

DIE VERBOTENEN LANDE

SPIELLEITER-HANDBUCH

SPIELKONZEPT
Christian Granath, Tomas Härenstam, Nils Karlén, Kosta Kostulas

CHEFDESIGNER
Tomas Härenstam

HINTERGRUND & ABENTEUERSCHAUPLÄTZE
Erik Granström

HAUPTILLUSTRATOR
Nils Gulliksson

WEITERE AUTOREN
Christian Granath, Nils Karlén, Kosta Kostulas

GRAFIKDESIGN
Christian Granath

COVERILLUSTRATION
Simon Stålenhag

LEKTORAT
John M. Kahane

ILLUSTRATIONEN & GRAFIK
NIKLAS BRANDT

KARTE DER VERBOTENEN LANDE
Tobias Tranell

ÜBERSETZUNG
Martin Dunelind, Carl-Johan Svensson,
Karin Tidbeck, Olle Sahlin, Fredrik Johansson

REDAKTION DER DEUTSCHEN AUSGABE
Friederike Bold

ÜBERSETZUNG DER DT. AUSGABE
Martin Schücker, Nicole Heinrichs

LEKTORAT DER DT. AUSGABE
Nicole Heinrichs

KORREKTORAT DER DT. AUSGABE
Aimée M. Ziegler-Kraska

LAYOUT
Kathrin Dodenhoeft

© 2019 Uhrwerk Verlag



INHALTSVERZEICHNIS

DIE SPIELLEITUNG 4
Die Spielprinzipien 6
Die erste Sitzung 8
Spielvorbereitungen 9
Nicht-Spielercharaktere 9
Gegner 10
Verbrauchsgüter 11
Scheitern 11
Ereignisse in der Festung 11

GESCHICHTE 16
Ausführliche Geschichte 18
Der Kalender 35

GOTTHEITEN 36
Der Schutzgott 36
Wyrm 36
Rabe 37
Rost und Häma 38
Hüne 40
Lehm 41
Klage 41
Strom 42
Der Nachtläufer 42
Horn 42

VÖLKER 43
Menschen 43
Elfen 52
Zwerge 57
Oger 61
Orks 62
Wolfsmenschen 67
Echsenmenschen 68
Wimmerer 70
Halblinge und Goblins 70

BESTIARIUM 73
Monster im Kampf 73
Baumhirte 76
Blutling 78
Dämon 80
Drache 86
Drachenwyrm 88
Geist 90
Graubär 92
Greif 94
Harpyien 96
Höllenwurm 98
Hydra 100
Insektoiden 102
Mantikor 104
Minotaurus 106
Nachtwarge 108
Riese 110
Riesenkrake 112
Seeschlange 114
Todesritter 116
Troll 118
Untote 120
Würgeranke 122
Wyvern 124

ARTEFAKTE 128
Asina 128
Feroxas Klauen 130
Geisterdolche 131



Ivelde 132
Karskenfuß' Stiefel 132
Klages Horn 133
Königin Agathas Zwillingstafeln 134
Lehms Rosarium 135
Menkauras Zahn 136
Die Pfeile des Feuerwyrms 137
Die Quelle der Tränen 138
Rindenhaut 140
Skarns Fluch 141
Das Stundenglas des Nachtläufers 142
Die Tezaur 143
Tvedras Zwillingsringe 144
Vollers Helm 145
Wyrms Schlüssel 145

BEGEGNUNGEN 146

ABENTEUER-SCHAUPLÄTZE 167
Dorf 168
Das Erstellen eines Abenteuerschauplatzes 168
Verlies 172
Burg 178
Kreaturen und NSC 183
Schätze und Funde 186

HOHLHEIM 194
Hintergrund 194
Der Weg nach Hohlheim 195
Legende 195
Orte 196
Monster und NSC 207
Ereignisse 211

WETTERSTEIN 215
Hintergrund 215
Der Weg nach Wetterstein 216
Legende 216
Orte 217
Monster und NSC 225
Ereignisse 228

DAS TAL DER TOTEN 231
Hintergrund 231
Der Weg ins Tal der Toten 232
Legende 232
Orte 233
Monster und NSC 240
Ereignisse 243

INDEX 262

DIE SPIELLEITUNG

Die Würfel tänzelten fröhlich über Krümel und Bierlachen in Richtung des Orks, zwischen dessen Hauern sich ein Grinsen formte.

„Sechs! Ich gewinne!“, rief Haymond.

„Oh nein – eine Drei!“, brüllte sein Gegenüber, als er sein Schwert zog und den Würfel spaltete.

Kurz darauf hatten alle ihre Klingen gezogen.



Du bist die Spielleiterin. Deine Rolle ist es, die Verbotenen Lande für die Spieler darzustellen. Du bist die Freunde und Feinde der Abenteurer, du bist die Monster, die sich in den Wäldern verbergen, du bist die Schätze, die in den Ruinen darauf warten, gefunden zu werden. Es ist ein schwerer Job, aber es lohnt sich. In diesem Kapitel findest du Hilfestellungen, wie du diese Aufgabe erfüllst, wobei der Rest des Buches alle Werkzeuge beschreibt, die du benötigst.

Für *Die Verbotenen Lande* muss man nicht viel vorbereiten. Es gibt keine vorbestimmte Handlung, stattdessen erschaffen du und deine Spieler mithilfe der Regeln dieses Spiels sowie eurer Vorstellungskraft gemeinsam am Spieltisch eine Geschichte.

Dieses Kapitel beschreibt zunächst die sieben Spielprinzipien, das Grundgerüst von *Die Verbotenen Lande*, und erläutert dann die Werkzeuge, die dir als SL zur Verfügung stehen. Am Ende des Kapitels findest du zudem Hilfestellungen, wie du deine erste Spielsitzung von *Die Verbotene Lande* beginnst, Vorschläge, wie du NSC erschaffst und verwaltest, sowie Ratschläge, was du tun kannst, falls bei den Abenteurern mal was schiefläuft.

NUR FÜR DIE SL

Dieses Buch ist nur für die Spielleiterin. Es enthält die Werkzeuge, die eine SL benötigt, um das Spiel zu leiten, sowie detaillierte Informationen über die Geheimnisse der Verbotenen Lande und einige ausgearbeitete Abenteuerschauplätze. Falls du nicht SL bist und trotzdem weiterliest, verdirbst du dir selbst den Spaß daran, diese Geheimnisse im Spiel zu entdecken.





DIE SPIEL-PRINZIPIEN

Die sieben Spielprinzipien von *Die Verbotenen Lande* sollen dir dabei helfen, die richtige Stimmung zu erschaffen, und dich anleiten, wenn du dir nicht sicher bist, wie du mit einer bestimmten Situation umgehen sollst.

1. DIE WELT LIEGT VOR EUCH

Der Blutnebel hat sich gelichtet und die Abenteurer können nun endlich in den Verbotenen Landen reisen, wohin sie wollen. Die Spieler am Tisch sollten genau das gleiche Gefühl von Freiheit haben. Lege die große Karte in die Mitte des Tisches und lasse die Spieler überlegen und diskutieren, wohin sie wollen. Lenke sie nicht in eine bestimmte Richtung, sondern inspiriere sie und beantworte ihre Fragen.

Es ist deine Aufgabe, den Abenteurern auf ihren Reisen spannende Herausforderungen zu bieten. Dabei kannst du die zufälligen Begegnungen (Kapitel 7), Abenteuerschauplätze (Kapitel 8) und, wenn du möchtest, die übergreifenden Intrigen und Konflikte nutzen, die im Kampagnenband *Der Zorn des Raben* beschrieben werden.

2. DAS LAND IST VOLLER LEGENDEN

Die Verbotenen Lande mögen unbekanntes Terrain für die Abenteurer sein, welche in abgelegenen Dörfern und anderen Siedlungen gelebt haben, aber es ist ein Land mit einer langen und ereignisreichen Geschichte. Durch die Jahrhunderte hat das Land Eroberungen, Kriege, große Leistungen und schändliche Taten erlebt. Einige Ebenen der Geschichte können die Charaktere im Verlauf des Spiels entdecken (siehe Kapitel 2).

ERSCHAFFE DEINE EIGENEN ABENTEUER

Die Verbotene Lande enthält bereits eine große Menge an vorgefertigtem Spielmaterial, aber du kannst auch dein eigenes Material erstellen und problemlos in die Kampagne mit einfließen lassen. Zögere nicht, deine eigenen zufälligen Begegnungen und Abenteuerschauplätze zu erschaffen!

Um den Spielern die Historie und Mythen der Verbotenen Lande nahezubringen, verwendest du Legenden. Jedes Monster, jedes Artefakt, jeder Abenteuerschauplatz und jeder Charakter in Kampagnen wie *Der Zorn des Raben* haben ihre eigene Legende. Auf diese Art und Weise sammeln die Spieler ihr eigenes Wissen über die Verbotenen Lande und ihre Bewohner.

3. DIE ABENTEURER BESTIMMEN IHR EIGENES SCHICKSAL

Dies ist das vielleicht wichtigste Prinzip. In *Die Verbotenen Lande* gibt das Spiel den Spielern nicht vor, was sie denken oder fühlen, welche Mission sie annehmen oder wohin sie gehen sollen. Die Abenteurer treffen ihre eigenen Entscheidungen und müssen mit den Konsequenzen leben. Reines Gut oder Böse ist selten in den Verbotenen Landen – stattdessen müssen die Spieler selbst entscheiden, was sie für richtig halten und auf wessen Seite sie stehen wollen.



Für dich als SL bedeutet das, dass du den Spielern zuhören solltest und die Geschichte des Spiels auf ihren Entscheidungen und Handlungen aufbauen musst. Stelle den Spielern Fragen über ihre Charaktere. Was sie fühlen, was sie denken, was sie planen. Stelle daraufhin weitere Fragen. Nutze ihre Antworten, wenn du neue Herausforderungen für die Abenteurer entwirfst.

4. NICHTS IST UMSONST

Die Tatsache, dass die Spieler ihre eigenen Entscheidungen treffen und überall hingehen können, bedeutet nicht, dass sie alles bekommen sollten, was sie wollen. Je mehr sie etwas wollen, desto mehr sollten sie dafür bereit sein zu kämpfen. Es ist deine Aufgabe, sie auf dem Weg dorthin herauszufordern und dafür zu sorgen, dass ihre Aktionen spannende Konsequenzen haben.

Das Leben in den Verbotenen Landen ist hart. Die Abenteurer müssen selbst um Grundbedürfnisse, wie Essen, Wasser und ein Dach über den Kopf, kämpfen. Sei nicht zu großzügig mit der Herausgabe von Schätzen und Belohnungen. Die Abenteurer sollten sich zu keiner Zeit vollkommen zufrieden fühlen.

5. WER HAT, DER SOLL'S VERLIEREN

In dem unwahrscheinlichen Fall, dass die Abenteurer in den Besitz von wertvollen Schätzen und großen Reichtümern gelangen oder sie irgendein mächtiges Artefakt finden, heißt das noch lange nicht, dass sie nun ausgesorgt haben. Sie werden sicherlich die gierigen Blicke von anderen Einwohnern der Verbotenen Lande auf sich ziehen, die sie hereinzulegen versuchen oder ihnen ihre Besitztümer rauben. Lass die Spielercharaktere darum kämpfen, das zu behalten, was sie haben.

Dieses Prinzip ist besonders wichtig, wenn die Abenteurer eine Festung errichten. Die Festung wird Reisende und Glücksritter aus nah und fern anziehen und die Abenteurer werden früher oder später kämpfen müssen, um ihr Hab und Gut gegen ihre Feinde zu verteidigen.

6. DER TOD GEHÖRT DAZU

Das Leben eines Abenteurers in den Verbotenen Landen ist hart und oftmals kurz. Die Regeln sind so entworfen, dass es zwar relativ leicht ist, Gebrochen zu werden, aber auch entsprechend schwer, dass ein Spielercharakter wirklich stirbt. Als SL solltest du eigentlich nie einen wehrlosen Spielercharakter umbringen, es gibt immer interessante Wege, solch eine Situation zu nutzen. Früher oder später wird jedoch einer der Spielercharaktere sterben. du solltest das auch durchaus erlauben – die Spieler sollten ab und an daran erinnert werden, dass ihre Abenteurer nicht unsterblich sind.

Das bedeutet jedoch nicht, dass die Spieler sich nicht mit ihrem Charakter identifizieren und sie nur als Verbrauchsgegenstände ansehen sollten – ganz im Gegenteil. Die Spieler sollten sich in das Leben ihrer Charaktere hineinfühlen, ihre Erfolge mitfeiern und auch um sie trauern, wenn sie sterben. Der Tod eines Spielercharakters ist kein Versagen, sondern es ist ein Teil eurer gemeinsamen Geschichte. Markiert ihre Grabsteine auf der Karte, schreibt ihre Schicksale in eure Chroniken und reist weiter.

7. DAS ENDE IST IMMER OFFEN

Entscheide nie vorzeitig, wie die Geschichte enden soll. Größere Kampagnen wie *Der Zorn des Raben* schlagen für gewöhnlich ein mögliches Finale vor, aber selbst hier gibt es kein



vorgeschriebenes Ende, das die Abenteurer erreichen müssen. Der finale Showdown kann Kämpfe und große Taten umfassen, doch der epischste Moment ist nicht der Kampf selbst, sondern die Entscheidungen, die die Abenteurer auf ihrem Weg treffen.

DIE ERSTE SITZUNG

Deine erste Spielsitzung als SL für *Die Verbotenen Lande* kann eine Herausforderung sein. Du hast kein vorgegebenes Skript, keine fertige Geschichte, durch die du die Spieler leitest. Aber keine Sorge! Das Spiel gibt dir ausreichend Material an die Hand, in das sich deine Spieler stürzen können. Hier ein paar konkrete Vorschläge:

- Nutze die Erschaffung der Spielercharaktere. Beobachte aufmerksam, wie deine Spieler ihre Abenteurer erschaffen, ihre Attribute erstellen und ihre Beziehungen untereinander festlegen. Falls du dabei schon Ideen für Herausforderungen erhältst, die zu den Charakteren passen würden, notiere sie dir.
- Plane nicht zu viel. Versuche nicht, eine große, ausufernde Intrige für die erste Spielsitzung zu erstellen. So etwas wird sich später ergeben. Sei für alles offen.
- Wähle einen Abenteuerschauplatz aus diesem Buch, der einem Symbol entspricht, das in der Nähe der Startposition der Abenteurer liegt, und notiere dir, auf welchem Hexfeld es sich befindet. Überlege dir, wie die Spielercharaktere von der Legende über diesen Ort erfahren haben können.
- Falls du möchtest, kannst du eine zufällige Begegnung vorbereiten.
- Taste dich langsam heran. Während der ersten Spielsitzung probieren sich die Spieler mit ihren Charakteren noch aus. Nehmt euch die Zeit dazu. Höre eher zu, als dass du redest. Nutze zufällige Begegnungen, um die Geschichte voranzutreiben, aber überstürze nichts. Stelle Fragen und mache dir Notizen. Sieh die erste Sitzung als eine Art Prolog, bevor die richtige Geschichte beginnt.
- Nutze diese Informationen. Wenn die erste Spielsitzung vorbei ist, sind bereits einige Dinge geschehen. Du hast nun vieles, das dir Inspiration für die nächste Sitzung geben kann. Konflikte haben sich etabliert, Beziehungen wurden auf die Probe gestellt. Im weiteren Verlauf kannst du dann verschiedene Fäden zu großen Geschichten verweben. Du hast nun eine Idee, in welche Richtung die Geschichte geht.

HOHLHEIM – EIN ABENTEUERMITTELPUNKT

Wir empfehlen grundsätzlich, dass du eure Kampagne in der Wildnis beginnst. Es kann aber auch Sinn machen, dass Dorf Hohlheim (siehe Seite 194) früh ins Spiel zu bringen. Das Dorf selbst ist ein spannender Abenteuerschauplatz und kann außerdem als Knotenpunkt für die Abenteuer der Spielercharaktere dienen. Du kannst Hohlheim in jedem Hexfeld platzieren, das ein Dorf-Symbol enthält und neben einem Fluss liegt.

SPIEL-VORBEREITUNGEN

Falls du möchtest, kannst du dich vor den nächsten Spielsitzungen nun etwas mehr vorbereiten. Baue auf dem auf, was du in vorherigen Spielsitzungen etabliert hast, und nimm dir vorher etwas Zeit zu überlegen, was passieren könnte. Zum Beispiel:

- Bereite ein Ereignis vor, das direkt an die Ereignisse aus der vorherigen Spielsitzung anschließt.
- Wenn die Abenteurer sich in Richtung des Abenteuerschauplatzes aufmachen, den du in der ersten Spielsitzung ausgewählt hast, lies dir Informationen dazu durch. Sollten sie noch nicht losgegangen sein, wähle ein oder zwei Abenteuerschauplätze mit den gleichen Symbolen in der Nähe aus und lass die Abenteurer Legenden darüber aufschnappen. Gib ihnen Wahlmöglichkeiten.
- Wähle eine zufällige Begegnung oder lass die Würfel entscheiden, falls du dich damit nicht mitten im Spiel beschäftigen möchtest.
- Plane ein oder mehrere Ereignisse, die auf einen bestimmten Spielercharakter ausgerichtet sind.

Bereite nicht zu viel im Voraus vor – sonst läufst du Gefahr, dass sich deine Pläne nicht richtig an die Handlungen der Spieler anpassen lassen. 15-30 Minuten Vorbereitung reichen in der Regel aus. Vertraue deinen Spielern und dem Spiel, dass sie schon für die nötige Action und Dramatik sorgen werden!

NICHT-SPIELER-CHARAKTERE

Du hast die Macht über alles – vom Drachen bis zum Dämon –, doch dein bestes Mittel, um für Spannung zu sorgen, sind oftmals deine NSC. Spielwerte für verschiedene NSC sind in Kapitel 4 über die Völker und in Kapitel 8 zu den Abenteuerschauplätzen angegeben. Zudem findest du Beschreibungen einer ganzen Reihe von spezifischen NSC in den ausgearbeiteten Abenteuerschauplätzen in den Kapiteln 9, 10 und 11.

NSC SPIELEN

Eigentlich funktionieren NSC genauso wie Spielercharaktere. Sie benötigen Essen und Wasser, führen Aktionen aus und erhalten Schaden, genauso wie die Abenteurer. In der Praxis solltest du aber nicht alle Spielregeln für NSC durchexerzieren, sofern sie nicht direkte Auswirkungen auf einen Spielercharakter haben. Du musst nicht genau Buch führen über die Nahrungsversorgung jedes NSC, der mit den Abenteurern reist. Nimm dir lieber die Freiheit selbst zu entscheiden, wann ihnen das Essen ausgeht. Du musst auch nicht jedes Mal würfen, wenn NSC Aktionen durchführen, es sei denn, sie greifen einen Spielercharakter an oder wollen ihn heilen. Natürlich darfst du jederzeit für NSC würfeln, etwa um in einer bestimmten Situation die Dramatik zu erhöhen, aber in den meisten Fällen kannst du dies einfach überspringen.

NSC IN GRUPPEN: Falls du viele NSC gleichzeitig verwalten musst, kannst du sie ihre Aktionen auch als Gruppe ausführen lassen, statt für jeden einzeln zu bestimmen. Das machst du, indem ein NSC die Aktion durchführt, während die anderen ihm helfen. Mehr



Informationen dazu findest du auf Seite 48 im *Spieler-Handbuch.*

LASS SIE AM LEBEN

Falls irgendwie möglich, solltest du wichtige Nicht-Spielercharaktere nicht zu früh sterben lassen. Ein NSC, der überlebt und wiederkehren kann, ist viel unterhaltsamer als ein toter NSC.

Wird ein unbedeutender NSC Gebrochen, kannst du ihn auch einfach tot sein lassen. Bei wichtigen NSC solltest du jedoch bei kritischen Wunden genauso die Würfel entscheiden lassen wie bei Spielercharakteren. Sie werden höchstwahrscheinlich überleben und meist ist irgendjemand in der Nähe, der sie retten kann – selbst, wenn sie eine tödliche Wunde erleiden sollten.

Du solltest SC auch nicht zu schnell zu einem wichtigen Feind gelangen lassen. Pflaster den Weg der Spielercharaktere ruhig mit dessen Handlangern, die sie zunächst überwinden müssen. Sollten die Abenteurer dennoch einen wichtigen NSC töten, zieht das Folgen nach sich. Verbündete des NSC könnten auf Rache sinnen, oder vielleicht schließen sich die Handlager nun auch den Abenteurern an und betrachten diese als ihre neuen Anführer?



GEGNER

Als SL ist es deine Aufgabe, den Abenteurern spannende Kämpfe mit entsprechend herausfordernden Gegnern zu bieten. Passe die Anzahl der Feinde sowie ihre Talente und Waffen an die Kampfstärke deiner Spieler an. Bedenke dabei, dass die Seite, die die Initiative erhält, einen bedeutenden Vorteil hat.



Als Faustregel gilt, dass eine Abenteurergruppe in guter Verfassung normalerweise einer ähnlich großen Gruppe von menschlichen Gegnern gewachsen ist – solange sie über genügend Willenskraft verfügen, um ihre Volks- und Berufstalente einzusetzen. Auch die Stärke der Feinde ist ein sehr wichtiger Faktor.

Als SL kannst du die Gegner auch während eines Kampfes anpassen, indem du die NSC Willenskraft aufwenden lässt, um ihre Volks- und Berufstalente zu nutzen, oder eben nicht.

Die Verbotenen Lande sind ein gefährlicher Ort und manchmal werden die Abenteurer übermächtigen Gegnern gegenüberstehen. Erinnere die Spieler daran, dass sie jederzeit aus dem Kampf fliehen können und nicht bis zum Äußersten kämpfen müssen. Und denk dran, dass NSC Gebrochene Spielercharaktere auch heilen können.



VERBRAUCHS-GÜTER

Nahrung, Wasser, Pfeile und Fackeln sind in den Verbotenen Landen meist selten zu finden. Es ist ein wichtiger Bestandteil deiner Aufgabe als SL, es den Spielercharakteren nicht zu leicht zu machen, an diese Verbrauchsgegenstände heranzukommen. Dafür braucht es ein bisschen Feingefühl – die Abenteurer sollten sich für diese Ressourcen schon anstrengen, aber auch nicht so sehr, dass es die Belohnung nicht mehr wert ist. Einige Fertigkeiten erlauben es, Nahrung und andere Gegenstände durch die Spielmechanik zu erhalten.

Es ist empfehlenswert, die Verfügbarkeit dieser Güter schwanken zu lassen. Wenn der Fokus des Abenteuers gerade auf etwas anderem liegt, lass die Spielercharaktere ruhig mal leichter an Nahrung gelangen. Ein andermal kann es jedoch sein, dass sie um ihr Leben kämpfen müssen, nur um eine kleine Handvoll Essen zu ergattern. Deine Spieler werden so erkennen, dass Ressourcen keine Selbstverständlichkeit sind, sie aber auch nicht die gesamte Spielzeit dafür aufwenden müssen, diese zu suchen und zu sammeln.



SCHEITERN

Würfelt ein Spielercharakter eine erfolgreiche Probe, ist es dem Spieler überlassen zu beschreiben, was passiert. Sollte er jedoch scheitern, musst du entscheiden, was geschieht. Als Grundregel gilt, dass ein Scheitern eine Folge haben sollte, die das Spiel vorantreibt. Dabei sollte ein Scheitern jedoch nicht die Spannung zum Erliegen bringen; stattdessen kannst du die Geschichte eine neue Wendung nehmen lassen oder die Abenteurer in eine noch misslichere Lage bringen. Dieses Prinzip nennt sich „Scheitern nach vorne".

KAMPF: Als Konsequenz bei einem Scheitern im Kampf genügt es, dass der Gegner nun am Zug ist. Du kannst die Spielercharaktere aber auch noch mit weiteren Komplikationen konfrontieren. Entscheide hier einfach so, wie du es der Situation angemessen findest.



EREIGNISSE IN DER FESTUNG

Im *Spieler-Handbuch* wird beschrieben, wie die Abenteurer ihre eigene Festung in den Verbotenen Landen erbauen können. Ungefähr



einmal pro Woche – oder wann immer du es für angemessen hältst – würfelst du aus, was passiert, oder wählst ein angebrachtes Ereignis direkt aus.

Die SL würfelt mit einer Anzahl von W6, die dem höchsten Reputationswert in der Gruppe entspricht, mindestens jedoch 2. Der höhere Würfelwurf bestimmt die Zehnerstelle im W66-Wurf auf die nachfolgende Tabelle. Würfel einen weiteren W6 für die Einer-Zahl.

Würfle nur, falls die Festung von den Abenteurern selbst oder ihrer Miliz bewacht wird. Die Tabelle für unbewachte Festungen findest du auf Seite 167 im *Spieler-Handbuch.* Bestimmte Bauten in der Festung, wie zum Beispiel GALGEN, können den Ereigniswurf beeinflussen, ebenso wie einige Ergebnisse aus der Tabelle für nicht bezahlte Löhne (siehe Seite 165 im *Spieler-Handbuch*).

SCHON WIEDER?

Solltest du nochmal dasselbe Ereignis in der Festung auswürfeln, gibt es drei Möglichkeiten:

- Das Ereignis ist eine Fortsetzung aus der letzten Spielsitzung.
- Modifiziere das Ereignis so, dass etwas anderes geschieht.
- Würfle erneut oder wähle ein anderes Ereignis aus.

EREIGNISSE IN DER FESTUNG

W66	EREIGNIS
11-26	**NICHTS.** Alles ist ruhig und friedlich in der Festung.
31-32	**FLÜCHTLINGE.** Eine armselige Gruppe aus hungrigen und frierenden Flüchtlingen klopft an die Tore der Festung und erbittet Unterkunft für die Nacht. Es sind ungefähr 20 Menschen jeden Alters, alle sind HUNGRIG und UNTERKÜHLT. Sie haben die Werte eines typischen Dorfbewohners (siehe Seite 184) und sind vor den Rostbrüdern, einem lokalen Herrscher oder einem umherwütenden Monster geflohen (die Einzelheiten sind der SL überlassen). Lassen die Abenteurer die Flüchtlinge in die Festung ein und geben ihnen NAHRUNG, erweisen diese sich als sehr dankbar und erzählen ihnen eine oder mehrere Legenden. Sie bleiben so lange, wie sie dürfen, und arbeiten möglicherweise sogar als Diener. Sollten die Abenteurer ihnen den Zutritt verweigern, bleiben sie W6 Tage vor den Toren stehen, bevor sie aufgeben und weiterziehen.
33-34	**DIEBE IN DER NACHT.** W6 Diebe (siehe Seite 183 für Spielwerte) brechen in der Nacht in die Festung ein. Die Abenteurer oder eine WACHE können sie entdecken. Sollten die Diebe entkommen, stehlen sie alle Wertsachen, die sie finden können. Die SL entscheidet, was genau gestohlen wurde.

35-36	**HERUNTERGEKOMMENE ABENTEURER.** Eine Gruppe abgehalfterter und ärmlicher Abenteurer (Spielwerte wie typische Räuber auf Seite 183) erreicht die Festung und bittet um Unterkunft für die Nacht. Sie erzählen eine oder mehrere Legenden am Feuer, werfen aber auch gierige Blicke auf die Schätze und Wertsachen der Spielercharaktere.
41-42	**ORKANGRIFF.** 2W6 herumstreifende Orks (siehe Seite 62 für Spielwerte) greifen die Festung an. Sie töten so viele sie können und stehlen alles, was sie in die Hände bekommen. Wenn die Hälfte von ihnen Gebrochen ist, wird der Rest fliehen.
43	**FEIERNDE OGER.** W6 Oger (siehe Seite 61 für Spielwerte) stehen vor der Festung. Sie sind betrunken und wollen hinein, um zu feiern. Werden sie eingelassen, sind sie glücklich, essen allerdings 2W6 Rationen NAHRUNG und zerstören aus reiner Fahrlässigkeit ein zufälliges Bauwerk in der Festung. Wird ihnen der Eintritt verwehrt, kampieren sie die Nacht vor den Toren und bewerfen die Bewohner der Festung mit Steinen und wüsten Beschimpfungen.
44	**STEINSINGER.** Eine Gruppe Zwerge des Belderan-Clans (Anzahl 2W6) unter der Führung des Steinsingers Berwyld klopft an die Tore und teilt den Spielercharakteren mit, dass ein Zwergenbauwerk an diesem Standort errichtet werden soll und die Festung deswegen evakuiert werden muss. Sollten die Abenteurer dies ablehnen, sind die Zwerge sehr verärgert und erklären eindringlich, wie wichtig ihre Aufgabe sei (siehe dazu Seite 57, dort findest du auch ihre Spielwerte). Das Ganze kann in einem Handgemenge ausarten.
45	**DIE REITER.** 2W6 Aslenen (siehe Seite 49 für Spielwerte) reiten auf die Festung zu. Sie sind nomadische Galdanen und behaupten, dass die Festung der Abenteurer auf ihrem Land stehe. Sie verlangen, dass die Abenteurer ihr Land verlassen, und drohen damit, mit mehr Reitern zurückzukehren, sollten sie dies ablehnen.
46	**MONSTERANGRIFF.** Ein herumstreunendes Monster greift plötzlich die Festung an. Wähle ein Monster aus Kapitel 5 oder verwende die Zufallstabelle auf Seite 74. Das Monster flieht, wenn es die Hälfte seiner Stärke verloren hat, kann aber später wieder zurückkehren.
51	**HÄNDLERIN.** Eine reisende Händlerin erreicht die Festung. Sie kann fast alles bieten, was in der Ausrüstungsliste in Kapitel 9 des *Spieler-Handbuchs* steht, unter Vorbehalt der Regeln zur Verfügbarkeit. Sollten die Abenteurer selber etwas feilzubieten haben, wird sie auch kaufen oder tauschen.



52	**RABENSCHWESTER.** Eine Gruppe von W6 Rabenschwestern klopfen an die Tore der Festung und bitten um Unterkunft für die Nacht. Sie können für die Gastfreundschaft bezahlen und werden, falls man sie einlässt, eine oder mehrere Legenden erzählen. Ein paar Stunden später kommt ein Trupp der Rostbrüder an, 2W6 an der Zahl unter der Führung eines Eisengardisten, der auf der Jagd nach den Rabenschwestern ist. Sie verlangen Einlass, um nach ihnen zu suchen. Wenn sie die Rabenschwestern finden, fesseln sie sie und nehmen sie mit. Sollten die Abenteurer sich weigern zu kooperieren, wird der Trupp der Rostbrüder gewalttätig, zieht sich aber zurück, wenn die Hälfte von ihnen Gebrochen ist. Sie könnten später mit Verstärkung zurückkehren. Spielwerte für die Rabenschwestern und die Rostbrüder findest du in Kapitel 3.
53	**ROTLÄUFER.** W6 Rotläufer (siehe Seite 56) suchen nach einem verschwundenen Elfenrubin und erreichen die Festung auf der Suche nach einer Unterkunft. Sie verhalten sich sehr arrogant und behandeln die Abenteurer wie niedere Wesen. Sollten die Abenteurer dies jedoch über sich ergehen lassen, können die Rotläufer von mehreren Legenden berichten, vielleicht sogar über eins der vier Artefakte, welches im Kampagnenbuch *Der Zorn des Raben* erwähnt wird.
54	**SPIONIN.** Eine einsame Gestalt klopft an die Tore der Festung. Sie sagt, sie sei auf dem Weg zu einem nahegelegenen Dorf (die SL entscheidet, welches), und bittet um Unterkunft. Sie kann bezahlen und erzählt Legenden, stellt allerdings auch immer tiefergehende Fragen über die Abenteurer, ihre Festung und ihre Schätze. Die Frau ist eine Spionin, die von den Rostbrüdern oder einem lokalen Herrscher ausgesandt und damit beauftragt wurde, so viel wie möglich über die Abenteurer herauszufinden. Möglicherweise versucht sie auch etwas Wertvolles zu stehlen.
55	**DESERTEURE.** Eine Patrouille aus W6+2 ungepflegten und müden Soldaten (siehe Seite 183 für Spielwerte) erreicht die Festung. Sie sind aus dem Heer eines lokalen Herrschers desertiert. Die Einzelheiten obliegen der SL. Die Soldaten sind HUNGRIG und suchen Schutz und Nahrung. Sollten die Abenteurer sie einlassen, werden sie möglicherweise versuchen, die Festung gewaltsam unter ihre Kontrolle zu bringen. Vielleicht wird der Herrscher auch Soldaten zur Festung ausschicken, um nach den Deserteuren zu suchen.
56	**ORAKEL.** Das Elfenkind Nuala, Druide und Orakel, erreicht die Festung spät in der Nacht und bittet um Unterkunft. Falls die Abenteurer sie einlassen, erzählt sie mehrere Legenden (siehe Seite 6 im *Spieler-Handbuch*). Sie ist in der magischen Disziplin des Dritten Auges bewandert und kann im Austausch für Nahrung und Unterkunft den Abenteurern ihre Kräfte anbieten. Sie kann die Abenteurer auch um Hilfe bitten.

61 **SKLAVENHÄNDLERIN.** Eine Sklavenhändlerin trifft an der Festung ein. Falls es in die Kampagne passt, dann ist es Misela Ferrumar aus dem Dorf Knochenmühle (siehe *Der Zorn des Raben*). In Begleitung der Sklavenhändlerin reisen W6 Wachen (Spielwerte wie typische Räuber auf Seite 183) und 2W6 bedauernswerte Sklaven in Ketten. Diese werden den Abenteurern zu einem geringen Preis angeboten. Während des Besuchs versuchen einige der Sklaven zu entkommen und suchen Unterschlupf in der Festung. Die Sklavenhändlerin verlangt, dass ihr ihre „Ware" ausgehändigt wird, und schreckt auch vor Gewalt nicht zurück.

62 **AUF DER SUCHE NACH HILFE.** Einige Bewohner (2W6) aus einem nahegelegenen Dorf (welches, obliegt der SL) erreichen die Festung und bitten die Abenteurer um Hilfe im Kampf gegen ein Monster, eine Räuberbande, die Rostbrüder oder irgendeine andere Bedrohung des Dorfes. Die Einzelheiten kann die SL entscheiden. Die Besucher haben die Spielwerte eines typischen Dorfbewohners (siehe Seite 184).

63 **BARDEN.** Eine reisende Theaterkompanie erreicht die Festung und möchte die Nacht dort verbringen. Werden sie hereingelassen und mit kostenlosem Essen und Unterkunft versorgt, zeigen sie sich sehr dankbar und unterhalten die Bewohner der Festung mit einer Aufführung – alle Spielercharaktere erhalten einen Punkt Willenskraft. Die Barden können auch die eine oder andere Legende erzählen. Werden sie abgewiesen, verbreiten sie Gerüchte über die herzlosen Abenteurer –für die Würfe auf Ereignisse in der Festung zählt ihr Reputationswert in der nächsten Woche als zwei Stufen höher.

64 **ROSTBRÜDER.** Eine Schar von W6 Rostbrüdern (siehe Seite 40 für Spielwerte) klopft an die Tore und will die Festung inspizieren. Sie verlangen W6 Gold als Tribut an den Gott Rost und die Errichtung eines SCHREINS zu Ehren des Gottes. Sollten die Abenteurer die Rostbrüder hinauswerfen, kehren sie später mit Verstärkung wieder zurück.

65 **TRIBUT AN DEN HERRN.** Ein lokaler Herrscher (die SL entscheidet, welcher) ist der Ansicht, dass die Festung auf seinem Land liege. Ein Trupp von 2W6 Waffenknechten (Spielwerte wie typische Soldaten auf Seite 183) hämmern an das Tor der Festung und verlangen, dass die Abenteurer 2W6 Gold Steuern bezahlen und ihrem Herrn Lehenstreue schwören. Sollten sie dies ablehnen, greift der Herrscher die Festung später mit einer großen Armee an. Die SL entscheidet über die Einzelheiten.

66 **DER ORKHÄUPTLING.** Ein Orkhäuptling aus der Umgebung (welcher genau obliegt der SL) ist der Ansicht, dass die Festung auf seinem Land liege. Er führt eine Streitmacht von ungefähr 50 Orkkriegern zur Festung und verlangt, dass die Abenteurer 2W6 Gold Steuern bezahlen und ihm Lehenstreue schwören. Sollten sie dies ablehnen, werden die Orks die Festung belagern und angreifen, wenn die Zeit für sie günstig erscheint.

GESCHICHTE

Alle saßen um den Bettler aus Varassa im Kreis beim Lagerfeuer und hörten seiner Weise zu. Über Läufer und Wolfsmenschen und alle schrecklichen Dinge sang er, und über seine Angst, die ganze Nacht lang:

„Hinter den Bergen gibt es etwas, hinter dem Geheule, hinter dem Nebel, dort ist etwas hinter dem Schleier, hinter einem Herzen aus schwarzem Stein. Hört nur, etwas wandert und flüstert, wandert und lockt euch zu sich und wimmert: Komm zu uns, denn diese Erde soll für immer uns gehören und zwar uns alleine!“

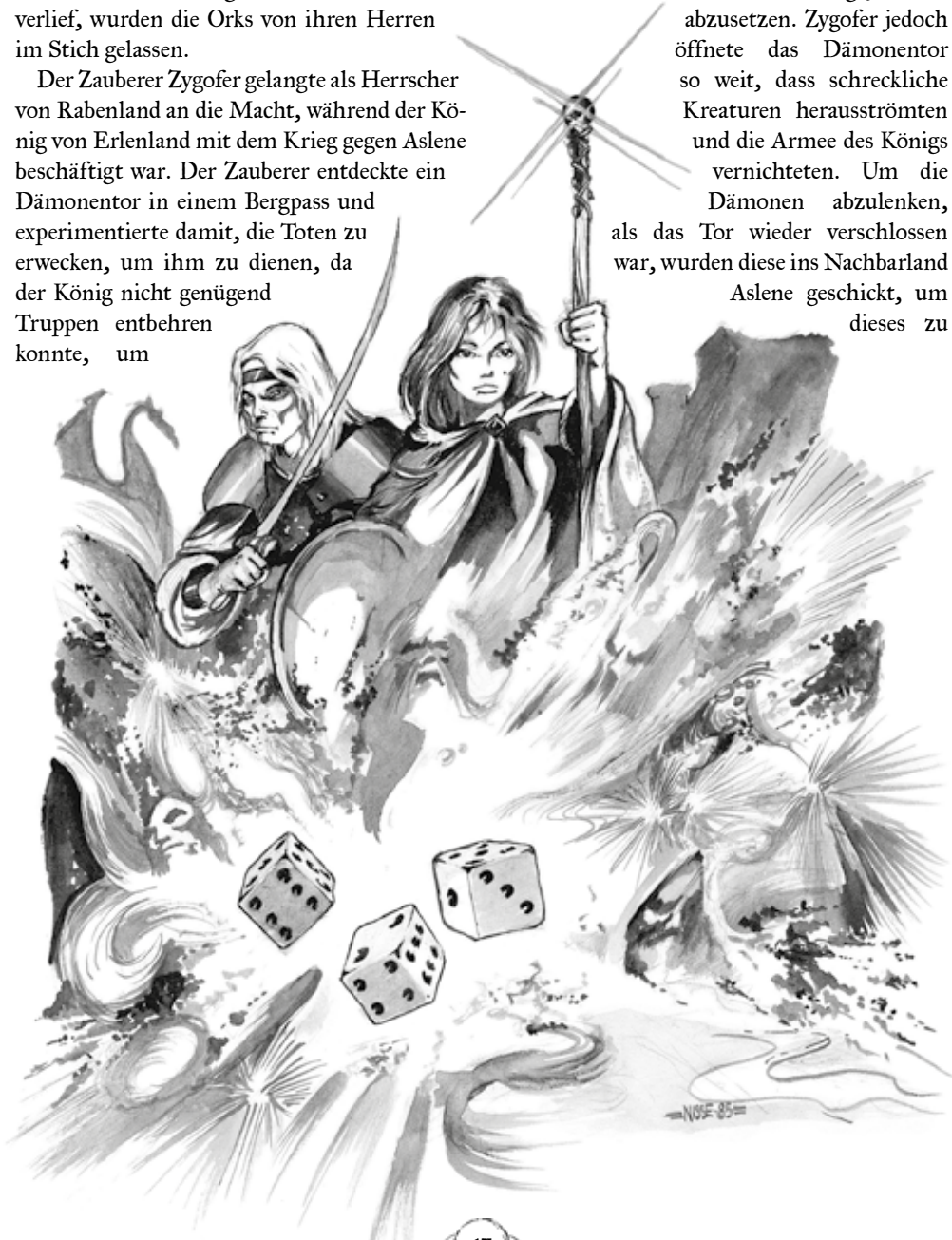


Vor zwölfhundert Jahren flohen die Menschen über die Meere in ein Land, in dem bereits Elfen und Zwerge lebten. Der Gott Wyrm, der die Menschen über die Meere geführt hatte, teilte das Land durch eine Gebirgskette, um den bevorstehenden Krieg zwischen den Völkern zu verhindern. Den Elfen und Zwergen wurde Rabenland im Norden zugesprochen, während die Menschen sich in Erlenland niederließen, südlich der Teilung. Diese Aufspaltung ist als „die Verschiebung“ bekannt und wird von den Menschen als Jahr Null in ihrer Zeitrechnung verwendet. Als Entschädigung für die Spaltung des Landes erhielten die Elfen und Zwerge die Orks, die ihnen dienen sollten. Um den Frieden zwischen den Völkern zu bewahren, wurden zwischen den Völkern Geiseln ausgetauscht, woraus die gemischten Rassen hervorgingen.

Nach fünfhundert guten Jahren, wurde Erlenland von harten Zeiten heimgesucht und ein Religionskrieg entbrannte. Eine Gruppe Menschen floh in den Norden über die Teilung ins Rabenland und die Elfen und Zwerge erlaubten ihnen, wenn auch widerwillig, zu bleiben, solange sie sich den Gesetzen des Landes unterwarfen. Diese legten fest, wie sich menschliche Besucher zu verhalten haben. Bald kamen mehr und mehr Menschen, unter ihnen die Reiter aus Aslene im Westen. Nach weiteren drei Jahrhunderten erschien den Menschen das Erlenland überfüllt, da sie sich immer weiter fortpflanzten. Sie versuchten, Rabenland unter religiösen Vorwänden zu erobern. Angeblich sei ihnen das Recht auf das Land während der Ver-

schiebung verwehrt worden. Da die Elfen und Zwerge nur wenige waren, beschlossen sie, die Orks zu bewaffnen und diese in den Kampf zu schicken. Als der Krieg nicht zu ihren Gunsten verlief, wurden die Orks von ihren Herren im Stich gelassen.

Der Zauberer Zygofer gelangte als Herrscher von Rabenland an die Macht, während der König von Erlenland mit dem Krieg gegen Aslene beschäftigt war. Der Zauberer entdeckte ein Dämonentor in einem Bergpass und experimentierte damit, die Toten zu erwecken, um ihm zu dienen, da der König nicht genügend Truppen entbehren konnte, um die Ambitionen des Zauberers zu unterstützen. Als der Krieg vorüber war, war der König von Zygofers ketzerischer Herrschaft entsetzt und entsandte ein Heer über die Berge, um ihn abzusetzen. Zygofer jedoch öffnete das Dämonentor so weit, dass schreckliche Kreaturen herausströmten und die Armee des Königs vernichteten. Um die Dämonen abzulenken, als das Tor wieder verschlossen war, wurden diese ins Nachbarland Aslene geschickt, um dieses zu





verwüsten. Die Einwohner des Erlenlands erbauten den Eisernen Riegel, eine Mauer ohne Tore nach Rabenland, und verboten jeglichen Kontakt mit dem verfluchten Land, welches von diesem Tage an als die Verbotenen Lande bekannt wurde.

Zu diesem Zeitpunkt war Zygofer bereits alt und gebrechlich, und so verschmolz er mit seiner magischen Tochter Therania, um mit der so gewonnen Macht weiterleben zu können. Diese seltsame spinnenbeinige Kreatur hieß Zytera und setzte Zygofers dämonische und nekromantische Forschungen fort. Ihr ultimatives Ziel ist es, die Zwerge und Elfen aus den Verbotenen Landen zu vertreiben und danach Erlenland zu erobern. Zytera wird dabei von Halb-Dämonen und dem fanatischen Kult der Rostbrüder unterstützt. Vielleicht wäre schon früher Krieg ausgebrochen, wenn nicht der Blutnebel aufgetaucht wäre, ein gefräßiger Schleier, der die Verbotenen Lande für drei Jahrhunderte überzog, bevor er auf unerklärliche Weise wieder verschwand.

Heute gibt es nur noch vereinzelte Flecken menschlicher Zivilisation in den Verbotenen Landen, die in befestigten Dörfern in der Wildnis zu überleben versuchen. Die Elfen und Zwerge haben sich in die Zentren ihrer Heimatländer zurückgezogen. Orks durchstreifen das Land, voller Hass auf die Menschen und Verachtung für ihre früheren Herren. Die Verbotenen Lande stehen jedoch wieder zur Erkundung und Eroberung offen.

AUSFÜHRLICHE GESCHICHTE

Der vorangegangene Abschnitt beschreibt die Geschichte der Verbotenen Lande in groben Zügen, was für dich als SL völlig ausreicht, um das Spiel zu leiten und die Beziehungen zwischen Orten und Bewohnern der Verbotenen Lande zu verstehen. Der nachfolgende Teil des Kapitels geht ausführlich auf die einzelnen geschichtlichen Ereignisse ein.

DER MYTHISCHE URSPRUNG DER MENSCHHEIT

Der Legende nach fiel der Erste Tempel des Gottes Wyrm am östlichen Rand der Welt zusammen, als alle seiner zwölftausend Säulen von Steinwürmern durchbohrt worden waren. Parasiten hatten bereits die Grundfesten des Landes verschlungen, sodass nur noch unfruchtbare Überreste zurückblieben. Die Menschheit flehte Wyrm um Hilfe an, der ihnen neue Lande jenseits der Meere versprach. Sie bauten Schiffe und beluden sie mit Tieren und Getreide, und die Göttin Klage blies ihre Schiffe für viele Jahre gen Westen in Richtung des Landes, das ihr Bruder Lehm erschaffen hatte. Wyrm flog den Schiffen in Gestalt eines großen Raben voraus, der eine Schlange in seinen Klauen trug.

DIE VERSCHIEBUNG – JAHR NULL

Die Menschen landeten an den felsigen Küsten von Sundhafen und waren zutiefst erstaunt, denn nur wenige hatten zu ihren Lebzeiten Land gesehen. Nun lag fruchtbares Land vor ihnen, das weit in den Norden und Süden reichte und nur auf sie wartete. Dieses Land war jedoch seit Urzeiten von Elfen und Zwergen bewohnt, welche in Frieden lebten. Als die Völker zu den Waffen griffen, schritt der Gott Wyrm ein und erklärte, dass genug Land für alle vorhanden sei.

Der Gott wandelte das Land und die Menschen erhielten den Teil im Süden, welcher Erlenland heißen sollte, und die Elfen und



Zwerge die Gebiete im Norden, die den Namen Rabenland trugen. Die Zwerge würden immer noch über die Wurzeln des Landes herrschen, während die Elfen über alles bestimmten, was auf der Oberfläche wuchs. Da die Zwerge und Elfen nur wenige waren, befahl Wyrm dem Gott Lehm die Orks aus Schlamm zu formen. Nachdem die Völker geschworen hatten, die Länder so zu achten, wie sie versprochen und gegeben worden waren, tauschten sie Geiseln aus. Die Götter erschufen die Berge, welche als die Teilung bekannt wurden, um das Land der Menschen von dem der Elfen und Zwerge zu trennen. Sundhafen, wo die Menschen angelandet waren, wurde angehoben und zur Klippe Sundkamm, die noch immer am Ostende des Landes an das Meer grenzt.

Menschen und Zwerge verzeichnen mit der Verschiebung das Jahr Null in ihrer Zeitrechnung, sodass die Jahre danach als NV (Nach der Verschiebung) bezeichnet werden.

0 – 500 NV
DIE GETEILTEN JAHRE

Die Menschen erbauten Städte, legten Straßen an und bearbeiteten das Ackerland von Erlenland. Es gab genug unberührtes Land für jeden, der willens war, sich schwielige Hände zu holen und die Felder zu bestellen. Die Zwerge und Elfen blieben ihren uralten Aufgaben treu: Die Zwerge bauten weiterhin die Weltensphäre, während die Elfen ihre Kunst und ihr Leben in Harmonie mit der Natur verfeinerten.

Während der Jahre 220–260 beaufsichtigte der Zwergenfürst Gordor die Konstruktion der ersten Straße in Rabenland. Steinsinger hoben Steinplatten aus der Erde und verbanden diese, um Straßen zu erschaffen. Die Straßen zerspringen oft, da der Boden rastlos wird, wenn er im Winter schläft. Die Zwerge hielten ihre Straßen für lange Zeit gut in Schuss, aber seit der Menschenflut im Jahre 825 NV sind sie dem Verfall ausgesetzt. Die Straßen werden mancherorts immer noch verwendet und mit losem Schotter repariert, wenn der Regen den umgebenden Boden in Schlamm verwandelt.

Die Elfen, die den Menschen nach Erlenland gefolgt waren, waren neugierig auf die Fortpflanzung und zeugten Kinder mit ihren Gastgebern. Diese Mischlinge werden aufgrund ihrer wunderschönen, schlanken Körper die Zierlichen genannt und sind der Musik und der Magie zugetan. Die Zierlichen waren nicht so heiter wie ihre elfischen Vorfahren, vielleicht, weil sie sterblich waren und begierig darauf, ihre Träume zu leben, solange sie noch Zeit hatten. Diejenigen unter ihnen, die auf den Wegen der Magie wandelten, nutzten ihre Zaubersprüche nicht immer im Einklang mit der Natur. Stattdessen brannte in ihnen das Verlangen, Dinge, Kreaturen und Mächte nach ihrem Belieben zu formen, denn die Macht und der Reichtum, der ihnen winkte, waren für sie schwer zu widerstehen. Als ihre elfischen Väter und Lehrer bemerkten, welch verdorbenen und abstoßenden Weg ihre Nachkommen beschritten hatten, waren sie von Selbstverachtung ergriffen. Sie verließen Erlenland heimlich und kehrten auf unbekannten Pfaden zu ihrem eigenen Volk in Rabenland zurück. Dort warnten sie vor der weiteren Vereinigung mit dem niederen Volk hinter den Bergen. Nur wenige dieser Meister fühlten noch Freude in dieser Welt und so zogen sich die meisten in den Friednebel zurück.

Die menschlichen Geiseln unter den Elfen in Rabenland brachten ebenfalls Nachkommen mit ihren Gastgebern hervor; diese Kinder wurden unter den Elfen sehr geschätzt, da sie sich nur selten fortpflanzen. Diese Elfenabkömmlinge wurden in der Kunst und den Mys-



terien der Magie nach den Bräuchen der Elfen unterrichtet. Es mangelte ihnen an nichts und sie vergaßen fast alles von ihrem menschlichen Ursprung. Wie die Zierlichen auf der anderen Seite der Teilung waren sie ungeduldig und ehrgeizig, aber zur gleichen Zeit auch pflichtbewusst. Schon bald gaben ihnen die Elfen mehr Verantwortung für das Wohlergehen des Landes. Viele ältere Elfen waren erleichtert, zogen sich von ihren Aufgaben zurück und nahmen die Form von Baumhirten an, um durch die Wälder zu wandern, oder verweilten im Friednebel, um zu meditieren und musizieren. Die Zierlichen und Elfenabkömmlinge sind sich sehr ähnlich und leben normalerweise dreimal so lange wie Menschen. Ob sie nun Zierliche oder Elfenabkömmlinge sind, wird nur davon bestimmt, ob sie unter Menschen oder Elfen aufgewachsen sind.

Die einzigen Zwerge, die den Menschen nach der Verschiebung nach Erlenland folgten, waren diejenigen, die das Tageslicht ertragen konnten. Sie fügten sich gut ein und hinterließen Nachkommen, die fähige Handwerker waren. Derlei Menschen mit Zwergenblut wurden als Valondier bekannt und in Schmieden und Werkstätten hochgeachtet. Einige wenige Nachkommen der Zwerge wurden jedoch als Oger geboren, wilde Riesen, die oft im Gefängnis endeten, wobei manche sich auch als Tagelöhner verdingten, waren sie doch deutlich stärker als andere Menschen.

Auch die menschlichen Geiseln der Zwerge in Rabenland pflanzten sich mit ihren Gastgebern fort, allerdings war jedes geborene Kind ein riesiger und eigensinniger Oger. Die Oger hatten wenig Interesse an den Traditionen der Zwerge. Aufgrund ihrer Größe fühlten sie sich in den engen unterirdischen Behausungen unwohl, sodass sie an die Oberfläche traten, ihre eigenen Stämme gründeten und sehr bald als eigenes Volk galten.

510 – 540 NV
DER EXODUS DER AILANDER

Ungefähr im Jahr 500 suchten Plagen und Religionskriege Erlenland heim, wo der Orden der Schlange erstarkt war. Eine verfolgte Sekte, die Ailander, machten sich auf den Weg nach Norden in Richtung Rabenland und brachen damit die Bedingungen der Verschiebung. Zwerge und Elfen sandten umgehend eine Armee aus, um sie zurückzuschlagen, doch die Anführerin der Ailander, die Priesterin Jamharda der Rabenschwestern, warf sich den uralten Völkern zu Füßen und sagte, dass sie ihr Volk auch gleich hier und jetzt niederstrecken könnten, da sie vom Psychopomp des Ordens der Schlangen als Ketzer verurteilt und hingerichtet werden würden, sollten sie jemals ins Erlenland zurückkehren.

Die Ailander verehrten den uralten Gott Wyrm, aber sie nannten ihn Rabe. Während der Orden die Schlange in den Klauen des Raben als heilig ansah, glaubten die Rabenschwestern, dass der Rabe göttlich war und die Schlange nur seine Dienerin. Da das Land nördlich der Berge Rabenland hieß, waren ihnen bereits Raben auf geheimen Wegen vorausgeflogen, um einen Zufluchtsort zu finden. Sie baten darum, bleiben zu dürfen, das Land zu bearbeiten und mit ihren Gastgebern Handel zu treiben.

Als die Elfenanführer sahen, dass die Neuankömmlinge keine Waffen bei sich trugen, sondern abgemagerte, ehrliche Bauern waren, die der Natur großen Respekt zollten, waren sie davon so gerührt, dass sie die Zwerge überredeten, die Neuankömmlinge auf dem weiten leeren Land im Süden von Rabenland siedeln zu lassen. Nach einigem Zögern stimmten die Zwerge zu, verlangten aber die Erschaffung des sogenannten Gesetzes des Landes – Regeln, die das Verhalten der Neuankömmlinge in Rabenland bestimmen sollten. Diese Gesetze besag-

ten unter anderem, dass die Menschen in den Gebieten südlich der Flüsse Seyter und Elya bleiben müssen.

Die Rabenschwestern beherrschten eine magische Verständigung mit den Tieren, was sowohl die Elfen als auch die Elfenabkömmlinge interessierte, und die Beziehungen zwischen den dreien waren sehr gut.

550 NV
DER BERG BILICA ERHEBT SICH

In den kommenden Jahren strömten weitere Ailander von Süden her über die Berge, bis die Zwerge im Jahr 550 NV schließlich genug hatten. Sie erhoben den Berg Bilica aus der Erde und verschlossen so den Durchgang zwischen Rabenland und Erlenland. Der Kontakt zwischen den beiden Ländern war somit abgebrochen und sollte es auch für lange Zeit bleiben.

610 NV
DIE ANKUNFT DER ASLENEN

Die Lande westlich von Rabenland und Erlenland wurden einst Aslene genannt. Heute liegt hier eine verwüstete Einöde namens Aschetal. Das Schicksal des Landes wird von dem göttlichen Vulkan Horn bestimmt. Seine seltenen Ausbrüche bringen Tod und Zerstörung, aber auch fruchtbare Asche, die den Boden nährt und goldene Zeitalter entfacht. Als die Ailander Erlenland nicht mehr erreichen konnten, begannen sie über den Schattentorpass mit Aslene Handel zu betreiben. Nachdem im Fluss Wasch Gold gefunden wurde, zog es den Clan der Quarden aus Aslene mit seinen prachtvollen Pferden, von denen man sagte, sie seien am Anbeginn der Zeit mit flammenden Mähnen aus dem Vulkan Horn herausgaloppiert, nach Rabenland. Die Quarden waren vor den Jahrhunderten der Clankriege in ihrem Heimatland geflohen und wurden von den Ailandern willkommen geheißen, auch wenn sie in Wahrheit kaum eine andere Wahl hatten. Die Pferde, die die Aslenen mitbrachten, waren sowohl als Arbeitspferde als auch als Reittiere hochgeschätzt.

Die Aslenen hatten eine andere Mentalität als die Ailander. Sie waren heißblütig und einfallsreich und sie hatten nie geschworen, das Gesetz des Landes einzuhalten. Sie brachten Gesang, Schauspiel und viele gute Bräuche mit ins Rabenland, aber auch Unverschämtheit und Streitlust. Sie begannen bald, einfache Festungen zu erbauen, und wagten sich in die unwirtlicheren Gegenden von Rabenland vor. Als die Elfen und Zwerge dagegen protestierten, intervenierten die Rabenschwestern und





verlangten, dass das Gesetz des Landes den Menschen erlaubte, ihre Häuser gegen wilde Tiere und andere Gefahren zu befestigen.

620 NV
DER VOND-WALL WIRD ERBAUT

Ab dieser Zeit waren die Zwerge die Einfälle der Menschen in ihr Land endgültig leid und erbauten den Vond-Wall und die Festung Vond im Schattentorpass, um weitere Einwanderungen aus Aslene zu stoppen. Überreste des Walls stehen noch immer, ebenso wie die bröckelnde Festung von Vond.

615 – 650 NV
AUF ZUM MEER

Schon bald vermischten die Aslenen ihr Blut mit dem der Ailander. Siedler machten sich auf den Weg nach Osten in die Ebenen von Moldena und Margelda, welche für die Zucht von Pferden und Vieh hervorragend geeignet waren. Dort gründeten sie Falender, eine Stadt aus Holz, von der nur noch Schutt und Asche übrig ist. Es existierten bereits einige Fischerdörfer in der Zornbucht, in denen Menschen siedelten, die aus dem Norden gekommen waren. Das Aufeinandertreffen zwischen den beiden Völkern verlief allerdings friedlich, da beide Seiten vom Wissen und den Fertigkeiten der anderen profitierten.

690 – 695 NV
DIE GOLDMINEN VON GLETHRA

Die Bergleute aus Aslene suchten seit ihrer Ankunft in Rabenland nach Gold. Im Jahr 690 NV fanden sie reichhaltige Adern bei Glethra in der Thyndekette und begannen sofort mit dem Abbau. Die Zwerge erhoben Einspruch, da Glethra ein Teil des Gebietes war, zu dem Menschen der Zutritt untersagt war. Einige standhafte Zwerge aus Steingarten sammelten sich zu einer Streitmacht, während die Menschen einen befestigten Wall errichteten. Es kam immer wieder zu kleineren Scharmützeln, ohne dass die Besitzrechte über Glethra entschieden werden konnten. Nachdem die Zwerge jeglichen Handel mit Aslene durch den Schattentorpass blockierten, traf man eine neue Abmachung: Die Aslenen durften die Minen behalten und unterwarfen sich im Gegenzug dem Gesetz des Landes. Der Handel durch den Schattentorpass wurde von den Zwergen streng reguliert und mit massiven Zöllen auf alle Güter belegt. Die Menschen jedoch konnten das ganze Gold, das sie aus der Mine holten, gar nicht alleine aufbrauchen, sodass immer noch viele Goldschätze in Rabenland versteckt sind. Das Gold hat keinen Wert für die Leute in den Dörfern und sie sehen es als Unglücksbringer an. Heute weiß niemand mehr, wo die Minen von Glethra lagen.

800 NV
DER ÜBERFALL DES EISENBUNDES

In Erlenland, eine Gegend hinter den Bergen, über die niemand in Rabenland mehr nachdachte, folgten auf 25 Jahre voller guter Ernten und vielen Kindern zehn harte und kalte Jahre. Die Menschen im Süden waren auf immer enger werdendem Raum eingeengt und ihnen ging die Nahrung aus. Religiöse Riten wie Kasteiungen und Bräuche der Buße erlebten einen Aufschwung. Als König Algamar im Jahr 798 NV den Thron bestieg, erinnerte er sich an die Geschichten aus seiner Kindheit, die von reichen Landen nördlich der Berge erzählten, wo Elfen und Zwerge ein Leben im Überfluss führten. Algamar entsandte Späher gen Norden und nach mühseliger Suche fanden diese einen vorher unbekannten Bergpass, der heute vom Eisernen Riegel versperrt ist.



Als die Spione Berichte von weiten und fruchtbaren Landen hinter der Teilung überbrachten, wollte Algamar umgehend eine Armee aufstellen, um das Reich der Menschen nach Norden hin zu erweitern. Allerdings war Erlenland des Krieges müde, nachdem sie jahrelang gegen ihren westlichen Nachbarn Aslene gekämpft hatten – eine Bedrohung, die noch immer bestand. Der Adel wollte seine Truppen nicht auf eine solche Mission entsenden und gleichzeitig seine Heimat ohne Verteidigung zurücklassen.

Zu dieser Zeit verehrten die Erlenländer den Gott Rost, von dem die Kirche des Rost behauptete, dass er die wahre Manifestation des Schöpfergottes Wyrm sei. Die Ferrale Teramalda berichtete dem König von einer Vision, die der Gott ihr gezeigt hatte, wie sie die Lande hinter den Bergen mithilfe des Gottes erobern und die dort Lebenden zum wahren Glauben bekehren würde. Sie behauptete, dass der Gott Rost und seine Frau Häma die Menschheit in uralten Zeiten in dieses Land geführt hätten. Doch dann hätten die Ailander, die im Bunde mit den verräterischen Elfen und Zwergen standen, sie getäuscht und somit die Hälfte des Landes, das ihnen versprochen worden war, gestohlen. Mit Algamars Segen begann sie, die Reichen und Mächtigen des Königreichs zu umgarnen, um Unterstützung für ihren Kreuzzug zu erhalten. Viele Priester im Orden der Schlange mahnten zur Vorsicht und sprachen von einem uralten Friedensvertrag zwischen den Völkern, aber Teramalda ließ sie allesamt ins Gefängnis werfen und als Ketzer und Verräter hinrichten. Als der König dies ohne Bestrafung zuließ, erhielt die Kirche des Rost immer mehr Zuwachs.

Im Jahr 800 NV führte Teramalda 3.000 Mann nach Norden über die Berge. Sie trugen gewaltige Bildnisse des Gottes Rost und seiner Gattin Häma mit sich.

800 – 810 NV
DIE SÄUBERUNG VON HARGA

Die Dörfer der Ailander auf den Ebenen von Harga bekamen sehr schnell den religiösen Eifer der Neuankömmlinge zu spüren. Im Namen der Götter Rost und Häma wurden alle Rabenschwestern, derer man habhaft wurde, auf dem Scheiterhaufen verbrannt oder mit rostigen Schwertern und Holzspeeren durchbohrt, sodass sich ihr Blut auf die Abbilder der Götter ergoss. Die Bewohner der Dörfer wurden gezwungen, einen Eid auf die neuen Götter zu leisten, und sie musste einen jährlichen Tribut zahlen, sonst würde ihr Dorf niedergebrannt. Wer zögerte, wurde getötet. Die Kirche des Rost ließ sich am nordwestlichen Ende der Tiefebene nieder und gründete dort die Stadt Erlenstein. Teramalda verbrachte einige Jahre damit, die Ebene von Hargazu zu befestigen, und führte weitere Truppen und Waren über die Berge, um dann ihr Territorium weiter auszudehnen.

810 – 820 NV
EISERNE MACHT

Die Zwerge in der Klagefeste, Angehörige des Clans der Meromannen, hatten die Erlenländer kommen sehen, ließen sie jedoch in Ruhe, in der Hoffnung, dass die verschiedenen Fraktionen der Menschen sich ohne Einmischung der Zwerge gegenseitig auslöschen würden. Stattdessen flohen die Ailander Bauern immer weiter ins Landesinnere, um ihren Unterdrückern zu entkommen, und es entstanden neue Dörfer und Siedlungen in den Wäldern. Herrscher der Aslenen umwarben die Zwerge beharrlich und baten um ihre Hilfe, die Erlenländer über die Berge zurückzudrängen. Die Zwerge gaben ihnen zwar Ratschläge und selbst geschmiedete Waffen, doch weder sie noch die Elfen wollten sich einmischen und die beiden diskutierten untereinander, wie sie die Situa-



tion mit den lästigen Menschen am besten in den Griff bekommen. Währenddessen wuchs die Macht der Kirche des Rost weiter und sie eroberte und errichtete weitere Festungen in einem immer größeren Umkreis. Teramalda nannte die Wälder südlich der Klagefeste die Hainwälder, benannt nach den heiligen Wäldchen, die der Verehrung von Häma geweiht waren, und errichtete Heerlager und Kultstätten bis zu Lehms Auge.

820 – 821 NV
DER ERSTE ERLENKRIEG

Als die Erlenländer von den reichhaltigen Eisenminen der Zwerge in Lumra mit ihren blutroten Flüssen erfuhren, forderte Teramalda, dass das Land ihnen im Namen der Götter übergeben werden soll. In einer zeremoniellen Eisenrüstung, die aus einem Überfall auf eine Zwergenkarawane stammte, marschierte sie an der Spitze ihrer Eisenwache gegen Lumra.

Die Zwerge hatten bereits ihre Armee ausgehoben und rückten gegen die Menschen aus. Der Krieg zwischen den Völkern war ausgebrochen. Ailander und Aslenen kämpften Seite an Seite mit den Zwergen, nur die Elfen nahmen nicht teil, da sie langsam in der Entscheidungsfindung sind und bisher nur wenige Menschen in der Nähe ihrer Lande weiter im Norden aufgetaucht waren.

Nach einigen Scharmützeln waren die Zwerge siegreich und begannen, ausufernd zu feiern. Teramalda war gefangengenommen worden, jedoch ließ sich ihre Rüstung nicht öffnen. Der heißspornige Zwergenfürst Garmar Vier-Bart, trunken von Macht und Alkohol, ließ die Priesterin während des Siegesbanketts in Lumra auf heiße Kohlen werfen, um sie wie einen Krebs zu grillen. Er schwor, dass er ihr Herz persönlich verspeisen werde, nachdem es bis zur Unterwerfung zart geklopft wurde. Vielleicht war es der Gott Rost, der Teramaldas Bitten zum Märtyrertum erhörte, denn die Rüstung riss sich plötzlich von ihren Fesseln los, erhob sich aus den glühenden Kohlen und tötete Garmar und seine Leibwache. Seit diesem Tag wandert dieses Wesen, eine rostige Rüstung, durch Rabenland und jagt seine Feinde. Wenn der Wind richtig steht, kann man manchmal Teramaldas versengtes Fleisch riechen – dann ist es an der Zeit, wegzulaufen. Manche sagen, der Gott Rost selbst habe sich in der Rüstung manifestiert.

825 NV
DIE MENSCHENFLUT

König Algamar fiel im Kampf gegen Aslene im Erlenland. Sein Sohn Alvagard bestieg den Thron, nachdem ein beschämender Friede mit Aslene geschlossen worden war. Als die Kirche des Rost nach ihrer fehlgeschlagenen Invasion von Rabenland zurückgekrochen kam, wurde Alvagards Interesse geweckt. Erlenland war gezwungen worden, ein Minengebiet an Aslene als Bezahlung für eine geschleifte heilige Stadt abzutreten. Die Geschichten von den Eisenminen in Lumra und den Goldminen von Glethra hinter den Bergen zogen den König an wie Honig eine Biene.

Diesmal waren die Adligen begierig, ihre leeren Truhen mit Beute zu füllen, und entsandten gerne ihre Truppen. Im Jahr 825 NV führte Alvagard ein gut ausgerüstetes Heer von siebentausend Mann und nochmal so viele Unterstützungstruppen über die Berge. Die Magiergilde schickte eine Gruppe von Kampfzauberern, um das Heer zu unterstützen. Unter diesen befand sich der junge und äußerst machthungrige Zygofer der Flüsterer, der behauptete, er könne Stimmen von jenseits der Welt und der Nacht hören. Da diese Zierlichen von den Elfen von Rabenland abstammten, glaubten sie, dass ihnen das Land hinter den

Bergen zustünde. Sie glaubten, dass der Verrat der Rabenschwestern sie um ihr rechtmäßiges Erbe gebracht hatte.

Das Heer traf nur auf wenig Widerstand und wer sich ihm in den Weg stellte, wurde umgehend vernichtet. Im Jahr 825 NV sicherte Alvagards Heer die Harga-Ebenen hinter dem Pass in nur drei Tagen und eroberte die Zwergenfestung Vond. Sie kampierten in Teramaldas verlassenem Lager in Erlenstein, wo sie das Banner des Königs hissten, das mit gekreuzten Schwertern und Erlenzweigen verziert war.

826 – 833 NV
DER ZWEITE ERLENKRIEG

Der erneute Einfall der Menschen, diesmal mit noch mehr Truppen, rief ein weiteres Mal die Zwerge der Klagefeste und aus Lumra auf den Plan. Sie schickten Hilfsgesuche an andere Zwergenfesten gen Norden. Schon bald brach ein Heer nach Harga auf, wo frisch eingetroffene Bauern aus Erlenland bereits das verlassene Land der Ailander für





den Ackerbau erschlossen hatten. Die darauf folgenden Kriege waren ebenso gnadenlos wie sinnlos.

Da die Zwerge in der Unterzahl waren und sich nur ungern über offenes Gelände bewegten, bewaffneten sie ihre Diener, die Orks, und schickten sie in den Krieg. Die auserwählten Orks waren die größten, hinterhältigsten und stärksten ihrer Art, und man versprach ihnen als Lohn dafür, dass sie in den Krieg zogen, die Freiheit. Dies ließ sie mit rasender Grausamkeit kämpfen. Die Zwerge wollten auch die starken Oger in ihr Heer aufnehmen, doch die Halbzwerge lachten nur und blieben in Feulenmark. Alvagard, der König der Menschen, war bald gezwungen, mehr Truppen aus Erlenland zu rufen, um Harga zu halten. Es dauerte nicht lange, bis die Orks zu den Hauptgegnern der Menschen wurden, denn unter ihren Feinden gab es mehr von dieser Rasse als allen anderen und sie waren auch deutlich gefährlicher.

833 NV
FRIEDE UND VERRAT

Die Elfen von Rabenland hielten sich aus dem Krieg heraus, schickten aber während des Waffenstillstandes im Jahr 833 NV eine Delegation von Elfenabkömmlingen mit den zwergischen Diplomaten, die nach Erlenstein reisten. Diese versuchten, den Eindringlingen Vernunft einzureden und sie an den uralten Vertrag zwischen Menschen, Elfen und Zwergen zu erinnern.

Unter den Elfen befand sich auch eine Frau namens Martea, die in den Wegen der Magie bewandert war. Sie konnte sowohl mit den Tieren als auch mit den Toten sprechen. Als die Zierlichen aus Erlenland auf die Zauberer aus Rabenland in der Ratsversammlung trafen, verliebten sich Zygofer und Martea auf den ersten Blick. Grundsätzlich betrachteten die Elfenabkömmlinge ihre entfernten Verwandten mit Abscheu, da diese die Magie der Welt beschmutzt hatten und nur von der Gier nach Macht getrieben wurden, anstatt von Pflichtbewusstsein gegenüber den Göttern, dem Land und dem Leben.

Während Zygofer und Martea mit sich beschäftigt waren, versteckten Alvagards Diplomaten Waffen und Talismane im Gepäck ihrer Gäste. Die Abgesandten wurden daraufhin angeklagt, sie planten, ihre Gegenüber zu ermorden, und ins Gefängnis geworfen, befragt und gefoltert, um Informationen über die Verteidigungen ihres Landes zu erhalten. Die meisten von ihnen wurden hingerichtet. Zygofer konnte eine Begnadigung für Martea erwirken, und sie war so blind vor Liebe, dass sie die Anschuldigungen für wahr hielt und beschloss, mit ihrem Liebsten in Erlenstein zu bleiben. Sie heirateten und verbrachten ihre Hochzeitsreise im versteckten Tal der Toten, wo Martea ihren Mann die Kunst der Nekromantie – die Kunst mit den Toten zu sprechen – unterwies. Im Jahr 834 NV brachte Martea einen Sohn zur Welt, der den Namen Zertorme tragen sollte – „Der Auserwählte“.

833 – 845 NV
DER DRITTE ERLENKRIEG

Der Verrat der Friedensdelegation heizte den Krieg erneut an, aber nun stellten sich auch die Elfen und Elfenabkömmlinge auf die Seite der Zwerge. Genau wie die Zwerge stellten auch die Elfen ein Heer aus Orkdienern auf und schickten dieses auf das Schlachtfeld, welches bald in dem Blut aus den Adern aller Völker getränkt war.





Im Jahr 841 NV gebar Martea Zwillingsschwestern mit den Namen Marga und Theranía. Im Dritten Erlenkrieg stieg Zygofer im Rang auf, da er den Erlenländern einen großen Dienst erwies, indem er die Seelen der toten Soldaten verhörte. Während des Krieges unternahm der Zauberer mehrere Reisen zum Tal der Toten, wo ihm die Seelen von verstorbenen Magiern von einem Dämonentor berichteten, das im Schattentorpass schlummern solle. Zygofer hatte jedoch den Wächter des Passes, den Riesen Scrome, beleidigt und war gezwungen, den Pass zu verlassen.

845 – 857 NV
DIE UNTERDRÜCKUNG

Die Magie der Elfen und Elfenabkömmlinge war dazu bestimmt, dem Leben zu dienen. Deswegen scheuten sie davor zurück, sie im Krieg einzusetzen. Allerdings tauchten die menschlichen Zauberer immer tiefer in die undurchsichtigen Wasser der Magie ein, zahlten Tribute an ausgehungerte Gottheiten, deren Namen niemals hätten ausgesprochen werden sollen, und kratzen an den Toren zu dämonischen Welten, um unheilige Verbündete an ihre Seite zu rufen. Dank der militärischen Stärke und der esoterischen Magie der Menschen wurden die Zwerge, Elfen und Orks aus Harga und Erlenstein vertrieben. Den Zwergen gelang es, die schwer befestigte Stadt Klagefeste zu halten. Dennoch stießen die Menschen in den Arinawald bis hinter den See Lehms Auge vor. Eine Flut von Siedlern aus dem Erlenland strömte herein, um die neu eroberten Lande zu besetzen, und errichteten Festungen, um diese zu verteidigen. Truppen wurden zu den Ebenen von Moldena und Margelda entsandt, bis hin zum östlichen Meer. Eine Zeitlang waren die Aslenen und Ailander gezwungen, sich der Herrschaft der Erlenländer zu unterwerfen, wenn auch widerwillig. Viele, die sich den neuen Herren widersetzt hatten, wurden öffentlich hingerichtet.

850 NV
MERIGALL UND DIE DÄMONEN

Im Jahr 850 NV wurde Zygofer zum königlichen Herrscher von Harga ernannt und errichtete seine eigene Festung in den Bergen. Zur gleichen Zeit brach Krieg zwischen Aslene und Erlenland im Süden aus. Die Adligen holten ihr Heer schnell nach Hause zurück, sodass Zygofer in Rabenland mit fast absoluter Macht herrschte. Während seiner magischen Forschungen hatte er einen Nexus gefunden, eine Verbindung zwischen den Welten, von der ihm verstorbene Zauberer berichtet hatten. Der Nexus lag in der Nähe eines in Nebeln verborgenen und verlassenen Karawanenpfades durch den Schattentorpass. Er verbrachte lange Zeit in den Bergen, wobei er von der*m Barden*in Merigall unterstützt wurde, der*die in der Magie ebenfalls sehr bewandert war, von der*dem jedoch niemand wusste, woher sie*er kam. Die außergewöhnlich hübsche Gestalt zog sowohl Männer als auch Frauen an, doch niemand kannte ihr Geschlecht und das, obwohl viele behaupteten, bereits wundervolle Nächte in ihrer Gesellschaft verbracht zu haben. Es hieß, Merigall könne sowohl Menschen als auch Tiere und Pflanzen mit ihrem*seinem Gesang in ihren*seinen Bann ziehen. Man sagte der Kreatur nach, dass sie Kräfte besaß, mit denen sie selbst Stein formen konnte.

Schon bald wanderten verdorbene Wesen, die ganz oder teilweise aus anderen Welten stammten, durch Harga.

852 NV
MARTEAS FLUCHT UND DER FALL LUMRAS

Besessen von seiner Arbeit mit dem Dämonentor im Schattentorpass, verbrachte Zygofer mehr und mehr Zeit damit, an lebenden Kreaturen in seiner Festung in den Bergen zu experimentieren. Viele Dämonen müssen



mit weltlichem Fleisch verbunden werden, um physische Form in dieser Welt annehmen zu können. Die Liebe seiner Frau Martea zu ihm verging, als sie seine wahre Natur sah. Sie sehnte sich nach den Wäldern, in denen sie aufgewachsen war, und es missfiel ihr sehr, wie Zygofer die Künste, die sie ihn gelehrt hatte, einsetzte, um verdorbenes Leben zu erschaffen. Sie fürchtete auch um ihre Kinder, da Zygofer diese in die Kunst der Dämonologie einführen wollte. Er träumte von einer Dynastie von Zaubererkaisern in Rabenland. Martea versuchte ihn zu warnen, dass der König in Erlenland sich gegen ihn wenden würde, sobald wieder Frieden mit Aslene herrschen würde, aber der Zauberer wollte nicht auf sie hören.

Eines Nachts beschloss Martea, zusammen mit ihrem Sohn Zertorme, der bereits in der Kunst der Magie ausgebildet war, und ihrer Tochter Marga zu fliehen. Das dritte Kind, Therania, war bei ihrem Vater und blieb bei ihm, vielleicht sogar aus freiem Willen. Als er von der Flucht seiner Familie erfuhr, schickte der wütende Zygofer Soldaten aus, um sie zu jagen. Die Spur führte zur Klagefeste, wo Martea Zuflucht bei den Zwergen ersuchen wollte, doch die Fliehenden wurden abgefangen und mussten einen anderen Weg nehmen. In ihrer Verzweiflung flüchteten sie in die Zwergengarnison der Lumra-Minen, nachdem die Soldaten sie aufgespürt hatten.

Zygofers Truppen belagerten die Mine, aber sie waren zu wenige, um sie zu erobern. Als der Zauberer von den Umständen erfuhr, gab es für ihn nur einen einzigen logischen Schluss: Es musste eine verräterische Verschwörung von Zwergen, Elfen und Menschen geben. Und so hob er eine Armee aus und marschierte gegen Lumra. Als diese eine Woche später ankam, gab es keinerlei Spur von den Bewohnern, nur ein seltsames, kindliches Lied erklang aus den Tiefen der Mine. Er schickte Späher vor, die von Tentakeln in die Schächte der Mine gezerrt wurden, sobald sie sich näherten. Es stellte sich heraus, dass die ganze Gegend von einer gestaltlosen dämonischen Kreatur eingenommen worden war, die alles verschlang, das ihr nahe kam – Sonnenlicht hingegen konnte sie nicht ausstehen.

Merigall konnte über den Kontakt zu den Wesen jenseits des Nexus herausfinden, dass das Mädchen Marga in Erlenstein von einem mächtigen Dämon besessen worden war, woraufhin sich die Kreatur manifestiert hatte, um der bevorstehenden Gefahr in Lumra entgegenzutreten, und dabei auch die Zwerge und Zygofers Soldaten verschlang. Was aus Martea, der Frau des Zauberers und ihrem Sohn Zertorme wurde, wusste niemand.

865 – 876 NV
KLAGEFESTE WIRD AUFGEGEBEN

Da sie genug vom Krieg mit den Erlenländern hatten, verließen die Zwerge vom Clan der Meromannen die Stadt Klagefeste und zogen gen Norden in Richtung Belderand in die Berge. Sie ließen eine starke Garnison aus Orks zurück, um die Stadt zu verteidigen, die jedoch ohne die Führerschaft der Zwerge nicht lange gegen die Menschen standhalten konnten. Im Jahr 867 NV wurde die Stadt von Zygofers Truppen eingenommen und schon bald zogen Siedler in die Gegend.

868 – 871 NV
DIE GROSSE REINIGUNG

Nachdem seine Familie geflohen war, sagte Zygofer, dass der Frieden in Rabenland nur andauern könne, wenn Elfen, Zwerge und Orks entweder vernichtet oder ins Meer getrieben würden. Heere wurden aufgestellt, um die Dörfer und Festungen weiter im Norden anzugreifen. Missgebildete Kreaturen, die niemand zuvor je gesehen hatte, marschierten mit ihnen und lösten Angst und Schrecken bei Freund und Feind aus.

869 NV
FALENDER BRENNT

Nachdem er für zehn Jahre verschwunden war, hieß es, Zygofers Sohn Zertorme sei bei den Elfenabkömmlingen in Vivend aufgetaucht und habe ihnen seine Dienste und Informationen über seinen Vater und dessen Geheimnisse angeboten. Als sich dieses Gerücht verbreitete, schlossen sich viele Menschen aus Harga Zertorme an. Als Wiedergutmachung dafür, dass sie unter den erlenländischen Kriegsherren hatten leiden müssen, die die Ebenen verwüstet hatten, erhielten sie Land in der Ebene von Margelda. Margelda wurde befreit. Viele Soldaten aus dem Westen jedoch blieben als Räuber in der Gegend zurück und brannten die Holzstadt Falender nieder, bevor sie sich in alle Winde zerstreuten.

869 – 874 NV
DIE DÄMONENBERÜHRTEN SAMMELN SICH

Zygofers Forderung nach mehr Truppen und Waffen, um Rabenland von Zwergen und Elfen zu säubern, wurde vom König abgelehnt, da diese Ressourcen benötigt wurden, um die vom Krieg zerrissenen westlichen Teile des Landes wieder aufzubauen. Da es ihm an Truppen mangelte, verstärkte Zygofer seine dämonische Forschung, unterstützt von seiner verbliebenen Tochter Therania, die nun auch eine ausgebildete Zauberin war, und dem*r Barden*in Merigall. Sie riefen Kreaturen, die nicht von dieser Welt waren, an, ihnen zu helfen, und experimentierten an Verbrechern und gefangenen Feinden. Kreuzungen zwischen Menschen und Tieren mit dämonischen Zügen traten in Erscheinung, Wesen wie Minotauren, Harpyien und Mantikore. Zygofer schickte sie in den Kampf, doch viele von ihnen waren schwer zu bändigen und flohen in die Wildnis, wo sie jegliche Beute jagten, egal ob Freund oder Feind. Zygofers engste Verbündete reisten nach Erlenstein und ließen sich von ihm mit dämonischen Kräften durchdringen, während andere sich voller Ekel und Verzweiflung weit von der Stadt entfernten und ein besseres Leben in der Wildnis suchten oder nach Erlenland zurückkehrten. Zur gleichen Zeit machte Therania Fortschritte in ihrem Bemühen, Tote wieder auferstehen zu lassen, und schon bald wurden diese in den Kampf entsandt. Es hieß, Merigall habe ihr Lehrer aus dem Reich des Todes selbst geschickt.

Zwergen und Elfen zogen sich vor dem Schrecken dieser scheußlichen Kämpfe zurück und ließen ihre orkischen Diener zurück, um das Land gegen die Menschen und ihre schrecklichen Kreaturen zu verteidigen. Zygofers Truppen eroberten und vernichteten die Elfenstadt Varassa im Arinawald in einem schrecklichen Blutbad.





870 NV
ALGAROD WIRD ZUM KÖNIG GEKRÖNT

König Alvagard, der die Menschenflut vor 36 Jahren angeführt hatte, starb schließlich in hohem Alter und sein Enkelsohn Algarod bestieg den Thron. Während der vorangegangenen zwanzig Jahre war Erlenland gezwungen gewesen, gegen die Reiter aus Aslene Krieg zu führen, um Zygofers unbestrittene Macht in Rabenland sicherzustellen. Nun schloss Algarod Frieden mit Aslene, da beide Seiten des Krieges müde waren.

870 NV
DER ABGESANDTE DES PSYCHOPOMP

Im Jahr 869 NV entsandte der Psychopomp, der Hohepriester des Ordens der Schlange in Erlenland, einen Abgesandten in den Norden, um die Situation in Rabenland zu untersuchen, nachdem Flüchtlinge beunruhigende Nachrichten von der frevelhaften Herrschaft Zygofers in Rabenland brachten. Der Abgesandte kehrte im darauffolgenden Jahr zurück, zutiefst entsetzt von dem, was er dort vorfand. Nachdem der Psychopomp seinen Bericht erhalten hatte, überzeugte er König Algarod, eine Nachricht an Zygofer zu senden, dass er als Herrscher der Macht enthoben worden sei und sofort mit seiner Tochter Therania vor dem König und dem Orden erscheinen solle. Der Bote kehrte mit einem lebenden Schweinekopf, der auf seine Schultern gesetzt worden war, zurück. Zygofer ließ dem König durch die Grunz- und Schnüffellaute des Boten überbringen, dass er der rechtmäßige Herrscher über Rabenland sei, da in seinen Adern das Blut der Zierlichen floss und er so von den Elfen abstammte. Er verlangte, dass die Erlenländer auf ihrer Seite der Berge blieben, es sei denn, sie kämen zu friedlichem Handel. Den Orden der Schlange erwähnte er nicht einmal mehr.

872 NV
DER VIERTE ERLENKRIEG

Zwei Jahre später zog Algarod mit dem Segen des Psychopomp ein mächtiges Heer zusammen und führte es über die Berge. Der Kriegszug sollte Zygofer, Merigall und Therania gefangen nehmen und die gottlosen Horden der Rebellen vernichten. Der Krieg wütete zwei Jahre lang. Feuer und lebensfeindliche Magie verwüsteten die Ebene von Harga und machten sie für lange Zeit unbewohnbar.

874 NV
DIE DÄMONENFLUT

Nachdem Zygofer bis nach Erlenstein zurückgedrängt worden war, öffnete er in seiner Verzweiflung den Nexus für gigantische Horden von Dämonen, obwohl er selbst die meisten davon nicht kontrollieren konnte. Er nutzte magische Barrieren, um sie an Erlenstein vorbei und in Richtung der Armee von Algarod zu lenken, welche bis auf den letzten Mann von den unbändigen und blutdürstigen Kreaturen vernichtet wurde. Ein paar Soldaten aus Algarods persönlicher Leibwache konnten den König nach Erlenstein bringen, wo sie alle gefangengenommen wurden.

Zygofers Tochter Therania war vom König angetan und bot ihm an, sein Leben zu behalten, falls er ihr Mann und Sklave werde. Als er dies ausschlug, befahl sie, ihn zu töten und ließ ihn mit ihren nekromantischen Kräften wieder auferstehen, um sich seinen toten Körper als Liebhaber zu halten.

875 NV
DER WESTLICHE SCHACHZUG

Die Bedrohung durch Erlenland war abgewendet, doch nun wandte sich die Dämonenflut auf ihrer Jagd nach frischem Blut gegen Zygofer



und seine Untertanen. Einige mächtige Dämonenherrscher, unter ihnen der schreckliche Krasylla, wurden von dem Geruch des vergossenen Blutes durch den Nexus gelockt. Merigall verhandelte jedoch mit ihnen und überzeugte sie, sich nach Westen durch den Schattentorpass zu wenden. Dahinter, so versprach er*sie ihnen, befände sich die reiche Ebene von Aslene, die weitaus mehr Nahrung und weniger Widerstand bot. Somit kam der Krieg in Harga zum Erliegen.

876 NV
DIE ANKUNFT DER GALDANEN AUS ASLENE

Die verzweifelten Kämpfe mit den Dämonen in Aslene drängten die galdanischen Reiterclans durch das Schattentorpass nach Rabenland. Da die meisten Dämonen damit beschäftigt waren, das Heimatland der Galdanen zu verwüsten, und die Truppen von Zygofer ihre Wunden leckten, konnten sich die Reiter einen Weg freikämpfen, ohne selbst zu viele Verluste hinnehmen zu müssen. Die Ebene in der Nähe von Erlenstein war von Feinden und Halbdämonen übersät, aber die Galdanen bahnten sich ihren Weg in den Osten, bis ins entfernte Margelda, wo sie sich Zertorme anschlossen und ihm die Treue schworen, wenn sie dafür bleiben durften.

877 NV
DER NEXUS WIRD VERSIEGELT

Während die Dämonenhorde im Westen abgelenkt war, versiegelten Zygofer und Merigall den Nexus und würgten somit den Ätherfluss durch diesen Durchgang ab, ein Fluss, der die Dämonen am Leben hielt. Die Monster wurden schwächer und viele verendeten, Aslene war jedoch bereits eine verwüstete Einöde und wurde von nun an Aschetal genannt. Als der Dämonenherrscher Krasylla die Gefahr bemerkte, war es bereits zu spät; er kehrte mit seinen verblieben Untertanen zum Nexus zurück und versuchte diesen zu erobern, stand dort aber den kampfbereiten Truppen und der Magie der Verteidiger gegenüber. Dieser Weg war ein für alle Mal verschlossen, und so wurde ein Vertrag aus Blut und Schleim geschrieben: Krasylla sollte in Rabenland verbleiben, als Verbündeter der neuen Herrscher des Landes, und die alte Zwergenfestung von Vond besetzen. Im Gegenzug dazu sollte Krasylla jedes Jahr eine bestimmte Anzahl Menschenopfer erhalten, um sie zu versklaven oder zu verzehren.

Therania war der kalten Umarmung des toten Königs Algarod überdrüssig geworden und schlug vor, dass der wiederbelebte Kadaver als



Befehlshaber nach Wetterstein geschickt werden sollte, und so geschah es auch.

878 NV
DIE KONSTRUKTION DES EISERNEN RIEGELS

Vereinzelte Überlebende der Armee von König Algarond fanden ihren Weg zurück nach Erlenland. Nachdem der Psychopomp von den Abscheulichkeiten Zygofers erfahren hatte, verfluchte er Rabenland. Eine Mauer sollte errichtet werden, die den Bergpass verschließen und niemandem mehr Durchgang gewähren sollte, der aus den verfluchten Landen kam, die von diesem Tag an als die Verbotenen Lande bekannt wurden.

Die Schweigenden, ein religiöser Ritterorden, wurden damit beauftragt, die Mauer zu bewachen, die man den Eisernen Riegel nannte. Verbrecher und wahnsinnige Missionare werden manchmal in einem Korb an der Mauer in die Verbotenen Lande hinabgelassen, aber nichts und niemand wird jemals wieder heraufgeholt.

880 NV
DIE ERSCHAFFUNG VON ZYTERA

Zygofer war alt und gebrechlich. Seine zerstörerischen Forschungen und sein Kampf mit den Dämonen forderten ihren Tribut an Körper und Seele. Sein schnelles Altern sorgte Merigall, deren*dessen Leben an das des Zauberers gebunden war. Die*der Barde*in sprach mit Zygofers Tochter Therania und erklärte ihr, dass mit Zygofers Tod die Kontrolle über den Nexus versiegen würde und die Dämonen dann ohne Gegenwehr diese Welt betreten könnten. Merigall wusste, wie sehr Therania nach Wissen und Macht strebte, weshalb sie*er auch erwähnte, dass Zygofers enormes Wissen mit ihm ebenfalls verloren ginge.

Nach langem Zögern stimmte Therania Merigalls Vorschlag zu, die*der ihren Körper und ihre Seele mit ihrem Vater verschmelzen wollte, um ihn als Teil ihres Körpers zu erhalten. Gleichzeitig würden ihr damit alle Geheimnisse von Zygofer offengelegt. Während des unbeschreiblichen Rituals, bei dem Merigall von ihren*seinen dämonischen Verbündeten unterstützt wurde, verschmolzen Vater und Tochter Rücken an Rücken, Hals an Hals, Gehirn an Gehirn. Die Kreatur, die aus dieser gottlosen Vereinigung hervorging, nannte sich selbst Zytera.

Es stellte sich schnell heraus, dass es den beiden sehr schwer fiel, als ein Wesen zu handeln und die Bewegung mit ihren vier Beinen zu koordinieren. Allerdings zog in den Tiefen des Schattentorpasses ein halb-lebendiger, aber kopfloser Kadaver einer riesigen, spinnenähnlichen Kreatur der Dämonenhorde umher. Merigall ließ sie fangen und verschmolz den Körper der Kreatur mit den verbundenen Körpern von Zygofer und Therania. Als Zytera zum ersten Mal vor die Augen der dämonenberührten und halb-dämonischen Bewohner von Erlenstein trat, wurde sie als schrecklicher Gott verherrlicht.

Zytera und Merigall konnten an ihren Experimenten in Ruhe weiterarbeiten. Die Bedrohung aus Erlenland war abgewehrt und Aslene hinter dem Schattentorpass war von Krasyllas Dämonenhorden verwüstet worden. Der Pass selbst war durch die Nähe zum Nexus so verdorben, dass kein lebendes Wesen ihn durchqueren konnte. Zur gleichen Zeit waren die Elfen und Zwerge bis zu ihren alten Siedlungen weit im Norden zurückgedrängt worden. Die Orks hatten sich von ihren alten Herren befreit und obwohl sie noch immer sehr zahlreich waren, waren sie von inneren Kämpfen zerrissen und stellten keine große Gefahr für Erlenstein dar. Die Menschen unterschiedlichster Abstammung, welche in den Verbotenen Landen



verblieben waren, als der Eiserne Riegel erbaut wurde, sammelten sich in befestigten Siedlungen und hatten genug damit zu tun, ihr Überleben zu sichern. Weiter im Osten jedoch lebte noch Zygofers Sohn Zertorme und einige Menschen, welche aber nur wenige an der Zahl waren. Gerüchten zufolge litt Zertorme unter Anfällen von Melancholie und hatte sich in ein Leben als Einsiedler ans Meer zurückgezogen.

Die einzige verbliebene Bedrohung war der instabile Nexus im Schattentorpass, aus dem in regelmäßigen Abständen immer wieder blutdürstige Dämonen hervorkrochen. Der Dämonenherrscher Krasylla schlachtete die meisten dieser Eindringlinge jedoch ab und genoss seine blutige Existenz in der Welt der Menschen.

883 NV
DIE GRÜNDUNG DES ORDENS DER ROSTBRÜDER

Der Orden der Schlange war nach dem Zustrom der Erlenländer überall in den menschlichen Siedlungen verbreitet worden, Zytera machte ihn jedoch für den Krieg gegen Erlenland verantwortlich. So wurde die Verehrung von Rost wiederbelebt und der Orden der Rostbrüder gegründet. Die Anhänger des Ordens glauben, Zytera sei die lebende Prophetin des Gottes Rost. Die Bildnisse, welche die Ferrale Teramalda vor achtzig Jahren über die Berge gebracht hatte, standen noch immer und wurden nun wieder zum Mittelpunkt der Anbetung und Opfer. Zytera brachte den Priestern der Rostbrüder einige einfache Zauber bei. Mitglieder des Ordens suchten benachbarte Dörfer auf und verlangten Gehorsam und Tribut im Namen der Götter und der Zaubererprophetin. Im Gegenzug dafür versprachen sie den Dorfbewohnern Schutz vor herumziehenden Orks und anderen wilden Tieren, die aus den Laboren der Zauberin entkommen waren. Dennoch wurden die menschlichen Siedlungen oft von Tieren unbekannten Ursprungs verwüstet.

Mancherorts schlossen sich verwirrte Dorfbewohner der Bruderschaft an, die nun die Herrschaft über die Stadt Erlenstein mit ihren Ruinen, Untoten und Halbdämonen hatte. Ihr Anführer wurde Rostfürst genannt. Die Rostbrüder predigten, dass die Menschen der Verbotenen Lande dankbar dafür sein sollten, dass die mächtige Zytera ihr Land vor dem Eindringen der dämonischen Horden schützte und dass diese schwierige Aufgabe Unterwerfung und Opfer von ihnen verlangte.

900 – 1200 NV
DAS ZEITALTER DES BLUTNEBELS

Der Nexus im Schattentorpass war nicht vollständig verschlossen, sodass dämonische Kreaturen aus jenseitigen Welten immer wieder ihren Weg in die Verbotenen Landen fanden. Zwischen all diesen fremdartigen Wesen bemerkte niemand die große rote Staubwolke, die in den letzten Zügen des Krieges aus dem Nexus herausquoll und alsbald vom Wind verweht wurde. Der Staub bestand allerdings aus Sporen von gasförmigen Dämonen, die Blutlinge genannt werden. Nun stieg überall in den Verbotenen Landen ein blutroter Nebel nachts aus dem Boden. Der Nebel wurde dichter und bedeckte immer mehr, während die Blutlinge sich ausbreiteten. Fast jeder, der den Nebel in der Nacht betrat, verschwand.

Nachdem einige Leute die blutigen Überreste ihrer verschwundenen Freunde gefunden hatten, stellte sich schnell heraus, dass räuberische Kreaturen im Nebel lebten und jeden abschlachteten, der sich hinein wagte. Seltsamerweise wurden die Bewohner einer befallenen Gegend niemals zu Hause angegriffen, während ein Fremder sofort getötet wurde, wenn er den Nebelschleier ihn auch nur berührte.



Niemand wagte es, sich mehr als eine Tagesreise von seinem Zuhause zu entfernen, damit sie rechtzeitig vor Anbruch der Nacht wieder zurück waren und Fenster und Türen verriegeln konnten. Reisen in den Verbotenen Landen war für lange Zeit nicht möglich. Zytera, Armeen und Länder von hinter den Mauern verschwanden aus den Erinnerungen und wurden zu dunklen Legenden und Geschichten.

950 – 1160 NV
DIE HERRSCHAFT DER ROSTBRÜDER

Im Jahr 950 NV verkündete der Rostfürst Pyronax, dass die Göttin Häma ihm im Traum erschienen sei und ihm gesagt habe, dass der Blutnebel ihr brennender Atem sei, der die Lande bedecke, da Zwerge, Elfen, Ketzerei und andere Frevel noch immer die Schöpfung verderbten. Pyronax behauptete, dass alle wahren Gläubigen ohne Angst in den Nebel gehen könnten und es ihre Pflicht sei, das Land zu reinigen. Stark im Glauben ging er, singend und ein rostiges Räuchergefäß schwingend, eines Nachts alleine in den Blutnebel. Zur Überraschung aller überlebte er. Viele folgten seinem Beispiel und die meisten von ihnen starben, manche jedoch überlebten unversehrt. Somit wurde der Nebel für die nächsten zwei Jahrhunderte zum Initiationsritus für die Rostbrüder.

Die Rostbrüder lernten bald, dass der Nebel nicht überall gleich stark war. Er konnte sich auflösen und auch vage physische Formen annehmen. Im Jahr 1038 NV bot der Ferrale Magnudo dem Nebel ein Menschenopfer dar und konnte so etwas beschwören, was wie ein enthäuteter Mensch aussah. Nach diesem Ereignis opferten die Rostbrüder den Kreaturen im Nebel regelmäßig Menschen, ohne zu verstehen, was diese wirklich waren. Noch immer konnten nur Rostbrüder den Nebel betreten und dies überleben, aber sie lernten auch, dass auch Elfen, einfache Tiere und Kinder immun gegen ihn waren. Es stellte sich heraus, dass der Nebel nicht die Lande der Elfen bedeckte und auch nicht unter der Erde aufzufinden war.

1160 NV
DER NEBEL LICHTET SICH

Die*der wunderschöne Dämon*in Merigall nährte sich von Gefühlen und Spektakeln und war bald des Schleiers, den der Blutnebel über die Verbotenen Lande legte, überdrüssig. Sie*Er verstand schnell, dass der Nebel aus Dämonen bestand, die normalerweise gasförmig waren, sich allerdings verfestigten und eine Form annahmen, wenn sie ihre Beute verzehren wollten. Merigall lernte nach und nach, mit den Kreaturen zu sprechen, und erfuhr, dass sie Blutlinge hießen und Emotionen lesen konnten. In ihrer eigenen Welt attackieren und entfernen Blutlinge Kreaturen, die krank sind oder die mit dem Leben nicht mehr glücklich sind. In den Verbotenen Landen interpretierten die Blutlinge die Angst und das Unbehagen der Menschen, welches sie in diesem fremden Land hatten, als Todeswunsch. Die Menschen, die glücklich in ihrem Zuhause waren, wurden in Ruhe gelassen. Die Rostbrüder konnten im Nebel wandeln, da sie glaubten, dass dies der Atem der Göttin Häma war und sich somit in ihrer eigenen Domäne wähnten.

Sobald Merigall das Vertrauen der Blutlinge gewonnen hatte, begann der*die Barde*in ihre Heimatwelt mit Liedern und Geschichten zu preisen, die voller Mitleid für den Verlust ihrer Heimat waren. Mit diesen wundervollen Worten, die mit Magie verwoben waren, konnte der*die Dämon*in die Blutlinge mit Heimweh anstecken, sodass diese sich gegenseitig verschlangen. So stark war ihr Tötungsinstinkt, dass sie selbst vor Kannibalismus nicht halt-

machen konnten. Der Nebel lichtete sich in den folgenden Jahren allmählich, als sich Merigalls Lieder im Land verbreiteten. Mit dem Verschwinden des Nebels schwand auch der Einfluss der Rostbrüder in den Dörfern. Heutzutage sind nur noch ein paar sture Blutlinge in den Verbotenen Landen verblieben, die sich weigern, nach Hause zu kehren, sowie einige furchtsame Gasdämonen, die sich vor ihren stärkeren Brüdern verbergen.

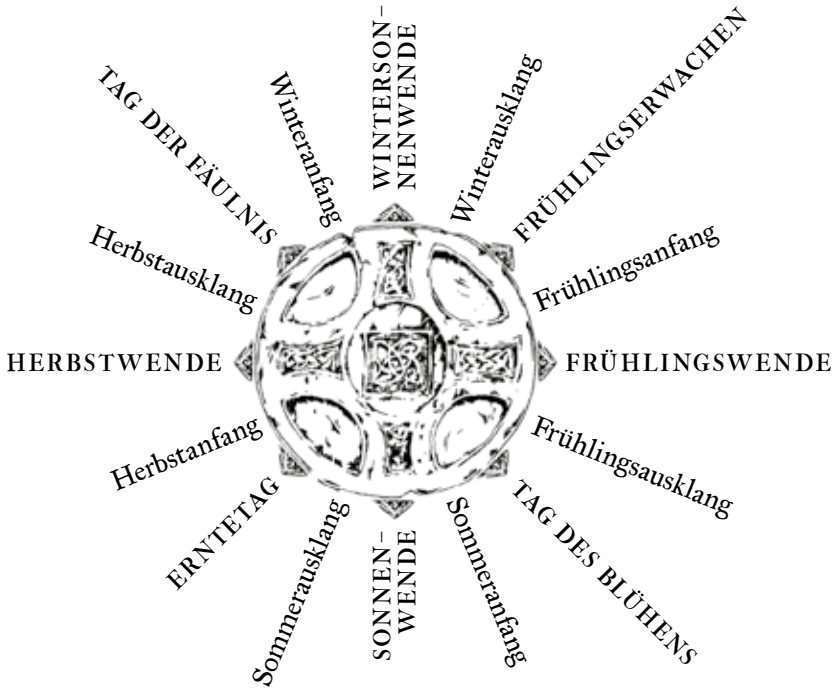
1165 NV
HEUTE

Nach der schweren Zeit der Kriege, dämonischen Invasionen und dem Fluch des Blutnebels können die Menschen, Zwerge, Orks und Elfen nun endlich wieder frei in den Verbotenen Landen herumziehen. Ein Großteil dessen, was einst über Rabenland bekannt war, verbirgt sich heute nur noch in Mythen, Geschichten und bruchstückhafte Erinnerungen.

DER KALENDER

In dem Kalender, den die Menschen der Verbotenen Lande verwenden, ist das Jahr in acht Phasen eingeteilt, welche von den acht Festen markiert werden. Der Kalender folgt nicht dem Mond, dafür werden Phasen mit zwei Vollmonden als stärker angesehen und haben einen größeren Einfluss auf die Ereignisse des Jahres.

Jede Phase ist 45 oder 46 Tage lang. Während der Wintersonnenwende entscheiden die wichtigsten Diener der Götter, wann die verschiedenen Feste während des Jahres begangen werden. Da die Verbotenen Lande verschiedene Religionen haben und die Gebote über die Feiertage nicht jeden Teil des Landes erreichen, werden diese oft an unterschiedlichen Tagen gefeiert.



GOTTHEITEN

Der Herr des Rost Kartorda schreitet nackt zwischen Hunderten von Ketten, die von der Decke des Pavillons hängen. Die Kettenglieder rasseln, während sie tanzen, das bleiche Fleisch des Hohepriesters umschmeicheln und ihn in Vorbereitung auf das bevorstehende Menschenopfer rostbraun einfärben.



Religion ist von entscheidender Bedeutung für die Menschen der Verbotenen Lande, wenn es darum geht, Freund von Feind zu unterscheiden. Die meisten Menschen der Verbotenen Lande verehren entweder den Rabengott oder den Schlangengott, welche sie den Mythen nach in dieses Land gebracht haben, doch sie haben einen anderen Namen für ihren Gott und sind sich einander feindlich gesinnt. Neben ihrem Hauptgott verehren sie auch die niederen Götter des Landes, die mit der Natur und dem alltäglichen Leben assoziiert werden. Elfen und Zwerge glauben, dass sie von ihren Göttern auserwählt wurden, die Welt zu gestalten, während für andere Völker wiederum Religion keinen hohen Stellenwert hat.

DER SCHUTZGOTT

Die meisten Menschen stimmen darin überein, dass ein Gott, den sie als den Beschützer bezeichnen, ihre Vorfahren von ihrem einstigen verwüsteten Heimatland über das Meer nach Rabenland gebracht hat. Der Legende nach flog er den Schiffen in Form eines Raben mit einer Schlange in den Krallen voran. Hier jedoch endet die Einigkeit. Anhänger von mindestens drei verschiedenen Sichtweisen streiten seit der Verschiebung, wenn sie sich nicht gerade gegenseitig wegen Ketzerei verfolgen und umbringen.



WYRM

Laut dem Orden der Schlange erlaubte der Gott es einem Raben, ihn während der Reise zu tragen. Der Rabe wird als heilig, aber nicht göttlich angesehen, während die Schlange der eigentliche Gott ist. Sie nennen ihn Wyrm und sein Symbol ist ein verdrehter Ouroboros – eine Schlange, die sich in den eigenen Schwanz beißt (du kannst das Symbol auch auf dem Cover dieses Buches sehen). Der Anführer des Ordens der Schlange wird Psychopomp genannt. Der Psychopomp in Erlenland heißt Vipera und ist zu diesem Zeitpunkt ein alter Mann. Da er für jene, die dem Orden der

Schlange in den Verbotenen Landen verschworen sind, nicht erreichbar ist, haben diese ihren eigenen Anführer erwählt, den Psychopomp Aspis. Seit die Stadt Falender während der Kriege bis auf die Grundmauern niederbrannte, sitzt das Oberhaupt in dem Dorf Fernhafen. Aspis träumt davon, Falender und den dortigen Schlangentempel wieder aufzubauen. Der Orden der Schlange hat eine hohe kulturelle Stellung, da er eine große Bücherei in Fernhafen besitzt.



RABE

Die Kirche des Raben sagt natürlich, dass in Wahrheit der Rabe göttlich ist. Die Schlange der Fruchtbarkeit, die er trägt, ist die Mutter aller Schlangen und auch der Würmer, welche den Boden für die Menschen aufbereiten. Sie nennen ihren Gott Rabe und der Vogel selbst ist ihr heiliges Symbol (wie du auf dem Cover des Regelbuchs sehen kannst). Der Orden der Schlange in Erlenland glaubt, dass diejenigen, die den Raben verehren, Ketzer sind und verfolgt und getötet werden sollten – eine Ansicht, die die Rostbrüder in Erlenstein geerbt und weiterverbreitet haben. Der Orden der Schlange in den Verbotenen Landen mag die Verehrer des Raben auch nicht besonders, aber sie akzeptieren sie als eine konstruktive Kraft. Die Kirche des Raben ist jedoch bei den Elfen und Elfenabkömmlingen hoch angesehen und das, obwohl sie nicht die gleiche moralische Sichtweise auf die Welt haben. Die Anhänger des Raben sind angesehene Heiler und Gestaltwandler, die sich in Tierform fortbewegen können. Sie kämpfen gegen die Rostbrüder. Die Kirche des Raben verehrt auch die Wassergöttin Strom, da sie eine große Bedeutung für das Leben aller hat.

DIE RABENSCHWESTERN

Die Ailander haben die Kirche des Raben vor 700 Jahren nach Rabenland gebracht, als die Priesterin Jamharda sie auf der Flucht aus Erlenland geführt hat. Jamharda war die Anführerin der Rabenschwestern, eine Gruppe von lebensbejahenden Hexen, die das Herzstück der Kirche in den Verbotenen Landen bilden. Da die Rabenschwestern mit ihren Zaubern, Ritualen und Tränken bei allem, von der Ernte bis zur Jagd, von Erkrankungen und der Liebe bis hin zur Kindesgeburt, helfen, sind sie in allen Dörfern gern gesehen. Sie ziehen durch das Land, stets auf der Hut, denn es gibt überall Informanten und die Rostbrüder entlohnen jeden, der eine Schwester gefangen nimmt, sehr gut.

TYPISCHE RABENSCHWESTER

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 3

FERTIGKEITEN: Wissen 3, Fernkampf 2, Nahkampf 2, Menschenkenntnis 2, Heilen 2, Überleben 1, Manipulation 1, Bewegen 1

TALENTE: Weg der Heilung 2, Weg der Gestaltwandlung 2 oder Weg der Hellsicht 2

AUSRÜSTUNG: Stab, Dolch, W6 Kupfer

SENSENMÄNNER – „SCHWARZSCHWINGEN“

Die Sensenmänner sind ein Weltuntergangskult, der sich aus der Kirche des Raben vor 300 Jahren während dem vierten Erlenkrieg abgespalten hat. Sie verehren den Raben als Aasfresser und nennen ihn Corax. Die Sensenmänner



glauben, dass der Zorn des Gottes erwachte, als die Menschen die uralte Verschiebung verachteten und Rabenland betraten. Corax kann nur dann besänftigt werden, wenn Rabenland wieder frei von Menschen ist. Da der Eiserne Riegel den Weg nach Erlenland versperrt und die Leute nicht freiwillig gehen wollen, glauben die Sensenmänner, dass es ihre heilige Pflicht ist, alle Menschen zu töten. Wenn dies vollbracht ist, werden sich die letzten Sensenmänner selbst umbringen.

Die Meuchler sind ganz in schwarz gekleidet und mit Federn geschmückt und haben unter dem Befehl ihres Anführers Badalar dem Metzger schon ganze Dörfer abgeschlachtet. Aber da ihr Ziel eine allumfassende Säuberung ist, verbergen sie sich oft in der normalen Bevölkerung, um lieber morgen noch mehr zu töten als heute nur wenige. Die Sensenmänner zerstückeln ihre Opfer, falls möglich, und führen Rituale aus, bei denen sie die Körperteile in Bäumen aufhängen oder auf Felsen auslegen, sodass die Überreste von den Aasvögeln des Gottes gefressen werden können. Krieg ist die heiligste Handlung, die sie kennen. Sie umgeben sich mit halb-zahmen Raben und antworten mit „Nimmermehr!“, wenn ihre Priester alle Sünden und Schrecken auflisten, die von den Menschen heute begangen wurden. Einige menschenhassende Elfen haben sich den Sensenmännern angeschlossen, unter ihnen der berüchtigte Vater Geno, der von Anbeginn bei ihren Ritualen gepredigt hat. Manche behaupten, dass Geno die Verschiebung selbst noch miterlebt habe und bereits damals vorausgesagt hat, dass das Land durch den Verrat der Menschen untergehen würde.

TYPISCHE SCHWARZSCHWINGE

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 4, EMPATHIE 3

FERTIGKEITEN: Nahkampf 4, Heimlichkeit 4, Fernkampf 4, Menschenkenntnis 3, Bewegen 3, Überleben 2, Manipulation 2, Wissen 1

TALENTE: Weg des Meuchlers 2, Scharfrichter 2, Flinke Füße

AUSRÜSTUNG: Breitschwert oder Krummsäbel, Dolch, Leichte Armbrust, Phiole mit Gift, Beschlagene Lederrüstung, WERTVOLLER Fund



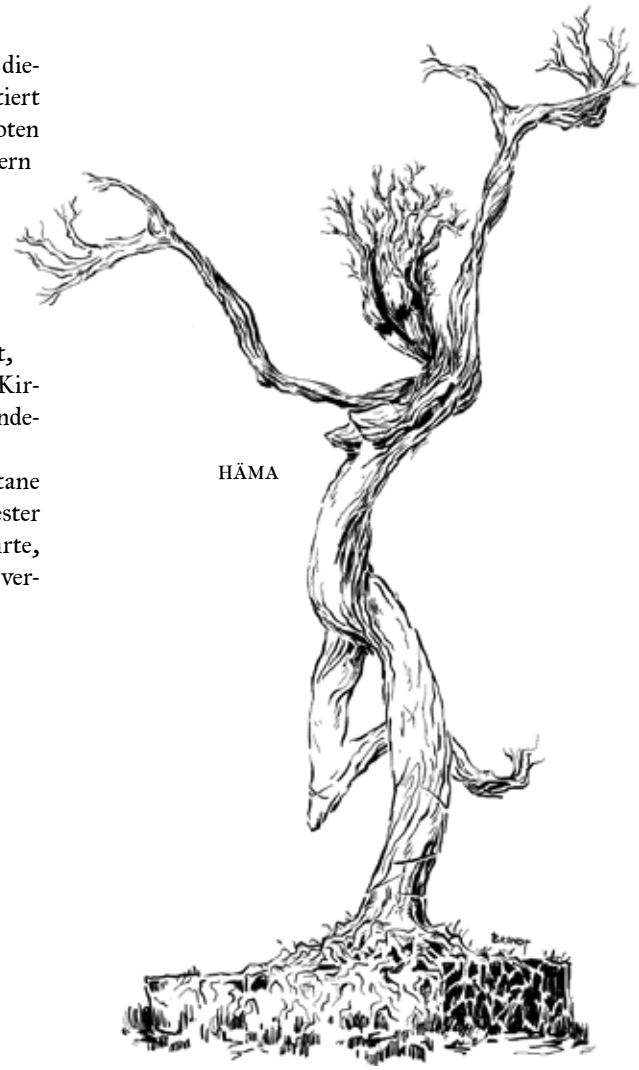
ROST UND HÄMA

Laut den Rostbrüdern bestand der Rabe, welcher die Menschen nach Rabenland geführt hatte, aus Eisen und die Schlange aus Holz – Geschenke an die Menschen, damit sie daraus Werkzeuge und Waffen herstellen und damit ihre Welt beherrschen konnten. Es seien eher die Materialien als die Tiere, die göttlich sind. Die Menschheit muss, genauso wie Eisen, bearbeitet, gereinigt und abgehärtet werden, um ihre Bestimmung zu erfüllen, während die Uneingeweihten aus rohem Eisenerz bestehen und die Ketzer die Schlacke sind, die entfernt werden muss. Eisen ist Kraft und Macht, während Holz das Leben und Krankheit repräsentiert.

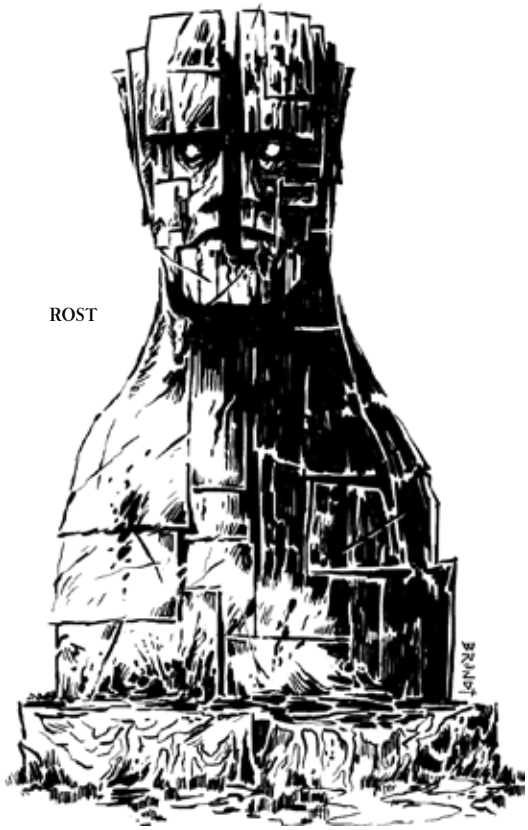
Die Rostbrüder nennen den Schutzgott Rost und seine Frau Häma. Sie verehren rostige Götterbilder und unausgearbeitete hölzerne Figuren, die ihre Götter darstellen. Die Figuren sind relativ primitiv und dürfen nicht zu detailreich sein, denn dies wäre eine Beleidigung der perfekten Form der Götter. Die Bruderschaft verbreitet ihre Lehren in den

Dörfern und hilft den Gläubigen, während diejenigen, die zweifeln, mit Gewalt konvertiert werden. Die Kirche führt die ruhelosen Toten von den Siedlungen weg, um sie zu Dienern oder Soldaten der Götter zu formen. Falls die Götter die Menschheit beschützen sollen, so predigen sie, müssen Rost und Häma mit Opfergaben in Form von Nahrung, Silber und Menschenopfern besänftigt werden. Es ist allgemein bekannt, dass Siedlungen, die keinen Tribut an die Kirche zahlen, unter schlechten Ernten und anderen Unglücken leiden.

Der Rostfürst Kartorda ist das momentane Oberhaupt der Rostbrüder. Die Hohepriester der Kirche sind oftmals Dämonenberührte, die von der dämonischen Magie Zyteras verdorben wurden. Sie tragen manchmal Masken, um ihre besonders schrecklichen Missbildungen zu verbergen, aber oftmals stellen sie ihre Verformungen offen zur Schau. Viele haben zusätzliche Körperteile einer anderen Kreatur, da die Verschmelzung Teil ihrer Weihe ist: ein zusätzliches Auge, weitere Gliedmaße oder mehr Finger. Sie kleiden sich in gelbe, rote und rostbraune Stoffe, die mit rostigem Eisen geschmückt sind. Rostiges Eisen, so



HÄMA



ROST



glaubt man, ist weitaus effektiver gegen lästige Dämonen. Oftmals schwingen die Rostbrüder rostige Metallketten, an deren Enden Kugeln mit brennenden Kohlen angebracht sind. Sie verwenden diese sowohl als Waffen als auch als Ritualgegenstände.

Der Ritterorden der Eisengarde ist der bewaffnete Arm der Kirche und untersteht direkt dem Herrn des Rost Kartorda. Die Ritter reiten oft auf Tieren, die mit dämonischen Kreaturen verschmolzen sind. Sie kämpfen gegen Orks und andere Feinde, führen aber auch Strafaktionen gegen Siedlungen aus, welche die Rostbrüder verärgert haben.

Die Rostbrüder verachten den Orden der Schlange, tolerieren ihn aber, während sie Anhänger des Raben aktiv und offen verfolgen, foltern und hinrichten.

Die Schwestern von Häma sind der weibliche Gegenpart zu den Rostbrüdern, sind in den Tempeln jedoch weniger sichtbar, da die Kirche ein Patriarchat ist.

TYPISCHER ROSTBRUDER

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 3

FERTIGKEITEN: Wissen 3, Nahkampf 2, Fernkampf 2, Menschenkenntnis 2, Heilen 2, Bewegen 1, Überleben 1, Manipulation 1

TALENTE: Weg des Blutes 2 oder Weg des Todes 2

AUSRÜSTUNG: Stab, Dolch, W6 Kupfer

TYPISCHE EISENGARDE

STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Nahkampf 4, Fernkampf 3, Kraft 2, Ausdauer 2, Bewegen 2

TALENTE: Weg der Klinge 2 oder Weg des Feindes 2, Bedrohlich, Kaltblütig

AUSRÜSTUNG: Langschwert oder Flegel, Schwere Armbrust, Kettenhemd oder Plattenrüstung, Topfhelm, Großer Schild, Schlachtross, ein WERTVOLLER Fund

TYPISCHE SCHWESTER DER HÄMA

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 3

FERTIGKEITEN: Wissen 2, Menschenkenntnis 2, Heilen 2

TALENTE: Weg des Blutes 2 oder Weg des Todes 2

AUSRÜSTUNG: Stab oder Dolch, ein SCHLICHTER Fund



HÜNE

Hüne ist der Schmiedegott der Zwerge. Er hat ihnen zur Aufgabe gemacht, die Welt zu vergrößern. Die Zwerge glauben, dass die Sonne das Schmiedefeuer von Hüne ist, weshalb sie sie „Hünes Esse“ nennen. Ihr Ziel ist es, die Erde so lange zu vergrößern, bis sie die Esse erreichen. Jeder Clan will als erster ankommen, um sich die besten Plätze an Hünes Tafel zu sichern, wo Hüne ihnen schließlich eine noch größere Aufgabe übertragen wird: das Erreichen der Äußeren Schmieden, den Sternen.

Die Zwerge glauben an Wiedergeburt, aber der Gott kann beschließen, sie für ihre neue Existenz umzuformen. Sie glauben an eine parallele Geisterwelt, in der ihre Seelen ruhen und wo sie von Hüne für ihren nächsten Einsatz auf der Welt ausgebildet werden. Können,

Wissen und Pflichtbewusstsein sind Eigenschaften, die den Gott mehr beeindrucken als ein moralisches Leben.



LEHM

Lehm ist der Gott, der die Welt auf Geheiß des Beschützers geformt hat. Lehm ist eine geschlechtslose Gottheit, eine mächtige Handwerkergestalt, dessen Domänen das Handwerk, das Leben und die Magie der Schöpfung sind. Die Druiden unter den Elfenabkömmlingen verehren Lehm, ebenso wie viele Elfen auch. Sie sehen die Gottheit eher als ihren Meister und Lehrer als ihren Herrscher.

Lehm und Erde sind göttliche Substanzen für die Anhänger von Lehm, weshalb sie aus diesen Materialien oftmals Gegenstände für ihre Rituale formen.

DIE SCHERBENMAID

Die Scherbenmaid war Lehms Prophetin, eine weibliche Elfe, die während der Verschiebung lebte. Der Legende nach verliebte sie sich in ein Elfenkind namens Morander. Zusammen erschufen sie den Orden der Maiden, um über die Natur zu wachen. Als Morander starb, entschloss sich die Scherbenmaid den Rubin, der in ihrer Brust saß, zu zerschlagen, sodass jede Maid eine Scherbe mit sich tragen und somit Wissen und magische Kräfte erlangen konnte. Der große Tempel des Ordens steht auf der Insel Maidenholm und wird sowohl von Elfen als auch Elfenabkömmlingen besucht. Mitgliedern der anderen Völker ist es für gewöhnlich nicht gestattet, die Insel zu betreten.



KLAGE

Klage ist die Göttin der Lüfte, die für die Rabenschwestern die Frau des Beschützergottes Rabe ist. Sie trägt den Vogelgott und alle anderen Vögel durch den Himmel. Klage ist auch die Göttin des Wetters und wird in dieser Funktion auch von allen Elfen, Elfenabkömmlingen und den Menschen in den Dörfern verehrt.

DIE SPRACHE MAHA

Die Druiden verwenden die Sprache Maha für ihre Rituale. Es ist eine Schriftsprache aus Piktogrammen, die keine gesprochenen Elemente hat. Maha wird nicht verwendet, um zu kommunizieren, sondern um Aussagen zu treffen. Diese Aussagen beschreiben entweder etwas über die Realität oder erschaffen das, was sie aussagen, mittels magischer Rituale. In den Druidentempeln wird Maha im alltäglichen Leben, wie etwa bei der Ausbildung, verwendet. Die Zeichen werden oft in Lehmtafeln geritzt, die gebrannt und dann kombiniert werden, um magische Aussagen zu bilden.





STROM

Die Wassergöttin Strom wird von Elfen, Elfenabkömmlingen und Dorfbewohnern verehrt. Man ruft sie während einer Zeremonie, die „Stroms Entzücken" heißt, in einem Brunnen oder Wasserbehälter an, der nach erfolgreicher Beschwörung vor Wasser überquellt. Das Wasser lässt man überall hinfließen, denn es soll das Haus oder Dorf von Krankheit und Ungeziefer reinigen. Die Gläubigen waschen sich damit und sammeln es in Behältern, wo es seine reinigenden und heilenden Kräfte für einige Wochen behält.



DER NACHTLÄUFER

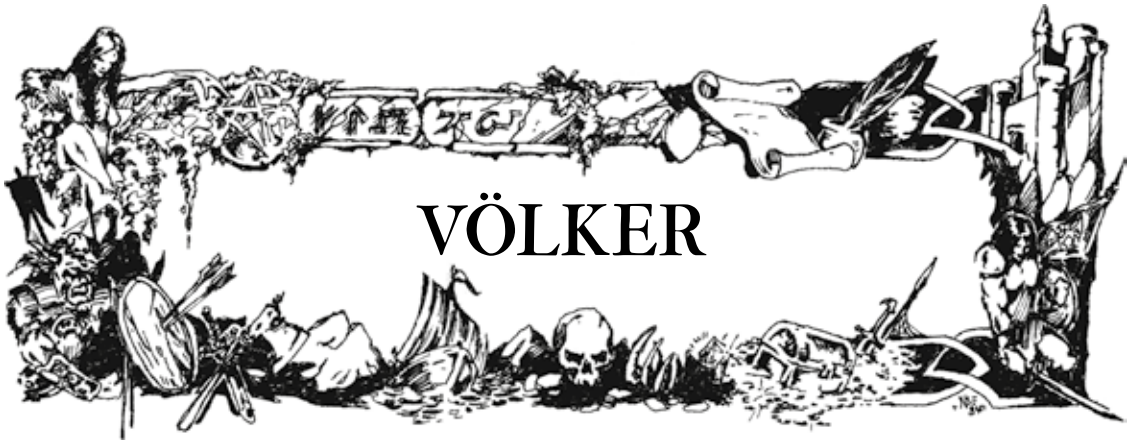
Dem Glauben nach ist der Nachtläufer der älteste aller Götter, die unbezähmbare Kraft der Natur, die die Harmonie und das Gewöhnliche zerstört. Normale Leute verehren ihn nicht, könnten ihn aber mit einem Blutopfer beschwichtigen wollen, um Pech und Unheil abzuwenden. Der Nachtläufer ist der Beschützer der Nacht, der Geheimnisse und der ungezähmten Magie. Er sieht durch alle Schleier hindurch. Der Mond ist sein Auge und Rauchschleier seine Spione, ebenso wie die diffusen, ätherischen Nebelschleier, die sich aus dem Boden erheben, wenn das Wetter kalt und feucht ist.



HORN

Die Aslenen, die nach Rabenland gelangten, verehren Horn, den Feuergott ihres Heimatlandes, der in Aslene durch den Vulkan gleichen Namens verkörpert wird. Der Vulkan Horn kann seinen mörderischen Zorn mit Feuer verbreiten, doch die herabfallende Asche ist so fruchtbar, dass dadurch nach den Zornesstürmen goldene Zeitalter mit üppigen Ernten anbrechen.

Die Reiter der Aslenen glauben, dass die uralten Pferde aus der Ebene ihrer Ahnen mit feurigen Mähnen aus diesem Vulkan kamen und dass der Berg das Land nach den Verwüstungen durch die Dämonenflut wieder zum Erblühen bringen wird. Sie glauben, dass alles Feuer von Horn stammt, und entzünden bei Festen oft riesige Feuer, damit der Gott ihnen beiwohnen kann. Seit kurzem behauptet ein namenloser Prophet, dass Zertorme auf dem Bernsteingipfel der von Horn auserwählte Retter ist, weshalb sich viele Quarden auf eine Pilgerreise dorthin begeben.



VÖLKER

Kaiser Hroka der Erste und der Größte tritt aus seinem Nachtlager und wendet sich mit glühenden Augen an seine wartenden Untertanen. Die meisten von ihnen jammern, die Köpfe noch schwer vom Trinkgelage der letzten Nacht, und erwarten eine langweilige Ansprache.
„Ich hatte einen Traum!“, verkündet der Kaiser. „Dies ist das Zeitalter der Orks! Das Zeitalter, in dem wir der Welt zeigen, dass auch wir eine stolze Nation aufbauen können!“



Der Legende nach kamen die Menschen vor 1.200 Jahren als Eroberer über das Meer und wurden umgehend zu Rivalen der Elfen, Zwerge und Orks. Bald darauf wurde das Land auf Geheiß des Rabengottes geteilt, aber die Spannungen nahmen weiter zu. Seither flammten immer wieder neue Konflikte auf, neue Freundschaften hingegen entstanden selten. Diejenigen, die mit dem Blut zweier Völker geboren wurden, haben nichts dazu beigetragen, die Beziehungen zwischen den Völkern zu verbessern, sondern haben die Situation eher noch komplizierter gemacht. Halblinge, Echsenmenschen und andere kleinere Gruppen haben versucht, sich aus diesen Konflikten herauszuhalten, die so manches Mal über die Grenzen der kriegführenden Völker schwappten. Mehr oder weniger feindlich gesinnte Gruppierungen mit unterschiedlichen Zielen gibt es in allen Völkern. Einige von ihnen streben nach einer friedlichen Koexistenz, während andere alles und jeden auslöschen wollen, der nicht ihrem Volk angehört.

MENSCHEN

„Ihr fragt uns nach unserer Meinung über die Menschen in Rabenland, Verehrteste?

So hört meine Antwort: Ihr gehört nicht hierher, alle hassen euch und ihr mögt euch nicht einmal untereinander.“

ETARIK HAMMERHAND, Abgesandter der Merromannen von Erlenstein, 833 NV

Die Dorfbewohner der Verbotenen Lande sind eine bunte Mischung aus verschiedenen Splittergruppen: eingeborene Ailander, die von Rabenschwestern geführt werden, Reiter aus Aslene, die ins Rabenland kamen, bevor der Schattentorpass verschlossen wurde, Erlenländer, die hinter dem Wall zurückblieben, strenge Rostbrüder, ein paar Halb-Elfen, die ein eingeschränktes Verständnis von Magie haben, sowie die verschiedensten Mischungen aus all diesen Gruppen. Während der Nacht





verbarrikadieren sie sich auf engstem Raum hinter Palisaden, am Tag sind müssen sie jedoch herauskommen, um nach Nahrung und anderen Ressourcen zu suchen. Sie führen ein hartes und entbehrungsreiches Leben, weshalb es oft eine starke Solidarität zwischen benachbarten Dörfern gibt. Die meisten dieser Siedler kennen sich in der Landwirtschaft aus oder sind in einem Handwerk geschult, aber auch in der Kampfkunst, denn Bedrohungen sind allgegenwärtig. Dorfbewohner heißen Neuankömmlinge grundsätzlich willkommen, legen aber stets ein gewisses Maß an Vorsicht und Misstrauen an den Tag. Frisches Blut und neues Wissen sind immer willkommen, genauso wie Neuigkeiten aus entfernten Landen – jeder ist neugierig auf die Welt dort draußen, jetzt, wo sich der Blutnebel gelichtet hat. Die älteren Dorfbewohner wurden dazu erzogen, hart zu arbeiten und ein einfaches Leben zu führen, aber viele der Jüngeren hegen insgeheim Träume und Sehnsüchte, die neue Welt hinter den Hügelkuppen zu entdecken.

In einem Dorf leben in den besten Jahren zumeist zwischen 50 und 100 Bewohnern, Kinder und Alte nicht mitgezählt. Eine größere Gemeinschaft zu versorgen ist schwer, in fruchtbareren Regionen gibt es aber auch Siedlungen mit mehreren hundert Einwohnern. Es ist nicht ungewöhnlich, Menschen, die aufgrund ihres Alters oder ihrer Gebrechen nicht mehr zum Wohlergehen der anderen betragen können, zu töten. Dies wird als traurig, aber unausweichlich angesehen, und wird normalerweise von den Opfern als die bessere Alternative akzeptiert, als das Dorf verlassen und allein in die Wildnis ziehen zu müssen.

SIEDLUNGEN: Alle Dörfer, die kein Wasser, eine Klippe oder einen Berghang als natürlichen Schutz besitzen, sind von Mauern oder Palisaden umfriedet. Die östlichen Siedlungen besitzen meist einen Kristall aus dem Tempel der Scherbenmaid als Talisman gegen das Böse, während die Dörfer im Osten auf den Schutz durch die Rostbrüder und Zytera bau-



en. Einige Siedlungen werden im Geheimen von den verbliebenen Rabenschwestern beschützt. Es gibt eigentlich immer irgendeinen einfachen Tempel im Dorfzentrum mit einem geweihten Priester, der auch noch weitere Aufgaben hat. Neben der Scherbenmaid, Rost und Häma, verehren die Dorfbewohner auch die alten Götter aus Erlenland und Aslene, wie Wyrm, Klage, Strom und Lehm. Den traditionellen Orden der Schlange kann man überall treffen, auch wenn er sich oft bedeckt hält, um nicht die neueren Glaubensrichtungen zu provozieren.

Die Siedlungen sind von Ackerland umgeben, welches von Wachtürmen geschützt wird, die bei Gefahr mit Hornstößen Alarm schlagen. Der Friedhof des Dorfes liegt etwas abseits der Häuser und ist normalerweise von einer Mauer umgeben, da es nicht ungewöhnlich ist, dass die Toten keine Ruhe finden. Diese unruhigen Toten sind selten aggressiv, sondern eher verwirrt und betrübt. Sie versuchen, ihre bruchstückhaften Erinnerungen zusammenzusetzen und zu verstehen, was mit ihnen geschehen ist. Die Menschen aus dem Dorf gehen oft zum Friedhof, um die unruhigen Toten mit Musik und einfachen Gesprächen wie ein Kind zu beruhigen. Es gilt als ratsam, die Toten mit Respekt zu behandeln, bis sie ihren Frieden finden, doch man sollte auch einen gewissen Abstand von ihnen halten und sie aufhalten, falls sie ins Dorf zurückkehren wollen. Die Toten können verstört oder wütend werden, wenn man ihnen ihr Spiegelbild vorhält, werden jedoch gleichzeitig leider von allen glänzenden Dingen angezogen. Tote, die einfach so herumlaufen, nennt man Wandler, während die aggressiven Untoten Ghule (siehe Seite 120) heißen.

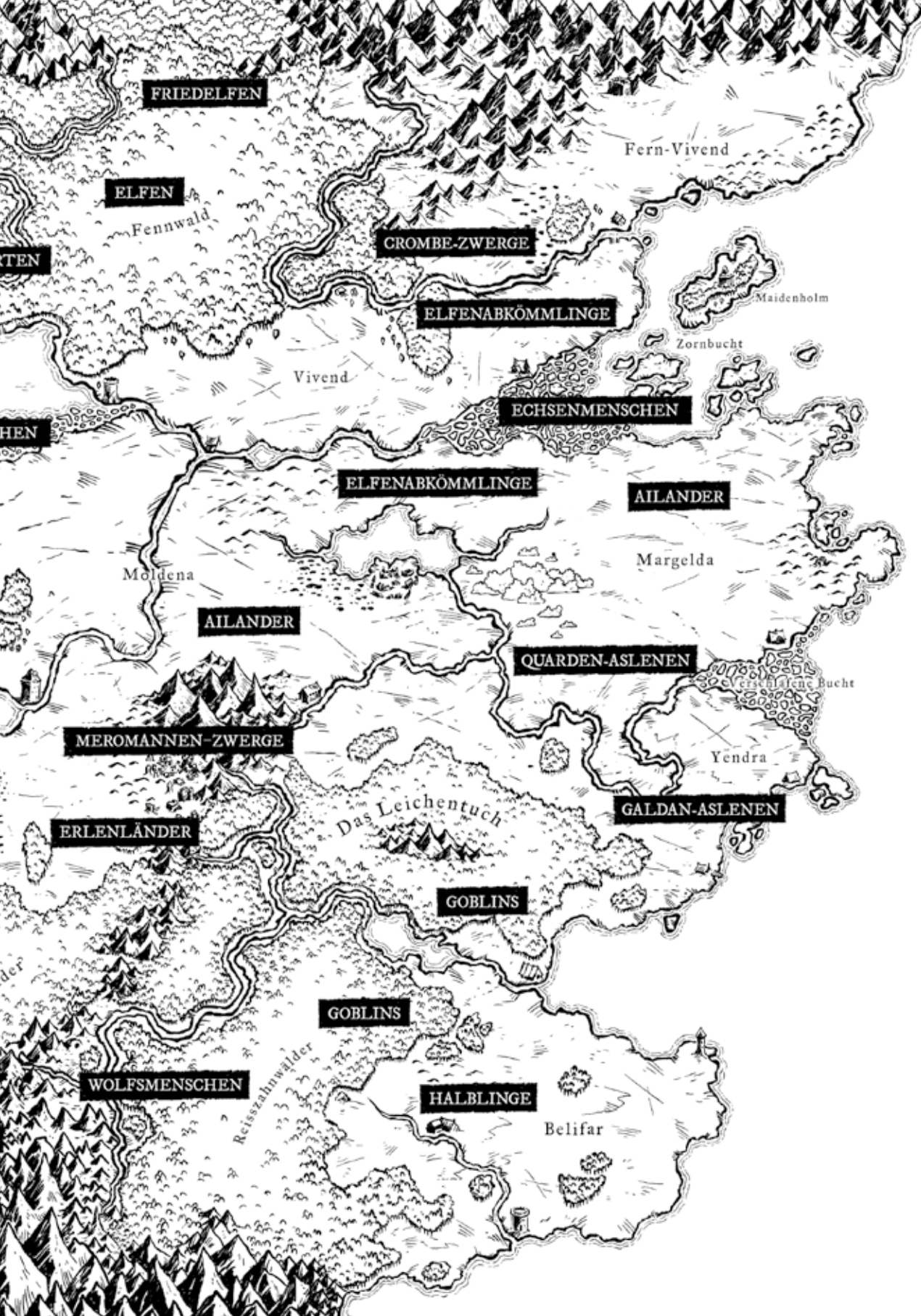
Die Rostbrüder schaffen ruhelose Tote oft fort, um Diener oder noch Schlimmeres aus ihnen zu machen. Es geht das Gerücht um, dass die Rostbrüder Menschen mit Absicht aufwiegeln, damit sie sie töten und dann Ghule und andere aggressive Untote aus ihnen erschaffen können, die sie als Soldaten oder schlaflose Wächter einsetzen. Die Rostbrüdern sollen zudem Wege kennen, wie man Ghule in Todesritter und andere Schrecken verwandelt, um sie noch gefährlicher zu machen.

DIE ERLENLÄNDER

Erlenland ist unerreichbar hinter dem undurchdringlichen Eisernen Riegel im Süden verborgen. Dies ist die Heimat der Erlenländer, obwohl die meisten von ihnen in den Verbotenen Landen geboren wurden und Erlenland selbst nie zu Gesicht bekommen haben. Manchmal erscheinen Neuankömmlinge aus Erlenland nördlich des Eisernen Riegels: Verbrecher, Verbannte und selten auch Missionare und andere Menschen, die das Land freiwillig verlassen haben. Diese Neuankömmlinge werden mit offenen Armen empfangen, da sie meistens Neuigkeiten aus der Heimat bringen und vielleicht sogar ein paar der traurigen alten Lieder singen können. Die Erlenländer verfallen mitunter in Melancholie, wenn sie in Erinnerungen schwelgen an das, was sie verloren haben, sind aber auch voller Trotz und Willensstärke, zu vergessen, was war, und etwas Neues aufzubauen.

Die Erlenländer stellen die Mehrheit der Dorfbewohner in den nördlichen Landen. Einige sind nach den Erlenkriegen hier geblieben, andere sind desertiert und haben sich gen Osten nach Margelda durchgeschlagen. Es gibt ein paar wenige Zauberer der Zierlichen, Halb-Elfen, die von den Elfenabkömmlingen, ihren Blutsverwandten in den Verbotenen Landen, abschätzig behandelt werden. Wieder andere haben sich marodierenden Plündererbanden angeschlossen, die während Zygofers glorreicher Tage Margelda verwüsteten und nun mehr recht als schlecht als Räuber oder Dorfmilizen durchschlagen.


ELFEN
Fennwald
CANIDEN-ZWERGE
ELFEN
BAUMHIR
CANIDEN-ZWERGE
MEROMANNEN-ZWERGE
Varda-See
Feulenmark
ECHSENMENSC
URHU-ORKS
OGER
Unheilsmoor
URHU-ORKS
ROKA-ORKS
Arinawald
ISIR-ORKS
ERLENLÄNDER
ISIR-ORKS
Schattentorpass
ERLENLÄNDER
DÄMONEN
Harga
DÄMONENBERÜHRTE
WOLFSMENSCHEN
Begrand
Der eiserne Riegel


FRIEDELFEN
Fern-Vivend
ELFEN
Fennwald
CROMBE-ZWERGE
Maidenholm
ELFENABKÖMMLINGE
Zornbucht
Vivend
ECHSENMENSCHEN
ELFENABKÖMMLINGE
AILANDER
Margelda
Moldena
AILANDER
QUARDEN-ASLENEN
Verschlafene Bucht
MEROMANNEN-ZWERGE
Yendra
GALDAN-ASLENEN
Das Leichentuch
ERLENLÄNDER
GOBLINS
GOBLINS
WOLFSMENSCHEN
Reisszahnwälder
HALBLINGE
Belifar



Die Heraldik des Erlenlandes besteht aus Schwertern und Zweigen des Erlenbaumes. Erlenländer verehren den Erlenbaum als heilig und schmücken sich bei Festen und Feiertagen mit seinen Zweigen.

DIE AILANDER: Die Ailander sind die ersten Menschen, die von Erlenland in den Norden nach Rabenland gelangten. Sie flohen vor 700 Jahren vor der religiösen Verfolgung. Die Ailander verehren den Beschützer und wurden bei ihrem Exodus von den Priesterinnen der Rabenschwestern angeführt. Viele Erlenländer glauben, dass die Ailander, und insbesonders die Rabenschwestern, Ketzer und Verräter sind, da die Rostbrüder behaupten, dass die Verehrer des Raben mit Unterstützung der Elfen und Zwerge durch List und Hinterhalt Rabenland unter ihre Kontrolle bringen wollten. Die Ailander sind sehr zurückgezogen und wollen nur ein einfaches Leben in Frieden führen. Sie sehen genauso aus wie die Erlenländer, unterscheiden sich jedoch in ihrem Streben nach Gleichberechtigung, Frieden und einem gottgefälligen Leben. Viele von ihnen sind in die Küstenregionen im Osten der Verbotenen Lande geflohen, aber es gibt Gerüchte über ein verstecktes Dorf in Koracia, in dem angeblich ein Schrein des Rabengottes stehen soll.

Unter den Ailandern existiert eine fanatische Sekte aus Meuchlern, die man die Sensenmänner nennt. Die Sekte gibt den Menschen und ihrem Verrat die Schuld daran, dass die Welt so voller Elend ist. Als die Erlenländer sich der Verschiebung widersetzten und über die Teilung hinweg nach Rabenland vordrangen, zogen sie den Zorn des Rabengottes auf sich. Die Sensenmänner glauben, dass dieser Fluch erst dann endet, wenn der letzte Mensch, egal ob tot oder lebendig, die Verbotenen Lande verlassen hat. Und dass es ihre Pflicht ist, jeden zu töten, der dies nicht versteht.

TYPISCHER AILANDER

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 3

FERTIGKEITEN: Nahkampf 2, Bewegen 2, Fernkampf 2, Heilen 1

TALENTE: –

AUSRÜSTUNG: Kurzschwert, Kurzbogen

DIE ZIERLICHEN: Halb-Elfen mit erlenländischem Erbe nennt man Zierliche. Sie sind die Nachkommen von Elfengeiseln, die während der Verschiebung unter den Menschen in Erlenland lebten. Erlenländische Zauberweber haben oftmals Blut der Zierlichen in ihren Adern fließen. Sie sind langlebig, von schmächtigem Körperbau und neigen zu spitzen Ohren. Anders als die Elfenabkömmlinge – Halb-Elfen, die aus dem Geiselaustausch in Rabenland hervorkamen – haben keinen Sinn für Pflichtbewusstsein oder ein Leben nach den Bedürfnissen der Natur. Beide werden jedoch von derselben Ungeduld und dem gleichen Ehrgeiz angetrieben, wobei sich diese unter den Zierlichen als gierige Suche nach Macht und Wissen manifestiert. Zygofer und viele seiner engsten Vertrauten haben das Blut der Zierlichen in ihren Adern fließen

TYPISCHER ZIERLICHER

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 4, EMPATHIE 4

FERTIGKEITEN: Wissen 2, Menschenkenntnis 2, Manipulation 2

TALENTE: –

AUSRÜSTUNG: Dolch, Feder und Tintenfass

DIE SCHWEIGENDEN: Die Wächter, die den Eisernen Riegel bewachen, werden die Schweigenden genannt. Es heißt, sie seien

taubstumm, da sie mit niemandem in den Verbotenen Landen sprechen und auch nicht zu hören scheinen, wenn sie angesprochen werden. Wenn sich jemand zu nahe an ihre Mauern wagt, warnen sie diesen, indem sie auf metallene Zylinder schlagen, bevor sie auf ihn schießen. Das offene Feld vor den Mauern ist von den Skeletten derjenigen gepflastert, die die Warnungen der Schweigenden gehört, aber ignoriert haben.

TYPISCHER WÄCHTER DER SCHWEIGENDEN

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Menschenkenntnis 4, Nahkampf 3, Kraft 2

TALENTE: –

AUSRÜSTUNG: Speer, Großer Schild, Kettenhemd, Topfhelm, Schwere Armbrust

ANDERE ERLENLÄNDER: Menschen, die aus Erlenland stammen und weder Ailander noch Zierliche sind, werden einfach nur Erlenländer genannt. Sie bilden eine bunt gemischte Gruppe unterschiedlichster Loyalitäten und Gemüter.

TYPISCHER ERLENLÄNDER

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 3

FERTIGKEITEN: Nahkampf 2, Menschenkenntnis 2, Bewegen 1

TALENTE: –

AUSRÜSTUNG: Kurzschwert, Kurzbogen

DIE ASLENEN

Die Aslenen sind in ihrer äußeren Erscheinung deutlich farbenfroher als die Erlenländer. Sie haben verschiedene Hautfarben, die stets einen gesunden Schimmer aufweisen, und ihr Haar ist glänzend, egal von welcher Farbe es ist. Für gewöhnlich flechten die Aslenen ihre Haare, wobei Frauen wie Männer kunstvolle Frisuren tragen. Ihre Kleidung ist ebenso farbenfroh, wobei sie meist in verschiedene Erdtöne getüncht und mit bunten Mustern und Formen verziert ist. Sie ziehen Gold- und Bronzeschmuck Silberwaren vor. Die Aslenen sind kleiner, aber kräftiger als die Erlenländer, die wiederum glauben, dass es dem Reitervolk an Schönheit und Kultur mangelt.

TYPISCHER ASLENE

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Nahkampf 2, Bewegen 2, Fernkampf 2, Tierkunde 2

TALENTE: Berittener Kämpfer

AUSRÜSTUNG: Speer, Kurzbogen, Lederrüstung, Reitpferd





DIE QUARDEN: Die Quarden sind ein Reiterclan aus Aslene. Sie traten vor ungefähr 600 Jahren mit den Ailandern in Rabenland über den Schattentorpass in Kontakt und flohen schließlich vor den harschen Clankriegen, die sie auszulöschen drohten. Die Clans der Aslene sind in der Kriegskunst bewandert und weitaus zielstrebiger als die Ailander, wobei sie sich an strikte Hierarchien halten. Sie gelangten bald in mächtige Positionen, erbauten Festungen und drangen gegen den Willen der Elfen und Zwerge immer weiter ins Rabenland vor. Mit der Zeit vermischten sie ihr Blut mit dem der Ailander, woraus es allerlei Variationen an Nachkommen beider Völker gibt. Wie alle Aslenen glauben die Quarden an Ehre und Loyalität unter Freunden. Sie sind keine Nomaden mehr, aber ihre frühere Lebensart umgibt sie mit einer geheimnisvollen Aura, und es ist Teil ihrer Erziehung, seit sich der Blutnebel gelichtet hat, viele Lebensjahre in der Wildnis zu verbringen. Reitkunst und der gekonnte Umgang mit dem Schwert gelten als wichtigster Ausdruck ihres kulturellen Erbes. Die Aslenen verehren den Feuergott Horn, dessen physische Manifestation der Vulkan in ihrem Heimatland ist. In letzter Zeit sammeln sich viele Quarden unter dem Banner des Zauberers Zertorme, seitdem ein Prophet diesen als den von Horn auserwählten Retter identifiziert hat.

DIE GALDANEN: Die Gebiete von Aslene, welche westlich der Verbotenen Lande liegen, wurden im Jahr 875 NV von Zygofers dämonischen Horden verwüstet. Auf der Flucht vor dieser Katastrophe floh der Clan der Galdanen nach Rabenland. Die wenigen hundert Überlebenden erreichten Margelda, wo Zertorme ihnen Land schenkte und sie siedeln ließ, wofür sie im Gegenzug versprachen, dieses Land zu erteidigen.

Den Neuankömmlingen fällt es nicht leicht, sich an ihre neue Umgebung anzupassen. Sie sind ein Nomadenvolk und verachten Bauern, die mit Zäunen und Mauern das Land unterteilen, von dem die Galdanen glauben, dass es allen gehören sollte. Die Galdanen waren einst die Feinde der Quarden, als beide Clans noch in Aslene lebten, und diese Feindschaft lebt in Liedern und Geschichten fort, auch wenn sie nun gezwungen sind, ihre Streitigkeiten beizulegen.

Die Galdanen misstrauen auch den Erlenländern, die durch viele Kriege zu ihren Erzfeinden wurden. Am meisten hassen sie jedoch Zygofer und alles und jeden, der dämonisch aussieht, einschließlich der Wolfsmenschen. Sie träumen davon, Rache zu üben und eines Tages schließlich ins Aschetal zurückkehren und ihr Heimatland wieder aufbauen zu können. Sie neigen dazu, zu viel zu trinken, und sind sehr wankelmütig – mal kämpfen sie für ihre Ehre, mal singen sie schluchzend traurige Lieder über ihr Schicksal. Sie sehen den ursprünglichen Aslenen ähnlicher als den Quarden, da diese seit Jahrhunderten ihr Blut mit dem der Erlenländer vermischen.

ELFENABKÖMMLINGE

Die Elfenabkömmlinge sind Halb-Elfen, Nachkommen der Geiseln, welche die Menschen während der Verschiebung bei den Elfen in Rabenland ließen. Sie lernten die Naturmagie der Elfen und kümmern sich als geweihte Druiden des Goldenen Zweiges um viele traditionelle Aufgaben, um die Natur zu hegen und zu pflegen. Es gibt nur wenige Elfenabkömmlinge, aber sie leben dreimal so lange wie Menschen. Viele Druiden haben es sich zur Aufgabe gemacht, im Namen der Scherbenmaid gegen Zytera und die Rostbrüder zu kämpfen. Elfenabkömmlinge empfinden oft Verachtung für gewöhnliche Menschen und nehmen ihren Geruch als sehr störend wahr, fühlen sich aber gleichzeitig auch verantwortlich für ihre un-

glücklichen Verwandten, die seit der Errichtung des Eisernen Riegels in diesem Land gefangen sind. Sie sind der Ansicht, dass man der Natur freien Lauf lassen muss, in Freud und Leid, da dies dem Willen der Götter entspricht.

Die Halb-Elfen sind rastlos und ehrgeizig, und viele Elfen glauben, dass die von ihrer Sterblichkeit herrührt. Sie werden von einem Ehrenkodex angetrieben, sind von stoischer Natur und wollen sich selbst den Menschen gegenüber als überlegen beweisen, obwohl sie diese als primitive und beschämende Vorfahren ihrer eigenen Existenz ansehen, die keinem größeren Zweck dienen. Die Menschen auf der anderen Seite empfinden die Elfenabkömmlinge oftmals als arrogant. Die Elfenabkömmlinge sind größer und dünner als Menschen und behalten ihr jugendliches Äußeres bis ins hohe Alter. Sie verachten die Zierlichen aus Erlenland und glauben, dass diese moralisch verdorben sind, obwohl beide Völker Halb-Elfen und in vielen Aspekten sehr ähnlich sind. Elfenabkömmlinge behaupten jedoch, dass sie einen Zierlichen aufgrund der Wortwahl und Körperhaltung sofort erkennen können.

Die Elfenabkömmlinge verehren den Schöpfergott Lehm und die Scherbenmaid, von der sie glauben, dass sie die auserwählte Prophetin des Gottes und ihre ursprüngliche Lehrmeisterin ist. Sie beten auch zu den alten Götter des Landes und dem Rabengott der Schwesternschaft des Raben. Sie verwenden oftmals Lehmfiguren und Lehmtafeln mit Maha-Symbolen (siehe Seite 41) für magische Rituale und zum Nachdenken.

DER ORDEN DER MAIDEN: Der Orden der Maiden besteht aus Druidinnen, die geschworen haben, das dämonische Böse der Verbotenen Lande zu bekämpfen. Sie tragen einen Smaragdsplitter der Scherbenmaid in ihre Stirn eingebettet, welcher ihnen hilft, die Macht der Mutter zu fokussieren. Die Maiden neigen dazu, offensivere Zauber als andere Druiden zu verwenden, und sie sind Erlenländern gegenüber deutlich argwöhnischer.



TYPISCHE DRUIDIN DER MAIDEN

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 4, EMPATHIE 3

FERTIGKEITEN: Nahkampf 2, Fernkampf 2, Wissen 2, Manipulation 2, Bewegen 1

TALENTE: Weg der Gestaltwandlung 2

AUSRÜSTUNG: Kurzbogen, Lederrüstung, Dolch

DIE DÄMONENBERÜHRTEN

Dämonenberührte sind Menschen, die von Zytera verführt und verdorben wurden und dadurch dämonische Merkmale erhalten haben. Sie werden von den anderen Bewohnern des Landes gefürchtet und gehasst. Die meisten Dämonenberührten trifft man um die Stadt



Erlenstein herum, jedoch ziehen sie unter Führung der Wächter des Rostfürsten auch zu Raub- und Jagdzügen aus.

ELFEN

„Wie sieht der Elf den Menschen? Als Lachnummer oder schmerzhafte Blamage?

Perfektion hat nur eine Form, das Lächerliche hingegen viele.“

– GENO DER STÖRENDE –

Anders als die anderen Bewohner der Verbotenen Lande leben Elfen sehr lange. Mit der Zeit verlieren viele Elfen das Interesse an der Welt, wenn sie nicht irgendein Ziel in ihrem Leben finden, welches sie antreibt. Ihre Gesellschaft hat keine formellen Machtstrukturen. Alter, Können und Erfahrung verleihen einen gewissen Status, welcher von allen Elfen akzeptiert wird. Andere Völker verstehen nur selten die gesellschaftlichen Strukturen der Elfen und teilen sie nach ihrem Verhalten in zwei Gruppen ein, die Friedelfen und die Aufsässigen. Den Elfen fällt es umgekehrt schwer, die Motivationen und Lebensweisen der anderen Völker zu verstehen, und sie vergleichen sie mit weichen Beeren, welche im Herbst verrotten, während die Elfen beständiges Steinobst sind. Ihr Fleisch wird von den Rubinen in ihrer Brust erneuert, und sie können aus diesem auch wiedererschaffen werden, sollten ihre Körper zerstört werden.

Blutsverwandtschaft zählt nichts unter den Elfen und sie kennen keinerlei Hierarchien außer dem Respekt für Alter und Wissen. Sie sind nicht religiös und verehren keine Götter, verleugnen deren Existenz allerdings nicht, sondern sehen sie stattdessen als ehrenwerte Lehrmeister an.

ELFENRUBINE: Die Zwerge behaupten, die ersten Elfenrubine wären vom Gott Hüne geschmiedet worden, die Elfen selbst jedoch sagen, dass die Rubine wie Samen vom wandernden roten Stern der Himmel gefallen sind, um das verworrene Leben der Welt zu einer höheren Bestimmung zu führen. Und so übernehmen die Elfen die Verantwortung für die Anliegen der Natur, obwohl sie seit einiger Zeit die meisten dieser Aufgaben den Elfenabkömmlingen übertragen haben.

Die Körper der Elfen erneuern und reinigen sich beständig und entfernen Narben und Schönheitsfehler. Deswegen sind Elfen immer schön, jung und gesund. Mit der Zeit lernen sie, ihr Aussehen zu bestimmen. Sie können ihre Gestalt und Farben wählen und ihre komplette Erscheinung innerhalb weniger Monate verändern. Falls ihr Körper zerstört wird, aber der Rubin unversehrt bleibt, kann ein Elf aus diesem Keim von den alten Meistern im Friednebel – dem mysteriösen Ort jenseits dieser Welt, den niemand alleine finden kann – wiedererschaffen werden. Falls die Rubine aus dem Körper der Elfen entfernt werden, verschrumpeln ihre Körper innerhalb weniger Stunden zu

Elfisches Sprichwort

„Es gibt drei Dinge, die von sterblichen Händen nicht repariert werden können: zerbrochene Vogeleier, der Herzrubin und gebrochene Schwüre zwischen den Völkern.“

Die Steinsänger der Zwerge lieben es, zerbrochene Eier wieder zusammenzufügen, nur um die Elfen zu ärgern.

leeren Hüllen. Wird der Rubin zerbrochen, ist der Elf für alle Zeit verloren. Junge Elfen haben zu Beginn ihres Lebens nur einen Rubinsplitter, der wie die Perle in einer Auster wächst und mit der Zeit immer wertvoller wird.

Elfenrubine sind aus vielen Gründen sehr gefragt. Reiche Menschen in den Verbotenen Landen finden es besonders aufregend, ein lebendes Wesen als Schmuck zu tragen. Zytera zerkleinert Elfenrubine in kleine Splitter, um diese in Versuchskaninchen einzusetzen, was die Elfe tötet und deren Lebensenergie auf die dämonische Abscheulichkeit überträgt. Die Rostbrüder opfern die Rubine ihren Göttern, indem sie sie mit einem Hammer auf Altären in Form eines Amboss zerschlagen.



FRIEDELFEN

Wenn Elfen sehr lange leben und glauben, dass sie alles gesehen haben, was die Welt zu bieten hat, verlieren sie oft das Interesse an ihr. Einige von ihnen behaupten, dass nur das Jetzt existiert, während andere sagen, dass die Zeit zyklisch verläuft und sich Tage, Jahre und sogar Zeitalter immer wiederholen. Manche werden melancholisch, während andere einfach nur weiterleben. Sie können Jahre damit verbringen, unter einer Eiche zu liegen, um das Vergehen der Jahreszeiten zu beobachten, oder das langsame Abtragen eines Felsen zu betrachten. Andere entwickeln exzentrische Besessenheiten oder verbringen ihre Zeit mit langwierigen, esoterischen Kunstprojekten. Einige ziehen es vor, ihren Rubin mit einer Eiche oder Esche zu verschmelzen und zu einem Baumhirten heranzuwachsen, um als lebender Wächter der Bäume in den Wäldern zu wandeln. Wiederum andere verlassen ihren Körper vollständig und lassen ihren Rubin in einem Tempel anbringen, wo sie ihre Zeit damit verbringen, Gedanken mit ihren Gleichgesinnten auszutauschen. Es gibt Gerüchte über Wege der Weisheit durch den Friednebel, die jüngere Elfen aufsuchen, um Wissen und Rat zu erhalten. Es ist nicht ungewöhnlich, dass die Elfe eines Rubins in den Träumen seines Trägers erscheint.

Elfen führen ein langes Leben, was jedoch nicht bedeutet, dass sie sich an alles erinnern, und sie sind in der Regel nicht an irgendeiner Form von zusammenhängender Geschichtsschreibung interessiert. Manche von ihnen erinnern sich vielleicht an einen Geruch oder ein Lied von vor 2000 Jahren, doch mehr nicht. Nutze dies als Ressource für dein Spiel, indem du Elfen als Erinnerungsspeicher einsetzen kannst, wenn die Abenteurer sie brauchen, ohne dass sie ihnen allzu viel verraten.

Die Wiederherstellung eines Elfenkörpers findet angeblich im Rosenstaad statt, dem größ-



ten Tempel im Friednebel. Die wenigen uralten Elfen, die mit der Welt gänzlich abgeschlossen haben, können ihren Rubin in einem Ritual zerschmettern lassen, damit aus diesen Splittern neue Elfen erschaffen werden. Ihre eigene Energie kehrt dabei zum Roten Wanderer im Himmel zurück, sodass sie ihm davon berichten können, wie sie ihre Zeit in der physischen Welt verbracht haben. Es heißt, dass Elfen auf keinem anderen Weg reinblütige Elfen erzeugen, auch wenn sie ihr Blut aus Neugier durchaus mit einem Menschen, den sie lieben, vermischen. Liebe ist für sie ein langer und natürlicher Prozess, eine immer weiter wachsende Verbindung der Seelen und Körper. Sie betrachten die begierige Fortpflanzung ohne romantische Verbindung der anderen Völker mit Abscheu.

Die weise Elfe Blaudewedd von den Ersten soll in der Welt zurückgeblieben sein, um weniger erfahrene Elfen von ihrem Heim im Friednebel aus zu leiten, obwohl sie mit dem Leben bereits abgeschlossen hat.

Elfen mit dem ruhigen Gemüt der Friedelfen haben sich nicht zur Wehr gesetzt, als die Menschen in Rabenland eingefallen sind. Sie interessieren sich nicht für den Verlauf der Zeit. Warum überhaupt handeln und damit die ewige Existenz gefährden, wenn alles außer ihnen und dem Land selbst in ein paar hundert Jahren sowieso verschwunden ist? Sie entsandten stattdessen ihre Orkdiener, um die Zwerge zu unterstützen, und zogen sich dann aus der Welt zurück. Die Orks haben ihnen diesen Verrat nie verziehen.

TYPISCHER FRIEDELF

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 5, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Wissen 5, Handwerk 4, Menschenkenntnis 4, Nahkampf 2

TALENTE: Weg der Gestaltwandlung 2

AUSRÜSTUNG: Holzstab

BAUMMHIRTEN

Baumhirten sind Elfen, die dem schnellen und vergänglichen Dasein als Wesen aus Fleisch und Blut überdrüssig geworden sind. Sie haben ihren Rubin mit einer schlanken Eiche oder Esche verschmolzen, der um das Juwel herum gewachsen ist und so einen neuen Körper für sie erschaffen hat. Baumhirten werden von den Elfen und Elfenabkömmlingen verehrt. Sie suchen sie um Rat an und bringen ihnen Geschenke in die Waldlichtungen. Die Baumhirten sind die Wächter und Beschützer der großen Wälder. Baumhirten, die von irgendetwas verärgert wurden, sind sehr gefährliche Gegner.

DIE AUFSÄSSIGEN

Weniger geduldige Elfen wollen der Welt ihren Stempel aufdrücken. Hoffentlich wählen die Spieler ihren Charakter aus dieser Gruppe. Einige sind gutgelaunt und neugierig, andere wiederum voller Vergeltungssucht, wobei sie entweder die Welt erleben oder das Leben verteidigen wollen. Auch wenn die Aufsässigen die Ältesten ihres Volkes und die Friedelfen respektieren, tragen sie doch oft Hass oder heimliche Verachtung für ihre teilnahmslosen und passiven Verwandten in sich. Sie verwehren sich mit aller Kraft gegen die Neigung ihres Volkes zur Lethargie und wollen kämpfen, rächen, erobern und erleben. Sie glauben, dass sie verpflichtet sind, während ihrer langen Lebensspanne große Taten zu vollbringen. Dieser Zwiespalt bringt eine Wut hervor, welche sie mit Freude auf den Rest der Welt loslassen. Die Friedelfen tolerieren diese Wut wohlwollend und sagen, dass alle Elfen ein paar Jahrhunderte der Widerspenstigkeit durchmachen, wenn sie jung sind. Die Weisheit kommt mit dem Alter.



TYPISCHER AUFSÄSSIGER ELF

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Heimlichkeit 3, Nahkampf 2, Ausdauer 2, Fernkampf 2, Auskundschaften 2, Überleben 2

TALENTE: –

AUSRÜSTUNG: Langbogen, Speer, Messer

DER GOLDENE ZWEIG

Der Goldene Zweig ist der größte Druidenbund in den Verbotenen Landen und wird von Elfen geführt, die immer noch eine Verantwortung für die Natur und den Kreis des Lebens empfinden. Viele ältere Elfen des Zirkels sind erfahrene Zauberweber, die sich auf das Wirken von Magie konzentrieren und die Kräfte der Natur und des Lebens nutzen. Die meisten Mitglieder des Zirkels sind allerdings Elfenabkömmlinge – Halb-Elfen, die die elfischen Bräuche und Kultur angenommen haben. Der Goldene Zweig ist im Fennwald und Vivend ansässig, wo die Druiden in verborgenen Elfensiedlungen leben. Sie fühlen sich besonders für die Friedelfen, die sich in Baumhirten verwandelt haben, verantwortlich, und ehren diese mit Geschenken und Liedern. Sie zerstören alles, was der Natur feindlich gesinnt ist und helfen dem Leben so zu verlaufen, wie es ihm bestimmt ist. Sie verhätscheln die Natur nicht, sondern akzeptieren auch ihre grausamen Launen.

Zwerge singen satirische Lieder über ihre Verbündeten, in denen „der Goldene Zweig“ etwas komplett anderes bedeutet.

TYPISCHER DRUIDE VOM GOLDENEN ZWEIG

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 4, EMPATHIE 3

FERTIGKEITEN: Überleben 3, Wissen 3, Tierkunde 3, Nahkampf 2, Fernkampf 2, Auskundschaften 2

TALENTE: Weg der Heilung 2

AUSRÜSTUNG: Wurfspeer, Falchion, Lederrüstung

DIE VERWOBENEN

Einige aktive Elfen reisen als Forscher und Künstler durch die Verbotenen Lande, um etwa den perfekten Kiefernzapfen zu finden, Blumensamen zu verstreuen, Landschaften der Kunst zu erschaffen oder alle verschiedenen Käferarten des Landes zu katalogisieren und sich einzuprägen. Einige sind mit einem derart schlechten Gedächtnis gesegnet, dass sie die Welt immer und immer wieder neu entdecken. Ihr Name rührt von dem Brauch, ihre Körper mit organischen Mustern zu schmücken. Diese Muster sind weder eingeritzt noch aufgemalt, sondern werden von den Elfen erschaffen, indem sie ihren dunkleren Körpersaft in Mustern auf ihrer Haut anordnen. Diese Kunstform wurde vom legendären Veliman dem Maler entdeckt, lange bevor die Menschen nach Rabenland kamen. Man sagt, dass dieser uralte Verwobene immer noch durch die Lande zieht.

Die Verwobenen sind sehr schwer aufzufinden, wenn sie sich nicht selbst preisgeben. Das liegt zum Teil daran, dass die Muster auf der Haut als Tarnung dienen, wenn der Verwobene in einer Gegend mit viel Vegetation unterwegs ist, aber auch daran, dass sie sich mithilfe von Magie verbergen können. Falls man Verwobenen begegnet, sind sie normalerweise freundlich, großzügig und neugierig gegenüber allem und jedem. Sie lieben es besonders, ausführlich und detailreich über ihre speziellen Interessen zu reden, was sehr schnell ermüdend sein kann. Sie haben schließlich keine große Eile, die Sachen schnell zu erklären, da sie ja unsterblich sind.



TYPISCHER VERWOBENER

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 4, EMPATHIE 3

FERTIGKEITEN: Heimlichkeit 5, Wissen 4, Handwerk 4, Überleben 3, Nahkampf 2

TALENTE: Weg der Hellsicht 2

AUSRÜSTUNG: Messer

BEOBACHTER: Unter den Verwobenen gibt es eine besondere Gruppierung, die sich Beobachter nennt. Ihren Namen tragen sie, da sie es sich zur Aufgabe gemacht haben, durch die Welt zu wandern und Eindrücke und Kuriositäten zu sammeln, die sie den Friedelfen im Friednebel bringen, um sie zu unterhalten und ihnen von der Welt zu berichten. Die Beobachter sind sehr daran interessiert, andere Völker zu treffen, und bereisen die Welt oft als wandernde Barden.

ROTLÄUFER

Elfenkrieger, die sich dazu entschlossen haben, in den Verbotenen Landen zu verweilen und ihr Leben mit der Waffe in der Hand zu verteidigen, heißen Rotläufer. Sie sind eine mobile, kleine Truppe aus Bogenschützen und Schwertkämpfern, die Jagd auf das Böse machen und überall in den Verbotenen Landen Überfälle verhindern. Ursprünglich war Rotläufer der Name, dem die Elfen dem roten Stern gaben, der über den Himmel wandert, ein Stern, der der Legende nach die Elfen gebar. Rotläufer tragen oftmals Blumen, getrocknete Seesterne oder Schmuck in Form von roten Sternen.

Die Rotläufer sind zumeist wütend und beschämt, dass sie ihr Land an die Menschen verloren haben, und neigen deswegen auch schnell zu Gefühlsausbrüchen. Sie wollen sich außerdem an den Orks rächen, die die Verteidigung des Landes im Stich gelassen haben. Ein Rotläufer kann sich nicht vorstellen, dass die Orks aus genau dem gleichen Grund wütend sind, da diese für sie nur zu dem einen Zweck geschaffen wurden, um zu dienen und Befehlen zu gehorchen, und keinen eigenen Willen haben. Die Untoten von Zytera und dämonische Kreaturen hassen sie besonders, ebenso wie die Rostbrüder.

Die Rotläufer hegen eine arrogante Verachtung gegenüber den steinlosen Völkern, da diese in ihren Augen nicht dieselbe Substanz haben wie Elfen. Zwerge akzeptieren sie als Verbündete, da sie eine Rolle in der Erschaffung der Welt spielten, aber sie betrachten sie eher als intelligente Tiere, die von ihren Ambitionen geleitet werden, als wirklich ebenbürtige Wesen. Rotläufer respektieren auch die Elfenabkömmlinge und empfinden eine tiefe Melancholie für diese, da ihre loyalen, aber tragischen Verwandten bald sterben und sie verlassen werden. Manchmal gehen Rotläufer eine romantische Beziehung ein und zeugen Nachkommen, nur um das bittersüße Gefühl zu erleben, geliebte Wesen sterben zu sehen. Sie schreiben oft Lieder über diesen Verlust.

Militante Elfen sehen die elfische Kultur der Unvollkommenheit anderer Völker weit überlegen – eine Ansicht, die so selbsterklärend für sie ist, dass sie nicht einmal meinen, diese begründen oder erklären zu müssen. Lieder, die in weniger als zweihundert Jahren komponiert wurden, sind es nicht wert, angehört zu werden. Diese Einstellung wird von anderen Völkern als überheblich angesehen, was sie auch ist. Rotläufer tragen meist eine aristokratische Herablassung anderen Völkern gegenüber zur Schau.

Rotläufer jagen und holen Elfenrubine zurück, die verloren gegangen sind. Sie dienen als Informationsbeschaffer der Elfen, die Spione unter den anderen Völkern und im Tierreich platziert haben, und nehmen die gefährlichsten und schwierigsten Missionen an.

TYPISCHER ROTLÄUFER

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 5, VERSTAND 3, EMPATHIE 3

FERTIGKEITEN: Fernkampf 4, Menschenkenntnis 3, Ausdauer 3, Nahkampf 3, Heimlichkeit 2, Überleben 2

TALENTE: Weg des Feindes 2

AUSRÜSTUNG: Langbogen, Breitschwert, Dolch, Lederrüstung

ZWERGE

Die Zwerge glauben, dass sie vom Gott Hüne erschaffen wurden, um die Leere des Alls mit Materie zu füllen. Sie sagen, dass sie seit dem Zeitalter der Mythen das Fundament der Welt erbaut und erweitert haben, eine Kugel, die so groß ist, dass man kaum die Krümmung am Horizont wahrnehmen kann. Die Sonne und die Sterne sind Feuerstellen in weit entfernten Schmieden, welche der Gott aufgestellt hat, um die Baumeister anzulocken, da sie diese erst verwenden können, wenn sie sich einen Weg dorthin erbaut haben. Die Zwerge glauben an die Reinkarnation als Werkzeuge von Hüne, falls sie nicht in der gleichen Form wie vorher wiedergeboren werden. Genauso wie die Zwerge kaputte Werkzeuge verwerten, um neue zu schmieden, so glauben sie, dass der Gott seinen kaputten Dienern neues Leben in einer kräftigeren Form schenkt, sei es nun in dieser oder einer anderen Welt.

Die Zwerge können in ihren riesigen unterirdischen Werkstätten vermeintlich Stein aus dem Nichts erschaffen, der dann an die Oberfläche gebracht wird, um die Welt zu vergrößern. Es gibt gigantische Ruinen überall in den Verbotenen Landen, die wie nutzlose Konstruktionen erscheinen, von denen die Zwerge aber behaupten, dass sie das Fundament für die nächste Ebene der Welt seien. In ihrem Weltbild sind die Elfen zuständig für alle wachsenden Verzierungen an der Oberfläche. Die Zwerge sehen die Welt zwischen der Leere des Alls und den robusten Knochen des Bodens als eine Zone von unkontrolliertem Wachstum. Deswegen werden die Elfen auch nicht als Feinde betrachtet, aber dennoch als fremdartig, naiv und faul, obwohl auch sie für den Plan des Gottes essentiell sind. Die Zwerge selbst glauben, dass sie Verwandte von Granit und verformbaren Kalkstein sind, während der Gott Hüne die Elfen aus den Rubinen geschaffen hat, aus denen ihre Körper gewachsen sind. Das ist der Grund dafür, dass die Elfen hübsche, eingebildete Träumer sind, und kaum zu gebrauchen sind, wenn es um harte Arbeit oder Konstruktionen im größeren Maßstab geht. Legenden berichten oft davon, wie ihre raffinierten Vorfahren die Elfen ausgetrickst haben und sie dazu brachten, nützliche Taten zu vollbringen, wie zum Beispiel aus kleinen Kräutern Bäume entstehen zu lassen, welche die Ebenen der Welt mit ihren Wurzeln verstärken oder in Säulen oder Gerüste geformt wurden. Die Zwerge haben die Fähigkeit, alte, tote, aber dennoch kräftige Bäume in Stein-





säulen umzuwandeln, eine Kunst, welche von den Elfen nicht geschätzt wird. Der Abbau von seltenen Materialien hat höchste Priorität und Zwerge kultivieren Trollexkremente, um seltene Mineralien aus diesen zu extrahieren.

Zwerge misstrauen offenen Weiten und fühlen sich ohne ein Dach über dem Kopf selten wohl. Sie sind meistens bleich und empfinden Sonnenlicht als unangenehm für ihre Augen und Haut. Einige von ihnen wurden dazu ausgebildet, um sich in der Oberwelt zu bewegen, um Planungen und Vorbereitungen für weitere Arbeiten durchzuführen. Zudem muss die Oberwelt überwacht und verteidigt werden, während der letzten Jahrhunderte vor allem gegen die Menschen. Die Zwerge sehen die Menschen manchmal als eine Probe, die ihnen der Gott Hüne gestellt hat. Dieser habe die Menschen geschickt, um die Zwerge abzuhärten wie ein Stück Eisen unter dem Schmiedehammer auf dem Amboss.

DIE ZWERGENCLANS

Die Clans der Zwerge konkurrieren oft darum, wer von ihnen der fähigste ist, was manchmal in offenen Auseinandersetzungen und Umstürzen endet. Ihre Streitigkeiten drehen sich meist darum, wie ihr großes Werk ausgeführt werden soll und welchen Platz sie in der nächsten und übernächsten Welt am Tisch des Gottes einnehmen werden. Zwerge sind sehr pragmatisch und genießen die schönen Seiten des Lebens in der bestmöglichen Welt – welche die ist, die sie selbst erbaut haben. Sie sind streitsüchtig und wollen mit ihren Fertigkeiten angeben, da sie in einer Meritokratie leben, in der Kompetenz mit Status gleichgesetzt wird.

DIE BELDERRANNEN – DER CLAN DER SÖHNE

Belderand ist die ursprüngliche Heimat der Zwerge, welche von der Königsfamilie Belder beherrscht wird. Nur Zwerge dürfen das unterirdische Königreich betreten, obwohl einige Abgesandte der Elfen bereits in die oberen Hallen eingelassen wurden. König Turik von Belder ist sehr vorsichtig und hat es geschafft, sein Reich aus den Kriegen herauszuhalten. Viele glauben jedoch, dass seine Antriebslosigkeit es den Menschen und Orks ermöglicht hat, die Kontrolle über die Verbotenen Lande zu erlangen, und viele Zwerge hoffen auf einen Nachfolger, der bestimmter vorgeht. Der König wird langsam alt und hat vier Kinder mit unterschiedlichen Veranlagungen und Träumen: Rigalda Zinken von Belder, der Steinsänger Berwyld, Gandemann Stein von Belder und der verträumte Prinz Trondeval.

Die Belderrannen sind Erbauer, die den Gott Hüne verehren. Ihr Land ist der Haupttempel der Steinsinger, Zauberpriester, die mit ihren Runenliedern sowohl Berge als auch Ebenen beeinflussen können. Steinsänger ziehen in Gruppen beständig auf Pilgerreisen durch die Verbotenen Lande, um ausgereifte Steinplatten zu finden, aus denen sie mit ihren Gesängen neue Formationen und Säulen hervorbringen, um die Welt nach dem Willen des Gottes zu erweitern. Sie können auch seltene Mineralien aus Erz herauslösen und Werkzeuge mit ihren Liedern formen. Einige Steinsänger folgen herumwandernden Trollen, um wertvolle Mineralien aus deren Exkrementen und toten Körpern zu sammeln.

TYPISCHER STEINSÄNGER

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 3, EMPATHIE 3

FERTIGKEITEN: Kraft 3, Nahkampf 3, Handwerk 2

TALENTE: –

AUSRÜSTUNG: Streitaxt, Großer Schild, Kettenhemd, Geschlossener Helm

DIE MEROMANNEN – DER BERGBAU-CLAN

Die Klagefeste, die Bergbaustadt der Meromannen, fiel vor 300 Jahren im Kampf gegen Dämonen und Erlenländer. Einige zähe Zwerge leben noch immer in den Bergen nördlich und südlich der Stadt, aber die meisten verließen diesen Ort, um mit ihrem Volk in Belderand und Steingarten zu leben, wo sie herzlich aufgenommen wurden, da sie in den Gepflogenheiten der Berge sehr erfahren sind.

Die Meromannen sind seit ihrer Flucht gezwungen, gegen die Menschen zu kämpfen. Sie sind kriegerisch und rachsüchtig und leiden an der Verbitterung, die der Verlust ihrer Heimat mit sich brachte. Sie geben den Orks die Schuld dafür und halten diese für unfähige Feiglinge. Meromannen sind oftmals offen rassistisch gegenüber Menschen und Orks. Missbrauch von Alkohol und berauschenden Pilzen ist eine weitverbreitete Angewohnheit, um ihre Enttäuschung und die nagende Abscheu zu unterdrücken, die diese Heimatlosen unter den Zwergen fühlen, seitdem sie verbannt wurden. Sie versammeln sich manchmal, um zu trinken und alte Lieder aus Klagefeste zu singen, und träumen davon, ihre Stadt wieder zurückzuerobern.

Ehrgeizigere Meromannen haben nach dem Verschwinden des Blutnebels damit begonnen, eine Armee aufzustellen, um die Siedlungen der Orks und Menschen anzugreifen und sich ihr Land wieder zurückzuholen. Der hitzige Tormund Halbhand hat sich zum Kriegsherren ausgerufen und schart mit seinen glühenden Reden eine große Anzahl Zwerge um sich.

TYPISCHER MEROMANNE

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Kraft 2, Nahkampf 2, Menschenkenntnis 2, Fernkampf 2

TALENTE: –

AUSRÜSTUNG: Kriegshammer, Armbrust, Beschlagene Lederrüstung

DIE CANIDEN – DIE EISENMEUTE-CLANS

Die Eisenmeute-Clans leben auf der Oberfläche der Welt und haben die Verantwortung für die Aufgaben der Zwerge dort übernommen. Sie sind stolz und glauben von sich, dass sie zäher und anpassungsfähiger sind als andere Zwerge, sowohl physisch als auch moralisch. Ihre Haut und Haare sind meistens dunkler, da sie sich an ein Leben im Sonnenlicht angepasst haben. Als die Menschen einfielen, haben die Eisenmeute-Clans Seite an Seite mit den Meromannen gekämpft, waren aber gezwungen, sich zu ihrem Berg Steingarten zurückzuziehen, wo sie niemand angreifen kann, da die Bergflanken aus steilen Abhängen bestehen und die Bergspitze von Höhlen durchzogen ist. Sie behaupten immer noch, dass sie die Wächter des Landes seien, obwohl sie momentan im Nachteil sind. König Karonax und seine Königin Sulma, die „Eisenhündin", sind beide hervorragende Krieger. Auf dem Schlachtfeld tragen die Caniden schwarze Rüstung und schwere Äxte. Sie verwenden zudem gepanzerte Kriegshunde (siehe Seite 126).

Einige Adlige aus Steingarten haben jedoch nicht die gleiche Zuversicht in die Fähigkeiten ihres Clans und haben heimlich den Orkclan Urhur kontaktiert, um eine Allianz gegen die Menschen zu schmieden.

TYPISCHER CANIDE

STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 2, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Kraft 4, Nahkampf 3, Ausdauer 2, Auskundschaften 2, Überleben 2

TALENTE: –

AUSRÜSTUNG: Zweihandaxt, Plattenrüstung, Geschlossener Helm



CROMBE – DER WÄCHTER-CLAN

Es heißt, dass Skarn, die Mutter der Drachen, in Rabenland herrschte, als die Zwerge vor Urzeiten dort ankamen und dass ihre Rüstung aus undurchdringlichem Obsidian bestand. Laut den Legenden betete ihr Kommandant Oramund zum Gott Hüne, der ihm einen Hammer sandte, der alles zerschlagen konnte. Oramund nahm den Hammer und erschlug den Drachen. Der Gipfel, auf dem der Kampf stattfand, wurde Drachenzahn genannt. Die Rippen der Drachenmutter wurden mit Stein aus dem Fels verkleidet, um aus diesen Knochen die Festung Skarnhall zu errichten. Diese uralte Festung ist immer noch der Herrschaftssitz des Königs der Crombe, Tademir Steinfreund. Oramund nannte den göttlichen Hammer Skarns Fluch (siehe Seite 141) und er soll über seinem Thron gehangen und alle Lügen und Täuschungen, die vor dem König ausgesprochen wurden, zerschmettert haben.

Die gesamte Legende ist falsch. Tatsache ist, dass der Hammer niemals gegen Skarn eingesetzt wurde. Auch ist der Drache nicht tot, sondern nur tief unter der Zwergenfestung Steingarten in Gefangenschaft. Mehr darüber erfährst du in *Der Zorn des Raben.*

Die Crombe – welche behaupten, dass sie die Verbotenen Lande beschützen, auch wenn nicht klar ist, gegen was – leben immer noch in Skarnhall auf dem Drachenzahn. Nachdem die Erlenländer die Burg Vond erobert hatten, zogen die Zwerge sich aus dem Krieg gegen die Menschen zurück. Die Ankunft der Menschen schien sie offensichtlich nicht zu stören, da sie sich weigerten, gegen die Erlenländer in den Krieg zu ziehen. Sie ziehen es vor, unter sich zu sein. Die Beziehungen zu anderen Zwergenclans sind angespannt, wobei sich die Crombe gut mit den Elfen verstehen. Die anderen Zwerge halten sie für arrogant, selbstgefällig und anfällig für bedeutungslose Aufgaben, wie Kunst und Singen. Außerdem essen sie Fisch!

Abgesehen von der Burg befinden sich noch mehrere interessante Bauwerke auf dem Drachenzahn, wie Totelas Kopf, ein riesiger Männerkopf, der über Skarnhall in die Seite des Berges gehauen wurde. Man sagt, dass König Totela Goldbart den Hammer Skarns Fluch benutzt hat, um ein riesiges Portrait von sich in die Felswand zu schlagen, damit sein wunderschönes Gesicht der Nachwelt erhalten bleibe. Dies verärgerte den Gott Hüne so sehr, dass er das Gesicht des Königs von Bartfäule verunstalten ließ und den Hammer hinaus in die Welt schleuderte, wo er immer noch verborgen liegt.

TYPISCHER CROMBE

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 4, EMPATHIE 3

FERTIGKEITEN: Handwerk 3, Darbietung 3, Nahkampf 2, Wissen 2, Heilen 2

TALENTE: –

AUSRÜSTUNG: Streitkolben, Lederrüstung

DIE ÄLTESTEN – GRABER

Da die Welt seit Langem Ebene über Ebene erbaut wird, soll es tiefe und nur teilweise angefüllte Höhlen ganz tief im Untergrund geben – die Tiefebenen. Manchmal kann man fremdartige, zwergenähnliche Kreaturen in der Nähe von tiefgelegenen Höhlenöffnungen antreffen. Bleich wie parasitäre Würmer stoßen sie eigentümliche kehlige Laute aus, die kaum zu verstehen sind. Die Zwerge behandeln sie mit Respekt und erachten sie als Vorfahren, denen sie verschiedene Mineralien bringen. Es ist offensichtlich, dass ihre bleiche und leicht feuchte Haut sich nicht mit Wind und Sonnenlicht verträgt, sodass sie sich schnell wieder in den Untergrund zurückziehen und anscheinend zufrieden einen oder mehrere ausgewählte Steine mit in die Erdspalten nehmen, die für niemanden sonst passierbar sind. Unter den Zwergen werden sie „die Ältesten“ oder auch „Graber“ genannt.

OGER

„Regeln und Gliedmaßen sind dafür da, gebrochen zu werden!“

Die Oger der Verbotenen Lande sind die Kinder von Zwergen und Menschen, Nachkommen der menschlichen Geiseln, die nach der Verschiebung bei den Zwergen blieben. Der undurchschaubare Humor der Götter machte die Oger so groß, dass sie bald gezwungen waren, die Höhlen der Zwerge zu verlassen und in Freiheit in den steinigen Mooren von Feulenmark zu leben. Sie begründeten dort ihre eigene Gesellschaft und leben in einfachen Hütten, Höhlen und Bauten. Oger fühlen keinerlei Verwandtschaft zu anderen Völkern mehr.



Die meisten Oger sind anfällig für tosendes Gelächter, oftmals auf Kosten anderer, und leben nur für ihre eigenen Begierden und Gelüste. Sie haben wenig Verlangen danach, Land zu erobern oder Respekt untereinander zu erlangen. Oger lieben brachiale Musik, zu der sie laut heulen und auf verschiedenen Gegenständen herumhauen, vor allem bei Gewitterstürmen. Sie schmücken sich mit einfachen Kugeln auf grobschlächtiger Kleidung aus ungegerbtem Leder, welche sie über dem Feuer schwärzen. Große Ohren und eine lange Nase sind für sie Statussymbole. Sie tragen oft Metall in den Ohren und der Nase, um diese durch das Gewicht noch länger zu machen, und zeichnen ihre Gliedmaßen mit Brandeisen.

Oger lieben ihre Freiheit und feiern das Leben. Sie sind genauso unberechenbar wie sie neugierig sind. Sie sind aber auch brutale Bestien, die sich mit roher Gewalt das nehmen, was sie wollen. Zur Unterhaltung reißen sie Gefangenen die Arme aus, lassen sie frei und wetten dann gestohlene Fässer Bier darauf, wie weit der armlose Gefangene es schafft, bevor er verblutet. Es kann ebenso gut sein, dass ein Oger jemanden „adoptiert“, den er lieb gewonnen hat, aber er wird ihm die Sehnen durchschneiden, damit er nicht entkommen kann. Oger können sich Gruppen anschließen oder bei jemandem in den Dienst treten, falls es sie unterhält, aber tatsächlich kennen sie keine Loyalität und folgen auch keiner Moral oder niedergeschriebenen Gesetzen. Sie haben kräftige Körper und sind resistent gegen Magie, sodass es weder Zyteras Untergebenen noch irgendeiner anderen Macht bislang gelang, sie zu unterwerfen.

Nicht alle Nachkommen von Menschen und Zwergen sind unbändige Oger, und manche bleiben als Schmiede oder Handwerker bei den Zwergen.



TYPISCHER OGER

STÄRKE 6, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 1, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Kraft 4, Ausdauer 2, Nahkampf 2

TALENTE: –

AUSRÜSTUNG: Große Holzkeule

MAGIERESISTENZ: Die Machtstufe jedes Zaubers, der gegen einen Oger gewirkt wird, wird aufgrund der natürlichen Widerstandskraft des Ogers gegen Magie automatisch um W6 verringert.

ORKS

Der Legende nach erschuf der Gott Lehm die Orks als Diener und Soldaten für die Elfen und Zwerge, aber viele glauben, dass sie einst ein ursprüngliches Volk waren, das versklavt wurde, als das Land geteilt wurde. Elfen und Zwerge sagen, dass die Orks unterentwickelt, hässlich und dumm seien, da sie zum Arbeiten geschaffen wurden, und dass sie in dieser Rolle verbleiben sollten, ohne eigene Ambitionen zu haben.

Als die Menschen in Rabenland einfielen, wurden die Orks gegen den neuen Feind in den Kampf geschickt. Sie kämpften voller Wut und hielten lange stand, da sie stark und zahlreich waren, verloren aber die Oberhand, als die Menschen immer stärkere Magie einsetzten und Dämonen in ihre Dienste stellten.

DIE GESELLSCHAFT DER ORKS

Von acht Neugeborenen der Orks sind im Schnitt einer weiblich und sieben männlich. Nur die Hälfte aller männlichen Orks erreicht das Erwachsenenalter, da der Konkurrenzkampf untereinander erbittert ist und sie alle als sehr aggressiv erzogen werden. Da die männlichen Orks ein sehr schlechtes Urteilsvermögen haben und ihr Temperament nicht im Zaum halten können, werden die Clans von Frauen angeführt, die sich auch ihre Partner aussuchen. Das ist vollkommen natürlich für die Orks, es ist allerdings nichts, das sie an die große Glocke hängen.

Die Rangordnung steht bei den männlichen Orks an höchster Stelle und sie verlangen stets nach Genugtuung, wenn sie beleidigt werden. Sie werden dazu erzogen, stets gewinnen zu wollen und so lange zu kämpfen, wie sie können. Narben betrachten sie als den schönsten Schmuck, den man tragen kann. Einen Kampf zu verlieren, wirkt sich auf die Stellung in der Gesellschaft aus, wird aber nicht als unehrenhaft angesehen.

Jeder Ork, der bei einem Duell oder auf dem Schlachtfeld Angst zeigt oder aufgibt, wird sofort zum Sklaven degradiert – ein Status, aus dem man sich nur schwer befreien kann. Einem Sklaven ist das Recht verwehrt, seine eigene Meinung zu äußern, sich fortzupflanzen oder sein Leben selbst zu bestimmen, stattdessen wird er zum Sklaven desjenigen, der ihn besiegt hat. Sklaven können an einen anderen Herrn weitergegeben werden, oder auch an den Clan selbst, um als Arbeiter zu dienen. Es ist nicht ungewöhnlich für einen Orksklaven, dass er sich selbst kastriert, um mit seinem neuen Status Frieden zu schließen – sie sehen sich selbst nicht mehr als würdig an, ein richtiges Leben zu führen. Orksklaven machen die Hälfte der männlichen Orkbevölkerung aus und verrichten die niedrigsten und dreckigsten Arbeiten im Clan.

Duelle in den Clans können entweder stumpf oder scharf sein und folgen immer bestimmten Regeln. Scharfe Duelle sind selten und kommen nur vor, wenn Spannungen eskalieren. Es können Zähne und Klauen und sogar Waffen verwendet werden und das Duell endet normalerweise mit dem Tod einer der Kontrahenten.

Erwachsene männliche Orks sind rau und haarig, mit mächtigen Hauern, die ihre Aussprache behindern. Sie sind normalerweise größer, stärker und schwerer als Menschen. Orksklaven sind kleiner und haben ein unterwürfiges, geschlechtsloses Verhalten.

Weibliche Orks sind ungefähr so groß wie Menschen und sehen ihnen auch ähnlich, sodass einige sogar als Menschenfrauen durchgehen können, obwohl ihre Augenfarbe meist gelblich oder golden ist. Ihre Eckzähne sind größer und schärfer und sie haben zwischen sechs bis acht Brustwarzen. Die obersten Brüste sind größer als die anderen, sodass eine Orkfrau, wenn sie ihre Kleidung richtig schnürt, als Mensch erscheinen kann. Ihre Anatomie gibt dem stärksten Kind die Möglichkeit, sich einen Weg zu mehr Nahrung zu erkämpfen und sich somit einen Vorteil gegenüber den restlichen Nachkommen zu verschaffen. Orks gebären zwischen drei und fünf Kindern. Die Eltern töten oftmals die Schwächsten nach der Geburt und viele andere kommen während ihrer Erziehung oder auf ihrem Weg ins Erwachsenenalter um.



Weibliche Orks werden niemals Sklaven; falls sie eines schweren Verbrechens für schuldig befunden werden, werden sie getötet.

DIE SPRACHE DER ORKS

Erwachsene männliche Orks haben große Hauer, die größten davon im Unterkiefer, sodass sie mit ihren Lippen keine anständigen Worte formen können. (Um zu hören, wie ein männlicher Ork klingt, hake zwei Finger in deine Unterlippe und ziehe sie nach unten. Dann kannst du hören, welche Worte und Namen verständlich sind.) Unter außergewöhnlichen Orkkriegern wird es als unmännlich angesehen, wenn man versucht, verständlich zu sprechen. Jüngere Orks können theoretisch menschliche Sprachen sprechen, bevor ihre Hauer wachsen, sie tun es allerdings nicht, da sie für solch ein Vergehen verprügelt werden. Ist man Gast bei den Orks, sollte man sich nicht mit einem Namen vorstellen, den die Gastgeber nicht aussprechen können, da dies als Beleidigung aufgefasst wird und die Orks erzürnt.

Weibliche Orks haben keine Hauer und können verständlich reden und die meisten menschlichen Laute aussprechen. Viraga und andere weibliche Orks von hohem Status nehmen manchmal einen Namen an, den die männlichen Orks nicht aussprechen können, um ihre Überlegenheit auszudrücken.

Die Orks haben keine eigene Schrift. Die Gebildeten unter ihnen verwenden das menschliche Alphabet phonetisch, ohne jegliche übereinstimmende Schreibweise. Ein paar wenige Orks können Elfisch lesen, geben dies aber nur selten zu.

WIE ORKS DIE ANDEREN VÖLKER SEHEN

Bevor die Menschen in Rabenland eingefallen sind, waren die Orks die Diener der Zwerge



und Elfen und die meisten wuchsen mit dieser Sklavenmentalität auf. Als der Krieg gegen die Menschen ihre Dienste beanspruchte, wurde vielen männlichen Orks erlaubt, zu dominanten Kriegern heranzuwachsen. Als die Wogen des Krieges zu Gunsten der Menschen umschlugen, ließen die Elfen und Zwerge ihre ehemaligen Sklaven zurück und flohen. Seit dieser Zeit verlangt es die Orks nach Rache und sie haben sich als freies Volk mit einem eigenen Schicksal bewiesen. Gleichzeitig fühlen sie sich im Nachteil gegenüber ihren früheren Herren.

Die Menschen betrachten die Orks seit dem Krieg als böses Volk und diese Feindseligkeit beruht auf Gegenseitigkeit. Orks verachten Menschen. Sie werden als schwach, grausam und ehrlos angesehen. Magie und Dämonen sind abscheuliche und verachtenswerte Tricks der Menschen, sagen die Orks.

DIE ORKCLANS

Aufgrund ihrer physischen Stärke und ihrer Anzahl wäre es ein Leichtes für die Orks, die anderen Völker zu beherrschen, aber die Clans sind von Konflikten zerrissen und schaffen es nicht, sich zu vereinen. Zeitweilige Übereinkünfte werden in der Regel gebrochen, wenn alte Blutfehden neu entflammen, und Verrat wird durch alte Ungerechtigkeiten gerechtfertigt, wobei sich an Details niemand mehr erinnert und es auch keinen kümmert. Die verschiedenen Familien innerhalb eines Clans stehen in komplexen Strukturen als Vasallen und Beschützer zueinander.

Familien und Clans werden auf den ersten Blick immer vom dominantesten männlichen Ork angeführt, hinter diesem steht jedoch stets eine Frau. Die Frauen treffen allerdings nur unter ganz besonderen Umständen auf Außenstehende. Einige Orks, die besondere Merkmale wie etwa Albinismus aufweisen, werden als heilig angesehen. Auch solche Orks scheinen manchmal einen Clan anzuführen, allerdings handelt es sich dabei meistens nur um eine repräsentative Position. Es gilt als schwere Beleidung, zu verlangen, mit einem anderen Ork zu sprechen als dem, den der Clan geschickt hat.

Die Heimat der Orks wird Feulenmark oder einfach nur Clanland genannt und schließt auch den Arinawald mit ein, wobei Orks grundsätzlich durch die gesamten Verbotenen Lande streifen.

Neben den Clans existieren noch viele kleinere Gruppen in den Wäldern und Bergregionen, die entweder ausgestoßen wurden oder sich als Teil einer großen Gemeinschaft nicht wohlfühlen. Diese Gruppen werden Herumtreiber genannt.

DER CLAN URHUR

Der Urhur-Clan wird vom selbsternannten Kaiser Hroka dem Ersten und Größten aus einer verlassenen Elfenstadt heraus angeführt. Die Urhur behaupten von sich, an der Spitze der wachsenden Orkzivilisation zu stehen. Respekt und Macht sind ihnen sehr wichtig, weshalb sie ihre Stadt erbauen und beweisen wollen, dass auch Orks ein kultiviertes Volk und Erbauer von Imperien sein können. Sie neigen dazu, sich grellbunt zu kleiden, und versuchen ein Interesse an Musik und Poesie vorzutäuschen. Für andere Völker erscheinen sie beinahe als Parodie der Zivilisation. Da sie zu Gewalt neigen und sich sehr leicht beleidigt fühlen, ist es bei einer Begegnung jedoch anzuraten, solche Gedanken lieber für sich zu behalten. Die Urhur mögen es, ebenso wenig wie andere Orks, an ihren Ursprung als Sklaven der Zwerge erinnert zu werden und sie tendieren dazu, ihre eigene Geschichte schönzufärben. Kaiser Hroka hat eine große Schwäche für Gold und alles was glitzert. Er weiß nicht wirklich etwas mit seinen Schätzen anzufangen, aber er weiß, dass ein Kaiser solche Dinge mögen sollte. Vor

kurzem hat er seiner Frau Soria den Elfenrubin Iridne geschenkt, um ihren Hochzeitstag zu feiern.

An Hrokas Hof leben auch ein paar Menschen und Zwerge. Sie spielen bei den Wahnvorstellungen des Kaisers mit und nehmen die Rolle von Beratern ein, unter ihnen auch der Schwindler Hranga Gala. Anderen sind Hrokas imperiale Ambitionen ein Dorn im Auge und sie würden nichts lieber sehen, als dass er vom Thron gestoßen würde. Die Urhur nehmen im Geheimen diplomatische Beziehungen mit den Zwergen in Steingarten auf.

Der Name Urhur kommt von „Purpur", ein Wort, welches die Orks nicht richtig aussprechen können. Ihr Clansymbol ist eine purpurne Hand und sie bemalen ihre Gesichter oftmals mit purpurner Farbe, welche sie aus Muscheln der Gargan-Sümpfe gewinnen. Die Muscheln erhandeln sie von den Echsenmenschen.

TYPISCHER URHUR

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Kraft 2, Nahkampf 2, Wissen 1

TALENTE: –

AUSRÜSTUNG: Krummsäbel, Großer Schild, Beschlagene Lederrüstung

DER CLAN ROKA

Roka bedeutet „Stein" und die Roka glauben, dass sie die standfestesten unter den Orks sind. Der Clan ist aus der riesigen Orkarmee hervorgegangen, die vor vielen Generationen gegen die Erlenländer gekämpft hat, und sie verfügen immer noch über eine militärische Struktur mit strengen Hierarchien innerhalb des Clans. Angeblich haben Orks aufgrund ihrer Vergangenheit als Sklaven das Verlangen zu gehorchen, und das zeigt sich besonders im Clan Roka. Sie schätzen ihre Pflicht, ihren Vorgesetzten zu gehorchen, genauso wie ihre Verantwortung, andere zu führen und sich als würdig zu erweisen. Mitglieder des Clans haben eine sehr stoische Sicht auf das Leben und schätzen Opfer und harte Proben sehr. Roka sind stolz auf ihre Zurückhaltung und verachten die wilden Herumtreiber und ungestümen Urhur.

Wie alle Orks hassen sie Menschen und tragen eine tiefe Feindseligkeit gegenüber Elfen und Zwergen in sich, obwohl ältere Roka oftmals einen vorsichtigen Respekt für die Zwerge, ihre früheren Kriegskameraden, hegen. Das Ziel der Roka ist es, durch kriegerische Höchstleistung und zuverlässigen Charakter das Zentrum der wachsenden Orknation zu bilden. Von allen Orks hassen die Roka Magie und Dämonen am meisten, da sie die Auswirkungen dieser abstoßenden Phänomene auf den Schlachtfeldern selbst miterlebt haben. Ihr Clansymbol ist ein Monolith und sie tragen Schmuck aus poliertem Stein. Den Clan trifft man vor allem in den südlichen Teilen des Arinawaldes.

Clan Roka wird von General Archa, einem vernarbten Veteran und dem wohl am meisten respektierten Ork in den Verbotenen Landen, angeführt. Er weiß, dass er eine vereinigende Kraft unter den Orks ist, und macht sich Sorgen um die Zukunft, da er alt ist und viele seiner Söhne ein Auge auf den Thron geworfen haben. Die meisten von ihnen sind jedoch nicht dazu geeignet, auf ihm zu sitzen.

TYPISCHER ROKA

STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 2, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Kraft 2, Nahkampf 2, Auskundschaften 1, Überleben 1

TALENTE: –

AUSRÜSTUNG: Flegel, Beschlagene Lederrüstung



DER CLAN ISIR

Der Isir-Clan ist ein Kriegerclan, der Menschen, Zwerge und Elfen hasst. Diese sind schwache und verräterische Völker, die mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln ausgerottet werden sollten. Sie verachten auch die meisten der anderen Orkclans, bleiben aber dennoch mit ihnen in Kontakt, um mit ihnen zu handeln und an primitiven Clanversammlungen teilzunehmen. Die Isir haben nur wenige Orte, an die sie sich zurückziehen, und bewegen sich, meist in großen Gruppen, jagend durch den Arinawald und die Feulenmark. Manchmal jagen sie auch im Hämawald, falls die Beute anderswo rar ist.

Das Wort „Isir" bezeichnet nur die Kriegerkaste des Clans. Wer ein wahrer Isirkrieger werden will, den erwarten harte Prüfungen, etwa lebendige Vipern in einem dunklen Raum mit bloßen Händen zu fangen und sie dann zu essen oder ein bewohntes großes Waldwespennest zu plündern und die Larven zu essen, während der wütende Schwarm angreift. Viele sterben während der Prüfungen, aber die Überlebenden werden stärker und ihre Spucke wird zu grünem Gift, sodass ihr Biss schwere Schmerzen und Verwirrung bei ihren Opfern hervorruft. Die Isirkrieger sind auch sehr resistent gegen Gift.

Im Kampf sind die Isir gefürchtete, aber unbändige Krieger, die laut brüllen und scharf zischen, wenn sie angreifen. Dieser Laut hat dem Clan seinen Namen verliehen. Manche Isir spalten auch ihre Zunge der Länge nach, um mehr wie eine Schlange auszusehen.

Der Anführer der Isir heißt Eldag der Verwüster. Plündernde Isir-Banden ziehen oftmals durch die Lande und überfallen und töten jeden der anderen Völker, den sie nur finden können. Sie greifen Menschensiedlungen an, brennen sie bis auf die Grundfesten nieder und töten die Einwohner. Eldag selbst nimmt an diesen Überfällen teil. Er hegt den unrealistischen Traum, das Zwergenkönigreich Belderand für den Clan Isir zu erobern, und führt Überfälle in dessen Grenzlanden aus, um mehr über die Verteidigungen herauszufinden. Gäbe es nicht diese undurchdringbaren Befestigungen der Zwerge, würde er den Clan zu wahrer Größe führen. Das Problem mit den Befestigungen ist nur eben: Sie sind undurchdringbar.

TYPISCHER ISIR

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Nahkampf 3, Kraft 2, Fernkampf 2, Überleben 2

TALENTE: –

AUSRÜSTUNG: Zweihandschwert, Beschlagene Lederrüstung, Geschlossener Helm

GIFT: Isirkrieger haben einen giftigen Biss (halluzinogenes Gift mit einer Wirksamkeit von W3+2). Der Biss selbst ist ein waffenloser Angriff mit Waffenschaden 1 (Schnittwunde). Isirkrieger erhalten außerdem einen Bonus von +3 auf AUSDAUER-Proben, um Gift zu widerstehen.

DIE VIRAGA

Die Viraga sind eine Gruppe weiblicher Orks, einem Hexenzirkel nicht unähnlich. Unfruchtbare weibliche Orks aus allen Clans schließen sich oft den Viraga an, um ihnen zu dienen. Die Viraga sind eine einigende Kraft unter den Clans und fungieren als eine Schattenregierung. Der listige Fuchs ist das Totem der Viraga und ihre Mitglieder tragen ein Stück Fuchsfell in ihrer Kleidung, was auch unter anderen Orks weit verbreitet ist. Die Viraga nehmen verschiedene heilige Pflanzenextrakte zu sich, um sich zu berauschen, und führen wilde Rituale in den Wäldern durch, bei denen lebendige Beute, oftmals Menschen, Zwerge und Elfen, gejagt, auseinandergerissen und anschließend aufgegessen werden.

Die Viraga glauben, dass es ihre wichtigste Aufgabe ist, Wissen und Macht der Orks zu vermehren. Vor allem menschenähnliche weibliche Orks werden auserwählt, um Menschensiedlungen zu infiltrieren und dort praktisches und theoretisches Wissen, wie Gegenstände, die für sie von Nutzen sein könnten, zu stehlen. Manchmal locken sie Handwerker oder andere fähige Menschen in die Wälder und nehmen sie gefangen, um sie als Lehrer, Sklaven oder Beute zu nutzen.

Die Viraga werden oftmals auf besonders gefährliche oder schwierige geheime Missionen geschickt, mitunter sogar Selbstmordkommandos. Sie weisen eine ausgeprägte Opfermentalität auf und zögern nicht, für das Wohl des Stammes zu sterben. Männliche Orks nennen diese Frauen „Iraga", da sie das „V" nicht aussprechen können. Die Frauen hingegen betonen bei der Aussprache das „V", um ihre intellektuelle Überlegenheit zu demonstrieren.

TYPISCHE VIRAGA

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 4, EMPATHIE 3

FERTIGKEITEN: Menschenkenntnis 3, Nahkampf 2, Heimlichkeit 2, Bewegen 2, Fernkampf 2, Wissen 2, Manipulation 2

TALENTE: Weg des Meuchlers

AUSRÜSTUNG: Kurzschwert, Dolche, vier Wurfmesser, Lederrüstung

DIE HERUMTREIBER

Orks, die die Clans verlassen haben oder verstoßen wurden, werden von ihrem Volk „Herumtreiber" genannt. Sie leben in umherziehenden Gruppen von unterschiedlicher Größe und werden von den Clans toleriert, solange sie keine Probleme verursachen – aufgrund ihrer Geschichte hegen die Orks eine starke Abneigung gegen jede Art von Unterdrückung und lassen Abweichler in Frieden. Es ist nicht ungewöhnlich, dass Mitglieder eines Clans einen Teil ihres Lebens als Herumtreiber verbringen und dann zu ihrem Clan zurückkehren. Die verschiedenen Gruppen von Herumtreibern verbringen die meiste Zeit als Plünderer, sind aber auch nicht abgeneigt, ihre Kraft als Wachen oder Soldaten zu Diensten zu stellen.

TYPISCHER HERUMTREIBER

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 2, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Nahkampf 2, Menschenkenntnis 2, Kraft 1

TALENTE: –

AUSRÜSTUNG: Krummschwert, Beschlagene Lederrüstung, Beschlagene Lederkappe

WOLFSMENSCHEN

Wolfsmenschen sind eine Mischung aus Mensch und Wolf. Sie verabscheuen die Zivilisation aufs Äußerste und glauben, dass sie ihren Weg zurück zur Natur und die ursprüngliche Form ihrer Vorfahren gefunden haben, weg von dem schwächenden und zerstörerischen Pfad, der das Menschenvolk sein Fell verlieren ließ und das Land entstellte. Andere vermuten, dass die Wolfsmenschen entkommene Experimente aus Zygofers alten dämonischen Laboren sind, die sich durch den Blutnebel in ein neues Volk entwickelt haben. Solche Anschuldigungen machen die Wolfsmenschen sehr wütend und sie meinen, dass die Felllosen mit ihren abscheulichen nackten Körpern genauso gut Experimente sein könnten.

Es ist bekannt, dass die Wolfsmenschen sich unversehrt durch den Blutnebel, den sie „den Atem der Jägerin" nannten, bewegen konnten



– allerdings nur in Wäldern. Wenn sie über die Ebenen zu reisen versuchten, wurden sie genauso wie alle anderen angegriffen, was dazu führte, dass Wolfsmenschen oftmals unter Agoraphobie – der Angst vor offenen Plätzen – leiden. Sie sind ein unbeständiges Volk, im wahrsten Sinne des Wortes, von sehr unterschiedlichem Aussehen und mit einer Veranlagung zu Raserei und Wahnsinn. Herumziehende, rasende Wolfsmenschen werden normalerweise als Werwölfe bezeichnet.

Wolfsmenschen misstrauen den anderen Völkern, aber da sowohl sie als auch die Rostbrüder vom Blutnebel unberührt blieben und sich diesen zurückwünschen, gibt es eine gewisse Verbindung zwischen diesen beiden Gruppen. Die Wolfsmenschen verehren die Göttin Häma, die sie die Jägerin nennen – ein Symbol für ein unverfälschtes Leben, wie es sein sollte. Ihre ekstatischen Blutrituale sind eng mit den Jahreszeiten, der Fortpflanzung und der Jagd verbunden. Sie berauschen sich dabei meist mit narkotischen Pilzen, heulen, jagen und zerfleischen lebendige Beute – darunter auch Menschen. Wolfsmenschen haben eine überraschende Vorliebe für vielschichtige Musik und können bei ihren Versammlungen in verschiedenen Harmonien heulen, während sie einen komplizierten Rhythmus schlagen.

Trotz ihres gemeinsamen Interesses an der Natur hassen Elfen und Druiden die Wolfsmenschen, da sie diese für Halbdämonen halten. Das Gleiche gilt für Krieger aus Aslene, die sich oftmals zur Jagd in Wolfspelze kleiden. Vereinzelte Wolfsmenschen werden aus ihrem Stamm verstoßen, manche langweilt aber auch das monotone Leben in den Wäldern. Sie werden als Spurensucher und Söldner in den Verbotenen Landen hoch geachtet. Viele geächtete Wolfsmenschen leben in kleineren Rudeln. Da sie aus Dörfern stehlen und gerne Fremde aus den Wäldern vertreiben, haben sie einen sehr schlechten Ruf.

TYPISCHER WOLFSMENSCH

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 2, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Ausdauer 3, Nahkampf 3, Auskundschaften 3, Überleben 2, Kraft 1

TALENTE: Weg des Waldes 2

AUSRÜSTUNG: Speer, Messer, Lederrüstung

ECHSEN-MENSCHEN

„Eindringlinge essen werden“
„Fremdlinge sein Fleisch“

– Warnhinweise an den Handelsstationen nahe der Gargan-Sümpfe

Die Echsenmenschen der Verbotenen Lande leben zum Großteil in den Gargan-Sümpfen und verteidigen ihr Gebiet bis aufs Blut. Sie treiben sich auch im salzigen Delta der Röte





im entfernten Osten und nahe des Elyaflusses, der sich zwischen den beiden Sumpfgebieten erstreckt, herum, wo sie weitaus weniger aggressiv sind. Echsenmenschen können Dämme wie Biber in Wasserwege bauen, um somit ihre Sumpfterritorien zu erweitern, und können bis zu 15 Minuten unter Wasser bleiben, ohne Luft holen zu müssen. Sie können Krokodile bis zu einem gewissen Grad abrichten und verwenden sie als Lasttiere, verspeisen sie allerdings, falls die Nahrung knapp ist.

Echsenmenschen ziehen es vor, unter sich zu bleiben, sie haben allerdings den Nutzen von Werkzeugen aus Metall verstanden, die sie selbst nicht herstellen können. Deshalb handeln sie mit Außenstehenden an ein paar bestimmten Orten entlang des südlichen Randes der Gargan-Sümpfe. Diese einfachen Handelsstationen bestehen aus einer hölzernen Plattform, die vom Ufer aus über Holzstege erreicht werden können. Auf den Plattformen stehen einfache Hütten, Schuppen und Ställe für die Händler, ihre Pferde und ihre Waren. Die Echsenmenschen wahren an den Handelsstationen den Frieden, aber alles, was sich in den Sümpfen befindet, betrachten sie als Beute. Sie handeln Fleisch und Metallgegenstände wie Messer, Aalspeere und Speerspitzen gegen Fisch, purpurne Muscheln, Frösche und Brotwurzeln – lange, mehlige Wurzeln der Brotsegge. Brotwurzeln sind die Hauptnahrung in der Gegend um Laak Varda und dem Elyafluss, und werden in großen Mengen von Menschen, Zwergen, Halblingen und Orks verspeist. Die Echsenmenschen sind weder an Gold noch an Silber und anderem Schmuck interessiert.

Einige behaupten, dass die Echsenmenschen in Zeiten der Not Siedlungen nahe der Sümpfe angegriffen haben und dass Gruppen von ausgestoßenen Echsenmenschen sich in den Seen und Sümpfen weiter im Inland verbergen, von wo aus sie auf Plünder- und Beutezüge losziehen, doch sonst kaum gesehen werden. In ganz seltenen Fällen wurden Echsenmenschen bei Überfällen gegen Schiffe oder Ziele am Wasser eingesetzt.

Echsenmenschen können nicht kauen. Sie schneiden ihre Beute in kleine Stücke und schlucken sie einfach so hinunter, bevorzugt lassen sie einen Kadaver allerdings eine Weile gären, bis er fast auseinanderfällt, und reißen dann Stücke heraus. Sie machen dies zu besonderen Festen, zu denen eine Familie herangereiftes Aas in ihrem besonderen „Schlemmerteich“ auseinanderreißt. Diese Ernährung lässt sie stinken, und von ihrem Atem fangen wir besser erst gar nicht an. Zur Not können die Echsenmenschen auch zerstampfte Brotwurzeln essen.

Über den Ursprung oder die Gewohnheiten der Echsenmenschen ist nicht viel bekannt. Sie kennen keine Geschichtsbücher, scheinen aber Kreaturen zu verehren, die von Lastkähnen in den Sümpfen gesichtet wurden. Sie sind Warmblüter und versuchen sich für den Winter ein Fettpolster anzufressen, um sich warm zu halten.

Echsenmenschen haben eine eigene Sprache, die für andere Völker äußerst schwer auszusprechen und zu verstehen ist. Sie verwenden nur die Vokale „a“, „u“ und „e“, haben aber eigene Konsonanten, von denen acht kehlige Klicklaute sind, die an das „g“ erinnern, und sechs Schmatzlaute, die dem „t“ sehr nahe stehen. Ihre Sprache klingt wie lange, unzusammenhängende Silbentiraden. Man kann diese Sprache soweit lernen, dass man sich grundlegend verständigen kann, mehr aber auch nicht.

TYPISCHER ECHSENMENSCH

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 2, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Überleben 3, Nahkampf 2, Auskundschaften 2, Ausdauer 1

TALENTE: –

RÜSTUNGSSCHUTZ: 3 (Schuppen)

AUSRÜSTUNG: Dreizack



WIMMERER

Die sogenannten „Wimmerer“ sind kleine, launische Humanoide, die sowohl von den Orks als auch den Menschen gejagt werden, da es heißt, dass ihr „Fleisch zart schmeckt“. Man sagt, dass ihr lebendes Fleisch eine heilende und sättigende Wirkung habe und infizierte oder tiefe Wunden, welche von Stücken eines Wimmerers bedeckt werden, schneller heilen. Orks mögen den Geschmack des Fleisches und es wird als heilsam und machtsteigernd angesehen. Wimmererfleisch hat auch den Ruf, dass es das Wachstum fördert. Goldene Gegenstände oder andere Wertsachen, die unter die Haut eines Wimmerers eingeführt werden, gewinnen innerhalb eines Tages an Gewicht. Aus all diesen Gründen werden Wimmerer in Fallen gelockt und in engen Käfigen gehalten, um sie einfacher zu „ernten“.

Dieser Vorgang ist natürlich sehr schmerzhaft und endet immer tödlich für den Wimmerer, weswegen sie auch alle anderen Völker hassen. Sie überfallen deshalb Reisende in der Wildnis oder in Höhlen in einer großen Schar und foltern sie entweder aus Rachsucht oder tauschen sie gegen ihre gefangenen Verwandten aus.



Wimmerer errichten ihre Lager in der Mulde – einer Steinformation, die mit Tunneln und Kammern so durchzogen ist, dass sie fast wie ein überwucherter Schwamm aussieht. Andere Völker können den Wimmerern nur schwer in die engen Tunnel unter dem Berg folgen. Die Druiden behaupten, dass die Wimmerer wie Ameisen tief unten im Berg in einer Kolonie leben, in der eine große Königin ihre Eier legt. Sie sagen auch, dass die Wimmerer die Mulde selbst erschaffen haben, indem sie Steine gekaut und dann eine matschige Mischung aus Spucke und Stein erbrochen haben, die sich zu dieser porösen Steinformation erhärtet hat.

TYPISCHE WIMMERER

STÄRKE 1, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 2, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Heimlichkeit 3, Bewegen 3, Nahkampf 2

TALENTE: –

AUSRÜSTUNG: Speer

HALBLINGE UND GOBLINS

Als die Elfen vom Roten Wanderer im Himmel auf die Erde fielen, war die Göttin des Mondes, Eor, neidisch und warf ihnen blaue Mondsteine hinterher. Aus diesen erwuchsen dunkle, elfenähnliche Wesen, die das Sonnenlicht ihrer neuen Welt nicht ertrugen und deswegen die dunklen Wälder und Berge des östlichen Rabenlands in Besitz nahmen. Als der Rabengott das Land teilte, versuchten sie ihn zu täuschen. Als Bestrafung wurden sie in zwei Völker geteilt: Halblinge und Goblins. Die Mondsteine wurden aus ihrer Brust gerissen und gemäß der Legende nach Aslene gebracht.



Seit dieser Zeit sind die Halblinge beschämt und versuchen verzweifelt, sich als Frohnaturen zu geben, um das Erbe ihres Verrats zu verbergen. Die Göttin des Mondes Eor wurde zur Göttin der Lügen, Täuschungen und versteckten Bedeutungen, und verbirgt aus Schande jeden Monat ihr Gesicht.

Im Gegensatz zu den Halblingen sind die Goblins zufrieden mit ihrem Schicksal. Sie verehren Eor immer noch in nächtlichen Ritualen und Opferungen. Das tun auch die Halblinge, allerdings nur heimlich. Von den Mondpriestern der Halblinge gehören einige der Penita an, eine Sekte, die sich der Buße verschrieben hat. Ihre Mitglieder suchen nach den verlorengegangenen Mondsteinen, um ihr ursprüngliches Volk wiederherzustellen. Die Goblins versuchen dieses Streben aktiv zu vereiteln, da sie mit dem Status Quo sehr glücklich sind. Sie töten Halblinge jedoch nur sehr selten, da sie glauben, dass jedes Halblingleben mit einem Goblinleben verbunden ist.

Goblins und Halblinge sind halb so groß wie Menschen, aber doppelt so große wie Wimmerer. Sie sind ein Volk mit zwei Wesen: Die Hälfte ihrer Nachkommen wird als Halblinge, die andere als Goblins geboren. Diese Verwandten sind keine Feinde, aber sie mögen einander nicht und würden lieber nichts miteinander zu tun haben, vor allem nicht vor den Augen der anderen Völker. Beide haben versucht, ihre Blutlinien zu reinigen, allerdings ohne Erfolg, und es scheint Zufall zu sein, ob ein Neugeborenes als Halbling oder Goblin zur Welt kommt.

Schwangere Frauen, egal ob nun Goblin oder Halbling, suchen zum Gebären bestimmte Orte auf. Ein solcher Ort wird „Hort“ genannt und befindet sich immer auf einer Insel, in einer Ruine, in verborgenen Lichtungen tief im Wald oder in einer unbegehbaren Schlucht versteckt. Männer sind an diesen Orten nicht erlaubt, aber es ist Brauch, dass Männer von beiden Völkern in der Nähe Wache halten und auf die Frau warten. In einem Hort wird nicht zwischen den Völkern unterschieden. Mütter der Erde und Schamanen beider Völker kümmern sich gemeinsam um die schwangeren Frauen. Die Mütter behalten die Kinder ihrer eigenen Art, während andere Kinder an die Mütter des anderen Volkes abgegeben werden. In einem größeren Hort kehren Mütter nur selten ohne ein Kind ihrer Art nach Hause zurück und sagen den Männern nie, ob das Neugeborene ihr eigenes Kind ist oder nicht. Einzelne haben oft ein paar Merkmale des anderen Volkes geerbt. Beide Völker verehren die Mondgöttin Eor, deren Zyklen die dunkle und helle Seite des Volkes nur zu gut widerspiegelt. Wird ein Kind bei Vollmond geboren, wird dies als Zeichen gedeutet, dass es ein bedeutsames Schicksal vor sich hat.

HALBLINGE

Halblinge leben oft in kleinen Dörfern, wo sie als Bauern und Sammler arbeiten. Sie haben meist das Bedürfnis, Probleme unter den Teppich zu kehren und ein sehr idyllisches Leben vorzutäuschen, ein Bedürfnis, das aus ihrer Scham über die dunkle Seite ihrer Verwandten entsprungen ist. Hinter der schönen Fassade verbergen sich versteckte Höhlen, in denen sie die Alten, Entstellten und nicht gesellschaftsfähigen Halblinge verborgen halten. Drogenmissbrauch, unter anderem von Tabak, Alkohol und berauschenden Pflanzen, ist weit verbreitet, aber genauso gut verborgen und wird meistens als liebenswerter und unschuldiger Teil ihrer Kultur abgetan.

Halblinge treiben mit Menschen, Zwergen, Halbelfen und Elfen Handel, öffnen sich aber niemandem und hinter ihrer herzlichen Fassade verbirgt sich ein tiefes Misstrauen allen anderen Völkern gegenüber. Es gibt viele Tavernen in ihren Siedlungen, da sie sich lieber auf neutralem Grund als bei sich zu Hause treffen, wo jeglicher Makel offengelegt werden könnte.



Einige Halblinge fühlen sich vom idyllischen Dorfleben erdrückt, werden ruhelos und verlassen die Siedlung, um ein Leben als Abenteurer, Dieb und manchmal auch Assassine zu führen. Man sagt ihnen nach, dass sie „unter einem dunklen Mond“ oder „als Eor schlief“ geboren wurden. Es wird oftmals impliziert, dass sie von einer Goblinmutter geboren wurden, auch wenn ihre Abstammung im Gespräch Tabu ist.

TYPISCHER HALBLING

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3, EMPATHIE 4

FERTIGKEITEN: Handwerk 2, Heimlichkeit 2, Menschenkenntnis 2, Manipulation 2, Nahkampf 1, Fingerfertigkeit 1

TALENTE: –

AUSRÜSTUNG: Kurzschwert, Schleuder, Lederrüstung

GOBLINS

Goblins leben als Jäger und Sammler in nomadischen Gruppen in den Wäldern. Sie züchten oft Wölfe als Reittiere, was sie zu sehr mobilen und effizienten Jägern macht. Goblins sind bekannt für ihre Gerissenheit und Anpassungsfähigkeit und werden gern von Orks und Menschen als Spurenleser, Kuriere oder Jäger angeheuert. Sie haben eine sehr liberale Sichtweise in Bezug auf Besitz und nehmen sich, was sie wollen und brauchen, womit sie sich einen wohlverdienten Ruf als Diebe erarbeitet haben. Da sich die Goblins in den Wäldern verhalten, wie es ihnen passt, werden sie von Elfen und Druiden verabscheut. Die Tatsache, dass sie jegliche intelligente Kreaturen, mit Ausnahme von Halblingen, als Beute ansehen, hat dieses Ansehen nicht gerade verbessert. Da die Goblins keine Fassade aufrecht erhalten müssen, sind sie weniger zimperlich, über Blutsverwandtschaft zu sprechen, und fühlen, wenn auch zögerlich, ein gewisses Maß von Verantwortung für ihre einfältigeren Verwandten. Es ist nicht ungewöhnlich, dass Goblins auf Halblinge aufpassen und ihnen bei Gefahr zu Hilfe eilen, während das Gegenteil nur sehr selten vorkommt.

Goblins können im Dunkeln sehen, starkes Tageslicht schmerzt dafür in ihren Augen. Deswegen bevorzugen sie die Nacht, vor allem, wenn der Mond, ihr Verbündeter im Himmel, aufgegangen ist.

TYPISCHER GOBLIN

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 4, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Heimlichkeit 2, Menschenkenntnis 2, Manipulation 2, Nahkampf 1, Bewegen 1, Fernkampf 1

TALENTE: –

AUSRÜSTUNG: Kurzschwert oder Speer, Schleuder, W6 Kupfermünzen

NACHTAKTIV: Goblins können im Dunklen sehen und werden deshalb von Dunkelheit nicht beeinflusst. Tageslicht brennt ihnen in den Augen, daher meiden sie es.





BESTIARIUM

Blätter lagen wild durcheinander, wo die Hydra hindurchgelaufen war. Die Spur war für alle klar zu sehen, aber nur Rangarin wusste, wie frisch sie war. Ein zehnfaches Brüllen ertönte vor ihnen.

„Wir benötigen ihr Blut für das Ritual", bemerkte Bruder Frynd mit angestrengter Stimme.

„Zu spät, sie hat sich bereits geteilt", antwortete der Elfenspäher.



Gefährliche Bestien streifen durch die Wälder und Täler der Verbotenen Lande. Ein Monster ist eine Kreatur, die nicht von dieser Welt ist, eine Monstrosität, die das Land terrorisiert und die natürliche Ordnung der Dinge zerstört. In diesem Kapitel stellen wir verschiedenste Monster vor, auf die die Spielercharaktere während ihrer Abenteuer treffen können.

Am Ende des Kapitels findest du auch einige normale Tiere. Diese sind eigentlich keine Monster, werden aber der Einfachheit halber in diesem Kapitel mit aufgeführt.

MONSTER IM KAMPF

Monster werden von der Spielleiterin kontrolliert und werden im Kampf wie ein NSC gehandhabt. Einige Monster besitzen Verstand und Empathie, andere haben diese Attribute jedoch nicht und können entsprechend auch keinen Schaden an diesen erleiden. Solche Monster können nicht MANIPULIERT werden, ebenso wenig wie Tiere.

MONSTERANGRIFFE: Es gibt einen wichtigen Unterschied zwischen Monstern und anderen Kreaturen: Monster können Monsterangriffe ausführen.

Jedes Monster hat ein einzigartiges Repertoire an Monsterangriffen, die in einer Tabelle zusammengefasst sind. Wenn das Monster attackiert, würfelt die SL oder wählt einen Angriff aus der Tabelle aus. Ein Monsterangriff ist eine langsame Aktion und hat eine Reichweite von ARMESLÄNGE, falls nicht anders angegeben. Ab dem zweiten gewürfelten ⚔ erhöht sich der angerichtete Schaden um Eins. Würfelwürfe für Monsterangriffe können nicht strapaziert werden.

Monster werden nicht schwächer, wenn sie verwundet werden – ein verwundetes Monster



kann sogar noch gefährlicher werden! Die Stärke des Monsters wird nur dazu verwendet, um zu bestimmen, wieviel Schaden das Monster einstecken kann, bevor es Gebrochen ist. Ein Gebrochenes Monster ist entweder tot oder sterbend – du musst nicht für eine kritische Wunde würfeln.

MONSTER

W66	MONSTER
11 – 12	Würgeranke
13 – 15	Graubär
16 – 22	Nachtwarg
23 – 24	Geist
25 – 26	Ghul
31 – 32	Skelett
33 – 34	Ruheloser Toter
35 – 36	Wyvern
41 – 42	Harpyien
43	Minotaurus
44	Baumhirte
45	Höllenwurm
46	Riesenkrake
51	Seeschlange
52	Troll
53	Todesritter
54	Insektoide
55	Blutling
56	Mantikor
61	Greif
62	Riese
63	Hydra
64	Dämon
65	Drachenwyrm
66	Drache

FURCHT: Monster sind selbst so furchteinflößend, dass sie nicht unter Furcht leiden können. Alle Monster sind deswegen gegen Furchtangriffe (siehe Seite 114 im *Spieler-Handbuch*) und Zauber, die Schaden an Verstand oder Empathie verursachen (siehe Kapitel 6 im *Spieler-Handbuch*), immun.

AUSWEICHEN & PARADE: Grundsätzlich gilt, dass Monsterangriffe nicht PARIERT werden können, aber man kann ihnen AUSWEICHEN. Abweichungen von dieser Regel werden bei den Beschreibungen der Monsterangriffe erläutert. Monster selbst können AUSWEICHEN und, falls sie eine Waffe führen, auch PARIEREN.

FESTHALTEN: Monster sind groß, sodass man kann sie nicht FESTHALTEN kann, er sei denn es wird explizit gesagt.

STOSSEN: Monster auf vier oder mehr Beinen können nicht zu Boden GESTOSSEN werden. Monster auf zwei Beinen können zwar GESTOSSEN werden. Falls die Stärke des Monsters allerdings mehr als doppelt so hoch ist wie die Stärke des Angreifers, sind dafür mindestens drei ⚔ nötig. Ist die Stärke des Monsters mehr als dreimal so hoch wie die des Angreifers, benötigt dieser vier ⚔ und so weiter.

ENTWAFFNEN: Monster, die eine Waffe führen, können ENTWAFFNET werden. Falls jedoch die Stärke des Monsters mehr als doppelt so hoch ist wie die Stärke des Angreifers, sind dafür mindestens zwei ⚔ nötig. Ist die Stärke des Monsters mehr als dreimal so hoch wie die des Angreifers, benötigt dieser drei ⚔ und so weiter.

FINTE: Monster können nicht mit einer FINTE getäuscht werden.

VERBORGENE KOMBINATIONEN: Das fortgeschrittene Kampfsystem mit verborgenen Kombinationen wird weder bei Angriffen gegen Monster noch von diesen selbst eingesetzt.

SONDERFÄHIGKEITEN: Viele Monster besitzen zusätzlich zu ihren Monsterangriffen noch Sonderfertigkeiten. Diese werden in den Beschreibungen jedes Monsters genauer erläutert.

FERTIGKEITEN: Einige Monster haben auch Fertigkeiten. Besitzt ein Monster das Attribut, auf dem die Fertigkeit basiert, dann würfelst du ganz normal mit Fertigkeitswürfeln und Basiswürfel. Falls dem Monster allerdings das entsprechende Attribut fehlt, dann würfelst du nur die Fertigkeitswürfel.



STÄRKERE MONSTER

Normalerweise kann ein Monster einmal pro Runde angreifen, wobei du die Initiative für das Monster ganz normal ziehst. Falls du allerdings merkst, dass deine Spieler die Monster zu leicht besiegen, dann kannst du die Herausforderung erhöhen, indem du Monster zweimal oder sogar dreimal pro Runde handeln lässt. Ziehe in diesem Fall zu Beginn des Kampfes zwei oder drei Initiativekarten für das Monster.

BAUMHIRTE

Die riesigen lebenden Bäume, die durch die nördlichen Wälder der Verbotenen Lande wandern, werden Baumhirten genannt. Viele von ihnen haben kein Interesse an der Welt, sondern sind nur um das Grün des Landes besorgt, welches sie fürsorglich pflegen. Andere wiederum sind Besuchern gegenüber sehr neugierig und lieben Musik.

Manchmal geschieht es, dass Baumhirten ihre Wälder verlassen, meist, um böse Taten gegen Bäume zu rächen, und es heißt, dass schon ganze Siedlungen vernichtet wurden, nachdem sie sorglos Waldstücke niedergebrannt hatten.

Den Legenden nach erschuf der Gott Lehm ursprünglich alles Leben, Tiere und Pflanzen, und segnete sie mit Bewegung und Intelligenz, doch als der Gott die Baumhirten erweckte – die ersten lebenden Bäume –, merkte er schnell, dass diese so mächtig waren, dass sie den Rest der Schöpfung zu zerstören drohten. Lehm entschied daraufhin, Pflanzen zu erschaffen, die friedlich und im Boden verwurzelt sind. Er





erlaubte den Baumhirten jedoch, als deren Beschützer zu bleiben.

Die Elfen verehren diese sehr alten Baumhirten immer noch in den tiefen Wäldern und falls die Kreaturen sprechen, dann nutzen sie die Elfensprache. Baumhirten sind unglaublich stark und nicht anfällig für physische Gewalt, aber sie sind auch sehr langsam und können Feuer fangen.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 16, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 5, EMPATHIE 3

BEWEGUNG: 1

RÜSTUNGSSCHUTZ: 6

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

MONSTERANGRIFFE

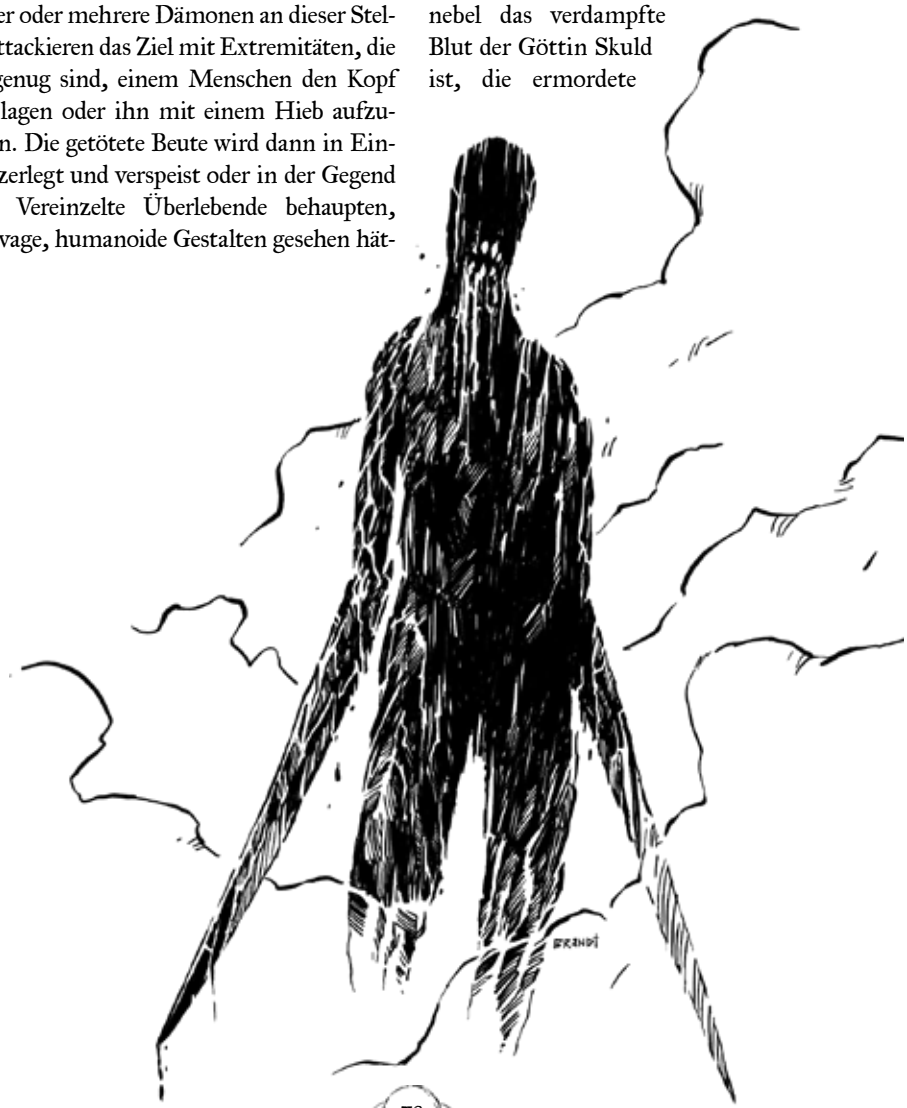
W6	ANGRIFF
1	**SCHRECKLICHES GEBRÜLL!** Der Baumhirte lässt ein furchterregendes Brüllen ertönen. Alle Abenteurer in naher Reichweite erleiden einen Furchtangriff mit sieben Basiswürfeln.
2	**SCHLEUDERSCHLAG!** Der Baumhirte schleudert seinen riesigen Stamm gegen zwei Abenteurer in naher Reichweite. Würfle für die Angriffe mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Getroffene Opfer werden außerdem zu Boden geschleudert.
3	**KNORRIGE WURZELN!** Eine Abenteurerin in naher Reichweite wird von dicken Wurzeln umschlungen. Würfle für den Angriff mit neun Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Bei einem Treffer wird das Opfer festgehalten. Die Wurzeln haben eine STÄRKE von 3.
4	**REISSENDER GRIFF!** Der Baumhirte ergreift eine Abenteurerin und versucht, sie auseinander zu reißen. Würfle für den Angriff mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag).
5	**UMARMUNG DES BAUMHIRTEN!** Der Baumhirte umarmt eine Abenteurerin und versucht, sie zu verschlingen. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Bei einem Treffer ist die Abenteurerin im Körper des Baumhirten gefangen und kann nur entkommen, indem sie auf einen Schlag mindestens 4 Punkte Schaden verursacht – oder falls ihr von außen geholfen wird.
6	**STEINWURF!** Der Baumhirte wirft einen riesigen Felsen oder einen anderen schweren Gegenstand auf eine Abenteurerin in kurzer Reichweite. Würfle für den Angriff mit 12 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (stumpfer Schlag). Bei einem Treffer wird das Opfer außerdem zu Boden geworfen.

BLUTLING

Blutlinge sind gasförmige Dämonen, die normalerweise nur nachts auftreten und sich als roter Blutnebel verbreiten oder sich in räuberischen Gebilden manifestieren. Es ist unklar, ob der Nebel ein Teil der Dämonen ist oder von diesen erschaffen wird.

Falls ein Opfer den Nebel betritt, sammeln sich einer oder mehrere Dämonen an dieser Stelle und attackieren das Ziel mit Extremitäten, die scharf genug sind, einem Menschen den Kopf abzuschlagen oder ihn mit einem Hieb aufzuschlitzen. Die getötete Beute wird dann in Einzelteile zerlegt und verspeist oder in der Gegend verteilt. Vereinzelte Überlebende behaupten, dass sie vage, humanoide Gestalten gesehen hätten, die sich in Tiere verwandelten, was auf gestaltwandlerische Fähigkeiten hindeuten würde.

Als die Dämonenflut die Erlenkriege beendete, bedeckte der Blutnebel Rabenland für mehrere Generationen und nur wenige trauten sich noch, ihr Heimatdorf zu verlassen. Einige behaupten, dass der Blutnebel das verdampfte Blut der Göttin Skuld ist, die ermordete



Göttin der Rache, während andere ihn als den „Atem von Häma“ bezeichnen.

Der Nebel selbst ist immun gegen Angriffe, aber es heißt, dass er sich in hellem Licht auflöst. Manifestierte Dämonen sind angeblich anfällig gegen Kupferklingen.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 8, GESCHICKLICHKEIT 4

BEWEGUNG: 1

RÜSTUNGSSCHUTZ: 6

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

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

MONSTERANGRIFFE

W6	ANGRIFF
1	**SCHLITZENDER STOSS!** Der Blutling nutzt seinen Arm, um die Abenteurerin aufzuschlitzen. Würfle einen Angriff mit 12 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde).
2	**WIRBELWINDATTACKE!** Der Dämon wirbelt mit seinen Armen um sich und trifft alle Abenteurer in ARMESLÄNGE. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde) gegen jedes Ziel.
3	**DOPPELSTICH!** Der Blutling erscheint plötzlich zwischen zwei Abenteurern und versucht, sie mit seinen Armen aufzuspießen. Würfle einen Angriff gegen jede Abenteurerin mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Stichwunde).
4	**SCHRECKLICHER NEBEL!** Jede Abenteurerin in NAHER Reichweite wird von Blutnebel umgeben, der ihre Gedanken mit Angst erfüllt. Würfle Furchtangriffe mit acht Basiswürfeln gegen alle Opfer.
5	**AN DIE KEHLE SPRINGEN!** Der Blutling wirft sich auf die Abenteurerin mit der niedrigsten Stärke in NAHER Reichweite und versucht, ihr in den Hals zu beißen. Würfle einen Angriff mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde). Der Angriff schadet sowohl Stärke als auch Verstand. Bei einem Treffer leidet das Opfer außerdem an einer dämonischen Infektion mit Ansteckungsgefahr 9.
6	**LEBENSENTZUG!** Der Dämon nimmt eine Abenteurerin in NAHER Reichweite in eine tödliche Umarmung und versucht, ihr durch den Mund und die Augen das Leben auszusaugen. Würfle einen Furchtangriff mit 12 Basiswürfeln.

DÄMON

Die Angst vor Dämonen ist seit der Dämonenflut vor drei Jahrhunderten in den Verbotenen Landen weit verbreitet. Da Dämonen fast jede Form annehmen können, schieben Dorfbewohner alle Schuld für jegliches unerklärliches Unheil auf sie. Weitaus schlimmer ist es jedoch, Dämonen in der Form einer sich ständig veränderten Masse oder in fast menschenähnlicher Gestalt, die aus einem Fiebertraum entsprungen sein könnte, gegenüberzustehen. Einige behaupten, dass nicht alle Dämonen blutrünstig und böse seien, aber nur wenige wagen es, ihre möglichen guten Seiten zu ergründen.

In den Verbotenen Landen bezieht sich das Wort „Dämon“ auf jegliche Kreatur, die nicht von dieser Welt ist, egal es ob nun von einem Zauber beschworen oder durch den sogenannten Nexus – das Tor zwischen den Welten – gekommen ist. Dämonen haben auch Dämonenbrut zur Welt gebracht und sich mit Menschen und Tieren vereinigt, woraus missgestaltete Parodien des Lebens hervorgegangen sind. Die Einzelteile dieser widerwärtigen Abscheulichkeiten werden durch Mog zusammengehalten – eine lebende Substanz aus der Dämonenwelt Churmog.

Dämonen können Schlägen und Schnitten, sowie Feuer und Kälte gegenüber komplett unempfindlich sein. Meistens haben sie dafür jedoch verschiedene Schwächen – der Trick liegt darin, diese herauszufinden. Jeder Dämon ist einzigartig. Verwende die nachfolgenden Tabellen, um die Gestalt, Fähigkeiten, Stärken und Schwächen eines Dämonen zu erstellen.





GESTALT DES DÄMONS

W66	GESTALT	STÄRKE	GESCHICK-LICHKEIT	VER-STAND	EMPA-THIE	RÜS-TUNG	EFFEKT
11–24	Mensch	W6+3	3	3	3	W6	–
25–26	Mino-taurus	W6+5	3	3	3	W6	–
31–32	Ziege	W6+3	4	3	3	W6	–
33–34	Bär	W6+6	3	3	3	W6	–
35–36	Schlange	W6+4	4	3	3	W6	–
41–42	Untoter	W6+3	3	3	3	W6	–
43–44	Spinne	W6+5	4	3	3	W6	–
45–46	Gift-schlange	W6+3	4	3	3	W6	–
51–52	Wolf	W6+4	4	3	3	W6	–
53–54	Insekt	W6+2	3	3	3	W6	–
55–56	Wolfs-mensch	W6+4	4	3	3	W6	–
61–62	Riesen-krabbe	W6+5	2	3	3	W6+3	–
63	Riesen-kröte	W6+5	2	3	3	W6	–
64	Krake	W6+4	2	3	3	W6	Rennen ist an Land eine langsame Aktion.
65	Nebel	W6+3	3	3	3	–	Kann von physischen Waffen nicht verwundet werden.
66	Schatten	W6+3	3	3	3	–	Kann von physischen Waffen nicht verwundet werden.



FÄHIGKEITEN DES DÄMONS

W66	FÄHIGKEIT	EFFEKT
11–12	Steinhaut	Rüstungsschutz +6
13–14	Riesig	Stärke +2W6
15–16	Brennender Körper	Immun gegen Feuer.
21–22	Aus Eis	Rüstungsschutz +2
23–24	Mumifiziert	Furchtangriff W6+5
25–26	Schleimig	Kann sich durch sehr kleine Öffnungen bewegen.
31–32	Übernatürlich schön	Manipulation +2
33–34	Von Geschwüren bedeckt	Ansteckende Berührung, Ansteckungsgefahr W6+5
35–36	Federn	Rüstungsschutz +2
41–43	Flügel	Kann fliegen, Bewegungsrate 3
44–45	Von Licht erfüllt	Furchtangriff W6+5
46	Rankenbehangen	Rüstungsschutz +3
51–53	Durchsichtig	Alle Angriffe erhalten einen Malus von –3.
54	Von Augen bedeckt	Ziehe eine zusätzliche Initiativekarte und lege die schlechteste ab.
55	Keine Augen	Ziehe eine zusätzliche Initiativekarte und lege die beste ab.
56–66	Würfle zweimal auf diese Tabelle	–

ANGRIFFE DES DÄMONEN

Würfle zweimal auf diese Tabelle.

W66	ANGRIFF	BASIS-WÜRFEL	WAFFENSCHADEN	REICHWEITE
11–15	Klauen	W6+4	Würfle 1W6. 1-2: Schaden 1, 3-5: Schaden 2, 6: Schaden 3	ARMESLÄNGE
16–22	Zähne	W6+5	Würfle 1W6. 1-2: Schaden 1, 3-5: Schaden 2, 6: Schaden 3	ARMESLÄNGE
23–26	Horn	W6+6	Würfle 1W6. 1-4: Schaden 2, 5-6: Schaden 3	ARMESLÄNGE

26–32	Tentakeln	W6+4	Würfle 1W6. 1-2 Schaden 1, 3-6: Schaden 2, danach FESTGEHALTEN	NAH
33–35	Feuer	W6+6	Das Opfer nimmer jede Runde Schaden, bis die Flammen mit einem erfolgreichen BEWEGEN-Wurf gelöscht werden.	NAH
36–41	Kälte	W6+5	Das Opfer ist augenblicklich UNTERKÜHLT.	NAH
42–45	Brüllen	–	Furchtangriff: Stärke W3+6	NAH
46–51	Todesblick	–	Furchtangriff: Stärke W6+5	NAH
52–55	Schwere Waffe	W6+5	Würfle 1W6. 1: Langschwert, 2: Zweihandschwert, 3: Schwerer Kriegshammer, 4: Morgenstern, 5: Zweihandaxt, 6: Dreizack	ARMESLÄNGE
61–65	Würfle dreimal auf diese Tabelle			
66	Würfle viermal auf diese Tabelle			

SONDERFÄHIGKEIT DES DÄMONS

W66	STÄRKE	EFFEKT
11–14	Immun gegen Waffen	Nur waffenlose Angriffe und Zauber können den Dämon verletzen.
15–22	Immun gegen Feuer	Kann nicht von Feuer verletzt werden.
23–25	Immun gegen Kälte	Kälte hat keinen Einfluss auf den Dämon.
26–32	Blitzschnell	Zieht zwei Initiativekarten und handelt in beiden Runden.
33–34	Immun gegen physische Angriffe	Physische Angriffe sind wirkungslos.
35–36	Parasit	Der Dämon kann Kontrolle über sein Opfer ergreifen, indem er es berührt. Dies funktioniert wie der Zauber PUPPENSPIELER mit Machtstufe 3.
41–43	Regeneration	Erhält jede Runde W3 Stärke zurück.
44–45	Lähmung	Ein Opfer, das vom Dämon berührt wird, leidet unter einem lähmenden Gift mit Wirksamkeit W6+5.



46–51	Giftig	Ein Opfer, das vom Dämon berührt wird, leidet unter einem tödlichen Gift mit Wirksamkeit W6+5.
52–54	Gestaltwandler	Kann sich in jede Kreatur verwandeln. Die Kopie dieses Wesens ist bis auf ein kleines Detail (z. B. die Augenfarbe) perfekt.
55–56	Körperlos	Kann sich durch feste Stoffe bewegen.
61–62	Schweben	Berührt den Boden nicht. Kann bis zu 10 Meter über dem Boden schweben.
63–64	Teleportation	Kann sich jede zweite Runde augenblicklich an jeden Ort innerhalb WEITER Reichweite teleportieren.
65–66	Würfle zweimal auf diese Tabelle	

SCHWÄCHE DES DÄMONS

W66	SCHWÄCHE	EFFEKT
11–13	Wasser	Erleidet W3 Schaden, wenn er mit Wasser angespritzt wird.
14–15	Feuer	Erleidet doppelten Schaden durch Feuer.
16–21	Kälte	Erleidet doppelten Schaden durch Kälte
22–24	Licht	Lichtempfindlich; muss sich von starken Lichtquellen wegbewegen. Falls dies nicht möglich ist, erleidet der Dämon jede Runde W3 Schaden von kleineren Lichtquellen (z. B. Fackeln) und W6 Schaden von großen Lichtquellen (z. B. Sonne).
25–31	Silber	Erleidet doppelten Schaden durch Waffen aus Silber.
32–33	Gold	Erleidet doppelten Schaden durch Waffen aus Gold.
34–35	Kinder	Kann den Anblick von Kindern nicht ertragen und muss sich von ihnen entfernen. Falls dies nicht möglich ist, erleidet der Dämon jede Runde W3 Schaden.
36–41	Elfen	Kann den Anblick von Elfen nicht ertragen und muss sich von ihnen entfernen. Falls dies nicht möglich ist, erleidet der Dämon jede Runde W3 Schaden.
42–43	Zwerge	Kann den Anblick von Zwergen nicht ertragen und muss sich von ihnen entfernen. Falls dies nicht möglich ist, erleidet der Dämon jede Runde W3 Schaden.

44–52	Heilige Symbole	Kann den Anblick von heiligen Symbolen nicht ertragen und muss sich von ihnen entfernen. Falls dies nicht möglich ist, erleidet der Dämon jede Runde W3 Schaden.
53–56	Musik	Kann den Klang von Musik und Melodien nicht ertragen und muss sich davon entfernen. Falls dies nicht möglich ist, erleidet der Dämon jede Runde W3 Schaden.
61–63	Erde	Erleidet W3 Schaden durch den Kontakt mit Erde.
64–66	Holz	Erleidet doppelten Schaden durch Waffen aus Holz.

FERTIGKEITEN

Würfle jeweils 1W6–1 für Auskundschaften, Schleichen, Bewegen, Wissen, Menschenkenntnis und Manipulation.





DRACHE

Die Drachen der Verbotenen Lande sind normalerweise klein und von tierischem Verstand, auch wenn Legenden von intelligenten, sprechenden Riesenbestien berichten, die in ihren Verstecken auf Schätzen sitzen und Feuer speien. Angeblich sind sie alle Nachkommen von Skarn, der Urmutter der Drachen, von der die Zwerge von Crombe behaupten, sie vor langer Zeit erschlagen zu haben.

Mit „Kleiner“ Drache werden solche bezeichnet, die nicht mehr als vier Ochsen wiegen. Aber auch diese können Vieh, Pferden und Wanderern Schwierigkeiten bereiten, wenn sie aus dem Himmel herab angreifen. Es gibt Gerüchte über größere, feuerspuckende Monster, die in den östlichen Verbotenen Landen gesehen worden sein sollen. Alle Drachen werden von Schuppen geschützt, da einzelne davon aber ausfallen können, entstehen manchmal Lücken im Panzer, durch die ein Pfeil dringen kann.





KLEINER DRACHE

ATTRIBUTE:
STÄRKE 32, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 4, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Auskundschaften 3, Wissen 2, Menschenkenntnis 2, Manipulation 2

BEWEGUNG: 3

RÜSTUNGSSCHUTZ: 8

GROSSER DRACHE

ATTRIBUTE:
STÄRKE 48, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 6, EMPATHIE 3

FERTIGKEITEN: Menschenkenntnis 4, Auskundschaften 3, Wissen 3, Manipulation 3

BEWEGUNG: 3

RÜSTUNGSSCHUTZ: 12

BESONDERHEIT: Mit einem erfolgreichen Auskundschaften-Wurf kann eine Abenteurerin eine Lücke im Schuppenpanzer des Drachen erspähen. Jeder Angriff gegen diese Stelle erleidet einen Malus von –3. Bei einem Treffer wird der Rüstungsschutz des Drachen für diesen Angriff halbiert.

MONSTERANGRIFFE

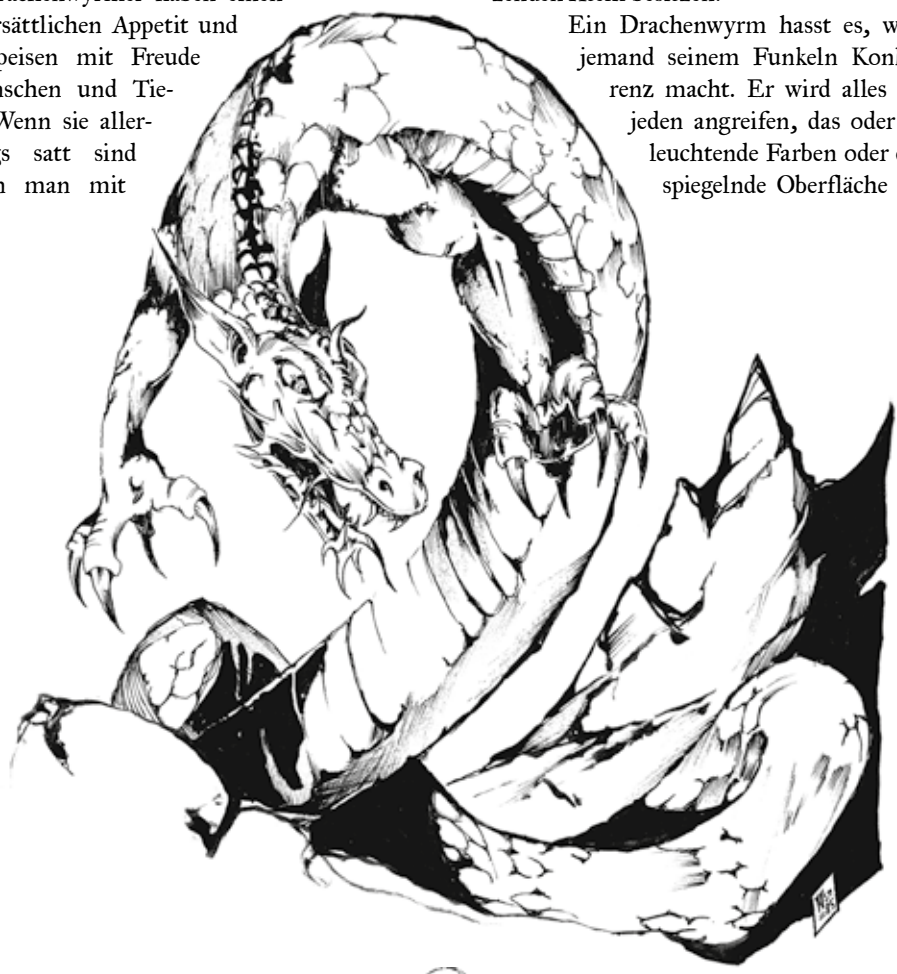
W6	ANGRIFF
1	**KLAUENANGRIFF!** Der Drache greift mit seinen Klauen zwei Abenteurer in NAHER Reichweite. Führe einen Angriff mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde) aus.
2	**DRACHENGEBRÜLL!** Der Drache stößt ein mächtiges Brüllen gegen die Abenteurer los. Alle in NAHER Reichweite werden von einem Furchtangriff mit acht Basiswürfeln betroffen.
3	**DRACHENWIND!** Der Drache schlägt mit seinen mächtigen Schwingen und wirbelt so einen kräftigen Windstoß auf, der alle Abenteurer in NAHER Reichweite trifft. Führe einen Angriff mit sechs Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag) gegen alle Abenteurer aus. Dem Angriff kann nicht AUSGEWICHEN werden und alle Getroffenen werden zu Boden geschleudert.
4	**FEUERATEM!** Das Monster spuckt einen Kegel aus Feuer, der die Abenteurerin mit der höchsten STÄRKE in KURZER Reichweite trifft. Würfle für den Angriff mit 12 Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Untypischer Schaden). Bei einem Treffer erleidet das Opfer jede Runde den gleichen Schaden, bis das Feuer mit einem erfolgreichen BEWEGEN-Wurf (schnelle Aktion) gelöscht wird.
5	**SCHWANZANGRIFF!** Der Drache schleudert seinen großen Schwanz gegen die Abenteurer. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag) gegen alle Abenteurer in NAHER Reichweite. Bei einem Treffer wird das Opfer außerdem zu Boden geworfen.
6	**FEUERSTURM!** Der Drache erhebt sich in all seiner Macht über die Abenteurer und entfacht einen zerstörerischen Feuersturm. Alle Abenteurer in kurzer Reichweite werden von einem Angriff mit 12 Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Untypischer Schaden) getroffen. Bei einem Treffer erleidet das Opfer entsprechenden Schaden wie beim Feueratem (siehe oben). Dieser Angriff kann nur einmal pro Kampf verwendet werden.

DRACHENWYRM

Es gibt viele Geschichten über einsame Wanderer, die in zerklüfteten Gegenden voller Höhlen auf Drachenwyrmer gestoßen sind. Diese Kreaturen sollen leuchtende Schuppen haben und angeblich sehr eitel sein, aber auch intelligent genug, um eine einfache menschliche Sprache zu sprechen. Wenn man den Geschichten Glauben schenkt, haben die Wyrmer sogar eine einfache Religion, die den Regenbogen als ihren Gott und Urahnen Tincturus verehrt.

Drachenwyrmer haben einen unersättlichen Appetit und verspeisen mit Freude Menschen und Tiere. Wenn sie allerdings satt sind kann man mit ihnen sprechen. Mit ein wenig Schmeichelei kann man sogar ihre Freundschaft und Hilfe gewinnen, wonach sie Kadaver und glitzernde Gegenstände als Geschenke hinterlassen. Geschichten berichten davon, dass der Zauberer Varleyman von Byard einen Drachenwyrm als Reittier führte. Ein wütender Drachenwyrm kann mit seinen Klauen angreifen, beißen und sich um sein Opfer schlingen, um es zu Tode zu zerquetschen. Einige sollen auch einen ätzenden Atem besitzen.

Ein Drachenwyrm hasst es, wenn jemand seinem Funkeln Konkurrenz macht. Er wird alles und jeden angreifen, das oder der leuchtende Farben oder eine spiegelnde Oberfläche hat.





Erscheint ein Regenbogen am Himmel, eilen alle Drachenwyrmer diesem entgegen, weil sie der erste sein wollen, der Tincturus begegnet.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 25, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 5, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Auskundschaften 3

BEWEGUNG: 2

RÜSTUNGSSCHUTZ: 8

VOM GLITZERN ANGEZOGEN: Falls ein Drachenwyrm jemanden sieht, der etwas Glitzerndes trägt oder anhat, wird er diese Person sofort angreifen. Verlässt diese Person den Kampf, wird der Drachenwyrm sie verfolgen.

MONSTERANGRIFFE

W6	ANGRIFF
1	**BISSANGRIFF!** Das Monster geht auf die Abenteurerin mit der höchsten STÄRKE los und beißt sie mit seinen scharfen Zähnen. Würfle für den Angriff mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde).
2	**EISIGES BRÜLLEN!** Der Drachenwyrm lässt ein schreckliches Brüllen ertönen, das alle Abenteurer in NAHER Reichweite trifft. Würfle einen Furchtangriff mit sieben Basiswürfeln.
3	**KLAUENANGRIFF!** Das Monster lässt seine Klauen auf zwei unglückliche Abenteurer in NAHER Reichweite herabschnellen. Würfle für die Angriffe jeweils mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde).
4	**SÄUREANGRIFF!** Der Drachenwyrm spuckt eine Wolke aus ätzender Säure auf alle Abenteurer in NAHER Reichweite. Würfle für den Angriff mit sechs Basiswürfeln und Waffenschaden 1. Alle getroffenen Opfer erleiden einen zusätzlichen Schadenspunkt in den darauffolgenden W3 Runden.
5	**SCHWANZANGRIFF!** Das Monster setzt seinen langen Körper ein und versucht alle Abenteurer in NAHER Reichweite umzureißen. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag) gegen alle Abenteurer in NAHER Reichweite. Bei einem Treffer wird das Opfer außerdem zu Boden geworfen.
6	**VERSCHLINGEN!** Der Drachenwyrm geht auf die Abenteurerin mit der höchsten STÄRKE los und will sie verschlingen. Misslingt dem Opfer ein BEWEGEN-Wurf (zählt nicht als Aktion), wird es mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Schnittwunde) angegriffen und im Ganzen verschlungen. Im Inneren des Wurms erleidet die Abenteurerin jede Runde einen Punkt Schaden aufgrund der ätzenden Verdauungssäfte. Die Abenteurerin kann den Drachenwyrm von innen angreifen, wo das Monster keine Rüstung besitzt. Wird das Monster getötet, kann die gefangene Abenteurerin entkommen.

GEIST

Gespenster oder Geister sind körperlose Tote, die an dem Ort herumspuken, an dem sie gestorben sind. Sie suchen meistens Rache oder empfinden eine starke Emotion oder Pflicht, die sie davon abhält, ewige Ruhe zu finden. Geister können als flüchtige, schimmernde Gestalten auftauchen, aber auch komplett unsichtbar sein und ihre Gegenwart nur durch eine kalte Präsenz oder eine körperlose Stimme preisgeben.

Manchmal ergreifen Geister Besitz von Statuen oder anderen unbelebten Objekten und hauchen ihnen Leben ein. Der beste – und manchmal einzige – Umgang mit einem Ge-



spenst besteht darin, das Problem zu lösen, von welchem es hier gehalten wird. Geister sind komplett immun gegen normale Waffen und können am besten mit druidischer Magie bekämpft werden.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 8, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 2

BEWEGUNG: 1

RÜSTUNGSSCHUTZ: Geister sind körperlos und können nur von Feuer oder Magie verwundet werden. Aber auch wenn ein Geist besiegt wird, ist er nur für einen Tagesabschnitt verbannt und wird danach wiederkehren. Das einzige Mittel, einen Geist wirklich zu zerstören, ist der Zauber UNTOTE BANNEN.

MONSTERANGRIFFE

W6	ANGRIFF
1	**GEISTERSCHLAG!** Der Geist stürzt sich auf eine Abenteurerin und schlägt mit großer Wucht auf sie ein. Das Opfer erleidet einen Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (stumpfer Schlag). Bei einem Treffer wird das Opfer in NAHE Reichweite geworfen und landet liegend.
2	**TODESBERÜHRUNG!** Das Gespenst greift mit seiner durchsichtigen Hand in die Brust einer Abenteurerin und umfasst ihr Herz mit der Eiseskälte des Todes. Das Opfer erleidet einen Furchtangriff mit neun Basiswürfeln. Bei einem Treffer ist das Opfer außerdem UNTERKÜHLT.
3	**GEISTERSCHREI!** Das Gesicht des Geistes verzieht sich zu einer schreckliche Grimasse und es lässt einen Schrei ertönen, der die Seelen aller Abenteurer in NAHER Reichweite zu Eis erstarren lässt. Führe einen Furchtangriff mit sieben Basiswürfeln durch. Alle Getroffenen sind außerdem UNTERKÜHLT.
4	**TODESBLICK!** Der Geist erhebt sich über sein Opfer und starrt mit seinen toten Augen direkt in seine Seele. Die Abenteurerin sieht ihr Leben vor ihren Augen vorbeiziehen und wird in dieser grotesken Vision an alle ihre toten Freunde und Feinde erinnert. Das Opfer erleidet einen Furchtangriff mit 10 Basiswürfeln. Die Abenteurerin fällt danach zu Boden.
5	**GEISTERUMARMUNG!** Das Gespenst gibt ein unnatürliches Stöhnen von sich und umklammert sein Opfer in einer tödlichen Umarmung, um seine Lebenskraft auszulöschen. Das Opfer erleidet einen Angriff mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (stumpfer Schlag). Bei einem Treffer ist das Opfer außerdem UNTERKÜHLT.
6	**KÄLTESCHLAG!** Das Gespenst ergreift sein Opfer und lässt den eisigen Hauch des Todes in den Körper seines Zieles strömen. Würfle für den Angriff mit 12 Basiswürfel und Waffenschaden 1. Bei einem Treffer ist das Ziel außerdem UNTERKÜHLT.

GRAUBÄR

Der Graubär ist ein ebenso scheußlicher wie blutdürstiger Jäger, der in der unzugänglichen Wildnis der Verbotenen Lande lebt. Er tötet aus unstillbarem Hunger, hat aber auch die schlechte Angewohnheit, sich manchmal Opfer auszuwählen, um sie unablässig über lange Zeit zu verfolgen. Ein verängstigter Köhler berichtete einst von einem Graubär, der mehrere Nächte lang vor der Tür seiner Hütte stand, um ihn zu beobachten, und eines Nachts sogar eine zerfleischte menschliche Hand auf der Türschwelle zurückließ. Kurz danach verschwand der Mann spurlos.

Legenden nach verfolgten Jäger kurz nach der Dämonenflut etwas, das ein geschundener Oger zu sein schien, durch den Winter in der Feulenmark. Die Blutspuren führten sie zu der Höhle eines Bären, doch als sie sich näherten,



stürzte sich ein Graubär auf sie und zerfleischte die gesamte Gruppe bis auf zwei Brüder, die überlebten und die Geschichte weitertrugen. Seitdem häufen sich die Sichtungen dieser intelligenten und bösartigen Tiere. Manche Gerüchte erzählen gar von einer geschundenen Kreatur, die von einem schlafenden Bären Besitz ergriffen haben soll, was einen dämonischen Ursprung vermuten lässt.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 14, GESCHICKLICHKEIT 2

FERTIGKEITEN: Auskundschaften 3

BEWEGUNG: 2

RÜSTUNGSSCHUTZ: 4 (Fell)

ANIMALISCHE WUT: Sinkt die Stärke des Graubären auf die Hälfte, wird er von einer tödlichen Raserei ergriffen und wird alles in seiner Nähe mit wildem Gebrüll angreifen. Alle Ziele in ARMESLÄNGE erleiden einen Angriff mit sieben Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Schnittwunde). Dieser Angriff wird sofort ausgelöst und zählt nicht als Aktion des Bären während dieser Runde.

MONSTERANGRIFFE

W6	ANGRIFF
1	**ZERFLEISCHENDER ANGRIFF!** Der Graubär schnellt nach vorne in Richtung einer Abenteurerin in NAHER Reichweite und schlägt mit seinen Klauen zu. Führe einen Angriff mit neun Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde) aus.
2	**GRAUENVOLLER BISS!** Der Bär stürzt sich mit ohrenbetäubendem Gebrüll auf eine unglückselige Abenteurerin. Der Biss ist stark genug, um Knochen zersplittern zu lassen. Führe einen Angriff mit 10 Basiswürfel und Waffenschaden 2 (stumpfer Schlag) aus. Der Angriff kann PARIERT werden.
3	**PRANKENHIEB!** Der Graubär brüllt und schlägt mit seinen mächtigen Pranken nach einer Abenteurerin. Würfle mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Bei einem Treffer wird das Opfer in NAHE Reichweite geschleudert und landet liegend.
4	**PRANKENSCHWINGER!** Der Graubär erhebt sich auf seine Hinterpranken und überragt die Abenteurer. Seine Pranken holen in einem weiten Bogen aus und treffen in einem ausladenden Hieb alles, was ihnen im Weg steht. Alle Ziele in ARMESLÄNGE sind von einem Angriff mit sieben Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Schnittwunde) betroffen.
5	**MÄCHTIGES BRÜLLEN!** Die riesigen Kiefer des Bären öffnen sich und lassen scharfe Zähne erblicken. Dann lässt der Bär ein mächtiges Brüllen erklingen, das die Abenteurer vor Angst erzittern lässt. Alle Ziele in NAHER Reichweite erleiden einen Furchtangriff mit sieben Basiswürfeln.
6	**BÄRENUMARMUNG!** Der riesige Graubär wirft sich auf eine Abenteurerin und ergreift diese in einer zerquetschenden Umarmung. Die unglückliche Abenteurerin erleidet einen Angriff mit neun Basiswürfeln und Waffenschaden1 (stumpfer Schlag). Ist der Angriff erfolgreich, wird die Abenteurerin FESTGEHALTEN (siehe Seite 93 im *Spieler-Handbuch*) und muss versuchen, sich LOSZUREISSEN.

GREIF

Es heißt, dass der Greif ein experimentelles Reittier sei, das Zygofer entwickelt hat, um eine fliegende Kavallerie für die Eisengarde zu erschaffen. Es wurden auch bereits einzelne Wächter auf Greifen reitend gesichtet, aber die Tiere sind anscheinend so territorial, dass man maximal drei oder vier der gleichen Familie zusammen halten kann. Hält man sie in größeren Gruppen, bekämpfen sie sich untereinander bis zum Tode.

Zudem sind Greifen so schwer zu bändigen, dass viele von ihnen entkommen sind und nun in Freiheit als Jäger leben, wo sie sich wild fortpflanzen. Sie leben normalerweise in Paaren mit ihren heranwachsenden Jungen auf unerreichbaren Steilwänden, die nur von der Luft aus zugänglich sind.

Greife jagen in ihrem Territorium alles, was sich bewegt, und werden oft zu einem großen Ärgernis für Siedlungen in diesem Gebiet.



Besonders lieben sie Pferdefleisch. Diese Gier ist gleichzeitig auch ihre Schwäche, denn der Geruch, den sie über weite Entfernungen wittern können, lässt sie ihren Verstand verlieren, wodurch sie leicht in Fallen gelockt werden können.

ATTRIBUTE: STÄRKE 12, GESCHICKLICHKEIT 5
FERTIGKEITEN: Auskundschaften 5
BEWEGUNG: 3
RÜSTUNGSSCHUTZ: 3 (Federn)

MONSTERANGRIFFE

W6	ANGRIFF
1	**KLAUENSCHLAG!** Der Greif zerfleischt eine Abenteurerin mit seinen messerscharfen Klauen. Würfle für den Angriff mit neun Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde).
2	**KLAUENSTURM!** Der Greif stellt sich vor einer Abenteuerin auf die Hinterbeine und schlägt mehrfach blitzartig mit seinen Klauen zu. Führe sofort drei Angriffe mit sechs Basiswürfeln Waffenschaden 2 (Schnittwunde) für jeden Hieb durch. Die Angriffe können PARIERT werden, allerdings nur einzeln.
3	**UMREISSENDER ANGRIFF!** Der Greif fliegt mit ausgestreckten Vorderfüßen heran und versucht die Abenteurer umzureißen. Alle Abenteurer in ARMESLÄNGE werden mit sechs Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde) angegriffen. Getroffene Abenteurer werden außerdem zu Boden geworfen.
4	**SCHNABELWURF!** Das Tier schnappt sich einen Abenteurer mit seinem Schnabel und wirft ihn ruckartig in die Luft. Würfle mit neuen Basiswürfeln und Waffenschaden 1. Bei einem Treffer landet das Opfer in NAHER Reichweite der Greif auf dem Boden liegend.
5	**WIRBELWINDANGRIFF!** Der Greif setzt seine mächtigen Schwingen ein, um einen Wirbelwind zu entfachen, der alle Abenteurer in NAHER Reichweite zu Boden wirft. Würfle mit sechs Basiswürfeln gegen alle Opfer (Waffenschaden 1). Alle getroffenen Abenteurer werden zudem zu Boden geworfen. Es ist nicht möglich, diesem Angriff AUSZUWEICHEN.
6	**FALLENLASSEN!** Die Kreatur ergreift eine Abenteurerin mit ihren Klauen und hebt ab. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln. Ist der Angriff erfolgreich, ergreift der Greif sein Opfer und fliegt los (in KURZE Reichweite). Zu Beginn der nächsten Runde lässt der Greif sein Opfer fallen, wodurch dieses Fallschaden aus 2W6+10 Metern Höhe (siehe Seite 114 im *Spieler-Handbuch*) erleidet.

HARPYIEN

Harpyien sind als hinterhältige und bösartige Raubvögel mit Frauenköpfen verschrien, die in großen Scharen überall in den Verbotenen Landen auftauchen. Da sie gerne einsame Männer angreifen und unbeaufsichtigte Kleinkinder stehlen, glauben manche, dass sie verfluchte, hasserfüllte Mütter sind, die ihre eigenen Kinder ermordet haben.

Verbreiteter ist die Ansicht, dass Zygofer und die Rostbrüder Harpyien aus gefangengenommenen Rabenschwestern erschaffen haben, nachdem sie den Geist der Frauen durch Folter und Magie korrumpiert haben, da der Tod viel zu nachsichtig für solche Ketzer gewesen wäre. Es war ihr Ziel, den Kopf und Torso mit den Körpern von Raben zu verschmelzen, um den Glauben der Rabenschwestern zu verhöhnen. Doch da ein Rabe zu schwach ist, so viel Gewicht zu tragen, mussten sie auf die kräftigeren Körper von Raubvögeln zurückgreifen.

Diese Kreaturen wurden mithilfe der Dämonensubstanz Mog zusammengefügt. Harpyien sind im offenen Kampf nicht sehr stark, deswegen ziehen sie es vor, im Geheimen und durch Verrat zu agieren.





ATTRIBUTE: STÄRKE 8-16, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 2, EMPATHIE 1

FERTIGKEITEN: Menschenkenntnis 4, Auskundschaften 2, Manipulation 2

BEWEGUNG: 2

RÜSTUNGSSCHUTZ: –

SCHWARM: Harpyien kämpfen nie alleine und greifen immer im Schwarm an, wobei ein Schwarm Harpyien als ein einzelnes Monster gilt. Die Stärke des Schwarms variiert je nach Anzahl der Harpyien. Ein einzelner Angriff gegen einen Schwarm Harpyien kann nie mehr als 1 Punkt Schaden verursachen.

FEIGE: Harpyien sind feige Kreaturen und kämpfen nie bis zum Tod. Sinkt die Stärke des Schwarms auf die Hälfte, fliehen die Harpyien automatisch aus dem Kampf (siehe Seite 90 im *Spieler-Handbuch*). Sie können zu einem späteren Zeitpunkt jedoch zurückkehren.

MONSTERANGRIFFE

W6	ANGRIFF
1	**BEDROHLICHES GEPLAPPER!** Die Harpyien überschütten die Abenteurer mit schrecklichen Beschreibungen, was sie mit ihnen tun werden. Sie drohen ihnen, ihre Extremitäten abzureißen, Augen zu verschlingen und Zungen aus ihrem Mund zu reißen. Alle Abenteurer in NAHER Reichweite erleiden einen Furchtangriff mit sechs Basiswürfeln.
2	**TOD VON OBEN!** Die Harpyien rotten sich zusammen und greifen die Abenteurerin an, die das meiste Metall trägt oder anhat. Würfle eine Anzahl Basiswürfel entsprechend der momentanen Stärke des Schwarms. Der Angriff hat Waffenschaden 1 (Schnittwunde). Ist der Angriff erfolgreich, heben die Harpyien ihr unglückliches Opfer in die Luft gerissen und lassen es aus W3+3 Metern fallen.
3	**STEINREGEN!** Die Harpyien werfen Steine und andere Gegenstände von oben auf die Gruppe herab. Alle Abenteurer in NAHER Reichweite erleiden einen Angriff mit sechs Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag).
4	**AUGENKRATZER!** Die Harpyien suchen sich eine Abenteurerin heraus und versuchen, ihr mit ihren scharfen Krallen die Augen auszukratzen. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde). Erhält das Opfer Schaden, leidet es zudem sofort unter der kritischen Wunde „Verletztes Auge“ (Ergebnis 41–42 auf der Tabelle für kritische Verletzungen von Stichwunden).
5	**SCHWARMANGRIFF!** Die Harpyien teilen sich auf und greifen eine Anzahl Abenteurer in NAHER Reichweite an, die der momentanen halben Stärke (aufgerundet) des Schwarms entspricht. Jeder Angriff wird mit sechs Basiswürfel und Waffenschaden 1 (Schnittwunde) durchgeführt.
6	**EXKREMENTANGRIFF!** Die Harpyien lassen Exkremente und Erbrochenes auf die Abenteurer herabregnen. Alle Opfer in NAHER Reichweite erleiden einen Angriff mit sechs Basiswürfeln, der direkten Schaden auf Empathie verursacht. Der Angriff kann mit einem Schild PARIERT werden.

HÖLLENWURM



Kurz nach der Dämonenflut begannen Menschen, von den Feldern der Dörfer spurlos zu verschwinden. Nur Werkzeuge und Kleiderfetzen blieben zurück und es waren nirgends Kampf- oder Fußspuren am Boden zu finden. Bald wurde klar, dass die Bestien, die als Höllenwürmer bekannt waren, in die Gegend eingefallen waren.

Diese bis zu 12 Meter langen Raubtiere kriechen unbemerkt unter der Erde, können sich aber auf Jagd so schnell wie ein trabendes Pferd durch die lockere Erdoberfläche bewegen, wobei sie von oben wie eine Erdwelle aussehen. Man trifft sie auch in Höhlen oder Minenschächten, wo sie die Bergleute bedrohen. Sie dringen langsam durch den festen Stein, indem sie ihn fressen und mit ihrer ätzenden Spucke zersetzen.

Höllenwürmer sind blind, nehmen aber Geräusche sehr gut wahr und reagieren auf Vibrationen im Boden, wie etwa Schritte. Wenn man von ihnen gejagt wird, schützt man sich am besten, indem man auf einen Baum flüchtet oder nach einem Felsvorsprung sucht. Das Problem ist nur, dass die Angriffe von unten meist völlig überraschend kommen.

In besonders stark befallenen Gegenden werden junge Höllenwürmer in Massen gefangen und getötet, indem man die Tiere durch Klopfen des Bodens in Speerfallen lockt. Ältere Würmer sind deutlich schwerer zu täuschen und haben außerdem eine so dicke Panzerung,



dass sie nur am Maul verletzlich sind. Lagerplätze können geschützt werden, indem man Lampenöl auf dem Boden verteilt, was die Würmer hassen.

JUNGER WURM

ATTRIBUTE:
STÄRKE 14, GESCHICKLICHKEIT 2

BEWEGUNG: 1

RÜSTUNGSSCHUTZ: 4

ALTER WURM

ATTRIBUTE:
STÄRKE 18, GESCHICKLICHKEIT 2

BEWEGUNG: 2

RÜSTUNGSSCHUTZ: 10

SCHWACHPUNKT MAUL: Ein Angriff, der auf das Maul eines Höllenwurms zielt, erleidet einen Malus von –2, bei einem Treffer ist das Monster allerdings nicht von Rüstung geschützt.

MONSTERANGRIFFE

W6	ANGRIFF
1	**GRÄSSLICHER BISS!** Mit einem wilden Brüllen wirft sich der Wurm gegen eine Abenteurerin und schnappt mit seinem riesigen Maul zu. Würfel für den Angriff neun Basiswürfel und Waffenschaden 2 (Schnittwunde). Ist der Angriff erfolgreich, wird die Abenteurerin in NAHER Reichweite gestoßen.
2	**SCHAUERLICHES BRÜLLEN!** Das Tier lässt ein schreckliches Brüllen von sich, das alle Abenteurer in NAHER Reichweite mit einem Furchtangriff mit fünf Basiswürfeln trifft.
3	**DER HIMMEL VERDUNKELT SICH!** Der riesige Wurm streckt sich in den Himmel und verdunkelt mit seiner riesigen Masse die Sonne. Dann lässt er seinen Körper auf die Abenteurer herunterkrachen, um sie zu zerschmettern. Jeder muss einen BEWEGEN-Wurf ablegen, um wegzulaufen (das zählt nicht als Aktion). Alle in NAHER Reichweite werden zu Boden geworfen. Alle, denen der BEWEGEN-Wurf misslingt, werden außerdem von einem Angriff mit 12 Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag) getroffen.
4	**VERSCHLINGEN!** Das Monster greift die Abenteurerin mit der höchsten Stärke an und versucht, sie zu verschlingen. Misslingt dem Opfer ein BEWEGEN-Wurf (zählt nicht als Aktion), wird es von 10 Basiswürfeln (Waffenschaden 1, Schnittwunde) angegriffen und im Ganzen verschlungen. Im Inneren des Wurms erleidet die Abenteurerin aufgrund der ätzenden Verdauungssäfte jede Runde einen Punkt Schaden. Die Abenteurerin kann den Wurm von innen angreifen, wo das Monster keine Rüstung besitzt. Fügt die Abenteurerin dem Wurm von innen vier oder mehr Punkte Schaden zu, kann sie sich erfolgreich heraushacken.
5	**UMFEGEN!** Der Wurm setzt seinen langen Körper ein, um alle Abenteurer in NAHER Reichweite umzureißen. Würfle mit sieben Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag) für den Angriff. Trifft der Angriff, wird das Opfer außerdem zu Boden geworfen.
6	**DER BODEN BRICHT ENTZWEI!** Der Höllenwurm taucht hinab in die Erde und setzt seine Masse ein, um den Boden um die Abenteurer herum zu zerschmettern. Alle in NAHER Reichweite werden 2W6 Meter weit weggeschleudert und landen am Boden liegend.

HYDRA

Nur wenige Raubtiere verbreiten so viel Schrecken wie eine Hydra, denn diese Monster fressen sich mit unstillbarem Hunger durch die Landschaft und sind dabei komplett furchtlos. Sie können einen ganzen Stall voller Pferde innerhalb weniger Minuten töten. Die vielen Köpfe der Hydra schlafen nie alle gleichzeitig und spucken bei Bedrohung Säure.

Das Schlimmste an einer Hydra ist jedoch, dass jedem abgeschlagenen Kopf zwei neue nachwachsen, falls man den Stumpf nicht sofort mit Feuer versengt. Jeder, der einer Hydra gegenübersteht, ist gut beraten, sofort davonzulaufen. Man erzählt sich aber auch von einer bedrohten Siedlung, die ein solches Monster angeblich niedergestreckt hat, indem sie es mit Lauge aus Pflanzenasche, die für die Herstellung von Seife aus Talg dient, übergossen.

Die meisten stimmen darin überein, dass die Hydra ein dämonologisches Experiment ist, das außer Kontrolle geriet und aus den Laboratorien von Zygofer entkam. Man hat nie eine Hydra bei der Fortpflanzung beobachtet, doch es gilt als allgemein bekannt, dass die Monster sich teilen, wenn sie sechs oder mehr Köpfe





haben. Ein völlig verängstigter Druide behauptete, er habe eine fünfköpfige Hydra gesehen, die im Arinawald mit einer blindwütigen Anstrengung einen ihrer eigenen Köpfe abschlug und sich danach in zwei Hydras mit jeweils drei Köpfen teilte.

DIE KÖPFE DER HYDRA: Die Hydra hat W3+3 Köpfe, jeder mit einem eigenen STÄRKE-Wert. Die Hydra hat genauso viele Angriffe, wie sie Köpfe hat, du ziehst also pro Kopf eine Initiativekarte. Ein Kopf, dessen STÄRKE auf null sinkt, wird erschlagen oder abgetrennt. Aus diesem wachsen in der nächsten Runde zwei neue Köpfe heraus, wenn der abgetrennte Stumpf nicht mit Feuer versengt werden. Dazu benötigt man eine Fackel oder ähnliches sowie einen erfolgreichen BEWEGEN-Wurf (langsame Aktion).

ATTRIBUTE:
STÄRKE 4 (PRO KOPF), GESCHICKLICHKEIT 4

BEWEGUNG: 2

RÜSTUNGSSCHUTZ: 5

MONSTERANGRIFFE

W6	ANGRIFF
1	**BISS!** Der Kopf beißt die nächste Abenteurerin mit seinen scharfen Zähnen. Würfle für den Angriff mit sechs Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde).
2	**SCHREI!** Der Kopf gibt einen markerschütternden Schrei von sich. Alle Abenteurer in NAHER Reichweite erleiden einen Furchtangriff mit fünf Basiswürfeln.
3	**KLAUENANGRIFF!** Die Hydra schlägt mit ihren Klauen nach einer Abenteurerin in ARMESLÄNGE. Würfle für den Angriff mit sieben Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Schnittwunde).
4	**SCHWANZSCHLAG!** Das Monster schlägt mit seiner Schwanzspitze nach einer Abenteurerin in NAHER Reichweite. Würfle für den Angriff mit sechs Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Stichwunde).
5	**FESTGEBISSEN!** Die Hydra beißt eine Abenteurerin in ARMESLÄNGE. Würfle für den Angriff mit sieben Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Schnittwunde). Ist der Angriff erfolgreich, hält die Hydra die Abenteurerin in ihrem Maul fest und greift sie in der nächsten Runde mit einem zusätzlichen Basiswürfel an. Dies wiederholt sich einmal pro Runde, bis sie Abenteurerin GEBROCHEN oder der Kopf besiegt ist.
6	**SÄURESPEIEN!** Der Kopf spuckt Säure auf eine Abenteurerin in NAHER Reichweite. Würfle für den Angriff mit sieben Basiswürfeln und Waffenschaden 1. Ist der Angriff erfolgreich, erleidet das Opfer für W3 Runden einen Punkt Schaden pro Runde.



INSEKTOIDEN

In den letzten dreihundert Jahren sind riesige insektenähnliche Humanoide in den Verbotenen Landen aufgetaucht. Sie sind wahrscheinlich mit der Dämonenflut aus anderen Welten hierher gekommen oder aus Dämonen entstanden, die von normalen Insekten Besitz ergriffen haben. Die Insektoiden erbauen Kolonien und sind eine Bedrohung für ihre Umgebung, da sie nach Nahrung für ihre Larven jagen und ihre Kolonie bis aufs Blut verteidigen.

Die Kolonien haben eine kollektive Intelligenz, die mit der Größe der Kolonie immer weiter anwächst. Der elfische Versorger Mazmer behauptet sogar, dass er tiefgreifende philosophische Gespräche mit einer Insektenkönigin geführt habe, deren Vertrauen er in ihrer unterirdischen Kammer erringen konnte. Mazmer sagt, der einfachste Weg, in die Nähe der Insekten zu gelangen, sei, einen Arbeiter außerhalb des Nests zu töten und sich mit dessen Innereien zu beschmieren. Diese Methode haben bereits mindestens zwei Abenteurer ausprobiert, die jedoch nie wieder gesehen wurden.

MONSTERANGRIFFE

Die Regeln für Monster im Kampf gelten nicht für Insektoiden. Stattdessen kämpfen sie ganz normal. Da ihnen allerdings der Verstand und die Empathie fehlen, sind sie immun gegen Zauber, die auf diese Attribute abzielen, ebenso wie gegen die Fertigkeit MANIPULATION.

Eine Insektoidenkolonie besteht aus Arbeitern, Drohnen, einer Königin und Soldaten. Die Soldaten können Flügel und einen lähmenden Giftstachel haben und, falls die Kolonie intelligent genug ist, sogar Waffen führen. Der einzige Weg, eine Kolonie auszurotten, besteht darin, die Königin zu töten. Wird eine zusätzliche Königin geboren, schwärmt die Kolonie aus, wobei die Hälfte der Kolonie abwandert und nach einem neuen Nistplatz sucht.

ARBEITER UND DROHNEN

ATTRIBUTE:
STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 3

BEWEGUNG: 1

RÜSTUNGSSCHUTZ: 4

BISS: 1 Schadenspunkt (Schnittwunde)

SOLDATEN

ATTRIBUTE:
STÄRKE 7, GESCHICKLICHKEIT 4

BEWEGUNG: 2

RÜSTUNGSSCHUTZ: 4

BISS: 2 Schadenspunkte (Schnittwunde), lähmendes Gift mit Wirksamkeit 7

KÖNIGIN

ATTRIBUTE:
STÄRKE 14, GESCHICKLICHKEIT 3

BEWEGUNG: 1

RÜSTUNGSSCHUTZ: 6

BISS: 2 Schadenspunkte (Schnittwunde), tödliches Gift mit Wirksamkeit 8





MANTIKOR

Die schrecklichen Mantikore tauchen in den Verbotenen Landen seit der Dämonenflut auf, wobei man sie entweder in der Wildnis oder als gepanzerte Kampfbestien in den Armeen der Rostbrüder antreffen kann. Ein Mantikor hat den Körper eines Löwen mit einem menschlichen Gesicht, welches von haifischartigen Zähnen geziert wird, und eine schwülstige Schwanzspitze, die giftige, mit Widerhaken versehene Stacheln abschießt. Die Stacheln betäuben das Opfer, welches dann im Ganzen von den Zähnen, die in drei unabhängig voneinander beweglichen Reihen angebracht sind, in das Maul transportiert wird, dessen Kiefer ausgehängt werden können. Wird er von einer Übermacht überrannt, kann der Mantikor alle Stacheln aus seinem Schwanz auf einmal in alle Richtungen abfeuern und erzeugt so



einen tödlichen Regen aus scharfen, giftigen Nadeln.

Die Gelehrten der Verbotenen Lande glauben, dass die ersten Mantikore aus der dämonologischen Verschmelzung von Schlangen, Löwen, Menschen, Haien und Stacheltieren entstanden. Besorgniserregend ist jedoch, dass auch Jungtiere gesichtet wurden. Man sagt, dass die beste Verteidigung gegen diese Monster darin besteht, mit einem kräftigen Hieb mit einer stumpfen Waffe auf die Spitze des Schwanzes zu schlagen, da die zerschlagenen Giftdrüsen das Monster lähmen.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 14, GESCHICKLICHKEIT 4

FERTIGKEITEN: Auskundschaften 4

BEWEGUNG: 2

RÜSTUNGSSCHUTZ: 5

EMPFINDLICHER SCHWANZ: Ein Schlag mit einer STUMPFEN Waffe auf die Spitze des Schwanzes (–3, um ihn zu treffen), der drei oder mehr Punkte Schaden verursacht, zerstört die Giftdrüsen und fügt dem Mantikor pro Kampfrunde einen Punkt Schaden auf die Geschicklichkeit zu.

MONSTERANGRIFFE

W6	ANGRIFF
1	**SCHWANZSTACHEL!** Das Monster schießt einen Stachel aus seinem Schwanz auf eine Abenteurerin in KURZER Reichweite. Würfle für den Angriff mit neun Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Stichwunde). Bei einem Treffer erleidet die Abenteurerin zusätzlich die Auswirkungen eines lähmenden Giftes mit Wirksamkeit 8.
2	**RASIERMESSERSCHARFER BISS!** Der Mantikor beißt eine Abenteurerin in ARMESLÄNGE. Würfle für die Attacke mit neun Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde).
3	**KLAUENANGRIFF!** Der Mantikor schwingt seine Klauen nach einer Abenteurerin in NAHER Reichweite. Würfle für den Angriff mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Schnittwunde). Ist der Angriff erfolgreich, wird die Abenteurerin zudem zu Boden geworfen.
4	**UMREISSENDER ANGRIFF!** Der Mantikor schleudert seinen Schwanz peitschenartig nach Abenteurer in NAHER Reichweite. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (stumpfer Schlag). Alle Getroffenen werden zu Boden geworfen.
5	**ZERMALMENDER ANSTURM!** Mit voller Kraft stürmt das Monster auf die Abenteurerin mit der höchsten STÄRKE in NAHER Reichweite zu. Würfle für den Angriff mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (stumpfer Schlag). Ist der Angriff erfolgreich, wird das Opfer außerdem zu Boden geworfen.
6	**STACHELREGEN!** Der Mantikor schießt alle seine Schwanzstacheln gegen alle Abenteurer in KURZER Reichweite. Würfle für die Angriffe mit sieben Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Stichwunde). Getroffene Abenteurer leiden außerdem unter einem lähmenden Gift mit Wirksamkeit 8. Dieser Angriff kann nur einmal pro Kampf eingesetzt werden.



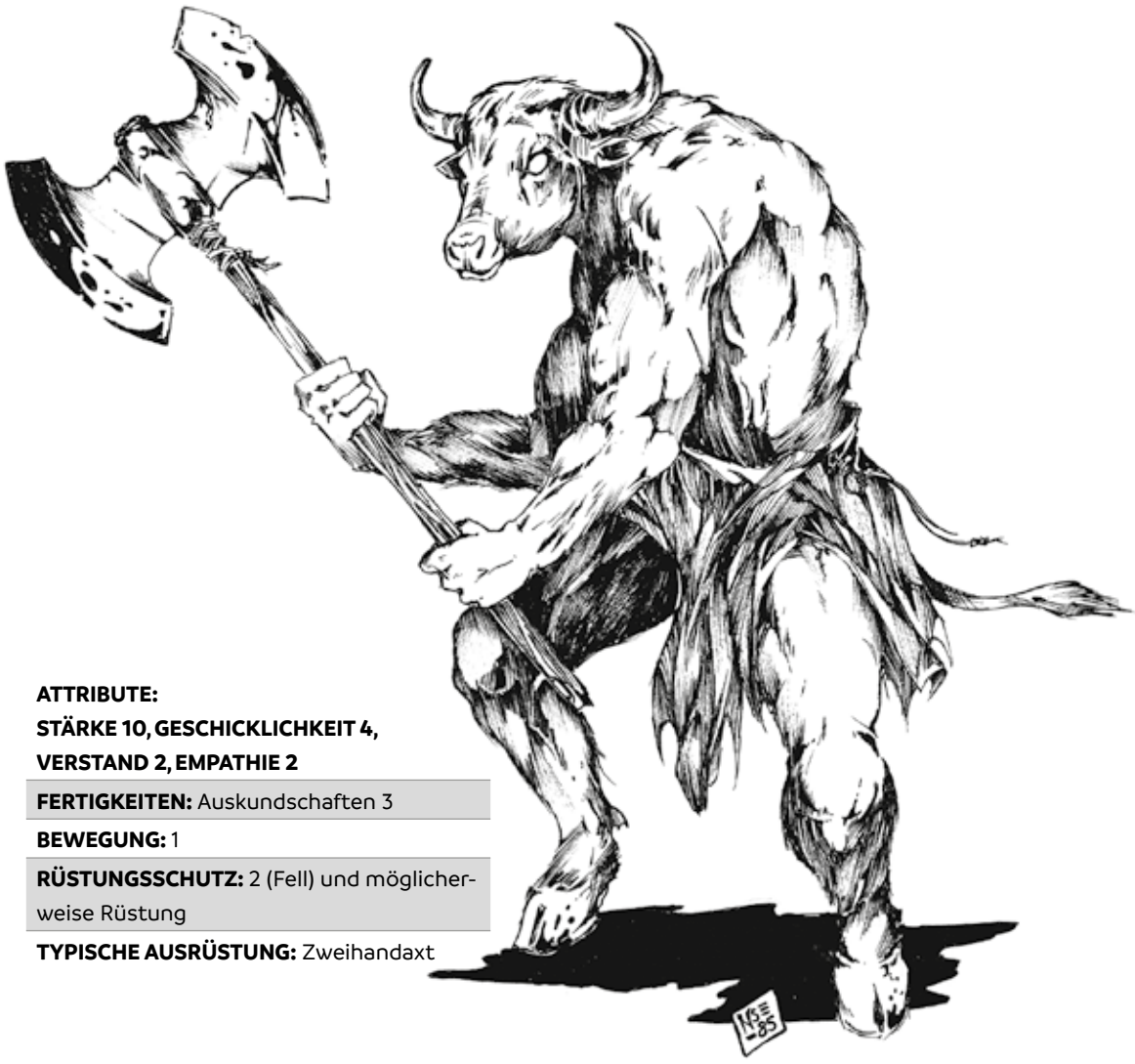
MINOTAURUS

Minotauren sind halb-intelligente, brutale, fleischfressende Kreuzungen zwischen Menschen und Rindern. Sie ziehen entweder alleine oder in kleinen Gruppen umher, werden aber auch als Wächter angeheuert oder arbeiten als Schläger in kleinen Räuberbanden. Wenn sie nicht gerade Menschen angreifen, machen sie sich über Ziegen, Schafe oder Pferde her, und empfinden es anscheinend als große Freude, so viele es nur geht, aufzuspießen und zu einem blutigen Brei zu zerschlagen. Minotauren sind starke und widerstandsfähige Biester, vor denen man am besten davonläuft.

Es heißt, dass Zygofer der Flüsterer als junger Einsiedler seine ersten unbeschreiblichen Lehrstunden von Dämonen und untoten Zauberern erhielt. Um sich in diesen unfruchtbaren Landen zu ernähren, brachte er eine Kuh zum Melken mit. Allerdings wurde dieses arme Wesen, besessen von der Lust und Wut der Dämonen, welche Zygofer missbrauchte, trächtig und gebar den ersten Minotaurus. Die Kreaturen waren so dreist und unzähmbar, dass sie, noch von der Fruchtblase überzogen, in die Wälder rannten und dort ihr eigenes Volk begründeten.

MONSTERANGRIFFE

W6	ANGRIFF
1	**BULLENFAUST!** Eine fellüberzogene Faust trifft eine Abenteurerin mit voller Wucht. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag).
2	**HUFTRITT!** Der Minotaurus setzt seine starken Beine ein und tritt sein Opfer mit seinen Hufen. Dieser Angriff verwendet neun Basiswürfel und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Ist der Angriff erfolgreich, wird das Opfer in NAHE Reichweite geschleudert und landet liegend.
3	**HORNANSTURM!** Der Minotaurus senkt den Kopf und rennt mit wildem Schnauben auf eine Abenteurerin zu, um sie auf seinen spitzen Hörnern aufzuspießen. Würfle für den Angriff mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Stichwunde).
4	**SPALTENDER SCHLAG!** Das Monster schwingt seine Waffe über den Kopf und lässt sie mit ganzer Kraft niedersausen. Die Abenteurerin erleidet einen Angriff mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden entsprechend der Waffe, welche 3 Punkte Rüstungsschutz ignoriert. Diese Attacke kann PARIERT werden.
5	**UMREISSENDER ANGRIFF!** Wild brüllend schwingt der Minotaurus seine Waffe in weitem Bogen und trifft alle Abenteurer in ARMESLÄNGER Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden entsprechend der Waffe gegen jedes Opfer.
6	**STAMPFANGRIFF!** Der Minotaurus springt hoch in die Luft und landet hart auf einer der Abenteurer. Würfle für den Angriff mit 12 Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Bei einem Treffer wird das Opfer zu Boden gerissen.



ATTRIBUTE:
STÄRKE 10, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 2, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Auskundschaften 3

BEWEGUNG: 1

RÜSTUNGSSCHUTZ: 2 (Fell) und möglicherweise Rüstung

TYPISCHE AUSRÜSTUNG: Zweihandaxt

NACHTWARGE

Es gehen Gerüchte um, dass der „Träumende in Falender“, ein mysteriöser Einsiedler und Anhänger des Nachtläufers, versucht hat, mit Hilfe des Gottes Kreaturen zu erschaffen, um die dämonischen Kreaturen zu bekämpfen, welche vor 300 Jahren aus dem Westen ins Land strömten. Das Ergebnis endete in einem Desaster und erschuf eine raubtierhafte Dunkelheit, welche den Träumenden verschlang.

Seit dieser Zeit sind Nachtwarge überall in den Verbotenen Landen erschienen, sogar in Städten und Bauernhöfen. Man glaubt, dass sie die verdichtete Dunkelheit sind, denn sie erscheinen nur in der Nacht, wo man ihre Augen sehen kann, die wie der bleiche Vollmond leuchten, und ihren kalten Atem fühlen kann, eine Erscheinung, die selbst den Mutigsten das Herz in die Hose rutschen lässt. Nachtwarge hinterlassen keine Spuren, nicht mal auf frisch gefallenem Schnee. Ihr Biss lässt Fleisch zu



Eis gefrieren, sodass aus ihren Opfern kein Tropfen Blut mehr fließt.

Opfer der Nachtwarge lösen sich in einen dunklen Nebel auf und die Leute sagen, dass nicht einmal Elfenrubine von diesen zurückbleiben. Die Monster lösen sich auf dieselbe Weise in Dunkelheit auf, wenn sie erschlagen werden.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 8, GESCHICKLICHKEIT 4

FERTIGKEITEN: Auskundschaften 5, Schleichen 4

RÜSTUNGSSCHUTZ: 3 (Fell)

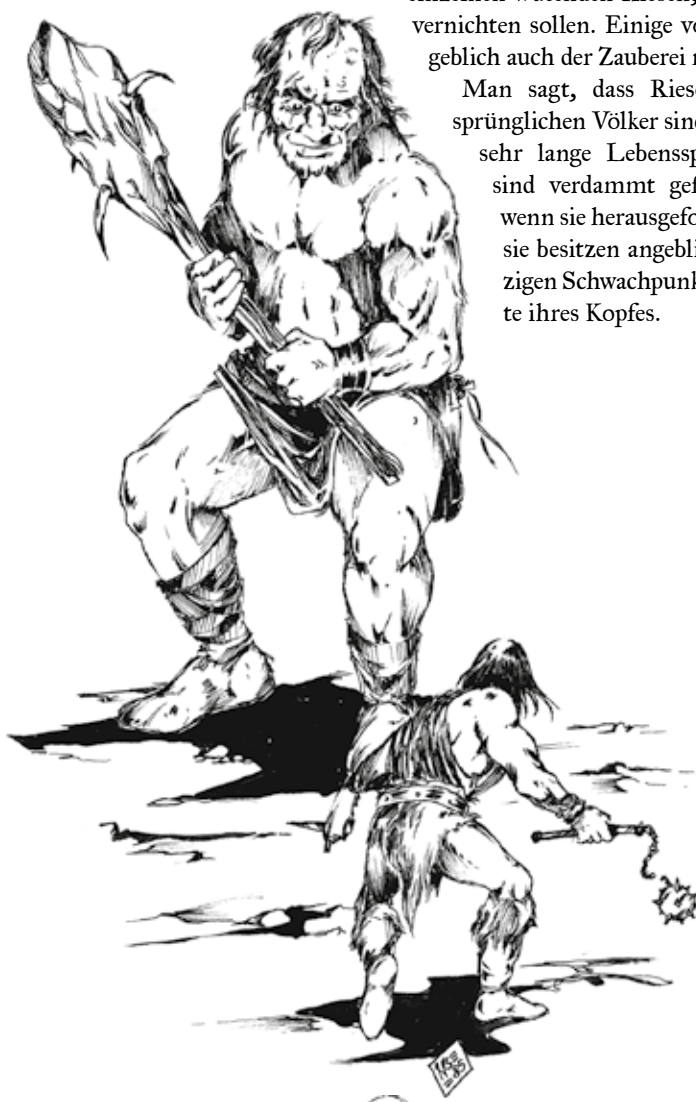
BEWEGUNG: 2

MONSTERANGRIFFE

W6	ANGRIFF
1	**ZERFLEISCHEN!** Der Nachtwarg springt nach vorne und schlägt mit seinen scharfen Klauen nach einer Abenteurerin. Das Opfer wird mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Schnittwunde) attackiert.
2	**WILDER BISS!** Mit einem Grollen springt der Nachtwarg auf die nächste Abenteurerin und beißt mit aller Kraft zu. Führe einen Angriff mit sieben Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde) aus. Ist der Angriff erfolgreich, leidet die Abenteurerin zusätzlich unter KÄLTE. Der Angriff kann PARIERT werden.
3	**TODESRÖCHELN!** Der Nachtwarg springt auf sein Opfer, beißt es und schüttelt seine Beute, nur um sie dann wie eine Puppe zur Seite zu schleudern. Würfle für die Attacke mit sieben Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Schnittwunde). Ist der Angriff erfolgreich, wird das Opfer in NAHE Reichweite geworfen und landet liegend.
4	**SPRUNGANGRIFF!** Der Nachtwarg stürzt nach vorne und springt mit voller Wucht auf eine Abenteurerin. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Schnittwunde). Ist der Angriff erfolgreich, wird das Opfer zu Boden geworfen und der Nachtwarg führt sofort einen weiteren Angriff mit sechs Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde) aus, der nicht zur regulären Runde zählt. Diesem Extraangriff kann nicht AUSGEWICHEN werden.
5	**VERBEISSEN!** Der Nachtwarg schnappt nach einem Arm oder Bein einer Abenteurerin und beißt sich brutal fest. Würfle für den Angriff mit sieben Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (stumpfer Schlag). Ist der Angriff erfolgreich, wird die Abenteurerin zudem FESTGEHALTEN.
6	**KEHLENBISS!** Der Nachtwarg sucht nach einem Schwachpunkt und attackiert die Abenteurerin, indem er sie in die Kehle beißt und zu töten versucht. Würfle für den Angriff mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde). Der Angriff kann PARIERT werden. Aufgrund der schrecklichen Erfahrung erleidet die Abenteurerin die Hälfte des Schadens (aufgerundet) auf ihre EMPATHIE und leidet außerdem an KÄLTE.

RIESE

Es heißt, dass Riesen einst in großer Zahl die Verbotenen Lande durchstreifen. Auf Bitten des Rabengottes erschlug der Nachtläufer während der „Nacht der Leichen“ die meisten von ihnen im Schlaf, um für die kleineren Kreaturen des Landes mehr Platz zu schaffen.



Riesen sind sehr vielfältig in ihrer Erscheinung. Sogar die Anzahl und Position von Augen und Extremitäten ist oft unterschiedlich – genauso wie ihr Gemüt. Man sagt, dass immer noch Riesen in abgeschiedenen Bergtälern existieren. Es kursieren Geschichten von einzelnen wütenden Riesen, die ganze Dörfer vernichten sollen. Einige von ihnen sind angeblich auch der Zauberei mächtig.

Man sagt, dass Riesen eines der ursprünglichen Völker sind und dass sie eine sehr lange Lebensspanne haben. Sie sind verdammt gefährliche Gegner, wenn sie herausgefordert werden, und sie besitzen angeblich nur einen einzigen Schwachpunkt: auf der Oberseite ihres Kopfes.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 24, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 2, EMPATHIE 2

BEWEGUNG: 1

RÜSTUNGSSCHUTZ: 2–6 (improvisierte Rüstung)

WAFFE: Ein Riese verwendet für gewöhnlich einen sehr großen Knüppel oder Baum als Waffe. Verliert der Riese seine Waffe, wird der Waffenschaden seiner Angriffe auf 1 reduziert.

SCHWACHPUNKT: Angriffe gegen den Schwachpunkt des Riesen auf der Oberseite des Kopfes verursachen doppelten Schaden. Um die Oberseite zu treffen, muss die Angreiferin entweder einen schwierigen (–2) Fernangriff aus einer erhöhten Position durchführen oder zunächst auf den Riesen klettern. Letzteres wird als FESTHALTEN-Angriff gewertet. Hierbei kommen keine weiteren Effekte von FESTHALTEN zum Tragen.

MONSTERANGRIFFE

W6	ANGRIFF
1	**VERNICHTENDER SCHLAG!** Der Riese schwingt seine Waffe über den Kopf und lässt sie mit aller Macht auf eine Abenteurerin niederrauschen. Würfle für den Angriff mit 12 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (stumpfer Schlag). Bei einem Treffer wird das Opfer zudem zu Boden geworfen.
2	**BRÜLLEN!** Der Riese gibt ein tiefes, durchdringendes Brüllen von sich, das alle Abenteurer in NAHER Reichweite erschreckt. Würfle einen Furchtangriff mit sechs Basiswürfeln.
3	**STAMPFANGRIFF!** Der Riese versucht, auf zwei Abenteurer in NAHER Reichweite zu treten. Würfle für die Angriffe mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Ein getroffenes Opfer wird außerdem zu Boden geworfen.
4	**UMREISSENDER SCHLAG!** Der Riese schwingt seine Waffe gegen alle Abenteurer NAHER Reichweite. Würfle für jeden Angriff mit neun Basiswürfeln und Waffenschaden 2. Alle getroffenen Opfer werden zudem zu Boden geworfen.
5	**KANONENKUGEL!** Der Riese hat genug von einer Abenteurerin in NAHER Reichweite und versucht, sie von sich zu schleudern. Würfle für den Angriff mit 11 Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Bei einem Treffer wird das Opfer in KURZE Reichweite geschleudert und landet liegend.
6	**ZERMATSCHEN!** Voller Wut stampft und schlägt der Riese wild um sich. Alle in NAHER Reichweite werden mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schaden) angegriffen. Alle getroffenen Opfer werden außerdem zu Boden geworfen.

RIESENKRAKE

Die Riesenkraken der Verbotenen Lande leben meist in Höhlen und können in unterirdischen Gewässern angetroffen werden. Sie können ihre Körper (insbesondere im frühen Larvenstadium) so verformen, dass sie sich durch kleine Spalten zwängen können, bis sie einen passenden Ort für ihre ausgewachsene Gestalt gefunden haben. Haben sie einmal ein Zuhause, ernähren sie sich von jeglicher Beute, die sie finden, bevorzugen aber Pflanzen. Sie können sich Nahrung auch direkt aus dem Boden und dem Stein ziehen, wobei die Saugnäpfe an ihren Armen dabei wie Wurzeln fungieren.

Die ausgewachsenen Tiere sondern Pheromone ab, um andere Kraken bei ihrer Durchreise durch die Spalten anzulocken, sodass Abenteurer oftmals auf ganze Kolonien in feuchten Höhlensystemen treffen. Sie gehen manchmal auf die Jagd und können dann eine große Gefahr für Bergleute darstellen, da sie ihre Farbe ändern und sich somit als Teil der Felswand tarnen können, an der sie sich mit großer Geduld festhalten.

Ausgewachsene Kraken können einen dunklen Nebel absondern, der ihre Umgebung komplett verdunkelt und den nur sie mit ihrer



Infrarotsicht durchblicken können. Die Haut des Tieres ist sehr widerstandsfähig und schwer zu durchdringen, und es heißt, die beste Verteidigung gegen Riesenkraken ist ein stumpfer Schlag auf ihren Kopf.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 14, GESCHICKLICHKEIT 4

BEWEGUNG: 1

RÜSTUNGSSCHUTZ: 4

EMPFINDLICHER KOPF: STUMPFE Waffen ignorieren den Rüstungsschutz, wenn sie die Kreatur am Kopf treffen. Ein Angriff auf dem Kopf ist eine schwierige (–2) Aktion.

TENTAKELN: Die Riesenkrake hat W6+3 Tentakeln. In jeder Runde greift sie mit bis zu W3 Tentakeln an. Jeder Tentakel führt einen Angriff aus der Monsterangriff-Tabelle aus. Pro 3 Punkte Schaden, die die Krake erleidet, verliert sie einen Tentakel.

MONSTERANGRIFFE

W6	ANGRIFF
1	**SCHLEIMIGER TENTAKEL!** Ein schleimiger Tentakel umschlingt eine Abenteurerin in NAHER Reichweite. Würfle für den Angriff mit sieben Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Bei einem Treffer wird die Abenteurerin FESTGEHALTEN.
2	**ERTRÄNKEN!** Ein Tentakel ergreift eine Abenteurerin in NAHER Reichweite an und zieht sie unter Wasser. Würfle für den Angriff mit sechs Basiswürfeln und Waffenschaden 1. Bei einem Treffer wird die Abenteurerin FESTGEHALTEN und unter Wasser gezogen (für mehr Informationen zu Ertrinken siehe Seite 114 im *Spieler-Handbuch*).
3	**TENTAKELUMARMUNG!** Das Tier versucht, das Leben aus einer Abenteurerin in NAHER Reichweite herauszuquetschen. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Bei einem Treffer wird die Abenteurerin FESTGEHALTEN und in jeder nachfolgenden Runde vom gleichen Angriff getroffen, bis sie sich befreien kann.
4	**TENTAKELPEITSCHE!** Ein mächtiger Tentakel peitscht gegen eine Abenteurerin in NAHER Reichweite. Würfle für den Angriff mit neun Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Bei einem Treffer wird die Abenteurerin außerdem zu Boden geworfen.
5	**VERSCHLINGEN!** Die Riesenkrake versucht, eine Abenteurerin in NAHER Reichweite zu verschlingen. Das Opfer wird mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde) angegriffen. Bei einem Treffer wird das Opfer im Ganzen verschlungen und erleidet im Innern der Kreatur jede Runde 1 Punkt Schaden. Die Abenteurerin kann die Riesenkrake von innen angreifen, wo das Monster keine Rüstung besitzt. Die gefangene Abenteurerin kann nur entkommen, wenn die Riesenkrake getötet wird.
6	**SCHWARZER NEBEL!** Das Tier sondert tiefschwarze Tinte ab, die das Wasser um es herum schwärzt. Alle Abenteurer in NAHER Reichweite werden so behandelt, als ob sie sich in totaler Dunkelheit (siehe Seite 114 im *Spieler-Handbuch*) befinden. Der Effekt dauert W6 Runden an.

SEESCHLANGE

Seeschlangen sind gefürchtete Raubtiere, die mit ihren Hörnern die Hüllen von Schiffen durchdringen können und dann die Mannschaft angreifen, während diese mit den Reparaturen beschäftigt ist. Sie winden ihre Körper oftmals um kleinere Schiffe, um die Boote mit ihren starken Muskeln zu zerquetschen und dann die schwimmenden Überlebenden in aller Ruhe zu verspeisen.

Eine Seeschlange kann man am besten erschlagen, indem man ihren Schwanz angreift, da hierin ihre Genitaldrüsen liegen, deren Blut das Tier in den lüsternen Wahnsinn treibt. Die Schlange versucht dann, ihren eigenen Schwanz zu verschlingen und frisst sich somit selbst zu Tode.

Es gibt Geschichten über die Piratin Scarda, die von drei Seeschlangen angegriffen wurde, es aber schaffte, allen dreien in den Schwanz zu schlagen, sodass sie sich gegenseitig verschlangen, bis nur noch ein riesiges seeigelförmiges Gebilde aus Zähnen übrigblieb. Dieser Vorfall



soll der Ursprung der monströsen Seeigel im Östlichen Meer sein.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 18, GESCHICKLICHKEIT 3

RÜSTUNGSSCHUTZ: 5

BEWEGUNG: 2 (im Wasser)

SCHWANZ: Verursacht ein Angriff gegen den Schwanz einer Seeschlange (–2 Malus) eine blutende Wunde (ein oder mehr Punkte Schaden durch eine Blank- oder Stichwaffe), würfelst du jedes Mal, wenn die Seeschlange angreift, mit einem W6. Bei einer 4-6 greift das Monster sich selbst anstelle der Abenteurer an.

MONSTERANGRIFFE

W6	ANGRIFF
1	**SCHWANZANGRIFF!** Das Monster schleudert seinen Schwanz gegen eine Abenteurerin in NAHER Reichweite. Würfle für den Angriff mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (stumpfer Schlag). Bei einem Treffer wird die Abenteurerin zudem zu Boden geworfen.
2	**VERSCHLINGEN!** Die Seeschlange versucht, die Abenteurerin mit dem höchsten STÄRKE-Wert zu verschlingen. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Schnittwunde). Ist der Angriff erfolgreich, wird das Opfer im Ganzen verschlungen und erleidet im Magen der Kreatur jede Runde 1 Punkt Schaden. Die Abenteurerin kann die Seeschlange von innen angreifen, wo das Monster keine Rüstung besitzt. Die gefangene Abenteurerin kann nur entkommen, wenn die Seeschlange getötet wird.
3	**WILDER BISS!** Die Kreatur beißt eine Abenteurerin in NAHER Reichweite. Würfle für den Angriff mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde).
4	**ERTRÄNKEN!** Das Monster greift eine Abenteurerin in NAHER Reichweite an und zieht sie in die Tiefe. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde). Ist der Angriff erfolgreich, wird die Abenteurerin FESTGEHALTEN und unter Wasser gezogen (für mehr Informationen zum Ertrinken siehe Seite 114 im *Spieler-Handbuch*).
5	**ZERMALMENDER ANGRIFF!** Die Seeschlange erhebt sich aus dem Wasser und lässt dann ihren schweren Körper auf zwei Abenteurer in naher Reichweite fallen. Würfle für den Angriff mit neun Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Alle Ziele, die von dem Angriff getroffen werden, werden auf das zersplitterte Deck geworfen oder sogar ins Wasser geschleudert.
6	**TÖDLICHE UMARMUNG!** Die Seeschlange umschlingt eine Abenteurerin in NAHER Reichweite mit ihrem Schwanz und versucht, das Leben aus ihr herauszuquetschen. Würfle für den Angriff mit 11 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (stumpfer Schlag). Ist der Angriff erfolgreich, wird das Opfer FESTGEHALTEN und erleidet den gleichen Angriff in allen darauffolgenden Runden (dies zählt nicht als Angriffsaktion für das Monster).

TODESRITTER

Ein Todesritter ist ein sehr mächtiger Untoter, der noch immer einen eigenen Willen hat und sich seiner selbst bewusst ist. Sowohl Frauen als auch Männer können Todesritter werden. Wenn eine Person zu Lebzeiten der Magie mächtig war, bleiben diese Fertigkeiten erhalten, Heilungs- oder Lebenserhaltende Zauber werden jedoch pervertiert. Todesritter, die der Magie mächtig sind, werden oft Lich genannt. In der Regel führen Todesritter Truppen aus untoten Gefolgsleuten an, da sie automatisch die Kontrolle über niedere Untote erhalten.





Es wird gemunkelt, dass Todesritter regelmäßig bestimmte Teile eines Menschen verzehren müssen – das Herz, die Leber, das Hirn oder andere Organe –, um ihre Stärke zu erhalten. Einige Gelehrte behaupten, dass die Monster geschwächt werden können, indem man ihre Opfer im Vorhinein mit giftigen Salzen präpariert.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 12, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Auskundschaften 2

RÜSTUNGSSCHUTZ: Keiner, außer sie tragen Rüstung. Erhält nur halben Schaden durch physische Angriffe (aufgerundet).

AUSRÜSTUNG: Langschwert, Kettenhemd

MONSTERANGRIFFE

W6	ANGRIFF
1	**MACHTVOLLER ANGRIFF!** In tödlicher Stille schwingt der Todesritter seine Waffe in einem heftigen Angriff gegen die Abenteurerin. Führe einen Angriff mit 12 Basiswürfeln und dem der Waffen entsprechenden Schaden aus. Fügt der Angriff Schaden zu, wird die Abenteurerin in NAHER Reichweite zu Boden beworfen. Der Angriff kann pariert werden.
2	**GOTTLOSES GEBRÜLL!** Der Schädel des Todesritters verformt sich und ein unnatürlicher Schrei ertönt aus der toten Kehle. Alle in NAHER Reichweite werden von einem Furchtangriff mit acht Basiswürfeln getroffen.
3	**HAND DES TOTEN!** Der Todesritter hebt die Hand und gestikuliert. Dadurch wird eine Abenteurerin in NAHER Reichweite vom Boden gehoben und in KURZE Reichweite geworfen. Führe einen Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (stumpfer Schlag) aus.
4	**UMREISSENDER ANGRIFF!** Das Monster führt einen umreißenden Angriff mit seiner Waffe aus und greift alle Abenteurer in ARMESLÄNGE mit acht Basiswürfeln und dem der Waffe entsprechenden Schaden an. Der Angriff kann pariert werden.
5	**LÄHMENDE KÄLTE!** Eine unglückliche Abenteurerin starrt direkt in das schreckliche Gesicht des Todesritters, als ein Keuchen aus der Kehle des Monsters ertönt. Dieser Angriff wirkt wie ein lähmendes Gift mit Wirksamkeit 8 (siehe Seite 115 im *Spieler-Handbuch*).
6	**TÖDLICHE VISIONEN!** Der Todesritter fällt auf die Knie und gestikuliert in Richtung des Bodens. Im nächsten Augenblick öffnet sich ein temporäres Tor zum Königreich des Todes und eine Abenteuerin in NAHER Reichweite wird von einer Horde aus kreischenden Gespenstern attackiert, die an der Seele der Unglückseligen reißen und qualvoll ihren Namen rufen. Das Opfer wird von einem Furchtangriff mit 12 Basiswürfeln getroffen.

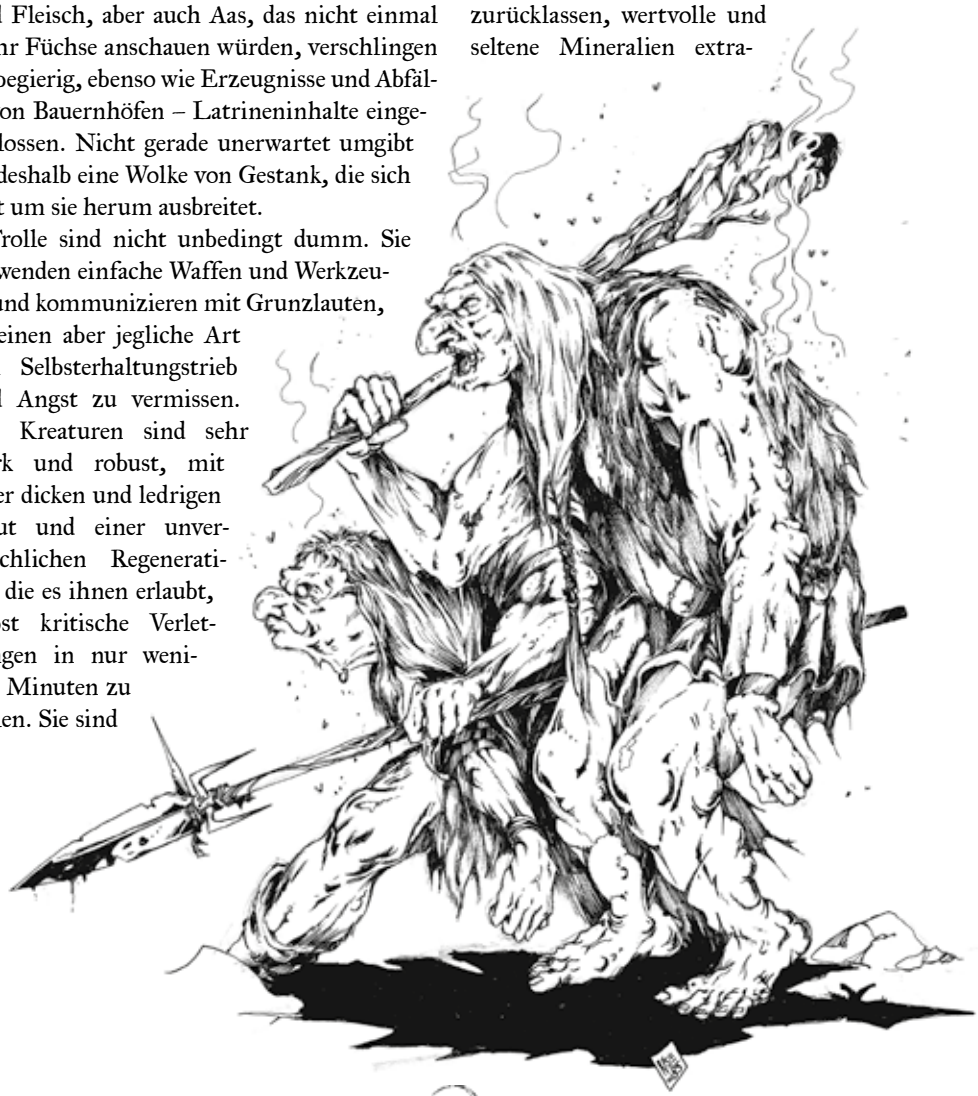
TROLL

Es ist bekannt, dass Trolle unter der Erde geboren werden, wenn sie größer werden sich dann aber – meist aufgrund von Platzmangel, oft aber auch wegen ihrer Gefräßigkeit – auf den Weg an die Oberfläche machen.

Trolle essen quasi alles, was sie kauen können. Ihre Lieblingsmahlzeit sind frische Innereien und Fleisch, aber auch Aas, das nicht einmal mehr Füchse anschauen würden, verschlingen sie begierig, ebenso wie Erzeugnisse und Abfälle von Bauernhöfen – Latrineninhalte eingeschlossen. Nicht gerade unerwartet umgibt sie deshalb eine Wolke von Gestank, die sich weit um sie herum ausbreitet.

Trolle sind nicht unbedingt dumm. Sie verwenden einfache Waffen und Werkzeuge und kommunizieren mit Grunzlauten, scheinen aber jegliche Art von Selbsterhaltungstrieb und Angst zu vermissen. Die Kreaturen sind sehr stark und robust, mit einer dicken und ledrigen Haut und einer unvergleichlichen Regeneration, die es ihnen erlaubt, selbst kritische Verletzungen in nur wenigen Minuten zu heilen. Sie sind jedoch anfällig gegen helles Licht und meiden direkte Sonnenstrahlen.

Einige Trolle fressen sich voll, bis sie so groß und rund sind, dass sie eher wie rollende Felsbrocken als wie lebende Kreaturen aussehen. Man sagt, dass Zwerge aus den Ausscheidungen und der Haut, welche die Trolle zurücklassen, wertvolle und seltene Mineralien extra-



hieren und sie deshalb sogar wie Vieh treiben. Bösartige Gerüchte besagen sogar, dass die Zwerge diese Troll-Felsbrocken mit Musik zu menschlichen Siedlungen locken, da sich einige besonders seltene Mineralien nur dann bilden, wenn der Troll Menschenfleisch verzehrt.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 12-16, GESCHICKLICHKEIT 2

FERTIGKEITEN: Auskundschaften 4

RÜSTUNGSSCHUTZ: 4 (Haut)

BEWEGUNG: 1

REGENERATION: Ein Troll regeneriert pro Runde einen verlorenen Punkt Stärke.

GESTANK: Alle Gegner in ARMESLÄNGE erleiden aufgrund des schrecklichen Gestanks des Trolls pro Kampfrunde einen Punkt Schaden auf ihre Geschicklichkeit.

SONNENLICHT: Ein Troll erleidet einen Punkt Schaden pro Runde in direktem Sonnenlicht.

MONSTERANGRIFFE

W6	ANGRIFF
1	**REIßENDER ANGRIFF!** Ein Troll greift eine Abenteurerin mit seinen Klauen an. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Schnittwunde). Ist der Angriff erfolgreich, wird das Opfer außerdem von einer Krankheit mit Ansteckungsgefahr 6 betroffen.
2	**SCHRECKLICHER BISS!** Der Troll öffnet seinen stinkenden Mund und beißt eine Abenteurerin. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (stumpfer Schlag). Die Abenteurerin wird im Maul des Trolls FESTGEHALTEN.
3	**TROLLWURF!** Der Troll hebt eine Abenteurerin hoch und wirft sie wie ein Spielzeug von sich. Würfle für den Angriff mit 12 Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Ist der Angriff erfolgreich, landet die Abenteurerin in KURZER Reichweite vom Troll entfernt am Boden liegend.
4	**SCHLEUDERANGRIFF!** Der Troll schleudert seine langen knorrigen Arme und trifft alle Abenteurer in ARMESLÄNGE. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag) gegen alle Opfer.
5	**TÜCHTIGE TRACHT PRÜGEL!** Der Troll schnappt sich die Abenteurerin, die ihm am nächsten steht, und wirft sie auf eine andere Abenteurerin. Die Geworfene erleidet einen Angriff mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Ist der Angriff erfolgreich, erleidet eine weitere Abenteurerin in NAHER Reichweite einen Angriff von gleicher Wucht. Alle Getroffenen werden zu Boden geschleudert.
6	**STINKENDER ATEM!** Der Troll räuspert sich mit einem lauten Donnern und erbricht dann eine Wolke aus Gallensaft und stinkendem Sumpfgas in die Gesichter der Abenteurer. Alle Abenteurer in NAHER Reichweite erleiden einen Angriff mit sieben Basiswürfeln, der Schaden an EMPATHIE verursacht.



UNTOTE

Die lebenden Toten sind ein natürliches Phänomen in den Dörfern, da die Verstorbenen oft in einem verwirrten Zustand herumirren, bevor sie ihre endgültige Ruhe finden. Sie werden mit respektvoller Höflichkeit behandelt. Das Vorhaben der Rostbrüder, aus diesen ruhelosen Toten mittels Magie Diener und Krieger zu erschaffen, wird von vielen verabscheut.

Die meisten wandern herum und führen mit ihren verfallenen und verwesten Körpern ihre Aufgaben aus, früher oder später dann als Skelette. Einige werden allerdings auch zu Ghulen, die Kraft aus anderen Körpern ziehen, um ihre Existenz als Verhöhnung des Lebens fortzuführen. Besonders mächtige Tote können zu Todesrittern werden.

RUHELOSE TOTE

ATTRIBUTE:
STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 2

FERTIGKEITEN: Nahkampf 2, Auskundschaften 2

BISS: 2 Schadenspunkte

SKELETT

ATTRIBUTE:
STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 2

FERTIGKEITEN: Nahkampf 3, Auskundschaften 3

TYPISCHE AUSRÜSTUNG: Rostiges Breitschwert, Beschlagene Lederrüstung oder Kettenhemd, Geschlossener Helm

KNOCHIG: Pfeile und STICHWAFFEN können niemals mehr als einen Schadenspunkt bei einem Skelett verursachen. Andere Waffen richten normalen Schaden an.

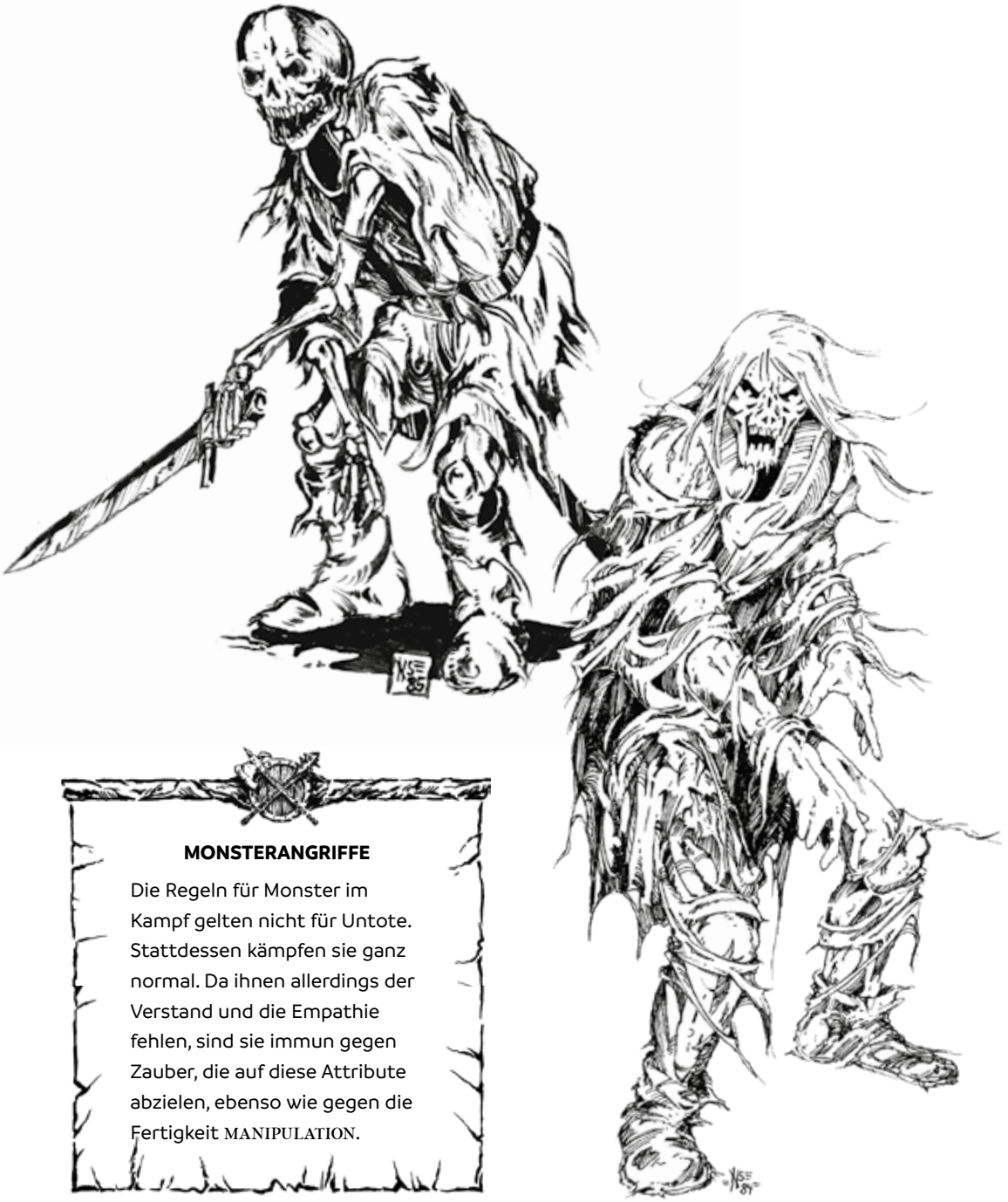
GHUL

ATTRIBUTE:
STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 2

FERTIGKEITEN: Nahkampf 3, Auskundschaften 3

BISS: 2 (Ansteckungsgefahr 4)





MONSTERANGRIFFE

Die Regeln für Monster im Kampf gelten nicht für Untote. Stattdessen kämpfen sie ganz normal. Da ihnen allerdings der Verstand und die Empathie fehlen, sind sie immun gegen Zauber, die auf diese Attribute abzielen, ebenso wie gegen die Fertigkeit MANIPULATION.



WÜRGERANKE

Wie viele andere der sonderbaren Monster in den Verbotenen Landen, wird allgemein angenommen, dass die Würgeranken entkommene Experimente aus dämonologischen Laboratorien sind. Diese fleischfressenden Pflanzen sind schwer zu bekämpfen, da sie sich normalerweise in friedlichen Büschen verbergen und zudem einen gewissen Grad an Intelligenz beweisen. Die Pflanzen warten oft auf einer sonnigen Lichtung darauf, dass sich nichtsahnende Opfer in der Nähe niederlassen, und greifen diese dann mit mehreren stacheligen Ranken an, wobei sie versuchen, sie einzufangen und zu erdrosseln.

Die Ranken sind stark und widerstandsfähig genug, um Gliedmaßen zu brechen, und wachsen aus einem zentralen, kürbisähnlichen Stamm, der oftmals im Boden vergraben ist. Wunderschöne violette Blüten, die in ewiger Blüte stehen, dienen als Sinnesorgane der

MONSTERANGRIFFE

W6	ANGRIFF
1	**SPORENATTACKE!** Die Kreatur stößt eine Sporenwolke in Richtung einer Abenteurerin in NAHER Reichweite aus. Das Opfer wird von einem lähmenden Gift mit Wirksamkeit 8 angegriffen.
2	**ERDROSSELN!** Ranken umschlingen alle Abenteurer in NAHER Reichweite. Würfle für die Angriffe mit sechs Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Alle Opfer werden zudem zu Boden geworfen.
3	**PEITSCHNDE RANKE!** Eine dicke Ranke peitscht nach einer Abenteurerin in NAHER Reichweite. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schaden). Ist die Attacke erfolgreich, wird die Abenteurerin außerdem FESTGEHALTEN.
4	**TÖDLICHE UMARMUNG!** Ein Gewirr aus Ranken umschlingt eine Abenteurerin in NAHER Reichweite. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag). Ist der Angriff erfolgreich, wird die Abenteurerin zudem FESTGEHALTEN.
5	**DURCHDRINGENDER ANGRIFF!** Eine Ranke versucht, sich gewaltsam einen Weg in eine Körperöffnung wie Mund, Augen oder Ohren einer Abenteurerin in NAHER Reichweite zu bahnen. Würfle für den Angriff mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde). Aufgrund der schrecklichen Erfahrung verursacht der Angriff sowohl Schaden an STÄRKE als auch an EMPATHIE.
6	**GIFTIGE WOLKE!** Die violetten Blüten der Kreatur öffnen sich und geben eine Sporenwolke ab, die alle Abenteurer in NAHER Reichweite trifft. Alle Betroffenen erleiden den Effekt eines lähmenden Giftes mit Wirksamkeit 8.

Pflanze und verraten ihr, was um sie herum vor sich geht.

Die Würgeranken schleifen ihre tote Beute zum Stamm, der dann saugnapfartige Auswüchse ausfährt, um sich am toten Körper festzusaugen und diesen mit Verdauungssäften aufzulösen und alle Nährstoffe herauszuziehen. Man glaubt, dass die Pflanze ihre Wurzeln aus dem Boden herauslösen und langsam an einen neuen Ort wandern kann.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 8, GESCHICKLICHKEIT 3



WYVERN

Die Wyvern ist wahrscheinlich in die Verbotenen Lande eingewandert, da es außerhalb der Sümpfe kaum Raubechsen gibt. Es gibt jedoch Spekulationen, ob die Wyvern nicht sogar mit dem Echsenvolk verwandt ist, und aus der unnatürlichen Fortpflanzung mit Raubvögeln entstammen, da sie ein gewisses Maß an Intelligenz zu besitzen scheinen.

Die Kreaturen leben bevorzugt an steilen Klippen in der Nähe von Feuchtgebieten, greifen oft in Schwärmen an und reißen ihre Opfer auseinander, um die Einzelteile nach Hause zu ihren Jungen zu tragen. Es gibt Geschichten über Halblinge, die von Wyvern von der Größe eines Pferdes bei lebendigem Leib hochgehoben und schreiend davongetragen wurden. Wyvern nutzen oft das Überraschungsmoment und schlagen ihre Beute bewusstlos, indem sie ihren harten Schädel in deren Kopf rammen. Ein Biss mit ihrem zahnbewehrten Schnabel kann sich oft infizieren.

Die beste Verteidigung gegen Wyvern besteht darin, sie auf den Boden zu zwingen, wo sie sehr unbeholfen und fast wehrlos sind. Be-



wohner befallener Gegenden setzen oft stachelbewehrte Ketten als Waffen ein, die sich in den ledernen Schwingen der Monster festhaken und sie in Stücke reißen.

Eine Wyvern hat eine sehr dünne, aber energiereiche Schicht Speck unter ihrer Haut, die sie selbst im Winter warm hält. Geschickte Schneider können aus der Haut warme Winterkleidung herstellen, während der Speck sehr schmackhaft und nahrhaft und dadurch als Reiseproviant sehr beliebt ist.

ATTRIBUTE:
STÄRKE 14, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 5, EMPATHIE 2

BEWEGUNG: 3

RÜSTUNGSSCHUTZ: 5 (Schuppen)

SONDERREGEL: Wird eine Wyvern auf den Boden gezwungen, erhalten alle Angriffe gegen sie einen Bonus von +2.

MONSTERANGRIFFE

W6	ANGRIFF
1	**KLAUENANGRIFF!** Die Wyvern greift mit ihren Klauen zwei Abenteurer in NAHER Reichweite an. Würfle für den Angriff mit sieben Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Schnittwunde).
2	**BISSANGRIFF!** Das Monster beißt die nächste Abenteurerin mit ihren rasiermesserscharfen Zähnen. Würfle für den Angriff mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde).
3	**STURZFLUG!** Die Wyvern greift eine Abenteurerin in NAHER Reichweite im Sturzflug an. Würfle für die Attacke mit neun Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde). Ist der Angriff erfolgreich, wird die Abenteurerin außerdem zu Boden geworfen.
4	**RAMMATTACKE!** Die Kreatur fliegt mit ihrem harten Schädel voran mit voller Wucht in eine Abenteurerin. Würfle für den Angriff mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (stumpfer Schlag). Ist der Angriff erfolgreich, wird das Opfer zudem zu Boden geworfen.
5	**HERUMSCHLEUDERN!** Die Wyvern versucht, eine Abenteurerin zu beißen und wild zu schütteln. Würfle für den Angriff mit neun Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde). Ist der Angriff erfolgreich, wird das Opfer in NAHER Reichweite von der Wyvern geschleudert und landet liegend.
6	**STURZ VOM HIMMEL!** Das Monster ergreift eine Abenteurerin in NAHER Reichweite und trägt sie in den Himmel. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln. Ist der Angriff erfolgreich, steigt die Wyvern mit ihrem Opfer in KURZE Reichweite in die Luft. In der nächsten Runde wird das Opfer fallengelassen und erleidet die Effekte eines Sturzes aus 2W6+10 Metern Höhe (siehe Seite 114 im *Spieler-Handbuch*).



TIERE

TIER	STÄRKE	GESCHICK-LICHKEIT	FERTIGKEITEN	BEWE-GUNG	WAFFEN	SCHADEN	SCHADENS-TYP
Bär	6	2	Nahkampf 3, Auskundschaften 3	1	Pranke	2	Schnitt-wunde
Wolf	4	4	Bewegen 3, Nahkampf 3, Auskundschaften 5	2	Biss	1	Schnitt-wunde
Fuchs	2	4	Bewegen 2, Nahkampf 2, Auskundschaften 4	1	Biss	1	Schnitt-wunde
Hirsch	3	4	Bewegen 4, Auskundschaften 4	2	Hörner	1	Stumpfer Schlag
Wild-schwein	4	2	Nahkampf 3, Auskundschaften 3	1	Hauer	1	Stumpfer Schlag
Reitpferd	5	4	Bewegen 2, Auskundschaften 3	2	Tritt	1	Stumpfer Schlag
Schlacht-ross	6	5	Bewegen 3, Nahkampf 2, Auskundschaften 3	2	Tritt	1	Stumpfer Schlag
Affe	3	3	Bewegen 2, Ausdauer 2, Auskundschaften 3	2	Tritt	1	Stumpfer Schlag
Canidischer Kriegshund	5	3	Bewegen 2, Nahkampf 3, Auskundschaften 3	2	Biss	1	Schnitt-wunde
Krokodil	4	2	Nahkampf 3, Auskundschaften 3	1	Biss	2	Schnitt-wunde





SCHWÄRME

Ein Schwarm von Tieren (siehe Tabelle unten) wird als eine einzige Kreatur behandelt, wobei der Stärke-Wert den Schwarm als Ganzes repräsentiert. Ein einzelner Angriff auf einen Schwarm kann nie mehr als 1 Punkt Schaden verursachen.

TIER	STÄRKE	GESCHICKLICHKEIT	FERTIGKEITEN	BEWEGUNG	WAFFEN	SCHADEN	SCHADENSTYP
Hund	3	3	Nahkampf 1, Auskundschaften 5	2	Biss	1	Schnittwunde
Katze	1	5	Bewegen 4, Auskundschaften 5	1	Klauen	1	Schnittwunde
Ratten (Schwarm)	4	3	Bewegen 3, Auskundschaften 4	1	Biss	1	Schnittwunde
Fledermäuse (Schwarm)	5	3	Bewegen 3, Auskundschaften 5	2	Biss	1	Schnittwunde
Rabe	1	3	Bewegen 3, Auskundschaften 4	2	Schnabel	1	Schnittwunde
Adler	3	5	Bewegen 3, Nahkampf 3, Auskundschaften 5	3	Klauen	1	Schnittwunde
Schlange	1	3	Nahkampf 3, Auskundschaften 4	1	Biss	Tödliches Gift, Wirksamkeit 4	–
Skorpion/ Spinne	1	3	Bewegen 3, Nahkampf 2, Auskundschaften 3	1	Schwanz	Lähmendes Gift, Wirksamkeit 6	–



ARTEFAKTE

„Wer seid Ihr?“, fragte Onhammel und drohte mit seinem Schwert.

Die Erscheinung aus Holz, welche in den Büschen verborgen war, antwortete nicht und bewegte sich auch nicht.

Als Zindia Mak sie mit ihrem Stab berührte, fiel sie geräuschlos in einen Haufen aus Ästen und Steinen in sich zusammen.

Eine hölzerne Maske war das einzige, was übrigblieb – das Gesicht der Göttin Häma aus dem Tempel.



In den Ruinen der Verbotenen Lande verbergen sich viele Schätze und die wertvollsten unter diesen sind Artefakte. Diese einzigartigen Gegenstände verleihen ihren Trägern mächtige und oftmals übernatürliche Fähigkeiten. Artefakte sind sehr selten – Abenteurer bezahlen die Suche nach ihnen oft mit ihren Leben und die wenigen gesegneten Individuen, die ein Artefakt in ihre Hände bekommen, können mit neidischen Blicken rechnen.

In diesem Kapitel stellen wir 18 einzigartige Artefakte detailliert vor, einschließlich der Legenden, Effekte und Orte, wo sie gefunden werden könnten. Diese Orte sind nur Vorschläge – deine Gruppe kann die Artefakte in den Verbotenen Landen finden, wo auch immer du willst. Aber denke daran, dass Artefakte sehr selten sind – der Fund eines solchen sollte ein Grund zum Feiern sein.

ASINA

Diese Waffe ist sehr alt und es heißt, dass die Klinge der Reißzahn eines der gigantischen Erdwürmer ist, der die Ahnenlande der Menschen zerstörte und sie unter der Führung des Rabengottes zur Flucht nach Rabenland zwang. Rabe hat den Menschen strengstens untersagt, etwas aus ihrem Heimatland mit auf die Reise zu nehmen, um die neue Welt nicht zu verseuchen. Der Schmuggler, der den Reißzahn mitnahm, wurde während der Seereise über Bord geworfen, aber die Priester wagten nicht, den Reißzahn einfach ins Meer zu werfen, aus Angst, die Klinge würde einen der Meeresbewohner anstecken, der sie dann verfolgen könnte. Stattdessen beschlossen sie, dass sie den Zahn mit in das neue Land bringen und ihn dort hinter Schloss und Riegel in einem Tempel aufbewahren würden, bis klar war, wie sie ihn sicher und gefahr-

ARTEFAKTE

W66	ARTEFAKT
11–12	Asina
13–14	Feroxas Klauen
15–16	Geisterdolche
21–22	Ivelde
23–24	Karskenfuß' Stiefel
25–26	Klages Horn
31–32	Königin Agathas Zwillingstafeln
33–34	Lehms Rosarium
35–36	Menkauras Zahn
41–42	Die Pfeile des Feuerwyrms
43–44	Die Quelle der Tränen
45–46	Rindenhaut
51–52	Skarns Fluch
53–54	Das Stundenglas des Nachtläufers
55–56	Die Tezaur
61–62	Tvedras Zwillingsringe
63–64	Vollers Helm
65–66	Wyrms Schlüssel

los zerstören könnten. Nachdem sein Ursprung vergessen war, wurde er jedoch stattdessen in ein Schwert geschmiedet.

AUSSEHEN

Ein sehr altes Breitschwert, das aussieht, als wäre es aus einem einzigen Stück Knochen oder einem großen Zahn gefertigt, und dessen Griff mit derber Schlangenhaut umwickelt ist. Die Klinge dampft und lässt jegliches organisches Material, das mit ihr in Berührung



kommt, verkümmern. Wenn sie Haut berührt, fühlt sie sich brennend heiß an.

MÖGLICHER FUNDORT

Merigalls Lager auf Berg Ora (siehe *Der Zorn des Raben*).

EFFEKTE

Asina ist ein Breitschwert mit Waffenbonus +2, Waffenschaden 3 und einem W10 Artefaktwürfel. Durch Asina zugefügte Wunden infizieren sich mit scheußlichen Würmern, was als Krankheit mit Ansteckungsgefahr 6 gilt. Gegen Dämonen fügt Asina zusätzlichen Schaden zu, da die Klinge durch die dämonische Substanz Mog einfach hindurchschneidet. Der Dämon erleidet normalen Schaden, wenn ihn der Angriff trifft, und anschließend für W6 Runden jede Runde die gleiche Menge an Schadenspunkten, da sich die Wunde in den Körper des Dämons frisst.

NACHTEILE

Asina fügt 1 Punkt Schaden zu, wenn man die Klinge nur mit der Haut berührt. Das Risiko, sich mit einem solchen Schwert selbst zu verletzen, ist immens, vor allem, da Asina anscheinend einen eigenen Willen besitzt, wenn

die Klinge geführt wird. Jeder gewürfelte ☠ (beim ersten Wurf des Angriffs) fügt dem, der die Waffe führt, oder einem Freund in ARMESLÄNGE einen Punkt Schaden (sowie das Risiko einer Ansteckung) zu. Die Waffe verätzt jede Flüssigkeit, in die sie getaucht wird, und macht diese somit ungenießbar.

FEROXAS KLAUEN

In der Kirche des Rost erzählt man sich die Legende, wie Rost und Häma ihre Hochzeit mit den frohlockenden Vätern der Rostbrüder und den lobpreisenden Schwestern von Häma gefeiert haben. Aus dieser göttlichen Vermählung entsprang die Tochter Feroxa, ein wunderschönes Kind aus dem schwärzesten Hämatit mit Sommersprossen aus Rost auf ihrer Steinhaut.

Aber ihre Freude machte den Rabengott eifersüchtig. Der Aasvogel flog herab und stahl das Kind aus der Wiege und ließ sich auf einer hohen Klippe nieder, um es zu verschlingen. Verzweifelt und wütend ließ der Gott Rost seinen Arm in einen Pfeil aus Eisen wachsen und die Göttin Häma opferte einen Finger, um einen Bogen zu erschaffen, der mit Feroxas Nabelschnur bespannt war. Sie entsandten ihre gerüstete Dienerin Teramalda zur Klippe, wo sie den Pfeil auf den Rabengott abschoss, der schwer verwundet und voller Angst in die Wälder floh. Der Rabe schwang sich mit einer solchen Wucht auf der Flucht in die Lüfte, dass Feroxa von der Klippe geschleudert wurde. Sie prallte auf dem Boden auf und zersprang in zahllose Splitter, die als Hämatitsplitter über die ganze Welt verteilt wurden. Teramalda versuchte, ihren Sturz abzufangen, wurde aber von dem Gewicht des Steinkindes tödlich verletzt. Feroxas abgeschlagener Kopf landete neben Teramalda. Feroxa war bereits ihres Augenlichts beraubt, da der Rabengott ihr die Augen ausgepickt hatte, aber die Göttertochter erspürte die Lippen ihrer Helferin und hauchte ihren Geist in sie. Seit diesem Tag durchstreift Teramalda die Welt und sinnt nach Rache an dem Rabengott und seinen Anhängern.

Der Gott Rost wollte den Kopf seiner toten Tochter begraben, aber seine Frau Häma sagte, dass dies nun eine Zeit der Rache, nicht der Trauer sei. Zusammen schmiedeten sie ein Paar Hämatitklauen aus Feroxas Überresten, die der beste Kämpfer der Kirche des Rost auf der Jagd nach dem Abschaum des Rabengottes tragen sollte. Die Klauen gingen jedoch verloren, als ihr Träger – Gardkain, Feldherr der Eisengarde – in den Erlenkriegen fiel.

Die Klauen wurden während Teramaldas Invasion von Rabenland geschmiedet, aber die Legende über die Götter und ihr Kind ist nur ein Mythos. Teramaldas Rüstung erwachte zum Leben, als der Zwergenherrscher Garmar Vier-Bart die Kriegerin über einem Feuer darin kochen ließ, wobei es möglicherweise der Gott Rost war, der sie erweckte. Jedenfalls macht sie bevorzugt Jagd auf Zwerge und die Anhängerschaft des Raben.



AUSSEHEN

Zwei alte, aber gut erhaltene Lederhandschuhe mit langen Metallklauen, die an den Knöcheln angebracht sind. Die Klauen bestehen

aus schwerem, schwarzem Stein, der von roten Flecken durchzogen ist. In der Handfläche jedes Handschuhs sind jeweils die Zeichen des Gottes Rost und der Göttin Häma eingeprägt. Riemen befestigen die Handschuhe an den Handgelenken der Trägerin.

EFFEKTE

Feroxas Klauen sind eine Nahkampfwaffe mit einem Waffenbonus von +1, einem W8 Artefaktwürfel, Waffenschaden 2 und den Attributen LEICHT, SCHARF und STICHWAFFE. Angriffe mit den Klauen ignorieren jegliche Metallrüstung. Jedes Mal, wenn die Klauen einen oder mehr Punkte Schaden im Kampf verursachen, erhöht sich ihr Waffenschaden um eins. Dieser Bonus verschwindet am Ende des Kampfes wieder. Alle aufgezählten Effekte setzen voraus, dass beide Klauen verwendet werden. Eine einzelne Klaue zählt als normales Messer.

NACHTEILE

Sollte die Kirche des Rost herausfinden, dass Feroxas Klauen gefunden wurden, wird sie ihre Herausgabe verlangen und die Eisengarde aussenden, um sie notfalls mit Gewalt an sich zu bringen. Falls die Abenteurer die Klauen freiwillig einem Tempel des Rost übergeben, werden sie als Helden und Verbündete der Kirche gefeiert.

GEISTERDOLCHE

Man erzählt sich, dass, als die Erlenländer in Rabenland eindrangen, sie die drei Geschwister Vider entsandten, um die Anführer der Zwerge und Elfen zu töten. Die Elfenmeister umgarnten die angehenden Assassinen jedoch mit ihrer Magie, erschlugen sie und bannten ihre dunklen Seelen in drei Dolche.



AUSSEHEN

Gänzlich schwarze, dampfende Dolche mit einer an den Rändern leicht durchsichtigen Schneide. Sie sehen aus, als hätte der Schatten eines Dolches eine feste Form angenommen.

EFFEKTE

Die Geisterdolche sind gefährliche, verborgene Waffen, da sie fast unauffindbar getragen werden können. Nimmt man den Griff eines Dolches in seine Handfläche und drückt den Zeigefinger der anderen Hand gegen die Spitze, bis Blut daraus hervorquillt, verschwindet der gesamte Dolch in der Handfläche und ist nur noch als ein dunkler Fleck auf der Haut zu sehen. Mit der richtigen Bewegung des Handgelenks lässt man den Dolch wieder in der Hand erscheinen – dann, wenn das Opfer es am wenigsten erwartet.

Ein Geisterdolch zählt als Dolch mit Waffenbonus +1, Waffenschaden 2, einem W8 Artefaktwürfel und einem Bonus von +2 auf alle hinterhältigen Angriffe. Er wird nicht zur Belastung hinzuaddiert. Der Geisterdolch zerfrisst die Seele seiner Nutzerin – jedes Mal, wenn ein Angriff mit dem Dolch einen Gegner bricht, erleidet die Nutzerin 1 Punkt Schaden an ihrem Empathie-Wert.

IVELDE

Man sagt, dass die Menschen, als sie ihren ersten Tag in Rabenland verbrachten, darüber stritten, ob der Rabe, der sie übers Meer führte, göttlich war oder ob die Schlange, welche in den Klauen des Raben war, Göttlichkeit in sich trug. Die Neuankömmlinge trafen als erstes einen zwergischen Einsiedler, der als Waffenschmied auf einer Klippe am Strand wohnte, die über das Meer hinausblickte. Die erste Rabenschwester, die auf den Namen Nachtschleier hörte, soll sich dem Zwerg hingegeben haben, damit dieser im Gegenzug den magischen Speer Ivelde schmiedete, um den Anhängern des Raben zu helfen. Der erste Verehrer des Wyrm, Modreval, begehrte Nachtschleier und war blind vor Eifersucht. Er verfluchte die Waffe, woraufhin aus der Rückseite der Speerspitze die Form einer schwarzen Schlange wuchs, mit Reißzähnen wie Widerhaken. Wütend erwiderte Nachtschleier, dass die Anhängerschaft des Wyrm den geschändeten Speer behalten könne und warf ihn ihnen zu. Sofort begannen sie, untereinander darum zu kämpfen, bis viele von ihnen tot am Boden lagen. Sowohl Nachtschleier als auch Modreval waren entsetzt und schworen, zwischen den Fraktionen Frieden zu schließen. Sie heirateten und befahlen, den Speer wegzusperren.



AUSSEHEN

Ein uralter, von Gebrauchsspuren gezeichneter Speer, der verbogen aussieht und für nicht mehr viel zu gebrauchen scheint. Bei näherer Betrachtung strahlt er Hass und Unbehagen aus. Die Kupferspitze ist wie der Kopf einer Schlange geformt und mit drei Reißzähnen bestückt.

MÖGLICHER FUNDORT

Merigalls Lager auf Berg Ora (siehe *Der Zorn des Raben*).

EFFEKTE

Ivelde funktioniert wie ein normaler Wurfspeer mit einem W8 Artefaktwürfel. Zudem sät er Zwietracht. Wird er auf ein Ziel geworfen – egal ob er trifft oder nicht –, müssen alle Lebewesen in NAHER Reichweite zum Ziel eine zufällige Person in der Gruppe der Betroffenen angreifen und sie bis zum letzten Atemzug bekämpfen.

NACHTEIL

Der Speer Ivelde ist wie eine schwarze Schlange mit drei Reißzähnen geformt. Jedes Mal, wenn der Speer geworfen wird, fällt einer dieser Zähne aus. Sind alle drei ausgefallen, zerbricht der Speer und kann nicht mehr verwendet werden.

KARSKENFUSS' STIEFEL

Vor 500 Jahren fertigte der bekannte Steinsänger und Prospektor Aras Karskenfuß diese Paar Kletterstiefel an, um ein schwieriges Berggebiet zu überwinden. Die Stiefel funktionierten wunderbar, aber da Karskenfuß unter sehr starkem Fußschweiß litt, glitt er aus ihnen heraus, als



einer der Binderiemen riss, während er auf halbem Weg eine steile Felswand hinauf unterwegs war, und der Steinsänger stürzte in den Tod. Die Witwe gab die Stiefel weg, damit sie diese nicht länger sehen musste, und weder sie noch irgendjemand sonst hat sie bisher wieder erblickt.

AUSSEHEN

Ein Paar stabiler Bergschuhe, die mit Riemen an die Füße und Waden geschnürt werden. Die Stiefel wurden für Zwerge gemacht und passen weder an die langen Füße der Elfen, noch überdurchschnittlich großer Menschen oder den Mischvölkern. Die Riemen sehen gebraucht aus und sollten erneuert werden, damit den Wanderer nicht das gleiche Schicksal ereilt wie Karskenfuß.

EFFEKTE

Karskenfuß' Stiefel verleihen immer Halt, egal wie rutschig oder steil eine Oberfläche ist, und sie erlauben es sogar, kopfüber an der Decke zu laufen. Die Oberfläche muss den Kletterer tragen können, weshalb es nicht möglich ist, einen Wasserfall hinaufzulaufen oder auf anderen unnatürlichen Oberflächen entlangzugehen. Die Stiefel verleihen einen W10 Artefaktwürfel auf jegliche BEWEGEN-Proben beim Klettern. Die Stiefel zählen als Kleidung und behindern die Trägerin nicht.

KLAGES HORN

Es heißt, dass die Göttin Klage in ihrer Jugend die Meere besuchte, doch die großen Ozeane, von Liebe und Gier überkommen, weigerten sich, ihren Gast gehen zu lassen. Klage kämpfte in den Tiefen und erschuf damit die Strudel und Wirbel der Meere, aber ein mit großen Zähnen versehener Hai hatte Mitleid mit ihr, trug sie auf seinen Zähnen an die Oberfläche und warf sie in die Luft, sodass sie davongleiten konnte. Als sie ihre Freiheit wiedererlangt hatte, segnete Klage das Tier, und da sie verstand, dass die Meere ihren Retter sicherlich bestrafen wollten, machte sie das Wesen größer und dicker, sodass es keine Angst und keine Kälte mehr in den Meeren spüren würde. Sie gab ihm auch die Fähigkeit, Luft zu atmen, sodass sie fortan Leben und Mut in die Kreatur hauchen konnte. So wurde das Walross erschaffen.

AUSSEHEN

Ein natürliches Horn, wahrscheinlich von einem Meeresbewohner, in das Kupferbeschläge und Wirbel und Wolkenformationen eingearbeitet sind.



EFFEKTE

Wird Klages Horn geblasen, erschafft es einen starken Windstoß. Die Böe wird stärker, je länger der Ton gehalten wird, sodass ein erfahrener Träger Türen aufblasen, Schiffe antreiben, Feinde niederwerfen oder sogar Mauern einreißen kann. Der Legende nach blies der Zwergenbarde Brüllruf eine ganze Armee der Erlenländer während des Zweiten Erlenkrieges von einer Klippe. In der Anstrengung verschloss sich jedoch seine Kehle und er wurde überrannt und getötet, woraufhin das Horn im darauffolgenden Chaos verschwand.

Die Verwendung des Horns gilt als Fernkampfangriff mit NAHER Reichweite und der Angreifer würfelt mit DARBIETEN. Ein Treffer verursacht keinen Schaden, wirft den menschlichen Gegner allerdings zu Boden. Das Horn hat einen W10 Artefaktwürfel und einen +1 Waffenbonus in der ersten Runde. Jede weitere Runde, die der Träger in das Horn bläst, erhöht sich der Waffenbonus um eins und die Reichweite um eine Kategorie pro Runde, bis maximal WEITE Reichweite. Sobald der Nutzer einen Wurf verpatzt oder aufhört, in das Horn zu blasen, werden die Bonuseffekte wieder zurückgesetzt. Klages Horn ist ein LEICHTER Gegenstand.

KÖNIGIN AGATHAS ZWILLINGSTAFELN

Königin Agatha von Drachenzahn war einst eine beliebte Königin des Zwergenclans Crombe. Sie wollte die Steinsänger des Clans unterstützen, damit ihre Fähigkeiten es mit denen von Clan Belderan aufnehmen könnten. Als der begabte Lehrling Torwyld Kiesel es zufällig schaffte, eine Steinplatte aus Achat in seine ursprüngliche lebende Form zurück zu verwandeln – eine Meisterleistung, die nie wieder gelang –, und die Meister sahen, wie die Adern des Achat pulsierten, so schön wie die Nordlichter in den Bergen, beschlossen sie, aus diesem lebenden Gestein eine Tafel für die Königin herzustellen, um ihr für ihren Glauben an sie zu danken.

Die Arbeit wurde mit einiger Pein vollbracht, da der lebende Stein beim Schneiden aufschrie und kreischte, aber nach einiger Zeit konnte die wunderschöne Tafel der Herrscherin präsentiert werden. Sehr zur Beschämung der Steinsänger pulsierten jedoch die Achatadern nicht mehr, sie fanden jedoch heraus, dass, wenn man eine Ader auf der Steintafel bewegte, sich der gleiche Wandel auf der Platte vollzog, aus der die Tafel herausgeschlagen worden war. Meister Homb wurde klar, dass der Steintafel ihr Gegenstück fehlte, und so begann er, aus den Resten der Steinplatte eine zweite Tafel zu formen. Sobald diese fertiggestellt und die Tafeln zusammengeführt worden waren, schienen sie sich zu beruhigen und die Achatadern wurden wieder fließfähig. Sie nahmen das gleiche Muster an, und die Zwerge begriffen schnell, dass, wenn man das Muster von Hand auf der einen Steintafel änderte, die gleiche Veränderung sofort auf der anderen Tafel eintrat. Meister Homb stellte fest, dass diese Veränderung auch dann eintrat, wenn die Tafeln getrennt wurden, und ihm wurde klar, dass sie zur Übermittlung von Nachrichten über weite Strecken verwendet werden konnten. Nach einigen



Jahren ging allerdings eine der Steintafeln verloren, und somit geriet auch die andere in Vergessenheit, da sie nun nicht mehr von Nutzen war. Die zweite Steintafel verschwand dann auch irgendwann, wohin weiß niemand.

Die Legende ist wahr.

AUSSEHEN

Zwei identische Steintafeln aus Achat, mit dichten, wellenförmigen Linien in gelb, braun, weiß und grau. Auf der Kopfseite befindet sich ein geschnitztes Zwergenclan-Zeichen – das des Crombe-Clans. Der aufmerksame Beobachter wird feststellen, dass das Muster im Stein nicht fest ist, sondern sich langsam, wie die wogende See, verändert. Zeichnet man mit einem Finger Zeichen auf der Oberfläche der einen Tafel, erscheinen diese gleichzeitig auf der anderen Achat-Tafel.

EFFEKTE

Königin Agathas Zwillingstafeln sind identisch. Sie sind aus Achat gefertigt, wobei das fließende Muster des Minerals auf der Oberfläche der beiden Tafeln deutlich zu sehen ist. Dieses Muster kann verändert werden, indem man mit einem Finger Zeichen auf der Oberfläche der einen Tafel zeichnet, die dann in gleicher Weise im Achat-Muster der anderen Tafel auftauchen. Dieser Effekt tritt auf, egal wie weit die beiden Tafeln voneinander entfernt sind. Es ist nicht möglich, auf die Tafeln zu schreiben, man kann nur das Muster verändern. Um die Tafeln als Mittel der Kommunikation zu verwenden, muss die Gruppe vorher miteinander besprechen, was die verschiedenen Veränderungen im Muster bedeuten sollen.

LEHMS ROSARIUM

Es heißt, dass Lehm sehr erschöpft war, nachdem er in längst vergangenen Zeiten die Winde über Rabenland zügelte. Er musste sich ausruhen, konnte aber die frisch gezähmten Winde nicht unbeaufsichtigt lassen. Deswegen erschuf er einen Rosenkranz aus Mahazeichen, der das Wetter kontrollieren konnte, und übergab diesen der Maid Tausendherz, während er schlief. Gargal, der Koloss der Meere, war es gewohnt, auf dem Meer mit den Stürmen zu spielen, und reagierte somit beleidigt, als ihm seine Spielfreunde genommen worden waren, und er wollte sie befreien. Während Lehm schlief, stieg Gargal in Form des wunderschönen Adligen Adembre aus dem Meeresschaum und ging nach Maidenholm. Tausendherz war so eingenommen von ihm, dass sie ihre Pflichten vergaß und mit dem Gast ausgelassen herumtobte. Doch als sie abgelenkt war, ließ Gargal Krabben an Land krabbeln, um Lehms Rosarium zu stehlen.

Bei Tagesanbruch kehrte Adembre an den Strand zurück, wo die Krabben den Rosenkranz unter einem Stein versteckt hatten. Er wollte gerade mit seiner Beute im Meer verschwinden, als Lehm erwachte. Der Gott bemerkte den Diebstahl und verwandelte den Strand in einen Sumpf, um den Dieb zu fangen. Als Adembre bemerkte, dass er gefangen war, warf er den Rosenkranz in den Ozean. Doch bevor ihn Gargals riesige Gestalt auffangen konnte, wurde er vom schelmischen Delfin Puld aufgeschnappt und davongetragen. Lehm zerfetzte Adembre voller Wut, was man noch heute an den roten Algen sehen kann, die an den Strand gespült werden. Der Gott hinterließ die Strände der Meere, Flüsse und Seen teilweise als Sümpfe, um sie vor Dieben zu schützen. Man sagt, dass Tausendherz am Strand so heftig um ihren Liebhaber weinte, dass das Meer seitdem salzig ist, aber da Lehm nun wieder wach war, benötigte er den Rosenkranz nicht länger. Nachdem er die Winde bezwang,

übergab er diese an die Göttin Klage, um sie nach eigenem Gutdünken zu verwenden.

Der wahre Ursprung des Rosenkranzes ist unklar, aber er könnte göttlich sein.

AUSSEHEN

Der Rosenkranz sieht einer Ranke ähnlich, auf der zehn goldene Mahazeichen aus Tigeraugen zusammen mit einem größeren Stein, der das Zeichen des Gottes Lehm trägt, angebracht sind. An der Ranke befindet sich auch eine größere Tafel aus blauem Stein, in die Fassungen eingelassen sind.



EFFEKTE

Lehms Rosarium enthält zehn Mahazeichen, die in Tigerauge-Stücke eingeschnitzt sind. Diese sind auf einem rankenähnlichen Faden aufgefädelt. An der Ranke ist auch eine große Tafel mit fünf Fassungen angebracht, in welche die Mahazeichen eingefügt werden können, um eine Aussage zu formulieren, die das Wetter – genauso wie mit dem Zauber HERR DES WETTERS (siehe Seite 127 im *Spieler-Handbuch*) – kontrollieren kann.

Der Rosenkranz verleiht einen W12 Artefaktwürfel und kann einmal am Tag verwendet werden. Bei Verwendung würfle den Artefaktwürfel – die Anzahl ✕ entspricht der Machtstufe des Zaubers. Es werden keine WP benötigt und es wird kein Fehlschlag-Wurf gemacht. Die Zeichen am Rosenkranz bedeuten Nord, Ost, Süd, West, Stark, Schwach, Wasser, Trockenheit, Warm und Kalt. Die Kombination aus Kalt und Wasser ergibt Nebel, Kalt und Warm erschafft einen Gewittersturm und so weiter.

Lehms Rosarium ist für die Landwirtschaft einer Festung sehr vorteilhaft – andauernde Verwendung erlaubt es, GÄRTEN und FELDER das ganze Jahr über zu bestellen (siehe das Kapitel zu Festungen im *Spieler-Handbuch*).

NACHTEILE

Lehms Rosarium ist ein Relikt, das von den Druiden des Goldenen Zweigs (siehe Seite 55) sehr begehrt wird. Sollten sie herausfinden, wo es sich befindet – ungewöhnliche Wettergeschehen können sie auf die Spur bringen –, so werden sie verlangen, dass er in den Stillnebel, nach Pelagia oder einen anderen Tempel gebracht wird. Wird das Relikt nicht freiwillig ausgehändigt, werden die Druiden sich an die Rotläufer wenden, um es mit Gewalt in ihre Macht zu bringen.

MENKAURAS ZAHN

Es heißt, dass die Spinnenkönigin Menkaura mit ihrer tausendfachen Brut hunderte von Jahren über den Fennwald zwischen dem Baumwasser und dem Crombefluss herrschte. Die Elfen wurden ihrer überdrüssig, nachdem eine Gruppe von Verwobenen beim Pflanzensammeln von den Monstern abgeschlachtet wurden und schickten 20 Krieger-Baumhirten in das Reich der Königin der Spinnen. Die Baumhirten wa-



ren gegen die Reißzähne und das Gift der Spinnen immun und besaßen die Kraft, ihre Netze in Fetzen zu reißen. Sie erschlugen Menkaura, ließen den Rest der Spinnen aber am Leben, da die Einheit der Monster mit dem Tod ihrer Königin auseinanderbrach. Menkauras glänzender Rückenpanzer wurde in die Stadt Heimgang gebracht, wo er zu Schmuckstücken, Waffen und anderen Objekten verarbeitet wurde. Einer dieser Gegenstände ist ihr Zahn.

AUSSEHEN

Menkauras Zahn ist ein hohler, spitzer Behälter, der von einer Spinnenskulptur verschlossen ist. Das Innere scheint mit einer öligen, fast schon lebendigen Flüssigkeit gefüllt zu sein, die wie kochender Teer aussieht. Die Spitze ist klebrig und fasst man sie an, zieht man einen dicken Faden mit heraus. Dies ist ein WINZIGER Gegenstand.

EFFEKTE

Der Zahn hat zwei Besonderheiten:

- Die Nutzerin kann etwas mit der Spitze des Behälters berühren und dann ein Seil daraus hervorziehen, welches bis zu 50 Meter lang ist und aus sehr widerstandsfähigem Spinnenfaden besteht. Das Seil verleiht der Nutzerin einen W8 Artefaktwürfel für BEWEGEN-Proben beim Klettern, löst sich allerdings nach einer Stunde auf.
- Die Nutzerin kann den Behälter öffnen und ein paar Tropfen der lebenden Flüssigkeit herausträufeln, aus welcher sich dann eine Spinne (siehe Seite 127) formt, die die Feinde der Besitzerin des Zahns angreift. Der Behälter enthält genug Flüssigkeit für 10 Anwendungen. Es ist vielleicht möglich, ihn wieder aufzufüllen, aber wie? Die Spinne stirbt nach einer Stunde.

DIE PFEILE DES FEUERWYRMS

Man sagt, dass der Vulkangott Horn erst erwachte, als die Dämonen, die von Zygofer losgelassen wurden, Aslene bereits verwüstet hatten. Sein Zorn war so schrecklich, dass Magma und Asche über den Himmel verstreut wurden. Drei Schlangen wurden vor den Gott gebracht, welche drei Propheten zu Tode gebissen hatten. Diese Propheten hatten die nahende Dämonenflut vorausgesehen und wollten die Völker warnen und Horn aufwecken. Die Schlangen wanden sich vor Horn und meinten, dass sie nicht die Zerstörung des Landes bezweckten, sondern dass sie nur ihrer Natur gefolgt seien, so wie die Götter sie erschaffen hatten. Als die Priester von Horn die Reptilien immer noch bestrafen wollten, indem sie sie in das Magma werfen, wanden diese sich, flehten und baten darum, für ihr Verbrechen zu büßen, indem sie an denen Rache übten, die tatsächlich dafür verantwortlich waren.

Horn hörte ihnen zu und rief nach seinem Diener, der mächtigen Feuerwyrmin Erinya, welche im tiefen Magma des Vulkans hauste. Sie hauchte ihre niederen Verwandten an, woraufhin diese sich in Pfeile verwandelten. Diese Pfeile sollten, wenn sie von einem Bogen abgeschossen werden, die Schlächter von Aslene kennzeichnen, sodass Erinya sie finden und verschlingen könnte.

AUSSEHEN

Ein Pfeil des Feuerwyrms ist immer heiß und riecht nach Schwefel. Sein Schaft ist aus dunk-





lem Holz geschnitzt und in Kupfer in Form einer sich windenden Schlange gehüllt. Die Befiederung ist klein und rot. Der Pfeil scheint eher zeremonieller Art als für den Kampf gemacht.

MÖGLICHER FUNDORT

Merigalls Lager auf Berg Ora (siehe *Der Zorn des Raben*). Ein weiterer Pfeil des Feuerwyrms war im Besitz des Crombezwergs Peyraman, der jetzt in Vond in Gefangenschaft sitzt. Der dritte Pfeil ist verlorengegangen.

DER ZORN DES RABEN

Mehrere der Artefakte aus diesem Kapitel sind auf irgendeine Weise mit den Ereignissen und Charakteren aus dem Kampagnenbuch *Der Zorn des Raben* verknüpft. Solltet ihr vorhaben, diese Kampagne zu spielen, solltest du diese zuerst lesen, bevor du die Artefakte in eurem Spiel auftauchen lässt. Allerdings ist dies auch nicht zwingend notwendig.

SPIELKARTEN

Alle Artefakte aus diesem Kapitel, ebenso wie die vier Artefakte aus dem Kampagnenbuch *Der Zorn des Raben*, sind als Karte im Kartendeck für *Die Verbotenen Lande* enthalten, das als Zusatzprodukt erhältlich ist. Die farbig illustrierten Karten fassen die Geschichte und Effekte dieser Artefakte zusammen.

EFFEKTE

Ein Pfeil des Feuerwyrms hat keine guten Flugeigenschaften und kann nur bis auf KURZE Reichweite abgefeuert werden, egal mit welcher Waffe. Gegen die meisten Ziele fungiert er wie ein normaler Pfeil, stellt dem Schützen aber W8 Artefaktwürfel zur Verfügung. Trifft der Pfeil jedoch Krasylla oder Zytera (siehe *Der Zorn des Raben*), bohrt er sich tief in den Körper, löst sich auf und kennzeichnet das Opfer als Ziel für die Feuerwyrmin Erinya. Erinya erfährt so den Aufenthaltsort des Ziels, begibt sich dorthin, schmilzt den Boden zu Lava, wenn sie eintrifft, und verschlingt dann ihr Opfer mit Haut und Haaren.

DIE QUELLE DER TRÄNEN

Die Rostbrüder sagen, dass der Gott Rost vor der Erschaffung der Menscheit eine Rasse aus mächtigen Kriegern erschaffen wollte, um das



Land von der Plage der Elfen, Orks und Zwerge zu befreien, die es verschmutzten, um somit Platz für seine wahren Diener zu schaffen. Aus diesem Grund erschuf er Mann und Frau aus reinem Diamant und ruhte sich dann aus, um sie am nächsten Tag für diese Aufgabe auszurüsten. Aber die heuchlerischen Zwerge erkannten seine Pläne und erschlugen den Mann noch in derselben Nacht, bevor er einen Namen erhalten hatte und sich somit nicht selbst verteidigen konnte. Die Frau, die später den Namen Hemla erhielt, war voller Trauer, floh und wurde niemals wiedergesehen. Die Kristallrasse wurde somit nie geboren, da sie nun die letzte ihrer Art war. Als Rost erwachte, war er erzürnt und erschlug 50.000 Zwerge. Der Rest versteckte sich feige unter der Erde, wo die Zwerge bis heute hausen. In seiner Trauer formte Rost aus dem Schädel des toten Kriegers den Kelch der Quelle der Tränen. Jeden Tag füllt er sich mit den Tränen des Gottes auf, die von Blut getränkt sind. Rost hatte keine weiteren Diamanten und erkannte, dass die Menschheit nun ihre Probleme selbst lösen und ihre eigenen Erfahrungen mit der Welt machen musste. Er erschuf die Menschen und schenkte ihnen die Quelle der Tränen, aus der zu trinken sie eingeladen waren, um sie für die Ehre des Kampfes zu erwecken.

Die gesamte Legende ist erfunden. Die Quelle der Tränen besteht aus den Überresten des bösen Auges des Riesen Scrome (siehe Seite 242).

SCROMES BÖSES AUGE

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

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

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

AUSSEHEN

Die Quelle der Tränen ist eine ausgehöhlte Kugel aus widerstandsfähigem, knochenähnlichen Material und so groß wie der Kopf eines Menschen. Sie hat eine leicht hellbraune Färbung und ist mit etwas durchzogen, das wie lebendige Adern aussieht. Die Kugel selbst hat eine runde Öffnung und füllt sich immer wieder mit Salzwasser, welches mit Blut vermischt ist. Sie wird oft aufrecht hingestellt und ruht auf einem dicken Eisenring.

MÖGLICHER FUNDORT

Ritueller Kelch der Eisengarde im Haus des Feilschers (siehe *Der Zorn des Raben*).

EFFEKTE

Wer aus dem Kelch trinkt, erhält sofort sämtliche verlorene Stärke und Geschicklichkeit zurück sowie einen Punkt Willenskraft. Zur gleichen Zeit verliert man einen Punkt Verstand und Empathie. Diese können ganz normal regeneriert werden. Nur eine Person kann pro Tag aus dem Kelch trinken. Jeden Morgen ist er auf magische Art und Weise wieder randvoll.

NACHTEIL

Wird das smaragdgrüne Gallenauge in die Quelle der Tränen gegeben, verfestigt sich der Edelstein im Inneren des Kelchs und macht diesen zu einer festen Kugel: Scromes böses Auge (siehe Beschreibung im Kasten).

RINDENHAUT

Man sagt, dass Rindenhaut eine alte Opfermaske zu Ehren der Göttin Häma sei und auch als Hämas Verschlingende Maske bekannt ist. Wird



sie über das Gesicht gezogen, schlängeln widerstandsfähige Baumwurzeln aus ihr hervor, die die Trägerin in nur wenigen Minuten umgeben und sie mit einer Vielzahl harmloser, aber dennoch unangenehmer Nadelstiche versehen. Es ist Brauch in den Tempeln von Häma, die Maske dann zu entfernen und die Trägerin zu opfern.

AUSSEHEN

Die Maske entspricht dem hölzernen Gesicht von Häma, zerfurcht und von mehreren knorrigen Auswucherungen überwachsen; sie ist die ursprüngliche Inspiration für die heutigen Abbilder der Göttin.

MÖGLICHER FUNDORT

In einem der älteren Tempel der Schwestern von Häma, wo die Maske als heiliges Relikt verehrt und angebetet wird. Sie kann für besondere Anlässe und Feiern zum Haus des Feilschers oder nach Vond gebracht werden.

EFFEKTE

Tatsächlich hat die Maske in Wirklichkeit nichts mit der Göttin Häma zu tun, sondern ist deutlich älter als viele glauben. Sie ist eine uralte Elfenrüstung, die von selbst wächst,

wenn die Maske vor das Gesicht gehalten wird. Die Rüstung ist ein LEICHTER Gegenstand mit Rüstungsschutz 3 und einem W10 Artefaktwürfel (dieser wird zusammen mit dem Rüstungswurf gewürfelt). Die vielen Nadelstiche, die die Trägerin fühlt, stammen von kleinen Wurzeln, welche die Haut durchdringen. Sie versorgen die Trägerin mit WASSER und NAHRUNG, solange sie nachts im Stehen schläft, sodass die Rüstung ihre Wurzeln in den Boden schlagen und von dort die Nähstoffe beziehen kann. Einige der ältesten Elfen sind sich des Missverständnisses bewusst und finden es unglaublich amüsant.

SKARNS FLUCH

Die Legenden berichten davon, wie Skarn, die uralte Mutter aller Drachen, in Rabenland herrschte, als die Zwerge in einem lang vergessenen Zeitalter in dieses Land kamen, und dass ihre Panzerung aus undurchdringlichem Obsidian bestand, welches sie selbst geschmolzen und um ihren Körper herumgelegt hatte. Aber Oramund, der Kommandant der Zwerge, betete zum Gott Hüne, der ihm einen Hammer sandte, dessen Hiebe alles zerschmettern konnten. Mit diesem erschlug Oramund die Drachenmutter. Die Zwerge vertrieben die Brut von Skarn in die Berge, wo sie noch immer die Lande unsicher machen. Ormanund nannte den Hammer Skarns Fluch.

In Wirklichkeit wurde der Hammer niemals gegen Skarn eingesetzt. Und die Drachin ist auch nicht tot, sondern liegt tief unter der Zwergenfestung von Steingarten in Gefangenschaft. Du kannst mehr darüber im Kampagnenbuch *Der Zorn des Raben* erfahren.

AUSSEHEN

Skarns Fluch ist ein schwerer Kriegshammer, in den das Zeichen des Gottes Hüne sechsfach in den Hammerkopf eingeprägt ist. Der Schaft hat die Farbe von Knochen und es heißt, dass er aus einem Zahn der uralten Drachenmutter Skarn gefertigt ist. Er ist mit der gleichen Äderung versehen, die auf Urtima – dem ersten Stein, den die Zwerge ihn ihrer Erschaffung der Welt geformt haben – zu finden ist, und mit Bändern umwickelt, die angeblich aus Skarns Haut gefertigt wurden.

MÖGLICHER FUNDORT

Pelagia (siehe *Der Zorn des Raben*).

EFFEKTE

Skarns Fluch ist ein schwerer Kriegshammer mit Waffenbonus +2, Waffenschaden 3 und einem W10 (W12 gegen Drachen) Artefaktwürfel. Die Waffe ignoriert jegliche Rüstung, auch natürliche Rüstung. Getragene Rüstung wird zerstört, falls ein Angriff mit Skarns Fluch drei oder mehr Punkte Schaden verursacht. Skarns Fluch kann sogar massiven Stein zerschlagen.





NACHTEIL

Der Hammer ist unhandlich und es ist eine Stärke von mindestens 6 nötig, um ihn ohne Malus zu führen. Eine Kämpferin mit Stärke 5 kann Skarns Fluch zwar führen, erleidet allerdings einen Malus von –2 auf alle Angriffe. Schwächlinge mit Stärke 4 oder weniger können die Waffe nicht benutzen.

DAS STUNDENGLAS DES NACHTLÄUFERS

Man erzählt sich, dass die Steinsängerin Dordela eines Nachts über einen Fehler, den sie an einer Jubiläumsstatue gemacht hatte, so verärgert war, dass sie den Nachtläufer bat, den Stein in seine ursprüngliche Form zurück zu verwandeln, so wie er war, bevor sie ihn verunstaltete. Zur gleichen Zeit war ein Klopfen an der Türe ihrer Werkstatt zu hören, was sie sehr erschreckte. Vor der Tür stand eine mysteriöse Gestalt, die wie eine Fledermaus aussah. In ihren Armen hielt die Gestalt eine Kiste, die sie wortlos überreichte, bevor sie sich umdrehte und von dannen ging. Die einzige Antwort auf Dordelas Fragen war ein Zischen: „Zeit zersplittern, Fehler vergessen, Knochen brechen" Und dann verschwand der mysteriöse Bote.

In der Kiste fand Dordela drei Stundengläser auf violetten Samt gebettet und auf der Innenseite des Deckels der Kiste standen die gleichen Worte in schwarzer Tinte. Sie nahm eines der Stundengläser und beobachtete, wie der Sand aus der oberen in die untere Hälfte rann, und brach, aus einer Laune heraus, den Gegenstand entzwei. Sie wurde sofort ohnmächtig und als sie wieder zu sich kam, stand der Stein unversehrt vor ihr, genauso wie sie es sich gewünscht hatte. Erfreut langte sie nach ihrem Steinzauberstab, konnte ihn aber nicht greifen: Ihre Hand war verschwunden.

Das zweite Stundenglas soll zerbrochen worden sein, als König Ardeburd den Kampf gegen die Caniden unter dem Eiszahngebirge verloren hatte. Man sagt, dass er den ganzen Sand aus dem Stundenglas fließen ließ, und er ward nie wieder gesehen. Ohne ihren Anführer verloren die Zwerge den Kampf ein zweites Mal.

Nur noch ein Stundenglas verbleibt in der Kiste.

AUSSEHEN

Eine tiefschwarze, ungeschmückte, lackierte Kiste, deren Innenseite mit purpurfarbenem Samt ausgekleidet ist. In dem Samtbett ist Platz für drei Stundengläser, aber nur eines liegt darin. Das Stundenglas ist kantig, mit dem Zeichen des Nachtläufers geprägt und mit schwarzem Sand gefüllt. Auf der Innenseite des Deckels der Kiste steht die Inschrift: „Zeit zersplittern, Fehler vergessen, Knochen brechen".



EFFEKTE

Zerbricht eine Person das Stundenglas, reist sie in der Zeit zurück; je mehr Sand durch das Stundenglas geronnen ist, desto weiter geht die Reise zurück, allerdings nicht mehr als drei Tage. Alle lebenden Dinge in NAHER Reichweite werden mit auf diese Zeitreise genommen.

NACHTEILE

Die Zeitreise kostet die Person, die das Stundenglas zerbricht, ein Körperteil: einen Finger für eine Stunde, einen Arm für einen Tag und ihr Leben für drei Tage. Man kann sich auf diese Weise selbst opfern, um etwas ungeschehen zu machen.

DIE TEZAUR



Man erzählt sich, dass Herzog Fargalon von Aslene einen Sohn namens Ungule hatte, benannt nach dem Meisterschmied des Gottes Horn, welcher die Hufe der heiligen Rösser schmiedete. Nachdem die Seherin die Knochen vor dem Neugeborenen geworfen hatte, erklärte sie, dass es das Schicksal des Herzogssohns sei, sich in eine Flötistin der herumziehenden Clans zu verlieben und diese zur Frau zu nehmen. Diese Vorhersage verärgerte Fargalon und er verbot alle Art von Musik in seinem Reich. Es wurden sogar Reiter ausgesandt, um das Schilf an den Flussufern abzuschneiden, da es zu laut raschelte. Ungule wuchs zu einem gutaussehenden jungen Mann heran und eines Tages, als er im Wald auf der Jagd war, erblickte ihn Tezara von den Tarn, die sich Hals über Kopf in ihn verliebte.

Tezara war eine meisterhafte Sängerin, aber sie konnte dem Sohn des Herzogs nicht von ihrer Liebe vorsingen, da er in einer Festung aus Stein lebte und stets einen Helm der Stille trug, wenn er diese verließ. Tezara sang von ihrem Kummer im Wald, wo eine Najade sie hörte. Sie erbarmte sich Tezara und gab der verliebten Frau eine silberne Flöte, die aus dem Wasser eines plätschernden Baches geformt war. Jeder, der auf der Flöte spielt, kann durch Stein und Eisen und Wachen gehen, wie das Licht durch das Wasser. Mit der Hilfe der Flöte fand Tezara einen Weg zu Ungule und gewann sein Herz mit ihren Liedern.

Am Morgen entdeckte Herzog Fargalon die jungen Liebenden und war außer sich vor Wut. Er drohte, Tezara ins Verlies zu werfen, aber als sie ihm ihre Flöte zeigte, dachte er nur noch an all die Möglichkeiten, die sich ihm damit boten. Der Herzog hatte seine wertvollsten Erbstücke in der Hauptstadt verkauft, um seine Feldzüge zu finanzieren. Als die Nacht kam, ging er zum Haus des reichen Pfandleihers, spielte sich in dessen Schatzkammer und watete alsbald voller Freude durch Silber und Gold. Die Wachen des Pfandleihers hörten ihn jedoch und öffneten die Türen zum Tresorraum. Der Herzog hatte bereits seine Erbstücke eingesammelt und wollte sich seinen Weg hinausspielen, hatte aber in seinem Eifer und seiner Habgier die Flöte fallengelassen und konnte sie in dem ganzen Silber um ihn herum nicht finden. Die Wachen sahen in ihm nichts weiter als einen gemeinen Dieb und töteten ihn. Ungule wurde zum Herzog ernannt und heiratete Tezara, die Flöte jedoch war verloren.

Die Legende der Flöte ist mit großer Wahrscheinlichkeit wahr. Die Flöte stammt aus Aslene.

AUSSEHEN

Eine einfache, silberblaue Flöte mit einem klaren Ton. Bei näherer Betrachtung sieht man, dass sich die Muster auf der Flöte wie Wasser bewegen und das Silber funkelt, als ob sich die Sonne darin spiegelt.

EFFEKTE

Um auf der Tezaur zu spielen, ist jede Runde eine erfolgreiche DARBIETEN-Probe erforderlich. Der Wurf ist eine langsame Aktion und die Flöte verleiht einen W8 Artefaktwürfel. Ist die Probe erfolgreich, erhält der Flötenspieler die Fähigkeit, sich durch feste Materie zu bewegen – er wird von einer Kugel umgeben, die ihm erlaubt, sich horizontal in jede Richtung zu bewegen, sogar durch Stein oder Lebewesen hindurch. Man kann die Außenwelt aus dem Inneren der Kugel schemenhaft wahrnehmen, von außen jedoch erscheint die Kugel wie wei-

ßer Nebel, der durch alles hindurchzieht. Hört die Musik auf, oder misslingt der Flötenspielerin eine DARBIETEN-Probe, verschwindet die Kugel. Befindet sich die Flötenspielerin zu diesem Zeitpunkt in fester Materie, stirbt sie auf der Stelle.

NACHTEILE

Die Musik der Tezaur macht süchtig. Um sich von der Flöte zu trennen, muss dem Besitzer eine Probe auf Empathie misslingen (es wird nur auf das Attribut gewürfelt). Dies kann einmal am Tag versucht werden. Aber auch, wenn der Wurf misslingt, kostet die Trennung von der Tezaur einen Punkt Willenskraft und einen Punkt Empathie.

Jeder, der die Tezaur in NAHER Reichweite spielen hört, spürt das starke Verlangen, das Instrument für sich zu besitzen. Sie müssen eine Empathie-Probe ablegen. Ist der Wurf erfolgreich, müssen sie versuchen, die Tezaur zu stehlen, falls nötig mit Gewalt. Weiß eine Person von diesem Effekt, kann sie sich die Ohren zuhalten, um den Auswirkungen zu entrinnen.

TVEDRAS ZWILLINGSRINGE

Der Legende nach war die Hexe Tvedra so von Hinrek von Falender bezaubert, dass sie ihm einen Ring schenkte, der ihn im Krieg gegen die Erlenländer beschützen sollte. Sie trug einen identischen Ring und sagte, dass ihre Liebe ihn beschützen würde, auch wenn sie nicht zusammen waren. Hauptmann Hinrek merkte, dass er mehr Schläge und Stiche in der Schlacht einstecken konnte, genauso wie sie es gesagt hatte. Als er trotz des Rings dennoch einmal schwer verwundet wurde, reiste er nach Hause, um sich auszuruhen und zu heilen. Zu seinem schmerzhaften Bedauern musste er erfahren, dass Tvedra verstorben war. Man erzählte ihm, dass sie unerklärlich schreckliche Wunden erlitten hatte, und Hinrek verstand, dass er die Wunden, die er im Kampf erlitten hatte, über die Entfernung hinweg mit ihr geteilt hatte. Doch war sie nicht so widerstandsfähig wie er und die Verletzungen hatten sie getötet. Hinrek warf die Ringe von sich und zog sich voller Trauer als Einsiedler zurück.

AUSSEHEN

Die Zwillingsringe sehen identisch aus und sind aus rotem Kupfer gemacht. Sie sind von einfacher Form und jeder ist mit einem Herz und von einer sich windenden Äderung durchzogen.



EFFEKTE

Die Ringe funktionieren genauso wie die Legende berichtet: Jeglicher Schaden auf Stärke wird zwischen den Trägern geteilt. Erleidet ein Träger eine kritische Wunde, erleidet die andere Trägerin genau die gleiche kritische Wunde, auch wenn sie nicht Gebrochen ist. Sämtliche Heilung geschieht jedoch getrennt voneinander.

VOLLERS HELM

Der Elfenabkömmling Voller war angeblich einer der ersten Lehrmeister im Druidenzirkel des Goldenen Zweigs. Er besaß geistige Fähigkeiten, mit denen sich niemand sonst messen konnte, und es heißt, dass man mit seinem Helm auf dem Kopf fliegen kann, wenn man seine Konzentration in die richtigen Kanäle leitet. Andere wiederum behaupten, dass neben der Konzentration auch Vertrauen entscheidend sei und dass die Trägerin mutig genug sein muss, sich mit dem Helm auf dem Haupt in die Tiefe zu stürzen, mit dem festen Glauben, dass sie fliegen könne, damit sich die Fähigkeit manifestiert.

AUSSEHEN

Ein leicht spitzer Helm mit Nasenschutz, der aus einem unbekannten Metall, das leicht und stark zugleich ist, wie ein Netz über ein rotes Leder geschmiedet wurde. Die Schläfen sind mit Vogelschwingen aus dem gleichen Metall verziert.

EFFEKTE

Der Helm hat nichts mit Fliegen zu tun – Vollers beabsichtigte Symbolik der Flügel bezieht sich auf den Flug des Geistes. Jeder, der den Helm trägt, kann pro Tag drei oberflächliche Gedanken in NAHER Reichweite lesen – allerdings ist einer dieser Gedanken nicht wahr. Vollers Helm wurde als Erziehungsmittel geschaffen, um den Schülern beizubringen, mit Hilfe von logischen Schlussfolgerungen zwischen Wahrheit und Unwahrheit zu unterscheiden. Der Helm ist ein LEICHTER Gegenstand, verleiht einen W8 Artefaktwürfel auf MENSCHENKENNTNIS-Proben und hat einen Rüstungsschutz von 2.



WYRMS SCHLÜSSEL

Es gibt keine Legenden über den Schlüssel, der ursprünglich für den Psychopomp Natrix erschaffen wurde. Man sagt jedoch, dass sich kein Geheimnis vor dem Blick des Gottes Wyrm verbergen und keine Tür gegen sein Eintreten verschlossen werden kann.

AUSSEHEN

Der Schlüssel hat eine sonderbare Form, erscheint allerdings eher bedeutungslos. Es ist ein alter Eisenschlüssel, der wie eine sich windende und sich selbst verschlingende Schlange geschmiedet ist. Es ist möglich, dass das Aussehen des Schlüssels zu dem Glauben führte, dass die Schlange aus Eisen gemacht ist, was später zur Vorstellung der Vatergottheit Rost führte.

EFFEKTE

Wyrms Schlüssel verleiht einen W12 Artefaktwürfel auf alle Proben zum Schlösser Öffnen mit der Fertigkeit FINGERFERTIGKEIT. Er ist ein WINZIGER Gegenstand.



BEGEGNUNGEN

Himeon lehnte sich nach vorne, um das Feuer anzufachen, und griff dabei beiläufig nach seinem Bogen.

„Etwas beobachtet uns und es ist hungrig“, sagte er.

Sanarda blickte sich unauffällig um, während sie einen Schluck aus ihrem Wasserschlauch nahm. Haarige Spinnenbeine kletterten durch das dunkler werdende Blattwerk über ihnen.

„Ich war sowieso nicht müde.“



In diesem Kapitel werden einige zufällige Begegnungen beschrieben, die du für die Reisen deiner Abenteurergruppe in den Verbotenen Landen verwenden kannst.

Verwende die Tabelle auf der nächsten Seite, indem du einen W66 wirfst und das Ergebnis in der Spalte nachschlägst, das dem Geländetyp entspricht, auf dem sich die Abenteurergruppe gerade befindet. Jeder Begegnung ist eine Zahl zugeordnet. Finde den Eintrag mit der entsprechenden Zahl und handle die Begegnung ab.

Du kannst diese Begegnungstabellen natürlich auch ignorieren und deine eigenen Begegnungen entwerfen.

AUSKUNDSCHAFTEN

Die Abenteurer haben grundsätzlich die Möglichkeit, eine Gefahr durch eine Begegnung zu bemerken, bevor sie dieser gegenüberstehen. Während einer Reise darf die Abenteurerin, die AUSSCHAU HÄLT, eine AUSKUNDSCHAFTEN-Probe ablegen. Für gewöhnlich ist dies eine normale Probe, nur bei einem aktiven Überfall eine vergleichende Probe. Erfolg bedeutet grundsätzlich, dass die Wache die Bedrohung bemerkt, während sie noch auf sicherer Distanz ist. Die Gruppe kann dann entscheiden, ob sie sich zeigen will, selbst einen Hinterhalt legen oder von dannen SCHLEICHEN möchte.

0 KEINE BEGEGNUNG

Die Zeit verstreicht ohne eine wichtige Begegnung. Beschreibe die umgebende Natur, das Rascheln der Blätter im Wald, den heulenden Wind in den Ebenen, den Nebel in den Bergtälern oder den Nieselregen auf dem Gesicht der Abenteurergruppe. Für den Moment sind sie auf ihren Reisen durch die Verbotenen Lande alleine.

GELÄNDETYPEN: Alle

ZUFÄLLIGE BEGEGNUNGEN

W66	EBENEN	WALD	TIEFER WALD	HÜGEL	GEBIRGE	SEE	MARSCHLAND	SUMPF	RUINEN
11–36	0	0	0	0	0	0	0	0	0
41	1	1	1	1	1	0	1	1	1
42	16	16	1	2	35	0	5	4	4
43	2	17	18	31	31	1	9	5	5
44	3	18	19	21	21	1	9	7	6
45	4	2	20	22	22	38	11	8	8
46	5	28	21	3	4	38	12	9	9
51	6	3	3	4	5	4	12	10	9
52	7	6	25	5	23	4	13	11	9
53	34	7	24	7	7	39	16	12	11
54	8	34	9	33	33	39	18	13	12
55	9	8	9	34	36	39	21	14	13
56	10	24	10	24	24	39	29	16	21
61	11	9	11	9	9	5	30	21	21
62	12	10	12	32	32	5	38	23	24
63	13	11	13	11	11	40	40	29	29
64	14	12	29	12	12	40	41	30	30
65	15	13	27	13	13	41	42	34	34
66	30	26	30	14	37	41	42	42	43

1 DER BLUTNEBEL

Es geschieht beinahe unbemerkt. Zuerst vergehen alle Geräusche und das Einzige, was ihr noch hören könnt, sind eure Gespräche. Dann habt ihr das Gefühl, dass sich eure Nackenhaare aufstellen, so als ob die Luft mit seltsamer Energie geladen ist. Schließlich seht ihr, wie blutroter Nebel sich langsam über den Boden fließend in eure Richtung ausbreitet. Der Blutnebel.

Die Abenteuerinnengruppe ist in eine Lache aus Blutnebel gestolpert. Er kommt von überall her und formt einen Kreis um die Gruppe. Falls die Späherin ihn rechtzeitig bemerkt, können die Abenteurer eine BEWEGEN-Probe ablegen, um auf einen Baum oder ähnliches zu klettern. Misslingt einer Abenteurerin die Probe, so ist



WIEDERKEHRENDE BEGEGNUNGEN

Früher oder später wirst du dasselbe Ereignis noch einmal würfeln. Wenn das passiert, wähle eine der folgenden Optionen:

- Führe die Begegnung trotzdem durch. Die Abenteurer begegnen dann denselben Leuten oder Kreaturen noch einmal.
- Ändere die Begegnung. Die Abenteurer treffen eine ähnliche Kreatur oder Person, die sich aber in irgendeiner Weise unterscheidet.
- Wiederhole den Wurf.

sie im Blutnebel gefangen. Sie kann aber jede Runde eine weitere BEWEGEN-Probe ablegen, um aus dem Blutnebel zu entkommen.

Eine Abenteurerin, die im Blutnebel gefangen ist, muss jede Runde eine MENSCHENKENNTNIS-Probe ablegen. Bei einem Fehlschlag erleidet die Abenteurerin 1 Punkt Schaden an Empathie und extremes Heimweh. Wird das Opfer Gebrochen, verliert es den Lebenswillen und setzt sich einfach hin, um zu sterben. Die anderen Abenteurer müssen das Opfer in Sicherheit tragen.

Nach einiger Zeit im Blutnebel werden die Abenteurer von einem Blutling (siehe Seite 78 angegriffen.

GELÄNDETYPEN: Alle

2 DUELL IN DEN WÄLDERN

Ihr hört Kampfeslärm und wildes Gebrüll, dazwischen ertönen Kriegslieder und Schreie. Etwas weiter den Weg entlang duelliert sich ein Ork mit einer tätowierten Elfe. Sie stechen und schlagen aufeinander ein und parieren, ohne den anderen zu treffen. Gelegentlich halten sie inne, um sich gegenseitig Beleidigungen an den Kopf zu werfen.

Die Elfe Heldemin, eine wandernde Harzschnitzerin, sucht schon seit langem die Nähe des Orkclans der Roka, um ihre Sitten zu studieren und sie besser zu verstehen. Sie lernte den Orkschmied Alachran kennen. Als sie seine großartige Singstimme hörte, hatte sie die Idee, ein dramatisches Theaterstück mit ihm aufzuführen, welches sie sowohl vor Orks als auch Elfen spielen wollen. Da ihre Freundschaft sehr kontrovers ist, üben sie fern von allen in den Wäldern.

GELÄNDETYPEN: Ebenen, Wald, Hügel

3 DER ORKISCHE FLÜCHTLING

Zuerst sind nur ein kehliges Lied, „Msshamashh, gukkull, gukkull", und rhythmische Trommelschläge zu hören. Wenig später seht ihr eine Gruppe von Orks, die sich in einer chaotischen Prozession fortbewegen und diese Hymne singen. In der Mitte der Gruppe tragen zwei Orks einen riesigen Holzast, an dem ein gefesselter Ork hilflos baumelt.

Eine Gruppe Orks, doppelt so viele wie Abenteurer, sind auf dem Heimweg zu ihrem Clan, wobei sie Sargah den Flüchtling mit sich tra-

gen, der davongelaufen war, um sein eigenes Schicksal in den Verbotenen Landen zu suchen. Die Orks haben typische Spielwerte, die du auf Seite 62 findest.

GELÄNDETYPEN: Ebenen, Wald, Tiefer Wald, Hügel, Sumpfgebiert, Ruinen

4 TOD VON OBEN

Ihr hört einen Schrei, der euch das Blut in den Adern gefrieren lässt, und gleich darauf schwere Flügelschläge. Dann seht ihr ihn. Ein riesiger Dämonenvogel stößt aus den Wolken hervor. Er flattert herum und stürzt sich auf euch herab.

Die Abenteurer haben sich unbewusst auf das Gebiet eines Greifen begeben. Anfangs versucht er, die Abenteurer zu verängstigen und ihre Stärke zu beurteilen. Laufen die Abenteurer geradewegs dahin zurück, wo sie hergekommen sind, kreist der Greif über ihnen, lässt sie allerdings entkommen. Sollten sie den Greif attackieren und ihren Weg durch sein Gebiet fortsetzen, wird er bis zum Tod kämpfen.

Du findest auf Seite 94 weitere Informationen über Greifen.

GELÄNDETYPEN: Ebenen, Hügel, Gebirge, See, Ruinen

5 DAS BANKETT DER HARPYIEN

Zuerst hört ihr nur Schreie: „Giiiiiiiiiibs miiiiirrrrr!“ – „Neeeein, giiiiib miiiiiirrr!“ – „Neeeeeeiiin, iiich will die Kleeeeiiiiineeen fressssen!“ Dann seht ihr, wie sich drei schreckliche Kreaturen mit Adlerschwingen und verdorbenen Körpern auf euch stürzen. Harpyien!

Die drei hungrigen Harpyien Krag, Mag und Serag greifen die Abenteurer an, um ein Festmahl mit ihren toten Körpern zu veranstalten. Während des Angriffs sieht eine der drei einen funkelnden Gegenstand, der von einer Abenteurerin getragen wird, und fängt an, aufgeregt von „dem Schatz“ zu schreien. Dies bietet den Abenteurer die Gelegenheit, die Habgier der Harpyien gegen sie zu verwenden.

Dieser Schwarm Harpyien hat eine kombinierte Stärke von 9. Auf Seite 96 erfährst du mehr über Harpyien.

GELÄNDETYPEN: Ebenen, Hügel, Gebirge, See, Marschland, Sumpf, Ruinen

6 DAS PFERD

Ihr hört das Wiehern eines Pferdes und plötzlich steht es vor euch. Ein stolzer Hengst, mit Sattel, Taschen und einer Satteldecke. Seine Besitzerin ist nirgends zu sehen. Das einsame Pferd blickt sich suchend um und ist sichtlich frustriert.

Das Pferd gehört der Adligen Lavide, die vor zwei Tagen bei einem Überfall ums Leben kam. In den Satteltaschen befindet sich ein WERTVOLLER Gegenstand sowie das rosenförmige Siegel des Adelshauses der Besitzerin. Das Pferd ist für den Kampf abgerichtet, mag aber keine Fremden. Mit einer erfolgreichen TIERKUNDE-Probe lässt es sich allerdings beruhigen. Misslingt die Probe, müssen die Abenteuer es mit Gewalt einfangen. Bringen sie das Pferd samt Siegel zu Lavides Familie in eine nahegelegene Burg, werden sie mit dem Pferd und einem KOSTBAREN Fund entlohnt.

GELÄNDETYPEN: Ebenen, Wald, Ruinen



7 DIE MASSAKER-FALLE

Eine schreckliche Szene breitet sich vor euren Augen aus. Ein Dutzend Menschen kriechen auf dem Boden herum, ihre Gedärme hängen heraus. Einige leben noch, sind allerdings blutüberströmt. Ein Wagen mit Handelswaren liegt umgeworfen auf der Seite. Ein paar Leute stöhnen, andere schreien laut. Eine Frau in Kettenhemd versucht verzweifelt, ein Schwert zu heben. Als ein vergleichsweise unversehrter junger Mann euch sieht, schreit er hysterisch auf: „Räuber! Sie haben unsere Pferde gestohlen. Habt ihr Wasser? Ist ein Heiler unter euch? Nein, Bruder, nicht einschlafen!“

Die ganze Szene ist komplett gestellt und niemand ist verletzt. Eine Gruppe Sklavenhändler hat Blut und Gedärme von Tieren auf und um sich herum verteilt, in der Hoffnung, dass sich die Abenteuerinnengruppe ihnen nähert, ohne die Waffen zu ziehen. Der Anführer Harwa hat ein Bronzehorn und wenn er es bläst, springt die ganze Gruppe auf, um die „Retter“ anzugreifen. Sie wollen die Abenteurer nicht töten, sondern mit Knüppeln außer Gefecht setzen und sie dann als Sklaven in einer Siedlung – möglicherweise in Knochenmühle (siehe Kampagnenbuch *Der Zorn des Raben*) – verkaufen. Sollte jemand entkommen, werden die Sklavenhändler die Person nicht verfolgen, sondern stattdessen diejenigen fesseln und ruhigstellen, die sie bereits gefangen haben.

SKLAVENHÄNDLER

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 2, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Nahkampf 2

AUSRÜSTUNG: Holzknüppel oder Streitkolben, Lederrüstung, W6 Kupfer

GELÄNDETYPEN: Ebenen, Wald, Hügel, Gebirge, Sumpf

8 DER GROSSE BELEIDIGER

Eine laute und durchdringende Stimme hallt durch die Landschaft. Jemand ruft Beleidigungen und Spott. Als ihr näher kommt, seht ihr ein wackeliges hölzernes Bauwerk mehrere Meter über den Boden aufragen. Ganz oben steht ein kleiner Ork mit hochnäsigem Blick. Als er euch sieht, knöpft er seine Hose auf und uriniert in eure Richtung, während er weiterhin Beleidigungen ausspuckt.

Der Ork Khardnal nennt sich selbst „der Große Provokateur“ und will die Leute aus ihrem Schlaf aufwecken. Khardnal sieht es als seine persönliche Mission an, seine Botschaft zu verbreiten, und verspottet Vorbeikommende, um ihren inneren Zorn zu wecken. Er glaubt, dass er es war, der dem Blutnebel Angst gemacht hat, sodass sich dieser verzog. Greifen die Abenteurer Khardnal an, verteidigt er sich mit Bogen oder Axt und Schild. Er liebt es, in Berserkerwut zu verfallen. Er kämpft bis zu Tod, während er seine Gegner verspottet und gleichzeitig lobt, dass sie ihre innere Wut gefunden haben.

Khardnal gehört zum Clan Urhur und hat die Werte eines typischen Urhur-Orks (siehe Seite 64) mit dem zusätzlichen Talent BERSERKER.

GELÄNDETYPEN: Ebenen, Wald, Sumpf, Ruinen



9 RUINEN VON EINST

Ihr seht vor euch die Überreste von dem, was einst ein Gebäude war, ein zivilisierter Außenposten in der Wildnis. Nun hat die Natur den Ort zurückerobert und alles, was geblieben ist, sind nur zerfallene Ruinen und Erinnerungen, die schon lange in den Nebeln der Geschichte verlorengegangen sind.

Die Abenteurer haben eine Ruine gefunden, die einen guten Lagerort bietet. Um zu entscheiden, um was für eine Art von Ruine es sich handelt und wer hier einst gelebt hat, kannst du mit einem W66 würfeln und die nachfolgende Tabelle konsultieren.

W66	RUINE	WER LEBTE HIER
11–16	Hütte	Ein altes Paar
21–24	Mühle	Ein Müller, hinter der Mühle begraben
25–32	Wachposten	Kundschafter, im Dienst gefallen
33–35	Tempel	Ermordete Rabenschwestern
36–46	Bauernhof	Ein reicher Händler, schon lange tot
51–54	Turm	Ein verschwundener Zauberer
55–62	Stützpunkt	Einst von erlenländischen Soldaten bemannt
63–66	Taverne	Reisende vor der Zeit des Blutnebels

GELÄNDETYPEN: Ebenen, Wald, Tiefer Wald, Hügel, Gebirge, Marschland, Sumpf, Ruinen

10 DER FUCHS

Ein fremdartiges Lied erklingt durch das Land. Eine raue Männerstimme singt von purpurroten Blumen und tiefen Gräbern, in denen sich Himmel und Erde treffen. Ihr habt noch nie zuvor ein solches Lied gehört. Als ihr um eine Biegung auf dem Weg schreitet, seht ihr euch plötzlich einem kleinen Fuchs gegenüber. Er schaut euch mit großen Augen an. Das Lied ist verklungen.

Der Fuchs ist eigentlich ein Dämon namens Grelf und es ist die Kreatur, die das Lied gesungen hat. Allerdings nimmt Grelf seine Rolle als Fuchs sehr ernst und zieht es vor, in Gegenwart der Abenteurer weder zu singen noch zu sprechen. Falls er sich doch zu sprechen entschließt, klingt er wie ein müder und alter Krieger. Da er an sich sehr neugierig ist, wird Grelf sich bei der Abenteuerinnengruppe aufhalten und in ihrer Nähe schlafen, falls sie ein Lager aufschlagen. Er redet manchmal im Schlaf über andere Welten oder schnarcht manchmal auch sehr laut. Grelf kann sich jederzeit in seine Dämonenform verwandeln – um einen Dämon zu erschaffen, kannst du die Tabelle auf Seite 81 verwenden.

GELÄNDETYPEN: Ebenen, Wald, Tiefer Wald, Sumpf

11 DER VERGESSENE PRINZ

Ein großer Haufen Steine, die zu einem Monument aufgestapelt sind, das ihr wiedererkennt.



Jemand hat anscheinend eine Menge Zeit damit verbracht, diesen Steinhaufen aufzuschichten, und jemand oder etwas ist darunter begraben.

Ein Prinz aus dem Erlenland fiel vor hunderten von Jahren im Kampf. Der Prinz, dessen Name lange vergessen ist, wurde mit seinem Pferd und zweier seiner loyalen Ritter, die mit ihm gefallen waren, begraben. Das Grab enthält eine silberne Halskette (2W6 Silbermünzen wert), ein altes Breitschwert und ein Stück eines rostigen Kettenhemds. Entscheiden sich die Abenteurer, nach weiteren Schätzen zu suchen, erwacht der Prinz aus seinem Schlaf und greift sie als Todesritter an.

Mehr über Todesritter erfährst du auf Seite 116.

GELÄNDETYPEN: Ebenen, Wald, Tiefer Wald, Hügel, Gebirge, Marschland, Sumpf, Ruinen

12 DIE HUNGRIGEN RÄUBER

Eine Gruppe von ungewaschenen Menschen, alle in heruntergekommene Kleidung gehüllt und mit einfachen Waffen gerüstet, treten auf die Straße. Sie sind schmutzig und sehen aus, als hätten sie seit Tagen nichts Richtiges gegessen. Ein großer Mann mit schwarzem Bart tritt nach vorne, spuckt auf den Boden und legt seine Hand an sein Schwert. „Was seid'n ihr für'n Gesindel? Was habt'n ihr hier zu such'n? Wisst ihr nicht, wer ich bin?"

Eine Gruppe von Räubern, in selber Anzahl wie die Abenteurer, die von Argam Zweibart angeführt wird, hat schwere Zeiten hinter sich und ist auf der Suche nach Beute, die sie wieder glücklich macht. Die Räuber sind müde und lassen sich davon überzeugen, ihr Lager mit der Abenteuerinnengruppe zu teilen, sollten diese ihnen Nahrung und Geschichten im Austausch dafür anbieten.

RÄUBER

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 2, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Nahkampf 3, Heimlichkeit 2, Überleben 2, Auskundschaften 1

AUSRÜSTUNG: Breitschwert, Handaxt oder Holzknüppel, W6 Kupfer

GELÄNDETYPEN: Ebenen, Wald, Tiefer Wald, Hügel, Gebirge, Marschland, Sumpf, Ruinen

13 DER SEUCHENBRUDER

Ihr findet die vermoderten Überreste eines unglücklichen Wanderers vor euch. Die Raben und wilden Tiere haben sich bereits an ihm gütlich getan und der Körper ist in Einzelteile zerstückelt.

Der tote Mann war ein Rostbruder, der in Ungnade fiel und von seinem Herrn zu einem grausamen Experiment missbraucht wurde. Sein Name war Largas und er wurde absichtlich mit einer dämonischen Seuche angesteckt. Largas konnte seinen Verfolgern entkommen, nicht jedoch der Infektion. Die Seuche nahm ihren unaufhaltsamen Lauf und er starb unter schrecklichen Qualen an dieser Stelle.

Jede Abenteurerin, die den Leichnam berührt, steckt sich an, allerdings ist die Krankheit mit einer Ansteckungsgefahr von 3 jetzt deutlich schwächer. Während der Infektion leidet das Opfer unter starken Halluzinationen

und sieht verdorbene Dämonen anstelle von Leuten. Bei der Leiche liegt noch ein einfaches Medaillon aus Bronze, welches das Zeichen der Rostbrüder trägt.

GELÄNDETYPEN: Ebenen, Wald, Tiefer Wald, Hügel, Gebirge, Marschland, Sumpf, Ruinen

14 FLAGELLANTEN

Es ist schwer zu sagen, ob es das Knallen der Peitschen und die Schreie oder das Schlagen der Trommeln und das Singen heiliger Hymnen ist, das ihr zuerst hört. Eine lange Prozession nähert sich. In Schwarz gekleidet und mit Brombeerdornenästen umschlungen, peitschen und schlagen sie sich selbst. Einige von ihnen haben sich die Zungen oder Ohren abgeschnitten, andere haben sich selbst die Augen ausgestochen. Am Anfang der Reihe geht eine Gruppe Frauen, ganz in Rot gekleidet, die eine große Schale mit brennendem Räucherwerk tragen. Eine von ihnen hält eine Stange mit einem fremdartigen eisernen Symbol in den Händen. In der Mitte der Prozession befindet sich eine hölzerne Konstruktion auf Rädern. Daran hängen nackte Menschen, denen Haken durch die Haut geschlagen wurden, an Seilen herab. Angekettete Sklaven schieben das grausame Konstrukt durch den Schlamm.

Die Anführerin der Kultisten ist Mutter Catyala, das Oberhaupt einer Splitterfraktion der Kirche des Rost. Sie predigt, dass der Blutnebel sich über die Verbotenen Lande ausgebreitet hat, um ihren Niedergang zu kennzeichnen. Als der Nebel sich auflöste, war das das Zeichen für das nahende Ende. Portale in die Dämonendimensionen stehen offen. Räuber und Gesetzlose plündern und vergewaltigen. Das Land reißt sich selbst auseinander. Es gibt nur einen Weg, um die Verbotenen Lande zu retten: Indem sich seine Bewohner selbst genug bestrafen, damit die Götter ihnen vergeben.

Mutter Catyala wird versuchen, die Abenteurer davon zu überzeugen, ihre Kleidung und Ausrüstung abzulegen und sich der Gruppe anzuschließen. Dabei hilft ihr das Symbol, welches den Zauber ILLUSION in sich trägt. Schaut eine Abenteurerin das Symbol an, muss sie eine MENSCHENKENNTNIS-Probe ablegen. Bei einem Fehlschlag sieht die Abenteurerin die Welt durch die Augen von Mutter Catyala. Der Effekt hält an, bis das Symbol entweder zerstört oder außer Sichtweite ist.

GELÄNDETYPEN: Ebenen, Hügel, Sumpf

15 BETTLER

Ihr seht sie schon von Weitem, eine Gruppe hungriger und müder Wanderer, die in Lumpen gekleidet sind. Die Bettler umschwärmen euch mit bittenden Händen, ohne einen Ton von sich zu geben.

Diese ungefähr 20 Bettler sind die Überbleibsel des Dorfes Freywald, das von räuberischen Abenteurern niedergebrannt wurde.

GELÄNDETYPEN: Ebenen

16 DER ZWERGISCHE BALLONPILOT

In einiger Entfernung seht ihr eine grüne Hülle in einem Baum hängen. Als ihr näher kommt, stellt



ihr fest, dass es ein Ballon ist, der an der Spitze des Baums festhängt.

Der Zwerg Andred sagte sich vom Gott Hüne los, nachdem seine ganze Familie bei einem Tunneleinsturz ums Leben kam. Andred befand sich auf der anderen Seite des Einsturzes. Er hörte ihre Schreie und wie einer nach dem anderen erstickten. Von diesem Zeitpunkt an weigerte er sich, einen Fuß auf den Boden zu setzen, und bereist nun die Verbotenen Lande mit seinem Heißluftballon. Um zu überleben, wirft er des Nachts seinen Anker über Häusern aus und stiehlt Dinge, die er später gegen Nahrung und andere Notwendigkeiten eintauschen kann. Der Ballon ist nun allerdings in einen Baum gestürzt und Andred hat sich das Bein gebrochen. Er braucht Hilfe bei der Reparatur des Ballons, befürchtet aber, dass die Abenteurergruppe ihn ausrauben will. Andred hat drei geladene Armbrüste und seine Streitaxt bei sich. Im Ballon befindet sich Diebesgut: ein EINFACHER und ein WERTVOLLER Fund (würfle auf die Tabelle „Einfache Funde in einem Versteck“ auf Seite 188).

ANDRED

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 4, EMPATHIE 4

FERTIGKEITEN: Fingerfertigkeit 5, Fernkampf 4, Menschenkenntnis 4, Heimlichkeit 4, Manipulation 3, Nahkampf 2, Bewegen 2

GELÄNDETYPEN: Ebenen, Wald, Marschland, Sumpf

17 HOCHZEIT

In einiger Entfernung hört ihr Gesang und Musik; menschliche Stimmen und die tiefen Stimmen von Orks. Sie singen Lieder der Freude. Als ihr näher kommt, seht ihr eine hölzerne Bühne, die mit Blumen geschmückt in der Mitte einer Lichtung steht. Tische voller Essen und Getränke stehen herum. Musikanten spielen Violinen und Akkordeons. Und am Rand der Lichtung stehen eine Orkfrau und ein Menschenmann ganz in Weiß gekleidet.

Die Orkfrau Tregga und ihr zukünftiger Gemahl Robert haben sich entschieden, ihr Leben als Krieger hinter sich zu lassen und zu heiraten. Sie haben ihre engsten Freunde und Verwandten eingeladen. Als sich die Abenteurergruppe der Hochzeitsgesellschaft nähert und mit jemandem spricht, werden sie der Braut und dem Bräutigam vorgestellt, die sie einladen, mitzufeiern.

Einige der Hochzeitsgäste – sowohl Orks als auch Menschen – haben beschlossen, die Hochzeit zu sabotieren, da sie es abstoßend finden, die beiden Völker zu vermischen. Sie haben ausgemacht, während der Zeremonie einen Streit vom Zaun zu brechen, in der Hoffnung, dass andere Gäste mitmischen werden. Die Abenteuerinnengruppe kann entweder mit in den Kampf einsteigen oder versuchen, die Auseinandersetzung zu beenden.

GELÄNDETYPEN: Wald

18 DER DÄMONEN-BÄCKER

Als der Wind in eure Richtung weht, streicht euch der Geruch von frischem Brot um die Nasen. Als ihr euch nähert, seht ihr ein kleines Steinhaus, das von dichter Vegetation umwuchert ist. Es gibt keine Wege, Weiden oder Felder. Dichter Rauch steigt aus dem Schornstein auf und ein freundliches Licht schimmert in den kleinen eckigen Fenstern.

Das Haus ist das Heim von Melkar, einem stämmigen Halbling mit einem dünnen roten Bart. Nachdem er aus seinem Heimatdorf Pernten vertrieben wurde, fand er einige dämonische Steine, aus denen er sich einen Ofen baute. Melkar ist in weiße Kleidung gekleidet und trägt einen Bäckerhut. Um ihn herum stapeln sich Teller und Schüsseln voller Teig. Auf zwei Tellern liegen Kreaturen aus Teig mit Armen, Beinen und Rosinenaugen. Wer sich die beiden Teigklumpen näher betrachtet, stellt fest, dass sie lebendig sind.

Melkar verwendet den Ofen, um Gebäckkreaturen aus Teig zu backen. Er plant, diese als Diener und Krieger einzusetzen. Eine Ladung ist bereits fertig. In Kisten, Töpfen und Schränken verbergen sich zwanzig Gebäckkreaturen, mit kleinen Speeren und Messern bewaffnet.

Melkar lädt die Abenteurer zu Tee und (nicht lebendigem) Gebäck ein. Sollten die Abenteurer die Gebäckkreaturen entdecken, erzählt Melkar ihnen von seiner Fähigkeit, Leben zu erschaffen, und dass er in Frieden mit seinen Kreationen leben will. Sollten die Abenteurer angreifen, ruft Melkar die Gebäckkreaturen zu Hilfe. In einer Holzkiste befindet sich ein Diamant (1 Gold wert), den Melkar dem Dorfoberhaupt in Pernten gestohlen hat. Sollten die Abenteurer versuchen, ihre eigenen Gebäckkreaturen herzustellen, versucht der Dämon, der in den Steinen lebt, diese zu korrumpieren.

- DÄMONISCHES GEBÄCK: Melkars dämonisches Gebäck wird wie eine einzelne Kreatur behandelt. Es besitzt nur das Attribut Stärke, dessen Wert der Anzahl der Gebäckkreaturen geteilt durch fünf (aufgerundet) entspricht. Das Gebäck hat keine Fertigkeiten. Ihre Angriffe haben Waffenschaden 1 (Stichwunde).
- ZWEITE BEGEGNUNG: Falls die Abenteurergruppe Melkar erneut besucht, ist er von 70 dämonischen Gebäckkreaturen umgeben, die gerade Waffen herstellen und neue Gebäckkreaturen erschaffen. Sie dienen Melkar, der entspannt in seinem Sessel sitzt und sich an den ungezogenen Broten und Brötchen gütlich tut, welche voller Schmerzen aufschreien, wenn der Dämonenbäcker sie verspeist. Der Halbling zeigt nun seine wahre Natur, er gibt sich arrogant und sogar bedrohlich.
- DRITTE BEGEGNUNG: Besuchen die Abenteurer den Ort ein drittes Mal, ist das Haus leer. Melkar ist mit dreihundert dämonischen Gebäckkreaturen zum Dorf Pernten marschiert. Die Bewohner von Pernten haben Melkar verbannt, da er ein wertvolles Schmuckstück gestohlen hat. Melkar nimmt Rache, indem er seine Truppen das Dorf niederbrennen lässt und seine Bewohner versklavt. Sollten die Abenteurer im Haus verweilen, kehrt er innerhalb weniger Stunden mit vielen Halblingen in Ketten zurück.

GELÄNDETYPEN: Wald, Tiefer Wald, Marschland, Sumpf

19 DAS HEILIGTUM DER TIERE

Als sich die Nacht über das Land legt und euer Feuer hell aufleuchtet, seht ihr das erste Paar Augen zwischen den Bäumen. Anfangs sind es nur wenige, aber es erscheinen immer mehr Augen, bis ihr sie nicht mehr zählen könnt. Ihr seid umzingelt. Eulen und andere Waldbewohner huschen in den Bäumen umher, Mäuse rennen über eure Rucksäcke. Würmer kriechen zwischen euren Füßen herum und Vögel sitzen auf euren Äxten und Schwertern. Ein Reh steht einige Meter entfernt, neben ihm ein Fuchs. Die Tiere kommen langsam auf euch zu.



Die Abenteurer haben aus Versehen ihr Lager in einem Heiligtum der Tiere aufgeschlagen. Die Tiere sind erschienen, um sie friedlich zu vertreiben. Mehr und mehr Tiere erscheinen beim Lager, große Wildschweine, Wölfe und Elche. Sie verwenden ihre Schnauzen und Hörner, um die Abenteurer und ihre Ausrüstung von diesem Ort wegzuschieben. Sollten die Abenteurer angreifen, ziehen sich die Tiere etwas zurück, fliehen allerdings nicht. Schließlich erscheint eine schwarze Elchkuh, die heilige Anführerin der Waldtiere. Sie verteilt das Lagerfeuer mit ihren Hörnern und lässt ein lautes Schnauben ertönen. Wird sie angegriffen, eilen ihre alle Tiere des Waldes zu Hilfe und werden die Abenteuerinnengruppe unaufhörlich angreifen, bis sie den Wald verlassen haben.

Die Spielwerte der Tiere findest du auf Seite 127.

GELÄNDETYPEN: Tiefer Wald

20 DER TRAUERZUG

Etwas sehr Großes nähert sich mit Geräuschen, die ihr noch nie zuvor gehört habt. Dumpfe, langgezogene Hornklänge lassen die Luft vibrieren. Knackende und schnappende Geräusche bringen einen Rhythmus in das Heulen, welches die Luft in klagendem Auf und Ab schwellend durchschneidet. Nach einiger Zeit erscheinen fünf sich bewegende Bäume, die einen sechsten zwischen sich tragen. Sie machen einen Schritt, geben Laute von sich, machen einen weiteren Schritt, halten an, geben dann wieder die Töne von sich und bewegen sich so in einer langsamen Prozession voran.

Die Baumhirten tragen einen toten Verwandten in einem Trauerzug zum Stillnebel. Das elfische Rubinherz des toten Baumhirten ist noch eingebettet, aber die Kreatur hat gebeten, von seinem Baumkörper befreit zu werden und sein Rubin an der Gedenkmauer in Rosenstaad anbringen zu lassen. Falls die Baumhirten an einem unpassenden Ort oder in einer seltsamen Gegend angetroffen werden, tragen sie den toten Baumhirten vielleicht an einen Ort, den er schon immer einmal sehen wollte. Einige Elfen begleiten den Zug, bleiben aber im Verborgenen, solange die Abenteurergruppe die Baumhirten nicht stört. Sollte dies der Fall sein, drohen die Elfen mit den Worten: „Verschwindet, verfluchte Fleischsäcke!“ Es sind nicht viele Elfen, aber falls es zum Kampf kommt, legen die Baumhirten ihre Last auf den Boden und greifen in die Auseinandersetzung ein. Sie werden niemanden töten, wenn es sich vermeiden lässt, zerschlagen aber Ausrüstung und werden einige Knochen brechen, um der Aussage Nachdruck zu verleihen. Sollten die Abenteurer den Trauerzug nicht stören, werden sie ebenfalls in Ruhe gelassen. Ein Baumhirte könnte die Prozession auch verlassen, sich vor den Abenteurer verbeugen und ihnen ein Geschenk zukommen lassen: eine Frucht oder eine Nuss des verstorbenen Baumhirten oder auch etwas Nützlicheres.

GELÄNDETYPEN: Tiefer Wald

21 DER RACHSÜCHTIGE GEIST

Still! Könnt ihr es hören? Ein Schrei? Eine Stimme? Ihr seht einander an, aber die Gegend scheint verlassen zu sein. Dann fühlt ihr plötzlich einen eiskalten Wind durch eure Seelen fahren. Eine graue, schimmernde Gestalt formt sich inmitten eurer Gruppe, und ihr einst menschliches Gesicht

ist zu einem unnatürlichen Schrei verzerrt. Ihr habt diese Geschichten bereits gehört, im Kreis am Lagerfeuer erzählt. Eine verlorene Seele, ein Geist, der nicht zur Ruhe finden kann.

Die Abenteurer treffen auf den Geist des vor langer Zeit verstorbenen erlenländischen Kommandanten Garmagol. Während des Feldzuges vor vierhundert Jahren wurde er von seinen kriegsmüden Soldaten in eine Falle gelockt und von seinen eigenen Truppen ermordet. Seitdem zieht Garmagol unruhig durch das Land und sinnt auf Rache. Da die Soldaten aus dem Erlenland bereits seit Langem verschwunden sind, ist für ihn jeder mit einer Waffe Freiwild. Sind die Abenteurer aufmerksam genug, fällt ihnen auf, dass dem Geist ein leuchtender Dolch zwischen den Schulterblättern steckt. Die Abenteurer können vielleicht mit dem Geist vernünftig reden, wenn sie ihn auf den Dolch ansprechen und über Garmagols Tod reden.

Man kann dem Geist nicht durch AUSSCHAU HALTEN ausweichen. Mehr Informationen über Geister findest du auf Seite 90.

GELÄNDETYPEN: Ebenen, Wald, Tiefer Wald, Hügel, Gebirge, Marschland, Sumpf, Ruinen

22 DIE GLASBLÄSERIN

Jedes Mal, wenn der Wind durch die Bäume streicht, könnt ihr aus der Ferne ein piependes Geräusch hören. Es klingt wie eine riesige Flöte. Ein Gebäude aus Glas erhebt sich über die Landschaft; Korridore, Torbögen, Spiralen und Tunnel, alles aus Glas gefertigt. In der Mitte des Gebäudes steht eine Zwergin, die vom Schein der Flammen einer Feuerstelle angeleuchtet wird. Die Zwergin zieht die Spitze einer langen Metallstange aus dem Feuer, sie ist mit einer Masse aus glühendem Glas überzogen. Sie hebt das andere Ende an ihre Lippen und mit einem kräftigen Pusten verändert sich die Glasmasse in eine lange, sich windende Röhre aus Glas.

Die Zwergin Varamak sah die Vision des Glasgebäudes in ihren Träumen. Sie glaubt, dass es möglich ist, den Blutnebel zu verstehen, einzudämmen und zu kontrollieren. Seit mehreren Wochen arbeitet sie nun an diesem Lebensprojekt. Sie muss nur noch den Blutnebel in einer Glasröhre einfangen und in das Gebäude füllen. Sie bittet die Abenteurergruppe um Hilfe. Was Varamak jedoch nicht weiß, ist, dass ihr diese Vision von einem Dämon geschickt wurde. Sollte sie es schaffen, den Blutnebel einzusammeln, wird sich dieser immer schneller und mit lautem Kreischen in der Glasstruktur ausbreiten. Nach W6 Stunden wird das Glas bersten. Der Nebel wird die gesamte Umgebung des Kartenhexfeldes bedecken (siehe zufällige Begegnung mit dem Blutnebel). Nach W6 Wochen löst er sich wieder auf.

GELÄNDETYPEN: Hügel, Gebirge

23 DER WELPE

Ihr hört ein leises Quieken und dann etwas, was wie Bellen klingt. Unter einem Busch schaut ein Schwanz hervor. Ein kleiner Hundewelpe blickt euch mit großen Augen an.

Es stellt sich heraus, dass der Welpe an einem seiner Beine verletzt ist. Seine Mutter und seine fünf Geschwister wurden von der Trollin Ghormald getötet, die sie zum Mittagessen verspeisen wollte. Der Welpe konnte entkommen. Ghormald ist seinen Spuren gefolgt und erscheint mit



einem toten Hundewelpen in jeder Hand und blutüberströmtem Gesicht. Sie verlangt von den Abenteurer, dass sie ihr die Beute überlassen. Sie ist bereit, darum zu kämpfen, und hat einen großen Knüppel am Gürtel hängen.

Ghormald ist eine typische Trollin (siehe Seite 118).

GELÄNDETYPEN: Gebirge, Sumpf

24 DER VERFLUCHTE OGER

„Schweiß und Ärger, Ärger und Schweiß.“ Eine tiefe, kehlige Stimme erklingt durch das Land. Im nächsten Moment seht ihr einen großen und muskulösen Oger einen Sack hinter sich her schleifen. Etwas darin bewegt sich, was den Oger dazu veranlasst, immer wieder auf den Sack einzuschlagen. Die Bewegungen hören sofort auf. „Sei still, du, hab ich gesagt!“

Der Oger Kurge ist auf dem Weg zu seiner Höhle, mit seinem neuesten Fang im Schlepptau. In dem Sack befindet sich der unglückliche Rostbruder Oker, der den Fluch des Gottes Rost auf Kurge gewirkt hat. Der Oger hat sich noch nicht entschieden, was er mit Oker anstellt, aber denkt über etwas Lustiges nach, wie Steinwurf üben oder seine Gliedmaßen ausreißen. Es kommt auf Kurges Laune an.

Kurge hat die Spielwerte eines typischen Ogers, die du auf Seite 61 findest.

GELÄNDETYPEN: Ebenen, Wald, Tiefer Wald, Hügel, Gebirge, Ruinen

25 KERZENZIEHER

Vor einer Hütte stehen zwei Frauen, eine alt und eine jung, neben einem Kessel mit brennenden Scheiten darunter. Daneben hängen blaue Kerzen auf einem Gestell. Die Frauen blicken voller Sorge in den Wald.

Die Abenteurergruppe trifft auf Engsle und ihre Tochter. Sie stellen eine besondere Art Kerzen her, welche in religiösen Zeremonien verwendet werden. Der Sohn der Familie ist vor einer Stunde in den Wald gegangen, um Blauschein, eine Blume, die zur Herstellung der Kerze verwendet wird, zu pflücken, und ist noch nicht zurückgekehrt. Die Mutter bietet den Abenteurern zehn Kerzen an, wenn sie ihren Sohn suchen und zu ihr zurückbringen. Die Kerzen, die sie herstellen, funktionieren erst, nachdem sie in einen Bottich gemahlenen Blauscheins getaucht wurden. Dann können sie angezündet werden und haben den gleichen Effekt wie der Zauber SEELENHEILUNG mit Machtstufe 1 (siehe Seite 125 im *Spieler-Handbuch*). Der Sohn von Engsle wurde vom Oger Gonlab gefangen, welcher ihn zum Sklaven gemacht hat. Gonlab ist ein typischer Oger (siehe Seite 61).

GELÄNDETYPEN: Tiefer Wald

26 WALDBRAND

Der Geruch von Rauch steigt euch in die Nasen, als ein Hirsch vorbeirauscht. Über den Bäumen sieht man schwarzen Rauch. Der Wind dreht sich, und das Feuer kommt auf euch zu.

Ein Waldbrand tobt. Tiere versuchen zu entkommen, Baumkronen fangen Feuer und erstickender Rauch breitet sich im Wald aus.

Das Feuer bewegt sich schnell. Die Abenteurer müssen eine erfolgreiche ÜBERLEBEN-Probe ablegen, um zu entkommen. Misslingt diese, werden sie vom Feuer angegriffen. Würfle mit sechs Basiswürfeln (Waffenschaden 1) gegen jede Abenteurerin. Die Abenteurer können dann erneut eine ÜBERLEBEN-Probe ablegen, um zu entkommen. Misslingt diese erneut, greift das Feuer sie mit sieben Basiswürfeln an. Dies geht immer so weiter, mit immer einem weiteren zusätzlichen Basiswürfel, bis die Abenteurer entkommen können oder Gebrochen sind.

Denk dran, die Spieler zu bitten, ihre Handlungen zu beschreiben, und erzähl ihnen deinerseits, wie die Flammen sie umgeben, wie sich ihre Lungen mit Rauch füllen und brennende Bäume vor ihnen auf den Boden fallen.

GELÄNDETYPEN: Wald

27 SCHWARZER SAND

Der Wald wird lichter und ihr blickt auf eine riesige, von Bäumen umgebene Lichtung. Der Boden ist von schwarzem Sand bedeckt. Ihr seht keine Pflanzen. Ihr erblickt einige Felsen, die die Überreste eines Hauses sein könnten. Jemand sitzt in der Mitte der Wiese, ein junges Mädchen, das die Augen auf den Boden gerichtet hat. Es riecht nach Schwefel. Der Sand rauscht, während der Wind durch die Lichtung weht.

Zwei rivalisierende Zauberinnen trafen sich im Dorf Wilderwald. Einer von ihnen missglückte ihr Zauber, das Unglück führte zur Zerstörung sowohl der Zauberinnen als auch des ganzen Dorfes. Die einzige Überlebende ist das Mädchen Linn. Sie ist nicht aufnahmefähig und wird auch nicht antworten, falls sie angesprochen wird. Sie bewegt oder widersetzt sich nicht, wenn die Abenteurer sie mitnehmen. Falls sie mit Essen versorgt wird, kann sie nach W6 Tagen den Abenteurer erzählen, was passiert ist. Falls sie weiterhin bei ihnen bleibt, wird sie zeigen, dass der Unfall ihr starke magische Kräfte gegeben hat, die sie nicht kontrollieren kann. Linn will lernen, wie man Zauber spricht. Sie will alle Zauberer in den Verbotenen Landen töten.

GELÄNDETYPEN: Tiefer Wald

28 DAS LEERE HAUS

Aus der Ferne ist der Rauch eines Schornsteins zu sehen. Ein kleines Häuschen, das sich zwischen hohen Bäumen befindet. Auf einem Gestell aus Stöcken hängt Wäsche zum Trocknen. Neben dem Gebäude befindet sich ein kleines eingezäuntes Gelände, aber es sind keine Tiere zu sehen. Ein kleines Feld ist von Felsen umgeben, die vom Boden aufgesammelt wurden. Grüne Stiele stehen in geraden Linien. Ihr hört das Rauschen eines Baches.

Die Abenteurer sind an einer Hütte angelangt, in der die dort lebende Familie kürzlich angegriffen und in die Sklaverei entführt wurde. Das Haus ist leer. Ein Feuer brennt noch immer und auf dem Esstisch stehen Karden für Wolle. In einer Krippe liegt eine Puppe. Ein Stuhl wurde umgekippt und ein Spritzer geronnenes Blut ziert die Wand. Weder die Bewohner noch deren Entführer sind irgendwo zu sehen, aber es finden sich Fußspuren im Schlamm vor dem Haus. Falls die Abenteurer die Entführer aufspüren (Spielwerte eines typische Räubers siehe Seite 183), werden sie herausfinden, dass



der lokale Herrscher neue Sklaven für seine Silbermine braucht.

GELÄNDETYPEN: Wald

29 DAS KLAPPERN VON KNOCHEN

Sie erscheinen ohne Vorwarnung. Eine Gruppe einst stolzer menschlicher Krieger. Jetzt sind sie nichts anderes als zerfallende Skelette, die aus irgendeinem Grund ein unheiliges Leben erhalten haben. Sie sind völlig still, aber wenn sie sich zu bewegen beginnen, hört man das trockene Geräusch von jahrhundertealten Knochen, die aneinander reiben. Die grinsenden Schädel der Skelette öffnen ihre Kiefer, wenn sie angreifen, und geben einen tonlosen Schrei von sich.

W6+3 Skelette greifen die Abenteurer ohne Vorwarnung an. Sie kämpfen bis zum letzten Mann, sind allerdings nicht besonders schnell und es ist sehr einfach, vor ihnen davonzulaufen, auch wenn die Skelette die Abenteurer verfolgen werden, solange sie in Sichtweite sind.

Die Angreifer haben die Spielwerte typischer Skelette auf Seite 120.

GELÄNDETYPEN: Tiefer Wald, Marschland, Sumpf, Ruinen

30 TERAMALDA

Der Geruch von brennendem Fleisch zieht in eure Nasen, und gleichzeitig hört ihr schwere Schritte. Etwas bahnt sich seinen Weg durch das Gelände. Die Kreatur macht einen schrecklichen Lärm, quietscht und klappert. Der Boden zittert. Als sie aus den Büschen auftaucht, steht ein massiver Ritter vor euch, der vollständig von einer alten, rostigen schwarzen Rüstung bedeckt ist. In die Brustplatte ist ein Symbol eingehämmert. Die Kreatur trägt ein Schwert, das mit getrocknetem Blut braun gefärbt ist.

Die wandelnde Rüstung ist die seltsame untote Kreatur Teramalda, die durch die Verbotenen Lande wandert, um Rache zu nehmen, seit die Zwerge sie vor 350 Jahren lebendig in ihrer Rüstung verbrannt haben. Die Rostbrüder betrachten sie als eine große Kriegerin ihres Gottes Rost, da der Brustpanzer das Zeichen ihres Gottes trägt und sie bevorzugt Zwerge tötet. Teramalda wird durch einen magischen Eisenspieß am Leben erhalten, der durch die Brust der Ferrale in der Rüstung getrieben wurde. Sie ist praktisch unverwundbar und wird nicht antworten, wenn sie angesprochen wird. Die Begegnung mit Teramalda wird jedes Mal anders verlaufen:

- ERSTE BEGEGNUNG: Teramalda wird nur eine Weile dastehen und die Abenteurer beobachten, bis sie entscheidet, dass sie nicht interessant genug sind. Falls die Abenteurer sie angreifen, fahre direkt mit dem dritten Treffen fort.
- ZWEITE BEGEGNUNG: Teramalda wird alle Zwerge in der Gruppe angreifen.
- DRITTE BEGEGNUNG: Teramalda betrachtet die Abenteurer als Feinde und greift sie an. Sie wird sie nicht verfolgen, wenn sie fliehen.
- VIERTE BEGEGNUNG: Teramalda betrachtet die Abenteurer als Erzfeinde und verfolgt sie. Sie geht langsam und ist in einiger Entfernung zu hören, wird aber nie aufgeben. Sie wird ihre Feinde finden, solange sie Eisen bei sich tragen.

TERAMALDA

STÄRKE 12, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Auskundschaften 2

AUSRÜSTUNG: Zweihandschwert

LANGSAM: RENNEN ist eine langsame Aktion für Teramalda.

UNVERWUNDBAR: Teramalda ist immun gegen alle Arten von Schaden. Sie kann nur getötet werden, indem man den magischen Eisenspieß entfernt, der durch ihre Brust getrieben wurde. Dafür muss man sie zunächst FESTHALTEN oder sie auf eine andere Art und Weise bewegungsunfähig machen und dann eine Irrsinnige (–3) KRAFT-Probe (langsame Aktion) abgelegen.

GELÄNDETYPEN: Ebenen, Tiefer Wald, Marschland, Sumpf, Ruinen

31 DIE STEINSINGER

Ein fremdartiges, riesiges und verwittertes Bauwerk erhebt sich aus der Landschaft. Es schimmert leicht, als ob jemand Metall mit Stein vermischt hat. Die Konstruktion ist kein Gebäude und ihr könnt euch keinen Zweck vorstellen, dem sie dienen soll. Daneben bewegt sich eine Gruppe Zwerge, die mit Messwerkzeugen und Karten beschäftigt ist. Ihr werdet von einem gerüsteten, mit einer Axt bewaffneten Wachposten bemerkt, der auf euch zeigt.

Zwerge des Clan Belderan (siehe Seite 58) führen die Arbeit, das Weltenrund zu erweitern, fort – eine Arbeit, die wegen der Kriege und des Blutnebels stilllag. Momentan prüfen sie den Zustand der uralten Bauwerke. Die Gruppe wird von der Steinsingerin Porisia Silberhals angeführt und von einigen Soldaten begleitet, die als Wachen dienen. Porisia ist enthusiastisch und redet voller Freude von der Arbeit, die den Zwergengott Hüne zu Ehren verrichtet wird.

GELÄNDETYPEN: Hügel, Gebirge

32 RATTEN

Ein Fiepsen lässt euch den Hügel hinabblicken und ihr seht, wie dreißig Ratten auf einem in weißen Stoff eingehüllten Etwas herumwuseln. Erst, als das kleine Bündel zu schreien beginnt, bemerkt ihr, dass die Ratten ein lebendes Baby gefunden haben.

Das kleine Halblingskind wurde von seiner Mutter aufgegeben, die es eine Klippe hinuntergeworfen hat. Zum einen, weil der Vater des Babys der Mann ist, der sie versklavt hat, aber auch, da sie weiß, dass sie nicht genug Nahrung auftreiben kann, um das Überleben des Kindes zu sichern. Ein schneller Tod ist besser. Das Kind überlebte auf wundersame Weise den Fall ohne einen Kratzer. Die Ratten haben das Baby gerade erst entdeckt, dessen Schreie immer lauter werden. Sollten die Abenteurer das Kind nicht retten, werden die Schreie innerhalb weniger Minuten verstummen. Die Mutter Belinda lebt in einer heruntergekommenen Hütte in der Nähe. Einmal am Tag besucht der Vater des Kindes sie, er ist ein Tyrann, der mehrere Familien in der Gegend hat, die er mit Hilfe von bewaffneten Schlägern unter Kontrolle hält. Belinda wird vorgeben, dass sie das Baby nicht erkennt, aber falls die Abenteurer darauf beharren, wird sie zusammenbrechen und ihnen alles erzählen.

GELÄNDETYPEN: Hügel, Gebirge



33 DAS KLAGELIED DER MINOTAURIN

Ein markerschütternder Schrei hallt durch das Land. Ein Heulen, das voller Wut und unendlicher Trauer ist. Hinter der nächsten Biegung des Weges eröffnet sich euch ein schrecklicher Anblick: Vier Soldaten, die in einem blutigen Kampf erschlagen wurden, liegen am Boden und über den Leichen steht eine blutige und schluchzende Minotaurin. Das Monster ist über einen anderen Minotaurus gebeugt, welcher von einem Dutzend Pfeilen durchbohrt ist. Die Minotaurin brüllt ihre Trauer in den Himmel. Dann dreht sie sich zu euch um.

Kaun, der Lebenspartner der Minotaurin Markut, starb im Kampf gegen eine Gruppe Soldaten aus der naheliegenden Burg, die von dem kampferprobten Soldaten Arren angeführt wurden. Vier Überlebende der Patrouille verstecken sich momentan zwischen den Bäumen in der Nähe. Markut wird nicht ruhen, bis alle Soldaten tot sind. Arrens Soldaten haben Todesangst vor ihr, wollen aber auch ihre gefallenen Kameraden rächen und ihr Banner zurückerobern, das zwischen den Toten am Boden liegt. Die Abenteurergruppe muss eine Entscheidung treffen. Welcher Seite helfen sie?

DIE SOLDATEN

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 2, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Nahkampf 2

AUSRÜSTUNG: Breitschwert, Kleiner Schild, Beschlagene Lederrüstung

MARKUT

Markut hat die Spielwerte eines typischen Minotaurus' (siehe dazu Seite 106). Sie ist mit einer Zweihandaxt bewaffnet.

GELÄNDETYPEN: Hügel, Gebirge

34 DIE RUHELOSEN TOTEN

Eine Gruppe Gaukler reist auf der Straße, einige zu Fuß, während andere in Karren sitzen. Viele von ihnen sind mit leuchtenden Farben bemalt und in komische Gewänder gekleidet, obwohl dieser Ort in der Wildnis nicht gerade die perfekte Gegend für eine Aufführung ist. Die Frauen und Männer, die die Gruppe auf Pferden begleiten, grüßen euch angespannt. Keiner von ihnen trägt Schminke oder bunte Kleidung.

Bei näherer Betrachtung fällt auf, dass die Gaukler seltsam apathisch sind, und auch sehr alt aussehen und komisch riechen. Fordert man sie auf, etwas aufzuführen, können sie nicht antworten. Sie können nicht einmal mit einem einzigen Ball jonglieren und bei dem geringsten Versuch, eine akrobatische Einlage zu zeigen, fallen ihnen Körperteile ab. Die Gaukler sind tatsächlich geschminkte ruhelose Tote (siehe Seite 120), die von den Dorfbewohnern zusammengetrieben wurden und nun heimlich an einen sicheren Ort gebracht werden sollen, wo die Rostbrüder sie nicht finden können.

Eine Einheit der Eisengarde (siehe Seite 40) ist ihnen auf der Spur und erreicht die Gauklertruppe, kurz nachdem die Abenteurer sie treffen. Hauptmann Holmar ist guter Laune und spielt die Farce mit, er verlangt eine Aufführung für sich und seine Soldaten. Nach einer Weile lässt Holmar die Fassade fallen. Die Toten sollen zum nahegelegenen Tempel der Rost-

brüder gebracht werden, um dort als Diener und Soldaten umgeschult zu werden, während ihre Eskorte wegen lästerlichen Ungehorsams verhaftet werden soll. Die Abenteurergruppe kann den Dorfbewohnern helfen oder einfach weiterziehen. Sollten die Abenteurer die Gauklertruppe wiedertreffen, so sehen sie, wie die untoten Gaukler wie Vieh getrieben werden.

GELÄNDETYPEN: Ebenen, Wald, Hügel, Sumpf, Ruinen

35 DER MÜDE TROLL

Ein schreckliches Brüllen durchbricht die Stille des Landes. Dann bemerkt ihr den Gestank. Die Felsbrocken des Gebirges vor euch scheinen lebendig geworden zu sein. Eine riesige, graue, gefleckte Gestalt tritt aus der Flanke des Berges hervor und starrt euch aus kalten, gelben Augen an. Schwere Steinarme heben sich in die Luft und ihr hört ein weiteres Brüllen. „Weerrr seid ihr, kleine Krieeecher, die Karrrrg stören?“

Die Abenteurergruppe ist unwissentlich genau auf das Lager des Bergtrolles Karg gestoßen und hat ihn aus seinem tiefen Schlaf geweckt. Karg hat morgens wirklich schlechte Laune und wird die Abenteurer nicht passieren lassen, wenn sie ihm nicht ein Geschenk machen – er liebt glitzernde Sachen über alles – oder wenn sie ihm zum Essen einladen, bei dem der Hauptgang aus saftigen Goblins besteht, die in der Gegend zu finden sind. Karg lässt sich auch darauf ein, einen der Abenteurer oder eines der Pferde im Austausch für sicheren Durchlass zu verspeisen.

Mehr Informationen über Trolle findest du auf Seite 118.

GELÄNDETYPEN: Gebirge

36 DIE FELLLOSEN

Eine Gruppe Kreaturen verbirgt sich zwischen den Felsen. Vier Gestalten nähern sich, alle in Stoff gehüllt und bewaffnet. Der Anführer knurrt wie ein Wolfsmensch, aber sein Gesicht weist kein Fell auf.

Der Wolfsmensch Abaken und seine drei Wolfsmenschenfreunde wurden von ihrem Rudel vertrieben, als sie ihr Fell verloren. Sie verstecken sich nun in den Bergen und warten auf jemanden, der sie von dieser Krankheit, welche sie in „Menschen“ verwandelt hat, erlösen kann.

Abaken kann den Abenteurer berichten, dass er und seine Freunde einer Gebirgsziege in einige unterirdische Höhlen gefolgt sind. Dort unten fanden sie riesige purpurne und grüne Kristalle. In einem von diesen schlummerte, so schien es, eine schwarze Drachenbrut. Die vier beschlossen, zum Rudel zurückzukehren, um sie um Rat zu fragen, aber auf ihrem Weg nach draußen wurden sie krank und schwach und verloren all ihr Fell. Vielleicht kann jemand in die unterirdischen Höhlen gehen und ihnen ihr Fell wieder wachsen lassen.

Die Wolfsmenschen haben die geheime Waffe von Jagsatin der Zauberin gefunden: ein Drache, den sie abrichten wollte, um ihn im Kampf gegen Zygofer einzusetzen. Jagsatin ist allerdings seit Jahrhunderten tot. Die Kristalle in den Höhlen sind verseucht und wurden dort platziert, um Eindringlinge fernzuhalten. Sollten sich die Abenteurer diesen nähern, erleiden sie eine Krankheit mit Ansteckungsgefahr 9. Um den Drachen zu erwecken, müssen sie den Kristall zerstören, in dem er schläft. Dies erfordert einen Angriff, der mindestens vier Punkte Schaden verursacht. Jede Runde, die sie in der Nähe der Kristalle verbringen, müssen die Abenteurer einen Erkrankungswurf durchführen.



Der Drache ist in den ersten paar Tagen nach dem Schlüpfen sehr empfänglich und eine Abenteurerin kann ihn mit einer erfolgreichen Tierkunde-Probe an sich binden. Der Drache wächst schnell. Je älter er wird, desto intelligenter und unabhängiger wird er werden.

DRACHENBRUT: Die Drachenbrut ist ein Drache (siehe Seite 86), nach dem Schlüpfen hat er jedoch nur Stärke 4 und Rüstungsschutz 3. Beide Werte verbessern sich um einen Punkt pro Woche, bis der Drache schließlich ausgewachsen ist. Zu Beginn ist der Drache sehr anhänglich, wird aber mit dem Alter immer unbändiger und schließlich die Abenteurerin, die eine Verbindung zu ihm aufgebaut hat, verlassen.

GELÄNDETYPEN: Gebirge

37 STRASSENSPERRE

Der schmale Pfad windet sich an der Flanke eines Berges entlang. Als ihr um eine Biegung kommt, seht ihr einen Pass mit steilen Klippen an beiden Seiten aufragen. Jemand hat einen Wagen umgeworfen, der den Weg vor euch blockiert. Auf dem Karren befinden sich Fässer und Sandsäcke. Ihr seht keine Bewegungen und hört kein Geräusch – und auch keinen Weg um die Straßensperre herum.

Der Zwerg Guntermann hat beschlossen, als Ausgleich für seine versiegte Mine Karawanen und Reisende zu „besteuern". Er hat mehrere Straßensperren in den Bergen errichtet. Diese Straßensperre wird von drei Zwergen bewacht. Werden sie angegriffen, geben sie ein Hornsignal und in W6 Runden erscheinen drei weitere Zwerge. Sollte die Abenteurergruppe die Straßensperre ohne einen Kampf passieren wollen, müssen sie pro Kopf drei Silber zahlen.

ZWERGENKRIEGER

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 2, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Menschenkenntnis 4, Nahkampf 3, Fernkampf 3, Bewegen 2

AUSRÜSTUNG: Streitaxt, Beschlagene Lederrüstung, Armbrust

GELÄNDETYPEN: Gebirge

38 DIE INFIZIERTE

Ihr seht ein kleines Boot, das steuer- und ruderlos herumtreibt. In ihm befindet sich ein Haufen Decken. Die Decken bewegen sich, es scheint etwas darunter zu sein.

Die Frau in dem Boot ist Linnaya, eine Menschfrau, die in das Boot verfrachtet wurde, da sie die Blaue Pest hat. Ihr Körper ist von einem Ausschlag bedeckt, der blauen Eiter absondert. Sie ist sehr schwach und hat aufgrund der Krankheit ihre Stimme verloren. Versuchen die Abenteurer Kontakt aufzunehmen, riskieren sie ebenfalls eine Infektion. Die Blaue Pest hat eine Ansteckungsgefahr von 5.

GELÄNDETYPEN: See, Sumpf

39 DER BLINDE PASSAGIER

Ihr seht leuchtend weiße Segel am Horizont. Dann erscheint ein massiges hölzernes Schiff auf dem See. Ihr erkennt ungefähr ein Dutzend Leute, die an Deck emsig ihrer Arbeit nachgehen. Einer von ihnen winkt euch mit seinem Hut zu.

Die Handelskogge Mondapfel segelt, beladen mit Gewürzen, Fleisch und anderen Handelswaren, zu einem Dorf am anderen Ende des Sees. Die Seeleute sind gelangweilt und nur zu glücklich, mit den Abenteurer Geschichten und Waren zu tauschen. Kapitän Sertold könnte sogar gewillt sein, die Gruppe zu einem Abendessen in seiner Kabine einzuladen, sollten die Abenteurer über Nacht bleiben wollen.

Was Sertold nicht weiß, ist, dass die Mondapfel einen blinden Passagier an Bord hat, den Goblin Meroggha. Er ist auf der Flucht vor seinem brutalen Bruder, welcher der Anführer eines örtlichen Clans ist. Wenn die Abenteurergruppe ihre Reise fortsetzt, ist es dem Goblin gelungen, sich auf ihr Boot zu schleichen.

GELÄNDETYPEN: See

40 TOD VON UNTEN

Es scheint, als würde das Wasser um euer Boot herum plötzlich kochen. Etwas bewegt sich unter der Wasseroberfläche, etwas sehr Großes. Im nächsten Moment neigt sich das Schiff stark zur Seite, als es von unten angestoßen wird, und ihr fallt beinahe über Bord. Dann passiert alles sehr schnell. Erst erscheint eines, dann noch eines und dann noch eines – drei riesige Tentakel heben sich aus dem Wasser über euer Boot. Sie umschlingen das Schiff und wollen es unter die Wasseroberfläche ziehen. Das Monster, zu dem die Tentakel gehören, will euch wohl nicht in Ruhe weiterreisen lassen.

Ein Riesenkrake attackiert das Boot. Wenn die Abenteurer die Hälfte seiner Tentakeln abgeschlagen haben, verschwindet das Monster zurück in die Tiefe. Mehr über Riesenkraken erfährst du im Bestiarium auf Seite 112.
GELÄNDETYPEN: See, Sumpf

41 DER SEELENHÄNDLER

Ein kleines Segelboot gleitet über die Wasseroberfläche. Zehn Öllampen erleuchten das Boot, eine Lyra erklingt und auf der Spitze des Masts weht ein farbenfroher Wimpel im Wind. Es sind drei Leute an Bord.

Der Händler Vergevil will den Abenteurer einen Handel anbieten. Die Waren werden von seinen Schwestern Ginda und Aneta (Spielwerte wie typische Soldaten auf Seite 183) bewacht. Unter der Fracht des Bootes befinden sich ein paar seltsame Dinge. Vergevil konnte vor Kurzem eine Sammlung von Seelen in seinen Besitz bringen, die er mit dem Zauber SEELE BINDEN (siehe Seite 140 im *Spieler-Handbuch*) in Glasflaschen transportiert. Falls sich die Abenteurer eine Flasche genauer ansehen, erkennen sie eine gasförmige Gestalt, die sich im Inneren bewegt, und hören das leise Geräusch einer Stimme oder eines schwachen Atmens. Vergevil hat keine Ahnung, was sich wirklich in den Flaschen befindet, aber er weiß, dass sie magisch sind und möchte diese als mächtige Artefakte verkaufen. Er verlangt 10 Silber pro Flasche, aber er lässt sich auch auf einen Tauschhandel mit den Abenteurer ein, falls sie ihm wertvolle Gegenstände anbieten. Wird eine Flasche geöffnet, dann entkommt die Seele. Ein Druide, der den Zauber WIEDERBELEBUNG beherrscht (siehe Seite 126 im *Spieler-Handbuch*), kann die Seele in ein Tier übergehen lassen, oder einem anderem fühlenden Wesen eine zweite Persönlichkeit verleihen. Würfle einen W6: Bei einer 1–3 behält die Seele ihre ursprüngliche Persönlichkeit, bei einer 4–6 ist die Seele verrückt geworden und wird irrational handeln.

GELÄNDETYPEN: See, Sumpf



42 DIE ECHSEN-JÄGER

Ihr hört ein seltsames klickendes Geräusch. Es wird von mehreren Klicklauten aus einer anderen Richtung beantwortet. Und aus einer weiteren Richtung. Im Nebel seht ihr mehrere fremdartige Gestalten auf euch zukommen. Graugrüne Schuppenhaut, scharfe Zähne und gelbe Augen. „Schweiiine?“, zischt eine Stimme. „Groooßee Schweiiiiineee“, züngelt eine andere Stimme. „Groooßee, häääässsssslliiche Schweiiiiiinee, könnt iiiiiihr spreeeecheeen?“

Eine Gruppe von Echsenmenschen (so viele, wie der Anzahl Abenteurer plus W6 entspricht) trifft auf die Abenteurer. Sie sind auf der Jagd und mit Speeren und Keulen bewaffnet. Sheeerz, der Anführer, hat seine Eltern durch menschliche Jäger verloren und hasst deswegen alle Menschen, welche von den Echsenmenschen als große Schweine angesehen werden – obwohl es unklar ist, ob Menschen Nahrung oder anderweitig nützlich sind. Die Echsenmenschen sind anderen Völkern gegenüber nicht besonders kriegerisch.

ECHSENMENSCH

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 2, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Heimlichkeit 2, Nahkampf 2, Überleben 2, Auskundschaften 2

RÜSTUNGSSCHUTZ: 4 (Schuppenhaut)

TYPISCHE AUSRÜSTUNG: Dreizack oder Langspeer

GELÄNDETYPEN: Marschland, Sumpf

43 LEBENDIG BEGRABEN

Ihr hört Schreie in der Ferne, gequälte und schmerzerfüllte Schreie. Als ihr näher kommt, seht ihr eine offene Stelle zwischen einigen verlassenen Steingebäuden. Sieben Elfen stehen mit Schwertern und Bögen bewaffnet vor einer tiefen Grube. Sie alle tragen blaue Federn in den Haaren. In der Grube befindet sich eine Elfenfamilie, eine Frau, ein Mann und zwei Kinder. Sie rufen nach Hilfe, versuchen allerdings nicht aus der Grube herauszuklettern. Zwei der Elfen, die am Rand der Grube stehen, verwenden Schaufeln, um die Familie bei lebendigem Leib zu begraben.

Die Elfe Blaufeder und ihre Kopfgeldjäger haben die Familie Ylendidra gefunden, die geflohen war, nachdem herausgekommen war, dass sie einen Ork bei sich versteckt hielten, der zum Tode verurteilt worden war. Blaufeder soll die Familie zurückbringen, damit sie gerichtet werden kann, aber nachdem die Mutter sie mit einem Messer angegriffen hat, hat sie beschlossen, die Bestrafung hier und jetzt selbst auszuführen.



KOPFGELDJÄGER

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Auskundschaften 4, Nahkampf 3, Bewegen 3, Fernkampf 3, Überleben 3, Menschenkenntnis 3

AUSRÜSTUNG: Beschlagene Lederrüstung, Bogen, Schwert

GELÄNDETYPEN: Ruinen

ABENTEUERSCHAUPLÄTZE

Nur die Spitzen der Türme des versunkenen Tempels waren sichtbar. Eine zerborstene Tempelglocke erklang mutlos im Einklang mit den Wogen.

„Wo ist der Eingang?“

„Wer weiß das schon“, sagte der Fischer. „Wir haben keinen Grund, hierher zu kommen. Sogar die Krabben meiden diesen Ort.“

Mit Hilfe der großen Karte aus der Spielbox für *Die Verbotenen Lande* können die Abenteurer die Verbotenen Lande entdecken und ihre Geheimnisse enthüllen. Auf der Karte sind drei verschiedene Arten Abenteuerschauplätze markiert: DÖRFER, BURGEN und VERLIESE.

Du kannst als SL selbst entscheiden, welcher spezifische Abenteuerschauplatz einem bestimmten Symbol auf der Karte entspricht. Du kannst entweder einen ausgearbeiteten Abenteuerschauplatz verwenden – drei davon findest du weiter hinten in diesem Buch, weitere in *Der Zorn des Raben* und anderen Erweiterungen für *Die Verbotenen Lande* – oder du erschaffst deine eigenen Abenteuerschauplätze, die deine Abenteurer erkunden können.

Dieses Kapitel gibt dir alles an die Hand, was du benötigst, deine eigenen einzigartigen Abenteuerschauplätze mithilfe von Tabellen und zufälligen Würfelwürfen zu erschaffen. In der Spielbox findest du Aufkleber für die vorgefertigten Abenteuerschauplätze und generische Aufkleber, die du für deine eigenen Kreationen verwenden kannst. Sobald du festgelegt hast, wo der Abenteuerschauplatz liegt, kannst du den entsprechenden Aufkleber auf der Karte verwenden.

LEGENDEN

Die vorgefertigten Abenteuerschauplätze haben eine *Legende* – ein Gerücht oder eine Geschichte, die man sich über diesen Ort erzählt. Du kannst deine Abenteurergruppe während ihrer Reisen von Legenden erfahren oder WISSEN-Proben ablegen lassen, um sich an solche zu erinnern. Erschaffst du deine eigenen Abenteuerschauplätze, musst du die natürlich auch deine eigenen Legenden ausdenken.



DAS SPIELEN VON ABENTEUERSCHAUPLÄTZEN

Ein Abenteuerschauplatz ist kein Abenteuer im traditionellen Sinn. Er hat Orte, NSC und Ereignisse – gibt aber keine Geschichte vor, welcher die Abenteuerinnengruppe folgen kann. Stattdessen kann die Gruppe mit dem Abenteuerschauplatz auf verschiedene Art und Weisen interagieren – sie kann ihn sogar zu ihrer eigenen Festung machen, falls sie ihn erobern kann.

RUNDEN

Während der Erkundung von Abenteuerschauplätzen ist eine *Runde* – ungefähr 15 Minuten – eine gute Möglichkeit der Zeitmessung. Eine Abenteurerin benötigt ungefähr eine Runde, um einen kleinen Raum zu untersuchen. Größere Hallen nehmen mehrere Runden in Anspruch, um erkundet zu werden.

DAS ERSTELLEN EINES ABENTEUERSCHAUPLATZES

Im weiteren Kapitel findest du Tabellen, mit denen du Abenteuerschauplätze erschaffen kannst, die sich in drei Kategorien untergliedern lassen. Anschließend sind Tabellen zur Erstellung von NSC und Schätzen angegeben.

Du kannst vor einer Spielsitzung einen oder mehrere Schauplätze erstellen, zum Beispiel einen aus jeder Kategorie, um vorbereitet zu sein, wohin auch immer deine Gruppe auf der Karte reisen mag. Es ist auch möglich, einen Abenteuerschauplatz spontan zu erstellen. Dies kann sich manchmal etwas schwierig gestalten, wenn man dem Spiel nicht das Tempo nehmen will, aber mit ein wenig Übung ist dies eine hervorragende Methode, die Verbotenen Lande gemeinsam zu erkunden. Grundsätzlich



entscheidest du, welche Art von Abenteuerschauplatz du erschaffen möchtest. Du kannst aber auch das Schicksal entscheiden lassen und auf der nachfolgenden Tabelle würfeln.

ART DES ABENTEUERSCHAUPLATZES

W6	ABENTEUERSCHAUPLATZ
1–2	Dorf
3–4	Verlies
5–6	Burg

DORF

Während große Teile der Verbotenen Lande nur spärlich besiedelt sind, finden sich doch viele Dörfer über die Landschaft verteilt. Verwende die nachfolgenden Tabellen, um ein Dorf oder eine Siedlung zu erstellen.

GRÖSSE DES DORFES

W6	GRÖßE	EINWOHNER
1–2	Außenposten	5–20
3–5	Weiler	20–100
6	Dorf	100–400



ALTER DES DORFES

W66	WANN ERBAUT	ALTER IN JAHREN
11–16	Vor dem Blutnebel	300–1.100
21–25	Während der Erlenkriege	305–360
26–56	Während des Blutnebels	5–280
61–66	Nach dem Blutnebel	W6

DAS DORFOBERHAUPT

Würfle einmal und verwende die ganze Zeile, oder würfle zweimal und kombiniere die Ergebnisse.

W66	BESONDERHEIT	TYP
11–13	Streitsam	Rat
14–16	Grausam	Despotin
21–23	Schwach	Ältester
24–26	Habgierig	Bürgermeisterin
31–33	Weise	Druide
34–36	Exzentrisch	Zauberin
41–43	Verwirrt	Niemand
44–46	Brutal	Kommandant
51–53	Gerissen	Händlerin
54–56	Unnachsichtig	Rostbruder
61–63	Geheimnisvoll	Kunsthandwerkerin
64–66	Versoffen	Räuberführer

DAS PROBLEM DES DORFES

W66	PROBLEM
11–13	Nachtwarge
14–16	Verbreitete Trinkerei
21–23	Machtkampf
24–26	Geheimer Kult
31–33	Glaubensspaltung
34–36	Untote

W66	PROBLEM
41–43	Krankheit
44–46	Erdloch
51–53	Räuber
54–56	Herumwütendes Monster
61–63	Sklavenhandel
64–66	Wird von Ghul oder Geist heimgesucht



BERÜHMT FÜR

W66	DORF IST BEKANNT FÜR
11–13	Ausgezeichneten Wein
14–16	Köstliches Brot
21–23	Handwerkskunst
24–26	Pittoreske Lage
31–33	Ein schreckliches Massaker
34–36	Dekadenz
41–43	Leckeres Bier
44–46	Verborgene Reichtümer
51–53	Rätselhafte Verschwinden von Bewohnern
54–56	Dämonenverehrung
61–63	Misstrauen gegenüber Fremden
64–66	Gastfreundschaft

BESONDERHEIT DES DORFES

W66	BESONDERHEIT
11–13	Exzentrische Kleidung
14–15	Unverständlicher Akzent
16–21	Schlechter Geruch
22–23	Voller Blumen
24–25	Schlammig
26–31	Komische Baumaterialien
32	Zeltstadt
33–34	An einem steilen Hang erbaut
35	Alter Turm in der Dorfmitte
36	Großes Gebäude
41–42	Stürmisch
43	Inzucht
44–45	Fremdartige Essgewohnheiten
46–51	Auf Sumpf erbaut
52	In eine steile Klippe gebaut
53–54	Alte Grabstätte
55–56	Herumlaufendes Vieh
61–62	Hauptsächlich von Frauen bewohnt
65–66	Hochzeitsvorbereitungen

EINRICHTUNGEN DES DORFES

Außenposten: Einmal würfeln
Weiler: Dreimal würfeln
Dorf: W6+5 mal würfeln

W66	EINRICHTUNG
11–16	Nichts
21–26	Schenke
31–35	Mühle
36–43	Schmiede
44–46	Förster
51–53	Handelsstation
54–55	Tempel
56–62	Miliz
63–64	Taverne
65–66	Stallungen



DIE DORFSCHENKE

W66	BESONDERHEIT	SPEZIALITÄT	BESONDERER GAST
11–13	Gewalt liegt in der Luft	Billiges, verwässertes Bier	Entkommener Krimineller
13–15	Fässer anstelle von Stühlen, Bretter anstatt Tische	Fleischeintopf	Unglücklicher Bauer
16–22	Große Feuerstelle	Gegrilltes Nagetier	Narbenübersäte Schatzjägerin
23–25	Felle an den Wänden	Geschmorte Rüben	Schmutziger und missmutiger Jäger
26–32	Lange Gemeinschaftstafel	Gesalzener Vogel	Stille Rabenschwester
33–35	Spielhölle	Blutsuppe	Lärmender Räuber
36–42	Mäßig guter Barde	Scharfer Gewürzwein	Alte Kriegsveteranin
43–45	Freundlicher Hund	Gebratenes Schwein	Adeliger in Verkleidung
46–52	Mürrische Besitzerin	Sumpfeintopf	Geheimnisvoller Zauberer
53–54	Monsterkopf an der Wand	Gemüsebrei	Nerviger Gaukler
55–56	Singende Bedienung	Gesalzener Fisch	Staubiger Reisender
61–62	Gestampfter Boden	Gekochte Krähe	Hungriger Zwerg
63–64	Geburtstagsfeier	Bäreneintopf	Eiskalte Elfe
65–66	Betrunkene Abenteurergruppe	Starkes Zwergenbier	Dieb auf Erkundungstour

DER NAME DER SCHENKE

Würfle einmal in jeder Spalte, um einen Namen zu erstellen, oder zweimal in der zweiten Spalte, um einen Namen wie „Das Schwein & der Ritter“ zu kreieren.

W66	ERSTES WORT	ZWEITES WORT
11	Die Dritte	Laterne
12	Das Kleine	Schwein
13	Das Rote	Rad
14	Der Neblige	Buckel
15	Der Blutige	Spatz
16	Der Alte	Ziegenbock
21	Der Goldene	Pfeil
22	Der Kalte	Topf
23	Das Erfrischende	Lamm
24	Die Gute	Maid
25	Der Zweite	Mann
26	Der Letzte	Drachen



W66	ERSTES WORT	ZWEITES WORT
31	Der Tanzende	Greif
32	Das Glückliche	Wildschwein
33	Das Singende	Fass
34	Der Rollende	Barde
35	Der Rollige	Hund
36	Das Klagende	Pferd
41	Das Gierige	Mädchen
42	Der Runde	Wolf
43	Der Flammende	Bär
44	Der Letzte	Geist
45	Die Silberne	Ratte
46	Der Schwarze	Krug

W66	ERSTES WORT	ZWEITES WORT
51	Der Tote	Becher
52	Der Große	Kelch
53	Der Brüllende	Adler
54	Der Jauchzende	Rabe
55	Der Summende	Hammer
56	Der Dürftige	Nagel
61	Die Fette	Krähe
62	Der Dumme	Druide
63	Der Runde	Ritter
64	Der Süße	Räuber
65	Das Übermütige	Wilde Schwein
66	Der Mürrische	Jäger

VERLIES

Die Verbotenen Lande sind voller Lager, Höhlen, unterirdischen Labyrinthen und dunklen Gängen. Abenteuerschauplätze, die unter der Erde liegen, heißen VERLIESE. Mit den nachfolgenden Tabellen kannst du ganz einfach ein Verlies mitsamt Geschichte, Bewohnern, Räumen und Schätzen als Abenteuerschauplatz erstellen. Verwende die Tabellen als Ausgangspunkt und passe die Ergebnisse entsprechend an deine Vorstellungen an.

ALTER DES VERLIESES

W66	WANN ERBAUT	TATSÄCHLICHES ALTER IN JAHREN
11–12	Vor der Verschiebung	1.100+
13–26	Vor dem Blutnebel	300–1.100
31–40	Während der Erlenkriege	305–360
41–64	Während des Blutnebels	5–280
65–66	Nach dem Blutnebel	W6



GRÖSSE DES VERLIESES

W6	GRÖSSE	RÄUME
1–2	Klein	W6
3–4	Mittel	3W6
5	Groß	4W6+10
6	Riesig	6W6+50

URSPRÜNGLICHER VERWENDUNGSZWECK

W66	ZWECK
11–14	Tempel
15–24	Festung
25–36	Wohnraum
41–44	Versteck
45–52	Mine
53–55	Gefängnis
56–66	Grabstätte

ERBAUER DES VERLIESES

Würfle einmal und lies die gesamte Zeile oder würfle zweimal und kombiniere die Ergebnisse der beiden Spalten.

W66	WER HAT ES ERBAUT	WARUM
11–13	Niemand, es wurde auf natürliche Weise geschaffen	–
14-15	Elfen	Rache
16–24	Zwerge	Habgier
25–26	Orks	Angst
31–32	Priesterinnen	Glaube
33–35	Kult	Geschenk
36–42	Zauberer	Einsamkeit
43–45	Kriegerinnen	Monument
46–56	Adliger	Macht
61–64	Räuberführer	Überleben
65–66	Dämon	Leidenschaft

GESCHICHTE DES VERLIESES

W66	EREIGNIS
11–13	Die Erbauer wurden von Krankheit dahingerafft
14–16	Die Erbauer sind bei einer Flut umgekommen
21–22	Die Erbauer sind verhungert
23–24	Die Erbauer wurden durch magische Experimente ausgelöscht
25–31	Ressourcen wurden knapp und die Erbauer verließen das Verlies
32–33	Die Erbauer wurden durch ein fremdes Artefakt vernichtet
34–42	Das Verlies wird von den ruhelosen Toten der Erbauer heimgesucht
43–45	Nach einem internen Kampf aufgegeben
46–53	Feinde sind eingedrungen
54–56	Dämonen sind eingefallen
61–66	Die Erbauer leben noch immer dort



BEWOHNER DES VERLIESES

W66	VOLK ODER KREATUREN	SPIEL-WERTE
11	Zauberinnen	Seite 184
12–13	Räuber	Seite 183
14–15	Sklavenhändlerinnen	Seite 184
16–21	Orks	Seite 62
22–23	Goblins	Seite 70
24–25	Wimmerer	Seite 70
26–31	Fledermäuse	Seite 127
32	Riesenspinnen	Seite 127
33	Zwerge	Seite 57
34	Echsenmenschen	Seite 68
35	Oger	Seite 61
36–41	Untote	Seite 120
42	Geister	Seite 90
43	Insektoide	Seite 102
44	Minotauren	Seite 106
45	Würgeranken	Seite 122
46	Nachtwarge	Seite 108
51	Höllenwurm	Seite 98
52	Riesenkrake	Seite 112
53	Seeschlange	Seite 114
54	Blutlinge	Seite 78
55	Hydra	Seite 100
56	Mantikor	Seite 104
61	Drachenwyrm	Seite 88
62	Dämon	Seite 80
63	Drache	Seite 86
64–65	Würfle zweimal	–
66	Würfle dreimal	–

EINGANG ZUM VERLIES

W66	EINGANG
11–12	Unter einem Gebäude
13–14	In Form eines aufgerissenen Mauls
15	In oder unter einem knorrigen, schiefen Baum
16–24	Eine schwere Steintür
25	In der Flanke einer steilen Klippe
26	In einem Loch im Boden
31–32	Bei der verfallenen Statue der Erbauer
33–34	Unter der Wasseroberfläche
35–43	In einer Höhle
44–45	Von Moos überwachsen
46	Am Grund einer tiefen Schlucht
51	In einem Turm
52–53	In einem Hügel
54–56	Unter einem Mausoleum
61–62	Hinter einer Tür aus Knochen
63–65	Am Fuß einer Treppe, die in die Tiefe führt
66	Hinter schweren Eisenriegeln, die sich verschließen und die Abenteurergruppe einsperren



RÄUME IM VERLIES

Verwende die nachfolgenden Tabellen, um ein Verlies spontan zu erstellen, während die Abenteurergruppe es erkundet. Oder nutze diese als Inspirationsquelle, um eine Karte des Verlieses im Vorhinein zu erstellen. Verwende die Tabelle für Besonderheiten so oft du möchtest, um einer Gegend oder einem Raum Atmosphäre und Stimmung zu verleihen. Du kannst auch einmal für eine Besonderheit würfeln, die sich dann auf das gesamte Verlies auswirkt, und diese dann in spezifischen Räumen verwenden.

W6	ART DES RAUMES	ANMERKUNG
1–2	Flur	–
3–4	Raum	Würfle einmal auf der Tabelle zum Inhalt des Raumes.
5	Halle	Würfle zweimal auf der Tabelle zum Inhalt des Raumes.
6	Treppe	–

TÜREN ZUM RAUM

W6	AUSGANG ODER TÜR
1–2	Eine
3	Zwei
4	Drei
5	Vier
6	Kein Ausgang

DIE TÜR

W6	IST DIE TÜR VERSCHLOSSEN?
1	Die Tür steht weit offen.
2	Die Tür ist unverschlossen.
3	Die Tür ist unverschlossen, wird aber durch etwas blockiert.
4–5	Die Tür ist verschlossen.
6	Die Tür ist verschlossen und mit einer Falle versehen.

INHALT DES RAUMS

W6	INHALT	ANMERKUNG
1–3	Nichts	–
4–5	Kreatur	Siehe Tabelle Bewohner des Verlieses
6	Falle	Würfle auf der Tabelle für Fallen im Verlies.

GEGENSTÄNDE IM RAUM

Würfle einen W6 für jeden Raum, den die Abenteurer untersuchen. Bei einem Ergebnis von 5–6 befindet sich ein Gegenstand in diesem Raum. Würfle auf der nachfolgenden Tabelle, um den Gegenstand zu bestimmen.



W6	GEGENSTAND
1	**SARKOPHAG:** Würfle einen W6: 1: Würfle für eine Falle (siehe unten). 2: Ghul (siehe Seite 120). 3–6: Keine Gefahr. Würfle nun einmal auf der Tabelle für WERTVOLLE Funde (Seite 189) und einmal auf der Tabelle für KOSTBARE Funde (Seite 191).
2	**TRUHE:** Würfle einen W6: 1–2 Würfle für eine Falle (siehe unten). Würfle nun einmal auf der Tabelle für EINFACHE Funde und einmal auf der Tabelle für WERTVOLLE Funde.
3–4	**EINFACHER FUND:** Würfle auf der Tabelle für EINFACHE Funde.
5–6	**WERTVOLLER FUND:** Würfle auf der Tabelle für WERTVOLLE Funde.

FALLEN IM VERLIES

Lass die Abenteurer eine AUSKUNDSCHAFTEN-Probe würfeln, um eine Falle in dem Raum, den sie betreten, zu erkennen. Sie dürfen die Probe nur ablegen, wenn sie aktiv nach Fallen suchen.

W66	FALLE	EFFEKTE	WER IST BETROFFEN
11–15	Falltür	Ein Sturz aus W6+3 Metern	Diejenige, die vorne geht
16–23	Speere	Angriff mit sieben Basiswürfeln, Waffenschaden 2, Stichwunde	Diejenige, die vorne geht
24–31	Pfeile	Angriff mit fünf Basiswürfeln, Waffenschaden 1, Stichwunde	Die zwei Abenteurer, die vorangehen
32–34	Gift	Tödliches Gift mit Wirksamkeit W6+3	Diejenige, die vorne geht
35–42	Gas	Halluzinogenes Gift mit Wirksamkeit W6+4	Alle Abenteurer
43–46	Felsbrocken	Angriff mit sieben Basiswürfeln, Waffenschaden 1, stumpfer Schlag	Zufällige Abenteurerin
51–54	Stacheln	Angriff mit sechs Basiswürfeln, Waffenschaden 2, Stichwunde	Zufällige Abenteurerin
55–56	Wasserfalle	Um zu entkommen, muss eine erfolgreiche Probe auf Bewegen (–1) abgelegt werden. Bei Misserfolg würfle jede Runde eine Ausdauer-Probe (zählt nicht als Aktion). Misserfolg bedeutet Ertrinken – ein Schadenspunkt pro Runde. Jede Runde kann erneut eine Bewegen-Probe abgelegt werden.	Alle Abenteurer

W66	FALLE	EFFEKTE	WER IST BETROFFEN
61–62	Einstürzende Wände	Um zu entkommen, muss eine erfolgreiche Probe auf Bewegen (–1) abgelegt werden. Bei Misserfolg wird das Opfer von einem Angriff mit 10 Basiswürfeln, Waffenschaden 1, stumpfer Schlag betroffen. Der Angriff geht jede Runde weiter, bis eine erfolgreiche Bewegen-Probe absolviert ist.	Alle Abenteurer
63–65	Feuer	Angriff mit sieben Basiswürfeln, Waffenschaden 1. Kleidung fängt Feuer und das Opfer erleidet jede Runde den gleiche Angriff, bis eine erfolgreiche Bewegen-Probe abgelegt wird, um das Feuer zu löschen.	Zufällige Abenteurerin
66	Würfle 2x auf diese Tabelle	–	–

BESONDERHEITEN DES VERLIESES

W66	BESONDERHEIT	W66	BESONDERHEIT
11	Unnatürlich heiß	41	Mumifizierte Leiche
12	Feucht	42	Feuerstelle
13	Tümpel	43	Abgrund
14	Riecht nach Tod	44	Brunnen
15	Pilze	45	Seltsam geformter Schädel
16	Fremdartige Blumen	46	Mosaik
21	Schleimige Wände	51	Versteinerte Kreatur
22	Getrocknetes Blut	52	Leerer Sarkophag
23	Wandgemälde	53	Asche in Form eines Menschen
24	Seltsame Echos	54	Schlangen
24	Große Risse	55	Insekten
26	Statue	56	Ratten
31	Alkoven	61	Fledermäuse
32	Altar	62	Spinnennetze
33	Moos	63	Teile von Skeletten am Boden
34	Tropfende Geräusche	64	In Blut geschriebene Warnung
35	Ein knorriger Baum	65	Verlaufener Abenteurer
36	Pulsierende Geräusche	66	Würfle zweimal auf diese Tabelle



BURG

Die Verbotenen Lande haben unter zahlreichen Invasionen, Kriegen und dämonischen Plagen gelitten. Deshalb gibt es viele Burgen in Form von Türmen, Forts und Festungen im ganzen Land verteilt. Viele sind mit der Zeit verfallen, manche von der Natur oder blutigen Belagerungen zerstört, ihre Erbauer längst tot und vergessen. Allerdings sind Steinmauern langlebig und neue Kreaturen suchen hier Unterschlupf vor den Strapazen der Verbotenen Lande.

Würfle auf die nachstehenden Tabellen oder verwende sie als Inspirationsquelle, um deine eigene Burg zu erschaffen.

ART DER BURG

W66	ART DER BURG	GRÖßE
11–14	Außenposten	Klein
15–23	Blockhaus	Klein
24–31	Turm	Klein
32–41	Fort	Mittel
42–52	Burg	Mittel
53–62	Bollwerk	Groß
63–66	Palast	Groß

- AUSSENPOSTEN: Ein einfacher Wachposten, der aus einem kleinen Hauptgebäude besteht, welches von Palisaden – meist aus Holz – umgeben ist. Normale Besatzung: 5–10.
- BLOCKHAUS: Ein stabiles Holz- oder Steinhaus, bestehend aus mindestens zwei Stockwerken. Seine dicken Wände machen es einfach zu verteidigen, allerdings bieten fehlende Mauern keinerlei Schutz vor den umgebenden Landen. Normale Besatzung: 10–20.
- TURM: Ein Turm aus Stein, in manchen Fällen auch aus Holz, der drei oder mehr Stockwerke in die Höhe ragt. Von seiner Spitze aus kann man die umliegenden Lande überblicken. Normale Besatzung: 5–20.
- FORT: Mehrere kleine Gebäude, meist zwei oder drei, die von einer Palisade oder einer Mauer geschützt werden. Normale Besatzung: 15–40.
- BURG: Mehrere Gebäude und Türme, die von einer breiten Steinmauer geschützt werden. Normale Besatzung: 25–100.
- BOLLWERK: Mehrere verstärkte Gebäude und Türme, die von einer breiten Mauer und einem Burggraben mit Fallbrücke geschützt werden. Mehr oder weniger uneinnehmbar, falls unbeschädigt. Normale Besatzung: 50–200.
- PALAST: Ein großes Gebäude, für gewöhnlich vom Adel erbaut, um Macht und Reichtum zu demonstrieren. Manchmal stark befestigt, aber oftmals fungiert ein Palast als luxuriöser Wohnraum. Normale Besatzung: 50–300.

BURG VERSUS FESTUNG

Normalerweise werden Abenteuerschauplätze, die von defensiver Natur sind, BURG genannt. Diese sollten jedoch nicht mit einer Festung verwechselt werden, einer Siedlung, die die Abenteurergruppe in den Verbotenen Landen für sich aufbauen kann. Festungen werden im *Spieler-Handbuch* näher beschrieben.



ALTER DER BURG

W66	WANN ERBAUT	TATSÄCHLICHES ALTER IN JAHREN
11–12	Vor der Verschiebung	1.100+
13–26	Vor dem Blutnebel	300–1.100
31–43	Während der Erlenkriege	305–360
44–61	Während des Blutnebels	5–280
62–66	Nach dem Blutnebel	W6

URSPRÜNGLICHER ZWECK

W66	VERWENDUNGSZWECK
11–15	Lebensraum
16–23	Handel
24–31	Ressourcenschutz
32–34	Gefängnis
35–43	Machtdemonstration
44–66	Krieg

- LEBENSRAUM: Die Burg wurde erbaut, um für jemanden als Wohnung und Lebensraum zu dienen.
- HANDEL: Die Burg wurde erbaut, um einen sicheren Ort für Handelsgeschäfte zu stellen oder um eine wichtige Handelsroute zu sichern.
- RESSOURCENSCHUTZ: Die Burg wurde erbaut, um eine wichtige Ressource zu schützen, wie zum Beispiel eine Mine, einen Fluss oder ähnliches.
- GEFÄNGNIS: Die Burg wurde als Gefängnis für irgendjemanden oder irgendetwas erbaut. Seine Größe und Konstruktion geben mehr Erkenntnis darüber, wer einst innerhalb dieser Mauern gefangen war.
- MACHTDEMONSTRATION: Die Burg sollte die große Macht und den Einfluss des Besitzers demonstrieren.
- KRIEG: Eine Burg, die zu Kriegszwecken oder als Teil einer Auseinandersetzung erbaut wurde.

GRÜNDER DER BURG

Würfle einmal und lies die gesamte Zeile, oder würfle zweimal und kombiniere die Ergebnisse jeder Spalte.

W66	WER HAT DIE BURG ERBAUT	BEKANNT FÜR
11–12	Elf	Blutdurst
13–16	Zwerg	Rachsucht
21–22	Händler	Gier



W66	WER HAT DIE BURG ERBAUT	BEKANNT FÜR
23–24	Schatzjäger	Geiz
25–26	Priester	Selbstgefälligkeit
31–32	Zauberer	Weisheit
33–36	Räuberführer	Schönheit
41–45	Krieger	Ruhm
46–66	Adliger	Grausamkeit

ZUSTAND DER BURG

ALTER: Wurde die Burg vor der Verschiebung erbaut, modifiziere den Wurf um –3. Wurde sie vor dem Blutnebel konstruiert, modifiziere den Wurf um –2.

W6	ZUSTAND	W6	ZUSTAND
1–2	Ruine	4–5	Heruntergekommen
3	Verfallen	6	Gut erhalten

GESCHICHTE DER BURG

W66	EREIGNIS	W66	EREIGNIS
11–14	Von Feuer verwüstet	45–52	Während einer blutigen Revolte geschleift
15–23	Einer langen und blutigen Belagerung ausgesetzt	53–56	Vom Feind erobert
24–31	Von einer Seuche heimgesucht	61–62	Der Ort eines tragischen Ereignisses
33–36	Bewohner sind verhungert	63–65	Von Jahren des Krieges verwüstet
41–44	Von ihren Erbauern verlassen	66	Von Dämonen eingenommen

BEWOHNER

RUINE: Modifiziere den Wurf um –2. **VERFALLEN:** Modifiziere den Wurf um –1.
GUT ERHALTEN: Modifiziere den Wurf um +2.

W6	IST DIE BURG IMMER NOCH BEWOHNT?	ANMERKUNG
1	Nein.	Würfle auf die Tabelle „Steht sie wirklich leer?“
2–4	Nein, aber jemand ist später eingezogen.	Würfle auf die Tabelle „Wer ist eingezogen?“
5	Ja, von wenigen Nachkommen der Erbauer.	–
6	Ja, von Nachkommen der Erbauer.	–



STEHT SIE WIRKLICH LEER?

W66	WIRKLICH?	ANMERKUNG
11–16	Nein, eine Kolonie von jagenden Fledermäusen ist eingezogen.	Seite 127
21–26	Nein, ein Ghul bewohnt die Burg.	Seite 120
31–36	Nein, 4W6 Skelette warten in der Dunkelheit.	Seite 120
41–51	Nein, ein riesiges Monster hat die Burg als Nest auserkoren. Es wird in Kürze zurückkehren.	Würfle einen W6: 1: Drachenwyrm. 2: Troll. 3: Riese. 4: Mantikor. 5: Dämon. 6: Drache. Informationen zu Spielwerten findest du im Bestiarium.
52–65	Ja, aber der Ort ist verflucht. Jede Runde (alle 15 Minuten) erleidet jede Abenteurerin einen Furchtangriff mit sechs Basiswürfeln.	–
66	Ja, sie steht wirklich leer … Für den Moment.	–

WER IST EINGEZOGEN?

W66	WER ODER WAS	WIE VIELE (WENIG/EINIGE/VIELE)	ANMERKUNG
11–14	Räuber	W6/2W6/4W6	Seite 183.
15–16	Händler	W6/2W6/4W6	Seite 184.
21–23	Rostbrüder	W6/2W6/3W6	Seite 40.
24–25	Soldaten	W6/2W6/4W6	Seite 183.
26–32	Reiter	W6/2W6/4W6	Seite 49.
33–36	Orks	W6/2W6/4W6	Seite 62.
41–43	Goblins	W6/3W6/5W6	Seite 72.
44–45	Wimmerer	4W6/6W6/8W6	Seite 70.
46–51	Oger	W6/2W6/4W6	Seite 61.
52	Zwerge	W6/2W6/4W6	Seite 57.
53	Halblinge	W6/2W6/4W6	Seite 71.
54	Wolfsmenschen	W6/2W6/4W6	Seite 67.
55	Elfen	W6/2W6/4W6	Seite 52.
56	Zauberer	1/W6/2W6	Seite 184.
61	Diebesbande	W6	Seite 183.
62–66	Monster	1	Ein zufälliges Monster aus dem Bestiarium.



BESONDERHEIT DER BURG

W66	BESONDERHEIT	W66	BESONDERHEIT
11–12	Seltsame Architektur	41–42	Unheimliche Geräusche
13–14	Von Blut befleckt	43–44	Von violetten Blumen überwachsen
15–16	Von Raben umschwärmt	45–46	Dauerregen
21–22	Auf einem massiven Felsen gebaut	51–52	Um eine uralte Statue herum erbaut
23–24	Fremdartige Inschriften	53–54	Windig
25–26	Von Gräbern umgeben	55–56	Von Pilzen bewachsen
31–32	Auf einem Schlachtfeld erbaut	61–62	Von Ruß geschwärzt
33–34	Spukschloss	63–64	Mit Schädeln geschmückt
35–36	Abstoßender Geruch	65–66	Überwachsen

NAME DER BURG

W66	ERSTES WORT	ZWEITES WORT	W66	ERSTES WORT	ZWEITES WORT
11	Stein	Haken	41	Tiefes	Loch
12	Rot	Zahn	42	Alder	Spalt
13	Purpur	Turmspitze	43	Regen	Schild
14	Blut	Haus	44	Adler	Nest
15	Tote	Klaue	45	Wolf	Zeichen
16	Winter	Rachen	46	Bären	Hain
21	Eichen	Wasser	51	Drachen	Lichtung
22	Blaue	Schanze	52	Frost	Burg
23	Schnee	Hügel	53	Nacht	Festung
24	Wind	Anhöhe	54	Rosen	Schloss
25	Sturm	Berg	55	Reißzahn	Burg
26	Feuer	Turm	56	Fluss	Höhle
31	Rost	Haus	61	Meer	Stein
32	Greif	Rand	62	Eis	Bau
33	Dunkle	Heimat	63	Sonnen	Mauer
34	Düsteres	Klippe	64	Mond	Hügel
35	Holz	Pike	65	Wolf	Zeichen
36	Karges	Auge	66	Zwielicht	Fort

KREATUREN UND NSC

Ein wichtiger Teil der meisten Abenteuerschauplätze sind die Kreaturen und Bewohner. Im Folgenden findest du eine tabellarische Übersicht von typischen NSC, die du sofort einsetzen kannst. Du kannst die Tabelle „Persönliche Eigenarten“ verwenden, um einem NSC mehr Individualität zu verleihen.

ERSCHAFFE DEINE EIGENEN NSC

Du kannst deinen eigenen NSC ganz einfach selbst erstellen. Ein typischer Mensch hat einen Wert von 3 in allen Attributen. Verwende dies als Richtlinie und erhöhe und senke die Attribute nach eigenem Ermessen.

WEN KANN MAN WO FINDEN?

Spielwerte für unterschiedliche Arten Lebewesen kannst du an verschiedenen Stellen in diesem Buch finden.

- Monster findest du in Kapitel 5.
- Beschreibungen von typischen Mitgliedern der verschiedenen Völker findest du in Kapitel 4.
- Anhänger der verschiedenen Religionen findest du in Kapitel 3.
- Alle anderen typischen NSC stehen in der nachfolgenden Tabelle.

Typische NSC

NSC	ATTRIBUTE	FÄHIGKEITEN	AUSRÜSTUNG
Räuber	Stärke 3, Geschicklichkeit 3, Verstand 2, Empathie 2	Nahkampf 2, Fernkampf 1, Überleben 2	Breitschwert oder Axt, Schleuder oder Kurzbogen, Lederrüstung, W6 Kupfer, EINFACHER Fund
Soldat	Stärke 4, Geschicklichkeit 3, Verstand 3, Empathie 2	Ausdauer 1, Nahkampf 2, Fernkampf 2, Überleben 1	Breitschwert oder Streitaxt, Speer oder Langbogen oder Schwere Armbrust, Großschild, Lederrüstung oder Kettenhemd, Offener Helm, 2W6 Kupfer, EINFACHER Fund
Reiter	Stärke 3, Geschicklichkeit 4, Verstand 3, Empathie 3	Nahkampf 2, Überleben 1, Tierkunde 3	Breitschwert oder Kurzschwert, Dolch, Beschlagene Lederrüstung, Offener Helm, EINFACHER Fund
Dieb	Stärke 2, Geschicklichkeit 4, Verstand 3, Empathie 3	Heimlichkeit 2, Fingerfertigkeit 3, Bewegen 2, Nahkampf 1, Fernkampf 1	Dolch, Schleuder, Lederrüstung, W6 Silber, WERTVOLLER Fund



NSC	ATTRIBUTE	FÄHIGKEITEN	AUSRÜSTUNG
Jäger	Stärke 3, Geschicklichkeit 3, Verstand 3, Empathie 3	Nahkampf 1, Fernkampf 3, Auskundschaften 2, Überleben 2, Tierkunde 2	Dolch, Langbogen, Lederrüstung, 2W6 Kupfer, EINFACHER Fund
Priester	Stärke 3, Geschicklichkeit 3, Verstand 4, Empathie 3	Wissen 2, Manipulation 2, Darstellung 1, Heilen 1	Stab, W6 Silber, WERTVOLLER Fund
Händler	Stärke 2, Geschicklichkeit 3, Verstand 3, Empathie 4	Wissen 1, Menschenkenntnis 2, Manipulation 2	Dolch oder Kurzschwert, 2W6 Silber, WERTVOLLER Fund
Barde	Stärke 2, Geschicklichkeit 3, Verstand 3, Empathie 4	Wissen 1, Menschenkenntnis 1, Manipulation 2, Darstellung 3	Instrument, Dolch, W6 Silber, WERTVOLLER Fund
Zauberer	Stärke 2, Geschicklichkeit 2, Verstand 4, Empathie 3	Wissen 1, Weg der Runen, des Steins, des Blutes, oder des Todes 2 (Talent)	Stab, Zauberbuch, W6 Silber, WERTVOLLER Fund
Dorfbewohner	Stärke 3, Geschicklichkeit 3, Verstand 3, Empathie 3	Ausdauer 1, Handwerk 2	Werkzeuge, W6 Kupfer

PERSÖNLICHE EIGENARTEN

W66	BERUF	CHARAKTERISTIK	EIGENART
11	Soldat	Eisblaue Augen	Träumt von einer Familie und einem Haus. Wird alles dafür tun, dass dieser Traum Wirklichkeit wird.
12	Glücksritter	Wuscheliges Haar	Geschickt beim Glücksspiel. Bereits aus drei Siedlungen vertrieben.
13	Räuber	Vernarbtes Gesicht	Wird von Träumen über eine Familie, die im Feuer umkommt, heimgesucht. Hat manchmal Halluzinationen.
14	Sklavenhändler	Abgeschnittenes Ohr	Kaut auf narkotischen Blättern, starr glotzender Blick und schlechte Laune.
15	Schatzjäger	Augenklappe	Sehr enthusiastisch. Besitzt eine Schatzkarte, aber keine lebenden Freunde.

W66	BERUF	CHARAKTERISTIK	EIGENART
16	Bettler	Fehlende Zähne	Erlenländischer Spion in Verkleidung. Zögert nicht, zu töten.
21	Schauspieler	Anmutig	Zu sensibel für diese grausame Welt.
22	Holzfäller	Hüne	Empfindlich und weinerlich.
23	Jäger	Beeindruckender Bart oder Haarpracht	Besessen davon, ein bestimmtes Monster zu finden. Wird nicht aufgeben, bis einer von beiden tot ist.
24	Bäuer	Runde Wangen	Kultistin, sucht nach neuen Opfern.
25	Arbeiter	Ausgeprägtes Muttermal	Schläft schlecht, sieht heilige Visionen in der Nacht.
26	Gaukler	Fremdartige Gesichtsbemalung	Legendäre Taschendiebin, die andauernd Identität wechselt.
31	Wanderer	Traurige Augen	Einziger Überlebender eines Dorfbrandes. Pyromane.
32	Fischer	Riecht streng	Verehrt den Gott in der Tiefe.
33	Adliger	Parfümiert	Von einem verschrobenen Dämon besessen.
34	Kind	Großspurig	Will tote Eltern rächen.
35	Händler	Lächelt andauernd	Pleite, hat aber große Pläne, um ihr Geschäft zu retten. Braucht nur ein bisschen Hilfe.
36	Brauer	Missmutig	Hasst seine Konkurrenz und wird alles tun, um diese loszuwerden.
41	Zimmer	Macht andauernd Witze	Verbirgt ein dunkles Geheimnis.
42	Geselle	Hat Liebeskummer	Wird alles tun, um seinen Traum zu erfüllen. Alles.
43	Dieb	Elegant	Teurer Lebensstil. Lässt die Zeche andere bezahlen.
44	Druide	Tätowiert	Erschreckt gern Leute.
45	Bäcker	Isst andauernd	Glaubt, dass sie königlichen Blutes ist.
46	Flüchtling	Verzweifelt	Will Rache, mehr als alles andere.
51	Assassine	Hasserfüllt	Interessiert sich für Poesie.



W66	BERUF	CHARAKTERISTIK	EIGENART
52	Schmied	Schwitzig	Ein berüchtigter Betrüger.
53	Totengräber	Alkoholikerin	Weiß vieles über andere Leute. Geschwätzig.
54	Rostbruder	Verdächtig	Hat Zweifel.
55	Schafhirt	Wunderschön	Träumt davon, jemanden umzubringen.
56	Aufschneider	Geckenhaft	Fasst Leute an, als ob sie alte Freunde wären.
61	Koch	Fett	Eine famose Geschichtenerzählerin.
62	Kultist	Verführerisch	Wird eines Tages die Macht übernehmen. Eines Tages.
63	Wache	Faul	Sehnt sich nach einem Krug voller Bier.
64	Bote	Sehr müde	Glaubt, dass sie verfolgt wird.
65	Minenarbeiter	Drahtig	Flucht andauernd.
66	Akademiker	Ungepflegte Augenbrauen	Hat eine Theorie über die Welt und möchte diese jedem mitteilen.

SCHÄTZE UND FUNDE

Die meisten Abenteurer sind auf der Jagd nach Schätzen und Gold, um genug Reichtum anzuhäufen, damit sie sich ihre eigene Festung erbauen und einen Eindruck in den Verbotenen Landen hinterlassen können. Es gibt zwei Kategorien Schätze in diesem Spiel: Funde und Artefakte. Dieser Abschnitt handelt von Funden, die alles Mögliche sein können – wertvolle Gegenstände und Waffen, Rüstungen, Münzen und Schätze. Artefakte sind einzigartig und sehr mächtig, weshalb ihnen ab Seite 128 ein eigenes Kapitel gewidmet ist.

Funde werden in drei Kategorien unterteilt: EINFACH, WERTVOLL und KOSTBAR. In welche Kategorie ein bestimmter Fund fällt, ist

SCHÄTZE TRAGEN

Funde verwenden die Regeln für Traglast, die du im *Spieler-Handbuch* auf Seite 37 findest. Einige Gegenstände können sehr unhandlich sein und müssen von mehreren Abenteurern getragen werden. Bei diesen Gegenständen ist in der Spalte für Gewicht eine Zahl aufgeführt, die angibt, als wie viele normale Gegenstände dieser Fund in Bezug auf die Traglast zählt.



normalerweise im Text des Abenteuerschauplatzes beschrieben oder wird von dir als SL bestimmt. Denk dran, dass EINFACHE Funde deutlich häufiger vorkommen als WERTVOLLE, die wiederum öfter gefunden werden können als KOSTBARE Funde.

Die Tabellen sind in zwei Kategorien unterteilt: „Getragene Funde“ und „Funde in einem Versteck“. Die erste Kategorie wird für alle Arten von Gegenständen verwendet, die eine Abenteurerin mit sich herumtragen kann. „Funde in einem Versteck“ bezeichnet Gegenstände, die irgendwo gelagert sind.

EINFACHE GETRAGENE FUNDE

W66	FUND	WERT	GEWICHT
11–31	2W6 Kupfer	Wert der Münzen	–
32	Knochenstatuette	2W6 Kupfer	Leicht
33	Stück Bernstein	2W6 Kupfer	Winzig
34	Bronzene Gürtelschnalle	2W6 Kupfer	Leicht
35	Knochenwürfel	2W6 Kupfer	Winzig
36	Knochenflöte	2W6 Kupfer	Leicht
41	Bronzearmreif	3W6 Kupfer	Leicht
42	Kupferring	3W6 Kupfer	Winzig
43	Bronzehalskette	3W6 Kupfer	Winzig
44	Bronzemedaillon	3W6 Kupfer	Winzig
45	Gute Stiefel	3W6 Kupfer	Normal
46	Gute Handschuhe	3W6 Kupfer	Leicht
51	Bronzenes Trinkhorn	4W6 Kupfer	Normal
52	Laterne	4W6 Kupfer	Leicht
53	Bronzedolch	4W6 Kupfer	Leicht
54	Bronzeschild	4W6 Kupfer	Normal
55	Bronzeohrring	4W6 Kupfer	Winzig
56	Bronzewaffe (einhändig)	W6 Silber	Normal
61	Buch	6W6 Kupfer	Normal
62	Einfacher Edelstein	6W6 Kupfer	Winzig
63	Bronzestatuette	6W6 Kupfer	Leicht
64	Bronzehelm	W6 Silber	Normal
65	Kupferstirnband	W6 Silber	Normal
66	Kupferkrone	2W6 Silber	Normal



EINFACHE FUNDE IN EINEM VERSTECK

W66	FUND	WERT	GEWICHT
11–31	4W6 Kupfer	Wert der Münzen	–
32	Kupferschale	3W6 Kupfer	Leicht
33	Kupferteller	3W6 Kupfer	Normal
34	Kupferbecher	3W6 Kupfer	Leicht
35	Rucksack	3W6 Kupfer	Leicht
36	Wasserschlauch	3W6 Kupfer	Leicht
41	Gürtelschnalle	4W6 Kupfer	Leicht
42	Hammer	4W6 Kupfer	Normal
43	Säge	4W6 Kupfer	Normal
44	Kurzschwert	1W6 Silber	Normal
45	Kleiner Schild	4W6 Kupfer	Leicht
46	Axt	4W6 Kupfer	Normal
51	Speer	5W6 Kupfer	Normal
52	Bronzetopf	5W6 Kupfer	Schwer
53	Bronzelaterne	5W6 Kupfer	Leicht
54	Spielbrett	5W6 Kupfer	Normal
55	Truhe	5W6 Kupfer	Schwer
56	Laute	5W6 Kupfer	Normal
61	Bronzerüstung	1W6 Gold	Schwer
62	Bronzener Spiegel	2W6 Silber	Leicht
63	Sänfte mit Bronzeverzierungen	3W6 Silber	Schwer
64	Bronzener Sarkophag	4W6 Silber	Schwer
65	Bronzener Altar	5W6 Silber	Schwer
66	Bronzestatue	6W6 Silber	Normal

WERTVOLLE GETRAGENE FUNDE

W66	FUND	WERT	GEWICHT
11–31	3W6 Silber	Wert der Münzen	–
32	Silberdose	2W6 Silber	Leicht
33	Perle	2W6 Silber	Winzig
34	Silberschale	2W6 Silber	Leicht

W66	FUND	WERT	GEWICHT
35	Gemälde	2W6 Silber	Leicht
36	Silberbecher	2W6 Silber	Leicht
41	Silberarmreif	3W6 Silber	Leicht
42	Silberring	3W6 Silber	Winzig
43	Silberhalskette	3W6 Silber	Winzig
44	Gut geschneiderter Umhang mit Silberspange	3W6 Silber	Normal
45	Elegante Stiefel	3W6 Silber	Normal
46	Kalbslederhandschuhe	3W6 Silber	Leicht
51	Trinkhorn mit Silberverzierungen	4W6 Silber	Normal
52	Stickarbeit	4W6 Silber	Normal
53	Eleganter Helm	4W6 Silber	Leicht
54	Eleganter Großschild	4W6 Silber	Normal
55	Silberohrring	4W6 Silber	Winzig
56	Elegante Einhandwaffe	4W6 Silber	Normal
61	Seltenes Buch	5W6 Silber	Normal
62	Edelstein	6W6 Silber	Winzig
63	Silberstatuette	7W6 Silber	Normal
64	Silberhelm	8W6 Silber	Normal
65	Silberstirnband	9W6 Silber	Leicht
66	Silberkrone	W6 Gold	Normal

WERTVOLLE FUNDE IN EINEM VERSTECK

W66	FUND	WERT	GEWICHT
11–31	4W6 Silber	Wert der Münzen	–
32	Silbermedaillon	3W6 Silber	Leicht
33	Kleine Silberkiste	3W6 Silber	Leicht
34	Gemälde	3W6 Silber	Schwer
35	Glasschale	3W6 Silber	Leicht
36	Schöne Vase	3W6 Silber	Leicht
41	Silberbrosche	4W6 Silber	Winzig
42	Silberkamm	4W6 Silber	Leicht



W66	FUND	WERT	GEWICHT
43	Silberkiste	4W6 Silber	Leicht
44	Silberamulett	4W6 Silber	Leicht
45	Silberkelch	4W6 Silber	Leicht
46	Maske	4W6 Silber	Leicht
51	Teure Flasche Wein	5W6 Silber	Normal
52	Schöner Hut	5W6 Silber	Leicht
53	Wandteppich	5W6 Silber	Schwer
54	Vitrine	5W6 Silber	4
55	Teppich	5W6 Silber	Schwer
56	Lehnstuhl	5W6 Silber	3
61	Mehrarmiger Kerzenständer	6W6 Silber	Schwer
62	Silberner Spiegel	6W6 Silber	4
63	Sänfte mit Silberverzierungen	7W6 Silber	5
64	Silberner Sarkophag	8W6 Silber	6
65	Silberner Altar	9W6 Silber	6
66	Silberstatue	W6 Gold	6

KOSTBARE GETRAGENE FUNDE

W66	FUND	WERT	GEWICHT
11–31	W6 Gold	Wert der Münzen	–
32	Goldstatuette	5W6 Silber	Leicht
33	Perlen	5W6 Silber	Winzig
34	Goldschale	5W6 Silber	Leicht
35	Goldamulett	5W6 Silber	Winzig
36	Goldbecher	5W6 Silber	Leicht
41	Goldarmreif	5W6 Silber	Winzig
42	Goldring	6W6 Silber	Winzig
43	Goldhalskette	6W6 Silber	Winzig
44	Fellumhang mit teurer Stickerei und goldener Spange	6W6 Silber	Normal
45	Drachenschuppenstiefel	6W6 Silber	Leicht
46	Samthandschuhe	6W6 Silber	Leicht

W66	FUND	WERT	GEWICHT
51	Trinkhorn mit Goldverzierungen	W6 Gold	Leicht
52	Goldene Stickarbeit	W6 Gold	Normal
53	Goldhelm	2W6 Gold	Leicht
54	Goldener Großschild	2W6 Gold	Normal
55	Goldene Rüstung	4W6 Gold	Schwer
56	Goldene Waffe	2W6 Gold	Normal
61	Einzigartiges Buch	2W6 Gold	Normal
62	Seltener Edelstein	2W6 Gold	Winzig
63	Ring mit Edelstein	2W6 Gold	Winzig
64	Zepter	3W6 Gold	Leicht
65	Goldkrone	4W6 Gold	Leicht
66	Artefakt (siehe Seite 128)	–	–

KOSTBARE FUNDE IN EINEM VERSTECK

W66	FUND	WERT	GEWICHT
11–31	W6 Gold + 2W6 Silber + 4W6 Kupfer	Wert der Münzen	–
32	Goldene Halskette	2W6 Gold	Leicht
33	Wunderschöner Wandteppich	2W6 Gold	3
34	Bestickter Teppich	2W6 Gold	4
35	Goldkelch	2W6 Gold	Leicht
36	Gemälde in Goldrahmen	2W6 Gold	3
41	Goldenes Tablett	3W6 Gold	Schwer
42	Goldstatue eines Kindes	3W6 Gold	4
43	Goldenes Diadem	3W6 Gold	Leicht
44	Deckenkandelaber	3W6 Gold	3
45	Goldener Lehnstuhl	3W6 Gold	3
46	Goldene Wiege	3W6 Gold	3
51	Halskette mit Edelsteinen	4W6 Gold	Leicht
52	Zepter mit Edelsteinen	4W6 Gold	Leicht
53	Krone mit Edelsteinen	4W6 Gold	Leicht
54	Wunderschöner Tisch	4W6 Gold	4
55	Kanzel	4W6 Gold	4



W66	FUND	WERT	GEWICHT
56	Goldener Tisch	4W6 Gold	5
61	Großer seltener Edelstein	2W6 Gold	Leicht
62	Goldener Spiegel	5W6 Gold	5
63	Goldene Sänfte	6W6 Gold	6
64	Goldener Sarkophag	6W6 Gold	7
65	Goldstatue	7W6 Gold	8
66	Artefakt (siehe Seite 128)	-	-

EIGENARTEN VON FUNDEN

Einige Funde sind seltsamer als andere. Du kannst die nachfolgende Tabelle verwenden, wann immer sie zur Geschichte passt, oder für jeden Fund einen Würfel werfen. Bei einem Wurf von 5+ besitzt der Fund eine Eigenart.

W66	EIGENART	EFFEKT
11–12	Stinkt	–1 auf MANIPULATION
13–14	Jemand hat einen Strohmann aufgemalt	–
15–16	Schmutzig	–
21–22	Blutverschmiert	–
23–24	Verbrannt	Halber Wert
25–26	Bissspuren	Halber Wert
31–32	Verbogen	Halber Wert
33–34	Verkratzt	Halber Wert
35–36	Nur ein Spielzeug	Halber Wert
41–42	Seltsame Inschriften	–
43	Enthält die Seele einer vorherigen Besitzerin. Spricht zu der Abenteurerin während der Nacht.	Erhält Zustand MÜDE
44–45	Exzentrische Form	–
46–51	Stark parfümiert	–
52–53	Unnatürlich groß	Doppeltes Gewicht
54-55	Miniaturversion	Halbes Gewicht

W66	EIGENART	EFFEKT
56-61	Fälschung	Würfle nach dem Verkauf des Gegenstandes einen W6: Bei einer 4+ wird die Fälschung entdeckt und die Abenteurerin verfolgt.
62	Mit dem Zeichen der Rostbrüder versehen.	Würfle nach dem Verkauf des Gegenstandes einen W6: Bei einer 5+ hört ein Rostbruder oder ein Eisengardist von dem Gegenstand und sucht nach der Abenteurerin.
63	Elfisches Erbstück	Doppelter Wert für Elfen
64	Zwergisches Erbstück	Doppelter Wert für Zwerge
65	Von unglücklichem Geist heimgesucht	Würfle jedes Mal, wenn die Abenteurerin ein Lager aufschlägt. Bei einer sechs manifestiert sich der Geist.
66	Teil eines Drachenhorts	Der Fund gehört zum persönlichen Schatzhort eines Drachen. Würfle jedes Mal, wenn die Abenteurerin ein Lager aufschlägt, einen W66. Bei einem Wurf von 66 hat der Drache den Schatz aufgespürt und ist sehr wütend.





ABENTEUERSCHAUPLATZ: Dorf

Das Dorf ist ein willkommener Anblick. Einige Häuser von wohlhabenden Bewohnern stehen nahe beieinander und werden leicht von wallendem Rauch aus den Schornsteinen verdeckt. Ihr hört den Lärm von spielenden Kindern und euch steigt der Geruch von frisch gebackenem Brot in die Nase. Als ihr euch nähert, seht ihr eine niedrige Steinmauer, welche die kleine Siedlung schützend umgibt und mit einigen einfachen Steintürmen versehen ist. Ihr seht ein hölzernes Schild, welches direkt neben der Straße aufgestellt ist und auf dem die folgenden Worte stehen: „Willkommen in Hohlheim – trinkt aus unseren Krügen, esst aus unseren Schüsseln, aber ehrt die Toten, die an unserer Seite gehen."

HINTERGRUND

Der Ort, an dem Hohlheim heute liegt, war einst vor langer Zeit ein Friedhof. Die meisten Toten, die hier begraben liegen, waren Opfer der schrecklichen Kämpfe zwischen den Truppen von Zygofer und König Algarod (siehe Seite 30), die Rabenland einst heimsuchten. Viele der Gefallenen waren große Krieger und Anführer und wurden in teuren Grabstätten beigesetzt. Um sich um die verlorenen Seelen der Krieger zu kümmern, wurde ein runder Tempel auf einem nahen Hügel erbaut, welcher dem Gott Wyrm geweiht ist.

Viele Jahre später, als sich der Blutnebel über die Verbotenen Lande senkte, kamen einige ailandische Freidenker an diesen Ort. Sie suchten hinter den Mauern des Friedhofs Schutz vor dem Nebel. Die Wächter, die hier vor langer Zeit lebten und arbeiteten, waren schon lange verschwunden und der Friedhof war nach und nach verfallen. Die Neuankömmlinge warteten in den Krypten und Grabhügeln darauf, dass sich der Nebel verzog. Als ihnen klar wurde, dass der Nebel nicht verschwinden würde, begannen sie aus



den Steinen und dem Holz der Ruinen Hütten und Unterkünfte zu errichten.

Heute, mehrere Jahrhunderte später, sind diese Hütten zu einer großen Siedlung angewachsen. Ungefähr 30 Häuser und Bauernhöfe stehen auf dem alten Friedhofsgelände und reichen bis hinunter an den Fluss, der an dem Dorf vorbeifließt. Ungefähr 100 Bewohner versuchen in der Siedlung ein harmonisches Leben zu führen. Hinter den alten Friedhofsmauern sind sie vor dem Blutnebel und anderen Schrecken der Verbotenen Lande geschützt. Die Dorfbewohner haben verstanden, dass die Geister der Toten harmlos sind, solange man nicht nach dem Einbruch der Nacht nach draußen geht, und alle folgen den Vorschriften, die von den Dorfältesten aufgestellt wurden. Außerhalb der Mauern bestellen sie Felder und Jäger wagen sich sogar in den Wald, um Wild zu jagen. Den Bewohnern geht es so gut, wie man es als Einwohner der Verbotenen Lande nur hoffen kann.

Seit der Blutnebel verschwunden ist, haben die Bewohner damit begonnen, immer weiter von ihrem Dorf weg zu reisen. Sie treffen neue Leute und treiben Handel mit anderen Siedlungen. Dies bedeutet jedoch auch, dass Fremde in der kleinen Gemeinschaft aufgetaucht sind. Die meisten sind Reisende, die zur Rast oder für Verpflegung anhalten, aber einige wollen auch einen Neubeginn hinter den Dorfmauern wagen. Dies hat für viele Dorfbewohner eine Belebung des Geschäfts zur Folge, während andere, die weniger Vorteil daraus ziehen, eher skeptisch sind und meinen, dass das Leben früher besser war. Das Verschwinden des Blutnebels hat neue Probleme geschaffen. Goblins und andere Plagegeister schleichen im Dorf umher und es mehren sich interne Querelen, nun, da es keine Bedrohung von außen mehr gibt. Die Siedlung ist in zwei Lager geteilt. Das eine folgt der Dorfältesten Frau Pollmor, das andere steht auf der Seite von Yawin dem Braumeister.

EMPFOHLENE LEKTÜRE

Bevor du Hohlheim spielst, empfehlen wir, dass du dir die Hintergründe zum Vierten Erlenkrieg und König Algarond auf Seite 30 im Kapitel Geschichte, zu den Rostbrüdern und den Rabenschwestern im Kapitel Gottheiten und den Abschnitt über Ghule auf Seite 120 im Bestiarium durchliest.

DER WEG NACH HOHLHEIM

Hohlheim ist dafür gedacht ist, dass die Abenteurergruppe sich hier ausruhen und zwischen den Strapazen der Verbotenen Lande erholen kann. Bevor sie eine Festung haben, kann eine sichere Basis, zu der sie immer zurückkehren können, sehr nützlich sein. Vielleicht möchten sie ihre Festung sogar in der Nähe der Siedlung aufbauen. Es ist dir überlassen, ob du deine Abenteurergruppe ihre Reisen in dem Dorf starten lassen möchtest oder ob sie es auf ihren Abenteuern finden.

Bitte beachte, das Hohlheim auf einem Kartenhexfeld neben einem Fluss liegen muss.

LEGENDE

Hohlheim ... wart ihr jemals in diesem Dreckskloch? Es ist ein Dorf im Nirgendwo. Feiglinge



und Weicheier haben sich vor dem Blutnebel in dieser erbärmlichen Ausrede eines Dorfes versteckt und auf bessere Zeiten gewartet. Einer Sache waren sie sich jedoch nicht bewusst … nämlich, dass ihr friedliches Dörfchen auf einem Ort des Blutes und Todes gebaut war.

ORTE

Hohlheim wurde auf den Ruinen eines alten Friedhofs erbaut, südöstlich eines Hügels, der von spitzen Felsen überzogen ist. Das Dorf hat sich bis an den Fluss hin ausgebreitet und wird von einer niedrigen Steinmauer umfriedet. Es gibt zwei stabile Holztore, eines im Osten und

SELTSAME EREIGNISSE IN HOHLHEIM

W6	EREIGNIS	BESCHREIBUNG
1	Das Spiel	Ein kleines Geistermädchen erscheint plötzlich singend und hüpfend vor der Abenteurergruppe. Das kleine Mädchen, Ona, fragt die Abenteurer eindringlich, ob sie mit ihr spielen wollen, und lässt sich von ihnen nicht abweisen. Das Spiel ist eine sehr grausame Nacherzählung der Geschehnisse der letzten Schlacht bei Hohlheim, in der König Algarod den amtierenden Herrscher von Rabenland hinrichten ließ. Mitten in der bewegten Geschichte nimmt das kleine Geistermädchen plötzlich die Form von König Algarod an und alle Abenteurer erleiden einen FURCHTANGRIFF (siehe Seite 114 im *Spieler-Handbuch*) mit vier Basiswürfeln. Das Spiel endet sofort und das Mädchen fragt, ob die Abenteurer ihm die Haare kämmen wollen.
2	Der Totengräber	Eine geisterhafte Erscheinung pfeift ein Lied und gräbt gleichzeitig mit einem Spaten, der scheinbar in der Luft tanzt, im Boden. Dies ist der Geist von Ulm dem Totengräber, der seit drei Jahrhunderten tot ist, aber immer noch seine Aufgabe ausführt und seine gefallenen Kameraden begräbt. Falls die Abenteurer sich ihm nähern, hört er auf zu pfeifen, hält mitten in der Bewegung innen und schaut sie mit tiefschwarzen Augen an. „Hat euch der König geschickt?“, fragt er mit bedecktem Ton. Antworten ihm die Abenteurer mit Ja, greift Ulm sie in Form eines Ghuls an. Ansonsten wird er einfach weitergraben.
3	Die Hände der Toten	Jemand aus der Gruppe stolpert und fällt zu Boden, dann fühlen plötzlich alle anderen, dass irgendetwas an ihren Schuhen und Hosen zerrt. Erschrocken stellen sie fest, dass aus dem Boden um sie herum graue Hände hervorgebrochen sind, welche sie in die Unterwelt ziehen wollen. Lass alle eine STÄRKE-Probe ablegen, um sich zu befreien. Alle, denen die Probe misslingt, werden zeitweilig unter die Erde gezogen und erleiden einen FURCHTANGRIFF mit sechs Basiswürfeln.

eines im Süden. Felder mit Roggen, Weizen, Rüben und verschiedenem Gemüse umgeben das Dorf. Ein Pfad führt von jedem Tor aus in die Wildnis. Nach einigen hundert Metern wandelt sich der ausgetretene Weg zu Tierfährten und verschwindet alsbald ganz. Die Wege und Straßen in das Dorf sind normalerweise von rotbemalten Steinen gesäumt.

1. DIE MAUER

Eine niedrige und abgenutzte Steinmauer, halb so hoch wie ein Mensch, schlängelt sich um die Bereiche des Dorfes herum, die nicht in Richtung des Hügels gebaut sind. Die gesamte Mauer ist von Kletterrosen und Hagebuttenpflanzen überwachsen, die einen starken, aber angenehmen Geruch ausströmen.

W6	EREIGNIS	BESCHREIBUNG
4	Die Geisterbardin	Ein trauriges Lied erklingt aus dem Nebel und schon bald erscheint auch eine geisterhafte Gestalt. Sie trägt eine dunkle Kapuze, hat eine Schlinge um den Hals und spielt auf einer Laute. Dies ist die vor langer Zeit hingerichtete Bardin Alma, die ihre Trauerballade für die Toten von Hohlheim spielt. Jede Abenteurerin, die ihr ihre Anerkennung in Form einer Münze oder etwas ähnlichem zollt, erhält Almas Dankbarkeit und es kann sein, dass der Geist zu einem späteren Zeitpunkt zu ihrer Hilfe kommen wird.
5	Das Duell	Ein barscher und wortloser Schrei durchdringt die Abendstille. Ein Ritter in voller Rüstung tritt aus der Dunkelheit hervor, mit Breitschwert und Schild gewappnet. Einige Pfeile stecken in seiner Seite und ein verzerrter Skelettschädel ist unter dem Helm zu erkennen. Der untote Krieger zeigt mit seinem Schwert auf die Abenteurerin mit der höchsten STÄRKE und schlägt dann mit seinem Schwert gegen das Schild in einer Geste, die nur als Herausforderung verstanden werden kann. Der Ghul wird kämpfen, egal ob die Abenteurerin die Herausforderung annimmt oder nicht. Doch anstatt von der Waffe getroffen zu werden, wird das Ziel entweder zu Boden geworfen oder kraftvoll gegen ein Gebäude getreten. Zieht die Abenteurerin einen der Pfeile aus dem Ritter heraus, sinkt dieser auf die Knie und löst sich dann langsam auf.
6	Der Leichenschmaus	Elrand der Müller starb vor 20 Jahren bei einem Unfall, aber sein Geist hat sein Schicksal noch nicht akzeptiert und besucht die Taverne „Hand des Toten“ immer noch jede Woche auf einen Krug Bier, der durch seinen ätherischen Körper hindurchfällt und sich als Pfütze auf dem Boden sammelt. Die Stammkunden machen sich einen Spaß daraus, indem sie Neuankömmlinge auffordern, den einsamen Mann an der Bar anzusprechen, und warten dann auf deren Reaktion, wenn sie das schreckliche Gesicht des Geistes sehen. Das Opfer erleidet einen FURCHTANGRIFF mit vier Basiswürfeln.




21
7
10
18
13
9a
5
9b
6
2
9c
3
1
16
HOHLHEIM


1
12
11
2
19
15
14
4
2
8
3
17
1
20



Das Erklettern der Mauer ist eine stachelige Angelegenheit und benötigt eine erfolgreiche BEWEGEN-Probe, um einen Punkt Schaden zu vermeiden.

2. DIE WACHTÜRME

Alte und abgenutzte Steintürme, die fast so hoch sind wie zwei Männer. Die Türme scheinen keine Innenräume zu besitzen und bestehen aus aufeinandergestapelten Steinquadern. Die Teile, die nicht von Rosenranken und Moos überwachsen sind, zeigen immer noch Überreste von wunderschönen Reliefs, welche in die Steinblöcke gehauen wurden.

Die Wachtürme sind eigentlich nur hohe Steinhaufen, die aus aufgehäuften Überresten der Ruinen bestehen und die an strategischen Punkten platziert wurden, um die Gegend zu überblicken. Man gelangt über eine Leiter hinauf, die an der Innenseite der Mauer steht. Frau Pollmor hat bestimmt, dass die drei Türme rund um die Uhr bemannt sein sollen, aber das ist selten der Fall. Die Wachen der Miliz stillen lieber in einem der beiden Gasthäuser des Dorfes ihren Durst oder steigen den Turm herab, um mit einem vorbeischauenden Dorfbewohner zu reden. Der Wachturm im Norden, der zwischen dem alten und dem neuen Friedhof liegt, ist natürlich kein besonders beliebter Posten. Die Milizwachen losen den Posten üblicherweise aus, doch die meiste Zeit ist der Turm nicht besetzt.

✣ KREATUREN: Eine Wache der Miliz

3. DIE TORE

Die Straße führt durch ein massives eisenbeschlagenes Eichentor. Im Tor befindet sich eine Klappe. Neben dem Tor hängt eine abgenutzte Kupferglocke an der Mauer.

Die Tore sind tagsüber geöffnet und werden bei Anbruch der Dunkelheit verschlossen. Es gibt ein Tor im Süden und eines im Osten. Besucher, die nachts ankommen, verwenden die Glocke, um die Bewohner auf sich aufmerksam zu machen. Die Aufgabe, die Tore zu öffnen, folgt einer bestimmten Rotation, sodass Besucher oftmals eine ganze Weile draußen warten müssen, bis ein verschlafener Dorfbewohner das Tor öffnet. Die Klappe im Tor erlaubt es den Einwohnern, Besucher zu mustern und festzustellen, ob sie ihnen feindlich gesinnt sind.

4. DER BRUNNEN

Ein Steinbrunnen steht im Zentrum des Dorfplatzes. Das Seil und der Flaschenzug sind an einem wunderschönen geschnitzten Balken befestigt. Der Brunnen ist von einer niedrigen Steinbank umgeben, die durch die vielen müden Dorfbewohner bereits abgenutzt ist, die sich dort gern niederlassen. Ein großer Eimer steht auf einer der Bänke.

Die Dorfbewohner haben den Brunnen vor vielen Jahren gegraben, da das Wasser des Flusses oft verunreinigt ist. Zur Frühlingswende (siehe Seite 35) lassen die Bewohner den Brunnen bei den Feierlichkeiten zu „Stroms Entzücken“ überlaufen. Sie glauben, dass das Wasser Stroms Segen über die Erde bringt (siehe Seite 42).

5. DIE BRÜCKE

Eine stabile Steinbrücke überspannt den Fluss, der sich durch das Dorf schlängelt. Die Brücke sieht so aus, als sei sie hunderte Jahre alt, und ist von Moos und Algen überwuchert. Das Fundament ist zerbröckelt und wurde an einigen Stellen mit Steinen und Mörtel repariert.

Die Brücke wurde zum Symbol der Teilung von Hohlheim. Das Gebiet des Zwerges Yawim befindet sich auf der südlichen Seite der Brücke,

während nördlich der Brücke die Domäne von Frau Pollmor liegt. Keiner von ihnen wird die Brücke zur anderen Seite überqueren, wenn sie es nicht unbedingt müssen.

6. DER KLEINE HAFEN

Östlich der Brücke steht ein neu errichteter, stabiler Holzanleger. Zwei breite Boote liegen am Anleger festgemacht. Jedes hat sechs Ruder und einen Mast, der momentan umgelegt ist. Auf der Nordseite des Flusses steht ein hölzerner Landungssteg. Der Hafen riecht nach Teer.

Der Anlegesteg wurde für den Transport auf dem Fluss erbaut. Als der Blutnebel das Land bedeckte, wurde der Fluss nur zum Fischen benutzt. Braumeister Yawin ist der Besitzer von zwei Booten, die er für den Transport seines Bieres zu einigen Siedlungen entlang des Flusses verwendet. Der Zwerg ist bereit, ein Boot für zwei Silber pro Tag zu vermieten. Ein paar kleine Hütten, die der Aufbewahrung von Ausrüstung dienen, stehen neben dem Anleger. Die Dorfbewohner waschen ihre Kleidung am hölzernen Landungssteg auf der Nordseite.

7. DER ALTE TEMPEL

Ein schmaler Pfad windet sich durch spitze Steine hindurch den Hügel hinauf und endet auf der flachen Spitze. In deren Mitte stehen die überwucherten Überreste eines steinernen Fundaments. Zwölf Säulen, die sich am Rand des Steinfundaments entlangreihen, recken sich wie hässliche Zähne in den Himmel. Ein bröckeliger Obelisk mit einem Loch am oberen Ende steht in der Mitte des Kreises. Ein unheilschwangeres Gefühl liegt in der Luft.

Der alte, im Kreis gebaute Tempel ist dem Gott Wyrm geweiht. Der Ort strahlt die Aura von lang vergangenen Zeitaltern aus und wird normalerweise von den Dorfbewohnern gemieden.



Wer sich den Obelisk genauer anschaut, kann den nachfolgenden Text in den Stein gemeißelt lesen: „Der Weg zu Nepolas letzter Ruhe zeigt sich zur Mitternachtsstunde bei vollem Mond.“ Wenn um Mitternacht ein Vollmond am Himmel steht, scheint dessen Licht durch das Loch an der Spitze und strahlt einen überwachsenen Felsen an der Seite des Hügels an. Bei diesem Felsen liegt der Eingang zum Grab von Graf Nepola.

8. DAS WIRTSHAUS „DIE HAND DES TOTEN“

Ein großes zweistöckiges Fachwerkhaus befindet sich am südlichen Ende des Dorfplatzes. Rauch quillt aus einem der drei Schornsteine auf dem steilen Strohdach. Aus den Fenstern, deren Fensterläden offenstehen, scheint warmes, einladendes Licht. Über der Doppeltür hängt ein Schild und ein Paar rotbemalter Laternen. Das Schild lässt euch wissen, dass ihr das Wirtshaus „Die Hand des Toten“ erreicht habt. Den Geruch von gegrilltem Wildschwein riecht man bis zum Brunnen hin.

Das Wirtshaus gehört Olm und seiner Familie. Früher wurde das Gebäude nur von den Dorfbewohnern aufgesucht, die sich dort auf ein paar Becher Met trafen, aber seit der Blutnebel verschwunden ist, sind auch Reisende ein alltäglicher Anblick und das Haus wurde zu



einem Gasthaus umgebaut. Im oberen Stockwerk befinden sich drei Doppelzimmer und der Westflügel beherbergt einen Schlafsaal sowie ein Zimmer für sechs Leute. Ein Bett im Schlafsaal kostet zwei Kupfermünzen und die Zimmer fünf Kupfermünzen pro Person.

Bei Einbruch der Nacht sammeln sich die Dorfbewohner, die Frau Pollmor die Treue halten, um die große offene Feuerstelle in der Mitte des Schankraums. Die Einwohner reden über ihr Tageswerk, erzählen sich den neuesten Klatsch und sehen sich die Wacheinteilung des nächsten Tages an. Ein Schaukelstuhl, der neben der Feuerstelle steht, ist für die alte Hebamme reserviert, die normalerweise ein- oder zweimal pro Woche das Wirtshaus aufsucht. Der Rostbruder Sturkas trinkt seinen obligatorischen Krug alleine an einem Tisch in der Ecke.

Der Met, der in der „Hand des Toten" serviert wird, ist verwässert und schmeckt nach nichts. Falls man nach einem anderen Getränk fragt, bietet Olm einen guten Wein aus einem Fass an, das er einem durchreisenden Händler abgekauft hat. Falls Frau Pollmor nicht da ist, holt Olm ein Fass von Yawims köstlichem Bier heraus. Wildschwein, Hammel und Wildgeflügel wird auf dem offenen Feuer gebraten. Das Fleisch wird mit Rüben und Karotten serviert. Besucher, die etwas knapp an Silber sind, können sich einen Eintopf mit Rüben und Speckrinden bestellen.

✣ KREATUREN: Olm, verschiedene Gäste.

9. DIE SCHENKE „DREI SCHÄDEL", BRAUEREI UND MÜHLE

Am südlichen Flussufer liegt eine Mühle, deren Mühlrad sich langsam im Strom dreht. An diese Mühle ist ein großes fensterloses Gebäude angebaut. Rauch quillt aus dem breiten Schornstein und windet sich fast schon wie der Blutnebel den Hügel hinauf. Gegenüber steht ein zweistöckiges Gebäude, dessen Obergeschoss aus teergeschwärzten Holzbalken gebaut ist. Aus diesem Haus dringt Musik und Gelächter. Drei kleine Körbe hängen an Ketten vom Dach des Vorbaus. Ein Schild rechts neben der Eingangstür begrüßt euch mit „Willkommen im Drei Schädel. Zwerge und andere Bartträger: Verschwindet."

Die Mühle (9a) gehört dem Zwergenbraumeister Yawim, der aufgrund seiner bitteren Vergangenheit (siehe unten) Zwerge hasst und sich nicht mehr zu diesem Volk zugehörig zählt.

Getreide wird in der Mühle gemahlen und dann zur nahegelegenen Brauerei (9b) transportiert. Dort wird dann das vielgerühmte Zwergenbier gebraut. Reisende machen mit Freude einem Umweg, um einen Krug davon in Yawims Schenke Drei Schädel zu trinken, wo die Stimmung immer gut ist. Yawim heißt jeden willkommen, wird aber Leute mit üppigem Bartwuchs und Wolfsmenschen mit seinen Blicken durchbohren. Besucher von zwergischer Herkunft werden sofort hinausgeschmissen. Sollte jemand Yawim darauf hinweisen, dass er doch selbst ein Zwerg ist, wird es plötzlich sehr still in der Schenke – was dann passieren wird, kann man sich denken.

✣ KREATUREN: Braumeister Yawim, W6 Gäste am Tag, 2W6 Gäste am Abend. In der Brauerei und der Mühle arbeiten W6 Arbeiter.

10. DAS HAUS DER DORFÄLTESTEN

Am Fuß des Hügels am Ende des Dorfplatzes steht ein beeindruckendes Langhaus mit wunderschönen Schnitzereien an der Dachverkleidung des Hauses. Die hohen gewölbten Fenster sind von Mosaiken aus buntem Glas geschmückt. Eine breite Treppe führt zu einem Doppeltor mit Eisenbeschlägen, die sich windende Pflanzen zeigen.

Die Urgroßmutter von Frau Pollmor hat ein beeindruckendes Langhaus an die zum Fluss gewandte Seite des Hügels bauen lassen. Als der Mann der Dorfältesten noch lebte, wurden hier jedes Vierteljahr ausschweifende Festessen abgehalten, doch nun sammelt sich der Staub zentimeterhoch auf den Tischen und Bänken in der großen Halle. Frau Pollmor verwendet nur das Schlafzimmer, das Arbeitszimmer und die Küche. Delia, die Tochter des Schmieds, hilft ihr von Tagesanbruch bis spät in die Nacht bei Arbeiten im Haushalt.

❖ KREATUREN: Frau Pollmor und Delia.

11. DER ALTE FRIEDHOF

Der nördliche Teil des Dorfes ist komplett von überwachsenen Ruinen durchzogen. Grabsteine und einst wunderschöne, aber inzwischen verfallene Krypten zeugen davon, dass diese Gegend einst ein Friedhof war. Hier und da stehen knorrige Bäume und struppige Büsche, die die Bewegung erschweren. Die Eingänge zu den Gräbern klaffen den Hügel entlang auf. Viele der Tore, die die Untoten fernhielten, sind vor langer Zeit vermodert. Eine unbehagliche Stille ruht über diesem Ort.

Der alte Friedhof ist für die Dorfbewohner tabu und sie begeben sich auch nur dorthin, um den nördlichen Wachturm zu bemannen. In der Seite des Hügels wurden Krypten für die Toten ausgehoben. Viele von ihnen sind heute nur noch leere Höhlen, aber hinter einem überwachsenen Steintor befindet sich das intakte Grab des Grafen Nepola (siehe Die Krypta).

12. DER NEUE FRIEDHOF

Außerhalb der Mauern im Norden der Siedlung liegen einige Hügel, die mit Gras, Lilien und Blumen in Herzform überwachsen sind. Ein kleines Steingebäude mit einem kleinen eisenbeschlagenen Tor wurde unter einer großen Eiche errichtet. Über dem Tor in den Stein gemeißelt prangt die Rune des Nachtläufers.

Dies ist die Begräbnisstätte der Siedlung. Das kleine Gebäude ist dem Nachtläufer geweiht und unter keinen Umständen darf Licht in das Gebäude dringen. Jeden Neumond werden dem Gott Opfer dargebracht, aber nur in wolkenverhangenen Nächten, wenn die Nacht am dunkelsten ist.

WER MACHT WAS?

Die meisten Bewohner von Hohlheim bauen ihre eigenen Rüben an, backen ihr eigenes Brot und reparieren ihre Dinge selbst, aber sie wenden sich oft auch an den Schmied, die Matrone, den Jagdmeister oder den Braumeister, um komplizierte Gegenstände zu reparieren oder um ihren Vorrat an Nahrung und Getränken aufzustocken.

Die Abenteurer können fast alles in dem Dorf erwerben. Für Verpflegung können sie sich an die Matrone wenden. Für Werkzeuge gehen sie zum Jagdmeister oder zum Fischer. Wenn es um Rüstung oder Waffen geht, benötigt der Schmied Ness einige Zeit, da er nur Speere und Pfeile auf Lager hat. Die Preise entsprechend der Liste auf Seite 184 im *Spieler-Handbuch*.



13. DIE KAPELLE

An einem Ende des Dorfplatzes steht eine Kapelle. Ein Spitzdach aus bemalten Ziegeln ruht auf einem Kreis aus hölzernen Säulen. Die Säulen sind mit wunderschönen geschnitzten Reliefs von Vögeln verziert. Der Steinboden des Tempels ist von getrockneten Blumen, Kupfermünzen, Feldfrüchten und Tierknochen bedeckt.

Einmal im Monat und an Feiertagen hält Olm eine Zeremonie in der Kapelle ab. Während der Zeremonie werden die Gottheiten Klage, Strom und der Nachtläufer verehrt. Die Dorfbewohner bitten um üppige Ernten und unkomplizierte Geburten und ehren ihre Toten. Kleine Opfergaben von Tieren und Feldfrüchten werden für die Gottheiten in der Kapelle dargebracht.

14. DIE SCHMIEDE

Das klingelnde Geräusch einer Schmiede schallt tagsüber unaufhörlich aus einem Gebäude am nördlichen Ende des Dorfplatzes. Die Seiten des Gebäudes, die zum Platz hin stehen, sind offen. Durch den Rauch kann man eine Schmiede und einen massiven Amboss sehen. Frisch geschmiedete Werkzeuge hängen von der Decke.

Der Schmied Ness schmiedet und repariert die Werkzeuge für die Siedlung. Falls notwendig, kann er auch Waffen und Rüstung reparieren und schmieden. Er lebt mit seiner Frau Vira und drei Kindern in einem rückseitigen Teil des Hauses, welches auch die Schmiede beherbergt.

✣ KREATUREN: Der Schmied Ness, Vira.

15. DIE HÜTTE DES JAGDAUFSEHERS

Vor einer kleinen Hütte, die neben dem alten Friedhofsgelände erbaut wurde, stehen mehrere Gestelle mit aufgespannten Häuten und Fellen. Neben den Gestellen befindet sich ein großer Holztisch, der mit Blutflecken und Fleischstückchen bedeckt ist. Auf dem Tisch liegen Messer und andere Schlachtwerkzeuge und eine riesige Wolke Fliegen summt um einen Eimer voller Innereien. In der Nähe der Hütte steht ein überdachtes Gestell, auf dem frisch geschlachtetes Wild zum Zartmachen hängt.

Der Jagdmeister Vike versorgt die Dorfbewohner mit Wild und Wildgeflügel. Er schlachtet die Tiere und gerbt die Felle, wenn dies von Nöten ist. In der Hütte steht ein großer Steinofen neben Vikes Schlafstelle, um Fleisch zu räuchern und zu salzen.

✣ KREATUREN: Jagdmeister Vike.



16. DAS HAUS DES FISCHERS

Unten am Fluss in der Nähe des südöstlichen Flusstores liegt ein Ruderboot aus geteertem Holz an einem kleinen Landungssteg. Auf dem Steg stehen Gestelle, an denen Fischnetze im Wind flattern. Angelehnt an ein schmales Holzhaus steht ein großes, steinernes Räucherhaus. Die gesamte Gegend riecht nach frisch geräuchertem Fisch.

Der alte Fischer Tolme und seine Frau Lita versorgen das Dorf seit über 50 Jahren mit Fisch. Sie vermissen ihren Sohn Brenn, der das Dorf auf der Suche nach Abenteuern in den Verbotenen Landen verlassen hat, nachdem sich der Blutnebel gelichtet hatte, und würden sich freuen, wieder einmal von ihm zu hören.

- KREATUREN: Der Fischer Tolme und seine Frau Lita.

17. DER GUTSHOF

Einige Gebäude umgeben einen Hof, auf dem schmutzige Kinder, Hühner und Schweine herumlaufen. Am Tor des Zauns, der das Areal umgibt, steht ein großer, zottiger Hund und bellt. Der Geruch von frisch gebackenem Brot vermischt sich mit dem Gestank von Mist.

Die Matrone Gremla hält Kühe, Hühner und Schweine in diesen Gebäuden. Ihr Mann Beidor erschafft Wunderwerke in der kleinen Bäckerei des Gutshofes. Sie leben hier zusammen mit ihren sechs Kindern, dem Arbeitspferd Ferga und dem Hund Ruts.

- KREATUREN: Gremla und Beidor mit ihren Kindern.

18. DAS HAUS DES ROSTBRUDERS

In der Nähe der westlichen Mauer steht ein unscheinbares kleines Steinhaus am Flussufer. Die Fensterläden sind verschlossen, aber die dünne Rauchfahne aus dem Kamin verrät, dass jemand dort lebt. An das Hauptgebäude grenzt ein kleiner Stall. Vor der Tür der Hütte ist eine grob geschnitzte Statue aufgestellt, die eine Frau abbildet und zu deren Füßen ein großes hölzernes Becken steht.

Der Rostbruder Sturkas verbringt die meiste Zeit in seiner Hütte. Jeden Nachmittag dreht er seine Runde durchs Dorf, um sicherzustellen, dass sich auch jeder benimmt. Er beendet diese Runde normalerweise mit einem Krug Met in der Hand des Toten. Die Statue vor seiner Hütte repräsentiert die Göttin Häma und die Dorfbewohner hinterlassen im Becken zu ihren Füßen Essen und Silber als Geschenke für den Rostbruder.

- KREATUREN: Der Rostbruder Sturkas.

DIE UNTOTEN

In der Nacht streichen Geister und Gespenster durch die Straßen von Hohlheim. Die Dorfbewohner haben sich damit abgefunden. Rechts neben jeder Tür an jedem Haus hängt eine kleine Messingglocke. Jeder, der des Nachts nach draußen geht, sollte die Glocke läuten und folgende Worte sprechen: „Ich komme in Frieden und Freundschaft während der Stunde der Toten." Damit warnt man die ruhelosen Toten vor. Zudem sollte man sich nur auf Wegen bewegen, die von rotbemalten Steinen gesäumt sind. Alle, die von diesen Ritualen abweichen, laufen Gefahr, die Neugier der Untoten auf sich zu ziehen. Die Dorfbewohner „vergessen" gerne mal, Neuankömmlingen diese Informationen mitzuteilen, und machen sich einen Spaß daraus.



19. DIE HÜTTE DER HEBAMME

Zwischen den Grabsteinen und Mausoleen am Hang gelegen steht eine Hütte aus Schilf und Schlamm. Man erreicht sie, wenn man dem Pfad zum alten Tempel folgt und dann abbiegt. Eine schmutzige Tierhaut verdeckt den Eingang zur Hütte und am Dachvorsprung hängen Vogelfedern, Tierskelette und Kräuterbündel. Ein warmes Licht und Rauch dringen aus dem einzigen Fenster der Hütte.

In dem Haus lebt die Hebamme und Kräuterheilkundige Nirvea. Sie hilft den Dorfbewohnern bei der Geburt und versorgt Kranke mit Heilbehandlungen. Im Gegenzug erhält sie Almosen und Hilfe bei körperlicher Arbeit.

✣ KREATUREN: Die Hebamme Nirvea.

20. DIE WEIDE

Auf einer Weide nahe der östlichen Mauer grasen ein paar Kühe und Pferde.

Die Matrone Gremla hält ihre Tiere auf dieser Weide.

21. DIE KRYPTA

Ein großer Stein ist in das Grün des Hügels versenkt. Bei näherer Betrachtung stellt man fest, dass der Stein wie ein Tor gemeißelt ist. Es gibt keinen Türgriff.

Das Steintor muss ausgegraben und mit einem Brecheisen oder ähnlichem Werkzeug aufgebrochen werden. Dazu muss eine erfolgreiche KRAFT-Probe abgelegt werden. Es ist genug Platz für drei Personen, um sich gegenseitig zu helfen. Misslingt der Wurf, fällt die Steinplatte jemandem auf den Fuß (Angriff mit vier Würfeln, Waffenschaden 1) oder rollt den Hügel hinunter und kracht in ein Gebäude.

A – GANG: *Ein dunkler Gang ist in die Flanke des Hügels gegraben. Die Decke des Ganges ist von Steinsäulen, die mit Bildern von Totenschädeln und dämonischen Fratzen verziert sind, abgestützt. Ein grünes Licht flackert aus einer Kammer ein paar Meter weiter im Hügel. Aus der Kammer dringt das Schluchzen einer Frau.*

B – GRABKAMMER: *Der Korridor endet in einer runden Kammer mit ungefähr sechs Metern Durchmesser. Aufrecht stehende Sarkophage, die aus Stein gehauen wurden, sind in drei Nischen platziert. Der Sarkophag gegenüber dem Eingang ist mit Reliefs geschmückt, die anderen beiden sind komplett glatt. Der linke Sarkophag ist deutlich kleiner als die anderen und gehört höchstwahrscheinlich einem verstorbenen Kind oder Halbling. In der Mitte der Kammer steht eine Feuerschale, in der eine grüne Flamme brennt. Zu Füßen des kleinen Sarkophags sitzt eine in Schwarz und Blau gekleidete Frau auf dem staubigen Steinboden. Ihre Gestalt ist halb durchsichtig und flackert im grünen Leuchten der Feuerschale. Sie schluchzt und murmelt etwas in einer unverständlichen Sprache.*

Die Frau auf dem Boden ist die untote Gräfin Ursula. Sie trauert um ihren Sohn, der von Zygofer getötet wurde, und das bereits seit 300 Jahren. Sie wurde hier von Zygofer zurückgelassen, um sicherzustellen, dass der Geist von Graf Nepola in seinem Sarkophag verbleibt. Sollten die Abenteurer mit ihr kommunizieren, wird sie den Tod ihres Sohnes durch die Hand eines bösen Zauberers beklagen und die Abenteurer davon zu überzeugen versuchen, sie und ihren Sohn zu rächen. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt über Ereignisse weiter hinten.

✣ KREATUREN: Die untote Gräfin Ursula und der Graf Nepola.

- SCHÄTZE: Die Gräfin hat einen Kamm aus Silber, der mit Saphiren besetzt ist (2W6 Gold wert). Sie trennt sich allerdings nur ungern davon. Der Graf besitzt ein altes Diadem aus Gold, auf dem die heroischen Taten seiner Familie geschrieben stehen (W6 Gold wert). Im Sarkophag des Jungen liegt eine vergoldete Spielzeugrassel (W6 Silber wert).

MONSTER UND NSC

Im Folgenden werden die wichtigsten Bewohner des Dorfes beschrieben, ebenso wie das fürstliche Ehepaar Ursula und Nepola. Die anderen Einwohner findest du in der anschließenden Tabelle aufgelistet.

FRAU POLLMOR

Die Dorfälteste Frau Pollmor ist eine ältere Frau, deren Familie das Dorf bereits seit Generationen leitet. Sie stellt sicher, dass die Mauer einigermaßen in Ordnung ist, kümmert sich um die Miliz und den Brunnen, sorgt für die Sauberkeit des Flusses, ist verantwortlich für den Schutz vor Feuern, sorgt sich um den Tempel, achtet darauf, dass die Latrinen geleert werden, und kümmert sich darum, dass von denjenigen, die sich bei diesen Aufgaben nicht einbringen, Steuern eingesammelt werden. Frau Pollmor ist unter denen, die sie nicht ausstehen können, als „Die Vögtin" bekannt. Seit ihr Mann verstorben ist, zieht sie sich mehr und mehr zurück, und abgesehen von einem Besuch im Wirtshaus Die Hand des Toten sitzt sie lieber Zuhause in ihrem Schaukelstuhl vor der Feuerstelle. Frau Pollmor lebt im Schatten ihrer Urgroßmutter, die als die



Gründerin der Siedlung gilt. Mit dem Alter wurde sie auch immer habgieriger und gemeiner. Sie missbraucht ihre Macht und umgeht das Recht und Gesetz immer wieder, um sich Vorteile zu verschaffen. Der Schankwirt Olm und der Schmied Ness hoffen, dass der Konflikt zwischen der Dorfältesten und Braumeister Yawim das eiskalte Herz von Frau Pollmor wieder aufflammen lässt.

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 4, EMPATHIE 3

FERTIGKEITEN: Manipulation 4, Menschenkenntnis 3, Wissen 2

AUSRÜSTUNG: Ein großes Bronzeamulett, in das in der Mitte ein Bernstein eingebettet ist – das Abzeichen ihres Amtes (W6 Silber wert)

BRAUMEISTER YAWIM

Braumeister Yawim ist ein wütender Zwerg, der vor vielen Jahren aus dem Clan der Meromannen ausgestoßen wurde, als sich herausstellte, dass er ein Rezept von Menschen für die

Herstellung von Met verwendete. Yawim zog eine Zeitlang herum und fand sich schließlich in Hohlheim wieder, wo er sich niederließ. Über die Jahre hinweg hat er einen brennenden Hass gegenüber allen Zwergen entwickelt, und lässt dabei völlig außer Acht, dass er selbst diesem Volk angehört. Er rasiert sich jeden Morgen und kocht dabei vor Wut.

Yawim hat außerordentliche Fähigkeiten als Braumeister und ihm gehört die Taverne Drei Schädel, die in kürzester Zeit sehr beliebt wurde. Yawims Bier ist weithin bekannt und aufgrund seiner großen Handelspläne liegt er auf Kollisionskurs mit der Dorfältesten. Er mag Frau Pollmors Führungsstil nicht und empfindet ihre Besteuerung seines Brauereibetriebes als Provokation. Yawim ist andauernd auf der Suche nach neuen Verbündeten, in der Hoffnung, eines Tages die Dorfälteste um ihr Amt herauszufordern.

Yawim ist ein bartloser Zwerg mit geschorenem Haupt, und sein Bauch wird aufgrund seiner großen Liebe für das Bier immer größer. Er ist ausgelassen und steht immer kurz vor einem Lachanfall oder Wutausbruch.

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 3, EMPATHIE 3

FERTIGKEITEN: Nahkampf 3, Handwerk 2, Manipulation 2, Wissen 1

AUSRÜSTUNG: Axt, trägt einen verzierten Kelch, der aus dem Horn eines Minotaurus gefertigt wurde, an einer Kette an seinem Gürtel (W6 Gold wert)

ROSTBRUDER STURKAS

Nur wenige kennen den Namen von Sturkas und die meisten Dorfbewohner sprechen von ihm nur als „der Rostbruder" – meist mit einem Hauch Furcht in der Stimme. Sturkas ist ein großer, dunkelhaariger Mann, der sich in einen



gelb-roten Mantel kleidet, welcher mit rostigen Eisenapplikationen verziert ist. Sein Gesicht ist von den Narben aus zahllosen Schlachten verunstaltet. Nach außen hin folgt er strikt den Gesetzen der Rostbrüder, aber in Wahrheit ist er voller Reue aufgrund der grausamen Taten in seinen jüngeren Jahren. Er drückt ein Auge zu, wenn es um die Hebamme und ihre Hexenkunst geht, und kümmert sich im Geheimen um den „Dorftrottel" Perko. Sollte er jedoch herausfinden, dass die Hebamme eine Rabenschwester ist, wird er ohne Wenn und Aber nach den Verordnungen der Rostbrüder vorgehen und sie töten. Der Rostbruder steht in der ausufernden Auseinandersetzung im Dorf auf der Seite von Frau Pollmor, könnte aber durchaus die Seiten wechseln, falls er glaubt, dass es ihm zum Vorteil gereicht.

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 2

TALENTE: Weg des Bluts 2

FERTIGKEITEN: Nahkampf 3, Handwerk 2, Manipulation 2, Wissen 1

AUSRÜSTUNG: Langschwert, Kettenhemd

HEBAMME NIRVEA

Die Hebamme Nirvea ist eigentlich eine Rabenschwester und die einzige Person neben Vike, die bereits im Kontakt zur Außenwelt stand, bevor der Blutnebel verschwand. Die Dorfbewohner sehen in ihr nur eine weise Frau, die ihnen bei der Kindesgeburt hilft und sie mit Medizin und Ratschlägen versorgt. Seitdem ihr Tempel von den Rostbrüdern niedergebrannt wurde, ist Nirvea auf der Flucht und hofft, dass sie eines Tages die Kraft findet, diesen Ort zu verlassen und sich auf die Suche nach anderen Schwestern zu begeben. Sie könnte sich überlegen, die Abenteurergruppe als Heilerin zu begleiten. Sie verachtet den Rostbruder Sturkas und alles, wofür er steht, und wird versuchen ihn umzubringen, falls sich die Gelegenheit dafür bietet.

Nirvea scheint älter zu sein als ihre 40 Jahre. Sie ist in schmutzige Stoffgewänder gehüllt und trägt eine Kapuze. Sie spricht bedacht, leise und langsam.

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 3

TALENTE: Weg der Heilung 2, Weg der Hellsicht 1

FERTIGKEITEN: Heilen 4, Wissen 2, Menschenkenntnis 2

AUSRÜSTUNG: Tasche mit Kräutern (Ausrüstungsbonus +2 auf HEILEN), Lederbeutel mit Rabenknochen für Prophezeiungen

DER „DORFTROTTEL“ PERKO

Eines Morgens vor fast zehn Jahren waren Perkos Eltern verschwunden, als er aufwachte. Man sagt, dass sie von Geistern auf „die andere Seite“ mitgenommen wurden und dass Perko zur gleichen Zeit geistgezeichnet (halb untot) wurde. Seit diesem Tag lebt Perko von Almosen der Dorfbewohner, weshalb sie sich das Recht rausnehmen, den Jungen zu verspotten und zu demütigen.

Perko läuft ziellos durch den Ort und wird meistens von den Einwohnern ignoriert. Aus diesem Grund weiß er von vielen Geheimnissen der Dorfbewohner und wäre sicherlich eine gute Informationsquelle, wenn er nicht nach dem Verschwinden seiner Eltern verstummt wäre.

Perko ist ein Jugendlicher mit schmutzigen, abgeschnittenen Hosen und einer dreckigen Tunika. Sein Haar steht in alle Richtung ab und er hat einen wahnsinnigen Blick. Er stopft seine Taschen mit toten Vögeln, irgendwelchem Schmutz, Insekten und anderen Gegenständen, die sein Interesse wecken, voll und bietet diese voller Freude jedem, den er trifft, als Geschenk an.

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 1

FERTIGKEITEN: Fingerfertigkeit 3, Bewegen 2

AUSRÜSTUNG: Nichts von Wert

GRAF NEPOLA

Nepola erhielt von Zygofer den Befehl, seine Soldaten zu sammeln, um gegen König Algarod in einen Krieg zu ziehen, der vor über 300 Jahren wütete. Der Graf weigerte sich, da er von den abscheulichen Experimenten des Zauberers gehört hatte, und stand während des Kampfes neutral am Rande.

Zygofers Rache war an Grausamkeit kaum zu überbieten. Nepola wurde lebendig begraben und verflucht, sodass er als ewiger Untoter auf dieser Welt verblieb. Wenn sie die grüne Flamme auslöschen, die in der Feuerschale der Grabstätte brennt, können die Abenteurer Nepola von diesem Fluch befreien und ihn endlich in das Reich des Todes schicken.

Der Graf ist hochgewachsen und ein stolzer Mann mit einer Bronzekrone und trägt einen



gepflegten Umhang. Sein ätherisches Gesicht ist von Trauer und Reue gezeichnet.

STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 2

RÜSTUNG: Keine. Geister sind untote Kreaturen und körperlos und können nur von Feuer oder Magie geschädigt werden. Selbst wenn der Geist besiegt wird, wird er nur für einen Tagesabschnitt verbannt, und kehrt dann wieder zurück. Untote können nur mit dem Zauber UNTOTE BANNEN (siehe Seite 126 im *Spieler-Handbuch*) permanent verbannt werden.

Die Monsterangriffe findest du auf Seite 91 im Bestiarium.

GRÄFIN URSULA

Ursula hat sich von Zygofer dazu überreden lassen, ihren Mann im Austausch für das Leben ihres Sohnes zu hintergehen. Der hinterhältige Zauberer brach jedoch sein Versprechen und begrub auch den Sohn und die Gräfin bei lebendigem Leib. Als Geist ist sie nun gezwungen, den Sarkophag ihres Mannes zu bewachen und sicherzustellen, dass dieser niemals aus seinem Gefängnis entkommen kann. Sie erzählt offen ihre Geschichte, lässt aber den Teil ihres Verrats dem Grafen gegenüber aus. Sie fleht jeden Grabräuber an, die Schandtaten, die Zygofer ihrer Familie angetan hat, zu rächen.

Sie wird von Zygofers Magie gezwungen, jeden, der versucht, ihren Mann aus seinem Gefängnis zu befreien, daran zu hindern. Sollten die Abenteurer versuchen, den Sarkophag des Grafen zu öffnen, wird sie wiederum versuchen sie zu überzeugen, dies nicht zu tun. Mehr Informationen dazu findest du weiter hinten im Kapitel Ereignisse.



STÄRKE 6, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 3

RÜSTUNG: Siehe oben

Die **Monsterangriffe** findest du auf Seite 91.

DIE UNTOTEN

Die Untoten, die Hohlheim heimsuchen, nehmen viele Formen an. Einige sind nur ätherische Geister, andere sind vermoderte Leichen von Toten, die aus ihren Gräbern auferstanden sind. Die Untoten bleiben innerhalb der Mauer der Siedlung und sind nur nachts aktiv. Vor allem in der Nähe der Ruinen des alten Tempels sind sie besonders aktiv. Für weitere Ideen, was die Untoten vorhaben, konsultiere die Tabelle „Seltsame Ereignisse in Hohlheim“ auf Seite 196.

Spielwerte für die Untoten findest du im Bestiarium in Kapitel 5.

EREIGNISSE

Wenn die Abenteurergruppe das erste Mal im Dorf ankommt, sind die Bewohner ihnen gegenüber misstrauisch. Die Leute haben sich noch nicht wirklich an Fremde gewöhnt und werden sie ihre Abneigung spüren lassen. Bewohner verschließen ihre Fensterläden, holen ihre Kinder zu sich und machen Bittzeichen zu den Gottheiten, wenn sie an ihnen auf der Straße vorbeigehen, aber die Abenteurer sind sowohl in der Taverne Die Hand des Toten als auch im Gasthaus Drei Schädel immer willkommen. Mach es ihnen ruhig schwer, an Nahrung, Ausrüstung und Informationen zu gelangen. Verhalten sich die Abenteurer jedoch freundlich, so werden sie bald akzeptiert und auch früher oder später in die Konflikte der Dorfgemeinschaft verstrickt. Nachfolgend findest du einige mögliche Ereignisse.

ANDERE NSC:

NAME	BERUF	ATTRIBUTE	FERTIGKEITEN	SONSTIGES
Olm	Wirt und religiöser Anführer	Stärke 3, Geschicklichkeit 3, Verstand 3, Empathie 3	Nahkampf 1, Wissen 1, Handwerk 2	Dolch
Vike	Jagdmeister	Stärke 3, Geschicklichkeit 4, Verstand 3, Empathie 2	Nahkampf 1, Fernkampf 3, Handwerk 3, Heilen 1, Überleben 2, Tierkunde 2	Langbogen, Messer
Gremla	Matrone	Stärke 3, Geschicklichkeit 2, Verstand 4, Empathie 3	Handwerk 2, Wissen 1, Tierkunde 3	
Beidor	Bäcker	Stärke 2, Geschicklichkeit 3, Verstand 2, Empathie 4	Handwerk 3	
Ness	Schmied	Stärke 4, Geschicklichkeit 2, Verstand 3, Empathie 3	Kraft 2, Nahkampf 2, Handwerk 3	Kriegshammer
Tolme	Fischer	Stärke 1, Geschicklichkeit 2, Verstand 3, Empathie 3	Handwerk 2, Wissen 2	Messer
–	Milizwache	Stärke 3, Geschicklichkeit 3, Verstand 2, Empathie 2	Nahkampf 1, Fernkampf 1	Speer oder Axt, Lederrüstung, einige tragen Kurzbögen



DER BIERKRIEG

Eine Dorfbewohnerin erzählt von der Auseinandersetzung zwischen Frau Pollmor und Braumeister Yawim. Yawim weigert sich, Steuern zu bezahlen und passt sich nicht der allgemeinen Ordnung in der Siedlung an. Frau Pollmor versucht, das Geschäft des Braumeisters mit Besteuerung und strengeren Auflagen zu behindern. Passe die Konversation zugunsten einer der beiden Parteien an, je nachdem, mit wem die Abenteurer sprechen. Die Besucher der Taverne Die Hand des Toten stehen eher Frau Pollmor positiv gegenüber und sind Yawim abgeneigt. Im Drei Schädel ist es genau umgekehrt. Lass die Abenteurer ruhig mit einigen Dorfbewohnern sprechen, von denen alle unterschiedliche Versionen des Konflikts erzählen.

YAWIMS REDE: Bei einem Besuch im Drei Schädel steigt Yawim auf einen der Tische und richtet eine leidenschaftliche Rede an die Gäste. Er sagt, dass ihnen nun, nachdem sich der Blutnebel gelichtet hat, die Welt zu Füßen liegt. Es gibt Gelegenheiten zum Handeln, Austauschen von Informationen und der Zusammenarbeit mit anderen Siedlungen, aber die „gierige Vögtin" versucht dies alles zu verhindern. Sollten die Abenteurer nachfragen, so erzählt er ihnen, jedes Wort vor Gift triefend, wie die „Vögtin" seine Reisen auf dem Fluss mit Steuern belegt und wie sie seine Leute zu solch hirnverbrannten Arbeiten wie dem Leeren der Latrinen oder dem Bewachen der Mauer einteilt. Er schließt mit der leisen Ankündigung, dass „das hässliche alte Weib bald dran ist".

FRAU POLLMORS MISSION: Bei einem Besuch in der Hand des Toten wendet sich Frau Pollmor diskret an die Abenteurergruppe. Sie behauptet, dass sie eine Mission für sie hat, kann aber nicht mehr darüber sagen, bis diese zusagen. Als Bezahlung bietet sie Waffen, Nahrung, Ausrüstung und vielleicht sogar ein Pferd. Sollten die Abenteurer annehmen, sagt sie, dass der Zwerg Yawim zu weit gegangen sei. Sein Geschäft bringt Fremde aus anderen Siedlungen hierher und es ist nur eine Frage der Zeit, bis Räuber, Orks oder andere Missetäter ihr Dorf überfallen.

Frau Pollmor möchte, dass die Abenteurer die Boote des Braumeisters sabotieren. Sie warnt sie allerdings, dass sie subtil vorgehen sollen, und möchte nicht, dass Einwohner zu Schaden kommen. Falls die Abenteurer die Mission ausführen, werden sie von Perko dem Dorftrottel beobachtet. Mit einer erfolgreichen AUSKUNDSCHAFTEN-Probe entdecken sie den Jungen. Sollten die Abenteurer die Mission ablehnen, überzeugt sie Jagdmeister Vike, die Aufgabe auszuführen. Vike wird in der Nacht die Boote in Flammen stecken.

DIE VENDETTA: Braumeister Yawim ist außer sich und beschuldigt Frau Pollmor der Sabotage. Er bietet den Abenteurern 15 Silber, wenn sie „das hässliche alte Weib" aus dem Weg schaffen. Er wird ihnen das Angebot auf jeden Fall machen, selbst wenn es die Abenteurer waren, die seine Boote angezündet haben. Er ist sich todsicher, dass es Frau Pollmor und ihre Handlanger waren, die sein Geschäft sabotiert haben. Sollten die Abenteurer ablehnen, findet Yawim eine Gruppe loyaler Dorfbewohner, die sich der Aufgabe annehmen. Er gibt ihnen große Mengen Bier aus und wiegelt sie dann gegen Frau Pollmor auf. Sie bewaffnen sich und überschreiten die Brücke in Richtung des Hauses der Dorfältesten. Jagdmeister Vike, Ness der Schmied und Olm der Wirt eilen zur Verteidigung der Dorfältesten.

DER STUMME: Der „Dorftrottel" Perko hat viele Verstecke und hört alles und jedem zu. Die SL kann den Jungen dazu einsetzen, um den Abenteurer Informationen und Warnungen

zukommen zu lassen. Vielleicht hat er beobachtet, wie Vike die Boote des Braumeisters in Brand steckte, oder er warnt die Gruppe rechtzeitig, wenn Yawim die ihm loyalen Bewohner im Drei Schädel um sich sammelt, um Frau Pollmors Haus zu stürmen. Bedenke jedoch, dass Perko stumm ist und nur mit Hilfe von Zeichensprache kommunizieren kann.

DER ROSTBRUDER: Der Rostbruder Sturkas wird eingreifen, sollte die Situation eskalieren. Sobald die Sabotage von Yawims Booten ans Tageslicht kommt, wird er die Dorfbewohner und Abenteurer befragen, um herauszufinden, wer für die Tat verantwortlich ist. Sollte sich herausstellen, dass Frau Pollmor dahinter steckt, ist es gut möglich, dass Sturkas in diesem Konflikt nun Yawims Seite ergreift. Der alte Krieger handelt entschieden und lässt sich, auch wenn er grausame Taten vollbringen muss, nicht von seinem Weg abbringen. Setze den Rostbruder ein, um das Kräfteverhältnis auszugleichen, falls es sich zugunsten einer der beiden Parteien neigt.

EINE NEUE ÄRA: Sollte Yawim siegreich aus der Auseinandersetzung hervorgehen, ruft er sich zum neuen Dorfältesten aus. Er plädiert für mehr Kontakt und mehr Handel mit anderen Siedlungen. Bald geht alles wieder seinen gewohnten Gang, nur dass sich das Dorf nun auf den Handel anstatt auf reinen Lebensunterhalt konzentriert.

DIE RABENSCHWESTER

Der Rostbruder stellt Nirvea als Rabenschwester bloß. Vielleicht finden die Abenteurer oder jemand anderes während eines Besuches bei der Hebamme einen Hinweis. Der Rostbruder beschuldigt die Frau der Hexerei und verkündet, dass sie auf dem Scheiterhaufen verbrannt werden soll.

DER ANGRIFF

Eine Gruppe Räuber, Goblins oder anderes Gesindel haben von den „Reichtümern" des Dorfes gehört und greifen in der Nacht an. Die Abenteurergruppe muss bei der Verteidigung mithelfen. Die Untoten von Hohlheim könnten dabei auch von Nutzen sein.

DIE ZWERGE

Eine Delegation Zwerge kommt in die Siedlung. Sie sind auf der Jagd nach dem Verräter Yawim und verlangen dessen Auslieferung. Yawim versucht die Dorfbewohner und Abenteurergruppe von seiner Unschuld zu überzeugen. Ob er nun die Wahrheit spricht oder lügt, liegt an der Abenteurergruppe zu entscheiden.

DIE GEHEIMNISSE DER KRYPTA

Die Abenteurergruppe wird früher oder später die Krypta im Hügel nordwestlich der Siedlung entdecken. Im Folgenden steht ein mögliches Szenario beschrieben, sollten sie versuchen, die Krypta zu plündern:

- Die Dorfbewohner könnten den Abenteurer mitteilen, dass der Standort des Tempels verflucht ist, und sie davor warnen, dorthin zu gehen. Sie sagen, dass ein mächtiger Graf irgendwo im Hügel begraben liegt.
- Diejenigen, die die Ruinen untersuchen, werden von Untoten angegriffen oder belästigt. Keine der Schutzmaßnahmen, die die Dorfbewohner gegenüber den Geistern und Gespenstern ergriffen haben, funktionieren hier.
- Sollten sie den Eingang zum Grab des Grafen finden, müssen sie sich einen Weg hineingraben.
- Sobald sie in der Krypta des Grafen sind, können sie mit der Gräfin sprechen. Sie versucht die Abenteurer zu überzeugen,

ihren Ehemann und ihr Kind zu rächen. Sie erzählt ihnen, wie der böse Zauberer Zygofer sie lebendig in der Krypta begraben hat. Die SL kann sich dazu entscheiden, der Abenteurergruppe Informationen über Zygofer zukommen zu lassen, falls dies ihrer Kampagne dient. Ursula wird der Abenteurergruppe nicht von ihrem Verrat an ihrem Ehemann erzählen. Die Zeit, die sie eingesperrt in der Krypta als Untote verbracht hat, hat sie verrückt werden lassen. Sie versucht die Abenteurer davon zu überzeugen, dass sie den Sarkophag des Grafen nicht öffnen dürfen, und droht ihnen mit seinem Zorn.



- Sollte sich die Abenteurergruppe immer noch dazu entschließen, den Sarkophag von Nepola zu öffnen, manifestiert sich der Graf als gespenstisches Phantasma. Der Graf beschuldigt seine Frau des Verrats, während sie ihn gleichzeitig seinen Stolz zum Vorwurf macht, der für den Tod ihres Sohnes verantwortlich sei. Die Abenteurer können sich für eine Seite entscheiden oder gegen beide Untote kämpfen.
- Falls die grüne Flamme gelöscht wird, können sie den Grafen befreien und seinen Geist in die ewige Ruhe schicken.
- Sollte die Abenteurergruppe die Gräfin besiegen, so wird sie nach einem Tagesabschnitt an der gleichen Stelle wieder erscheinen und ist nun nicht mehr gut auf diese zu sprechen. Sie wird sie verfolgen, bis sie die Schätze in die Krypta zurückgebracht haben. Die einzige Möglichkeit, die Gräfin zu verbannen, ist der Zauber UNTOTE BANNEN.



ABENTEUERSCHAUPLATZ: Burg

Nebelschwaden ziehen wie zerrissene Seelen durch den windigen Bergpass, den ihr durchquert. Als sich der Nebel für einen Moment lichtet, seht ihr die verfallene Festung Wetterstein an der Nordseite der Bergkette, umgeben von einem Burggraben mit schlammigem Wasser. Die Landschaft ist karg und nur dornige Büsche und scharfe Gräser überleben in dieser Gegend. Es ist still bis auf das Heulen und Pfeifen der fremdartigen Tierlaute, die ihr in dieser Art noch nie zuvor gehört habt. Abgenagte und ausgebleichte Knochen von Pferden und Menschen liegen auf dem Weg, der zur Festung führt. Ein Feuer brennt im Wachturm an der Vorderseite der Festung und der Wind weht euch den Geruch von Essen um die Nasen.

HINTERGRUND

Nach der Niederlage von Algarods Armee im Jahre 874 erweckte Zygofers Tochter Therania den König und viele seiner Männer von den Toten. Nach einiger Zeit war sie jedoch der kalten Umarmungen des Königs überdrüssig und übergab Algarond die Aufgabe, über die verlassene Festung Wetterstein zu wachen, in der Zygofer ein Labor für seine Experimente eingerichtet hatte. Die verbliebene Kriegskasse der Erlenländer wurde in den Verliesen der Festung in der Nähe des Labors versteckt, um als Reserve zu dienen.

Heutzutage wird die Festung nicht mehr von dem mächtigen Zauberer benutzt und seine Experimente liegen irgendwo in den Untiefen in Kammern unter der Festung verborgen. Der untote König und seine Soldaten sind endlich frei von ihrer ewigen Wachpflicht und ihnen wurde gestattet, ihren Schlaf in den Armen des Todes anzutreten. Der Fluch ist allerdings nicht gänzlich gebrochen, sodass bei jedem Vollmond die Untoten auferstehen und ihren Pflichten nachgehen, als sei nichts geschehen.



Die dämonischen Kreaturen in den Laboratorien sind schon vor langer Zeit ausgebrochen. Zygofer, in seiner neuen abscheulichen Form Zytera (mehr dazu erfährst du im Kampagnenbuch *Der Zorn des Raben*), lässt sie Algarods Kriegskasse bewachen, da er sie momentan nicht gebrauchen kann. Das Labor war nur sehr einfach eingerichtet und die Kreaturen waren aus wissenschaftlicher Sicht ohnehin entbehrlich.

Empfohlene Lektüre

Mehr über König Algarod und Therania erfährst du auf Seite 27.

DER WEG NACH WETTERSTEIN

Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten, wie die Abenteurergruppe auf Wetterstein stoßen kann. Sie könnten eine Karte gefunden haben, die sie hierher führt, Geschichten über den Ort gehört haben oder eines der nachfolgenden Ereignisse erlebt haben.

DER GELBÄUGIGE HIRSCH

Die Abenteurer sehen plötzlich eine prachtvolle Kreatur, ein Hirsch mit mächtigem Geweih, aus dem Augenwinkel. Er rennt mit unglaublicher Geschwindigkeit davon, nur um ab und an stehenzubleiben und zurück zu den Abenteurern zu blicken, so als ob er auf sie warten würde. Der Hirsch ist eigentlich die*der hinterlistige Dämon*in Merigall, der*die die Abenteurer nach Wetterstein zu locken versucht. Die Abenteurergruppe wird die Kreatur aus den Augen verlieren, kurz bevor sie die Burg Wetterstein erblicken. Die*der Dämon*in hat sich in die Gestalt des alten Barden Dalb (siehe Ort 1) verwandelt.

DER MÜDE SCHATZSUCHER

Ein Stöhnen dringt aus einem nahegelegenen Lager. Es ist verlassen, bis auf den müden und sehr betrunkenen Rolk. Hier haben die Schatzsucher unter der Führung von Esgar Heller (siehe weiter unten) ihr Lager aufgeschlagen, bevor sie weiter in Richtung Wetterstein gezogen sind. Die Gruppe hat sehr viel Wein getrunken, allen voran Rolk, und seine Gefährten haben ihn schlicht vergessen, als sie am Morgen aufgebrochen sind. Rolk macht sich nicht allzu viel Sorgen darüber und hat frohen Mutes weiter seinen Weinschlauch geleert. Er erzählt allen Vorbeireisenden, dass seine Gefährten auf dem Weg zu einer alten Festung sind, um „'n alt'n Schatz zu such'n".

LEGENDE

Zehn Generationen vor unserer Zeit erklärte der grausame König Algarod, dass das Erlenland überbevölkert sei. Er wollte sein Königreich erweitern, indem er eine Armee über die Berge nach Rabenland führte, wo er im Kampf gegen den dämonischen Zauberer Zygofer starb. Als er fiel, ging auch das Zepter Nekhaka verloren, welches, Gerüchten zufolge, die Quelle seiner Macht war. Allerdings war der Wille des Königs so stark, dass er sich weigerte, zu sterben und lange Zeit auf der Festung Wetterstein Wache hielt. Der Legende nach wird Algarod eines Tages wieder losmarschieren, um Nekhaka zurückzuerlangen, und seine Eroberung von Rabenland

fortzuführen. Doch der Fluch wurde plötzlich gebrochen, sodass der König und seine Mannen endlich ihre ewige Ruhe fanden. Es heißt, dass Algarods Kriegskasse noch immer in Wetterstein sei und dort von bösen Geistern und Monstern des Zauberers auf ewig bewacht werde.

ORTE

Nachfolgend sind die wichtigsten Orte der Festung beschrieben.

1. WACHTURM

Der zerfallene Wachturm steht wie ein Neugeborenes neben der Festungsruine auf der dahinterliegenden Klippe. Rauchspuren steigen aus dem eingesunkenen Dach. Jemand hat ein Feuer gemacht.

Die verwitterten und zersprungenen Steine des Wachturms sind mit rostfarbenen, dämonischen Ranken überwuchert, die aus Zyteras Laboratorium entwischt sind. Die Pflanze sieht ganz und gar scheußlich aus mit ihren kleinen, fingerartigen Auswüchsen, doch sie ist völlig harmlos. Sie stößt jedoch grauenvolle Schreie aus ihren Poren, falls man ihre Äste abbricht oder -schneidet. Dieses Geräusch ist im ganzen Tal zu hören und versetzt jeden in Alarmbereitschaft. Pflanzenteile, die entfernt werden, lösen sich innerhalb einer Minute in Matsch auf.

Der alte Barde Dalb hat im Turm sein Lager aufgeschlagen und ist gerade dabei, ein Kaninchen über dem Feuer zu rösten. Er lädt die Abenteurer ein, mit ihm zusammen am Feuer zu essen. Nach dem Essen zündet er sich seine Pfeife an und erzählt ihnen die Legende von Wetterstein (siehe oben). Dann fährt er fort:

Ihr seid nicht die ersten, die sich heute Abend nach Wetterstein erkundigen. Esgar Heller und

WER IST DALB?

Der Barde, der sich Dalb nennt, ist in Wahrheit die*der Dämon*in Merigall. Sie*Er liegt mit der Zauberin Zytera im Bunde und betrachtet die Verbotenen Lande als ihre*seine Spielwiese, auf der sie*er den einfachen Bewohnern mal mehr, mal weniger grausame Streiche spielt. Die Geschichte, die Dalb/Merigall den Abenteurern erzählt, ist größtenteils wahr.

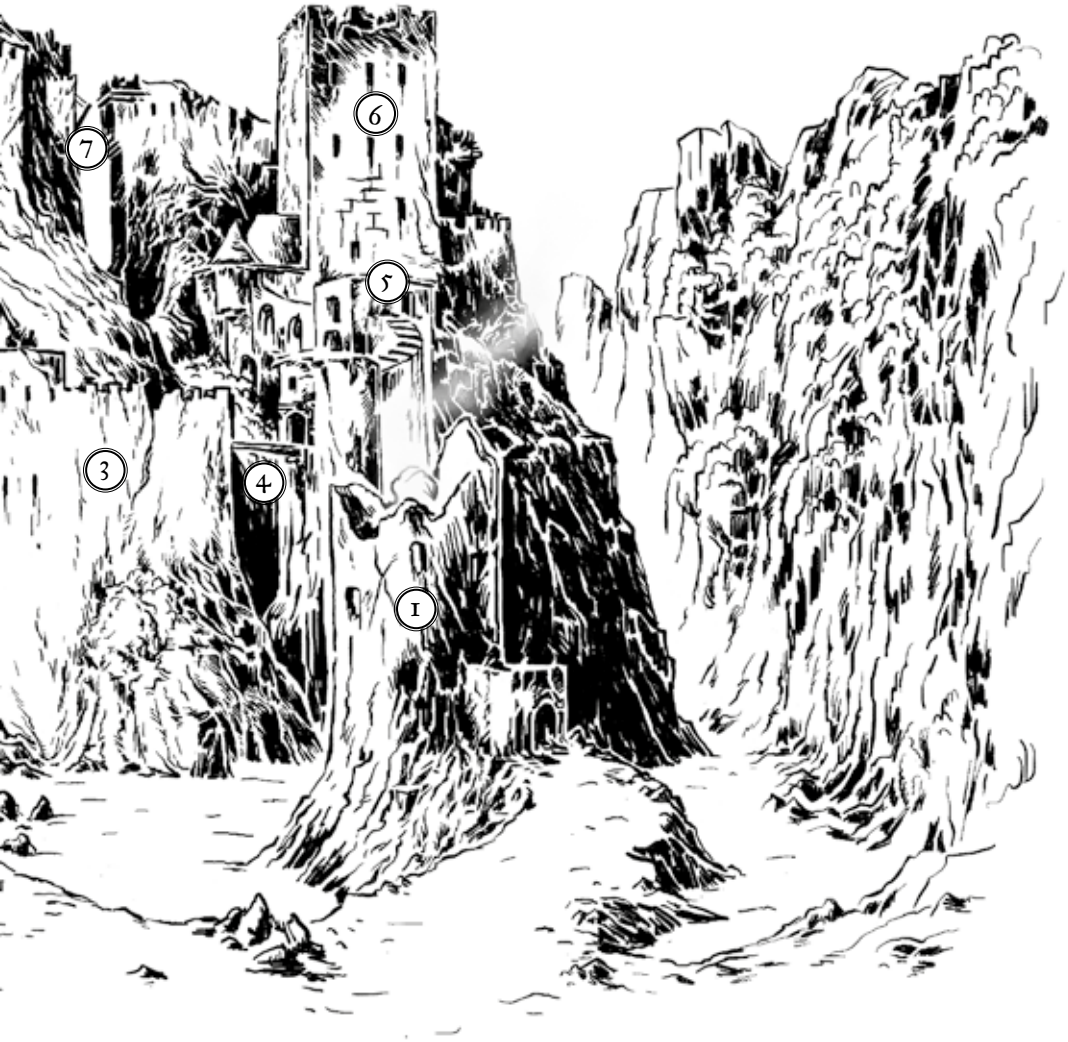
Esgar Heller und seine Leute sind in der Tat in die Festung eingedrungen. Im Keller lauert eine Dämonenbestie. König Algarods Schwert Roststich ist wirklich magisch. Doch das Schwert ist auch genau der Gegenstand, der den Schlüssel für den ruhenden Fluch über Algarod und seine untoten Männer bildet. Wer das Schwert berührt, lässt den Fluch wieder aufleben und erweckt den König und seine Soldaten aus ihrer Totenruhe.

Dalb/Merigall spielt für den weiteren Verlauf dieses Abenteuers keine Rolle mehr. Er*Sie wird aus dem Turm verschwinden, bevor die Abenteurer Wetterstein verlassen. Doch dies wird nicht das letzte Mal sein, dass sich ihre*seine Wege mit denen der Abenteurer kreuzen. Mehr darüber erfährst du in der Kampagne *Der Zorn des Raben*.




9
10
8
2

WETTERSTEIN





seine Leute verweilten hier ebenfalls kürzlich. Sie suchen die Waffe von König Algarod, das mächtige Schwert Roststich. Esgar ist ein ungeduldiger Mann und sie sind sofort zur Festung aufgebrochen. Doch es gibt etwas, das ich ihnen nie erzählt habe, etwas, das euch interessieren könnte...

Dalb nimmt einen tiefen Zug aus seiner Pfeife und schaut die Abenteurer über das knisternde Feuer hinweg an.

Die Untoten liegen in ewiger Ruhe, doch Wetterstein ist noch immer ein gefährlicher Ort. Im Keller lauert eine unheilige Bestie. Eine Kreatur so abscheulich, dass sie einem ausgewachsenen Menschen die Gliedmaßen abreißen kann. Doch es gibt einen Weg, sie zu vernichten: mit dem Schwert von König Algarod. Findet das Schwert und ihr könnt das Monster töten. Tötet das Monster und auf euch warten Schätze. Einfach, nicht?

2. DAS HAUPTTOR

Die Zugbrücke zum Haupttor ist durchgefault und in den Burggraben gefallen. Das Wasser ist trüb und übelriechend. Unbekannte Kreaturen bewegen sich in der Tiefe und lassen die Algen auf der Oberfläche aufwallen.

Ein schlammiger Burggraben umfriedet Wetterstein, in den sich verdorbene Kreaturen aus dem Laboratorium geflüchtet haben. Die Zugbrücke ist eingestürzt, man muss sich also einen anderen Weg in die Festung suchen. In der Nähe steht ein Stapel mit halb verrottetem Holz, das für den Bau einer provisorischen Brücke oder eines Floßes zur Überquerung des Grabens genutzt werden kann (hierfür erweist sich die Fertigkeit HANDWERK als praktisch). Man kann auch einfach durch das Wasser hindurchwaten oder -schwimmen. So oder so könnten die Abenteurer auf Probleme in Form von hungrigen Kreaturen stoßen (siehe *Der Burggraben* bei den Ereignissen weiter unten).

3. DAS HAUS DER RITTER

Ihr gelangt in eine düstere Halle, einst ein Ort für üppige Festmähler. Nun gibt es hier nur noch Tod und Verwesung. Die Überreste von verrottetem Fleisch und verschimmelten Teppichen verströmen einen derart intensiven Gestank, dass er in jedem Lebewesen Würgereiz auslöst. Auf alten Holzstühlen und auf dem kalten Fußboden liegen die Überreste von dem, was einst die erlenländischen Soldaten des Königs gewesen sein müssen. Es scheint, als wären sie während ihres letzten Abendmahls gefallen.

In einem großen, einigermaßen intakten Haus nahe dem Tor steht die Hauptfesthalle, eine Empfangshalle, Gästequartiere, die Küche und die Unterkünfte der Bediensteten. Die Leichen der Soldaten haben noch immer Fleisch auf den Knochen, sind aber fast mumifiziert.

WENN DIE UNTOTEN ERWACHEN

Wo einst Stille herrschte, findet nun ein makabres Festmahl statt. Zwei Dutzend untote Soldaten sitzen an den Tischen. Das Essen auf den Tischen besteht aus Steinen und die Flüssigkeit in den paar verbliebenen Bechern ist direkt aus dem Burggraben geschöpft worden. Die Gäste bewegen sich langsam und geben nur ein Rascheln von sich, wie tausende Ratten, die durch vertrocknete Blätter wuseln.

- KREATUREN: Um die einhundert Untote, die meisten davon friedlich, laufen herum. Manche sind jedoch weniger friedlich und könnten Neuankömmlinge zu einem Duell herausfordern usw. Die meisten von ihnen glauben, sie wären noch am Leben.



Wenn die Alarmglocken oben auf dem Turm läuten, werden alle Untoten in der Festung Fremden gegenüber feindselig und werden plötzlich aktiver.

- SCHÄTZE: In dem Durcheinander stehen W6 Silberbecher von je W6 Silbermünzen Wert. Wenn die Untoten erwacht sind, haben die Becher Besitzer, die sich nur widerwillig von ihnen trennen.

4. DIE SCHLUCHT

Es sieht aus, als hätte die Axt eines Riesen die Festung und den Felsen entzwei gespalten und eine tiefe, infizierte Wunde hinterlassen, aus der das Todesröcheln des Berges emporsteigt. Eine einzelne Kette ist über die Finsternis der Schlucht gespannt, wo offensichtlich einst eine Brücke stand. Die gegenüberliegende Seite mit dem klaffenden Portal in die östliche Hälfte der Festung ist fünf Meter entfernt.

Eine tiefe Schlucht spaltete Wetterstein in eine westliche und eine östliche Hälfte. Es gibt zwei Zugbrücken (#4 und #7 auf der Karte). Die untere Brücke ist durchgefault und verfallen, sodass hier eine Lücke von fünf Metern klafft. Nur eine rostige Kette hängt hier noch. Da die Schlucht einst als Müllhalde für das Laboratorium genutzt wurde, hat es sich langsam mit allen Arten von halblebendigem Abfall gefüllt, der durchaus aggressiv sein könnte.

Auf dem Grund der Schlucht gibt es eine Höhle, die einst als Schuppen genutzt wurde. Das Gehäuse einiger Wagen steht hier noch immer. Auf den Wagen stehen verschlossene Truhen, die mit dem Wappen von Erlenland geprägt sind, doch bis auf ein paar Münzen und den Exkrementen von Harpyien sind sie leer. Die Harpyien oben aus dem Theaterturm haben die meisten Münzen vor langer Zeit in einem Spalt in der Nähe ihres Nestes versteckt, einige haben sie auch in ein Katapult gelegt.

Die Glocke, die man zum Einlass läuten kann, befindet sich im Schlamm direkt unter der Zugbrücke (siehe #7 auf der Karte).

- SCHATZ: W6 Kupfermünzen, W6 Silbermünzen sowie ein WERTVOLLER Fund in den Truhen auf dem Grund der Schlucht.

5. DAS LABORATORIUM

Ein Gestank nach Verwesung und scharfen Elixieren quillt aus diesem Bereich. Die Kammern waren einst prachtvoll – die Überreste von Seide und alten Porträts hängen noch immer an den Wänden. Nun sind die Räume voller Kessel, Becken, zerbrochener Keramik, Seziertischen und anderen Dingen. Alles ist mit Staub bedeckt, doch zu eurem Grauen entdeckt ihr, dass die Körperteile von Tieren und Menschen, die an die Wände genagelt wurden, bis vor kurzem noch lebendig gewesen zu sein scheinen. In den Trümmern bewegt sich etwas.

Der Herr der Festung lebte einst in dem Gebäude jenseits der Schlucht, zusammen mit seiner Familie und seinen vertrauten Rittern. Zygofer nutzte dieses Gebäude als Laboratorium, bis die Festung verlassen wurde.

- KREATUREN: Ein unfertiger Hybrid aus Mensch, Skorpion und Löwe kriecht auf der Suche nach seinen fehlenden Teilen herum. Es ist sehr aggressiv und will Eindringlingen Körperteile wegnehmen. Die SL kann nach eigenem Ermessen weitere dämonische Kreaturen hinzufügen.
- SCHATZ: W6 Urnen, die seltsame Experimente enthalten (Körperteile, Augen, ein Gehirn, ein seltsames Insekt). Für den richtigen Todesmagier pro Stück W6 Silber wert.



6. DER THEATERTURM UND DAS NEST DER HARPYIEN

Das Dach ist in ein Theater eingestürzt, dessen Galerien einst die Innenwände des Turms hinaufstiegen. Eine Handvoll großer fliegender Kreaturen kreischen nahe der Decke, als ihr eintretet. Man kann die Umrisse ihrer geflügelten Körper oben vor dem offenen Himmel ausmachen. Die zentrale Bühne des Turms ist mit Exkrementen beschmiert und den widerlichen Resten des Festmahls der Kreaturen bedeckt.

Der Theaterturm, in dem Schauspiele und Fechtkämpfe zur Unterhaltung der Gäste aufgeführt wurden, ist von sechs Harpyien besetzt worden, die in den Laboratorien gezüchtet wurden. Die Kreaturen sind leicht reizbar und werden die Gäste angreifen oder schreckliche Spiele mit ihnen spielen, wenn sie zu stark erscheinen, als dass sie sie bekämpfen könnten. Von den obersten Reihen der Galerie erreicht man eine Terrasse außerhalb des Turms mit einer Balustrade und einem herrlichen Ausblick. Die Harpyien haben das meiste, was von Algarods Kriegskasse übrig geblieben ist, in einem Spalt auf der Ostseite des Berges unterhalb der Terrasse versteckt. Die Münzen sind lose oder in verschlossenen Leinentüchern aus den Truhen aufbewahrt.

Falls man weiß, wo sich der Schatz befindet, kann man ihn erreichen, indem man an einem Seil hinunterklettert. Ein paar Münzen sind in dem noch immer funktionsfähigen Katapult auf der Terrasse gelagert, welches geladen auf den Rand der Klippe Richtung Osten gerichtet ist. Das Katapult ist nur scheinbar mit Münzen geladen, darunter ist zermahlenes Pyrit versteckt – eine Substanz, die aus der Ferne metallisch aussieht. Wenn sich ein unerschrockener Schatzjäger nähert, feuern die Harpyien das Katapult ab und verteilen die Münzen in der Landschaft, falls sie nicht bekommen, was sie wollen (siehe Ereignisse). Im Nest der Harpyien liegen die Skelette von drei Säuglingen, die sie aus irgendeinem Dorf gestohlen haben, neben einigen improvisierten Spielzeugen und den Überresten von Ratten, mit denen sie die Kinder füttern wollten.

- SCHATZ: Im Katapult befinden sich 2W6 Kupfermünzen und W6 Silbermünzen. Auf dem Grund der Felsspalte liegen die Reste der Erlenländer Kriegskasse: 5W6 Kupfermünzen, 4W6 Silbermünzen und 2W6 Goldmünzen.

7. ZUGBRÜCKE

Eine Zugbrücke ist auf der anderen Seite der Schlucht hochgezogen. Sie ist in einem besseren Zustand als der Rest der Festung.

Die obere Zugbrücke zum Turm des Königs steht noch, doch sie ist von der anderen Seite hochgezogen.

WENN DIE UNTOTEN ERWACHEN

Die untoten Wachen werden die Zugbrücke herablassen, sobald die Glocke, die einst auf der Ostseite der Schlucht war, geläutet wird. Sie ist jedoch auf den Grund der Schlucht gefallen, wo man sie in ungefähr 30 Metern Tiefe noch finden kann. Die Wachen könnten auch nach einer Parole fragen, die sie jedoch selbst vergessen haben, und werden entweder die Tore zur Zugbrücke auf keinen Fall öffnen oder aber auch jede Parole akzeptieren. Falls die Abenteurer die Schlucht überqueren, ohne dass die Brücke herabgelassen wird, werden die untoten Wachen aggressiv und greifen an. Einer von ihnen wird die Alarmglocke oben im Turm läuten.

8. WACHPOSTEN UND UNTERKÜNFTE DER BEDIENSTETEN

Ein gebogener Raum, der an der einen Wand von Speerreihen und rostigen Schwertern flankiert wird und einer Reihe von Schießscharten in der anderen Wand. Die verwesten Leichen von etwa dreißig Soldaten liegen auf dem kalten Fußboden. Auf ihrem Posten gefallen.

Der Wachposten besteht aus Barracken und einem Waffenarsenal. Im Rest dieses Stockwerks liegen die Unterkünfte der Bediensteten, eine Küche usw. In der Wand sind Schießscharten eingelassen, die auf die unteren Teile der Festung zeigen.

WENN DIE UNTOTEN ERWACHEN

Die Kakophonie einer Partitur von Untoten, die in dem verlassenen, gebogenen Raum vor- und zurückmarschieren, hallt von den Wänden wider. Nachdem sie laut gegen die hintere Wand knallen, drehen sie wieder um. Die Sonne scheint durch die vielen Schießscharten und durchbohren den Staub, den die Soldaten aufwirbeln. Bogenschützen beobachten die unteren Teile der Festung durch die Scharten.



In dem Gebäude befinden sich ungefähr 30 Untote, die Hälfte davon Soldaten, die andere Bedienstete. Die Bogensehnen der Schützen sind schon lange verrottet, was sie jedoch nicht begreifen können. Stattdessen tun sie so, als würden sie schießen, bevor sie dann Stöcke und anderen Schutt aus den Scharten werfen, da ihnen die Pfeile ausgegangen sind. Falls der Alarm geläutet wird oder Eindringlinge auftauchen, ohne dass die Zugbrücke heruntergelassen wurde, werden diese Untoten glauben, dass sie angegriffen wurden, und aggressiv werden. Einer von ihnen wird sich zudem aufmachen, die Alarmglocke zu läuten, um den Rest der Festung zu warnen.

- KREATUREN: Untote Soldaten und Bedienstete.
- SCHATZ: Keiner, außer ein paar rostigen Schwertern und Speeren.

9. ALGARODS TURM

Die Kammer oben im Turm ist ruhig und riecht nach Schimmel und Parfüm. Ein großes Himmelbett steht an der hinteren Wand und wird von Rüstungen flankiert. Auf dem Bett liegen die Überreste eines Mannes in voller Plattenrüstung mit Helm und Krone: König Algarod von Erlenland in seiner ewigen Ruhe. Auf seiner Brust umklammern die gerüsteten Hände des Königs ein großes, kunstvoll gearbeitetes Schwert.

Der Turm ist für den einstigen Herrn der Festung ausgestattet und enthält im obersten Stockwerk ein großes Schlafgemach, das auch als Observatorium dient. Hier ruht König Algarod. Seine drei Leibwächter befinden sich in einer angrenzenden Kammer.



Falls eine Abenteurerin das Schwert berührt, erwachen der König und seine Wachen aus ihrem Schlaf (siehe Ereignisse). Die Abenteurerin kann das Schwert ergreifen, falls sie schnell ist, wird dem Zorn des untoten König jedoch nicht entkommen.

Im Schlafgemach zieren einige alte Porträts die Wände und über dem Bett hängt eine neuere Kohlezeichnung von Algarod. Die Zeichnung spiegelt die Stimmung des Königs wider und wandelt sich mit ihr. Wenn die Zeichnung zerstört wird, ist Theranias Macht über den König gebrochen. Wenn die Abenteurer die Zeichnung an sich nehmen, können sie den König befehligen.

WENN DIE UNTOTEN ERWACHEN

In dem Moment, als du den kalten Stahl des alten Schwertes berührst, hörst du ein Knistern. Zuerst bewegt sich ein Finger in der Rüstung, dann ein weiterer. Erschrocken siehst du, wie der Leichnam von König Algarod vor dir mit gottlosem Leben erfüllt wird. Dann hörst du ein Kratzen an der Tür.

König Algarod ist nicht erfreut darüber, wenn jemand Hand an sein Schwert legt, und wird sofort angreifen (dies gilt als Monsterangriff, Seite 73). In der nächsten Runde wird er von drei untoten Leibwächtern unterstützt, die ebenfalls angreifen.

- KREATUREN: König Algarod und drei untote Wachen.
- SCHATZ: Algarods Schwert Roststich. Ein meisterlich gearbeitetes Langschwert, das vor vierhundert Jahren von einem Hofmagier in Erlenland verzaubert wurde.

Die Krone ist ein einfach gearbeitetes Schmuckstück aus Silber und 3W6 Silbermünzen wert (doppelt so viel für eine historisch interessierte Person).

ROSTSTICH, MAGISCHES LANGSCHWERT

Schwer, Waffenbonus +2, Waffenschaden 2, Artefaktwürfel W8 (W10 gegen Dämonen und dämonenberührte Kreaturen), ignoriert 3 Punkte aus Metallrüstung. Jedes Mal, wenn seine Trägerin einen Gegner mit dem Schwert Gebrochen macht, erleidet sie 1 Punkt Schaden auf ihre Empathie.

10. KRAN

Der Felsen stürzt sich in schwindelerregender Höhe hinab bis zum Burggraben. Eine dicke, mit Grünspan überzogene Kupferkette baumelt an einer wettergegerbten Winde vor und zurück und scheppert im Wind.

Da der Turm sehr hoch ist, gibt es einen Kran, mit dem man Dinge direkt von außen hochziehen kann. Der Kran könnte ein letzter Ausweg sein und von den Abenteurer genutzt werden, wenn zum Beispiel der Alarm geschlagen wird und die Festung von wütenden Untoten wimmelt. Die Kette und die Winde sind verwittert und alt und müssen möglicherweise mit Lampenöl geschmiert werden, bevor sie sich überhaupt in Bewegung setzen lassen.

MONSTER UND NSC

Im Folgenden sind die Monster und NSC beschrieben, denen die Abenteurer in Wetterstein begegnen können.

DALB DER BARDE

Ein Mann um die fünfzig mit ergrauten, ungekämmten Haaren. Er trägt eine grüne Tunika, graue Hose und Wollhandschuhe, um sich von der Kälte zu schützen. Dalb hat stets seine Pfeife im Mundwinkel und ist jemand, der jedes Publikum mit so einfachen Mitteln wie seinen grünen Augen und seiner rauchigen Stimme unterhalten kann. Der Barde (der nicht der ist, der er vorgibt zu sein, siehe Kasten „Wer ist Dalb?“ in dem Abschnitt, in dem die Abenteurer ihm begegnen) hat sein Lager außerhalb von Wetterstein aufgeschlagen, um Abenteurer in ihr Verderben zu locken. In dieser Nacht hat er viel Glück, denn er trifft gleich zwei Gruppen direkt hintereinander.

STÄRKE 3, BEWEGLICHKEIT 4, VERSTAND 6, EMPATHIE 6

FERTIGKEITEN: Darbietung 5

AUSRÜSTUNG: Pfeife, Laute

DIE ERLENLÄNDISCHEN SCHATZJÄGER

Ein kunterbunter Haufen Schatzjäger, der von Esgar Heller angeführt wird, kommt kurz vor den Abenteurer an. Sie suchen nach der Kriegskasse und König Algarods Schwert. Es wird sich bald herausstellen, dass die Schatzjäger unterschiedliche Ziele verfolgen. Diese Gruppe, oder auch nur eins ihrer Mitglieder, kann als Antagonist oder möglicher Verbündeter in Wetterstein eingesetzt werden. Sie behalten ihre wahren Absichten für sich, lassen sich aber auch darauf ein, zusammenzuarbeiten, falls ihr Leben davon abhängt.

ESGAR HELLER



Ein muskulöser und lauter Mann, der sich selbst als reisender Händler ausgibt, der auf „seltene Waren“ spezialisiert ist. Esgar ist in Wirklichkeit ein einfacher Söldner, der von dem Schatz in Wetterstein gehört hat und diesen nun um jeden Preis finden möchte. Er verfügt über keinerlei Mitgefühl und plant, seine Gefährten bei der erstbesten Gelegenheit zu hintergehen.

STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 2, EMPATHIE 2

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

TALENTE: Weg der Klinge 1, Bedrohlich 1

AUSRÜSTUNG: Langschwert, großer Schild, Kettenrüstung, W6 Silber

KORDOMAR SULAM VON ERLENLAND



Kordomar ist ein älterer, aber immer noch starker Jäger aus dem nördlichen Erlenland. Trotz seiner ergrauten Haare und seinem gezeichneten Gesicht ist er mit Pfeil und Bogen sehr geübt. Kordomar ist ein stolzer Erlenländer und begleitet Esgar, um das Schwert von König Algarod für das Vaterland zurückzuholen. Er traut Esgar nicht über den Weg, lässt den gierigen Söldner vorerst aber die Gruppe anführen.



STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Fernkampf 4, Auskundschaften 2, Überleben 2

TALENTE: Weg des Pfeils 1, Scharfschütze 1

AUSRÜSTUNG: Langbogen, Dolch, Lederrüstung, W6 Kupfer

BRUDER FEREBALD

Ein knorriger und grüblerischer Rostbruder und Historiker, der viele Geschichten von Erlenland und die Geschichte der Rostbrüder erzählen kann. Ferebald weiß von Algarods elender Vergangenheit – eine Vergangenheit, die Kordomar leugnet – und glaubt, dass die untote Existenz des Königs eine Schande sei. Ferebald hat sich Esgar und seinen Gefährten heimlich angeschlossen, um Algarod in einem Akt der Gnade zu töten.

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 4, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Wissen 3, Menschenkenntnis 2, Nahkampf 1

TALENTE: Weg des Blutes 1, Kräuterkundler 1

AUSRÜSTUNG: Messer, Pergament und Stift, W8 Kupfer

DYNDRIA DIE BARDIN

Dyndria spielt die Fiedel und scheint eine gutgelaunte Frau mit gutem Appetit zu sein. Sie behauptet, dass sie der Gruppe nur folgt, da sie für ihr Spiel bezahlt werde, und murmelt, dass sie Erlenland gar nicht interessiert.

Tatsächlich ist Dyndria eine Diebin und Meuchlerin, die von Algarods Feinden in Erlenland angeheuert wurde. Die neue Königslinie will sämtliche Spuren von Algarods Linie vernichten, seit politische Rebellen darauf hinwiesen, dass der alte König noch immer durch Rabenland streift. Falls es Dyndria gelingt, Algarods Kopf und Zepter zum Eisernen Riegel zu bringen, erhält sie eine reiche Belohnung sowie die Einbürgerung in Erlenland. Ihre Auftraggeber werden jedoch natürlich versuchen, sie zu töten. Dyndria träumt vom heutigen Erlenland, auch wenn sie nichts darüber weiß. Sie hat Esgar gegenüber angedeutet, dass sie eine Diebin ist und gerne bei jeglichen heimlichen Beutezügen in der Festung dabei wäre, doch ihren wahren Plan hat sie ihm nicht eröffnet.



STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 2, EMPATHIE 3

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

TALENTE: Weg des Giftes 1, Blitzschnell 1

AUSRÜSTUNG: Schleuder, Dolch, Lederrüstung, Fiedel, W6 Kupfer

KÖNIG ALGAROD

Der einst mächtige König Algarod trägt Kettenrüstung und führt das Schwert Roststich (bis die Abenteurer es stehlen). Er ist groß und majestätisch, sein Gesicht durchzogen von Narben von grob genähten Wunden. Seine Existenz ist ein Trauerspiel, das von Theranias Kommando bestimmt wird. Falls sein Porträt über dem Bett im oberen Raum des Turmes zerstört wird, verliert Therania ihre Macht über ihn. Er wird in Wut ausbrechen und könnte versuchen, seine königliche Macht zurückzuerlangen, mit seinen Befreiern zu verhandeln oder sich sogar selbst für immer zer-



stören – zum Beispiel, indem er von dem Wall springt oder die Abenteurer bittet, die Urne mit seinem einbalsamiertem Herzen zu finden, die im Laboratorium versteckt ist. In letzterem Fall wird er ihnen seine Kriegskasse als Belohnung geben, die er immer noch in den Wagen in der Schlucht wähnt.

STÄRKE 8, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 2

König Algarod ist ein Todesritter, ein mächtiges untotes Wesen. Todesritter werden ausführlich auf Seite 116 beschrieben.

AUSRÜSTUNG: Kettenrüstung, Beckenhaube

ZWEI ANGRIFFE: König Algarod ist ein mächtiger Todesritter und kann deshalb zweimal pro Runde handeln. Ziehe zu Beginn des Kampfes zwei Initiativekarten.

UNTOTE SOLDATEN

Um den Burgfried herum befinden sich die Überreste einiger Hundert erlenländischer Soldaten, seit Jahrhunderten tot. Sobald eine der Abenteurer (oder auch der Schatzjäger) das Schwert berührt, erwachen sie aus ihrem Schlaf.

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 2

FERTIGKEITEN: Nahkampf 3

AUSRÜSTUNG: Breitschwert, beschlagene Lederrüstung

KNOCHIG: Skelette erhalten nie mehr als 1 Punkt Schaden durch STECHEN und Pfeile.

LEIBWÄCHTER

STÄRKE 6, GESCHICKLICHKEIT 2

FERTIGKEITEN: Nahkampf 3, Kraft 2

AUSRÜSTUNG: Kettenrüstung, großer Schild, Langschwert

KNOCHIG: Skelette erhalten nie mehr als 1 Punkt Schaden durch STECHEN und Pfeile.

DIE SKORPIONBESTIE

Eine verdorbene Kreatur, die im Laboratorium von Wetterstein ausgebrütet wurde. Halb Skorpion, halb Löwe – diese Kreatur ist nie für das Leben geschaffen worden. Das Monster ist nur von Instinkten getrieben und sieht alle Lebewesen als mögliches Futter. Die Skorpionbestie ist ein Monster (siehe S. 73).

STÄRKE 14, GESCHICKLICHKEIT 8

RÜSTUNGSWERT: 5 (Panzer)

W6	MONSTERANGRIFF
1.	**PEITSCHENDER SCHWANZ!** Ein blitzschneller Angriff mit dem Schwanz des Monsters trifft eine Abenteurerin. Führe einen Angriff mit zehn Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde) durch. Bei einem Treffer wird das Opfer zu Boden geworfen.
2.	**SCHRECKLICHER BISS!** Mit einem Brüllen wirft sich die Bestie auf eine Abenteurerin und schnappt mit seinen riesigen Kiefern zu wie eine Falle. Führe einen Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde) durch. Bei einem Treffer verbeißt sich die Bestie und schleudert die Abenteurerin heftig hin und her. Die Abenteurerin muss eine vergleichende Probe auf Stärke gegen die Stärke des Monsters ablegen (zählt nicht als Aktion). Schlägt die Probe fehl, wird die Abenteurerin in NAHE Reichweite geworfen und fällt zu Boden.



3. **ERSCHÜTTERNDES BRÜLLEN!** Die Skorpionbestie gibt einen Schrei von sich, der nicht von dieser Welt ist und den Abenteurer das Blut in den Adern gefrieren lässt. Jeder in NAHER Reichweite ist einem Furchtangriff mit sechs Basiswürfeln ausgesetzt.
4. **TÖDLICHE UMARMUNG!** Mit einem mächtigen Satz springt das Biest auf eine Abenteurerin und umklammert sie mit ihren dämonischen Klauen. Würfle für den Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (stumpfer Schlag). Falls der Angriff trifft, wird das Opfer FESTGEHALTEN.
5. **GIFTZAHN!** Der Schwanz der Skorpionbestie rasselt wie der einer Kobra, bevor er eine Abenteurerin sticht und sie mit seinem Gift durchbohrt. Würfle für den Angriff mit sieben Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Stichwunde). Dieser Angriff ist zu schnell, um ihm AUSZUWEICHEN. Wird das Opfer getroffen und erleidet 1 Punkt Schaden oder mehr, wird es mit einem lähmenden Gift mit Wirksamkeit 9 injiziert.
6. **Wirbelnder Angriff!** Die Bestie schleudert ihren Schwanz gegen alle Abenteurer in ARMESLÄNGE. Würfle für den Angriff gegen jeden mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde). Alle getroffenen Abenteurer werden zusätzlich zu Boden geworfen.

HARPYIEN

Ein Schwarm Harpyien hat unter der Führung der ältesten Kreatur, Kleine Mutter, den Theaterturm eingenommen und die erlenländische Kriegskasse versteckt. Die Harpyien greifen als Schwarm an (Seite 96) und fliehen, wenn die Stärke des Schwarms auf die Hälfte des Startwerts fällt (in diesem Fall 6).

STÄRKE 12, VERSTAND 4, EMPATHIE 3

EREIGNISSE

In Wetterstein können sich viele gefährliche und spannende Ereignisse abspielen. Hier einige Vorschläge:

DALBS GESCHICHTE

Wenn die Abenteurer dem Barden Dalb in der Turmruine begegnen, lädt er sie zum Abendessen um sein Feuer ein und erzählt ihnen die Legende von Wetterstein und dem verfluchten König Algarod. Der Einfachheit halber steht dieser Text bei der Ortsbeschreibung der Turmruine weiter oben.

DER BURGGRABEN

In dem schlammigen und dreckigen Burggraben um den Burgfried hat sich eine dämonische Kreatur aus einer von Zyteras grässlichen Experimenten eingenistet. Der tentakelbewehrte dämonische Oktopus lebt von Ratten und wilden Tieren. Falls die Abenteurer versuchen, den Burggraben zu überqueren, wird die Kreatur mit einem Tentakel einen hinterhältigen Angriff gegen eine von ihnen versuchen. Der Tentakel hat Stärke 4, Geschicklichkeit 4, SCHLEICHEN 3 und NAHKAMPF 3. Eine getroffene Abenteurerin wird automatisch FESTGEHALTEN und unter Wasser gezogen. Für die Effekte von Ertrinken, siehe Seite 114 im *Spieler-Handbuch.* Falls ein Opfer Gebrochen wird, stirbt es innerhalb von W6 Minuten, falls es nicht gerettet wird. Die anderen Abenteurer können den Tentakel von der Brücke aus angreifen.

DIE SCHATZJÄGER

Die Schatzjäger unter Führung von Esgar Heller betreten Wetterstein zur selben Zeit wie die Abenteurer, oder kurz davor. Die vier Gefähr-

ten gehen Raum für Raum mit Fackeln und gezogenen Schwertern ab, auf der Suche nach König Algarod und seinem Schwert. Wie du die Schatzjäger einsetzt, ist dir überlassen. Sie können die Abenteurer als Gruppe überraschen oder einzeln auftauchen. Sollten die Abenteurer Algarods Turm nicht finden, werden die Schatzjäger sich beeilen und das Schwert schnell stehlen (und damit die Untoten wecken). Die Schatzjäger sind einander nicht loyal und können sich leicht gegeneinander wenden.

ANGRIFF DER HARPYIEN

Das Nest der Harpyien befindet sich im Theaterturm (siehe Orte), doch sie können überall und jederzeit zuschlagen – insbesondere, falls die Abenteurer glänzende Objekte bei sich tragen. Nutze die Harpyien als kurzen, demoralisierenden Angriff, bei dem sie einer Abenteurerin einen Ausrüstungsgegenstand stibitzen und sich dann wieder zurückziehen. Um ihn zurückzubekommen, müssen die Abenteurer ihr Nest finden.



VERHANDLUNG MIT DEN HARPYIEN

Die Harpyien im Theaterturm versuchen mit den Abenteurer zu verhandeln, nachdem letztere entdecken, dass die Kriegskasse nicht in der Schlucht versteckt ist. Die Harpyien können ihnen Geld anbieten, doch im Gegenzug wollen sie Algarods Schwert oder einen lebenden Säugling, um ihn als den ihren aufzuziehen. Schließlich waren sie einst Mütter und wollen nur Liebe. Sie können auch ein besonders schmackhaftes Körperteil einer Abenteurerin akzeptieren. Bei Bedrohung werden die Harpyien später zurückkehren und damit drohen, den Schatz mit dem Katapult im Theaterturm überall in den Trümmern unter dem Turm zu verteilen, sodass ihn niemand jemals finden wird.

DIE FALSCHE KÖNIGIN

In dem Moment, als Algarod erwacht, wird seine frühere Liebhaberin Therania in ihrer geisterhaften Form in der Burg von Wetterstein beschworen. Sie hat die Erscheinung einer wunderschönen Frau. Sie kann weder angreifen noch angegriffen werden, doch sie kann die Untoten und sogar König Algarod befehligen, wie es ihr gefällt. Sie ist verärgert darüber, dass die Abenteurer den schlafenden König gestört haben, und will wissen, wer sie sind und was sie wollen. Zu diesem Zweck kann sie sich wohlwollend stellen. Sie verbirgt ihre wahre Identität und behauptet, dass sie der Geist von König Algarods verstorbener Königin sei. Falls ihr die Antwort der Abenteurer gefällt, wird sie ihnen ihre wahre Identität preisgeben und darauf bestehen, dass sich ihre Wege eines Tages wieder kreuzen.

DIE TOTEN ERHEBEN SICH!

Sobald eine Abenteurerin (oder einer der NSC der Schatzjäger) Roststich, das Schwert des Kö-



nigs, berührt, wird der alte Fluch wieder aktiviert und der untote König und seine Soldaten erwachen umgehend zum Leben. Als wären sie eins, erheben sich die zweihundert Leichen von Wetterstein und fahren mit ihren Aufgaben fort, als wenn nichts gewesen wäre. Die meisten sind friedlich, falls sie nicht gestört werden, und ignorieren umsichtige Abenteurer. Falls jedoch die Alarmglocke läutet, werden sie alle Eindringlinge als Feinde einstufen und angreifen. Der Burgfried von Wetterstein wird nun zur Todesfalle! Es liegt in deinem Ermessen als SL zu entscheiden, ob du damit abwartest, bis die Abenteurer den Turm des Königs erreicht haben, oder ob du die Schatzjäger ihnen zuvorkommen lässt.

DAS LIED DES BARDEN

Dieses Ereignis wird am besten gegen Ende des Abenteuers eingesetzt, um den Druck auf die Abenteurer zu erhöhen. Unabhängig davon, ob die Untoten erwacht sind oder nicht, werden die Abenteurer plötzlich ein seltsames Geräusch von außerhalb des Burgfrieds hören. Falls sie ein Fenster finden und hinausschauen, sehen sie den Barden Dalb auf der anderen Seite des Burggrabens ein Lied in einer archaischen Sprache singen, während er seine Arme in den Himmel streckt. Sobald er aufhört zu singen, wird für einen Moment alles still. Dann ist ein unirdisches Schreien zu hören aus dem Inneren von Wetterstein. Falls die Untoten nicht erwacht sind, tun sie es nun (und sind sofort feindlich). Falls sie bereits erwacht sind, beginnen sie, in Gruppen durch den Burgfried zu streifen und nach Eindringlingen zu suchen, die sie töten können.

In Wirklichkeit hat Dalb/Merigall beschlossen, die Dinge mit einem Zauber etwas interessanter zu machen. Er*Sie betrachtet dies eher als ein unterhaltsames Experiment als alles andere.

FEUER!

Einer der untoten Soldaten berührt irgendwie eine der Fackeln einer Abenteurerin (oder eines Schatzjägers), die sofort in Flammen aufgeht. Bald breitet sich das Feuer auf einen alten Teppich aus, von wo aus es sich schnell durch den ganzen Burgfried ausbreitet. Die Untoten vergehen im Feuer, doch das wird sie nicht weiter kümmern, bis sie in Asche zu Boden fallen, und sie jagen weiter nach Eindringlingen, so lange sie können. Egal wie sich das Feuer entwickelt, kann es den Abenteurer als Anreiz dienen, einen Fluchtversuch zu unternehmen.

KÖNIG ALGARODS KREUZZUG

Falls Algarod nicht ein für alle Mal zerstört wird, wird er früher oder später Wetterstein für einen letzten Kreuzzug verlassen. Falls die Abenteurer sein Schwert Roststich gestohlen haben, wird der König mitsamt seiner Gefolgschaft aus untoten Soldaten nach ihm suchen. König Algarod kann später im Spiel ein interessanter Antagonist, oder vielleicht sogar ein unerwarteter Verbündeter, werden.





ABENTEUERSCHAUPLATZ: Verlies

Die Legenden versprachen eine uralte Tempelruine und beeindruckende Gräber von Königen, doch stattdessen erreicht ihr eine stinkende Wunde, die in den Eingeweiden der Wildnis klafft. Hier liegen keine Könige, keine Monumente, nur zerklüftete Felsen, sorglos gefällte Baumstümpfe und halb gefressene Tierkadaver, die hier zufällig vorbeikamen. Wo ist die Geschichte? Wo ist der Riese, der den Tempel der Stille bewachen sollte? Würde er überhaupt in diese engen Schluchten passen? In dem Moment seht ihr alten Marmor zwischen dem Gebüsch durchblitzen. Ihr habt den Ort gefunden!

HINTERGRUND

Auf dem Grund der Schlucht stand einst der Tempel der Stille, der den Toten im Grabestal darin gewidmet ist. Der Tempel wurde vor vielen Zeitaltern verlassen, dient nun aber einem Stamm Wimmerer als Siedlung. Die schüchternen Kreaturen haben sich die Hilfe einiger „Herumtreiber“ – ausgestoßene Orks (siehe Seite 67) – geholt, um Fremde fernzuhalten. Im Gegenzug erhalten die Wachen Essen und Trinken. Das Tal der Toten jenseits der Höhlen war in längst vergangenen Zeitaltern ein wunderschöner Ort, an dem viele begraben liegen, während andere Tote auf der Suche nach Frieden, den sie nicht finden konnten, umherwanderten. Die Tempelpriester bauten Beeren und Früchte im Tal an und die Toten halfen ihnen, je nach Interessen und Fähigkeiten. Die Obstgärten sind längst verkommen und verwildert, doch noch immer wachsen im Tal essbare Früchte im Überfluss, die die Wimmerer nachts ernten. Die Früchte und Beeren können ohne Bedenken gegessen werden.

Der einäugige Riese, Scrome, ist der Wächter des Tals. Einst sorgte er dafür, dass die ruhelo-



sen Toten in harmonischer Stimmung blieben, indem er ein altes Krummhorn spielte. Doch die Wimmerer haben es ihm gestohlen, da sie den Klang nicht ertragen können und die Melodie ihren Hohlstein zum Einsturz bringt. Die Orks verwenden es nun als Kühlrohr für ihre improvisierte Mondschein-Destille. Die Simmerer haben den Höhleneingang mit Hohlstein bedeckt, damit niemand das Tal verlassen und nach dem Instrument suchen kann.

Zygofer suchte das Tal vor dreihundert Jahren oft mit seiner Frau Martea auf, um mehr über Nekromantie zu lernen, doch zog er den Zorn Scromes auf sich und war seither nicht mehr willkommen im Tal. Die Ruinen von Zygofers Haus und die Überreste seiner Experimente sind zurückgeblieben.

DER WEG INS TAL DER TOTEN

Es gibt viele Straßen, die ins Tal der Toten führen. Die Abenteurer können von seiner Geschichte hören und das Tal aufspüren. Sie können es zufällig auf ihren Reisen durch die Verbotenen Lande entdecken, oder aber sie können einer der folgenden Gruppen begegnen, die alle ihre eigenen Gründe haben, warum sie in das Tal reisen.

DIE KOPFGELDJÄGER

Eine Gruppe von acht Kopfgeldjägern, die im Auftrag eines Adligen ein paar Wimmerer fangen wollen (seine Kinder sind erkrankt und er glaubt, dass das zarte Fleisch der Wimmerer die Heilung sein könnte). Die Jäger können die Abenteurer früh treffen, sich gesellig geben und sich ihnen anschließen, doch sie sind vollkommen unzuverlässig und skrupellos, da sie sich nur für ihren Zahltag interessieren.

DIE STEINSÄNGERIN UND DIE ZWERGE

Die Steinsängerin Oralda und ihre sechs zwergischen Schergen wollen die Wimmerer treffen, da sie wissen wollen, wie das Kleinvolk den Hohlstein produziert, trauen sich wegen der Orks aber nicht, sich dem Tempel zu nähern. Sowohl die Wimmerer als auch die Zwerge würden von einer Zusammenarbeit profitieren, doch das Kleinvolk ist außerordentlich misstrauisch. Es ist nicht undenkbar, dass die Schatzjäger sich bei den Zwergen eingeschmeichelt haben, um ihre wahren Motive zu verbergen.

KALMAX UND DIE REITER

Eine Gruppe Galdanen aus Falende unter der Führung von Speerreiter Kalmax ist knapp bei Kasse, aber reich an Spielschulden, und hat sich nun eingeredet, dass im Tal der Toten Schätze verborgen liegen und nur darauf warten, geplündert zu werden. Sie sind jedoch verstritten. Ehre ist für einen Galdanen wichtig – ihre Spielschulden zu begleichen ist ehrenvoll, Grabraub hingegen nicht. Zudem sträubt es viele des Pferdevolkes bei dem Gedanken, unter die Erde zu gehen, da sie zu Klaustrophobie neigen. Falls sich ihnen eine Gelegenheit bietet, einen ehrlichen Sold zu verdienen, werden sie danach wie Strohhalme greifen, ungeachtet des Kleingedruckten.

LEGENDE

Geschichten erzählen davon, wie Zygofer der Beschmutzer das Tal der Toten jenseits des Tempels der Stille während der Erlenkriege aufsuchte. Die Frau des Zauberers, Martea, lehrte ihn, wie man mit den Verstorbenen redet, doch als sie erfuhr, wie Zygofer die Kunst missbrauche – anstatt Weisheit anzustreben, wollte er die ruhenden Knochen erwecken und in seinen Dienst stellen –,

floh sie vor ihm mit zwei ihrer Kinder. Zygofer setzte seine Arbeiten im Tal fort, bis der Hüter der Toten ihn davonjagte. In seiner Wut vertrieb der Zauberer die Priester aus dem Tempel der Stille, doch bevor sie den Ort verließen, so heißt es, setzten die heiligen Männer die Hallen unter Wasser, um sie zu sichern.

ORTE

Im Folgenden sind die wichtigsten Orte im Tal der Toten beschrieben.

1. HOCHTAL

Ein frischer Gestank verdirbt den idyllischen Eindruck der Schlucht. Hinter dem zerfallenen Wachturm steht ein weiterer, der einfach aus frischem, entrindetem Holz gehauen ist, um den sich Dreck angesammelt hat: die Überreste geschlachteter Tiere, Obstschalen und Innereien. Einfache Leitern führen in die Schlucht. Zeternde Stimmen sind von innen zu hören, möglicherweise eine Art Musik. Das Licht von Lagerfeuern flackert in der Tiefe.

Das Tal ist schwer zu erreichen, denn es liegt hoch oben in den Bergen jenseits überwachsener Wege. An diesem Ort befindet sich eine verfallene Tempelpagode, die so marode ist, dass sich darin nicht mal irgendwas befindet, das man durchwühlen könnte. Doch man kann ein Schnarchen aus einem neuen, schäbig errichteten, hölzernen Wachturm hören. Um den Turm liegen Essensreste, Obstschalen und Schlachtabfälle. Oben auf dem Turm liegt ein schlafender, betrunkener Ork. Es ist möglich, dass er aufwacht, falls jemand hochzuklettern versucht (führe eine vergleichende Probe auf die HEIMLICHKEIT der Abenteurerin gegen das AUSKUNDSCHAFTEN des Orks durch), in welchem Fall mit einer Metallglocke Alarm schlägt, die eigentlich der Schuh einer Plattenrüstung ist.



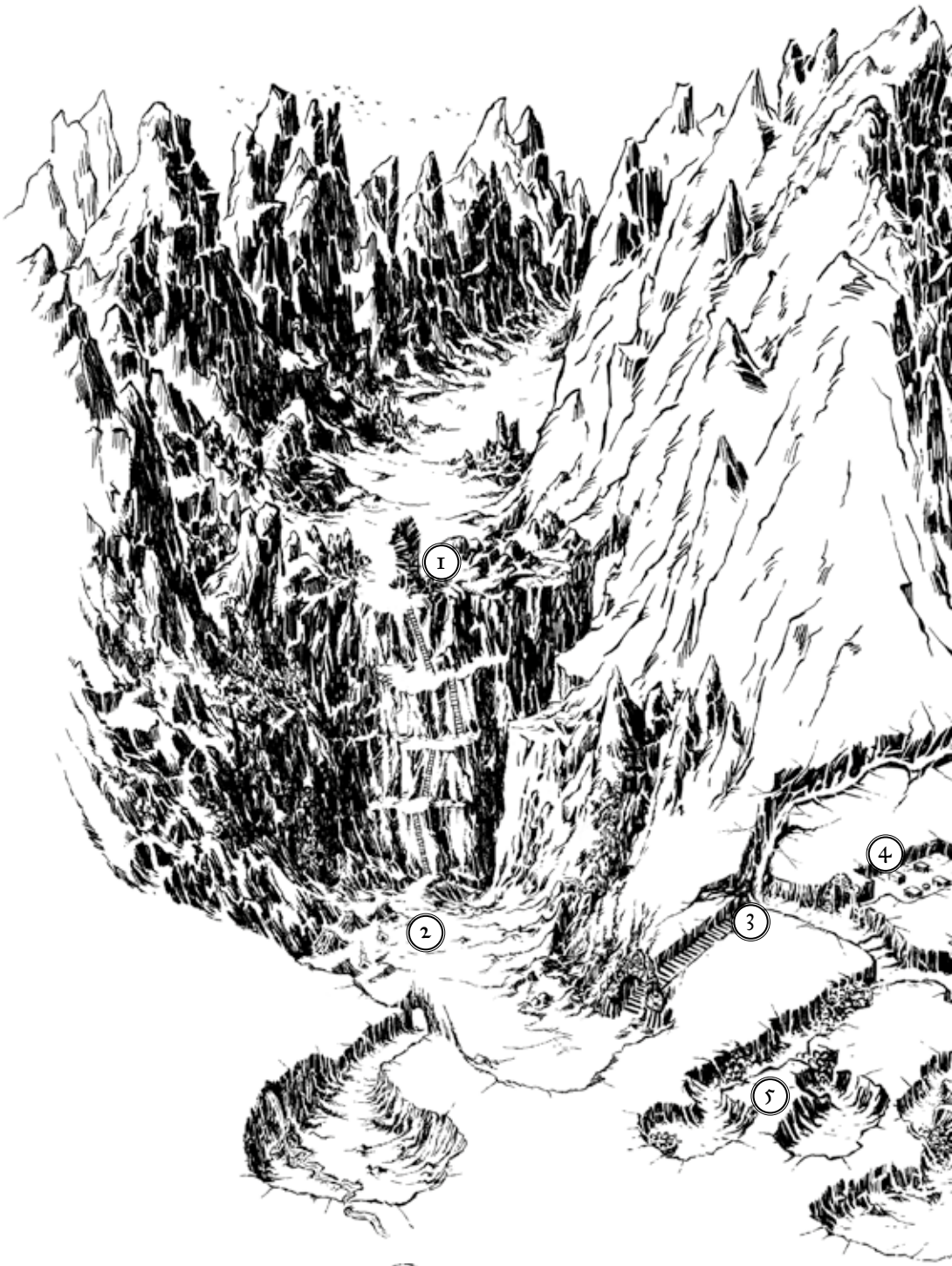
- KREATUREN: Der Ork Xugg.
- SCHÄTZE: Die Glocke/der Schuh ist nicht mehr als W6 Kupferstücke wert.

2. HOF UND DESTILLE

Als ihr die einfachen Leitern herunterklettert, ziehen Rauch, Fuselqualm und Gerüche aus der Latrine zu dem Klang von Gelächter, Gesang und Klappern um euch herum. Sie führen in einen Bergpass hinab, wo ein paar flackernde Lagerfeuer ein schwaches Licht abgeben. Einige Orks liegen schlafend auf dem Boden, während andere durch die Gegend stolpern.

Unten in der Schlucht und in der dort liegenden Destille leben zehn ausgestoßene Orks verschiedener Professionen, Fähigkeit und Clanzugehörigkeit. Sie wohnen in schäbigen Hütten und haben stets ein paar Lagerfeuer an. Einige sind sturzbesoffen, andere in verschiedenen Stadien der Trunkenheit. Sie besitzen nichts von Wert und führen abgenutzte Waffen.




1
2
3
4
5


DAS TAL
DER TOTEN
9
10
6
8
7
10
10



In der Höhle im Hof destillieren die Orks Fusel aus fermentiertem Saft, den sie von den Wimmerern erhalten. Der Saft wird in einer verschlossenen Plattenrüstung über einem Lagerfeuer gekocht. Ein seltsames Kühlrohr ist an einem der Arme der Rüstung angebracht, das sich neigt und dann in den kalten Wasserfall läuft, der von dem Felsen herabfällt und zurück in den Berg fließt. Aus den Rohren tröpfelt der Schnaps in einen hölzernen Bottich.

Das Kühlrohr ist ein altes Krummhorn, ein Blasinstrument, das die Wimmerer aus dem Tal der Toten gestohlen haben, da das tiefe Vibrato den Hohlstein des Kleinvolkes brüchig und rissig gemacht und ihre Höhlen freigelegt hat. Die Toten und Scrome der Riese wollen das Horn zurück, können den Bereich, wo es aufbewahrt wird, aber nicht betreten.

- KREATUREN: Zehn orkische Herumtreiber.
- SCHÄTZE: Das Krummhorn. Unbezahlbar für Scrome den Riesen, ansonsten 2W6 Silber wert.

3. DER TEMPEL DER STILLE

Im starken Kontrast zu dem Elend drumherum führt ein wunderschönes Tempelportal in den Berg. Marmorstufen steigen entlang einer kunstvoll verzierten Treppe in eine Halle empor, die sich oben abzeichnet. Neben dem Eingang stehen zwei Statuen, eine davon hat ihren Kopf verloren und die andere hält ihre Hand über den Mund.

Dies ist der einst wunderschöne Eingang in den Tempel der Stille, der den Toten im Tal dahinter gewidmet war. In den Stein gehauene Passagen führen in verschiedene Richtungen. Das einzige, was noch steht, sind die Schlucht links, die Einbalsamierungskammer und die Behausungen der Wimmerer am hintersten Ende der Halle. Die Marmorhalle ist stockfinster und man benötigt eine Lichtquelle, um überhaupt etwas zu sehen.

Die Priester und Bediensteten des Tempels haben hier die Körper für ihre ewige Ruhe im Tal einbalsamiert. Die Arbeit mit den Toten wurde in völliger Stille verrichtet. Die Wände in den Tempelhallen und der Einbalsamierungskammer sind so gebaut, dass jede menschliche Stimme zehnfach verstärkt wird, sodass selbst ein geflüstertes Gespräch widerhallt und jeden in der Nähe alarmiert. Außerdem ist die Oberfläche der Wände noch immer mit einem speziell gezüchteten gelben Schimmelpilz bedeckt, dessen Sporen sich ablösen und nach den Quellen von menschlichen Stimmen suchen. Falls man die Sporen einatmet, lassen sie die Atemwege anschwellen, was den Sprecher erstickt und so zum Schweigen bringt. Der Effekt ist für gewöhnlich nicht tödlich, aber schmerzhaft (führe einen Angriff mit sechs Basiswürfeln durch, der Schaden auf die Geschicklichkeit gibt). Die piepsigen Stimmen der Wimmerer lösen die Sporen nicht aus und man kann sich schützen, indem man durch ein feinmaschiges Tuch (etwa aus Seide) atmet.

Der akustische Effekt sorgt dafür, dass ein lauter Schrei Lebewesen lähmen kann. Würfle auf KRAFT – bei einem Erfolg müssen alle Opfer im Raum eine AUSDAUER-Probe ablegen, um diese Runde noch handeln zu können.

4. DIE EINBALSAMIERUNGSKAMMER

Der Geruch nach Schimmel und beißender alchemistischer Flüssigkeiten hat seinen Eindruck auf einer Marmorhalle hinterlassen, die in ihrer Schlichtheit einmal wunderschön gewesen sein muss. Im Raum stehen einige Steintische mit Steinbehältern, über denen grüne und schimmlige Kupferketten an Haken von der Decke hängen. Große verzierte Bereiche auf den Wänden schei-



nen in einen gelben Pelz gekleidet zu sein. Im Eingang liegt das Skelett eines Orks.

Die Priester des Tempels balsamierten die Körper der Toten, die ihnen von teils weit entfernten Orten hier überantwortet wurden. Unter dem gelben Schimmelpelz der verzierten Wände kann man einige Halbedelsteine herauslösen. Das Orkskelett wurde von den Wimmerern als Warnung hier platziert. Auf einem Tisch unter einer Staubschicht kann man eine Seite aus einem verschmutzten Tagebuch finden, auf der der folgende Abschnitt noch lesbar ist:

„Jenseits des Tempels der Stille beginnen die ... Höhlen in den Untergrund. Das Priestervolk war so zornig ... erstickt. Wir kamen zu einem wundersamen Garten, der von den Toten gehegt wurde... sorgsam... koste von den Früchten, denn wer immer dies tut verliert... gespielte Musik... Gräber reihten sich in dem Tal aneinander... Hargard bearbeitete den Sarkophag mit... der Wäch... im Untergrund... will fliehen. Goldene Bürde... verschwand...“

- SCHÄTZE: W6 Edelsteine (je 2W6 Silbermünzen wert).

5. DIE BAUTEN DER WIMMERER

Der Durchgang ist von Hohlstein blockiert, ein enges Netzwerk aus Stein, das eher künstlich bearbeitet als natürlich entstanden aussieht. Piepsige, wütende Stimmen sind aus den engen Tunneln zu hören. „Geht weg! Kusch! Verschwindet!“

Winzige humanoide Kreaturen strecken von Zeit zu Zeit ihre Köpfe heraus. Gerüche wie in einem Hühnerstall vermischt mit gegorenen Früchten strömen euch entgegen.

Die kleinen, gewundenen Höhlen der Wimmerer sind stellenweise so eng, dass Menschen krabbeln müssen. Einige der Durchgänge sind zudem mit Hohlstein gefüllt, ein dreidimensionales Netzwerk aus Stein, durch den nur die Wimmerer kriechen können, den man jedoch mit entsprechendem Kraftaufwand mit einem Vorschlaghammer zerbrechen kann (40 Punkte Schaden). Die Höhlen führen in die Wohnhöhlen der Wimmerer, wo sie riesige Insektenlarven als Nahrung züchten und die Ernte aus dem Tal der Toten lagern. Die Kolonie besteht aus etwa zweihundert Wimmerern, von denen die Hälfte Kinder und Alte sind.

In der innersten Kammer residiert die Wimmererkönigin, eine riesige Kreatur, die in der Kammer geboren wurde und sie nie verlässt. Brütende Wimmerereier lagern hier. Die Kammer wird als letzte Zuflucht von speertragenden Wimmerern verteidigt.

Aus einer der inneren Kammern können die Wimmerer ein Rad drehen, das den Abfluss des Wasserfalls zur Destille abschneidet. Falls das passiert, setzt das Wasser die Schlucht der Orks innerhalb von zwanzig Minuten unter Wasser und steigt bis zu einem Wasserspiegel von zwei Metern über dem Tempel der Stille an. Dies war einer der Verteidigungsmechanismen des Tempels und das Wasser wird die Tempelhöhlen nicht wirklich erreichen. Das Orklager wird geflutet, was sie verärgern wird, aber sie können sich über die Leitern leicht in Sicherheit fliehen. Die Wimmerer können das Rad aus Verzweiflung betätigen, um die Abenteurer aufzuhalten, falls sie sie als ernsthafte Bedrohung sehen. Man kann relativ leicht aus dem Tempel schwimmen, selbst wenn der Eingang unter Wasser gesetzt wurde.

- KREATUREN: Mehrere hundert Wimmerer.

6. DIE BERGSPALTE

Erschütterungen im Berg haben eine breite Spalte in die linke Wand der Tempelhalle geschlagen.



Der Durchgang führt nach oben und an seinem hintersten Ende könnt ihr Tageslicht erahnen.

Die Spalte führt bis hoch in das Tal der Toten, wo sie auf einem Plateau etwa vier Meter über dem Tal endet. Man kann hinabklettern, hoch kommt man ohne ein Seil oder eine helfende Hand jedoch nicht mehr so einfach.

7. DER AUSGANG

Eine größere Passage, die mit Hohlstein blockiert ist. Wind weht euch entgegen, der den süßen Geruch von Blumen mit sich führt.

Die Wimmerer haben den ursprünglichen Eingang ins Tal der Toten mit Hohlstein blockiert, da die Untoten versuchten, hindurchzugehen, seit das Kleinvolk Scromes Krummhorn gestohlen hat. Scrome selbst kann den Eingang nicht erreichen, da er in einer Kluft liegt.

8. DAS TAL DER TOTEN

Im Schutz der hohen Bergwände erstreckt sich vor euch ein wunderschönes grünes Tal. Eine schwermütige, gedämpfte Wartestimmung liegt in dem Überfluss dieses Ortes, in dem die großen Zypressen nach dem Himmel zu greifen scheinen, als würden sie das Tal verlassen wollen. Verwitterte Grabsteine erheben sich aus der Erde, über denen der Nebel wabert, während größere Platten in den Berg eingelassene Krypten verschließen. Ihr seht die Überreste von Gebäuden und überwachsene Obstgärten, die aus ihren Einfriedungen herausquellen. Hier und da bewegen sich halb durchsichtige humanoide Gestalten geräuschlos, während andere mit leerem Blick stillstehen.

Zu den Hochzeiten des Tempels war dieser Ort ein Friedhof, wo Angehörige hinreisten, um ihre Toten zu ehren. Hier gab es Tempelgebäude, Zypressen, Obstgärten und essbare Schnecken, von denen die Priester des Tempels lebten. Alles ist schon vor langer Zeit verfallen, doch es gibt immer noch Nahrung im Überfluss. Einige Geister schweben umher, manche aufgebracht, andere desinteressiert oder von Kummer erfüllt. Scrome der Riese ist der Wächter des Tals. Er schläft manchmal in einer großen Höhle im hintersten Teil des Tals. Die Berge um das Tal herum kann man nicht überqueren, aber man kann es fliegend erreichen.





W6	GEIST	AKTION
1	Morm, bedauernswerter Müllerssohn, an der Pest gestorben.	Sucht nach seiner Mutter (sie starb vor zweihundert Jahren). Hätte gern ein paar Spielgefährten.
2	Harb, gieriger Abenteurer, von einem Pfeil in den Rücken getötet.	Versteht nicht, dass er tot ist. Er glaubt, er sei auf einer Schatzjagd im Tal, und will sich der Abenteurergruppe anschließen.
3	Garkhal, Zwergenkrieger, fiel im Kampf mit einem Dämon.	Garkhal der Zwerg fiel vor zwei Zeitaltern, leider aber weit weg vom Land der Zwerge. Sein größter Wunsch ist es, nach Stormunsel zurückzukehren, um seinen Frieden zu finden.
4	Lanja, Rabenschwester, auf dem Scheiterhaufen verbrannt.	Sie wurde von den Rostbrüdern ermordet und sinnt nun nach Rache gegen die Diener des Gottes Rost. Im schlimmsten Fall könnte sie die Abenteurer für Rostbrüder halten.
5	Lommo, Halbling, ertrunken.	Bleibt unter sich und würde für einen Zug aus einer leckeren Pfeife sterben. Ist hinterlistig und wird nicht zögern, die Abenteurer hereinzulegen.
6	Visaja, Zauberin, von einem Rivalen getötet.	Hat ihre magischen Fähigkeiten verloren. Will zurück ins Leben gerufen werden und verspricht dafür, den Weg zum Turm ihres Rivalen zu zeigen, den sie den Abenteurer zu plündern gestattet.

- KREATUREN: Geister. Würfle auf die oben stehende Tabelle oder wähle daraus aus. Scrome der Riese.

9. HARAMAS KÜCHE

Ein robustes, aber einfaches Holzhaus ist auf dem Felsfundament eines älteren Gebäudes errichtet. Es sieht neuer aus als der Tempel und ist in einem anderen Stil gebaut, doch es ist verwittert, undicht und baufällig. Grunzen, Stöhnen und Schmatzen ist aus dem Inneren zu hören.

In diesem Haus lebte Zygofer mit Martea, als er in dem Tal vor 350 Jahren die Nekromantie studierte. In dem Haus lebte auch der Diener Harama, ein begabter erlenländischer Koch, der auch den Haushalt führte. Das Haus ist halb eingestürzt, seit Scrome in einem Wutausbruch draufgetreten ist. Harama lebt noch immer in dem Haus als formlose, halbmenschliche Fleischmasse. In dem Haus liegen die Überreste von Kochgeschirr, Backofen, Pfannen und so weiter, sowie Zeichnungen auf Pergament, die Martea angefertigt hat. In den



Zeichnungen sieht man Bilder des Liebespaares, das respektvoll mit den Toten kommuniziert, Zygofer, der zufrieden in der Hand eines Riesen steht, und ein kleiner Junge, der mit einem Skelett tanzt.

- KREATUREN: Harama der Nimmersatt.
- SCHÄTZE: Haramas Suppenstein.

10. DIE GRÄBER

Bei näherer Untersuchung sind die Oberflächen der Grabsteine bis zur Unleserlichkeit verfallen. Die Steintüren in die Bergkrypten erscheinen noch größer, wenn ihr euch ihnen nähert, und es ist unmöglich, sie ohne ein Ochsengespann zu bewegen.

Hier und da stehen die Gräber des Tals. Man kann etwas Grabgold hinter den Steintüren finden, die nur Scrome öffnen kann, es sei denn, die Charaktere setzen Magie ein. Falls es jemandem gelingt, das Gold zu stehlen, kann Scrome einige Geister auf den Dieb hetzen und damit dessen Leben versauen, indem sie Verwirrung stiften, das Essen vergiften und ihr Hab und Gut zerstören. Anders gesagt, der Grabschatz wird verflucht. Falls man Scrome hilft, das Krummhorn zurückzuerlangen, wird er die Gäste mit einem Schatz belohnen (zum Beispiel einem der vier Schlüsselartefakte aus der Kampagne *Der Zorn des Raben*).

Man kann auch mit den Toten sprechen und Informationen über die Geschichte der Verbotenen Lande und anderer Orte erlangen, die die SL preisgeben möchte. Die Informationen sind natürlich mehrere hundert Jahre alt.

- KREATUREN: Geister
- SCHÄTZE: Würfle auf die Schatztabelle auf Seite 187.

MONSTER UND NSC

Im Folgenden sind die Monster und NSC beschrieben, denen die Abenteurer im Tal der Toten begegnen können. Monster und Kreaturen, die dort nicht genauer beschrieben werden, haben dieselben Werte, wie in den Kapiteln zu Völkern und im Bestiarium.

KALMAX

Kalmax aus Falender war einst ein stolzer und berühmter Krieger seines Clans. Seine törichte Natur hat ihn jedoch immer wieder in Schwierigkeiten gebracht. Nachdem er das Vermögen seiner Familie im Spiel an den Häuptlingssohn eines verfeindeten Clans verloren hatte, wurde er von den Seinen ausgestoßen und zog mit einigen vertrauten Gefährten davon. Um seine Ehre wiederherzustellen, muss er Silber finden – viel Silber. Er hat von den verborgenen Schätzen im Tal der Toten gehört und wird nun alles daran setzen, es in seine Hände zu bekommen, koste es, was es wolle.



GESCHICKLICHKEIT 4, STÄRKE 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 3

FERTIGKEITEN: Nahkampf 4, Ausdauer 3, Auskundschaften 3, Überleben 3, Tierführung 3, Bewegen 2

AUSRÜSTUNG: Speer, Breitschwert, Lederrüstung, Reitpferd



HORLO

Die clanlosen Orks wurden von den Wimmerern angeheuert, um Feinde fernzuhalten. Im Gegenzug erhalten sie Essen und gegorenen Saft. Der Orkanführer Horlo ist ein vernarbter, kampferprobter Ork aus dem Isir-Clan. Er wurde von Eldag dem Verwüster vertrieben, nachdem eine Orkfrau ihn dem Häuptling vorgezogen hatte. Horlo glaubt zu Recht, dass er unrechtmäßig ausgestoßen wurde, und wünscht sich nichts mehr, als zu den Isir zurückzukehren und Eldag zu töten. Er kann mit Fremden verhandeln, wenn er glaubt, dass sie sich für sein Unterfangen als nützlich erweisen könnten. Horlo und seine beiden Gefährten der Isir, Chren und Argana, sind die fähigsten Kämpfer unter den Orks und sie betrinken sich nie sonderlich. Falls Horlo wütend wird, bildet er Schaum vor dem Mund, der eine grüne Substanz enthält, die seinen Biss giftig macht.

STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Nahkampf 4, Kraft 3, Manipulation 2

AUSRÜSTUNG: Krummsäbel, Schild, Kettenrüstung, W6 Kupfer, Halskette mit Zähnen

XUGG UND ANDERE ORKS

Die Orks im Tal der Toten sind clanlose Orks, die von den Wimmerern zum Schutz angeheuert wurden.

STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 2, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Nahkampf 2, Kraft 1

AUSRÜSTUNG: Krummsäbel, beschlagene Lederrüstung

NASURA KAK

Die Anführerin der Wimmerer heißt Nasura Kak. Sie und ihr Volk wollen nur in Frieden und Ruhe im Berg leben. Wie alle Wimmerer fürchten sie und ihr Volk sich schrecklich vor dem Großvolk, das sie wegen ihres Fleisches jagen will. Nasura will das Krummhorn um jeden Preis von Scrome fernhalten, da seine Lieder ihren schützenden Hohlstein bröckeln lassen und den Wimmerern in ihren empfindlichen Ohren wehtun.

GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 3, EMPATHIE 2, STÄRKE 2

FERTIGKEITEN: Manipulation 3, Nahkampf 2, Heimlichkeit 2

AUSRÜSTUNG: Kurzschwert, Messer, beschlagene Lederrüstung

DIE WIMMERER

Die Wimmerer leben in Höhlen in der Nähe des Tals der Toten und sind typische Vertreter ihrer Art. Von kleiner Statur, mit flinken Füßen und skeptisch gegenüber Fremden.

GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 2, EMPATHIE 2, STÄRKE 1

FERTIGKEITEN: Heimlichkeit 2, Nahkampf 1, Überleben 1

AUSRÜSTUNG: Holzkeule

DIE GEISTER

Es gibt einige hundert Geister im Tal, die normalerweise in Harmonie mit der Natur und dem Tod existieren. Seit Scromes Krummhorn gestohlen wurde, hat sich die Stimmung im Tal gewandelt. Die Geister sind zunehmend unruhiger und sogar gefährlich geworden. Was einst ein Ort des Friedens war, verwandelte



sich nach dem Diebstahl der Wimmerer in eine Todesfalle.

Werte für Geister finden sich auf Seite 90 im Bestiarium.

SCROME

Der einäugige Riese Scrome hat eigentlich ein friedliches und fürsorgliches Wesen, doch nun ist er wütend und misstrauisch gegenüber Eindringlingen, da er bestohlen wurde. Er hegt zudem eine unbestimmte Angst vor seinem zweiten Ich und fragt Fremde, ob sie „das Auge bringen". Scrome ist sehr alt, nicht sehr schlau und praktisch unsterblich. Nicht einmal das Auge ist verwundbar, da es von dickem Glas geschützt wird. Der einzige Schwachpunkt des Riesen ist eine Tätowierung oben auf seinem Kopf, die von dem, der ihn einst zu einem Wächter machte, dort angebracht wurde. Sie hält Scrome am Leben und sollte sie zerstört werden, würde er altern und in wenigen Minuten zu Staub zerfallen.

Scrome kümmert sich um die Untoten und bemüht sich, sie sich wie zu Hause fühlen zu lassen, unter anderem, indem er auf einem alten Krummhorn spielt. Er spielt auch mit ihnen, wie in einem Puppenhaus, und errichtet Gehege mit Steinen auf dem Boden. Wenn man ihn verärgert, kann er die Ruhe verlieren und unglaublich gefährlich werden. Er hat ein perfektes Gedächtnis, keine echte Vorstellung von Zeit und erinnert sich sehr gut an Zygofer, wobei er zu glauben scheint, dass dieser erst seit ein paar Tagen verschwunden ist. Um mit Scrome zu sprechen, muss man ihn besiegen oder ihm das Krummhorn bringen. In letzterem Fall wird er sehr dankbar sein und den Abenteurer ein Geschenk überreichen, möglicherweise ein Artefakt, vielleicht sogar die Krone Stanengist (siehe Kampagnenbuch *Der Zorn des Raben*).

Falls Scromes zweites Auge wieder eingesetzt wird (siehe Seite 139), wird er zu einem völlig anderen und deutlich gefährlicheren Riesen.

STÄRKE 20, VERSTAND 3, GESCHICKLICHKEIT 2, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Kraft 4, Nahkampf 3, Darbietung 3

RÜSTUNGSWERT: 3 (Haut)

AUSRÜSTUNG: Holzkeule

HARAMA DER NIMMERSATT

Harama ist eine formlose, äußerst gefräßige Fleischmasse, die wie ein grotesk fetter Mensch aussieht, dessen Gliedmaßen und Konturen vervielfältigt und verschoben wurden. Die Kreatur kann an dem Ort, an dem man sie trifft, mit einem gigantischen Hackebeil kämpfen, kann sich aber nicht bewegen. Sie ist ständig erfüllt von Schmerzen und Hass gegenüber allen Lebewesen. Wenn man Haramas Schmerzen mit Heilmagie oder Musik lindert, kann man ihn beruhigen und ihn sogar dazu bringen, über Zygofer zu sprechen. Dann kann er sich vielleicht auch erinnern, wer er einst war.

Harama war einst ein menschlicher Diener und Koch von Zygofer, während dieser im Tal seinen Studien nachging. Der Zauberer konnte es sich nicht verkneifen, Experimente an ihm durchzuführen, nachdem er seine ersten Lektionen in Nekromantie erlangt hatte. Scrome wurde wütend und verscheuchte Zygofer und Martea aus dem Tal. Dem Riesen tut Harama leid, weshalb er bleiben darf und von den Untoten auf sein Geheiß hin gefüttert wird, oft sogar mit Rezepten, die Harama ihnen selbst zugeflüstert hat. Aus Mitgefühl hat Scrome Harama von seiner Tätowierung erzählt.



Falls die Abenteurer Harama helfen zu sterben, kann er ihnen seinen magischen Suppenstein als Dankeschön schenken. Er liegt im alten Kräutergarten außerhalb der Küche vergraben.

STÄRKE 6, VERSTAND 3, GESCHICKLICHKEIT 2, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Nahkampf 2, Wissen 2, Manipulation 2

AUSRÜSTUNG: Hackebeil, Suppenstein

HARAMAS SUPPENSTEIN sieht aus wie ein Stück schimmernder, milchiger Achat in der Form eines Gänseeis. Wenn man ihn beim Kochen in eine Suppe oder einen Eintopf legt, wird das Essen derart köstlich, dass jeder, der davon isst, dem Koch vorrübergehend wohlgesonnen wird. Der Koch erhält einen Bonus von +3 auf alle Proben auf MANIPULATION gegen jeden, der die Mahlzeit gegessen hat.

EREIGNISSE

Im Folgenden sind einige Ereignisse beschrieben, die sich im Tal der Toten abspielen können.

SCROMES ZORN

Der Riese Scrome ist der Wächter des Tals und betrachtet die Untoten als seine Kinder. Mithilfe seines Krummhorns spielt er für sie und beruhigt sie. Doch seit die Wimmerer das Horn gestohlen haben und für ihre Fuselherstellung nutzen, sind Scrome und das Tal nicht mehr dieselben. Er grölt, stampft und haut aus Frust mit seiner riesigen Keule auf die Bergwände. Je mehr er die Pein der Toten sieht, desto wütender wird er. Er wird die Abenteurer vom ersten Tag an als Teil der Störung betrachten, die die Harmonie im Tal gefährdet, und ihnen gegenüber besonders feindselig auftreten. Es liegt an den Abenteurer, den Riesen von ihren guten Absichten zu überzeugen.

DIE NACHT DER GEISTER

Etwas stimmt nicht im Tal der Toten. Seit dem Verschwinden des Krummhorns sind die Geister zunehmend aufgebracht. Sie erinnern sich an das Unrecht, das ihnen widerfahren ist, und ihre alten Leben. Die Toten sind von einem überwältigenden Gefühl von Kummer, Wut und Hass überkommen. Aus Mangel an besseren Optionen werden sie sich in ihrem Frust gegen alle lebenden Eindringlinge im Tal wenden, seien es Abenteurer, Schatzjäger oder Kalmax' Galdanen. Nutze die Tabelle auf Seite 239 als Inspiration, um Geister mal als tragisch, friedlich oder hasserfüllt und gewalttätig darzustellen. Ein Geist kann in einem Moment von alten Zeiten erzählen, nur um im nächsten gegen seinen Gesprächspartner auszukeilen, um ihn zu Tode zu erschrecken. Das einzige, was Abhilfe schafft, ist, den Geistern das zu geben, was sie wollen. Falls Morm einen Spielgefährten findet, Lommo eine Pfeife bekommt oder Garkhal zu seinen Bergen zurückgebracht wird, werden sie alle in Frieden ruhen.

GEFANGEN!

Unter den Wimmerern herrscht ein wildes Durcheinander, da die Schatzjäger einen jungen und unvorsichtigen Wimmerer in eine Falle gelockt haben. Diese feiern gerade in Hochtal. Widerwillig, aber verzweifelt, sucht Nasura Kak die Abenteurer auf, falls sie sich bislang nicht als feindselig erwiesen haben. Sie bittet um Hilfe und erzählt ihnen von dem schrecklichen Schicksal, das den Gefangenen erwar-







tet, sollten sie ablehnen. Im Gegenzug bietet sie ihnen die Freundschaft der Wimmerer an. Sie könnte ihnen sogar Scromes Krummhorn wiedergeben. Die Orks werden dagegen protestieren, denn dann bekommen sie keinen Fusel mehr. Oralda und ihre Zwerge können hierfür aber eine Lösung bieten, indem sie ein neues Kühlrohr für die Orks schmieden und auch das Krummhorn so anpassen, dass es keine schädlichen Töne mehr von sich gibt. Dies wird ihnen das Vertrauen der Wimmerer gewinnen. Es benötigt natürlich ein gewisses Maß an Diplomatie, um diese Lösung zusammenzuschustern, sodass alle Parteien zufrieden sind.

KALMAX UND DER SCHATZ

Kalmax der Grabräuber ist auf der Jagd nach einem großen Schatz, um seine Schulden abzubezahlen. Er und seine galdanischen Gefährten werden die Steintüren zu den Bergkrypten zum ungünstigsten Zeitpunkt öffnen. Dies wird natürlich den Zorn von sowohl Scrome als auch den Geistern auf sich ziehen, und Kalmax wird bald merken, dass er sich übernommen hat. Ein mögliches Szenario besteht darin, dass Kalmax von Scrome und den Geistern in den Krypten belagert wird und verzweifelt einen Ausweg sucht. Eine andere Möglichkeit wäre, dass die Galdenen getötet und zu Geistern werden (ohne dass sie selbst das bemerken). Falls sie Glück haben, können sie dem Tal mit ihrem verfluchten Schatz entrinnen, darunter auch die Stanengist-Krone (siehe Kampagnenbuch *Der Zorn des Raben*). Dies kann natürlich zu weiteren Abenteuern führen.

MORM!

Scrome läuft ängstlich durch das Tal und ruft „Morm! Morm!“. Es scheint, dass einer der ruhelosen Toten (siehe Morm in der Tabelle der Untoten auf Seite 239) verschwunden ist. Falls die Abenteurer den Ausreißer zurückbringen können, wird sich Scrome dankbar zeigen. Morm ist auf das Plateau geklettert und hat sich im Tempel verlaufen. Vielleicht steckt er im Hohlstein der Wimmerer fest. Wenn die Grabräuber oder Schatzjäger bemerken, dass der Riese den Untoten sucht, könnten sie Morm als Geisel nehmen und etwas als Gegenleistung für seine Herausgabe fordern.

ÜBERFLUTUNG!

Falls Nasura Kak, die Anführerin der Wimmerer, das Gefühl hat, dass ihr Reich bedroht und ihre Zukunft in Gefahr ist, wird sie die Überflutung auslösen (siehe DIE BAUTEN DER WIMMERER auf Seite 237) und hoffen, dass damit die Abenteurer und andere Eindringlinge ertrinken oder weggespült werden. Das rauschende Wasser kann natürlich zu spannenden Komplikationen für die Abenteurer ebenso wie für die Schatzjäger oder Kalmax und sein Gefolge führen.

TANZ DER RASTLOSEN

Falls Scrome sein Krummhorn zurückerlangt, wird er den Abenteurer als Dank ein Geschenk aus den Krypten im Berg überreichen. Zum Beispiel die Krone Stanengist (siehe Kampagnenbuch *Der Zorn des Raben*) oder etwas aus der Schatztabelle von Seite 187. Dann setzt er sich auf einen Felsen nieder und beginnt eine traurige, aber atemberaubende Melodie auf seinem Krummhorn zu spielen. Bald werden die Geister des Tals sich in einem Kreis um ihn herum versammeln und langsam um den alten Riesen zu tanzen beginnen. Der unheimliche Tanz ist ein ebenso wunderschöner wie schauerlicher Anblick.





LEHMS ROSARIUM

Es heißt, dass Lehm sehr erschöpft war, nachdem er in längst vergangenen Zeiten die Winde über Rabenland zügelte. Er musste sich ausruhen, konnte aber die frisch gezähmten Winde nicht unbeaufsichtigt lassen. Deswegen erschuf er einen Rosenkranz aus Mahazeichen, der das Wetter kontrollieren konnte, und übergab diesen der Maid Tausendherz, während er schlief. Gargal, der Koloss der Meere, war es gewohnt, auf dem Meer mit den Stürmen zu spielen, und reagierte somit beleidigt, als ihm seine Spielfreunde genommen worden waren, und er wollte sie befreien. Während Lehm schlief, stieg Gargal in Form des wunderschönen Adligen Adembre aus dem Meeresschaum und ging nach Maidenholm. Tausendherz war so eingenommen von ihm, dass sie ihre Pflichten vergaß und mit dem Gast ausgelassen herumtobte. Doch als sie abgelenkt war, ließ Gargal Krabben an Land krabbeln, um Lehms Rosarium zu stehlen.

Bei Tagesanbruch kehrte Adembre an den Strand zurück, wo die Krabben den Rosenkranz unter einem Stein versteckt hatten. Er wollte gerade mit seiner Beute im Meer verschwinden, als Lehm erwachte. Der Gott bemerkte den Diebstahl und verwandelte den Strand in einen Sumpf, um den Dieb zu fangen. Als Adembre bemerkte, dass er gefangen war, warf er den Rosenkranz in den Ozean. Doch bevor ihn Gargals riesige Gestalt auffangen konnte, wurde er vom schelmischen Delfin Puld aufgeschnappt und davongetragen. Lehm zerfetzte Adembre voller Wut, was man noch heute an den roten Algen sehen kann, die an den Strand gespült werden. Der Gott hinterließ die Strände der Meere, Flüsse und Seen teilweise als Sümpfe, um sie vor Dieben zu schützen. Man sagt, dass Tausendherz am Strand so heftig um ihren Liebhaber weinte, dass das Meer seitdem salzig ist, aber da Lehm nun wieder wach war, benötigte er den Rosenkranz nicht länger. Nachdem er die Winde bezwang, übergab er diese an die Göttin Klage, um sie nach eigenem Gutdünken zu verwenden.

KÖNIGIN AGATHAS ZWILLINGSTAFELN

Königin Agatha von Drachenzahn war einst eine beliebte Königin des Zwergenclans Crombe. Sie wollte die Steinsänger des Clans unterstützen, damit ihre Fähigkeiten es mit denen von Clan Belderan aufnehmen könnten. Als der begabte Lehrling Torwyld Kiesel es zufällig schaffte, eine Steinplatte aus Achat in seine ursprüngliche lebende Form zurück zu verwandeln – eine Meisterleistung, die nie wieder gelang –, und die Meister sahen, wie die Adern des Achat pulsierten, so schön wie die Nordlichter in den Bergen, beschlossen sie, aus diesem lebenden Gestein eine Tafel für die Königin herzustellen, um ihr für ihren Glauben an sie zu danken.

Die Arbeit wurde mit einiger Pein vollbracht, da der lebende Stein beim Schneiden aufschrie und kreischte, aber nach einiger Zeit konnte die wunderschöne Tafel der Herrscherin präsentiert werden. Sehr zur Beschämung der Steinsänger pulsierten jedoch die Achatadern nicht mehr, sie fanden jedoch heraus, dass, wenn man eine Ader auf der Steintafel bewegte, sich der gleiche Wandel auf der Platte vollzog, aus der die Tafel herausgeschlagen worden war. Meister Homb wurde klar, dass der Steintafel ihr Gegenstück fehlte, und so begann er, aus den Resten der Steinplatte eine zweite Tafel zu formen. Sobald diese fertiggestellt und die Tafeln zusammengeführt worden waren, schienen sie sich zu beruhigen und die Achatadern wurden wieder fließfähig. Sie nahmen das gleiche Muster an, und die Zwerge begriffen schnell, dass, wenn man das Muster von Hand auf der einen Steintafel änderte, die gleiche Veränderung sofort auf der anderen Tafel eintrat. Meister Homb stellte fest, dass diese Veränderung auch dann eintrat, wenn die Tafeln getrennt wurden, und ihm wurde klar, dass sie zur Übermittlung von Nachrichten über weite Strecken verwendet werden konnten. Nach einigen Jahren ging allerdings eine der Steintafeln verloren, und somit geriet auch die andere in Vergessenheit, da sie nun nicht mehr von Nutzen war. Die zweite Steintafel verschwand dann auch irgendwann, wohin weiß niemand.



RINDENHAUT

Man sagt, dass Rindenhaut eine alte Opfermaske zu Ehren der Göttin Häma sei und auch als Hämas Verschlingende Maske bekannt ist. Wird sie über das Gesicht gezogen, schlängeln widerstandsfähige Baumwurzeln aus ihr hervor, die die Trägerin in nur wenigen Minuten umgeben und sie mit einer Vielzahl harmloser, aber dennoch unangenehmer Nadelstiche versehen. Es ist Brauch in den Tempeln von Häma, die Maske dann zu entfernen und die Trägerin zu opfern.

DIE PFEILE DES FEUERWYRMS

Man sagt, dass der Vulkangott Horn erst erwachte, als die Dämonen, die von Zygofer losgelassen wurden, Aslene bereits verwüstet hatten. Sein Zorn war so schrecklich, dass Magma und Asche über den Himmel verstreut wurden. Drei Schlangen wurden vor den Gott gebracht, welche drei Propheten zu Tode gebissen hatten. Diese Propheten hatten die nahende Dämonenflut vorausgesehen und wollten die Völker warnen und Horn aufwecken. Die Schlangen wanden sich vor Horn und meinten, dass sie nicht die Zerstörung des Landes bezweckten, sondern dass sie nur ihrer Natur gefolgt seien, so wie die Götter sie erschaffen hatten. Als die Priester von Horn die Reptilien immer noch bestrafen wollten, indem sie sie in das Magma werfen, wanden diese sich, flehten und baten darum, für ihr Verbrechen zu büßen, indem sie an denen Rache übten, die tatsächlich dafür verantwortlich waren.

Horn hörte ihnen zu und rief nach seinem Diener, der mächtigen Feuerwyrmin Erinya, welche im tiefen Magma des Vulkans hauste. Sie hauchte ihre niederen Verwandten an, woraufhin diese sich in Pfeile verwandelten. Diese Pfeile sollten, wenn sie von einem Bogen abgeschossen werden, die Schlächter von Aslene kennzeichnen, sodass Erinya sie finden und verschlingen könnte.

FEROXAS KLAUEN

In der Kirche des Rost erzählt man sich die Legende, wie Rost und Häma ihre Hochzeit mit den frohlockenden Vätern der Rostbrüder und den lobpreisenden Schwestern von Häma gefeiert haben. Aus dieser göttlichen Vermählung entsprang die Tochter Feroxa, ein wunderschönes Kind aus dem schwärzesten Hämatit mit Sommersprossen aus Rost auf ihrer Steinhaut.

Aber ihre Freude machte den Rabengott eifersüchtig. Der Aasvogel flog herab und stahl das Kind aus der Wiege und ließ sich auf einer hohen Klippe nieder, um es zu verschlingen. Verzweifelt und wütend ließ der Gott Rost seinen Arm in einen Pfeil aus Eisen wachsen und die Göttin Häma opferte einen Finger, um einen Bogen zu erschaffen, der mit Feroxas Nabelschnur bespannt war. Sie entsandten ihre gerüstete Dienerin Teramalda zur Klippe, wo sie den Pfeil auf den Rabengott abschoss, der schwer verwundet und voller Angst in die Wälder floh. Der Rabe schwang sich mit einer solchen Wucht auf der Flucht in die Lüfte, dass Feroxa von der Klippe geschleudert wurde. Sie prallte auf dem Boden auf und zersprang in zahllose Splitter, die als Hämatitsplitter über die ganze Welt verteilt wurden. Teramalda versuchte, ihren Sturz abzufangen, wurde aber von dem Gewicht des Steinkindes tödlich verletzt. Feroxas abgeschlagener Kopf landete neben Teramalda. Feroxa war bereits ihres Augenlichts beraubt, da der Rabengott ihr die Augen ausgepickt hatte, aber die Göttertochter erspürte die Lippen ihrer Helferin und hauchte ihren Geist in sie. Seit diesem Tag durchstreift Teramalda die Welt und sinnt nach Rache an dem Rabengott und seinen Anhängern.

Der Gott Rost wollte den Kopf seiner toten Tochter begraben, aber seine Frau Häma sagte, dass dies nun eine Zeit der Rache, nicht der Trauer sei. Zusammen schmiedeten sie ein Paar Hämatitklauen aus Feroxas Überresten, die der beste Kämpfer der Kirche des Rost auf der Jagd nach dem Abschaum des Rabengottes tragen sollte. Die Klauen gingen jedoch verloren, als ihr Träger – Gardkain, Feldherr der Eisengarde – in den Erlenkriegen fiel.

Die Klauen wurden während Teramaldas Invasion von Rabenland geschmiedet, aber die Legende über die Götter und ihr Kind ist nur ein Mythos. Teramaldas Rüstung erwachte zum Leben, als der Zwergenherrscher Garmar Vier-Bart die Kriegerin über einem Feuer darin kochen ließ, wobei es möglicherweise der Gott Rost war, der sie erweckte. Jedenfalls macht sie bevorzugt Jagd auf Zwerge und die Anhängerschaft des Raben.



SKARNS FLUCH

Die Legenden berichten davon, wie Skarn, die uralte Mutter aller Drachen, in Rabenland herrschte, als die Zwerge in einem lang vergessenen Zeitalter in dieses Land kamen, und dass ihre Panzerung aus undurchdringlichem Obsidian bestand, welches sie selbst geschmolzen und um ihren Körper herumgelegt hatte. Aber Oramund, der Kommandant der Zwerge, betete zum Gott Hüne, der ihm einen Hammer sandte, dessen Hiebe alles zerschmettern konnten. Mit diesem erschlug Oramund die Drachenmutter. Die Zwerge vertrieben die Brut von Skarn in die Berge, wo sie noch immer die Lande unsicher machen. Ormanund nannte den Hammer Skarns Fluch. Die Waffe ist seit vielen Jahren verloren.

In Wirklichkeit wurde der Hammer niemals gegen Skarn eingesetzt. Und die Drachin ist auch nicht tot, sondern liegt tief unter der Zwergenfestung von Steingarten in Gefangenschaft. Luat der Drachin erschlug der Gott der Zwerge, Huge, ihren Vorfahren feige im Schlaf. Möglicherweise benutzte er dazu Skarns Fluch.

KARSKENFUSS' STIEFEL

Vor 500 Jahren fertigte der bekannte Steinsänger und Prospektor Aras Karskenfuß diese Paar Kletterstiefel an, um ein schwieriges Berggebiet zu überwinden. Die Stiefel funktionierten wunderbar, aber da Karskenfuß unter sehr starkem Fußschweiß litt, glitt er aus ihnen heraus, als einer der Bänderiemen riss, während er auf halbem Weg eine steile Felswand hinauf unterwegs war, und der Steinsänger stürzte in den Tod. Die Witwe gab die Stiefel weg, damit sie diese nicht länger sehen musste, und weder sie noch irgendjemand sonst hat sie bisher wieder erblickt.

GEISTERDOLCHE

Man erzählt sich, dass, als die Erlenländer in Rabenland eindrangen, sie die drei Geschwister Vider entsandten, um die Anführer der Zwerge und Elfen zu töten. Die Elfenmeister umgarnten die angehenden Assassinen jedoch mit ihrer Magie, erschlugen sie und bannten ihre dunklen Seelen in drei Dolche.

WYRMS SCHLÜSSEL

Es gibt keine Legenden über den Schlüssel, der ursprünglich für den Psychopomp Natrix erschaffen wurde. Man sagt jedoch, dass sich kein Geheimnis vor dem Blick des Gottes Wyrm verbergen und keine Tür gegen sein Eintreten verschlossen werden kann.

VOLLERS HELM

Der Elfenabkömmling Voller war angeblich einer der ersten Lehrmeister im Druidenzirkel des Goldenen Zweigs. Er besaß geistige Fähigkeiten, mit denen sich niemand sonst messen konnte, und es heißt, dass man mit seinem Helm auf dem Kopf fliegen kann, wenn man seine Konzentration in die richtigen Kanäle leitet. Andere wiederum behaupten, dass neben der Konzentration auch Vertrauen entscheidend sei und dass die Trägerin mutig genug sein muss, sich mit dem Helm auf dem Haupt in die Tiefe zu stürzen, mit dem festen Glauben, dass sie fliegen könne, damit sich die Fähigkeit manifestiert.



DAS STUNDENGLAS DES NACHTLÄUFERS

Man erzählt sich, dass die Steinsängerin Dordela eines Nachts über einen Fehler, den sie an einer Jubiläumsstatue gemacht hatte, so verärgert war, dass sie den Nachtläufer bat, den Stein in seine ursprüngliche Form zurück zu verwandeln, so wie er war, bevor sie ihn verunstaltete. Zur gleichen Zeit war ein Klopfen an der Türe ihrer Werkstatt zu hören, was sie sehr erschreckte. Vor der Tür stand eine mysteriöse Gestalt, die wie eine Fledermaus aussah. In ihren Armen hielt die Gestalt eine Kiste, die sie wortlos überreichte, bevor sie sich umdrehte und von dannen ging. Die einzige Antwort auf Dordelas Fragen war ein Zischen: „Zeit zersplittern, Fehler vergessen, Knochen brechen". Und dann verschwand der mysteriöse Bote.

In der Kiste fand Dordela drei Stundengläser auf violetten Samt gebettet und auf der Innenseite des Deckels der Kiste standen die gleichen Worte in schwarzer Tinte. Sie nahm eines der Stundengläser und beobachtete, wie der Sand aus der oberen in die untere Hälfte rann, und brach, aus einer Laune heraus, den Gegenstand entzwei. Sie wurde sofort ohnmächtig und als sie wieder zu sich kam, stand der Stein unversehrt vor ihr, genauso wie sie es sich gewünscht hatte. Erfreut langte sie nach ihrem Steinzauberstab, konnte ihn aber nicht greifen: Ihre Hand war verschwunden.

Das zweite Stundenglas soll zerbrochen worden sein, als König Ardeburd den Kampf gegen die Caniden unter dem Eiszahngebirge verloren hatte. Man sagt, dass er den ganzen Sand aus dem Stundenglas fließen ließ, und er ward nie wieder gesehen. Ohne ihren Anführer verloren die Zwerge den Kampf ein zweites Mal.

ASINA

Diese Waffe ist sehr alt und es heißt, dass die Klinge der Reißzahn eines der gigantischen Erdwürmer ist, der die Ahnenlande der Menschen zerstörte und sie unter der Führung des Rabengottes zur Flucht nach Rabenland zwang. Rabe hat den Menschen strengstens untersagt, etwas aus ihrem Heimatland mit auf die Reise zu nehmen, um die neue Welt nicht zu verseuchen. Der Schmuggler, der den Reißzahn mitnahm, wurde während der Seereise über Bord geworfen, aber die Priester wagten nicht, den Reißzahn einfach ins Meer zu werfen, aus Angst, die Klinge würde einen der Meeresbewohner anstecken, der sie dann verfolgen könnte. Stattdessen beschlossen sie, dass sie den Zahn mit in das neue Land bringen und ihn dort hinter Schloss und Riegel in einem Tempel aufbewahren würden, bis klar war, wie sie ihn sicher und gefahrlos zerstören könnten. Nachdem sein Ursprung vergessen war, wurde er jedoch stattdessen in ein Schwert geschmiedet.



DIE TEZAUR

Man erzählt sich, dass Herzog Fargalon von Aslene einen Sohn namens Ungule hatte, benannt nach dem Meisterschmied des Gottes Horn, welcher die Hufe der heiligen Rösser schmiedete. Nachdem die Seherin die Knochen vor dem Neugeborenen geworfen hatte, erklärte sie, dass es das Schicksal des Herzogssohns sei, sich in eine Flötistin der herumziehenden Clans zu verlieben und diese zur Frau zu nehmen. Diese Vorhersage verärgerte Fargalon und er verbot alle Art von Musik in seinem Reich. Es wurden sogar Reiter ausgesandt, um das Schilf an den Flussufern abzuschneiden, da es zu laut raschelte. Ungule wuchs zu einem gutaussehenden jungen Mann heran und eines Tages, als er im Wald auf der Jagd war, erblickte ihn Tezara von den Tarn, die sich Hals über Kopf in ihn verliebte.

Tezara war eine meisterhafte Sängerin, aber sie konnte dem Sohn des Herzogs nicht von ihrer Liebe vorsingen, da er in einer Festung aus Stein lebte und stets einen Helm der Stille trug, wenn er diese verließ. Tezara sang von ihrem Kummer im Wald, wo eine Najade sie hörte. Sie erbarmte sich Tezara und gab der verliebten Frau eine silberne Flöte, die aus dem Wasser eines plätschernden Baches geformt war. Jeder, der auf der Flöte spielt, kann durch Stein und Eisen und Wachen gehen, wie das Licht durch das Wasser. Mit der Hilfe der Flöte fand Tezara einen Weg zu Ungule und gewann sein Herz mit ihren Liedern.

Am Morgen entdeckte Herzog Fargalon die jungen Liebenden und war außer sich vor Wut. Er drohte, Tezara ins Verlies zu werfen, aber als sie ihm ihre Flöte zeigte, dachte er nur noch an all die Möglichkeiten, die sich ihm damit boten. Der Herzog hatte seine wertvollsten Erbstücke in der Hauptstadt verkauft, um seine Feldzüge zu finanzieren. Als die Nacht kam, ging er zum Haus des reichen Pfandleihers, spielte sich in dessen Schatzkammer und watete alsbald voller Freude durch Silber und Gold. Die Wachen des Pfandleihers hörten ihn jedoch und öffneten die Türen zum Tresorraum. Der Herzog hatte bereits seine Erbstücke eingesammelt und wollte sich seinen Weg hinausspielen, hatte aber in seinem Eifer und seiner Habgier die Flöte fallengelassen und konnte sie in dem ganzen Silber um ihn herum nicht finden. Die Wachen sahen in ihm nichts weiter als einen gemeinen Dieb und töteten ihn. Ungule wurde zum Herzog ernannt und heiratete Tezara, die Flöte jedoch war verloren.

KLAGES HORN

Es heißt, dass die Göttin Klage in ihrer Jugend die Meere besuchte, doch die großen Ozeane, von Liebe und Gier überkommen, weigerten sich, ihren Gast gehen zu lassen. Klage kämpfte in den Tiefen und erschuf damit die Strudel und Wirbel der Meere, aber ein mit großen Zähnen versehener Hai hatte Mitleid mit ihr, trug sie auf seinen Zähnen an die Oberfläche und warf sie in die Luft, sodass sie davongleiten konnte. Als sie ihre Freiheit wiedererlangt hatte, segnete Klage das Tier, und da sie verstand, dass die Meere ihren Retter sicherlich bestrafen wollten, machte sie das Wesen größer und dicker, sodass es keine Angst und keine Kälte mehr in den Meeren spüren würde. Sie gab ihm auch die Fähigkeit, Luft zu atmen, sodass sie fortan Leben und Mut in die Kreatur hauchen konnte. So wurde das Walross erschaffen.



DIE QUELLE DER TRÄNEN

Die Rostbrüder sagen, dass der Gott Rost vor der Erschaffung der Menscheit eine Rasse aus mächtigen Kriegern erschaffen wollte, um das Land von der Plage der Elfen, Orks und Zwerge zu befreien, die es verschmutzten, um somit Platz für seine wahren Diener zu schaffen. Aus diesem Grund erschuf er Mann und Frau aus reinem Diamant und ruhte sich dann aus, um sie am nächsten Tag für diese Aufgabe auszurüsten. Aber die heuchlerischen Zwerge erkannten seine Pläne und erschlugen den Mann noch in derselben Nacht, bevor er einen Namen erhalten hatte und sich somit nicht selbst verteidigen konnte. Die Frau, die später den Namen Hemla erhielt, war voller Trauer, floh und wurde niemals wiedergesehen. Die Kristallrasse wurde somit nie geboren, da sie nun die letzte ihrer Art war. Als Rost erwachte, war er erzürnt und erschlug 50.000 Zwerge. Der Rest versteckte sich feige unter der Erde, wo die Zwerge bis heute hausen. In seiner Trauer formte Rost aus dem Schädel des toten Kriegers den Kelch der Quelle der Tränen. Jeden Tag füllt er sich mit den Tränen des Gottes auf, die von Blut getränkt sind. Rost hatte keine weiteren Diamanten und erkannte, dass die Menschheit nun ihre Probleme selbst lösen und ihre eigenen Erfahrungen mit der Welt machen musste. Er erschuf die Menschen und schenkte ihnen die Quelle der Tränen, aus der zu trinken sie eingeladen waren, um sie für die Ehre des Kampfes zu erwecken.

MENKAURAS ZAHN

Es heißt, dass die Spinnenkönigin Menkaura mit ihrer tausendfachen Brut hunderte von Jahren über den Fennwald zwischen dem Baumwasser und dem Crombefluss herrschte. Die Elfen wurden ihrer überdrüssig, nachdem eine Gruppe von Verwobenen beim Pflanzensammeln von den Monstern abgeschlachtet wurden und schickten 20 Krieger-Baumhirten in das Reich der Königin der Spinnen. Die Baumhirten waren gegen die Reißzähne und das Gift der Spinnen immun und besaßen die Kraft, ihre Netze in Fetzen zu reißen. Sie erschlugen Menkaura, ließen den Rest der Spinnen aber am Leben, da die Einheit der Monster mit dem Tod ihrer Königin auseinanderbrach. Menkauras glänzender Rückenpanzer wurde in die Stadt Heimgang gebracht, wo er zu Schmuckstücken, Waffen und anderen Objekten verarbeitet wurde. Einer dieser Gegenstände ist ihr Zahn.



IVELDE

Man sagt, dass die Menschen, als sie ihren ersten Tag in Rabenland verbrachten, darüber stritten, ob der Rabe, der sie übers Meer führte, göttlich war oder ob die Schlange, welche in den Klauen des Raben war, Göttlichkeit in sich trug. Die Neuankömmlinge trafen als erstes einen zwergischen Einsiedler, der als Waffenschmied auf einer Klippe am Strand wohnte, die über das Meer hinausblickte. Die erste Rabenschwester, die auf den Namen Nachtschleier hörte, soll sich dem Zwerg hingegeben haben, damit dieser im Gegenzug den magischen Speer Ivelde schmiedete, um den Anhängern des Raben zu helfen. Der erste Verehrer des Wyrm, Modreval, begehrte Nachtschleier und war blind vor Eifersucht. Er verfluchte die Waffe, woraufhin aus der Rückseite der Speerspitze die Form einer schwarzen Schlange wuchs, mit Reißzähnen wie Widerhaken. Wütend erwiderte Nachtschleier, dass die Anhängerschaft des Wyrm den geschändeten Speer behalten könne und warf ihn ihnen zu. Sofort begannen sie, untereinander darum zu kämpfen, bis viele von ihnen tot am Boden lagen. Sowohl Nachtschleier als auch Modreval waren entsetzt und schworen, zwischen den Fraktionen Frieden zu schließen. Sie heirateten und befahlen, den Speer wegzusperren.

TVEDRAS ZWILLINGSRINGE

Der Legende nach war die Hexe Tvedra so von Hinrek von Falender bezaubert, dass sie ihm einen Ring schenkte, der ihn im Krieg gegen die Erlenländer beschützen sollte. Sie trug einen identischen Ring und sagte, dass ihre Liebe ihn beschützen würde, auch wenn sie nicht zusammen waren. Hauptmann Hinrek merkte, dass er mehr Schläge und Stiche in der Schlacht einstecken konnte, genauso wie sie es gesagt hatte. Als er trotz des Rings dennoch einmal schwer verwundet wurde, reiste er nach Hause, um sich auszuruhen und zu heilen. Zu seinem schmerzhaften Bedauern musste er erfahren, dass Tvedra verstorben war. Man erzählte ihm, dass sie unerklärlich schreckliche Wunden erlitten hatte, und Hinrek verstand, dass er die Wunden, die er im Kampf erlitten hatte, über die Entfernung hinweg mit ihr geteilt hatte. Doch war sie nicht so widerstandsfähig wie er und die Verletzungen hatten sie getötet. Hinrek warf die Ringe von sich und zog sich voller Trauer als Einsiedler zurück.

HOHLHEIM

Hohlheim ... wart ihr jemals in diesem Drecksloch? Es ist ein Dorf im Nirgendwo. Feiglinge und Weicheier haben sich vor dem Blutnebel in dieser erbärmlichen Ausrede eines Dorfes versteckt und auf bessere Zeiten gewartet. Einer Sache waren sie sich jedoch nicht bewusst ... nämlich, dass ihr friedliches Dörfchen auf einem Ort des Blutes und Todes gebaut war.



WETTERSTEIN

Zehn Generationen vor unserer Zeit erklärte der grausame König Algarod, dass das Erlenland überbevölkert sei. Er wollte sein Königreich erweitern, indem er eine Armee über die Berge nach Rabenland führte, wo er im Kampf gegen den dämonischen Zauberer Zygofer starb. Als er fiel, ging auch das Zepter Nekhaka verloren, welches, Gerüchten zufolge, die Quelle seiner Macht war. Allerdings war der Wille des Königs so stark, dass er sich weigerte, zu sterben und lange Zeit auf der Festung Wetterstein Wache hielt. Der Legende nach wird Algarod eines Tages wieder losmarschieren, um Nekhaka zurückzuerlangen, und seine Eroberung von Rabenland fortzuführen. Doch der Fluch wurde plötzlich gebrochen, sodass der König und seine Mannen endlich ihre ewige Ruhe fanden. Es heißt, dass Algarods Kriegskasse noch immer in Wetterstein sei und dort von bösen Geistern und Monstern des Zauberers auf ewig bewacht werde.

DAS TAL DER TOTEN

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



INDEX

A

Abenteuerschauplätze 167
Ailander 48
Algamar 22
Algarod 30, 215, 226
Ältesten, die 60
Alvagard 24
Artefakte 128
Asina 128
Aslene 21, 24
Aslenen 49
Aufsässigen, die 54

B

Baumhirten 54, 76
Begegnungen 146
Belderannen 58
Beobachter 56
Berg Bilica 21
Bergbau-Clan, der 59
Bestiarium 73
Blutling 78
Blutnebel 32, 78
Burg 178

C

Caniden 59
Clan der Söhne 58
Crombe-Clan 60

D

Dämonen 27, 80
Dämonenberührte 29, 51
Das Tal der Toten 231
Dorf 44, 168
Drache 86
Drachenwyrm 88
Druidin der Maiden 51

E

Echsenmenschen 68
Einfacher Fund 187
Eisenbund 22
Eisengarde 40
Eisenmeute-Clans 59
Eiserne Riegel, der 18, 22, 32
Elfen 52
Elfenabkömmlinge 26, 50
Elfenrubine 52
Ereignisse, Festung 12
Erlenkrieg, Dritter 26
Erlenkrieg, Erster 24
Erlenkrieg, Vierter 30
Erlenkrieg, Zweiter 25
Erlenland 16, 19, 22
Erlenländer 45, 49
Erlenstein 30

F

Falender 22, 29
Fallen 176
Feroxas Klauen 130
Friedelfen 53
Friednebel 19
Funde 186

G

Galdane 31
Galdanen, die 50
Garmar Vier-Bart 24
Gegner 10
Geist 90
Geisterdolche 131
Geschichte 16
Gesetz des Landes 20
Glethra 22
Goblins 70
Goldene Zweig, der 55
Gottheiten 36
Graber 60
Graubär 92
Greif 94

H

Halblinge 70
Häma 23, 38
Harga 23
Harpyien 96
Hohlheim 194
Höllenwurm 98
Horn 21, 42
Hüne 40
Hydra 100



I

Insektoide 102
Isir 66
Ivelde 132

J

Jamharda 20

K

Kalender 35
Karskenfuß' Stiefel 132
Kartorda 39
Klage 18, 41
Klagefeste 23, 28
Klages Horn 133
Königin Agathas Zwillingstafeln 134
Kostbare Funde 190
Krasylla 31

L

Lehm 18, 41
Lehms Rosarium 135
Lumra 24, 27

M

Maha (Sprache) 41
Mantikor 104
Marga 27, 28
Martea 26, 27, 28
Menkauras Zahn 136
Menschen 43
Merigall 27, 31, 217
Meromannen 59
Minotauren 106
Monster 73
Monsterangriffe 73

N

Nachtläufer, der 42
Nachtwarge 108
Nexus 31
NSC 9, 183

O

Oger 61
Orden der Schlange 20, 30
Ork-Clans 64
Orks 62

P

Pfeile des Feuerwyrms 137
Psychopomp 20, 30, 32
Pyronax 34

Q

Quarden 21, 50
Quelle der Tränen 138

R

Rabengott, der 20, 37
Rabenland 16
Rabenschwestern 20, 23, 37
Riese 110
Riesenkrake 112
Rindenhaut 140
Roka 65
Rost 23, 38
Rostbrüder 33, 40
Rostfürst, der 33
Rostkirche 22
Rotläufer 56

S

Schattentorpass 21
Schatz 186
Scheitern 11
Scherbenmaid, die 41, 51
Schutzgott 36
Schwärme 127
Schwarzschwinge 38
Schweigenden, die 32
Schwestern der Häma 40
Scrome 27, 242
Seeschlange 114
Skarns Fluch 141
Spielleiterin, die 4
Spielprinzipien 6
Steingarten 22
Strom 42
Stundenglas des Nachtläufers 142

T

Teilung, die 16
Teramalda 23, 33, 130
Tezaur, die 143
Therania 27, 32, 229
Tiere 126
Todesritter 116
Troll 118
Tvedras Zwillingsringe 144



U

Untote 120
Urhur 64

V

Verbrauchsgüter 11
Verlies 172
Verschiebung, die 18, 20
Verwobenen, die 55
Viraga 66
Volk 43
Vollers Helm 145
Vond 22, 25

W

Wächer-Clan, der 60
Wächter der Schweigenden 49
Wertvoller Fund 188
Wetterstein 215
Wimmerer 70
Wolfsmenschen 67
Würgeranke 122
Wyrm 16, 23, 36
Wyrms Schlüssel 145, 251
Wyvern 124

Z

Zertorme 26, 33
Zierliche 19, 48
Zwerge 19, 57
Zwergenclans 58
Zygofer 17, 24, 32
Zytera 32



DIE VERBOTENEN LANDE

SPIELER-HANDBUCH

SPIELKONZEPT

Christian Granath, Tomas Härenstam,
Nils Karlén, Kosta Kostulas

LEAD DESIGNER

Tomas Härenstam

SETTING & ABENTEUERSCHAUPLÄTZE

Erik Granström

HAUPTILLUSTRATOR

Nils Gulliksson

WEITERE AUTOREN

Christian Granath, Nils Karlén, Kosta Kostulas

GRAFIKDESIGN
Christian Granath

TITELBILD
Simon Stålenhag

LEKTORAT
John M. Kahane

ILLUSTRATIONEN & GRAFIKEN
Niklas Brandt

KARTE DER VERBOTENEN LANDE
Tobias Tranell

ÜBERSETZUNG
Martin Dunelind, Carl-Johan Svensson,
Karin Tidbeck, Olle Sahlin, Fredrik Johansson

HERAUSGEBER DER DEUTSCHEN AUSGABE
Patric Götz

REDAKTION
Friederike Bold

ÜBERSETZUNG
Tilman Hakenberg, Christian Lassen,
Thomas Römer

LEKTORAT
Friederike Bold

KORREKTORAT
Aimée M. Ziegler-Kraska

LAYOUT
Friederike Bold

© 2019 Uhrwerk Verlag



INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG 4
Die Verbotenen Lande 4
Was macht ihr? 5
Rabenland – Das verbotene Land 8
Spiel in anderen Welten 9
Werkzeuge des Spiels 9
Sie & Er 12
Was ist ein Rollenspiel? 13

DEIN ABENTEURER 14
Volk 14
Beruf 22
Druide 23
Kämpfer 24
Jäger 25
Barde 26
Händler 27
Reiter 28
Schurke 29
Zauberer 30
Alter 31
Attribute 31
Fertigkeiten 32
Talente 33
Stolz 34
Dunkles Geheimnis 36
Beziehungen 36
Ausrüstung 36
Traglast 37
Verbrauchsgüter 38
Erscheinung 39
Name 39
Erfahrung 39
Den Charakter entwickeln 40
Reputation 41

FERTIGKEITEN 42
Würfeln 42
Den Wurf strapazieren 44
Nur eine Chance 46
Gruppenwürfe 47
Modifikatoren 47
Schwierigkeit 48
Vergleichende Würfe 49
NSC und Fertigkeiten 49
Ausrüstung 50
Artefaktwürfel 50
Stolz 51
Fertigkeiten 51

TALENTE 60
Volkstalente 63
Die Talente des Druiden 65
Die Talente des Kämpfers 65
Die Talente des Jägers 66
Die Talente des Barden 68
Die Talente des Händlers 69
Die Talente des Reiters 70
Die Talente des Schurken 71
Die Talente des Zauberers 72
Allgemeine Talente 73

KAMPF & SCHADEN 84
Runden & Initiative 84
Langsame & schnelle Aktionen 86
Zonen & Reichweiten 87
Hinterhalte & hinterhältige Angriffe 91



Nahkampf 91
Fernkampf 98
Sozialer Konflikt 100
Waffen 101
Schaden 106
Gebrochen 109
Erholung 109
Kritische Verletzungen 110
Zustände 112
Furcht 114
Dunkelheit 114
Fallschaden 114
Ertrinken 115
Gift 115
Krankheit 116
Tiere reiten 116

MAGIE 118
Zauber 118
Allgemeine Zauber 122
Heilung 125
Gestaltwandlung 127
Drittes Auge 130
Zeichenmagie 132
Steingesang 135
Blutmagie 138
Todesmagie 141

REISEN 145
Die Karte 145
Tagesabschnitte 146
Marschieren 147
Vorangehen 149
Ausschau halten 151
Sammeln 153
Jagd 155
Fischen 157
Lager aufschlagen 158
Ausruhen 159
Schlafen 159
Erkunden 160
Seereisen 160

DIE FESTUNG 161
Eine Festung errichten 161
Auswirkungen einer Festung 162
Anlagen & Mietlinge 163
Wache halten 167
Instandhaltung 167
Anlagen 168
Mietlinge 175
Ereignisse in der Festung 178
Schlachten um die Festung 178

AUSRÜSTUNG 183

KRITISCHE VERLETZUNGEN 200

EINLEITUNG

Hast du die Geschichte von den Verbotenen Landen gehört? Jenseits der Berge, jenseits der Nebel im Norden? Einstmals hieß es Rabenland, unser gelobtes Land. Heute aber streifen seltsame Wesen durch seine Täler, Bestien, die es nicht geben sollte – denn das Land ist verflucht.



Einst war Zygofer der Zauberweber einer von uns. Er führte uns durch die Berge in das neue Land. Aber als er den grausamen Orks gegenüberstand, öffnete er dunkle Pforten und ersuchte die Hilfe von Dämonen. Dies war sein Verderben. Zygofer wandte sich gegen uns und setzte sich selbst auf den Thron des Rabenlandes, seine Tochter Therania an seiner Seite.

Um zu verhindern, dass die schändliche Fäulnis der beiden sich ausbreitete, errichtete unser weiser König am Bergpass eine große Mauer und verbat jedem, davon zu sprechen, was geschehen war. Seitdem nennt man das Reich des Zauberwebers die Verbotenen Lande.

Bis heute herrschen dort der Dämonenkönig und seine Tochter. Mit Hilfe der Rostbrüder und des dämonischen Blutnebels, der jedem das Leben entzieht, der es wagt, sich zu weit von seiner Heimat wegzubegeben, haben Zygofer und Therania die Menschen nördlich der Mauer unter ihre Knute gezwungen.

Aber noch ist nicht alles verloren. Der Blutnebel ist verschwunden und nun wagen es die ersten, dem Dämonenkönig und seiner Tochter die Stirn zu bieten. Abenteurer. Schatzsucher. Schurken. Keine Helden – nicht im Geringsten –, sondern Männer und Frauen, die mutig genug sind, nach Belieben durch das Land zu ziehen und dort ihre Spuren zu hinterlassen, ungeachtet dessen, was das Schicksal oder die Geschichte für sie bereithalten mag. Sie suchen uralte Schätze, kämpfen gegen die, die sich ihnen in den Weg stellen, und errichten ihre neue Welt auf den Ruinen der alten.

Sie sind die Plünderer der Verbotenen Lande.

DIE VERBOTENEN LANDE

Willkommen bei Die Verbotenen Lande. In diesem Rollenspiel seid ihr keine Helden, die von anderen auf Aufträge geschickt werden – ihr seid Plünderer und Schurken, die einer verfluchten Welt ihren Stempel aufdrücken wollen. Ihr durchstreift die ungezähmten Lande, entdeckt verlorene Grabstätten und bekämpft Monster – und falls ihr lange genug lebt, werdet ihr



eine Festung errichten, die es zu verteidigen gilt. Während eurer Abenteuer entdeckt ihr die Geheimnisse dunkler Mächte, die im Schatten lauern – und am Ende seid ihr diejenigen, die über das Schicksal der Verbotenen Lande bestimmen.

DIE SPIELER

Jeder Spieler, mit Ausnahme von einem, stellt eine Abenteurerin dar, einen Spielercharakter (SC). Du entscheidest, was dein Spielercharakter denkt und fühlt, was sie sagt und wie sie handelt – aber nicht, was ihr zustößt. Deine Aufgabe als Spieler ist es, dich in deinen SC hineinzudenken. Sie ist vielleicht eine Abenteurerin aus einer fernen Fantasiewelt – aber im Grunde ist sie immer noch eine Person mit Gefühlen und Träumen, genau wie du. Versuch dir vorzustellen, wie du an ihrer Stelle reagieren würdest. Was würdest du tun? Die Spielercharaktere sind immer die Hauptfiguren der Geschichte. Dieses Spiel dreht sich um euch. Eure Entscheidungen, eure Abenteuer.

DIE SPIELLEITERIN

Der letzte Spieler ist die Spielleiterin, die SL. Sie beschreibt die Verbotenen Lande, sie stellt die Personen dar, die euch während eurer Reisen begegnen, sie lenkt die Monster, die den Wald durchstreifen, sie entscheidet, wo der Schatz vergraben ist. Das Spiel ist eine Unterhaltung zwischen Spielern und SL – es geht hin und her, bis eine kritische Situation entsteht, in der der Ausgang unsicher ist. Dann ist es an der Zeit, die Würfel auszupacken. Mehr darüber findest du in Kapitel 3.

Es ist die Aufgabe der SL, euch Hindernisse in den Weg zu legen und eure SC herauszufordern. Sie müssen zeigen, aus welchem Holz sie geschnitzt sind. Aber die SL hat nicht das Recht, alles zu bestimmen, was im Spiel geschieht – vor allem nicht, wie eure Geschichte enden soll. Das entscheidet sich im Spiel. Deshalb spielt ihr dieses Spiel: um herauszufinden, wie eure Geschichte endet.

Lass die Spieler die Geschichte vorantreiben! SL sein kann überwältigend und mit Verantwortung verbunden wirken, so als ob die gesamte Last des Spiels auf deinen Schultern liegt. Das stimmt nicht. Im *Spielleiter-Handbuch* (dem zweiten Buch in dieser Schachtel) findest du eine Menge Hilfsmittel und Materialien. Und der wichtigste Ratschlag ist vielleicht: Hab keine Angst, dir von den Spielern helfen zu lassen. Deine eigene Vorstellungskraft versagt, während du gerade einen NSC oder eine Ruine beschreiben willst? Lass sie stattdessen von einem Spieler beschreiben.



WAS MACHT IHR?

In den Verbotenen Landen nimmt euch niemand an der Hand und zeigt euch, wo ihr hingehen müsst. Es liegt an dir und den anderen Spielern, zu entscheiden, wohin ihr reist – gemeinsam. Die SL wird euch spannende Entdeckungen machen lassen und vor schwierige Herausforderungen stellen, aber letztendlich werden die Geschichten des Spiels von euch geschrieben, sie werden nicht im Vorfeld festgelegt. Ihr habt die Kontrolle über die Leben eurer Abenteurer – und eines Tages über das Schicksal der gesamten Verbotenen Lande. Und es gibt viel zu tun:

ERKUNDET DIE WELT

Der dämonische Blutnebel, der das Land drei Jahrhunderte lang bedeckte und das Leben aus jedem heraussog, der es wagte, sich zu weit von seinem Dorf zu entfernen, ist plötzlich und unerklärlich verschwunden. Ihr – und andere rastlose Seelen wie ihr – könnt endlich eure Heimat verlassen und durch die gesamten Verbotenen Lande reisen, auf der Suche nach Schätzen und Abenteuern.



Zur Erkundung der Verbotenen Lande verwendet die Karte in der Schachtel. Sie ist in zehn unterschiedliche Geländetypen aufgeteilt und mit einem Sechseckmuster (Hexfelder) versehen, das euch dabei hilft, euch in der Wildnis zurechtzufinden. Wie das alles funktioniert, wird in Kapitel 7 erklärt. Alle Hilfsmittel, die die SL braucht, um unterwegs aufregende Begegnungen zu gestalten, finden sich im *Spielleiter-Handbuch*.

ENTDECKT ABENTEUERSCHAUPLÄTZE

Wenn ihr euch die Karte näher anseht, findet ihr auf vielen Hexfeldern kleine Symbole. Diese stehen für drei unterschiedliche Arten von Abenteuerschauplätzen: Dörfer, Burgen und Verliese. Ein Abenteuerschauplatz ist ein interessanter Ort, den eure Abenteurer besuchen können, ein Ort voller Spannungen, Schrecken und Schätzen. Welcher Abenteuerschauplatz zu welchem Symbol auf der Karte gehört ist die Entscheidung der SL.

Im *Spielleiter-Handbuch* werden drei vollständige Abenteuerschauplätze vorgestellt, zusammen mit zahlreichen weiteren Hilfsmitteln, mit deren Hilfe die SL eigene Abenteuerschauplätze mit ein paar Würfelwürfen erschaffen kann. Viele weitere Abenteuerschauplätze finden sich auch im Kampagnenbuch *Der Zorn des Raben*, das separat erhältlich ist.

LÜFTET DIE GEHEIMNISSE DES LANDES

Zu Spielbeginn wissen eure Abenteurer nicht viel mehr als eure Spieler. Der Blutnebel hat das Land jahrhundertelang bedeckt und es gab nur sporadischen Kontakt zwischen den Regionen der Verbotenen Lande. Die Geschichte des Landes wurde vergessen oder zu Mythen verklärt.

Im Laufe des Spiels entdeckt ihr Stück für Stück die Geschichte und die Geheimnisse der Verbotenen Lande. Dies geschieht durch sogenannte *Legenden*, kurze Geschichten über einen Ort, eine Person oder ein Artefakt. Die SL übergibt euch solche Legenden als „Handout". Einige dieser Handouts findet ihr im hinteren Teil des *Spielleiter-Handbuchs*. Indem ihr die Legenden sammelt, könnt ihr die Geschichte der Verbotenen Lande zusammentragen.

SUCHT NACH DEN VIER ELFENSTEINEN

Dunkle Mächte erheben sich in den Verbotenen Landen. Zygofers Schergen, die gefürchteten Rostbrüder, suchen das Land noch immer heim, aber der Zauberweber selbst wurde seit Jahrhunderten nicht gesehen. Seine Feinde und seine Verbündeten setzen ihre Pläne in Bewegung. Der Blutnebel ist verschwunden und die tödliche Ruhe, die so lange über dem Land lag, steht kurz davor, zu zerbrechen.

Eure Abenteurer können die Länder frei bereisen, aber dennoch gibt es hinter den Kulissen ein zusammenhängendes Muster, auf das ihr stoßen könnt. In der Kampagne *Der Zorn des Raben* suchen eure Abenteurer vier mächtige Artefakte mit elfischen Edelsteinen, die dazu in der Lage sind, die Zukunft der Verbotenen Lande zu bestimmen.

Der Zorn des Raben ist keine lineare Geschichte und hat kein vorgegebenes Ziel, dem eure Abenteuer folgen müssen. Stattdessen ist es ein Netz aus Legenden, Orten, Personen und Ereignissen, mit denen ihr auf vielfältige Art interagieren könnt.

ERRICHTET EURE FESTUNG

Falls eure Charaktere lebendig aus den alten Ruinen zurückkehren, bringen sie hoffentlich Gold und andere Schätze mit. Irgendwann könnte bei euch das Bedürfnis aufkommen, dieses Geld für etwas Dauerhaftes auszugeben – eine eigene *Festung*.

Falls ihr eine alte Burg oder ein Gewölbe erobert, können eure Charaktere diesen Ort zu

ihrer Festung ernennen. Mit den schnellen und effektiven Regeln in Kapitel 8 könnt ihr diese Festung weiterentwickeln und Anlagen wie eine Schmiede, eine Mühle oder einen Schutzwall errichten. Ihr könnt außerdem NSC anheuern, die die Festung bewohnen, während ihr auf Abenteuer zieht. Die Festung ist ein Ort, an dem ihr euch zwischen zwei Abenteuern erholen könnt, und ein sicherer Schutz gegen die Bestien, die das Land verwüsten. Die Festung muss aber auch instandgehalten werden – und könnte die Aufmerksamkeit anderer anlocken, die euch euren Wohlstand neiden.





RABENLAND – DAS VERBOTENE LAND

Das Rabenland ist ein verwüstetes und zersplittertes Reich. Der Bereich, in dem du aufgewachsen bist, ist dir bekannt, aber den Rest des Landes kennst du nur aus Geschichten und Erzählungen. Zehn Generationen lang wurden Reisende vom Blutnebel verschlungen, einem roten, hungrigen Dunst, der nachts über das Land kroch. Nur sehr wenige wagten sich nach Einbruch der Nacht aus ihren Häusern und noch weniger wissen sicher, was jenseits des Horizonts liegt.

Vor kurzem verschwand der Blutnebel ohne Erklärung und überall sahen sich die Leute nervös um. Die Tapfersten schärften ihre Klingen und bereiteten sich auf den Aufbruch vor. Sie konnten die bedrückende Enge ihrer Heimat nicht mehr ertragen. Vielleicht hoffen sie darauf, das zu finden, was verloren ist, und sich zurückzuholen, was ihnen gehört. Vielleicht werden sie einfach von einer unersättlichen Gier angetrieben zu sehen, was hinter dem Horizont liegt, herauszufinden, ob die Mythen wahr sind, zu erobern, was übrig blieb oder gestohlen wurde, und sich selbst als Fürst einer verlassenen Burgruine einzusetzen.

Menschen leben schon seit Generationen in den Dörfern des Rabenlandes, aber in den Augen der Elfen und Zwerge sind sie immer noch Eindringlinge. Die alten blutigen Kriege zwischen Menschen und den älteren Völkern sind nicht vergessen. Die Elfen schickten die Orks, ihre Diener, in den Krieg, ließen sie aber zurück, als die Schlachten zu grausam wurden, ein Betrug, der in den Liedern der Orks immer noch weiterlebt.

Der Blutnebel mag verschwunden sein, aber das Land ist hierdurch eher noch gefährlicher geworden. In den letzten Phasen der Erlenkriege, als der König von Erlenland von jenseits der Mauer Armeen entsandte, um seinen früheren Statthalter, den Zauberweber Zygofer, zu unterwerfen, soll der Zauberer in seiner Verzweiflung Tore zu dämonischen Welten aufgestoßen haben. Horden unbeschreiblicher Schrecken strömten aus diesen Toren in das Land und viele sagen, der Blutnebel sei ihnen gefolgt. Sicher ist, dass man in den Wäldern und Festungen auf fürchterliche Bestien stoßen kann: völlig fremdartige Wesen, oder Mischformen unterschiedlicher Kreaturen, die niemals hätten existieren sollen.

Man sagt, Zygofer sei noch am Leben, verwandelt in einen Dämon und als Gott von der Priesterschaft der Rostbrüder verehrt, irgendwo bei Erlenstein im Westen. Es gibt Gerüchte über Halbdämonen und Untote, die geschaffen wurden, um das Rabenland endgültig zu unterwerfen. Gleichzeitig halten die Elfen in ihren Wäldern ebenso stand wie die Zwerge in ihren Bergen und die Orks dienen keinem Herren mehr und verschonen niemanden. In den Ebenen nahe des Meers im Osten sammeln sich Streitkräfte, um Zygofer im Namen der alten Götter ein für alle Mal zu vernichten. Andere wollen einfach nur in Frieden leben – vielleicht die letzten Überlebenden der menschlichen Siedlungen, die jetzt in verborgenen Dörfern leben, halbelfische Druiden, die Wolfsmenschen der Wälder oder die Halblinge in ihren Bauten.

Das Rabenland hält in gespannter Erwartung den Atem an.

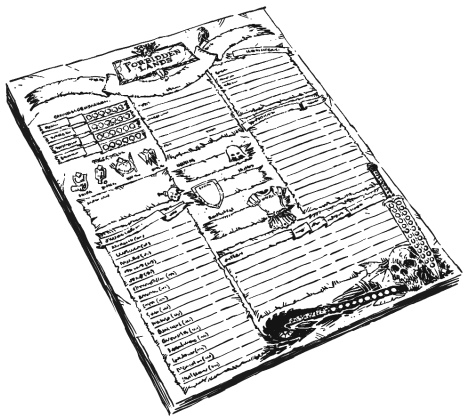
SPIEL IN ANDEREN WELTEN

Die Verbotenen Lande bieten eine umfassenden, gründlich ausgearbeitete Welt und einen neuen Blinkwinkel auf klassische Fantasy, von dem wir hoffen, dass er euch gefällt. Uns ist aber klar, dass viele Spieler bereits ihre liebgewonnenen Fantasywelten haben, sei es aus anderen Spielen, aus Büchern, aus Filmen oder aus eigener Erfindung.

Daher haben wir darauf geachtet, dass die Regeln von Verbotene Lande und die Struktur der Kampagne sehr einfach auf andere Welten übertragen werden können. Die Abenteuerschauplätze lassen sich mit kleinen Anpassungen leicht in jede andere Fantasywelt eingliedern. Ihr braucht nur eine Hexfeld-Karte der Welt, in der ihr spielen wollt, und schon könnt ihr loslegen.

WERKZEUGE DES SPIELS

Die Verbotenen Lande erfordert in erster Linie eine Menge Improvisationstalent und Kreativität. Aber es gibt auch ein paar Hilfsmittel, die euch helfen können, eure eigene Geschichte zu erschaffen.



CHARAKTERBÖGEN

Als Abenteurerin in den Verbotenen Landen bist du einzigartig, jemand, der keine Angst davor hat, den armen, aber sicheren Hafen ihrer Heimat zu verlassen. Deine Eigenschaften und Fähigkeiten gehen weit über den Durchschnitt hinaus und du hast große Träume und starke Beziehungen, die dich antreiben. All dies wird auf deinem Charakterbogen festgehalten. Ein Beispiel für einen ausgefüllten Charakterbogen findest du auf Seite 35, ein leerer Bogen befindet sich am Ende des Buchs. Zusätzliche Charakterbögen kannst du in einem Spielladen deiner Wahl kaufen. Auf der Uhrwerk-Seite kannst du dir außerdem Bögen zum Ausdrucken kostenlos herunterladen. Wie du deinen Charakter erschaffst, wird im nächsten Kapitel beschrieben.

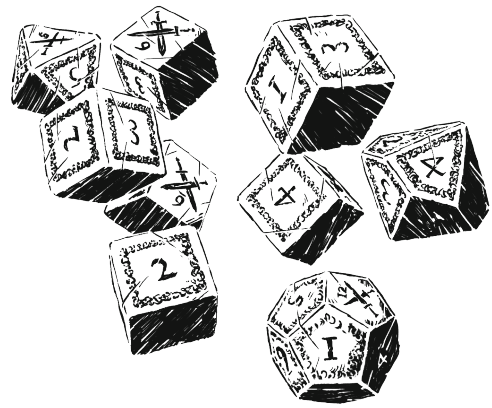
KARTE & AUFKLEBER

Den Mittelpunkt des Spiels bildet die wunderschöne Karte in der Schachtel, die die Verbotenen Lande in all ihrer Pracht zeigt. Die Karte ist in zehn unterschiedliche Geländetypen aufgeteilt und mit einem Sechseckmuster (Hexfelder) versehen, das die Bewegungsmöglichkeiten festlegt. Wie das alles funktioniert



findet ihr in Kapitel 7. Alle Hilfsmittel, die die SL braucht, um unterwegs aufregende Begegnungen zu gestalten, finden sich im *Spielleiter-Handbuch.*

Die Schachtel enthält außerdem einen Bogen mit Aufklebern. Die Aufkleber werden verwendet, um auf der Karte zu markieren, wo sich Abenteuerschauplätze befinden, sobald eure Abenteurer sie entdeckt haben. Es gibt auch Aufkleber für Grabstätten, die man auf die Karte kleben kann, falls einer eurer Abenteurer stirbt. Durch die Verwendung der Aufkleber während des Spiels wird eure Karte einzigartig, eine lebendige, dauerhafte Chronik eurer Abenteuer in den Verbotenen Landen.



Die Karte ist doppelseitig bedruckt und kann also mehr als einmal verwendet werden. Weitere Karten und Aufkleber können separat erworben werden, falls ihr weitere Kampagnen spielen wollt.

WÜRFEL

Als Abenteurer in den Verbotenen Landen musst du Risiken eingehen. Ganz egal, wie geschickt du dich anstellst: Früher oder später gerätst du in Situationen, deren Ausgang unsicher ist. Dann schnappt ihr euch die Würfel.

Ihr benötigt gewöhnliche sechsseitige Würfel (auch *W6* genannt), um Die Verbotenen Lande zu spielen, im Idealfall 10-15 in drei verschiedenen Farben. Ihr braucht außerdem mindestens einen achtseitigen Würfel (W8), einen zehnseitigen Würfel (W10) und einen zwölfseitigen Würfel (W12).

Ein speziell für *Die Verbotenen Lande* produziertes Würfelset ist separat erhältlich. Eines dieser Sets reicht aus, um das Spiel zu spielen, aber mit zwei wird es einfacher. Die Spezialwürfel haben besondere Symbole auf manchen Seiten. Mehr darüber findest du in Kapitel 3.

WÜRFELN

Die Regeln verlangen gelegentlich, dass du einen W3, 2W6 oder einen W66 würfelst. W3 bedeutet, dass du einen W6 würfelst und das Ergebnis durch zwei teilst (aufgerundet). 2W6 bedeutet, dass du zwei W6 würfelst und die Ergebnisse zusammenzählst. W66 bedeutet, dass du zwei W6 würfelst. Der erste Würfel steht für die Zehnerstelle, der zweite Würfel für die Einerstelle. Hierdurch erhältst du Ergebnisse zwischen 11 und 66. Du kannst mit drei W6 sogar einen W666 würfeln. Der erste Würfel steht für die Hunderterstelle, der zweite für die Zehnerstelle und der dritte für die Einerstelle.



FANGT AN ZU SPIELEN!

Ihr könnt sehr schnell mit Verbotene Lande beginnen. Die Spielleiterin sollte sich mit dem Spieler- und dem Spielleiter-Handbuch vertraut machen, aber für die Spieler reicht es aus, sich mit den Grundlagen in diesem Buch vertraut zu machen.

1. Beginnt damit, eure Spielercharaktere zu erschaffen. Schnappt euch ein paar Charakterbögen und folgt den Anweisungen aus Kapitel 2 in diesem Buch.
2. Entscheidet gemeinsam, wo auf der Karte ihr euer Spiel beginnen wollt. Ein guter Startort ist das Dorf Hohlheim, ein Abenteuerschauplatz, der im Spielleiter-Handbuch beschrieben ist. Unter Anleitung der SL bestimmt ihr gemeinsam, welches DORF-Symbol auf der Karte in eurer Kampagne für Hohlheim steht. Eine andere Möglichkeit ist es, das Spiel mitten in der Wildnis zu beginnen, vielleicht auf dem Weg zu einer verlockend aussehenden Ruine in der Ferne…

Wenn ihr mit beiden Schritten fertig seid, könnt ihr spielen!

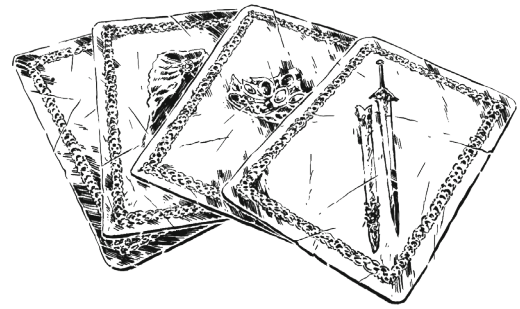


EINE TYPISCHE SPIELSITZUNG

Spielsitzungen in *Die Verbotenen Lande* können sich von Mal zu Mal unterscheiden, aber die folgende Reihenfolge ist die häufigste:

1. Legt die Karte, eure Charakterbögen, Würfel und – falls ihr es verwendet – das Spielkarten-Set bereit.
2. Fasst die letzte Sitzung zusammen.
3. Spielt eure Charaktere. Lebt ihre Leben und handelt, als ob sie echte Personen seien – aber seid mutig und geht an die Grenzen eurer Charaktere! Beendet die Sitzung an einem geeigneten Zeitpunkt.
4. Besprecht die Spielsitzung am Ende. Redet darüber, welche eurer Handlungen es wert sind, euch Erfahrungspunkte einzubringen (siehe Seite 39).
5. Entscheidet euch, ob ihr eure Beziehungen zu anderen Charakteren oder euer Dunkles Geheimnis ändern wollt (siehe Seite 40).

Eine normale Spielsitzung geht etwa 3-4 Stunden. Längere Spielsitzungen, die sich über 5 Stunden oder mehr erstrecken, sollten in zwei Teile mit einer Pause aufgeteilt werden. Jeder kürzere Teil ist eine eigene Sitzung.



SPIELKARTEN

Ebenfalls separat erhältlich ist ein weiteres nützliches Hilfsmittel für *Die Verbotenen Lande:* ein Set mit speziellen Spielkarten. Dieses Set enthält Karten mit Beschreibungen für mächtige Artefakte, Reittiere, Kampfinitiative und Manöver im Nahkampf. Mehr darüber findest du in Kapitel 5. Die Karten sind für das Spiel nicht notwendig, sorgen aber dafür, dass das Spiel flüssiger läuft.

SIE & ER

Die Verbotenen Lande spielt in einer weit entfernten Fantasywelt, nicht in der Vergangenheit unserer eigenen Welt. Deshalb sind wir nicht an die Normen und Hierarchien unserer Gesellschaft gebunden. Die Monster der Verbotenen Lande machen keinen Unterschied zwischen Männern und Frauen und der Blutnebel genauso wenig. Damit beide Geschlechter im Text repräsentiert werden, verwenden wir die weibliche Form für die Spielleiterin und sämtliche namenlosen Abenteurer und die männliche Form für alle namenlosen NSC und generische Pluralformen. Im Grunde könnte an all diesen Stellen „er oder sie“ stehen, aber das wäre zu sperrig.

WAS IST EIN ROLLENSPIEL?

Falls du es bis hierher geschafft hast, ohne zu wissen, was ein Rollenspiel ist, dann herzlichen Glückwunsch! Willkommen in einem bereichernden und kreativen Hobby. Rollenspiel ist eine einzigartige Spielform – oder eine kulturelle Ausdrucksform, falls dir das lieber ist –, die Brettspiele und Geschichten erzählen miteinander verbindet. Rollenspiele geben dir ein paar Regeln, mit denen du deine eigene Geschichte gemeinsam mit deinen Freunden erschaffen kannst, auf eine Art, wie Bücher, Filme, Fernsehen und sogar Videospiele es nicht können.

Der Vorteil von Rollenspielen ist aber gleichzeitig auch ihre Herausforderung: Die Freiheit, deine eigene Geschichte zu erzählen, kann überwältigend sein. Aber *Die Verbotenen Lande* bietet zahlreiche spannende Ereignisse, Orte und Personen, mit denen ihr eure Geschichten bevölkern könnt, und spezielle Hilfsmittel für die SL!





DEIN ABENTEURER

Als sie Vincerra nach drei Tagen fanden, lag sie tot unter der Klippe. Ihr Kopf ruhte auf der Chimäre, beinahe liebevoll, ihre Finger noch immer um den Griff des Schwertes geschlossen, das die Leber der Bestie durchdrungen hatte. Das Blut verlieh Vincerras Haar die Farbe von Wein und füllte den weggeworfenen Helm wie ein Gruß an die Vergänglichkeit.



Du bist kein Held. Du kämpfst nicht, um das Reich zu beschützen oder den Thron für den wahren König zu erstreiten. Du streifst durch alte Ruinen auf der Suche nach Schätzen, du hilfst denen, die dir helfen, du hinterlässt deine eigene Spur in den Verbotenen Landen. Dein Schicksal wird nicht durch jemand anderen bestimmt. Du wählst deinen eigenen Weg. Du bist ein Abenteurer.

Deine Abenteurerin wird als Spielercharakter (SC) bezeichnet. Sie ist dein Werkzeug, deine Augen und Ohren in der Spielwelt. Aber dein SC verlässt sich auch darauf, dass du kluge Entscheidungen triffst und sie keiner unnötigen Gefahr aussetzt. Nimm deinen SC ernst und spiele sie, als ob sie eine echte Person wäre. So macht das Spiel mehr Spaß. Gleichzeitig solltest du nicht versuchen, deinen SC vor jeder einzelnen Gefahr zu bewahren. In diesem Spiel geht es darum, eine aufregende Geschichte zu erschaffen – und dafür musst du auch Risiken eingehen.

Während des Spiels wird sich dein SC verändern und entwickeln. Ihre Fertigkeiten verbessern sich mit wachsender Erfahrung, aber du kannst ebenfalls ergründen, wie sich ihre Persönlichkeit verändert und geformt wird auf eine Art, die nicht durch Zahlen auf einem Blatt Papier ausgedrückt werden kann. So wird dein Spielercharakter wirklich lebendig.

CHARAKTERBOGEN: Zur Erschaffung deines Spielercharakters benötigst du einen Charakterbogen. Du findest Charakterbögen zum Download auf der Uhrwerk-Seite.

VOLK

Viele unterschiedliche Kreaturen leben in den *Verbotenen Landen*, von normalen Menschen bis zu schrecklichen dämonischen Monstrositäten. Es gibt acht verschiedene Völker, aus denen dein Spielercharakter stammen kann: Menschen, Elfen, Halbelfen, Zwerge, Halblinge, Wolfsmenschen, Orks und Goblins. Menschen sind das häufigste Volk, aber du kannst frei wählen. Jedes Volk wird unten kurz beschrieben, mehr Details findest du in Kapitel 4 im *Spielleiter-Handbuch*.

Die Wahl des Volkes beeinflusst deine At-

tribute (siehe unten). Jedes Volk hat außerdem ein einzigartiges Volkstalent, das kein anderes Volk besitzt. Weiterhin sind für jedes Volk typische Berufe aufgeführt. Du musst dich aber nicht an diese gebunden fühlen – es gibt immer einzigartige Individuen, die ungewöhnliche Wege einschlagen.

DIE ERSCHAFFUNG DEINES SPIELERCHARAKTERS

Die Erschaffung deines Spielercharakters wird in diesem Kapitel detailliert beschrieben. Hier findest du eine hilfreiche Übersicht. Schnapp dir einen Charakterbogen und einen Bleistift und folge diesen Schritten:

1. Wähle dein Volk
2. Wähle deinen Beruf.
3. Bestimme dein Alter.
4. Verteile Punkte auf deine Attribute.
5. Verteile Punkte auf deine Fertigkeiten.
6. Wähle deine Starttalente.
7. Entscheide dich für einen Stolz.
8. Wähle ein Dunkles Geheimnis.
9. Bestimme die Beziehungen zu den anderen Spielercharakteren.
10. Wähle deine Ausrüstung.
11. Entscheide dich für deine Erscheinung.
12. Wähle deinen Namen.

ALTERNATIVE METHODE

Die in diesem Kapitel beschriebene Standardmethode zur Erschaffung eines Charakters in Verbotene Lande ist schnell und effektiv. Du kannst einen einzigartigen Charakter in 15-30 Minuten erschaffen. Wenn du mehr Zeit aufwenden willst, kannst du die alternative Methode aus dem beiliegenden Heft namens Legenden & Abenteurer verwenden. Diese Methode gibt deinem Spielercharakter von Anfang an eine detailliertere Hintergrundgeschichte.





gefallen waren, gegen Elfen, Zwerge und Orks. Oder sie suchten Schutz vor dem Krieg, als Siedler oder Flüchtlinge. Deine Ahnen zogen von Erlenland über die Berge im Süden, oder sie ritten von Aslene aus über den westlichen Pass in das Land. Sie überlebten den furchtbaren Krieg und blieben auch dann noch, als die Schlachten zu Ende gingen, die Straßen gesperrt wurden und Dämonen sich an den Überresten labten.

Als der Blutnebel sich wie ein Leichentuch über das Rabenland senkte, waren deine Vorfahren gezwungen, zehn Generationen lang zusammenzurücken, die Felder zu bestellen und einfach zu überleben. Aber nun ist der Nebel verschwunden und die Welt steht wieder offen. Du hast den Pflug gegen ein Schwert eingetauscht. Du wurdest hier geboren und du wirst dir nehmen, was andere dir nicht geben wollen.

HAUPTATTRIBUT: Empathie
VOLKSTALENT: Anpassungsfähig
TYPISCHE BERUFE: Alle
TYPISCHE FRAUENNAMEN: Garmelda, Halinde, Nirmena, Sindia, Talene
TYPISCHE MÄNNERNAMEN: Brynde, Hardar, Orovald, Pasinder, Vergevil

MENSCHEN

Die Menschen kamen einst als Eindringlinge in das Rabenland, wie es damals genannt wurde. Du weißt das, und du kannst es in den Augen der anderen Völker sehen, ganz gleich, ob sie dich offen hassen, dich fürchten oder dich dulden, weil du für sie nützlich bist. In ihren Augen bist du ein Eindringling und wirst das auch dann noch bleiben, wenn Generationen ins Land gegangen sind. Deine Vorfahren kämpften in den Armeen aus Erlenland, die gegen den Willen des Rabengottes in das Rabenland ein-

ELFEN

Zu Beginn der Zeiten fielt ihr wie ein Regen funkelnder Rubine herab auf das Land, vom Roten Wanderer im Himmel ausgesät. Eure Aufgabe war es, das Ödland mit Leben zu füllen, denn der Wanderer wollte sich an seiner Schönheit weiden. Ihr habt euch sterbliche Hüllen gesucht und Pflanzen aus der Erde hervorgelockt, und bald konntet ihr singend durch die üppigen Wälder des Rabenlandes streifen, zur Freude des Wanderers. Der Gott Lehm schuf die Tiere

aus dem Schlamm, Fische und Kröten aus den Sümpfen, Vögel aus den Wolken und der Große Handwerker gab euch die Aufgabe, sie zu hüten. Die Zwerge halfen euch, indem sie den Boden für eure Kunst vorbereiteten.

Dann kamen die Menschen. Ihr Rabengott kaufte euch das halbe Land ab und gab euch im Austausch die Orks, aber die Menschen waren trügerisch und griffen bald an, mit Dämonen im Schlepptau. Da ihr nur wenige wart, schicktet ihr die Orks in die Schlacht, aber diese feigen Kreaturen versagten. Die Älteren behaupten, dass einstmals alles wieder so sein wird, wie es war, wenn ihr nur wartet. Dass die Menschen aussterben und dahinsiechen werden, so wie die Zeit alle Steinlosen dahinrafft. Aber die jüngeren unter euch wollen nicht warten. Das Rabenland ist euer Erbe. Die Verachteten haben es euch gestohlen und es verdorben. Ihr werdet es reinigen.



HAUPTATTRIBUT: Geschicklichkeit
VOLKSTALENT: Innerer Friede
TYPISCHE BERUFE: Barde, Druide, Jäger
TYPISCHE FRAUENNAMEN: Bleinella, Erimi, Kriblenda, Simene, Vorovallia
TYPISCHE MÄNNERNAMEN: Dorm, Harakrond, Orgodan, Radnar, Vergello

HALBELFEN

Du bist das Beste zweier Völker. Du wurdest geboren, nachdem Menschen und Elfen während der Verschiebung Geiseln ausgetauscht hatten. Du wurdest empfangen, da immer das zueinander findet, was gut, stark und lebendig ist. Deine elfischen Vorfahren lehrten dich Magie, gaben dir Weisheit und ein langes Leben, aber ihre träge Schläfrigkeit hast du abgelehnt. Deine menschlichen Vorfahren gaben dir Leidenschaft, aber ihre Tumbheit und ihre Lügen verabscheust du, ebenso ihren Gestank und ihr krudes Aussehen. Beide Völker, Elfen wie Menschen, haben dich enttäuscht, und beide verdienen deinen Spott und deine bittere Verachtung. Die Halbelfen sind die Krone der Schöpfung, und du wirst letztlich die Welt nach dem Bild formen, das die Götter – oder du selbst – von ihr haben.

HAUPTATTRIBUT: Verstand
VOLKSTALENT: Die Macht des Geistes
TYPISCHE BERUFE: Druide, Schurke, Zauberer



TYPISCHE FRAUENNAMEN: Hivena, Holerva, Korena, Sonilia, Trimellia
TYPISCHE MÄNNERNAMEN: Gaverin, Galivan, Horderan, Jyrman, Sandarme

ZWERGE

Am Anfang gab der Gott Hüne deinen Vorfahren einen kleinen Kieselstein – und die Aufgabe, daraus die Welt zu formen. Sie heizten ihre Schmieden an, sangen ihre Steingesänge, und die Kugel wuchs. Viele Generationen lang erweiterten die Zwerge die Weltkugel. Bald schon war die Krümmung der Welt kaum noch sichtbar. Und ihr werdet weiterbauen, bis die Kugel die feurige Herdstatt des Gottes im Himmel erreicht. Die faulen und nutzlosen Elfen bekamen die Aufgabe, Gras und Bäume auf der Oberfläche der Kugel wachsen zu lassen, um sie feucht zu halten und für neue Schichten vorzubereiten, wie ein Zimmermann, der eine Holzoberfläche präpariert, bevor sie an eine andere geklebt wird. Daher haben die Elfen eine Aufgabe zu erfüllen, und das akzeptiert ihr.

Die Menschen sind anders. Sie haben eure heilige Aufgabe, die Welt zu errichten, unterbrochen. Deine Vorfahren wurden dazu verleitet, die Orks als Diener im Austausch für ein Stück des von ihnen errichteten Landes zu akzeptieren, aber die nutzlosen Bestien betrogen euch, als der unvermeidbare Krieg ausbrach.



Die Menschen sind trügerisch und zahlreich, aber das sind Läuse auch, und ihr seid die erwählten Arbeiter des Gottes Hüne. Du jagst das Ungeziefer mit der Waffe in der Hand, und die Arbeit geht weiter. Nur die jüngeren deines Volkes werden in das grelle Licht der Welt gelockt, und sie rennen umher wie keuchende Menschen, ohne Ziel oder Bestimmung.

HAUPTATTRIBUT: Stärke
VOLKSTALENT: Felsbeißer
TYPISCHE BERUFE: Barde, Händler, Kämpfer
TYPISCHE FRAUENNAMEN: Hamhelda, Hilleva, Skorinda, Torbenia, Trindi
TYPISCHE MÄNNERNAMEN: Bodlo, Gandeman, Hargamar, Tyrgar, Wulfred

HALBLINGE

Jeder in deiner Familie ist glücklich, klein und dick. Sie singen lustige Lieder in den Schenken, sie trinken und rauchen, aber wenn es dunkel wird, übergeben sie sich in die Blumenbeete und gehen nach Hause, um ihre Kinder zu verprügeln. Deine verrückte Tante ist eingesperrt und niemand spricht über deine noch verdrehteren Verwandten, obwohl jeder weiß, dass sie draußen in den Wäldern hausen. Du reinigst die Beete und polierst die hölzerne Fassade deines Baus, damit die Nachbarn ebenfalls dazu gezwungen sind, und jeder lächelt und nickt, obwohl sie sich hassen und übereinander herziehen, sobald sich die Gelegenheit ergibt.

Du hältst das nicht mehr aus. Du wirst in die Welt hinausziehen und niemals zurückkehren. Du willst Blut auf deinem Messer und Gold in deiner Börse, du willst gefährlich scharfes Essen probieren und Straßen sehen, die von niemandem gefegt werden, in Dörfern, wo niemand ohne Grund vor sich hin grinst.

HAUPTATTRIBUT: Empathie
VOLKSTALENT: Schwer zu fassen
TYPISCHE BERUFE: Barde, Händler, Schurke
TYPISCHE FRAUENNAMEN: Dondella, Gilina, Lylla, Mollia, Sanarsi
TYPISCHE MÄNNERNAMEN: Arland, Brollo, Hender, Horgeman, Vilgo

WOLFSMENSCHEN

Schwächlinge, allesamt. Müssen nach nur einem Tag in den Wäldern reingehen und ihre Pfoten am Feuer wärmen. Müssen Fleisch kochen, damit sie es essen können. Sie konnten den Atem der Jägerin nicht ertragen, also sind sie wie schwache Welpen gestorben.





Alle Fäulnis der Welt ist ihrer Schwäche entsprungen. Du und dein Rudel leben, wie es vorgesehen ist. Ihr jagt. Ihr heult zusammen und schlagt Stöcke und Trommeln, denn eure eigenen Stimmen sind schwach geworden.

Genug ist genug. Du wirst ausziehen, um den Schwächlingen zu zeigen, wie jeder leben sollte. Und falls irgendjemand sagt, dass das Wolfsvolk nicht die ersten Wälder durchstreifte, werden sie deine Klauen an ihrer Kehle spüren und du wirst ihr Blut schmecken.

HAUPTATTRIBUT: Geschicklichkeit
VOLKSTALENT: Jagdinstinkte
TYPISCHE BERUFE: Druide, Jäger, Kämpfer
TYPISCHE FRAUENNAMEN: Alani, Einia, Gaeta, Keawa, Lagini
TYPISCHE MÄNNERNAMEN: Alane, Auhone, Jabari, Kekoa, Naako

ORKS

Elfen und Zwerge versklavten deine Vorfahren. Aber als der Krieg begann, brauchten sie die Tapferkeit und die starken Arme der Orks. Dann flohen sie, als das Kriegsgeschick sich gegen sie wandte. Jetzt bist du frei. Du wirst all die Menschen töten, die deine Brüder abgeschlachtet haben. Sie haben sie mit schrecklicher Zauberei und Dämonen aus ihren unreinen Träumen niedergemetzelt. Du verabscheust die Elfen. Zwerge sind erbärmlich. Dies ist die Zeit der Orks. Ihr seid zahlreich und ihr seid stark und ihr werdet ein Land schaffen, in dem die Orks an der Spitze stehen. Die Clans wachsen. Du wirst das Rabenland wieder zu alter Größe führen. Aber erst wirst du in die Welt hinausziehen, plündern und etwas Spaß haben.

HAUPTATTRIBUT: Stärke
VOLKSTALENT: Unbezwingbar
TYPISCHE BERUFE: Jäger, Kämpfer, Schurke

TYPISCHE FRAUENNAMEN: Gerina, Hiria, Okande, Shala, Sirsene
TYPISCHE MÄNNERNAMEN: Archa, Gol-Garra, Hrassa, Hrod, Nanga



EINEN ORK SPIELEN

Orks werden von den meisten anderen Völkern gefürchtet und gehasst. Daher wird das Spielen eines Orks einzigartige Herausforderungen für dich und deine Gruppe bereithalten. Falls du einen Ork spielen möchtest, solltest du das vorher mit deiner Gruppe abklären.

GOBLINS

Die Älteren sagen, dass ihr die dunklen Brüder der Halblinge seid. Interessiert dich einen Scheiß! Du weißt nur, dass du wirklich lebst, während die kleinen Fettsäcke das nicht einmal versuchen. Was wissen denn Halblinge darüber, mit Wölfen zu heulen, bei Vollmond Blut von Tropferbäumen zu lecken oder in Nesseln Liebe zu machen? Wenn ihr nicht bei Nacht auf ihre hübschen Dörfer aufpassen würdet, hätten Trolle und Wolfsmenschen sie schon vor langer Zeit zerfetzt. Es reicht, Schluss, Aus, Ende! Die Welt da draußen liegt vor dir, voller Gerüche und Geschmäcker und Silber und Nervenkitzel. Du wirst in die Dunkelheit verschwinden, die Finger tief im Fell deines Wolfs, Schaum vor deinem Mund. Die Nacht lebt und du lebst in ihr!

HAUPTATTRIBUT: Geschicklichkeit
VOLKSTALENT: Nachtaktiv
TYPISCHE BERUFE: Jäger, Reiter, Schurke
TYPISCHE FRAUENNAMEN: Hargia, Solga, Someria, Chilia, Velatula
TYPISCHE MÄNNERNAMEN: Gormer, Groms, Hemdan, Hulmar, Nissel

BERUF

Im nächsten Schritt wählst du einen Beruf für deinen Charakter. Alle Spielercharaktere sind Abenteurer, aber du hast die eine oder andere Sache gelernt, bevor das Spiel beginnt. Die Wahl des Berufs legt viel über deinen Charakter fest.

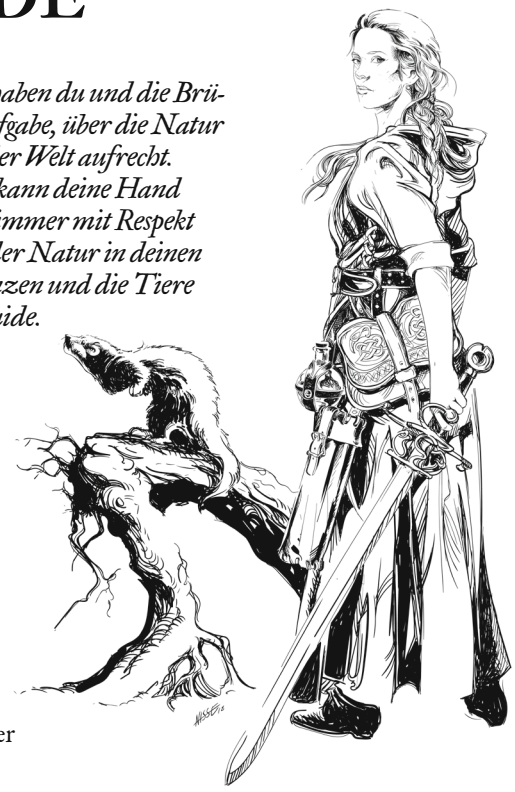
Dein Beruf beeinflusst deine Attribute, deine Fertigkeiten, deine Startausrüstung und die speziellen Talente, die du erlernen kannst.

Acht Berufe stehen zur Wahl, die alle auf den folgenden Seiten beschrieben werden. Bei jedem Volk ist eine Liste typischer Berufe aufgeführt, aber du kannst jeden Beruf wählen, der dir gefällt.



DRUIDE

Seit der Gott Lehm die Welt geformt hat, haben du und die Brüder und Schwestern deines Ordens die Aufgabe, über die Natur zu wachen. Du hältst das Gleichgewicht der Welt aufrecht. Je nachdem, was die Situation erfordert, kann deine Hand sanft oder grausam sein, aber du handelst immer mit Respekt und urteilst gerecht. Du hältst die Macht der Natur in deinen Händen – die Erde, das Wetter, die Pflanzen und die Tiere gehorchen deiner Stimme. Du bist ein Druide.



HAUPTATTRIBUT: Verstand
FERTIGKEITEN: Ausdauer, Überleben, Menschenkenntnis, Heilen, Tierkunde
TYPISCHE SPITZNAMEN: Windwanderer, Rabenklaue, Waldbewohner

STOLZ

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir deine eigene:

- Du bist edler als andere Personen und die Götter lieben dich mehr.
- Du spürst unnatürliche Phänomene vor allen anderen.
- Dämonen fürchten dich instinktiv.

DUNKLES GEHEIMNIS

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

- Du liebst es, im Schlamm zu wühlen und Dinge zu essen, die kein anderer anrühren würde.
- Da jeder und alles zu Lehms Schöpfung gehört, hast du keinen Respekt für das Eigentum anderer.
- Du bist ein moralisierender Besserwisser, der denkt, dass er jederzeit den Willen der Götter kennt.

BEZIEHUNGEN

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

... versteht ihre Rolle in der Welt nicht. Du wirst sie führen, aber nicht lehren.
... wird von dunklen Künsten angezogen und muss überwacht werden. Falls nötig, ist es deine Aufgabe, sie aufzuhalten.
... ist eine schlanke Eiche, die zu etwas Großem heranwachsen kann, wenn sie die nötige Unterstützung erhält.

AUSRÜSTUNG

Stab oder Messer, ein Gegenstand deiner Wahl aus der Liste der Handelswaren (siehe S. 186), W6 Silbermünzen.
Ressourcenwürfel: Nahrung W8, Wasser W8

KÄMPFER

Seit du dich zurückerinnern kannst, bist du dem Weg des Schwertes gefolgt. Hast das Blut zahlloser Feinde von deiner Klinge gewaschen. Hast gespürt, wie die Wunden auf deinem Körper zu hässlichen Narben verheilten. Du fürchtest den Kampf – und doch sehnst du ihn herbei. Deine Aufgabe ist es, deine schwächeren Freunde vor allen Feinden zu beschützen, und du nimmst diese Aufgabe sehr ernst – aber in Wahrheit lebst du für den Rausch des Kampfes selbst. Wenn der Kampf vorbei ist, säuberst du deine Klinge und machst dich für die nächste Schlacht bereit. Du bist ein Kämpfer.



HAUPTATTRIBUT: Stärke
FERTIGKEITEN: Kraft, Nahkampf, Handwerk, Bewegen
TYPISCHE SPITZNAMEN: Totengräber, Grimmklaue, Eisenstiefel

STOLZ

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir deine eigene:

- Du ziehst dich niemals aus einem Kampf zurück.
- Du kannst jede Verletzung aushalten.
- Du betrügst niemals deine Freunde.

DUNKLES GEHEIMNIS

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

- Manchmal verfällst du dem Alkohol, um die Erinnerungen an all jene auszulöschen, die du getötet hast.
- Insgeheim bereitet es dir Freude, anderen Schmerzen und Verletzungen zuzufügen.
- Einmal hast du einen Rostbruder getötet und jetzt jagen sie dich.

BEZIEHUNGEN

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

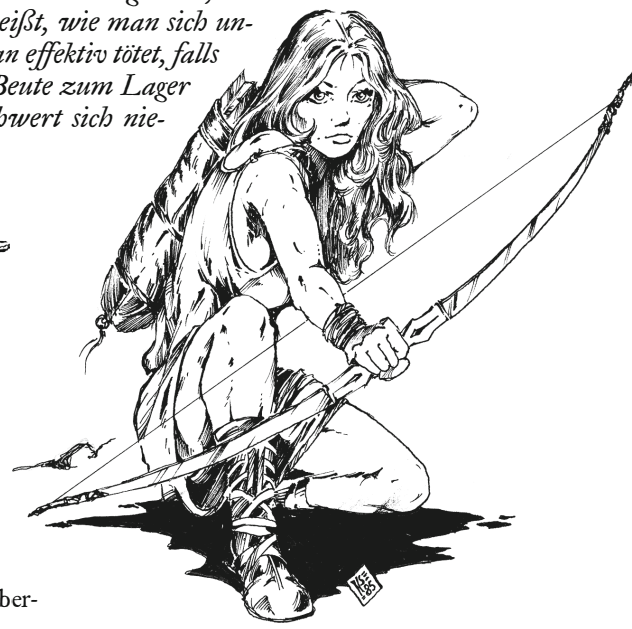
... ist das schwächste Glied der Gruppe. Kannst du sie stärker machen?
... hat dein Leben mehrmals gerettet. Wie kannst du das zurückzahlen?
... ist unheimlich. Sie führt nichts Gutes im Schilde.

AUSRÜSTUNG

Eine Einhandwaffe nach Wahl, verstärkte Lederrüstung, ein Gegenstand deiner Wahl aus der Liste der Handelswaren (siehe S. 186), W6 Silbermünzen.
Ressourcenwürfel: Nahrung W8, Wasser W6

JÄGER

Die Wildnis ist deine Heimat. In den Wäldern und Bergen, in der offenen Steppe und an den Flussbiegungen – hier findest du inneren Frieden. Die Leute sagen, dass die Wildnis gefährlich ist, dass sie böse ist. Zugegeben, du hast die Monster gesehen, die dieses Land durchstreifen. Aber du weißt, wie man sich unsichtbar und lautlos bewegt und wie man effektiv tötet, falls es notwendig ist. Und wenn du deine Beute zum Lager bringst und es Zeit ist, zu essen, beschwert sich niemand. Du bist ein Jäger.



HAUPTATTRIBUT: Geschicklichkeit
FERTIGKEITEN: Heimlichkeit, Bewegen, Fernkampf, Auskundschaften, Überleben
TYPISCHE SPITZNAMEN: Wolfstöter, Pfadfinder, Roter Fuchs

STOLZ

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir deine eigene:

- Du kannst wochenlang allein in der Wildnis überleben.
- Dein Pfeil verfehlt niemals sein Ziel.
- Die Tiere des Waldes sind deine Freunde und wollen dir nichts Böses.

DUNKLES GEHEIMNIS

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

- Du fühlst dich unwohl, wenn du unter Leuten bist, und ziehst es vor, alleine zu sein.
- Die alte Wunde von der Klaue einer dämonischen Bestie ist nie richtig verheilt.
- Einmal hast du einen verwundeten Freund zum Sterben in den Wäldern zurückgelassen, um dich selbst zu retten

BEZIEHUNGEN

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

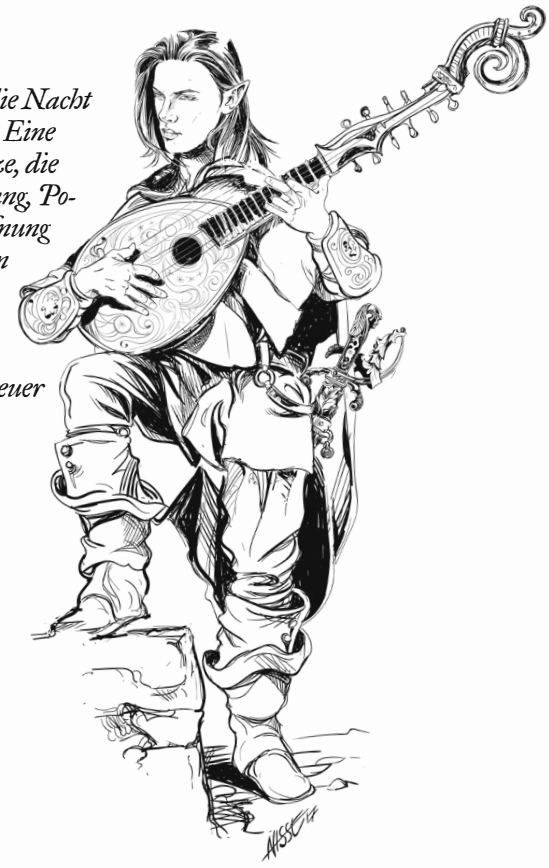
... macht ganz schön viel Lärm. Bleib fern von ihr.
... hat immer Hunger und isst alles Essen, das du findest.
... hat keinen Respekt für die Natur und ihre Kreaturen.

AUSRÜSTUNG

Bogen oder Schleuder, zwei Gegenstände deiner Wahl aus der Liste der Handelswaren (siehe S. 186), W6 Silbermünzen.
Ressourcenwürfel: Nahrung W8, Wasser W6, Pfeile W10

BARDE

Wenn der Weg weit ist, wenn der Wind heult oder die Nacht finster ist, braucht jeder ein Licht in der Dunkelheit. Eine Erinnerung an vergangene Heldentaten oder Schätze, die darauf warten, gefunden zu werden. Ob durch Gesang, Poesie oder Prosa: Deine Aufgabe ist es, ein wenig Hoffnung und Freude am Lagerfeuer zu verbreiten. Du bist in der Lage, die Herzen deiner Freunde mit Tapferkeit und Hoffnung zu erfüllen. Und falls ihr alle eines Tages eurem letzten Schicksal entgegentretet, werden deine Chroniken die Geschichte eurer Abenteuer erzählen. Du bist ein Barde.



HAUPTATTRIBUT: Empathie
FERTIGKEITEN: Wissen, Menschenkenntnis, Manipulation, Darbietung, Heilen
TYPISCHE SPITZNAMEN: Silberzunge, Verführer, Madrigal

STOLZ

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir deine eigene:

- Deine Lieder erwärmen selbst die kältesten Herzen.
- Du erinnerst dich an alle Geschichten und Legenden der Verbotenen Lande.
- Deine Freunde vertrauen dir ihr Leben an.

DUNKLES GEHEIMNIS

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

- Du bist von Zweifel geplagt und glaubst nicht an die Lieder, die du singst.
- Du bist insgeheim in einen NSC oder einen anderen SC verliebt.
- Du hast den Rostbrüdern einst als Hofnarr gedient, konntest aber entkommen.

BEZIEHUNGEN

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

... ist die Heldin deiner Chronik, weiß das aber noch nicht.
... versteht nicht, was gut für sie ist, und braucht deine Führung.
... ist dem Untergang geweiht. Es ist nur eine Frage der Zeit.

AUSRÜSTUNG

Laute oder Flöte, Messer, ein Gegenstand deiner Wahl aus der Liste der Handelswaren (siehe S. 186), W8 Silbermünzen.
Ressourcenwürfel: Nahrung W8, Wasser W6

HÄNDLER

Verhandeln, billig kaufen und teuer verkaufen, zwei Silbermünzen in drei verwandeln, das war immer dein Weg, um zu überleben. Während der Blutnebel schwer über dem Land lag, war der Handel zwischen den Dörfern stark eingeschränkt. Jetzt ist der Nebel verschwunden und die Verbotenen Lande und ihre Schätze warten auf dich – um sie für dich selbst zu nehmen, oder um sie zu kaufen und dann an den Höchstbietenden zu verkaufen. Du bist ein Händler.



HAUPTATTRIBUT: Empathie
FERTIGKEITEN: Handwerk, Fingerfertigkeit, Auskundschaften, Menschenkenntnis, Manipulation
TYPISCHE SPITZNAMEN: Goldzahn, Silberlächeln, Der Ehrliche

STOLZ

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir deine eigene:

- Du hast einen ehrlichen Blick.
- Du kannst jeden dazu bringen, dir zu vertrauen.
- Wenn du Gold riechst, kann dich nichts davon abhalten, es in die Finger zu bekommen.

DUNKLES GEHEIMNIS

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

- Du schuldest einer mächtigen Person Silbermünzen. Eine Menge Silbermünzen.
- Du hast einen Rostbruder betrogen – und jetzt wollen sie Rache.
- Du vertraust niemandem und glaubst, dass alle nur dein Geld wollen.

BEZIEHUNGEN

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

... schuldet dir Silber, scheint es aber nicht zurückzahlen zu wollen.
... hat einmal dein Leben gerettet. Was will sie als Wiedergutmachung?
... ist dein Weg zu Reichtum und Ruhm. Bleib nah bei ihr.

AUSRÜSTUNG

Messer, drei Gegenstände deiner Wahl aus der Liste der Handelswaren (siehe S. 186), W12 Silbermünzen.
Ressourcenwürfel: Nahrung W8, Wasser W8

REITER



In den Legenden heißt es, dass die Tiere einstmals die Menschen verspotteten, weil diese nur zwei Beine hatten. Aus diesem Grund haben sich deine Vorfahren mit den Pferden der großen Ebenen verbündet. Jetzt verfügt ihr gemeinsam über sechs Beine – und zwei Hände, um Speer und Bogen zu führen. Du reitest schneller als alle anderen, du schlägst zu und bist verschwunden, bevor der Feind bemerkt, was geschehen ist. Du liebst die offenen Ebenen und das feurige Blut der Aslene in deinen Adern. Du bist ein Reiter.

HAUPTATTRIBUT: Geschicklichkeit
FERTIGKEITEN: Ausdauer, Nahkampf, Fernkampf, Überleben, Tierkunde
TYPISCHE SPITZNAMEN: Speerfalke, Schwarze Mähne, Windreiter

STOLZ

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir deine eigene:

- Aslenen sind edler als andere Menschen.
- Auf deinem Pferd bist du schneller als der Wind.
- Ob im Sattel oder nicht, du verlierst nie das Gleichgewicht.

DUNKLES GEHEIMNIS

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

- Du magst es, Dinge in Brand zu setzen – angeblich im Namen Horns, aber dir gefällt es auch.
- Dein Pferd ist dir wichtiger als jeder Mensch. Andere können eure Verbindung nicht verstehen.
- In engen, geschlossenen Räumen verfällst du in Panik.

BEZIEHUNGEN

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

... hat die Seele eines Sklaven und muss befreit werden.
... ist ein loyaler Freund, für den du dein Leben geben würdest, wenn es dazu kommt.
... zeigt dir keinen Respekt. Du musst ihr früher oder später eine Lektion erteilen.

AUSRÜSTUNG

Ein Reitpferd (aus dem Kartenset für *Die Verbotenen Lande*, falls vorhanden), Speer oder Handaxt, Kurzbogen oder Schleuder, ein Gegenstand deiner Wahl aus der Liste der Handelswaren (siehe S. 186), W6 Silbermünzen.
Ressourcenwürfel: Nahrung W8, Wasser W8, Pfeile W10

SCHURKE

Niemand wird dir jemals einfach geben, was du dir wünschst. Um deinen Willen zu bekommen, musst du es dir selbst nehmen. Diese Lektion hast du schon früh gelernt und schon als Kind warst du sehr geschickt darin, andere von Besitztümern zu trennen, die du dringender brauchtest als sie. Früher haben die Leute auf dich gespuckt und dich getreten. Jetzt, als Abenteurer, die Verbotenen Lande vor dir, ist deine Kunst, sich leise im Schatten zu bewegen, auf einmal sehr begehrt. Du bist ein Schurke.



HAUPTATTRIBUT: Geschicklichkeit
FERTIGKEITEN: Nahkampf, Heimlichkeit, Fingerfertigkeit, Bewegen, Manipulation
TYPISCHE SPITZNAMEN: Halbfinger, Rotauge, Die Ratte

STOLZ

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir deine eigene:

- Niemand hat einen leiseren Gang als du.
- Du stiehlst nur von denen, die es verdienen.
- Niemand kann dich fangen

DUNKLES GEHEIMNIS

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

- Du stiehlst zwanghaft Wertgegenstände, die dir ins Auge fallen.
- Einmal hast du etwas Wertvolles von einem Rostbruder gestohlen und jetzt will er Rache.
- Deine Börse ist meistens leer, denn du gibst die Silbermünzen so schnell aus, wie du sie bekommst.

BEZIEHUNGEN

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

... verabscheut dich und was du tust. Sie glaubt, sie sei besser als du.
... behandelt dich wie ein Kind, das man zurechtweisen muss. Sehr lästig.
... schnappt sich immer den besten Schatz. Vielleicht solltest du ihr eine Lektion erteilen?

AUSRÜSTUNG

Dolch, zwei Gegenstände deiner Wahl aus der Liste der Handelswaren (siehe S. 186), W10 Silbermünzen.
Ressourcenwürfel: Nahrung W6, Wasser W6

ZAUBERER



Sollen sie dich doch anstarren, voller Furcht und Abscheu. Sollen sie doch vor dir zurückweichen, voller Angst, deine dunklen Künste könnten sie verderben. Sie fürchten dich, aber sie brauchen dich. Wer sonst könnte die Natur selbst seinem Willen unterwerfen? Wer sonst könnte Feuer wüten, Wasser gefrieren und Erde beben lassen? Du, und nur du, hast hinter den Schleier der Welt und in das Zentrum des Seins geblickt. Dieser Einblick ist deine schwere Bürde, damit andere sie nicht tragen müssen. Du bist ein Zauberer.

HAUPTATTRIBUT: Verstand
FERTIGKEITEN: Handwerk, Fingerfertigkeit, Wissen, Menschenkenntnis, Manipulation
TYPISCHE SPITZNAMEN: Wurzelherz, Graumantel, Der Weise

STOLZ

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir deine eigene:

- Du fürchtest nichts, denn du hast die Welt jenseits des Schleiers gesehen.
- Wer auch immer dich bedroht, wird einen schmerzhaften Tod sterben.
- Du hast viele Bücher gelesen und du kennst den Lauf der Welt.

DUNKLES GEHEIMNIS

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

- Visionen der Welt jenseits des Schleiers suchen dich heim.
- Dein Verlangen nach mehr magischer Macht ist stärker als alles andere.
- Zygofer der Zauberweber sucht dich in deinen Träumen heim und verlangt, dass du ihm dienst.

BEZIEHUNGEN

Wähle eine der folgenden Optionen oder überlege dir eine eigene:

... sieht dich immer schräg an und scheint Angst vor dir zu haben.

... weiß selbst nicht, wie stark sie im Inneren ist. Kannst du es ihr zeigen?

... zweifelt an deiner magischen Macht. Diese Närrin!

AUSRÜSTUNG

Stab oder Messer, ein Gegenstand deiner Wahl aus der Liste der Handelswaren (siehe S. 186), W8 Silbermünzen.

Ressourcenwürfel: Nahrung W6, Wasser W8

ALTER

Im nächsten Schritt wählst du dein Alter. Viele Abenteurer verlassen ihr Dorf in jungen Jahren, aber manchmal sehen sich auch ältere Personen dazu gezwungen, in den Ruinen auf Schatzsuche zu gehen.

Das Alter wird in drei Kategorien aufgeteilt: jung, erwachsen und alt. Du kannst dein Alter frei wählen. Notiere es auf dem Charakterbogen. Die gewählte Alterskategorie beeinflusst deine Attribute, Fertigkeiten und Talente. Mehr darüber erfährst du unten.

Elfen altern nicht wie andere Lebewesen. Spieltechnisch gelten sie alle als erwachsen.

BEISPIEL

Die Spielerin Josie erstellt einen neuen Charakter. Sie entscheidet sich für eine erwachsene, halbelfische Zauberin.



ATTRIBUTE

Deine Abenteurerin besitzt vier Attribute, die deine grundlegenden körperlichen und geistigen Fähigkeiten beschreiben. Deine Attribute werden verwendet, wenn du würfelst, um Handlungen innerhalb des Spiels durchzuführen, und geben auch an, wie viel

ALTER

	MENSCH	HALBELF	ZWERG	HALBLING	WOLFS-MENSCH	ORK	GOBLIN
Jung	16–25	16–30	20–40	16–25	13–20	13–20	16-25
Erwachsen	26–50	31–100	41–80	26–60	21–40	21–45	26-60
Alt	51+	101+	81+	61+	41+	46+	61+



Schaden du einstecken kannst, bevor du Gebrochen bist. Mehr darüber erfährst du in Kapitel 5.

STARTWERTE: Beim Erstellen deines Spielercharakters kannst du Punkte auf deine Attribute verteilen. Wie viele Punkte dir zur Verfügung stehen, hängt von deinem Alter ab – siehe die Tabelle unten. Du kannst auf ein einzelnes Attribut nicht weniger als 2 und nicht mehr als 4 Punkte verteilen. Du kannst jedoch 5 Punkte auf ein Attribut verteilen, das als „Hauptattribut" bei deinem Volk oder deinem Beruf aufgeführt ist. Falls das gleiche Attribut sowohl bei Volk als auch bei Beruf aufgeführt ist, kannst du auf dieses Attribut bis zu 6 Punkte verteilen.

ALTER	ATTRIBUTSPUNKTE
Jung	15
Erwachsen	14
Alt	13

STÄRKE

Reine Muskelkraft und Ausdauer.

GESCHICKLICHKEIT

Körperkontrolle, Geschwindigkeit und motorische Fähigkeiten.

VERSTAND

Sinneswahrnehmung, Intelligenz und Vernunft.

EMPATHIE

Persönliches Charisma, Einfühlungsvermögen und die Fähigkeit, andere zu manipulieren.

BEISPIEL

Josie hat 14 Punkte für ihre Attribute zur Verfügung. Sie gibt ihrem Charakter Stärke 3, Geschicklichkeit 3, Verstand 5 und Empathie 3.

FERTIGKEITEN

Deine Fertigkeiten sind das Wissen und die Fähigkeiten, die du im Laufe deines Lebens erworben hast. Sie sind wichtig, da sie – zusammen mit deinen Attributen – festlegen, wie effektiv du bestimmte Handlungen im Spiel durchführen kannst. Es gibt sechzehn Fertigkeiten, die in Kapitel 3 detailliert beschrieben werden. Sie haben eine Fertigkeitsstufe zwischen 0 und 5. Je höher die Stufe, desto besser.

KEINE FERTIGKEITSSTUFE? Du kannst immer auf eine Fertigkeit würfeln, selbst wenn du keine Stufe in dieser Fertigkeit hast – in diesem Fall verwendest du einfach nur das je-





weilige Attribut und die Ausrüstung. Mehr darüber, wie Fertigkeiten funktionieren, erfährst du im nächsten Kapitel.

STARTWERTE: Beim Erstellen deines Spielercharakters kannst du Punkte auf deine Fertigkeiten verteilen. Wie viele Punkte dir zur Verfügung stehen, hängt von deinem Alter ab – siehe die Tabelle unten. Du kannst auf jede Fertigkeit, die bei deinem Beruf aufgeführt ist, bis zu drei Punkte verteilen. Du kannst auf jede andere Fertigkeit bis zu einem Punkt verteilen. Deine Fertigkeitsstufen kannst du während des Spiels erhöhen (siehe Seite 39).

ALTER	FERTIGKEITSPUNKTE
Jung	8
Erwachsen	10
Alt	12

BEISPIEL

Josie hat 10 *Fertigkeitspunkte zur Verfügung und gibt ihrer halbelfischen Zauberin* NAHKAMPF 1, HANDWERK 2, WISSEN 3, MENSCHENKENNTNIS 2 *und* MANIPULATION 2.

TALENTE

Talente sind Kniffe und Fähigkeiten, die dir im Spiel einen kleinen Vorteil verleihen. Sie sind stärker spezialisiert als Fertigkeiten und bieten dir so die Möglichkeit, deinen Charakter noch weiter zu verfeinern. Talente werden in Kapitel 4 beschrieben. Es gibt außerdem Talente für dein Volk und deinen Beruf. Zu Beginn des Spiels erhältst du folgende Talente, abhängig von deinem Volk, deinem Beruf und deinem Alter:

- Dein Volkstalent
- Ein Berufstalent deiner Wahl
- Eine Anzahl allgemeiner Talente deiner Wahl basierend auf deinem Alter (siehe unten)

Jedes Talent (mit Ausnahme der Volkstalente) hat drei Stufen. Ein Talent beginnt zu Spielbeginn mit Stufe 1, aber du kannst auf ein allgemeines Talent verzichten, um das Spiel mit Stufe 2 in einem anderen Talent zu beginnen. Während des Spiels kannst du Talentstufen erhöhen und neue Talente erlernen.

ALTER	ALLGEMEINE TALENTE
Jung	1
Erwachsen	2
Alt	3

MAGISCHE TALENTE: Eine besondere Kategorie der Berufstalente sind magische Talente. Diese werden verwendet, um Zauber zu wirken. Sie stehen nur Druiden und Zauberern zur Verfügung. Mehr über Magie erfährst du in Kapitel 6.

BEISPIEL

Josies Charakter erhält das Volkstalent DIE MACHT DES GEISTES *und wählt das Berufstalent* WEG DES BLUTES. *Als Erwachsene erhält sie zwei allgemeine Talente. Eines verwendet sie, um ihre Stufe in* WEG DES BLUTES *auf 2 zu erhöhen, mit dem anderen kauft sie Stufe 1 des Talents* BLITZSCHNELL.

STOLZ

Abenteurer sind nicht wie andere Leute. Wer die Heimat und die Familie zurücklassen und den Weg des Schwerts beschreiten will, benötigt sowohl Tapferkeit als auch die Überzeugung, zu Höherem berufen zu sein. Im Spiel wird dies durch deinen Stolz dargestellt – etwas, das dir besonders viel bedeutet. Dies kann eine Fähigkeit sein, ein Ereignis aus deiner Vergangenheit oder irgendetwas anderes. Bei deinem Beruf findest du drei Vorschläge, es steht dir jedoch frei, einen eigenen Stolz zu erfinden.

Einmal pro Spielsitzung kannst du deinen Stolz aktivieren, falls ein Fertigkeitswurf scheitert, bei dem dein Stolz relevant ist. Die Spielleiterin hat das letzte Wort, sollte aber im Zweifel auf deiner Seite sein. Wenn du deinen Stolz aktivierst, würfle einen weiteren W12 und werte ihn für den Wurf aus. Falls der Wurf trotzdem scheitert, verlierst du deinen Stolz. Du musst anschließend eine komplette Sitzung ohne ihn spielen, bevor du einen neuen Stolz wählen darfst. Mehr darüber, wie du deinen Stolz einsetzt, erfährst du in Kapitel 3.



BEISPIEL

Josie entscheidet sich, dass der Stolz ihrer Zauberin „Ich fürchte nichts, denn ich habe die Welt jenseits des Schleiers gesehen“ lautet.



Die Verbotenen Lande

Volk: Halbelf

Beruf: Zauberin

Name: Nirmena

Stolz: Ich fürchte nichts, denn ich habe die Welt jenseits des Schleiers gesehen

Dunkles Geheimnis: Mein Verlangen nach mehr magischer Macht ist stärker als alles andere

Alter:

Reputation:

Attribute

Stärke	3	
Geschicklichkeit	3	
Verstand	5	
Empathie	3	

Zustände

Müde · Durstig · Hungrig · Kalt

Kritische Verletzungen:

Erscheinung

Gesicht:

Körper:

Kleidung:

Talente

Talent	Stufe
Macht des Geistes	1
Weg des Blutes	2
Blitzschnell	1

Helm

Schutz

Schild

Bonus

Rüstung

Schutz

Fertigkeiten

Fertigkeit	Stufe
Kraft (Stärke)	
Ausdauer (Stärke)	
Nahkampf (Stärke)	1
Handwerk (Stärke)	2
Heimlichkeit (Geschickl.)	
Fingerfertigkeit (Geschickl.)	
Bewegen (Geschickl.)	
Fernkampf (Geschickl.)	
Auskundschaften (Verstand)	
Wissen (Verstand)	3
Überleben (Verstand)	
Menschenkenntnis (Verstand)	2
Manipulation (Empathie)	2
Darbietung (Empathie)	
Heilen (Empathie)	
Tierkunde (Empathie)	

Waffen

Waffen	Bonus	Schaden	Reichweite	Anmerkung

Erfahrung

Willenskraft



DUNKLES GEHEIMNIS

Jeder Spielercharakter in *Die Verbotenen Lande* hat eine Geschichte. Viele der vielschichtigen Persönlichkeiten, die ihr Glück zwischen den Ruinen versuchen, haben eine wechselhafte Vergangenheit voller Aufregung und Gefahren hinter sich. Du bist eine dieser Personen. Dir ist vor Spielbeginn etwas geschehen, das Spuren hinterlassen hat oder das immer noch auf irgendeine Art und Weise bedrohlich ist. Dies nennt man Dunkles Geheimnis.

Bei jedem Beruf stehen drei Vorschläge für Dunkle Geheimnisse – wähle eines davon oder denk dir ein neues aus, wenn dir das lieber ist. Die Dunklen Geheimnisse von deinem und den anderen SC sind zunächst einmal Hilfsmittel für die Spielleiterin, um Geschichten zu erschaffen. Sie können aber auch beeinflussen, wie viele Erfahrungspunkte du nach einer Spielsitzung erhältst (S. 39).

BEISPIEL

Josie beschließt, dass das Dunkle Geheimnis ihres Charakters „Mein Verlangen nach mehr magischer Macht ist stärker als alles andere" lautet.

BEZIEHUNGEN

Als Abenteurerin suchst du nach Reichtümern in der Wildnis, aber du hast auch persönliche Beziehungen zu den anderen Spielercharakteren. Ihr seid nun schon eine Weile Teil der gleichen Abenteurergruppe und kennt euch recht gut.

Wenn ihr eure Spielercharaktere erstellt, solltet ihr eure Beziehungen zu den anderen Spielercharakteren beschreiben, mit einem kurzen Satz, den ihr auf dem Charakterbogen notiert. Bei jedem Beruf stehen einige Vorschläge. Ihr könnt sie als Inspiration für eure eigenen Ideen verwenden.

Eure Auswahl ist für die Spielleiterin wichtig, denn sie kann sie verwenden, um interessante Situationen im Spiel zu erschaffen

AUSRÜSTUNG

Die Reise durch die *Verbotenen Lande* erfordert die richtige Ausrüstung. Dörfer sind weit voneinander entfernt, und du musst in der Lage sein, alleine in der Wildnis zu überleben. Du musst alle Gegenstände, die dein Charakter bei sich trägt, auf dem Charakterbogen aufschreiben. Notiere einen Gegenstand pro Zeile. Falls etwas nicht auf dem Charakterbogen steht, hast du es nicht dabei.

STARTAUSRÜSTUNG: Dein Beruf bestimmt, welche Ausrüstung du zu Spielbeginn wählen kannst. Du erhältst einen oder mehrere Gegenstände aus der Liste der Handelswaren auf S. 186 (allerdings keine SELTENEN Gegenstände). Falls bei deinem Beruf etwas steht wie „eine Waffe deiner Wahl", wähle eine Waffe aus der Waffentabelle in Kapitel 5.

Zusätzlich erhältst du einen Rucksack und einen Wasserschlauch. Ausrüstung, die zum Tragen anderer Gegenstände verwendet wird, zählt nicht zu deiner Traglast und muss auch nicht notiert werden.

MÜNZEN

Das grundlegende Zahlungsmittel in den Verbotenen Landen sind Silbermünzen (oder einfach nur „Silber", siehe Kasten auf dieser Seite). Kupfermünzen werden für kleinere Transaktionen verwendet, Goldmünzen für größere Summen. Zehn Kupfermünzen erge-

MÜNZEN IN DEN VERBOTENEN LANDEN

Silbermünzen sind das übliche Zahlungsmittel in den Verbotenen Landen. Es gibt keine Silberminen in diesem Land und niemand prägt hier Silbermünzen. Stattdessen werden alte und abgenutzte Münzen aus den Erlenkriegen verwendet. Selbst Kupfermünzen kommen aus Erlenland im Süden, sie werden aber selten verwendet: Das gemeine Volk tauscht üblicherweise direkt Dienstleistungen aus. Es gibt einige Goldvorkommen in den Verbotenen Landen und das Gold aus diesen Minen wird zusammen mit alten Goldmünzen für den Handel verwendet. Jeder, der mit Gold handelt, tut gut daran, das Gewicht der Münzen persönlich zu prüfen.

ben eine Silbermünze, zehn Silbermünzen ergeben eine Goldmünze.

Du würfelst einen Würfel, der durch deinen Beruf festgelegt wird, um zu sehen, wieviel Silber du zu Spielbeginn besitzt. Die Startausrüstung ist kostenlos, aber du kannst zusätzliche Ausrüstung zu Spielbeginn kaufen, wenn du willst.





TRAGLAST

Du kannst eine Anzahl von Gegenständen in Höhe deiner doppelten Stärke tragen. Für die Berechnung wird nur der Basiswert herangezogen, nicht der temporäre Wert, der durch Schaden verringert wurde (siehe S. 106).

SCHWERE & LEICHTE GEGENSTÄNDE

Ein Gegenstand, der als schwer bezeichnet wird, zählt als zwei gewöhnliche Gegenstände, benötigt also auf dem Charakterbogen zwei Zeilen statt einer Zeile. Auf der anderen Seite gibt es Gegenstände, die als leicht bezeichnet werden. Diese zählen als halber gewöhnlicher Gegenstand, du kannst also zwei von ihnen in eine Zeile schreiben.

WINZIGE GEGENSTÄNDE

Gegenstände, die noch kleiner als leicht sind, nennt man winzig. Sie sind so klein, dass sie die Traglast gar nicht beeinflussen. Die Faustregel ist: Wenn der Gegenstand in einer geschlossenen Faust verborgen werden kann, ist er winzig. Winzige Gegenstände werden auch auf dem Charakterbogen aufgeführt.

MÜNZEN: Einzelne Münzen zählen als winzig und belasten dich nicht. 100 Münzen zählen aber als leichter Gegenstand, 200 Münzen als gewöhnlicher Gegenstand und 400 Münzen als schwerer Gegenstand.

ÜBERLADEN

Du kannst zeitweise mehr Gegenstände tragen, als deine Traglast (Stärke x 2 Gegenstände) zulässt. In diesem Fall musst du auf AUSDAUER würfeln, wann immer du in einer Kampfrunde rennen (siehe S. 89) oder einen Tagesabschnitt



marschieren willst. Falls der Wurf scheitert, musst du entweder fallen lassen, was du trägst, bleiben, wo du bist, oder 1 Punkt Schaden auf Geschicklichkeit hinnehmen und weitermachen.

REITTIERE

Wenn du ein Pferd oder ein anderes Reittier besitzt, kann es einige deiner Ausrüstungsgegenstände tragen. Das Tier kann eine Anzahl gewöhnlicher Gegenstände in Höhe seiner doppelten Stärke tragen und doppelt so viel, wenn du absteigst und es führst. Werte für typische Reittiere findest du auf S. 126 im *Spielleiter-Handbuch.* Auf der Rückseite deines Charakterbogens ist Platz für dein Reittier.

VERBRAUCHS-GÜTER

Verbrauchsgüter sind eine spezielle Kategorie von Gegenständen, dazu gehören Nahrung, Wasser, Pfeile und Fackeln. Bei dieser Ausrüstung zählst du keine einzelnen Gegenstände. Stattdessen wird jedes Verbrauchsgut mit einem Ressourcenwürfel von W6 bis W12 bewertet. Dieser gibt an, wie viel von dem Verbrauchsgut du bei dir trägst. Jede Art von Verbrauchsgut hat ein Feld auf dem Charakterbogen, in das du den Ressourcenwürfel eintragen kannst.



Jedes Mal, wenn du eine Ration Nahrung isst, eine Ration Wasser trinkst, einen Pfeil abschießt oder eine Fackel entzündest, würfelst du den Ressourcenwürfel für das Verbrauchsgut. Falls der Würfel eine 1 oder 2 ergibt, musst du den Ressourcenwürfel eine Stufe reduzieren – zum Beispiel von W8 auf W6. Falls du eine 1 oder 2 auf einem W6 würfelst, ist dein Vorrat vollständig aufgebraucht.

Die Ressourcenwürfel zu Spielbeginn sind bei jedem Beruf aufgeführt. Du würfelst sie nicht bei der Charaktererschaffung, sondern notierst einfach den Würfeltyp auf deinem Charakterbogen.

TRAGLAST: In Bezug auf Traglast zählt jeder Typ von Verbrauchsgut als ein Gegenstand, ganz gleich, wie hoch der Ressourcenwürfel ist. Wenn du deinen letzten Ressourcenwürfel für ein bestimmtes Verbrauchsgut verlierst, wird dieses nicht mehr in die Traglast mit eingerechnet.

VORRAT: Ein W12-Ressourcenwürfel ist die größte Menge eines Verbrauchsguts, die eine einzelne Person tragen kann. Natürlich ist es möglich, dass deine Gruppe auf einen größeren Vorrat stößt, zum Beispiel einen Wagen voller Essen. Dies wird in Verbrauchsgut-Einheiten gemessen (siehe unten).

FINDEN & KAUFEN: Falls du Verbrauchsgüter kaufst oder findest, werden diese in Einheiten gezählt (siehe die Ausrüstungsliste in Kapitel 9). Eine Einheit eines Verbrauchsguts erhöht deinen Ressourcenwürfel um eine Stufe.

TEILEN: Falls du einer anderen Person etwas von deinem Verbrauchsgut abgeben willst, erhöhst du einfach den Ressourcenwürfel des Empfängers um so viele Stufen, wie du deinen verringerst.

BEISPIEL

Josie gibt ihrem Charakter einen Stab und eine Laterne. Sie würfelt einen W8 und erhält 5 Silbermünzen. Sie erhält einen W6-Ressourcenwürfel für Nahrung und einen W8 für Wasser. Der Charakter ihres Freundes hat einen W12-Ressourcenwürfel für Nahrung. Er reduziert seinen Würfel auf W10 und erhöht Josies Würfel dadurch auf W8.

ERSCHEINUNG

Du kannst das Gesicht, den Körper und die Kleidung deines Charakters auf deinem Charakterbogen beschreiben. Berücksichtige dabei dein Volk, deinen Beruf und dein Alter. Auf dieser Basis wählst du eine beliebige Erscheinung, von der du denkst, dass sie zu deiner Abenteurerin passt.

NAME

Zu guter Letzt gibst du deiner Abenteurerin einen Namen. Bei jedem Volk (S. 14) steht eine Liste mit fünf männlichen und fünf weiblichen Namen, die für dieses Volk typisch sind. Wähle einen dieser Namen oder denke dir selbst einen aus.

SPITZNAMEN: In den *Verbotenen Landen* ist es üblich, einen Spitznamen anzunehmen, meistens einen, der etwas über dein Aussehen, deine Persönlichkeit oder deine persönliche Geschichte aussagt. Du kannst zu Spielbeginn einen Spitznamen wählen oder dir später einen aussuchen, wenn dir das lieber ist. Einige typische Spitznamen sind bei deinem Beruf aufgeführt.

BEISPIEL

Josie nennt ihre Zauberin Nirmena.

ERFAHRUNG

Das Leben eines Abenteurers birgt zahlreiche Herausforderungen und falls du überlebst, kannst du dir sicher sein, dass du dich veränderst – und vielleicht ein oder zwei Dinge dabei lernst.

Die Dinge, die du während des Spiels gelernt hast, werden in Erfahrungspunkten (EP) gemessen. Du erhältst EP am Ende jeder Spielsitzung. Sprich mit den anderen Spielern darüber, was passiert ist. Für jede der folgenden Fragen, die du mit „Ja“ beantworten kannst, erhältst du einen EP:

- Hast du an der Spielsitzung teilgenommen? Du erhältst einen EP einfach, weil du da warst.
- Bist du während der Spielsitzung durch mindestens ein Hexfeld auf der Karte gereist, das du zuvor noch nicht besucht hattest?
- Hast du einen neuen Abenteuerschauplatz entdeckt?
- Hast du ein oder mehrere Monster besiegt?
- Hast du einen Schatz gefunden (1 Goldmünze oder mehr)?
- Hast du eine Anlage in deiner Festung errichtet?
- Hast du deinen Stolz aktiviert?
- Hast du unter deinem Dunklen Geheimnis gelitten?
- Hast du dein Leben für einen anderen SC riskiert?
- Hast du irgendeine außergewöhnliche Handlung durchgeführt?

Die SL hat das letzte Wort, wenn es darum geht, wie viele EP jeder Charakter erhält. Notiere die EP auf dem Charakterbogen.



EP AUSGEBEN

Du kannst deine EP ausgeben, um deine Fertigkeiten und Talente zu verbessern oder um neue zu erlernen. Das ist nur während eines Tagesabschnitts möglich, in dem du dich ausruhst oder schläfst (siehe S. 159).

FERTIGKEITEN: Um eine Fertigkeit um 1 Stufe zu verbessern, benötigst du EP in Höhe der nächsten Fertigkeitsstufe mal 5. Um zum Beispiel eine Fertigkeit von 2 auf 3 zu verbessern, benötigst du 15 EP. Du kannst eine Fertigkeit immer nur um eine Stufe auf einmal verbessern.

Eine neue Fertigkeit auf Stufe 1 zu erlernen kostet 5 EP. Du musst außerdem entweder die Fertigkeit während der Sitzung erfolgreich verwendet haben (ohne Fertigkeitsstufe) oder von einem Lehrer (mindestens Fertigkeitsstufe 1) einen Tagesabschnitt lang unterrichtet werden.

TALENTE: Eine Talentstufe um 1 zu erhöhen, kostet die angestrebte Stufe mal 3 an Erfahrungspunkten. Um zum Beispiel ein Talent von Stufe 1 auf Stufe 2 zu steigern, benötigst du 6 EP.

Ein neues Talent (Stufe 1) zu lernen kostet 3 EP. Dies erfordert außerdem einen Tagesabschnitt Übung und einen erfolgreichen Wurf auf Verstand. Du hast pro Tagesabschnitt einen Versuch. Wenn dir ein Lehrer das Talent beibringt, ist kein Wurf erforderlich. Du kannst keine Berufstalente anderer Berufe lernen, ebenso wenig wie fremde Volkstalente.

MAGIE: Um magische Talente zu entwickeln, solltest du einen Lehrer finden, dessen Talentstufe höher ist als deine. Ohne einen Lehrer verdreifachen sich die EP-Kosten, um ein magisches Talent zu steigern. Mehr über Magie findest du in Kapitel 6.

DEN CHARAKTER ENTWICKELN

Erfahrungspunkte sind nicht die einzige Art und Weise, wie sich dein Charakter während des Spiels verändert. Du kannst außerdem deinen Stolz, dein Geheimnis und deine Beziehung zu den anderen SC ändern.

DEINEN STOLZ ÄNDERN

Wenn du deinen Stolz während eines Fertigkeitswurfs aktivierst, dieser aber dennoch scheitert, musst du deinen Stolz sofort entfernen. Anschließend musst du eine vollständige Spielsitzung ohne Stolz spielen. Danach wählst du einen neuen Stolz. Mehr darüber, wie du deinen Stolz einsetzt, erfährst du in Kapitel 3.

DEIN DUNKLES GEHEIMNIS ÄNDERN

Falls du am Ende der Spielsitzung der Meinung bist, dass dein Dunkles Geheimnis nicht weiter von Bedeutung ist, kannst du es streichen und dir ein neues ausdenken. Vielleicht wurde dein Geheimnis enthüllt, oder die düstere Bedrohung ist vergangen. Überlege dir gemeinsam mit der Spielleiterin ein neues Dunkles Geheimnis. Falls möglich, verknüpfe das neue Dunkle Geheimnis mit einem Ereignis, das während des Spiels geschehen ist.

BEZIEHUNGEN ÄNDERN

Du hast am Ende jeder Spielsitzung die Möglichkeit, deine Beziehungen zu den anderen SC neu festzulegen, wie es dir passend erscheint.

REPUTATION

Als Abenteurerin in den *Verbotenen Landen* wird sich die Kunde deiner Taten weit verbreiten – falls du lange genug lebst. Dies spiegelt sich in deinem Reputation-Wert wider. Dieser legt fest, wie wahrscheinlich es ist, dass dich jemand erkennt, außerdem kann er soziale Konflikte beeinflussen.

Dein Reputation-Wert besagt nur, wie bekannt du bist – nicht, ob du gefürchtet oder bewundert wirst. Das hängt davon ab, für welche Taten du bekannt bist. Deine anfängliche Reputation hängt von deinem Alter ab (siehe Tabelle unten).

ALTER	ANFANGSREPUTATION
Jung	0
Erwachsen	1
Alt	2

WIEDERERKANNT WERDEN

Wenn du in eine neue Siedlung in den *Verbotenen Landen* kommst, gibt es eine Chance, dass die Leute dort von dir gehört haben. Hierzu musst du namentlich vorgestellt werden oder ein sehr markantes Äußeres haben.

Würfel eine Anzahl W6 in Höhe deines Reputation-Werts. Wenn du eine oder mehrere Sechsen würfelst (das ✕-Symbol auf dem Würfelset), ist dir dein Ruf vorausgeeilt und die Leute haben von dir und deinen Taten gehört. Ob sie darauf negativ oder positiv reagieren, ist abhängig von den Taten, für die du bekannt bist, und liegt im Ermessen der Spielleiterin.

VOLK: Wenn die Siedlung hauptsächlich von einem anderen Volk als deinem bewohnt wird, gilt deine Reputation als zwei Stufen niedriger als gewöhnlich.

GRUPPE: Wenn eine ganze Abenteurergruppe in einer Siedlung ankommt, wird nicht für jeden einzelnen SC gewürfelt. Stattdessen würfelt ihr nur für die Abenteurerin mit der höchsten Reputation. Der Wurf gilt dann für die gesamte Gruppe.

NSC können ebenfalls einen Reputation-Wert haben. Falls ihr einen solchen NSC trefft, wird auf die gleiche Art gewürfelt, um festzustellen, ob ihr von dieser Person bereits gehört habt.

MANIPULATION

Wenn du versuchst, jemanden zu MANIPULIEREN, kann dein Reputation-Wert den Ausgang beeinflussen. Mehr über Manipulation erfährst du in Kapitel 3.

WACHSENDE REPUTATION

Während des Spiels erhöht sich dein Reputation-Wert. Nach einer Spielsitzung, in der du eine oder mehrere großartige oder fürchterliche Taten vollbracht hast, Taten, von denen die Welt noch in Jahren sprechen wird, erhöht sich deine Reputation um 1 Punkt. Was als „großartige oder fürchterliche Tat“ gilt, liegt im Ermessen der Spielleiterin, aber hier sind einige Beispiele:

- Ein berühmter NSC wurde getötet oder vor dem sicheren Tod gerettet.
- Ein gefürchtetes Monster wurde erschlagen.
- Ein legendärer Schatz oder ein Artefakt wurde gefunden oder gestohlen.
- Die Tat hat die Gesamtsituation an einem Abenteuerschauplatz permanent verändert.
- Die Tat hat signifikante Auswirkungen für eine der wichtigen Mächtegruppen in den Verbotenen Landen.
- Ihr habt bestimmte Anlagen in eurer Festung errichtet (siehe S. 163).



FERTIGKEITEN

Die Lava fraß sich in seine Stelzen, und Berdes Angst ließ erst nach, als er die Kante erreichte. Der Dieb pfiff leise vor sich hin, streifte die glimmenden Überreste der Holzschuhe von den Füßen und drang tiefer in die Festung ein, ein Diener unter vielen, dessen Schritte ihn ruhig, aber zielstrebig in Richtung Schatzkammer führten.



Ein Rollenspiel ist ein Gespräch. Die Spielleiterin beschreibt die Szene, ihr beschreibt, wie sich eure Spielercharaktere verhalten, die SL beschreibt, wie etwaige NSC reagieren, ihr antwortet – und so weiter. So wird die Geschichte erzählt und schreitet voran. Früher oder später aber kommt es zu entscheidenden Momenten, zu einem Punkt, an dem es kein Zurück mehr gibt, zu einem Konflikt, den ein Gespräch allein nicht auflösen kann. Falls das geschieht, ist es an der Zeit, die Würfel herauszuholen und eine deiner Fertigkeiten zu benutzen.

WÜRFELN

Insgesamt gibt es sechzehn Fertigkeiten im Spiel, die alle später in diesem Kapitel beschrieben werden. Jede Fertigkeit ist mit einem der vier Attribute verknüpft: Stärke, Geschicklichkeit, Verstand und Empathie.

Wenn du eine Handlung durchführst, beschreibst du als erstes, was dein Spielercharakter tut oder sagt. Dann nimmst du eine Anzahl sechsseitiger Würfel in Höhe deiner Fertigkeitsstufe plus deines aktuellen Wertes im verknüpften Attribut. Falls du irgendeine Form von hilfreicher Ausrüstung hast, erhältst du hiervon ebenfalls Bonuswürfel.

Dann würfelst du alle Würfel gleichzeitig.

SECHSEN SIND ERFOLGE

Um mit deiner Handlung Erfolg zu haben, musst du mindestens eine Sechs würfeln. Eine Sechs nennt sich Erfolg, und diese sind in den Regeln mit dem Symbol zweier gekreuzter Schwerter markiert: ⚔. Falls du mehr als ein ⚔ würfelst, kannst du damit zusätzliche Auswirkungen erzielen – das hängt von der Fertigkeit ab.

EINSEN SCHWÄCHEN DICH

Einsen können schlecht für dich sein. Sie können bedeuten, dass du Schaden, Erschöpfung oder Furcht erleidest oder dass deine Waffe beschädigt wird. Einsen haben bei deinem ersten Wurf keine Auswirkungen – das haben sie nur, wenn du beschließt, deinen Wurf zu strapazie-



ren (siehe unten). Eine Eins nennt man *Unheil*. Sie ist mit einem Totenschädel markiert: 💀.

VERSCHIEDENE FARBEN

Es kann wichtig sein, ob ein bestimmter Würfel zu deiner Fertigkeit, deinem Attribut oder deiner Ausrüstung gehört. Daher solltest du Würfel mit unterschiedlichen Farben verwenden. Die auf deinen Attributen basierenden Würfel nennt man Basiswürfel, die anderen nennt man Fertigkeitswürfel und Ausrüstungswürfel oder Waffenwürfel (speziell für Waffen.

VERBOTENE LANDE–WÜRFELSET

Es gibt ein aufwendig graviertes Würfelset speziell für Verbotene Lande. Das ⚔-Symbol ist schon in diese Würfel eingraviert. Jedes Set besteht aus neun W6: vier Basiswürfel (weiß), drei Fertigkeitswürfel (braun) und zwei Waffenwürfel (schwarz). Hinzu kommen ein W8, ein W10 und ein W12. (Mehr über diese findest du später in diesem Kapitel.) Ihr könnt das Spiel mit einem dieser Sets spielen, mit zwei oder sogar drei könnte es sogar noch einfacher werden.

OHNE FERTIGKEIT WÜRFELN

Falls du in der benötigten Fertigkeit keine Fertigkeitsstufe besitzt, kannst du trotzdem würfeln. Du verwendest einfach deine Basiswürfel und etwaige Ausrüstungswürfel.

BEISPIEL

Josies Zauberin Nirmena erkundet gemeinsam mit ihren Gefährten eine zerstörte Burg. Plötzlich erhebt sich ein untoter Ghul aus den Schatten und hebt sein rostiges Schwert zum Schlag. Nirmena flüchtet in Richtung eines Turms, um sich dort in Sicherheit zu bringen, der Boden vor ihr ist jedoch eingestürzt. Sie entscheidet sich dazu, über die Kluft zu springen. Nirmena hat Geschicklichkeit 3, aber keine Fertigkeitsstufe in BEWEGEN. *Sie verwendet für den Sprung also nur ihre Basiswürfel*

DIE KUNST DES SCHEITERNS

Falls du keine ⚔ erzielst, geht etwas schief. Aus irgendeinem Grund erreichst du dein Ziel nicht. Du kannst gerne mit Hilfe der SL beschreiben, weshalb der Versuch scheitert. Möglicherweise lässt sie einen fehlgeschlagenen Wurf noch weitere Konsequenzen haben, um die Geschichte möglichst dramatisch weiterzuführen.

DIE 16 FERTIGKEITEN

- Kraft (STÄRKE)
- Ausdauer (STÄRKE)
- Nahkampf (STÄRKE)
- Handwerk (STÄRKE)
- Heimlichkeit (GESCHICKLICHKEIT)
- Bewegen (GESCHICKLICHKEIT)
- Fingerfertigkeit (GESCHICKLICHKEIT)
- Fernkampf (GESCHICKLICHKEIT)
- Auskundschaften (VERSTAND)
- Wissen (VERSTAND)
- Überleben (VERSTAND)
- Menschenkenntnis (VERSTAND)
- Manipulation (EMPATHIE)
- Heilen (EMPATHIE)
- Darbietung (EMPATHIE)
- Tierkunde (EMPATHIE)

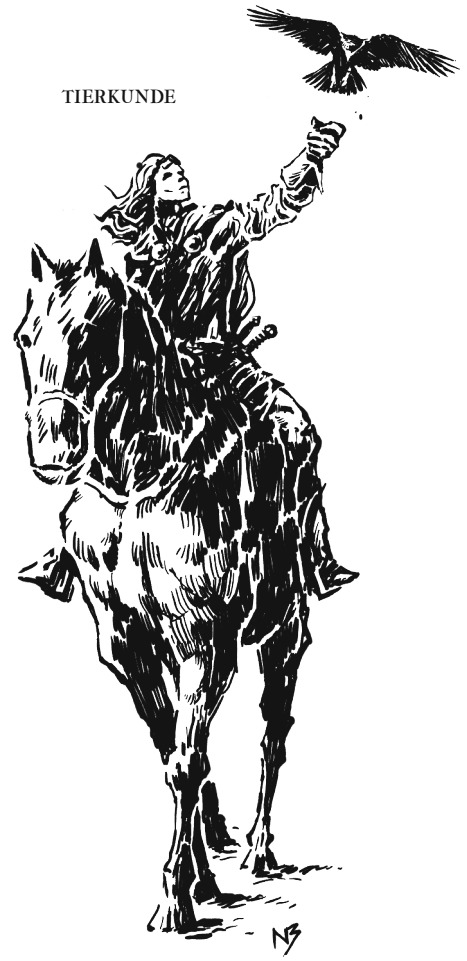
Ein Scheitern heißt aber nicht unbedingt, dass die Geschichte ins Stocken gerät. Selbst wenn du scheiterst, geht es voran – vielleicht auf Kosten von Zeit, Risiko oder Silber, aber es geht weiter. Die SL hat das letzte Wort über die Konsequenzen eines Scheiterns in einer solchen Situation. Falls du aber wirklich Erfolg haben willst, hast du noch eine letzte Chance dazu: Du kannst den Wurf strapazieren.

DEN WURF STRAPAZIEREN

Falls du bei einem Würfelwurf wirklich Erfolg haben musst, kannst du den Wurf strapazieren. Das bedeutet, dass du alle Würfel nimmst, die keine Sechs (✕) oder Eins (☠) erzielt haben, und sie erneut würfelst. Dadurch hast du nochmal die Chance, ✕ zu würfeln.

Du kannst dir nicht aussuchen, welche Würfel du erneut würfelst. Wenn du den Wurf strapazierst, musst du alle Würfel neu würfeln, die keine ✕ oder ☠ erzielt haben.

Du kannst Würfe auch noch nach einem erfolgreichen Wurf strapazieren, aber nur, wenn der Wurf eines weiteren ✕ die Auswirkung deines Wurfes in irgendeiner Weise verbessern würde. Die SL hat dabei das letz-



WÜRFELT NICHT ZU OFT!

Erfolg in den *Verbotenen Landen* ist schwierig. Falls du nicht die richtige Ausrüstung oder Freunde hast, die dir helfen können, besteht immer das Risiko, spektakulär zu scheitern. Behaltet das im Kopf und würfelt nur, wenn es wirklich notwendig ist. Hebt euch die Würfelwürfe für dramatische Situationen oder schwere Herausforderungen auf. Bei anderen Gelegenheiten sollte die SL einfach zulassen, dass dir gelingt, was du versuchst.

te Wort. Einen Wurf zu strapazieren ist aber riskant – Details findest du weiter unten. Wie genau ein strapazierter Wurf in der Geschichte aussieht, hängt von der Handlung ab, die du durchführst. Es muss keine körperliche Anstrengung sein, es kann auch völlige geistige Konzentration oder ein Kampf mit deinen Gefühlen sein.

FERTIGKEITSWÜRFEL: Wenn du einen Wurf strapazierst, zählen Einser von Fertigkeitswürfeln nicht als 💀 und können wiederholt werden, auch wenn der Würfel eine Eins zeigt. Auf dem *Verbotene-Lande*-Würfelset taucht das 💀-Symbol daher bei den Fertigkeitswürfeln nicht auf.

AUSRÜSTUNGSWÜRFEL: Wenn du deinen Wurf strapazierst, musst du auch alle Waffen- oder Ausrüstungswürfel neu würfeln.

NUR EINMAL: Du kannst deinen Wurf nur einmal strapazieren. Falls es beim zweiten Versuch nicht klappt, musst du eben mit den Konsequenzen leben.

💀 WIRD AKTIVIERT

Wenn du an deine Grenzen gehst, gehst du die Gefahr ein, dich zu verletzen oder zu erschöpfen – oder deine Waffe zu zerstören. Nachdem du deinen Wurf strapaziert hast, sieh dir das Ergebnis der Würfel an. Beim ersten Wurf haben 💀 keine Auswirkung. Beim Strapazieren werden sie jedoch aktiviert – wobei es keine Rolle spielt, ob die 💀 beim ersten oder zweiten Wurf erzielt wurden.

- Du erleidest für jeden 💀 auf einem Basiswürfel einen Punkt Schaden auf das Attribut, das du verwendet hast (mehr über Schaden findest du in Kapitel 5).
- Für jeden 💀 auf einem Waffenwürfel wird der Waffenbonus um einen Punkt gesenkt (mehr darüber findest du unten).

WISSEN



BESCHREIBT, WAS IHR TUT

In *Verbotene Lande* erzählt ihr gemeinsam eine Geschichte. Ein Würfelwurf ist ein dramatischer Höhepunkt – zunächst solltest du beschreiben, was du versuchst, sodass jeder weiß, was auf dem Spiel steht. Dann würfelst du. Interpretiere das Ergebnis und beschreibe, was geschieht. Beschreibe, was du tust, was du sagst oder was du denkst. Wenn du deinen Wurf strapazierst, beschreibe, wie. Mach es selbst, warte nicht auf die SL – die SL sollte dich nur dann zurückhalten, wenn du im Vergleich zu den Würfelergebnissen übertreibst.



ERFOLGSWAHRSCHEINLICHKEIT

Wenn man viele Würfel würfelt, ist es schwierig, die Erfolgschance vorherzusagen. Die Tabelle unten zeigt die Chance auf Erfolg bei 1-10 Würfeln. Die dritte Spalte zeigt die Erfolgschance, falls du den Wurf strapazierst

WÜRFEL-ANZAHL	ERFOLGS-CHANCE	STRAPA-ZIERTER WURF
1	17%	29%
2	31%	50%
3	42%	64%
4	52%	74%
5	60%	81%
6	67%	87%
7	72%	90%
8	77%	93%
9	81%	95%
10	84%	96%

Denk daran, dass Fertigkeitswürfel nie als 💀 zählen (siehe oben).

WILLENSKRAFT

Dich an die Grenzen deiner Fähigkeiten zu bringen ist gefährlich, kann aber auch positive Auswirkungen haben – es gibt dir die Willenskraft, die du benötigst, um die mächtigen Völker- und Berufstalente einzusetzen. Mehr darüber findest du in Kapitel 4.

Für jeden 💀, den du beim Strapazieren auf deinen Basiswürfeln erzielst (Waffenwürfel zählen nicht), erhältst du zusätzlich zu dem Schaden, den du erleidest, einen Willenskraftpunkt (WP). Willenskraftpunkte benötigst du, um die mächtigen Völker- und Berufstalente einzusetzen.

Zusätzliche Willenskraftpunkte kannst du über eure Festung erhalten (siehe Kapitel 8). Notiere die Willenskraftpunkte auf deinem Charakterbogen. Du kannst nie über mehr als 10 WP verfügen.

DIE SPIELLEITERIN kann Würfe für NSC strapazieren, aber sie erhält niemals Willenskraftpunkte. Mehr darüber findest du in Kapitel 4 auf Seite 64.

BEISPIEL

Josie würfelt ihre drei Basiswürfel für Nirmenas Sprung. Keiner von ihnen zeigt ein ⚔, und einer zeigt einen 💀. Nirmena stößt sich vom Rand der Kluft ab, mitten im Sprung wird ihr jedoch klar, dass es zu weit ist. Josie entscheidet sich, den Wurf zu strapazieren. Sie würfelt die zwei Basiswürfel erneut, die keinen 💀 ergeben haben. Einer von ihnen zeigt ein ⚔! Nirmena streckt ihre Hand aus und schafft es gerade noch, sich am Rand der anderen Seite der Kluft festzuhalten. Keuchend zieht sie sich in die Höhe. Für den Moment ist sie sicher. Wegen des erzielten 💀 erleidet sie 1 Punkt Schaden auf Geschicklichkeit. Sie erhält außerdem einen Willenskraftpunkt

NUR EINE CHANCE

Grundsätzlich hast du bei jeder Handlung nur eine einzige Chance auf Erfolg. Sobald du gewürfelt hast – und den Wurf strapaziert hast –, darfst du nicht erneut würfeln, um das glei-

che Ziel zu erreichen. Du musst etwas anderes versuchen oder warten, bis sich die Umstände deutlich geändert haben. Oder du lässt es einen anderen Spielercharakter versuchen.

Diese Regel gilt nicht für den Kampf. Du kannst den gleichen Gegner wieder und wieder angreifen, bis er blutend am Boden liegt

GRUPPENWÜRFE

Wenn du dich einer Herausforderung gemeinsam mit deinen Gefährten stellst, würfelt ihr nicht einzeln. Stattdessen trefft ihr eine Auswahl, wer von euch am besten dafür geeignet ist, die Herausforderung anzunehmen. Die anderen können ihr helfen (siehe unten), falls es in dieser Situation relevant ist. Falls der Wurf scheitert, zählt das als Scheitern für euch alle – es darf nicht jeder einzeln versuchen.

Diese Regel gilt nicht für den Kampf. Jede Abenteurerin kann jeden Gegner angreifen.

FINGERFERTIGKEIT



MODIFIKATOREN

Manchmal können äußere Einflüsse dir dabei helfen, erfolgreich zu sein. Durch sie erhältst du zusätzliche Fertigkeitswürfel für deinen Wurf. In anderen Situationen wirst du in deiner Handlung beeinträchtigt. Dadurch erhältst du weniger Fertigkeitswürfel.

Ein Modifikator von +1 bedeutet, dass du einen zusätzlichen Fertigkeitswürfel würfelst. Bei +2 würfelst du zwei zusätzliche Fertigkeitswürfel – und so weiter. Ein Modifikator von -1 bedeutet, dass du einen Fertigkeitswürfel weniger würfelst. Bei -2 würfelst du zwei Fertigkeitswürfel weniger – und so weiter.

Modifikatoren beziehen sich immer nur auf Fertigkeitswürfel, niemals auf Basis- oder Ausrüstungswürfel.

Mehrere Modifikatoren können denselben Wurf beeinflussen. Zähl sie einfach zusammen. Ein Bonus von +2 und ein Malus von -1 ergeben einen Bonus von +1.

NEGATIVE WÜRFEL: Wenn du nach Anwendung aller Modifikationen null Fertigkeitswürfel übrig hast, würfelst du einfach nur mit deinen Basis- und deinen Ausrüstungswürfeln. Falls du die Null unterschreitest, musst du die negative Zahl an Fertigkeitswürfeln würfeln. Diese Würfel nennen sich negative Würfel. Jede ⚔ auf einem negativen Würfel negiert ein ⚔ auf einem Basis- oder Ausrüstungswürfel. Wenn du den Wurf strapazierst, musst du auch die negativen Würfel neu würfeln (bis auf die, die bereits ein ⚔ zeigen, versteht sich).

Du kannst Modifikatoren auf verschiedene Art erhalten: durch Talente, durch besonders schwierige Handlungen oder durch die Hilfe anderer.

SCHWIERIGKEIT

Normalerweise beurteilt die SL nicht, wie schwierig eine Situation ist. Man würfelt nur bei Herausforderungen – Punkt. Manchmal möchte die SL aber vielleicht betonen, dass äußere Einflüsse dich an deiner Handlung hindern oder dir helfen. Hierfür kann folgende Tabelle als Richtlinie verwendet werden:

SCHWIERIGKEIT	MODIFIKATOR
Kinderspiel	+3
Unproblematisch	+2
Einfach	+1
Normal	0
Fordernd	–1
Schwierig	–2
Irrsinig	–3

In bestimmten Fällen werden Modifikationen auch durch die Regeln vorgegeben, zum Beispiel, wenn du sorgfältig mit einer Fernkampfwaffe zielst (siehe S. 98), auf weite Entfernung schießt oder in einer schlechten Verhandlungsposition bist, wenn du versuchst, jemanden zu manipulieren. Einige Talente können dir außerdem Boni in bestimmten Situationen geben.

HILFE VON ANDEREN

Andere SC oder NSC können dir dabei helfen, bei einem Wurf erfolgreich zu sein. Das muss sofort angekündigt werden, noch bevor du würfelst. Es muss außerdem in der Geschichte Sinn ergeben: Die helfende Person muss körperlich anwesend sein und die Möglichkeit haben, dich in deiner Handlung zu unterstützen. Die SL hat das letzte Wort.

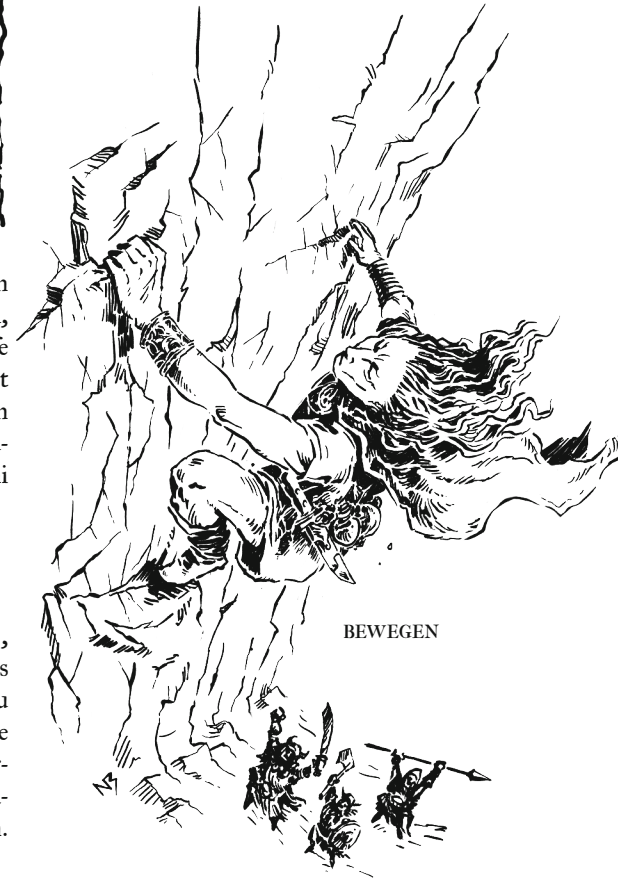
Für jede Person, die dir hilft, erhältst du einen Bonus von +1. Maximal können dir drei Personen bei einem einzelnen Wurf helfen. Der maximale Bonus durch Hilfe beträgt also +3.

Im Kampf zählt Hilfe als die gleiche Art von Aktion, die du unterstützt (schnell oder langsam).

NSC können sich gegenseitig genauso helfen. Eine einfache Möglichkeit, große Mengen an NSC in Konflikten zu verwalten, ist es, sie in Gruppen handeln zu lassen.

BEISPIEL

Nirmena versucht, dem Zwerg Tyrgar, einem ihrer Gefährten, beim Erklettern des



alten zerstörten Turms zu helfen. Tyrgar hat Geschicklichkeit 2 und Fertigkeitsstufe 2 in Bewegen. Er würfelt also zwei Basiswürfel und drei Fertigkeitswürfel (zwei für seine Fertigkeitsstufe und einen für die Hilfe durch Nirmena). Er würfelt ein ⚔ und schafft es, hinaufzuklettern.

VERGLEICHENDE WÜRFE

Manchmal reicht ein ⚔ nicht aus, um Erfolg bei einem Fertigkeitswurf zu haben. In einigen Fällen musst du deinen Gegner in einem vergleichenden Wurf schlagen. Um einen vergleichenden Wurf zu gewinnen, musst du Erfolg haben und mehr ⚔ als dein Gegner würfeln. Jedes ⚔ deines Gegners negiert eines deiner ⚔. Nur du (der Angreifer) kannst deinen Wurf strapazieren.

Manchmal würfeln du und dein Gegner auf verschiedene Fertigkeiten, manchmal auf die gleiche. Vergleichende Würfe kommen häufig vor, wenn du MANIPULIERST oder HEIMLICHKEIT einsetzt, oder wenn jemand diese Fertigkeiten gegen dich verwendet. Die SL kann außerdem vergleichende Würfe verlangen, wenn sie es als angemessen betrachtet, zum Beispiel KRAFT gegen KRAFT, um den Sieger im Armdrücken zu bestimmen.



DARBIETUNG

BEISPIEL

Auf ihrem Weg durch den alten Turm erblickt Nirmena einen weiteren untoten Wächter. Sie versucht, sich an ihm vorbeizuschleichen, um in die uralte Bibliothek hinter ihm zu gelangen. Nirmena hat aktuell einen Geschicklichkeitswert von 2 und Fertigkeitsstufe 1 in HEIMLICHKEIT, *also würfelt sie zwei Basiswürfel und einen Fertigkeitswürfel. Der Untote hat* VERSTAND 1 *und Fertigkeitsstufe 2 in* AUSKUNDSCHAFTEN, *also würfelt er einen Basiswürfel und zwei Fertigkeitswürfel. Nirmena erzielt ein ⚔, der Wächter ebenfalls. Nirmena stolpert, aber Josie entscheidet sich, den Wurf zu strapazieren. Sie hat Glück und würfelt ein weiteres ⚔! Es gelingt ihr, leise zu bleiben, sodass sie sich unbemerkt an dem untoten Wächter vorbeischleichen kann*

NSC UND FERTIGKEITEN

Nichtspielercharaktere verwenden Fertigkeiten genauso wie Spielercharaktere. Die SL würfelt für sie und genau wie Spielercharaktere können sie ihre Würfe strapazieren. Die SL muss allerdings nur für Handlungen würfeln, die einen SC direkt betreffen – zum Beispiel, falls der NSC einen Spielercharakter angreift oder versucht, ihn zu retten. Wenn ein NSC eine Handlung durchführt, die keinen SC direkt betrifft, kann die SL einfach ohne Würfelwurf entscheiden, was passiert.



AUSRÜSTUNG

Du kannst Ausrüstung einsetzen, um deine Chance auf einen Erfolg zu erhöhen. Ausrüstung ist zum Beispiel eine Waffe im Kampf, ein Seil beim Klettern oder ein altes Buch, um eine Legende zu verstehen. Ihr findet viele Waffen in Kapitel 5 und weitere Ausrüstungslisten in Kapitel 9.

Nützliche Ausrüstung gewährt euch Ausrüstungswürfel, den sogenannten Ausrüstungsbonus. In Bezug auf Waffen wird dies meist als Waffenwürfel und Waffenbonus bezeichnet. Du würfelst Ausrüstungswürfel zusammen mit deinen Basis- und deinen Fertigkeitswürfeln, sie gelten auf die gleiche Art: Sechser sind ✕.

ABNUTZUNG VON AUSRÜSTUNG

Wenn du Ausrüstung verwendest und den Wurf strapaziert, riskierst du, dass deine Ausrüstung beschädigt wird. Für jeden 💀, den du bei einem strapazierten Wurf mit den Ausrüstungswürfeln erzielst, sinkt der Ausrüstungsbonus um eins. Es funktioniert einfach nicht mehr so gut – eine Klinge wird stumpf, ein Seil zerfranst, die Seiten eines Buches zerfallen. Wenn der Ausrüstungsbonus null erreicht, ist der Gegenstand zerstört und kann nicht mehr verwendet werden, bis er repariert wurde.

Zum Glück kann beschädigte Ausrüstung aber repariert werden. Das erfordert ein paar Stunden Arbeit und einen erfolgreichen Wurf mit HANDWERK. Falls der Wurf erfolgreich ist, wird der Ausrüstungsbonus um eins pro ✕ wiederhergestellt, bis zu seinem ursprünglichen Wert. Falls der Wurf scheitert, wird der Ausrüstungsbonus dauerhaft auf den aktuellen Wert gesenkt. Falls der Ausrüstungsbonus auf null gesunken ist und der Reparaturversuch scheitert, ist der Gegenstand endgültig verloren. Die Reparatur fortschrittlicherer Gegenstände erfordert bestimmte Talente (siehe S. 73).

BEISPIEL

Nirmena verwendet ein Seil, um das nächste Stockwerk des Turms zu erklimmen. Daher würfelt sie zwei Basiswürfel (Geschicklichkeit aktuell 2) und einen Ausrüstungswürfel (das Seil gewährt einen Bonus von +1). Sie hat ein bisschen Pech, der Wurf scheitert. Sie entscheidet sich, ihn zu strapazieren. Es gelingt ihr, den Turm zu erklettern, aber einer der Ausrüstungswürfel zeigt einen 💀. Das Seil schabt an einem scharfen Felsen entlang und zerreißt. Der Ausrüstungsbonus reduziert sich auf 0.

ARTEFAKT-WÜRFEL

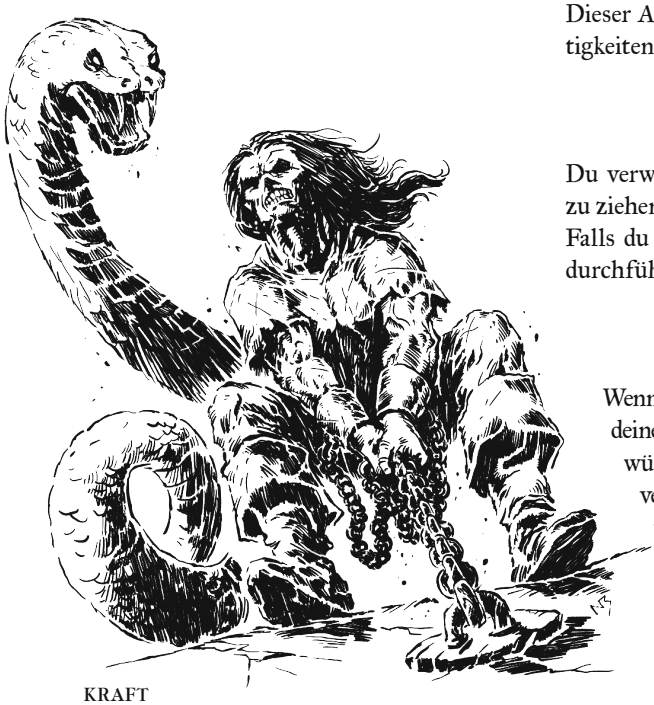
Normalerweise erhältst du durch Ausrüstung nur W6 zu deinem Wurf hinzu. Es gibt aber meisterhaft gefertigte Artefakte und magische Gegenstände, die neben den üblichen Ausrüstungswürfeln noch einen zusätzlichen W8, W10 oder sogar einen W12 gewähren. Artefaktwürfel nutzen sich niemals ab. Einige dieser seltenen Gegenstände werden im Spielleiter-Handbuch beschrieben. Gegenstände mit Artefaktwürfeln werden in drei Kategorien unterteilt, abhängig von der Würfelart:

- W8: Machtvoll
- W10: Episch
- W12: Legendär

Wenn du einen Artefaktwürfel würfelst, gilt jedes Ergebnis von 6 oder mehr als ✕. Besonders hohe Ergebnisse zählen als mehrere ✕, siehe folgende Tabelle:

ERGEBNIS	W8	W10	W12
6	✕	✕	✕
7	✕	✕	✕
8	✕✕	✕✕	✕✕
9	–	✕✕	✕✕
10	–	✕✕✕	✕✕✕
11	–	–	✕✕✕
12	–	–	✕✕✕✕

Bei den Würfeln des *Verbotenen-Lande*-Würfelsets ist die Anzahl ✕ direkt auf die Würfel eingraviert.



KRAFT

STOLZ

Einmal pro Spielsitzung kannst du deinen Stolz (siehe Seite 34) einsetzen, wenn du bei einem Fertigkeitswurf scheiterst. Du kannst deinen Stolz selbst dann einsetzen, wenn du bereits gewürfelt und deinen Wurf strapaziert hast. Falls du deinen Stolz einsetzt, würfelst du einen W12 und fügst das Ergebnis einem Wurf hinzu.

Falls du trotz deines Stolzes scheiterst, musst du ihn streichen. Du musst eine vollständige Spielsitzung ohne Stolz weiterspielen, danach kannst du einen neuen wählen. Mehr über Stolz findest du in Kapitel 2.

FERTIGKEITEN

Dieser Abschnitt beschreibt die sechzehn Fertigkeiten des Spiels.

KRAFT (STÄRKE)

Du verwendest KRAFT, um etwas anzuheben, zu ziehen, zu drücken oder etwas festzuhalten. Falls du Erfolg hast, kannst du den Kraftakt durchführen.

AUSDAUER (STÄRKE)

Wenn die Straße lang und unwegsam ist, wenn deine Beine dich nicht länger tragen wollen, würfle auf AUSDAUER. Diese Fertigkeit wird verwendet, wenn du trotz extremen Wetters marschierst oder bittere Kälte ertragen musst. Falls du Erfolg hast, beißt du die Zähne zusammen und kannst noch ein wenig weitermachen.



EINFACHE UND KOMPLEXE GEGENSTÄNDE

Alle Gegenstände im Spiel fallen in eine von zwei Kategorien: EINFACH oder KOMPLEX. EINFACHE Gegenstände sind Gegenstände, die jeder mit der Fertigkeit Handwerk herstellen und reparieren kann. KOMPLEXE Gegenstände benötigen bei der Herstellung und Reparatur bestimmte Talente. Jeder Gegenstand in der Ausrüstungsliste in Kapitel 9 ist entsprechend aufgeteilt und das benötigte Talent für KOMPLEXE Gegenstände ist bei jedem Eintrag aufgeführt.

NAHKAMPF (STÄRKE)

Als Abenteurer in den *Verbotenen Landen* ist es – unabhängig vom Beruf – wichtig, dass man sich mit einer Waffe in der Hand verteidigen kann. Am wichtigsten ist dies natürlich für einen Krieger. Würfle auf Nahkampf, wenn du mit einer Nahkampfwaffe oder deinen Fäusten angreifst oder parierst. Bei Erfolg triffst du deinen Gegner und richtest Waffenschaden an (siehe Seite 101). Mehr über Kämpfe findest du in Kapitel 5. Auch die Verwendung von Waffen wird dort beschrieben.

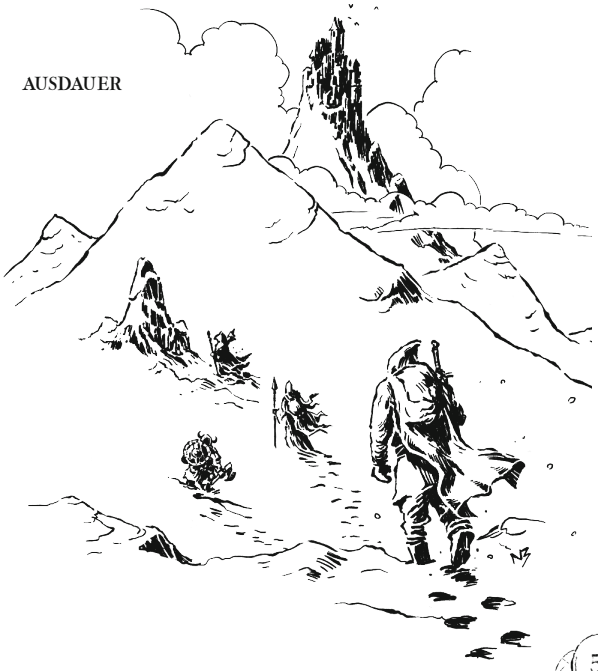
HANDWERK (STÄRKE)

In den *Verbotenen Landen* bist du oft darauf angewiesen, deine eigene Ausrüstung herzustellen und zu reparieren, wenn sie kaputtgeht. Hierfür benötigst du die Fertigkeit HANDWERK.

REPARIEREN: Einen zerstörten Gegenstand zu reparieren, erfordert einige Stunden und einen erfolgreichen Handwerk-Wurf. Ist der Wurf erfolgreich, ist der Gegenstand repariert. Falls der Gegenstand einen Ausrüstungsbonus hatte, wird dieser für jedes ✕ um eins wiederhergestellt.

Der Ausrüstungsbonus kann den ursprünglichen Wert niemals überschreiten. Falls der Wurf

AUSDAUER



ROHSTOFFE

Rohstoffe werden in verschiedene Kategorien aufgeteilt und in Einheiten gezählt, zum Beispiel eine Einheit EISEN oder eine Einheit STOFF. Die Rohstoffe findest du in den Ausrüstungslisten in Kapitel 9.

scheitert, wird der Ausrüstungsbonus dauerhaft auf den aktuellen Wert gesenkt. Falls der Ausrüstungsbonus auf null gesunken ist und der Reparaturversuch scheitert, ist der Gegenstand endgültig zerstört. Die Reparatur komplexerer Gegenstände erfordert bestimmte Talente (siehe Kasten).

HERSTELLEN: Neue Gegenstände herzustellen ist wesentlich anspruchsvoller als bestehende zu reparieren. Genau wie die Reparatur erfordert dies einen HANDWERK-Wurf (und für komplexe Gegenstände das passende Talent), aber zusätzlich benötigst du die Rohstoffe, meist spezielle Werkzeuge und üblicherweise wesentlich mehr Zeit. Die Herstellung einiger Gegenstände ist sehr kompliziert, was den Wurf entsprechend modifiziert. Alle Voraussetzungen findest du in den Ausrüstungstabellen in Kapitel 9. Einige Rohstoffe sind selbst Gegenstände, die zunächst hergestellt werden müssen.

Falls dein Wurf erfolgreich ist, stellst du einen Gegenstand der gleichen Qualität wie in der Ausrüstungsliste her. Falls du scheiterst, ist der Gegenstand unbrauchbar, die Rohstoffe sind verbraucht und du musst deine Handwerk-Fertigkeitsstufe steigern oder eine Woche warten, bevor du erneut versuchen kannst, diesen Gegenstand herzustellen.

ZUSÄTZLICHE ZEIT: Wenn du dir bei der Herstellung eines Gegenstandes mehr Zeit lässt als erforderlich, kannst du deine Aussicht auf Erfolg erhöhen. Falls du doppelt so viel Zeit aufwendest, erhältst du einen Bonus von +1 auf den Wurf. Falls du viermal so viel Zeit aufwendest, erhältst du einen Bonus von +2. Du kannst durch zusätzliche Zeit keinen höheren Bonus als +2 erhalten.

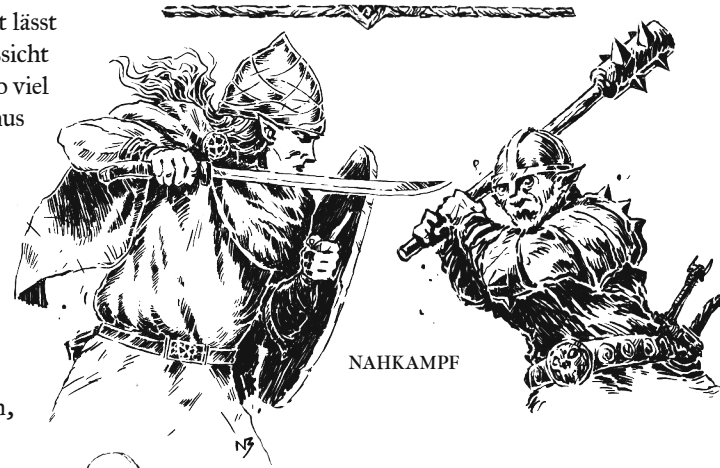
MEISTERWERKE: Geschickte Handwerker können Gegenstände herstellen, die über das hinausgehen, was ein gewöhnlicher Handwerker schaffen kann. Mit Talenten kannst du Gegenstände herstellen, die bessere Werte haben als normale Gegenstände. Mehr findest du in Kapitel 4.

HEIMLICHKEIT IN DER GRUPPE

Wenn du und die anderen Abenteurer gemeinsam Heimlichkeit verwenden, würfelt nicht jeder von euch auf die Fertigkeit. Stattdessen würfelt nur der SC mit dem niedrigsten Wert. Das Ergebnis gilt für die gesamte Gruppe.

NEUE GEGENSTÄNDE

Du kannst auch Gegenstände herstellen, die nicht in den Waffen- und Ausrüstungslisten aufgeführt sind. Bestimme ihre Werte und Eigenschaften gemeinsam mit der SL. Die SL hat das letzte Wort.



NAHKAMPF



HEIMLICHKEIT (GESCHICKLICHKEIT)

Häufig ist es eine gute Idee, Kämpfe zu vermeiden und sich stattdessen an einem Feind vorbeizuschleichen. Führe einen vergleichenden Wurf (siehe Seite 49) mit deiner HEIMLICHKEIT gegen das AUSKUNDSCHAFTEN deines Gegners durch. Falls du siegst, gelingt es dir, dich unbemerkt vorbeizuschleichen. Du kannst diese Fertigkeit auch verwenden, wenn du verborgen und unentdeckt bleiben willst, ohne dich zu bewegen. Eine dritte Einsatzmöglichkeit ist ein hinterhältiger Angriff (siehe S. 91).

BEWEGEN (GESCHICKLICHKEIT)

Wann immer du springen, klettern, rennen oder irgendeine andere Handlung durchführen willst, die Geschwindigkeit oder Körperkontrolle erfordert, würfelst du auf BEWEGEN. Du kannst BEWEGEN außerdem verwenden, um im Nahkampf auszuweichen und aus einer Auseinandersetzung zu fliehen (mehr darüber findest du in Kapitel 5).

FINGERFERTIGKEIT (GESCHICKLICHKEIT)

Wenn du unbemerkt die Juwelen der Königin stehlen, ein Schloss knacken oder irgendeine andere Handlung durchführen willst, die Feinmotorik voraussetzt, würfelst du auf FINGERFERTIGKEIT.

FERNKAMPF (GESCHICKLICHKEIT)

Mit Pfeil und Bogen, einer Schleuder oder einem simplen Stein kannst du Feinde schon aus der Ferne aufhalten, ohne dir die Hände schmutzig machen zu müssen. Würfle auf FERNKAMPF, falls du mit einer Fernkampfwaffe schießen oder etwas auf einen Feind werfen willst. Bei Erfolg triffst du dein Ziel und richtest bei ihm Waffenschaden an (siehe Seite 101). Mehr über Kämpfe mit Fernkampfwaffen findest du in Kapitel 5.



HANDWERK

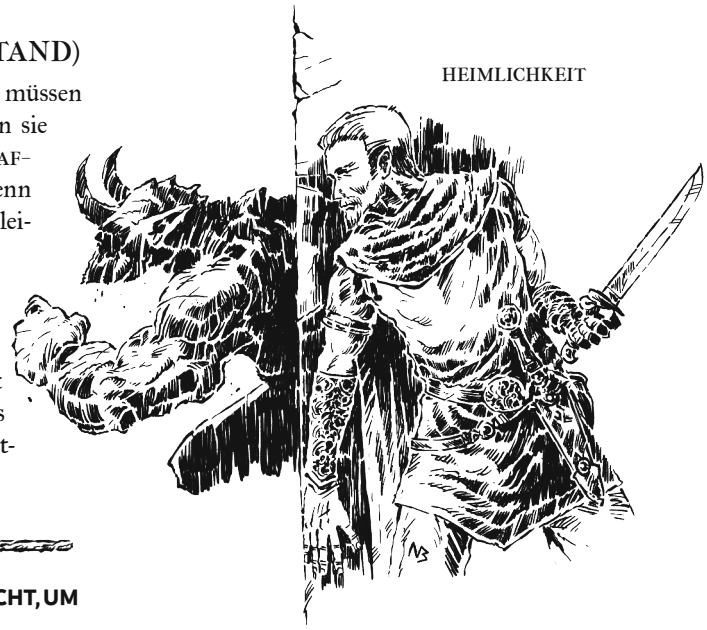
AUSKUNDSCHAFTEN IN DER GRUPPE

Wenn du und die anderen Abenteurer gemeinsam Auskundschaften verwenden, würfelt nicht jeder von euch auf die Fertigkeit. Stattdessen würfelt nur der SC mit dem höchsten Wert. Das Ergebnis gilt für die gesamte Gruppe.

AUSKUNDSCHAFTEN (VERSTAND)

Abenteurer in den Verbotenen Landen müssen immer auf der Hut sein – sonst leben sie nicht lange. Nutze deine AUSKUNDSCHAFTEN-Fertigkeit, um zu bemerken, wenn sich jemand an dich anschleicht (vergleichender Wurf, siehe oben).

Du kannst diese Fertigkeit auch einsetzen, wenn du etwas oder jemanden in der Ferne siehst und Details erkennen willst. Bei einem Erfolg kannst du mehr erkennen und feststellen, ob es eine Gefahr ist oder nicht. Die SL entscheidet, was genau du siehst.



HEIMLICHKEIT

VERWENDE AUSKUNDSCHAFTEN NICHT, UM VERBORGENES ZU FINDEN

Die Fertigkeit AUSKUNDSCHAFTEN wird nicht eingesetzt, um verborgene Dinge wie Geheimtüren oder versteckte Hinweise zu finden. Wenn du beschreibst, wie dein SC am richtigen Ort sucht, sollte die SL dich einfach das entdecken lassen, was es dort zu finden gibt – falls es überhaupt gefunden werden kann.

WISSEN (VERSTAND)

Mythen und Legenden sind nicht nur Geschichten, die man sich am Lagerfeuer erzählt. Sie enthalten oft auch wichtige Informationen über die Verbotenen Lande, die über Generationen weitergegeben wurden. Würfle auf WISSEN, wenn du mehr über einen Abenteuerschauplatz, einen wichtigen NSC oder ein Artefakt wissen willst. Bei Erfolg erinnerst du dich an eine Legende darüber (siehe Seite 6). Einige Legenden sind als vorgefertigte Handouts verfügbar.



FERNKAMPF

ÜBERLEBEN (VERSTAND)

Die Verbotenen Lande sind gefährlich, voller wilder Bestien, die das Land durchstreifen. Die Unwissenden können ihr Leben dadurch verlieren, dass sie den falschen Weg durch die Wälder wählen oder aus der falschen Quelle trinken. Während der Reise durch die Wildnis würfelst du in verschiedenen Situationen auf ÜBERLEBEN. Mehr findest du in Kapitel 7.



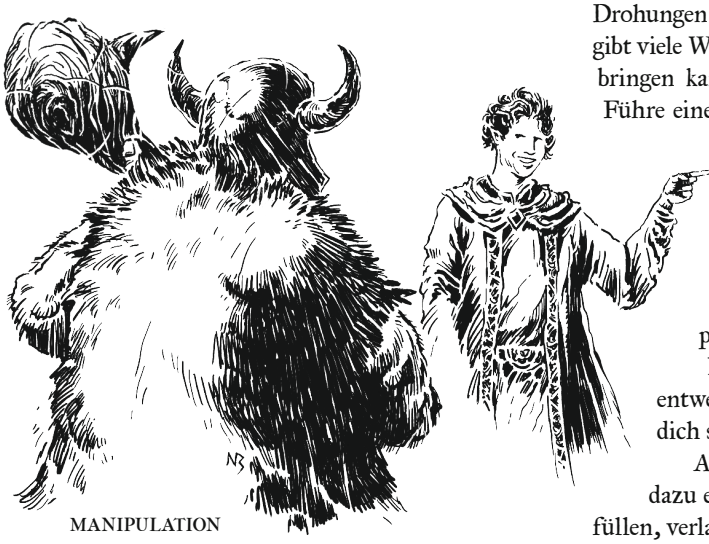
KEINE GEDANKENKONTROLLE

Wenn du jemanden MANIPULIERST, übernimmst du damit nicht die Kontrolle über seinen Geist. Die Sache, von der du dein Gegenüber versuchst zu überzeugen, muss wenigstens halbwegs vernünftig sein, ansonsten kann die SL es einfach verbieten.

MENSCHENKENNTNIS (VERSTAND)

Für eine Abenteurerin kann es wichtig sein, andere Personen einschätzen und Lüge und Verrat durchschauen zu können. Falls jemand versucht, dich zu MANIPULIEREN (vergleichender Wurf), würfelst du auf MENSCHENKENNTNIS. Mehr findest du weiter unten.

Du kannst diese Fertigkeit auch einsetzen, um etwas über die Gefühlslage eines



MANIPULATION

AUSKUNDSCHAFTEN



NSC herauszufinden. Dazu musst du in der Nähe des NSC sein und ihn einige Minuten lang beobachten. Falls dein Wurf erfolgreich ist, teilt dir die SL mit, welches das stärkste Gefühl des NSC ist – zum Beispiel Hass, Furcht, Abscheu oder Liebe.

MANIPULATION (EMPATHIE)

Das Leben in den Verbotenen Landen ist blutig, aber häufig kannst du dein Ziel auch ohne Gewalt erreichen – durch Schmeicheleien, Drohungen oder vernünftige Argumente. Es gibt viele Wege, wie du eine andere Person dazu bringen kannst, die Dinge wie du zu sehen. Führe einen vergleichenden Wurf (siehe Seite 49) mit deiner MANIPULATION gegen MENSCHENKENNTNIS deines Gegenübers durch. Deine Erfolgsaussichten werden dabei sowohl von deiner Verhandlungsposition als auch durch deine Reputation beeinflusst (siehe Seite 41).

Bei Erfolg muss dein Gegenüber entweder tun, was du verlangst, oder dich sofort körperlich angreifen.

Auch wenn dein Gegenüber sich dazu entscheidet, deine Forderung zu erfüllen, verlangt er möglicherweise eine Gegen-

leistung. Die SL entscheidet, was das genau bedeutet, aber die Forderung sollte so vernünftig sein, dass du sie erfüllen kannst. Ob du das Angebot annimmst oder nicht, liegt bei dir.

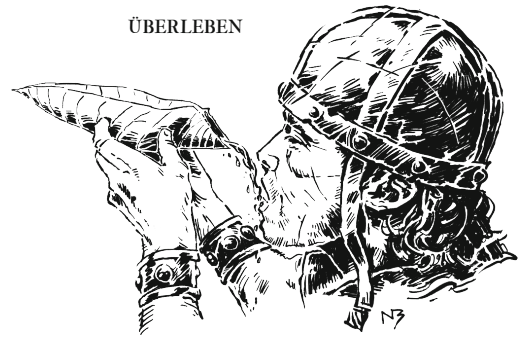
MANIPULIERT WERDEN: NSC oder andere SC können dich MANIPULIEREN. Falls ihr Wurf erfolgreich ist, musst du angreifen oder irgendeine Form von Handel anbieten. Dann liegt es an der SL (oder dem anderen Spieler), ob dein Gegenüber akzeptiert oder nicht.

HEILEN (EMPATHIE)

Die Verbotenen Lande sind gefährlich. Als Abenteurerin gehst du immer die Gefahr ein, dass du oder deine Freunde früher oder später verletzt werden könnten. Dann ist die Fertigkeit HEILEN sehr nützlich. Sie kann auf zwei verschiedene Arten eingesetzt werden:

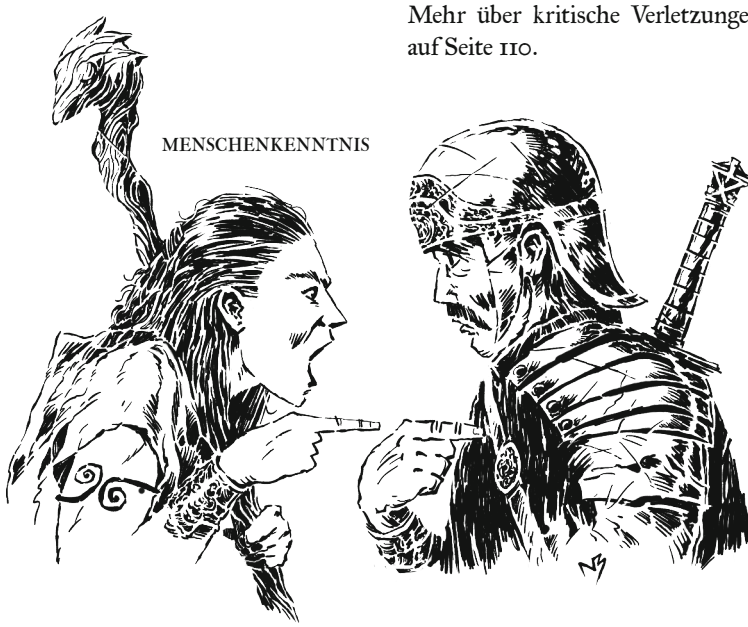
ERHOLUNG: Eine Person, die so viel Schaden auf Stärke oder Geschicklichkeit erlitten hat, dass das Attribut auf null gesenkt wurde, ist Gebrochen und kann nicht weiter handeln. Wenn du die Fertigkeit HEILEN bei ihr einsetzt und Erfolg hast, kommt sie zurück auf die Beine und erhält sofort Punkte in dem Attribut in Höhe der erwürfelten ⚔ zurück. Mehr über Schaden findest du in Kapitel 5.

ÜBERLEBEN



LEBEN RETTEN: Das wichtigste Anwendungsgebiet von HEILEN ist die Erstversorgung und Lebensrettung einer gefallenen Gefährtin, die eine kritische Verletzung erlitten hat. Ein Scheitern bei diesem Wurf kann das Ende deines Patienten bedeuten, also sei vorsichtig! Mehr über kritische Verletzungen findest du auf Seite 110.

MENSCHENKENNTNIS



DARBIETUNG (EMPATHIE)

Gesang und Darbietung werden in den Verbotenen Landen hoch geschätzt. Das Land ist von Legenden und Mythen durchdrungen, die von den Bewohnern über Generationen weitergegeben wurden. Die Fertigkeit DARBIETUNG kann auf unterschiedliche Arten eingesetzt werden.

ERHOLUNG: Falls der Verstand oder die Empathie einer Gefährtin Gebrochen wurde, kannst du sie mit DARBIETUNG wieder auf die Beine bringen, genau wie HEILEN zur Erholung von Stärke und Geschicklichkeit. Die Person erhält sofort Punkte in dem Attribut in Höhe der erwürfelten ✕ zurück. Mehr darüber findest du in Kapitel 5.

FEINDE VERSPOTTEN: Du kannst eine langsame Aktion (siehe Seite 86) einsetzen, um einen Feind im Kampf zu verspotten. Der Feind muss innerhalb kurzer Reichweite zu dir sein und in der Lage sein, deine Sprache zu verstehen. Du kannst keine Monster oder Tiere verspotten. Führe einen vergleichenden Wurf auf DARBIETUNG gegen Menschenkenntnis durch. Bei Erfolg kannst du eine der folgenden Auswirkungen wählen:

- Der Feind ist wütend und muss seinen nächsten Angriff auf dich richten, falls möglich.
- Der Feind ist abgelenkt und erhält einen Malus von -1 auf seinen nächsten Wurf. Falls du mehr ✕ erzielst als nötig, um den Wurf zu gewinnen, erhöht sich der Malus für jedes zusätzliche ✕ um -1.

Sei kreativ und schmücke deine Beleidigungen am Spieltisch aus!

TIERKUNDE (EMPATHIE)

Die Verbotenen Lande sind voller schrecklicher Bestien und Monster, aber es gibt auch zahlreiche gewöhnliche Tiere in den Wäldern, auf den Ebenen und in den Bergen. Diese können ebenfalls gefährlich sein. Tiere sind entweder wild oder zahm. Die Fertigkeit TIERKUNDE kann auf verschiedene Arten eingesetzt werden.

REITEN: Jeder Abenteurer kann auf einem Pferd oder einem anderen Reittier sitzen, ohne herunterzufallen, aber schwierigere Manöver erfordern einen Fertigkeitswurf. Wenn du auf dem Rücken eines Reittiers schwierige Sprünge oder andere Manöver durchführst, ersetzt du die Fertigkeit BEWEGEN durch TIERKUNDE. Du verwendest dabei die Geschicklichkeit des Reittiers als Basiswürfel, nicht deine EMPATHIE. Du kannst den Wurf strapazieren, riskierst dabei aber, dein Reittier zu erschöpfen.





ZAHME TIERE BEFEHLIGEN: Mit TIERKUNDE kannst du versuchen, ein zahmes Tier dazu zu bringen, dir zu gehorchen. Die Handlungen, die es durchführen soll, müssen einfach und innerhalb der normalen Verhaltensweise des Tiers sein. Die SL entscheidet, was möglich ist. Ein solcher Versuch erfordert mindestens einige Minuten.

WILDE TIERE ZÄHMEN: Falls du einem wilden Tier begegnest, kannst du versuchen, es von einem Angriff abzubringen, indem du ihm auf einer grundlegenden Ebene begegnest. Hierzu musst du innerhalb naher Reichweite oder näher sein und du musst dir der Anwesenheit des Tiers bewusst sein. Führe einen vergleichenden Wurf auf TIERKUNDE gegen die STÄRKE des Tiers durch – große Tiere sind schwerer einzuschüchtern.

Wenn du mehr Zeit aufwendest, kannst du TIERKUNDE auch verwenden, um ein wildes Tier zu zähmen. Das Tier muss hierzu gefangen werden. Anschließend musst du so viele Würfe auf TIERKUNDE erfolgreich bestehen wie die STÄRKE des Tiers beträgt, verteilt über eine entsprechende Anzahl an Tagen. Für die Zähmung musst du jeden Tag einen Tagesabschnitt (siehe Seite 146) aufwenden, sonst beginnt der Prozess von vorne. Bedenke, dass du nur Tiere zähmen kannst, keine Monster (siehe Tabelle auf Seite 126 im *Spielleiter-Handbuch*).

TALENTE

Bredeman der Barde sang durch zerbrochene Zähne und Lippen, zur Freude seiner Häscher. Seine Stimme klang viel zu kräftig für seinen hageren Körper. Erst als Blut aus den Ohren der Krieger strömte und die Riesin Handra von ihrer Bank stürzte, begriff der Reiter, was gerade geschah. Doch da war es bereits zu spät.

Als Abenteurer in den Verbotenen Landen arbeitet ihr auf ein gemeinsames Ziel hin. Dennoch solltest du dir eine eigene Nische suchen, etwas, das kein anderer tun kann. Solche Kniffe und Fähigkeiten nennt man Talente. Talente können beeinflussen, wie du Fertigkeiten einsetzt, wie du dich von Schaden erholst oder dir sogar Handlungen erlauben, die für andere unmöglich sind.

STARTTALENTE

Zu Spielbeginn kannst du eine Anzahl Talente basierend auf deinem Volk, deinem Beruf und deinem Alter wählen. Mehr darüber findest du in Kapitel 2. Du kannst während des Spiels die Stufen deiner Talente erhöhen oder neue Talente erlernen.

TALENTARTEN

Es gibt drei Arten von Talenten: Volkstalent, Berufstalente und allgemeine Talente. Völker- und Berufstalente sind mächtiger als allgemeine Talente, erfordern aber auch den Einsatz von Willenskraftpunkten (WP). WP erhält man durch Fertigkeitswürfe (siehe S. 44).





TALENTLISTE

VOLKSTALENT

- Das Talent der Menschen: Anpassungsfähig
- Das Talent der Elfen: Innere Ruhe
- Das Talent der Halbelfen: Die Macht des Geistes
- Das Talent der Zwerge: Felsbeißer
- Das Talent der Halblinge: Schwer zu fassen
- Das Talent der Wolfsmenschen: Jagdinstinkte
- Das Talent der Orks: Unbezwingbar
- Das Talent der Goblins: Nachtaktiv

DIE TALENTE DES DRUIDEN

- Weg der Heilung
- Weg der Gestaltwandlung
- Weg der Hellsicht

DIE TALENTE DES KÄMPFERS

- Weg der Klinge
- Weg des Feindes
- Weg des Schildes

DIE TALENTE DES JÄGERS

- Weg des Pfeils
- Weg des Tieres
- Weg des Waldes

DIE TALENTE DES BARDEN

- Weg des Lobgesangs
- Weg des Liedes
- Weg des Kampfschreis

DIE TALENTE DES HÄNDLERS

- Weg des Goldes
- Weg der Lügen
- Weg der Vielen Dinge

DIE TALENTE DES REITERS

- Weg des Gefährten
- Weg des Ritters
- Weg der Ebenen

DIE TALENTE DES SCHURKEN

- Weg der Maske
- Weg des Meuchlers
- Weg des Gifts

DIE TALENTE DES ZAUBERERS

- Weg des Bluts
- Weg des Todes
- Weg der Zeichen
- Weg der Steine

ALLGEMEINE TALENTE

- Axtkämpfer
- Baumeister
- Bedrohlich
- Beidhändig
- Berittener Kämpfer
- Berserker
- Blitzschnell
- Bogner
- Drachentöter



ALLGEMEINE TALENTE	ALLGEMEINE TALENTE
Fester Griff	Scharfschütze
Fischer	Schildkämpfer
Flinke Füße	Schlossknacker
Furchtlos	Schmerzresistent
Gerber	Schmied
Giftmischer	Schneider
Glückspilz	Schneller Schütze
Hammerkämpfer	Schnellziehen
Jagdmeister	Schwertkämpfer
Kaltblütig	Sechster Sinn
Koch	Seemann
Kräuterkundler	Speerkämpfer
Kundschafter	Standfest
Messerkämpfer	Sturmangriff
Packesel	Unbestechlich
Quartiermeister	Verteidiger
Raufbold	Wanderer
Scharfe Zunge	Wurfarm
Scharfrichter	

TALENTSTUFEN

Talente verfügen üblicherweise über drei Stufen. Bei jedem Talent ist beschrieben, was die einzelnen Stufen bedeuten und welchen Vorteil sie dir bieten. Falls du die Stufe eines Talents erhöhst, hast du auch weiterhin Zugriff auf die Effekte der niedrigeren Stufen.

Falls die Stufen eines Berufstalents unterschiedliche Effekte haben, kannst du immer nur einen WP für einen einzelnen Effekt gleichzeitig ausgeben. Ein Jäger mit Stufe 3 in WEG DES PFEILS beispielsweise kann *entweder* Rüstung ignorieren oder Schaden erhöhen – aber nicht beides im gleichen Angriff.

Es ist möglich, die Effekte verschiedener Talente in einer einzigen Aktion zu kombinieren. Falls du sowohl in DRACHENTÖTER als auch SCHWERTKÄMPFER auf Stufe 3 besitzt, kannst du zwei W8 zu jedem Schwertangriff gegen ein Monster hinzufügen.

TALENTE ENTWICKELN

Während des Spiels erhältst du EP, die du verwenden kannst, um die Stufe deiner Talente zu erhöhen oder neue Talente zu erlernen (siehe S. 39).

VOLKSTALENTE

Dein Volk verleiht dir ein besonderes Talent. Du besitzt es von Geburt an und kannst es nicht gegen ein anderes eintauschen. Du kannst niemals das Volkstalent eines anderen Volkes lernen. Volkstalente haben nur eine einzigen Stufe.

DAS TALENT DER MENSCHEN: ANPASSUNGSFÄHIG

Menschen sind neu in den Verbotenen Landen und werden von anderen Völkern als Eindringlinge gesehen. Dennoch gibt es kein Volk, das sich so gut an neue Situationen und Lebensumstände anpassen kann wie die Menschen. Wenn du einen Willenskraftpunkt ausgibst, bevor du auf eine Fertigkeit würfelst, kannst du diesen Wurf auf eine beliebige andere Fertigkeit ablegen, um das gleiche Ergebnis zu erzielen. Du musst erklären können, wie du die gewählte Fertigkeit einsetzt. Die SL hat das letzte Wort, sollte aber großzügig sein.

DAS TALENT DER ELFEN: INNERER FRIEDE

Elfen haben eine Verbindung zu ihrer inneren Natur, die weit über die Vorstellung anderer Völker hinausgeht. Ihre Unsterblichkeit macht sie widerstandsfähiger als andere Völker gegenüber den Herausforderungen der Welt. Du kannst einen Willenskraftpunkt ausgeben, um in eine tiefe Meditation zu versinken. Diese hält für einen Tagesabschnitt an (siehe S. 146), in dem du nicht gestört werden darfst. Wenn du aus der Meditation erwachst, hast du sämtlichen erhaltenen Schaden auf allen Attributen sowie sämtliche kritische Verletzungen geheilt, außer abgetrennten Gliedmaßen.



DAS TALENT DER HALBELFEN: DIE MACHT DES GEISTES

Das zweifache Erbe der Halbelfen führt dazu, dass sie besonders gut dafür geeignet sind, die Kraft ihres Willens zu nutzen, um besondere Leistungen zu erbringen. Jedes Mal, wenn du einen oder mehrere Willenskraftpunkte ausgibst, um ein Talent zu aktivieren oder einen Zauber zu wirken, zählt der erste Willenskraftpunkt als zwei. Wenn du zwei WP ausgibst, zählen diese als drei und so weiter. Bedenke, dass das auch die Gefahr für magische Missgeschicke erhöht (siehe S. 120).

DAS TALENT DER ZWERGE: FELSBEISSER

Zwerge sind viel sturer als andere und können weiterkämpfen, wenn anderen Völkern längst die Kraft ausgeht. Du kannst einen Würfelwurf mehrere Male strapazieren (siehe S. 44), indem du Willenskraftpunkte ausgibst. Jeder ausgegebene Punkt erlaubt es dir, den Wurf ein weiteres Mal zu strapazieren.



DAS TALENT DER HALBLINGE: SCHWER ZU FASSEN

Halblinge sind berüchtigt dafür, dass sie schwer festzuhalten sind, und sie können selbst den hartnäckigsten Verfolgern entkommen. Du kannst im Kampf Willenskraftpunkte ausgeben, um körperlichen Angriffen zu entgehen (siehe Kapitel 5). Jeder WP entfernt ein ✕ aus dem Wurf des Angreifers.

DAS TALENT DER WOLFSMENSCHEN: JAGDINSTINKTE

Die Wolfsmenschen haben einen scharfen Geruchssinn und können eine Beute tagelang verfolgen, wenn sie die Witterung einmal aufgenommen haben. Du kannst Willenskraftpunkte ausgeben, um eine Person oder eine Kreatur als Beute zu bestimmen. Diese Beute muss in Sichtweite sein, oder es muss eine Witterung geben, der du folgen kannst. Die Anzahl der WP bestimmt, wie viele Tage du der Fährte folgen kannst. Im Kampf erhalten alle Angriffe gegen dein Ziel einen Bonus von +1 pro ausgegebenem Willenskraftpunkt – bis die Beute Gebrochen ist oder du dich entscheidest, sie entkommen zu lassen.

DAS TALENT DER ORKS: UNBEZWINGBAR

Die Orks wurden geschaffen, um zu dienen. Ihre Körper sind stark, und sie sind sehr widerstandsfähig gegen Schmerz oder Folter. Falls du durch irgendeine Art von Schaden (siehe S. 109) Gebrochen wirst, kannst du Willenskraftpunkte ausgeben, um sofort wieder auf die Beine zu kommen. Für jeden Punkt, den du ausgibst, erhältst du 1 Punkt im Gebrochenen Attribut zurück. Du kannst dieses Talent nur einsetzen, wenn du Gebrochen bist. Das Talent beeinflusst keine kritischen Verletzungen.

WILLENSKRAFT FÜR NSC

Anders als SC geben NSC keine Willenskraftpunkte aus. Stattdessen kann ein NSC ein Volks- oder Berufstalent maximal einmal pro Runde aktivieren, als hätte er einen Willenskraftpunkt für nicht-magische Talente ausgegeben. Für Zauber kann ein Magie wirkender NSC eine Machtstufe wählen, die maximal seiner Stufe in dem Talent entspricht. Die SL sollte sich gut überlegen, wann sie Volks- und Berufstalente gegen SC einsetzt, und dies nur tun, wenn es dramaturgisch angemessen ist.

DAS TALENT DER GOBLINS: NACHTAKTIV

Goblins lieben die Nacht und hassen Tageslicht, denn es tut ihnen in den Augen weh. Sie können im Dunkeln sehen und werden deshalb von den Auswirkungen von Dunkelheit nicht betroffen (siehe Seite 114). Wenn du in dunkler oder schlecht beleuchteter Umgebung auf Heimlichkeit würfelst, kannst du zudem Willenskraftpunkte ausgeben, die automatisch in zusätzliche ✕ umgewandelt werden. Du kannst du sogar zunächst würfeln und WP erst dann ausgeben, wenn du das Ergebnis des Wurfs kennst.

DIE TALENTE DES DRUIDEN

Als Druide kannst du die folgenden drei Berufstalente erlernen. Die Talente des Druiden drehen sich alle um Magie und legen fest, welche Zauber du wirken kannst. Während der Charaktererschaffung erhältst du Stufe 1 in einem dieser Talente. Mehr über Magie erfährst du in Kapitel 6.

WEG DER HEILUNG

Deine Berufung ist es, die Kräfte der Natur zu nutzen, um die Versehrten und die verlorenen



Seelen zu heilen und zu pflegen. Deine Talentstufe legt fest, welche Zauber du nutzen kannst. Mehr über Magie erfährst du in Kapitel 6.

- STUFE 1: Du kannst Stufe-1-Zauber der Disziplin Heilung wirken.
- STUFE 2: Du kannst Stufe-1- und Stufe-2-Zauber der Disziplin Heilung wirken.
- STUFE 3: Du kannst Stufe-1-, Stufe-2- und Stufe-3-Zauber der Disziplin Heilung wirken.

WEG DER GESTALTWANDLUNG

Du bist eins mit den wilden Kreaturen der Welt und kannst einige ihrer Eigenschaften oder sogar ihre Gestalt annehmen. Deine Talentstufe legt fest, welche Zauber du nutzen kannst. Mehr über Magie erfährst du in Kapitel 6.

- STUFE 1: Du kannst Stufe-1-Zauber der Disziplin Gestaltwandlung wirken.
- STUFE 2: Du kannst Stufe-1- und Stufe-2-Zauber der Disziplin Gestaltwandlung wirken.
- STUFE 3: Du kannst Stufe-1-, Stufe-2- und Stufe-3-Zauber der Disziplin Gestaltwandlung wirken.

WEG DER HELLSICHT

Du kannst sehen, was anderen verborgen bleibt, und dein inneres Auge kann erblicken, was geschehen ist und was geschehen wird. Deine Talentstufe legt fest, welche Zauber du nutzen kannst. Mehr über Magie erfährst du in Kapitel 6.

- STUFE 1: Du kannst Stufe-1-Zauber der Disziplin Drittes Auge wirken.
- STUFE 2: Du kannst Stufe-1- und Stufe-2-Zauber der Disziplin Drittes Auge wirken.
- STUFE 3: Du kannst Stufe-1-, Stufe-2- und Stufe-3-Zauber der Disziplin Drittes Auge wirken.

DIE TALENTE DES KÄMPFERS

Kämpfern stehen die folgenden drei Talente zur Verfügung. Während der Charaktererschaffung erhältst du Stufe 1 in einem dieser Talente.

WEG DER KLINGE

Du bist eins mit deiner Klinge. Du übst jeden Tag mit deiner Waffe und kennst all ihre Eigenheiten, als ob sie Teil deines eigenen Körpers wäre.

- STUFE 1: Falls du mit einem Nahkampfangriff triffst, kannst du einen Willens-



kraftpunkt ausgeben, um eine Schwäche in der Rüstung oder der natürlichen Panzerung deines Gegners zu finden. Rüstung schützt nicht gegen diesen Angriff.

- STUFE 2: Falls du alle Aktionen in der Runde aufgebraucht hast, kannst du einen WP ausgeben, um sofort einen weiteren Nahkampfangriff durchzuführen.
- STUFE 3: Falls du mit einem Nahkampfangriff triffst, kannst du WP ausgeben, um den Schaden zu erhöhen. Jeder Punkt erhöht den Schaden um 1. Du musst festlegen, wie viele WP du ausgibst, bevor dein Gegner auf seine Rüstung würfelt.

WEG DES FEINDES

Du kannst deinen Gegner durchschauen und seinen nächsten Zug vorhersehen, bevor er ihn durchführt. Dieses Talent ist nur anwendbar, wenn ihr das System für verborgene Kombinationen im Nahkampf verwendet (siehe S. 95).

- STUFE 1: Wenn du Willenskraftspunkte ausgibst, sobald du und dein Gegner eure verborgenen Kombinationen wählen, muss dein Gegner seine Kombinationen zuerst wählen und dann seine erste oder zweite Karte offenbaren, bevor du deine eigene Kombination wählst. Dein Gegner wählt aus, welche Karte er dir zeigt.



- STUFE 2: Wie bei Stufe 1, nur wählst du aus, ob er dir die erste oder die zweite Karte seiner Kombination zeigt.
- STUFE 3: Wie bei Stufe 1, aber dein Gegner muss beide Aktionen zeigen, bevor du deine eigenen Aktionen wählst.

WEG DES SCHILDES

Du bist ein Fels im Schlachtengetümmel, unbeweglich und schwer zu töten. Dieses Talent beeinflusst, wie du Angriffe parierst, unabhängig davon, ob das mit einem Schild oder einer Waffe geschieht.

- STUFE 1: Falls ein Freund innerhalb naher Reichweite angegriffen wird, kannst du einen Willenskraftpunkt ausgeben, um den Angriff für ihn zu PARIEREN. Diese PARADE folgt den üblichen Regeln und zählt als eine deiner Aktionen in dieser Runde.
- STUFE 2: Falls du PARIERST, kannst du sofort einen WP ausgeben, damit die PARADE nicht als Aktion in dieser Runde zählt, sodass die Parade „gratis“ ist. Du kannst dies mehrfach tun, solange du WP ausgibst.
- STUFE 3: Falls du erfolgreich PARIERST, kannst du den Schaden weiter senken, indem du WP ausgibst. Jeder Punkt, den du ausgibst, senkt den Schaden um 1. Du musst festlegen, wie viele WP du ausgibst, bevor du auf deine Rüstung würfelst.

DIE TALENTE DES JÄGERS

Jägern stehen die folgenden drei Talente zur Verfügung. Während der Charaktererschaffung erhältst du Stufe 1 in einem dieser Talente.

WEG DES PFEILS

Du bist ein Meisterschütze und deine Pfeile

treffen, als seien sie von deinem Geist gelenkt.

- STUFE 1: Falls du mit einem Fernkampfangriff triffst, kannst du einen Willenskraftpunkt ausgeben, um eine Schwäche in der Rüstung oder der natürlichen Panzerung deines Gegners zu finden. Rüstung schützt nicht gegen diese Attacke.
- STUFE 2: Falls du alle Aktionen in der Runde aufgebraucht hast, kannst du einen WP ausgeben, um sofort einen weiteren Fernkampfangriff durchzuführen. Du musst deine Waffe jedoch zuvor vorbereitet haben.
- STUFE 3: Falls du mit einem Fernkampfangriff triffst, kannst du WP ausgeben, um den Schaden zu erhöhen. Jeder Punkt erhöht den Schaden um 1. Du musst festlegen, wie viele WP du ausgibst, bevor dein Gegner auf seine Rüstung würfelt.

WEG DES TIERES

Du hast ein Tier als treuen Gefährten. Wähle ein Tier aus der Tabelle auf S. 126 des *Spielleiter-Handbuchs* und gib ihm einen Namen. Du kannst kein Reittier auswählen.



- STUFE 1: Dein Tier kann für dich kundschaften. Du kannst einen Willenskraftpunkt ausgeben, um dein Tier vorauszuschicken, damit es einen nahen Ort auskundschaftet. Es wird dich warnen, falls dort eine Gefahr lauert.
- STUFE 2: Dein Tier kann dir helfen, wenn du Gebrochen bist (siehe S. 109). Für jeden WP, den du ausgibst, erhältst du 1 Punkt in dem Attribut zurück, das auf 0 gesenkt wurde. Du kannst diesen Effekt nur nutzen, wenn du Gebrochen bist.
- STUFE 3: Du kannst dein Tier für dich in den Kampf schicken. Wenn du einen WP ausgibst, sobald du an der Reihe bist, stürzt sich dein Tier mit in den Kampf und befolgt deine Befehle für eine Runde. Es handelt dabei mit der gleichen Initiative wie du. Seine Angriffswürfe werden wie gewöhnlich durchgeführt.

ANMERKUNG: Dein Tier schützt sich selbst, wenn es angegriffen wird, falls es jedoch für dich kämpfen soll, benötigst du Stufe 3 in diesem Talent. Falls dein Tier stirbt, kannst du ein neues zähmen (siehe S. 59). Falls dir das gelungen ist, kannst du dich dazu entscheiden, es als neuen Gefährten zu behalten. Die Stufe in WEG DES TIERES bleibt dabei erhalten.

WEG DES WALDES

Du bist ein Meister im Überleben in der Wildnis. Mehr über Reisen findest du in Kapitel 7.

- STUFE 1: Wenn du SAMMELST, JAGST oder VORANGEHST, hast du automatisch Erfolg, wenn du einen Willenskraftpunkt ausgibst. Du kannst erst würfeln und anschließend den Punkt ausgeben, falls der Wurf scheitert.
- STUFE 2: Wenn du würfelst, um Unter-

kühlung zu ertragen (siehe S. 113), hast du automatisch Erfolg, wenn du einen WP ausgibst. Du kannst erst würfeln und anschließend den Punkt ausgeben, falls der Wurf scheitert.

- STUFE 3: Indem du einen WP ausgibst, musst du einen ganzen Tag lang nichts essen oder trinken.

DIE TALENTE DES BARDEN

Barden stehen die folgenden drei Talente zur Verfügung. Während der Charaktererschaffung erhältst du Stufe 1 in einem dieser Talente.

WEG DES LOBGESANGS

Deine Lieder können Gefährten helfen, auf die Beine zu kommen, selbst mitten im Kampf. Der Einsatz dieses Talents im Kampf zählt als langsame Aktion.

- STUFE 1: Du kannst einem Gebrochenen Gefährten innerhalb KURZER Reichweite helfen, wieder auf die Beine zu kommen. Für jeden WP, den du ausgibst, erhält dein Gefährte einen Punkt in dem Attribut zurück, das auf 0 reduziert wurde.
- STUFE 2: Eine Anzahl deiner Gefährten innerhalb KURZER Reichweite erhält 1 Punkt in einem beliebigen Attribut zurück (siehe S. 106). Die Anzahl der Gefährten entspricht den ausgegebenen WP. Du entscheidest, in welchem Attribut sie Punkte zurückerhalten.
- STUFE 3: Dein Lied überträgt einen Teil deiner Kraft auf einen Gefährten innerhalb WEITER Reichweite. Er erhält die von dir ausgegebenen Willenskraftpunkte für sich. Das halbelfische Volkstalent MACHT DES GEISTES kann nicht mit diesem Effekt kombiniert werden.

WEG DES LIEDES

Deine wunderschöne Stimme kann jedes Publikum in ihren Bann ziehen und die Zuhörer sogar quälen, falls du das wünschst.

- STUFE 1: Indem du Willenskraftpunkte ausgibst und singst, kannst du die Aufmerksamkeit von jedem innerhalb NAHER Reichweite einige Minuten lang auf dich ziehen. Sie hören auf mit dem, was sie gerade tun, und jeder Wurf auf AUSKUNDSCHAFTEN erhält einen Malus in Höhe der ausgegebenen WP. Diese Stufe hat keine Auswirkungen im Kampf.
- STUFE 2: Wie bei Stufe 1, aber du kannst dein Publikum auch dazu überreden, dich für die Vorstellung zu bezahlen. Sie zahlen so viel, wie sie sich leisten können, bis zu einer Anzahl Silbermünzen in Höhe der ausgegebenen WP.
- STUFE 3: Du singst mit solcher Inbrunst, dass sich dein Lied in den Gehörgängen aller Zuhörer innerhalb kurzer Reichweite festsetzt. Dein Lied richtet 1 Punkt Scha-



den auf Stärke pro ausgegebenem WP an. Du kannst den Schaden auf beliebig viele Gegner verteilen. Diese können versuchen, dem Effekt zu widerstehen, indem sie auf MENSCHENKENNTNIS würfeln – jedes ✕ ne-



giert 1 Punkt Schaden. Keine Auswirkungen gegen Monster.

WEG DES KRIEGSSCHREIS

Deine Stimme inspiriert deine Gefährten und erfüllt die Herzen deiner Feinde mit Furcht. Der Einsatz dieses Talents im Kampf zählt als langsame Aktion.

- STUFE 1: Du kannst einen Kriegsschrei ausstoßen, der allen Gefährten innerhalb KURZER Reichweite einen Bonus auf alle Angriffe dieser Kampfrunde gewährt, bis du eine andere Aktion durchführst. Ihre Würfe erhalten einen Bonus von +1 für jeden ausgegebenen WP.
- STUFE 2: Du stößt ein Brüllen aus, das alle Nahkampfangriffe deiner Feinde innerhalb KURZER Reichweite beeinträchtigt, bis du in der nächsten Runde wieder am Zug bist. Ihre Würfe erhalten einen Malus von -1 für jeden ausgegebenen WP. Dies hat keine Auswirkungen auf Monster.
- STUFE 3: Dein Schrei kann selbst die Herzen der wildesten Feinde mit Furcht erfüllen. Der Schrei richtet pro ausgegebenem WP 1 Punkt Schaden auf Verstand bei einem einzelnen Gegner innerhalb KURZER Reichweite an. Das Ziel kann versuchen, dem Effekt zu widerstehen, indem es auf MENSCHENKENNTNIS würfelt – jedes ✕ negiert 1 Punkt Schaden. Keine Auswirkungen auf Monster.

DIE TALENTE DES HÄNDLERS

Händlern stehen die folgenden drei Talente zur Verfügung. Während der Charaktererschaffung erhältst du Stufe 1 in einem dieser Talente.

WEG DES GOLDES

Du kannst meisterhaft verhandeln und hast ein untrügliches Gespür für Gold und Juwelen.

- STUFE 1: Wenn du einen Gegenstand kaufst, kannst du einen Willenskraftpunkt ausgeben, um den Preis automatisch herunterzuhandeln. Der Preis wird um ein Fünftel pro ausgegebenem Willenskraftpunkt gesenkt. Du kannst maximal 4 WP pro Gegenstand ausgeben, was den Preis auf ein Fünftel reduziert.
- STUFE 2: Wenn du einen Raum betrittst, kannst du einen WP ausgeben, um fest-



zustellen, ob sich Wertgegenstände in diesem Raum befinden und falls ja, wo. Das betrifft nur Gold und Juwelen, keine einzigartigen Artefakte.
- STUFE 3: Du hast immer irgendwo Gold versteckt. Für jeden WP, den du ausgibst, findest du 1 Goldmünze irgendwo in deinen Taschen, selbst, falls du vorher durchsucht wurdest oder ähnliches.

WEG DER LÜGEN

Du bist ein meisterhafter Lügner und geübt darin, Lügen sowohl zu durchschauen als auch mit ihnen durchzukommen.

- STUFE 1: Wenn du während eines Ge-



sprächs mit einem NSC einen Willenskraftpunkt ausgibst, muss die SL dir verraten, ob der NSC lügt oder nicht. Sie muss jedoch nicht verraten, worüber der NSC gelogen hat.

- STUFE 2: Wenn du einen NSC MANIPULIERST, damit er glaubt, was du sagst (ganz egal, ob es wahr ist oder nicht), kannst du einen WP ausgeben, um automatisch erfolgreich zu sein. Du kannst erst würfeln und anschließend den Punkt ausgeben, wenn der Wurf scheitert.
- STUFE 3: Wenn du jemanden erfolgreich MANIPULIERST, kannst du einen WP ausgeben, um zu vermeiden, dass du etwas im Gegenzug tun musst (siehe S. 100). Außerdem verliert dein Gegner die Fähigkeit, dich anzugreifen. Deine Forderung muss dennoch vernünftig sein – Details liegen im Ermessen der SL.

WEG DER VIELEN DINGE

Du trägst einen Rucksack mit dir herum, in dem sich ein endloser Vorrat an Krimskrams und Kleinodien befindet. Der Rucksack ist ein schwerer Gegenstand (siehe S. 37).

- STUFE 1: Wenn du einen Willenskraftpunkt ausgibst, kannst du jeden beliebigen Gegenstand aus der Liste der Handelswaren (siehe S. 186) in dem Rucksack finden. Der Gegenstand darf nicht schwer sein und nicht mehr als 1 Silber pro ausgegebenem WP kosten.
- STUFE 2: Wie Stufe 1, aber der Gegenstand kann auch eine Waffe (aus der Waffentabelle) sein.
- STUFE 3: Wie Stufe 2, aber der Gegenstand kann bis zu 1 Goldmünze pro WP kosten.

ANMERKUNG: Sobald du einen Gegenstand aus dem Rucksack gezogen hast, musst du ihn auf deinem Charakterbogen notieren. Du kannst ihn nicht wieder im Rucksack verschwinden lassen. Falls du deinen Rucksack verlierst, musst du einen neuen kaufen, bevor du dieses Talent wieder einsetzen kannst. Dies erfordert einen Besuch bei einem Handelsposten oder einer ähnlichen Siedlung sowie einen WP und 2W6 Silber.

DIE TALENTE DES REITERS

Reitern stehen die folgenden drei Talente zur Verfügung. Während der Charaktererschaffung erhältst du Stufe 1 in einem dieser Talente.

WEG DES GEFÄHRTEN

Dein Pferd (oder anderes Reittier) ist dein engster Freund und Gefährte und kommt dir zu Hilfe, wenn du in Schwierigkeiten bist.

- STUFE 1: Wenn du einen Willenspunkt ausgibst, wenn du Gebrochen bist (siehe S. 109), bleibt dein Pferd an deiner Seite und verteidigt dich. Es greift jeden Gegner an, der versucht, dich anzugreifen oder zu bewegen.
- STUFE 2: Dein Pferd kann dir helfen, wieder auf die Beine zu kommen, wenn du Gebrochen bist. Für jeden WP, den du ausgibst, erhältst du einen Punkt in dem Attribut zurück, das auf 0 reduziert wurde. Du kannst diesen Effekt nur nutzen, wenn du Gebrochen bist.
- STUFE 3: Dein Pferd kann Gegner treten, wenn du im Sattel sitzt. Wenn du während einer Kampfrunde am Zug bist, kannst du einen Willenskraftpunkt ausgeben, damit dein Pferd direkt nach deiner Aktion einen Nahkampfangriff durchführt. Würfle für den Angriff des Pferds wie gewöhnlich.

ANMERKUNG: Falls dein Reittier getötet wird, kannst du ein neues kaufen oder zähmen und dein Talent mit dem neuen Tier nutzen.



WEG DES RITTERS

Du bist ein Meister des berittenen Kampfes. Alle Effekte dieses Talents setzen voraus, dass du beritten bist und dich in einer offenen Kampfzone befindest (siehe S. 88).

- STUFE 1: Du kannst Willenskraftpunkte ausgeben, um während der Bestimmung der Initiative zusätzliche Karten zu ziehen und die beste auszuwählen. Jeder ausgegebene Willenskraftpunkt erlaubt es dir, eine weitere Karte zu ziehen und du kannst die beste aussuchen. Die Karten, die du abwirfst, werden in den Stapel zurückgemischt, bevor die anderen Kämpfer ihre Karten ziehen. Dieses Talent kann mit BLITZSCHNELL kombiniert werden.
- STUFE 2: Falls du beritten bist, kannst du WP ausgeben, um dich gegen Angriffe zu verteidigen. Jeder WP negiert ein ✕ vom Wurf deines Gegners.
- STUFE 3: Wenn du vom Rücken eines Reittiers aus im Nahkampf angreifst und dein Wurf erfolgreich ist, kannst du WP ausgeben, um den Schaden zu erhöhen. Jeder ausgegebene Punkt erhöht den Schaden um 1. Du musst festlegen, wie viele WP du ausgibst, bevor dein Gegner auf seine Rüstung würfelt.

WEG DER EBENEN

Dein Reittier ist schnell wie der Wind.

- STUFE 1: Für jeden Willenskraftpunkt, den du ausgibst, kann sich dein Reittier ein zusätzliches Hexfeld pro Tagesabschnitt bewegen (siehe S. 146), solange du dich auf normalem Gelände befindest. Schwieriges Gelände erfordert 2 WP pro zusätzlichem Feld.
- STUFE 2: Falls du beritten bist, kannst du einen WP ausgeben, um aus dem Kampf zu entkommen, ohne dafür würfeln zu müssen (siehe S. 90). Alle anderen Einschränkungen bleiben erhalten.
- STUFE 3: Du kannst dein Reittier dazu antreiben, für kurze Zeit mit halsbrecherischer Geschwindigkeit zu laufen. Jeder ausgegebene WP erhöht die Bewegungsrate (siehe S. 116) um eine Stufe, aber nur für eine Runde.

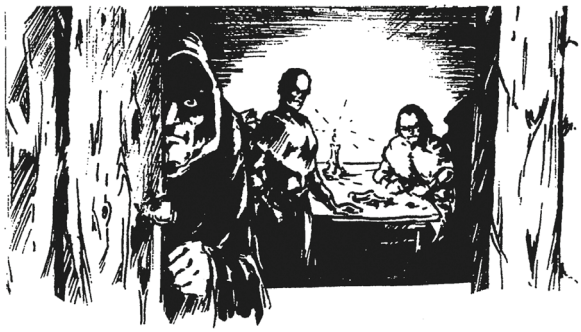
DIE TALENTE DES SCHURKEN

Die folgenden drei Talente stehen Schurken zur Verfügung. Du erhältst Stufe 1 in einem dieser Talente während der Charaktererschaffung.

WEG DER MASKE

Du bist ein Meister der Verkleidung und kannst leicht die Erscheinung anderer annehmen.

- STUFE 1: Indem du einen Willenskraftpunkt ausgibst und dich einen Moment vorbereitest, kannst du die Erscheinung einer anderen Person annehmen, nicht jedoch ihre Stimme oder ihre Körpersprache. Die Person muss zum selben Geschlecht und selben Volk gehören wie du. Jeder, der die Person kennt und dich in naher Reichweite sieht, kann die Lüge durchschauen, indem er auf MENSCHENKENNTNIS würfelt. Jeder beim Verkleiden zusätzlich ausgegebene WP erschwert diesen Wurf um -1.
- STUFE 2: Wie Stufe 1, aber du kannst auch Stimme und Körpersprache imitieren. Falls du mit jemandem sprichst, der die Person kennt, die du imitierst, kann dieser die Verkleidung durchschauen wie oben beschrieben.
- STUFE 3: Du kannst die Erscheinung einer anderen Person vollständig annehmen, selbst wenn diese zum anderen Geschlecht oder einem anderen Volk gehört. Ansonsten gilt das gleiche wie bei Stufe 2.



WEG DES MEUCHLERS

Kämpfe werden nicht immer mit blitzendem Stahl offen ausgefochten. Andere, weniger heldenhafter Kämpfe finden in den Schatten statt, mit verborgenen Waffen und einem nichtsahnenden Opfer.

- STUFE 1: Falls du erfolgreich einen hinterhältigen Angriff (siehe S. 91) durchführst, kannst du Willenskraftspunkte ausgeben, um Schaden zu erhöhen. Jeder ausgegebene WP erhöht den Schaden um 1.
- STUFE 2: Indem du einen Willenskraftpunkt ausgibst, kannst du dich aus jeder Art Fessel winden oder sogar durch kleinste, bis zu wenige Zentimeter breite Öffnungen zwängen.
- STUFE 3: Du kannst andere durch Hypnose dazu bringen, deine Arbeit zu machen. Indem du einen Willenskraftpunkt ausgibst, zwingst du einen Gegner dazu, zu einer bestimmten Zeit eine bestimmte Handlung durchzuführen. Du musst kurze Zeit mit deinem Gegner sprechen, bevor du dieses Talent nutzen kannst.

WEG DES GIFTS

Du hast stets einige Gifte bei dir. Diese Sammlung zählt als winziger Gegenstand und belastet dich nicht.

- STUFE 1: Indem du einen Willenskraftpunkt ausgibst, kannst du eine Dosis Schadensgift (siehe S. 115) aus deiner Sammlung ziehen. Dieses Gift hat eine Wirksamkeit gleich der ausgegebenen Willenskraftpunkte mal drei.
- STUFE 2: Wie Stufe 1, aber du kannst auch eine andere Giftart wählen, siehe die Beispiele auf S. 115.
- STUFE 3: Wie Stufe 2, aber du kannst dich dazu entscheiden, dass sich das Gift bereits auf einer deiner Waffen befindet, zum Beispiel direkt vor einem Angriff (siehe S. 115). Dies zählt nicht als Aktion.

ANMERKUNG: Falls du deine Giftsammlung verlierst, musst du eine neue kaufen, bevor du dieses Talent wieder verwenden kannst. Dies erfordert einen Besuch bei einem Handelsposten oder einer ähnlichen Siedlung sowie einen WP und 2W6 Silber.

DIE TALENTE DES ZAUBERERS

Als Zauberer kannst du die folgenden vier Berufstalente erlernen. Die Talente drehen sich alle um Magie und legen fest, welche Zauber du wirken kannst. Während der Charaktererschaffung erhältst du Stufe 1 in einem dieser Talente. Mehr über Magie erfährst du in Kapitel 6.

WEG DES BLUTS

Deine Stufe in diesem Talent legt fest, welche Zauber du nutzen kannst. Mehr über Magie erfährst du in Kapitel 6.

- STUFE 1: Du kannst Stufe-1-Zauber der Disziplin Blutmagie wirken.
- STUFE 2: Du kannst Stufe-1- und Stufe-2-Zauber der Disziplin Blutmagie wirken.
- STUFE 3: Du kannst Stufe-1-, Stufe-2- und Stufe-3-Zauber der Disziplin Blutmagie wirken.

WEG DES TODES

Deine Stufe in diesem Talent legt fest, welche Zauber du nutzen kannst. Mehr über Magie erfährst du in Kapitel 6.

- STUFE 1: Du kannst Stufe-1-Zauber der Disziplin Todesmagie wirken.
- STUFE 2: Du kannst Stufe-1- und Stufe-2-Zauber der Disziplin Todesmagie wirken.
- STUFE 3: Du kannst Stufe-1-, Stufe-2- und Stufe-3-Zauber der Disziplin Todesmagie wirken.



WEG DER ZEICHEN

Deine Stufe in diesem Talent legt fest, welche Zauber du nutzen kannst. Mehr über Magie erfährst du in Kapitel 6.

- STUFE 1: Du kannst Stufe-1-Zauber der Disziplin Zeichenmagie wirken.
- STUFE 2: Du kannst Stufe-1- und Stufe-2-Zauber der Disziplin Zeichenmagie wirken.
- STUFE 3: Du kannst Stufe-1-, Stufe-2- und Stufe-3-Zauber der Disziplin Zeichenmagie wirken.

WEG DER STEINE

Deine Stufe in diesem Talent legt fest, welche Zauber du nutzen kannst. Mehr über Magie erfährst du in Kapitel 6.

- STUFE 1: Du kannst Stufe-1-Zauber der Disziplin Steingesang wirken.
- STUFE 2: Du kannst Stufe-1- und Stufe-2-Zauber der Disziplin Steingesang wirken.
- STUFE 3: Du kannst Stufe-1-, Stufe-2- und Stufe-3-Zauber der Disziplin Steingesang wirken.

ALLGEMEINE TALENTE

Alle Spielercharaktere können allgemeine Talente erlernen. Ein neues Talent zu lernen kostet 3 EP. Bei der Charaktererschaffung erhältst du eine Anzahl Starttalente abhängig von deinem Alter.

AXTKÄMPFER

Nichts spaltet einen Schild – oder einen Schädel – so zuverlässig wie eine mächtige Axt.

- STUFE 1: Deine Angriffswürfe erhalten einen Bonus von +1, wenn du mit einer Axt kämpfst.
- STUFE 2: Wenn du einen Gegner mit deiner Axt angreifst und mindestens 1 Punkt Schaden anrichtet, fügst du ihm automatisch eine kritische Verletzung zu (Schnittwunde). Die kritische Verletzung selbst bricht deinen Gegner nicht – es sei denn natürlich, sie tötet ihn. Keine Auswirkung auf Tiere oder Monster.
- STUFE 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf jeden Angriff mit einer Axt.





BAUMEISTER

Du bist ein geübter Techniker und kannst aufwendige Vorrichtungen in deiner Festung errichten.

- STUFE 1: Du kannst aufwendige Anlagen in deiner Festung errichten. Siehe Kapitel 8.
- STUFE 2: Du erhältst einen Bonus von +1, wenn du Anlagen in deiner Festung errichtest.



- STUFE 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel, wenn du Anlagen in deiner Festung errichtest.

BEDROHLICH

Du hast eine furchteinflößende körperliche Präsenz und kannst Leute einschüchtern, bis sie tun, was du von ihnen verlangst.

- STUFE 1: Du kannst auf KRAFT anstelle von MANIPULATION würfeln, wenn du jemanden bedrohst, um ihn dazu zu bringen, zu tun, was du verlangst. Bei Erfolg kann dein Gegner keine Gegenleistung verlangen. Er kann sich aber immer noch entscheiden, dich anzugreifen.
- STUFE 2: Wie Stufe 1, aber zusätzlich erhalten deine Würfe auf KRAFT einen Bonus von +1, wenn du jemanden bedrohst.
- STUFE 3: Wie Stufe 2, aber zusätzlich erhältst du einen W8-Artefaktwürfel auf deine Würfe auf KRAFT, wenn du jemanden bedrohst.

BEIDHÄNDIG

Du bist geübt darin, mit einer Nahkampfwaffe in jeder Hand zu kämpfen. Du führst eine Erstwaffe in deiner bevorzugten Hand (oder der Schwerthand) und eine Zweitwaffe in deiner anderen Hand. Du kannst beide Waffen mit einer einzigen Aktion Waffe ziehen ziehen.

- STUFE 1: Du kannst deine Zweitwaffe verwenden, um in dieser Runde als schnelle Aktion einmal zusätzlich anzugreifen. Die Zweitwaffe muss eine leichte Waffe sein. Der Angriff erhält einen Malus von -2.
- STUFE 2: Wie Stufe 1, aber die Zweitwaffe kann eine normale Waffe sein.
- STUFE 3: Wie Stufe 2, aber der Angriff mit der Zweitwaffe ist nicht modifiziert.

BERITTENER KÄMPFER

Du bist geübt darin, vom Rücken eines Reittiers aus zu kämpfen. Alle folgenden Auswirkungen gelten nur, wenn du in einer offenen Zone bist (siehe S. 88).

- STUFE 1: Du kannst einen Kurzbogen oder eine Schleuder vom Rücken eines Reittiers aus abschießen.
- STUFE 2: Du erhältst einen Bonus von +1 auf alle Nahkampfangriffe vom Rücken eines Reittiers aus.
- STUFE 3: Du kannst einen Berittenen Sturmangriff durchführen. Dieser Angriff verbindet eine volle Bewegungsaktion des Reittiers (von mindestens in kurzer Reichweite auf Armeslänge) mit einem Nahkampfangriff von dir. Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf diesen Angriff.



BERSERKER

Falls du Gebrochen wirst (siehe S. 109), kannst du dich dazu entscheiden, einen in dir schlummernden Urzorn zu entfesseln. Du erhältst sofort so viele Punkte in dem auf 0 reduzierten Attribut zurück, wie deine Stufe in BERSERKER beträgt. Du musst sofort den nächsten Gegner im Nahkampf angreifen und kämpfst weiter, bis du (erneut) Gebrochen bist oder alle Gegner in Sichtweite Gebrochen sind. Während deines Zorns bist du immun gegen jeden Versuch, dich zu MANIPULIEREN, und alle Nahkampfangriffe richten einen zusätzlichen Punkt Schaden an. Falls du während eines Berserkerrauschs Gebrochen wirst, kannst du dieses Talent nicht verwenden.

BLITZSCHNELL

Du reagierst so schnell wie eine zubeißende Schlange und kannst üblicherweise vor deinem Gegner zuschlagen.

- STUFE 1: Während der Initiativebestimmung kannst du zwei Initiativekarten ziehen statt einer. Wähle die, die du verwenden willst, und mische die anderen zurück in den Stapel, bevor die anderen Kämpfer ihre Karten ziehen.
- STUFE 2: Du kannst während der Initiativebestimmung drei statt einer Karte ziehen.
- STUFE 3: Du kannst während der Initiativebestimmung vier statt einer Karte ziehen.

BOGNER

Du hast gelernt, wie man Holz und Leder in tödliche Bögen und Schleudern umwandeln kann.

- STUFE 1: Du kannst die Fertigkeit HANDWERK verwenden, um Fernkampfwaffen aus der Waffentabelle (siehe S. 105) anzufertigen. Die Waffen haben normale Werte.
- STUFE 2: Du kannst Fernkampfwaffen anfertigen, deren Waffenbonus um einen Punkt höher liegt als gewöhnlich. Dies dauert doppelt so lang und der Wurf erhält einen Malus von -2.
- STUFE 3: Du kannst Fernkampfwaffen anfertigen, deren Waffenbonus um zwei Punkte höher liegt als gewöhnlich. Dies dauert viermal so lang und der Wurf erhält einen Malus von -4.

DRACHENTÖTER

Drachentöter ist der Beiname, den man jenen gibt, die nach Ruhm und Ehre streben, indem sie Bestien und Monster erschlagen.

- STUFE 1: All deine Angriffe gegen Monster erhalten einen Bonus von +1.
- STUFE 2: Deine Angriffe gegen Monster richten 1 zusätzlichen Punkt Schaden an.
- STUFE 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf alle Angriffswürfe gegen Monster.

FESTER GRIFF

Es muss viel passieren, damit du deine Waffe fallen lässt.

- STUFE 1: Dich zu ENTWAFFNEN erfordert ein zusätzliches ✕ - also zwei ✕ für eine Einhandwaffe und drei ✕ für eine Zweihandwaffe.
- STUFE 2: Dich zu ENTWAFFNEN erfordert zwei zusätzliche ✕ – also drei ✕ für eine Einhandwaffe und vier ✕ für eine Zweihandwaffe.



- STUFE 3: Du kannst nicht ENTWAFFNET werden.

FISCHER

Du hast die Kunst gemeistert, Fische in Flüssen oder Seen zu fangen. Hierfür benötigst du ein Netz, eine Angelrute oder sonstige Fischereiausrüstung. Mehr über FISCHEN findest du in Kapitel 7.

- STUFE 1: Dein Wurf auf ÜBERLEBEN erhält einen Bonus von +1, wenn du fischst.
- STUFE 2: Fischen entspannt dich. Ein Tagesabschnitt, den du mit FISCHEN verbringst, zählt für dich als Ausruhen.
- STUFE 3: Du fängst immer die doppelte Menge Fisch.

FLINKE FÜSSE

Du bist schnell und behände, wodurch du im Kampf schwer zu treffen bist.

- STUFE 1: Du kannst in jeder Kampfrunde einmal zusätzlich AUSWEICHEN, was keine Aktion erfordert.
- STUFE 2: Du erhältst beim AUSWEICHEN einen Bonus von +1.
- STUFE 3: Du kannst in einer Kampfrunde beliebig oft AUSWEICHEN, aber nur einmal pro Angriff. Nur das erste AUSWEICHEN zählt als Aktion.

FURCHTLOS

Nicht einmal die Schrecken der Verbotenen Lande machen dir Angst.

- STUFE 1: Du kannst auf MENSCHENKENNTNIS als „Rüstung“ gegen Furchtangriffe würfeln – jeder ✕ negiert einen ✕ des Furchtangriffs. Der MENSCHENKENNTNIS-Wurf zählt nicht als Aktion.
- STUFE 2: Du kannst dir aussuchen, ob der Schaden aus einem Furchtangriff auf Verstand oder Empathie geht.
- STUFE 3: Du bist immun gegen Furchtangriffe.

GERBER

Du bist bewandert in der Kunst, Felle in Leder umzuwandeln und aus diesem Leder Rüstungen herzustellen.

- STUFE 1: Mit einem erfolgreichen HANDWERK-Wurf kannst du bis zu W6 Einheiten FELLE in LEDER umwandeln. Falls der Wurf scheitert, sind die FELLE zerstört. Falls du Zugang zu einer Gerberei hast (siehe S. 171), kannst du LEDER schneller und ohne Wurf herstellen. Du kannst außerdem die Fertigkeit HANDWERK verwenden, um Lederrüstungen mit normalen Werten herzustellen, siehe die Rüstungstabelle auf S. 107.
- STUFE 2: Du kannst Lederrüstungen anfertigen, deren Rüstungsbonus um einen Punkt höher liegt als gewöhnlich. Dies dauert doppelt so lang und der Wurf erhält einen Malus von -2.
- STUFE 3: Du kannst Lederrüstungen anfertigen, deren Rüstungsbonus um zwei Punkte höher liegt als gewöhnlich. Dies dauert viermal so lang und der Wurf erhält einen Malus von -4.

GIFTMISCHER

Du hast die Kunst gemeistert, alle Arten von Giften herzustellen. Mehr über Gifte findest du in Kapitel 5.

- STUFE 1: Du kannst die Fertigkeit HANDWERK zum Gifte brauen nutzen. Auf der Tabelle auf Seite 196 findest du die erforderlichen Rohstoffe und die Ausrüstung. Die Wirksamkeit des Gifts erhöht sich um 1 für jedes ✕, den du nach dem ersten würfelst.
- STUFE 2: Wie Stufe 1. Zusätzlich erhalten all



deine Würfe zum Brauen von Giften einen Bonus von +1.

- STUFE 3: Wie Stufe 2. Zusätzlich erhältst du einen W8-Artefaktwürfel auf alle Würfe zum Brauen von Giften.

GLÜCKSPILZ

Ganz gleich, wie schlecht deine Chancen stehen: Du kommst immer ungeschoren davon.

- STUFE 1: Falls du eine kritische Verletzung erleidest, würfel ein weiteres Mal. Der niedrigere Wurf zählt.
- STUFE 2: Wie bei Stufe 1, aber zusätzlich kannst du den W66-Wurf für die Verletzung umdrehen – aus einer 61 wird beispielsweise eine 16.
- STUFE 3: Falls du eine kritische Verletzung erleidest, kannst du einen beliebigen Eintrag aus der betreffenden Liste wählen.

ANMERKUNG: Falls dein Gegner das Talent SCHARFRICHTER besitzt, heben sich die Talente gegenseitig auf. Eine Stufe in GLÜCKSPILZ hebt einen Stufe SCHARFRICHTER auf.

HAMMERKÄMPFER

Deine Vorstellung eines guten Tages in den Verbotenen Landen ist es, ein paar Köpfe mit einem ordentlichen Kriegshammer einzuschlagen.

- STUFE 1: Deine Angriffswürfe erhalten einen Bonus von +1, falls du mit einer stumpfen Nahkampfwaffe kämpfst.
- STUFE 2: All deine Angriffe mit einer stumpfen Waffe richten mindestens 1 Punkt Schaden an, selbst, wenn die Rüstung des Gegners allen Schaden abwehrt.
- STUFE 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf jeden Angriff mit einer stumpfen Waffe.

JAGDMEISTER

Du bist ein geübter Jäger und findest dort Beute, wo andere leer ausgehen.

- STUFE 1: Dein Wurf auf ÜBERLEBEN während du auf Reisen jagst erhält einen Bonus von +1. Mehr über Reisen findest du in Kapitel 7.
- STUFE 2: JAGEN entspannt dich. Ein Tagesabschnitt, den du mit JAGEN verbringst, zählt für dich als Ausruhen.
- STUFE 3: Wenn du jagst, kannst du auf der Tabelle für Jagdbeute zwei W6 würfeln (siehe S. 154) und dich für eines der Ergebnisse entscheiden.

KALTBLÜTIG

Du bist völlig herzlos und kannst wehrlose Feinde töten, ohne auch nur einen Moment zu zögern.

- STUFE 1: Du kannst einen TODESSTOSS (siehe S. 109) ausführen, ohne würfeln zu müssen.
- STUFE 2: Wie Stufe 1, aber du musst auch keinen Willenskraftpunkt ausgeben und erleidest keinen Empathie-Schaden.
- STUFE 3: Wie Stufe 2, aber du erhältst zusätzlich einen Punkt verlorene Empathie zurück, wenn du jemandem einen TODESSTOSS versetzt.

KOCH

Du weißt, wie du einfache Dinge kochen kannst, selbst wenn du auf Reisen in der Wildnis bist.

- Stufe 1: Du kannst bis zu W6 Einheiten GEMÜSE, FLEISCH oder FISCH in Nahrung umwandeln (siehe Kapitel 7). KOCHEN erfordert ein Feuer und benötigt einen Tagesabschnitt (siehe S. 146). In einer richtigen Küche kannst du pro Tagesabschnitt bis zu ein Dutzend Einheiten verarbeiten.
- STUFE 2: Wenn du einen Tagesabschnitt



lang KOCHST, erschaffst du eine zusätzliche Einheit NAHRUNG.
- STUFE 3: Dein Essen ist so köstlich, dass jeder, der davon isst, sofort einen Punkt verlorene Empathie zurückgewinnt.

KRÄUTERKUNDLER

Du kennst den Unterschied zwischen essbaren Pflanzen und Unkraut.
- STUFE 1: Dein ÜBERLEBEN-Wurf beim SAMMELN erhält einen Bonus von +1. Mehr über Reisen findest du in Kapitel 7.



- STUFE 2: Es entspannt dich, durch das Land zu streifen. Ein Tagesabschnitt, den du mit SAMMELN verbringst, zählt für dich als AUSRUHEN.
- STUFE 3: Du findest immer die doppelte Menge GEMÜSE.

KUNDSCHAFTER

Du bist ein Meister darin, den richtigen Weg durch wilde Wälder und über schroffe Berge zu finden.
- STUFE 1: Dein ÜBERLEBEN-Wurf beim VORANGEHEN erhält einen Bonus von +1 (siehe S. 149).
- STUFE 2: Du fühlst dich in der Wildnis wohl. Ein Tagesabschnitt, den du mit VORANGEHEN verbringst, zählt für dich als AUSRUHEN.
- STUFE 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf deinen ÜBERLEBEN-Wurf beim VORANGEHEN.

MESSERKÄMPFER

Mit einem Messer in der Hand bist du eine tödliche Gefahr.
- STUFE 1: Deine Angriffswürfe erhalten einen Bonus von +1, falls du mit einem Messer oder einem Dolch kämpfst.
- STUFE 2: Mit einem Messer oder einem Dolch zu STECHEN ist für dich eine schnelle Aktion.
- STUFE 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf jeden Angriff mit einem Messer oder einem Dolch.

PACKESEL

Du weißt, wie du deine Besitztümer so packen musst, dass sie wenig Platz verbrauchen und deine Ausrüstung leichter zu tragen ist.
- STUFE 1: Du kannst zwei zusätzliche Gegenstände tragen, ohne überladen zu werden (siehe S. 37).
- STUFE 2: Du kannst fünf zusätzliche Gegenstände tragen, ohne überladen zu werden.
- STUFE 3: Du kannst zehn zusätzliche Gegenstände tragen, ohne überladen zu werden.

QUARTIERMEISTER

Du bist gut darin, geeignete Lagerstätten zu finden und sicherzustellen, dass deine Gruppe sich am Lagerfeuer wohl fühlt.
- STUFE 1: Du erhältst einen Bonus von +1 auf deinen Wurf auf ÜBERLEBEN, falls du während einer Reise ein LAGER AUFSCHLÄGST. Mehr über Reisen findest du in Kapitel 7.
- STUFE 2: Wenn du ein LAGER AUFGE-



SCHLAGEN hast, erhält die Person, die Ausschau hält, einen Bonus von +2 auf AUSKUNDSCHAFTEN.

- Stufe 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf alle ÜBERLEBEN-Würfe, wenn du ein LAGER AUFSCHLÄGST.

RAUFBOLD

Du brauchst keine Waffen, um einen Feind niederzuschlagen.

- STUFE 1: All deine waffenlosen Angriffe erhalten einen Bonus von +1.
- STUFE 2: Du kannst deinem Gegner einen Kopfstoß verpassen. Das zählt als gewöhnlicher unbewaffneter Angriff, ist aber eine schnelle Aktion.
- STUFE 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf alle unbewaffneten Angriffe.

SCHARFE ZUNGE

Du kannst vernichtende Beleidigungen ausstoßen, die selbst den standhaftesten Feind aus der Fassung bringen können.

- STUFE 1: Falls du jemanden MANIPULIERST und mehr ⚔ würfelst, als du benötigst, um den vergleichenden Wurf zu gewinnen, kannst du für jeden zusätzlichen Erfolg 1 Punkt Schaden auf die Empathie deines Gegners anrichten.
- STUFE 2: Du erhältst einen Bonus von +1 auf deinen MANIPULATION-Wurf, wenn du deinen Gegner beleidigst.
- STUFE 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf deinen MANIPULATION-Wurf, wenn du deinen Gegner in irgendeiner Form beleidigst.

SCHARFRICHTER

Du weißt, wie du zuschlagen musst, damit dein Gegner fällt und nicht mehr aufsteht. Nie wieder.

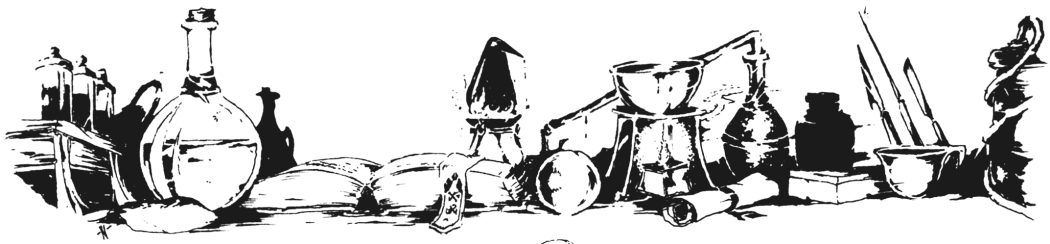
- STUFE 1: Falls du einem Gegner eine kritische Verletzung zufügst, kannst du den Wurf wiederholen. Der höhere Wurf gilt.
- STUFE 2: Wie bei Stufe 1, aber du kannst außerdem den W66-Wurf für eine kritische Verletzung umdrehen – aus einer 16 wird beispielsweise eine 61.
- STUFE 3: Falls du einem Gegner eine kritische Verletzung zufügst, kannst du beliebig aus der jeweiligen Liste wählen.

ANMERKUNG: Falls dein Gegner das Talent GLÜCKSPILZ besitzt, heben sich die Talente gegenseitig auf. Eine Stufe in GLÜCKSPILZ hebt eine Stufe SCHARFRICHTER auf.

SCHARFSCHÜTZE

Du bist ein Meisterschütze und dein Pfeil findet fast immer sein Ziel.

- STUFE 1: Deine Angriffswürfe erhalten einen Bonus von +1, falls du mit einem Bogen oder einer Armbrust schießt.
- STUFE 2: Du kannst ohne Mali mit einem Bogen oder einer Armbrust auf KURZER oder WEITER Reichweite schießen.
- STUFE 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf jeden Angriff mit einem Bogen oder einer Armbrust.





SCHILDKÄMPFER

Du bist eins mit deinem Schild und kannst dich mit ihm vor jedem Angriff schützen.

- STUFE 1: Du erhältst einen Bonus von +1 auf deine Paraden mit einem Schild.
- STUFE 2: Du kannst deinen Schild verwenden, um damit als schnelle Aktion zuzuschlagen. Der Waffenschaden beträgt 1 (stumpfer Schaden).
- STUFE 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf jede Parade mit einem Schild.

SCHLOSSKNACKER

Du hast die Kunst gemeistert, Schlösser zu knacken. Hierzu benötigst du irgendeine Art von Werkzeug. Dietriche können dir einen Bonus auf den Wurf geben.

- STUFE 1: Dein Wurf auf FINGERFERTIGKEIT erhält einen Bonus von +1, wenn du ein Schloss knackst.
- STUFE 2: Du kannst auf FINGERFERTIGKEIT würfeln, um aus Ketten oder Fesseln zu entkommen, selbst wenn du selbst gefesselt bist.
- STUFE 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf deinen Wurf, wenn du ein Schloss knackst.

SCHMERZRESISTENT

Du bist in der Lage, Schmerzen zu ertragen, bei denen andere den Verstand verlieren würden. Dieses Talent kann nur verwendet werden, wenn ihr die erweiterten Nahkampfregeln verwendet.



- STUFE 1: Falls du einen einzigen Punkt Schaden durch einen Nahkampfangriff nimmst, verlierst du deinen nächsten Angriff nicht (siehe S. 97).
- STUFE 2: Du verlierst niemals deinen Angriff aufgrund von Schmerz.
- STUFE 3: Für jeden Punkt Schaden auf Stärke erhältst du einen verlorenen Punkt Geschicklichkeit, Verstand oder Empathie zurück.

SCHMIED

Du beherrschst die Kunst, aus rohem Eisen tödliche Klingen und schützende Rüstungen zu hämmern.

- STUFE 1: Du kannst die Fertigkeit HANDWERK verwenden, um beliebige Nahkampfwaffen, Schilde oder Metallrüstungen aus der Waffentabelle in Kapitel 5 anzufertigen. Die Gegenstände haben normale Werte. Du kannst außerdem EISENERZ in einer Schmiede in EISEN umwandeln (siehe S. 173).
- STUFE 2: Du kannst Waffen, Schilde und Metallrüstungen anfertigen, deren Waffenbonus oder Rüstungsschutz um einen Punkt höher liegt als gewöhnlich. Dies dauert doppelt so lang und der Wurf erhält einen Malus von -2.
- STUFE 3: Du kannst Waffen, Schilde und Metallrüstungen anfertigen, deren Waffenbonus oder Rüstungsschutz um zwei Punkte höher liegt als gewöhnlich. Dies dauert viermal so lang und der Wurf erhält einen Malus von -4.

SCHNEIDER

Du bist bewandert in der Kunst, Wolle in Stoff und diesen Stoff in Kleidung umzuwandeln.

- STUFE 1: Mit einem erfolgreichen HANDWERK-Wurf kannst du bis zu W6 Einheiten WOLLE in STOFF umwandeln. Falls der

Wurf scheitert, ist die WOLLE zerstört. Falls du auf eine Schneiderei Zugriff hast (siehe S. 173), kannst du STOFF schneller und ohne Wurf herstellen. Du kannst außerdem die Fertigkeit HANDWERK verwenden, um beliebige Kleidung von gewöhnlicher Qualität herzustellen, ähnlich der aus der Ausrüstungstabelle auf S. 194.

- STUFE 2: Du kannst Kleidung von besserer Qualität herstellen, die zum doppelten Preis verkauft werden kann. Der Wurf erhält einen Malus von -2.
- STUFE 3: Du kannst Kleidung von herausragender Qualität herstellen, die zum vierfachen Preis verkauft werden kann. Der Wurf erhält einen Malus von -4.



SCHNELLER SCHÜTZE

Du kannst mit Bogen oder Schleuder blitzschnell schießen. Jäger können dieses Talent mit WEG DES PFEILS kombinieren.

- STUFE 1: Du musst die Fernkampfwaffe nicht VORBEREITEN, bevor du mit ihr SCHIESST. Gilt nicht für Armbrüste.
- STUFE 2: Du kannst mit einer Fernkampfwaffe SCHIESSEN und gleichzeitig RENNEN.
- STUFE 3: Du brauchst nur eine schnelle Aktion, um mit einer Fernkampfwaffe zu SCHIESSEN, sodass du bis zu zweimal pro Runde SCHIESSEN kannst.

SCHNELLZIEHEN

Du ziehst deine Waffe, bevor dein Gegner auch nur blinzeln kann.

- STUFE 1: Du kannst eine LEICHTE WAFFE ZIEHEN, ohne eine Aktion dafür aufzuwenden. Dies beinhaltet auch das Aufheben einer Waffe vom Boden.
- STUFE 2: Wie Stufe 1, aber das Talent gilt auch für normale Waffen.
- Stufe 3: Wie Stufe 2, aber das Talent gilt auch für schwere Waffen.

SCHWERTKÄMPFER

Du hast von Kindesbeinen an mit einem Schwert in der Hand geübt.

- STUFE 1: Deine Angriffswürfe erhalten einen Bonus von +1, falls du mit einem Schwert kämpfst.
- STUFE 2: Wenn du mit einem Schwert kämpfst, kannst du zwei Feinde gleichzeitig mit einer einzigen Aktion schlagen. Würfle beide Angriffe separat. Falls ihr verborgene Kombinationen verwendet (S. 95), tritt der zweite Angriff außerhalb der Kombination ein.
- STUFE 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf jeden Angriff und jede PARADE mit einem Schwert.

SECHSTER SINN

Die Haare in deinem Nacken stellen sich auf, wenn Feinde dir auflauern.

- STUFE 1: Du erhältst einen Bonus von +1 auf deinen AUSKUNDSCHAFTEN-Wurf, falls



ein Feind versucht, dir einen Hinterhalt zu stellen oder einen HINTERHÄLTIGEN ANGRIFF durchzuführen (siehe S. 91).

- STUFE 2: Falls du einen Hinterhalt oder einen HINTERHÄLTIGEN ANGRIFF bemerkst, siehst du zusätzlich, wie viele Angreifer es sind, zu welchem Volk sie gehören und welche Waffen sie verwenden.
- STUFE 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf deinen AUSKUNDSCHAFTEN-Wurf zum Bemerken eines Hinterhalts oder eines HINTERHÄLTIGEN ANGRIFFS.

SEEMANN

Du weißt, wie man ein Floß oder Boot durch unbekannte Gewässer steuert.

- STUFE 1: Du erhältst einen Bonus von +1 auf deinen ÜBERLEBEN-Wurf, wenn du auf See VORANGEHST (siehe S. 149).
- STUFE 2: Das Leben auf See beruhigt dich. Ein Tagesabschnitt, den du auf See mit VORANGEHEN verbringst, zählt für dich als AUSRUHEN.
- STUFE 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf deinen ÜBERLEBEN-Wurf beim VORANGEHEN auf See.

SPEERKÄMPFER

Mit einem mächtigen Speer kannst du selbst die größten Monster erschlagen.

- STUFE 1: Deine Angriffswürfe erhalten einen Bonus von +1, falls du mit einem Speer, einer Pike, einer Hellebarde oder einem Dreizack kämpfst.
- STUFE 2: Falls du einen Speer, eine Pike, eine Hellebarde oder einen Dreizack führst, kannst du sofort einen Gegner angreifen, der sich von naher Reichweite auf ARMESLÄNGE bewegt. Dieser Angriff zählt zu deinen Aktionen in dieser Runde, unterbricht aber die Initiativereihenfolge und tritt ein, bevor dein Gegner dich angreifen kann.
- STUFE 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf jeden Angriff mit einem Speer, einer Pike, einer Hellebarde oder einem Dreizack.

STANDFEST

Du hast ein hervorragendes Gleichgewichtsgefühl und wirst nicht leicht umgestoßen.

- STUFE 1: Dich zu Boden zu STOSSEN erfordert zwei ✕ anstatt einem.



- STUFE 2: Du kannst nicht zu Boden GESTOSSEN werden.
- STUFE 3: Du kannst aus der liegenden Position aufstehen, ohne dafür eine Aktion aufzuwenden. Dies geschieht dennoch erst, wenn du in der Runde am Zug bist.

STURMANGRIFF

Du stürzt dich ohne Rücksicht auf Verluste in den Kampf.

- STUFE 1: Falls du dich von der Reichweite NAH in die Reichweite ARMESLÄNGE bewegst, kannst du in der selben Aktion SCHLAGEN, STECHEN, BOXEN oder STOSSEN. Dies nennt sich STURMANGRIFF (langsame Aktion).
- STUFE 2: Du erhältst einen Bonus von +1 auf den Angriff, wenn du einen STURMANGRIFF durchführst.
- STUFE 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf den Angriff, wenn du einen STURMANGRIFF durchführst.

UNBESTECHLICH

Wenn andere versuchen, dich zu beeinflussen, bist du so standhaft wie eine mächtige Eiche im Sturm.

- STUFE 1: Falls jemand versucht, dich zu MANIPULIEREN, erhältst du einen Bonus von +1 auf deinen MENSCHENKENNTNIS-Wurf.
- STUFE 2: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel, wenn jemand versucht, dich zu MANIPULIEREN.
- STUFE 3: Du kannst nicht MANIPULIERT werden.

VERTEIDIGER

Du bist geübt darin, dich im Nahkampf mit Waffen und Schilden zu schützen.

- STUFE 1: Du erhältst in jeder Kampfrunde eine zusätzliche PARADE, die keine Aktion erfordert.
- STUFE 2: All deine PARADEN erhalten einen Bonus von +1.
- STUFE 3: Du kannst in einer Kampfrunde beliebig oft PARIEREN, aber nur einmal pro Angriff. Nur die erste PARADE zählt als Aktion.



WANDERER

Du kannst lange zu Fuß durch die Wildnis reisen, ohne dabei eine Rast zu brauchen.

- STUFE 1: Dein Wurf auf AUSDAUER bei einem GEWALTMARSCH (siehe S. 148) erhält einen Bonus von +1.
- STUFE 2: Deine Würfe auf AUSDAUER bei einem GEWALTMARSCH sind automatisch erfolgreich.
- STUFE 3: Einen Tagesabschnitt lang zu MARSCHIEREN, zählt für dich als AUSRUHEN.

WURFARM

Wenn du einen Stein wirfst, triffst du immer.

- STUFE 1: Deine Angriffswürfe erhalten einen Bonus von +1, wenn du mit einer Wurfwaffe oder einer Schleuder angreifst.
- STUFE 2: Du kannst unglaublich weit werfen. Alle Angriffe mit einer Wurfwaffe oder einer Schleuder haben WEITE Reichweite.
- STUFE 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf jeden Angriff mit einer Wurfwaffe oder einer Schleuder.

KAMPF & SCHADEN

„Was ist ein Name?“, fragte Mormelan, während er mit einem Seidentuch das Blut von seiner Klinge wischte. „Was uns Herz heißt, wie es auch hieße, würde reichlich bluten.“ Reubenwald konnte nicht antworten. Er presste eine Hand auf seine blutende Brust, aber seine andere Hand kroch bereits in Richtung des Zauberdolches seiner Großmutter, verborgen in seinem Stiefel.



Das Leben als Abenteurer ist hart und oft gewalttätig. Du läufst wilden Bestien über den Weg, boshaften Plünderern, kaltherzigen Rostbrüdern und dämonischen Monstern. Wenn sich dir etwas in den Weg stellt, hast du manchmal keine andere Wahl, als dir den Weg wieder frei zu schlagen.

Kämpfe können für Spielercharaktere hart werden und sogar tödlich enden. Bevor du dich auf einen Kampf einlässt, solltest du dich daher fragen: Ist es das wert?

RUNDEN & INITIATIVE

Wenn eine Auseinandersetzung beginnt, muss als erstes festgelegt werden, wer die Initiative hat. Dies geschieht, bevor irgendjemand würfelt.

INITIATIVE ZIEHEN

Schnappt euch zehn Karten, die von 1 bis 10 nummeriert sind. Alle Spieler, die in die Auseinandersetzung verwickelt sind, ob freiwillig oder nicht, ziehen je eine Karte. Die SL zieht eine Karte für jeden NSC. Dies nennt man „Initiative ziehen“. Die Zahl auf der Karte bestimmt die Reihenfolge, in der ihr in der Auseinandersetzung handelt.

Die 1 handelt zuerst, dann die Nummer 2 und so weiter, bis jeder an der Reihe war. Leg deine Initiativekarte neben deinen Charakterbogen, sodass jeder sehen kann, wann du dran bist. Die SL legt ihre Initiativekarten vor sich.

Wenn alle Kampfteilnehmer einmal gehandelt haben, ist die Runde vorbei und eine neue Runde beginnt. Die Reihenfolge bleibt während der gesamten Auseinandersetzung gleich – die Initiative wird nur einmal gezogen, zu Beginn der ersten Runde.

ÜBERRASCHUNG

Wenn du einen Angriff durchführst, den die SL als überraschend ansieht, darfst du zwei Initiativekarten ziehen und entscheiden, welche du verwenden möchtest. Die andere Karte

wird in den Stapel zurückgemischt, bevor die anderen Kämpfer (sowohl Spieler als auch SL) ihre Karten ziehen.

TALENTE

Einige Talente beeinflussen die Initiative. Mehr dazu findest du in Kapitel 4.

INITIATIVEKARTEN

Im separat erhältlichen Kartenset für *Die Verbotenen Lande* befinden sich zehn spezielle Initiativekarten, die für die Bestimmung der Initiative verwendet werden können. Falls ihr kein Set habt, nehmt einfach ein gewöhnliches Spielkartendeck, wobei das Ass als Eins zählt.

RUNDEN & ZÜGE

Im Spiel steht eine Runde für einen Zeitraum zwischen 10 und 60 Sekunden, abhängig von den Umständen und den verwendeten Fertigkeiten.

Ein anderer Begriff, der für die Zeitverwaltung verwendet wird, ist der Zug. Ein Zug ist etwa 15 Minuten lang und wird meist bei der Erkundung von Abenteuerschauplätzen verwendet (siehe Kapitel 8 im *Spielleiter-Handbuch*).

DIE INITIATIVE ÄNDERN

Während eines Kampfes ziehst du niemals neue Initiativekarten, aber du kannst deine Initiativekarten – und damit deine Initiative in der Runde – mit einem anderen Spielercharakter tauschen. Dies kann zu Beginn des Kampfes und zu Beginn jeder Runde geschehen, aber niemals während einer Runde. Du und der andere Spielercharakter müsst in der Lage sein, miteinander zu sprechen, um die Initiative zu tauschen. Du kannst über die Aktion FINTE deine Initiative mit einem Feind tauschen (siehe Nahkampf).





BEISPIEL

Mit lediglich ein paar schlichten Edelsteinen und alten Büchern als Beute sind Nirmena die Halbelfe und Tyrgar der Zwerg auf dem Weg zurück von der alten Burgruine. Am Waldrand werden die beiden von drei Orks entdeckt. Grinsend machen sie sich bereit für den Kampf. Alle fünf ziehen je eine Initiativekarte. Nirmena zieht eine 6, Tyrgar eine 4 und die Orks 2, 3 und 9. Die Initiativereihenfolge ist Ork 1, Ork 2, Tyrgar, Nirmena, Ork 3.

LANGSAME & SCHNELLE AKTIONEN

Wenn du an der Reihe bist, kannst du folgende Kombinationen durchführen: eine langsame und eine schnelle Aktion oder zwei schnelle Aktionen. Eine langsame Aktion beinhaltet üblicherweise einen Fertigkeitswurf. Eine schnelle Aktion ist kürzer und erfordert nicht immer einen Wurf, obwohl das möglich ist. Weiter unten findest du eine Liste mit typischen schnellen und langsamen Aktionen. In den Abschnitten über Nah- und Fernkämpfe später in diesem Kapitel wird das näher erklärt.

VORAUSSETZUNGEN: Einige Aktionen können nur durchgeführt werden, wenn die Voraussetzungen erfüllt werden. Häufig ist das eine Eigenschaft der verwendeten Waffe. Waffeneigenschaften und andere Gegenstände werden später in diesem Kapitel erklärt.

BESCHREIBE DEINE AKTIONEN

Wenn du an der Reihe bist, teile den anderen einfach mit, welche Aktion du durchführen willst, und würfle, um zu sehen, ob du Erfolg hast. Einige Aktionen geben deinem Gegner die Gelegenheit, eine Reaktion durchzuführen. Mehr darüber findest du in den Abschnitten über Nahkampf und Fernkampf.

NICHTSPIELERCHARAKTERE

Üblicherweise zieht die SL in einer Auseinandersetzung eine Initiativekarte pro NSC. Falls es aber viele NSC gibt und mehr als 10 Personen am Kampf teilnehmen, teilt die SL die NSC in Gruppen auf. Alle NSC mit identischen Werten bilden eine Gruppe und die SL zieht eine Initiativekarte pro Gruppe anstatt für jede einzelne Person. Alle NSC in einer Gruppe handeln gleichzeitig, wenn sie an der Reihe sind. Die SL entscheidet, in welcher Reihenfolge sie innerhalb ihrer Gruppe handeln.

MONSTER

Die schrecklichen Kreaturen, die gemeinhin als Monster bezeichnet werden, handeln im Kampf nicht wie normale Feinde. Monster ziehen Initiative wie gehabt, folgen dann aber ihren eigenen Regeln. Mehr darüber findest du in Kapitel 5 im *Spielleiter-Handbuch*.

LANGSAME AKTIONEN

AKTION	VORAUSSETZUNG	FERTIGKEIT
Schlagen	Scharfe oder stumpfe Hiebwaffe	Nahkampf
Stechen	Stichwaffe	Nahkampf
Boxen/Treten/Beißen	Unbewaffnet	Nahkampf
Festhalten	Unbewaffnet	Nahkampf
Befreien	Du wirst festgehalten	Nahkampf
Schießen	Fernkampfwaffe	Fernkampf
Überzeugen	Der Gegner kann dich hören	Manipulation
Spotten	Der Gegner kann dich hören	Darbietung
Zauber wirken	Du bist Druide oder Zauberer	Keine, siehe Kapitel 6
Fliehen	Kein Feind auf Armeslänge	Bewegen
Kriechen	Du liegst	Keine
Sturmangriff	Innerhalb naher Reichweite	Talent Sturmangriff

ANDEREN HELFEN

Wenn du einem anderen Spielercharakter oder NSC dabei helfen willst, eine Aktion durchzuführen, kostet das dich eine Aktion der gleichen Art (langsam oder schnell). Du musst ankündigen, dass du helfen willst, bevor gewürfelt wird. Anderen zu helfen unterbricht die Initiativereihenfolge in dieser Runde. Mehr über Hilfe findest du in Kapitel 3.

SCHMÜCKE AUS!

Die Liste mit Aktionen ist relativ umfassend, enthält aber keine Details. Daher liegt es bei dir als Spieler, zu beschreiben, was genau deine Abenteurerin tut, wie es aussieht, wenn sie angreift, und was sie fühlt, wenn sie ihr Schwert zum Schlag hebt...

ZONEN & REICHWEITEN

Das Kampffeld ist in mehrere Zonen unterteilt. Eine Zone ist ein Raum oder ein Bodenbereich. Zonen sind unterschiedlich groß – von wenigen Schritten bis zu 25 Metern. Eine Zone in schwierigem Gelände ist üblicherweise kleiner als in offenem Gelände. Die Entfernung von einer Zone zur nächsten nennt man einen Abschnitt.

In offiziellen Abenteuerschauplätzen entspricht ein nummerierter Ort üblicherweise eine Zone. Bei einer Zufallsbegegnung während einer Reise kann die SL eine schnelle Skizze der Umgebung machen oder diese einfach beschreiben.



SCHNELLE AKTIONEN

SCHNELLE AKTION	VORAUSSETZUNG	FERTIGKEIT
Ausweichen	—	Bewegen
Parieren	Schild oder Paradewaffe	Nahkampf
Waffe ziehen	—	—
Ausholen	Schwere Waffe, muss direkt vor einem Nahkampfangriff durchgeführt werden	—
Aufstehen	Du liegst	—
Stoßen	—	Nahkampf
Entwaffnen	Dein Ziel hält eine Waffe	Nahkampf
Finte	Feind auf Armeslänge	—
Rennen	Kein Feind auf Armeslänge	Bewegen (in unwegsamer Zone)
Zurückziehen	Feind auf Armeslänge	Bewegen
Klammerangriff	Du hältst einen Feind fest	Nahkampf
Waffe bereitmachen	Fernkampfwaffe	—
Zielen	Fernkampfwaffe, kurze Entfernung oder mehr	—
Machtwort	Du bist Druide oder Zauberer	Keine, siehe Kapitel 6
Gegenstand verwenden	Unterschiedlich	Unterschiedlich

BEISPIEL

Die SL hat rasch eine Karte des Gebiets gezeichnet, auf dem Tyrgar und Nirmena den Orks gegenüberstehen. Wenn der Kampf beginnt, sind die Abenteurer in einer Zone direkt neben der Zone der Orks. Die Zone der Abenteurer ist offen, die der Orks ist UNWEGSAM.

ZONENEIGENSCHAFTEN

Zonen können unterschiedliche Eigenschaften haben, die Aktionen innerhalb der Zone beeinflussen.

BEENGT: Die Zone ist klein und/oder hat nur eine niedrige Decke. Angriffe mit schweren Waffen erhalten einen Malus von -2 und es ist unmöglich, vor einem Nahkampfangriff mit seiner Waffe AUSZUHOLEN.

UNWEGSAM: Du musst auf BEWEGEN würfeln, wenn du in diese Zone rennen willst. Ein Scheitern bedeutet, dass du die Zone zwar betrittst, aber stürzt.

OFFEN: Die Zone ist offen und eben, ideal für berittene Kämpfer. Mehr dazu findest du weiter unten.



DUNKEL/NEBLIG: Fernkampfangriffe in diese Zone erhalten einen Malus von -2. Du kannst nicht durch die Zone hindurchschießen

GRENZEN UND SICHTLINIEN

Eine weitere wichtige Eigenschaft von Zonen ist die Grenze zwischen ihnen. Diese Grenze beeinflusst sowohl die Bewegung als auch den Fernkampf.

VERSPERRT: Die Grenze wird durch eine Mauer, einen tiefen Abgrund oder etwas Ähnliches versperrt. Du kannst die Grenze zwischen den Zonen nicht überschreiten, zumindest nicht zu Fuß.

VERDECKT: Irgendetwas an der Grenze der Zone versperrt die Sichtlinie, aber nicht die Bewegung. Dies könnte eine Türöffnung sein, ein Gebüsch oder ein Vorhang. Fernkampfangriffe in benachbarte Zonen sind unmöglich, Bewegung wird aber nicht beeinflusst.

REICHWEITEKATEGORIEN

In Auseinandersetzungen ist die Entfernung zwischen dir und deinem Gegner in fünf Reichweitekategorien unterteilt, siehe die Tabelle unten. Die Spalte Typisches Gelände führt die Geländetypen auf, in denen die maximale Sichtweite üblicherweise der Kategorie entspricht. Mehr darüber findest du in Kapitel 7.

BEWEGUNG

Um dich im Kampf zu bewegen, verwendest du die schnelle Aktion RENNEN. Damit bewegst du dich von einer Zone in die benachbarte Zone, oder zwischen NAHER Entfernung und ARMESLÄNGE zu einem Gegner in der Zone, in der du dich gerade befindest. Du musst hierzu nicht würfeln, es sei denn, du bewegst dich in eine unwegsame Zone – dann ist ein Wurf auf BEWEGEN erforderlich (siehe oben).

NAHKAMPF: Wenn du einen am Kampf teilnehmenden Feind auf ARMESLÄNGE hast, kannst du nicht von ihm wegRENNEN. Stattdessen musst du die Aktion RÜCKZUG durchführen (siehe Seite 95).

REICHWEITEKATEGORIEN

REICHWEITE	BESCHREIBUNG	TYPISCHES GELÄNDE
Armeslänge	Direkt neben dir	—
Nah	Einige Schritte entfernt, in der gleichen Zone wie du	Kleiner Raum, Tunnel
Kurz	Bis zu 25 Meter entfernt, in einer benachbarten Zone	Dichter Wald, Sumpf, große Halle
Weit	Bis zu 100 Meter (vier Abschnitte) entfernt	Wald, Hügel, Stadtruinen, riesige Halle
Extrem	So weit das Auge reicht	Ebenen, Berge



TÜREN: Du kannst eine unverschlossene Tür mit der schnellen Aktion GEGENSTAND VERWENDEN öffnen. Eine verschlossene Tür kann geöffnet werden, indem man das Schloss knackt (siehe Seite 54) oder sie einschlägt. Eine gewöhnliche Holztür kann 5 Punkte Schaden erleiden, bevor sie zerbricht. Stabilere Türen erfordern mehr Kraft, und wirklich massive Türen haben außerdem Rüstungsschutz (siehe Seite 108).

AUS DEM KONFLIKT FLIEHEN

Falls du einen Kampf verlierst, ist es vielleicht Zeit, sich zurückzuziehen und gegebenenfalls mit Verstärkung zurückzukommen. Falls du die Auseinandersetzung sofort verlassen willst und kein Feind auf ARMESLÄNGE zu dir ist, kannst du auf BEWEGEN würfeln. Bei einem erfolgreichen Wurf kommst du irgendwie davon und der Kampf ist vorbei

Du kannst nicht auf diese Art FLIEHEN, wenn du gefangen oder umzingelt bist. Die SL hat das letzte Wort. Du kannst diesen Wurf auch nicht verwenden, um an einem Gegner vorbeizukommen – du musst in die Richtung fliehen, aus der du gekommen bist. Die SL kann deinen Wurf abhängig vom Gelände und der Entfernung zum nächsten Feind modifizieren, siehe Tabelle.



FLIEHEN

REICHWEITE	MODIFIKATION
Nah	-1
Kurz	0
Weit	+1
Offene Zone	-1
Unwegsame Zone	+1

Falls der Wurf scheitert, bleibst du im Kampf mit deinem Gegner und kommst nicht davon – du verbleibst auf der gleichen Entfernung wie zuvor. Die SL kann außerdem weitere negative Konsequenzen für dich festlegen (siehe Seite 44). Du kannst in der nächsten Runde wieder versuchen, zu FLIEHEN.

BEISPIEL

Die Abenteurer und die Orks sind in benachbarten Zonen. Die Entfernung zwischen den Gruppen ist ein Abschnitt, also NAHE *Reichweite.*

HINTERHALTE & HINTERHÄLTIGE ANGRIFFE

Oft ist der Schlüssel zum Sieg in einer Auseinandersetzung ein Angriff genau dann, wenn dein Feind es am wenigsten erwartet. Das kannst du auf verschiedene Arten erreichen.

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF: Wenn du jemanden verfolgst und dein Angriff ihn unvorbereitet erwischt, nennt man das hinterhältiger Angriff. Zuerst führst du einen vergleichenden Wurf auf SCHLEICHEN durch. Der Wurf wird dadurch modifiziert, wie nah du deinem Ziel bist – siehe die Tabelle rechts. Wenn du im Nahkampf angreifen willst, musst du üblicherweise bis auf ARMESLÄNGE herankommen. Falls du scheiterst, entdeckt dich dein Feind auf anfänglicher Entfernung – Zeit für die Initiative.

Bei Erfolg erhältst du eine freie Aktion (langsam oder schnell, aber nicht beides), bevor du Initiative ziehen musst. Dein Ziel kann einem hinterhältigen Angriff weder AUSWEICHEN noch ihn PARIEREN. Hinterhältige Angriffe erfolgen von einem einzelnen Angreifer gegen ein einzelnes Ziel.

HINTERHALT: Ein Hinterhalt ist eine besondere Art des hinterhältigen Angriffs. Du wartest versteckt auf einen Feind und greifst ihn an, wenn er sich nähert. Wenn du jemandem einen Hinterhalt legst, würfelst du auf SCHLEICHEN wie oben beschrieben, aber du erhältst einen Bonus von +2, weil sich dein Ziel bewegt, nicht du.

Hinterhalte können von einer Gruppe und gegen eine Gruppe von Zielen durchgeführt werden. Hierzu folgt ihr einfach den üblichen Regeln für SCHLEICHEN – sowohl für die Angreifer (derjenige mit der niedrigsten Fertigkeitsstufe in SCHLEICHEN würfelt) als auch für die Ziele (derjenige mit der höchsten Fertigkeitsstufe in AUSKUNDSCHAFTEN würfelt).

HINTERHÄLTIGE ANGRIFFE & HINTERHALTE

REICHWEITE	MODIFIKATION
Armeslänge	-2
Nah	-1
Kurz	0
Weit	+1

NAHKAMPF

Um im Nahkampf anzugreifen, verwendest du die Fertigkeit NAHKAMPF. Nahkampf findet üblicherweise auf ARMESLÄNGE statt. Mit einigen Waffen kannst du auch aus NAHER Entfernung angreifen (siehe Waffen, unten).

WAFFEN: Wenn du dich auf einen Nahkampf einlässt, ist es besser, eine Waffe in der Hand zu halten. Waffen geben dir einen Ausrüstungsbonus auf deinen Wurf (siehe Seite 50), erhöhen den angerichteten Schaden und ermöglichen dir Aktionen, die ohne Waffe schwieriger oder sogar unmöglich sind. Diverse Nahkampfwaffen werden in der Tabelle auf Seite 102 beschrieben.

SCHILD: Ein Schild ist im Nahkampf ebenfalls sehr nützlich. Du kannst damit Angriffe PARIEREN, aber du kannst es auch verwenden,

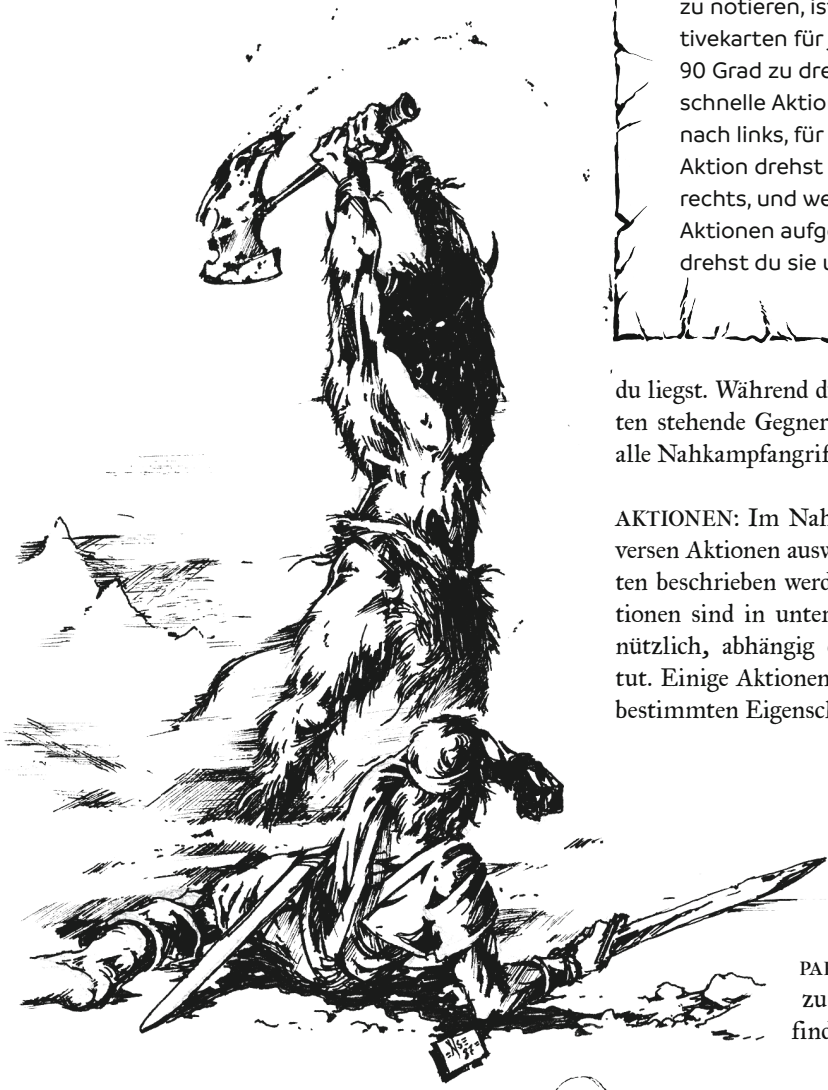


um Gegner zu Boden zu STOSSEN. Schilde werden in der Tabelle auf S. 107 beschrieben.

HALTUNG: Um einen Gegner im Nahkampf anzugreifen, musst du stehen. Falls du liegst, musst du zunächst eine schnelle Aktion aufwenden, um AUFZUSTEHEN, bevor du angreifen kannst. Die Ausnahme ist die Aktion STOSSEN, die du auch dann durchführen kannst, wenn du liegst. Während du am Boden liegst, erhalten stehende Gegner einen Bonus von +2 auf alle Nahkampfangriffe gegen dich.

Merk dir deine Aktionen

Da Reaktionen die Initiativereihenfolge unterbrechen, ist es manchmal schwierig, nachzuhalten, wie viele Aktionen die Kämpfer bereits ausgeführt haben. Eine Möglichkeit dies zu notieren, ist es, die Initiativekarten für jede Aktion um 90 Grad zu drehen. Für eine schnelle Aktion drehst du sie nach links, für eine langsame Aktion drehst du sie nach rechts, und wenn du beide Aktionen aufgebraucht hast, drehst du sie um 180 Grad.



AKTIONEN: Im Nahkampf kannst du aus diversen Aktionen auswählen, die alle weiter unten beschrieben werden. Unterschiedliche Aktionen sind in unterschiedlichen Situationen nützlich, abhängig davon, was dein Gegner tut. Einige Aktionen setzen Waffen mit einer bestimmten Eigenschaft voraus.

REAKTIONEN

Falls du im Nahkampf einen vorbereiteten Gegner angreifst, kann er AUSWEICHEN oder PARIEREN, um dem Angriff zu entgehen. Mehr darüber findest du weiter unten. Der



Verteidiger muss vor deinem Wurf ankündigen, ob er AUSWEICHT oder PARIERT.

AUSWEICHEN und PARIEREN nennt man Reaktionen, da sie sofort durchgeführt werden und die normale Initiativereihenfolge in dieser Runde unterbrechen. Sie zählen aber dennoch zu deinen verfügbaren Aktionen (eine langsame und eine kurze Aktion). Für jede Reaktion, die du durchführst, erhältst du eine Aktion weniger, wenn du an der Reihe bist, und wenn du beide Aktionen in dieser Runde aufgebraucht hast, kannst du nicht länger AUSWEICHEN oder PARIEREN (einige Talente ermöglichen dir dies allerdings).

LANGSAME AKTIONEN

SCHLAG: Du schlägst mit deiner Waffe nach deinem Gegner. Erfordert eine Waffe mit der Eigenschaft SCHARF oder STUMPF. Würfele auf NAHKAMPF plus den Ausrüstungsbonus der Waffe. Kann durch AUSWEICHEN oder PARIEREN gekontert werden. Falls dein Ziel AUSWEICHT, erhält es einen Bonus von +2. Falls du triffst, erleidet dein Gegner den Waffenschaden auf seine Stärke. Falls du mehrere ✕ erzielst, erhöht sich der Schaden um 1 für jedes zusätzliche ✕. Falls der Gegner eine kritische Verletzung erleidet (siehe Seite 110), würfle auf der Tabelle für Schnittwunden (für SCHARFE Waffen) oder stumpfe Schläge (für STUMPFE Waffen).

STICH: Du versuchst, deinen Gegner aufzuspießen. Erfordert eine Waffe mit der Eigenschaft STICH. Würfle auf NAHKAMPF plus den Ausrüstungsbonus der Waffe. Kann durch AUSWEICHEN oder PARIEREN gekontert werden. Wenn dein Ziel mit einer Waffe PARIERT, erhält es einen Malus von -2, die PARADE mit einem Schild erhält einen Bonus von +2. Falls du triffst, erleidet dein Gegner den Waffenschaden auf seine Stärke. Falls du mehrere ✕ erzielst, erhöht sich der Schaden um 1 für jedes zusätzliche ✕. Falls der Gegner eine kritische Verletzung erleidet (siehe Seite 110), würfle auf der Tabelle für Stichwunden.

BOXEN/TRETEN/BEISSEN: Erfordert keine Waffe. Würfle auf NAHKAMPF. Kann durch AUSWEICHEN oder PARIEREN gekontert werden. Jede PARADE gegen den Angriff erhält einen Bonus von +2. Falls du triffst, erleidet dein Gegner 1 Punkt Schaden auf Stärke. Falls du mehrere ✕ erzielst, erhöht sich der Schaden um 1 für jedes zusätzliche ✕. Falls der Gegner eine kritische Verletzung erleidet (siehe Seite 110), würfle auf der Tabelle für stumpfe Schläge. (Es sei denn, du hast Reißzähne – würfle dann auf der Tabelle für Schnittwunden).

FESTHALTEN: Du ergreifst deinen Gegner. Würfle auf NAHKAMPF, du kannst keine Waffe verwenden. Kann durch AUSWEICHEN oder PARIEREN gekontert werden. Falls der Angriff erfolgreich ist, stürzen sowohl du als auch dein Gegner zu Boden. Dein Gegner lässt jede Waffe fallen, die er hält, und kann sich nicht bewegen. Die einzige Aktion, die er durchführen kann, ist BEFREIEN – dies ist eine langsame Aktion und erfordert einen erfolgreichen vergleichenden Wurf auf NAHKAMPF gegen dich. Während du jemanden festhältst, kannst du keine Aktion mit Ausnahme eines KLAMMERANGRIFFS durchführen. Dies funktioniert genau wie BOXEN/TRETEN/BEISSEN, ist aber eine schnelle Aktion und kann nicht durch AUSWEICHEN oder PARIEREN gekontert werden.

SCHNELLE AKTIONEN

AUSWEICHEN: Du versuchst, dich mit einem beherzten Sprung aus der Bahn des gegnerischen Angriffs zu bringen. Reaktion. Würfle BEWEGEN (nicht NAHKAMPF). Du kannst keine Waffe verwenden. Falls dein Angreifer schlägt, erhältst du einen Bonus von +2. Jedes ✕ reduziert die ✕ des Angreifers um 1. Überschüssige



⚔ haben keine Auswirkungen. Falls du AUSWEICHST, fällst du zu Boden. Du kannst dich entscheiden, stehen zu bleiben, erhältst dann aber einen Malus von -2 auf den Wurf.

PARIEREN: Du wehrst den Angriff deines Gegners ab. Reaktion. Erfordert einen Schild oder eine Waffe. Würfle auf NAHKAMPF plus den Ausrüstungsbonus von Schild oder Waffe. Falls du mit einer Waffe ohne die Eigenschaft PARADE PARIERST, erhältst du einen Malus von -2. Falls dein Angreifer sticht, erhältst du einen Bonus von +2, falls du mit einem Schild parierst, aber einen Malus von -2, falls du mit einer Waffe PARIERST. Jedes ⚔ reduziert die ⚔ des Angreifers um 1. Überschüssige ⚔ haben keine Auswirkungen.

WAFFE ZIEHEN: Du ziehst eine Waffe aus dem Gürtel oder einer Scheide. Kein Wurf erforderlich. Diese schnelle Aktion kann auch verwendet werden, um eine Waffe oder einen anderen Gegenstand innerhalb ARMESLÄNGE vom Boden aufzuheben. Siehe auch das Talent SCHNELLZIEHEN.

AUSHOLEN: Du holst mit deiner Nahkampfwaffe weit aus, um dem nächsten Angriff mehr Wucht zu verleihen. Kein Wurf erforderlich, aber diese schnelle Aktion benötigt eine SCHWERE Waffe. Muss direkt vor einem SCHLAG oder STICH durchgeführt werden, in der gleichen Runde. Falls der Angriff erfolgreich ist, erhöht sich der Schaden um +1.

AUFSTEHEN: Du erhebst dich in eine stehende Position oder legst dich hin. Nahkampfangriffe gegen liegende Gegner erhalten einen Bonus von +2.

STOSSEN: Du versuchst, deinen Gegner zu Boden zu werfen. Würfle auf NAHKAMPF. Du kannst entweder eine Waffe mit der Eigenschaft HAKEN oder einen Schild benutzen. Falls dein Gegner eine höhere Stärke hat als du, benötigst du zwei ⚔ für den Wurf, ansonsten reicht einer. Falls der Angriff erfolgreich ist, fällt dein Gegner zu Boden und liegt (siehe aber auch das Talent STANDFEST). Zusätzliche ⚔ haben keine Auswirkungen. Dein Gegner kann den Stoß mit AUSWEICHEN kontern. Einen Stoß zu PARIEREN erfordert einen Schild.

ENTWAFFNEN: Du versuchst, deinem Gegner die Waffe aus der Hand zu schlagen. Würfle auf NAHKAMPF plus den Ausrüstungsbonus deiner Waffe. Einen Gegner mit einer Einhandwaffe zu entwaffnen erfordert ein ⚔, einen Gegner mit einer Zweihandwaffe zu entwaffnen erfordert zwei ⚔ (beachte aber das Talent FESTER GRIFF). Bei Erfolg lässt dein Gegner seine Waffe fallen, die auf ARMESLÄNGE landet. Zusätz-

ANGRIFF & VERTEIDIGUNG

	SCHLAG	STICH	BOXHIEB/TRITT
Waffenparade	—	-2	+2
Schildparade	—	+2	+2
Ausweichen	+2	—	—

Parade ohne Paradewaffe: -2
Ausweichen, ohne zu Boden zu gehen: -2



liche ✕ haben keine Auswirkungen. Du kannst keinen Schild ENTWAFFNEN. Dein Gegner kann das Entwaffnen mit PARIEREN oder AUSWEICHEN kontern.

FINTE: Du tauschst die Initiativekarten mit einem Gegner auf ARMESLÄNGE (oder innerhalb NAHER Reichweite, falls deine Nahkampfwaffe so weit reicht). Die neue Initiativereihenfolge gilt ab der nächsten Runde. Es ist kein Wurf erforderlich.

RÜCKZUG: Wenn du einen am Kampf teilnehmenden Feind auf ARMESLÄNGE hast, musst du diese Aktion anstelle von RENNEN durchführen. Bringt dich auf nahe Reichweite. Würfle auf BEWEGEN. Falls du scheiterst, bewegst du dich, aber dein Feind erhält einen freien Angriff gegen dich – einen SCHLAG, einen STICH oder einen BOXHIEB, der nicht zu seinen Aktionen in dieser Runde gerechnet und den du nicht durch PARIEREN oder AUSWEICHEN kontern kannst.

BEISPIEL

Der Kampf zwischen den Abenteurern und den Orks beginnt. Ork 1 verwendet seine zwei Aktionen, um zu Tyrgar zu rennen, zunächst von kurze auf NAHE *Entfernung und dann auf* ARMESLÄNGE. *Ork 2 macht das gleiche, er bewegt sich aber auf Nirmena zu. Dann ist Tyrgar dran. Seine Axt ist bereits gezogen, also verwendet er seine schnelle Aktion, um Ork 1 zu Boden zu* STOSSEN, *was ihm auch gelingt.*

Dann verwendet er seine langsame Aktion für einen Schlag auf den Ork, der seine Aktionen in dieser Runde bereits aufgebraucht hat und weder PARIEREN *noch* AUSWEICHEN *kann. Tyrgar würfelt folgende Würfel: vier Basiswürfel für seine Stärke, zwei Fertigkeitswürfel für seine Fertigkeitsstufe in* NAHKAMPF, *einen Fertigkeitswürfel für sein Talent* AXTKÄMPFER, *zwei Ausrüstungswürfel für den Waffenbonus seiner Axt und zwei zusätzliche Fertigkeitswürfel, weil sein Gegner am Boden liegt. Er erzielt drei ✕. Der erste Erfolg genügt, damit er trifft. Die nächsten beiden ✕ werden mit seinem Waffenschaden von 2 zusammengerechnet, sodass der Ork 4 Punkte Schaden erhält und Gebrochen ist.*

Nirmena ist an der Reihe. Sie zieht ihr Schwert (schnelle Aktion) und versucht, Ork 2 zu ERSTECHEN, *verfehlt ihn aber. Ork 3 rennt auf* ARMESLÄNGE *zu Tyrgar. Dann ist die Runde beendet.*

ERWEITERTE NAHKAMPFREGELN

Nahkampf ist brutal und unvorhersehbar. Wem es gelingt, seinen Gegner auszumanövrieren und eine Lücke in der Verteidigung zu finden, der ist üblicherweise siegreich. Falls ihr spannendere Nahkämpfe möchtet, könnt ihr ein taktisches Element hinzufügen, indem ihr das System „verborgene Kombinationen" verwendet. Dieses System erfordert das separat erhältliche Kartenset für *Die Verbotenen Lande.*

Die Entscheidung, die verborgenen Kombinationen zu verwenden, gilt nicht für den gesamten Kampf, sondern für jeden Nahkampfangriff einzeln. Die SL hat das letzte Wort.

VERBORGENE KOMBINATIONEN: Wenn du einen Feind im Nahkampf angreifst und du innerhalb der Reichweite der gegnerischen Waffe bist, wählen beide Kämpfer eine *verborgene Kombination.* Das bedeutet, dass beide sich entscheiden, welche Aktionen sie in welcher Reihenfolge durchführen wollen. Normalerweise wählt jeder zwei Aktionen, aber falls du (der Angreifer) bereits eine Aktion in dieser Runde aufgebraucht hast, wählt jeder nur eine Aktion. Die verborgene Kombination wird



zum *Zeitpunkt des Angriffs* gewählt, nicht zu Beginn der Runde. Daher braucht ihr nie mehr als zwei Sets Kampfkarten (die im Kartenset enthalten sind).

Die Wahl der Aktionen ist geheim – sowohl du als auch dein Gegner müssen planen, wie ihr handeln wollt, um den anderen zu überlisten und zu bezwingen.

DIE KAMPFKARTEN

Die sieben Spielkarten, die für die verborgenen Kombinationen verwendet werden, sind hier kurz zusammengefasst:

- **ANGREIFEN**: Lässt dich SCHLAGEN, ZUSTECHEN, BOXEN oder FESTHALTEN.
- **VERTEIDIGEN**: Mit dieser Karte kannst du AUSWEICHEN oder PARIEREN.
- **VORBEREITEN**: Erlaubt es dir, deine Waffe zu ZIEHEN, AUSZUHOLEN oder AUFZUSTEHEN.
- **BEHINDERN**: Lässt dich STOSSEN oder ENTWAFFNEN.
- **MANÖVER**: Mit dieser Karte kannst du eine FINTE schlagen oder dich ZURÜCKZIEHEN.
- **ABWARTEN**: Wähle diese Karte, wenn du gar keine Aktion durchführen willst, entweder weil du schon eine Aktion aufgebraucht hast oder sie für später aufheben willst.
- **VERDOPPELN**: Wähle diese Karte als Schritt 2, um eine Aktion aus der gleichen Kategorie wie in Schritt 1 durchzuführen..

Der Verteidiger kann seine Aktion frei wählen und ist nicht darauf beschränkt, sich zu verteidigen, obwohl er außerhalb seiner Initiativereihenfolge handelt. Der Verteidiger darf aber nur *Nahkampfaktionen* in seiner verborgenen Kombination auswählen – alle anderen Aktionen müssen ausgeführt werden, wenn er in der Initiativereihenfolge an der Reihe ist.

Der Verteidiger kann sich außerdem entscheiden, in der verborgenen Kombination gar nicht zu handeln und stattdessen seine Aktionen für später in der Runde aufzuheben. Dann verwendet er die ABWARTEN-Karte.

KAMPFKARTEN: Für die Auswahl einer Verborgenen Kombination verwendet ihr die speziellen Karten für *Die Verbotenen Lande.*





Die Karten sind in fünf Kategorien aufgeteilt: ANGREIFEN, VERTEIDIGEN, VORBEREITEN, BEHINDERN und MANÖVER. Jede Karte führt die Aktionen auf, die bei ihrer Verwendung möglich sind.

Hinzu kommen die Karten ABWARTEN (siehe unten) und VERDOPPELN, die du einsetzt, wenn du in einer Runde zwei Aktionen von der gleichen Karte einsetzen willst. Alle Karten sind in der Liste gegenüber kurz zusammengefasst.

Du und dein Gegner sollten über je sieben Karten verfügen und je zwei dieser Karten wählen. Legt die Karten mit dem Text nach unten vor euch auf den Tisch, mit der Karte für die erste Aktion oben.

ABWARTEN: Falls der Verteidiger eine oder beide Aktionen für später in dieser Runde aufheben will, wählt er die Abwarten-Karte und wehrt sich nicht gegen den Angriff. Falls der Verteidiger bereits eine Aktion in dieser Runde aufgebraucht hat, muss eine seiner beiden Karten in der verborgenen Kombination ABWARTEN sein. Falls er bereits beide Aktionen aufgebraucht hat, gibt es keinen Grund, die verborgenen Kombinationen zu verwenden, da der Verteidiger ohnehin nicht mehr handeln kann.

ZWEI SCHRITTE: Dein Angriff ist in zwei Schritte aufgeteilt. Deine erste Aktion, ebenso wie die erste Aktion des Verteidigers, findet während Schritt 1 statt. Deine zweite Aktion, ebenso wie die zweite Aktion des Verteidigers, findet während Schritt 2 statt. Die Aktion des Verteidigers wird durchgeführt, während der Angreifer an der Reihe ist, selbst wenn er beispielsweise den Angreifer SCHLAGEN will.

AUFLÖSUNG: Dreht die Karten für Schritt 1 um und teilt den anderen mit, welche Aktion ihr in Schritt 1 durchführen wollt. Der Angreifer muss seine Aktion zuerst ankündigen, dann der Verteidiger. Die Aktionen, die von Angreifer und Verteidiger ausgewählt werden, können sich gegenseitig beeinflussen.

Als erstes wird die Aktion des Angreifers in Schritt 1 durchgeführt, dann die des Verteidigers – außer Aktionen zum AUSWEICHEN oder PARIEREN, die gleichzeitig mit dem Angriff stattfinden. Ein Verteidiger, der sich für eine aggressive Aktion wie einen Schlag entscheidet, geht ein hohes Risiko ein, da er sich der Aktion des Angreifers schutzlos ausliefert, die zuerst durchgeführt wird.

Sobald Schritt 1 abgeschlossen ist, wird dieser Vorgang mit Schritt 2 wiederholt. Denkt daran, dass ihr die Initiativekarten für Angreifer und Verteidiger dreht, um anzuzeigen, wie viele Aktionen sie bereits in der Runde durchgeführt haben.

SCHMERZ: Im Nahkampf getroffen zu werden ist schmerzhaft, selbst wenn man nicht kritisch verletzt wurde – schmerzhaft genug, sodass man

GEMISCHTE AKTIONEN

Du kannst in derselben Runde Nahkampf- mit anderen Aktionen kombinieren, auch im komplexen Nahkampfsystem. Du kannst zum Beispiel zu einem Gegner rennen und ihn dann schlagen. An diesem Punkt wähle nur dann versteckte Aktionen, wenn du deinen Gegner angreifst. Da du nur eine Aktion übrig hast, hat dein Austausch nur einen Schritt und du und dein Gegner wählen nur je eine Karte.



vielleicht zeitweilig benommen ist. Falls du der Verteidiger im Nahkampf bist und mindestens 1 Punkt Schaden von einem Angriff erhältst, verfällt deine Aktion in diesem Schritt (außer, es war eine PARADE oder ein AUSWEICHEN). Die Aktion ist verloren und kann auch später in der Runde nicht mehr durchgeführt werden. Deine Aktion in Schritt 2 wird nicht durch den Schaden aus Schritt 1 beeinflusst. Das Talent SCHMERZRESISTENT macht dich widerstandsfähiger gegen Schmerzen.

ZUSÄTZLICHE AKTIONEN: Einige Talente gewähren dir zusätzliche Angriffe, PARADEN oder andere Aktionen im Kampf. Derartige Bonusaktionen finden immer außerhalb der verborgenen Kombinationen statt. Ein Kämpfer mit Weg der Klinge beispielsweise, der einen WP ausgeben will, um einen zusätzlichen Angriff durchzuführen, tut dies, nachdem die verborgene Kombination aufgelöst wurde. Eine verborgene Kombination hat nie mehr als zwei Schritte.

MONSTREN verwenden niemals verborgene Kombinationen.

BEISPIEL

Um den Kampf mit den Orks noch spannender zu gestalten, werden verborgene Kombinationen verwendet. Es ist Zeit für eine neue Runde und da Ork 1 Gebrochen ist, handelt Ork 2 zuerst. Er greift Nirmena an, weshalb beide ihre verborgenen Kombinationen wählen.

Der Ork ist der Angreifer. Die SL wählt im Geheimen die Kombination VORBEREITEN + ANGREIFEN *für ihn. Nirmena wählt* BEHINDERN + ANGREIFEN*, sehr riskant, da sie sich so dem Angriff des Orks aussetzt. Zunächst zeigen sowohl der Ork als auch Nirmena ihre ersten Karten: Das* VORBEREITEN *des Orks gegen das* BEHINDERN *von Nirmena. Der Ork, der Nirmenas gewagte Entscheidung nicht erwartet hat und sie nicht verhindern kann, entschließt sich, dem eigenen Plan zu folgen und* AUSZUHOLEN (*um den Schaden des geplanten Angriffs in Schritt 2 zu erhöhen*).

Nirmena STÖSST. *Sie kann ihr Kurzschwert nicht verwenden* (*da es keinen* HAKEN *hat*), *aber sie hat Glück beim Würfeln und ist erfolgreich. Der Ork stürzt! In Schritt 2 haben beide* ANGREIFEN *gewählt. Der Ork ist zuerst dran, aber da er liegt, kann er nicht angreifen. Also ist Nirmena an der Reihe. Sie* SCHLÄGT *ihn mit ihrem Schwert und erhält einen Bonus von +2, da der Ork am Boden liegt. Der Angriff trifft und der Ork ist Gebrochen.*

FERNKAMPF

Wenn du jemanden aus der Entfernung angreifst, würfelst du auf FERNKAMPF. Hierzu benötigst du eine Fernkampfwaffe, auch wenn es nur etwas zum Werfen ist. Die Tabelle auf Seite 104 beinhaltet verschiedene Waffen und ihre maximalen Reichweiten.

REICHWEITE

Je weiter jemand entfernt ist, desto schwieriger ist es, ihn mit einem Schuss zu treffen. Auf kurze Reichweite erhältst du einen Malus von -1, auf weite Reichweite von -2. Auf ARMESLÄNGE erhältst du -3, da es sehr schwierig ist, jemanden im Visier zu behalten, der direkt vor dir steht. Das gilt nicht, falls du auf jemanden auf ARMESLÄNGE schießt, der wehrlos ist oder nicht weiß, dass du da bist – in diesem Fall erhältst du stattdessen einen Bonus von +3.



SCHUSSREICHWEITE

REICHWEITE	MODIFIKATION
Armeslänge	-3/+3
Nah	—
Kurz	-1
Weit	-2
Extrem	-3 (erfordert Zielen)

AKTIONEN

Im Fernkampf stehen nicht so viele verschiedene Aktionen zur Auswahl wie im Nahkampf, aber es gibt ein paar Möglichkeiten.

WAFFE VORBEREITEN: Schnelle Aktion. Bevor du deinen Bogen oder deine Schleuder abfeuern kannst, musst du sie VORBEREITEN – einen Pfeil auf die Sehne oder einen Stein in die Schleuder legen. Sobald deine Waffe VORBEREITET ist, kannst du keine langsame Aktion außer SCHIESSEN und keine schnelle Aktion außer ZIELEN (siehe unten) durchführen – falls du irgendetwas anderes tust, musst du später die Waffe erneut vorbereiten, bevor du schießen kannst. Das Talent SCHNELLSCHÜTZE erlaubt es dir, mit Bögen und Schleudern zu schießen, ohne eine Aktion zum VORBEREITEN der Waffe aufwenden zu müssen.

Armbrüste müssen nicht VORBEREITET werden. Stattdessen musst du eine Armbrust vor jedem Schuss LADEN (langsame Aktion). Du kannst eine geladene Armbrust beliebig lange mit dir herumtragen.

ZIELEN: Schnelle Aktion. Bevor du SCHIESST, kannst du ZIELEN. Dadurch erhältst du einen Bonus von +1 auf den Angriff. Du musst in der gleichen Runde ZIELEN und SCHIESSEN – du kannst den Bonus nicht für die nächste Runde aufheben. Bitte bedenke, dass du nicht in der gleichen Runde deine Waffe VORBEREITEN, ZIELEN und SCHIESSEN kannst, da das insgesamt drei Aktionen sind. Das Talent SCHNELLSCHÜTZE ermöglicht dir das allerdings.

Du kannst nicht auf einen Gegner auf Armeslänge zielen, der sich deiner Anwesenheit bewusst ist – er ist zu nah, als dass du ihn sicher anvisieren könntest.

SCHIESSEN: Langsame Aktion. Würfle auf FERNKAMPF plus den Ausrüstungsbonus der Waffe. Kann durch AUSWEICHEN gekontert werden, aber zum PARIEREN eines Fernkampfangriffes benötigt das Ziel einen Schild. Falls du triffst, erleidet dein Gegner den Waffenschaden auf seine Stärke. Der Schaden erhöht sich um 1 für jede zusätzliche ⚔, den du erzielst. Falls der Gegner eine kritische Verletzung erleidet, würfle auf der Tabelle für Stichwunden, falls du einen Bogen oder ein Wurfmesser verwendet hast, oder auf der Tabelle für stumpfe Schläge, falls du eine Schleuder oder einen geworfenen Stein verwendet hast.

AUSWEICHEN: Schnelle Reaktion. Du versuchst, dich mit einem beherzten Sprung aus der Bahn des gegnerischen Angriffs zu bringen. Würfle BEWEGEN (nicht NAHKAMPF). Jedes ⚔ reduziert die ⚔ des Angreifers um 1. Überschüssige ⚔ haben keine Auswirkungen. Wenn du AUSWEICHST, fällst du zu Boden. Du kannst dich entscheiden, stehen zu bleiben, erhältst dann aber einen Malus von -2 auf den Wurf.

PARIEREN: Schnelle Reaktion. Um einen Fernkampfangriff zu PARIEREN, benötigst du entweder einen Schild oder eine Waffe mit der Eigenschaft Parade und mindestens Stufe 2 im Talent des jeweiligen Waffentyps (siehe Kapitel 4). Würfle auf NAHKAMPF plus den Ausrüstungsbonus von Schild oder Waffe. Jedes



✕ reduziert die ✕ des Angreifers um 1. Überschüssige ✕ haben keine Auswirkungen.

REAKTIONEN

Wie im Nahkampf muss dein Gegner vor deinem Angriffswurf ankündigen, ob er AUSWEICHT oder PARIERT. AUSWEICHEN und PARIEREN sind Reaktionen, die die normale Initiativereihenfolge in dieser Runde unterbrechen.

BEISPIEL

Der letzte verbliebene Ork ZIEHT SICH ZURÜCK *und* RENNT *dann davon. In der nächsten Runde* ZIEHT *Tyrgar seine Armbrust und* SCHIESST *auf den Ork. Die Reichweite ist jetzt* KURZ*, sodass Tyrgar einen Malus von* -1 *erhält. Er erzielt zwei ✕, und zusammen mit dem Waffenschaden der Armbrust* 2 *richtet er* 3 *Punkte Schaden an.*

SOZIALER KONFLIKT

Manchmal kannst du dafür sorgen, dass die Dinge so laufen, wie du es willst, ohne dafür auf Gewalt zurückzugreifen. Stattdessen kannst du versuchen, deinen Gegner reinzulegen oder zu überzeugen, ohne deine Waffe zu ziehen. Das kann sogar mitten im Kampf möglich sein, falls die SL das als glaubwürdig einstuft. Für nicht-gewalttätige Auseinandersetzungen verwendest du die Fertigkeit MANIPULATION.

Was du von deinem Gegner verlangst, muss halbwegs vernünftig sein – kein NSC wird zustimmen, vollständig gegen die eigenen Interessen zu handeln, egal, wie gut dein Wurf ist.

MONSTREN: Viele Monster sind so wild oder tumb, dass sie einfach nicht von Worten überzeugt werden können, ganz egal, wie viel du dir auf deine Silberzunge einbildest. Mehr über Monster erfährst du im Bestiarium des *Spielleiter-Handbuchs*.

AUFLÖSUNG

Wenn du versuchst, jemanden zu überzeugen oder anzulügen, führst du einen vergleichenden Wurf auf MANIPULATION gegen MENSCHENKENNTNIS deines Gegenübers durch. Dies zählt nur für dich als langsame Handlung.

Falls du deinen Gegner erfolgreich MANIPULIERST, muss er entweder tun, was du sagst, oder dich sofort mit körperlicher Gewalt an-





greifen. Auch wenn dein Gegenüber sich dazu entscheidet, deine Forderung zu erfüllen, verlangt er möglicherweise eine Gegenleistung. Die SL entscheidet, was genau das bedeutet, aber die Forderung sollte so weit vernünftig sein, dass du sie erfüllen kannst. Ob du das Angebot annimmst oder nicht, liegt bei dir.

VERHANDLUNGSPOSITION

Deine Aussichten, jemanden erfolgreich zu MANIPULIEREN, werden von deiner Verhandlungsposition beeinflusst, die von der SL festgelegt wird. Jeder der folgenden Faktoren modifiziert deinen Wurf um +1:

- Du hast mehr Leute auf deiner Seite.
- Was du verlangst, kostet dein Gegenüber nichts.
- Dein Gegenüber hat Schaden auf irgendein Attribut erlitten.
- Du hast deinem Gegenüber zuvor geholfen.
- Du legst deine Sache sehr überzeugend dar (SL-Entscheidung).

Jeder der folgenden Faktoren modifiziert deinen Wurf um -1:

- Dein Gegenüber hat mehr Leute auf seiner Seite.
- Du verlangst etwas Wertvolles oder Gefährliches.
- Dein Gegenüber hat nichts davon, dir zu helfen.
- Ihr habt Schwierigkeiten, euch gegenseitig zu verstehen.
- Die Entfernung zwischen euch ist KURZ oder weiter.

REPUTATION

Deine Aussichten, jemanden erfolgreich zu MANIPULIEREN, werden auch durch deine Reputation und die deines Gegners beeinflusst (siehe Seite 41). Falls deine Reputation höher ist, erhältst du einen Bonus von +1 für jeden Punkt Unterschied. Falls deine Reputation niedriger ist, erhält stattdessen dein Gegner einen Bonus von +1 für jeden Punkt Unterschied.

EINE GRUPPE MANIPULIEREN

Falls du eine ganze Gruppe MANIPULIEREN willst, sprichst du normalerweise direkt mit dem Anführer oder Sprecher der Gruppe. Denk daran, dass dein Wurf einen Malus von -1 erhält, falls dein Gegenüber mehr Leute auf seiner Seite hat. Falls du dich mit dem Anführer einigst, folgt der Rest der Gruppe normalerweise. Falls es keinen Anführer gibt, ist es schwerer – jeder einzelne Gegner handelt dann selbst.

REICHWEITE

Um jemanden zu MANIPULIEREN, musst du normalerweise innerhalb NAHER Reichweite sein – aber falls es zur Situation passt, kann dies auch innerhalb KURZER oder sogar WEITER Reichweite geschehen. Die SL modifiziert deinen Wurf entsprechend, wenn sie der Ansicht ist, dass die Reichweite deine Verhandlungsposition schwächt (siehe oben).

ARTEFAKTE

Einige wertvolle oder besonders beeindruckende Artefakte können einen Ausrüstungsbonus auf den MANIPULATION-Wurf gewähren.



WAFFEN

Als Abenteurer willst du stets eine Waffe bei dir haben – man weiß nie, wo Gefahr lauert. Die Tabellen und Bilder auf den folgenden Seiten zeigen verschiedene Arten von weit verbreiteten Waffen in den Verbotenen Landen. Einzigartige und mächtige Artefakte werden in Kapitel 6 des *Spielleiter-Handbuchs* beschrieben.



NAHKAMPFWAFFEN

WAFFE	GRIFF	BONUS	SCHADEN	REICHWEITE	PREIS	EIGENSCHAFTEN
Unbewaffnet	-	-	1	Arm	-	Stumpf
Messer	1H	+1	1	Arm	1	Leicht, Stich
Dolch	1H	+1	1	Arm	2	Leicht, Scharf, Stich
Falchion	1H	+1	2	Arm	4	Scharf, Stich, Parade
Kurzschwert	1H	+2	1	Arm	6	Scharf, Stich, Parade
Breitschwert	1H	+2	2	Arm	10	Scharf, Stich, Parade
Langschwert	1H	+2	2	Arm	18	Schwer, Scharf, Stich, Parade
Bidenhänder	2H	+2	3	Arm	40	Schwer, Scharf, Stich, Parade
Krummsäbel	1H	+1	2	Arm	8	Scharf, Stich, Haken, Parade
Handaxt	1H	+2	2	Arm	2	Scharf, Haken
Streitaxt	1H	+2	2	Arm	6	Schwer, Scharf, Haken
Zweihandaxt	2H	+2	3	Arm	24	Schwer, Scharf, Haken
Streitkolben	1H	+2	1	Arm	4	Stumpf
Morgenstern	1H	+2	2	Arm	8	Stumpf
Kriegshammer	1H	+2	2	Arm	12	Stumpf, Haken
Flegel	1H	+1	2	Nah	16	Stumpf
Holzkeule	1H	+1	1	Arm	1	Stumpf
Große Holzkeule	2H	+1	2	Arm	2	Schwer, Stumpf
Schwerer Kriegshammer	2H	+2	3	Arm	22	Schwer, Stumpf, Haken
Kampfstab	2H	+1	1	Nah	1	Stumpf, Haken, Parade
Speer	1H	+1	1	Nah	2	Stich
Langspeer	2H	+2	1	Nah	4	Stich
Pike	2H	+2	2	Nah	12	Schwer, Stich
Hellebarde	2H	+2	2	Nah	30	Schwer, Stich, Scharf, Haken
Dreizack	2H	+1	2	Nah	6	Stich, Haken

MESSER



LANGSCHWERT



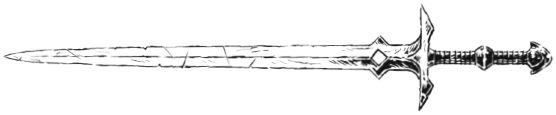
DOLCH



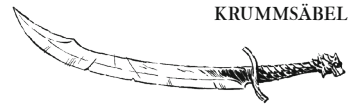
KURZSCHWERT



BIDENHÄNDER



KRUMMSÄBEL



BREITSCHWERT



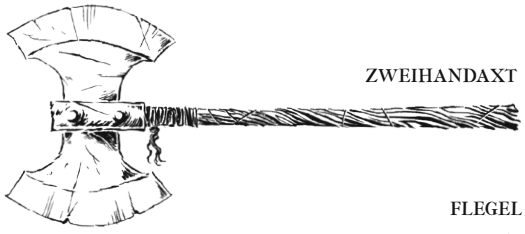
FALCHION



AXT



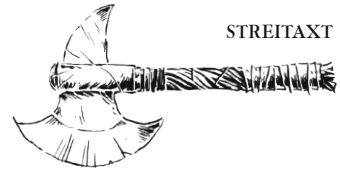
ZWEIHANDAXT



FLEGEL



STREITAXT



HOLZKEULE



STREITKOLBEN



GROSSE HOLZKEULE



MORGENSTERN



SCHWERER KRIEGSHAMMER



KRIEGSHAMMER





DREIZACK



SPEER



LANGSPEER



KAMPFSTAB



PIKE



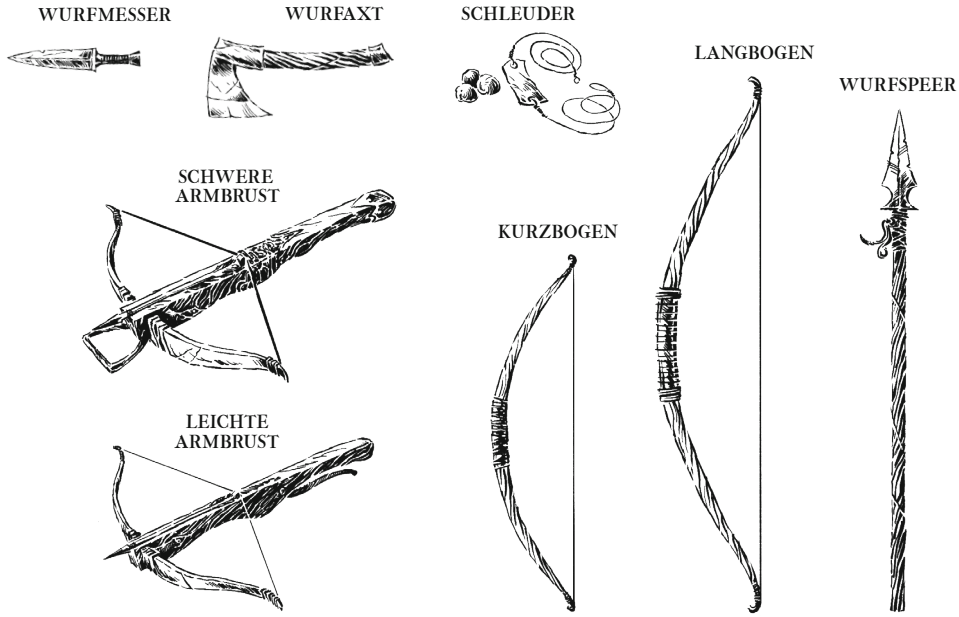
HELLEBARDE



FERNKAMPFWAFFEN

WAFFE	GRIFF	BONUS	SCHADEN	REICHWEITE	PREIS	EIGENSCHAFTEN
Stein	1H	-	1	Nah	-	Leicht
Wurfmesser	1H	+1	1	Nah	1	Leicht
Wurfaxt	1H	+1	2	Nah	2	
Wurfspeer	1H	+2	1	Kurz	2	
Schleuder	1H	+1	1	Kurz	1	Leicht
Kurzbogen	2H	+2	1	Kurz	6	Leicht
Langbogen	2H	+2	1	Lang	12	
Leichte Armbrust	2H	+1	2	Lang	24	Laden ist eine langsame Aktion
Schwere Armbrust	2H	+1	3	Lang	40	Schwer, Laden ist eine langsame Aktion





WAFFENWERTE

Die folgenden Werte finden sich in den Waffentabellen.

GRIFF gibt an, ob du eine oder zwei Hände brauchst, um die Waffe zu führen. Eine zweihändige Waffe kann nicht mit einem Schild kombiniert werden, außerdem verhindern einige kritische Verletzungen die Verwendung zweihändiger Waffen.

BONUS gibt an, mit wie vielen Ausrüstungswürfeln du würfeln kannst, wenn du die Waffe verwendest. Denk daran, dass der Ausrüstungsbonus gesenkt werden kann, falls du den Wurf strapazierst – der Bonus wird um 1 für jeden gewürfelten 💀 reduziert (siehe Seite 50). Falls der Ausrüstungsbonus auf null sinkt, geht die Waffe kaputt und muss mit der Fertigkeit HANDWERK repariert werden.

SCHADEN gibt deinen grundlegenden Waffenschaden an, d.h. wie viele Punkte Schaden auf Stärke dein Gegner erleidet, falls dein Angriff erfolgreich ist. Falls du zusätzliche ⚔ würfelst, richtest du zusätzlichen Schaden an.

REICHWEITE gibt die maximale Reichweite an, in der die Waffe benutzt werden kann.

PREIS gibt an, was die Waffe typischerweise in Silbermünzen kostet. Der tatsächliche Preis kann je nach Angebot und Nachfrage am derzeitigen Ort variieren.

EIGENSCHAFTEN gibt an, welche Eigenschaften die Waffe hat. Mögliche Eigenschaften sind LEICHT, SCHWER, SCHARF, STICH, STUMPF, PARADE, HAKEN. Welche Auswirkungen diese haben, wird oben im Abschnitt *Nahkampf* beschrieben.



SCHADEN

Das Leben eines umherziehenden Abenteurers ist hart und gefährlich. Die Belohnung mag groß sein, doch das einzige, was du mit Sicherheit weißt, ist, dass du auf dem Weg dahin eine Menge Schaden ertragen musst. Schaden kann in vielen Formen auftreten und senkt den Wert eines deiner vier Attribute:

Schaden auf STÄRKE: Blutende Wunden, Gebrochene Knochen und Schmerz. Dies ist der Standardtyp bei Schaden. Ist der Schadenstyp nicht angegeben, handelt es sich immer um Schaden auf Stärke.

Schaden auf GESCHICKLICHKEIT: Körperliche Ermüdung und Erschöpfung.

Schaden auf VERSTAND: Furcht, Panik, Verwirrung, Fehleinschätzungen. Mehr über Furchtangriffe findest du auf Seite 114.

Schaden auf EMPATHIE: Zynismus, Misstrauen, Gleichgültigkeit.

SCHADEN ERLEIDEN

Du kannst auf viele Weisen Schaden erleiden. Die drei häufigsten sind:

DURCH DAS WÜRFELN von 💀, wenn du einen Wurf strapazierst. Beim Strapazieren erleidest du für jeden 💀, den du würfelst, einen Punkt Schaden auf das Attribut.

DURCH ANGRIFFE. Falls dich jemand erfolgreich im Nahkampf oder mit einer Fernkampfwaffe angreift, erleidest du Schaden auf Stärke in Höhe des Waffenschaden plus eins pro zusätzlichem ⚔, den dein Gegner würfelt.

DURCH MAGIE. Von Zauberern und Druiden gewirkte Zauber können dir Schaden aller Typen zufügen. Mehr dazu findest du in Kapitel 6.

RÜSTUNG

Indem du Leder, ein Kettenhemd oder eine komplette Plattenrüstung trägst, kannst du dich vor Schaden auf Stärke schützen. Weiter unten findest du die Liste der verschiedenen Rüstungen. Rüstung schützt dich nicht vor anderen Schadensarten oder vor Schaden, den du dir durch strapazierte Würfe selbst zufügst.

Die Wirkung einer Rüstung hängt von ihrem Rüstungsschutz ab. Wenn du durch einen physischen Angriff Schaden erleidest, würfelst du mit so vielen Ausrüstungswürfeln, wie der Rüstungsschutz beträgt. Jedes gewürfelte ⚔ reduziert den Schaden um 1. Dieser Wurf gilt nicht als Aktion und kann nicht strapaziert werden.

Falls auch nur ein Punkt Schaden die Rüstung durchdringt, wird der Rüstungsschutz gesenkt – jeder gewürfelte 💀 reduziert dann den Rüstungsschutz um 1. Falls die Rüstung sämtlichen Schaden abgehalten hat, haben gewürfelte 💀 keinerlei Auswirkung. Rüstung kann repariert werden. Natürliche Rüstung wird nicht auf diese Weise geschwächt.

HELME: Du kannst nur eine Art Rüstung auf einmal tragen, aber du kannst Körperrüstung mit einem Helm kombinieren. Zähle den Rüstungsschutz eines getragenen Helms zu dem deiner Körperrüstung hinzu, bevor du würfelst. Falls deine Rüstung geschwächt wird, kannst du entscheiden, ob der Helm oder die Körperrüstung beschädigt wird.

Alle Helme haben außerdem eine zusätzliche Wirkung: Falls du als kritische Verletzung 65 bei einer Schnittwunde, 64 bei einer Stichwunde oder 64-66 bei einem stumpfen Schlag erleidest, würfle mit so vielen Ausrüstungswürfeln, wie der Rüstungsschutz des Helms beträgt. Falls du

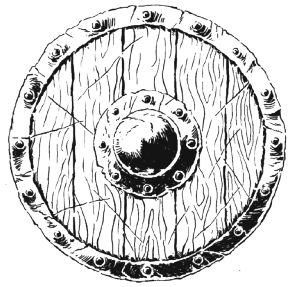
SCHILDE

WAFFE	BONUS	SCHADEN	REICHWEITE	PREIS	EIGENSCHAFTEN
Schild, klein	+1	-	-	6	Leicht
Schild, groß	+2	-	-	15	

KLEINER SCHILD



GROSSER SCHILD



mindestens ein ✕ würfelst, wird die kritische Verletzung zu 11-12 (stumpfer Schlag) umgewandelt. Dies senkt allerdings den Rüstungsschutz des Helms auf null.

DECKUNG

Falls Feinde auf dich schießen, kann es dein Leben retten, in Deckung zu gehen – am besten hinter etwas Stabilem. In Deckung gehen zählt als schnelle Aktion. Deckung hat einen Rüs-

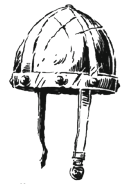
RÜSTUNGEN & HELME

AUSRÜSTUNG	RÜSTUNGS-SCHUTZ	PREIS	KÖRPERTEIL	EIGENSCHAFTEN
Lederrüstung	2	4	Körper	Leicht
Verstärkte Lederrüstung	3	6	Körper	
Kettenrüstung	6	24	Körper	Schwerer Gegenstand. Rüstungsschutz 3 gegen Pfeile und Stiche
Plattenrüstung	8	80	Körper	Schwerer Gegenstand. Modifiziert Bewegen um -2.
Verstärkte Lederkappe	1	3	Kopf	Leicht
Helm, offen	2	8	Kopf	Leicht
Helm, geschlossen	3	18	Kopf	
Topfhelm	4	30	Kopf	Modifizert Auskundschaften um -2

VERSTÄRKTE LEDER-KAPPE



OFFENER HELM



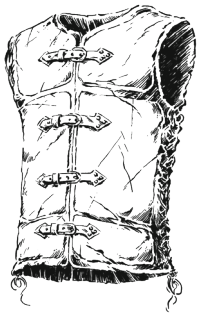
GESCHLOSSENER HELM



TOPFHELM



LEDERRÜSTUNG



VERSTÄRKTE LEDER-RÜSTUNG



KETTENRÜSTUNG



PLATTENRÜSTUNG



tungsschutz und funktioniert genau wie Rüstung – jedoch nur gegen Fernkampfangriffe. Im Gegesatz zu Rüstung kann Deckung nicht geschwächt werden. Sie kann mit Rüstung kombiniert werden – würfle erst für die Deckung, dann für die Rüstung.

TYPISCHE DECKUNG

BARRIERE	RÜSTUNGSSCHUTZ
Möbel	3
Holztür	4
Baumstamm	5
Holzwand	6
Steinwand	8

BEISPIEL

Im späteren Verlauf der Reise gerät Tyrgar wieder in Schwierigkeiten. Der Zwerg wird von der großen Axt eines wütenden Minotauren getroffen. Der Angriff fügt ganze 4 *Punkte Schaden zu. Tyrgar trägt ein Kettenhemd und einen offenen Helm, sein gesamter Rüstungsschutz beträgt also* 8. *Er würfelt mit acht Ausrüstungswürfeln und erzielt ein* ✕ *und einen* 💀. *Tyrgar erleidet* 3 *Punkte Schaden, sein Rüstungsschutz wird um* 1 *gesenkt. Tyrgar beschließt, dass der Schlag sein Kettenhemd schwächt, sodass es nur noch Rüstungsschutz* 5 *hat.*



GEBROCHEN

Falls der Wert eines Attributs auf null sinkt, bist du *Gebrochen*. Das bedeutet, dass du auf die eine oder andere Weise handlungsunfähig wirst. Was genau es bedeutet, Gebrochen zu sein, hängt davon ab, welches Attribut erschöpft wurde:

STÄRKE: Du wirst bewusstlos geschlagen. Würfle für eine kritische Verletzung für den Typ Schaden, den du erlitten hast (siehe Seite 201). Falls du nicht tot bist, kannst du nur kriechen und schmerzerfüllt vor dich hinmurmeln. Du kannst keine anderen Aktionen ausführen und nicht auf Fertigkeiten würfeln.

GESCHICKLICHKEIT: Du brichst vor Erschöpfung zusammen. Du kannst nur kriechen und keuchen. Du kannst keine anderen Aktionen ausführen und nicht auf Fertigkeiten würfeln.

VERSTAND: Du bist durch Furcht oder Verwirrung gelähmt. Würfle für eine kritische Verletzung auf der Tabelle für Geistiges Trauma (siehe Seite 203) – *es sei denn*, du hast dich selbst *Gebrochen*, indem du einen Wurf strapazierst hast. Falls du bei Bewusstsein bleibst, kannst du zu einem sicheren Ort rennen, aber du kannst keine anderen Aktionen ausführen und nicht auf Fertigkeiten würfeln.

EMPATHIE: Du brichst vor Verzweiflung oder Selbstmitleid zusammen. Du musst dich entweder einem gewaltsamen emotionalen Ausbruch hingeben, um dich treten und alles um dich herum zertrümmern, oder dich von allen Personen in deiner Umgebung zurückziehen. In beiden Fällen bist erst wieder ansprechbar, wenn du einen Punkt Empathie zurückerhalten hast.

TODESSTOSS

Ein Gegner, der sämtliche Stärke oder Geschicklichkeit verloren hat, ist wehrlos. Falls es ein intelligentes Wesen ist (mit einem Wert in Verstand) und du ihm einen TODESSTOSS versetzen willst, um ihn endgültig umzubringen, muss dir ein Wurf auf Empathie *misslingen* (würfle nur mit dem Attribut). Selbst falls der Wurf misslingt, musst du 1 Willenskraftpunkt ausgeben und du erleidest 1 Punkt Schaden auf Empathie – kaltblütig zu töten ist nicht so einfach, wie man vielleicht denkt. Wenn du das Talent KALTBLÜTIG hast, kannst du wehrlose Feinde ohne diese negativen Auswirkungen töten.

ERHOLUNG

Der schnellste Weg, um sich vom Gebrochen sein zu erholen, ist es, sofort durch jemanden behandelt zu werden, der erfolgreich auf Heilen (für Stärke oder Geschicklichkeit) oder Darbietung (für Verstand und Empathie) würfelt. Dies ist eine langsame Aktion, die allerdings nur durchgeführt werden kann, solange sich kein Feind in Armeslänge befindet. Ist der Wurf erfolgreich, erhältst du sofort Punkte im Gebrochenen Attribut in Höhe der gewürfelten ✕ zurück. Weitere Würfe haben keine Wirkung und dieselbe Person kann den Versuch nur einmal unternehmen. Falls dir innerhalb von W6 Stunden niemand hilft, erholst du dich von alleine. Du erhältst 1 Punkt im relevanten Attribut zurück.

KRITISCHE VERLETZUNGEN: Falls deine Stärke Gebrochen ist und du eine kritische Verletzung erlitten hast, besteht die Gefahr, dass du stirbst, falls du nicht rechtzeitig behandelt wirst. Mehr dazu weiter unten.



WEITERE ERHOLUNG

Wenn du wieder auf den Beinen bist, kannst du alle verlorenen Attributspunkte zurückerhalten, indem du dich einen Tagesabschnitt lang ausruhst oder schläfst (siehe Seite 146). Dies geht nur, wenn du nicht HUNGRIG oder DURSTIG bist oder an einem anderen Zustand leidest, der die Erholung stoppt.

KRITISCHE VERLETZUNGEN

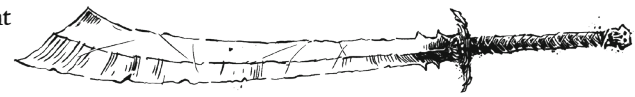
Gebrochen zu sein ist immer schlimm, doch wenn deine Stärke oder dein Verstand Gebrochen werden, ist dies besonders gefährlich – es kann lange nachwirken und dich sogar dein Leben kosten. Die Tabellen für kritische Verletzungen befinden sich am Ende dieses Buches. Würfle mit W66 auf der Tabelle, die der zuletzt erlittenen Schadensart entspricht: Schnittwunden, Stichwunden oder stumpfe Schläge (für Stärke, S. 200-202) oder geistiges Trauma (für Verstand S. 203-204).

VOLKSWAFFEN

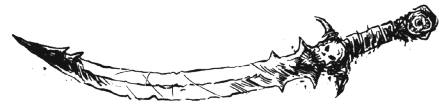
Bei den Waffenillustrationen findest du Waffen in der Machart der verschiedenen Völker der Verbotenen Lande. Von welchem Volk eine Waffe entworfen wurde hat normalerweise keinen Einfluss auf ihre Werte, der Unterschied ist rein optisch.

ORKWAFFEN:

BIDENHÄNDER



KRUMMSÄBEL



KURZSCHWERT



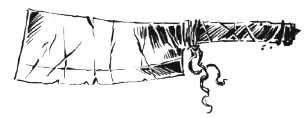
DOLCH



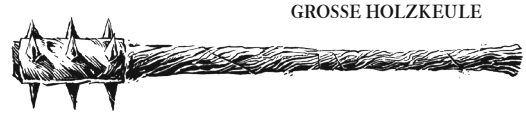
MESSER



FALCHION



GROSSE HOLZKEULE



HOLZKEULE



ZWERGENWAFFE:

DOLCH



KURZSCHWERT



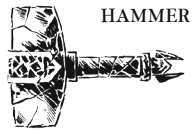
BREITSCHWERT



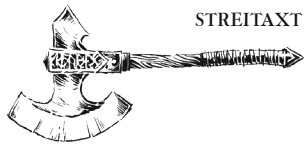
SCHWERER KRIEGSHAMMER



KRIEGS-
HAMMER



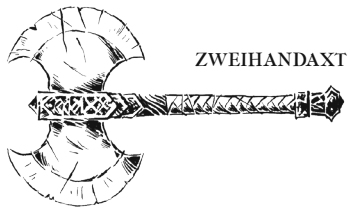
STREITAXT



WURFAXT



ZWEIHANDAXT



SPEER



TOD

Falls deine kritische Verletzung als TÖDLICH aufgelistet ist, muss jemand erfolgreich auf HEILEN würfeln, um dich zu retten – sonst stirbst du, wenn die angegebene Frist verstrichen ist. Falls du Attributspunkte zurückerhältst (siehe oben), ehe du stirbst, kannst du versuchen, dich selbst zu heilen – doch der Wurf erhält einen Malus von -2. Jede Person, die versucht, dich zu heilen, kann nur einmal würfeln.

SOFORTIGER TOD: Es gibt eine kleine Anzahl kritischer Verletzungen, die dich sofort töten. Falls du eine von diesen erwürfelst, tätigst du deinen letzten Atemzug in den Verbotenen Landen. Zeit, einen neuen Charakter zu erschaffen.

HEILUNG

Jede kritische Verletzung hat eine bestimmte Wirkung, die dich für die angegebene Heilungsdauer beeinträchtigt – die Dauer ist in Tagen berechnet.

GEBROCHENE NSC

NSC können genau wie SC Gebrochen werden. Ein NSC kann einen SC HEILEN und umgekehrt. Falls ein NSC allerdings einen anderen NSC HEILT, wird in der Regel nicht gewürfelt – stattdessen entscheidet die SL, was passiert. Die SL kann auch entscheiden, dass ein unbedeutender NSC, dessen Stärke Gebrochen wird, einfach stirbt.



BEHANDLUNG: Falls jemand schafft, dich zu HEILEN, während du noch an einer kritischen Verletzung leidest, ist die verbleibende Heilungsdauer um die Hälfte reduziert. Ein früherer Wurf, um dein Leben zu retten, hat hierauf keinen Einfluss – ein neuer Wurf wird benötigt, um die Heilungsdauer zu verkürzen.

ATTRIBUTSPUNKTE: Denk daran, dass du auch dann noch unter der Auswirkung einer kritischen Verletzung leiden kannst, falls du alle verlorenen Punkte im Attribut zurückerhalten hast.

UNTYPISCHER SCHADEN

Einige Schadensarten (zum Beispiel durch Feuer) passen nicht in die normalen Tabellen für kritische Verletzungen. Falls du durch derartigen untypischen Schaden Gebrochen wirst, verwende die Tabelle *Kritische Verletzungen – Andere* auf Seite 204.

ZUSTÄNDE: Du kannst durch bestimmte Zustände wie HUNGRIG oder DURSTIG Gebrochen werden (siehe weiter unten). Die Wirkung ist bei jedem Zustand angegeben. Würfle in diesem Fall nicht für kritische Verletzungen.

STRAPAZIERTER SCHADEN

Es gibt einen Fall, in dem Gebrochen zu werden keine kritischen Verletzungen erzeugt: Falls du einen Wurf so stark strapazierst, dass du dich selbst brichst. Dies ist sehr selten, kann aber vorkommen. Das heißt, dass du dich nicht umbringen kannst, indem du einen Wurf strapazierst.

BEISPIEL

Der bedauernswerte Tyrgar war schon vor dem Schlag durch den wilden Minotaurus verletzt, jetzt ist er Gebrochen. Er würfelt 52 auf der Tabelle für kritische Verletzungen durch Schnittwunden und leidet somit an inneren Blutungen. Er würfelt einen W6 und erzielt eine 5, was bedeutet, dass er in fünf Stunden sterben wird, sofern ihn nicht jemand HEILT*, ehe er verblutet. Nirmena ist nicht zugegen, also würfelt Tyrgar einen weiteren W6, um zu sehen, wie lange es dauert, bis er ohne Hilfe wieder auf die Beine kommt. Er würfelt eine 2. Nach zwei Stunden auf dem kalten Boden kommt er zu sich. Er versucht, sich selbst zu* HEILEN*, doch dies misslingt ihm. Er hat nun drei Stunden Zeit, um Nirmena oder jemand anderen zu finden, der ihn* HEILEN *kann, bevor er durch seine Wunden stirbt.*

ZUSTÄNDE

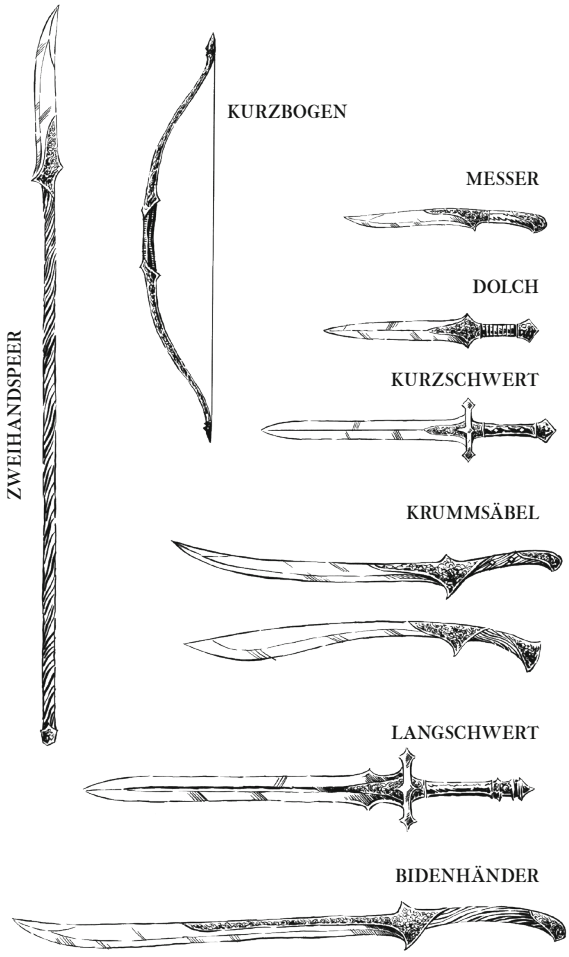
Es gibt im Spiel vier sogenannte Zustände, unter denen dein SC leiden kann: HUNGRIG, DURSTIG, MÜDE und UNTERKÜHLT. Diese Zustände können Schaden anrichten und die Erholung aufhalten. Markiere die Zustände, indem du die entsprechenden Felder auf deinem Charakterbogen ankreuzt.

HUNGRIG

Du musst mindestens einmal am Tag eine Ration Nahrung (siehe Seite 38) essen. Nach einem Tag ohne Nahrung wirst du HUNGRIG. HUNGRIG zu sein hat mehrere Auswirkungen:

- Du kannst keine Stärke zurückerhalten, außer durch Magie. In anderen Attributen kannst du weiterhin Punkte zurückerhalten.
- Du erleidest 1 Punkt Schaden auf Stärke pro Woche. Falls deine Stärke Gebrochen wird, während du HUNGRIG bist, stirbst du nach einer weiteren Woche ohne Nahrung.
- Sobald du gegessen hast, bist du nicht mehr HUNGRIG und kannst wie gewohnt Stärke zurückerhalten.

ELFENWAFFEN:



DURSTIG

Du musst mindestens einmal am Tag eine Ration Wasser (siehe Seite 38) trinken. Nach einem Tag ohne Wasser wirst du DURSTIG. DURSTIG zu sein hat mehrere Auswirkungen:

- Du kannst keine Attributspunkte zurückerhalten, außer durch Magie. Falls du Gebrochen wirst, musst du Wasser trinken, um wieder auf die Beine zu kommen.
- Du erleidest jeden Tag je 1 Punkt Schaden auf Stärke und Geschicklichkeit. Falls deine Stärke oder Geschicklichkeit Gebrochen wird, während du DURSTIG bist, stirbst du nach einem weiteren Tag ohne Wasser.
- Sobald du trinkst, bist du nicht mehr DURSTIG und kannst wie gewohnt Attributspunkte zurückerhalten.

MÜDE

Du musst jeden Tag mindestens einen Tagesabschnitt lang schlafen. Nach einem Tag ohne Schlaf wirst du MÜDE. MÜDE zu sein hat mehrere Auswirkungen:

- Du kannst keinen Verstand zurückerhalten, außer durch Magie. Falls dein Verstand Gebrochen wird, während du MÜDE bist, musst du mindestens einen Tagesabschnitt lang schlafen, um wieder auf die Beine zu kommen.
- Du erleidest 1 Punkt Schaden auf Verstand pro Tag. Falls dein Verstand durch diesen Schaden Gebrochen wird, brichst du zusammen und schläfst für mindestens einen Tagesabschnitt.
- Sobald du mindestens einen Tagesabschnitt lang geschlafen hast, bist du nicht mehr MÜDE und kannst Verstand wie gewohnt zurückerhalten.

UNTERKÜHLT

Falls es bitterkalt wird und du nicht genug Schutz vor den Elementen hast, musst du regelmäßig auf Ausdauer würfeln. Je kälter es ist, desto häufiger musst du würfeln. Ein frostiger Herbsttag erfordert einen Wurf am Tag; im tiefsten Winter könnte jede Stunde ein Wurf angebracht sein. Zusätzlicher Schutz wie zum Beispiel eine Decke, kann Ausrüstungswürfel zum Wurf hinzufügen. Falls der Wurf misslingt, wirst du UNTERKÜHLT. Wenn du UNTERKÜHLT bist, hat dies mehrere Auswirkungen:



- Du erleidest sofort je 1 Punkt Schaden auf Stärke und Verstand – du hast Schwierigkeiten, klar zu denken, während die Kälte in deinen Körper sickert und das Blut langsamer zu deinem Gehirn fließt.
- Du kannst sogar halluzinieren, was zu irrationalem Verhalten führt – Details obliegen der SL. Manche sagen, dass man kurz vor dem Erfrieren ein starkes brennendes Gefühl empfindet, das einen dazu verleiten kann, sich die eigenen Kleider vom Leib zu reißen.
- Du musst weiterhin im selben Abstand auf Ausdauer würfeln, mit derselben Wirkung, falls der Wurf misslingt. Falls deine Stärke Gebrochen wird, während du UNTERKÜHLT ist, stirbst du, wenn du das nächste Mal würfeln müsstest.
- Du kannst keine Stärke und keinen Verstand zurückerhalten. Erst wenn du dich aufgewärmt hast, und sei es nur an einem Lagerfeuer, kannst du wieder Punkte in beiden Attributen zurückerhalten.



FURCHT

In den Schatten der Verbotenen Lande lauern viele furchteinflößende Bestien. Solche Kreaturen, von denen sich einige im Bestiarium im *Spielleiter-Handbuch* befinden, können sogenannte Furchtangriffe durchführen. Furchtangriffe können auch durch Magie und andere schreckenserregende Erfahrungen ausgelöst werden.

Ein Furchtangriff wird mit einer Anzahl Basiswürfeln gewürfelt. Jedes gewürfelte ✕ fügt einen Punkt Schaden gegen Verstand zu. Alle Furchtangriffe haben die Reichweite NAH, sofern nichts anderes angegeben ist. Einige Furchtangriffe zielen auf ein einzelnes Opfer ab, während andere alle in Reichweite betreffen.



DUNKELHEIT

Falls du in kompletter Dunkelheit bist und keine Nachtsicht hast, kannst du dich nur noch durch Herumtasten fortbewegen. In kompletter Dunkelheit zu RENNEN benötigt einen erfolgreichen Wurf auf bewegen, und du erleidest in der Regel 1 Punkt Schaden, falls der Wurf misslingt.

Gegner auf ARMESLÄNGE kannst du im Dunkeln normal angreifen, aber du musst erst erfolgreich AUSKUNDSCHAFTEN, um sie anvisieren zu können. Diese Aktion benötigt im Kampf keine Zeit – du kannst AUSKUNDSCHAFTEN und in derselben Runde noch angreifen.

Du kannst in kompletter Dunkelheit nicht auf Gegner schießen, die auf kurzer Reichweite oder weiter entfernt sind. Falls sie auf ARMESLÄNGE oder NAHER Reichweite sind, kannst du auf sie schießen, doch musst du erst erfolgreich AUSKUNDSCHAFTEN. Alle Fernkampfangriffe in kompletter Dunkelheit sind um -2 modifiziert.



FALLSCHADEN

Falls du drei Meter oder mehr herunterfällst und auf einer harten Oberfläche aufprallst, würfelt die SL einen Angriff gegen dich. Sie würfelt mit einer Anzahl Basiswürfeln in Höhe der gefallenen Strecke in Metern minus 2. Du erleidest 1 Punkt Schaden auf Stärke für jedes ✕, den sie würfelt. Metallrüstung schützt nicht dagegen.



ERTRINKEN

Abenteurer in den Verbotenen Landen können schwimmen. Falls du dich im Wasser wiederfindest, musst du jeden Zug (15 Minuten) auf AUSDAUER würfeln, um nicht unterzugehen. Falls du eine Metallrüstung trägst, musst du jede Runde würfeln.

Falls du untergehst, musst du jede Runde auf AUSDAUER würfeln, um die Luft anzuhalten. Bei Misslingen fängst du an, zu ertrinken und erleidest jede Runde 1 Punkt Schaden auf Stärke, bis dich jemand rettet. Falls du beim Ertrinken Gebrochen wirst, stirbst du nach W6 Minuten.

GIFT

Gifte werden an ihrer Wirksamkeit bemessen. Ein schwaches Gift hat Wirksamkeit 3, ein starkes Gift hat Wirksamkeit 6 und ein extrem mächtiges Gift kann Wirksamkeit 9 oder sogar noch mehr haben. Falls du in irgendeiner Weise Gift zu dir nimmst, würfle einen vergleichenden Wurf gegen die SL – sie würfelt mit einer Anzahl Basiswürfeln in Höhe der Wirksamkeit und du würfelst auf AUSDAUER. Falls das Gift gewinnt, erleidest du die volle Wirkung. Falls du gewinnst, erleidest du nur die begrenzte Wirkung des Gifts. Gift wirkt nur bei lebenden menschlichen Wesen, nicht bei Monstern.

TÖDLICHES GIFT

- VOLLE WIRKUNG: Du erleidest jede Runde 1 Punkt Schaden auf Stärke, bis du Gebrochen bist. Deine kritische Verletzung gilt als untypisch. Falls du rechtzeitig ein Gegengift trinkst, endet die Wirkung des Gifts.
- BEGRENZTE WIRKUNG: Du erleidest 1 Punkt Schaden auf Stärke.

GIFT AUF WAFFEN

Waffen mit den Eigenschaften Stich oder Scharf können mit Giften eingeschmiert werden. Das Gift beginnt seine Wirkung nach einem Angriff, der mindestens 1 Punkt Schaden zugefügt hat. Gift auf eine Waffe zu schmieren ist eine langsame Aktion. Das Gift hält auf der Waffe einen Tagesabschnitt lang an, oder bis ein Angriff der Waffe ein Ziel trifft.

LÄHMENDES GIFT

- VOLLE WIRKUNG: Du erleidest jede Runde 1 Punkt Schaden auf Geschicklichkeit, bis du Gebrochen bist. Falls du rechtzeitig ein Gegengift trinkst, endet die Wirkung des Gifts.
- BEGRENZTE WIRKUNG: Du erleidest 1 Punkt Schaden auf Geschicklichkeit.

SCHLAFGIFT

ANDERE KRANKHEITEN

Die oben beschriebenen Auswirkungen spiegeln eine übliche, aber tödliche Krankheit wider. Es gibt viele andere Krankheiten, die einzigartige Wirkungen haben können.



- VOLLE WIRKUNG: Du erleidest jede Runde 1 Punkt Schaden auf Verstand, bis du Gebrochen bist, woraufhin du für W6 Stunden bewusstlos wirst. Du erleidest keine kritische Verletzung. Falls du rechtzeitig ein Gegengift trinkst, endet die Wirkung des Gifts.
- BEGRENZTE WIRKUNG: Du erleidest 1 Punkt Schaden auf Verstand.

HALLUZINOGENES GIFT

- VOLLE WIRKUNG: Du erleidest jede Runde 1 Punkt Schaden auf Empathie, bis du Gebrochen bist. Falls du rechtzeitig ein Gegengift trinkst, endet die Wirkung des Gifts.
- BEGRENZTE WIRKUNG: Du erleidest 1 Punkt Schaden auf Empathie.

KRANKHEIT

Falls du einer gefährlichen Seuche oder Infektion ausgesetzt wirst, musst du einen vergleichenden Wurf auf AUSDAUER gegen die Ansteckungskraft der Krankheit würfeln. Dies nennt man Erkrankungswurf. Eine typische Krankheit hat eine Ansteckungskraft von 3, aber es gibt auch Krankheiten mit viel höheren Werten. Falls dir der Wurf misslingt, wirst du KRANK, was mehrere Auswirkungen hat:

- Am Tag nach der Ansteckung bricht die Krankheit aus, woraufhin du je 1 Punkt Schaden auf Stärke und Geschicklichkeit erleidest.
- Während du KRANK bist, kannst du keine Stärke oder Geschicklichkeit zurückerhalten, außer durch Magie.
- Würfle jeden Tag einen weiteren Erkrankungswurf. Jeder misslungene Wurf bedeutet, dass du je einen weiteren Punkt Schaden auf Stärke und Geschicklichkeit erleidest.
- Falls deine Stärke Gebrochen wird, während du KRANK bist, stirbst du nach einem weiteren Tag, sofern du nicht davor gesund wirst.
- Sobald dir ein Erkrankungswurf gelingt, bist du nicht mehr KRANK. Du musst keine weiteren Erkrankungswürfe würfeln und kannst Attributspunkte wie gewohnt zurückerhalten.



MEDIZINISCHE HILFE

Falls du während deiner Krankheit von jemandem gepflegt wirst, kann diese Person den Erkrankungswurf an deiner Stelle würfeln. Der Heiler würfelt auf HEILEN gegen die Ansteckungskraft der Krankheit. Heiltränke können einen Bonus auf den Wurf geben. Der Zauber MEDIZIN DER NATUR (siehe Seite 125) ist ebenfalls sehr nützlich gegen Krankheiten.

TIERE REITEN

Ein treues Pferd oder anderes Reittier ist von großem Vorteil für alle Abenteurer, nicht nur für Reiter. Das Tier kann während deiner Reisen deine Ausrüstung tragen (siehe Kapitel 7) und im Kampf kann es für dich von Vorteil sein, im Sattel zu sitzen. Verschiedene Arten von Reittieren werden in Kapitel 5 im *Spielleiter-Handbuch* be-



schrieben. Einige einzigartige Reittiere sind mit Text und Bildern auf Karten aus dem Verbotene-Lande-Kartenset beschrieben.

BEWEGUNG: Reittiere erlauben, dir, dich schneller über den Kampfplatz zu bewegen als zu Fuß. Jedes Tier hat eine Bewegungsrate. Diese entscheidet, wie viele Abschnitte sich das Tier mit einer Aktion RENNEN bewegen kann. Humanoide haben eine Bewegungsrate von 1, die meisten Reittiere haben eine Bewegungsrate von 2.

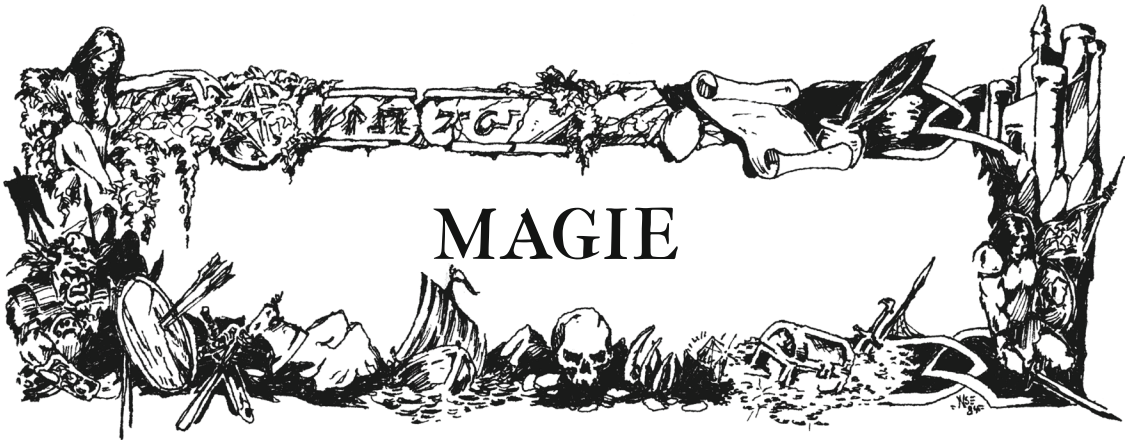
Damit ein Tier seine komplette Bewegungsrate nutzen kann, muss jede Zone, durch die es sich bewegt, die Eigenschaft OFFEN haben. Ansonsten ist die Bewegungsrate des Tieres 1.

BEWEGEN: Falls du reitest und eine Aktion durchführst, für die du normalerweise auf BEWEGEN würfeln musst (zum Beispiel das Betreten einer UNWEGSAMEN ZONE), würfelst du stattdessen auf TIERKUNDE und benutzt dabei die Geschicklichkeit des Tiers (nicht deine Empathie).

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

BOGENSCHIESSEN: Einen Bogen von einem Reittier aus abzuschießen, benötigt das Talent BERITTENER KÄMPFER, ansonsten kannst du vom Sattel aus keine Fernkampfwaffe benutzen. Gegner, die auf dich schießen, müssen erst entscheiden, ob ihr Angriff dir oder dem Tier gilt.

SCHADEN: Dein Tier kann ebenfalls Schaden erleiden, durch Angriffe oder durch strapazierte Würfe, wenn du die Attribute des Tiers benutzt. Tiere erhalten Attributspunkte auf dieselbe Weise wie Abenteurer zurück. Ein Tier, dessen Stärke auf null sinkt, erleidet keine kritische Verletzung, stattdessen gilt es als STERBEND. Innerhalb einer Stunde muss ein Wurf auf TIERKUNDE durchgeführt werden, um das Tier zu



MAGIE

Die Augen von Braka der Steinsängerin waren grau wie Granit geworden, ihr Mund klaffte wie ein Abgrund. Als die Wände der Schlucht aufzuhorchen und sich nach vorne zu lehnen schienen, zögerten die Orks in ihrem Ansturm. Mit einem durchdringenden Schrei riss Braka die Arme in die Höhe, und mit ihnen erhob sich eine Gestalt aus Gestein aus der Klippe.



Was die meisten Leute als Magie bezeichnen, ist ein Sammelbegriff für Mächte, die hinter dem Schleier der Welt am Werk sind, jenseits dessen, was gewöhnliches Volk verstehen oder wahrnehmen kann. Die Magienutzer der Verbotenen Lande sind eine vielfältige Gruppe, zu denen sowohl Zauberer als auch Druiden gehören (siehe Kapitel 2).

Magie ist eine wilde und unberechenbare Macht, die sich auf viele Weisen manifestieren kann. Es gibt keine Magieschulen, stattdessen wird Wissen von Meister an Schüler weitergegeben, unterteilt in mehrere umfassende Kategorien, die Disziplinen genannt werden.

Es gibt sieben Disziplinen im Grundspiel der Verbotenen Lande – vier für Zauberei und drei für druidische Magie. Jede Disziplin ist an ein bestimmtes Talent gebunden (siehe Kapitel 4), das Voraussetzung ist, um Zauber in der entsprechenden Disziplin zu wirken.

MAGIE ERLERNEN

Um eine neue Disziplin zu erlernen oder deinen Rang in einer bereits bekannten Disziplin zu erhöhen, solltest du einen Lehrer finden, der einen höheren Rang im gewünschten Magietalent besitzt und der bereit ist, seine Geheimnisse mit dir zu teilen. Hierzu kann sowohl Überzeugung als auch eine erhebliche Entlohnung vonnöten sein. Ohne Lehrer verdreifachen sich die EP-Kosten, um den Rang eines Magietalents zu steigern oder ein neues zu erlernen. Mehr zur Ausgabe von EP findest du auf Seite 39.

ZAUBER

Deine Bestrebungen, mittels Magie der Welt deinen Willen aufzuzwingen, werden Zauber genannt. Eine große Anzahl an Zaubern wird später in diesem Kapitel beschrieben. Weitere werden in zukünftigen Erweiterungen für das Spiel veröffentlicht werden. Du kannst auch deine eigenen Zauber erfinden – unter dem wachsamen Blick deiner SL.

ZAUBERRÄNGE

Alle Zauber in diesem Kapitel haben einen Rang von 1 bis 3. Es kann Zauber von noch



höheren Rängen geben. Als Magienutzer kannst du alle Zauber nutzen, deren Rang gleich oder niedriger deiner Stufe im entsprechenden Magietalent ist. Falls du zum Beispiel Rang 2 im Talent WEG DES BLUTES hast, kannst du alle Zauber mit Rang 1 oder 2 in der Blutmagie-Disziplin wirken.

VERWEGENES ZAUBERN: Falls du das wirklich willst, kannst du auch einen Zauber wirken, dessen Rang eins über dem Rang deines Magietalents liegt. Dies ist jedoch mit großem Risiko verbunden, da du in diesem Fall *automatisch* ein zufälliges magisches Missgeschick erleidest. Du kannst nie einen Zauber wirken, dessen Rang zwei oder mehr über deiner Talentstufe liegt.

EINEN ZAUBER WIRKEN

Einen Zauber im Kampf zu wirken ist eine langsame Aktion. Es gibt allerdings auch sogenannte Machtworte, die schnelle Aktionen sind. Eine weitere Art von Zaubern bilden die Rituale, deren Durchführung länger dauert (siehe den Kasten auf der nächsten Seite). Falls ein Zauber als Machtwort oder Ritual gilt, ist dies bei der Zauberbeschreibung angegeben.

Einen Zauber zu wirken erfordert große geistige Anstrengung und die Ausgabe von einem oder mehreren Willenskraftpunkten. Du sammelst WP an, indem du Würfelwürfe strapazierst (siehe Seite 44). Je mehr WP du ausgibst, desto mächtiger ist die Wirkung des Zaubers.

MACHTSTUFE: Die Anzahl an Willenskraftpunkten, die du beim Wirken eines Zaubers ausgibst, ist die grundlegende Machtstufe des Zaubers. Würfelwürfe und andere Umstände können die Machtstufe weiter modifizieren.

WÜRFELN: Anders als bei Fertigkeiten kann das Wirken eines Zaubers nie scheitern. Stattdessen würfelst du mit so vielen Basiswürfeln, wie du Willenskraftpunkte ausgegeben hast. Falls du



KOMPONENTEN

Die meisten Zauber in diesem Kapitel führen Komponenten oder Gegenstände auf, mit denen der Zauber effektiver gewirkt werden kann. Falls du die richtigen Komponenten verwendest, erhöht sich die Machtstufe des Zaubers um eins. Du musst immer noch mindestens 1 Willenskraftpunkt ausgeben, um den Zauber zu wirken. Wenn der Zauber gewirkt wurde, ist die Komponente aufgebraucht und kann nicht mehr zum Wirken weiterer Zauber verwendet werden.

ein oder mehrere ⚔ würfelst, wird der Zauber überladen. Falls du einen oder mehrere 💀 würfelst, erleidest du ein magisches Missgeschick. Du kannst diesen Wurf nicht strapazieren.

ÜBERLADEN: Beim Wirken eines Zaubers erhöht jeder erzielte ⚔ die Machtstufe um 1. Beispiel: Falls du 2 WP für das Wirken des Zaubers ausgibst und zwei ⚔ würfelst, steigt seine Machtstufe auf 4.

MAGISCHES MISSGESCHICK: Falls du beim Zauberwirken einen oder mehrere 💀 würfelst, hast du mächtige Kräfte entfesselt, die du jedoch nicht kontrollieren kannst. Du erleidest ein magisches Missgeschick. Würfel *W66* auf der Tabelle auf der nächsten Seite.

SICHERES ZAUBERN: Falls du einen Zauber wirkst, dessen Rang niedriger als deine Talentstufe in dieser Disziplin ist, kannst du entscheiden, für jeden Punkt Unterschied mit einem Würfel weniger zu würfeln. Dies reduziert das Risiko eines magischen Missgeschicks, macht es aber auch unwahrscheinlicher, dass der Zauber überladen wird. Falls das Ergebnis null Würfel oder weniger ist, würfelst du gar nicht – der Zauber tritt dann normal in Kraft.

REICHWEITE: Jeder Zauber hat eine Reichweite, die die höchste Entfernung angibt, auf die er gewirkt werden kann. Die Reichweite persönlich bedeutet, dass der Zauber nur auf dich wirkt.

DAUER: Jeder Zauber hat eine Dauer. Sofortig bedeutet, dass der Zauber direkt eintritt und keine andauernde Wirkung hat. Ein Tagesabschnitt ist Morgen, Tagsüber, Abend oder Nacht. Mehr über Tagesabschnitte findest du im nächsten Kapitel.

WILLENSKRAFTPUNKTE: Einen Zauber zu wirken, erfordert mindestens einen Willenskraftpunkt. Dies gilt auch, falls dies nicht explizit in der Beschreibung des Zaubers angegeben wird.

RITUALE

Einige komplizierte Zauber können nicht als Aktion im Kampf gewirkt werden, da sie mehr Zeit und Vorbereitung benötigen. Ein typisches Ritual erfordert einen Tagesabschnitt, um durchgeführt zu werden. Rituale haben oft noch andere Voraussetzungen, etwa bestimmte Zutaten, die bei der Durchführung des Rituals verwendet werden müssen.



MAGISCHES MISSGESCHICK

ERGEBNIS	AUSWIRKUNG
11-13	Jemand beobachtet deine Magie und erzählt anderen davon. Deine Reputation steigt um einen Punkt.
14-15	Deine Magie macht dich sehr HUNGRIG.
16-21	Dein Zauber macht dich auf einmal sehr DURSTIG.
22-23	Die Magie stört deinen Schlaf. Du kannst W6 Tage lang nicht schlafen, wodurch du MÜDE wirst.
24-25	Der Zauber nimmt dir die Energie und fügt 1 Punkt Schaden auf Geschicklichkeit zu.
26-31	Deine Magie schadet deinem Körper. Du erleidest 1 Punkt Schaden auf Stärke.
32-33	Die Macht deiner eigenen Magie überwältigt dich und lässt die Menschen in deiner Umgebung neben dir wie Ameisen wirken. Du erleidest 1 Punkt Schaden auf Empathie.
~~34~~ 35	Der Zauber entfesselt dämonische Visionen, die dir 1 Punkt Schaden auf Verstand zufügen.
36-41	Der Zauber löst eine magische Krankheit mit einer Ansteckungskraft von 2W6 aus. Du und alle auf ARMESLÄNGE sind für den nächsten Tagesabschnitt der Ansteckung ausgesetzt.
42-45	Dein Zauber trifft zusätzlich einen Freund oder ein anderes ungeplantes Opfer. Ein heilender oder helfender Zauber wirkt auf einen Feind, zusätzlich zum eigentlichen Ziel.
46	Der Zauber verändert permanent dein Aussehen. Die SL entscheidet, wie.
51	Der Zauber blendet dich. Für den nächsten vollen Tag handelst du wie in kompletter Dunkelheit.
52-55	Der Zauber verwüstet deinen Geist. Du erleidest sofort eine kritische Verletzung (geistiges Trauma).
56	Die Kraft des Zaubers bricht Knochen in deinem Körper. Du erleidest sofort eine kritische Verletzung (stumpfer Schlag).
61	Deine Magie lockt einen Dämon aus einer anderen Dimension an. Die SL kann einen zufälligen Dämon auswählen (siehe Seite 81 im *Spielleiter-Handbuch*) oder ihn selbst erschaffen. Der Dämon wird innerhalb des nächsten Tagesabschnitts auftauchen und für jede Menge Ärger sorgen.
62-65	Der Zauber geht nach hinten los. Ein Angriffszauber trifft dich statt deines geplanten Ziels. Ein schützender oder heilender Zauber verletzt, statt zu heilen. Eine Gestaltwandlung geht furchtbar daneben und du wirst zu einem intelligenzlosen Tier. Ein beschworener Untoter, Dämon oder eine Illusion wenden sich gegen dich. Die SL bestimmt die Details.
66	Deine Magie reißt einen Spalt zu einer anderen Dimension auf und ein Dämon zieht dich auf die andere Seite. Zeit, einen neuen Charakter zu erschaffen. Dein alter Charakter wird nach W66 Tagen als NSC zurückkehren, nur... anders.



ZAUBERBÜCHER

Du musst deine Zauber nicht als Niederschrift besitzen, um sie zu wirken, es wird dadurch aber einfacher. Zauberbücher sind unter Zauberern hoch begehrte Artefakte. Falls du einen Zauber aus einem Buch oder einer Schriftrolle wirkst, gilt sein Rang als einen Punkt niedriger als sonst. Im Kampf musst du eine schnelle Aktion damit verbringen, dein Zauberbuch vorzubereiten, bevor du den Zauber wirken kannst.

Einen Zauber niederzuschreiben setzt voraus, dass du ihn bereits einmal zuvor gewirkt hast. Dann musst du mindestens einen Tagesabschnitt mit der Feder in der Hand verbringen und einen erfolgreichen Wurf auf WISSEN ablegen. Ein Ritual niederzuschreiben dauert mindestens zwei Tagesabschnitte.

NSC & ZAUBERN

NSC haben keine Reserve an Willenskraftpunkten. Wenn ein NSC einen Zauber wirkt, kann die SL stattdessen einfach eine grundlegende Machtstufe wählen, die maximal der Stufe des Zauberers in der genutzten magischen Disziplin entspricht, wenn eine Komponente benutzt wird +1. Zur Bestimmung von Überladen oder Magischen Missgeschicken würfelst du ganz normal.

BEISPIEL

Die Halbelfe Nirmena besitzt Rang 2 im Talent WEG DES BLUTES *und kann Blutmagie-Zauber bis zu diesem Rang wirken. Als sie von einem bewaffneten Rostbruder auf naher Entfernung angegriffen wird, versucht sie, ihn mittels Entflammen zu verbrennen. Er trägt eine Fackel, was ihr dabei hilft, das Feuer in seinem Blut zu entfachen. Sie gibt zwei Willenskraftpunkte aus, um ihren Zauber zu wirken. Da sie eine Halbelfe ist, gelten diese als drei WP. Daher würfelt sie drei Basiswürfel. Sie würfelt ein* ⚔ *und zwei* 💀*! Die Machtstufe ist 5 (3 von den Willenskraftpunkten, 1 für den* ⚔ *und 1 für die Fackel als Komponente). Der Rostbruder erleidet 5 Schadenspunkte und brennt wie eine menschliche Fackel. Leider erleidet Nirmena auch ein magisches Missgeschick wegen dem* 💀*. Nirmena würfelt 43 und die SL entscheidet, dass das Feuer sich im Raum ausbreitet und Nirmenas Freund Tyrgar ebenfalls Schaden erleidet.*

ALLGEMEINE ZAUBER

Die magischen Disziplinen in den Verbotenen Landen unterscheiden sich voneinander, aber es gibt bestimmte Effekte und Zauber, auf die alle Zauberer und Druiden mit genug Kompetenz zugreifen können. Diese werden allgemeine Zauber genannt. Sie besitzen ebenfalls Ränge, aber du kannst sie mit jedem Magietalent wirken.

MAGISCHES SIEGEL

- RANG 1
- REICHWEITE: Armeslänge
- DAUER: Tagesabschnitt
- KOMPONENTE: Stück Kreide



ALLGEMEINE ZAUBER

ZAUBER	RANG
Magisches Siegel	1
Magie entdecken	1
Magie bannen	2
Magie verschleiern	2
Magie binden	3
Übertragung	3

Mit diesem Zauber schützt du eine Person (nicht größer als ein Mensch) oder einen Ort (nicht größer als ein Mensch) vor Magie. Die Machtstufe aller Zauber, die während des aktuellen Tagesabschnitts gegen diesen Ort oder diese Person gewirkt werden, ist um die Machtstufe des Magischen Siegels gesenkt.

MAGIE ENTDECKEN

- RANG 1
- REICHWEITE: Kurz
- DAUER: Sofortig
- KOMPONENTE: Wünschelrute

Als Zauberer oder Druide spürst du automatisch, wenn jemand in kurzer Entfernung Magie wirkt oder wenn ein Gegenstand, den du hältst, mit magischer Macht aufgeladen ist. Falls du mehr über die gewirkte Magie erfahren willst, musst du den Zauber MAGIE ENTDECKEN wirken. Das Anwenden dieses Zaubers wird auch benötigt, um VERSCHLEIERTE Magie zu entdecken (siehe unten) – deine Machtstufe muss in diesem Fall gleich oder höher der Machtstufe des Zaubers MAGIE VERSCHLEIERN sein.

MAGIE BANNEN

- RANG 2, MACHTWORT
- REICHWEITE: Kurz



- DAUER: Sofortig
- KOMPONENTE: Eisenspäne

Du kannst Zauber stören, die von anderen Magienutzern gewirkt werden. Dieser Zauber ist reaktiv und unterbricht die Reihenfolge der Initiative während der Kampfrunde (siehe Seite 84). Du senkst die Stufe des Zaubers deines Gegners um die Machtstufe deines BANNEN. Falls das Ergebnis null oder niedriger ist, hat der Zauber des Gegners gar keine Wirkung. Ihr müsst beide wie üblich für Überladen und Missgeschicke würfeln. Du musst entscheiden, wie viele WP du für dein BANNEN ausgeben willst, bevor ihr beide würfelt.

MAGIE VERSCHLEIERN

- RANG 2
- REICHWEITE: Persönlich
- DAUER: Sofortig
- KOMPONENTE: Stück Stoff

Falls du unbemerkt einen Zauber wirken willst, musst du deine Magie VERSCHLEIERN. Dies erfordert 1 zusätzlichen Willenskraftpunkt, der aber nicht zur Machtstufe des Zaubers zählt. Einen Zauber zu VERSCHLEIERN gilt nicht als eigene Aktion. Um deinen verschleierten Zauber zu entdecken, muss ein anderer Magienutzer die Gegend aktiv untersuchen, indem er MAGIE ENTDECKEN wirkt.

MAGIE BINDEN

- RANG 3, Ritual
- REICHWEITE: Persönlich
- DAUER: Unterschiedlich
- KOMPONENTE: Schreibfeder oder Meißel

Geschickte Zauberer und Druiden können Zauber in unbelebte Gegenstände binden, um magische Fallen oder mächtige magische Artefakte zu erschaffen. Du wirkst den Zauber wie üblich und entscheidest, wie viele Willenskraftpunkte du ausgibst. Du musst allerdings zusätzliche WP aufwenden, um den Zauber an einen Gegenstand zu binden, statt seine Macht sofort zu entfesseln.

Wenn du den Zauber BINDEST, würfel für etwaiges Überladen und Missgeschick. Die zusätzlichen WP modifizieren diesen Wurf, zählen aber nicht zur Machtstufe hinzu.

Falls du 1 zusätzlichen WP ausgibst, hält die Magie für einen Tag an, oder bis der Zauber ausgelöst wird. Falls du 2 zusätzliche WP ausgibst, hält die Magie dauerhaft an, vergeht aber, wenn der Zauber ausgelöst wird. 5 zusätzliche WP auszugeben bindet den Zauber für immer an den gewählten Gegenstand. Er kann künftig einmal pro Tag ausgelöst werden. Dies kostet WP in Höhe der Machtstufe.

Du kannst den Zauber auf jede Art binden, die dir zusagt. Du entscheidest, wie der Zauber ausgelöst wird. Geläufige Methoden sind etwa das Aussprechen einer bestimmten Formel, oder das Öffnen, Zerbrechen oder Werfen des Gegenstands. Falls der Zauber ausgelöst wird, funktioniert er genau so, wie wenn er normal gewirkt worden wäre.

ÜBERTRAGUNG

- RANG 3
- REICHWEITE: Armeslänge
- DAUER: Sofortig
- KOMPONENTE: Ein Tropfen deines Bluts

Du kannst diesen Zauber nutzen, um einer anderen Person ihre Willenskraftpunkte zu stehlen oder deine WP an jemand anderen zu geben. Die Grundkosten des Zaubers betragen 1 WP. Anschließend kannst du so viele WP nehmen oder geben, wie du wünschst. Falls dein Ziel sich gegen die Übertragung wehrt, ist es nicht ganz so einfach – in diesem Fall kannst du maximal so viele WP übertragen,

wie die Machtstufe der ÜBERTRAGUNG beträgt. Der WP, mit dem ÜBERTRAGUNG gewirkt wird, wird verbraucht und nicht übertragen.

HEILUNG

Die wahre Berufung des Druiden ist es, für die Natur einzutreten und ihre Wunden zu heilen, wo immer sie auftreten. Heilung ist somit die am weitesten verbreitete Disziplin unter Druiden. Druiden, die sich auf diese Disziplin spezialisieren, sind unter Abenteurern oft beliebt.

SEELENHEILUNG

- RANG 1
- REICHWEITE: Armeslänge
- DAUER: Sofortig
- KOMPONENTE: Brennende Kerze

Du kannst die Mächte der Natur bündeln, um düstere Seelen zu erleuchten. Du heilst sofort Verstands- oder Empathie-Punkte in Höhe der Machtstufe des Zaubers. Du kannst dich nicht selbst heilen.

HEILUNGSMAGIE

ZAUBER	RANG
Seelenheilung	1
Heilende Hände	1
Medizin der Natur	1
Dämon bannen	2
Wunden heilen	2
Untote bannen	2
Wiederbelebung	3
Gelassenheit	3
Herr des Wetters	3

HEILENDE HÄNDE

- RANG 1
- REICHWEITE: Armeslänge
- DAUER: Sofortig
- KOMPONENTE: Lehm

Du heilst Stärke oder Schaden auf Geschicklichkeit, indem du einer verletzten Person die Hände auflegst. Du heilst sofort so viele Punkte, wie die Machtstufe des Zaubers beträgt. Dieser Zauber hat keine Auswirkung auf kritische Verletzungen. Du kannst dich nicht selbst heilen.

MEDIZIN DER NATUR

- RANG 1
- REICHWEITE: Armeslänge
- DAUER: Sofortig
- KOMPONENTE: Heilkräuter

Du heilst eine Krankheit oder die Wirkung eines Giftes in dir selbst oder jemand anderem. Die Machtstufe des Zaubers muss mindestens so hoch sein wie ein Drittel der Wirksamkeit oder Ansteckungskraft (siehe Seite 116), abgerundet.

DÄMON BANNEN

- RANG 2
- REICHWEITE: Nah
- DAUER: Sofortig
- KOMPONENTE: Heiliges Symbol

Dämonische Kreaturen aus anderen Welten wurden in den Verbotenen Lande entfesselt und verheeren sie. Du kennst die Kunst, diese Abscheulichkeiten dorthin zurückzujagen, wo sie hingehören. Dieser Zauber fügt der Stärke eines dämonischen Ziels Schaden in Höhe der



Machtstufe zu. Dies gilt auch für Dämonen, die keinen Schaden durch physische Waffen erleiden können. Der Zauber hat keine Auswirkung auf dämonisch verseuchte Kreaturen, nur auf echte Dämonen. Mehr über Dämonen findest du im *Spielleiter-Handbuch.*

WUNDEN HEILEN

- RANG 2
- REICHWEITE: Armeslänge
- DAUER: Sofortig
- KOMPONENTE: Weißes Moos

Du kannst deine magischen Kräfte bündeln, um gebrochene Knochen und blutende Wunden zu heilen. Der Zauber heilt sofort eine kritische Verletzung. Eine tödliche Verletzung erfordert Machtstufe 2. Abgetrennte Gliedmaße können durch diesen Zauber nicht nachwachsen.

UNTOTE BANNEN

- RANG 2
- REICHWEITE: Nah
- DAUER: Sofortig
- KOMPONENTE: Heiliges Symbol

Tote, die sich aus ihren Gräbern erheben, sind ein Verstoß gegen die Ordnung der Natur und müssen aufgehalten werden. Dieser Zauber fügt der Stärke eines untoten Ziels Schaden in Höhe der Machtstufe zu.

WIEDERBELEBUNG

- RANG 3
- REICHWEITE: Armeslänge
- DAUER: Sofortig
- KOMPONENTE: Gegenstand aus dem Besitz des Ziels

Du kannst die Kräfte der Natur kanalisieren, um eine tote Person wieder auferstehen zu lassen – nicht als Untote(r), sondern wieder quicklebendig. Je mehr Zeit seit dem Tod des Ziels vergangen ist, desto schwieriger wird es. Innerhalb desselben Tagesabschnitts ist Machtstufe 1 erforderlich, innerhalb eines ganzen Tages Machtstufe 2 und innerhalb einer Woche Machtstufe 3.Falls mehr als eine Woche vergangen ist, ist die Leiche für eine WIEDERBELEBUNG zu verwest. Eine auferstandene Person verliert permanent einen Punkt Empathie, denn wenn man die Welt jenseits des Schleiers sieht, hat dies tiefschürfende Auswirkungen auf die eigene Weltanschauung.

GELASSENHEIT

- RANG 3
- REICHWEITE: Nah
- DAUER: Sofortig
- KOMPONENTE: Amulett

Mit diesem Zauber verbreitest du Ruhe und Harmonie, was dir in sozialen Konflikten weiterhilft. Das Opfer des Zaubers wird tun, was du willst, ohne dass du einen Wurf auf MANIPULATION ablegen oder eine Gegenleistung erbringen musst. Alle anderen Beschränkungen für soziale Konflikte gelten weiterhin – zum

Beispiel wird das Opfer nicht direkt gegen seine eigenen Interessen handeln. Der Zauber kann nur gegen Humanoide angewendet werden.

HERR DES WETTERS

- RANG 3
- REICHWEITE: Fern
- DAUER: Tagesabschnitt
- KOMPONENTE: Feder

Du bist so auf die Mächte der Natur eingestimmt, dass du auf dem Hexfeld, auf dem du dich befindest, eine drastische Änderung des Wetters herbeiführen kannst. Eine kleinere Änderung – von bewölkt zu Regen oder von Windstille zu einer leichten Brise – erfordert Machtstufe 1. Unübliche Wetterphänomene, die aber noch zur Jahreszeit passen – ein Schneesturm im Winter, sengende Hitze im Sommer oder starker Wind und peitschender Regen im Herbst – erfordern Machtstufe 2. Um völlig unnatürliches Wetter herbeizurufen, etwa einen Schneesturm im Sommer oder eine Hitzewelle mitten im Winter, benötigst du Machtstufe 3.

GESTALTWANDLUNG

Druiden sind eng mit der Natur verbunden. Dies trifft umso mehr auf die Gestaltwandler zu, deren Bestreben es ist, eins mit der Natur zu werden. Gestaltwandlung bedeutet, die Form eines Tieres anzunehmen. Einige Druiden haben diese Kunst vollends gemeistert, wobei die Disziplin der Gestaltwandlung eine große Bandbreite an Zaubern enthält, die alle auf verschiedene Weise mit Tieren und ihren Aspekten in Verbindung stehen.

GESTALTWANDLUNG

ZAUBER	RANG
Sprache der Tiere	1
Katzenpfote	1
Falkenauge	1
Bestienmeister	2
Bärentatze	2
Schnell wie ein Hirsch	2
Tiergestalt	3
Animalische Emotion	3

SPRACHE DER TIERE

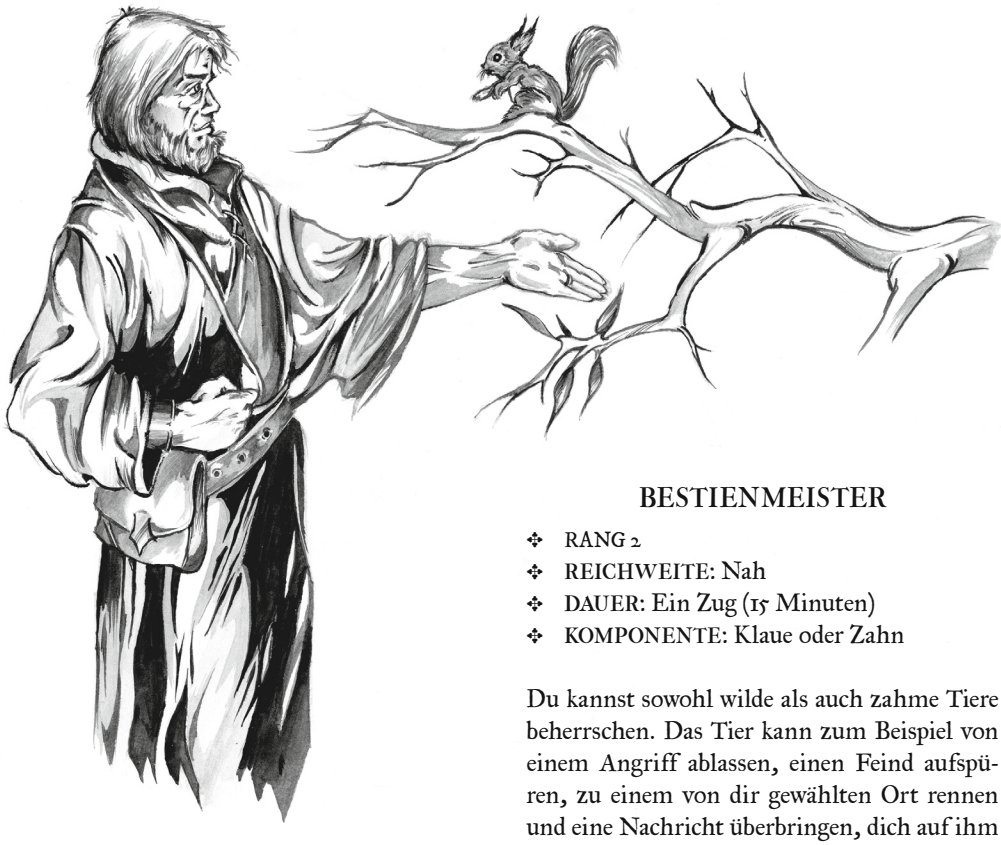
- RANG 1
- REICHWEITE: Nah
- DAUER: Ein Zug (15 Minuten)
- KOMPONENTE: Klaue oder Zahn

Dieser Zauber ermöglicht es dir, mit einem Säugetier zu sprechen. Du kannst eine Anzahl an Fragen in Höhe der Machtstufe des Zaubers stellen. Das Tier kann dir sagen, was es gesehen, gehört oder gerochen hat – doch es nimmt die Welt nicht so wahr wie Humanoide das tun, wodurch das Interpretieren der Antwort oft ein wenig schwer ist. Der Vorteil ist, dass das Tier niemals lügt.

KATZENPFOTE

- RANG 1
- REICHWEITE: Persönlich
- DAUER: Sofortig
- KOMPONENTE: Katzenkralle

Du kannst deine Gedanken mit dem Geist der Katze verschmelzen lassen und dich geräuschlos fortbewegen. Falls du diesen Zauber wirkst,



statt auf Schleichen zu würfeln, hast du automatisch Erfolg. Jede Machtstufe gilt als ein ⚔.

FALKENAUGE

- RANG 1
- REICHWEITE: Fern
- DAUER: Ein Zug (15 Minuten)
- KOMPONENTE: Vogelklaue

Du kannst deine Gedanken mit dem Geist eines Falken verschmelzen lassen, um seine übermenschliche Sehkraft zu gewinnen. Du kannst sämtliche Details bis zu ferner Reichweite sehen, alles von Horizont zu Horizont. Du siehst jede Einzelheit und kannst spezifische Personen erkennen.

BESTIENMEISTER

- RANG 2
- REICHWEITE: Nah
- DAUER: Ein Zug (15 Minuten)
- KOMPONENTE: Klaue oder Zahn

Du kannst sowohl wilde als auch zahme Tiere beherrschen. Das Tier kann zum Beispiel von einem Angriff ablassen, einen Feind aufspüren, zu einem von dir gewählten Ort rennen und eine Nachricht überbringen, dich auf ihm reiten lassen oder sogar deine Gegner angreifen. Du kannst kein Tier beherrschen, dessen Stärke höher ist als die doppelte Machtstufe des Zaubers. Die Machtstufe muss 1 Punkt höher sein, falls das Tier aufgeregt, verängstigt oder in einen Kampf verwickelt ist. Falls du ein Tier dazu zwingen willst, etwas zu tun, das nicht in seiner Natur liegt – zum Beispiel Kunststücke durchzuführen – muss die Machtstufe ebenfalls 1 Punkt höher sein. Du kannst nur ein Tier auf einmal beherrschen. Dieser Zauber kann nicht gegen Monster angewendet werden.

BÄRENTATZE

- RANG 2
- REICHWEITE: Armeslänge

- DAUER: Sofortig
- KOMPONENTE: Bärenklaue

Du kannst deinen Feind mit der Kraft eines großen Bären angreifen. Du triffst automatisch und richtest Schaden in Höhe der Machtstufe an. Der Gegner kann den Angriff weder PARIEREN noch ihm AUSWEICHEN. Rüstung wirkt jedoch normal.

SCHNELL WIE EIN HIRSCH

- RANG 2
- REICHWEITE: Persönlich
- DAUER: Sofortig
- KOMPONENTE: Hirschgeweih

Du kannst kurze Strecken mit der Geschwindigkeit eines Hirsches RENNEN. Der Zauber erlaubt es dir, mit einer Bewegungsrate in Höhe der Machtstufe plus 1 zu RENNEN (eine Aktion). Das Wirken dieses Zaubers ist keine eigene Aktion. Würfle für Überladen und Missgeschick, direkt vor der eigentlichen Bewegung.

TIERGESTALT

- RANG 3
- REICHWEITE: Persönlich
- DAUER: Sofortig
- KOMPONENTE: Klaue oder Zahn

Du kannst dich vollständig in die Gestalt eines Tieres verwandeln. Wähle ein Tier aus der Tabelle auf Seite 126 im *Spielleiter-Handbuch.* Du kannst kein Tier wählen, dessen Stärke höher als die doppelte Machtstufe ist. In Tiergestalt erhältst du die Stärke und Geschicklichkeit des Tiers. Der Nachteil ist, dass du deine Sprachfähigkeit und einen Teil deiner Intelligenz verlierst, wodurch dein Verstand und deine Empathie beide auf 1 sinken, solange du in Tiergestalt bist. Du kannst außerdem die natürlichen Angriffe des Tiers verwenden. Um dich in deine normale Gestalt zurück zu verwandeln, musst du den Zauber erneut wirken.

ANIMALISCHE EMOTION

- RANG 3
- REICHWEITE: Weit
- DAUER: Ein Zug (15 Minuten)
- KOMPONENTE: Klaue oder Zahn

Du kannst tiefe, urtümliche Emotionen im Geist anderer Personen erwecken. Die Machtstufe muss mindestens so hoch wie der Verstand des derzeitigen Opfers sein. Du kannst zum Beispiel die Wut eines Ebers, die Faulheit einer Katze oder die Feigheit eines Spatzen



herbeiführen. Wie genau das Opfer reagiert, entscheidet die SL. Falls du die Stimmung einer Gruppe auf allgemeinere Weise beeinflussen willst, benötigst du Machtstufe 2 für eine kleine Personengruppe, 3 für eine große Gruppe, 4 für ein ganzes Dorf.

DRITTES AUGE

Druiden, die das Dritte Auge haben, können sehen, was andere nicht sehen, hören, was andere nicht hören. Sie können sehen, was in der Vergangenheit geschah und spüren, was in der Zukunft geschehen wird.

DRITTES AUGE

ZAUBER	RANG
Lichtbringer	1
Klare Sicht	1
Flüstern des Windes	1
Weitsicht	2
Wahrer Weg	2
Visionen der Vergangenheit	2
Weissagung	3
Intuition	3
Telepathie	3

LICHTBRINGER

- RANG 1
- REICHWEITE: Nah
- DAUER: Ein Zug pro Machtstufe
- KOMPONENTE: Kurzer Stab (kann wiederverwendet werden)

Du beschwörst ein helles Licht, das alle Schatten in naher Entfernung (also in derselben Zone wie du) vertreibt.

KLARE SICHT

- RANG 1
- REICHWEITE: Fern
- DAUER: Eine Runde
- KOMPONENTE: Lupe

Du kannst deiner Sehkraft übernatürliche Schärfe geben und auf ferner Reichweite Details sehen, als ob du direkt neben dem betroffenen Objekt stündest. Klare Sicht lässt dich auch im Dunkeln sehen, Rauch und Nebel durchdringen und automatisch jegliche Form von Verkleidung oder Gestaltwandlung durchschauen. Du musst freie Sicht auf das haben, was du dir anschauen willst.

FLÜSTERN DES WINDES

- RANG 1
- REICHWEITE: Fern
- DAUER: Ein Zug pro Machtstufe
- KOMPONENTE: Trichter oder Muschel

Du verstärkst dein Gehör und kannst einzelne Geräusche auf bis zu FERNER Reichweite so klar hören, als stündest du an dem Ort, wo sie entstanden sind. Du musst den Ort sehen, von dem du Geräusche hören willst.

WEITSICHT

- RANG 2
- REICHWEITE: Unterschiedlich
- DAUER: Ein Zug (15 Minuten)
- KOMPONENTE: Landkarte

Du kannst dein inneres Auge über weite Entfernungen schweifen lassen, über Ozeane und



Land, Berge und Täler, um zu sehen, was dort in diesem Augenblick geschieht. WEITSICHT hilft dir nicht dabei, einen Ort zu finden – du musst wissen, wo er ist, um ihn sehen zu können. Machtstufe 1 lässt dich einen Ort in WEITER Reichweite sehen. Machtstufe 2 reicht über das gesamte Hexfeld, auf dem du dich befindest. Weitere Entfernungen erfordern Machtstufe 3. Einen Ort zu erblicken, an dem du noch nicht warst, erhöht die benötigte Machtstufe um 2. Deine Visionen sind oft bruchstückhaft und kryptisch – die SL entscheidet, was genau du sehen kannst.

WAHRER WEG

- RANG 2
- REICHWEITE: Persönlich
- DAUER: Sofortig
- KOMPONENTE: Waage (kann wiederverwendet werden)

Dieser Zauber kann dich auf den rechten Weg leiten, wenn du eine schwierige Entscheidung treffen musst. Wenn du den Zauber gewirkt hast, muss die SL dir sagen, welche Wahl oder Entscheidung sie für die weiseste hält.

VISIONEN DER VERGANGENHEIT

- RANG 2
- REICHWEITE: Kurz
- DAUER: Ein Zug (15 Minuten)
- KOMPONENTE: Gegenstand aus der Zeit

Du kannst Ereignisse sehen, die an deinem derzeitigen Aufenthaltsort geschehen sind, selbst falls kein lebendes Wesen sich mehr an diese Ereignisse erinnert. Machtstufe 1 lässt dich einen Tag in die Vergangenheit blicken, Machtstufe 2 ein Jahr in die Vergangenheit, Machtstufe 3 lässt dich Jahrhunderte zurückblicken. Deine Visionen sind oft bruchstückhaft und kryptisch – die SL entscheidet, was genau du sehen kannst.

WEISSAGUNG

- RANG 3, RITUAL
- REICHWEITE: Nah
- DAUER: Ein Zug (15 Minuten)
- KOMPONENTE: Kristallkugel oder Fischeingeweide

Wenn du eine Séance durchführst, kannst du Visionen der Zukunft sehen. Du stellst der SL Fragen über dich oder jemand anderen, der/die an der Séance teilnimmt. Die SL antwortet, so gut sie kann. Die Antwort muss kurz sein und ist oft mehrdeutig und kryptisch. Sie kann auch als gutes Omen oder drohendes Unheilszeichen erscheinen.

INTUITION

- RANG 3
- REICHWEITE: Persönlich
- DAUER: Sofortig
- KOMPONENTE: Relevanter Gegenstand

Du kannst eine kurze Ja-oder-Nein-Frage über ein beliebiges Thema stellen. Die SL muss mit „ja," „nein," oder „vielleicht" antworten. Sie darf nicht lügen. Die SL darf „vielleicht" wählen, selbst wenn sie die Antwort eigentlich kennt, aber glaubt, dass die richtige Antwort das Spiel durcheinanderbringt. Beachte, dass wahr und falsch hier keine objektiven Fakten sind, sondern sich daraus ergeben, wer die Fragen stellt. Die Moral und Ansichten dieser Person können für sie etwas als wahr erscheinen lassen, was für jemand anderen falsch ist.



TELEPATHIE

- RANG 3
- REICHWEITE: Nah
- DAUER: Ein Zug (15 Minuten)
- KOMPONENTE: Gegenstand aus dem Besitz des Opfers

Du kannst einige Minuten lang die oberflächlichen Gedanken einer anderen Person lesen. Tiefer nach Erinnerungen zu graben ist schwerer und erfordert Machtstufe 2 oder noch höher, je nachdem, wie frisch die Erinnerung ist.

Du kannst diesen Zauber auch benutzen, um deine eigenen Gedanken an eine andere Person zu senden. Falls du das Ziel gut kennst, ist in diesem Fall die Reichweite des Zaubers WEIT. Du kannst Gedanken von Schmerz und Leid senden, um dem Verstand oder der Empathie des Ziels Schaden in Höhe der Machtstufe zuzufügen. Keine Wirkung gegen Monster.

ZEICHENMAGIE

Die Disziplin der Zeichenmagie verwendet Runen, esoterische Zeichen und Symbole, die die zugrunde liegenden Muster der Welt widerspiegeln. Sie nutzt die Mächte aus, die freigesetzt werden, wenn eine große Bandbreite von Gesetzen durch den Einfluss dieser Symbole gedehnt, gebrochen oder verdreht werden. Die Zeichen der Zeichenmagie können eingeritzt, gemalt oder einfach durch die Hände eines Zauberers in die Luft gezeichnet werden. In jedem Fall aber braucht der Zauberer mindestens eine freie Hand.

MALEN ODER EINRITZEN: Zeichenmagie benötigt keine Komponenten außer den Symbolen selbst. Wenn sie auf irgendeine Weise gemalt oder eingeritzt sind, gelten sie den Regeln nach als Komponenten, was heißt, dass die Machtstufe um 1 erhöht wird. Ein Symbol zu malen dauert einige Minuten und kann nicht während eines Kampfes geschehen. Ein Symbol in Stein einzuritzen, dauert einen Tagesabschnitt oder länger. Der Zauberer entscheidet, wann das Symbol ausgelöst wird. Auch ein gemaltes oder eingeritztes Symbol wirkt nur ein einziges Mal.

ZEICHENMAGIE

ZAUBER	RANG
Anlocken	1
Angst einflößen	1
Lähmen	1
Blenden	2
Illusion	2
Ablenkung	2
Puppenspieler	3
Rune der Macht	3
Portal	3

ANLOCKEN

- RANG 1
- REICHWEITE: Kurz
- DAUER: Sofortig

Das Symbol lockt das Opfer an. Dieses muss einen MENSCHENKENNTNIS-Wurf mit einem Malus in Höhe der Machtstufe würfeln. Falls der Wurf misslingt, muss das Opfer sämtliche normalen Aktionen aufwenden, um bis auf Armeslänge zum Symbol zu rennen (Bonusaktionen aus Talenten können weiterhin wie gewohnt verwendet werden). Falls das Opfer das Symbol erreicht oder das Symbol bewegt wird, bricht die Wirkung ab. Keine Wirkung gegen Monster.

ANGST EINFLÖSSEN

- RANG 1
- REICHWEITE: Kurz
- DAUER: Sofortig

Das Symbol erweckt tiefe Furcht im Opfer und fügt dessen Verstand Schaden in Höhe der Machtstufe zu. Keine Wirkung gegen Monster.

LÄHMEN

- RANG 1
- REICHWEITE: Kurz
- DAUER: Sofortig

Die hypnotisierende Macht des Symbols versetzt deinen Gegner in eine Trance. Auf Machtstufe 1 verliert das Opfer seine schnelle Aktion in dieser Runde (oder in der nächsten Runde, falls es sie schon verbraucht hat). Auf Machtstufe 2 verliert es seine langsame Aktion. Auf Machtstufe 3 verliert es beide Aktionen und auf Machtstufe 4 verliert es außerdem sämtliche Bonusaktionen aus Talenten. Der Zauber hat keine Wirkung gegen Monster.

BLENDEN

- RANG 2
- REICHWEITE: Kurz
- DAUER: Tagesabschnitt

Das Opfer muss einen MENSCHENKENNTNIS-Wurf mit einem negativen Modifikator in Höhe der Machtstufe würfeln. Falls der Wurf misslingt, blendet das Symbol das Opfer. Die Auswirkung dieser Blindheit ist dieselbe wie totale Dunkelheit (siehe Seite 114). Gegen Opfer ohne Verstand, etwa Tiere, ist die Wirkung automatisch, aber der Zauber hat keine Wirkung gegen Monster.



ILLUSION

- RANG 2
- REICHWEITE: Kurz
- DAUER: Ein Zug (15 Minuten)

Du bringst das Opfer dazu, etwas zu sehen oder zu hören, das nicht existiert, oder verbirgst etwas vor ihm, das man sonst sehen würde. Ein kleiner Gegenstand erfordert Machtstufe 1, ein Ob-



jekt von der Größe eines Menschen Machtstufe 2 und eine Illusion in der Größe eines Hauses Machtstufe 3. Nur eine Person ist betroffen. Das Opfer kann die Illusion mit einem MENSCHENKENNTNIS-Wurf durchschauen, erhält dabei aber einen Malus in Höhe der Machtstufe. Dieser Zauber hat keine Wirkung gegen Monster.

ABLENKUNG

- RANG 2, MACHTWORT
- REICHWEITE: Kurz
- DAUER: Eine Runde

Du kannst einen NSC von einer Aktion abhalten. Es muss eine diskrete Aktion sein, etwas, das man durch Zerstreuung vergessen kann. Ein Beispiel wäre, dass eine Wache einen SC durchlässt, ohne dessen Identität zu überprüfen, oder dass jemand seine Schlüssel auf einem Tisch liegen lässt. Der Zauber kann nicht im Kampf verwendet werden.

PUPPENSPIELER

- RANG 3
- REICHWEITE: Nah
- DAUER: Eine Runde

Du übernimmst die komplette Kontrolle über die Handlungen deines Opfers. Das Opfer muss auf MENSCHENKENNTNIS würfeln, mit einem negativen Modifikator in Höhe der Machtstufe. Falls der Wurf misslingt, wird das Opfer zu einer Marionette ohne Kontrolle über den eigenen Körper. Diese Kontrolle hält nur an, bis das Opfer wieder in der Initiativereihenfolge am Zug ist, und deckt eine schnelle und eine langsame Aktion ab. Das Opfer kann keine reaktiven Aktionen oder Bonusaktionen aus Talenten ausführen, ehe die Aktionen des PUPPENSPIELERS ausgeführt wurden. Der Zauber hat keine Wirkung gegen Monster.

RUNE DER MACHT

- RANG 3, RITUAL
- REICHWEITE: Armeslänge
- DAUER: Sofortig

Du kannst ein Symbol mit magischer Macht aufladen. Das Symbol muss auf einen Gegenstand gemalt oder eingeritzt werden. Der Gegenstand wird dann mit einer Anzahl an Willenskraftpunkten in Höhe der Machtstufe aufgeladen. Du kannst das Symbol später verwenden, um Zauber zu wirken, und leerst dabei die gespeicherten Willenskraftpunkte. Du musst die Magie nicht BINDEN, um diesen Zauber zu benutzen. Andere Zauberweber, die in der Kunst der Runen bewandert sind, können deine RUNEN DER MACHT nutzen, falls sie Zugang zu ihnen haben. Behalte sie also für dich!

PORTAL

- RANG 3, RITUAL
- REICHWEITE: Nah
- DAUER: Tagesabschnitt pro Machtstufe

Dieses mächtige Ritual reißt einen Spalt in den Schleier zwischen den Welten und eröffnet einen Weg zwischen ihnen. Dies ist ein sehr riskantes Unterfangen, denn du läufst Gefahr, auf der anderen Seite auf alle möglichen Dämonen und andere bösartige Kreaturen zu stoßen. Vielleicht kannst du sie für deine Zwecke benutzen, aber es ist genauso wahrscheinlich, dass sie wiederum dich zu benutzen versuchen. Oder dich auffressen. Der Zauber DÄMON BINDEN (siehe Blutmagie) ist hier sehr nützlich. Die Details obliegen der SL.

Eine andere Verwendung für diesen Zauber besteht darin, ein neues PORTAL auf der anderen Seite zu erschaffen, das dich an einen Ort deiner Wahl in den Verbotenen Landen führen kann.

STEINGESANG

Der Steingesang entstand bei den Zwergen, die ihn dazu verwenden, Fels im Auftrag ihres Gottes Hüne zu formen. Die Disziplin breitete sich von den Zwergen zu den Elfen und Menschen aus, die ebenfalls Anwendungen für diese Art der Magie gefunden haben.

STEINGESANG

ZAUBER	RANG
Staub aus der Tiefe	1
Betäuben	1
Stimme des Berges	1
Steinschmied	2
Felsensturm	2
Verwittern	2
Erdbeben	3
Eisenlied	3
Golem beschwören	3

STAUB AUS DER TIEFE

- RANG 1
- REICHWEITE: Nah
- DAUER: Eine Runde
- KOMPONENTE: Eine Handvoll Staub

Der Zauber wirbelt eine dichte Wolke aus Steinstaub vom Boden auf, der die Zone, in der du dich befindest, bedeckt. Der Staub versperrt die Sicht durch die Zone und erlaubt es dir, aus dem Kampf zu fliehen (siehe Seite 90), ohne auf BEWEGEN zu würfeln. Dieser Zauber kann nur auf dem Geländetyp GEBIRGE oder in einer HÖHLE verwendet werden.

BETÄUBEN

- RANG 1
- REICHWEITE: Kurz
- DAUER: Sofortig
- KOMPONENTE: Horn

Deine Stimme ist so mächtig, dass Leute in deiner Umgebung von ihr betäubt werden. Dein Gesang richtet 1 Punkt Schaden auf Geschicklichkeit pro Machtstufe an. Du kannst den Schaden auf so viele Gegner verteilen, wie du willst. Die Gegner können versuchen, der Wirkung zu widerstehen, indem sie auf MENSCHENKENNTNIS würfeln – jedes ✕ negiert einen Schadenspunkt. Keine Wirkung gegen Monster.

STIMME DES BERGES

- RANG 1, RITUAL
- REICHWEITE: Unterschiedlich
- DAUER: Tagesabschnitt
- KOMPONENTE: Flöte

Du kannst mit dem Berg sprechen und seinen Worten lauschen. Der Berg kann einfache Fragen darüber beantworten, was zuvor an diesem Ort geschehen ist. Ereignisse, die innerhalb des letzten Tages geschehen sind, erfordern Machtstufe 1, Ereignisse, die bis zu einem Jahr zurückliegen, erfordern Machtstufe 2 und noch ältere Ereignisse erfordern Machtstufe 3. Alternativ kannst du erfahren, was in diesem Augenblick in der Gegend geschieht (KURZE Reichweite benötigt Machtstufe 1, WEITE Reichweite Machtstufe 2, alles innerhalb des Hexfelds Machtstufe 3). Leider spricht der Berg sehr langsam, wodurch der Zauber als Ritual wirkt. Dieser Zauber kann nur auf dem Geländetyp GEBIRGE oder in einer HÖHLE verwendet werden.







STEINSCHMIED

- RANG 2, RITUAL
- REICHWEITE: Unterschiedlich
- DAUER: Sofortig
- KOMPONENTE: Leier

Dein Gesang kann Stein nach deinem Willen formen. Dieser Zauber ermöglicht es dir, eine Mauer zu erschaffen, eine Brücke zu errichten oder eine Treppe aus dem Boden zu stampfen. Du kannst nur grobe Konstruktionen erschaffen. Machtstufe 1 erschafft eine Konstruktion in derselben Zone, in der du bist. Jede Machtstufe darüber erlaubt es dir, etwas zu errichten, das sich in eine weitere benachbarte Zone erstreckt. Machtstufe 4 ermöglicht es dir beispielsweise, eine Konstruktion zu erschaffen, die sich über vier Zonen erstreckt.

FELSENSTURM

- RANG 2
- REICHWEITE: Kurz
- DAUER: Sofortig
- KOMPONENTE: Kieselsteine

Dein Gesang kann das Gestein so schnell bewegen, dass du Steine und Felsen gegen einen Feind im Kampf schleudern kannst. Der Angriff richtet Schaden auf Stärke in Höhe der Machtstufe an. Rüstung schützt normal. Der Zauber kann nur dort verwendet werden, wo es lose Steine gibt, die du werfen kannst.

VERWITTERN

- RANG 2
- REICHWEITE: Nah
- DAUER: Sofortig
- KOMPONENTE: Harfe

Dein Gesang kann Stein verwittern, wodurch du Wände und Befestigungen innerhalb naher Reichweite zerstören kannst. Die Dicke der Barriere bestimmt die benötigte Machtstufe – jeder halbe Meter benötigt eine Machtstufe.

ERDBEBEN

- RANG 3
- REICHWEITE: Kurz
- DAUER: Sofortig
- KOMPONENTE: Trommel

Dein Gesang trägt solche Macht in sich, dass der Boden selbst bebt und aufreißt. Du kannst den Zauber verwenden, um eine Mauer oder Befestigungen zu zerstören oder einem Opfer Schaden zuzufügen. Der angerichtete Schaden entspricht der Machtstufe.

EISENLIED

- RANG 3, RITUAL
- REICHWEITE: Unterschiedlich
- DAUER: Sofortig
- KOMPONENTE: Hammer

Deine Stimme beeinflusst nicht nur Gestein, sondern auch bearbeitete und unbearbeitete Metalle. Dieses Ritual ermöglicht es dir, Waffen und andere Gegenstände aus Metall zu erschaffen, aber auch zum Beispiel, Gitterstangen zu verbiegen und Ketten zu öffnen.

Du kannst alle Metallwaffen aus der Waffentabelle erschaffen (siehe Kapitel 5), mit einem Ausrüstungsbonus in Höhe der Machtstufe, maximal bis +3. Die restlichen Werte der Waffen entsprechen der Waffentabelle.

Zur Verwendung von EISENLIED musst du Zugriff auf das gleiche Rohmaterial haben, das benötigt wird, um einen Gegenstand mittels Handwerk herzustellen.



GOLEM BESCHWÖREN

- RANG 3
- REICHWEITE: Nah
- DAUER: Tagesabschnitt
- KOMPONENTE: Steinstatuette

Dein Gesang kann Dienerkreaturen aus dem Felsen selbst erschaffen. Dieser Golem gehorcht deinen Befehlen für den laufenden Tagesabschnitt, dann wird er zu einer leblosen Statue. Der Golem kann nur simple Aufgaben erfüllen und muss in deiner Sichtweite bleiben.

Die Werte des Golems hängen von der Machtstufe ab. Machtstufe 1 erschafft eine kleine Kreatur mit Stärke 2, Geschicklichkeit 1 und einer Steinhaut mit einem Rüstungsschutz von 3. Jede weitere Machtstufe erhöht sowohl Stärke wie Rüstungsschutz um 1.

Du kannst die Machtstufe auch verwenden, um mehrere Golems auf einmal zu erschaffen – jede zusätzliche Machtstufe erschafft einen weiteren Golem. Beispiel: Machtstufe 4 ermöglicht es dir, drei Golems mit einer Stärke von 3 und einem Rüstungsschutz von 4 zu erschaffen.

Dieser Zauber kann nur auf dem Geländetyp GEBIRGE oder in einer HÖHLE verwendet werden.

BLUTMAGIE

Blutmagie erhält ihre Kraft aus dem Leben selbst und dessen flüssiger Essenz – Blut. Durch die Macht des Blutes kann der Zauberer die Ziele seiner Zauber entweder unterstützen oder sie ausbluten lassen.

FEUERWANDLER

- RANG 1
- REICHWEITE: Persönlich
- DAUER: Tagesabschnitt
- KOMPONENTE: Blutstropfen

BLUTMAGIE

ZAUBER	RANG
Feuerwandler	1
Aufstacheln	1
Dämon binden	2
Blutband	2
Entflammen	2
Blutfluch	3
Kraft des Blutes	3
Seele binden	3

Du kannst dich vollständig gegen Hitze und Kälte schützen (siehe Seite 113). Du erleidest keinen Schaden durch Feuer.

AUFSTACHELN

- RANG 1
- REICHWEITE: KURZ
- DAUER: Ein Zug (15 Minuten)
- KOMPONENTE: Kelch Wein

Mit diesem Zauber wühlst du das Blut deines Opfers auf und entfachst starke Gefühle wie etwa Wollust, Furcht oder Zorn. Das Opfer muss sich auf irgendeine Weise diesen Gefühlen hingeben – wie genau, ist abhängig von der Person und der Situation. Die SL entscheidet die Einzelheiten. Der Zauber hat im Kampf keine Wirkung und kann nicht gegen Monster verwendet werden.

DÄMON BINDEN

- RANG 2
- REICHWEITE: Kurz

- DAUER: Tagesabschnitt
- KOMPONENTE: Pentagramm

Dieser Zauber ermöglicht es dir, dämonische Kreaturen aus anderen Welten deinem Willen zu unterwerfen. Der Dämon kann dem Zauber mit einem erfolgreichen MENSCHENKENNTNIS-Wurf (Malus in Höhe der Machtstufe) widerstehen. Vergiss nie, dass Dämonen selten gut darauf reagieren, wenn Zauberer versuchen, sie zu binden. Sei also auf Konsequenzen gefasst.

BLUTBAND

- RANG 2
- REICHWEITE: Armeslänge
- DAUER: Sofortig
- KOMPONENTE: Dein eigenes Blut oder das deines Ziels



Du kannst Blut und die ihm innewohnende Energie von dir auf ein anderes Wesen vom gleichen Volk übertragen und umgekehrt. Du kannst eine Anzahl Attributspunkte (beliebiges Attribut) in Höhe der Machtstufe zu oder von dem Ziel übertragen. Der Startwert des Attributs darf dabei nicht übertroffen werden. Attributspunkte, die auf diese Weise verloren werden, können normal wiedergewonnen werden. Ein unfreiwilliges Opfer kann einen MENSCHENKENNTNIS-Wurf mit einem Malus in Höhe der Machtstufe würfeln, um dem Zauber zu widerstehen. Der Zauber kann verwendet werden, um eine Gebrochene Person wieder auf die Beine zu bringen, hat aber keine Auswirkung auf kritische Verletzungen.

ENTFLAMMEN

- RANG 2
- REICHWEITE: Nah
- DAUER: Sofortig
- KOMPONENTE: Fackel oder offenes Feuer

Du kannst das Blut deines Opfers so stark erhitzen, dass er oder sie wortwörtlich in Flammen aufgeht. Der Zauber fügt Schaden auf Stärke in Höhe der Machtstufe zu und fügt jede Runde 1 weiteren Punkt Schaden zu, bis das Opfer das Feuer mit einem erfolgreichen BEWEGEN-Wurf (langsame Aktion) löscht. Rüstung schützt nicht gegen diesen Zauber.

KRAFT DES BLUTES

- RANG 3
- REICHWEITE: Persönlich
- DAUER: Eine Runde
- KOMPONENTE: Lebendes Opfer

Der Zauber konzentriert die Energie im Blut des Zauberers. Du erhältst eine Anzahl an Willenskraftpunkten in Höhe der doppelten



Machtstufe. Die Wirkung ist jedoch temporär. Deine neu gewonnenen Willenskraftpunkte müssen in der nächsten Runde verwendet werden, andernfalls verfallen sie. Falls du ein lebendes Blutopfer als Komponente für den Zauber benutzt, muss es geopfert werden, bevor du den Zauber wirkst. Ein kleines Tier reicht aus.

BLUTFLUCH

- RANG 3, RITUAL
- REICHWEITE: Unbegrenzt
- DAUER: Tagesabschnitt pro Machtstufe
- KOMPONENTE: Haar oder Körperteil des Opfers

Du legst einen Fluch auf dein Opfer, wobei nur lebende Humanoide in Frage kommen. Du musst den Namen deines Opfers kennen und zumindest grob wissen, wo es sich aufhält. Das Opfer erleidet Schaden auf ein Attribut deiner Wahl. Die Höhe des Schadens entspricht der Machtstufe. Das Opfer erleidet 1 Punkt Schaden pro Tagesabschnitt, bis die volle Wirkung eingetreten ist.

SEELE BINDEN

- RANG 3, RITUAL
- REICHWEITE: Armeslänge
- DAUER: Unterschiedlich
- KOMPONENTE: Opfermesser



Mit diesem Ritual kannst du die Seele dem Blut eines Opfers entreißen und sie in ein Gefäß sperren (zum Beispiel ein Spiegel, ein Juwel oder eine Waffe). Dein Opfer muss einen MENSCHENKENNTNIS-Wurf mit einem Malus in Höhe der Machtstufe ablegen. Falls der Wurf misslingt, ist das Opfer für einen Tagesabschnitt an das Gefäß gebunden. Die Wirkung einen ganzen Tag anhalten zu lassen, erfordert Machtstufe 2 oder höher. Falls du willst, dass das Opfer auf ewig an das Gefäß gebunden bleibt (oder bis zu einem Zeitpunkt deiner Wahl), benötigst du Machtstufe 3. Du kannst eine Bedingung festlegen, die erfüllt werden muss, um die Seele zu befreien. Die Seele kann durch MAGIE BANNEN (siehe Seite 123) befreit werden. Während die Seele gebunden ist, ist der Körper bewusstlos und kann mit einem Todesstoß getötet oder von einem anderen rastlosen Geist besessen werden.

TODESMAGIE

ZAUBER	RANG
Verderben	1
Grabeskälte	1
Verseuchen	1
Aura des Grauens	1
Hand des Unheils	2
Tote auferstehen lassen	2
Mit den Toten sprechen	2
Leben stehlen	3
Seelenqual	3
Last der Jahre	3

TODESMAGIE

Todesmagie zieht ihre Kraft aus toten oder sterbenden Wesen, aus Fäulnis und Verfall. Todesmagier, auch Nekromanten genannt, können außerdem Macht von Lebewesen stehlen, indem sie sie verseuchen und pervertieren. Dies ist der Hauptgrund für den Hass und die Furcht, die diese schwarzen Künste auslösen. Die Nekromanten sehen sich selbst als Wahrheitssucher, als Vordenker und Forscher nach dem wahren Wesen von Leben und Tod.

VERDERBEN

- RANG 1
- REICHWEITE: Nah
- DAUER: Sofortig
- KOMPONENTE: Verdorbenes Essen

Du kannst Tod und Fäulnis in Nahrung eindringen lassen. Du kannst eine Einheit Nahrung pro Machtstufe verderben, sodass sie nicht mehr genießbar ist. Die Nahrung wird zu einem Gift mit einer Wirksamkeit in Höhe der dreifachen Machtstufe.

GRABESKÄLTE

- RANG 1
- REICHWEITE: Armeslänge
- DAUER: Eine Runde pro Machtstufe
- KOMPONENTE: Ein Stück Kristall

Du lässt die unerbittliche Kälte des Todes in dein Opfer eindringen. Das Opfer wird unterkühlt, wodurch es sofort je 1 Punkt Schaden auf Stärke und Verstand erleidet. Das Opfer erleidet jede Runde 1 weiteren Punkt Schaden auf diese Attribute, bis der Gesamtschaden (auf jedes Attribut) die Höhe der Machtstufe beträgt. Der Zauber hat keine Wirkung gegen Monster.



VERSEUCHEN

- RANG 1
- REICHWEITE: Armeslänge
- DAUER: Sofortig
- KOMPONENTE: Krankes Tier

Du kannst furchtbare Krankheiten erschaffen, um deine Feinde zu quälen. Dein Opfer – nur lebende Humanoide kommen in Frage – steckt sich mit einer Krankheit mit einer Ansteckungskraft in Höhe der dreifachen Machtstufe an. Beschreibe ruhig detailliert die Auswirkungen der Krankheit.

AURA DES GRAUENS

- RANG 1
- REICHWEITE: Kurz
- DAUER: Sofortig
- KOMPONENTE: Kapuze

Dein düsteres Aussehen flößt deinem Feind Unsicherheit und Furcht ein. Er oder sie erleidet Schaden auf Empathie in Höhe der Machtstufe. Dieser Zauber kann nur gegen lebende Humanoide verwendet werden.

HAND DES UNHEILS

- RANG 2
- REICHWEITE: Nah
- DAUER: Sofortig
- KOMPONENTE: Abgetrennte Hand

Du greifst mit deiner Magie in die Brust deines Feindes und presst das Leben aus seinem Herzen. Der Zauber richtet Schaden auf Stärke in Höhe der Machtstufe an. Falls du einen zusätzlichen Willenskraftpunkt ausgibst (dieser zählt nicht zur Machtstufe hinzu), kannst du die Reichweite auf kurz erhöhen. Dieser Zauber kann nur gegen lebende Humanoide verwendet werden.

TOTE AUFERSTEHEN LASSEN

- RANG 2, RITUAL
- REICHWEITE: Nah
- DAUER: Tagesabschnitt
- KOMPONENTE: Gegenstand aus dem Besitz des Toten

Die Hauptaufgabe der Todesmagie ist das Erwecken der Toten. In seiner einfachsten Form wird dieses Ritual verwendet, um einen toten Humanoiden oder ein totes Tier wiederzubeleben, wodurch das Ziel zu einem Untoten mit Rang 1 wird.

Für jede Machtstufe über 1 kannst du einen weiteren Untoten erwecken oder den Rang aller durch den Zauber erhobenen Untoten um 1 erhöhen. Ein Ritual mit Machtstufe 2 kann zwei Untote mit Rang 1 erheben, Machtstufe 3 kann zwei Untote mit Rang 2 erheben, und so weiter.

Ein Untoter mit Rang 1 hat so gut wie keine Intelligenz, gehorcht aber einfachen Befehlen und kann Waffen und einfache Werkzeuge benutzen. Der Untote verfügt über dieselbe Stärke, die er zu Lebzeiten hatte, seine Geschicklichkeit ist um 1 gesenkt (nicht unter 1) und er besitzt weder Verstand noch Empathie. Fertigkeiten, die auf Stärke und Geschicklichkeit basieren, bleiben erhalten.

Ein Untoter mit Rang 2 kann auf eine der folgenden Weisen verbessert werden:

- STÄRKER. Die Stärke wird um 1 erhöht. Diese Wirkung kann bei Untoten von höherem Rang mehrfach gewählt werden.
- KLÜGER. Der Untote erhält einen Teil seiner verlorenen geistigen Fähigkeiten zurück, in Form seines Verstands und seiner Empathie sowie aller Fertigkeiten, die auf diesen Attributen basieren. Alle Werte sind um 1 gesenkt (nicht unter 1). Der Untote kann Fragen über sein Leben (vor und nach seinem Tod) beantworten, doch er hat oft ein unklares Zeitverständ-

nis und kann sehr vergesslich sein. Er gehorcht seinem Herren und kann etwas kompliziertere Aufgaben erledigen.
- BESTÄNDIG. Die Dauer des Zaubers ist verdoppelt. Diese Wirkung kann für Untote von höherem Rang mehrfach gewählt werden.



Ein Untoter mit Rang 3 erhält zwei der obigen Wirkungen. Ein Untoter mit Rang 4 erhält drei Wirkungen, einer mit Rang 5 erhält vier Wirkungen und so weiter. Beachte, dass die Wirkungen Stärker und Beständig mehrfach gewählt werden können.

TOTE AUFERSTEHEN LASSEN kann auch verwendet werden, um Kontrolle über die „rastlosen Toten" zu erlangen: Wesen, die gestorben sind, aber immer noch umherwandeln, ohne sich ihres Todes bewusst zu sein. Mehr über sie findest du im *Spielleiter-Handbuch*.

MIT DEN TOTEN SPRECHEN

- RANG 2
- REICHWEITE: Nah
- DAUER: Ein Zug (15 Minuten)
- KOMPONENTE: Körperteil einer toten Person

Du kannst mit den Toten reden. Du musst innerhalb NAHER Reichweite zu dem Ort sein, an dem das Opfer gestorben ist oder begraben liegt, und du musst den Namen des Opfers kennen. Du kannst mit den Toten einige Minuten lang sprechen und ein paar einfache Fragen stellen. Die SL entscheidet, was die Toten beantworten und was nicht – sie sind nicht immer kooperativ!

Falls die Überreste des Opfers halbwegs intakt sind, kannst du direkt mit der Leiche sprechen, ansonsten hörst du die Toten als körperlose Stimme in deinem Kopf. Dieser Zauber kann nicht auf Untote angewendet werden.



LEBEN STEHLEN

- RANG 3, RITUAL
- REICHWEITE: Nah
- DAUER: Sofortig
- KOMPONENTE: Ein lebendes Tier

Du kannst lebenden Pflanzen und Tieren in deiner Nähe das Leben aussaugen. Du erhältst eine Anzahl an Willenskraftpunkten in Höhe der doppelten Machtstufe. Das Ritual kann nur in einer Gegend mit Vegetation ausgeführt werden, kann also nicht in Innenräumen oder auf einem felsigen Berghang verwendet werden. Wenn du das Ritual ausführst, sterben alle Tiere und Pflanzen in naher Reichweite, also in derselben Zone wie du. Dies gilt auch für Menschen und andere Völker.



SEELENQUAL

- RANG 3
- REICHWEITE: Kurz
- DAUER: Sofortig
- KOMPONENTE: Schädel

Du kannst deinem Opfer grausame, unerträgliche Furcht einflößen, sodass sein Geist von Bildern des eigenen Alterns und Sterbens überflutet wird. Das Opfer erleidet Schaden auf Verstand und Empathie, jeweils in Höhe der Machtstufe. Dieser Zauber wirkt nur gegen lebende Humanoide.

LAST DER JAHRE

- RANG 3
- REICHWEITE: Armeslänge
- DAUER: Sofortig
- KOMPONENTE: Skalp mit weißem Haar

Du kannst den Alterungsprozess eines lebenden Wesens beschleunigen. Das Opfer altert sofort um 10 Jahre pro Machtstufe. Falls das Opfer hierdurch die Alterskategorie wechselt (siehe Seite 31), verliert es permanent einen Punkt in einem Attribut seiner Wahl. Falls das Opfer mehr als doppelt so alt wie das maximale Alter für einen Erwachsenen wird (zum Beispiel 100 Jahre für einen Menschen), schwindet es dahin und stirbt. Der Zauber hat keine Wirkung gegen Elfen oder Monster.

REISEN

„Dort liegt Feulenmark, wo mein Volk einst herrschte“, sagte Phinia. Mit ihrer Geste schien sie den Wald unter ihnen streicheln zu wollen. „Es wäre klug, den Seyster noch vor Anbruch der Nacht zu überqueren, um Klondertal zu erreichen. Ich kenne dort einen Druiden, der uns helfen wird. Er weiß, wie man sicher mit dem Echsenvolk verhandelt.“



Der Blutnebel ist verschwunden. Der dämonische Schleier, der drei Jahrhunderte lang schwer über den Verbotenen Landen lag und jeden, der sich zu weit von Heim und Herd entfernte, das Leben entzog, ist plötzlich und ohne Grund verschwunden. Du weißt nicht warum, aber du weißt, was das bedeutet. Du und andere rastlose Seelen können endlich eure Heimat verlassen und weit durch die Verbotenen Lande streifen, sie erkunden und nach Reichtümern und Gefahren in den uralten Ruinen suchen. Dieses Kapitel zeigt euch, wie.

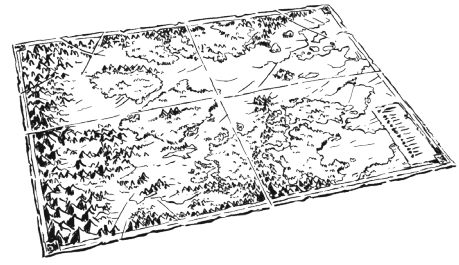
DIE KARTE

Die in der Spielschachtel enthaltene Karte der Verbotenen Lande ist der Mittelpunkt für dich und die anderen Abenteurer, wenn ihr durch das Land reist. Die Karte ist in Sechsecke – Hexfelder – aufgeteilt, die verwendet werden, um Entfernungen zu messen und eure Reise nachzuvollziehen. Der Durchmesser eines Hexfelds beträgt 10 Kilometer.

GELÄNDEARTEN

Die Verbotenen Lande sind in zehn Geländearten eingeteilt. Jedes Hexfeld auf der Karte gehört zu einer bestimmten Geländeart, die festlegt, wie schwierig es ist, das Hexfeld zu durchqueren und auf was für Begegnungen ihr dort stoßen könnt. Die Tabelle findest du auf S. 147.

FLÜSSE sind keine Geländeart an sich, können aber Grenzen zwischen zwei Hexfeldern auf der Karte bilden. Furten und Brücken dienen dazu, einen Fluss zu überqueren. Falls es keine gibt, benötigst du ein Floß oder ein Boot,





ANDERE KARTEN

Die Karte der Verbotenen Lande ist nur der Anfang. Free League wird in Zukunft weitere Karten für andere Regionen veröffentlichen. Falls ihr in einer anderen Fantasywelt spielen möchtet, möglicherweise gar in einer selbst erschaffenen, müsst ihr einfach nur die Karte auf eine leere Hexfeld-Karte zeichnen und die verschiedenen Geländetypen eintragen. Dann könnt ihr loslegen!

um einen Fluss zu überqueren – oder du musst schwimmen. Mehr über Reisen auf Seen und Flüssen findest du unten.

HOCHGEBIRGE: Hexfelder mit dem Geländetyp HOCHGEBIRGE verhindern jede Bewegung. Es ist unmöglich, diese Hexfelder zu betreten. Sie bilden eine Barriere um die Verbotenen Lande.

DER EISENRIEGEL am Pass von Erlenland ist ebenfalls eine Barriere, die die Bewegung vollständig verhindert.

DER FRIEDNEBEL ist ein sagenumwobener Ort in den Elfenreichen des Nordens. Was sich darin verbirgt und was jenseits des Nebels liegen könnte, ist den Menschen der Verbotenen Lande unbekannt.

TAGES-ABSCHNITTE

Während einer Reise ist der Tag in vier Tagesabschnitte unterteilt, die zur Zeitmessung im Spiel verwendet werden:

- Morgen
- Tag
- Abend
- Nacht

Zu Beginn jedes Tagesabschnitts muss jedes Mitglied einer Gruppe festlegen, was es während dieses Tagesabschnitts tut. Einige Aktivitäten können von mehreren Charakteren gleichzeitig durchgeführt werden, bei anderen Aktivitäten muss ein einzelner Abenteurer ausgewählt werden. Die verschiedenen Aktivitäten werden auf den nächsten Seiten näher erläutert.

- MARSCHIEREN. Muss von allen Mitgliedern der Gruppe durchgeführt werden, um sich auf der Karte fortzubewegen.
- VORANGEHEN. Kann mit MARSCHIEREN kombiniert werden, kann aber nur von einem einzigen Abenteurer der Gruppe durchgeführt werden.
- AUSSCHAU HALTEN. Kann mit MARSCHIEREN kombiniert werden, kann aber nur von einem einzigen Abenteurer der Gruppe durchgeführt werden.
- SAMMELN. Kann nicht mit MARSCHIEREN kombiniert werden. Kann von mehreren Abenteurern gleichzeitig durchgeführt werden.
- JAGEN. Kann nicht mit MARSCHIEREN kombiniert werden. Kann von mehreren Abenteurern gleichzeitig durchgeführt werden.
- FISCHEN. Erfordert einen Fluss oder einen See. Kann nicht mit MARSCHIEREN kombiniert werden. Kann von mehreren Abenteurern gleichzeitig durchgeführt werden.

GELÄNDEARTEN

ART	BEWEGUNG	SAMMELN	JAGEN
Ebenen	Offenes Gelände	-1	+1
Wald	Offenes Gelände	+1	+1
Tiefer Wald	Schwieriges Gelände	-1	0
Hügel	Offenes Gelände	0	0
Gebirge	Schwieriges Gelände	-2	-1
Hoch-gebirge	Unpassierbar	-	-
See/Fluss	Erfordert Boot oder Floß	-	0
Marschland	Erfordert Floß	+1	-1
Sumpf	Schwieriges Gelände	+1	0
Ruinen	Schwieriges Gelände	-2	-1

- LAGER AUFSCHLAGEN. Kann nicht mit MARSCHIEREN kombiniert werden. Nur ein einzelner Abenteurer würfelt.
- AUSRUHEN. Kann nicht mit MARSCHIEREN kombiniert werden. Kann von mehreren Abenteurern gleichzeitig durchgeführt werden.
- SCHLAFEN. Kann nicht mit MARSCHIEREN kombiniert werden. Kann von mehreren Abenteurern gleichzeitig durchgeführt werden.
- ERKUNDEN. Kann nicht mit MARSCHIEREN kombiniert werden. Kann von mehreren Abenteurern gleichzeitig durchgeführt werden.



MARSCHIEREN

Eure Reise durch die Verbotenen Lande führt auf der Karte von Hexfeld zu Hexfeld. Als Faustregel könnt ihr pro Tagesabschnitt zwei Hexfelder in offenem Gelände oder ein Hex-

feld in schwierigem Gelände zurücklegen. Zu Pferd erhöht sich eure Reisedistanz auf drei Hexfelder pro Tagesabschnitt in offenem Gelände. Details findest du in der Tabelle unten. Kurze Pausen sind in der angegebenen Zeit berücksichtigt, aber falls ihr unterwegs länger als einige Minuten anhaltet – wegen eines Missgeschicks oder ähnlichem –, besteht die Gefahr, dass ihr in diesem Tagesabschnitt nicht die gesamte Strecke schafft. Die SL hat hierbei das letzte Wort.

REISESTRECKE

GELÄNDE	ZU FUSS	ZU PFERD
Offen	2 Hexfelder/Tagesabschnitt	3 Hexfelder/Tagesabschnitt
Schwierig	1 Hexfeld/Tagesabschnitt	1 Hexfeld/Tagesabschnitt

GEWALTMARSCH

Ihr könnt ohne Schwierigkeiten zwei Tagesabschnitte mit MARSCHIEREN verbringen. Falls es nötig wird, könnt ihr euch auch noch weiter anstrengen und noch einen dritten Tagesabschnitt MARSCHIEREN. Dies erfordert einen AUSDAUER-Wurf von jedem Charakter in der Gruppe. Bei einem Fehlschlag erhält der jeweilige Charakter 1 Punkt Schaden auf Geschicklichkeit und ist nicht in der Lage, in diesem Tagesabschnitt zu MARSCHIEREN. Stattdessen muss er sich ausruhen oder schlafen. Falls manche AUSDAUER-Würfe erfolgreich sind, könnt ihr entscheiden, ob ihr die Gruppe aufteilt und die müden Charaktere zurücklasst – oder an Ort und Stelle bleibt und wartet.

Falls die Zeit wirklich drängt, könnt ihr sogar versuchen, noch einen vierten Tagesabschnitt zu MARSCHIEREN. In diesem Fall müsst ihr wie oben beschrieben auf AUSDAUER würfeln, aber der Wurf erhält einen Malus von -2. Beachtet, dass eine derartige Anstrengung euch automatisch MÜDE macht (siehe S. 113), da ihr an diesem Tag keinen SCHLAF bekommt. Beachtet außerdem die Dunkelheit, siehe nächste Seite.



REITTIERE

Pferde und andere Reittiere ermöglichen es euch, sich schneller durch offenes Gelände zu bewegen, nicht aber durch SCHWIERIGES GELÄNDE. Zusätzlich kann ein Reittier eine Anzahl Gegenstände gleich seiner doppelten Stärke tragen, falls du darauf reitest, oder noch einmal doppelt so viel, falls du es am Zügel führst.

LICHT & DUNKELHEIT

	FRÜHLING	SOMMER	HERBST	WINTER
Morgen	Licht	Licht	Licht	Dunkelheit
Tag	Licht	Licht	Licht	Licht
Abend	Dunkelheit	Licht	Dunkelheit	Dunkelheit
Nacht	Dunkelheit	Dunkelheit	Dunkelheit	Dunkelheit

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

VORANGEHEN

Jedes Mal, wenn ihr euch auf der Karte fortbewegt, müsst ihr eine Person ernennen, die VORANGEHT. Diese Person nennt man Kundschafter. Der Kundschafter kann gleichzeitig VORANGEHEN und MARSCHIEREN, aber nicht auch noch AUSSCHAU HALTEN (siehe unten). Normalerweise übt ein Kundschafter diese Tätigkeit den gesamten Tagesabschnitt über aus, es spricht aber nichts dagegen, den Kundschafter zu wechseln, wenn ihr ein neues Hexfeld betretet.

Jedes Mal, wenn ihr ein neues Hexfeld auf der Karte betretet, würfelt der Kundschafter auf ÜBERLEBEN, modifiziert durch das Talent KUNDSCHAFTER, falls vorhanden. Bei Erfolg findet er einen geeigneten Weg in das Hexfeld und ihr könnt euch ohne Probleme fortbewegen. Bei Fehlschlag betretet ihr das Hexfeld zwar ebenfalls, erleidet aber ein Missgeschick und würfelt sofort auf der Tabelle auf der nächsten Seite.

DUNKELHEIT

Im Dunkeln ist das Reisen durch die Wildnis gefährlich. Irrwege und Verlaufen sind ständige Gefahren. Während eines dunklen Tagesabschnitts erhält der Kundschafter einen Malus von -2 und jeder in der Gruppe, der nicht im Dunkeln sehen kann, muss auf AUSKUNDSCHAFTEN würfeln. Bei einem Fehlschlag stürzen sie und erhalten 1 Punkt Schaden auf Stärke.

In den Verbotenen Landen sind die Winter dunkler als die Sommer. Im Winter gibt es nur tagsüber Licht, alle anderen Tagesabschnitte sind dunkel. Im Herbst und Frühling gibt es morgens und tagsüber Licht, abends und nachts ist es dunkel. Im Sommer wird es nur in der Nacht dunkel. Siehe dazu auch die Tabelle oben.

WIEDER ZURÜCK?

Falls ihr auf ein Hexfeld der Karte zurückkehrt, auf dem ihr schon gewesen seid, müsst ihr kein weiteres Mal auf VORANGEHEN würfeln. Wie ihr festhaltet, wo ihr auf euren Reisen bereits gewesen seid, liegt bei euch.



MISSGESCHICKE BEIM VORANGEHEN

W66	MISSGESCHICK	AUSWIRKUNG
11-12	Treibsand	Der Boden gibt unter euren Füßen nach. Ihr seid in ein Gebiet mit Treibsand gelaufen. Ihr steckt vollständig fest und müsst auf Kraft würfeln, um zu entkommen. Falls der Wurf scheitert, erleidet ihr 1 Punkt Schaden auf Geschicklichkeit und müsst erneut würfeln. Wem es gelingt, sich zu befreien, der kann anderen helfen, die noch feststecken. Ihr müsst das Gebiet außerdem weitläufig umgehen und kommt an diesem Tagesabschnitt auf der Karte nicht voran.
13-21	Versperrtes Gelände	Der Weg wird durch Felsen, umgestürzte Bäume, dichtes Gestrüpp oder eine Überschwemmung versperrt (abhängig vom Geländetyp des Hexfelds). Ihr müsst auf Kraft oder Bewegen würfeln, um voranzukommen. Bei einem Fehlschlag erleidet ihr 1 Punkt Schaden auf Stärke und müsst erneut würfeln. Jeder, der seinen Wurf schafft, kann denjenigen helfen, die noch festhängen. An diesem Tagesabschnitt kommt ihr nicht auf der Karte voran.
22-26	Verirrt	Ihr stellt fest, dass ihr im Kreis gelaufen seid. Ihr habt euch verirrt und kommt an diesem Tagesabschnitt nicht voran. Euer Kundschafter muss außerdem auf Überleben würfeln, um das Hexfeld zu verlassen. Pro Tagesabschnitt darf er es einmal versuchen.
31-32	Verstauchter Knöchel	Euer Kundschafter stürzt oder verdreht sich den Knöchel und erleidet eine kritische Verletzung entsprechend dem Ergebnis 25-26 für stumpfe Schläge auf S. 201.
33-34	Zerrissene Kleidung	Eure Kleidung wird beschädigt. Eure Stiefel verlieren die Sohlen oder eure Roben werden von Dornen oder scharfen Felsen zerrissen. Ihr müsst gegen Auswirkungen durch Unterkühlung würfeln. Die Kleidung kann mit einem erfolgreichen Handwerk-Wurf repariert werden.
35-36	Erdrutsch	Ihr wandert gerade durch unebenes Gelände, als sich plötzlich der Boden unter euren Füßen öffnet. Ihr müsst auf Bewegen würfeln – falls ihr keinen Erfolg habt, erleidet ihr einen Angriff mit vier Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag).
41-45	Wolkenbruch	Ein gewaltiger Sturzregen oder Schneesturm (abhängig von der Jahreszeit) überrascht euch. Ihr müsst gegen Auswirkungen durch Unterkühlung (S. 113) würfeln. Außerdem müsst ihr vor dem Wetter Schutz suchen und kommt an diesem Tagesabschnitt nicht voran auf der Karte.

W66	MISSGESCHICK	AUSWIRKUNG
46-52	Nebel	Ihr werdet von dichtem Nebel überrascht. Für diesen Tagesabschnitt wird die Reisestrecke um ein Hexfeld reduziert. In schwierigem Gelände steckt ihr auf dem Hexfeld fest, auf dem ihr euch befindet. Zusätzlich erleidet jeder Abenteurer 1 Punkt Schaden auf Empathie durch den bedrückenden Nebel.
53-54	Wespennest	Ihr tretet direkt in ein Wespennest. Ein wütender Schwarm greift die gesamte Gruppe an. Jeder Abenteurer muss auf Bewegen würfeln oder einen Angriff mit vier Basiswürfeln erleiden, der Schaden auf Geschicklichkeit anrichtet.
55-61	Mückenschwarm	Ein riesiger Schwarm Mücken oder Stechfliegen attackiert euch und treibt euch mit Stichen und Summen in den Wahnsinn. Er greift mit vier Basiswürfeln an und richtet Schaden auf Empathie an.
62-64	Wildes Tier	Ein Wolf, Bär oder anderes wildes Tier fühlt sich bedroht und greift euch an. Die SL wählt ein Tier aus der Tabelle auf S. 126 im *Spielleiter-Handbuch*.
65-66	Hartnäckiges Tier	Ein Eichhörnchen, Vogel oder anderes kleines Tier folgt euch und will einfach nicht verschwinden. Es sorgt für Ärger, über den die SL entscheidet. Es könnte beispielsweise zu einer unpassenden Zeit Lärm machen, Nahrung fressen oder etwas stehlen.

AUSSCHAU HALTEN

Während jedes Tagesabschnitts eurer Reise solltet ihr einen Abenteurer in eurer Gruppe auswählen, der dafür zuständig ist, nach Bedrohungen und Feinden Ausschau zu halten. Dieser Späher kann gleichzeitig AUSSCHAU HALTEN und MARSCHIEREN, kann aber nicht gleichzeitig VORANGEHEN. Ein Späher ist zu jedem Tagesabschnitt nützlich, auch, nachdem ihr euer LAGER AUFGESCHLAGEN habt. Ihr müsst keinen Späher ernennen, wenn ihr das nicht wollt, aber ohne Späher habt ihr keine

ALLEIN REISEN

Falls du in den Verbotenen Landen alleine unterwegs bist, darfst du gleichzeitig VORANGEHEN und AUSSCHAU HALTEN. Das ist eine Ausnahme der Regel, dass diese zwei Handlungen nicht kombiniert werden dürfen



Chance, Gefahren zu bemerken, bevor es zu spät ist.

Ein Späher wird wichtig, wenn die SL eine Zufallsbegegnung bestimmt oder eine andere Art von Bedrohung auftauchen lässt. Tabellen für Zufallsbegegnungen finden sich in Kapitel 7 des *Spielleiter-Handbuchs*, geordnet nach Geländetyp des Hexfelds, in dem sich die Charaktere aufhalten. Als Faustregel sollte die SL einmal pro Tagesabschnitt für eine Zufallsbegegnung würfeln, solange ihr MARSCHIERT, und einmal pro Tag, falls ihr im gleichen Hexfeld verbleibt. Die SL hat die Wahl, häufiger oder seltener zu würfeln.

Falls die Zufallsbegegnung in irgendeiner Art bedrohlich ist, würfelt der Späher auf AUSKUNDSCHAFTEN, um sie zu bemerken. Es ist ein gewöhnlicher Wurf, kein vergleichender Wurf, es sei denn, die Bedrohung legt aktiv einen Hinterhalt für euch. Bei Erfolg bemerkt der Späher die Bedrohung üblicherweise noch auf sichere Distanz. Ihr könnt euch dann entscheiden, ob ihr euch offenbaren, einen Hinterhalt stellen oder unbemerkt davonschleichen wollt. Ein Fehlschlag beim AUSKUNDSCHAFTEN-Wurf

MISSGESCHICKE BEIM SAMMELN

W6	MISSGESCHICK	AUSWIRKUNG
1	Giftig	Du findest eine Einheit GEMÜSE, aber sie ist giftig – was euch aber erst bei eurer nächsten Mahlzeit auffällt. Das Gift in dem GEMÜSE hat eine Wirksamkeit von 3.
2	Egel	Blutsaugende Egel beißen sich in deinem Fleisch fest. Du erleidest 1 Punkt Schaden auf Stärke. Die Egel können mit einem erfolgreichen HEILEN-Wurf entfernt werden. Bei einem Fehlschlag erleidest du einen weiteren Punkt Schaden, wirst sie aber trotzdem los.
3	Verstauchter Knöchel	Du stürzt oder verdrehst dir den Knöchel und erleidest eine kritische Verletzung entsprechend dem Ergebnis 25-26 für stumpfe Schläge auf S. 201.
4	Zerrissene Kleidung	Deine Kleidung wird beschädigt. Deine Stiefel verlieren die Sohlen oder deine Robe wird von Dornen oder scharfen Felsen zerrissen. Du musst gegen Auswirkungen durch Unterkühlung würfeln. Die Kleidung kann mit einem erfolgreichen HANDWERK-Wurf repariert werden.
5	Wildes Tier	Ein Wolf, Bär oder anderes wildes Tier fühlt sich bedroht und greift dich an. Die SL wählt ein Tier aus der Tabelle auf S. 126 im *Spielleiter-Handbuch*.
6	Hartnäckiges Tier	Ein Eichhörnchen, Vogel oder anderes kleines Tier folgt dir und will einfach nicht verschwinden. Es sorgt für Ärger, über den die SL entscheidet. Es könnte beispielsweise zu einer unpassenden Zeit Lärm machen, Nahrung fressen oder etwas stehlen.

bedeutet, dass euch die Bedrohung erwischt, bevor ihr sie bemerkt.

SAMMELN

Falls dir die Vorräte ausgehen, kannst du einen Tagesabschnitt damit verbringen, nach essbaren Pflanzen und genießbarem Wasser zu suchen. Du kannst währenddessen nicht gleichzeitig MARSCHIEREN – wenn du also sammeln willst, müsst ihr in dem Hexfeld anhalten, in dem ihr euch befindet.

Mehrere Abenteurer können gleichzeitig SAMMELN. Falls ihr getrennt voneinander würfeln wollt, könnt ihr nicht am gleichen Ort suchen, was bedeutet, dass Missgeschicke euch einzeln zustoßen. Alternativ SAMMELT einer von euch und die anderen helfen.

Beim SAMMELN musst du entweder nach Nahrung oder nach Wasser suchen. Anschließend würfle auf ÜBERLEBEN, modifiziert nach Geländetyp (siehe Tabelle auf S. 147). Der Wurf wird außerdem durch die Jahreszeit modifiziert (siehe Tabelle unten).

Beim Suchen nach Nahrung bedeutet jeder Erfolg, dass du eine Anzahl Einheiten GEMÜSE in Form essbarer Wurzeln und Pflanzen findest. Jedes ✕ entspricht einer Einheit. Das Gemüse kann von einem KOCH (siehe S. 77) oder in einer SCHENKE (siehe S. 173) zubereitet und in die gleiche Menge Nahrung umgewandelt werden.

Ihr könnt GEMÜSE auch roh essen. In diesem Fall verzehrt ihr eine Einheit GEMÜSE, anstatt auf euren Ressourcenwürfel für NAHRUNG zu würfeln. Dies muss innerhalb eines Tages geschehen, andernfalls ist das GEMÜSE verdorben.

Bei der Suche nach Wasser bedeutet ein Erfolg, dass du genug genießbares Wasser findest, sodass jeder in deiner Gruppe seinen Wasserschlauch bis auf einen W12-Ressourcenwürfel auffüllen kann.

Falls der Wurf scheitert, findest du keine Nahrung oder Wasser und dir stößt ein Missgeschick zu. Würfle dafür auf der Tabelle links.



JAHRESZEITEN

JAHRESZEIT	SAMMELN
Frühling	-1
Sommer	0
Herbst	+1
Winter	-2



JAGD

W6	TIER	SCHWIERIGKEIT	VORAUSSETZUNG	FLEISCH	FELLE
1	Maus	+1	Waffe oder Falle	1	-
2	Krähe	0	Waffe	1	-
3	Hase	+1	Waffe oder Falle	2	1
4	Fuchs	-1	Waffe oder Falle	3	1
5	Wild-schwein	-1*	Waffe	4	2
6	Reh	0	Waffe	5	3

*Wildschweine greifen an, falls der Wurf scheitert.

MISSGESCHICKE BEIM JAGEN

W6	MISSGE-SCHICK	AUSWIRKUNG
1	Verstauch-ter Knöchel	Du stürzt oder verdrehst dir den Knöchel und erleidest eine kritische Verletzung entsprechend dem Ergebnis 25-26 für stumpfe Schläge auf S. 201.
2	Waffe/Aus-rüstung verloren	Du verlierst deine Jagdausrüstung oder deine Waffe. Die SL entscheidet, was davon.
3	Zerrissene Kleidung	Deine Kleidung wird beschädigt. Deine Stiefel verlieren die Sohlen oder deine Robe wird von Dornen oder scharfen Felsen zerrissen. Du musst gegen Auswirkungen durch Unterkühlung würfeln. Die Kleidung kann mit einem erfolgreichen Handwerk-Wurf repariert werden.
4	Falle	Du trittst in die Falle eines anderen Jägers. Vielleicht ist es eine Schlinge, ein Netz oder eine Fallgrube. Du erleidest einen Punkt Schaden auf Stärke und musst auf Bewegen würfeln, um dich aus der Falle zu befreien.
5	Wildes Tier	Ein Wolf, Bär oder anderes wildes Tier fühlt sich bedroht und greift dich an. Die SL wählt ein Tier aus der Tabelle auf S. 126 im *Spielleiter-Handbuch*.
6	Kranke Beute	Du erlegst ein zufälliges Tier, aber dieses ist krank. Wer auch immer von seinem Fleisch isst, steckt sich mit einer Krankheit mit Ansteckungskraft 3 an. Das stellt ihr während eurer nächsten Mahlzeit fest.



JAGD

Eine andere Möglichkeit, während einer Reise an Nahrung zu kommen, ist die JAGD. Du kannst nicht gleichzeitig MARSCHIEREN und JAGEN, allerdings können mehrere Personen gleichzeitig auf die JAGD gehen. Falls ihr getrennt voneinander würfeln wollt, könnt ihr nicht am gleichen Ort JAGEN, was bedeutet, dass euch einzeln Missgeschicke zustoßen. Alternativ jagt einer von euch und die anderen helfen.

Du benötigst Ausrüstung zum JAGEN – entweder eine Fernkampfwaffe oder irgendeine Art von Jagdfalle (siehe Tabelle auf S. 192). Zunächst musst du deine Beute finden, was einen Wurf auf ÜBERLEBEN erfordert (siehe auch die Talente JAGDMEISTER und JAGDINSTINKTE in Kapitel 4). Bei Erfolg findest du irgendeine Art Beute. Würfle auf die Tabelle links, um herauszufinden, was für ein Beutetier dir über den Weg läuft. Falls du beim ÜBERLEBEN mehrere ✕ erzielst, kannst du pro zusätzlichem ✕ ein weiteres Mal auf der Tabelle würfeln, darfst allerdings nicht zu früheren Ergebnissen zurückkehren.

Um die Beute zu erlegen, musst du erneut würfeln, diesmal auf FERNKAMPF (falls du eine Waffe verwendest) oder erneut auf ÜBERLEBEN (falls du eine Falle verwendest). Der Wurf wird durch die Schwierigkeit des Tieres auf der Tabelle modifiziert. Du musst nicht gegen das Tier kämpfen, ein einzelner Wurf genügt. Be-

MISSGESCHICKE BEIM FISCHEN

W6	MISSGESCHICK	AUSWIRKUNG
1	Haken/Netz verfangen	Dein Haken oder dein Netz verfängt sich am Grund. Du musst auf KRAFT würfeln, um deine Ausrüstung zu befreien. Andernfalls ist sie verloren.
2	Haken im Finger	Du schaffst es, deinen eigenen Finger am Haken aufzuspießen anstelle eines Fischs. Du erleidest einen Punkt Schaden auf Stärke. Falls du ein Netz verwendest, würfle erneut.
3	Beschädigte Angelausrüstung	Deine Angelausrüstung wird beschädigt. Du musst sie reparieren (ein Wurf auf HANDWERK) oder neue Ausrüstung beschaffen.
4	Mückenschwarm	Ein riesiger Schwarm Mücken oder Stechfliegen attackiert dich und treibt dich mit Stichen und Summen in den Wahnsinn. Sie greifen alle Abenteurer mit vier Basiswürfeln an und richten Schaden auf Empathie an.
5	Platsch!	Du verlierst das Gleichgewicht und fällst ins Wasser. Regeln zum Schwimmen und Ertrinken findest du auf S. 114.
6	Angegriffen	Ein tückischer Fisch oder Aal greift dich an und fügt dir eine hässliche blutende Wunde zu. Du erleidest 1 Punkt Schaden auf Stärke.



achte, dass nicht jedes Tier mit einer Falle gefangen werden kann.

Die Tabelle zeigt auf, welches Tier wie viele Einheiten FLEISCH und FELL ergibt. Das Fleisch kann von einem KOCH (siehe S. 77) oder in einer SCHENKE (siehe S. 173) zubereitet und in die gleiche Menge NAHRUNG umgewandelt werden. Ihr könnt FLEISCH auch roh essen. In diesem Fall verzehrt ihr eine Einheit FLEISCH, anstatt auf euren Ressourcenwürfel für NAHRUNG zu würfeln. Dies muss innerhalb eines Tages geschehen, andernfalls ist das Fleisch verdorben. Die FELLE können von einem Gerber (siehe S. 76) in LEDER umgewandelt werden, im Idealfall in einer GERBEREI (siehe S. 171).

Falls dein erster ÜBERLEBEN-Wurf scheitert, erleidest du ein Missgeschick. Würfle auf der Tabelle auf Seite 154. Falls der Wurf zum Erlegen der Beute scheitert, bedeutet das nur, dass du weder FLEISCH noch FELLE erhältst – es sei denn, es war ein Wildschwein. Dieses greift dich sofort an.

MISSGESCHICKE BEIM LAGER AUFSCHLAGEN

W66	MISSGESCHICK	AUSWIRKUNG
11-13	Verdorbenes Wasser	Euer Wasser ist verdorben. Jeder in der Gruppe muss seinen Ressourcenwürfel für Wasser um einen Schritt verringern.
14-16	Verdorbenes Essen	Euer Essen ist verdorben oder von Insekten befallen. Jeder in der Gruppe muss seinen Ressourcenwürfel für Nahrung um einen Schritt verringern.
21-25	Schlechter Lagerplatz	Es stellt sich heraus, dass euer Lagerplatz sehr unbequem zum Schlafen ist. Niemand in der Gruppe findet Schlaf, bis ihr einen neuen Lagerplatz gefunden habt.
26-32	Wolkenbruch	Mitten in der Nacht beginnt es stark zu regnen. Das Lager wird überflutet und alles wird durchnässt. Alle Abenteurer müssen gegen Auswirkungen durch Unterkühlung würfeln, und diese Nacht findet niemand SCHLAF.
33-36	Feuer geht aus	Das Feuerholz ist feucht, und euer Lagerfeuer geht aus. Jeder in der Gruppe muss gegen Auswirkungen durch Unterkühlung würfeln (siehe S. 113).
41-42	Feuer!	Auf einmal lodern die Flammen eures Lagerfeuers auf und geraten außer Kontrolle. Eure Zelte, Schlaffelle und andere Ausrüstung fangen Feuer. Jeder Abenteurer erleidet einen Angriff mit fünf Basiswürfeln (Waffenschaden 1). Jeder Abenteurer muss außerdem auf BEWEGEN würfeln, um seine Ausrüstung zu retten. Bei einem Fehlschlag wird ein Ausrüstungsstück (nach Wahl der SL) durch das Feuer zerstört.



FISCHEN

Falls ihr in einem Hexfeld an einem Fluss, einem See oder dem Meer seid, könnt ihr FISCHEN. An Land kann man nicht gleichzeitig MARSCHIEREN und FISCHEN, aber falls ihr euch auf einem sich bewegenden Boot befindet, ist das möglich. Mehrere Personen können gleichzeitig FISCHEN. Falls ihr getrennt voneinander würfeln wollt, könnt ihr nicht am gleichen Ort FISCHEN, was bedeutet, dass Missgeschicke euch einzeln zustoßen. Alternativ FISCHT einer von euch und die anderen helfen.

Zum FISCHEN benötigst du passende Ausrüstung (siehe Tabelle auf S. 186). Würfle auf ÜBERLEBEN, modifiziert durch das Talent FISCHER und einen etwaigen Bonus durch die Ausrüstung.

Bei Erfolg fängst du pro gewürfeltem ✕ eine Einheit FISCH. Der Fisch kann von einem KOCH (siehe S. 77) oder in einer SCHENKE (siehe S. 173) zubereitet und in die gleiche Menge NAHRUNG umgewandelt werden. Ihr könnt FISCH auch roh essen. In diesem Fall verzehrt ihr eine Einheit FISCH, anstatt auf euren Ressourcenwürfel für NAHRUNG zu würfeln. Dies muss innerhalb eines Tages geschehen, andernfalls ist der FISCH verdorben.

Falls der Wurf scheitert, fängst du keinen FISCH und dir stößt ein Missgeschick zu. Würfle dafür auf der Tabelle auf Seite 155.

W66	MISSGESCHICK	AUSWIRKUNG
43-45	Ameisen	Euer Lager befindet sich direkt auf einer Ameisenstraße. Jeder erleidet 1 Punkt Schaden auf Geschicklichkeit. Niemand findet in der Nacht SCHLAF.
46-51	Läuse	Ein zufällig bestimmter Abenteurer wird von Läusen befallen. Es juckt fürchterlich, und er kriegt einen Ausschlag am ganzen Körper. Das Opfer erleidet 1 Punkt Schaden auf Geschicklichkeit pro Tag und kann nicht schlafen. Ein erfolgreicher Wurf auf HEILEN beendet die Qual.
52-54	Mückenschwarm	Ein riesiger Schwarm Mücken oder Stechfliegen attackiert euch und treibt euch mit Stichen und Summen in den Wahnsinn. Sie greifen alle Abenteurer mit vier Basiswürfeln an und richten Schaden auf Empathie an.
55-56	Wildes Tier	Ein Wolf, Bär oder anderes wildes Tier fühlt sich bedroht und greift euch an. Die SL wählt ein Tier aus der Tabelle auf S. 126 im *Spielleiter-Handbuch*.
61-63	Ausrüstung verloren	Ein zufällig bestimmter Abenteurer hat einen Ausrüstungsgegenstand verloren. Die SL entscheidet, was verloren ging und ob es gefunden werden kann.
64-66	Ausrüstung zerstört	Ein Gegenstand eines zufällig bestimmten Abenteurers ist zerstört. Die SL entscheidet, welcher Gegenstand das ist. Er kann mit einem HANDWERK-Wurf repariert werden.



LAGER AUFSCHLAGEN

Wenn der Reisetag vorüber ist, ist es Zeit, ein LAGER AUFZUSCHLAGEN. Einen guten Ort hierfür zu finden, ein Feuer zu machen und die Schlafplätze vorzubereiten erfordert einen gesamten Tagesabschnitt – üblicherweise den Abend. Nur eine Person SCHLÄGT DAS LAGER AUF, aber andere können ihr helfen (siehe S. 48).

Würfle auf ÜBERLEBEN, modifiziert durch das Talent QUARTIERMEISTER. Falls der Wurf erfolgreich ist, findest du einen geschützten und bequemen Ort, um dort die Nacht zu verbringen. Dort könnt ihr euch alle ausruhen, bevor die Reise am nächsten Tag weitergeht.

Falls dein Wurf scheitert, ist das Lager weniger angenehm. Ihr habt immer noch einen Lagerplatz, an dem ihr euch AUSRUHEN und SCHLAFEN könnt, aber die SL würfelt verdeckt auf der Missgeschick-Tabelle auf den vorigen Seiten. Dieses Missgeschick kann sie zu beliebiger Zeit eintreten lassen, solange ihr im Lager seid.

WACHE HALTEN: Die Wildnis ist gefährlich, und auch in einem Lager benötigt man eine Wache, die wach bleibt und AUSSCHAU HÄLT (siehe oben). Ihr müsst auswählen, wer

MISSGESCHICKE BEI SEEREISEN

W6	MISSGESCHICK	AUSWIRKUNG
1	Navigationsfehler	Ihr kommt vom Kurs ab und bewegt euch während dieses Tagesabschnitts nicht auf der Karte fort.
2	Plötzliche Böe	Eine plötzliche Böe neigt euer Boot unerwartet zur Seite. Ein wichtiger Gegenstand fällt ins Wasser. Die SL entscheidet, welcher.
3	Strudel	Euer Boot gerät in einen Strudel. Der Kapitän muss auf Überleben würfeln (modifiziert durch das Talent Seemann/Seefrau). Bei Fehlschlag läuft das Boot auf und muss repariert werden (Handwerk-Wurf), bevor die Reise weitergehen kann.
4	Leck	Euer Boot leckt und Wasser läuft hinein. Das Leck muss repariert werden (Handwerk-Wurf), was einen Zug (15 Minuten) dauert, aber ihr könnt währenddessen weiterreisen. Wird das Leck nicht geflickt, sinkt das Boot nach W6 Stunden.
5	Mann über Bord	Jemand aus eurer Gruppe (nach Wahl der SL) fällt über Bord, nachdem eine große Welle das Boot getroffen hat. Regeln für Schwimmen und Ertrinken findest du auf S. 114.
6	Aufgelaufen	Euer Boot läuft auf und muss entweder zurückgelassen oder durch einen Handwerk-Wurf repariert werden. Das Boot muss am Ufer sein, damit es repariert werden kann.

nachts AUSSCHAU HÄLT. Diese Person muss an einem anderen Tagesabschnitt SCHLAFEN (üblicherweise am Abend).

AUSRUHEN

Sich am Lagerfeuer auszuruhen ist eine gute Gelegenheit, sich von Schaden zu erholen. Mehr über Erholung und Heilung findest du auf S. 109. Falls euer AUSRUHEN von etwas dramatischem wie einem Kampf oder ähnlichem unterbrochen wird, zählt eure Aktivität an diesem Tagesabschnitt nicht mehr als AUSRUHEN.

SCHLAFEN

Ihr müsst pro Tag mindestens einen Tagesabschnitt SCHLAFEN (üblicherweise während der Nacht), um nicht müde zu werden (siehe S. 113). Falls der Schlaf von etwas dramatischem wie einem Kampf oder ähnlichem unterbrochen wird, zählt die Aktivität an diesem Tagesabschnitt nicht mehr als SCHLAF.

NACKTER BODEN

Es ist möglich, in der Wildnis zu SCHLAFEN, ohne dass ein LAGER AUFGESCHLAGEN wurde - man legt sich einfach zum SCHLAFEN unter einen passenden Baum. Dadurch spart man die Zeit, ein LAGER AUFZUSCHLAGEN, aber jeder in der Gruppe muss auf





ÜBERLEBEN würfeln, um einen guten Schlafplatz zu finden. Bei einem Fehlschlag findet derjenige keinen SCHLAF und wird MÜDE (siehe S. 113). Da ihr außerdem kein Feuer habt, um die Kälte fernzuhalten, erleidet ihr die Auswirkungen von Unterkühlung (siehe S. 113).

ERKUNDEN

Wenn ihr Halt macht, um einen Abenteuerschauplatz zu ERKUNDEN, wird eure Reise unterbrochen. Einen Abenteuerschauplatz zu erkunden kann von einem Tagesabschnitt bis zu mehreren Tagen oder sogar Wochen dauern. Eventuell müsst ihr zwischendurch eine Pause einlegen, um euch AUSZURUHEN oder zu SCHLAFEN, während ihr erkundet. Ihr könnt nicht im gleichen Tagesabschnitt SCHLAFEN oder AUSRUHEN, in dem ihr ERKUNDET.

SEEREISEN

Falls ihr über ein Boot oder ein Floß verfügt (siehe Tabelle auf S. 194), könnt ihr einen Fluss überqueren, ohne eine Brücke oder eine Furt zu benötigen. Ihr könnt außerdem den Fluss entlang oder über einen See oder das Meer reisen.

Seereisen gehen wie Reisen an Land vonstatten, es gibt aber einige Unterschiede. Anstelle eines Kundschafters hat ein Boot einen Kapitän, der in jedem neuen Hexfeld VORANGEHT (Wurf auf ÜBERLEBEN, modifiziert durch das Talent SEEMANN). Bei einem Fehlschlag betretet ihr dennoch das nächste Hexfeld, müsst aber auf der Tabelle für Missgeschicke würfeln.



DIE FESTUNG

Germond leckte am bloßen Fels wie es ein Hund tun würde.
War der Zwerg betrunken?
„Da fließt ein Strom, in fünf Ellen Tiefe“, sagte er nickend.
„Einer Burg, die hier gebaut wird, würde nie das Wasser ausgehen!“
„Dann wirst du die Steinmetze des Clans vor Winteranbruch anheuern?“, sagte Vons von Horn und der Zwerg starrte ihn an, schockiert von der Dreistigkeit des Menschen.

Abenteurer sind von Natur aus ruhelos, doch selbst ihr wollt euch eines Tages vielleicht irgendwo niederlassen. Falls ihr lange genug lebt, um genug Schätze anzusammeln, könnt ihr euren Reichtum verwenden, um eine eigene Festung in den Verbotenen Landen zu errichten. In der Festung könnt ihr euch zwischen euren Reisen ausruhen, Gegenstände herstellen und reparieren und sogar Mietlinge anheuern, die für euch arbeiten. Wer weiß, vielleicht werdet ihr irgendwann sogar zu Herrschern über euer eigenes Reich?

Der Nachteil am Besitz einer Festung ist, dass sie ungewollte Aufmerksamkeit erregen kann, und es ist riskant, eure Festung unbeaufsichtigt zu lassen.

EINE FESTUNG ERRICHTEN

Um eine Festung zu errichten, müsst ihr als erstes einen geeigneten Ort für sie finden. Naheliegende Möglichkeiten sind Abenteuerschauplätze wie eine alte BURG oder ein VERLIES, die ihr zuvor im Laufe eurer Abenteuer von Feinden und Monstern befreit habt.

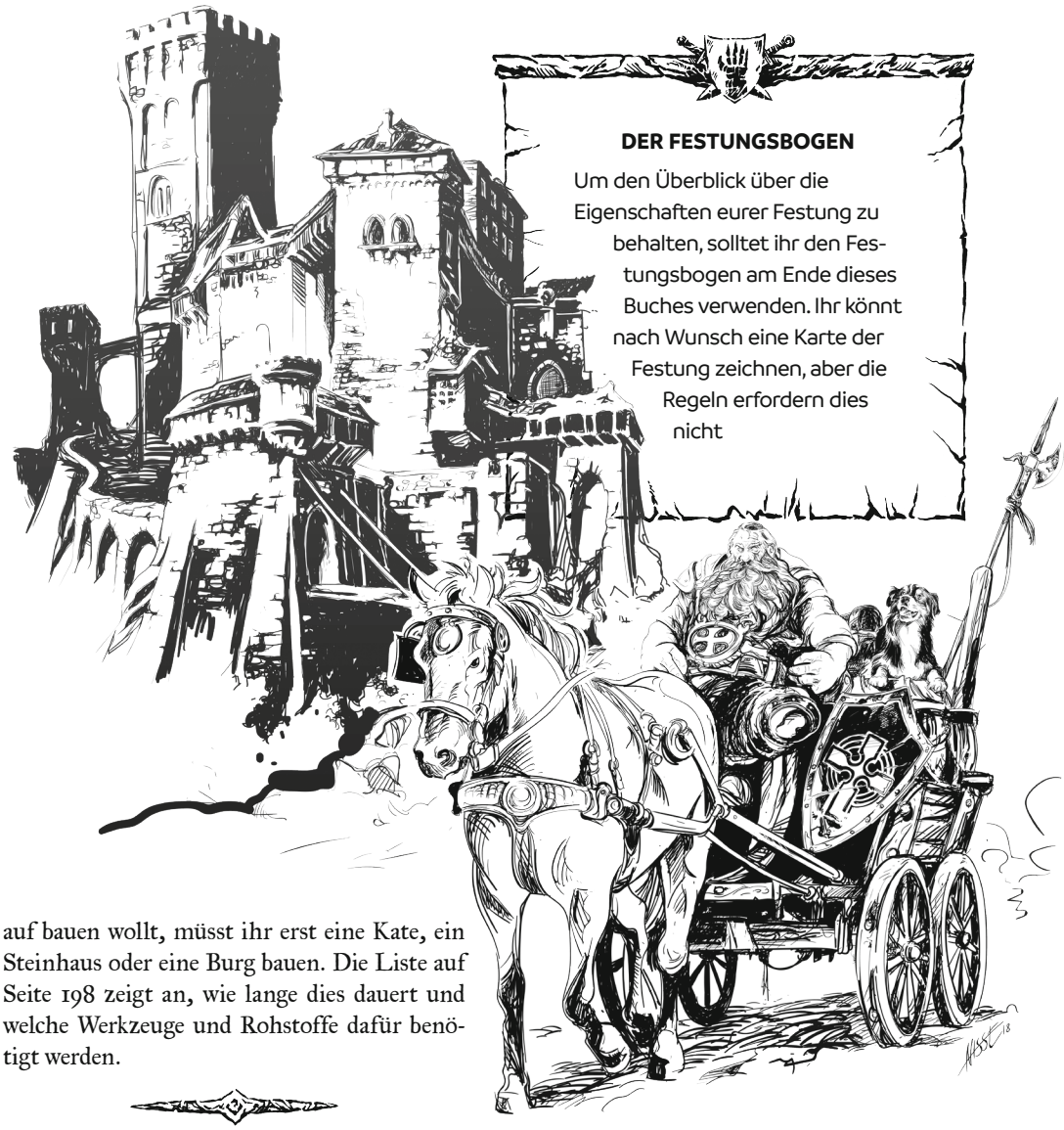
Wie lange es dauert, die Festung instand zu setzen und den Ort bewohnbar zu machen, ist unterschiedlich und obliegt der SL. Normalerweise benötigt dies aber mindestens einen Tag Arbeit (zwei Tagesabschnitte) und einen erfolgreichen Wurf auf HANDWERK. Nur eine Person kann würfeln, aber andere können helfen.

Falls der Wurf misslingt, hat der Standort irgendeinen Mangel. Um zu entscheiden, was es ist, würfelt die SL mit W6 auf der Tabelle auf Seite 163 oder wählt etwas Passendes aus. Ihr müsst dann entscheiden, ob ihr den Makel hinnehmen und die Festung trotzdem bauen wollt, oder ob ihr lieber weiterreist, um einen anderen Standort zu finden.

VON GRUND AUF NEU BAUEN

Falls ihr eure komplette Festung von Grund





DER FESTUNGSBOGEN

Um den Überblick über die Eigenschaften eurer Festung zu behalten, solltet ihr den Festungsbogen am Ende dieses Buches verwenden. Ihr könnt nach Wunsch eine Karte der Festung zeichnen, aber die Regeln erfordern dies nicht

auf bauen wollt, müsst ihr erst eine Kate, ein Steinhaus oder eine Burg bauen. Die Liste auf Seite 198 zeigt an, wie lange dies dauert und welche Werkzeuge und Rohstoffe dafür benötigt werden.

AUSWIRKUNGEN EINER FESTUNG

Eine Festung hat zwei grundlegende Auswirkungen:

- Ihr könnt dort ungestört SCHLAFEN und euch AUSRUHEN, ohne Missgeschicke zu riskieren (siehe Seite 156).
- Jede Abenteurerin in eurer Gruppe erhält 1 Willenskraftpunkt (siehe Seite 46), wenn ihr in eure Festung heimkehrt und mindestens einen Tag dort verbringt. Ihr könnt auf diese Art pro Spielsitzung nur einen WP erhalten.

FESTUNGSMÄNGEL

W6	MANGEL
1	Das Dach ist leck.
2	Die Festung ist von Ratten befallen (siehe Seite 127 im *Spielleiter-Handbuch*).
3	Jemand anderes beansprucht die Festung. Die SL entscheidet, wer.
4	Ein Geist (siehe Seite 90 im *Spielleiter-Handbuch*) sucht die Festung heim.
5	Ein Schwarm Harpyien (siehe Seite 96 im *Spielleiter-Handbuch*) hat ein Nest in der Festung.
6	Viele Tote sind in der Festung begraben und erwachen manchmal als Untote (siehe Seite 120 im *Spielleiter-Handbuch*).

Eine Festung kann euch noch bei vielen anderen Dingen helfen, aber dafür benötigt ihr Anlagen und Mietlinge – mehr dazu weiter unten.

Die Festung kann euch auch Ärger bereiten, meist in Form ungewollter Aufmerksamkeit von anderen Mächtegruppen in der Umgebung. Mehr dazu findet ihr unter Ereignisse in der Festung weiter unten. Ihr müsst euch auch um den allgemeinen Unterhalt der Festung kümmern oder jemand anheuern, der das für euch tut. Mehr dazu findet ihr im Abschnitt Instandhaltung weiter unten.

BEISPIEL

Die Zauberin Nirmena und der Zwerg Tyrgar haben eine alte Burgruine gefunden, aus der sie ihre Festung machen wollen. Nachdem sie die Goblinbande verjagt haben, die in der Ruine gehaust hat, fangen sie mit dem Aufräumen an. Tyrgar würfelt auf HANDWERK*, unterstützt durch Nirmena. Der Wurf ist erfolgreich und das alte baufällige Schloss ist nun eine funktionierende Festung. Die SL entscheidet, dass das Schloss eine gebrauchsfähige Feuerstelle hat, aber dass die Mauern zu verfallen sind, um als* SCHUTZWALL *dienen zu können.*

ANLAGEN & MIETLINGE

Ihr könnt eure Festung auf viele verschiedene Arten ausbauen. Hierzu verwendet ihr Anlagen und Mietlinge. Weiter unten findet ihr Listen mit einer großen Auswahl für beides.

BESTEHENDE ANLAGEN

Eure Festung verfügt möglicherweise bereits über eine oder mehrere Anlagen, nachdem ihr sie errichtet habt. Dies entscheidet die SL. Ein altes Schloss könnte zum Beispiel einen SCHUTZWALL und eine FEUERSTELLE haben, während sich in einer Höhle vielleicht ein natürlicher ERDKELLER befindet.

Unüblicher ist es, dass eine Festung direkt nach der Errichtung bereits über Mietlinge verfügt, aber auch das kann vorkommen.

ANLAGEN ERRICHTEN

Um Anlagen in eurer Festung zu errichten, müsst ihr in der Regel auf HANDWERK würfeln (siehe Seite 52). Genau wie normale Ge-



genstände sind einige Anlagen KOMPLEX und benötigen spezifische Talente, um errichtet zu werden.

Welche Werkzeuge und Rohstoffe gebraucht werden und wie lange es dauert, die Anlage zu bauen, ist unten bei jeder Anlage angegeben. Die Bauzeit setzt voraus, dass die Arbeit mindestens an zwei Tagesabschnitten pro Tag ausgeführt wird. Manche Anlagen erfordern außerdem, dass andere Anlagen bereits in der Festung vorhanden sind.

Falls der Wurf misslingt, kann derselbe SC nicht versuchen, die gleiche Anlage wieder zu bauen, bevor seine Fertigkeitsstufe in HANDWERK steigt.

REPUTATION: Mehrere Anlagen erhöhen eure Reputation, sobald sie fertiggestellt sind. Dies betrifft die Reputationswerte aller Abenteurer.

PERSONAL: Die meisten Anlagen müssen von einem SC oder NSC (üblicherweise einem Mietling) besetzt werden, um überhaupt eine Wirkung zu haben. In manchen Fällen muss das Personal über ein bestimmtes Talent verfügen, und manchmal muss gewürfelt werden. Nur SC würfeln für Anlagen – bei NSC wird davon ausgegangen, dass ihnen die Aufgabe automatisch gelingt (mit einem ✕).

MEHR DAVON?

Üblicherweise kann eure Festung nur über ein Exemplar einer bestimmten Anlage verfügen. Es gibt jedoch Ausnahmen – eine Festung kann zum Beispiel über mehrere Wachen und mehrere Äcker verfügen. Wo dies der Fall ist, ist es bei der Beschreibung der Anlage angegeben. Mehrere Anlagen derselben Art addieren ihre Auswirkungen, müssen aber auch einzeln mit Personal versehen werden.

DER ZWECK DIESES KAPITELS

Bitte beachtet, dass die Regeln für Festungen absichtlich eher einfach und abstrakt sind. Der Zweck dieses Kapitels ist es nicht, eine mittelalterliche Burg in all ihren Aspekten zu simulieren – das wäre ein ganzes Spiel für sich –, sondern den Charakteren eine Heimstatt und einen Ausgangspunkt für ihre Abenteuer zu geben. Falls ihr einige Aspekte der Festungen im Spiel tiefer entwickelt wollt, fühlt euch ermutigt, Hausregeln zu schreiben!

MIETLINGE ANWERBEN

Damit Mietlinge in eurer Festung arbeiten können, müsst ihr zunächst geeignete Kandidaten finden. Dies wird normal ausgespielt und erfordert üblicherweise einen Besuch im nächsten Dorf. Einige spezialisierte Mietlinge können schwer zu finden sein und die Versuche können schon zu einem eigenen Abenteuer führen.

Falls ein geeigneter Kandidat gefunden wurde, müsst ihr auf MANIPULATION würfeln und ihm oder ihr den Tageslohn zahlen, der weiter unten in der Liste der Mietlinge angegeben ist. Einige Mietlinge setzen voraus, dass

KEIN LOHN

W6	AUSWIRKUNG
1	Der Mietling verlässt seinen Posten und verbreitet außerdem Gerüchte über eure Knausrigkeit. Fügt dem nächsten Wurf für Ereignisse bei der Festung zwei Würfel hinzu (siehe Seite 12 im *Spielleiter-Handbuch*).
2	Der Mietling verlässt seinen Posten und stiehlt dabei etwas Wertvolles. Die SL entscheidet, was.
3	Der Mietling protestiert lautstark und überzeugt die anderen Mietlinge der Festung von seiner Sache. Alle legen ihre Arbeit nieder und verlassen die Festung.
4	Der Mietling bleibt auf seinem Posten, vernachlässigt aber seine Arbeit und erfüllt seine Pflichten nicht, bis er wieder bezahlt wird. Würfelt erneut, falls der Mietling nicht innerhalb einer Woche bezahlt wird.
5	Der Mietling arbeitet weiter, verbreitet aber Gerüchte über eure Knausrigkeit. Eure Reputation gilt als ein Punkt höher, wenn ihr das nächste Mal für Ereignisse in der Festung würfelt (siehe Seite 12 im *Spielleiter-Handbuch*). Würfelt erneut, falls der Mietling nicht innerhalb einer Woche bezahlt wird.
6	Der Mietling arbeitet pflichtgetreu weiter, ohne sich zu beschweren. Würfelt erneut, falls der Mietling nicht innerhalb einer Woche bezahlt wird.

bestimmte Anlagen oder Mietlinge bereits in der Festung vorhanden sind.

ARBEITSZEITEN: In der Regel arbeitet ein Mietling zwei Tagesabschnitte am Tag. Er kann einen dritten Tagesabschnitt lang arbeiten, wenn er doppelten Lohn erhält. Dies sind nur allgemeine Richtlinien – die SL kann je nach Situation ihre eigene Einschätzung gelten lassen.

LÖHNE BEZAHLEN: Der Lohn wird in der Regel in Münzen bezahlt. Im Mittelalter war es üblich, dass Diener eines Schlosses mit Gütern oder Dienstleistungen – oder auch einfach nur Schutz – bezahlt wurden, nicht mit Geld. In diesen Regeln sind sämtliche Löhne der Einfachheit halber in Münzen angegeben. Falls ihr lieber mit Gütern zahlen wollt, ist das normalerweise machbar. Benutzt die Preislisten (Kapitel 9) als Richtlinie. Die SL hat das letzte Wort.

MEHRERE FESTUNGEN?

Nichts hält euch davon ab, mehrere Festungen zu haben. Im Gegenteil kann es sehr nützlich sein, quer durch die Verbotenen Lande mehrere Festungen zu errichten. Alle Festungen müssen allerdings bewacht werden (siehe oben).



Wenn ihr die Festung verlasst, um auf Abenteuer zu ziehen, erwarten eure Mietlinge, für die voraussichtliche Dauer eurer Abwesenheit im Voraus bezahlt zu werden. Falls ihr einem Mietling nicht zahlt, was ihr ihm versprochen habt, gibt es Ärger. Würfelt auf der Tabelle links.

NAHRUNG UND WASSER: Ihr müsst eure Mietlinge nicht mit NAHRUNG und WASSER versorgen – beides können sie sich üblicherweise mit ihrem Lohn selbst besorgen. Falls eure Festung jedoch belagert wird, sieht die Sache anders aus. Mehr dazu findet ihr auf Seite 179.

BAUMEISTER

Falls ihr in eurer Festung einen BAUMEISTER-Mietling habt, könnt ihr ihn neue Anlagen errichten lassen, statt dies selbst zu tun. Einem Baumeister gelingen automatisch alle Würfe auf HANDWERK (mit einem ✕), es wird nicht gewürfelt. Der Nachteil ist, dass Baumeister teuer sind!

BEISPIEL

Nirmena und Tyrgar arbeiten an ihrer Festung und errichten zunächst einen SCHUTZWALL, *eine* FEUERSTELLE *und eine* SCHREIBSTUBE. *Tyrgar hat Fertigkeitsstufe* 4 *in* HANDWERK *und das Talent* BAUMEISTER (*Stufe* 1), *und Nirmena hilft ihm. Tyrgar wendet das Vierfache der benötigten Zeit für die Arbeit auf. Insgesamt erhält Tyrgar somit einen Modifikator von* +4 *auf alle Würfe. Alle drei Würfe gelingen und nach* 44 *Tagen sind die Anlagen fertiggestellt.*

Als nächstes heuern Nirmena und Tyrgar einen HAUSWART *und eine* WACHE *an, da sie bald wieder auf Reisen gehen werden. Sie zahlen den Lohn für eine Woche im Voraus, bleiben letztlich jedoch länger fort. Nach einer Woche müssen die Spieler auf der Tabelle „Kein Lohn" würfeln (siehe oben). Sie würfeln eine* 6 *und eine* 2 *– der* HAUSWART

NEUE ANLAGEN UND MIETLINGE

Die Listen mit Anlagen und Mietlingen sind umfangreich, aber sie decken nicht unbedingt alles ab, was ihr mit eurer Festung vorhabt. Es steht euch frei, neue Anlagen und Mietlinge zu erfinden. Die SL entscheidet, welche Auswirkungen sie haben und was benötigt wird, um sie zu errichten oder anzuheuern.



UNBEWACHTE FESTUNG

W6	EREIGNIS
1	Ein örtlicher Fürst, Orkhäuptling oder ähnliches (Details entscheidet die SL) entdeckt die unbewachte Festung und besetzt sie. Alle Mietlinge fliehen. Wenn die Abenteurer zurückkehren, wird die Festung von 2W6 feindlichen Soldaten oder Kriegern bewacht.
2	Eine andere Abenteurergruppe nimmt die Festung für sich ein. Alle Mietlinge fliehen. Die SC müssen die dreisten Eindringlinge entweder mit Gewalt vertreiben oder mit ihnen verhandeln.
3	Ein Schwarm Harpyien (siehe Seite 90 des *Spielleiter-Handbuchs*) nistet sich in der Festung ein. Sie machen Dreck, verschlingen alle Nahrung, stehlen alle glitzernden Dinge und vertreiben alle Mietlinge. Wenn die Abenteurer zurückkehren, müssen sie die Harpyien verscheuchen. Außerdem muss die Festung instand gesetzt werden (siehe unten), bevor sie wieder in Betrieb genommen werden kann.
4	Ein großer Graubär erreicht die Festung und macht sie zu seinem Bau. Die Mietlinge bleiben, halten sich aber vom Bau des Bären fern.
5	Eine Reisegruppe benutzt die Festung übergangsweise als Unterschlupf. Sie richten Unordnung an und stehlen 2W6 Einheiten Nahrung (sofern vorhanden), lassen die Festung ansonsten aber unberührt.
6	Glücklicherweise stört niemand eure unbewachte Festung.

bleibt, doch die Wache verlässt ihren Posten und lässt dabei ein Fass Met mitgehen.

WACHE HALTEN

Wenn ihr eure Festung verlasst, um auf Abenteuer zu gehen, besteht die Gefahr, dass jemand sie während eurer Abwesenheit findet und ausplündert. Eine Festung muss jederzeit bewacht werden. Für jede Woche, in der eure Festung unbewacht ist, würfelt die SL auf der obigen Tabelle für unbewachte Festungen.

Ihr könnt eine WACHE anheuern, um eure Festung zu bewachen, während ihr fort seid. Andere Mietlinge reichen für diese Aufgabe nicht aus – sie verteidigen eure Festung nicht gegen Feinde, sondern ergreifen eher beim ersten Anzeichen von Gefahr die Flucht.

INSTANDHALTUNG

Eure Festung muss nicht nur bewacht, sondern auch instandgehalten werden. Dreck muss weggekehrt, lose Ziegel wieder mit Mörtel befestigt, Bäume und Pflanzen gepflegt und beschädigte Sachen repariert werden. Diese Arbeit nimmt pro Tag einen Tagesabschnitt in Anspruch und erfordert



FEHLENDE INSTANDHALTUNG

W6	AUSWIRKUNG
1	Ein großes Feuer bricht aus und zerstört W6 zufällige Anlagen in der Festung. Würfelt außerdem für jeden Mietling in der Festung mit W6 – eine gewürfelte 1 bedeutet, dass der Mietling im Brand umkommt.
2	Eine zufällige Anlage wird beschädigt, bricht zusammen, fängt Feuer oder wird auf sonstige Weise zerstört. Die Anlage muss neu errichtet werden.
3	Ein Mietling stürzt schwer oder wird von fallenden Steinen getroffen. Würfelt für eine kritische Verletzung (stumpfer Schlag).
4	Ein Rattenschwarm (siehe Seite 127 im *Spielleiter-Handbuch*) befällt die Festung und frisst 2W6 Einheiten Nahrung, sofern sich welche im Lager befindet.
5	Das Dach wird undicht. Im Winter oder Herbst erleiden alle Bewohner der Festung die Auswirkungen von Unterkühlung (siehe Seite 113). Das Dach zu reparieren dauert einen Tagesabschnitt und erfordert einen Wurf auf Handwerk.
6	Die Festung bleibt unversehrt, trotz fehlender Instandhaltung.

jede Woche einen Wurf auf HANDWERK. Ein SC würfelt, aber andere können helfen. Falls der Wurf misslingt oder die Instandhaltung nicht durchgeführt wird, würfelt ihr für jede Woche auf der obigen Tabelle für fehlende Instandhaltung.

Ihr könnt einen HAUSWART anheuern, der sich um die Instandhaltung eurer Festung kümmert. Er muss für die Arbeit nicht würfeln.

ANLAGEN

In diesem Abschnitt findet ihr die Anlagen, die ihr in eurer Festung errichten könnt.

- VORAUSSETZUNG: Talente, die zum Errichten der Anlage nötig sind, oder andere Anlagen, die in der Festung vorhanden sein müssen, bevor diese Anlage errichtet werden kann.
- ROHSTOFFE: Die Anzahl an Einheiten von Rohstoffen, die beim Errichten dieser Anlage verbraucht werden.
- WERKZEUGE: Die Werkzeuge, die zum Errichten dieser Anlage benötigt werden.
- DAUER: Wie lange es dauert, die Anlage zu errichten. Voraussetzung ist, dass mindestens zwei Tagesabschnitte pro Tag daran gearbeitet wird.
- REPUTATION: Gegebenenfalls die Anzahl der Punkte, um die die Reputation aller SC ansteigt, sobald die Anlage fertiggestellt ist.
- AUSWIRKUNGEN: Die Auswirkungen der Anlage.

ACKER

Auf einem Acker könnt ihr Feldfrüchte anbauen, sowohl für den Eigenbedarf als auch für den Verkauf. Eure Festung kann über mehrere Äcker verfügen, aber sie müssen sich außerhalb der Festung selbst befinden.



ANLAGENLISTE

ANLAGE	ROHSTOFFE
Acker	—
Bäckerei	200 Stein und 40 Holz
Bibliothek	100 Holz
Brunnen	50 Stein
Burggraben	—
Erdkeller	200 Stein
Fallgatter	100 Eisen
Feuerstelle	20 Stein
Galgen	20 Holz
Garten	—
Gerberei	100 Holz
Kerker	50 Stein und 20 Eisen
Marktplatz	60 Holz
Mine	60 Holz
Mühle	400 Holz, 10 Stein
Schafstall	20 Holz
Schatzkammer	200 Stein, 100 Holz, 10 Eisen

ANLAGE	ROHSTOFFE
Schenke	250 Holz oder 500 Stein
Schießstand	20 Holz
Schmiede	60 Stein und 400 Eisen
Schneiderei	100 Holz
Schreibstube	100 Holz
Schrein	80 Holz oder 80 Stein
Schutzwall	600 Stein
Schweinestall	50 Holz
Stallungen	400 Holz
Steinbruch	—
Taubenschlag	30 Holz
Übungsplatz	40 Holz
Wachturm	200 Holz oder 400 Stein
Weide	20 Holz

- VORAUSSETZUNG: –
- ROHSTOFFE: –
- WERKZEUGE: Spitzhacke, Schaufel
- DAUER: Ein Monat
- AUSWIRKUNGEN: Jeden Herbst könnt ihr einmalig 300 Einheiten GETREIDE ernten. Die Arbeit erfordert eine Woche und kann von einem SC oder einem BAUER-Mietling durchgeführt werden. Mehrere Personen können sich die Arbeit teilen.

BÄCKEREI

Eine Bäckerei ernährt viele hungrige Mäuler und verbreitet einen einladenden Geruch über der Festung. Eure Festung kann über mehr als eine Bäckerei verfügen.

- VORAUSSETZUNG: FEUERSTELLE, das Talent BAUMEISTER
- ROHSTOFFE: 200 STEIN, 40 HOLZ
- WERKZEUGE: Vorschlaghammer, Säge
- DAUER: Eine Woche
- AUSWIRKUNGEN: Für jeden Tagesabschnitt, in der ein SC oder NSC mit dem Talent KOCH oder ein Bäcker-Mietling in der Bäckerei arbeitet, können bis zu zwölf Einheiten MEHL in entsprechend viele Einheiten NAHRUNG (Brot) umgewandelt werden.



BIBLIOTHEK

Eine Sammlung Bücher und Schriftrollen aus nah und fern.

- VORAUSSETZUNG: Eine beträchtliche Sammlung von Texten (Entscheidung der SL).
- ROHSTOFFE: 100 HOLZ
- WERKZEUGE: Säge, Hammer
- DAUER: Eine Woche
- REPUTATION: +1
- AUSWIRKUNGEN: Gewährt einen Ausrüstungsbonus von +2 auf WISSEN während eines Besuchs.

BRUNNEN

Mit einem Brunnen in der Festung seid ihr niemals durstig.

- VORAUSSETZUNG: –
- ROHSTOFFE: 50 STEIN
- WERKZEUGE: Vorschlaghammer, Schaufel
- DAUER: Zwei Wochen
- AUSWIRKUNGEN: Jeder in der Festung hat freien Zugang zu WASSER und kann seinen Wasserschlauch jederzeit auf einen W12-Ressourcenwürfel aufwerten.

BURGGRABEN

Ein bewässerter Graben um die Festung herum erfordert harte Arbeit, bietet jedoch ausgezeichneten Schutz gegen Angreifer.

- VORAUSSETZUNG: SCHUTZWALL, das Talent BAUMEISTER
- ROHSTOFFE: –
- WERKZEUGE: Spitzhacke, Schaufel
- DAUER: Ein Monat
- REPUTATION: +1
- AUSWIRKUNGEN: Erhöht die Verteidigungsstufe der Festung um +1.

ERDKELLER

Ein dunkler, kühler Keller ist der beste Ort, um Nahrung so zu lagern, dass sie nicht verdirbt.

- VORAUSSETZUNG: Das Talent BAUMEISTER
- ROHSTOFFE: 200 STEIN
- WERKZEUGE: Vorschlaghammer, Spitzhacke
- DAUER: Eine Woche
- AUSWIRKUNGEN: Im Erdkeller können GETREIDE, MEHL, FLEISCH, GEMÜSE und NAHRUNG zehnmal länger aufbewahrt werden, ohne schlecht zu werden (siehe Seite 198).

FALLGATTER

Ein solides Eisengitter am Tor eurer Burg ist nützlich, um ungewollte Gäste fernzuhalten.

- VORAUSSETZUNG: SCHUTZWALL, SCHMIEDE, das Talent BAUMEISTER
- ROHSTOFFE: 100 EISEN
- WERKZEUGE: –
- DAUER: Eine Woche
- AUSWIRKUNGEN: Erhöht die Verteidigungsstufe der Festung um +1 (siehe Seite 179).

FEUERSTELLE

Ein warmes Feuer vertreibt Dunkelheit und Kälte aus eurer Festung.

- VORAUSSETZUNG: –
- ROHSTOFFE: 20 STEIN
- WERKZEUGE: –
- DAUER: Ein Tag
- AUSWIRKUNGEN: Beseitigt die Auswirkung von Unterkühlung (siehe Seite 113) und Dunkelheit (siehe Seite 114) in der Festung.

GALGEN

Die Verbotenen Lande sind ein rauer Ort, und Hinrichtungen sind selbst für mindere Verbrechen eine weit verbreitete Strafe.



- VORAUSSETZUNG: –
- ROHSTOFFE: 20 HOLZ
- WERKZEUGE: Säge, Hammer
- DAUER: Ein Tag
- REPUTATION: +1
- AUSWIRKUNGEN: Ein SC oder der Henker-Mietling kann am GALGEN Personen hinrichten. In diesem Fall kann eine wehrlose Person getötet werden, ohne dass ein Todesstoß erforderlich ist (siehe Seite 109). Nach einer öffentlichen Hinrichtung sinkt die Wahrscheinlichkeit, dass unerwünschte Besucher die Festung heimsuchen. Beim nächsten Wurf für Ereignisse in der Festung gilt eure Reputation als zwei Punkte unter ihrem eigentlichen Wert. Mehr hierzu findet ihr auf Seite 12 im *Spielleiter-Handbuch.*

GARTEN

In einem Garten könnt ihr Gemüse für den Eigenbedarf oder den Verkauf anbauen. Eure Festung kann über mehrere Gärten verfügen.

- VORAUSSETZUNG: –
- ROHSTOFFE: –
- WERKZEUGE: Spitzhacke, Schaufel
- DAUER: Ein Monat
- AUSWIRKUNGEN: Während des Sommers und des Herbsts könnt ihr pro Woche 10 Einheiten GEMÜSE oder KRÄUTERN aus dem Garten ernten. Die Arbeit erfordert einen Tagesabschnitt und kann von einem SC oder einem BAUERN durchgeführt werden.

GERBEREI

Hier können Handwerker Haut und Fell zu Leder verarbeiten, um daraus Rüstungen und Kleider zu fertigen. Eure Festung kann über mehrere Gerbereien verfügen.

- VORAUSSETZUNG: –
- ROHSTOFFE: 100 HOLZ
- WERKZEUGE: Säge, Hammer
- DAUER: Zwei Tage
- AUSWIRKUNGEN: Für jeden Tagesabschnitt, in der ein SC oder NSC mit dem Talent GERBER oder ein GERBER-Mietling in der GERBEREI arbeitet, können bis zu zwölf Einheiten FELL in entsprechend viele Einheiten LEDER umgewandelt werden.

KERKER

Ein dunkler und feuchter Ort, an dem ihr Schurken und andere unangenehme Personen einsperren könnt. Eure Festung kann über mehrere Kerker verfügen.

- VORAUSSETZUNG: –
- ROHSTOFFE: 50 STEIN und 20 EISEN
- WERKZEUGE: Vorschlaghammer, Säge, Hammer
- DAUER: Eine Woche
- REPUTATION: +1
- AUSWIRKUNGEN: Bis zu vier Gefangene können im Kerker sicher verwahrt werden. Solange ein SC oder der GEFÄNGNISWÄRTER-Mietling die Gefangenen bewacht, haben sie kaum eine Chance, zu entkommen.

MARKTPLATZ

Ein Bereich mit Marktständen, der Händler von nah und fern anlockt, um ihre Waren zu verkaufen.

- VORAUSSETZUNG: –
- ROHSTOFFE: 60 HOLZ
- WERKZEUGE: Säge, Hammer
- DAUER: Eine Woche
- REPUTATION: +1
- AUSWIRKUNGEN: Die Händler in eurer Festung können alle möglichen Waren anbieten. Das Angebot ist dasselbe wie in einem normalen Dorf (siehe Seite 185). Ihr müsst den Händlern keinen Lohn zahlen.



MINE

Im Boden nach Eisenerz zu graben, ist aufwändig, langwierig und umständlich. Es kann aber sehr profitabel sein. Eure Festung kann über mehrere Minen verfügen.

- VORAUSSETZUNG: Das Talent BAUMEISTER
- ROHSTOFFE: 60 HOLZ (zur Stollensicherung)
- WERKZEUGE: Vorschlaghammer, Spitzhacke, Schaufel
- DAUER: Ein Monat
- REPUTATION: +1
- AUSWIRKUNGEN: Bis zu zwölf Personen können gleichzeitig in der MINE arbeiten. Jeder Bergarbeiter produziert zwei Einheiten EISENERZ pro Tagesabschnitt. Würfelt in jeder Arbeitswoche einen Ausrüstungswürfel. Falls ihr einen 💀 würfelt, stürzt ein Stollen ein. Würfelt einen weiteren Ausrüstungswürfel für jeden Arbeiter in der Mine. Ein weiterer 💀 bedeutet, dass der Arbeiter vom Einsturz verschüttet wird. Ein verschütteter NSC kommt automatisch um. Für jeden SC würfelt die SL einen Angriff mit zehn Basiswürfeln (Waffenschaden 1, stumpfer Schlag). Falls der SC überlebt, muss er auf Kraft würfeln, um sich freizugraben. Ein misslungener Wurf bedeutet, dass der SC erstickt, sofern er nicht Hilfe von außen erhält.

MÜHLE

Falls ihr euer eigenes Mehl in der Festung herstellen wollt, braucht ihr eine Mühle. Diese kann per Hand, durch Tiere, Wind oder Wasser angetrieben werden. Eure Festung kann über mehrere Mühlen verfügen.

- VORAUSSETZUNG: Das Talent BAUMEISTER
- ROHSTOFFE: 400 HOLZ, 10 STEIN
- WERKZEUGE: Säge, Hammer
- DAUER: Zwei Wochen
- AUSWIRKUNGEN: Die MÜHLE wandelt jeden Tagesabschnitt bis zu zwölf Einheiten GETREIDE in MEHL um, solange ein SC oder ein Müller in ihr arbeitet.

SCHAFSTALL

Ein Pferch für Schafe, die den Bewohnern der Festung sowohl Wolle als auch Fleisch liefern können. Eure Festung kann über mehrere Schafställe verfügen.

- VORAUSSETZUNG: Bis zu zwölf Schafe, die gesondert gekauft oder gestohlen werden müssen.
- ROHSTOFFE: 20 HOLZ
- WERKZEUGE: –
- DAUER: Ein Tag
- AUSWIRKUNGEN: Zweimal jährlich können die Schafe von einem SC oder einem Bauern geschoren werden. Dies erfordert einen Tagesabschnitt und produziert zwei Einheiten WOLLE pro Schaf in der Herde. Ihr könnt die Schafe jederzeit schlachten. Dadurch erhaltet ihr fünf Einheiten FLEISCH pro Schaf. Jedes Jahr werden W6 Lämmer im Schafpferch geboren.

SCHATZKAMMER

Wenn ihr erst einmal wertvolle Schätze aus den Ruinen der Verbotenen Lande geborgen habt, braucht ihr einen Ort, um sie sicher zu verwahren.

- VORAUSSETZUNG: Das Talent BAUMEISTER
- ROHSTOFFE: 200 STEIN, 100 HOLZ, 10 EISEN
- WERKZEUGE: Vorschlaghammer, Spitzhacke, Säge, Hammer
- DAUER: Zwei Wochen
- AUSWIRKUNGEN: In der Schatzkammer können Wertgegenstände sicher gelagert werden. Die mit Eisen gepanzerte Holztür hat Rüstungswert 12 und kann 10 Schadenspunkte hinnehmen, bevor sie nachgibt.



SCHENKE

Eine warme und freundliche Taverne in eurer Festung kann Gäste von nah und fern anziehen.

- VORAUSSETZUNG: Das Talent BAUMEISTER
- ROHSTOFFE: 250 HOLZ oder 500 STEIN
- WERKZEUGE: Säge, Hammer (Vorschlaghammer und Spitzhacke, falls aus Stein errichtet)
- DAUER: Eine Woche
- REPUTATION: +1
- AUSWIRKUNGEN: Für jeden Tagesabschnitt, in dem ein SC oder NSC mit dem Talent KOCH oder ein SCHANKWIRT-Mietling in der Schenke arbeitet, können bis zu zwölf Einheiten FLEISCH oder GEMÜSE in entsprechend viele Einheiten NAHRUNG umgewandelt werden.

SCHIESSSTAND

Ein offener Bereich, wo ihr den Umgang mit Bögen und anderen Fernkampfwaffen üben könnt.

- VORAUSSETZUNG: –
- ROHSTOFFE: 20 HOLZ
- WERKZEUGE: Säge, Hammer
- DAUER: Ein Tag
- AUSWIRKUNGEN: Wenn ihr einen Tagesabschnitt damit verbringt, auf dem SCHIESSSTAND zu üben, erhaltet ihr einen Bonus-EP, der nur zur Steigerung der Fertigkeit Fernkampf verwendet werden darf. Notiert diesen EP auf eurem Charakterbogen neben der Fertigkeit FERNKAMPF. Ihr könnt für jeden Anstieg eurer Fertigkeitsstufe nur einen solchen Bonus-EP erhalten.

SCHMIEDE

Der Lärm und der Rauch einer Schmiede sind sichere Zeichen dafür, dass eure Festung verteidigungsbereit ist.

- VORAUSSETZUNG: FEUERSTELLE, das Talent BAUMEISTER
- ROHSTOFFE: 60 EISEN und 400 STEIN
- WERKZEUGE: Vorschlaghammer, Hammer
- DAUER: Eine Woche
- REPUTATION: +1
- AUSWIRKUNGEN: Für jeden Tagesabschnitt, in dem ein SC oder NSC mit dem Talent SCHMIED oder ein SCHMIED-Mietling in der SCHMIEDE arbeitet, können bis zu zwölf Einheiten EISENERZ in entsprechend viele Einheiten EISEN umgewandelt werden.

SCHNEIDEREI

In einer Schneiderei könnt ihr Wolle in Stoff umwandeln und aus Stoff Kleider nähen.

- VORAUSSETZUNG: Das Talent BAUMEISTER
- ROHSTOFFE: 100 HOLZ
- WERKZEUGE: Säge, Hammer
- DAUER: Zwei Tage
- AUSWIRKUNGEN: Für jeden Tagesabschnitt, in dem ein SC oder NSC mit dem Talent SCHNEIDER oder ein SCHNEIDER-Mietling in der SCHNEIDEREI arbeitet, können bis zu zwölf Einheiten WOLLE in entsprechend viele Einheiten STOFF umgewandelt werden. Die Schneiderei gewährt außerdem einen Ausrüstungsbonus von +2 auf HANDWERK bei der Herstellung von Kleidern und anderen Gegenständen aus Stoff.

SCHREIBSTUBE

Zauberer und andere gelehrte Abenteurer brauchen einen ruhigen Ort in der Festung, um nachzudenken, zu studieren und zu schreiben.

- VORAUSSETZUNG: Tinte und Feder, das Talent BAUMEISTER
- ROHSTOFFE: 100 HOLZ
- WERKZEUGE: Säge, Hammer
- DAUER: Eine Woche



- REPUTATION: +1
- AUSWIRKUNGEN: Gewährt einen Ausrüstungsbonus von +2 für einen Magienutzer, der einen Zauber in ein Zauberbuch niederschreibt (siehe Seite 122).

SCHREIN

Ein kleiner Tempel, der Rost, Häma oder einem anderen Gott der Verbotenen Lande geweiht ist, kann euch Trost spenden und Besucher von nah und fern anziehen.

- VORAUSSETZUNG: Das Talent BAUMEISTER
- ROHSTOFFE: 80 HOLZ oder 80 STEIN
- WERKZEUGE: Säge, Hammer (Vorschlaghammer und Spitzhacke, falls aus Stein gebaut)
- DAUER: Eine Woche
- REPUTATION: +1
- AUSWIRKUNGEN: Jeder SC erhält einen weiteren Willenskraftpunkt, wenn ihr von einer Reise in eure Festung heimkehrt.

SCHUTZWALL

Solide Steinmauern mit Wehrgängen, Zinnen und Schießscharten sind sehr nützlich, um Feinde in Schach zu halten, falls die Festung angegriffen wird.

- VORAUSSETZUNG: Das Talent BAUMEISTER
- ROHSTOFFE: 600 STEIN
- WERKZEUGE: –
- DAUER: Ein Monat
- REPUTATION: +1
- AUSWIRKUNGEN: Erhöht die Verteidigungsstufe der Festung um +2.

SCHWEINESTALL

Ein Pferch mit Schweinen ist eine gute Nahrungsquelle für die Bewohner der Festung. Eure Festung kann über mehrere Schweineställe verfügen.

- VORAUSSETZUNG: Bis zu zwölf Schweine, die gesondert gekauft oder gestohlen werden müssen.
- ROHSTOFFE: 60 HOLZ
- WERKZEUGE: Säge, Hammer
- DAUER: Ein Tag
- AUSWIRKUNGEN: Ihr könnt die Schweine jederzeit schlachten. Dies ergibt sechs Einheiten FLEISCH pro Schwein. Jedes Jahr werden 2W6 Ferkel im Schweinestall geboren.

STALLUNGEN

Ein Ort, an dem eure Reittiere vor Wind, Wetter und Raubtieren geschützt sind.

- VORAUSSETZUNG: –
- ROHSTOFFE: 400 HOLZ
- WERKZEUGE: Säge, Hammer
- DAUER: Zwei Tage
- AUSWIRKUNGEN: Schützt und ernährt alle Reittiere in der Festung.

STEINBRUCH

Stein wird für den Bau vieler verschiedener Anlagen in der Festung benötigt. Stein abzubauen ist harte Arbeit, aber nicht sehr kompliziert. Eure Festung kann über mehrere Steinbrüche verfügen.

- VORAUSSETZUNG: –
- ROHSTOFFE: –
- WERKZEUGE: Vorschlaghammer, Spitzhacke, Schaufel
- DAUER: Ein Tag
- AUSWIRKUNGEN: Bis zu zwölf Personen können gleichzeitig im Steinbruch arbeiten. Jeder Arbeiter produziert zwei Einheiten STEIN pro Tagesabschnitt.

TAUBENSCHLAG

Brieftauben sind nützlich, um schnell Nachrichten an Festungen in anderen Teilen der



Verbotenen Lande zu schicken.

- VORAUSSETZUNG: Ein erfolgreicher Wurf auf TIERKUNDE, um die Tauben einzufangen und zu zähmen.
- ROHSTOFFE: 30 HOLZ
- WERKZEUGE: Säge, Hammer
- DAUER: Ein Tag
- REPUTATION: +1
- AUSWIRKUNGEN: Der Taubenschlag enthält etwa ein Dutzend Tauben. Diese können in Käfigen auf Reisen mitgenommen werden. Wenn eine Brieftaube freigelassen wird, fliegt sie zum Taubenschlag in der Festung zurück.

ÜBUNGSPLATZ

Ein offenes Feld, auf dem ihr eure Nahkampffähigkeiten verbessern könnt, indem ihr Übungskämpfe gegeneinander oder gegen Holzpuppen durchführt.

- VORAUSSETZUNG: –
- ROHSTOFFE: 40 HOLZ
- WERKZEUGE: Säge, Hammer
- DAUER: Zwei Tage
- AUSWIRKUNGEN: Wenn ihr einen Tagesabschnitt damit verbringt, auf dem Übungsplatz zu üben, erhaltet ihr einen Bonus-EP, der nur zur Steigerung der Fertigkeit NAHKAMPF verwendet werden kann. Notiert diesen EP auf eurem Charakterbogen neben der Fertigkeit NAHKAMPF. Ihr könnt für jeden Anstieg eurer Fertigkeitsstufe nur einen solchen Bonus-EP erhalten.

WACHTURM

Ein erhöhter Aussichtspunkt ist nützlich, um Feinde zu erspähen, die sich der Festung nähern.

- VORAUSSETZUNG: Das Talent BAUMEISTER
- ROHSTOFFE: 200 HOLZ oder 400 STEIN
- WERKZEUGE: Säge, Hammer (Vorschlaghammer und Spitzhacke, falls aus Stein gebaut)
- DAUER: Zwei Wochen
- AUSWIRKUNGEN: Gewährt +2 auf AUSKUNDSCHAFTEN und erhöht die Verteidigungsstufe der Festung um +1 (siehe Seite 178).

WEIDE

Ein Gelände, auf dem Rinder grasen, die euch mit Milch und Fleisch versorgen können. Eure Festung kann über mehrere Weiden verfügen.

- VORAUSSETZUNG: Bis zu zwölf Kühe, die gesondert gekauft oder gestohlen werden müssen.
- ROHSTOFFE: 20 HOLZ
- WERKZEUGE: –
- DAUER: Ein Tag
- AUSWIRKUNGEN: Jemand muss sich täglich um die Kühe kümmern. Einmal pro Tag kann ein SC oder ein Bauer die Kühe melken. Dies erfordert einen Tagesabschnitt und produziert eine Einheit NAHRUNG pro Kuh. Ihr könnt die Kühe jederzeit schlachten, was acht Einheiten FLEISCH pro Kuh ergibt. Falls ihr einen Bullen habt, werden jedes Jahr W6 Kälber auf der Weide geboren.

MIETLINGE

Im Folgenden sind verschiedene Mietlinge aufgelistet. Lohn gibt an, wie viel dem Mietling für jeden Tag bezahlt werden muss. Verbreitung gibt an, wie schwierig es ist, den jeweiligen Mietling bei Besuch eines DORFES zu finden (siehe S. 185).

BÄCKER

Arbeitet in der BÄCKEREI.

- LOHN: 6 Kupfer



- VERBREITUNG: Häufig

BAUER

Arbeitet im SCHAFSTALL, im GARTEN oder auf ÄCKERN.

- LOHN: 5 Kupfer
- VERBREITUNG: Häufig

BAUMEISTER

Der BAUMEISTER kann Anlagen in der Festung errichten, sodass ihr es nicht selbst tun müsst. Der Baumeister hat das gleichnamige Talent (siehe Seite 74) und Zugang zu allen Werkzeugen auf Seite 196. Einem Baumeister gelingt das Errichten einer Anlage automatisch. Es wird nicht gewürfelt.

- LOHN: 2 Silber
- VERBREITUNG: Unüblich

LISTE DER MIETLINGE

MIETLING	LOHN
Bäcker	6 Kupfer
Bauer	5 Kupfer
Baumeister	2 Silber
Bergarbeiter	4 Kupfer
Bogner	1 Silber
Gefängniswärter	8 Kupfer
Gerber	6 Kupfer
Hauswart	3 Kupfer
Henker	1 Silber
Holzfäller	4 Kupfer
Jäger	6 Kupfer
Müller	8 Kupfer
Schankwirt	12 Kupfer
Schmied	1 Silber
Schneider	8 Kupfer
Steinhauer	3 Kupfer
Wache	1 Silber
Zimmermann	7 Kupfer

BERGARBEITER

Arbeitet in der MINE.

- LOHN: 4 Kupfer
- VERBREITUNG: Häufig

BOGNER

Kann Pfeile, Bögen, Schleudern und Armbrüste für euch herstellen. Ein Wurf auf HANDWERK gelingt dem BOGNER automatisch mit einem ⚔.

- LOHN: 1 Silber
- VERBREITUNG: Unüblich

GEFÄNGNISWÄRTER

Bewacht den KERKER.

- LOHN: 8 Kupfer
- VERBREITUNG: Häufig

GERBER

Arbeitet in der GERBEREI. Kann außerdem Lederrüstungen und andere Gegenstände aus Leder herstellen. Ein Wurf auf HANDWERK gelingt einem GERBER automatisch mit einem ⚔.

- LOHN: 6 Kupfer
- VERBREITUNG: Unüblich

HAUSWART

Kümmert sich um die allgemeine Instandhaltung der Festung (siehe Seite 167).

- LOHN: 3 Kupfer
- VERBREITUNG: Häufig



HENKER

Richtet Gefangene am GALGEN hin.

- LOHN: 1 Silber pro Hinrichtung
- VERBREITUNG: Häufig

HOLZFÄLLER

Produziert zwei Einheiten HOLZ pro Tagesabschnitt Arbeit in den Geländetypen WALD oder TIEFER WALD.

- LOHN: 4 Kupfer
- VERBREITUNG: Häufig

JÄGER

Produziert eine Einheit FLEISCH und FELL pro Tagesabschnitt Arbeit in der Wildnis. Würfelt jede Woche für jeden Jäger mit einem Basiswürfel. Wenn ihr einen 💀 würfelt, wird der Jäger von einem wilden Tier angegriffen. Würfelt nochmal mit einem Basiswürfel – bei einem 💀 wird der Jäger getötet.

- LOHN: 6 Kupfer
- VERBREITUNG: Häufig

MÜLLER

Arbeitet in der MÜHLE.

- LOHN: 8 Kupfer
- VERBREITUNG: Häufig

SCHANKWIRT

Arbeitet in der SCHENKE.

- LOHN: 12 Kupfer
- VERBREITUNG: Unüblich

SCHMIED

Arbeitet in der SCHMIEDE. Kann außerdem Waffen, Rüstungen und andere Gegenstände aus Eisen herstellen. Dem Schmied gelingt ein Wurf auf HANDWERK automatisch mit einem ⚔.

- LOHN: 1 Silber
- VERBREITUNG: Unüblich

SCHNEIDER

Arbeitet in der SCHNEIDEREI. Kann außerdem Kleider und andere Gegenstände aus STOFF nähen. Dem Schneider gelingt ein Wurf auf Handwerk automatisch mit einem ⚔.

- LOHN: 8 Kupfer
- VERBREITUNG: Häufig

STEINHAUER

Arbeitet im STEINBRUCH.

- LOHN: 3 Kupfer
- VERBREITUNG: Häufig

WACHE

Eine bewaffnete Wache, die eure Festung bewacht. Werte wie für einen typischen Soldaten (siehe Seite 181 im *Spielleiter-Handbuch*). Wachen beeinflussen die Verteidigungsstufe eurer Festung (siehe Seite 178). Eure Festung kann über mehrere WACHEN verfügen. Eine WACHE ist stets einsatzbereit, selbst falls sie gerade außer Dienst ist.

- LOHN: 1 Silber
- VERBREITUNG: Häufig

ZIMMERMANN

Kann Gegenstände und Anlagen aus HOLZ herstellen. Einem Zimmermann gelingt ein Wurf auf HANDWERK automatisch mit einem ⚔.

- LOHN: 7 Kupfer
- VERBREITUNG: Unüblich



EREIGNISSE IN DER FESTUNG

Falls ihr lange genug überlebt, um zu erfahrenen und reichen Abenteurern mit einer eigenen Festung zu werden, ist die Wahrscheinlichkeit hoch, dass sich Kunde über eure Taten in sämtliche Ecken der Verbotenen Lande verbreitet. Aber Ruhm hat seinen Preis. Je mehr eure Reputation ansteigt, desto wahrscheinlicher wird es, dass eure Festung ungewollte Besucher anzieht.

Etwa einmal pro Woche, oder wann immer die SL es als passend erachtet, würfelt sie für ein Ereignis in der Festung. Die Tabelle mit Ereignissen befindet sich auf Seite 12 im *Spielleiter-Handbuch*, da die Spieler sie nicht im Voraus lesen sollten.

Die SL sollte nur auf dieser Tabelle würfeln, wenn die Festung bewacht wird, entweder durch euch oder durch angeheuerte Wachen. Was bei einer unbewachten Festung geschieht, findet ihr auf Seite 167.

Beachtet, dass bestimmte Anlagen wie der Galgen den Ereigniswurf beeinflussen können. Dasselbe gilt für einige Ergebnisse aus der Tabelle für Mietlinge, die keinen Lohn erhalten (siehe oben, Seite 165).

SCHLACHTEN UM DIE FESTUNG

Eines Tages könnten Feinde vor euren Toren stehen, um eure Festung zu erobern. Falls das passiert, müsst ihr bereit sein, sie zu verteidigen. Falls eine feindliche Streitmacht eure Festung angreift, würfelt einer der Spieler gegen die SL, um den Ausgang der Schlacht zu bestimmen. Falls eure Abenteurer anwesend sind, können sie den Ausgang beeinflussen.

Die Angriffsstufe der Angreifer steht hierbei der Verteidigungsstufe eurer Festung gegenüber. Verwendet die Tabellen weiter unten, um diese Werte zu berechnen. Falls keine Abenteurer und keine WACHEN anwesend sind, gibt es keine Schlacht – die Angreifer schaffen es automatisch, die Festung zu erobern.

SCHLACHTVERLAUF

Die Schlacht wird in mehreren Zügen abgewickelt. In jedem Zug würfelt ein Spieler für die Verteidigung und die SL für die Angreifer. Würfelt so viele Basiswürfel, wie die Verteidigungs- oder Angriffsstufe beträgt. Jedes ⚔ bedeutet, dass diese Seite der anderen Seite Verluste zufügt (siehe weiter unten). Alle Spieler und die SL können dazu beitragen, den eigentlichen Verlauf der Schlacht zu beschreiben!

Jedes erwürfelte ⚔ bedeutet, dass die Verteidigungs- oder Angriffsstufe der anderen Seite um 1 gesenkt wird. Wenn ein Zug vorbei ist, müssen beide Seite entscheiden, ob sie aufgeben oder weiterkämpfen wollen. Um weiterzukämpfen, muss eine Streitmacht eine Verteidigungs- oder Angriffsstufe von mindestens 1 übrig haben. Falls die Schlacht weitergeht, würfelt erneut wie oben angegeben, Zug um Zug, bis eine Seite aufgibt oder komplett besiegt wird (ihre Verteidigungs- oder Angriffsstufe sinkt auf 0)

VERLUSTE

Jedes erwürfelte ⚔ bedeutet Verluste auf der gegnerischen Seite. Die Seite, die die Verluste erleidet, darf entscheiden, was jeder verlorene Punkt der Verteidigungs- oder Angriffsstufe bedeutet.

Den Verteidigern der Festung stehen folgende Verluste zur Auswahl:

- 10 WACHEN in der Festung sind Gebro-



VERTEIDIGUNGSSTUFE	
Die SC nehmen an der Verteidigung teil	+1 (unabhängig von der Zahl)
Pro 10 Wachen in der Festung (aufgerundet)	+1 (bis maximal +5)
Die Wachen sind HUNGRIG	-1
Die Festung verfügt über einen SCHUTZWALL	+2
Die Festung verfügt über ein FALLGATTER	+1
Die Festung verfügt über einen WACHTURM	+1
Die Festung verfügt über einen BURGGRABEN	+1

chen. Würfelt nach Bedarf für kritische Verletzungen.

- Der SCHUTZWALL der Festung ist beschädigt und gewährt nur noch +1 auf die Verteidigungsstufe.
- Ein bereits beschädigter SCHUTZWALL wird durchbrochen und gewährt keinen Bonus mehr auf die Verteidigungsstufe. Die Rohstoffe bleiben zurück und können verwendet werden, um den SCHUTZWALL wiederaufzubauen.
- Das FALLGATTER der Festung wird zerstört. Die Rohstoffe bleiben zurück und können verwendet werden, um es wiederaufzubauen.

Den Angreifern stehen folgende Verluste zur Auswahl:

- 20 Soldaten sind Gebrochen. Würfelt nach Bedarf für kritische Verletzungen.
- Der Anführer der Angreifer ist Gebrochen. Würfelt nach Bedarf für eine kritische Verletzung.
- Der Rammbock der Angreifer zerbricht.
- Ein Monster wird besiegt.

BELAGERUNG

Falls eure Festung umzingelt und belagert ist, könnt ihr sie nicht verlassen, ohne angegriffen zu werden. In dieser Situation können

ANGRIFFSSTUFE	
Pro 20 Angreifer (aufgerundet)	+1 (bis maximal +5)
Die Angreifer werden von einem Anführer kommandiert	+1
Die Angreifer verfügen über Leitern oder Wurfhaken	+1
Die Angreifer verfügen über einen Rammbock	+1
Die Angreifer verfügen über ein Monster in ihrer Streitmacht	+1 pro Monster
Einige der Angreifer können fliegen	+1



eure Mietlinge weder NAHRUNG noch WASSER für sich kaufen – stattdessen müssen alle Anwesenden von dem leben, was ihr in der Festung auf Lager habt. In der Regel verbrauchen fünf Mietlinge eine Einheit NAHRUNG am Tag, sonst werden sie HUNGRIG. Falls ihr einen BRUNNEN habt, habt ihr selbst während einer Belagerung freien Zugang zu WASSER – ansonsten müsst ihr eure Mietlinge auch mit WASSER versorgen.

BELAGERUNG BRECHEN: Um die Belagerung zu brechen, müsst ihr einen Ausfall durchführen und die Belagerer angreifen. Dies ist sehr gefährlich, da eure Verteidigungsstufe niedriger ist – es benötigt 20 statt 10 Wachen, um einen Punkt Verteidigungsstufe zu erhalten, und SCHUTZWALL, FALLGATTER, WACHTURM und BURGGRABEN haben keine Wirkung. Die Angreifer können ihrerseits in einem solchen Kampf im offenen Gelände keine Leitern oder Rammböcke verwenden.

EURE ABENTEURER IN DER SCHLACHT

Falls eure SC anwesend sind und an der Schlacht teilnehmen, könnt ihr den Ausgang beeinflussen. Ihre Anwesenheit erhöht die Verteidigungsstufe der Festung um einen Punkt, unabhängig von der Zahl. Eure Abenteurer können außerdem auf einzelne Ereignisse stoßen, die mit den normalen Kampfregeln ausgespielt werden.

Mindestens einmal pro Zug würfelt die SL auf der Tabelle weiter rechts. Die SL entscheidet, welcher SC betroffen ist. Spielt den persönlichen Kampf – oder die Kämpfe – aus, bevor ihr zum nächsten Zug der größeren Schlacht fortschreitet. Beachtet, dass der Kampf dazu führen kann, dass ein SC oder NSC Gebrochen wird, was wiederum die Angriffs- oder Verteidigungsstufen ändern kann.

Die Ergebnisse in der Tabelle dienen vor allem als Inspirationsquelle und müssen der Situation angepasst werden. Die SL kann die Tabelle auch ignorieren und sich eigene Herausforderungen ausdenken, denen ihre Abenteurer während der Schlacht um die Festung begegnen.

BEISPIEL

Nirmenas und Tyrgars Festung wird von etwa 90 wilden Orks angegriffen, unter dem Kommando des Häuptlings Geldad. Die Festung hat einen SCHUTZWALL *und 20* WACHEN*, was eine Verteidigungsstufe von insgesamt 5 ergibt (1 für die Abenteurer, +2 für den* SCHUTZWALL *und +2 für die* WACHEN*). Die Angreifer haben einen Rammbock und kommen somit auf eine Angriffsstufe von 7 (5 für Anzahl, +1 für den Rammbock und +1 für Geldad selbst).*

Im ersten Zug der Schlacht würfeln die Spieler ein ⚔, während die SL zwei würfelt. Die SL entscheidet, dass 20 Orks niedergemäht werden, was die Anzahl der Angreifer auf 70 und die Angriffsstufe auf 6 senkt. Die Spieler entscheiden, dass der SCHUTZWALL *erst beschädigt und dann durchbrochen wird, was die Verteidigungsstufe auf 3 senkt.*

Der erste Zug ist zu Ende. Zeit, um nach Nirmena und Tyrgar selbst zu sehen. Die SL würfelt eine 5 und wählt Nirmena für das Ereignis aus. Nirmena findet sich auf einmal auf der Mauer wieder, Angesicht zu Angesicht mit Geldad selbst! Falls sie den Orkhäuptling besiegt, könnte sie den Verlauf der Schlacht wenden und die Festung vor Zerstörung bewahren...

UNTERSCHIEDLICHE TRUPPEN

Die Regeln für Schlachten um die Festung sind bewusst schnell und

EREIGNISSE WÄHREND DER SCHLACHT

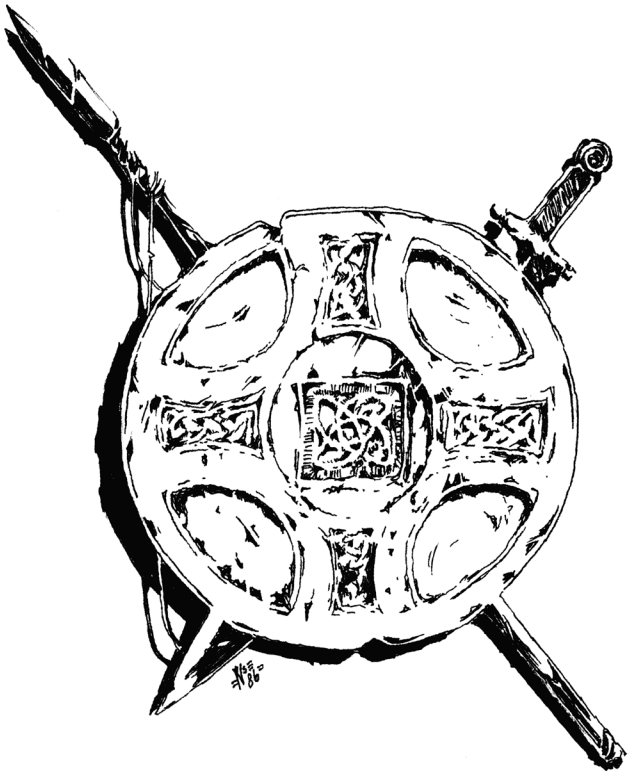
W6	EREIGNIS
1	Ein SC wird gestoßen und stürzt W6+2 Meter tief (siehe Seite 114 für Fallschaden).
2	Ein SC wird auf einmal von W3+1 Feinden umzingelt. Sie muss ihre Stellung zwei Runden lang im Nahkampf behaupten, bevor Hilfe eintrifft.
3	Ein SC findet sich Angesicht zu Angesicht mit einem Angreifer wieder und muss ihn im Nahkampf bekämpfen.
4	Ein SC hat die Gelegenheit, die Leitern der Angreifer wegzustoßen oder Steine auf die Feinde herabzuwerfen. Würfle auf KRAFT. Bei Erfolg sind W3 Angreifer Gebrochen.
5	Ein SC trifft auf den Anführer der Angreifer. Spielt einen Nahkampf zwischen ihnen aus, bis nur noch einer von ihnen auf den Beinen ist, am besten an einem dramatischen Ort in der Festung.
6	Zwei SC stellen sich gemeinsam einem mächtigen Feind. Es könnte sich um ein Monster oder den Anführer der Angreifer handeln.

einfach gehalten und unterscheiden daher nicht zwischen verschiedenen Arten von Soldaten. Falls ihr eine detailliertere Herangehensweise bevorzugt, könnt ihr folgende Regeln benutzen.

Zählt den Stärke-Wert zur Fertigkeitsstufe in NAHKAMPF oder FERNKAMPF (was immer höher ist) eines typischen Soldaten in der Streitmacht hinzu. Das Ergebnis ist die Kampfstufe des Soldaten. Teilt 50 durch die Kampfstufe (aufgerundet), um zu bestimmen, wie viele Soldaten eine BASISEINHEIT der Verteidiger enthält. Teilt 100 durch die Kampfstufe (aufgerundet), um zu bestimmen, wie viele Soldaten eine Basiseinheit der Angreifer enthält.

Jede Basiseinheit gewährt +1 auf die Angriffs- oder Verteidigungsstufe der Streitmacht. Der maximale Bonus ist weiterhin +5. Jeder verlorene Punkt Verteidigungs- oder Angriffsstufe bedeutet, dass so viele Soldaten Gebrochen sind, wie eine Basiseinheit enthält.

Zum Beispiel hat eine angreifende Streitmacht, bestehend aus Soldaten mit Stärke 4 und Fertigkeitsstufe 3 in NAHKAMPF (Kampfstufe 7) eine Basiseinheit-Größe von 15 (100 geteilt durch 7, aufgerundet). Falls die Streitmacht 2 Punkte ihrer Angriffsstufe verliert, sind 30 Soldaten Gebrochen.



AUSRÜSTUNG

„Öl ist ja schön und gut, aber für einen ordentlichen Griff geht nichts über die Spucke einer Rothaarigen!", sinnierte Haggamur, während er den Lappen eintauchte, um seine Axt im Schein des Lagerfeuers einzufetten.

„Als wenn ein Mädchen dich so nahe ranließe!", spottete Molder von der anderen Seite des Feuers.

„Ja, aber er weiß sicher, was ein fester Griff am Schaft wert ist", lachte Miria Mott.



Die Tabellen auf den folgenden Seiten decken eine große Anzahl von Waren und Dienstleistungen aus den Verbotenen Landen ab.

VERBREITUNG

Einige Waren und Dienstleistungen sind seltener als andere, daher können die Abenteuer nicht erwarten, in jedem kleinen Weiler das Gewünschte zu finden. Bei jedem Punkt der folgenden Liste findest du einen Eintrag, wie groß die Verbreitung üblicherweise ist – die Wahrscheinlichkeit, dass die suchenden Abenteurer den Gegenstand in einem typischen Dorf finden.

HÄUFIG: Üblicherweise in angemessenen Mengen vorrätig.

UNÜBLICH: Würfele einen W6: Bei einer 4 oder mehr sind W6 Einheiten des Gesuchten vorrätig. Der Verbreitungs-Wurf kann jede Woche wiederholt werden.

SELTEN: Würfle einen W6: Bei einer 6 ist eine Einheit des Gesuchten vorrätig. Der Verbreitungs-Wurf kann jede Woche wiederholt werden.

GEGENSTÄNDE HERSTELLEN

Die meisten Gegenstände in der folgenden Ausrüstungsliste können mittels der HANDWERK-Fertigkeit hergestellt werden (siehe Seite 52).

ROHSTOFFE: In dieser Spalte findest du die für die Herstellung des Gegenstands benötigten Ausgangsmaterialien. In besonderen Fällen können dies auch andere Gegenstände sein. Sind keine Rohstoffe angegeben, kann der entsprechende Gegenstand nicht hergestellt werden.

ZEIT: In den Ausrüstungslisten ist ebenfalls aufgeführt, wie lange die Herstellung eines Gegenstands dauert, wobei wir davon ausgehen, dass der Handwerker zwei (Tages-)Abschnitte pro Tag dafür aufwendet. Wird mehr Zeit ein-



gesetzt, gewährt dies einen Bonus auf den Herstellungs-Wurf.

TALENTE: Gegenstände, zu deren Herstellung ein bestimmtes Talent nötig ist, werden als komplex bezeichnet; das erforderliche Talent ist in der entsprechenden Spalte der Tabelle aufgeführt. Gegenstände, die hier keinen Eintrag haben, gelten als einfach und können von allen hergestellt werden.

ALLGEMEINE DIENSTLEISTUNGEN

DIENSTLEISTUNG	PREIS	VERBREITUNG	ANMERKUNG
Bad im Gasthaus	3 Kupfer	Häufig	
Haarschnitt	5 Kupfer	Häufig	
Besuch beim Heiler	5 Silber	Unüblich	Ein typischer Dorfheiler hat Empathie 4 und eine Fertigkeitsstufe von 2 in Heilen.
Leibwächter	1 Silber pro Tag	Unüblich	
Kleidung reinigen	5 Kupfer	Häufig	
Kurier	1 Silber pro Hexfeld	Häufig	
Wegzoll	2 Kupfer	Häufig	
Übernachtung, Schlafsaal	2 Kupfer	Häufig	
Übernachtung, Einzelzimmer	5 Kupfer	Häufig	
Gute Unterkunft	2 Silber	Unüblich	
Schale Eintopf	3 Kupfer	Häufig	Deckt den Essensbedarf für einen Tag.
Volle Mahlzeit	1 Silber	Häufig	Deckt den Essens- und Wasserbedarf für einen Tag.
Festmahl	1 Gold	Unüblich	Deckt den Essens- und Wasserbedarf für einen Tag.
Krug Bier	2 Kupfer	Häufig	Deckt den Wasserbedarf für einen Tag.
Kelch Wein	4 Kupfer	Unüblich	Deckt den Wasserbedarf für einen Tag.
Lehrer	1 Silber oder mehr pro Tag	Unüblich	Mehr zu Lehrern findest du auf Seite 40.

WERKZEUGE: Viele Gegenstände benötigen für ihre Herstellung besondere Werkzeuge, die in der entsprechenden Spalte zu finden sind. Bei einigen Gegenständen sind sogar spezielle Anlagen wie z. B. eine Schmiede erforderlich. Mehr zu Anlagen findest du in Kapitel 8. Anlagen gibt es aber nicht nur in Festungen: Die Abenteurer können sie sowohl in Dörfern als auch in anderen Orten der Verbotenen Lande finden.

PREIS: Die Kosten für einen Gegenstand können sich von Ort zu Ort stark unterscheiden.





HANDELSWAREN

GEGENSTAND	PREIS	VERBREITUNG	GEWICHT	ROHSTOFFE	ZEIT
Pfeile, Eisenspitze	12 Kupfer	Häufig	Normal	1/2 Eisen, 1 Holz	Tagesabschnitt
Pfeile, Holzspitze	6 Kupfer	Häufig	Normal	1 Holz	Tagesabschnitt
Köcher	8 Kupfer	Häufig	–	1/2 Leder	Tagesabschnitt
Wurfhaken	3 Silber	Unüblich	Normal	1 Eisen	Tagesabschnitt
Seil, 10 Meter	2 Silber	Häufig	Normal	1 Tuch	Tagesabschnitt
Talgkerze	6 Kupfer	Häufig	Winzig	1/10 Tuch, 1/4 Talg	Tagesabschnitt
Öllampe	5 Kupfer	Häufig	Leicht	1 Stein	Ein Tag
Laterne	2 Silber	Häufig	Leicht	1 Eisen	Ein Tag
Fackeln	5 Kupfer	Häufig	Normal	1 Holz	Tagesabschnitt
Seesack	8 Kupfer	Häufig	–	1 Tuch	Tagesabschnitt
Rucksack	4 Silber	Häufig	–	2 Tuch	Tagesabschnitt
Wasserschlauch	3 Silber	Häufig	–	1 Leder	Tagesabschnitt
Verbandszeug	6 Kupfer	Häufig	Leicht	1/2 Tuch	Tagesabschnitt
Lampenöl	2 Kupfer	Häufig	Leicht	1/4 Talg	Tagesabschnitt
Tinte/Feder	2 Silber	Unüblich	Winzig	Feder, 1/10 Eisen	Tagesabschnitt
Pergament	6 Kupfer	Unüblich	Winzig	1/4 Leder	Tagesabschnitt
Decke	7 Kupfer	Häufig	Leicht	1/2 Tuch	Tagesabschnitt
Felldecke	3 Silber	Häufig	Normal	2 Fell	Tagesabschnitt
Feuerstein/Stahl	2 Kupfer	Häufig	Winzig	1/10 Eisen, 1/4 Stein	Tagesabschnitt
Dietriche	1 Gold	Unüblich	Winzig	1/4 Eisen	Ein Tag
Eiserne Rationen	1 Silber	Häufig	Normal	1 Fleisch, Fisch oder Gemüse	Tagesabschnitt



TALENT	WERKZEUGE	AUSWIRKUNG
Schmied, Bogner	Schmiede, Messer	Erhöht den Pfeile-Ressourcenwürfel um eine Stufe.
Bogner	Messer	Erhöht den Pfeile-Ressourcenwürfel um eine Stufe. Rüstungsschutz zählt doppelt.
Gerber	Messer	Erhöht nicht die Traglast.
Schmied	Schmiede	Ausrüstungsbonus +1 beim Klettern.
Schneider	Messer	Ausrüstungsbonus +1 beim Klettern.
–	Feuer	Beleuchtet einen Tagesabschnitt lang auf Armeslänge.
–	Feuer	Beleuchtet in naher Reichweite. Nur in geschlossenen Räumen verwendbar. Erfordert Lampenöl.
Schmied	Schmiede	Beleuchtet in naher Reichweite. Erfordert Lampenöl.
–	Messer oder Axt	Erhöht den Fackeln-Ressourcenwürfel um eine Stufe. Beleuchtet in naher Reichweite. Würfle den Ressourcenwürfel jeden Zug (alle 15 Minuten).
Schneider	Messer	Erhöht nicht die Traglast.
Schneider	Messer, Nadel und Faden	Erhöht nicht die Traglast.
Gerber	Nadel und Faden	Erforderlich, um Wasser zu transportieren. Erhöht nicht die Traglast.
Schneider	Messer	Ausrüstungsbonus +1 auf HEILEN.
Gerber	Feuer	Hält einen Tagesabschnitt.
Gerber	Messer, Feuer	Kann benutzt werden, um Zauber niederzuschreiben.
Gerber	Messer	Kann benutzt werden, um Zauber niederzuschreiben.
Schneider	Messer	Ausrüstungsbonus +1 gegen Unterkühlung.
Gerber	Messer	Ausrüstungsbonus +2 gegen Unterkühlung.
–	–	Ausrüstungsbonus +1 beim LAGER AUFSCHLAGEN auf Reisen.
Schmied, Schlossknacker	Schmiede	Ausrüstungsbonus +1 auf FINGERFERTIGKEIT beim Schlösserknacken.
Koch	Feuer	Eine Einheit NAHRUNG. Erhöht den Nahrung-Ressourcenwürfel um eine Stufe.



HANDELSWAREN, FORTSETZUNG

GEGENSTAND	PREIS	VERBREITUNG	GEWICHT	ROHSTOFFE	ZEIT
Feldküche	4 Silber	Unüblich	Schwer	2 Eisen	Ein Tag
Kessel	18 Kupfer	Häufig	Normal	1 Eisen	Ein Tag
Kelch, Metall	7 Kupfer	Unüblich	Leicht	1/2 Eisen	Ein Tag
Humpen	2 Kupfer	Häufig	Leicht	1/2 Holz	Tagesabschnitt
Teller, Metall	8 Kupfer	Unüblich	Leicht	1/2 Eisen	Ein Tag
Essmesser	6 Kupfer	Häufig	Winzig	1/4 Eisen	Tagesabschnitt
Löffel	8 Kupfer	Unüblich	Winzig	1/4 Eisen	Ein Tag
Tellereisen	5 Silber	Häufig	Normal	1 Eisen	Ein Tag
Kleintierfallen	1 Silber	Häufig	Leicht	1/2 Tuch oder Leder	Tagesabschnitt
Fass	8 Kupfer	Häufig	Schwer	2 Holz	Ein Tag
Tonkrug	5 Kupfer	Häufig	Leicht	1 Stein	Ein Tag
Zelt, klein	2 Silber	Häufig	Normal	1 Tuch oder Leder	Abschnitt
Zelt, groß	5 Silber	Unüblich	Schwer	2 Tuch oder Leder	Ein Tag
Angelhaken/ Schnur	4 Kupfer	Häufig	Leicht	1/10 Eisen, 1/10 Tuch	Tagesabschnitt
Fischernetz	1 Silber	Häufig	Normal	1 Tuch	Ein Tag
Lupe	3 Gold	Selten	Winzig	1/4 Eisen, 1/2 Glas	Eine Woche
Heiliges Symbol	1 Silber	Unüblich	Winzig	1/2 Eisen	Ein Tag
Kreide	2 Kupfer	Häufig	Winzig	1/4 Stein	Abschnitt
Landkarte	4 Silber	Unüblich	Winzig	Pergament	Ein Tag
Fernrohr	3 Gold	Selten	Normal	1 Eisen, 1 Glas	Zwei Wochen
Kristallkugel	6 Silber	Unüblich	Leicht	1 Glas	Ein Tag
Stundenglas	12 Silber	Selten	Leicht	1 Stein	Eine Woche
Waage	3 Silber	Unüblich	Normal	1/2 Eisen	Ein Tag
Flöte	15 Kupfer	Häufig	Leicht	1/2 Holz	Ein Tag



TALENT	WERKZEUGE	AUSWIRKUNG
Koch, Schmied	Schmiede	Ein Koch kann 2W6 Einheiten NAHRUNG pro Tagesabschnitt kochen.
Koch, Schmied	Schmiede	Ein Koch kann W6+2 Einheiten NAHRUNG/Tagesabschnitt kochen.
Schmied	Schmiede	–
–	–	–
Schmied	Schmiede	–
Schmied	Schmiede	–
Schmied	Schmiede	–
Schmied	Schmiede	Ausrüstungsbonus +2 beim JAGEN auf Reisen.
Jagdmeister	Messer	Ausrüstungsbonus +1 beim JAGEN auf Reisen.
–	Säge, Hammer	Fasst 10 Einheiten Wasser oder andere Flüssigkeit.
–	Feuer	Fasst 1 Einheit Wasser oder andere Flüssigkeit.
Schneider oder Gerber	Messer, Nadel und Faden	Für zwei Personen. Ausrüstungsbonus +2 beim LAGER AUFSCHLAGEN auf Reisen.
Schneider oder Gerber	Messer, Nadel und Faden	Für sechs Personen. Ausrüstungsbonus +2 beim LAGER AUFSCHLAGEN auf Reisen.
Schmied, Schneider	Hammer, Schmiede	Ausrüstungsbonus +1 beim FISCHEN auf Reisen.
Schneider	Messer	Ausrüstungsbonus +1 beim FISCHEN auf Reisen.
Schmied, Baumeister	Schmiede	Kann als Zauberkomponente genutzt werden.
Schmied	Schmiede	Kann als Zauberkomponente genutzt werden.
–	–	Kann von Symbolisten genutzt werden.
Kundschafter	Tinte/Feder	Kann als Zauberkomponente genutzt werden.
Schmied, Baumeister	Schmiede	Ausrüstungsbonus +2 auf AUSKUNDSCHAFTEN in WEITER Reichweite.
Schmied	Schmiede	Kann als Zauberkomponente genutzt werden.
Baumeister	Schmiede	Kann als Zauberkomponente genutzt werden.
Schmied	Schmiede	Kann als Zauberkomponente genutzt werden.
Weg des Liedes	Messer	Ausrüstungsbonus +1 auf DARBIETUNG.



HANDELSWAREN, FORTSETZUNG

GEGENSTAND	PREIS	VERBREITUNG	GEWICHT	ROHSTOFFE	ZEIT
Horn	3 Silber	Häufig	Normal	1 Holz oder Tierhorn	Ein Tag
Leier	5 Silber	Unüblich	Normal	1 Holz, 1/4 Tuch	Eine Woche
Harfe	8 Silber	Selten	Schwer	2 Holz, 1/2 Tuch	Zwei Wochen
Trommel	18 Kupfer	Häufig	Normal	1 Holz, 1/2 Leder	Ein Tag
Tödliches Gift	5 Silber	Selten	Winzig	1 Kräuter	Tagesabschnitt
Lähmendes Gift	4 Silber	Selten	Winzig	1 Kräuter	Tagesabschnitt
Schlafgift	3 Silber	Selten	Winzig	1 Kräuter	Tagesabschnitt
Traumgift	4 Silber	Selten	Winzig	1 Kräuter	Tagesabschnitt

NAHKAMPFWAFFEN

WAFFE	PREIS	VERBREITUNG	GEWICHT	ROHSTOFFE
Messer	1 Silber	Häufig	Leicht	1/2 Eisen, 1/2 Holz
Dolch	2 Silber	Häufig	Leicht	1/2 Eisen, 1/2 Leder
Falchion	4 Silber	Häufig	Normal	1 Eisen, 1/2 Leder
Kurzschwert	6 Silber	Häufig	Normal	1 Eisen, 1/2 Leder
Breitschwert	10 Silber	Häufig	Normal	2 Eisen, 1/2 Leder
Langschwert	18 Silber	Unüblich	Schwer	3 Eisen, 1/2 Leder
Bidenhänder	4 Gold	Selten	Schwer	4 Eisen, 1 Leder
Krummsäbel	8 Silber	Unüblich	Normal	1 Eisen, 1/2 Leder
Handaxt	2 Silber	Häufig	Normal	1/2 Eisen, 1 Holz
Streitaxt	6 Silber	Unüblich	Schwer	1 Eisen, 1 Holz
Zweihandaxt	18 Silber	Unüblich	Schwer	2 Eisen, 2 Holz
Streitkolben	4 Silber	Häufig	Normal	1 Eisen, 1 Holz



TALENT	WERKZEUGE	AUSWIRKUNG
Weg des Liedes	Messer	Ausrüstungsbonus +1 auf DARBIETUNG.
Weg des Liedes	Messer	Ausrüstungsbonus +1 auf DARBIETUNG.
Weg des Liedes	Messer	Ausrüstungsbonus +2 auf DARBIETUNG.
Weg des Liedes	Messer	Ausrüstungsbonus +1 auf DARBIETUNG.
Giftmischer	Kessel, Feuer	Wirksamkeit 3. Jede Steigerung der Wirksamkeit verdoppelt den Preis.
Giftmischer	Kessel, Feuer	Wirksamkeit 3. Jede Steigerung der Wirksamkeit verdoppelt den Preis.
Giftmischer	Kessel, Feuer	Wirksamkeit 3. Jede Steigerung der Wirksamkeit verdoppelt den Preis.
Giftmischer	Kessel, Feuer	Wirksamkeit 3. Jede Steigerung der Wirksamkeit verdoppelt den Preis.

ZEIT	TALENT	WERKZEUGE
Tagesabschnitt	Schmied	Schmiede
Ein Tag	Schmied	Schmiede
Ein Tag	Schmied	Schmiede
Zwei Tage	Schmied	Schmiede
Eine Woche	Schmied	Schmiede
Eine Woche	Schmied	Schmiede
Zwei Wochen	Schmied	Schmiede
Eine Woche	Schmied	Schmiede
Tagesabschnitt	Schmied	Schmiede
Ein Tag	Schmied	Schmiede
Eine Woche	Schmied	Schmiede
Ein Tag	Schmied	Schmiede



NAHKAMPFWAFFEN, FORTSETZUNG

WAFFE	PREIS	VERBREITUNG	GEWICHT	ROHSTOFFE
Morgenstern	8 Silber	Unüblich	Normal	1 Eisen, 1 Holz
Kriegshammer	12 Silber	Unüblich	Normal	1 Eisen, 1 Holz
Kriegsflegel	16 Silber	Unüblich	Normal	2 Eisen, 1 Holz
Holzkeule	1 Silber	Häufig	Normal	1 Holz
Große Holzkeule	2 Silber	Häufig	Schwer	2 Holz
Schwerer Kriegshammer	22 Silber	Unüblich	Schwer	3 Eisen, 2 Holz
Kampfstab	1 Silber	Häufig	Normal	2 Holz
Speer	2 Silber	Häufig	Normal	1/2 Eisen, 1 Holz
Langspeer	4 Silber	Häufig	Normal	1/2 Eisen, 2 Holz
Pike	12 Silber	Unüblich	Schwer	1/2 Eisen, 2 Holz
Hellebarde	3 Gold	Selten	Schwer	1 Eisen, 2 Holz
Dreizack	6 Silber	Selten	Normal	1 Eisen, 1 Holz

FERNKAMPFWAFFEN

WAFFE	PREIS	VERBREITUNG	GEWICHT	ROHSTOFFE
Wurfmesser	1 Silber	Häufig	Leicht	1/2 Eisen, 1/2 Holz
Wurfaxt	2 Silber	Häufig	Normal	1/2 Eisen, 1 Holz
Wurfspeer	2 Silber	Häufig	Normal	1/2 Eisen, 1 Holz
Schleuder	1 Silber	Häufig	Leicht	1/2 Leder
Kurzbogen	6 Silber	Häufig	Leicht	1 Holz, 1/4 Leder
Langbogen	12 Silber	Unüblich	Normal	2 Holz, 1/4 Leder
Leichte Armbrust	24 Silber	Unüblich	Normal	1/2 Eisen, 1 Holz, 1 Leder
Schwere Armbrust	4 Gold	Selten	Schwer	1 Eisen, 2 Holz, 1 Leder

SCHILDE & RÜSTUNG

GEGENSTAND	PREIS	VERBREITUNG	GEWICHT	ROHSTOFFE
Schild, klein	6 Silber	Häufig	Leicht	1/2 Eisen, 1/2 Holz, 1 Leder
Schild, groß	15 Silber	Unüblich	Normal	1 Eisen, 1 Holz, 2 Leder
Lederrüstung	4 Silber	Häufig	Leicht	2 Leder



ZEIT	TALENT	WERKZEUGE
Zwei Tage	Schmied	Schmiede
Zwei Tage	Schmied	Schmiede
Eine Woche	Schmied	Schmiede
Tagesabschnitt		–
Tagesabschnitt		–
Eine Woche	Schmied	Schmiede
Tagesabschnitt		–
Tagesabschnitt	Schmied	Schmiede
Ein Tag	Schmied	Schmiede
Zwei Tage	Schmied	Schmiede
Eine Woche	Schmied	Schmiede
Zwei Tage	Schmied	Schmiede

ZEIT	TALENT	WERKZEUGE
Tagesabschnitt	Schmied	Schmiede
Tagesabschnitt	Schmied	Schmiede
Tagesabschnitt	Schmied	Schmiede
Tagesabschnitt	Bogner	Messer
Ein Tag	Bogner	Messer
Zwei Tage	Bogner	Messer
Eine Woche	Schmied, Bogner	Schmiede
Zwei Wochen	Schmied, Bogner	Schmiede

ZEIT	TALENT	WERKZEUGE
Tagesabschnitt	Schmied, Gerber	Schmiede
Ein Tag	Schmied, Gerber	Schmiede
Ein Tag	Gerber	Messer, Nadel und Faden



SCHILDE & RÜSTUNG, FORTSETZUNG

GEGENSTAND	PREIS	VERBREITUNG	GEWICHT	ROHSTOFFE
Verstärkte Lederrüstung	6 Silber	Unüblich	Normal	1/2 Eisen, 2 Leder
Kettenrüstung	24 Silber	Unüblich	Schwer	3 Eisen
Plattenrüstung	8 Gold	Selten	Schwer	6 Eisen
Verstärkter Lederhelm	3 Silber	Unüblich	Leicht	1/2 Eisen, 1 Leder
Helm, offen	8 Silber	Unüblich	Leicht	1 Eisen, 1 Leder
Helm, geschlossen	18 Silber	Unüblich	Normal	2 Eisen
Topfhelm	3 Gold	Selten	Normal	3 Eisen

KLEIDUNG

KLEIDUNGSSTÜCK	PREIS	VERBREITUNG	ROHSTOFFE	ZEIT
Lumpen	5 Kupfer	Häufig	1/2 Tuch (Wolle)	Tagesabschnitt
Einfache Kleidung	15 Kupfer	Häufig	1 Tuch (Wolle)	Ein Tag
Edle Kleidung	4 Gold	Selten	2 Tuch (Seide)	Eine Woche
Pelzmantel	3 Silber	Unüblich	2 Felle	Tagesabschnitt
Tunika	1 Silber	Häufig	1 Tuch (Wolle)	Tagesabschnitt
Umhang	2 Silber	Unüblich	2 Tuch (Wolle)	Tagesabschnitt
Stiefel	3 Silber	Unüblich	2 Leder	Ein Tag
Gürtelschnalle, Silber	8 Silber	Unüblich	1/2 Silber	Ein Tag

TRANSPORTMITTEL

FAHRZEUG	PREIS	VERBREITUNG	ROHSTOFFE	ZEIT
Karren	15 Silber	Häufig	30 Holz	Zwei Tage
Wagen	3 Gold	Häufig	90 Holz	Eine Woche
Kanu	6 Silber	Häufig	10 Holz	Ein Tag
Ruderboot	15 Silber	Häufig	20 Holz	Zwei Tage
Segelboot	4 Gold	Unüblich	60 Holz, 10 Tuch	Eine Woche



ZEIT	TALENT	WERKZEUGE
Zwei Tage	Schmied, Gerber	Schmiede, Messer, Nadel und Faden
Eine Woche	Schmied	Schmiede
Zwei Wochen	Schmied	Schmiede
Ein Tag	Schmied, Gerber	Schmiede, Messer, Nadel und Faden
Zwei Tage	Schmied, Gerber	Schmiede, Messer, Nadel und Faden
Zwei Tage	Schmied	Schmiede
Eine Woche	Schmied	Schmiede

TALENT	WERKZEUGE	AUSWIRKUNG
–	–	Malus –2 auf MANIPULATION.
Schneider	Nadel und Faden	
Schneider	Nadel und Faden	Ausrüstungsbonus +2 auf MANIPULATION.
Schneider	Nadel und Faden	Ausrüstungsbonus +2 gegen Unterkühlung.
Schneider	Nadel und Faden	
Schneider	Nadel und Faden	
Gerber	Nadel und Faden	Ausrüstungsbonus +2 beim MARSCHIEREN.
Schmied	Schmiede	Ausrüstungsbonus +1 auf MANIPULATION.

TALENT	WERKZEUGE	AUSWIRKUNG
Baumeister	Säge, Hammer	Benötigt ein Zugtier. Kann bis zu zwei Personen und 50 Gegenstände befördern.
Baumeister	Säge, Hammer	Benötigt zwei Zugtiere. Kann bis zu vier Personen und 200 Gegenstände befördern.
–	Säge, Hammer	Kann bis zu zwei Personen und 10 Gegenstände befördern.
Baumeister, Seemann	Säge, Hammer	Kann bis zu vier Personen und 50 Gegenstände befördern.
Baumeister, Seemann	Säge, Hammer	Kann bis zu sechs Personen und 200 Gegenstände befördern



WERKZEUGE

WERKZEUG	PREIS	VERBREITUNG	GEWICHT	ROHSTOFFE
Säge	5 Silber	Unüblich	Normal	1 Eisen, 1 Holz
Hammer	1 Silber	Häufig	Normal	1/2 Eisen, 1 Holz
Vorschlaghammer	2 Silber	Häufig	Schwer	1 Eisen, 2 Holz
Spitzhacke	15 Kupfer	Häufig	Normal	1 Eisen, 1 Holz
Schaufel	2 Silber	Häufig	Normal	1 Eisen, 1 Holz
Holzfälleraxt	2 Silber	Häufig	Normal	1/2 Eisen, 1 Holz
Kneifzange	2 Silber	Unüblich	Leicht	1 Eisen
Nadel und Faden	3 Kupfer	Häufig	Winzig	1/10 Eisen, 1/10 Tuch

ROHSTOFFE

ROHSTOFF	PREIS	HALTBARKEIT	AUSGANGSMATERIALIEN	TALENT
Eisenerz	4 Kupfer	–	–	–
Eisen	1 Silber	–	Eisenerz	Schmied
Silber	1 Gold	–	–	–
Gold	10 Gold	–	–	–
Stein	2 Kupfer	–	–	–
Glas	8 Silber	–	Stein	Schmied
Holz	3 Kupfer	–	–	–
Leder	12 Kupfer	–	Fell	Gerber
Tuch, Wolle	8 Kupfer	–	Wolle	Schneider
Tuch, Seide	1 Gold	–	In den Verbotenen Landen nicht zu finden	Schneider
Wolle	4 Kupfer	Ein Monat	–	–
Korn	3 Kupfer	Ein Monat	–	–
Fleisch	6 Kupfer	Ein Tag	–	–
Fell	8 Kupfer	Eine Woche	–	–

ZEIT	TALENT	WERKZEUGE	WERKZEUGE/ANLAGEN
Ein Tag	Schmied	Schmiede	Mine
Tagesabschnitt	Schmied	Feuer, 1 Stein	Schmiede. Es ist möglich, Eisen ohne eine Schmiede herzustellen, aber nur 1 Einheit pro Tagesabschnitt: erfordert 1 Einheit EISENERZ und einen HANDWERK-Wurf.
Tagesabschnitt	Schmied	Feuer, Hammer	–
Tagesabschnitt	Schmied	Schmiede	–
Ein Tag	Schmied	Schmiede	Steinbruch
Ein Tag	Schmied	Schmiede	Schmiede. Pro Tagesabschnitt kann eine Einheit Glas hergestellt werden; erfordert einen schwierigen (–2) HANDWERK-Wurf.
Ein Tag	Schmied	Schmiede	Axt. Pro Tagesabschnitt Arbeit im WALD oder im TIEFEN WALD und bei einem erfolgreichen HANDWERK-Wurf können doppelt so viele Einheiten HOLZ geschlagen werden wie ⚔ gewürfelt wurden.
Tagesabschnitt	Schmied, Schneider	Schmiede	Gerberei
			Schneiderei
			Schneiderei
			Schafstall
			Acker
			Weide, Schweinestall oder Schafstall

Mehr zum Thema Jagd auf Seite 155.

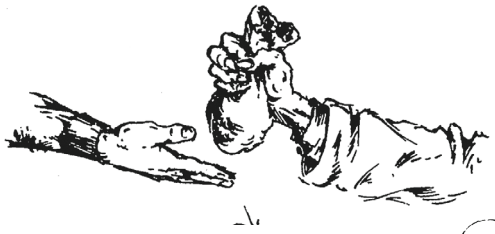


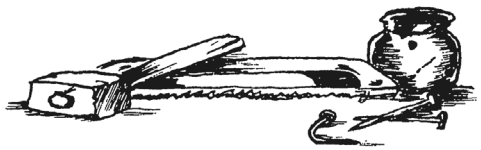
ROHSTOFFE, FORTSETZUNG

ROHSTOFF	PREIS	HALTBARKEIT	AUSGANGSMATERIALIEN	TALENT
Mehl	6 Kupfer	Ein Monat	Korn	–
Gemüse	4 Kupfer	Ein Tag	–	–
Fisch	5 Kupfer	Ein Tag	–	–
Brot	1 Silber	Eine Woche	Mehl	–
Talg	6 Kupfer	–	–	Gerber
Kräuter	2 Silber	Eine Woche	–	–

GEBÄUDE

BAUWERK	PREIS	ROHSTOFFE	ZEIT	TALENT	WERKZEUGE
Kate	10 Gold	200 Holz	Eine Woche	Baumeister	Säge, Hammer
Turm	20 Gold	400 Stein oder 200 Holz	Zwei Wochen	Baumeister	Vorschlaghammer und Spitzhacke oder Säge und Hammer
Steinhaus	30 Gold	600 Stein	Ein Monat	Baumeister	Vorschlaghammer, Spitzhacke
Bauernhof	50 Gold	400 Holz	Ein Monat	Baumeister	Säge, Hammer
Befestigung	250 Gold	1.000 Holz und 200 Stein	Zwei Monate	Baumeister	Vorschlaghammer, Spitzhacke, Säge, Hammer
Feste	1000 Gold	1.000 Holz und 5.000 Stein	Ein Jahr	Baumeister	Vorschlaghammer, Spitzhacke, Säge, Hammer
Burg	3.000 Gold	1.000 Holz und 20.000 Stein	Fünf Jahre	Baumeister	Vorschlaghammer, Spitzhacke, Säge, Hammer
Palast	10.000 Gold	2.000 Holz und 50.000 Stein	Zehn Jahre	Baumeister	Vorschlaghammer, Spitzhacke, Säge, Hammer





WERKZEUGE/ANLAGEN
Mühle
Garten
Fischernetz oder Angelhaken und Schnur. Mehr zum Thema Fischen auf Seite 157.
Bäckerei
Ein geschlachtetes oder anderweitig getötetes Tier ergibt halb so viele Einheiten Talg (abgerundet) wie es Fleisch einbringen würde.
Garten

NUTZTIERE

TIER	PREIS	VERBREITUNG	ANMERKUNGEN
Reitpferd	2 Gold	Unüblich	Die Spielwerte finden sich auf Seite 126 im *Spielleiter-Handbuch*.
Ausgebildetes Schlachtross	8 Gold	Selten	Die Spielwerte finden sich auf Seite 126 im *Spielleiter-Handbuch*.
Esel	6 Silber	Häufig	Die Spielwerte finden sich auf Seite 126 im *Spielleiter-Handbuch*.
Wachhund	4 Silber	Häufig	Die Spielwerte finden sich auf Seite 127 im *Spielleiter-Handbuch*.
Schwein	2 Silber	Häufig	Ergibt beim Schlachten 6 Einheiten FLEISCH.
Schaf	3 Silber	Häufig	Ergibt beim Scheren 2 Einheiten WOLLE und beim Schlachten 5 Einheiten FLEISCH.
Kuh	1 Gold	Unüblich	Ergibt beim Melken 1 Einheit FLEISCH (als Milch) und beim Schlachten 6 Einheiten FLEISCH.
Huhn	4 Kupfer	Häufig	Ergibt beim Schlachten 1 Einheit FLEISCH.
Brieftaube, im Käfig	2 Silber	Unüblich	Fliegt zum heimischen Taubenschlag, wenn sie freigelassen wird.







KRITISCHE VERLETZUNGEN – SCHNITTWUNDEN

W66	VERLETZUNG	TÖDLICH	FRIST	WIRKUNG WÄHREND DER HEILUNG	HEILUNGSDAUER
11-12	Blutende Stirn	Nein	-	Keine	-
13-14	Abgetrennte Nase	Nein	-	-1 auf MANIPULATION.	W6
15-16	Abgetrennter Finger	Nein	-	Zweihändige Waffen können nicht benutzt werden.	W6
21-22	Abgetrennter Zeh	Nein	-	RENNEN wird zu einer langsamen Aktion.	2W6
23-24	Blutender Schenkel	Nein	-	RENNEN wird zu einer langsamen Aktion.	W6
25-26	Aufgeschlitzter Mund	Nein	-	-2 auf Manipulation.	W6
31-32	Durchgetrennte Sehne	Nein	-	RENNEN wird zu einer langsamen Aktion.	2W6
33-34	Verletzte Schulter	Nein	-	Zweihändige Waffen können nicht benutzt werden.	2W6
35-36	Abgetrenntes Ohr	Nein	-	-1 auf AUSKUNDSCHAFTEN.	W6
41-42	Aufgeschlitztes Auge	Nein	-	-2 auf FERNKAMPF und AUSKUNDSCHAFTEN.	2W6
43-44	Durchbohrte Lunge	Ja	W6 Tage	-2 auf AUSDAUER und BEWEGEN.	W6
45-46	Abgetrennter Fuß	Ja	W6 Tage	RENNEN wird zu einer langsamen Aktion.	Permanent
51-52	Innere Blutungen	Ja	W6 Tage	1 Punkt Schaden bei jedem Wurf auf KRAFT, BEWEGEN oder NAHKAMPF.	W6
53-54	Gerissene Eingeweide	Ja	W6 Tage	Krankheit mit Ansteckungskraft 6.	2W6
55-56	Abgetrennter Arm	Ja, -1	W6 Stunden	Zweihändige Waffen können nicht benutzt werden.	Permanent
61-62	Abgetrenntes Bein	Ja, -1	W6 Stunden	RENNEN wird zu einer langsamen Aktion.	Permanent
63-64	Durchschnittene Kehle	Ja, -1	W6 Runden	-2 auf AUSDAUER.	W6
65	Gespaltener Schädel	Ja	-	Du stirbst sofort.	-
66	Enthauptung	Ja	-	Dein Kopf trennt sich von deinem Körper.	-



KRITISCHE VERLETZUNGEN – STUMPFE SCHLÄGE

W66	VERLETZUNG	TÖDLICH	FRIST	WIRKUNG WÄHREND DER HEILUNG	HEILUNGSDAUER
11-12	Betäubt	Nein	-	Keine.	-
13-14	Atemlos	Nein	-	Keine.	-
15-16	Gehirnerschütterung	Nein	-	-2 auf AUSKUNDSCHAFTEN.	W6
21-22	Gebrochene Nase	Nein	-	-1 auf MANIPULATION.	W6
23-24	Gebrochene Finger	Nein	-	Zweihändige Waffen können nicht benutzt werden.	W6
25-26	Gebrochene Zehen	Nein	-	RENNEN wird zu einer langsamen Aktion.	W6
31-33	Ausgeschlagene Zähne	Nein	-	-1 auf MANIPULATION.	W6
34-36	Schlag in die Leiste	Nein	-	1 Punkt Schaden bei jedem Wurf auf BEWEGEN oder NAHKAMPF.	W6
41-43	Gebrochene Rippen	Nein	-	-2 auf BEWEGEN und NAHKAMPF.	2W6
44-45	Gebrochener Arm	Nein	-	Zweihändige Waffen können nicht benutzt werden.	2W6
46-51	Gebrochenes Bein	Nein	-	RENNEN wird zu einer langsamen Aktion.	2W6
52-53	Zerquetschtes Auge	Nein	-	-2 auf FERNKAMPF und AUSKUNDSCHAFTEN.	2W6
54-55	Zertrümmerter Fuß	Ja	W6 Tage	RENNEN wird zu einer langsamen Aktion.	3W6
56-61	Zertrümmerter Ellbogen	Ja	W6 Tage	Zweihändige Waffen können nicht benutzt werden.	Permanent
62-63	Zertrümmertes Knie	Ja	W6 Tage	RENNEN wird zu einer langsamen Aktion.	Permanent
64	Gebrochenes Genick	Nein	-	Vom Hals abwärts gelähmt. Falls nicht rechtzeitig geheilt, wird die Wirkung permanent.	3W6
65-66	Zertrümmerter Schädel	Ja	-	Dein Abenteuer und dein Leben enden hier.	



KRITISCHE VERLETZUNGEN – STICHWUNDEN

W66	VERLETZUNG	TÖDLICH	FRIST	WIRKUNG WÄHREND DER HEILUNG	HEILUNGSDAUER
11-13	Durchstochenes Ohr	Nein	-	Keine	-
14-16	Aufgespießter Fuß	Nein	-	RENNEN wird zu einer langsamen Aktion.	W6
21-23	Durchbohrte Hand	Nein	-	Zweihändige Waffen können nicht benutzt werden.	W6
24-26	Durchstochene Wange	Nein	-	-1 auf MANIPULATION.	W6
31-33	Durchbohrter Schenkel	Nein	-	RENNEN wird zu einer langsamen Aktion.	2W6
34	Durchtrennte Sehne	Nein	-	RENNEN wird zu einer langsamen Aktion.	3W6
35-41	Durchbohrte Schulter	Nein	-	Zweihändige Waffen können nicht benutzt werden.	2W6
42-43	Durchstochenes Auge	Nein	-	-2 auf FERNKAMPF und AUSKUNDSCHAFTEN.	2W6
44-45	Durchstoßene Leiste	Nein	-	1 Punkt Schaden bei jedem Wurf auf BEWEGEN oder NAHKAMPF.	2W6
46-51	Durchstochene Lunge	Ja	W6 Tage	-2 auf AUSDAUER und BEWEGEN.	W6
52-54	Innere Blutungen	Ja	W6 Stunden	1 Punkt Schaden bei jedem Wurf auf BEWEGEN oder NAHKAMPF.	W6
55-56	Gerissene Eingeweide	Ja	W6 Stunden	Krankheit mit Ansteckungskraft 6.	W6
61	Durchtrennte Armarterie	Ja, -1	W6 Minuten	Zweihändige Waffen können nicht benutzt werden.	W6
62	Durchtrennte Beinarterie	Ja, -1	W6 Minuten	RENNEN wird zu einer langsamen Aktion.	W6
63	Durchbohrter Hals	Ja, -1	W6 Runden	-2 auf AUSDAUER.	2W6
64	Durchbohrter Schädel	Ja	-	Du stirbst sofort.	-
65-66	Durchbohrtes Herz	Ja	-	Dein Herz schlägt zum letzten Mal.	-



KRITISCHE VERLETZUNGEN – ANDERE

W66	VERLETZUNG	TÖDLICH	FRIST	WIRKUNG WÄHREND DER HEILUNG	HEILUNGS-DAUER
-	Untypischer Schaden	Ja	W6 Tage	Du bleibst bewusstlos, bis du stirbst oder GEHEILT wirst.	-
-	Strapazierter Schaden	Nein	-	Keine.	-

KRITISCHE VERLETZUNGEN – GEISTIGES TRAUMA

W66	TRAUMA	WIRKUNG WÄHREND DER HEILUNG	HEILUNGS-DAUER
11-16	Zittern	-1 auf alle Würfe auf Geschicklichkeit.	W6
21	Weißes Haar	Keine.	Permanent
22-24	Beklommen	-1 auf alle Würfe auf Verstand.	W6
25-31	Mürrisch	-1 auf alle Würfe auf Empathie.	W6
32-35	Albträume	Würfel auf MENSCHENKENNTNIS, wenn du einen Tagesabschnitt mit SCHLAFEN verbringst. Misserfolg bedeutet, dass der SCHLAF nicht zählt.	W6
36-41	Nachtaktiv	Du kannst nur bei Tageslicht SCHLAFEN.	2W6
42-43	Verängstigt	Du wirst durch etwas verängstigt, das damit zu tun hat, wie du Gebrochen wurdest. Die SL entscheidet, was. Du erleidest 1 Punkt Schaden auf Verstand für jede Runde, in der du auf NAHER Reichweite zur Ursache deiner Furcht bist.	2W6
44-45	Trunksüchtig	Du musst jeden Tag Wein oder Met trinken, sonst erleidest du 1 Punkt Schaden auf Geschicklichkeit.	3W6
46-51	Klaustrophobisch	Für jeden Zug (15 Minuten), den du in beengten Räumen verbringst, erleidest du 1 Punkt Schaden auf Verstand.	2W6
52	Pathologischer Lügner	Du kannst nicht aufhören zu lügen. Über alles. Diese Wirkung sollte durch Rollenspiel ausgespielt werden.	2W6
53-54	Paranoia	Du bist dir sicher, dass jemand hinter dir her ist. Diese Wirkung sollte durch Rollenspiel ausgespielt werden.	2W6



KRITISCHE VERLETZUNGEN – GEISTIGES TRAUMA

W66	TRAUMA	WIRKUNG WÄHREND DER HEILUNG	HEILUNGS-DAUER
55	Wahnvorstellung	Du bist fest von einer völlig unwahren Sache überzeugt, zum Beispiel, dass ein bestimmtes Volk nicht existiert.	3W6
56	Halluzinationen	Würfel jeden Tagesabschnitt auf MENSCHENKENNTNIS. Wenn der Wurf misslingt, erliegst du einer starken Halluzination. Die SL bestimmt die Details.	3W6
61-62	Veränderte Persönlichkeit	Deine Persönlichkeit wird auf fundamentale Weise geändert. Entscheide gemeinsam mit der SL, was diese Veränderung ist. Die Auswirkung sollte durch Rollenspiel ausgespielt werden.	Permanent
64-65	Katatonisch	Du starrst verständnislos in die Leere und reagierst auf keine äußeren Reize.	W6
66	Herzinfarkt	Dein Herz kommt zum Stillstand und du stirbst vor lauter Angst.	-



Die Verbotenen Lande

VOLK

BERUF

NAME

ATTRIBUTE

- Stärke
- Geschicklichkeit
- Verstand
- Empathie

ZUSTÄNDE



Müde | Durstig | Hungrig | Unterkühlt

Kritische Verletzungen:

Stolz:

Dunkles Geheimnis:

Alter:

Reputation:

ERSCHEINUNG

Gesicht:

Körper:

Kleidung:

TALENTE

STUFE

HELM

SCHUTZ

SCHILD

BONUS

RÜSTUNG

SCHUTZ

FERTIGKEITEN

STUFE

- Kraft (STÄRKE)
- Ausdauer (STÄRKE)
- Nahkampf (STÄRKE)
- Handwerk (STÄRKE)
- Heimlichkeit (GESCHICKL.)
- Fingerfertigkeit (GESCHICKL.)
- Bewegen (GESCHICKL.)
- Fernkampf (GESCHICKL.)
- Auskundschaften (VERSTAND)
- Wissen (VERSTAND)
- Überleben (VERSTAND)
- Menschenkenntnis (VERSTAND)
- Manipulation (EMPATHIE)
- Darbietung (EMPATHIE)
- Heilen (EMPATHIE)
- Tierkunde (EMPATHIE)

WAFFEN

	BONUS	SCHADEN	REICHWEITE	ANMERKUNG

ERFAHRUNG

WILLENSKRAFT

BEZIEHUNGEN

SC 1:

SC 2:

SC 3:

SC 4:

AUSRÜSTUNG

AUSRÜSTUNGS-BONUS

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

Traglast

REITTIER

Name



ST GE

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.
18.
19.
20.

VERBRAUCHSGÜTER

Nahrung



Wasser



Pfeile



Fackeln



ANMERKUNGEN

MÜNZEN



DIE VERBOTENEN LANDE

FESTUNG

NAME

LAGE

BESCHREIBUNG

VERTEIDIGUNGS-STUFE

ANLAGEN

	ANZAHL	PRODUKTION

MIETLINGE

	ANZAHL	LOHN

VORRAT

	EINHEITEN		EINHEITEN		EINHEITEN
Eisenerz		Fell		Mehl	
Eisen		Leder		Getreide	
Silber		Tuch		Fleisch	
Gold		Wolle		Fisch	
Stein		Nahrung		Gemüse	
Glas		Brot		Talg	
Holz		Wasser		Gewürze	



INDEX

A

Abenteurer 14
Ablenkung 134
Abwarten 97
Acker 168
Allgemeine Talente 73
Allgemeine Zauber 122
Alter 31
Angst einflößen 133
Animalische Emotion 129
Anlagen 163, 168
Anlocken 132
Anpassungsfähig 63
Artefaktwürfel 50
Attribute 31
Aufkleber 9
Aufstacheln 138
Aufstehen 93
Aura des Grauens 142
Ausdauer 51
Ausholen 94
Auskundschaften 55
Ausruhen 159
Ausrüstung 36, 50, 182
Ausrüstungswürfel 45
Ausschau halten 151
Ausweichen 93, 99
Axtkämpfer 73

B

Bäcker 173
Bäckerei 169
Barde 26
Bärentatze 128
Bauer 176
Baumeister (Mietling) 166, 176
Baumeister (Talent) 74
Bedrohlich 74
Beidhändig 74
Beißen 93
Belagerung 179
Bergarbeiter 176
Berittener Kämpfer 74
Berserker 75
Beruf 22
Bestienmeister 128
Betäuben 135
Bewegen 54
Bewegung 89
Beziehungen 36
Bibliothek 170
Blenden 133
Blitzschnell 75
Blutband 139
Blutfluch 139
Blutmagie 138
Bogner 75, 176
Bonus 105
Boxen 93
Brunnen 170
Burggraben 170

C

Charakterbogen 9

D

Dämon bannen 123
Dämon binden 138
Darbietung 58
Deckung 107
Die Initiative ändern 85
Die Macht des Geistes 63
Die Spielleiterin 5
Dienstleistungen 183
Drachentöter 75
Drittes Auge 130
Druide 23
Dunkelheit 114, 149
Dunkles Geheimnis 36
Durstig 112

E

Einen Zauber wirken 119
Einfache Gegenstände 52
Eingebung 131
Eisenlied 137
Elf 16
Elfensteine 6
Entflammen 139
Entwaffnen 94
EP 39
Erdbeben 137
Erdkeller 170
Erfahrung 39
Erfolg 42
Erfolgswahrscheinlichkeit 46
Erholung 109
Erscheinung 39
Ertrinken 114
Erweiterte Nahkampfregeln 95

F

Falkenauge 128
Fallgatter 170
Fallschaden 114
Felsbeißer 63
Felsensturm 137
Fernkampf (Fertigkeit) 54
Fernkampf 98
Fernkampfwaffen 104, 192



Fertigkeiten 32, 42, 51
Fertigkeitswürfel 45
Fester Griff 75
Festhalten 93
Festung 161
Festungsbogen 162
Feuerstelle 170
Feuerwandler 138
Fingerfertigkeit 54
Finte 95
Fischen 157
Fischer 76
Fliehen 90
Flinke Füße 76
Flüstern des Windes 130
Furcht 114
Furchtlos 76

G

Galgen 170
Garten 171
Gebäude 198
Gebrochen 109
Gefängniswärter 176
Gegenstände herstellen 183
Geländeart 147
Gelassenheit 124
Gerber (Talent) 76
Gerber (Mietling) 176
Gerberei 172
Gestaltwandlung 125
Gewaltmarsch 146
Gift 113
Giftmischer 76
Glückspilz 77
Goblin 21
Gold 37
Golem beschwören 138
Grabeskälte 141
Griff 105

H

Halbelf 17
Halbling 19
Halluzinogenes Gift 116
Hammerkämpfer 77
Hand des Unheils 142
Handelswaren 186
Händler 27
Handwerk 52
Hauswart 176
Heilen 57
Heilende Hände 125
Heilung 111, 125
Heimlichkeit 54
Helme 107
Henker 177
Herr des Wetters 127
Hilfe von anderen 48
Hinterhalt 91
Hinterhältiger Angriff 91
Holzfäller 177
Hungrig 112

I

Illusion 133
Initiative 84
Innerer Friede 63
Instandhaltung 167

J

Jagd 155
Jagdinstinkte 64
Jagdmeister 77
Jäger (Beruf) 25
Jäger (Mietling) 177
Jahreszeiten 153

K

Kaltblütig 77
Kampf 84
Kämpfer 24
Kampfkarten 96
Karte 9, 145
Katzenpfote 126
Kerker 171
Klare Sicht 130
Kleidung 194
Koch 77
Komplexe Gegenstände 52
Komponenten 120
Kraft 51
Kraft des Blutes 139
Krankheit 116
Kräuterkundler 78
Kritische Verletzungen – Andere 203
Kritische Verletzungen – Geistiges Trauma 203
Kritische Verletzungen – Schnittwunden 200
Kritische Verletzungen – Stichwunden 202
Kritische Verletzungen – Stumpfe Schläge 201
Kritische Verletzungen 110
Kundschafter 78
Kupfer 37



L

Lager aufschlagen 158
Lähmen 133
Lähmendes Gift 115
Langsame Aktionen 86, 87
Last der Jahre 144
Leben stehlen 143
Leichte Gegenstände 37
Lichtbringer 130

M

Machtstufe 119
Magie 118
Magie bannen 123
Magie binden 124
Magie entdecken 123
Magie verschleiern 124
Magisches Missgeschick 121
Magisches Siegel 122
Manipulation 56
Marktplatz 171
Marschieren 147
Medizin der Natur 125
Mensch 16
Menschenkenntnis 56
Messerkämpfer 78
Mietlinge 163, 175
Mine 172
Missgeschicke bei Seereisen 158
Missgeschicke beim Fischen 155
Missgeschicke beim Jagen 154
Missgeschicke beim Lager aufschlagen 156
Missgeschicke beim Sammeln 152
Missgeschicke beim Vorangehen 150
Mit den Toten sprechen 143
Modifikator 47
Müde 113
Mühle 172
Müller 177
Münzen 36, 37

N

Nachtaktiv 64
Nahkampf 52, 91
Nahkampfwaffen 102, 190
Name 39
Nutztiere 199

O

Ork 20

P

Packesel 78
Parieren 94
Portal 134
Puppenspieler 134

Q

Quartiermeister 78

R

Rabenland 8
Raufbold 79
Reaktionen 92
Reichweite 89, 98
Reisen 145
Reiter 28
Reittiere 148
Reputation 41
Ressourcenwürfel 38
Rituale 120
Rohstoffe 52, 182, 196
Rückzug 95
Rune der Macht 134
Rüstung 106, 107, 191

S

Sammeln 153
Schafstall 172
Schankwirt 177
Scharfe Zunge 79
Scharfrichter 79
Scharfschütze 79
Schatzkammer 172
Scheitern 43
Schenke 173
Schießen 99
Schießstand 173
Schilde 107, 192
Schildkämpfer 80
Schlachten 178
Schlafen 159
Schlafgift 115
Schlag 93
Schlossknacker 80
Schmerzresistent 80
Schmied (Talent) 80
Schmied (Mietling) 177
Schmiede 173
Schneider (Talent) 80
Schneider (Mietling) 177
Schneiderei 173
Schnell wie ein Hirsch 129
Schnelle Aktion 86, 88



Schneller Schütze 81
Schnellziehen 81
Schreibstube 173
Schrein 174
Schurke 29
Schutzwall 174
Schweinestall 174
Schwer zu fassen 64
Schwere Gegenstände 37
Schwertkämpfer 81
Schwierigkeit 48
Sechster Sinn 81
Seele binden 140
Seelenheilung 125
Seelenqual 144
Seemann 82
Seereisen 160
Selten 182
Sicheres Zaubern 120
Silber 37
Sozialer Konflikt 100
Speerkämpfer 82
Spieler 5
Spielkarten 12
Sprache der Tiere 127
Stallungen 174
Standfest 82
Staub aus der Tiefe 133
Steinbruch 174
Steingesang 135
Steinhauer 177
Steinschmied 137
Stich 93
Stimme des Berges 135
Stolz 34, 51
Stoßen 94
Strapazieren 44
Strapazierter Schaden 112
Sturmangriff 83

T

Tagesabschnitte 146
Talente 33, 60
Talente des Barden, die 68
Talente des Druiden, die 64
Talente des Händlers, die 69
Talente des Jägers, die 67
Talente des Kämpfers, die 65
Talente des Reiters, die 70
Talente des Schurken, die 71
Talente des Zauberers, die 72
Talentstufen 62
Taubenschlag 174
Telepathie 132
Tiere reiten 116
Tiergestalt 129
Tierkunde 58
Tod 110
Todesmagie 141
Todesstoß 109
Tödliches Gift 115
Tote auferstehen lassen 142
Traglast 37
Transportmittel 194
Treten 93

U

Überladen (Traglast) 37
Überladen (Zauber) 120
Überleben 55
Überraschung 84
Übertragung 124
Übungsplatz 175
Unbestechlich 83
Unbezwingbar 64
Unheil 43
Unterkühlt 113
Untote bannen 126
Untypischer Schaden 112
Unüblich 183

V

Verbrauchsgüter 38
Verbreitung 182
Verderben 141
Vergleichende Würfe 49
Verhandlungsposition 101
Verseuchen 142
Verspotten 58
Verteidiger 83
Verwegenes Zaubern 119
Verwittern 137
Visionen der Vergangenheit 131
Volk 14
Volkstalente 63
Vorangehen 149

W

Wache 177
Wachturm 175
Waffe vorbereiten 99
Waffe ziehen 94
Waffen 101
Waffenwerte 102
Wahrer Weg 131
Wanderer 83
Weg der Ebenen 71
Weg der Gestaltwandlung 65
Weg der Heilung 65
Weg der Hellsicht 65
Weg der Klinge 65
Weg der Lügen 69



Weg der Maske 71
Weg der Steine 73
Weg der Vielen Dinge 70
Weg der Zeichen 73
Weg des Bluts 72
Weg des Feindes 66
Weg des Gefährten 70
Weg des Gifts 72
Weg des Goldes 69
Weg des Kriegsschreis 69
Weg des Liedes 68
Weg des Lobgesangs 68
Weg des Meuchlers 72
Weg des Pfeils 66
Weg des Ritters 71
Weg des Schildes 66
Weg des Tieres 67
Weg des Todes 73
Weg des Waldes 67
Weide 175
Weissagung 131
Weitsicht 130
Werkzeuge 196
Wiederbelebung 126
Wilde Tiere zähmen 59
Willenskraftpunkte 46
Winzige Gegenstände 37
Wissen 55
Wolfsmenschen 19
Wunden heilen 126
Wurfarm 83
Würfel 10, 42

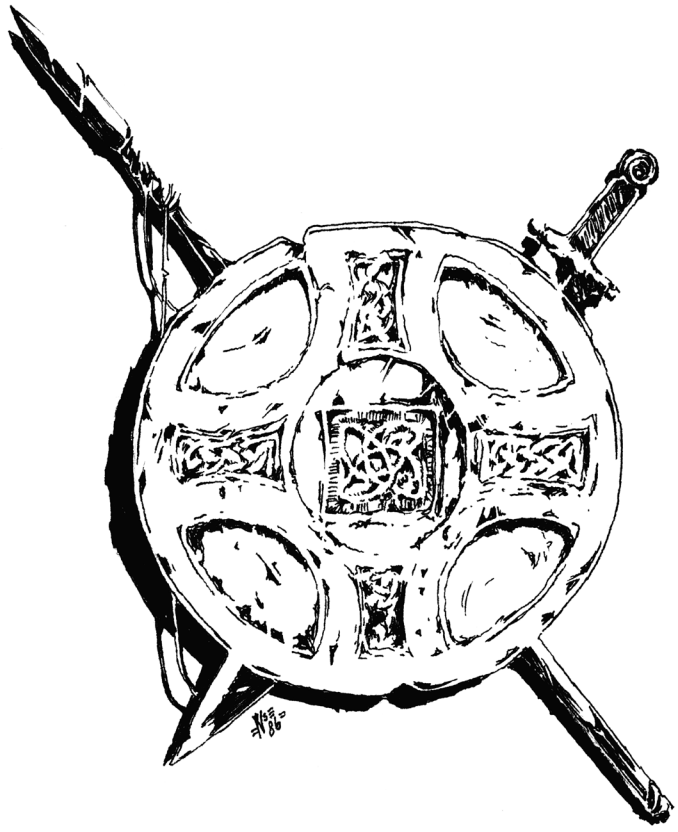
Z

Zauber 118
Zauberbücher 122
Zauberer 30
Zauberrang 118
Zeichenmagie 132
Zielen 99
Zimmermann 177
Zonen 87
Zustände 112
Zwei Schritte 97
Zwerg 18

DIE VERBOTENEN LANDE

LEGENDEN & ABENTEURER

Dieses Heft soll euch dabei helfen, mit ein paar Würfelwürfen einzigartige Hintergrundgeschichten für eure Spielercharaktere zu erschaffen. Das Heft enthält außerdem Zufallstabellen für dramatische Legenden und gefährliche Monster in den Verbotenen Landen.



INHALT

Hintergrundgeschichten	3
Legendengenerator	27
Monstergenerator	32



SCHRITT–FÜR–SCHRITT–ANLEITUNG FÜR DIE ERSCHAFFUNG EINER ABENTEURERIN

1. Würfle auf der Tabelle für Völker oder wähle ein Volk aus.
   - ✣ Notiere dir das entsprechende Volkstalent (siehe S. 63 im *Spieler-Handbuch*).
2. Würfle einmal auf der Tabelle für deine Heimatregion.
3. Würfle einmal auf der Kindheitstabelle für das Volk deiner Abenteurerin.
   - ✣ Notiere dir die Attribute, die der Tabelleneintrag ergeben hat.
   - ✣ Notiere dir die Fertigkeiten, die der Tabelleneintrag ergeben hat.
4. Würfle auf der Tabelle für Berufe oder wähle einen Beruf aus.
5. Würfle auf der Tabelle für Berufstalente oder wähle ein Berufstalent aus.
6. Würfle einmal auf der Tabelle für Prägende Ereignisse für deinen Beruf.
   - ✣ Notiere dir die Fertigkeiten, die du durch den Tabelleneintrag erhältst.
   - ✣ Notiere dir das Talent, das du durch den Tabelleneintrag erhältst.
   - ✣ Notiere dir etwaige Ausrüstung, die du durch den Tabelleneintrag erhältst.
7. Du bist jetzt Jung. Du hast die Wahl, ob du das Spiel Jung beginnen willst (weiter bei Schritt 9) oder ob du ein weiteres Mal auf der Tabelle für Prägende Ereignisse würfeln und Erwachsen werden willst (Schritt 5 wiederholen, dann weiter bei Schritt 7). Elfen müssen bei Schritt 7 weitermachen.
8. Du bist jetzt Erwachsen. Senke ein Attribut deiner Wahl um einen Punkt. Du hast die Wahl, ob du das Spiel Erwachsen beginnen willst (weiter bei Schritt 9) oder ob du ein weiteres Mal auf der Tabelle für Prägende Ereignisse würfeln und Alt werden willst (Schritt 5 wiederholen, dann weiter bei Schritt 8). Elfen gehen sofort zu Schritt 9 und lassen Alt aus.
9. Du bist jetzt Alt. Senke ein Attribut deiner Wahl um einen Punkt. Kein Attribut darf dabei auf 0 sinken. Du musst jetzt das Spiel mit Schritt 9 beginnen.
10. Du kannst einen Attributspunkt deiner Wahl umverteilen, bis zu einem Maximum von 6 im Hauptattribut deines Volks oder deines Berufs (siehe *Spieler-Handbuch*).
11. Würfle einmal auf der Tabelle „Wie seid ihr euch begegnet?“, um zu erfahren, wie du die anderen Abenteurer in der Gruppe getroffen hast. Zusammen erzählen diese Ereignisse die Geschichte, wie eure Gruppe entstanden ist. Ein Spieler muss nicht würfeln.
12. (Optional) Würfle je einen W3 für Stolz, Dunkles Geheimnis und Beziehungen zu anderen Abenteurern. Verwende hierfür die Beispiele in der Berufsbeschreibung in Kapitel 2 des *Spieler-Handbuchs* und beginne die Zählung beim obersten Beispiel.
13. Du beginnst das Spiel mit einer Anzahl Silber und Ressourcenwürfeln wie bei deiner Berufsbeschreibung in Kapitel 2 des *Spieler-Handbuchs* angegeben.

HINTERGRUND-GESCHICHTEN

Mit Hilfe der folgenden Tabellen kannst du dir schnell und einfach eine Abenteurerin „erwürfeln“, sogar mit Informationen über ihre Kindheit und prägende Ereignisse. Diese alternative Methode zur Charaktererschaffung ist völlig optional und ihr solltet innerhalb der Gruppe entscheiden, ob ihr sie einsetzen möchtet.

Falls ihr euch dafür entscheidet, ersetzen diese Regeln die gewöhnlichen Regeln zur Charaktererschaffung in Kapitel 2 des *Spieler-Handbuchs*, außer bei bestimmten Ausnahmen, die unten erwähnt werden.

Mit Zustimmung der Spielleiterin könnt ihr auch nur bestimmte Tabellen verwenden und andere weglassen. Einige Spieler haben Spaß daran, die Würfel alle Entscheidungen treffen zu lassen, andere wollen aber vielleicht zumindest Volk oder Beruf ihres Charakters auswählen. Nehmt einfach die Methode, die für euch am besten funktioniert

W66	VOLK
11-22	Erlenländer (Mensch)
23-31	Aslene (Mensch)
32-34	Ailander (Mensch)
35-41	Halbelf
42-44	Halbling
45-52	Goblin
53-56	Ork
61-62	Wolfsmensch
63-64	Zwerg
65-66	Elf





HEIMATREGION

W6	ERLENLÄNDER MENSCH	ASLENE MENSCH	AILANDER MENSCH	HALBELF	HALBLING
1	Am Rande des Arinawaldes	Die Felder von Margelda	Die Felder von Margelda	Die Felder von Margelda	Die Auen von Belifar
2	Die Ebenen von Moldena	Die Felder von Margelda	Die Küste der Zornbucht	Die Ebenen von Moldena	Die Auen von Belifar
3	Die Ebenen von Moldena	Die Yendra-Steppe	Die Ebenen von Moldena	Das Grasland von Vivend	Die Auen von Belifar
4	Die Ufer vom Varda-See	Die Yendra-Steppe	Die Ebenen von Moldena	Am Rande des Fennwaldes	Die Auen von Belifar
5	Die Felder von Margelda	Die Ebenen von Moldena	Das Grasland von Vivend	Am Rande des Arinawaldes	Die Felder von Margelda
6	Die Harga-Wüste	Die Finsternis des Leichentuchs	Die Ufer des Varda-Sees	Die Harga-Wüste	Die Ebenen von Moldena

W6	GOBLIN	ORK	WOLFSMENSCH	ZWERG	ELF
1	Im Schatten der Reißzahnwälder	Tief in den Hainwäldern	Im Schatten der Reißzahnwälder	Die Berge von Moldena	In den Tiefen des Fennwaldes
2	Im Schatten der Reißzahnwälder	Tief in den Hainwäldern	Im Schatten der Reißzahnwälder	Die Klippen von Fern-Vivend	In den Tiefen des Fennwaldes
3	Im Schatten der Reißzahnwälder	In den Tiefen des Arinawaldes	Tief in den Hainwäldern	Die Klippen von Fern-Vivend	Am Rande des Fennwaldes
4	Die Haine des Leichentuchs	In den Tiefen des Arinawaldes	Tief in den Hainwäldern	Die Gipfel der nördlichen Feulenmark	Die Siedlungen von Vivend
5	Die Haine des Leichentuchs	In den Tiefen des Arinawaldes	In den Tiefen des Arinawaldes	Die Gipfel der nördlichen Feulenmark	Die Siedlungen von Fern-Vivend
6	Tief in den Hainwäldern	Die Harga-Wüste	Die Haine des Leichentuchs	Die nördlichen Berge von Belderand	Die Insel Maidenholm



W6	KINDHEIT, ERLENLÄNDER	ATTRIBUTE	FERTIGKEITEN
1	**WAISE.** Du hast deine Mutter oder deinen Vater nie kennengelernt, hattest niemals eine Familie. Von klein auf musstest du für dich selbst sorgen. Das hat dich hart und stark gemacht, das Gefühl, keine Wurzeln zu haben, nagt jedoch an dir.	Stärke 3 Geschicklichkeit 5 Verstand 3 Empathie 4	Ausdauer 1 Nahkampf 1 Auskundschaften 1 Fingerfertigkeit 1 Überleben 1 Menschenkenntnis 1
2	**HIRTE.** Als Kind hast du gelernt, dass euer Vieh die Grundlage eures Lebens ist. Als Lehrling bist du durch die Ebenen der Verbotenen Lande gestreift und hast deine Herde gehütet. Du hast die Nächte unter dem sternenklaren Himmel verbracht und von Abenteuern geträumt.	Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 3 Empathie 4	Auskundschaften 2 Tierkunde 2 Kraft 1 Handwerk 1
3	**HERUMTREIBER.** Du und deine Familie seid von Dorf zu Dorf gereist und habt euch dabei vor dem Blutnebel versteckt. Du hattest nie ein wirkliches Zuhause, jeder Tag war ein neues Abenteuer. Du hast gelernt, wie du dich auf Reisen selbst versorgen kannst und wie wichtig es ist, dass man zusammenbleibt.	Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 4 Empathie 3	Überleben 2 Ausdauer 1 Nahkampf 1 Auskundschaften 1 Menschenkenntnis 1
4	**KNAPPE.** Du hast einer stolzen Kriegerin gedient. Du hast ihre Waffen und ihre Ausrüstung getragen, dich um ihr Pferd gekümmert und von ihr gelernt, was immer du konntest. Du hast davon geträumt, dir selbst einen Namen in den Verbotenen Landen zu machen – und eines Tages dein eigener Herr zu sein.	Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 3 Empathie 4	Nahkampf 2 Ausdauer 1 Fernkampf 1 Bewegen 1 Heilen 1
5	**ARBEITER.** Du hast auf einem Bauernhof einfache Handlangertätigkeiten ausgeführt. Du weißt alles über Korn, Vieh und Feldfrüchte. Aber tief in dir hast du dich schon immer nach etwas anderem gesehnt.	Stärke 5 Geschicklichkeit 3 Verstand 3 Empathie 4	Kraft 2 Nahkampf 1 Handwerk 1 Überleben 1 Tierkunde 1
6	**HARTE LEHRJAHRE.** Ein gelehrter Mann/eine gelehrte Frau hat dich unter seine/ihre Fittiche genommen und dir aufgetragen, die alten Schriften zu studieren. Die Tage waren lang, die Arbeit schwer, aber am Ende hast du das Wissen gefunden, das dir den Schlüssel zur Welt verleiht.	Stärke 3 Geschicklichkeit 3 Verstand 5 Empathie 4	Wissen 3 Handwerk 1 Menschenkenntnis 1 Manipulation 1



W6	KINDHEIT, ASLENE	ATTRIBUTE	FERTIGKEITEN
1	**IM SATTEL GEBOREN.** Du hast dich Tieren schon immer näher gefühlt als Menschen. Nur auf dem Rücken deines Pferdes, mit dem Wind im Gesicht, fühlst du dich wahrhaft frei. Ihr seid eine Einheit und prescht gemeinsam über die ewigen Ebenen, alles im Namen des Gottes Horn.	Stärke 4 Geschicklichkeit 5 Verstand 3 Empathie 3	Bewegen 2 Überleben 2 Tierkunde 2
2	**TRÄUMER.** Du hast schon immer von Göttern, Legenden und Mythen geträumt. Schon als Knirps hast du am Lagerfeuer gesessen und zugehört, wie der Clansänger Geschichten über den Vulkangott Horn, stolze Vorfahren und dämonische Überfälle erzählte. In den Träumen deines Volkes, Träumen von Helden und Legenden, findest du dich wieder. Vielleicht werden eines Tages auch über dich Legenden erzählt?	Stärke 3 Geschicklichkeit 3 Verstand 4 Empathie 5	Wissen 2 Darbietung 2 Manipulation 1 Tierkunde 1
3	**DIE STÄRKSTE DES CLANS.** Als du noch ein Kind warst, wusstest du bereits, dass du größer und stärker bist als alle anderen. Du musstest härter arbeiten, mehr Verantwortung übernehmen, am meisten kämpfen. Einige haben dich verehrt, andere verachtet.	Stärke 5 Geschicklichkeit 3 Verstand 3 Empathie 4	Kraft 2 Nahkampf 2 Ausdauer 1 Tierkunde 1
4	**SCHÜLER EINER WEISEN FRAU.** Als Kind hast du eine weise Frau aus dem Clan kennengelernt. Schon bald wurdest du ihr Schüler und hast alles über die Geschichte deines Volkes gelernt, über alte Heldentaten und blutige Kriege.	Stärke 3 Geschicklichkeit 3 Verstand 5 Empathie 4	Wissen 2 Menschenkenntnis 1 Heilen 2 Tierkunde 1
5	**JÄGER.** Als Kind hast du gelernt, in Einklang mit der Natur zu leben. Die Jagd ist deine Aufgabe und du weißt zwar, wie man tötet, hast aber auch erfahren, wie wichtig es ist, das Leben jedes Tieres zu achten.	Stärke 3 Geschicklichkeit 4 Verstand 4 Empathie 4	Fernkampf 2 Auskundschaften 2 Überleben 1 Tierkunde 1
6	**KIND DER WINDE.** Du wurdest als Kind der Winde auserwählt und hast dich auf eine lange Pilgerreise zu den Hochebenen und Gebirgen begeben – alles für das Wohl deines Clans. Du hast deine Aufgabe erfüllt, aber noch heute bist du dir unsicher, wo deine wirkliche Heimat ist.	Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 3 Empathie 4	Überleben 2 Nahkampf 1 Fernkampf 1 Ausdauer 1 Tierkunde 1

W6	KINDHEIT, AILANDER	ATTRIBUTE	FERTIGKEITEN
1	**KIND DES RABEN.** Du bist unter den Rabenschwestern aufgewachsen, als Verehrer des Gottes Rabe. Du hast die Rostbrüder zu fürchten gelernt und weißt, wie du dich selbst versorgst. Nur mit dem Wind im Gesicht fühlst du dich wirklich frei.	Stärke 3 Geschicklichkeit 4 Verstand 4 Empathie 4	Wissen 2 Handwerk 1 Bewegen 1 Auskundschaften 1 Menschenkenntnis 1
2	**DRUIDENLEHRLING.** Du bist bei einem Druiden in die Lehre gegangen. Von ihm hast du dein Wissen über die heiligen Mysterien, über Rituale und Zauberkunst. Dein Meister ist schon lange tot, aber du erinnerst dich noch immer an seine Worte.	Stärke 3 Geschicklichkeit 4 Verstand 5 Empathie 3	Überleben 2 Auskundschaften 1 Wissen 1 Heilen 1 Tierkunde 1
3	**BESCHÜTZER.** Die Ailander werden schon lange unterdrückt und gejagt. Das war dir schon früh klar – und du wurdest ausgebildet, um dein Volk mit Schwert und Schild in der Hand vor Gefahren zu schützen. Schon bald wurdest du in Kämpfen auf die Probe gestellt, und du hast Narben, die das beweisen.	Stärke 5 Geschicklichkeit 4 Verstand 3 Empathie 3	Nahkampf 2 Fernkampf 2 Bewegen 1 Kraft 1
4	**WANDERER.** Du hattest nie einen festen Ort im Leben. Die Straße war dein Zuhause und du hast gelernt, nachts Zuflucht vor dem Blutnebel zu finden. Schon als Kind hattest du mehr von der Welt gesehen als die meisten in ihrem ganzen Leben.	Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 3 Empathie 4	Überleben 2 Ausdauer 1 Nahkampf 1 Auskundschaften 1 Tierkunde 1
5	**ARBEITER.** Du hast auf einem Bauernhof einfache Handlangertätigkeiten ausgeführt. Du weißt alles über Korn, Vieh und Feldfrüchte. Aber tief in dir hast du dich schon immer nach etwas anderem gesehnt.	Stärke 5 Geschicklichkeit 3 Verstand 3 Empathie 4	Kraft 2 Nahkampf 1 Handwerk 1 Überleben 1 Tierkunde 1
6	**HIRTE.** Als Kind hast du gelernt, dass euer Vieh die Grundlage eures Lebens ist. Als Lehrling bist du durch die Ebenen der Verbotenen Lande gestreift und hast deine Herde gehütet. Du hast die Nächte unter dem sternenklaren Himmel verbracht und von Abenteuern geträumt.	Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 3 Empathie 4	Auskundschaften 2 Tierkunde 2 Kraft 1 Handwerk 1



W6	KINDHEIT, HALBELF	ATTRIBUTE	FERTIGKEITEN
1	**AUF DER FLUCHT.** Du bist schon immer vor irgendetwas davongelaufen. Du hast dich nie sicher gefühlt, hattest nie ein festes Zuhause. Du bist von Dorf zu Dorf durch die Verbotenen Lande gezogen, aber du hast es nie geschafft, mit dem Rücken zur Tür zu schlafen.	Stärke 4 Geschicklichkeit 5 Verstand 3 Empathie 3	Heimlichkeit 2 Auskundschaften 2 Menschenkenntnis 1 Nahkampf 1
2	**KÜNSTLER.** Schon als Kind hast du bemerkt, dass du ein Talent für die schönen Künste hast. In der Kunst und in Aufführungen hast du Frieden gefunden, und hier hast du dich immer am lebendigsten gefühlt.	Stärke 3 Geschicklichkeit 3 Verstand 4 Empathie 5	Handwerk 2 Darbietung 2 Bewegen 1 Wissen 1
3	**SCHÜLER.** Du wusstest schon immer, dass du ein bisschen klüger warst als deine Freunde. Als sich ein weiser Lehrer deiner annahm, hast du dich in die Geheimnisse der Welt vertieft. Das, was du in den Büchern gefunden hast, war alles, was du dir erträumt hattest – und mehr.	Stärke 3 Geschicklichkeit 4 Verstand 5 Empathie 3	Wissen 3 Handwerk 1 Menschenkenntnis 1 Heilen 1
4	**AKROBAT.** Du warst schon als Kind beweglich und geschickt, bist überall hochgeklettert und hast jeden Winkel deines Heimatortes erkundet. Du hast die Kunst der Darbietung erlernt – und wie wichtig Schönheit auch in den Verbotenen Landen ist.	Stärke 3 Geschicklichkeit 5 Verstand 3 Empathie 4	Bewegen 2 Fingerfertigkeit 2 Darbietung 1 Heimlichkeit 1
5	**KÄMPFER.** Du hast schon früh festgestellt, dass du begabt im Umgang mit Waffen bist. Irgendwann nahm dich ein Krieger auf, der dir die Geheimnisse der Schlacht beibrachte. Du hast lange und hart geübt, und schließlich warst du deinem Meister ebenbürtig.	Stärke 4 Geschicklichkeit 5 Verstand 3 Empathie 3	Nahkampf 2 Fernkampf 2 Kraft 1 Ausdauer 1
6	**GEISTERKIND.** Du bist ohne echte Familie oder Heim aufgewachsen. Stattdessen hast dich mit anderen Kindern zusammengetan, die fortgelaufen sind oder ausgestoßen wurden. Geisterkinder – so nannte man euch, und ihr habt gestohlen und einfache Arbeiten verrichtet, um zu überleben.	Stärke 3 Geschicklichkeit 4 Verstand 4 Empathie 4	Heimlichkeit 2 Fingerfertigkeit 2 Menschenkenntnis 1 Nahkampf 1



W6	KINDHEIT, HALBLING	ATTRIBUTE	FERTIGKEITEN
1	**BÄCKERLEHRLING.** Du hast den Duft frisch gebackenen Brotes schon immer geliebt. Seit deiner Kindheit hast du in der Küche gearbeitet und Brot gebacken, das jedem anderen den Mund wässrig machen würde.	Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 3 Empathie 4	Handwerk 2 Fingerfertigkeit 1 Wissen 1 Überleben 1 Darbietung 1
2	**ARBEITER.** Du hast auf einem Bauernhof einfache Handlangertätigkeiten ausgeführt. Du weißt alles über Korn, Vieh und Feldfrüchte. Aber tief in dir hast du dich schon immer nach etwas anderem gesehnt.	Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 3 Empathie 4	Kraft 2 Nahkampf 1 Handwerk 1 Überleben 1 Tierkunde 1
3	**HANDWERKER.** Du hattest schon immer geschickte Finger und hast früh ein Handwerk gemeistert. Du hast dir selbst in deiner Kunst Ausdruck verliehen. Aber dadurch ist in dir auch die Sehnsucht nach den Werken echter Meister erwacht.	Stärke 3 Geschicklichkeit 4 Verstand 4 Empathie 4	Handwerk 3 Wissen 1 Menschenkenntnis 1 Nahkampf 1
4	**KÜCHENKIND.** Du hast fast deine gesamte Kindheit in der Küche verbracht, inmitten der Düfte von Suppen, Eintöpfen und Soßen. Du hast geheime Gewürze kennengelernt – und weißt, welche Freude ein gutes Mahl bereiten kann.	Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 3 Empathie 4	Handwerk 2 Fingerfertigkeit 1 Wissen 1 Überleben 1 Tierkunde 1
5	**BÜCHERWURM.** Während andere Kinder im Wald gespielt haben, hast du deine Nase in alte Bücher gesteckt und Geschichten über Legenden, Drachen und Schätze gelesen.	Stärke 3 Geschicklichkeit 3 Verstand 5 Empathie 4	Wissen 3 Menschenkenntnis 1 Manipulation 1 Heilen 1
6	**EINZELGÄNGER.** Du hast dich in Gesellschaft nie wohl gefühlt und warst immer lieber für dich. Du hast im Schatten deiner Gefährten gestanden. Du hast Dinge gesehen, die sie niemals gesehen haben, und Dinge getan, die sie sich nicht vorstellen könnten.	Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 4 Empathie 3	Heimlichkeit 2 Fingerfertigkeit 1 Auskundschaften 1 Manipulation 1 Nahkampf 1



W6	KINDHEIT, GOBLIN	ATTRIBUTE	FERTIGKEITEN
1	**WOLFLING.** Deine Eltern haben dich verlassen, als du noch ein kleines Kind warst, aber du wurdest von einem Wolfsrudel aufgenommen. Du wurdest Teil des Rudels, hast den Mond angeheult, bist über die Ebenen gerannt und hast rohes Fleisch gegessen.	Stärke 4 Geschicklichkeit 5 Verstand 3 Empathie 3	Tierkunde 2 Ausdauer 1 Nahkampf 1 Heimlichkeit 1 Bewegen 1
2	**LANGFINGER.** Du hast schon als Kind gelernt, dass Eigentum nur ein flüchtiger Gedanke ist. Du warst schon immer gut darin, dir Dinge anzueignen, die nicht dir gehören. Sie… tauchen einfach irgendwie auf.	Stärke 3 Geschicklichkeit 5 Verstand 3 Empathie 4	Heimlichkeit 2 Auskundschaften 2 Menschenkenntnis 1 Manipulation 1
3	**KIND DER WÄLDER.** Du bist im Schutz des Waldes aufgewachsen. Du bist auf Bäume geklettert und hast dem Flüstern des Windes in den Baumkronen gelauscht. Im Wald fühlst du dich sicher und du weißt, dass seine Bewohner dich immer beschützen werden.	Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 4 Empathie 3	Überleben 2 Ausdauer 1 Bewegen 1 Fernkampf 1 Auskundschaften 1
4	**WILDLING.** Du stammst aus einem Clan von Querdenkern, denen Blutlinien und Pakte egal waren. Von klein auf warst du wild und frei, und noch nie hat dir jemand gesagt, was du zu tun hast.	Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 3 Empathie 4	Nahkampf 2 Bewegen 2 Überleben 1 Kraft 1
5	**WANDERER.** Du hattest nie einen festen Ort im Leben. Die Straße war dein Zuhause und du hast gelernt, nachts Zuflucht vor dem Blutnebel zu finden. Schon als Kind hattest du mehr von der Welt gesehen als die meisten.	Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 4 Empathie 3	Überleben 2 Ausdauer 1 Nahkampf 1 Auskundschaften 1 Tierkunde 1
6	**GESCHICHTENERZÄHLER.** Als kleiner Goblin hast du am liebsten am Feuer gesessen und mit großen Augen dem Clanältesten gelauscht, der die Legenden eures Volkes erzählte. In deiner Fantasie bist du durch Zeit und Raum gereist und hast großartige Abenteuer erlebt. Du hast dafür gesorgt, dass der alte Goblin dir alles beibrachte, was er wusste, und schon bald warst du selbst einer der Geschichtenerzähler des Clans.	Stärke 3 Geschicklichkeit 4 Verstand 3 Empathie 5	Darbietung 3 Manipulation 2 Wissen 1



W6	KINDHEIT, ORK	ATTRIBUTE	FERTIGKEITEN
1	**BARDE.** In den Geschichten über das Leid deines Volkes hast du dein wahres Ich erkannt. In deiner Jugend hast du die Lieder über den Betrug der Elfen erlernt, und über das Blut, das in den Kriegen vergossen wurde. Du wirst das niemals vergessen.	Stärke 3 Geschicklichkeit 3 Verstand 4 Empathie 5	Darbietung 3 Wissen 1 Menschenkenntnis 1 Manipulation 1
2	**ARBEITER.** Dein Leben war schon immer hart, auch als Orkkind. So lange du dich zurückerinnern kannst, hast du geschuftet. Du hast hart dafür gearbeitet, das Leben so genießen zu können, wie es dir gefällt.	Stärke 5 Geschicklichkeit 4 Verstand 3 Empathie 3	Kraft 2 Ausdauer 2 Handwerk 2
3	**RÄUBER.** Ein Ork, der für sich selbst sorgen kann, ist ein starker Ork. Du hast schon früh erkannt, dass du stehlen musst, um zu überleben. Und warum auch nicht? Die Orks wurden wieder und wieder betrogen.	Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 4 Empathie 3	Nahkampf 2 Heimlichkeit 1 Fingerfertigkeit 1 Auskundschaften 1 Überleben 1
4	**STREUNER.** Du bist auf der Straße aufgewachsen, in den Wäldern und auf den Ebenen. Tagsüber bist du herumgereist und nachts hast du dich vor dem Blutnebel versteckt. Deine rastlosen Füße lassen das einfach nicht zu.	Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 3 Empathie 4	Überleben 2 Ausdauer 1 Nahkampf 1 Auskundschaften 1 Tierkunde 1
5	**KRIEGER.** Du bist auf dem Schlachtfeld aufgewachsen. Schon als Orkkind hattest du deinen ersten Feind bereits getötet. Mit der Waffe in der Hand hast du zum ersten Mal Respekt erfahren.	Stärke 5 Geschicklichkeit 4 Verstand 3 Empathie 3	Nahkampf 2 Fernkampf 2 Bewegen 1 Kraft 1
6	**EINZELGÄNGER.** Du hast dich in Gesellschaft nie wohl gefühlt und warst immer lieber für dich. Du hast im Schatten deiner Gefährten gestanden. Du hast Dinge gesehen, die sie niemals gesehen haben, und Dinge getan, die sie sich nicht vorstellen könnten.	Stärke 4 Geschicklichkeit 3 Verstand 5 Empathie 3	Menschenkenntnis 2 Überleben 2 Nahkampf 1 Auskundschaften 1



W6	KINDHEIT, WOLFSMENSCH	ATTRIBUTE	FERTIGKEITEN
1	**HEULER.** Du bist unter Heulern aufgewachsen, Wolfsmenschen, die zwischen den Clans umherstreifen, als ihre eigenen Herren. Dir wurde beigebracht, tragische Legenden zu erzählen, die schon Generationen von Heulern vor dir erzählt haben.	Stärke 3 Geschicklichkeit 4 Verstand 4 Empathie 4	Darbietung 3 Wissen 1 Manipulation 1 Überleben 1
2	**JÄGER.** Schon als Welpe war dir bewusst, dass Blut Leben bedeutet. Die älteren Jäger in deinem Clan haben dir beigebracht, die Tiere zu respektieren, auch wenn du sie tötest. Die Jagd ist die Grundlage des Lebens.	Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 4 Empathie 3	Auskundschaften 2 Überleben 2 Ausdauer 1 Nahkampf 1
3	**AUSGESTOSSENER.** Die anderen Welpen schlossen sich dem Rudel an, aber du wurdest ausgestoßen. Auf dich gestellt hast du gelernt, im Wald zu überleben – und erfahren, dass andere Völker freundlicher sein können als dein eigenes. Eines Tages wirst du den Weg nach Hause finden.	Stärke 4 Geschicklichkeit 3 Verstand 5 Empathie 3	Menschenkenntnis 2 Überleben 2 Nahkampf 1 Auskundschaften 1
4	**FÄHRTENLESER.** Schon früh hast du festgestellt, dass dein Geruchssinn besser entwickelt war als der deiner Gefährten und dass du die aufregendsten Sachen finden kannst, wenn du einfach nur deiner Nase folgst.	Stärke 3 Geschicklichkeit 4 Verstand 5 Empathie 3	Auskundschaften 3 Heimlichkeit 2 Überleben 1
5	**KÄMPFER.** Du warst der Stärkste in deinem Wurf und hast deine Geschwister in allen Spielen geschlagen. Als du größer wurdest, bemerkten die Clanältesten, dass du zum Kämpfer geboren warst, und lehrten dich die Geheimnisse des Kampfes.	Stärke 5 Geschicklichkeit 4 Verstand 3 Empathie 3	Nahkampf 3 Kraft 2 Bewegen 1
6	**KIND DES WALDES.** Schon als Kind hast du dich dem Wald nahe gefühlt, den Blumen, Kräutern und Seen. Der Kräuterkundige deines Clans brachte dir alles Mögliche bei: den Duft jeder Blume, und welche Pflanzen ein Leben retten können – oder es beenden.	Stärke 3 Geschicklichkeit 4 Verstand 4 Empathie 4	Überleben 3 Wissen 2 Auskundschaften 1



W6	KINDHEIT, ZWERG	ATTRIBUTE	FERTIGKEITEN
1	**SCHMIEDELEHRLING.** In der glühenden Hitze der Schmiede hast du dich immer zu Hause gefühlt. Während der langen Tage im Schein des Schmiedefeuers hast du die Geheimnisse erlernt, wie man Stahl formt.	Stärke 5 Geschicklichkeit 3 Verstand 4 Empathie 3	Handwerk 3 Kraft 1 Ausdauer 1 Nahkampf 1
2	**MINENKIND.** Schon als Kind hast du gelernt, dich in völliger Finsternis zurechtzufinden, tief unter der Erde. Dort, umgeben von Fels und Kälte, hast du dich zu Hause gefühlt.	Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 4 Empathie 3	Ausdauer 2 Überleben 2 Handwerk 1 Auskundschaften 1
3	**KUNDSCHAFTERLEHRLING.** Du warst schon immer aufmerksam und neugierig. Das ist auch den anderen Clanmitgliedern aufgefallen, und du wurdest auserwählt, künftig als Späher zu dienen. Viele lange Tage hast du im Verborgenen verbracht und die Gefahren der Verbotenen Lande beobachtet.	Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 4 Empathie 3	Heimlichkeit 2 Auskundschaften 2 Überleben 1 Nahkampf 1
4	**WÄCHTER IN AUSBILDUNG.** Du wurdest zum Wächter in Ausbildung ernannt, einer Art Knappe für einen stolzen und mächtigen Zwergenkrieger. Die Arbeit war hart, aber lehrreich. Dein Meister hat dir den Umgang mit der Waffe beigebracht, und wie du dich mutig und hoch erhobenen Hauptes Gefahren entgegenstellst.	Stärke 5 Geschicklichkeit 4 Verstand 3 Empathie 3	Kraft 2 Nahkampf 2 Fernkampf 1 Ausdauer 1
5	**STEINMETZ.** Zwerge haben schon immer tief gegraben. Leben aus Fels geschaffen. Als Kind warst du von der Kunst fasziniert, ganze Berge nach deinem Willen zu formen. Du wurdest ein Steinmetz, ein Techniker und Baumeister. Du hast ebenso viel mit deinem Kopf gearbeitet wie mit roher Kraft.	Stärke 4 Geschicklichkeit 3 Verstand 5 Empathie 3	Handwerk 2 Wissen 2 Überleben 1 Kraft 1
6	**HARTE LEHRJAHRE.** Ein gelehrter Mann/eine gelehrte Frau hat dich unter seine/ihre Fittiche genommen und dir aufgetragen, die alten Schriften zu studieren. Die Tage waren lang, die Arbeit schwer, aber am Ende hast du das Wissen gefunden, das dir den Schlüssel zur Welt verleiht.	Stärke 3 Geschicklichkeit 3 Verstand 5 Empathie 4	Wissen 3 Handwerk 1 Menschenkenntnis 1 Manipulation 1



W6	KINDHEIT, ELF	ATTRIBUTE	FERTIGKEITEN
1	**EINZELGÄNGER.** Du hast dich in Gesellschaft nie wohl gefühlt und warst immer lieber für dich. Du hast im Schatten deiner Gefährten gestanden. Du hast Dinge gesehen, die sie niemals gesehen haben, und Taten vollbracht, die sie sich nicht vorstellen könnten.	Stärke 4 Geschicklichkeit 3 Verstand 5 Empathie 3	Menschenkenntnis 2 Überleben 2 Nahkampf 1 Auskundschaften 1
2	**KÄMPFER.** Du hast schon früh festgestellt, dass du begabt im Umgang mit Waffen bist. Irgendwann nahm dich ein Krieger auf, der dir die Geheimnisse der Schlacht beibrachte. Du hast lange und hart geübt, und schließlich warst du deinem Meister ebenbürtig.	Stärke 4 Geschicklichkeit 5 Verstand 3 Empathie 3	Nahkampf 2 Fernkampf 2 Kraft 1 Ausdauer 1
3	**KIND DES WALDES.** Schon als Kind hast du dich dem Wald nahe gefühlt, den Blumen, Kräutern und Seen. Der Kräuterkundige deines Clans brachte dir alles Mögliche bei: den Duft jeder Blume, und welche Pflanzen ein Leben retten können – oder es beenden.	Stärke 3 Geschicklichkeit 4 Verstand 4 Empathie 4	Überleben 3 Wissen 2 Auskundschaften 1
4	**HARTE LEHRJAHRE.** Ein gelehrter Mann/eine gelehrte Frau hat dich unter seine/ihre Fittiche genommen und dir aufgetragen, die alten Schriften zu studieren. Die Tage waren lang, die Arbeit schwer, aber am Ende hast du das Wissen gefunden, das dir den Schlüssel zur Welt verleiht.	Stärke 3 Geschicklichkeit 3 Verstand 5 Empathie 4	Wissen 3 Handwerk 1 Menschenkenntnis 1 Manipulation 1
5	**WANDERER.** Du hattest nie einen festen Ort im Leben. Die Straße war dein Zuhause und du hast gelernt, nachts Zuflucht vor dem Blutnebel zu finden. Schon als Kind hattest du mehr von der Welt gesehen als die meisten.	Stärke 4 Geschicklichkeit 4 Verstand 3 Empathie 4	Überleben 2 Ausdauer 1 Nahkampf 1 Auskundschaften 1 Tierkunde 1
6	**DRUIDENLEHRLING.** Du bist bei einem Druiden in die Lehre gegangen. Von ihm hast du dein Wissen über die heiligen Mysterien, über Rituale und Zauberkunst. Dein Meister ist schon lange tot, aber du erinnerst dich immer noch an seine Worte.	Stärke 3 Geschicklichkeit 4 Verstand 5 Empathie 3	Überleben 2 Auskundschaften 1 Wissen 1 Heilen 1 Tierkunde 1

BERUF

W66	BERUF
11-14	Druide
15-23	Kämpfer
24-33	Jäger
34-42	Barde
43-46	Händler
51-54	Reiter
55-62	Schurke
63-66	Zauberer



BERUFSTALENT

W6	1-2	3-4	5-6
Druide	Weg der Heilung	Weg der Gestaltwandlung	Weg der Hellsicht
Kämpfer	Weg der Klinge	Weg des Schildes	Weg des Feindes
Jäger	Weg des Tieres	Weg des Pfeils	Weg des Waldes
Barde	Weg des Liedes	Weg des Lobgesangs	Weg des Kampfschreis
Händler	Weg des Goldes	Weg der Vielen Dinge	Weg der Lügen
Reiter	Weg des Gefährten	Weg des Ritters	Weg der Ebenen
Schurke	Weg der Maske	Weg des Giftes	Weg des Meuchlers

W8	1-2	3-4	5-6	7-8
Zauberer	Weg der Zeichen	Weg des Steins	Weg des Blutes	Weg des Todes



W6	PRÄGENDE EREIGNISSE, DRUIDE	FERTIGKEITEN	TALENT
1	**PILGERFAHRT.** Du hast auf einer Pilgerreise durch die Verbotenen Lande dem Blutnebel getrotzt. Du hast nur knapp überlebt und dein Ziel nach vielen Strapazen erreicht.. ✣ Du erhältst einen Kampfstab, einen Rucksack und einen Wasserschlauch.	Wissen 1 Überleben 1	Wanderer
2	**GEJAGT.** Irgendetwas ist passiert, das dich dazu gezwungen hat, zu fliehen. Vielleicht hast du dich mit der falschen Person angelegt, oder dir wurde ein Verbrechen vorgeworfen, das du nie begangen hast. ✣ Du erhältst W3 Anwendungen Schlafgift und einen Dolch.	Nahkampf 1 Bewegen 1	Sechster Sinn
3	**UNERWARTETER FUND.** Du hast einen Schatz gefunden, auf dem sich das Symbol deines Gottes befand. Du hast das als Zeichen angesehen, auf dem richtigen Weg zu sein, aber andere waren anderer Meinung. Vielleicht sucht noch immer jemand nach dem Schatz? ✣ Würfle einmal auf der Tabelle für Wertvolle Funde in einem Versteck. Falls das Ergebnis unter 32 liegt, würfle erneut.	Handwerk 1 Überleben 1	Glückspilz
4	**LEHRE BEI EINER MEISTERIN.** Eine weise Druidin hat dich unter ihre Fittiche genommen und dich lange unterrichtet. Es war eine harte Zeit, aber auch lehrreich. Vielleicht ist deine Meisterin noch irgendwo am Leben, vielleicht wurde sie aber auch von der Eisengarde getötet. ✣ Du erhältst Pergament, Feder und Tinte.	Wissen 1 Heilung 1	Scharfe Zunge
5	**WÄCHTER DES WALDES.** Du hast es als deine Pflicht angesehen, einen Wald vor boshaften und gewalttätigen Fremden zu schützen. Du hast im Schutze der stolzen Bäume gelebt, eins mit dem Wald. ✣ Du erhältst einen Kurzbogen und einen W12-Ressourcenwürfel für Pfeile.	Fernkampf 1 Tierkunde 1	Kräuterkundler
6	**EREMITENDASEIN.** Du hast die Schönheit der Natur gesucht, weit weg von all der Gewalt der Verbotenen Lande. Als du schließlich zurückgekehrt bist, hattest du neue Kraft geschöpft. ✣ Du erhältst einen Kampfstab, ein Zelt und eine Feldküche.	Ausdauer 1 Überleben 1	Kundschafter



W6	PRÄGENDE EREIGNISSE, JÄGER	FERTIGKEITEN	TALENT
1	**AUF DER JAGD NACH EINER BESTIE.** Die Jagd war alles. Du hast die Bestie über Land, Wasser und Berge verfolgt. Manchmal waren die Rollen vertauscht – vielleicht warst auch du gelegentlich die Beute? ✣ Du erhältst einen Speer und eine Bärenfalle.	Nahkampf 1 Auskundschaften 1	Speerkämpfer
2	**EINS MIT DEM WALD.** Du hast im Wald gelebt und dich von dem ernährt, was du dort gefunden hast. Bei Tag hast du gejagt, bei Nacht hast du unter offenem Himmel geschlafen. Das Leben war einfach, aber gut. Es musste ja eines Tages enden. ✣ Du erhältst einen Wurfspeer und einen Dolch.	Fernkampf 1 Überleben 1	Jagdmeister
3	**EIN REITTIER GEZÄHMT.** Du hast ein Wildpferd (oder ein anderes passendes Tier) gefangen. Es war nicht leicht, aber mit der Zeit hast du es geschafft, das Tier zu zähmen. Heute seid ihr unzertrennlich. ✣ Du erhältst ein Reittier deiner Wahl. Es kann kein Schlachtross sein.	Tierkunde 2	Berittener Kämpfer
4	**SIEG IN EINEM SCHIESSWETTBEWERB.** Schon früh hast du festgestellt, dass du eine natürliche Begabung für das Bogenschießen hast. Du bist ausgezogen, um noch besser zu werden. In einem großen Dorf oder einer Burg hast du an einem Wettkampf teilgenommen und gewonnen. ✣ Du erhältst einen Langbogen und einen W12-Ressourcenwürfel für Pfeile.	Fernkampf 2	Scharfschütze
5	**FÜHRER.** Du hast deine Fähigkeiten denen angeboten, die dich am besten bezahlt haben. Du hast Handelskarawanen, Truppenverbände und neugierige Abenteurer geführt. Du hast gelernt, wie man dem Blutnebel ausweicht und sich in der Wildnis versorgt. ✣ Du erhältst ein Zelt, einen Kessel und eine Decke.	Auskundschaften 2	Kundschafter
6	**JÄGER FÜR EINEN ADLIGEN.** Ein Adliger hat deine Fähigkeiten erkannt und dich als Förster angeheuert. Du hast ein gutes Leben geführt, zur Hälfte in der Sicherheit der Burg deines Herrn, den Rest der Zeit auf der Jagd in den Wäldern. ✣ Du erhältst einen gut gearbeiteten Mantel und einen Schlafpelz.	Fernkampf 1 Menschenkenntnis 1	Sechster Sinn



W6	PRÄGENDE EREIGNISSE, KÄMPFER	FERTIGKEITEN	TALENT
1	**GEFANGEN.** Was für eine Schmach – du wurdest von Feinden gefangengenommen. Sie ließen dich vergessen in einem Kerker zum Sterben zurück. Als sich die Gelegenheit zur Flucht bot, hast du sie ergriffen. ✣ Du erhältst eine beschlagene Lederrüstung.	Kraft 1 Überleben 1	Schmerzresistent
2	**BLUTIGE SCHLACHT.** Du hast in einer fürchterlichen Schlacht gekämpft und wurdest schwer verwundet. Als die Dämmerung anbrach, waren deine Freunde alle tot, und der Feind hatte dich als Futter für die Raben zurückgelassen. ✣ Du erhältst ein Langschwert.	Nahkampf 2	Schwertkämpfer
3	**EIN LANGER MARSCH.** Du hast als Soldat gedient und bist quer durch die Verbotenen Lande marschiert. Du erinnerst dich kaum noch daran, wofür du gekämpft hast oder wer deine Feinde waren. Aber du erinnerst dich daran, wie der Blutnebel dir deine Freunde genommen hat, einen nach dem anderen. ✣ Du erhältst ein Zelt, eine Decke und einen Kessel.	Überleben 1 Heilen 1	Packesel
4	**ZU PFERDE.** Du hast das Reiten erlernt und einem Herren als Ritter gedient. Du hast in Gefechten gekämpft und die Grenzen des Landes vor Feinden geschützt. ✣ Du erhältst ein Reittier deiner Wahl (kein Schlachtross).	Nahkampf 1 Tierkunde 1	Berittener Kämpfer
5	**KUNDSCHAFTER.** Du hast als Kundschafter in der Vorhut einer Soldatentruppe gedient. Deine Aufgabe war es, Feinde zu entdecken, bevor sie dich entdecken, und du warst gut darin. Vielleicht ist deiner Einheit etwas geschehen – vielleicht hast du ein einziges Mal nicht richtig aufgepasst? ✣ Du erhältst eine leichte Armbrust und einen W12-Ressourcenwürfel für Pfeile.	Auskundschaften 1 Fernkampf 1	Verteidiger
6	**BEFEHLSHABER.** Du hast eine Soldatentruppe angeführt. Deine Kameraden haben zu dir aufgesehen und wären für dich in den Tod gegangen. Aber etwas ist geschehen. Vielleicht wurdest du verraten oder durch einen Hinterhalt besiegt. Deine Kameraden sind gestorben oder geflohen, aber du hast überlebt. ✣ Du erhältst eine Kettenrüstung und einen geschlossenen Helm.	Wissen 1 Manipulation 1	Kaltblütig

W6	PRÄGENDE EREIGNISSE, ZAUBERER	FERTIGKEITEN	TALENT
1	**FEHLGESCHLAGENES EXPERIMENT.** Du hast ein magisches Experiment durchgeführt. Es ging katastrophal schief. Vielleicht wurde jemand ernsthaft verletzt oder du wurdest aus deiner Heimat verbannt. ✣ Du erhältst W6 Anwendungen halluzinogenes Gift.	Wissen 1 Heilung 1	Giftmischer
2	**EINSAME STUDIEN.** Du hast dich an einen abgelegenen Ort zurückgezogen, um in Ruhe die Kunst der Magie zu studieren. Du hast dich selbst versorgt und deine Bücher und Schriftrollen waren deine einzigen Gefährten. ✣ Du erhältst ein kleines Zelt und einen Kessel.	Wissen 1 Überleben 1	Quartiermeister
3	**SELTSAMES ARTEFAKT GEFUNDEN.** Du hast auf deinen Reisen durch die Verbotenen Lande ein seltsames Artefakt gefunden. Die Herkunft dieses Artefakts und der Gedanke, welche magische Macht darin steckt, lassen dir keine Ruhe. ✣ Würfle einmal auf der Tabelle für Wertvolle Funde in einem Versteck. Falls das Ergebnis unter 32 liegt, würfle erneut.	Handwerk 1 Menschenkenntnis 1	Unbestechlich
4	**HOFMAGIER.** Du wurdest von einem Adligen angeheuert und hast ihm als magischer Berater gedient. Vielleicht hatte dein Herr geheime Ziele, vielleicht hast du dich mit einem höherrangigen Berater angelegt. Du hast viel über Personen in Machtpositionen gelernt. ✣ Du erhältst eine Flasche teuren Weins und einen Mantel.	Menschenkenntnis 1 Manipulation 1	Scharfe Zunge
5	**UNTERHALTUNGSKÜNSTLER.** Du hast als Unterhaltungskünstler gearbeitet und mit deiner Magie Illusionen und Tricks vorgeführt. Vielleicht hast du in einer heruntergekommenen Herberge oder am Hofe eines Adligen gearbeitet. ✣ Du erhältst feine Gewänder und eine Kristallkugel.	Manipulation 2	Blitzschnell
6	**ANGEWORBEN.** Du wurdest von einer Soldatentruppe angeworben. Du hast viel Zeit im Feld verbracht, wo du sie mit deinen magischen Künsten unterstützt hast. Du hast gesehen, wie Gefährten getötet wurden, aber du bist davongekommen, mit nichts als ein paar hässlichen Narben. ✣ Du erhältst eine beschlagene Lederrüstung und einen geschlossenen Helm.	Nahkampf 1 Heilen 1	Verteidiger



W6	PRÄGENDE EREIGNISSE, HÄNDLER	FERTIGKEITEN	TALENT
1	**KARAWANE.** Du warst Teil einer anstrengenden Handelskarawane, die dem Blutnebel trotzte. Die Karawane hat viele Gefahren erlebt und nicht jeder hat den Blutnebel überlebt. Vielleicht wurde unterwegs irgendjemand zurückgelassen? ✣ Du erhältst einen Esel.	Tierkunde 1 Manipulation 1	Wanderer
2	**LOKALES GESCHÄFT.** Du hast eine Gelegenheit für Profit gesehen und das Beste daraus gemacht. Vielleicht hast du Obst für einen lokalen Adligen importiert oder Stoffe aus Erlenland verkauft. Das Geschäft lief prächtig – zumindest eine Zeit lang. ✣ Du erhältst einen Karren.	Menschenkenntnis 1 Manipulation 1	Glückspilz
3	**BETROGEN.** Ein treuer Freund hat dich betrogen und bettelarm zurückgelassen. Das war eine harte, aber wichtige Lektion. Du hast lange gebraucht, um dein Leben aus diesen Trümmern neu zu errichten. Vielleicht ist dein alter Gefährte noch am Leben? ✣ Du erhältst ein kleines Zelt, eine Decke und einen Kessel.	Menschenkenntnis 2	Unbestechlich
4	**NEBENQUESTE.** Du hast dich mit einer Abenteurergruppe zusammengetan und bist auf ein großes Abenteuer in den Verbotenen Landen ausgezogen. Du hast viele Gefahren überstanden, und viele sind auf der Reise durch den Blutnebel gestorben, aber du hast unterwegs viel über dich gelernt. ✣ Du erhältst eine Kettenrüstung und einen kleinen Schild.	Nahkampf 1 Wissen 1	Furchtlos
5	**SCHMUGGLER.** Du hast ein lukratives Geschäft daraus gemacht, Schmuggelware zwischen Siedlungen in den Verbotenen Landen zu befördern und dabei Rostbrüdern und dem Blutnebel auszuweichen. Du hast gelernt, wie wichtig es ist, diskret zu sein und Aufmerksamkeit zu vermeiden. ✣ Du erhältst ein Fernglas.	Auskundschaften 1 Menschenkenntnis 1	Sechster Sinn
6	**LADENBESITZER.** Du hast dich in einem Dorf niedergelassen und eine Weile einen kleinen Laden geführt. Damit konntest du dich über Wasser halten, aber mehr auch nicht. Letzten Endes hast du festgestellt, dass so ein ruhiges Leben nichts für dich ist. ✣ Du erhältst eine Waage, Tinte, eine Feder und Pergament.	Manipulation 2	Scharfe Zunge



W6	PRÄGENDE EREIGNISSE, REITER	FERTIGKEITEN	TALENT
1	**ANGEWORBEN.** Du hast dich einer Soldatentruppe angeschlossen, vielleicht aus freien Stücken, vielleicht wurdest du zwangsverpflichtet. Mit deinen Kameraden hast du viele Strapazen überstanden: Schlachten, lange Märsche und der gefürchtete Blutnebel. Letzten Endes ist etwas geschehen, was dich dazu gebracht hat, die Gruppe zu verlassen. ✣ Du erhältst eine beschlagene Lederrüstung und einen großen Schild.	Nahkampf 1 Fernkampf 1	Berittener Kämpfer
2	**WETTKÄMPFER.** Du hast dir dein Geld mit Wettkämpfen zu Pferd verdient und bist von Dorf zu Dorf und Burg zu Burg gereistund dabei dem tödlichen Blutnebel getrotzt. Als du noch gewonnen hast, war dein Leben schön, aber als die Niederlagen anfingen, hast du beschlossen, weiterzuziehen. ✣ Du erhältst einen Mantel.	Bewegen 1 Tierkunde 1	Flinke Füße
3	**DAS LAND BEREIST.** Deine Abenteuerlust hat Besitz von dir ergriffen, und du bist quer durch die Verbotenen Lande geritten. Du hast verdorrtes Ödland und schwere Stürme durchquert und und bist dabei stets dem schrecklichen Blutnebel ausgewichen. ✣ Du erhältst ein kleines Zelt, einen Kessel und eine Decke.	Überleben 1 Auskundschaften 1	Kräuterkundler
4	**KARAWANENWACHE.** Du wurdest als Wache für eine Karawane angestellt und hast Händler durch tiefe Wälder und über hohe Berge begleitet, , während ihr stets dem schrecklichen Blutnebel ausgewichen seid. ✣ Du erhältst einen Speer.	Nahkampf 1 Auskundschaften 1	Kundschafter
5	**VIEHHIRTE.** Du hast Vieh auf die üppigeren Weiden der Verbotenen Lande getrieben. Tagsüber hast du die Herde vom Sattel aus bewacht. Nachts hast du sichergestellt, dass keine Tiere dem Blutnebel zum Opfer gefallen sind. ✣ Du erhältst eine Laterne und einen Wasserschlauch.	Bewegen 1 Tierkunde 1	Quartiermeister
6	**STEPPENREITER.** Du bist über die ewigen Steppen der Verbotenen Lande geritten und hast ein einfaches Leben geführt. Du hast gejagt und Fleisch und Tierhäute verkauft. ✣ Du erhältst einen Kurzbogen und einen W12-Ressourcenwürfel für Pfeile.	Fernkampf 1 Tierkunde 1	Gerber

Reiter beginnen das Spiel immer mit einem Reitpferd.



W6	PRÄGENDE EREIGNISSE, BARDE	FERTIGKEITEN	TALENT
1	**AUTOR EINER BELIEBTEN BALLADE.** Eine Ballade oder Geschichte, die du geschrieben hast, wurde in deiner Gegend außerordentlich beliebt. Noch heute hörst du, wie Barden dein Lied vortragen. ✥ Du erhältst Feder, Tinte und Pergament.	Manipulation 1 Darbietung 1	Glückspilz
2	**ALS BARDE GEARBEITET.** Du hast deine Künste eingesetzt, um deinen Lebensunterhalt als Barde zu verdienen. Vielleicht warst du ein reisender Sänger oder hast an einem festen Ort gearbeitet, zum Beispiel in einer Taverne oder einer Burg. ✥ Du erhältst eine Laute.	Darbietung 2	Scharfe Zunge
3	**INSPIRIERENDE REISE.** Du hat eine Reise quer durch die Verbotenen Lande angetreten, um etwas über die Völker, Kulturen und Legenden zu lernen. Auf deiner Reise hast du viele Abenteuer erlebt, bist dem Blutnebel entkommen und hast genug Material zusammengetragen, um ein kleines Buch mit Balladen zu füllen. ✥ Du erhältst ein kleines Zelt, eine Decke und einen Kessel.	Wissen 1 Überleben 1	Furchtlos
4	**SÄNGER FÜR EINEN ADLIGEN.** Deine Begabung hat die Aufmerksamkeit eines örtlichen Adligen auf sich gezogen. Er hat dir einen Platz als Sänger an seinem Hof angeboten. In der Burg hast du dich an Wein, köstlichem Essen und glänzendem Silber erfreut – musstest dich aber auch mit Intrigen, Anschlägen und Eifersucht auseinandersetzen. ✥ Du erhältst feine Gewänder und einen Dolch.	Menschenkenntnis 1 Darbietung 1	Sechster Sinn
5	**ANGEWORBEN.** Das Leben nahm eine unerwartete Wendung und du wurdest von einer Kompanie angeworben. Das Leben in der Armee war hart, aber du hast treue Freunde gefunden und gelernt, dich selbst zu versorgen. ✥ Du erhältst eine Lederrüstung und einen offenen Helm.	Nahkampf 1 Überleben 1	Verteidiger
6	**DUELL MIT EINEM RIVALEN.** Du warst ein Dorn im Auge eines Rivalen. Eine Zeit lang waren eure Schicksale miteinander verbunden – auf die komplizierteste Art: über Liebe, Geld und Arbeit. Am Ende war es zu viel. Du wurdest zum Duell gefordert und verwundet. Vielleicht ist dein Rivale immer noch da draußen. ✥ Du erhältst ein Kurzschwert.	Nahkampf 1 Heilen 1	Schwertkämpfer



W6	PRÄGENDE EREIGNISSE, SCHURKE	FERTIGKEITEN	TALENT
1	**VON DEN FALSCHEN GESTOHLEN.** Es war das perfekte Verbrechen. Zumindest für eine Weile. Du hast etwas Wertvolles von der falschen Person zur falschen Zeit gestohlen. Du wurdest gejagt und musstest um dein Leben rennen. ✣ Du erhältst Dietriche.	Fingerfertigkeit 1 Bewegen 1	Blitzschnell
2	**EINGESPERRT.** Ob schuldig oder nicht, du wurdest gefasst und ins Gefängnis geworfen. Du hast viel Zeit in der Dunkelheit verbracht, aber nie aufgegeben. Schließlich bot sich die Gelegenheit zur Flucht – und du hast sie ergriffen. ✣ Du erhältst einen Dolch.	Ausdauer 1 Überleben 1	Schmerzresistent
3	**ERFOLGREICHER FISCHZUG.** Du hast einen Fischzug geplant und erfolgreich durchgeführt – vielleicht bei einem reichen Händler, vielleicht bei einem örtlichen Adligen. ✣ Würfle einmal auf der Tabelle für Wertvolle Funde in einem Versteck. Falls das Ergebnis unter 32 liegt, würfle erneut.	Fingerfertigkeit 1 Heimlichkeit 1	Glückspilz
4	**EINER DIEBESGILDE BEIGETRETEN.** Du bist Teil einer Gemeinschaft von Dieben geworden. Zusammen habt ihr Fischzüge geplant und gefährliche Aufträge durchgeführt. ✣ Du erhältst eine Lederrüstung.	Menschenkenntnis 1 Auskundschaften 1	Sechster Sinn
5	**ANGEWORBEN.** Irgendwie bist du in einer Soldatentruppe gelandet, vermutlich gegen deinen Willen. Du hast als Kundschafter gearbeitet und die Gegend für deine Kameraden ausgekundschaftet. Es war eine Zeit voller Elend und Gefahr, aber auch voller Freundschaft. ✣ Du erhältst einen Kurzbogen und einen W12-Ressourcenwürfel für Pfeile.	Fernkampf 1 Auskundschaften 1	Kundschafter
6	**RÄUBERBANDE.** Du hast dich in die Wälder verzogen und bist einer Räuberbande beigetreten, die reisende Händler überfallen hat, die in ihr Revier gestolpert sind. Das Leben im Wald war sorgenlos und gut, solange es anhielt, aber am Ende wurden die Räuber aus dem Wald vertrieben. ✣ Du erhältst ein Kurzschwert.	Nahkampf 1 Überleben 1	Blitzschnell



WIE SEID IHR EUCH BEGEGNET?

W66	WIE HABT IHR EUCH GETROFFEN?
11-12	**KARAWANE.** Du hast an einer Karawane teilgenommen, die die Verbotenen Lande bereist hat. Vielleicht warst du als Wache angeheuert, vielleicht auch als Führer. Während der Reise hast du einige Abenteurer kennengelernt, die ebenfalls Teil der Karawane waren. Nach vielen Strapazen habt ihr schließlich euer Ziel erreicht – und du hattest neue Freunde gefunden.
13-14	**HINTERHALT.** Während einer Reise durch die Verbotenen Lande wurden du und deine Gruppe überfallen. Deine Freunde wurden im Kampf getötet, aber du wurdest in letzter Minute von einigen Fremden gerettet, die dich in Sicherheit brachten. Seitdem seid ihr Freunde.
15-16	**EINGESPERRT.** Du wurdest gefangen und in einen Kerker geworfen – vielleicht von Räubern, Soldaten oder Rostbrüdern. Aber du warst nicht alleine: In dem Kerker waren auch andere Abenteurer. Gemeinsam gelang euch die Flucht.
21-22	**EINE WILDE NACHT.** Du erinnerst dich nicht mehr wirklich an diesen Abend, nur an ein großes Fest. Irgendwann hast du ein paar Trinkgefährten gefunden, andere Abenteurer, und dir mit ihnen Wein und Geschichten geteilt. Kurz vor Sonnenaufgang gab sogar noch so etwas wie eine kleine Rauferei. Seitdem seid ihr Freunde.



W66	WIE HABT IHR EUCH GETROFFEN?
23-24	**SUCHE NACH EINEM ARTEFAKT.** Du hast weit und breit nach diesem Schatz gesucht, bist quer durch das Land gereist, hast zahlreiche Gefahren überwunden. Aber genau in dem Moment, als du das Artefakt an dich nehmen wolltest, hast du festgestellt, dass ein paar Abenteurer den gleichen Plan hatten. Das war ein ganz schönes Dilemma, aber auf dem Weg ins nächste Dorf, um den Wert des Schatzes prüfen zu lassen, habt ihr festgestellt, dass ihr mehr gemein habt, als ihr dachtet. Ihr habt das Geld geteilt und euch angefreundet.
25-26	**VON ABENTEURERN GERETTET.** Du warst in Schwierigkeiten. Vielleicht hatte dich die Eisengarde gefangen, vielleicht Sklavenhändler. Aber das Schicksal hatte andere Pläne mit dir: Du wurdest im letzten Moment dramatisch von anderen Abenteurern gerettet.
31-32	**VON EINER ANDEREN ABENTEURERIN GEFANGEN.** Früher wart ihr Feinde. Du wurdest überlistet und von anderen Abenteurern gefangengenommen. Aber während deiner Gefangenschaft hat sich die Feindseligkeit in Freundschaft verwandelt, als ihr feststelltet, dass ihr noch gefährlichere, gemeinsame Feinde habt. Also habt ihr euch zusammengetan.
33-34	**FREUNDE AUS KINDERTAGEN.** Du bist gemeinsam mit einer anderen Abenteurerin aufgewachsen. Ihr habt zusammen gespielt, euer Essen geteilt und eure Familien kennengelernt. Eines Tages aber ist etwas geschehen, das euch voneinander getrennt hat. Erst nach vielen Jahren seid ihr euch wieder begegnet. Ihr seid nicht mehr die gleichen Personen wie früher, aber euch verbindet ein starkes Band.
35-36	**GEMEINSAME SCHULD.** Du weißt nicht wirklich, was passiert ist. Auf einmal hast du jemandem eine absurde Menge Silber geschuldet – jemandem, den man wirklich nicht verärgern will. Aber wenigstens warst du nicht allein. Eine andere Abenteurergruppe hatte sich in die gleiche Situation gebracht, und gemeinsam habt ihr genug Silber angehäuft, um die Schulden abzuzahlen.
41-42	**EINE BLUTIGE SCHLACHT GESCHLAGEN.** Ihr habt in einer Schlacht gekämpft, die zahlreiche Opfer forderte. Der Kampf war schwer und vielleicht bist du selbst fast gestorben, aber letzten Endes hast du Waffenbrüder und -schwestern gefunden – andere Abenteurer. Gemeinsam habt ihr den blutigen Tag lebendig überstanden. Aber die Narben bleiben.
43-44	**VON ROSTBRÜDERN GEJAGT.** Du hast irgendetwas getan, was in den Augen der Rostbrüder Rost und Häma beleidigt hat. Sie verstanden keinen Spaß und sandten die Eisengarde aus, um dich gefangen zu nehmen. Auf der Flucht hast du eine Abenteurergruppe getroffen, die in derselben Situation war. Gemeinsam habt ihr eure Verfolger überlistet. Aber werden sie die Spur wieder aufnehmen?



W66	WIE HABT IHR EUCH GETROFFEN?
45-46	**DAS GLEICHE VERLIES GEPLÜNDERT.** Du hast weit und breit nach dem Schatz gesucht, die Gefahren des finsteren Verlieses überwunden, und schließlich hast du ihn gefunden – und festgestellt, dass du nicht alleine bist. Andere Abenteurer sind der gleichen Karte gefolgt und haben denselben Schatz gesucht. Das war ein Problem, aber irgendwie seid ihr dennoch Freunde geworden.
51-52	**VOM STURM ÜBERRASCHT.** Tief in der Nacht hast du Zuflucht vor einem fürchterlichen Sturm gesucht. In einer geschützten Eckte wärmten sich aber bereits einige andere Abenteurer an einem Feuer. Gemeinsam habt ihr den Sturm überstanden und euch während der langen Nacht Geschichten von alten Helden und Monstern erzählt. Seitdem seid ihr Freunde.
53-54	**VON SKLAVENHÄNDLERN GEFANGEN.** Du wurdest von einer brutalen Bande Sklavenjäger gefangengenommen, halb totgeprügelt und wie ein Hund in einen Käfig gesperrt. In der Gefangenschaft bist du einigen Abenteurern begegnet, die das gleiche Schicksal erlitten hatten. Irgendwie ist es euch gelungen, den Sklavenjägern zu entkommen. Vielleicht habt ihr euch an ihnen gerächt, vielleicht dürstet es euch noch danach.
55-56	**VON ECHSENMENSCHEN GEFANGEN.** Du hast dich zu tief in die Sümpfe vorgewagt. Irgendwann hattest du dich im Nebel verirrt, um dich herum nichts als die Geräusche seltsamer Kreaturen. Kurz darauf warst du umzingelt von Echsenmenschen, die sich zischelnd unterhielten. Sie brachten dich in ihr Dorf tief im Sumpfgebiet, wo einige andere Abenteurer ebenfalls in Gefangenschaft waren. Irgendwann gelang euch die Flucht. Vielleicht hasst ihr die Echsenmenschen noch, vielleicht habt ihr unerwartete Verbündete gefunden.
61-62	**ANGEHEUERTE WACHEN.** Du und die anderen Abenteurer wurdet angeheuert, etwas zu bewachen. Vielleicht war es eine Karawane, vielleicht das Kind einer Adligen während einer Reise. Während des Auftrags habt ihr gemeinsam Gefahren überwunden und festgestellt, dass ihr gut zusammenarbeitet.
63-64	**HOLMGANG.** Irgendwie bist du mit einer anderen Abenteurerin in Streit geraten. Nachdem Beleidigungen, Flüche und Drohungen hin- und hergeflogen waren, habt ihr beschlossen, euren Streit durch einen Zweikampf zu beenden. Ihr habt beide tapfer gekämpft und wurdet verwundet, aber letztlich musstest du dich geschlagen geben. Nach dem Duell war es, als sei eure Feindschaft verflogen. Ihr wurdet Freunde und seid seit diesem Tag unzertrennlich.
65-66	**SCHIFFBRUCH.** Du warst auf einem Schiff unterwegs, das in Seenot geriet. Das Schiff wurde im Sturm gegen scharfe Felsen geschmettert, und der Großteil der Besatzung ertrank in der See. Aber du und einige Abenteurer habt irgendwie überlebt. Es hat Tage gedauert, bis ihr gefunden wurdet, aber ihr habt es geschafft. Seit diesem Tag verbindet euch eine unvergessliche Erinnerung.

LEGENDENGENERATOR

Mit den folgenden Tabellen kannst du deine eigenen Legenden und Mythen erschaffen, die die Verbotenen Lande mit Leben erfüllen. Eigene Legenden können sehr nützlich sein, wenn du den Abenteurern etwas an die Hand geben willst, sodass sie nicht länger ziellos durch die Lande streifen, sondern etwas vor Augen haben. Sie können die Legenden von NSCs, Dorfbewohnern oder aus Fundstücken erfahren. Nutze die Tabellen als Grundlage für deine eigenen Legenden und baue sie dann weiter aus. Verändere und erweitere sie, wie immer du es willst, und schmücke sie aus, wo es geht. Es liegt an dir als SL, zu entscheiden, wieviel Wahrheit in einer Legende steckt. Vielleicht ist es nur ein altes Gerücht, vielleicht ist alles ein Missverständnis – oder vielleicht ist die Legende vollständig wahr.



VOR LANGER ZEIT...

W66		TATSÄCHLICHES ALTER IN JAHREN
11-12	Vor der Verschiebung	1.100+
13-26	Vor dem Blutnebel	300-1.100
31-43	Während der Erlenkriege	305-360
44-66	Während der Zeit des Blutnebels	5-280



...LEBTE EIN*E ...

W66		
11	Blutdurstige*r	Elf*e
12	Rachsüchtige*r	Zwerg*in
13	Gierige*r	Händler*in
14	Unglücklich verliebte*r	Schmied*in
15	Erfinderische*r	Bauer/Bäuerin
16	Geschäftstüchtige*r	Lehrling
21	Freundliche*r	Druid*in
22	Beharrliche*r	Hirt*in
23-24	Verräterische*r	Rabenschwester
25-26	Tugendhafte*r	Rostbruder
31-32	Begabte*r	Reiter*in
33-34	Geizige*r	Schatzjäger*in
35-36	Eitle*r	Priester*in
41-42	Weise*r	Zauber*in
43-44	Wunderschöne*r	Räuberhauptmann/Räuberhauptfrau
45-46	Ehrenhafte*r	Krieger*in
51-52	Eifersüchtige*r	Herr*in
53-54	Grausame*r	Prinz
55-56	Entschlossene*r	Prinzessin
61-62	Gerissene*r	Königin
63-64	Ängstliche*r	König
65-66	Böse*r	Nicht wer, was! Würfle einen W6. 1: Soldatentruppe, 2: Dorf, 3: Kult, 4: Räuberbande, 5: Geheimloge, 6: Monster



... DER/DIE SUCHTE ...

W66	
11-14	Eine Waffe
15-22	Eine*n Geliebte*n
23-26	Einen Freund in Not
31-34	Einen Feind
35-42	Einen Schatz
43-46	Eine Karte
51-54	Ein Familienmitglied
55-62	Ein Artefakt
63-66	Ein Monster

... WEGEN ...

W66	
11-14	Der Liebe
15-16	Einer Freundschaft
21-24	Eines Versprechens
25-33	Einer Prophezeiung
34-41	Einer Wette
42-45	Der Pflicht
46-52	Eines Krieges
53-55	Der Ehre
56-61	Des Wahnsinns
62-63	Eines Traums
64-66	Der Gier

... UND REISTE ZU ...

W66	ORT
11-16	Einer Ruine
21-22	Einem Bauernhof
23-26	Einem Grab
31-34	Einem Turm
35-36	Einer Burg
41-43	Einem Dorf
44-53	Einer Höhle
54-56	Einem Hügel
61-63	Einem Baum
64-66	Einer Wasserquelle

... DER/DIE/DAS BEFAND SICH ...

W6	
1	Genau hier
2	In der Nähe
3	Einen Tagesmarsch entfernt
4	Ein paar Tage entfernt
5	Weit entfernt
6	Auf der anderen Seite der Verbotenen Lande



... BEI EINEM/EINER ...

W66	GELÄNDETYP
11-14	Ruine
15-21	Marschland
22-24	Sumpf
25-34	Ebene
35-44	Wald
45-53	Hügel
54-63	Tiefen Wald
64	See
65-66	Gebirge

... IN RICHTUNG ...

W8	RICHTUNG
1	Norden
2	Nordosten
3	Osten
4	Südosten
5	Süden
6	Südwesten
7	Westen
8	Nordwesten

DIE LEGENDE SAGT, DASS ER/SIE ...

W66	WAS IST PASSIERT?
11-14	Verraten wurde
15-22	Ermordet wurde
23-26	Spurlos verschwand
31-33	Zu Tode hungerte
34-36	Sich das Leben nahm
41-44	Im Kampf starb
45-52	Verzaubert wurde
53-56	Besessen wurde
61-63	Verändert zurückkehrte
64-66	Noch immer sucht

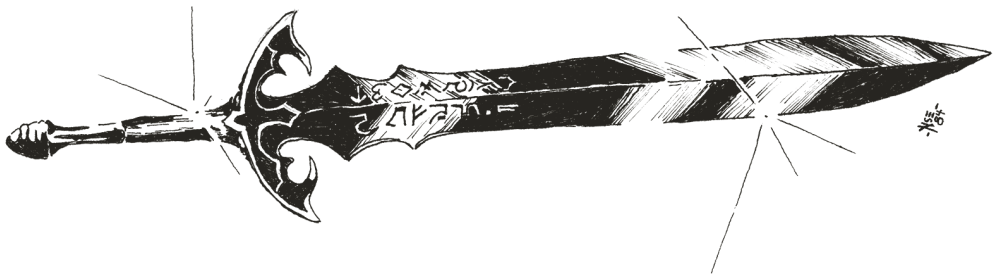
... UND DASS DORT NOCH IMMER ...

W66	WAS BEFINDET SICH DORT?
11-14	Gold wartet, viel Gold
15-22	Ein mächtiges Artefakt verborgen ist
23-26	Eine Rüstung liegt
31-33	Eine Waffe wartet
34-36	Ein unbezahlbares Buch aufbewahrt wird
41-44	Ein großer Schatz wartet
45-52	Eine verlorene Kriegstruhe liegt
53-56	Die Überreste einer bedeutenden Person ruhen
61-63	Ein zwergisches Artefakt liegt
64-66	Ein Elfenrubin aufbewahrt wird

... ABER AUCH ...

W66		
11-14	Aggressive	Wolfsmenschen
15-22	Blutrünstige	Sklavenhändler
23-25	Grausame	Orks
26-32	Schreckliche	Geister
33-34	Hungrige	Echsenmenschen
35-43	Wachsame	Eisengardisten
44-46	Ausgehungerte	Untote
51-54	Gierige	Räuber
55-61	Wahnsinnige	Goblins
62-63	Mordlüsterne	Oger
64-65	Wilde	Monster*
66	Jagende	Dämonen**

*Würfle einmal auf der Monstertabelle auf Seite 74 im *Spielleiter-Handbuch*.
**Würfle einen W6: 1-4: ein Dämon, 5: zwei Dämonen, 6: W6 Dämonen. Erstelle die Dämonen mit Hilfe der Tabellen auf Seite 81 im *Spielleiter-Handbuch*.





MONSTERGENERATOR

W66	GRÖSSE	STÄRKE
11-14	Mickrig	1
15-21	Klein	2
22-33	Mittel	3
34-44	Groß	4
45-55	Riesig	8
56-62	Gewaltig	14+W6
63-66	Gigantisch	30+2W6

W66	TYP	GESCHICK-LICHKEIT
11-13	Weidetier	1
14-16	Pflanzen-fresser	2
21-25	Sammler	2
26-36	Aasfresser	4
41-56	Raubtier	5
61-66	Aggressives Raubtier	8

W66	GLIEDMASSEN	ANMERKUNG
11-13	Keine	
14-22	Tentakel	Anzahl: W6+2
23-25	2 Beine	
26-32	2 Beine, 2 Arme	
33-46	4 Beine	
51-55	4 Beine, 2 Arme	
56-65	Flügel	Noch einmal für etwaige Gliedmaßen würfeln
66	Viele!	W6+2 Beine und W6+2 Arme (Aufrunden auf nächste gerade Zahl)



W66	KOPF	ANMERKUNG
11	Kein Kopf	
12-16	Schnabel	
21-26	Hörner	Anzahl: W3
31-33	Geweih	
34-41	Tentakel	Anzahl: W6+2
42-43	Facettenaugen	
44-46	Augen an der Seite	
51	Viele Augen	2W6 Augen (Aufrunden auf nächste gerade Zahl)
52-53	Mächtige Mähne	
54	Lange Zunge	
55-56	Große Ohren	
61-62	Finne	
63-66	Zweimal würfeln	

W6	SCHWANZ	ANMERKUNG
1-3	Keiner	
4-5	Schwanz	
6	Stachelschwanz	+1 Schaden bei Schwanzangriffen

W66	RÜSTUNG	RÜSTUNGSSCHUTZ
11-14	Haut	0
15-22	Weiches Fell	1
23-36	Dichtes Fell	2
41-44	Federn	2
45-53	Schuppen	3
54-61	Panzer	5
62-64	Knochenplatten	7
65-66	Gepanzerte Haut	9



BEWEGUNG

W66	BEWEGUNGSART	GESCHICKLICHKEIT 1-2	GESCHICKLICHKEIT 3-4	GESCHICKLICHKEIT 5+
11-13	Schlängeln	1	1	2
14-16	Graben	1	1	2
21-25	Schwimmen	1	2	2
26-46	Laufen	1	2	2
51-56	Fliegen*	2	3	3
61-66	Klettern	1	2	2

*Erfordert Flügel für langfristiges Fliegen, ohne Flügel kann die Kreatur nur kurze Strecken fliegen.

BEHAUSUNG

W66	BEHAUSUNG
11-14	Bau
15-23	Ruine
24-32	Wasserstelle
33-36	Baum/Aussichtspunkt
41-45	Höhle
46-54	Schlucht
55-56	Unterirdisches Versteck

FERTIGKEITEN

Nicht alle Monster verfügen über Fertigkeiten. Monster ohne Fertigkeitsstufe würfeln nur mit ihren Basiswürfeln. Würfle unten auf der Tabelle nacheinander für NAHKAMPF, HEIMLICHKEIT, BEWEGEN und AUSKUNDSCHAFTEN.

W66	FERTIGKEITSSTUFE
11-41	Keine Fertigkeit
42-46	Stufe 1
51-54	Stufe 2
55-62	Stufe 3
63-64	Stufe 4
65-66	Stufe 5



EIGENSCHAFTEN

Würfle einen W3, um die Anzahl der Eigenschaften zu bestimmen. Würfle für jede Eigenschaft einmal auf dieser Tabelle.

W66	EIGENSCHAFT	ANMERKUNG
11	Untot	Stärke +2.
12-14	Verwundet	Halbierte Stärke.
15-22	Farbenprächtig	Haut, Hörner oder ähnliche Überreste sind 3W6 Silber wert.
23-26	Giftig	Würfle einen W8. 1-2: tödliches Gift, 3-4: lähmendes Gift, 5-6: Schlafgift, 7-8: halluzinogenes Gift. Die Wirksamkeit beträgt W6+2.
31-33	Regenerierend	Erhält jede Runde W3 Stärke zurück.
34-35	Magieresistent	Entspricht dem Zauber Magie bannen mit W6 Machtstufe.
36-42	Getarnt	Unglaublich schwierig (-3) durch AUSKUNDSCHAFTEN zu entdecken.
43-44	Schnell	Zieht bei Kampfbeginn zwei Initiativekarten und kann in beiden Zügen handeln.
45-52	Scharfes Gehör	AUSKUNDSCHAFTEN +2.
53-54	Scharfer Geruchssinn	AUSKUNDSCHAFTEN +2.
55-61	Nachtsicht	Kann ohne Schwierigkeiten im Dunkeln sehen.
62	Säuredrüsen	Kann Säureangriffe verwenden.
63	Feuerdrüsen	Kann Feuerangriffe verwenden.
64	Intelligent	Würfle einen W6. 1-4: sprachbegabt (siehe unten), 5-6: telepathisch. Kann über Fertigkeitsstufen in MENSCHENKENNTNIS und MANIPULATION verfügen.
65	Sprachbegabt	Kann sprechen oder Sprache imitieren.
66	Von Dämon besessen	Ist in Wirklichkeit ein Dämon, siehe S. 81 im *Spielleiter-Handbuch*.





W66	SCHWÄCHE	ANMERKUNG
11-13	Keine	—
32-36	Feueranfällig	Erleidet doppelten Schaden durch Feuer.
41-42	Lichtscheu	Kann kein Licht vertragen, muss sich von hellen Lichtquellen entfernen. Falls das nicht möglich ist, erleidet die Kreatur in jeder Runde W3 Punkte Schaden von jeder einzelnen Lichtquelle, W6 Punkte Schaden bei großen Lichtquellen (wie der Sonne).
43-45	Angst vor Lärm	Laute Geräusche erschrecken die Bestie. Krach und Lärm lassen sie fliehen, auf einen Schild oder ähnliches zu trommeln lässt sie zumindest zögern und sich von der Lärmquelle fernhalten.
46-54	Beschützt Junge	Hat Junge in der Nähe und wird den Ort der Jungen nicht verlassen.
55-63	Empfindliche Augen	Angriffe gegen die Augen (irrsinnige Schwierigkeit) richten doppelten Schaden an.
64-66	Besessen von glänzenden Dingen	Falls die Kreatur etwas Glänzendes sieht, etwa Silber oder einen Spiegel, wird sie sich ganz auf dieses Objekt konzentrieren.



W66	MOTIVATION	ANMERKUNG
11-31	Territorial	An ihr Territorium gebunden.
32-35	Fortpflanzung	Die Kreatur ist trächtig und will in Ruhe ihre Jungen zur Welt bringen.
36-44	Hunger	Die Kreatur ist am Verhungern und wird, falls möglich, die schmackhafteste Abenteurerin angreifen und verschlingen.
45-46	Krank	Erhält die Eigenschaft Verwundet.
51	Parasit	Wird von einem parasitären Wesen kontrolliert, verhält sich sonderbar.
52-56	Alleine sein	Wird nur angreifen, wenn es in die Ecke gedrängt wird.
61-62	Spaß	Jagt zum Spaß.
63-64	Suche nach einem Wirt	Sucht nach einer Kreatur, die auf irgendeine Art als Wirt für seine Jungen dienen kann.
65-66	Schatz	Bewacht einen Schatz.

ANGRIFFE, GEWÖHNLICH

Würfle W3 mal auf dieser Tabelle.

W6	ANGRIFF	BASISWÜRFEL	WAFFENSCHADEN	REICHWEITE
1-2	Klauen	3+Geschicklichkeit	Würfle einen W6. 1-2: Schaden 1, 3-5: Schaden 2, 6: Schaden 3	Armeslänge
3-4	Reißzähne	4+Geschicklichkeit	Würfle einen W6. 1-2: Schaden 1, 3-5: Schaden 2, 6: Schaden 3	Armeslänge
5	Hörner/Kopfstoß	5+Geschicklichkeit	Würfle einen W6. 1-4: Schaden 2/1*, 5-6: Schaden 3/2*	Armeslänge
6	Brüllen	—	Furchtangriff: W3+6 Basiswürfel	Nah

*Der zweite Wert gilt für Angriffe von Kreaturen ohne Hörner.

ANGRIFFE, SPEZIELL

Falls die Kreatur irgendeine der unten aufgeführten Voraussetzungen erfüllt, erhält sie den entsprechenden Spezialangriff.

VORAUSSETZUNG	ANGRIFF	BASISWÜRFEL	WAFFENSCHADEN	REICHWEITE
Schwanz	Schwanzangriff	3+Geschicklichkeit	1	Nah
Tentakel	Tentakel	3+Geschicklichkeit	Würfle einen W6. 1-4: Schaden 1, 5-6: Schaden 2. Anschließend Festhalten.	Nah
Feuerdrüsen	Feuer speien	W6+6	Das Opfer erleidet jede Runde die gleiche Menge Schaden, bis das Feuer durch einen erfolgreichen Wurf auf BEWEGEN gelöscht wurde.	Nah
Säuredrüsen	Säure speien	W6+4	Das Opfer erleidet W3 Runden lang jede Runde 1 Punkt Schaden.	Nah
Untot	Tödlicher Blick	—	Furchtangriff: W6+4 Basiswürfel	Nah





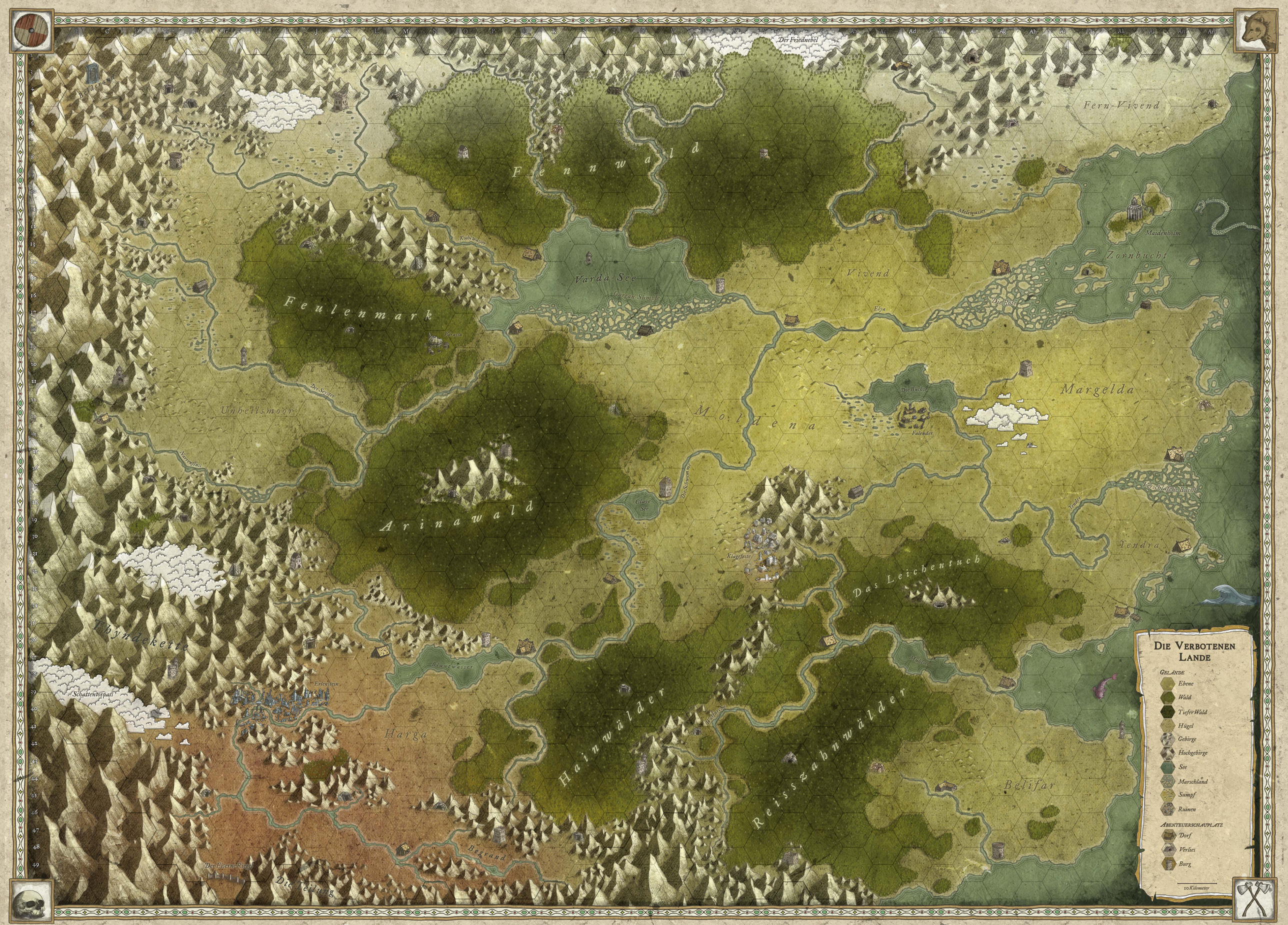
MONSTERANGRIFFE

Es liegt außerhalb der Möglichkeiten dieses Monstergenerators, einzigartige Tabellen für zufällige Monsterangriffe zu erstellen. Du kannst aber mit Hilfe der untenstehenden Tabelle und den Tabellen für Monsterangriffe auf den vorherigen Seiten deine eigene Angriffstabelle erstellen. Ersetze dabei einfach das X in der Tabelle unten durch die Werte aus den vorherigen Tabellen.

ANGRIFF	VORAUSSETZUNG	BEISPIELBESCHREIBUNG
Biss	Reißzähne	Die Bestie beißt die nächste Abenteurerin mit rasiermesserscharfen Zähnen. Führe einen Angriff mit X Basiswürfeln und Waffenschaden X (Schnittwunde) durch.
Tritt	Beine	Die Bestie tritt die nächste Abenteurerin mit aller Kraft. Eine solch mächtige Attacke ist ein Angriff mit X Basiswürfeln und Waffenschaden X (stumpfer Schlag). Falls der Angriff trifft, wird die Abenteurerin auf Nahe Reichweite geworfen und ist liegend.
Zerquetschen	Stärke 5+	Die Bestie packt eine Abenteurerin und versucht, sie zu Brei zu zerquetschen. Führe einen Angriff mit X Basiswürfeln und Waffenschaden X (stumpfer Schlag) durch.
Weitreichender Angriff	Geschicklichkeit 3+	Die Bestie schlägt mit ihren Klauen (oder einer ähnlichen Waffe) nach zwei Abenteurern innerhalb Naher Reichweite. Führe einen Angriff mit X Basiswürfeln und Waffenschaden X (Schnittwunde) durch. Wer von dem Angriff getroffen wird, wird zu Boden geworfen.
Aufschlitzen	Klauen	Die Bestie versucht, den Körper einer Abenteurerin aufzuschlitzen. Führe einen Angriff mit X Basiswürfeln und Waffenschaden X (Schnittwunde) durch.
Peitschender Angriff	Schwanz oder Tentakel	Die Bestie peitscht mit ihrem Schwanz oder ihrem Tentakel nach einer Abenteurerin innerhalb Naher Reichweite. Führe einen Angriff mit X Basiswürfeln und Waffenschaden X (stumpfer Schlag) durch. Falls der Angriff trifft, wird die Abenteurerin zu Boden geworfen.
Brüllen	Stärke 6+	Die Bestie stößt ein ohrenbetäubendes Brüllen aus. Jede Abenteurerin innerhalb Naher Reichweite erleidet einen Furchtangriff mit X Basiswürfeln.



ANGRIFF	VORAUSSETZUNG	BEISPIELBESCHREIBUNG
Verschlingen	Stärke 14+	Die Bestie versucht, eine Abenteurerin zu verschlingen. Führe einen Angriff mit X Basiswürfeln und Waffenschaden X (Schnittwunde) durch. Falls der Angriff erfolgreich ist, wird die Abenteurerin mit Haut und Haar verschluckt. Die Abenteurerin kann aus dem Inneren der Bestie immer noch angreifen und muss dafür nicht mehr die Rüstung der Kreatur überwinden. Falls die Bestie stirbt, ist das Opfer frei. Solange es sich im Magen der Bestie befindet, erleidet es jede Runde 1 Punkt Schaden.
Säureangriff	Säuredrüsen	Die Bestie öffnet ihr Maul und speit eine Wolke ätzender Säure auf die Abenteurer. Alle Abenteurer innerhalb Naher Reichweite erleiden einen Angriff mit X Basiswürfeln (Waffenschaden X). Wer von dem Angriff getroffen wird, erleidet W3 Runden lang jede Runde 1 weiteren Punkt Schaden.
Feuerangriff	Feuerdrüsen	Die Bestie speit weithin Flammen aus ihrem Schlund auf eine Abenteurerin innerhalb Kurzer Reichweite. Führe einen Angriff mit X Basiswürfeln (Waffenschaden 1) durch. Falls der Angriff trifft, erleidet das Opfer künftig jede Runde erneut den gleichen Schaden, bis das Feuer mit einer Probe auf Bewegen gelöscht wird – vom Opfer selbst oder von einem Freund.
Sturzflug	Flügel	Die Bestie stürzt sich von oben auf die unglücklichen Abenteurer und schlägt mit ihren Klauen mit aller Kraft nach einem von ihnen, der sich innerhalb Naher Reichweite befindet. Führe einen Angriff mit X Basiswürfeln und Waffenschaden X (Schnittwunde) durch. Falls der Angriff trifft, wird das Opfer zu Boden geworfen.
Tödlicher Blick	Untot	Die untote Bestie blickt einer Abenteurerin aus toten Augen direkt in die Seele. Sie erleidet einen Furchtangriff mit X Basiswürfeln. Falls der Angriff trifft, wird die Abenteurerin zu Boden geworfen.


Der Friednebel
Fern-Vivend
Fennwald
Feulenmark
Varda-See
Vivend
Zornbucht
Maidenholm
Unhellsmoor
Moldena
Margelda
Die Rote
Elya
Die Buche
Falender
Arinawald
Clave See
Klagefeste
Das Leichentuch
Yendra
Tybyndekette
Schattentorpass
Harga
Hainwälder
Reisszahnwälder
Belifar
Begrand
Die Teilung
Der Eiserne Riegel
Die Verbotenen Lande
Gelände
Ebene
Wald
Tiefer Wald
Hügel
Gebirge
Hochgebirge
See
Marschland
Sumpf
Ruinen
Abenteuerschauplatz
Dorf
Verlies
Burg
10 Kilometer







































































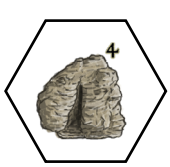














DIE VERBOTENEN LANDE