oder nutze eigene Umschreibungen:

Ihr tretet in eine Höhle. Unter der Decke hängt eine Rauchwolke. Ganz hinten liegt zusammengerollt eine große Katze, die in Flammen zu stehen scheint. Sie starrt euch an, knurrt leise und jammert dann leidend.

Kreaturen: Der Feuerleopard leidet viel zu große Schmerzen, um gegen die SC zu kämpfen, solange sie ihn nicht angreifen. Selbst wenn er angegriffen werden sollte, sucht er nach einer Fluchtmöglichkeit. Verfügt ein Charakter in Naturkunde über den Kompetenzgrad Geübt, kann er einen Fertigkeitwurf für Naturkunde gegen SG 19 oder für Diplomatie (sofern er über Tierempathie verfügt) gegen SG 14 ablegen, um sich dem Leoparden zu nähern und ihn zu beruhigen. Bei einem Kritischen Fehlschlag greift der Leopard an.

FEUERLEOPARD KREATUR 1

EINZIGARTIG **N** **MITTELGROSS** **TIER**

Wahrnehmung +6; Dämmerlicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Akrobatik +8, Athletik +6, Heimlichkeit +8

ST +1, **GE** +3, **KO** +1, **IN** -4, **WE** +1, **CH** -2

RK 17; **REF** +8, **WIL** +4, **ZÄH** +6

TP 20 (aktuell 17); **Immunitäten** Feuer; **Schwächen** Kälte 5

Bewegungsrate 9 m, Klettern 6 m

Nahkampf **◆** Biss +8 (Finesse), **Schaden** 1W8+1 Stichschaden plus 1 Feuer plus Ergreifen

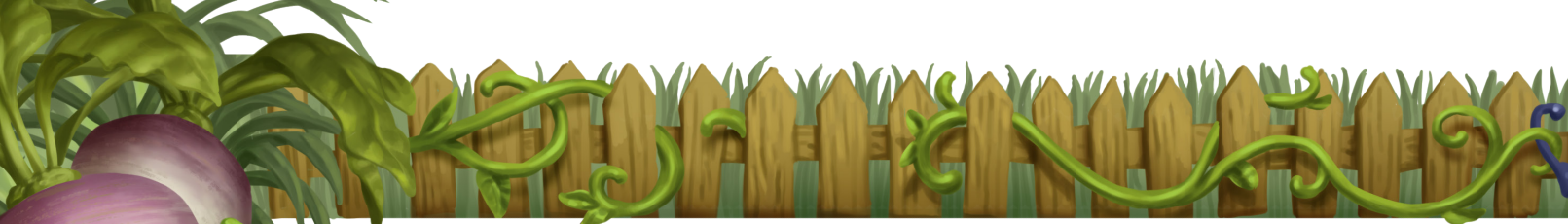
Nahkampf **◆** Klaue +8 (Agil, Finesse), **Schaden** 1W4+1 Hiebschaden plus 1 Feuer

Brennendes Fell Kreaturen, deren Zug im Zustand Gegriffen durch den Feuerleopard beginnt, erleiden 1W4 Punkte Feuerschaden. Wer den Feuerleoparden zu ergreifen versucht, erleidet pro Versuch 1W4 Punkte Feuerschaden.

Teil 1:
Ein rätselhafter
Mord

Teil 2:
Die Bitte der
Waldläuferin

Teil 3:
Vilries Versteck
Werkzeugkasten



Der Feuerleopard lässt sich nicht anfassen; wer dies versucht, erleidet 1 Punkt Feuerschaden. Die SC können das Leiden des Tieres lindern, wenn sie es zuerst beruhigen. Offenbar benötigt die arme Kreatur Wasser, allerdings verdampft alles Wasser, das ihm gereicht wird, durch seine intensive Hitze. Wird das Wasser zuerst mittels *Kältestrahl* oder ähnlichem gekühlt, kann der Leopard trinken, ehe es verdunstet. Mit einem Fertigkeitwurf für Heilkunde gegen SG 15 erkennt man, dass der Leopard verletzt ist (wahrscheinlich durch die Orks, als sie ihn eingefangen haben). Werden beim Leopard 3 Trefferpunkte geheilt, stellt dies seine Gesundheit wieder her.

Sollten die SC den Leoparden mit Wasser versorgen und seine Wunden heilen, wird er deutlich wacher und aufmerksamer. Er will nur noch entkommen; lassen die SC dies zu, schießt er aus der Höhle auf den Hof, klettert eine Wand hinauf und setzt sich ab. Alternativ könnten die SC versuchen, ihn in einen anderen Käfig zu bringen, allerdings vertraut er ihnen immer noch nicht gänzlich und verursacht eine Berührung immer noch Feuerschaden. Du bestimmst

als SL die Erfolgchance – ein paar Fertigkeitwürfe sollten aber mindestens anfallen.

Sollten die Charaktere dem Leopard helfen und ihn freilassen, könnten sie ihn wiedersehen; sollte ein Charakter über die richtigen Talente verfügen, könnte er die einzigartige Kreatur als Tiergefährten gewinnen (siehe die Belohnungen auf Seite 57).

EP-Belohnung: Belohne die Gruppe mit 30 EP, wenn sie den Feuerleoparden beruhigen und befreien.

H4. WALDLABOR DURCHSCHNITTLICH 2

Das helle Licht im Freien weicht flackerndem Fackellicht in einem schmalen Gang, der in den Hügel hineinführt. Der Gang weitet sich unvermittelt zu einer großen natürlichen Höhle, welche mehrere große Tische am anderen Ende enthält. Auf diesen Arbeitsflächen sind mehrere, vor sich hin brodelnde und köchelnde alchemistische Experimente aufgebaut.

Diese Kammer ist die Hauptwerkstatt der Alchemisten des Geheges, wo die Orks die von Vilrie geschickten Mixturen ihren Opfern einflößen. Der Former hat unlängst damit begonnen, die hiesigen Werkzeuge und Reagenzien für eigene Experimente zu verwenden, wovon Vilrie aber nichts weiß.

Kreaturen: Hier befinden sich zwei orkische Brüder, die dem Former helfen und die Kessel und Experimente im Auge behalten, während sie blubbern und langsam köcheln. Wenn die SC hereinkommen, halten sie sich bei den Tischen auf; die Orks heulen sofort zornig auf und greifen an. Neben den alchemistischen Waffen, die sie bei sich haben, greifen sie sich blind zufällig bestimmte Phiole von den Tischen, um sie nach den SC zu werfen (siehe unten, „Gefahren“).



ORKALCHEMISTEN (2)

KREATUR 2

CB MITTELGROSS HUMANOIDER ORK

Wahrnehmung +6; Dunkelsicht

Sprachen Orkisch

Fertigkeiten Akrobatik +7, Athletik +6, Handwerkskunst +9, Heimlichkeit +7

ST +2, **GE** +3, **KO** +3, **IN** +3, **WE** +0, **CH** -1

Gegenstände Schwache Säureflasche (2), Schwaches Alchemistenfeuer (2), Schwacher Flaschenblitz (2), Geringes Lebenselixier (2), Orkischer Stoßring

RK 17; **REF** +9, **WIL** +4, **ZÄH** +9

TP 30

Wildheit >

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Orkischer Stoßring +8 (Agil, Entwaffnen), **Schaden** 1W6+2 Stichschaden

Nahkampf ♦ Faust +7 (Agil, Finesse, Nichttötlich, Waffenlos), **Schaden** 1W4+2 Wuchtschaden

Fernkampf ♦ Alchemistische Bombe +9 (Entfernungseinheit 6 m, Flächenschaden), **Schaden** nach Bombe

Gefahren: Die Tische sind mit aktiv vor sich hin köchelnden Reagenzien, halbfertigen alchemistischen Gegenständen und anderer gefährlicher Ausrüstung bedeckt. Sollte sich zehn Minuten lang niemand um sie kümmern, gehen sie in Flammen auf; die orkischen Alchemisten wissen zudem, wie man diese Ausrüstung vorsätzlich nutzen kann, um Schaden anzurichten. Eine an einen Tisch angrenzende Kreatur kann als Aktion einen der Gegenstände dort ergreifen und als weitere Aktion werfen oder benutzen. Würfel auf der folgenden Zufallstabelle, um zu bestimmen, was gegriffen wurde. Sollte ein Charakter zuerst eine Aktion zum Suchen aufwenden und einen Fertigkeitswurf für Handwerkskunst gegen SG 15 ablegen, kann er grob bestimmen, was er da greift – dies erlaubt ihm, zweimal auf der Zufallstabelle zu würfeln und eines der Ergebnisse zu wählen. Da die Orks wissen, was wo steht, würfeln sie stets zweimal und nehmen, was du für passend hältst.

Zufallstabelle: Alchemie

W20	Ergebnis
1-4	Unfertige Mixtur (kein Effekt)
5-9	Schwaches Alchemistenfeuer
10-11	Schwache Säureflasche
12-13	Schwacher Flaschenblitz
14-15	Schwache Frostphiole
16-18	Schwacher Verstrickungsbeutel
19-20	Geringes Lebenselixier

Ein Charakter kann einen Fertigkeitswurf für Athletik gegen SG 15 ablegen, um einen Tisch oder Kessel umzu stoßen – dies ruiniert alles auf dem Tisch oder im Kessel und könnte Explosionen auslösen. Wird ein Tisch so umgeworfen, dass alles auf eine Kreatur kippt, so werden alle zu dieser Seite des Tisches angrenzenden Kreaturen von diversen alchemistischen Experimenten getroffen; jede Kreatur im Wirkungsbereich legt einen Reflexwurf gegen SG 18 ab: Bei einem Kritischen Erfolg entgeht eine Kreatur allen Mixturen, bei einem Erfolg wird sie von einer getroffen, bei einem Fehlschlag von zwei Mixturen und bei einem Kritischen Fehlschlag von drei. Würfle für jede Mixtur auf der Zufallstabelle oben. Nachdem ein Tisch umgeworfen wurde, kann sich dort natürlich keine Mixturen mehr greifen.

Wird ein Kessel umgeworfen, so bestimme seinen Inhalt mit Hilfe der Zufallstabelle; jede Kreatur auf dem Feld, auf das der Inhalt gekippt wurde, erleidet die dreifachen Effekte des fraglichen alchemistischen Gegenstandes (mit Ausnahme eines Verstrickungsbeutels); der Charakter kann einen einfachen Reflexwurf ablegen, bevor der Inhalt des Kessels enthüllt wird – sollte der Kessel ein Lebenselixier enthalten, wird die Menge an Heilung entsprechend dem Ergebnis des Rettungswurfes reduziert.

Belohnungen: Neben der Ausrüstung, die die SC vielleicht von den Alchemisten erbeuten, können sie vielleicht hier noch mehr finden: Würfle zweimal pro nicht umgestürzten Tisch auf der Zufallstabelle. Pro Gegenstand wäre ein Fertigkeitswurf für Handwerkskunst gegen SG 15 erforderlich, um den Brauvorgang abzuschließen, dann kann er mitgenommen werden. Ferner

liegen hier alchemistische Reagenzien im Wert von 20 GM, mit denen ein Alchemist weitere Gegenstände herstellen könnte.

H5. LAGERHÖHLE

Dieser Bereich wird hauptsächlich als Lager für alchemistische Ausrüstung und Reagenzien genutzt. Jeder kann erkennen, dass die meisten Fässer und Kisten recht alt sind; die Ausrüstung im Labor ist vom selben Stil und identischer Machart, so dass sie durchaus hier ebenfalls einmal eingelagert gewesen sein könnte.

Tatsächlich hat Vilrie ihre alte Ausrüstung größtenteils zurückgelassen, als sie vor einigen Jahren in die Wiege des Hasses umgezogen ist. Der Former und seine Assistenten haben vor sechs Monaten angefangen, die Ausrüstung auszupacken und zu eigenen Experimenten zu nutzen, bei denen sie Elixiere, Bomben und andere alchemistische Werkzeuge herstellen.

Die Ausrüstung hier ist recht alt, für den richtigen Käufer aber von ziemlichem Wert. Sollten die SC mit einem Wagen zurückkehren, könnten sie alles aufladen und verkaufen. Den Wert bestimmst letztendlich du, sollte 100 GM aber nicht überschreiten; außerdem müssten die SC nach Almas oder in eine andere größere Stadt reisen. Alternativ könnten sie Delma oder Tamli alles für ein Viertel des Wertes verkaufen.

H6. ABFALLGRUBE

Die Tür vom Labor in diesen Bereich ist auf Seiten des Labors mit einem einfachen Holzbalken gesichert. Zudem gibt es hier eine Geheimtür zum Raum des Formers (Bereich H7); diese Tür ist auf beiden Seiten getarnt und erfordert das Absuchen des fraglichen Feldes und einen Wahrnehmungswurf gegen SG 22. Die Höhle ist mit Abfällen wie Knochen und zerbrochenen Ausrüstungsgegenständen übersät.

Belohnungen: Zwischen den Knochen liegen ein paar interessante Dinge wie ein Geringwertiger Dolch aus Kaltem Eisen, ein *Talisman: Wolfszahn* und 8 GM in diversen Münzen.

H7. BEHAUSUNG DES FORMERS HOCH 2

Der nördlichste, aus dem Labor hinausführende Gang endet an einer Treppe, welche nach Westen zu einer massiven Doppeltür hinaufführt. Die Tür besteht aus stabilem Holz mit Eisenverstärkungen und trägt eine krude Dekoration in Form eines eingravierten, in Flammen stehenden Dorfes. Wer die Holzschnitzerei näher ins Auge fasst, erkennt, dass sie viele Jahre alt ist. Es ist ein recht minderwertiges Kunstwerk, aber die Ähnlichkeit mit Etranstor ist unübersehbar. Die Doppeltür ist nicht verschlossen.

Die Kammer hinter der Tür ist die Behausung des Formers – so nennt sich der orkische Alchemist, welcher das Gehege für Vilrie leitet. Als die Orks von Vilrie vor Jahren aufgefordert wurden, auf den Ort zu achten, hatten sie diese Pflicht ursprünglich gehasst und wären lieber bei ihrer Räuberbande geblieben. Mit der Zeit fingen sie aber an, ihre

Teil 1:
Ein rätselhafter
Mord

Teil 2:
Die Bitte der
Waldläuferin

Teil 3:
Vilries Versteck
Werkzeugkasten



Freiheit zu schätzen, außerdem haben sie bei den Experimenten Spaß, die sie durchführen sollen. Insbesondere der Anführer ist an Alchemie sehr interessiert und hofft, eines Tages Vilrie mit seinem Können, neue Kreaturen mittels Alchemie zu formen, beeindruckend zu können.

Kreaturen: Es besteht eine sehr gute Chance, dass der Former durch die Tür Kampfplärm vernimmt und sich auf das Kommen der SC vorbereitet. In diesem Fall steht er an der Tür nach Bereich H8, um sie aufzureißen und zum Blutschlick zu fliehen, wenn die SC hereinkommen. Er hofft, sie mit seinem letzten Experiment stoppen zu können. In jedem Fall bemüht er sich, nicht in diesem Raum zu kämpfen, und greift auf Alchemie und verfügbare Schergen zurück, um die SC aufzuhalten und zu entkommen.

diesem Fall flieht er zu Vilrie und kann später in der Wiege des Hasses (wahrscheinlich im Labor) angetroffen werden.

Belohnungen: Neben der Ausrüstung und den Gegenständen, die der Former mit sich führt, gibt es in diesem Raum noch einige andere wichtige Dinge zu finden. Auf dem Schreibtisch steht eine edle Waage mit silbernen Schalen (Wert 30 GM) neben einigen Münzen (insgesamt 18 GM).

Hinzukommen viele wertvolle Informationen darüber, was Vilrie hier erreichen wollte. Die meisten Texte sind auf Orkisch – es handelt sich über die Notizen des Formers zu seinen diversen Experimenten, die er in den letzten Monaten durchführen sollte. Dabei geht es fast ausschließlich darum, bei Kreaturen permanente

DER FORMER

KREATUR 4

EINZIGARTIG CB MITTELGROSS HUMANOIDER ORK

Wahrnehmung +9; Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch

Fertigkeiten Akrobatik +9, Diplomatie +8, Handwerkskunst +13, Heilkunde +9, Heimlichkeit +9

ST +1, **GE** +3, **KO** +3, **IN** +4, **WE** +1, **CH** +0

Gegenstände Okular des Handwerkers, Schwaches Bombenwerferelixier, Orkischer Stoßring, Beschlagnete Lederrüstung

RK 21; **REF** +11, **WIL** +7, **ZÄH** +11

TP 54

Wildheit ↗

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Faust +9 (Agil, Finesse, Nichttödlich, Waffenlos), **Schaden** 1W4+1 Wuchtschaden

Nahkampf ♦ Orkischer Stoßring +7 (Agil, Entwaffnen), **Schaden** 1W6+1 Stichschaden

Fernkampf ♦ Alchemistische Bombe +12 (Entfernungseinheit 6 m, Flächenschaden), **Schaden** nach Bombe

Alchemie Der Former hat mittels seiner Fähigkeit Alchemie 4 Einfache Alchemistenfeuer, 2 Schwache Lebenselixiere und 4 Einfache Frostphiole hergestellt. Dies sind Infusionen. Er kann eine Aktion aufwenden, um eine weitere solche Phiole oder einen Schwachen Flaschenblitz oder eine Schwache Säureflasche herzustellen.

Schneller Bombenwerfer ♦ Der Former kann eine Aktion zum Interagieren aufwenden, um eine Bombe hervorzuholen und mit ihr anzugreifen.

Der Former ist ein cleverer Gegner, der kämpft, solange es nach seinen Vorstellungen läuft, und flieht, wenn er zu verlieren glaubt. Sollte er den Blutschlick (Bereich H8) auf die SC hetzen, beteiligt er sich am Kampfgeschehen, solange seine Schergen den Großteil des Schadens auffangen. Dabei wirft er mit seinen Bomben nach ihnen, soweit es ihm möglich ist. Gehen dem Former die Optionen aus, versucht er, aus dem Gehege zu fliehen (durch die Abfallgrube, das Labor, an den Käfigen vorbei und in die Wildnis). Sollte er unter 28 TP reduziert worden sein, gelingt ihm die Flucht nicht – Noala spickt ihn mit Pfeilen. Sollte er mehr als 27 TP besitzen, kann der Former die Waldläuferin aber mit Alchemistenfeuer verletzen, sie mit einem Verstrickungsbeutel festsetzen und entkommen. In



Der Former

Mutationen hervorzurufen, indem man ihnen Energie-mutagene zuführt (siehe Seite 56). Viele dieser Experimente waren letztendlich erfolgreich, hatten aber auch unbeabsichtigte Nebeneffekte: Die Kreaturen wurden zu tierhaft und unzuverlässig, um sie als Schergen einzusetzen. Vor 2 Monaten ist aber irgendetwas passiert – Vilrie gab ohne Begründung keine weiteren Anweisungen zu neuen Experimenten. Also nahm der Former es auf sich, die Arbeit mit unterschiedlichsten und unvorhersehbaren Resultaten fortzusetzen. Dabei entkam eine Reihe von Kreaturen. Eine der jüngsten Notizen besagt: „Das Blutding nimmt endlich Form an. Vielleicht hat sie sowas nicht gefordert, aber es dürfte sie ziemlich beeindrucken! Wenn es soweit ist, nehme ich es zur Wiege des Hasses mit und zeige es der Herrin.“

Um dies alles zu erfahren, müssen die SC ein paar Stunden lang die Notizen des Formers durchgehen (Orkisch lesen zu können hilft dabei sehr); ein grober Überblick kann in etwa einer Stunde mit einem Fertigkeitswurf für Handwerkskunst gegen SG 15 erlangt werden. Ein Charakter, der die Notizen untersucht, kann einen Wahrnehmungswurf gegen SG 18 ablegen, um einen ungewöhnlichen Eintrag zu bemerken: Vor gut 3 Jahren hat Vilrie die Orks angewiesen, einen Menschen einzufangen. Diese Person wurde in einer abgedeckten Grube im Wald eingesperrt und etwas ausgesetzt, dass der Former als der Viridiannebel bezeichnet. Die letzte Notiz zu diesem Experiment besagt: „Der Mensch starb voller Agonie in weniger als einem Tag. Wir verbrannten die Leiche und füllten die Grube wie angewiesen.“

EP-Belohnung: Belohne die Gruppe mit 30 EP für den Sieg über den Former und das Durchgehen seiner Notizen.

H8. DAS WAHRE EXPERIMENT DURCHSCHNITTlich 2

Sowie die Tür zu diesem Bereich geöffnet wird, kann man wimmerndes Stöhnen aus der Mitte der Kammer vernehmen. Dort ist ein menschlicher Mann an einer große Streckbank gefesselt. Teilweise wurden ihm Haut- und sogar Fleischpartien entfernt, wo nun große Glas- und Metallkessel anscheinend sein Blut extrahieren, es mit Reagenzien vermischen und dann wieder in den armen Mann zurückpumpen. Entlang der Wände können die SC Ketten und Handschellen sehen, wo frühere Gefangene wohl ihre letzten Momente verbracht haben.

Kreaturen: Die Gefahr hier ist ein recht frischer-schaffener Blutschlick, den der Former geschaffen hat. Hierzu hat er das Blut mehrerer Humanoider extrahiert und mit einer Suppe aus alchemistischen Reagenzien vermischt. Der Schlick befindet sich gegenwärtig im Inneren des menschlichen Gefangenen; er wird durch das dem Körper entzogene, verwandelte und zurückgepumpte Blut genährt. Der Former weiß, wie er den Schlick friedlich halten kann, indem er ihn mit ätzenden Stoffen besprüht, welche auf einem Tisch im Raum lagern. Sollte sich aber jemand ohne diese Vorsichtsmaßnahmen dem Menschen nähern, platzt der Schlick aus dem Menschen hervor und greift an, giert er doch verzweifelt nach mehr Blut. Sofern

der Former hierher geflohen ist, nutzt er zu Pulver getrocknetes Gerinnungsmittel, um den Schlick auf die SC zu hetzen (dies kann er dreimal tun). Um den Schlick derart zu lenken, muss der Former einen Fertigkeitswurf für Handwerkskunst gegen SG 19 ablegen (behandle das Ergebnis analog zu Naturkunde zum Tier anweisen).

BLUTSCHLICK

Seite 63

Initiative Wahrnehmung +8

KREATUR 4

Das Opfer in dieser Kammer ist nicht mehr zu retten, zumal der Blutschlick es bis auf den letzten Tropfen aussaugt, wenn er zum Angriff übergeht und den Körper verlässt. Es handelt sich um einen Bauern namens Pindro, der am Rand von Etranstor gewohnt hat. In dieser Kammer kann man nichts außer einer wichtigen Information erfahren: An die Nordwand gepinnt sind alte, vergilbte Anweisungen, die den Orks helfen sollten, zurück zu Vilries Versteck in den Hügeln im Westen zu finden. Sie wurden schon eine Weile nicht mehr gebraucht, dürften für die SC aber wertvoll sein, da sie Richtungsanweisungen von der Wiege des Hasses zu „Hallods Ablagebaumstumpf“ enthalten. Zusammen mit der Karte, die den Weg vom Baumstumpf zu Hallods Versteck zeigt, sollten die SC über genug Informationen verfügen, wie sie Vilrie aufspüren können, welche hinter allem steckt.

EP-Belohnung: Das Räumen des Geheges ist eine Bedeutende Errungenschaft; die SC sollten mit 80 EP belohnt werden, wenn sie den furchtbaren Experimenten hier ein Ende setzen.

NOALAS BEGEHREN

Nachdem die SC sich um die Kreaturen im Gehege gekümmert haben, können sie sich draußen mit Noala treffen. Sie hat ein paar verderbte Tiere an der Flucht gehindert, winkt aber ab und erklärt, dass es nichts Großes war – außer der Former konnte entkommen (siehe Bereich H7). In jedem Fall ist sie mehr daran interessiert zu erfahren, was die SC in der geplagten Region erlebt haben.

Die Erzählung der SC beunruhigt Noala sehr, sie ist aber erleichtert zu hören, dass die Orks keine Experimente mehr im Wald durchführen werden. Allerdings glaubt Noala nicht, dass nur ein Labor für alle die von Fäulnis geplagten Bereiche im Wald verantwortlich sein könne, die sie aufgespürt hat. Sie denkt, dass wohl Vilrie für alles verantwortlich sei, und bittet die SC, die Alchemistin zur Strecke zu bringen – im Namen Borts und im Interesse des Waldes!

Falls die SC Noala bitten, sie zur Wiege des Hasses zu begleiten, fühlt sie sich geehrt, lehnt aber letztendlich ab und begründet dies damit, dass ihr Platz im Wald sei. Bis die Gefahr beseitigt wurde, sei sie rund um die Uhr damit beschäftigt, den Wald sicher zu halten. Sie wünscht den SC Glück und verspricht ihnen, mit ihnen einige der Geheimnisse des Waldes zu teilen und sie bei ihrer Rückkehr auszubilden (siehe Seite 56).

- Teil 1:
Ein rätselhafter
Mord
- Teil 2:
Die Bitte der
Waldläuferin
- Teil 3:
Vilries Versteck
Werkzeugkasten



TEIL 3: VILRIES VERSTECK

Sobald die SC im Gehege die dortigen Informationen erlangt haben, wissen sie wahrscheinlich, dass Vilrie nicht nur Borts Ermordung in Auftrag gegeben hat, sondern auch für die geplagten Regionen in der Nähe von Etranstor und die dorthin stammenden Mutantenmonster verantwortlich ist. Die SC müssen Vilries Versteck in der Wildnis aufspüren und sie der Gerechtigkeit zuführen.

DIE WIEGE DES HASSES

Gut dreißig Kilometer westlich von Etranstor liegen Hügel, welche den Rand des Vorgebirges der Fünfkönigsberge bilden. Vor einigen Jahren stieß Vilrie hier auf eine Gruppe Orks, die in einem komplexen Höhlensystem nahe einem schmalen Kalksteintal lebten, durch das früher ein nun eingetrockneter Fluss verlaufen ist. In den Tiefen dieser Höhlen fand Vilrie Kristalle und andere Reagenzien, welche sich als äußerst wertvoll für ihre Forschungen erwiesen. Sie nutzte ihre Alchemie, um die Orks zu versklaven, deren Häuptling zu töten und einen passenderen Ersatz zu ernennen. In den folgenden Jahren baute sie die Höhlen zu einer kleinen Festung aus, in der sie ihre Alchemie praktizierte und den Untergang von Etranstor plante. Sie nannte ihr neues Heim die Wiege des Hasses, weil sie hier ihren Hass auf jene zu nähren beabsichtigte, welche den Tod ihrer Mutter verursacht und sie selbst wie eine Ausgestoßene behandelt und dem Tod überlassen hatten.

Und nun, quasi am Vorabend ihrer Rache, haben die SC ihr Versteck entdeckt.

Das Innere von Vilries Festung (Bereiche I5–I17) wird von knisternden Fackeln erhellt. Die Wände bestehen aus Stein und die Deckenhöhe beträgt 2,70 m. Im Orkbau (Bereiche I3 und I4) und in den natürlichen Höhlen (Bereiche I18 und I19) herrscht kein Licht. Vilries Allerheiligstes (Bereich I20) wird von den leuchtenden Kristallformationen erhellt, welche die Höhlenwände bedecken.

I1. DAS TOR

Wenn die SC von Hallods Versteck aus, die Karte zum Ab- lageort nutzen und von dort aus den Anweisungen folgen, die im Gehege zu finden waren, können sie problemlos die Wiege des Hasses erreichen. Zu Fuß dauert es 7 bis 8 Stunden, um dorthin zu kommen. Falls die SC sich Pferde ausborgen oder erwerben können, reduziert das die Reisezeit auf etwa 5 Stunden.

Die im Orklabor gefundenen Richtungsanweisungen führen in die den Fünfkönigsbergen vorgelagerten Hügellande weit im Westen von Etranstor. Im Schatten der Berge gibt es hier zahllose kleine Täler und Schluchten, doch die Anweisungen führen die SC in ein bestimmtes Tal – die „Wiege des Hasses“.

Quer durch das Tal zieht sich eine hölzerne Palisade; in die Mitte der Palisade ist ein riesiges, zweiflügliges Tor eingelassen.

Jenseits dieser Mauer kann man gerade so einen Wachturm sehen, es ist aber schwer zu erkennen, ob er besetzt ist.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie die SC an der Palisade vorbeikommen können. Sollten die Orks sie aber entdecken und Alarm geben, wird alles weitaus komplizierter. Die Palisade ist 4,50 m hoch und die Pfähle sind nach oben hin zugespitzt. Ein Wurfhaken findet leicht Halt, dürfte aber ebenso leicht und schnell entdeckt werden. Das Tor ist von innen mit drei dicken Holzbalken versperrt; jeder kann mit einem Fertigkeitwurf für Athletik gegen SG 15 bewegt werden. Die Kalksteinklippen, welche die Wände des Tales bilden, sind steil, 9 m hoch und schwierig zu erklimmen (Athletik, SG 18; jeweils ein Fertigkeitwurf zum Erklettern und Hinabklettern; Akrobatik, SG 15, um keine Steine loszutreten und die Wachen aufmerksam zu machen).

Die Wachen auf dem Turm haben keinen sonderlich guten Blick in den Bereich jenseits der Palisade, so dass die Charaktere sich dieser leicht nähern können. Dafür haben sie den besten Blick in den Bereich auf ihrer Seite der Palisade. Die Wachen schauen sich alle paar Minuten um; legen aber nur Wahrnehmungswürfe hinsichtlich Störungen im Hof ab – sollte z.B. ein Wurfhaken über die Palisade kommen oder unvermittelt Steine seitlich von den Felswänden herabrieseln. Sie wissen, dass sie sich an einem abgelegenen Ort befinden, und rechnen daher nicht mit Eindringlingen. Sollten die SC von oben kommen, müssen sie Grauhauers Wahrnehmungs-SG von 19 übertreffen, um unbemerkt zu bleiben. Siehe Bereich I6 hinsichtlich weiterer Informationen, was geschieht, wenn die Wachen Alarm geben.

12. BEWACHTER HOF TRIVIAL/WENIGER GEFÄHRLICH 3

Hinter der Palisade liegt ein ausgetretener Hof. Gegen die südliche Felswand wurde eine kleine Holzhütte gebaut. Ihr gegenüber steht eine gedrungene Steinfestung. Am Nordende des Gebäudes befindet sich ein Wachturm, am Südende ein zweigeschossiger Kuppelbau. Die Festung wirkt mit ihren, zwischen dicken Felspfeilern eingelassenen, schmalen Fenstern irgendwie... brütend...

Dieser Bereich ist das Zuhause der Orks in Vilries Diensten.

Kreaturen: Tagsüber halten sich hier normalerweise Orks auf dem Hof auf, die sich ausruhen oder Essen zubereiten. Nachts sind es vier, wenn die Orks am aktivsten sind. Sie rechnen nicht mit einem Kampf. Sollte Alarm gegeben worden sein, halten sich hier 9 der 10 Orks auf, darunter Fürst Nar. Nur Grauhauer verbleibt auf dem Wachturm. Alle neun Orks im Hof sind kampfbereit mit gezogenen Waffen und gehen davon aus, dass Eindringlinge das Tor benutzen werden, sofern die Späher in Bereich I6 nichts anderes berichtet haben.

ORKSCHLÄGER (2 ODER 4)

MHB, S.232

Initiative Wahrnehmung +5; Dunkelsicht

KREATUR 0

13. FÜRST NARS THRON WENIGER GEFÄHRLICH 3

Eine grobe Lederplane bedeckt den Eingang zu dieser einfachen Holzhütte, die gegen die Steinwand des Tales gebaut wurde. Wenn die SC eintreten, dann lies das Folgende vor oder nutze eigene Umschreibungen:

In der Mitte der Holzhütte seht ein massiver steinerner Thron, in welchen grob heulende Orkgesichter gehauen wurden. Der Stuhl soll definitiv einschüchtern. Die Seitenwände der Hütte sind mit großen Lederplanen bespannt, die einfache Malereien tragen: Links ein Berg mit einer großen Höhle in seinem Herzen, von der aus ein Orkkopf zum Gipfel hinaufheult. Rechts eine hochgewachsene, schlanke Frau mit schwarzem Haar, deren spitze Ohren nahelegen, dass es eine Elfe oder Halbelfe sein soll. In einer Hand hält sie ein großes Becherglas, aus dem grüne Flüssigkeit quillt, in der anderen brennt ein Feuer. In der Rückwand ist ein Vorhang zu erkennen, hinter dem eine Öffnung tiefer in den Felsen führt.

Diese Hütte und die Höhlen dahinter sind die Behausung der Orks, welche Vilrie dienen. Ihr Anführer ist Fürst Nar, ein großer Ork, bei dem es sich um einen primitiven Schläger handelt. Sofern kein Alarm gegeben wurde, sitzt Nar hier auf seinem Thron. Morgens und bis in den Nachmittag hinein schläft er im Sitzen, nachts ist er wach, verlässt die Hütte aber nur, um sich Essen zu holen oder zu erleichtern.

Fürst Nar wurde von Vilrie zum Orkhäuptling ernannt, nachdem sie das eigentliche Kommando über die Bande übernommen hatte. Die überlebenden Orks wispern immer noch leise über die Zeremonie: Ursprünglich hatte Vilrie den vorherigen Häuptling aufgefordert, sich ihr zu unterwerfen; nachdem er sich geweigert hatte, verbrannte sie ihn mit ihrer Alchemie bei lebendigem Leibe. Als nächstes hatte sie Nar aufgefordert, sich zu unterwerfen, der dem sogleich nachkam. In den folgenden Jahren hat Vilrie die Orks allesamt von einem milden Sedativum abhängig gemacht, um sie handzahn und leichter manipulierbar zu machen. Sollten die SC aus einer der Wasserquellen hier oder in den Höhlen trinken, bemerken sie einen seltsamen Geschmack, allerdings müssten sie über Wochen hinweg das Wasser trinken, damit ein anhaltender Effekt eintritt.

Kreaturen: Nar ist ein fetter Ork, da er als Vilries Auserwählter in vollem Luxus lebt. Die anderen Orks verachten ihn insgeheim als Feigling, haben aber zu viel Angst vor Vilries Macht, als dass sie ihre Entscheidungen in Frage stellen würden. Nar stellt sich selbst natürlich als der absolut wichtigste Ork vor Ort dar. Einmal in der Woche berichtet er Vilrie – diese Treffen sind meistens recht stumpfsinnig, sieht man von den Befehlen ab, die Vilrie zuweilen gibt. Nar gibt allerdings gern vor, dass Vilrie sich mit ihm berate und seine Ansichten schätze. Sollten die SC ihn bedrohen, grollt er, dass sie so den Zorn der Herrin erwecken und sie sich ihm besser ergeben sollten, wenn sie wissen, was gut für sie ist.

Nar hat aber kein Problem damit, die SC zu attackieren und den anderen Orks ebenfalls zu befehlen anzugreifen.

Teil 1:
Ein rätselhafter
Mord

Teil 2:
Die Bitte der
Waldläuferin

Teil 3:
Vilries Versteck
Werkzeugkasten

Die Erinnerung an die Schreie seines brennenden Vorgängers treibt ihn an, nahezu jedes Risiko einzugehen, um nicht dasselbe Schicksal zu erleiden.

FÜRST NAR

KREATUR 4

EINZIGARTIG CB **MITTELGROSS** **HUMAONIDER** **ORK**

Wahrnehmung +9; **Dunkelsicht**

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch

Fertigkeiten Athletik +13, Diplomatie +8, Einschüchtern +8

ST +5, **GE** +2, **KO** +3, **IN** -1, **WE** +1, **CH** +0

Gegenstände Bronzeschlüssel, +1 **Zweihandkeule**, Beil (2), Fellrüstung

RK 21; **REF** +8, **WIL** +9, **ZÄH** +11

TP 68 (+8 Temporäre Trefferpunkte im Kampfrausch)

Wildheit ↗

Bewegungsrate 9 m



Fürst Nar

Nahkampf ♦ +1 **Zweihandkeule** +14 (Fortstoßen, Schwung),

Schaden 1W10+5 Wuchtschaden

Nahkampf ♦ Faust +11 (Agil, Nichttödlich, Waffenlos), **Schaden**

1W4+5 Wuchtschaden

Fernkampf ♦ Beil +10 (Agil, Durchschlagend, Wurfwaffe 3 m),

Schaden 1W6+5 Hiebschaden

Kampfrausch ♦ Fürst Nar verfällt für 1 Minute in Raserei. Dies

verleiht ihm 8 Temporäre Trefferpunkte und einen Malus von

-1 auf seine RK, während er mit seinen Angriffen 4 zusätzliche

Schadenspunkte verursacht. Im Kampfrausch kann er keine

Aktionen der Kategorie Konzentration nutzen, sofern sie

nicht zugleich der Kategorie Kampfrausch angehören. Sobald

sein Kampfrausch endet, kann Nar erst nach 1 Minute erneut

in Kampfrausch verfallen.

Kein Entkommen ↗ **Auslöser** Ein angrenzender Gegner

bewegt sich von Nar weg. **Effekt** Fürst Nar kann sich mit

maximal seiner Bewegungsrate fortbewegen, muss seine

Bewegung aber so nahe wie möglich zur auslösenden

Kreatur beenden, ohne ihr Feld zu betreten.

Belohnungen: Nar trägt einen Bronzeschlüssel an einer

Lederschnur um den Hals; der Schlüssel öffnet die Türen

zur Wiege des Hasses in Bereich I5. Der Thron enthält

ein Geheimgfach mit dem Schatz der Orkbande; es kann

geöffnet werden, indem man zugleich zwei als relief-

artige Orkaugen getarnte Knöpfe am Thron drückt.

Das Fach enthält einen Beutel mit 28 GM in Silber-

und Kupfermünzen, sowie einem nicht makellosen

Saphir im Wert von 20 GM. Dazu kommen eine

Schriftrolle: Heilung (2. Grad), eine *Schriftrolle: Ge-*

räuschexplosion und eine *Schriftrolle: Genesung*.

Diese Schriftrollen gehörten dem Schamanen der

Orkbande, der versucht hatte, sich nach Vilries

Machtübernahme abzusetzen; Nar weiß nicht,

dass Vilrie ihn eingefangen und zur Erschaffung

des Amalgams (siehe Bereich I16) genutzt hat.

Dann gibt es in dem Geheimgfach noch eine kleine

Strohuppe, die Nar angefertigt hat – sie ähnelt

Vilrie und er nutzt sie, um das Gespräch mit seiner

Herrin zu üben. Die Puppe besitzt sogar Haare,

welche aus ihrem Kamm gezupft und von Nar

liebevoll auf dem Kopf drapiert wurden.

14. SCHLAFHÖHLEN

WENIGER GEFÄHRLICH/ DURCHSCHNITTLICH 3

Hinter dem Durchgang liegen zwei enge Höhlenkammern, die

nach Schweiß und dem Rauch eines Lagerfeuers stinken. Der

Boden ist von Abfall und Schmutz bedeckt. In Winkeln und

Nischen in den Wänden liegt gut ein Dutzend Strohmatte-

Die Orks nutzen diese beiden Höhlen als Behausung;

solange kein Alarm gegeben wurde, sind hier eigentlich

immer ein paar Orks zugegen.

Kreaturen: Insgesamt acht Orks schlafen in dieser

Kammer, wobei der Platz für knapp ein Dutzend

reicht. Die meisten auf der Karte ein-

gezeichneten Schlafplätze verweisen

eigentlich auf jeweils zwei Plätze – einen am Boden und einen in einer Nische in der Wand; jeder Schlafplatz enthält eine Strohmatten und persönliche Dinge. Tagsüber sind hier meistens fünf Orks, während zwei sich im Hof aufhalten und einer mit Grauhauer im Turm wacht. Nachts sind nur drei hier, während vier im Hof unterwegs sind und ein anderer Ork nun bei Grauhauer wacht. Sollte in Bereich I4 ein Kampf ausbrechen, greifen die Orks in der ersten Runde nach ihren Waffen und eilen dann in der zweiten Kampfrunde zum Nachsehen herbei, wobei sie den Thronsaal einzeln oder in Paaren betreten.

ORKSCHLÄGER (5 ODER 3) KREATUR 0

MHB, S. 232

Initiative Wahrnehmung +5; Dunkelsicht

Belohnungen: Die Orks besitzen keine großen Wertsachen – in den Nischen verteilt kann man insgesamt 37 SM, 52 KM und viele beschädigte oder schäbige gewöhnliche Gegenstände (wie Seile, Wetzsteine, Rucksäcke und Kerzen) finden. Sollten die SC nach etwas Bestimmten suchen, besteht eine Chance von 50%, es zu finden, solange es nichtmagisch ist und der Wert maximal 5 SM beträgt. Wer die Höhlen durchsucht, kann einen Wahrnehmungswurf gegen SG 20 ablegen, um unter einer Matte in einer Vertiefung einen *Trank: Unsichtbarkeit* und einen Silberschlüssel (Wert 1 GM) zu finden, mit dem man die Tür nach Bereich I8 öffnen kann.

15. EMPFANGSRAUM DURCHSCHNITTLICH 3

Diese große Doppeltür führt in die Wiege des Hasses. Sie besteht aus schweren Holzplanken, die mit Eisenbändern verstärkt wurden. Die Tür ist von innen verschlossen (das Schloss hat Durchschnittliche Qualität und kann mit vier erfolgreichen Fertigkeitwürfen für Diebeskunst gegen SG 25 geöffnet werden; ferner trägt Fürst Nar den benötigten Bronzeschlüssel um den Hals). Auf die Türen ist das Bild eines brennenden Dorfes gemalt; es basiert ganz klar auf dem Bild, welches bereits auf den Türen vor den Kammern des Formers im Gehege entdeckt wurde, ist aber keine kindliche Malerei und weitaus präziser.

Sobald die SC die Doppeltür geöffnet und durchschritten haben, lies das Folgende vor oder nutze eigene Worte:

Jenseits der weitaufschwingenden Türen liegt ein kleiner Empfangsraum. Ein ausgetretener Teppich erstreckt sich zu einer weiteren Doppeltür auf der anderen Seite. Rechts ist auf die rundverlaufende Wand eine Karte der näheren Umgebung gemalt; die Wiege des Hasses befindet sich im Zentrum der Karte und ist mittels Linien mit allen nahen Ortschaften verbunden, bei denen die Reisezeit zu Pferde eingetragen ist. Etranstor fehlt – hier kann man nur den Eintrag „Ruinen von Peststein“ lesen.

Die Karte gibt nur einen vagen Hinweis auf Vilries Pläne. Nachdem sie Etranstor zerstört hat, will sie langsam mittels Drogen und Zwang die Region unter ihre

Kontrolle bringen und ein geheimes Königreich für sich erschaffen.

Kreaturen: Vor zwei Jahren begann Vilrie mit Energiemutagenen zu experimentieren. Zu dieser Zeit bezahlte sie einen Heckenmagier, zwei schwache Lufilementare an sie zu binden, damit sie mehr über elementare Mächte in Erfahrung bringen konnte. Ihre Forschungen führten sie letztendlich in eine andere Richtung; seitdem dienen diese Elementare hier als Wächter, die jeden angreifen sollen, der nicht hierhergehört. Sowie die SC eintreten, kommt plötzlich Wind auf, da die Elementare Gestalt annehmen und angreifen.

WINDFALKE (2)

MHB, S. 122

Initiative Wahrnehmung +13

KREATUR 3

16. WACHTURM WENIGER GEFÄHRLICH 3

Dieser Turm besteht im Grunde aus zwei Schauplätzen: dem Turminnenen und dem überdachten Turmdach. Auf der Karte wird der Innenbereich gezeigt. Das Turmdach besitzt folgende Besonderheiten: eine Luke nach unten ins Turminnere samt Leiter darunter und ein großer Eimer mit 100 Pfeilen.

Kreaturen: Hier sind stets zwei Orks. Der eine ist eine gewöhnliche Wache aus Fürst Nars Garde. Der andere ist Grauhauer, die einzige fähige Jägerin und Spurenleserin unter den Orks. Sofern sie nicht gerade auf Jagd ist, verweilt Grauhauer im Turm und hält entweder oben Ausschau oder schläft drinnen ein paar Stunden.

Wie unter Bereich I1 vermerkt, sollen die Orks hier in erster Linie den Hof im Auge behalten. Die Orks legen alle paar Minuten Wahrnehmungswürfe gegen andere Wesen auf dem Hof ab, bzw. jede Runde, sollte ihnen etwas auffallen wie Wurfhaken in der Palisade oder herabrieselnde Steine. Entdecken die Orks etwas, geben sie als erstes Alarm. Nun wissen Nar und die anderen Orks, dass es Probleme gibt. Binnen weniger Runden sind alle Orks auf den Beinen und im Hof. Sie verbleiben dort wenigstens 30 Minuten und suchen nach dem Grund des Alarms.

Der Orkschläger im Turm steigt nach Bereich I2 hinab. Grauhauer bleibt oben und nimmt Eindringlinge unter Beschuss. Sie verfügt über 40 Pfeile in ihrem Köcher und über weitere 100 Pfeiler im Eimer, so dass sie den Beschuss eine Weile aufrechterhalten kann.

ORKSCHLÄGER

MHB, S. 232

Initiative Wahrnehmung +5; Dunkelsicht

KREATUR 0

GRAUHAUER

EINZIGARTIG CB **MITTELGROSS** **HUMANOIDER** **ORK**

Wahrnehmung +9; Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch

Fertigkeiten Akrobatik +11, Athletik +8, Naturkunde +7, Überlebenskunde +7

KREATUR 3

Teil 1:
Ein rätselhafter
Mord

Teil 2:
Die Bitte der
Waldläuferin

Teil 3:
Vilries Versteck

Werkzeugkasten

ST +3, **GE** +4, **KO** +3, **IN** +1, **WE** +2, **CH** +0
Gegenstände Kompositlangbogen (40 Pfeile), Kurzschwert, +1 *Beschlagene Lederrüstung*
RK 21; **REF** +11, **WIL** +7, **ZÄH** +10
TP 47
Wildheit ↻
Bewegungsrate 7,50 m
Nahkampf ♦ Faust +11 (Agil, Finesse, Nichttötlich, Waffenlos), **Schaden** 1W4+5 Wuchtschaden
Nahkampf ♦ Kurzschwert +11 (Agil, Finesse, Vielseitig H), **Schaden** 1W6+5 Stichschaden
Fernkampf ♦ Kompositlangbogen +11 (Ballistisch 9 m, Entfernungseinheit 30 m, Gefährlich 1W10, Geschoss, Nachladen 0), **Schaden** 1W8+3 Stichschaden



Grauhauer

Doppelschuss ♦♦ Grauhauer kann zwei Fernkampfangriffe gegen unterschiedliche Ziele ausführen; jeder Angriff unterliegt einem Malus von -2, der Malus für Mehrfachangriffe steigt erst, nachdem beide Angriffe ausgeführt wurden.

17. DAS STUDIERZIMMER

Dies ist ein kleines Studierzimmer. Im Norden führt eine Treppe zu einer Doppeltür hinauf. Im Süden ist eine Steintür in die rundlaufende Festungsmauer eingelassen. Gegenüber dem Eingang befindet sich ein Bücherregal mit alchemistischen Werken. Im Laufe der Jahre hat Vilrie eine beachtliche Bibliothek esoterischen und alchemistischen Wissens zusammengetragen. Wer nach alchemistischen Informationen sucht, kann eine Stunde nutzen, um die Bibliothek zu konsultieren; dies verleiht sodann einen Gegenstandsbonus von +2 auf den Fertigkeitwurf für Handwerkskunst. Dem richtigen Käufer wäre die Sammlung 200 GM wert, sie hat aber auch einen Lastwert von 30, so dass ihr Transport eine ziemliche Herausforderung darstellt.

18. AUFENTHALTSRAUM

Die in diesen Bereich führende Tür ist verschlossen (Einfaches Schloss; drei Fertigkeitwürfe für Diebeskunst gegen SG 20); ein Schlüssel liegt in Bereich 14, einen weiteren trägt Vilrie bei sich. Wenn die SC den Raum betreten, lies das Folgende vor oder nur eigene Worte:

Die Tür schwingt auf. Dahinter liegt ein gutausgestatteter Aufenthaltsraum. Auf einer Seite befindet sich ein Kamin mit schwach glimmenden Kohlen, vor dem zwei Polsterstühle stehen. Der Kamin wird von zwei Bücherregalen voller Werken, Schriftrollen und diversen seltsamen und esoterischen Gegenständen flankiert. Eine Treppe führt ins höhergelegene Stockwerk, während eine andere Tür teilweise offensteht – dahinter liegt offenbar eine Küche.

Vilrie erholt sich in dieser Kammer, wenn sie viele Stunden lang die Zerstörung von Etranstor geplant und weitervorangetrieben hat. Die Möbel sind bequem, aber sichtbar alt und abgenutzt. Die meisten Dinge hat Vilrie im Laufe der Jahre von Halod aus verlassenen Häusern holen und zum Ablageort bringen lassen.

Hier findet sich nichts Wertvolles. Wenn die SC die Kammer aber durchsuchen, können sie einiges über ihre Gegnerin erfahren: In einem der Regale steht eine Mappe, in der Vilrie über alle Erwerbungen und Verkäufe Buch geführt hat, darunter auch ihre Geschäfte mit Bort. Die meisten Geschäfte waren völlig gewöhnlich, allerdings hat sie große Mengen bestimmter Reagenzien bestellt. Insbesondere im letzten Jahr wurden ihre Bestellungen immer größer und enthielten diverse Reagenzien mit finsternen Namen wie Kadaverblut, Gallenessenz und Faulwurz. Mit einem Fertigkeitwurf für Handwerkskunst gegen SG 18 kann man diese Dinge als Reagenzien von Giften und alchemistischen Krankheitserregern identifizieren.

Ebenso gibt es hier einige von Vilries Tagebüchern aus ihrer Jugend über die Jahre nach dem Tod ihrer Mutter Silwyth und ihren Überlebenskampf in einem Dorf, in dem sie gemieden wurde. Die Aufzeichnungen enden am fünften Jahrestag von Silwyths Tod, als Vilrie sich entschied, den Ort zu verlassen, um in eine Reihe von Höhlen tief im Wald nördlich des Dorfes zu ziehen, wo sie fortan leben und die Künste ihrer Mutter erlernen wollte.

Falls die SC sich hier umsehen, hören sie schließlich Lärm aus der Küche (Bereich I9) – dort versucht Vilries Homunkulus zu kochen.

Belohnungen: Unter den Erinnerungsstücken und Kuriositäten auf den Regalbrettern befindet sich ein Silbermedaillon mit einem kleinen Gemälde der jungen Vilrie (Wert 5 GM). Ferner liegt eine *Hand des Magiers* in einem der Regale und umklammert eine Phiole mit Schwachem Draufgängerbräu.

19. KÜCHEN

Schmutzige Töpfe und Pfannen sind auf dem Tisch in der Mitte des Raumes gestapelt und verhüllen so die Sicht auf die Feuerstätte dahinter. Irgendetwas in der Küche macht einen Höllenlärm; es klingt, als würde ein Holzlöffel gegen einen Eisentopf hämmern.

In dieser Küche bereitet sich Vilrie ihre Mahlzeiten zu. Wenn sie beschäftigt ist, gestattet sie ihrem Homunkulus, sich am Kochen zu versuchen. Leider ist er ein furchtbarer Koch, so dass ihm nur selten gelingt, etwas auch nur entfernt Essbares zuzubereiten. Hier gibt es kaum Wertsachen – die SC können Lebensmittel und diverse exotische Gewürze im Gesamtwert von 2 GM finden.

Kreaturen: Pergy ist ein dicker alchemistischer Homunkulus, den Vilrie als einen ihrer ersten Diener erschaffen hat. Das entsprechende Experiment war zwar ein Erfolg, aber zu teuer und zeitaufwändig, als dass sie es in größerem Maßstab wiederholt hätte. Vilrie ging stattdessen dazu über, sich die Orks zu unterwerfen und andere Kreaturen zu mutieren.

Wenn die SC hereinkommen, ist Pergy am Kochen und bemerkt sie wahrscheinlich erst, wenn sie um den Tisch herumtreten und den kleinen, aufgequollenen Burschen unbeholfen herumflattern sehen. Dann kreischt er auf und schleudert eine Pfanne voll heißer Suppe (oder vielleicht soll es auch eine Soße sein, man weiß es nicht) nach den SC (+3 Angriff, 1 Punkt Wuchtschaden und 1W4 Punkte Feuerschaden). Im Anschluss ergreift Pergy die Flucht, um Vilrie zu finden und zu warnen. Pergy trägt kein Gift in sich.

HOMUNKULUS

MHB, S. 178

Initiative Wahrnehmung +3; **Dunkelsicht**

KREATUR 0



Pergy

110. DAS VORZIMMER DER HERRIN

Die Treppe führt hinauf zu einem schmalen Gang, welcher zu Vilries persönlichen Gemächern führt. Die rundlaufende Festungsmauer ist mit Gemälden von Vilries Mutter Silwyth versehen, mit denen Vilrie sich daran erinnert, was sie durch die Dorfbewohner von Etranstor verloren hat.

Die Bilder zeigen eine Elfin von unnatürlicher Schönheit, rabenschwarzem Haar, vollständig grünen Augen und einem boshaften Lächeln.

Die Tür zu Vilries Gemächern ist verschlossen und mit einer Falle gesichert. Vilrie führt den Schlüssel mit sich. Das Schloss kann mit drei Fertigkeitwürfen für Diebeskunst gegen SG 20 geknackt werden; wird die Tür aber ohne Schlüssel geöffnet, löst dies die Falle aus (siehe Gefahr).

Gefahr: Vilrie hat hier eine gefährliche Falle angelegt, um jeden zu strafen, der so dumm ist, in ihr Allerheiligstes vordringen zu wollen. Sollte jemand versuchen die Tür ohne den Schlüssel zu öffnen, öffnen sich kleine Fächer in der Decke, aus denen sich eine eisige alchemistische Mixtur in den Raum ergießt.

FROSTFALLE

FALLE MECHANISCH

Heimlichkeit SG 22 (Geübt)

Beschreibung Fächer in der Decke sind mit einer gefrierenden alchemistischen Flüssigkeit gefüllt, die sich in den Raum ergießt, sollte die Tür ohne den Schlüssel geöffnet werden.
Entschärfen Diebeskunst, SG 20 (Geübt) an der Tür, damit die Falle beim Öffnen nicht ausgelöst wird.

RK 20; **REF** +7, **ZÄH** +11

Härte 8; **TP** 44 (BW 22); **Immunitäten** wie Gegenstände, Kritische Treffer, Präzisionsschaden

Herabgießende alchemistische Flüssigkeit ➔ **Auslöser** Die Tür wird angegriffen oder ohne den Schlüssel geöffnet.
Effekt Eiskalte alchemistische Pampe ergießt sich über den Raum und fügt jedem darin 4W6 Punkte Kälteschaden zu (einfacher REF, SG 20).

GEFAHR 4

Teil 1:
Ein rätselhafter
Mord

Teil 2:
Die Bitte der
Waldläuferin

Teil 3:
Vilries Versteck

Werkzeugkasten



I11. VILRIES GEMÄCHER

Hinter der Tür liegt ein Schlafgemach mit einem großen Bett gegenüber der Tür, das von einem Schreibtisch und einem Kleiderschrank flankiert wird. Der Geruch von Flieder hängt schwer in der Luft; die Quelle ist ein noch rauchender Weihrauchkegel.

Vilrie hat ihr Schlafgemach in den letzten Wochen kaum genutzt. Es enthält ihr Bett, einen Kleiderschrank mit Roben und Schürzen, einen Schreibtisch mit persönlichen Dingen und Briefen, sowie eine Kiste (siehe unten, „Belohnungen“). Hinter einer Tür in der Ecke befindet sich ein Plumpsklo.

Sollten die SC wenigstens 10 Minuten aufwenden, um Vilries Korrespondenz zu durchstöbern, finden sie Hallods Bestätigungsschreiben für diverse Lieferungen alchemistischer Reagenzien. Ein weiteres Pergament enthält eine zeitliche Übersicht mit Daten und wichtigen Geschehnissen; fast ganz unten befindet sich das Datum der Ankunft des Handelszuges im Dorf mit dem Vermerk: „Offenen Punkt abgehakt: Händler.“ Darunter gibt es noch zwei Einträge, einer vom gestrigen Tag mit dem Vermerk „Die letzte Reaktion ist platziert.“, während der zweite (noch) kein Datum besitzt: „Mutter gerächt.“

Belohnungen: Die Kleidungsstücke im Schrank sind zwar von guter Machart, aber nicht sonderlich wertvoll. Eine Schublade des Tisches enthält ein Nebelgestaltelixier und zwei Schwache Lebenselixiere. Die Truhe in der Ecke ist geschlossen, aber nicht verschlossen und enthält drei Beutel mit einer großen Menge an Münzen (53 GM, 86 SM, 416 KM). Vilrie hat das Geld durch den Verkauf alchemistischer Elixiere an Händler im Laufe der Jahre zusammengetragen. Dazu kommen vier Einfache Alchemistenfeuer, zwei Schwache Verstrickungsbeutel und ein Einfaches Feuerenergiemutagen (siehe Seite 56).

I12. SCHREIN ZU SILWYTHS EHREN DURCHSCHNITTlich 3

Am Ende dieses langen Ganges steht die Marmorstatue einer Elfin, welche eine Flasche hält. Sie trägt ein fließendes Gewand und Tränen laufen über ihre Wangen hinab, um sich in einem kleinen Becken am Fuß der Statue zu sammeln. Sieht man vom schwachen Gluckern des Wassers ab, ist es in dieser Kammer friedlich und still.

Vilrie brauchte einige Jahre, um sich ihr neues Heim hier zu errichten. Dann heuerte sie einen Bildhauer in Almas an, um eine Statue ihrer Mutter anfertigen zu lassen. Sie schaffte die Statue sodann heimlich hierher und errichtete sie in diesem Raum als Ort, zu dem sie gehen und sich an die Frau erinnern konnte, welche versucht hatte, die Bewohner von Etranstor zu retten, die aber als Dank zur Hexe erklärt und ausgestoßen wurde. Die Statue dient ihr als Erinnerung und Warnung, sich niemals auf die Hilfe anderer zu verlassen.

In dem kleinen Becken steht eine versiegelte Steinschachtel, welche das alchemistische Symbol für Leben und Silwyths Namen trägt. Sie enthält Silwyths Über-

reste, die Vilrie nach Fertigstellung dieses Schreines hierhergebracht hat.

Kreaturen: Das Becken und die Tränenfontäne werden von zwei Salzhaien angetrieben, die Vilrie vor einigen Jahren an den Raum gebunden hat. Die Elementare leben im Wasser und kommen nur hervor, wenn jemand anders als Vilrie sich der Statue nähert – dann aber schwappt sämtliches Wasser aus dem Becken, die Elementare nehmen Gestalt an und gehen zum Angriff über.

SALZHAIE (2)

MHB, S. 126

Initiative Wahrnehmung +8; Dunkelsicht

KREATUR 3

I13. LAGERRAUM

In dieser Kammer sind Kisten, Fässer und andere Behälter bis unter die Decke gestapelt. Die meisten sind größtenteils leer, dennoch kommt hier einiges an alchemistischen Werkzeugen, Reagenzien und Versorgungsgütern zusammen, mit denen man viele alchemistische Gegenstände herstellen könnte. Sofern die SC einen Weg finden, alles zu transportieren, würden es allein diese Reagenzien ermöglichen, alchemistische Gegenstände im Wert von 50 GM zu erschaffen.

I14. HAUPTLABOR

ERNSTHAFT 3

Hinter den Türen liegt eine große Kammer voll alchemistischer Ausrüstung und Experimenten. Kessel stehen neben Tischen, auf denen sogar jetzt gerade explosive Mixturen brauen und blubbern. Gegenüber der Tür befindet sich ein großer Schmelzofen direkt hinter einem großen Wasserbecken mit einer Frauenstatue an einem Ende. Hinter einem Ausgang im Osten sieht man eine abwärtsführende Wendeltreppe.

In diesem Labor verrichtet Vilrie den Großteil der Arbeit zur Finanzierung ihrer finsternen Pläne. Hier stellt sie alle möglichen Elixiere, Werkzeuge und Bomben zum Verkauf in Andoran, Cheliox, Iger und anderen Ländern her. Ihre Ambitionen sind weitaus größer als die eines gewöhnlichen Alchemisten: Vilrie will sich einen Namen machen und so eine Legende erschaffen, wie es ihrer Mutter nie gelungen ist – und derartiges kostet Geld!

Die Tische im Norden und Süden sind mit alchemistischer Ausrüstung bedeckt. Die hier arbeitenden Kreaturen sind dabei, Säureflaschen herzustellen, wenn die SC eintreffen, allerdings werden aktuell die Reagenzien noch sorgfältig gefiltert und die Flaschen sind daher noch lange nicht fertig. Der Schmelzofen ist entzündet und wird gegenwärtig zum Schmelzen von Kupfer genutzt, um für spätere Experimente Unreinheiten fort zu brennen. Das Becken dient als Frischwasserquelle und wird von einem Brunnen flussaufwärts der Stelle gespeist, an der Vilrie ihre Abfälle in die Tiefen kippt.

Die Statue über dem Becken stellt Vilrie da; sie hat dieselbe Pose wie ihre Mutter in Bereich I12, allerdings strömen keine Tränen über ihre Wangen, sondern blickt

sie hart, kalt und berechnend. Die Treppe im Osten führt hinab nach Bereich I15.

Kreaturen: Vilrie hat schon vor langer Zeit erkannt, dass sie niemandem die delikatesten Schritte ihrer Arbeit anvertrauen kann. Orks eignen sich durchaus, um Gefangene festzuhalten und Mutagene zu testen, allerdings fehlt ihnen der gesunde Menschenverstand und die zur Arbeit im Labor erforderliche Vorsicht. Daher hat Vilrie experimentiert, um größere, schlaudere und fähigere alchemistische Diener zu erschaffen. Sie hat ein Jahr benötigt, um den ersten Alchemistischen Knecht zu erschaffen. Diese Kreaturen sehen aus wie große, flügellose Homunkuli; vier halten sich gegenwärtig im Labor auf und überwachen einfache Aufgaben wie Aufräumen und Experimente am Laufen zu halten. Sie haben strikte Anweisung, jeden anzugreifen, der ohne Begleitung Vilries hereinkommt. Jeder ist mit einer anderen Art Bombe für seinen Alchemistischen Angriff geladen, so dass jeweils einer Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte- und Säureschaden verursacht.

ALCHEMISTISCHE KNECHTE (4)

KREATUR 2

SELTEN N KLEIN KONSTRUKT

Wahrnehmung +6; Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen), Empathische Verbindung

Fertigkeiten Athletik +8, Handwerkskunst +8, Heimlichkeit +7
ST +2, **GE** +4, **KO** +1, **IN** +2, **WE** +0, **CH** -2

Empathische Verbindung (Arkan, Erkenntnis, Mental) Ein Alchemistischer Knecht kann nicht sprechen, sein Geist ist aber mit seinem Schöpfer verbunden. Er kann einfache emotionale Informationen wie Freude, Furcht oder Wut seinem Schöpfer mitteilen. Sollte der Knecht zerstört werden, weiß sein Meister dies sofort. Diese Verbindung hat eine Reichweite von 450 m.

RK 18; **REF** +10, **WIL** +6, **ZÄH** +7

TP 30; **Immunitäten** Ausgelaut, Bewusstlos, Blutung, Erschöpfung, Gelähmt, Gift, Heilung, Krankheit, Kränkelnd, Nekromantie, Nichttödliche Angriffe, Säure, Todeseffekte, Todgeweiht

Bewegungsrate 6 m, Klettern 3 m

Nahkampf ♦ Faust +10 (Finesse), **Schaden** 1W8+2 Wuchtschaden plus Alchemistischer Angriff

Alchemistischer Angriff Ein Alchemistischer Knecht verfügt über ein besonderes Reservoir, welches mit den Zutaten einer alchemistischen Bombe bestückt werden kann, die Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte- oder Säureschaden verursacht. Dies gestattet dem Knecht, seine Faustangriffe mit der fraglichen Schadensart aufzuladen. Jeder Treffer verursacht 1W6 Punkte derselben Schadensart wie die Bombe, mit welcher der Knecht bestückt ist. Die Flüssigkeitsanteile jeder Bombe genügen für 10 erfolgreiche Angriffe.

Alchemistisches Speien ♦♦ Ein Alchemistischer Knecht kann eine Pfütze ätzender alchemistischer Reagenzien ausspeien und so ein zu ihm angrenzendes Feld füllen. Kreaturen im fraglichen Feld erleiden dabei 2W6 Punkte Säureschaden (einfacher REF, SG 17). Ebenso erleidet jede Kreatur, die ihren Zug in diesem Feld beendet, 2W6 Punkte Säureschaden. Die Pfütze verliert nach 1 Minute ihre Wirkungskraft.

Belohnungen: Der Haupttisch enthält gewöhnliche, versandfertige alchemistische Gegenstände. Dazu gehören auch eine kleine Kiste mit 6 Phiolen Schwachen Alchemistenfeuers und eine weitere mit 4 Schwachen Säureflaschen. In einer kleinen, samtausgeschlagenen Schachtel befindet sich ein Schwaches Steinkörpermutagen (Seite 56). Einer Notiz auf dem Tisch nach sollen diese Gegenstände an eine Adresse in der chelischen Hauptstadt Egorian gehen.

I15. GALERIE

Die im Labor beginnende Wendeltreppe windet sich 15 m in die Tiefe und endet in einem schmalen Gang. Auf einer Seite geht eine weiter abwärtsführende Treppe bis zu einer Eisentür, während der Gang selbst im Süden an einer einfachen Holztür endet. Die Wand trägt das Relief eines kleinen Bauerndorfes, das von einem gewaltigen Friedhof umgeben ist.

Die Treppe führt zu Vilries Pferch (Bereich I16), wohin sie Gefangene und Testpersonen für delikate Experimente bringt. Die Tür zum Pferch ist von dieser Seite her mit einem Balken gesichert. Die Tür im Süden führt in Vilries Experimentallabor (Bereich I17), wo sie bisher alle ihre neuen Formeln entwickelt hat.

I16. KERKERGRUBE WENIGER GEFÄHRLICH 3

Als ihr die Tür öffnet, geben die rostigen Angeln ein Kreischen von sich. Dahinter liegt ein recht großer Raum mit gut 6 m Deckenhöhe. Die Nordseite des Raumes ist mittels Eisenstangen in drei Zellen unterteilt. Im Süden befindet sich ein hohes Podest, von dem aus man die Zellen überblicken kann. Zwei der Zellen sind leer, in der dritten hockt eine elendige Masse in der Ecke, obwohl die Zellentür geöffnet ist.

In dieser Kammer hält Vilrie Testpersonen für ihre Experimente fest. Das Podest dient der Beobachtung von oben und ist über einen Gang mit Bereich I17 verbunden. In den Zellen liegen durchgeschwitzte Strohhaufen, Fellstücke, ein paar Schuppen und andere Anzeichen dafür, dass hier Kreaturen festgehalten werden.

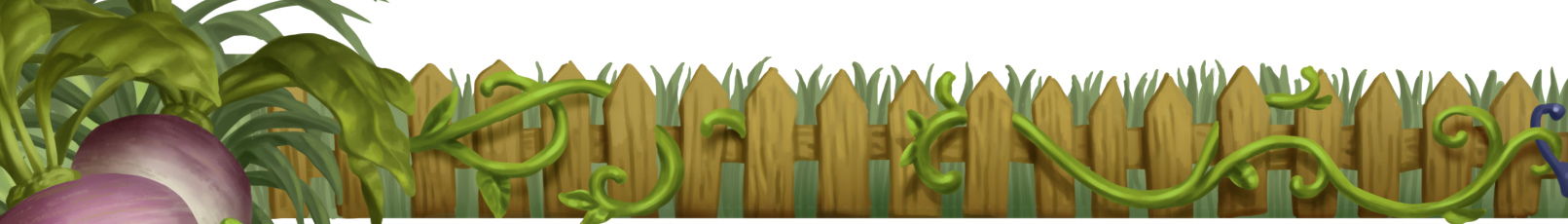
Kreaturen: Erfolgreiche Experimente werden anderen Schergen zur Verwendung übergeben, während Fehlschläge zu einem furchtbaren, elenden Ding verschmolzen werden, welche nur als das Amalgam bezeichnet wird und hier als Kerkermeister fungiert. Als der Schamane der Orks sich nach Vilries Machtübernahme absetzen wollen, hat sie ihn eingefangen und ein mächtiges mutagenetisches Extrakt genutzt, um den armen Ork mit einem Hobgoblin zu verschmelzen. Heute besteht das Amalgam aus über einem Dutzend Kreaturen und stellt optisch nur noch eine Masse aus Fleisch und Gliedmaßen dar. Es leidet unter entsetzlichen Qualen und erlangt nur dann Erleichterung, wenn es Vilries Anweisungen gehorcht und dafür schmerzstillende Elixiere erhält.

Teil 1:
Ein rätselhafter Mord

Teil 2:
Die Bitte der Waldläuferin

Teil 3:
Vilries Versteck

Werkzeugkasten



Das Amalgam bemerkt die SC erst, wenn sie sich seiner Zelle nähern. Dann verfällt es in Raserei und greift an in der Hoffnung, im Kampf zu fallen und von Vilrie nicht wieder ins Leben zurückgeholt zu werden (das bedeutet aber nicht, dass es sich zurückhält oder Gegner schont).

Sollten sich die SC mit den Elementaren in Bereich I17 einen lauten Kampf liefern und das Amalgam dies hören, kommt es eine Runde später nachsehen.

DAS AMALGAM

KREATUR 4

EINZIGARTIG CB **GROSS** **ABBERATION**

Wahrnehmung +11; **Dunkelsicht**, **Geruchssinn** (ungenau) 9 m

Sprachen Gemeinsprache, Elfisch, Goblin, Orkisch

Fertigkeiten **Athletik** +15, **Einschüchtern** +10

ST +5, **GE** +2, **KO** +4, **IN** +2, **WE** +1, **CH** +0

RK 20; **REF** +10, **WIL** +9, **ZÄH** +12; **Vielfacher Verstand**

TP 65

Vielfacher Verstand Der Verstand des Amalgams besteht aus mehr als einem Bewusstsein, die nicht alle gleichermaßen von mentaler Magie betroffen sind. Das Amalgam behandelt seine Rettungswürfe gegen mentale Effekte als einen Schritt besser.

Bewegungsrate 6 m, **Klettern** 3 m, **Schwimmen** 3 m

Nahkampf ♦ **Biss** +12, **Schaden** 1W10+5 **Stichschaden**

Nahkampf ♦ **Faust** +14 (Agil), **Schaden** 1W6+5 **Wuchtschaden**

Nahkampf ♦ **Klaue** +14, **Schaden** 1W8+5 **Hiebschaden**

Nahkampf ♦ **Schwanzschlag** +12, **Schaden** 1W8+5 **Wuchtschaden plus zu Fall bringen**

Zu viele Gliedmaßen ♦♦ Das Amalgam kann bis zu vier Angriffe (je einen mit jedem der aufgeführten Nahkampfangriffen) ausführen, wobei maximal zwei gegen dasselbe Ziel erfolgen können. Es erleidet einen Malus von -2 auf jeden Angriff; der Malus für Mehrfachangriffe steigt aber erst nach Abschluss aller Angriffe.

I17. EXPERIMENTALLABOR ERNSTHAFT 3

Diese große Kammer enthält ein Alchemistenlabor. Im Gegensatz zu dem anderen Labor ist dieses definitiv auf einen Benutzer ausgelegt. Alles ist sauber, ordentlich und bestens organisiert. Zwei Kessel blubbern neben einem von alchemistischer Ausrüstung bedeckten Haupttisch. An den Wänden stehen Regale mit alten Büchern und ordentlichen Reihen von Glasflaschen mit Reagenzien und Ingredienzien. Auf der einen Seite des Raumes gibt es drei Gruben, deren Inhalte nicht einsehbar sind; daneben steht ein hoher Glaszylinder mit dem geschwärzten Kadaver eines Zwerges, der von wirbelndem grünem Nebel umgeben ist.

Dies ist Vilries persönliches Labor, wo sie all ihre entsetzlichen Mutagene entwickelt hat. Hier ist sie auch über die Formel für den Viridiannebel gestolpert und hier hat sie all die alchemistischen Diener geschaffen, die in ihrer Festung leben. Die SC können hier möglicherweise vieles entdecken, doch letztendlich ist auch all dies nur ein Bruchteil von Vilries Plan.

Vilrie ist nicht anwesend, auf der Arbeitsfläche blubbern zwei Anwendungen Energiemutagen (siehe Seite 56) auf einer Ecke des Tisches. Daneben liegt ihr aufgeschlagenes Formelbuch (siehe unten, „Belohnungen“). Der große Tisch ist ansonsten leer. Die alchemistischen Werkzeuge hier sind alle mit öligen, grünen Rückständen verdeckt. Ein SC kann das Formelbuch konsultieren, die verfügbaren Ingredienzen inspizieren und einen Fertigkeitwurf für



Das Amalgam

Handwerkskunst gegen SG 22 ablegen, um diese Rückstände als Nebeneffekt des Viridiannebels zu identifizieren. Das Buch beschreibt eine absolut tödliche Krankheit, mit der man sich ansteckt, wenn man den Nebel einatmet: Die Krankheit löst in wenigen Stunden einen furchtbaren Pilzbefall der Lungenflügel aus, der zum Tode führt. In den Büchern ist kein Heilmittel zu finden.

Clevere SC könnten die von Bort gelieferten Zutaten mit den Formeln im Buch vergleichen. Es dauert 10 Minuten, um alle Informationen zu finden: Vilrie verfügt über genug Ingredienzen für 500 Anwendungen des Viridiannebels! Und außer einigen leeren Behältern findet man auch keine Spuren all dieser Zutaten...

Ins Formelbuch ist ein Pergament mit einer Zeichnung eines runden, flachen Felsens mit einer Vertiefung gelegt. Es enthält zudem Notizen, wie man mittels Säure ein Reservoir im Stein erschafft, und den Vermerk „Mutters Ring ist der Schlüssel!“ Möglicherweise erkennen die SC den Peststein in der Mitte von Etranstor nicht. Im Lauf der letzten paar Monate hat Vilrie den Stein ausgehöhlt und mit Viridiannebel gefüllt. Ihr Plan besteht darin, den Stein mit dem Ring ihrer Mutter zu zerstören – diesen hat sie entsprechend verzaubert, dass er den Stein sprengt, sowie Ring und Stein in Kontakt kommen.

Der hohe Glaszylinder in der westlichen Ecke des Raumes enthält die Überreste eines Zwerges, der als Vilries letzte Testperson gedient hat. Um sicherzustellen, dass ihr Viridiannebel auch hinreichend tödlich ist, ließ Vilrie ihre Orks aus den Bergen den ersten Humanoiden entführen, der ihren Weg kreuzte. Dieser arme Zwerg war auf dem Heimweg von einem Verwandtenbesuch, als die Orks ihn ergriffen. Er starb ein paar Tage später in dieser Kammer und sein Körper platzte auf, während der Pilz in seinem Inneren sein Fleisch verzehrte. Der Nebel treibt immer noch um die Leiche herum und seine verwesenden Überreste sind hochansteckend. Mit einem Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 20 kann ein SC, der Vilries Formelbuch studiert hat, bestimmen, dass dies die Effekte des Viridiannebels sind.

Kreaturen: Vilrie hat einige Diener in dieser Kammer. Eine Funkenratte erhitzt den Kessel; sie wurde vor einiger Zeit an Vilrie gebunden und greift an, sollte jemand etwas vom Tisch entfernen oder mit der Versuchsanordnung hantieren. Zwei Alchemistische Knechte reinigen gegenwärtig die Spezimen gruben an der Südwand; sollten sie entdeckt werden, klettern sie heraus und greifen an. Kommt es zu einem Kampf mit der Funkenratte, kommen die Knechte in der zweiten Runde dazu.

FUNKENRATTE

MHB, S. 120

Initiative Wahrnehmung +9; Dunkelsicht, Rauchsicht

KREATUR 3

ALCHEMISTISCHE KNECHTE (2)

Seite 43

Initiative Wahrnehmung +6; Dunkelsicht

KREATUR 2

Belohnungen: In diesem Raum befinden sich einige wertvolle alchemistische Gegenstände. Die Ausrüstung hier reicht, um eine Alchemisten-ausrüstung zusammenzustellen. Die Reagenzien genügen zur Herstellung von alchemistischen Gegenständen im Gesamtwert von 80 GM. Dazu kommen die folgenden fertigen Gegenstände: 3 Geringe Lebenselixiere, 2 Schwache Lebenselixiere, 2 Schwache Alchemistenfeuer, 4 Schwache Säureflaschen, 2 Schwache Verstrickungsbeutel, 2 Schwache Frostphiolen, ein Schwaches Kognitivmutagen, ein Schwaches Steinkörpermutagen und ein Einfaches Elektrizitäts-Energiemutagen.

Der wahre Schatz hier ist aber das Formelbuch auf dem Tisch. Es enthält eine große Vielfalt an Formeln (alle Gegenstände, die in diesem Abenteuer zu finden sind: Alchemistenflasche, Bombenwerferelixier, Draufgängerbräu, Flaschenblitz, Flüssiges Eis, Katzenaugenelixier, Lebenselixier, Nebelgestaltelixier, Säureflasche, Verstrickungsbeutel – und natürlich der Viridiannebel. Dazu kommen die Formeln für Energie- und Steinkörpermutagene (Seite 56).

118. DER ABSTIEG

Die Treppe führt in eine Kammer mit grobbehauenen Wänden, die schließlich natürlichen Höhlenwänden weichen. In der südöstlichen Ecke führt ein Gang in die Dunkelheit. Neben der Tür hängt eine knisternde Fackel in einer Halterung. Aus der Ferne vernehmt ihr das Geräusch rauschenden Wassers.

Diese Höhlen sind der Grund dafür, dass Vilrie sich hier niedergelassen hat. Wenn die SC den Höhlenwänden näherkommen, bemerkt der Charakter mit dem höchsten Wahrnehmungsbonus grüne Adern, die den Fels durchziehen. Dieses Erz ist die Schlüsselzutat in der Herstellung des Viridiannebels und der Hauptgrund für seine Letalität. Wird der grüne Fels zermahlen, fügt er der Lunge ernsthaften Schaden zu und sorgt dafür, dass eine Infektion ausbricht und binnen Stunden heranwächst. Sollten die Charaktere Vilries Formelbuch studiert haben, wissen sie, dass dieses grüne Gestein Schinderstein genannt wird.

119. FLEDERMAUSNEST

WENIGER GEFÄHRLICH 3

Der gewundene Gang weitet sich zu einer großen Höhle voll großer, vor Feuchtigkeit glitzernder Stalaktiten und Stalagmiten. Überall auf dem Boden sind Brackwasserpfützen. Das Geräusch von fließendem Wasser ist jetzt deutlicher zu hören, aber die Quelle ist nicht in diesem Raum.

Diese Höhle war für Vilries Bedürfnisse zu eng, allerdings führen mehrere Wege durch den Tropfsteinwald hindurch.


Kreaturen: Wenn Vilrie diese Kammer durchquert, achtet sie darauf, wenig Lärm zu machen. Die SC wissen

Teil 1:
Ein rätselhafter
Mord

Teil 2:
Die Bitte der
Waldläuferin

Teil 3:
Vilries Versteck

Werkzeugkasten



dagegen nicht, dass hier eine große Anzahl an Fledermäusen haust, welche bei der kleinsten Provokation zu Schwärmen beginnen. Der Schwarm bleibt in Bewegung – in der Regel nutzt er seine Aktionen für eine Bewegung, dann Blutmahl und eine weitere Bewegung. Die Riesenfledermaus wählt sich dagegen ein Ziel und bleibt an diesem dran, bis sie getötet wird.

RIESENFLEDERMAUS

KREATUR 2

MHB, S. 138

Initiative Wahrnehmung +11; Echolot (genau) 12 m, Dämmerlicht

VAMPIRFLEDERMAUSSCHWARM

KREATUR 1

MHB, S. 138

Initiative Wahrnehmung +10; Echolot (genau) 6 m, Dämmerlicht

120. DIE SMARAGDTIEFEN ERNSTHAFT 3

Der gewundene Gang endet in einer großen Kaverne. Mitten durch die Höhle fließt ein unterirdischer Fluss von Osten nach Westen. Eine schmale Brücke führt über das Wasser, wirkt aber aufgrund von Feuchtigkeit und Schimmel recht rutschig. Auf der anderen Seite sind große Formationen grünen Felsens, vor denen ein großer schwarzer Kessel auf einem Feuer steht. Durch einen Riss in der Decke fällt etwas Licht hinein. Auf der anderen Seite des Flusses dagegen sorgen grüne Leuchtkugeln für Licht, die an Ketten von Tropfsteinen hängen.

Hier hat Vilrie die Hauptarbeit zur Herstellung des Viridiannebels geleistet, beginnend mit einer zähflüssigen Lösung Schindersteinpulvers. Hier wartet sie auch auf Eindringlinge. Wahrscheinlich haben ihre Alchemistischen Knechte sie vor den SC gewarnt, so dass sie sich auf sie vorbereiten konnte. Wenn alle SC im Raum sind, lies das Folgende vor oder nutze eigene Worte:

Hinter dem riesigen Kessel tritt eine dünne Frau hervor. Leicht zugespitzte Ohren ragen zwischen ihrem öligen, rabenschwarzen Haar hindurch. Sie trägt Lederkleidung mit zahllosen Beuteln und Taschen voller Glasphiole und blickt euch verächtlich an.

„Ihr müsst die Dummköpfe sein, die mit Bort gekommen sind. Es tut mir ja so leid um euren *Freund*.“ Ihre Stimme trieft vor Sarkasmus. „Ich konnte nicht erlauben, dass irgendwer sich zusammenreimen kann, was hier passiert, und er wusste einfach zu viel. Ich bin mir sicher, dass ihr glaubt, ihr könntet mich aufhalten und das Dorf retten. Ihr hättet euch nicht einmischen sollen. Es ist ein böser, wertloser Haufen, der kein Mitleid verdient. Schließlich lassen sie ihre eigenen Leute leiden und unter Qualen sterben. Kann man für jemanden Mitleid verspüren, der aus Boshaftigkeit heraus ein Kind sich selbst überlässt?“ Während sie spricht, blickt sie euch nacheinander an. „Geht und kommt niemals zurück. Niemand muss jemals erfahren, dass ihr hier gewesen seid.“

Die Charaktere werden Vilries Angebot wohl nicht annehmen – sollten sie dies aber tun, so lässt sie sie ziehen. Andernfalls sagt sie nur: „Schade.“ Dies ist das Befehlswort für ihren mächtigsten Alchemistischen Knecht, den Behemoth, sich aus dem Wasser zu erheben und die Brücke zwischen Vilrie und den SC zu verteidigen.

Kreaturen: Vilrie und der Behemoth sollten eine sehr gefährliche Begegnung darstellen. Die Aufgabe des Behemoths besteht ausschließlich darin, andere am Überqueren der Brücke zu hindern, während Vilrie auf der anderen Seite bleibt, Bomben wirft und mit ihrer Alchemistischen Armbrust auf die SC schießt.

Abhängig vom Kampfverlauf könnte der Behemoth möglicherweise einen SC ins Wasser stoßen. Die Strömung des Flusses von Osten nach Westen ist recht schnell; sollte jemand aus der Höhle geschwemmt werden, hat er nahezu keine Überlebenschancen - der Fluss verläuft unterirdisch und erreicht nach gut 750 m eine andere Höhle, so dass es ein gänzlich anderes Abenteuer wäre, einen Weg zurück an die Oberfläche zu finden. Zum Schwimmen gegen die Strömung ist ein Fertigkeitwurf für Athletik gegen SG 18 erforderlich (SG 16, so man mit der Strömung oder direkt zum nächsten Ufer schwimmt).

Sollten die SC den Behemoth niederringen und Vilrie im Nahkampf angreifen, trinkt sie ihr Einfaches Säureenergiemutagen und zieht ihre Klinge. Ansonsten kämpft sie vorsichtig und setzt lieber Bomben und ihre Armbrust ein (und Lebenselixiere, um schwere Wunden zu heilen).



DER BEHEMOTH

KREATUR 3

EINZIGARTIG N **GROSS** **KONSTRUKT**

Wahrnehmung +7; Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen); Empathische Verbindung

Fertigkeiten Athletik +12, Einschüchtern +7

ST +5, **GE** +1, **KO** +4, **IN** +0, **WE** +0, **CH** -2

Empathische Verbindung (Arkan, Erkenntnis, Mental) Der Behemoth kann nicht sprechen, sein Geist ist aber mit seinem Schöpfer verbunden. Er kann einfache emotionale Informationen wie Freude, Furcht oder Wut seinem Schöpfer mitteilen. Sollte der Knecht zerstört werden, weiß sein Meister dies sofort. Diese Verbindung hat eine Reichweite von 450 m.

RK 17; **REF** +6, **WIL** +7, **ZÄH** +11

TP 60; **Immunitäten** Ausgelaugt, Bewusstlos, Blutung, Erschöpft, Gelähmt, Gift, Heilung, Krankheit, Kränkelnd, Nekromantie, Nichttödliche Angriffe, Säure, Todeseffekte, Todgeweiht

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf ♦ Faust +12 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W6+5 Wuchtschaden

Gelegenheitsangriff ↻

Aufstampfen ♦♦ Der Behemoth kann kraftvoll aufstampfen; alle Kreaturen innerhalb von 3 m müssen einen Reflexwurf gegen SG 19 ablegen; bei Mislingen erhält eine Kreatur den Zustand Liegend.

Massiver Angriff ♦♦ Der Behemoth führt einen Nahkampfangriff aus. Bei Erfolg kann er die Zielkreatur um 3 m fortstoßen (6 m bei einem Kritischen Treffer). Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 19 ablegen; bei einem Fehlschlag erhält es den Zustand Liegend.

VILRIE

KREATUR 5

EINZIGARTIG RB **MITTELGROSS** ELF **HUMANOIDER** MENSCH

Wahrnehmung +10

Sprachen Gemeinsprache, Elfisch

Fertigkeiten Akrobatik +11, Arkanes Wissen +11, Diplomatie +7, Einschüchtern +7, Handwerkskunst +13, Heimlichkeit +11

ST +1, **GE** +4, **KO** +2, **IN** +4, **WE** +1, **CH** +0

Gegenstände Alchemistische Armbrust, Gürteltasche (2 PM, 38 GM, 4 SM), Armschienen der Geschossabwehr, Dolche (2), Schlüssel, Lederrüstung, Schwacher Trank der Feuerresistenz, Schwaches Abhärtungsmutagen, Schwaches Steinkörpermutagen, +1 Dolch des Schadens, Einfaches Säureenergiemutagen

RK 22; **REF** +13, **WIL** +8, **ZÄH** +11

TP 68

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Dolch +14 (Agil, Finesse, Vielseitig, Wurfwaffe 3 m), **Schaden** 2W4+1 Stichschaden

Nahkampf ♦ Faust +13 (Agil, Finesse, Nichttödlich, Waffenlos), **Schaden** 1W4+1 Wuchtschaden

Fernkampf ♦ Alchemistische Armbrust +13 (Entfernungseinheit 9 m, Nachladen 1), **Schaden** 1W8 Stichschaden plus Alchemie

Fernkampf ♦ Bombe +13 (Wurfwaffe 9 m), **Schaden** nach Bombe

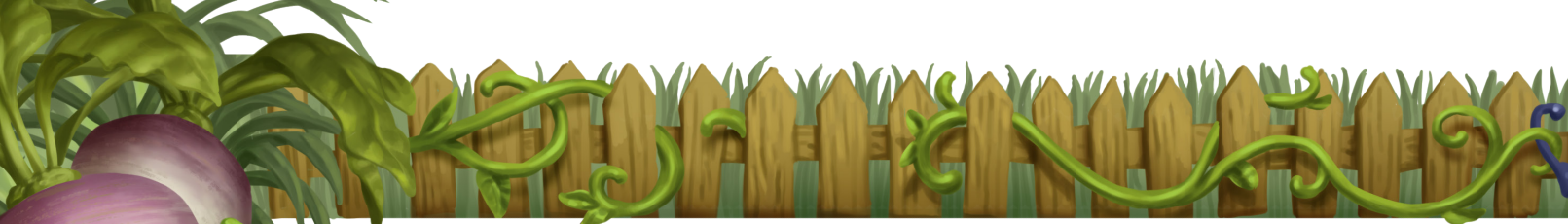


Vilrie

Teil 1:
Ein rätselhafter
Mord

Teil 2:
Die Bitte der
Waldläuferin

Teil 3:
Vilries Versteck
Werkzeugkasten



Alchemie Vilrie hat mittels ihrer Fähigkeit Alchemie 4 Einfache Säureflaschen, 6 Einfache Alchemistenfeuer, 2 Einfache Flaschenblitze, 3 Schwache Lebenselixiere und 2 Schwache Verstrickungsbeutel gefertigt. Dies sind Infusionen. Sie kann eine Aktion aufwenden, um eine weitere Phiole eines dieser Gegenstände oder einen der anderen als Formeln in ihrem Buch aufgeführten Gegenstände herzustellen.

Alchemistische Armbrust Vilries Armbrust kann alchemistisch aufgeladene Bolzen verschießen. Als Aktion kann sie ihre Armbrust mit einer alchemistischen Bombe laden; verursachen die nächsten 3 Angriffe mit der Armbrust 1W6 Schadenspunkte passend zur Art der Bombe. Diese Angriffe verursachen niemals Flächenschaden.

Schneller Bombenwerfer ♦ Vilrie kann eine Aktion zum Interagieren aufwenden, um eine Bombe hervorzuholen und mit ihr anzugreifen.

Weitwurf Vilries Bomben besitzen eine Entfernungseinheit von 9 m.

Vilries Letzte Drohung: Vilrie ist sich siegessicher, doch sollte sich das Blatt gegen sie wenden, hat sie einen letzten Trumpf. Sollte sie unter die Hälfte ihrer Trefferpunkte reduziert werden, so lies das unten Folgende zu ihrem nächsten Zug vor oder verwende eigene Umschreibungen (alternativ könnte sie die Worte auch hervorstoßen, wenn sie im Sterben liegt).

Belohnung: Vilries Schlüssel kann jedes Schloss in der Wiege des Hasses öffnen.

EP-Belohnung: Der Sieg über Vilrie ist ein Bedeutender Meilenstein für die Charaktere. Belohne sie mit 80 EP für die Vollendung dieses wichtigen Teiles der Handlung.

Vilrie blickt euch mit Hass und Verachtung in den Augen an. „Das nützt euch gar nichts. Ich habe bereits gewonnen – ich habe meinen Diener ausgeschickt, das Dorf zu zerstören, ehe ihr eingetroffen seid. Jeder in Peststein wird längst tot sein, ehe ihr dort ankommt!“

Vilrie hat kurz nach der Ankunft der SC (oder vor etwa einer Stunde, sollten die SC sich Zeit gelassen haben) einen ihrer Alchemistischen Knechte zum Dorf geschickt. Der Knecht ist dabei zu dem Riss in der Decke hinauf und durch diesen hinausgeklettert. Er trägt Silwyths Ring, der so verzaubert ist, dass es zu einer Explosion kommt, wenn er den Peststein berührt, welche Ring und Stein zerstört und das Dorf sodann in eine sich ausdehnende Wolke des Viridiannebels hüllt.

WETTlauf GEGEN DEN TOD

Wenn die SC Vilrie besiegt haben, hat ihr Alchemistische Knecht einen sichtlichen Vorsprung auf dem Weg zurück nach Etranstor. Sofern die SC das Dorf retten wollen, haben sie die Wahl, die Fährte des Knechtes aufzunehmen und ihn zu verfolgen oder zum Ort zurückzueilen und am Peststein auf ihn zu warten. Sollten die SC über Pferde verfügen, müssen sie nicht anhalten und ausruhen und be-

sitzen beim Endkampf auch nicht den Zustand Erschöpft. Sofern die SC nach Etranstor zurückreiten, kommen sie einige Stunden vor dem Knecht an und können ihm einen Hinterhalt stellen.

DIE FÄHRTE DES KNECHTES

Nehmen die SC die Fährte des Knechtes auf, müssen sie diese zuerst mit einem Fertigkeitwurf für Überlebenskunst gegen SG 20 aufnehmen. Der SG sinkt auf 15, sollten sie zuerst herausfinden, wo der Riss in der Höhlendecke in Bereich I20 die Oberfläche erreicht, da dort die Fährte beginnt. Einmal entdeckt, kann man der Fährte gut folgen. Der Knecht ist bei der Erfüllung seiner Aufgabe unermüdlich und alles andere als subtil.

Frage die SC während der Verfolgungsjagd, ob sie Pausen machen, um zu rasten, oder ob sie sich selbst antreiben trotz der wachsenden Erschöpfung. Beachte, dass dies beim Endkampf mit dem Knecht eine Rolle spielen wird.

Sobald die SC auf der Fährte des Knechtes sind, lies das Folgende vor oder nutze eigene Worte:

Nachdem ihr die Fährte gefunden habt, ist es einfach, den schlurfenden Schritten von Vilries Knecht auf dem Weg nach Etranstor zu folgen. Ihr legt Kilometer um Kilometer zurück und Minuten werden zu Stunden, während ihr dem ahnungslosen Dorf näherkommt. Vilries alchemistischer Diener scheint nicht zu ermüden und ihr seht keine Anzeichen dafür, dass er jemals anhält, um zu rasten oder Nahrung zu suchen. Dafür scheint die Fährte zunehmend frischer zu werden.

Gerade als Etranstor in Sicht kommt, seht ihr auch endlich Vilries Knecht. Er ist dem Dorf nahe, kann mit einiger Eile aber immer noch eingeholt werden, ehe er seine finstere Mission erfüllen kann.

WETTRENNEN ZUM DORF

Sollten die SC sich entscheiden, vor dem Knecht im Dorf zu sein, haben sie keine Ahnung, wie schnell dieser zum Peststein unterwegs ist. Obwohl beide Seiten dasselbe Ziel haben, ist es schwer abzuschätzen, wer die Nase vorn hat. Frage die SC, ob sie Pausen einlegen, um auszuruhen, oder ob sie trotz Erschöpfung weiterreiten. Vermerke dir dies für den Endkampf mit dem Knecht.

Sobald die SC ihre Entscheidung getroffen haben, lies das Folgende vor oder nutze eigene Phrasen:

Es besteht noch immer die grimmige Möglichkeit, dass Etranstor nun ein Dorf voll Toter und Sterbender ist. Die Kilometer ziehen sich dahin. Minuten dehnen sich zu Stunden und schließlich kommt der aus den Schornsteinen des ahnungslosen Dorfes aufsteigende Rauch in Sicht. Vilries Diener ist nicht zu sehen, allerdings beruhigt euch dies nicht.

Endlich seht ihr auch die Häuser und entdeckt die schlurfende Gestalt, welche sich ihrem Ziel nähert – dem Peststein! –, wo er Vilries letzten Befehl ausführen will.

DER KNECHT DURCHSCHNITTlich 3

Nun gilt es, den Knecht zu besiegen, ehe er den Ring gegen den Peststein pressen kann. Bei Erfolg werden die SC als Helden gefeiert, andernfalls wird sich todbringendes Miasma über das Dorf ausbreiten und Etranstor auslösen (und die SC möglicherweise ebenfalls).

Kreaturen: Der Alchemistische Knecht führt seinen letzten Befehl aus ohne innezuhalten. Wie weit er vom Peststein entfernt ist, hängt von den Entscheidungen der SC ab. Sollten sie ohne Rast geeilt sein, besitzen alle SC den Zustand Erschöpft (außer sie sind geritten, dann haben die Pferde den Zustand Erschöpft), können den Knecht aber am Ortsrand abfangen, 36 m vom Stein entfernt. Sollten die SC eine Pause eingelegt haben, ist der Knecht schon weiter in den Ort hineingeschlurft und nur noch 18 m vom Stein entfernt.

Sollten die SC der Spur des Knechtes gefolgt sein, sind sie 9 m hinter ihm. Sollten sie zu Fuß zum Dorf geeilt sein, befinden sie sich beim Stein, allerdings ist der Knecht seinem Ziel dann 9 m näher. Sollten die SC auf Pferden ins Dorf zurückgeeilt sein, treffen sie 2 Stunden vor dem Knecht ein, müssen aber wachsam sein, da sie nicht wissen, wann der Knecht eintrifft. Sie können die Zeit aber nutzen, um Barrieren zu errichten oder einen Hinterhalt zu legen. Im Mindestfall beginnen sie am Stein und der Knecht ist 36 m weit entfernt, so dass sie genug Zeit haben sollten, um ihn aufzuhalten.

Sobald der Kampf ausbricht, schlägt der Knecht nur zurück, wenn ihm der Weg verstellt wird, andernfalls nutzt er all seine Aktionen, um sich auf den Stein zuzubewegen. Erreicht er den Stein, muss er eine Aktion aufwenden, um den Ring hervorzuholen, und drei weitere, um ihn zu aktivieren. Dann explodiert der Peststein. Dies zerfetzt den Knecht (und tötet ihn) und fügt jedem innerhalb von 9 m 6W6 Punkte Hiebschaden zu (einfacher REF, SG 22). Zudem setzt die Explosion den Viridiannebel dorfwert frei, welcher jeden infiziert (siehe unten, „Gefahr“).

ALCHEMISTISCHER KNECHT

Seite 43

Initiative Wahrnehmung +6; Dunkelsicht

Gefahr: Die wahre Gefahr hier ist die Freisetzung des Viridiannebels; dies ist eine tödliche Krankheit, mit der

man sich ansteckt, wenn man das leuchtende grüne Gas einatmet. Die Krankheit hat die folgenden Spielwerte:

Viridiannebel (Ausgeprägte Krankheit 5) Du kannst den Zustand Kränkelnd nicht verlieren oder Schaden heilen, während du vom Viridiannebel betroffen bist. **RW** ZÄH, SG 23; **Verzögerung** 10 Minuten; **Phase 1** 1W6 Hiebschaden und Kränkelnd 1 (1 Stunde); **Phase 2** 2W6 Hiebschaden und Kränkelnd 2 (1 Stunde); **Phase 3** Tot

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Besiegen die SC Vilrie und retten das Dorf, spricht dies die SC und Angehörigen von Borts Wagenzug von allen Mordanschuldigungen frei. Selbst Büttel Rolth ist beeindruckt, dass die Fremden in solchem Umfang dem kleinen Ort geholfen haben. Delma lässt sie kostenlos in der Futtermühle wohnen, solange sie wollen, und streicht ihre bisher aufgelaufene Rechnung. Die SC können nach Belieben aufbrechen und die Reise nach Almas fortsetzen. Sollten sie mit dem Wagenzug weiterreisen wollen, der nun Tamli gehört, müssen sie noch einen Tag warten, da die anderen Bort angemessen beerdigen wollen. Falls die SC ein paar Tage mit Noala trainieren wollen, warten Tamli und die anderen gerne solange und genießen die Ruhe, ehe es wieder auf die Straße geht.

Belohnungen: Tamli lädt die SC zur Beerdigung ein und gibt ihnen Gelegenheit, ein paar Worte zu sagen und dem Handelsherrn Lebewohl zu sagen, der sie alle freundlich behandelt hat. Trotz der zwielichtigen Geschäfte, die er im Laufe der Jahre mit fragwürdigen Partnern getätigt haben mag, war er ehrlich, freundlich und gerecht seinen Leuten und allen gegenüber gewesen, die mit ihm unterwegs waren. Tamli vergießt etliche Tränen, als sie sich verabschiedet und versucht, mit der Situation Frieden zu schließen.

Nach der Zeremonie überreicht sie den SC ein Geschenk. Bort liebte Ringe und hat während seiner Reisen so einige gesammelt. Sie möchte jedem Charakter einen Ring schenken und erklärt, dass wohl so manche in Borts Sammlung magisch seien. Beschreibe die Ringe und ihre Kräfte den SC (wie auf Seite 57-58 unter den Belohnungen aufgeführt) und lass jeden einen wählen.

EP-Belohnung: Wenn die SC das Dorf retten und so das Abenteuer abschließen, belohne die Gruppe mit 80 EP.



Tamli Grent

Teil 1:
Ein rätselhafter
Mord

Teil 2:
Die Bitte der
Waldläuferin

Teil 3:
Vilries Versteck

Werkzeugkasten



WERKZEUGKISTE

ETRANSTOR	51
NSC	52
BORTS HANDELSZUG	54
CHARAKTERERSCHAFFUNG UND HINTERGRÜNDE	55
REGELN UND BELOHNUNGEN	56
HINTERGRUNDBEZOGENE NEBENQUESTEN	59
GEFÄHRLICHE PFLANZEN	62
SCHLICK, BLUTSCHLICK	63

Das Dorf Etranstor wird auf den meisten Karten nicht einmal erwähnt. Der Ort hat schon weitaus bessere Tage gesehen. Seine Population hat sich nie gänzlich von einer Seuche erholt, die ihn vor gut 20 Jahren heimgesucht hat. Im Nordteil des Dorfes stehen viele aufgegebene Häuser leer. Trotz dieser harten Zeiten lassen sich die Dorfbewohner aber nicht unterkriegen und sind freundlich zu Fremden und Reisenden. Anreisende bewundern sicherlich die riesigen Steckrübenfelder rund um den Ort, sollten sich aber bei dem ausgesenkten Steckrübenbier in Acht nehmen – dieses, von den Einheimischen bevorzugte Gebräu, ist recht kräftig und hat einen gewöhnungsbedürftigen Geschmack.

Dieser Abschnitt des Bandes enthält nützliche Werkzeuge, um den *Untergang von Peststein* zu leiten.

Auf den folgenden Seiten findest du einen kleinen Ortsführer, kurze Beschreibungen der wichtigsten Bewohner und einen Überblick über Borts Handelszug und seine Angehörigen. Dem folgen neue Charakterhintergründe mit Abenteuerbezug, Regeln und Belohnungen, ein Abschnitt mit Nebenquesten für die neuen Hintergründe, sowie ein paar neue Monster.

ETRANSTOR

Etranstor ist ein kleines Nest mit gut 300 Bewohnern, von denen viele auf Höfen und in kleinen Häusern in den Außenbezirken wohnen. Die Population war früher gut doppelt so hoch, allerdings löschte eine Seuche vor 20 Jahren eine Reihe von Familien aus und hat sich die Gemeinde nie davon erholt. Von der Futtermühle und den Ruinen oben auf Etrans Hügel abgesehen, wurden die Gebäude im Dorf aus Holz, Stroh und Lehm errichtet und sind mit Stroh gedeckt.

ÖRTLICHKEITEN

Zu den wichtigsten Stätten in dem kleinen Dorf zählen die Folgenden:

Alter Schrein: Früher hat das Dorf zu einigen Göttern gebetet – hauptsächlich zu Gozreh. Die meisten Dorfbewohner kamen zu diesem kleinen, auf einer wunderschönen Lichtung gelegenen, Gozreh geweihten Schrein am Ortsrand. Nachdem aber der einzige Priester des Ortes der Seuche zum Opfer gefallen war, ging auch der Gutteil der Spiritualität der Dörfler verloren. Die meisten beten zwar immer noch dann und wann, aber es gibt keine organisierten Gottesdienste und die meisten Feiertage werden nur in kleinen, persönlichen Zusammenkünften begangen.

Heute hat die Wildnis den Alten Schrein schon teilweise zurückerobert. Er ist von Moos und Efeu überwuchert und in ihm nisten vier Blutmücken.

Etrans Hügel: Im Südosten des Dorfes befindet sich ein kleiner Hügel, welcher von alten Steinen und verkohlten Trümmerresten bedeckt ist. Hier stand einst das Haus des Ortsgründers Etran Bolmer, welches er mit seiner Familie bewohnt hat. Sie waren aus Taldor in diese Region gezogen in der Hoffnung, den Ort als Marktflecken und Rastpunkt für Überlandreisende zu gründen. Den Gerüchten nach hat Etran sein Haus auf dem Hügel errichtet, damit jeder es sehen konnte, auch wenn es weit



Delma Fulst

von der nächsten Wasserquelle entfernt war. Nur 5 Jahre nach Gründung des Ortes brannte das Haus nieder, wobei Etran und seine Familie starben. Der Ort Etransstätt wurde in den nächsten Jahren nur Etrans Torheit genannt, was sich im Laufe der Zeit zu Etranstor verkürzte.

Futtermühle: In der Mitte des Dorfes steht ein Gebäude, welches die einzige Schenke des Ortes, das Gasthaus und den Gemischtwarenladen unter seinem Dach vereint. Das Geschäft ist überfüllt, allerdings gibt es nur hier Fremdenzimmer (welche über den Stallungen liegen), so dass Bort und seine Mitreisenden hier einkehren, wenn sie nach Etranstor kommen. Die Unterbringung ist nicht großartig, doch die alten Strohmattentzen schlagen das Schlafen auf dem harten Boden immer noch um Längen. Auch das Essen ist nicht

umwerfend – so ziemlich alles enthält Steckrüben, die primäre Ackerfrucht der Region. Eine typische Mahlzeit besteht aus geröstetem Wildbret, Steckrübenbrei, einer Scheibe trockenen Saatkuchen und zum Nachtschisch gesüßten Steckrübenbrei mit Milch, Haferflocken und vielleicht Beeren. Kaum jemand verlangt einen Nachschlag...

Die Futtermühle gehört Targen Fulst, dem alten Bürgermeister des Dorfes, welcher das Geschäft vor über 50 Jahren eröffnet hat. Mittlerweile ist er viel zu alt und senil für das Alltagsgeschäft, so dass seine Tochter Delma Fulst hinter dem Tresen der Schenke und an der Kasse des Ladens steht. Die Angestellten sind Amora Kasillan (Köchin), Edra Weith (Stallmagd), Kolnral Brannak (Bedienung), Phinick Padley (Helfer) und Trin Sathern (Bedienung).

Im Laden können die meisten gewöhnlichen Gegenstände (Stufe 1) gefunden werden. Handelt es sich allerdings um Dinge, die in einem Bauerndorf benötigt werden, sind maximal zwei Exemplar jeweils vorrätig. Die einzigen vorhandenen magischen Gegenstände sind drei *Geringe Heiltränke* und ein *Verbesserungskristall*. Alchemistische Gegenstände sind nicht vorrätig. Auf Nachfrage antwortet Delma nur, dass es seit gut 20 Jahren keine „dieser Brauhexen“ mehr im Dorf gäbe.

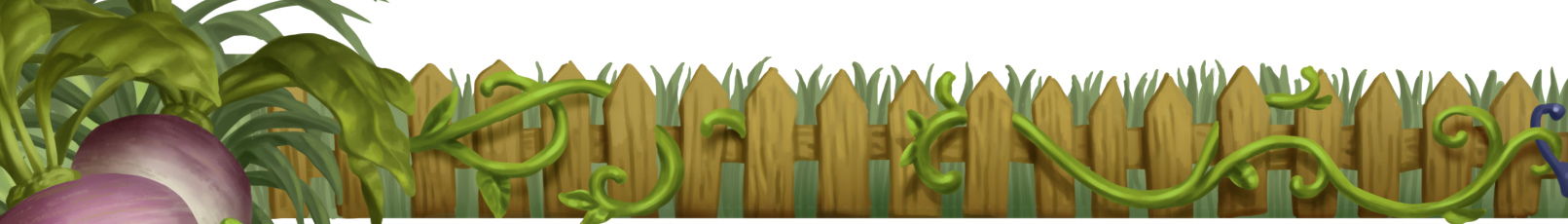
Peststein: Auf dem Höhepunkt der Seuche wahrten die Gesunden Distanz zu den Kranken in der Hoffnung, so die Krankheit aussitzen zu können. So herzlos sich dies vielleicht anhört, kam man aber auch zu einer Lösung, wie man die unter Quarantäne gestellten Kranken versorgen konnte: Ein großer Stein westlich der Futtermühle wurde als Übergabeort für Nahrung und Münzen genutzt – die Hilfeleistung kam in die eine Seite, während die Bezahlung in eine essiggefüllte Vertiefung auf der anderen

Teil 1:
Ein rätselhafter
Mord

Teil 2:
Die Bitte der
Walddläuferin

Teil 3:
Vilries Versteck

Werkzeugkasten



kam. Der Essig sollte die Krankheitserreger fortwaschen. So wurde der Peststein zum einzigen Kontaktpunkt zwischen den Kranken und dem Rest des Dorfes.

Heute ist dieser stumme Zeuge der finsternen Monate von Moos und Efeu bedeckt und wird kaum beachtet. Dies könnte der Untergang des Dorfes sein, da Vilrie eben diesen Stein zum Ankerpunkt ihres Racheplanes zur Vernichtung des Ortes gemacht hat. Im Laufe der letzten Jahre hat sie den Stein mittels Säure langsam ausgehöhlt und sodann mit den Erregern einer heftigen Seuche gefüllt. Bei einer näheren Inspektion des Steines bemerkt man möglicherweise einen Riss in der Oberseite, doch das verborgene Reservoir voller alchemistischer Stoffe entdeckt man nur, wenn man den Stein zerstört.

Schäfer-Schluckspecht-Weg: Durch die Außenbereiche des Dorfes zieht sich dieser Trampelpfad. Er führt zu den nahen Steckrübenhöfen und -feldern, die früher als Schafweiden gedient haben. Der Weg beginnt am Nordrand des Ortes, führt durch die Felder zum Alten Schrein und dann im Bogen zum Südrand des Dorfes, wobei er auch an Etrans Hügel vorbeikommt.

Tote Trauerweide: Am nordwestlichen Rand des Dorfes steht nahe dem Fluss eine tote alte Trauerweide vor einem halb eingestürzten Haus. Der Unterschied zu anderen vernachlässigten Gebäuden mit Bäumen in der Nähe besteht nur darin, dass hier Hallod haust, der Dorfschläger in Vilries Diensten. Mehr zu diesem Haus und dem Gewölbe darunter findest du ab Seite {15} im Abenteuer.

Verlassene Häuser: Die Häuser im Nordteil von Etranstor stehen auch heute noch größtenteils leer. Die meisten sind zudem extrem baufällig. Als vor 20 Jahren die Seuche tobte, wurde dieser Teil des Dorfes fast entvölkert, so dass kaum jemand mehr hier lebt. Wer den Norden des Dorfes sein Zuhause nennt, ist entweder bettelarm, verzweifelt oder ein Hausbesitzer ohne offizielle Ansprüche auf das Eigentum.

NSC

Die folgenden NSC können im Dorf Etranstor oder in direkter Nähe angetroffen werden. Sofern nicht anders vermerkt, sind es Charaktere der 0. Stufe mit einem Bonus von +5 auf die bei ihren beruflichen Tätigkeiten erforderlichen Fertigkeitwürfen. In den meisten Fällen fliehen sie oder ergeben sich angesichts von Gewalt, außer ihre Leben oder die ihrer Liebsten sind in Gefahr. Jeder Eintrag enthält eine kurze Beschreibung des NSC und seiner allgemeinen Einstellung.



Amora Kasillan (RN Menschliche Köchin): Amora ist tagsüber fast ständig in der Küche der Futtermühle. Sie ist laut und ungestüm und singt bei der Arbeit (wenn auch völlig falsch). Sie ist sehr stolz auf ihre Arbeit und erklärt stets, dass alles richtig gemacht werden müsste und sie die besten Mahlzeiten koche. Dabei erlaubt sie keine Abweichungen von ihren Rezepten.

Amora ist knapp 1,80 m groß mit kurzem braunem Haar, das sie am Hinterkopf zusammengebunden hat. Selbst daheim trägt sie eine Kochschürze. Ihre Stimme und ihr Lachen passen von der Lautstärke her zu ihrer Größe. Gästen gegenüber ist sie die Freundlichkeit in Person, allerdings kann sie in Raserei verfallen, sollte jemand ihre Kochkünste kritisieren.

Bauer Jallom (CN Menschlicher Bauer): Bauer Jallom ist der Dorfrunkenbold. Er lebt auf einem heruntergekommenen Steckrübenhof am Ortsrand. Die meisten Nächte betrinkt er sich in der Futtermühle mit Steckrübenbier und einem an Teer erinnernden, rumartigen Getränk, das die Einheimischen nur „Wagenschmiere“ nennen (auch dieses wird wie so vieles hier aus Steckrüben hergestellt).

Delma Fulst (NG Menschliche Schankwirtin): Die Tochter von Bürgermeister Targen Fulst führt die Futtermühle, die einzige Schenke des Dorfes mit angeschlossenen Fremdenzimmern und Gemischtwarenladen. Delma hat von ihrem Vater ein gutes Händchen für Geschäfte vermittelt bekommen, besitzt aber im Gegenzug zu ihm auch Empathie und Mitgefühl für die anderen Dorfbewohner. Sie weiß, dass der Ort ohne die Futtermühle wahrscheinlich nicht lange existieren würde, so dass sie sich bemüht, ehe viele fortziehen, ihr Lager hinreichend bestückt zu halten und faire Preise anzubieten.

Edra Weith (NG Halblingstallmagd): Edra arbeitet in den Stallungen und der Scheune der Futtermühle. Sie nimmt ihre Arbeit ernst, sofern sie denn etwas zu tun hat. Ansonsten hält sie in einer Stallbox ein Nickerchen, nachdem sie etwas zu viel Steckrübenbier hatte.

Flonk der Barde (CG Halbelfischer Musikant): Flonk ist die einzige Quelle musikalischer Unterhaltung im Dorf. Trotz jahrzehntelanger Übung ist er einfach nicht gut. Seiner Laute fehlen zwei Saiten und der selbsternannte „Barde“ kennt gerade ein halbes Dutzend Lieder. Er kann jeden Abend in der Futtermühle angetroffen werden, wo er singt und die Laute spielt (und dies schlecht).

Hallod (RB Menschlicher Schläger): Hallod ist ein großer, imposanter Mann, dessen Gesicht die Narben zahlloser Kneipenschlägereien trägt. Er zählt zu Vilries Dienern im Dorf und nimmt Borts Lieferungen für Vilrie

entgegen. Hallod zwingt zudem Phinick, den Händler zu vergiften. SC können abends Hallod in der Futtermühle antreffen oder ansonsten in seinem Versteck am Nordrand des Dorfes. Hallod tritt in Bereich F des Abenteuers ab Seite 15 auf.

Kolnral Brannak (NG Menschlicher Kellner): Kolnral ist eine der zwei Bedienungsen in der Futtermühle und recht begabt darin. Seine Frau und ihr Kind kümmern sich um einen kleinen Acker am Ostrand des Dorfes, um weiteres Einkommen zu generieren. Kolnral ist friedlich, aber nicht sonderlich daran interessiert, sich mit Fremden zu unterhalten.

Noala Kesrir (NG Elfische Waldläuferin): Noala kam vor gut 10 Jahren in die Region von Etranstor, nachdem sie als Söldnerin in den Goblinblutkriegen gedient hat. Gegen Ende des Krieges saß sie während eines Überfalles in einem brennenden Gebäude fest. Ihr rechter Arm wurde furchtbar verbrannt, so dass ihre Hand fast nutzlos ist. Daher trägt sie einen maßgeschneiderten Lederhandschuh über der rechten Hand, der es ihr ermöglicht, ihren Bogen abzufeuern, wenn auch zu Lasten der Genauigkeit.

Noala betrachtet sich selbst als die Hüterin dieses Landes, auch wenn niemand sonst sie als solche anerkennt. Sie hält sich nur im Dorf auf, wenn sie gebraucht wird, und zieht die Wildnis vor, wo sie das Gleichgewicht rund um das Dorf erhält. Nur Delma scheint Noalas Arbeit anzuerkennen und sie dafür zu schätzen.

Phinick Padley (CN Goblinhelfer): Phinick erledigt alle möglichen Handlangerdienste, die in der Futtermühle anfallen. Morgens hilft er beim Aufräumen und der Inventur, nachmittags hilft er Amora in der Küche. Die Dorfbewohner tolerieren den Goblin gerade so, weshalb er stets nervös ist. Der schreckhafte Goblin ist recht ängstlich und schüchtern in der Gegenwart größerer Leute und bemüht sich mit aller Kraft sich einzufügen. Phinick wird in Teil 1 des Abenteuers gezwungen, ein besonderes „Gewürz“ in Borts Nachtisch zu mischen, und versteckt sich rasch nach dem Tod des Händlers. Mehr zu Phinick findest du auf Seite 14.

Ritter Loren Krent (RG Menschlicher Ex-Paladin): Der bedauerliche Ritter Loren ist vor einigen Monaten im Dorf eingetroffen, nachdem der Wagenzug, mit dem er unterwegs gewesen war, ohne ihn aufgebrochen war. Nun führt er ein ehrlöses Dasein im Dauersuff. Ritter Loren hat beim Untergang von Finismur Dinge gesehen, die er nur vergessen kann, indem er sich ins Delirium



Ritter Loren Krent

trinkt. Man trifft ihn meistens beim Trinken im Schankraum der Futtermühle oder bewusstlos in einem nahen Schuppen oder Graben an.

Rolth Garley (RN Menschlicher Büttel): Rolth ist der einzige Gesetzeshüter im Ort, tut aber kaum etwas, da in Etranstor der Gerechtigkeit in der Regel mittels kruder Klingen oder Ackerwerkzeug Genüge getan wurde, ehe er eintrifft. Im Grunde muss er nur Streitigkeiten zwischen Bauern über Ernteerzeugnisse und Vieh klären. Rolth ist faul und auch nicht allzu schlau. Zudem ist er derart außer Form, dass man nur weglaufen muss, um ihm zu entkommen.

Als Bort ermordet wird, trifft Rolth nur eine Entscheidung: Der Wagenzug darf den Ort nicht verlassen, damit festgestellt werden kann, wer der Fremden den Handelsherrn wohl ermordet hat.

Wenn die SC ihre Hilfe anbieten, willigt er etwas widerstrebend ein – einerseits hat er Sorge um seine Autorität, andererseits ist jedoch ihm klar, dass er hoffnungslos überfordert ist.

Targen Fulst (CG Menschlicher Bürgermeister): Targen war schon vor 20 Jahren etwas vergesslich, doch mit mittlerweile 80 Jahren ist er nicht nur gebrechlich, halbblind und kann sich ohne Hilfe maximal ein paar Schritte weit bewegen, sondern leidet auch unter derart ernsthaften Gedächtnisproblemen, dass ihm zuweilen der Name seiner Tochter Delma entfällt oder sie mit seiner verstorbenen Frau Reganna verwechselt. Die Fulstfamilie ist mit Etran Bolmer verwandt, welcher das Dorf vor ein paar Jahrhunderten gegründet hat.

Obwohl Targen schon lange alle Aufgaben als Bürgermeister abgegeben hat, hat das Dorf bisher keinen neuen Bürgermeister gewählt – man sieht einfach keinen Bedarf bei so wenigen Leuten. Targen hat den Großteil seiner Angehörigen während der Goblinblutkriege verloren und misstraut daher jedem Goblin, dem er begegnet. Solche Charaktere bäugt er und hält dabei seine Wertesachen fest. Phinick toleriert er allerdings mittlerweile.

Trin Sathern (NG Menschliche Kellnerin): Trin arbeitet jeden Abend in der Futtermühle, träumt aber davon, aus Etranstor zu fliehen. Sie versucht verzweifelt das Dorf zu verlassen und in Almas oder einer anderen Stadt ein neues Leben beginnen. Sollten die SC ihr dabei auch nur ansatzweise helfen wollen, wird sie ihnen gegenüber besonders freundlich, da der Gedanke, das Dorf endlich hinter sich lassen zu können, fast schon berauschend ist. Sie hört voller Spannung allen Geschichten über ferne Länder oder ihr unbekannte Orte zu.

- Teil 1:
Ein rätselhafter Mord
- Teil 2:
Die Bitte der Waldläuferin
- Teil 3:
Vilries Versteck
- Werkzeugkasten



BORTS GESCHICHTEN

Der reisende Händler Bort Bargith erzählt gern unglaubliche Reisegeschichten wie die folgenden. Er ist darin derart geübt, dass er einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Auftreten zum Beeindrucken erhält, wenn er sie nutzt, sowie auf Fertigkeitwürfe für Täuschung, um sie als wahr zu verteidigen.

Bort und der Vereiste Riese: In dieser Geschichte reist Bort auf einer Straße hoch in den Fünfkönigsberge. Sein Handelszug wird von einem Feuerriesen überfallen, Bort wird gefangengenommen und soll dem Riesen als Abendessen dienen. Wie er so über dem Kessel baumelt, kann er den Riesen davon überzeugen, dass Zwergensuppe umso besser schmecke, wenn sie mittels einer seltenen Pflanze namens „Frostblüte“ gewürzt würde. Also wirft der Riese besagte Pflanze in sein Süppchen, rührt um und will abschmecken, ehe er die Fleischbeilage hineintut. Sein Mund vereist sofort und Bort kann mit seinen Leuten während der anschließenden Verwirrung entkommen.

Pharasma Kamm: Bort war auch schon als Händler auf dem Encarthansee unterwegs, allerdings kenterte sein Schiff bei einem gewaltigen Sturm. Der Händler konnte noch eine seiner Schließkisten umschlingen, doch da verschluckte ihn auch der See. Er erwachte vor Pharasma Richtertisch. Mit ihm aber waren die Winde des Sturmes gekommen, welche nun das Haar der Göttin in Unordnung brachten und sie auch ansonsten ablenkten, so dass die Herrin der Gräber sein Schicksal nicht sogleich festlegen konnte. Als rücksichtsvoller Zwerg öffnete Bort rasch seine Kiste, fand darin wie erhofft einen silbernen Kamm und reichte ihn der Göttin, damit ihr Haar bändigen konnte. Pharasma war von Borts Höflichkeit derart beeindruckt, dass sie ihn und seine ganze Mannschaft leben und bei bester Gesundheit ans Seeufer zurückbrachte.

BORTS HANDELSZUG

Borts Handelszug bereist die Fünfkönigsberge und die umliegenden Länder, wo die Händler als ehrliche und faire Lieferanten von Gütern, Rohstoffen und Versorgungsgütern bekannt sind.

Bort Bargith (NG Zwergischer Händler) Bort hält seinen prächtigen Bart makellos gepflegt und in Form. Er ist ein freundlicher, ehrlicher Händler und stolz darauf, das zu haben, was ein kleines Dorf alles benötigen könnte. Er ist gegenüber seinen Leuten warmherzig und fürsorglich und seinen zahlenden Reisegästen gegenüber höflich und freundlich. Man kann ihn oft mit einem Humpen in der einen und leckerem Essen in der anderen Hand antreffen, während er unglaubliche Geschichten von seinen Reisen erzählt und wie er auf wahrlich unmögliche Weise Gefahren entkommen konnte (siehe den Kasten auf dieser Seite). Es benötigt ziemlichen Aufwand,

bis er zornig wird. Stattdessen lacht Bort lieber und nutzt seine Redekunst und -gewandtheit, um jeder Gefahr aus dem Weg zu tänzeln.

Glunda Weinblatt (N Gnomische Wagenführer): Die im Klauenwald geborene Glunda spürt seit jeher eine starke Bindung an die Tiere und Pflanzen der Welt. Bei den Druiden von Kristallbied hat sie so manches gelernt, z.B. die Sprache der Tiere. Ihre Wanderlust führte sie aber aus Nirmathas hinaus und sie schloss sich Borts Handelszug an, um die Welt zu sehen. Glunda nutzt ihre Fähigkeiten regelmäßig, um mit den Last- und Zugtieren zu sprechen und sich um ihre Bedürfnisse zu kümmern. Außer es muss sein, redet sie mit niemandem außer Tamli und Bort. Sie schläft lieber in der Nähe der Tiere, statt sich zu den anderen ans Feuer zu setzen.

Olf und Ulf Rotfren (CG Menschliche Wagenführer): Diese ulfischen Brüder aus den Ländern der Lindwurm-könige gehörten früher zur Mannschaft eines Handelschiffes auf dem Encarthansee. Als aber die Region vom Krieg überzogen wurde, wurde ihr Schiff versenkt und die beiden schafften es gerade so, lebend ans Ufer zu kommen. Schon bald schlossen sie sich Bort und seiner Truppe an. Die geselligen Brüder spielen ihren Kollegen und anderen Reisegefährten gern Streiche und kleiden sich oft identisch, um andere zu verwirren, wer denn nun Olf und wer Ulf ist.

Pfanne (RN Alter Elfischer Koch): Pfanne sieht für einen Elfen ungewöhnlich alt aus. Sein wahrer Name lautet Talair Sternenlicht, ist aber nur Bort bekannt. Alle anderen nennen ihn nur „Pfanne“ nach einem berühmten taldanischen Meisterkoch. Hinter seinem Rücken bezeichnen ihn manche aber auch als „Langohr“, da er nur ein Ohr hat und den Kopf immer schiefliegt, um dies auszugleichen. An der Rückseite seines Wagens ist eine große Eisenpfanne befestigt, in die er heiße Kohlen oder sogar brennende Holzscheite legen und dann darüber in einem Kessel langsam Suppe oder anderes sogar unterwegs zubereiten kann. Pfanne hat oft Probleme, die Worte anderer zu verstehen, allerdings glauben seine Mitreisenden, dass er als Elf ja bestens hören müsste und lediglich andere ignoriere, wenn sie ihm auf die Nerven fallen.

Tamli Grent (RN Halborkische Anführerin): Wenn Bort das lächelnde Aushängeschild des Handelszuges ist, dann ist Tamli die Befehlshaberin. Als Borts Stellvertreterin überwacht sie die Mitarbeiter und Wagen und sorgt dafür, dass alle bei bester Arbeitsmoral und die Wagen in bestem Zustand sind. Sie ist begabt im Umgang mit den Zug- und Lasttieren, aber den humanoiden Kollegen gegenüber streng und ernst. Fremden gegenüber verhält sie sich eher brüsk und unbeholfen. An einer Lederschnur um den Hals führt sie eine Haarlocke mit sich, die von ihrem Sohn stammt, den sie vor Jahren bei ihrer Flucht aus Belkzen verloren hat. Nur mit Bort spricht sie regelmäßig, dem sie eigentlich als einzigem wirklich vertraut. Den anderen Angehörigen des Handelszuges gibt sie dagegen meistens laut Anweisungen.

CHARAKTERERSCHAFFUNG UND HINTERGRÜNDE

Dieses Abenteuer ist auf Charaktere der 1. Stufe ausgelegt, die nach den Regeln des *Grundregelwerkes* erstellt werden. Dabei kann auch aus den folgenden Hintergründen gewählt werden, um die Verbindungen der SC zur Welt und der sich in Isgar und den Nachbarländern entfaltenden Handlung zu repräsentieren. Einige dieser Hintergründe könnten mit Nebenquesten verbunden sein oder zusätzliche Interaktionen mit NSC in Etranstor ermöglichen. Als SL solltest du dir aber ähnliche Gedanken auch zu den bestehenden Hintergründen machen.

EINSAM UND VERLASSEN

Du standest in der Ausbildung zu einem Ritter von Finismur, als der Wispernde Tyrann seinem Kerker entkam und die Nation zerstörte. Nur durch nacktes Glück allein hast du überlebt, doch die Erinnerungen an jenen Tag verfolgen dich. Zu Spielbeginn bist du mit einem Handelszug gen Andoran unterwegs, nachdem man dich in den Schenken und Gasthäusern Elidirs nicht mehr sehen wollte.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Stärke oder Charisma zugewiesen werden, die andere ist frei.

Du besitzt den Kompetenzgrad Geübt in Einschüchtern und die Kenntnisfertigkeit Kriegskunst. Du erhältst ferner das Talent Einschüchternder Blick.

JÜNGSTES KIND

Du bist der jüngste Spross eines Adelshauses (du stammst wahrscheinlich aus Cheliar, Isgar oder Andoran) und würdest nichts erben. Du besitzt zwar einen unbedeutenden Adelstitel, der dir etwas Respekt bei deinen Reisen einbringt, an den aber keine Ansprüche auf Ländereien oder Reichtümer geknüpft sind. Zu Spielbeginn bist du mit einem Handelszug nach Almas unterwegs, wohin dich ein Verwandter für einen Monat eingeladen hat.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Geschicklichkeit oder Intelligenz zugewiesen werden, die andere ist frei.

Du besitzt den Kompetenzgrad Geübt in Diplomatie und die Kenntnisfertigkeit Heraldik. Du erhältst ferner das Talent Informationssammler.

KRIEGSFLÜCHTLING

Die Kämpfe rund um den Encarthansee haben viele Leute entwurzelt und zur Flucht vor dem Blutvergießen gezwungen. Deine Heimat ist zerstört, doch du hast überlebt und dich auf den Weg nach Süden gemacht, um dort ein besseres Leben zu suchen. Zu Spielbeginn bist du mit einem Handelszug nach Andoran unterwegs. Entweder wirst du dich dort niederlassen oder von dort weiterreisen.

FÜR DEN SL: HINTERGRÜNDE

Die Charaktere können natürlich jeden verfügbaren Hintergrund besitzen, du solltest sie ermutigen, die Hintergründe auf dieser Seite wenigstens in Betracht zu ziehen, da sich die SC so leichter in die Handlung integrieren lassen und sie zudem mit der Hintergrundwelt verbinden.

Der Wagenführer-Hintergrund verdient dabei besondere Aufmerksamkeit – die Gruppe sollte maximal einen Charakter mit diesem Hintergrund enthalten. Das Abenteuer geht davon aus, dass dieser SC erst kürzlich in Borts Dienste getreten ist und daher kein besonderes Wissen über die anderen Angehörigen des Wagenzuges und/oder Etranstor besitzt.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Konstitution oder Intelligenz zugewiesen werden, die andere ist frei.

Du besitzt den Kompetenzgrad Geübt in Überlebenskunst und die Kenntnisfertigkeit Jagdkunde. Du erhältst ferner das Talent Überlebensspezialist.

MISSIONAR

Du wurdest in einem fernen Tempel ausgebildet und dann in die Welt geschickt, um den Glauben zu verbreiten. Auch wenn du deine Berufung gerade erst angenommen hast, hältst du stets Ausschau, wo die Lehren und Anleitungen deiner Gottheit benötigt werden. Zu Spielbeginn bist du mit einem Handelszug durch spärlich bevölkerte Regionen Isgars unterwegs und verbreitest deinen Glauben unter denen, die zuhören.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Konstitution oder Weisheit zugewiesen werden, die andere ist frei.

Du besitzt den Kompetenzgrad Geübt in Diplomatie und die Kenntnisfertigkeit Schreiben. Du erhältst ferner das Talent Gruppe beeindrucken.

WAGENFÜHRER

Vor einigen Monaten hast du deiner Heimat den Rücken gekehrt, um künftig im Dienste verschiedener Handelsherren deren Güter auf den Straßen zu transportieren. Dabei hältst du stets Ausschau nach besseren Bedingungen und einem generell besseren Leben. Letzte Woche hat dich Bort Bargith in Elidir angeheuert. Du hast die anderen Angehörigen des Wagenzuges noch nicht wirklich kennengelernt, aber es scheinen dir ehrliche Händler zu sein.

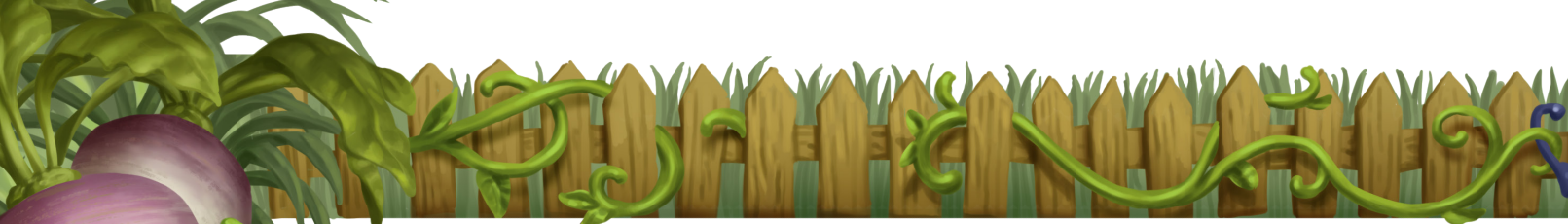
Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Stärke oder Weisheit zugewiesen werden, die andere ist frei.

Du besitzt den Kompetenzgrad Geübt in Naturkunde und die Kenntnisfertigkeit Handelskunde. Du erhältst ferner das Talent Tier ausbilden.

Teil 1:
Ein rätselhafter
Mord

Teil 2:
Die Bitte der
Waldläuferin

Teil 3:
Vilries Versteck
Werkzeugkasten



REGELN UND BELOHNUNGEN

Im Verlauf dieses Abenteuers stoßen die Charaktere auf allerlei neue Monster und Gegenstände, die ihnen in die Hände fallen könnten, während sie Etranstor retten. Diese Regelelemente und Belohnungen sind mit Ausnahme der Monster (am Ende) nach den Örtlichkeiten sortiert, an denen man sie finden kann.

VILRIES ALCHEMISTISCHE ENTDECKUNGEN

Vilrie hat einige alchemistische Gegenstände erfunden, die die SC finden könnten. Neben den alchemistischen Gegenständen aus dem *Grundregelwerk* dürften die SC die folgenden Dinge finden:

ALCHEMISTISCHE ARMBRUST

UNGEWÖHNLICH **ALCHEMISTISCH**
Diese Armbrust kann alchemistisch aufgeladene Bolzen verschießen. An einer Seite des Stocks ist eine Metallklemme angebracht. Als Aktion kannst du eine Schwache Alchemistische Bombe in die Klemme stecken; diese Bombe muss Energieschaden verursachen (es muss sich z.B. um *Alchemistenfeuer*, *Donnerstein*, *Flaschenblitz*, *Frostphiole* oder *Säureflasche* handeln). Die nächsten drei Angriffe mit der Armbrust verursachen neben dem normalen Schaden der Armbrust 1W6 Punkte Energieschaden passend zur Art der Bombe. Sollte der zweite und dritte Angriff nicht binnen 1 Minute nach dem ersten Angriff erfolgen, ist die Energie der Bombe verschwendet. Diese Angriffe verursachen niemals Flächenschaden oder sonstige besondere Effekte der Bombe und werden auch nicht von Fähigkeiten betroffen, welche die Effekte einer Bombe erhöhen oder modifizieren. Durch die Klammer ist die Waffe weniger ausbalanciert, was ihre Reichweite auf 9 m reduziert. Ansonsten gelten die Spielwerte einer normalen Armbrust (wie Schaden, Nachladezeit usw.). Wer im Umgang mit einer Armbrust geübt ist, kann auch mit einer Alchemistischen Armbrust umgehen. Eine Alchemistische Armbrust kostet 25 GM.



ENERGIEMUTAGEN **GEGENSTAND 1+**

UNGEWÖHNLICH **ALCHEMISTISCH** **ELIXIER** **GESTALTWANDEL** **MUTAGEN** **VERBRAUCHSGEGENSTAND**
Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L
Aktivieren → Interagieren
Bei der Erschaffung stimmst du dieses Mutagen auf eine Energieart deiner Wahl (Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure) ein. Bei Verzehr erfüllt das Mutagen deinen Körper mit Energie, die herausquillt, wann immer du angreiffst. Auf höheren Stufen kann es dir sogar die Fähigkeit verleihen, diese Energie in kontrollierten Explosionen freizusetzen.
Vorteile Du erhältst Resistenz gegen die entsprechende Energieart. Wenn du einen Treffer mit einer Nahkampfwaffe landest, so addiere die aufgeführte Menge des entsprechenden Schadens.
Nachteil Du erhältst Schwäche 5 gegen die anderen drei Energiearten.
Art Schwach; **Stufe** 1; **Preis** 4 GM

Du erhältst Resistenz 5, addiere 1 Schadenspunkt bei einem Treffer mit einer Nahkampfwaffe. Die Wirkungsdauer beträgt 1 Minute.

Art Einfach; **Stufe** 3; **Preis** 12 GM

Du erhältst Resistenz 10, addiere 1W4 Schadenspunkte bei einem Treffer mit einer Nahkampfwaffe. Die Wirkungsdauer beträgt 10 Minuten.

Art Stark; **Stufe** 11; **Preis** 300 GM

Du erhältst Resistenz 15, addiere 1W6 Schadenspunkte bei einem Treffer mit einer Nahkampfwaffe. Die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde. Du kannst die Wirkungsdauer der Vorteile dieses Mutagen vorzeitig beenden, um einen 9 m-Energiekegel zu entfesseln, welcher 2W6 Schadenspunkte der fraglichen Energieart pro 10 Minute an verbleibender Wirkungsdauer verursacht (einfacher REF, SG 25).

Art Mächtig; **Stufe** 17; **Preis** 3.000 GM

Du erhältst Resistenz 20, addiere 2W6 Schadenspunkte bei einem Treffer mit einer Nahkampfwaffe. Die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde. Du kannst die Wirkungsdauer der Vorteile dieses Mutagen vorzeitig beenden, um einen 9 m-Energiekegel zu entfesseln, welcher 3W6 Schadenspunkte der fraglichen Energieart pro 10 Minute an verbleibender Wirkungsdauer verursacht (einfacher REF, SG 32).

STEINKÖRPERMUTAGEN **GEGENSTAND 5+**

UNGEWÖHNLICH **ALCHEMISTISCH** **ELIXIER** **GESTALTWANDEL** **MUTAGEN** **VERBRAUCHSGEGENSTAND**
Nutzung in 1 Hand gehalten; **Last** L
Aktivieren → Interagieren
Dieses Mutagen versteinert deine Haut und verleiht ihr entsprechende Härte.
Vorteile Du erhältst Resistenz gegen körperlichen Schaden (außer Wuchtschaden) in Höhe des aufgeführten Wertes.
Nachteil Deine Bewegungsraten werden um jeweils 3 m gesenkt (Minimum 1,50 m). Du erhältst zudem einen Malus von -2 auf Reflexwürfe.
Art Schwach; **Stufe** 5; **Preis** 22 GM
Du erhältst Resistenz 5 gegen körperlichen Schaden (außer Wuchtschaden); Wirkungsdauer 10 Minuten.

Art Einfach; **Stufe** 12; **Preis** 300 GM

Du erhältst Resistenz 5 gegen körperlichen Schaden (außer Wuchtschaden); Wirkungsdauer 1 Stunde.

Art Stark; **Stufe** 15; **Preis** 920 GM

Du erhältst Resistenz 10 gegen körperlichen Schaden (außer Wuchtschaden); Wirkungsdauer 1 Stunde.



NOALAS TRAINING

Nachdem die SC Noala geholfen haben, die Quelle der Plage zu finden und das Gehege zu untersuchen, ist sie bereit, ihnen einige ihrer besonderen Überlebentechniken im Wald zu lehren. Sie kann Wissen auf die folgenden Weisen vermitteln:

Waldläufer-Archetyp: Noala kann einen Charakter unterstützen, welcher den Klassenarchetypen des Waldläufers als Zusatzklasse wählen will. Sollte ein Charakter über die Zusatzklasse des Waldläufers verfügen, zählt Noalas Talent Wildniskundiger als Waldläufer-Zusatzklassentalent für diesen Charakter (sollte der Charakter das Talent mehrfach wählen, ist es nur beim ersten Mal ein Waldläufer-Zusatzklassentalent).

Umlernen: Noala kann als Lehrerin beim Umlernen von Waldläufer- und Fertigkeitstalenten dienen, solange das neue Fertigkeitstalent mit Naturkunde oder Überlebenskunst zu tun hat. Solange das neue Talent maximal Stufe 5 besitzt, reduziert Noala die Trainingszeit auf das erlaubte Minimum.

Besondere Talente: Noala kann den Charakteren ein besonderes Waldläufertalent und ein besonderes Fertigkeitstalent beibringen, welches jeder erhalten kann, der den Kompetenzgrad Geübt in Überlebenskunst besitzt. Beachte, dass Noala Ausbildung Charakteren keine Talente schenkt, sondern ihnen nur ermöglicht, sie später zu wählen. Dieses Training erfordert 2 Tage pro Talent, kann aber parallel zum Umlernen unter Noala stattfinden.

UNERBITTLICHER PIRSCHER TALENT 2

UNGEWÖHNLICH BEWEGUNG WALDLÄUFER

Auslöser Eine angrenzende, von dir gejagte Kreatur versucht sich mit einer Aktion der Kategorie Bewegung von dir fortzubewegen.

Deine Jagdbeute kann deiner unerbittlichen Verfolgung nicht entkommen. Bewege dich um bis zu deine Bewegungsrate zusammen mit der auslösenden Kreatur und bleibe zu ihr angrenzend, bis sie anhält oder dir die Bewegungsrate ausgeht. Du kannst während dieser Fortbewegung Schwieriges Gelände ignorieren, solange es nicht durch einen magischen Effekt verursacht wird.

WILDNISKUNDIGER TALENT 2

UNGEWÖHNLICH ALLEGEMEINES FERTIGKEITSTALENT

Voraussetzungen Expert in Überlebenskunst

Wähle eine Geländeart von der folgenden Liste: Aquatisch, Arktisch, Berge, Flachland, Himmel, Sumpf, Unterirdisch oder Wüste. Du kannst Überlebenskunst anstelle von Wahrnehmung in der gewählten Umgebung zum Auswürfeln der Initiative nutzen, sofern du dich in natürlicher Umgebung befindest (und nicht in einem Gebäude), selbst wenn du vor der Begegnung gar nicht Spuren gefolgt oder anderweitig Überlebenskunst genutzt hast. Du kannst zudem Überlebenskunst statt Wahrnehmung nutzen, um im gewählten Gelände Fallen innerhalb der Natur zu bemerken; solltest du auf diese Weise eine Vorrichtung finden, kannst du Überlebenskunst anstelle von Diebeskunst zum Entschärfen der Vorrichtung nutzen.

Speziell Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, musst ihm aber jedes Mal eine andere Geländeart zuweisen.

DER FEUERLEOPARD

Durch ihre Handlungen im Gehege könnten die SC sich mit dem Feuerleoparden in Bereich H3 angefreundet haben. Einmal befreit rennt der Leopard fort. Der SL könnte aber gestatten, dass er während des Endkampfes gegen den Alchemistischen Knecht wiederauftaucht und die SC unterstützt.

Danach schleicht der Leopard der Gruppe hinterher. Jeder mit der Fertigkeit Naturkunde kann langsam versuchen, sich mit dem wilden Tier anzufreunden. Dieser Prozess sollte wenigstens 10 Tage außerhalb von Abenteuern benötigen; der fragliche Charakter braucht wenigstens drei erfolgreiche Fertigkeitwürfe für Naturkunde gegen SG 18, wobei pro Tag maximal ein Wurf versucht werden kann. Schafft der Charakter innerhalb dieser Zeit keine drei Erfolge, verliert der Leopard das Interesse und macht sich davon.

Hat der Charakter dagegen Erfolg und besitzt er die Fähigkeit, einen Tiergefährten zu erlangen, dann erhält er nach den 10 Tagen den Feuerleoparden als Tiergefährten. Nutze die Spielwerte einer Raubkatze (siehe *Grundregelwerk*, S. 215) mit den folgenden Modifikationen. Sollte niemand den Feuerleoparden als Tiergefährten annehmen, wird er nie wirklich ein Teil der Gruppe, könnte den SC aber immer noch folgen und ihnen dann und wann (nach Maßgabe des SL) helfen.

FEUERLEOPARD

EINZIGARTIG

Basistiergefährte Raubkatze

Immunitäten Feuer; **Schwächen** Kälte 5

Brennendes Fell (Feuer) Kreaturen, welche ihren Zug durch den Feuerleoparden gegriffen beginnen, erleiden 1W4 Punkte Feuerschaden. Wer den Feuerleoparden in den Zustand Gegriffen versetzen will, erleidet 1W4 Punkte Feuerschaden pro Versuch.

Flammende Angriffe (Feuer) Die Natürlichen Angriffe des Feuerleoparden verursachen 1 Punkt Feuerschaden (neben dem Bonusschaden, den Auf dem Falschen Fuß angetroffene Ziele erleiden). Dieser Bonus steigt auf 1W4, wenn der Feuerleopard zu einem Behänden oder Wilden Tiergefährten wird.

Flammenschein Der Feuerleopard gibt in einem 3 m-Radius Dämmerlicht ab; dies verleiht ihm einen Situationsmalus von -2 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit in der Nacht oder der Dunkelheit.

Teil 1:
Ein rätselhafter
Mord

Teil 2:
Die Bitte der
Waldläuferin

Teil 3:
Vilries Versteck

Werkzeugkasten



BORTS HINTERLASSENSCHAFT

Als gepflegter Händler mit einer Neigung zum Luxus mag Bort Schmuck, insbesondere Ringe. In seiner Sammlung sind auch einige magische Ringe, die er zusammen mit seinen übrigen Sachen in seinem Wagen aufbewahrt, wenn er sie nicht trägt. Bort hat diese wertvollen Ringe während seiner Reisen erworben und kann zu jedem eine Geschichte erzählen.

Tamli ist den Charakteren gegenüber äußerst dankbar, wenn sie den Mord an Bort aufklären und die Verantwortlichen der Gerechtigkeit zuführen. Nachdem der Händler zur Ruhe gelegt wurde, wendet sie sich an die SC, um jedem einen seiner Ringe als Erinnerung an den Zwerg zukommen zu lassen. Tamli zeigt den SC die folgenden Ringe und liefert auch Informationen zu ihnen, ehe sie die SC wählen lässt.

BORTS SEGEN GEGENSTAND 5

SELTEN **ERKENNTNIS** **RESONANZ**

Preis 160 GM

Nutzung Getragen; **Last** –

Dieser verzierte Kupfering ist mit einem kleinen Rubin besetzt, der von Zwergenrunen flankiert wird. Der Träger des Ringes erlangt die Fähigkeit, eine gewöhnliche Sprache seiner Wahl zu verstehen, zu lesen und zu sprechen; er kann diese Wahl während seiner täglichen Vorbereitungen abändern. Der Träger erhält zudem einen Gegenstandsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie zum Beeindrucken.

HÄNDLERS LIST GEGENSTAND 5

UNGEWÖHNLICH **VERZAUBERUNG** **RESONANZ**

Preis 160 GM

Nutzung Getragen; **Last** –

Der Ring besteht aus bläulichem Eisen. An jedem Ende des steinernen roten Inlays ragt eine dekorative Spitze heraus. Er ist recht schwer und widerstandsfähig.

Der Träger des Ringes erhält einen Gegenstandsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie und Täuschung, sofern sie beim Feilschen oder Handeln erfolgen.

Aktivieren **↔↔** (Interagieren, Vorstellung) Du kannst bestimmen, ob ein Gegenstand magisch ist, indem du ihn in die Hand nimmst. Du nimmst keine anderen Hinweise auf seine Kraft wahr, nur ob er magisch oder nichtmagisch ist (wie *Magie entdecken* auf dem 1. Grad und nur hinsichtlich des Gegenstandes).

RING DER KRIEGERAUSBILDUNG GEGENSTAND 5

UNGEWÖHNLICH **ERKENNTNIS** **RESONANZ**

Preis 160 GM

Nutzung Getragen; **Last** –

Dieser Ring ist schmucklos, sieht man von einer scharfkantigen Erhöhung in Schwertform ab. Der Träger addiert seine Stufe auf seine Angriffswürfe



mit allen Waffen, für welche er im Umgang den Kompetenzgrad Ungeübt besitzt.

Aktivieren **◇** (Vorstellung); **Häufigkeit** Einmal am Tag; **Auslöser** Du greifst mit einer Waffe an, mit der umzugehen du Ungeübt bist. Du erhältst einen Situationsbonus von +2 auf den Angriffswurf. Solltest du den Kompetenzgrad Experte im Umgang mit einer Waffe besitzen, erhältst du stattdessen einen Situationsbonus von +4 auf den Angriffswurf.

RING DER MINDEREN ARKANA GEGENSTAND 5

UNGEWÖHNLICH **ARKAN** **HERVORRUFUNG** **RESONANZ**

Preis 160 GM

Nutzung Getragen; **Last** –

Dieser Ring aus Rotgold ist mit einem unheimlich wirkenden, gehörnten Totenschädel geschmückt. Er verleiht seinem Träger die Macht, die folgenden immanenten arkanen Zaubertricks beliebig oft zu wirken: *Magie entdecken*, *Magierhand* und *Zaubertrick*. Jeder Zauber wird auf dem 1. Grad gewirkt. Solltest du aber ein arkaner Zauberkundiger sein, kannst du diese Zauber auf den Grad deiner Zaubertricks erhöhen.

RING DES MÜDEN REISENDEN GEGENSTAND 5

UNGEWÖHNLICH **VERWANDLUNG** **RESONANZ**

Preis 160 GM

Nutzung Getragen; **Last** –

Der etwas angeberische Goldring ist mit Wirbelmustern verziert und mit drei hellgrünen Smaragden besetzt. Der Träger des Ringes erhält einen Gegenstandsbonus von +3 m auf seine Bewegungsrate bei der Bestimmung seiner Überlandbewegung pro Stunde.

Aktivieren **↔↔** (Interagieren, Vorstellung) Du erholst dich vom Zustand der Erschöpfung. Du kannst die Mali des Zustandes Erschöpft für 10 Minuten ignorieren. Dies entfernt den Zustand nicht, sondern unterdrückt nur seine Mali und Nachteile. Solltest du während der 10 Minuten erneut den Zustand Erschöpft erhalten, endet die Unterdrückung und leben die Mali sofort wieder auf.

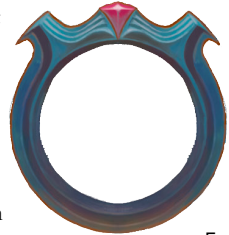
RING DES STANDHAFTEN GEGENSTAND 5

UNGEWÖHNLICH **NEKROMANTIE** **RESONANZ**

Preis 160 GM

Nutzung Getragen; **Last** –

Dieser recht einfache Ring hat das Aussehen eines zahnbewehrten Wolfskopfes. Während deiner täglichen Vorbereitungen kannst du einmal am Tag meditieren, um dir selbst 5 Temporäre Trefferpunkte zu verleihen. Diese Punkte währen bis zu deinen nächsten täglichen Vorbereitungen, außer du legst vorher den Ring ab (oder verlierst die TP auf reguläre Weise).



HINTERGRUNDBEZOGENE NEBENQUESTEN

Abhängig von den Hintergründen, die die Spieler für ihre Charaktere gewählt haben, können sich eine oder mehrere Nebenquesten im Laufe dieses Abenteuers ergeben. Die folgenden Nebenquesten nehmen Bezug auf die in diesem Band enthaltenen Hintergründe, allerdings passen die meisten auch zu bestimmten Hintergründen des *Grundregelwerkes* (welche in Klammern angegeben sind). Diese Nebenquesten können theoretisch zu jedem beliebigen Zeitpunkt im Verlauf der Handlung beginnen.

Der Hintergrund *Kriegsflüchtling* ist mit keiner Nebenqueste verbunden, du kannst aber gern eine hinzufügen – orientiere dich an den folgenden Beispielen:

SCHULD UND SÜHNE

Hintergrund: Einsam und verlassen (Krieger)

Ritter Loren Krent läuft nicht nur vor den Albträumen davon, die er beim Untergang von Finismur gesehen hat – er verbirgt zudem eine furchtbare Schande. Leider ist ihm das Ergebnis seiner Feigheit nach Etranstor gefolgt und will Rache. Direkt nach Sonnenaufgang wendet sich Ritter Loren an die Charaktere. Sein Gesicht ist ein einziger Ausdruck von Sorge und Panik. Er spricht direkt mit dem Charakter mit dem passenden Hintergrund:

Krent blickt dich mit aufgerissenen und blutunterlaufenen Augen an. „Talmor, mein alter Freund. Du musst mir helfen. Ich glaube, *seine* Diener sind uns hierher gefolgt. Ich habe sie gesehen. Sie kommen!“

Krent ist definitiv sturzbetrunken und hält im Siff einen der SC für seinen früheren Kameraden Talmor. Auch wenn er sich zweifelsohne irrt, ist seine Angst echt, Diener des Wispernden Tyrannen könnten ihm nach Etranstor gefolgt sein. Krent hat teilweise leider sogar Recht. Talmor hat zusammen mit ihm in Finismur gedient und war ein enger Freund, doch als Finismur fiel, ließ Krent ihn im Kampf gegen die Horde der Untoten im Stich, um sich zu verstecken. Als alles vorbei war, suchte er das Schlachtfeld ab, wo er die geschundene Leiche seines Freundes fand. Verzweifelt nahm Krent Talmors heiliges Symbol an sich und floh. Der Zwischenfall lastet schwer auf ihm und seitdem ist er auf der Flucht. Mittlerweile sieht der Ritter Dinge, auch wenn die meisten seiner Visionen nur Manifestationen seiner Scham und Schuld sind. Eine aber ist echt: Talmors Geist verfolgt ihn!

Ab diesem Zeitpunkt sieht Krent den SC als seinen langverlorenen Freund, dem er alte Geschichten erzählt, sich dafür entschuldigt, ihm beim Training damals verletzt zu haben, und ihn fragt, wie er dem Fall von Finismur entgegenkommen ist. Sollte der SC verwirrt reagieren, hält Krent dies für einen Scherz und behandelt den SC weiterhin als Talmor. Ein kluger Charakter könnte Krent so leicht dazu bringen, seine Lebensgeschichte zu enthüllen, indem er so tut, als wäre er Talmor. Krent besteht darauf, dass der

Feind im Ort sei, und bittet seinen Freund an, ihm im Kampf gegen die untoten Diener des Bösen beizustehen. Stimmt der Charakter zu, erklärt Krent, sie würden sich in der Ruine eines alten Bauernhauses verstecken, in dem er sich nach seinem Eintreffen im Dorf einquartiert hatte.

DER GEIST

DURCHSCHNITTlich 1

Die hier hausende Kreatur ist Talmors Geist, welcher an das Heilige Symbol gebunden ist, das Krent von seiner Leiche mitgenommen hat. Wenn die SC das heruntergekommene Haus betreten, dann lies das Folgende vor:

Ein eingesacktes Strohdach schützt dieses verlassene Haus kaum vor den Elementen. Trümmerhaufen übersäen den Wohnraum; Spuren noch nicht allzu langer, wenn auch nicht aktueller Nutzung sind erkennbar. In einer Ecke liegt ein offener Rucksack, in dem man etwas silbernen Schimmerndes erspähen kann, daneben liegen die Überreste eines Stuhles und eine alte, schimmelige Decke. Plötzlich spürt ihr einen eisigen Lufthauch und erfüllt ein Stöhnen das Haus.

Talmors Geist erscheint und greift jeden an, der sich im Haus befindet (verwende die Spielwerte eines Geisterhaften Bürgerlichen mit der Anpassung für Schwache Kreaturen). Er verfolgt niemanden über die Schwelle hinweg und greift auch keine zu Boden gegangenen Gegner weiter an. Er wirkt wie die ausgezehrte Gestalt eines Soldaten mit ähnlicher Kleidung, wie Ritter Loren sie trägt. Über eine Seite seines Gesichtes verläuft eine hässliche Narbe. Sollte der Geist besiegt werden, kehrt er nach ein paar Tagen wieder, um weiterhin sein Heiliges Symbol der Iomedae heimzusuchen. Man kann ihn nur zur Ruhe legen, indem man dem Heiligen Symbol stellvertretend für Talmor selbst ein angemessenes Begräbnis zukommen lässt. Sofern die SC die Herkunft des Symbols erfahren, können sie dies mit einem Fertigkeitwurf für Religion gegen SG 16 folgern. Die SC können einen Kampf mit dem Geist vermeiden, indem sie Krent davon überzeugen, das Haus zu betreten und sich beim Geist seines Freundes zu entschuldigen. In diesem Fall verblasst der Geist für diesen Tag, so dass die SC dem Heiligen Symbol ungestört eine Beerdigung zukommen lassen können.

SCHWACHER GEISTERHAFTER BÜRGER KREATUR 3

MHB, S. 6, 142

Initiative: Wahrnehmung +8, Dunkelsicht

Nachdem der Geist zur Ruhe gelegt wurde, wirkt Ritter Loren Krent wie von einer schweren Last befreit. In einem Moment der Klarheit dankt den Helden von Herzen (insbesondere dem SC, den er mit Talmor verwechselt hat). Er bietet ihnen als Zeichen seiner Dankbarkeit zwei *Geringe Heiltränke* und einen *Verbesserungskristall*-Talisman an. Dem SC, den er für Talmor gehalten hat, bietet er sein Schwert an, ein *+1 Langschwert*.

Teil 1:
Ein rätselhafter
Mord

Teil 2:
Die Bitte der
Walldläuferin

Teil 3:
Vilries Versteck
Werkzeugkasten

ETRANS ERBE

Hintergrund: Jüngstes Kind (Adeliger)

Bürgermeister Targen Fulst ist ein sehr alter Mann. Trotz seiner schwächelnden Gesundheit und seines nachlassenden Gedächtnisses erinnert er sich immer wieder an Geschichtsinformationen mit Bezug zu seiner Familie. Wenn er den Nachnamen des Charakters mit dem passenden Hintergrund vernimmt, hat er eine Offenbarung: Dieser SC ein entfernter Verwandter von Targen und dem Gründer des Dorfes, Etran Bolmer!

Wenn Targen den Namen des SC hört, lies das Folgende vor oder nutze eigene Worte:



Talmors Geist

„Nun, das ist interessant.“ Der alte Bürgermeister starrt dich intensiv an. „Irgendwas an dir kam mir doch gleich vertraut vor. Möglicherweise sind wir verwandt – entfernt verwandt. Mein Vater hat mir immer die Familiengeschichte erzählt... und dein Familienname ist wenigstens einmal gefallen.“ Als er fortfährt, wirkt er beinahe enttäuscht. „Es ist eine Schande, dass die Familiengeschichte mit dem Rest des Bolmer-Anwesens in Flammen aufgegangen ist.“

Mehr weiß Targen über eventuelle Verwandtschaftsbeziehungen nicht und sagt nur noch, dass mögliche Beweise bestenfalls in den Ruinen des Bolmer-Anwesens auf Etranhügel zu finden seien. Allerdings informiert er Delma darüber, dass der SC zur Verwandtschaft gehört, woraufhin dieser in der Futtermühle freie Kost und Logis erhält.

Die Ruinen des Bolmer-Anwesens liegen am Südrand des Dorfes. Die Stätte ist völlig überwuchert, man kann unter der Schicht aus Moos und Efeu aber problemlos verkohlte Mauerwerkreste entdecken. Ein ausgiebiges Durchsuchen der Ruinen erfordert wenigstens eine Stunde; danach wird ein verdeckter Wahrnehmungswurf gegen SG 18 für jeden der sich umsehenden Charaktere fällig. Bei Erfolg stoßen sie auf einen lockeren Stein in den Resten des Kamins in der Nordwand des Hauses.

Belohnung: Hinter dem Stein befindet sich eine mit grüner Patina überzogene Schließkassette aus Kupfer. Drin liegen ein altes, in Leder eingebundenes Buch und ein angelaufenes, silbernes Amulett. Das Buch enthält den Familienstammbaum des Hauses Bolmer und führt Geburts- und Sterbedaten auf, die mehrere Jahrhunderte zurückreichen. Schlüsselst man die Daten auf und stellt die Verwandtschaftsbeziehungen her, kann man eine entfernte Verwandtschaft zwischen dem Adelshaus des SC, der Bolmerfamilie und auch den Fulsts erkennen. Möglicherweise lassen sich auch noch Verbindungen zu anderen Familien und kleineren Adelshäusern herstellen, sofern du dies mit der Hintergrundgeschichte des Charakters verknüpfen möchtest.

Das silberne Amulett ist ein alter Familienschatz. Es trägt eine schwache Aura der Beschwörungsmagie, scheint aber über keine Fähigkeiten zu verfügen. In die Rückseite ist das Wort „Karvasalon“ eingraviert. Sollte jemand das Amulett tragen, während er sich am Ritual *Verbündeter aus den Ebenen* beteiligt und dabei den Namen ausspricht anstelle des eigentlichen Zieles, ruft das Amulett eine mysteriöse, in Schatten gehüllte Kreatur herbei. Dieses Ding hat der Familie Jahrhundertlang gedient und auch wenn es schon lange nicht mehr gerufen wurde, reagiert es immer noch.

Die Kreatur ist nicht bereit, sich zu den Gründen zu äußern und sagt auf entsprechende Fragen nur, sie stünde „in ewiger Schuld“. Die genauen Spielwerte und Fähigkeiten Karvasalons liegen ebenso wie das wahre Wesen der Kreatur ganz bei dir, sollten aber irgendwie zur Hintergrundgeschichte des Charakters passen.

DIE LETZTE LIEFERUNG

Hintergrund: Wagenführer

Borts Tod wirkt sich auf all seine Leute aus – auch auf jenen SC, der für den Wagenzug arbeitet, selbst wenn er recht neu dabei ist. Die dringlichsten Fragen und Probleme werden von Tamli und den anderen angegangen. Bei Durchsicht von Borts Unterlagen findet Tamli aber heraus, dass es noch eine Lieferung im Dorf abzugeben gilt. Diese Nebenqueste kann jederzeit nach Borts Tod beginnen, wenn Tamli Zeit hatte, die Aufzeichnungen durchzugehen, und sich sodann an den SC wendet.

Tamli kommt auf dich zu. Sie trägt etwas in Sackleinen gewickeltes Langes und Unhandliches „Ich habe eine Aufgabe für dich. Borts letzte Lieferung muss noch abgewickelt werden und das sollte sehr feinfühlig erledigt werden“.

Tamli wickelt die Sackleinen soweit zurück, dass man ein Paar Übungsschwerter erkennen kann. Diese wurden von Pari Hemsotth bestellt, einer jungen Frau, die zusammen mit ihrer Mutter auf einem Hof gut anderthalb Kilometer außer Orts lebt. Borts Aufzeichnungen zu dem Geschäft enthielten eine eher kryptische Notiz: „Die Mutter darf nichts davon erfahren.“ Tamli weiß nicht, was das bedeuten soll, vertraut aber darauf, dass die SC die Lieferung diskret abgeben.

Pari möchte die Schwerter, um zu trainieren. Sie hofft, das Dorf in Bälde verlassen und auf Abenteuer ausziehen zu können. Hiervon träumt sie seit ihrer Kindheit. Der Tod ihres älteren Bruders während der Goblinblutkriege hat ihre Mutter aber paranoid gemacht, so dass sie wie eine Glücke über ihr letztes Kind wacht.

Zum Hemsotthof zu finden ist kein Problem. Die Schwerter auszuliefern, ohne von Paris Mutter bemerkt zu werden, erfordert dagegen etwas Einfallsreichtum. Die SC könnten auf Heimlichkeit zurückgreifen – um das Bauernhaus zu erreichen, sind wenigstens zwei Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit gegen SG 18 erforderlich. Gelingt dies nicht, stürmt Elmora, Paris Mutter, aus dem Haus und verlangt, dass die „Landstreicher“ sofort von ihrem Hof verschwinden. Sie wünscht nicht, dass irgendwelche Abenteurer mit ihrer Tochter sprechen. Alternativ könnten die SC die Mutter mittels Bluffen, Diplomatie oder sogar Diebeskunst ablenken, so dass der SC mit den Schwertern sich leichter zum Haus schleichen kann. Jeder vertretbare Plan sollte letztendlich eine gute Erfolgschance haben.

Können die SC die Schwerter abliefern, ist Pari ihnen sehr dankbar. Sie ist froh, ihr Training fortsetzen zu können, fragt aber auch, ob einer der SC bereit wäre, sie im Schwertkampf zu unterweisen. Sollte ein SC zustimmen, bezahlt sie natürlich auch gern für den Unterricht. Auf diese Weise kann ein SC Auszeit nutzen, um Geld zu verdienen; solange er Pari im Umgang mit Kriegswaffen unterweist, nutzt er seinen entsprechenden Angriffsbonus anstelle des Fertigkeitsmodifikators für Handwerkskunst, eine Kenntniserfahrung o.ä.

NEUER GLAUBEN

Hintergrund: Missionar (Akolyth)

Das Dorf Etranstor besitzt seit dem Tod von Vater Bolgrist durch die Seuche vor fast 20 Jahren keinen Priester mehr. Als der feurige Gozrehpriester damals Silwyth für den Ausbruch der Seuche verantwortlich machte und sie eine Hexe nannte, glaubten ihm die meisten Dorfbewohner. Und als er selbst der Krankheit erlag, betrachteten die meisten die Angelegenheit als erledigt. Seitdem hat der Ort keinen Priester mehr und ist der Alte Schrein mittlerweile verfallen und überwuchert. Auch das Gebäude am Ortsrand, welches für Andachten und Predigten an normalen Tagen genutzt wurde, wurde mittlerweile in eine Scheune umgewandelt.

Sollten die Charaktere in der Nähe dieser einstigen Kirche herumstöbern, marschiert ein alter Zwerg in Bauernkleidung nach Zwergenart zielstrebig auf sie zu und fragt, was sie an seiner Scheune suchen. Kommt man ins Gespräch, stellt er sich als Metmon vor und erklärt, dass er die alte Kirche seit fast 10 Jahren als Scheune nutze, auch wenn er gegenwärtig gar nicht mehr so große Verwendung für sie hätte.

Falls einer der SC offen ein Symbol seines Glaubens und vielleicht sogar Gewänder eines Klerikers oder Priesters trägt, erklärt Metmon, dass die SC das alte Gebäude gerne haben könnten, falls sie das Dorf wieder „in den Schoss der Götter“ zurückführen würden (je näher der fragliche Glaube den Idealen Abadars oder Torags ist, umso mehr kann sich der Zwerg für diese Idee begeistern). Metmon selbst verehrt Abadar (auch wenn er mehr von ihm wie von einem der Götter des Zwergenpantheons spricht), wäre aber froh, wenn eine gute oder rechtschaffene neutrale Religion wieder im Ort Fuß fände. Er bietet sogar an, mit seinem Sohn Edfur beim Aufräumen zu helfen (dabei lässt der alte Patriarch den Nachwuchs die meiste Arbeit machen). Sollten die SC zustimmen, können einer oder mehrere SC hiermit ihre Auszeit verbringen.

Aufräumen und Reparieren des Daches hält einen halbwegs dazu fähigen SC wenigstens 20 Tage beschäftigt. Wird Edfurs Hilfe angenommen, steuert dieser 5 Arbeitstage bei. Sollte einer der SC in Religionskunde den Kompetenzgrad Geübt besitzen, ist Edfur hinsichtlich seines Glaubens neugierig und stellt alle möglichen Fragen. Sollte der fragliche SC auf Edfur eingehen, fragt dieser schließlich, was erforderlich ist, um zu einem Priester dieses Glaubens zu werden. Er erklärt dazu, dass er hoffe, eines Tages genug gelernt zu haben und zu wissen, um zum Priester des Dorfes zu werden und die anderen Dorfbewohner in spirituellen Fragen beraten zu können.

Wie diese Nebenqueste endet, liegt ganz an den SC. Sie können mit Edfur Zeit verbringen und ihn im Glauben unterweisen. Alternativ können sie ihn auch zur formellen Ausbildung nach Elidir schicken. Die SC könnten auch entscheiden, ihren Aufenthalt in Etranstor zu verlängern und sich um die spirituellen Bedürfnisse der Dörfler kümmern, bis Edfur soweit ist. Sie könnten sich sogar vom Abenteurerleben zur Ruhe setzen und im Dorf bleiben.

Teil 1:
Ein rätselhafter
Mord

Teil 2:
Die Bitte der
Waldläuferin

Teil 3:
Vilries Versteck

Werkzeugkasten



SCHÄTZE

Die meisten Pflanzenwesen kümmern sich nicht um Schätze oder kennen dieses Konzept nicht einmal. Die Besitztümer ihrer Opfer liegen aber meistens in ihrer Nähe oder zwischen ihren Wurzeln vergraben. Da diese Dinge im Freien liegen, überstehen viele Materialien Wind und Wetter nicht, so dass die meisten gefundenen Gegenstände aus Metall oder Stein bestehen – es sind z.B. Waffen, Rüstungen und manche Talismane.



LEBENSRAUM

Diese gefährlichen Organismen können in jeder gemäßigten oder heißen Umgebung angetroffen werden. Wie die meisten Pflanzen benötigen sie aber Licht und Feuchtigkeit, um zu gedeihen.

GEFÄHRLICHE PFLANZEN

Was eben noch wie ein einfacher, gewöhnlicher Busch erschien, erwacht plötzlich zum Leben!

BLUTPEITSCH

KREATUR 2

N	KLEIN	PFLANZE
Wahrnehmung +6, Erschütterungssinn (ungenau) 9 m		
Fertigkeiten Athletik +8, Heimlichkeit +6		
ST +4, GE +2, KO +4, IN -4, WE +0, CH +0		
RK 16; REF +8, WIL +6, ZÄH +10		
TP 35, Resistenzen Hiebsschaden 5, Wuchtschaden 5 Schwächen Feuer 5		
Bewegungsrate 6 m		
Nahkampf ♦ Ranke +11 (Agil, Angriffsradius 3 m), Schaden 1W8+4 Hiebsschaden plus Ausblutende Wunden		

Ausblutende Wunden Die Ranken der Blutpeitsche hinterlassen entsetzliche, blutende Schnitte. Eine vom Rankenangriff getroffene Kreatur erleidet 1 Punkt anhaltenden Blutungsschaden (bzw. 2 Punkte bei einem Kritischen Treffer). Im Gegensatz zu anderen Formen anhaltenden Schadens ist dieser Schaden kumulativ bis zu maximal 5 Punkte anhaltenden Blutungsschaden. Er kann wie jeder andere anhaltende Blutungsschaden gestoppt werden.

Blut absaugen ♦♦ Die Tastfäden des Busches reichen bis zu 6 m und entziehen Kreaturen mit anhaltendem Blutungsschaden innerhalb dieses Bereiches das Blut. Ein betroffenes Opfer erleidet augenblicklich den anhaltenden Blutungsschaden (einfacher REF, SG 17). Der Busch erhält die doppelte Menge des verursachten Schadens als Trefferpunkte zurück.

Wirbelangriff ♦♦♦ Der Busch wirbelt im Kreis herum und peitscht dabei zugleich in alle Richtungen. Er führt einen Angriffswurf aus und vergleicht das Ergebnis mit der RK aller Kreaturen innerhalb seines Nahkampfangriffsradius. Ebenso wird der Schaden nur einmal ausgewürfelt, den jede getroffene Kreatur sodann erleidet.

PEITSCHENRANKE

KREATUR 0

N	KLEIN	PFLANZE
Wahrnehmung +4, Erschütterungssinn (ungenau) 9 m		
Fertigkeiten Athletik +6, Heimlichkeit +5		
ST +2, GE +3, KO +2, IN -4, WE +0, CH +0		
RK 16; REF +7, WIL +4, ZÄH +6		
TP 15		
Bewegungsrate 7,50 m		
Nahkampf ♦ Ranke +7 (Agil, Angriffsradius 3 m, Finesse), Schaden 1W8+2 plus Ergreifen		

Schwacher Griff Eine von der Peitschenranke in den Zustand Gefriffen versetzt Kreatur erhält nicht zugleich den Zustand Bewegungsunfähig, allerdings unterliegen das Feld der Kreatur und die daran angrenzenden Felder den Regeln für Schwieriges Gelände. Sollte sich die Kreatur fortbewegen, bewegt sich die Peitschenranke mit ihr, so dass sie nie weiter als 3 m von der Kreatur entfernt ist. Sollte eine Kreatur von mehreren Peitschenranken in den Zustand Gefriffen versetzt sein, so unterliegen das Feld der Kreatur und die daran angrenzenden Felder den Regeln für Sehr Schwieriges Gelände.

Manche Pflanzen können ebenso gefährlich und sogar tödlich sein wie wilde Bestien, werden aber oft angesichts offensichtlicherer Bedrohungen übersehen.

Die Blutpeitsche ist ein Busch, welcher seinen Gegnern blutende Wunden zufügt, aus denen er sodann das Blut absaugt, um den Boden zu bewässern. Seine Saatkapseln können nur in Erde aufgehen, welche in Blut getränkt wurde.

Die Peitschenranke greift in Gruppen an und versucht, die Beute erst bewegungsunfähig zu machen und dann langsam in Stücke zu reißen.



SCHLICK, BLUTSCHLICK

Dieser Schlick scheint vollständig aus Blut zu bestehen. Er schwillt an wie eine vor dem Platzen stehende Blase. Seine schmierige, blutrote Haut ist von Flecken verunstaltet, welche wie Gerinnsel an der Oberfläche aussehen.

BLUTSCHLICK

KREATUR 4

N **GROSS** **GEISTLOS** **SCHLICK**

Wahrnehmung +8, Bewegungsgespür 18 m, Keine Sicht

Fertigkeiten Athletik +13, Heimlichkeit +4 (in einer Leiche verstecken +12)

ST +5, **GE** -4, **KO** +5, **IN** -5, **WE** +0, **CH** -5

Leiche ausfüllen ♦ Ein Blutschlick kann in die Wunden einer Leiche einsickern und ihr Blut ersetzen. Er kann als Freie Aktion aus einer Leiche hervorplatzen.

RK 12; **REF** +6, **WIL** +6, **ZÄH** +15

TP 90; **Immunitäten** Bewusstlos, Kritische Treffer, Mental, Präzision, Sichtbar

Blut sammeln Wenn eine zum Blutschlick angrenzende Kreatur Blutungsschaden erleidet, erlangt der Blutschlick Trefferpunkte und Höhe dieses Schadens zurück.

Gerinnung ⤴; **Auslöser** Der Blutschlick erleidet Hieb- oder Stichschaden. **Effekt** Der Blutschlick lässt seine Masse um die Wunde herum gerinnen und reduziert den Schaden um 5 (bis auf ein Minimum von 0).

Bewegungsrate 3 m, Klettern 3 m

Nahkampf ♦ Pseudopode +15 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 1W12+8 Wuchtschaden plus 1W6 anhaltender Blutungsschaden

Vitalität absaugen ♦♦ Der Blutschlick entzieht nahen Kreaturen das Blut, indem er ihre Haut aufplatzen und das Blut herausquellen lässt, um sich selbst zu heilen. Jede lebende Kreatur innerhalb von 4,50 m erleidet 3W6 Hiebsschaden (einfacher ZÄH, SG 21). Der Blutschlick erlangt Trefferpunkte in Höhe der Hälfte des höchsten Einzelschadens innerhalb des Wirkungsbereiches zurück.

Blutschlicke werden mit finsternen alchemistischen Ritualen erschaffen und streben nur danach, das Blut der Lebenden zu verzehren, um ihre eigene Masse zu vergrößern. Dann verbergen sie sich in den Leichen ihrer Opfer, um zum Angriff herauszuplatzen, sollten sich neue Mahlzeiten nähern.

Zur Erschaffung eines Blutschlicks muss wenigstens vier Mittelgroßen Kreaturen das Blut entzogen und einer fünften Kreatur zugeführt werden, während es mit gefährlichen Reagenzien versetzt wird, um die Gerinnung zu verhindern. Dabei stirbt der Wirt langsam, während sich der Blutschlick ausbildet und nach 2 bis 6 Stunden später herauskriecht.

Blutschlicke besitzen keine Treue gegenüber ihren Schöpfern. Manche Alchemisten haben aber bemerkt, dass frischgeformte Blutschlicke es anscheinend vermeiden, Familienangehörigen ihres Wirtes Schaden zuzufügen.

Es ist nicht weithin bekannt, dass Blutschlicke sich durch Teilung fortpflanzen. Dies geschieht aber nur, wenn ein Blutschlick derart gewachsen ist, dass durch die Teilung zwei normalgroße Blutschlicke (mit den aufgeführten Spielwerten) entstehen.



VARIANTEN

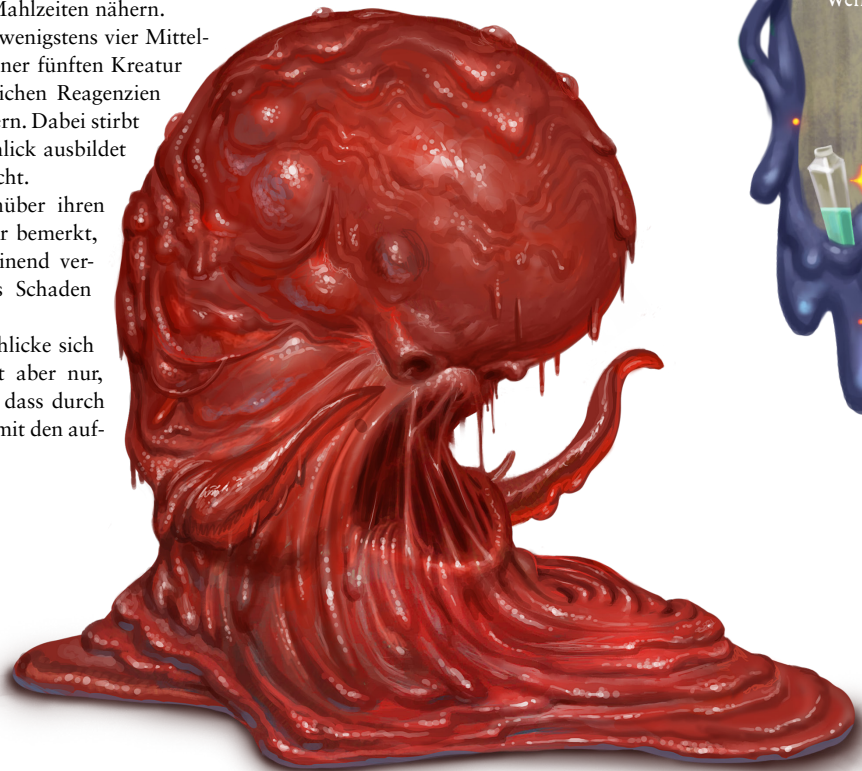
Blutschlicke werden zuweilen aus Kreaturen mit sehr unterschiedlichen Arten von Blut erschaffen, so dass manchmal auch ihre Fähigkeiten variieren. Drachenblutschlicke besitzen oft schwache Energieresistenz basierend auf der Art des Drachen (z.B. Feuerresistenz 5, wenn der Schlick aus dem Blut eines Roten Drachen entstanden ist). Trollblutschlicke erlangen begrenzte Regeneration und Blutschlicke aus dem Blut von Scheusalen könnten über eine grausame, rachsüchtige Intelligenz verfügen, die den Gedanken und dem Verstand ihrer Eltern entspringt. Solche Schlicke könnten sogar mit anderen zusammenarbeiten und schwache Kreaturen glauben machen, sie wären eine Gottheit, oder sich anderer Tricks und Betrügereien bedienen, um sich einen steten Strom frischen Blutes zu sichern.

Teil 1:
Ein rätselhafter
Mord

Teil 2:
Die Bitte der
Waldläuferin

Teil 3:
Vilries Versteck

Werkzeugkasten



Der Untergang von Peststein

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/ or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Adventure: The Fall of Plaguestone © 2019, Paizo Inc.; Author: Jason Bulmahn. Deutsche Ausgabe Pathfinder Abenteuer Der Untergang von Peststein © 2020 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

PAIZO INC.

Creative Directors • James Jacobs, Robert G. McCreary, and Sarah E. Robinson

Director of Game Design • Jason Bulmahn

Managing Developers • Adam Daigle and Amanda Hamon

Organized Play Lead Developer • John Compton

Developers • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Joe Pasini, Patrick Renie, Michael Sayre, Chris S. Sims, and Linda Zayas-Palmer

Starfinder Design Lead • Owen K.C. Stephens

Starfinder Society Developer • Thurston Hillman

Senior Designer • Stephen Radney-MacFarland

Designers • Logan Bonner and Mark Seifter

Managing Editor • Judy Bauer

Editors • James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar, and Jason Tondro

Art Director • Sonja Morris

Senior Graphic Designers • Emily Crowell and Adam Vick

Production Artist • Tony Barnett

Franchise Manager • Mark Moreland

Project Manager • Gabriel Waluconis

Paizo CEO • Lisa Stevens

Chief Creative Officer • Erik Mona

Chief Financial Officer • John Parrish

Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez

Chief Technical Officer • Vic Wertz

Director of Sales • Pierce Watters

Sales Associate • Cosmo Eisele

Vice President of Marketing & Licensing • Jim Butler

Marketing Manager • Dan Tharp

Licensing Manager • Glenn Elliott

Public Relations Manager • Aaron Shanks

Customer Service & Community Manager • Sara Marie

Operations Manager • Will Chase

Organized Play Manager • Tonya Woldridge

Human Resources Generalist • Angi Hodgson

Data Entry Clerk • B. Scott Keim

Director of Technology • Raimi Kong

Web Production Manager • Chris Lambertz

Senior Software Developer • Gary Teter

Customer Service Team • Katina Davis, Virginia Jordan, Samantha Phelan, and Diego Valdez

Warehouse Team • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood

Website Team • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton, and Andrew White

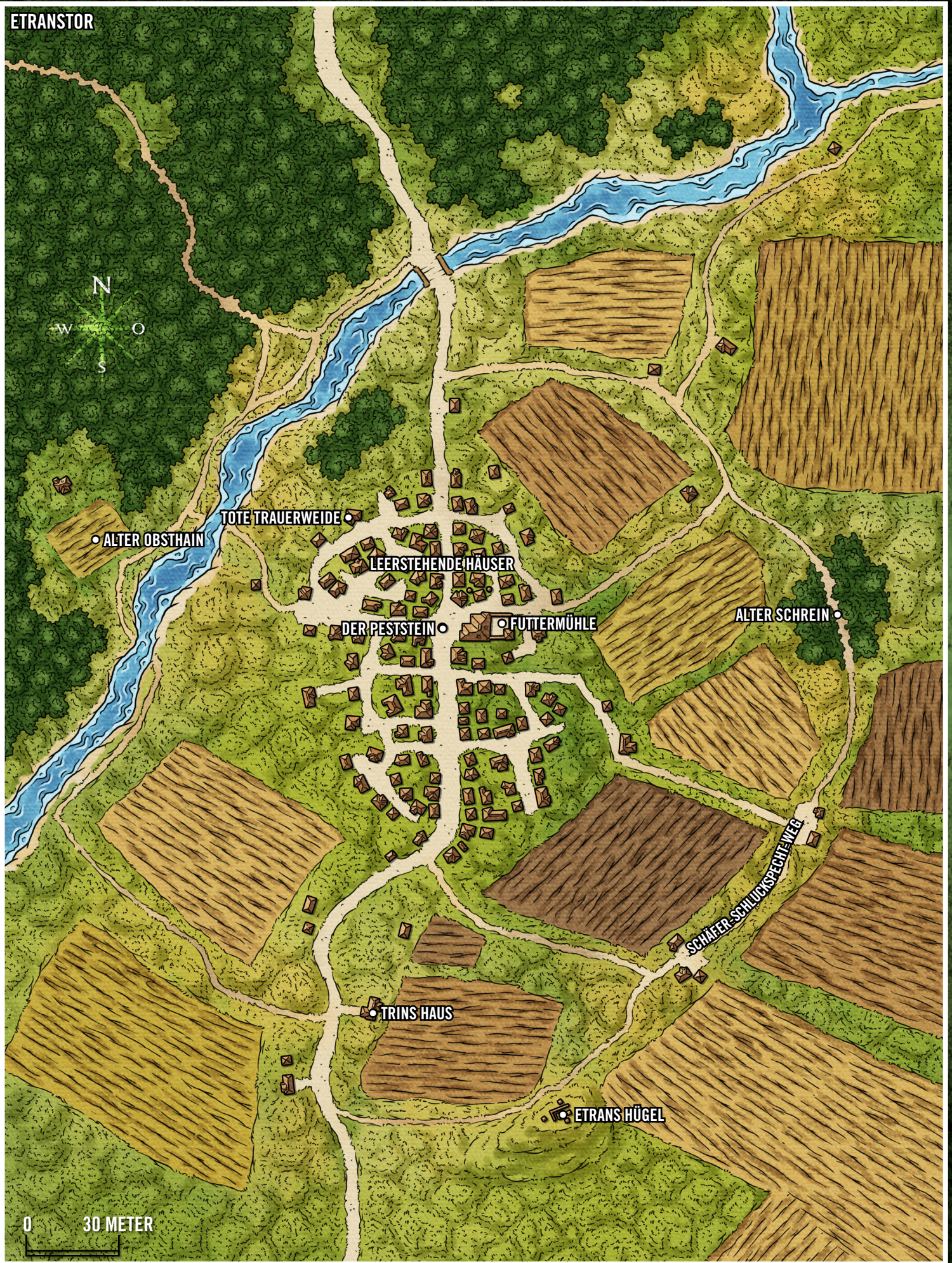
This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game (Second Edition).

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(e), and are not Open Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc. as well as all adjectives, names, titles and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, organizations, plots, storylines, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Game Content: Except for material designated as Product Identity, the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Adventure: The Fall of Plaguestone © 2019, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Card Society, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Pawns, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder World Guide, the Pathfinder P logo, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

ETRANSTOR



0 30 METER

DORF IN NÖTEN

Eine Gruppe unerfahrener Abenteurer auf der Durchreise muss im Dorf Etranstor – auch als Peststein bekannt – den Mord an einem Freund klären. Die Ermittlungen führen zu finsternen alchemistischen Experimenten und zu mutierten Tieren, sowie einer mysteriösen Plage, die den nahen Wald langsam abtötet. Schon bald steht fest: Wenn die Helden nicht eingreifen, um das Böse aufzuhalten, ist Peststeins Untergang im Grunde beschlossene Sache! Dieses Abenteuer ist auf Charaktere der 1. Stufe ausgelegt.



www.ulisses-spiele.de



paizo.com/pathfinder



Artikelnummer: US57002PDF