

EIN ABENTEUER FÜR STUFE 6 VON JASON BULMAHN

PATHFINDER[®]

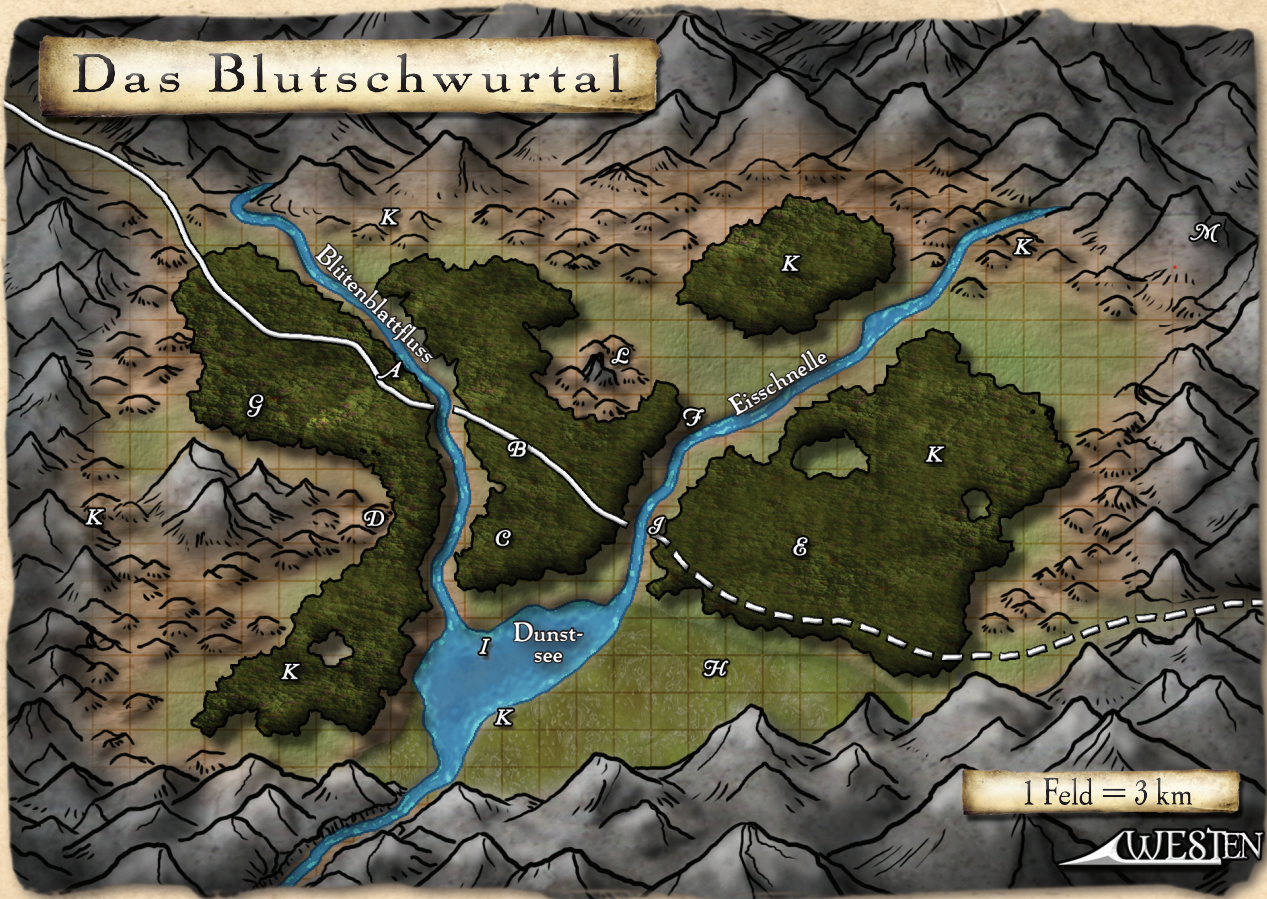
MODUL[™]



DIE EROBERUNG DES BLUTSCHWURTALS



Das Blutschwurtal



1 Feld = 3 km

WESTEN

Dornenfeste



1 Feld = 6 m

WESTEN



DIE EROBERUNG DES BLUTSCHWURTALS

Impressum

Design • Jason Bulmahn
Development and Editing • Jason Bulmahn, Mike McArtor, Jeremy Walker
Cover Artist • Warren Mahy
Interior Artist • Vincent Dutrait, Drew Pocza, Christophe Swal
Cartographer • Christopher West
Graphic Designers • James Davis, Drew Pocza
Senior Art Director • Sean Glenn
Brand Manager • Jason Bulmahn
Publisher • Erik Mona

Deutsche Fassung • Ulisses Spiele GmbH
Produktion • Mario Truant
Originaltitel • Conquest of Bloodsworn Vale
Übersetzung • Sascha Hoppenrath
Lektorat • Thorsten Naujoks, Ulrich-Alexander Schmidt, Mario Schmiedel, Oliver von Spreckelsen
Layout • Christian Lonsing

Die *Eroberung des Blutschwurtals* ist ein Abenteuer für Charaktere der 6. Stufe. Das Modul verwendet die mittlere Aufstiegsgeschwindigkeit. Die Charaktere sollten im Laufe des Abenteuers die 8. Stufe erreichen. Dieses Modul wurde für die Pathfinder-Kampagnenwelt entwickelt, kann aber leicht an jede Hintergrundwelt angepasst werden. Dieses Modul entspricht der Open Gaming License und ist für das Pathfinder-Rollenspiel wie auch die Edition 3,5 des ältesten Fantasy-Rollenspiels der Welt geeignet. Die OGL befindet sich auf Seite 31.

Dieses Produkt verwendet das *Pathfinder Grundregelwerk*, das *Pathfinder Monsterhandbuch* und das *Pathfinder-Monsterhandbuch II*. Diese Regeln können online als Teil des Pathfinder SRD gefunden werden.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestraße 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US53011PDF
ISBN 978-3-86889-659-6



Paizo Publishing, LLC
7120 185th Ave NE
Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.

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

Conquest of Bloodsworn Vale is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, and Pathfinder Society are trademarks of Paizo Publishing, LLC. © 2011, Paizo Publishing, LLC.

Während des Aufstiegs des Kaiserreichs von Cheliox wurde in dem heute als Blutschwurtal bekannten Gebiet eine große Schlacht zwischen den kaiserlichen Truppen und den Barbarenfürsten aus dem Norden ausgefochten. Obwohl Cheliox die Oberhand behielt, war es eines der blutigsten Gefechte der Eroberungskriege, bei dem unzählige Soldaten grausam ihr Leben verloren. Es heißt, dass die Rosen, welche überall im Tal zu finden sind, aus dieser Zeit herrühren und dass jedes Grab eines gefallenen Soldaten mit einer dieser blutroten Rosen markiert ist.

Heutzutage ist Cheliox nur noch ein Schatten seines früheren Ruhmes, vom Bürgerkrieg zerrissen und von Teufelsanbetern beherrscht. Nun hat die Natur das Tal, das einst Teil einer wichtigen Handelsroute war, zurückerobert, und nur die Rosen erinnern die Reisenden an das frühere Imperium.



CHRONIKEN DER KUNDSCHAFTER

ABENTEUERHINTERGRUND

Seit Jahrzehnten völlig von der Zivilisation vergessen liegt das Blutschwurtal zwischen den hohen Gipfel der Irrsinnsberge. Einst eine gut ausgebaute Route, die das Kaiserreich mit seinen entfernteren Kolonien verband, zeigt es sich heute als einsames und unberührtes Waldland. Die Zeit hat die Spuren der Straße beseitigt und zahlreiche Monster, einst durch die Soldaten des Kaiserreichs in Schach gehalten, haben sich über das ganze Tal ausgebreitet. Heutzutage ist es ein gefährlicher Ort, mit widerspenstigem Unterholz, grausamen Monstern und hungrigen Raubtieren.

Vor vier Monaten beschloss König Arabasti, der greise Herr Korvosas, das Tal für die Krone in Besitz zu nehmen, um die wichtige Handelsroute in den Süden wieder zu öffnen. Er betraute mit Gyrad von Tolgrith einen seiner vertrauenswürdigsten Vasallen mit dieser Aufgabe. Nach kurzer Zeit machte sich der treue Ritter, mit einem Trupp tapferer Soldaten auf den Weg. Sie erschlossen den nördlichen Pass, drangen ins Tal ein und errichteten in der Mitte eine Befestigung, die sie Dornenfeste taufen.

In den letzten drei Monaten haben Kommandant Tolgrith und seine Männer hart daran gearbeitet, die alte Handelsstraße zu erneuern. Obwohl sie einige Erfolge verbuchen konnten, befinden sie sich anhand des Ausmaßes der vor ihnen liegenden Herausforderungen hinter ihrem Zeitplan, da Monster regelmäßig sowohl die Arbeiter, als auch die Handelszüge, die zur Festung unterwegs sind, angreifen. Einmal im Monat verdirbt das Frischwasser und die allgegenwärtigen Rosensträucher machen das Erkunden der Region zu einer langsamen und nicht selten schmerzhaften Angelegenheit.

Um seine Arbeiten schneller voran zu bringen, lässt Tolgrith nach Abenteurern suchen, denen er Gold, Ländereien und Titel verspricht, wenn sie ihm bei der Beseitigung der Probleme zur Seite stehen.

ABENTEUERÜBERSICHT

Bei Ankunft der SC in der Dornenfeste herrschte dort helle Aufregung, da ein weiterer Arbeitstrupp angegriffen wurde. Die Leichen wurden mit Pfeilen gespickt und brutal abgeschlachtet im Wald gefunden. Nachdem sie die kleine Ansiedlung erkundet und mit Kommandant Gyrad von Tolgrith gesprochen haben, machen sich die Charaktere zu ihrem ersten Auftrag auf. Am Ort des Massakers können sie herausfinden, dass ein Stamm wilder Feenwesen, der in der Nähe der Baustelle lebt, für den Angriff verantwortlich ist. Nachdem sie sich mit den Feen auseinander gesetzt haben, können sie nach Dornenfeste zurückkehren, sich ausruhen und mehr über das Tal erfahren.

Ab hier steht es den SC offen, wie sie die verschiedenen Aufgaben im Tal angehen, von denen manche mehr drängen als andere: Monster bedrohen nach wie vor die Arbeiter, die den Weg für die Straße frei machen, zudem müssen die SC herausfinden, warum das Wasser immer wieder verdirbt, und einen einheimischen Eremiten beschwichtigen.

Etwa einen Monat, nach der Ankunft der Charaktere, tauchen einige Flammendraka auf, degenerierte Verwandte wahrer Drachen. Diese wollen jene bestrafen, die die Feenwesen getötet haben. Scheinbar erhielten die Flammendraka Tribut von den Feenwesen und wollen nun, dass jemand dafür einsteht. Dies führt sie nach Dornenfeste, wo sie die dortigen Verteidiger herausfordern.

Die Gruppe muss mit den Draka fertig werden, bevor diese alles niedergebrannt haben, und kann dann versuchen, deren Versteck zu finden.

Anschließend haben die Helden wieder Zeit, sich mit kleineren Problemen zu beschäftigen oder das Tal auf der Suche nach wertvollen Ressourcen zu erkunden. Zudem können sie noch versuchen, einen Waffenstillstand mit einem ansässigen Stamm des Echsenvolks auszuhandeln.

Kurz vor der Öffnung der Handelsroute müssen sie sich jedoch noch gegen eine größere Bedrohung erwehren: Vardak, ein mächtiger Hexenmeister, erscheint und stellt ihnen im Zorn über das Erschlagen seiner Flammendraka ein tödliches Ultimatum. Er plant Dornenfeste zu zerstören und beansprucht das Tal für sich selbst. Um zu verhindern, dass alles, wofür sie hart gearbeitet haben, zerstört wird, müssen die Helden zu seinem Versteck in die angrenzenden Berge reisen und ihn dort zum finalen Kampf stellen.

EINLEITUNG

„Gold, Ländereien und Titel“ - Dies sind die Dinge, welche jenen als Belohnung winken, denen es gelingt, das als Blutschwurtal bekannte wilde Gebiet zu bändigen. Bisweilen bot der Weg aber nur Mühsal und Eintönigkeit. Im Laufe der Reise, als die Irrsinnsberge näher kommen, werden die Händler der Karawane, mit der ihr reist, zunehmend unruhiger. Manche hört man flüstern, dass das Tal verflucht wäre. Nachdem die Wagen den Eisspalten Pass überquert haben, halten sie für einen Moment und ihr habt einen guten Blick über das Tal. In der Ferne, jenseits einer dichten grünen Wildnis, sind die eisigen Gipfel der Irrsinnsberge zu erkennen. Unter euch erstreckt sich ein grünes Meer aus Blättern, das nur hier und da von einzelnen Feldern blutroter Rosen gesprenkelt ist. Vielleicht etwas mehr als dreißig Kilometer voraus öffnet sich der Wald und gibt den Blick auf eine hölzerne Befestigung frei. Nun könnt ihr das Abenteuer regelrecht spüren und die Versprechungen von Gold, Ländereien und Titeln scheinen nicht mehr so abwegig.

Die Spieler können auf verschiedene Arten ins Abenteuer gelangen. Sollten sich die Abenteurer schon kennen, so entdeckt einer der von ihnen einige Aushänge, die über die Stadt verteilt sind. Auf diesen wird nach tapferen Helden gesucht wird, die bereit sind, eine unbekannte Wildnis zu zähmen. Kennen sie sich nicht, finden sie alle den Aushang und treffen sich erst auf dem Weg zum Tal. In jedem Fall kannst du ihnen die **Spielerunterlage 1** aushändigen. Solltest du einen persönlicheren Ansatz vorziehen, kann Kommandant Tolgrith auch von ihren Taten gehört haben und sendet ihnen persönlich ein Schreiben. Eine andere Möglichkeit wäre, dass einer der vermissten Arbeiter ein alter Bekann-

Gold, Ländereien und Titel!

Die alte Handelsroute durch das Blutschwurtal soll wieder erschlossen werden. Bist du tapferen Herzens und von gesunden Leibes, so ersucht Kommandant Gyrad von Tolgrith deine Hilfe. Jene, die dazu beitragen, das wilde Land zu zähmen, erwarten zahlreiche Belohnungen. Interessierte sollen unverzüglich in Dornenfeste vorsprechen.

Handout #1

ter eines Helden ist und sein Verschwinden und die Sorgen seiner Familie sie zum Tal bringt.

In jedem Fall beginnt das Abenteuer mit der gemeinsamen Anreise zum Blutschwurtal. Bevor du mit Teil 1 beginnst, gib deinen Spielern Gelegenheit, das Handout zu studieren.

Erfolgspunkte

Während dieses Abenteuers können die Helden die Entwicklung der Ereignisse im Blutschwurtal beeinflussen und es zu einem sicheren Ort für Händler und Siedler machen. Für jede Bedrohung, die sie überwinden, und für jede Aufgabe, die sie erfüllen, erhalten sie Erfolgspunkte. Der König erwartet, dass die Route sechzig Tage nach Beginn des Abenteuers sicher eröffnet werden kann. Nach dieser Zeit bestimmt die Anzahl an Punkten, die die Helden sammeln konnten, über ihren Erfolg bei dem Unterfangen und auch über ihre Belohnung. Im Abschnitt *Abschluss des Abenteuers* findest du mehr Informationen hierzu.

TEIL 1: DIE VERSCHWUNDENEN ARBEITER

Das Abenteuer beginnt damit, dass die Spielercharaktere mit einer kleinen Gruppe Händler, die Nachschub und Proviant liefern, Dornenfeste erreichen. Gib den Spielern ausreichend Zeit, die Siedlung und seine verschiedenen Gebäude zu erkunden. Es kann sein, dass sie

sich erst ein Zimmer im Eberknochen sichern oder eines der wenigen Geschäfte aufsuchen wollen. Wenn auch zurzeit nicht viel passiert, unterhalten sich die Bewohner gerne mit Neuanrückömmlingen. Alle Gespräche der Siedlung drehen sich zurzeit um die Arbeiter, die vor zwei Tagen verschwunden sind. Es gibt vielerlei Theorien zu ihrem Verschwinden, von verärgerten Geistern, bis zu umherstreifenden Monstern. Im Anhang A wird Dornenfeste näher beschrieben.

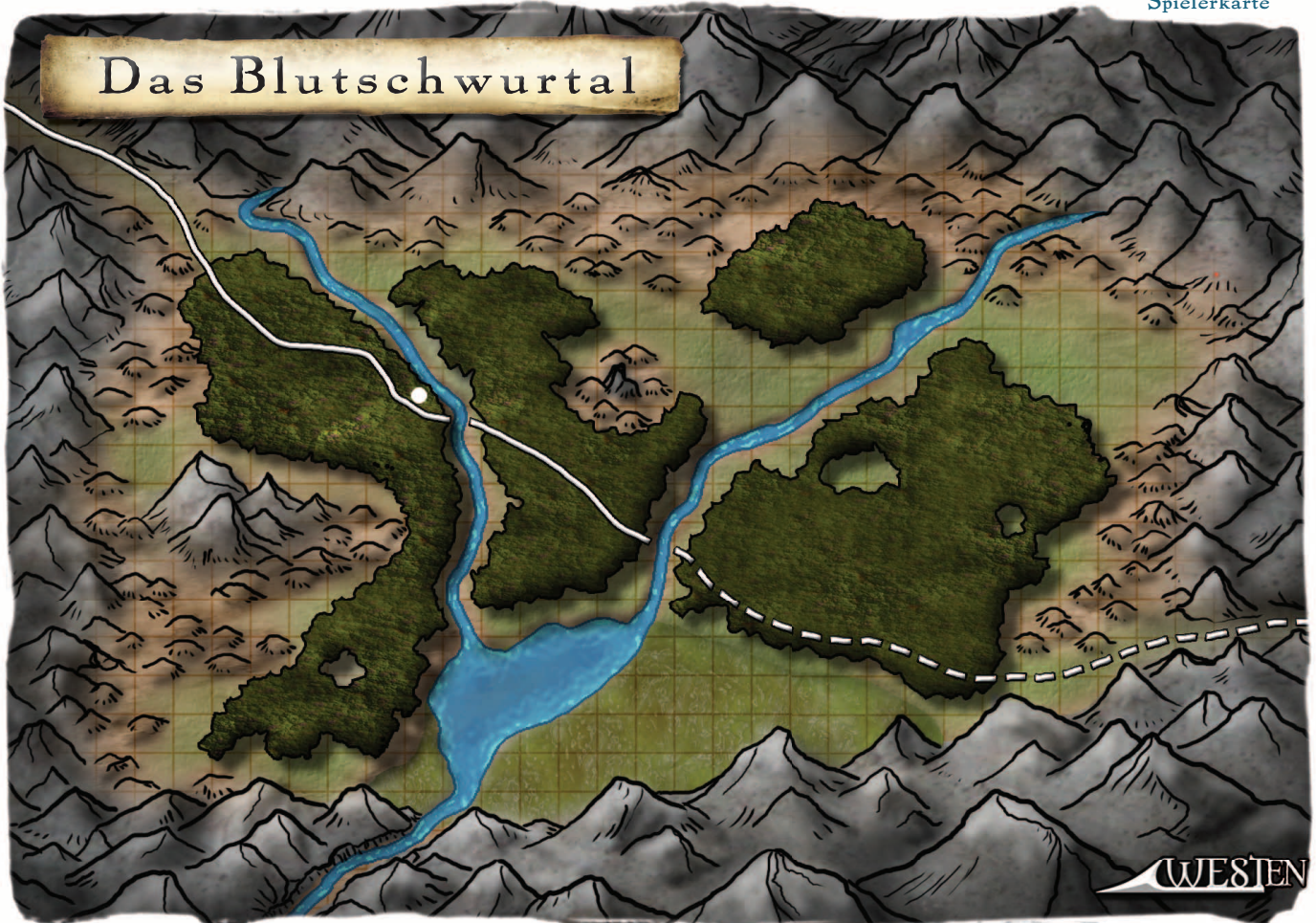
Das Abenteuer geht davon aus, dass sich die Charaktere auf der Reise kennengelernt haben oder schon zuvor miteinander bekannt waren. Spätestens wenn sie das Gespräch mit Kommandant Tolgrith suchen, treffen sie aufeinander.

Das Treffen mit

Kommandant Gyrad von Tolgrith

Irgendwann müssen die Helden mit Tolgrith über ihren Auftrag sprechen. Wenn sie die Festung aufsuchen (Bereich A3) lies ihnen das Folgende vor oder gib es mit deinen eigenen Worten wieder:

Spielerkarte





Kommandant Torlgrith

Anmerkung des Entwicklers



KOMMANDANT TOLGRITH

Gyrad von Tolgrith ist ein wichtiger NSC dieses Abenteurers und sollte auf jeden Fall seiner Persönlichkeit entsprechend dargestellt werden. Obwohl er recht freundlich und gutherzig ist, hat seine Aufgabe für ihn höchste Priorität. Dieses Ziel stellt er über alles andere. Immer wenn die SC ihn treffen, hat er für gewöhnlich ein neues ernstes Problem und erwartet mit grimmiger Miene, dass sie sich darum kümmern. Bemühe dich aber auch, ihn auch von seiner anderen Seite zu zeigen. Zum Beispiel bei einem Besuch im Tempel, bei einem Bogenwettbewerb oder einfach mit einem Bier in der Hand im Eberknochen. Mit ein paar solchen Szenen kann Gyrad mehr werden, als nur der Herr dieser Siedlung, er kann sich vielleicht zum Freund der Spielercharaktere entwickeln.

Dornenfestes Burg ist ein beeindruckender Bau mit zwei Stockwerken und nur wenigen schmalen Fenstern. Dieses Bauwerk ist eines der wenigen Steingebäude des kleinen Außenpostens. Eine Gruppe Soldaten bewacht den mit einem Fallgatter geschützten Eingang. Als ihr näher tretet, werden sie eurer gewahr und sprechen euch an: „Seid gegrüßt, Reisende! Ihr müsst die Abenteurer sein, nach denen unser Herr hat schicken lassen. Willkommen, ihr seid die Ersten, die hier eingetroffen sind.“

Einer der Wächter führt die Helden in ein Beratungszimmer im Erdgeschoss und fordert sie auf, dort zu warten, während er den Herrn der Feste benachrichtigt. Der kleine Raum bietet ausreichend Sitzplätze um einen ovalen Tisch, auf dem sich eine Karte der Umgebung befindet. Dort sind die allgemeinen Landschaftsmerkmale, der bisherige Fortschritt bei den Bauarbeiten und die geplante Route verzeichnet.

Nach wenigen Minuten betritt **Gyrad von Tolgrith** (NG menschlicher Kämpfer 4/Waldläufer 2) den Raum, ein zäher Veteran mit vielen Jahren an Erfahrung. Der mangelnde Fortschritt im Tal frustriert den alten Rittersmann, doch lässt er sich nichts anmerken und verbreitet Zuversicht.

„Seid gegrüßt meine Freunde. Ich bin froh, dass mein Ruf nicht ungehört geblieben ist. Willkommen im Blutschwurtal! Ich bin Kommandant Gyrad von Tolgrith, Herr dieses Tals und beauftragt, einen Weg durch dieses Land zu bahnen. Mit eurer Unterstützung sollte das, so hoffe ich, gelingen“

Vorausgesetzt die Helden erklären sich einverstanden, wird Gyrad die aktuelle Lage erläutern. Der Zeitplan des Straßenbaus ist durch die ständigen Angriffe von Monstern aus dem Wald in Verzug gekommen. Glücklicherweise gab es bisweilen nur wenige Tote unter den Arbeitern und die Arbeiten schreiten voran, wenn auch langsam. Gerade ist aber eine neue Bedrohung aufgetaucht. Vor zwei Tagen meldete sich ein Arbeitstrupp nicht zurück. Nachdem er alle anderen Arbeiter zurückgerufen hatte, schickte Kommandant Tolgrith Aufklärer aus, welche die Vermissten suchen sollten. Heute Morgen kehrten diese zurück.

Die Aufklärer fanden das Lager völlig verwüstet vor. Alle acht Arbeiter lagen, von dutzenden kleinen Pfeilen gespickt, tot auf dem Boden. Weder von den Werkzeugen, noch dem Baumaterial fehlte etwas, doch waren allen Männern die Ohren abgeschnitten worden. Da die armen Teufel nun mit Sicherheit nicht Opfer eines gewöhnlichen Monsters aus dem Wald geworden sind, möchte Tolgrith die Abenteurer ausschicken, um die Sache zu untersuchen. Sie sollen herausfinden, wer für dieses Massaker verantwortlich ist, und zukünftigen Bedrohungen dieser Art Einhalt gebieten. Wenn sie diese Aufgabe erfüllt haben, sollen sie ihm persönlich Bericht erstatten.

Nachdem er ihnen diesen Auftrag zugeteilt hat, ist er gerne bereit ihre Fragen zu beantworten. Hier sind ein paar typische Antworten auf wahrscheinliche Fragen der SC:

Wo hat dieser Angriff stattgefunden? - „Etwa 13 Kilometer von Dornenfeste entfernt, in der Nähe eines fertigen Straßenabschnitts. Ich kann euch eine einfache Karte aushändigen.“

Waren die Männer nicht bewaffnet? - „Von den acht waren sechs Arbeiter und zwei Soldaten. Die Aufklärer haben Spuren eines Kampfs, aber keine anderen Leichen gefunden.“

Was sollen wir mit den Angreifern machen? - „Wir haben weder ein Gefängnis, noch einen Richter im Tal. Ich möchte, dass diese Schlächter ihre Strafe erhalten. Wenn das bedeutet, dass ihr sie niederstrecken müsst, dann ist dem so.“

Wie viel Zeit haben wir? - „Ich möchte, dass ihr so bald wie möglich aufbrecht, um euch der Sache anzunehmen. Die Straße muss in zwei Monaten fertig gestellt sein – und mit den Verzögerungen, die wir zurzeit haben, wird das schwer zu schaffen sein. Vielleicht können wir wieder aufholen, doch bestimmt nur, wenn ihr dieses Problem zügig beseitigt.“

Wie sieht es mit der Bezahlung aus? - „Auf mein Wort ist Verlass. Jeder der mir hilft, das Land zu bändigen, wird mit Gold, Titeln und Landbesitz belohnt werden. Mein Lehnherr, König Arabasti erwies mir die Gnade, jene, die mir helfen, in den Ritterstand zu erheben und mit Land in diesem Tal belohnen zu können. Das Gold wird aus den Zöllen getragen, welche die Händler zahlen werden, um das Tal durchqueren zu dürfen. Um es auf den Punkt zu bringen: Je sicherer ihr dieses Tal macht, umso

BEWEGUNGS-ÜBERSICHT IM BLUTSCHWURTAL

—Bewegungsrate—

Gelände	4,50 m	6 m	9 m	12 m
Trampelpfad	2,25 km	3,0 km	4,5 km	6,0 km
Wald	0,75 km	1,125 km	1,5 km	2,25 km
Hügel	1,125 km	1,6 km	2,25 km	3,0 km
Berge	1,125 km	1,6 km	2,25 km	3,0 km
Ebene	1,5 km	2,25 km	3,0 km	4,5 km
Sumpf	1,125 km	1,5 km	2,25 km	3,0 km

ZUFALLSBEGEGNUNGEN

W%	Wald/Ebene	—Gelände—	
		Hügel/Berge	Sumpf
01-05	1 Mörderranke (HG 3)	1 Barghest (HG 4)	1 Harpyie (HG 4)
06-15	1W4+1 Wölfe (HG 4)	1W4+1 Wölfe (HG 4)	1W4 Krokodile (HG 4)
16-25	1W6 Riesenspinnen (HG 4)	2W6 Hobgoblins (HG 4)	1W3 Würgeschlangen (HG 4)
26-40	1W3 junge Grizzliybären (HG 4)	1W3 Oger (HG 5)	1W6+1 Echsenmenschen (HG 5)
41-55	1W4+1 Grottenschrate (HG 5)	1W3 Heuler ^{MHB II} (HG 5)	1 Troll (HG 5)
56-70	1W3 Rosenblut-Feengeister* (HG 5)	1W4+1 Schreckenswölfe (HG 6)	1 Irrlicht (HG 6)
71-80	1W3 Eulenbären (HG 6)	1 Ettin (HG 6)	1 Siebenköpfige Hydra* (HG 6)
81-90	1W3 Schreckenswildschweine (HG 6)	1W3 Minotauren (HG 6)	1 Annisvette ^{Bonus MHB} (HG 6)
91-95	1 Modernder Schlurfer (HG 6)	1W3 Flammendrakas ^{MHB II} (HG 7)	1W3 Trolle (HG 7)
96-100	1 Chimäre (HG 7)	1 Hügelriese (HG 7)	1 Medusa (HG 7)

* Diese Monster sind im Anhang B auf Seite 29-31 zu finden.

reicher werdet ihr entlohnt werden. Ihr erhaltet, solange ihr in meinem Dienst steht, Verpflegung und Quartier. Beute, die ihr bei euren Unternehmungen macht, dürft ihr behalten.“

Gibt es sonst noch etwas, was wir wissen müssten? - „Wo ihr es erwähnt. Es gibt da noch eine weitere Sache: Die Bewohner dieser kleinen

Siedlung kennen das Schicksal der Arbeiter noch nicht und ich bitte euch um Diskretion, bis ihr das Problem gelöst habt.“

Reisen durch das Tal

Im Verlauf dieses Abenteuers erkunden die Charaktere verschiedene Bereiche des Tals. Einige

dieser Orte sind auf der Karte mit einem Buchstaben vermerkt und werden später ausführlich beschrieben. Zu Beginn kennen die Spieler nur zwei: Dornenfeste (auf der Karte mit **A** markiert und im Anhang näher beschrieben) und die Stelle des Überfalls (mit **B** markiert). Weitere Orte werden ihnen im Verlaufe des Abenteuers



ROSENBÜSCHE

An vielen Plätzen dieses Abenteuers wachsen dichte Rosenbüsche. Die Rose ist eine der am häufigsten im Tal vorkommenden Pflanzen. Die Büsche werden als schwieriges Gelände behandelt. Zudem erleidet jeder, der sich durch diese Büsche bewegt, pro Feld 1 Punkt Stichschaden. Ein SC, der nur einen 1,50 m-Schritt in einen Rosenbusch macht, ist dabei vorsichtig genug, um keinen Schaden zu erleiden. Kreaturen, die ein Feld mit Rosenbüschen verlassen, erleiden dabei keinen Schaden, sofern sie sich nicht in den nächsten Rosenbusch geben.

enthüllt oder können von ihnen, während der Reise entdeckt werden. Es ist nicht einfach das Tal zu durchqueren. Nur ein Pfad führt hindurch, der noch nicht fertiggestellt ist. Mit Hilfe der Tabelle auf Seite 4, kannst du bestimmen, wie weit die Gruppe in der Stunde vorankommt. Um die an einem Tag zurückgelegte Strecke zu ermitteln, muss die Zahl nur mit 8 multipliziert werden. In diesem Tal ist das Reisen durch Waldgelände aufgrund der vielen, dichten Rosenbüsche noch langsamer als üblich.

Umherstreifende Monster

Viele unterschiedliche Wesen leben im Blutschwurtal. Die meisten sind Fremden gegenüber feindlich eingestellt. Für jeweils sechs Stunden Reise sollte einmal für eine Begegnung mit einem umherstreifenden Monster gewürfelt werden. Während des Tages besteht eine Wahrscheinlichkeit von 10% und während der Nacht von 20%, dass es zu einer Begegnung kommt. Wenn es zu einer Begegnung kommt, dann ermittle mit Hilfe der Tabelle auf Seite 5, um welches Monster es sich handelt.

Bereich B: Der Ort des Überfalls

Der Weg von der Siedlung zum Ort des Geschehens ist nur etwa 13 Kilometer weit. Die Reise führt die Charaktere auf einer neu errichteten Brücke über den Blütenblatfluss. Die Stelle des Massakers liegt nur etwas über hundert Meter abseits des Weges. Wenn die Gruppe ankommt, lies ihnen das Folgende vor oder gib es mit deinen eigenen Worten wieder:

Ein paar zerfetzte Zelte und ein schon lange erloschenes Lagerfeuer sind die einzigen verbleibenden Spuren des Lagers der Arbeiter. Obwohl die Leichen in einem einzelnen großen Grab an der Seite vergraben liegen, kann man noch anhand der Blutflecken erkennen, wo sie gefallen sind.

Es gibt acht Blutflecken im Lager. Mit einem Wurf auf Heilkunde gegen SG 15 kann man herausfinden, dass das Blut von Menschen stammt und etwa drei Tage alt ist. Die Aufklärer haben so ziemlich alles von Wert mitgenommen, doch finden sich hier noch ein paar wenige Ausrüstungsgegenstände. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 10 können die Charaktere zwei zerrissene, aber reparierbare Zelte, zwei volle Wasserschläuche, ein paar Knochenwürfel und einen silbernen Dolch finden. Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 wird neben diesen Dingen noch ein kleiner Pfeil am Fuße eines Baumes entdeckt. Das kleine Rosenholzgeschoss hat eine gemeine Dornenspitze und speziell bearbeitete Blütenblätter als Befiedering. Mit einem Wurf auf Überlebenskunst gegen SG 25 kann ein Charakter eine schwache, südwärts führende Fährte entdecken. Sie kreuzt den Weg und windet sich durch den Wald bis zur Feenlichtung (Bereich C). Eine erfolgreicher Wurf enthüllt auch, dass die Spuren von kleinen Humanoiden hinterlassen wurden, die barfuß unterwegs waren.

Sollten die Charaktere die Spur nicht finden, gibt es noch andere Möglichkeiten für sie, um weiter zu kommen. Sie können den Dornenpfeil mit zur Festung nehmen. Obwohl sie so etwas auch noch nicht gesehen haben, können die Aufklärer den SC dennoch sagen, dass die Blütenblätter aus einer bestimmten Gegend südlich der Straße stammen. Sie können ihnen zudem den Bereich auf der Karte zeigen, wo die Gruppe dann die Feenlichtung findet. Mit einem Wurf auf Wissen (Natur) gegen SG 20 erkennt ein SC, dass der Pfeilschaft anstelle von normalem mit dem Wachs der Riesenbiene bedeckt ist. Fragt man in Dornenfeste herum, erfährt man, dass es in einem bestimmten Bereich des Waldes (Bereich C) Riesenbienen gibt.

Bereich C: Feenlichtung

Sobald die Charaktere die Lage der Feenlichtung ausgemacht haben, ist die Reise dorthin verhältnismäßig einfach. Sie liegt in einem kleinen Waldstreifen etwa 9 Kilometer südlich der Straße. Wenn sie das Gebiet entdeckt haben, können die Helden die Lichtung nach einer Suchzeit von 1W6 Stunden finden. Lies dann den folgenden Abschnitt vor:

C1. Der äußere Ring (HG 6)

Der dichte und wilde Wald öffnet sich vor euch zu einem künstlich angelegten Bereich, der von zwei konzentrischen Ringen aus Rosenbüschen bestimmt wird, die eine kleine Lichtung umschließen. Ein schmaler Pfad führt durch die Ringe auf zwei seltsam aussehende Steinmonolithen im Inneren zu.

Die Ringe aus Rosenbüschen markieren die Grenze der Feenlichtung. Zwischen den beiden Ringen stehen einige mit viel Liebe gepflegte uralte Bäume. Sind die Charaktere den Spuren gefolgt, führen diese hierher und dann ins Innere der Lichtung.

Kreaturen: Ein Trio von Rosenblut-Feengeistern hält, in ihrer Rosenbuschform getarnt, nach Eindringlingen Ausschau. In dieser Gestalt können sie die Ankömmlinge sehen und hören, um sie anzugreifen, müssen sie sich jedoch erst in ihre Feengeistform verwandeln. Zwei von ihnen haben sich etwa auf der Hälfte des Weges verborgen, während der Dritte in der Nähe des Zentrums wacht. Die Feenwesen haben am Eingang der Hecke eine *Dornenschlinge* platziert, die den ganzen Pfad einnimmt und nur mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 24 zu entdecken ist. Die Falle ist mit einem Baum in der Nähe verbunden, um das unglückliche Opfer auch noch in die Luft zu ziehen. Sobald die Falle ausgelöst wird, wandeln die Feengeister ihre Form und greifen an.

Die Pfeile, die sie benutzen gleichen dem, den die Charaktere im Lager der Arbeiter finden konnten. Untersuchen sie die Feenwesen, können die Charaktere erkennen, dass allen ein Ohr fehlt, die Wunden aber schon länger verheilt sind.

ROSENBLUT-FEENGEISTER (3) HG 3

EP je 800

TP je 22, siehe Anhang B

TAKTIK

Vor dem Kampf Ein Charakter, dem ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 gelingt, bemerkt, wie sich die Büsche in Kreaturen verwandeln und gilt daher nicht als überrascht.

Im Kampf Die beiden Feengeister in der Nähe der Gruppe werden jede Runde angreifen, wobei sie versuchen Gegner in die Zange zu nehmen. Der dritte Feengeist wird sie mit Dornenbogen und seinen Zauberkünsten angreifen. Hierbei nutzt er zuerst seine vergifteten Pfeile und versucht sich dann an *Einflüsterung* gegen den stärksten Nahkämpfer der Gruppe.

Moral Die Feengeister fliehen durch die Rosenbüsche, sobald ihre Trefferpunkte auf 5 oder weniger sinken, wobei mindestens einer versucht, die anderen Feengeister zu alarmieren.

C2. Der Innere Ring (HG 7)

Jenseits der Rosenbüsche ragen fünf mächtige Steinmonolithen aus tiefroten Teichen empor. Zwischen ihnen führt eine Wendeltreppe in die Tiefe.

Die Monolithen sind Teil eines alten Druidenzirkels, den die Feengeister für ihre finsternen Zwecke korrumpiert haben. Was einst ein Schrein zu Ehren der üppigen Pracht der Natur war, dient nun als Altar für Wildheit und Blut-



gier. Die Steine sind 6 m hoch und stehen in flachen Pfützen aus Blut, das aus den Symbolen in ihrer Oberfläche trieft. Mit einem Wurf auf Wissen (Natur) gegen SG 25 können die Zeichen als uralte Opferrunen erkannt werden. Ein Charakter, der Sylvanisch beherrscht, erhält einen Bonus von +5 auf seinen Wurf.

Kreaturen: Um die Monolithen herum stehen zwei große Bäume. Diese greifen jeden an, der die Umgebung der Steine betritt, ohne vorher: "Hoch lebe der König der Rosen!" in Sylvanisch auszurufen. Die Bäume sind in Wirklichkeit belebte Gegenstände, die der König mit Hilfe von alten Ritualen erschaffen hat. Wenn sie auch nicht so mächtig wie Baumhirten sind, so erscheinen sie doch wie solche. Mit einem Wurf auf Wissen (Natur) oder (Arkanes) gegen SG 15 kann diese Täuschung durchschaut werden.

BELEBTE BÄUME (2) HG 5

EP je 1.600

N Große belebte Gegenstände (PF MHB, S. 31)

INI -1; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung -5

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 15 (-1 Größe, +6 natürlich)

TP je 52 (4W10 +30)

REF +0, WIL -4, ZÄH +1

Immunitäten wie Konstrukte; Verteidigungsfähigkeiten Härte 5 (oder mehr)

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Hiebe +9 (1W8+6 plus Ergreifen)

Besonderer Angriff Würgen (1W8+6)

Taktik

Im Kampf Die Bäume bewegen sich jede Runde so, dass sie ein Ziel angreifen können, verlassen aber den Rosenbuschring nicht. Sie haben eine Bewegungsrate von 9 m und eine Härte von 5. **Moral** Die belebten Bäume kämpfen bis zu ihrer Zerstörung.

SPIELWERTE

ST 22, GE 8, KO -, IN -, WE 1, CH 1

GAB +4; KMB +11 (Ringkampf +15); KMV 20

Besondere Eigenschaften Konstruktionspunkte (Ergreifen, Würgen, Zusätzlicher Angriff)

Anmerkung des Entwicklers



FEENFEST

Diese Szene soll unangenehm und verstörend sein, mit grausamen, gemeinen Feenwesen, die ihr feines Mahl ausgiebig genießen,

das sich dann als grausiges Verspeisen von Menschenfleisch herausstellt. Es geht hier darum, den Spielern klar zu machen, dass sie es hier nicht mit den gewöhnlicherweise niedlichen Pixies aus dem Wald zu tun haben. Um die Szene noch etwas eindringlicher zu gestalten, kannst du neben dem Fleisch gerne noch ein paar Finger zum Knabbern oder ein paar Pokale voller Blut dazu nehmen.

C3. Die Eingangshalle

Die Felsenstufen führen über 10 m in die Tiefe und enden in einem kleinen Raum mit niedriger Decke. Der Treppe gegenüber findet sich eine hochwertig gearbeitete Doppeltür aus Eichenholz, während eine unscheinbare kleine Tür zur Seite wegführt.

Diese Eingangshalle führt in das unterirdische Lager der Rosenblut-Feengeister. Jeder Raum hat unbearbeitete Steinwände und ist 2,10 m hoch. Phosphoreszierende Pilze, die in kleinen Kolonien an den Wänden und an der Decke wachsen, liefern die Beleuchtung für alle Kammern.

Verschlungene Schnitzereien bedecken die große Doppeltür im Norden. Sie zeigen ein dichtes Feld von Rosenbüschen und einen einzelnen, herrschaftlich wirkenden Feengeist mit einer Krone auf dem Haupt. Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 10 können die Charaktere auf der anderen Seite der Tür munteres Lachen hören. Bei der kleineren Tür bedarf es eines Wahrnehmungswurfes gegen SG 15, um ein leises Summen zu vernehmen. Keine der Türen ist verschlossen.

C4. Der Bienenstock (HG 5)

Ein seltsames Summen erfüllt den Raum, sobald die Tür geöffnet wird. Wände, Boden und Decke der Kammer sind mit sechseckigen Waben aus Wachs bedeckt. Bedrohlich bewegt sich ein Schwarm riesiger Bienen durch den Raum.

In dieser Kammer halten die Rosenblut-Feengeister einige Riesenbienen. Decke und Wände sind mit Honigwaben bedeckt, die so groß sind, dass ein kleiner Charakter hineinkriechen könnte. Die Bienen können den Stock durch einen Schacht in der Decke verlassen, der in einem hohlen Baum neben der Lichtung endet.

Kreaturen: Die Bienen kümmern sich um die Pflanzen in der Umgebung und reagieren sehr feindselig auf jeden Eindringling. Sie greifen an, sobald eine der Türen geöffnet wird. Es greifen nie mehr als vier Bienen gleichzeitig an, sobald aber eine stirbt, erscheint nach 1W3 Runden eine Neue. Insgesamt gibt es 12 Bienen in diesem Bienenstock.

RIESENBIENEN (4) **HG 1**
TP 13, (siehe PF MHB II, S. 39)

TAKTIK

Im Kampf Die Bienen stürzen sich jede Runde auf das ihnen am nächsten befindliche Ziel. Sie verfolgen die Eindringlinge in die Nachbarkammer (C3) und auf die Lichtung darüber, doch nicht in andere Bereiche.

Moral Innerhalb ihres Bienenstocks kämpfen die Bienen bis zum Tode, außerhalb fliehen sie jedoch, sobald sie Schaden erleiden.



König der Rosen

Schätze: Natürlich haben die Bienen keine Schätze bei sich, ihr besonders süßer Honig hingegen ist recht wertvoll. Jedes Pfund Honig bringt 10 Goldstücke ein und es gibt hier 50 Pfund davon.

C5. Speisesaal (HG7)

Leises Kichern und das Klirren von Gläsern hallt aus dieser großen Kammer. Ein breiter Tisch nimmt die gesamte Länge des Raums ein und wird auf beiden Seiten von je 10 Fliegenpilzchokern gesäumt. Gebratenes Fleisch, gekochtes Gemüse und würziges Brot stapeln sich auf dem Tisch. Vier kleine Feengeister genießen – blind für jede Störung – ihr Mahl. Dem Eingang gegenüber liegend wächst eine dichte Wand aus Rosen.

Dieser Raum dient dem König der Rosen, der diesen Ort beherrscht, als Speisesaal. Das Festmahl ist real und duftet verlockend. Doch handelt es sich um Menschenfleisch von einem einsamen Reisenden, den die Feengeister vor zwei Tagen getötet haben. Brot und Gemüse haben sie mit einem besonderen Gewürz versehen, das es für sie sehr schmackhaft, doch für andere giftig macht. Jeder, der kein Feengeist

ist und davon probiert, erleidet eine besonders üble Fliegenpilzvergiftung. (Einnahme; **Retzungswurf** Zähigkeit, SG 15; **Inkubationszeit** 10 min; **Frequenz** 1/Minute für 4 Minuten; **Effekt** Primärschaden 1 WE-Schaden und Sekundärschaden 1W6 WE- und 1W4 IN-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf)

Die Rosenwand in der Nordseite des Raums blockiert die Sicht völlig und ist undurchdringlich. Jeder, der sie zu durchschreiten versucht, erleidet 2W6 Punkte Stichschaden. Fügt jemand der Wand Schaden zu, muss er feststellen, dass diese sich ebenso schnell regeneriert, wie sie beschädigt wird. Neben ihr stehend kann man auf der anderen Seite das Lachen des Königs der Rosen hören. Da er nicht auf sie reagiert, können die Charaktere nicht weiter mit ihm interagieren. Wenn sie es dennoch versuchen, teilen ihnen die anderen Feengeister recht grob mit: „Der König der Rosen empfängt niemanden, der keine Geschenke bringt. Wurzeln, so haben wir vernommen, sind dieses Jahr gerne gesehen.“ Dies bezieht sich auf die Wurzeln aus Abschnitt C6. Doch auch mit den passenden Wurzeln wird ihnen kein Einlass gewährt. Sie bekommen statt dessen zu hören: „Der König trifft sich nur mit denen, die den Segen seiner Mutter haben.“ Was sich wiederum auf den mächtigen Rosenbusch

aus Gebiet C8 bezieht. Betreten die Charaktere die Kammer sowohl mit Wurzeln als auch mit dem Segen der Mutter in Form von ewig blühenden Rosen, öffnet sich die Rosenwand und sie können sich dem König der Rosen nähern (Bereich C9).

Kreaturen: Die vier Feengeister in diesem Raum greifen nicht an, es sei denn, sie oder ihr König werden bedroht oder angegriffen. Wird ein Feengeist erschlagen, ersetzt ihn ein neuer, sobald die Charaktere den Raum das nächste Mal betreten. Die Feengeister beantworten keine Fragen. Bei genauer Betrachtung fällt auf, dass Zweien ein Ohr fehlt und die anderen beiden geschickt und nahtlos angenähte menschliche Ohren tragen.

ROSENBLUT-FEENGEISTER (4) HG3

EP je 800

TP je 22, siehe Anhang B

TAKTIK

Im Kampf Zwei der Feengeister werden versuchen, die Charaktere in den Nahkampf zu verwickeln, während die anderen sie mit Dornenbögen und zauberähnlichen Fähigkeiten angreifen. Wenn sich die Gelegenheit ergibt, nutzen sie *Einflüsterung* um einen Charakter zu einem herzhaften Bissen von ihrem vergifteten Essen zu verleiten.

Moral Ist der König bedroht, kämpfen die Feengeister bis zum Tod. Andernfalls fliehen sie, wenn sie nur noch 5 oder weniger Trefferpunkte haben.

Schätze: Das Geschirr auf dem Tisch ist aus Gold und insgesamt 1000 GM wert. Zudem stehen auf dem Tisch noch acht Flaschen eines besonderen Feenweins, die jeweils 50 GM wert sind.

C6. Wurzelkeller

Dicke, knorrige Wurzeln hängen von der Decke dieses Raums herab. Manche von ihnen reichen bis zu kleinen Lachen auf dem Boden hinab. Der Geruch von frisch umgegrabener Erde hängt schwer in der Luft.

Diese Kammer wird von den Feenwesen als eine Art Wurzelgarten genutzt, da die Wurzeln für sie recht schmackhaft sind. Zwischen mächtigen Steinsäulen hängen Hunderte von Wurzeln herab. Sie sind essbar, wenn auch ziemlich bitter und nur wenige Menschen vertragen sie gut. Jeder, der sie probiert, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 bestehen oder ist für eine Stunde aufgrund heftiger Magenkrämpfe erschöpft. Der SG wird für jede Portion, die innerhalb einer Stunde gegessen wird, um +1 erschwert. Misslingen mehrere Rettungswürfe, ist der Charakter zwar nicht entkräftet, doch verlängert sich die Dauer der Erschöpfung um eine weitere Stunde.

Sind die Helden hierhin gekommen, um ein Geschenk für den König zu suchen, werden sie bald feststellen, dass das gar nicht so einfach ist. Bringen sie eine zufällig bestimmte Wurzel in den Speisesaal, erhalten sie folgende Reaktion: „Das soll ein Geschenk sein? Tut mir leid, aber die da geht ja gar nicht. Denkt ihr nicht, dass die Tafel des Königs die größte und bitterste Wurzel verdient?“

Um die größten Wurzeln ausfindig zu machen, bedarf es eines Wurfes auf Wahrnehmung gegen SG 20. Die bitterste zu finden, ist schon etwas schwieriger. Mittels eines Wurfes auf Wissen (Natur) gegen SG 25 lässt sich diese identifizieren. Ohne dieses Wissen müssen die Helden die acht größten Wurzeln probieren, um die bitterste zu ermitteln. Jene die sie testen, müssen wie oben beschrieben Zähigkeitswürfe ablegen, um nicht Erschöpft zu werden.

C7. Gewächshaus (HG 5)

Zwölf zierliche Rosenbüsche wachsen hier in satter, dunkler Erde um einen kleinen Teich herum. Jeder für sich ist ein perfektes Beispiel an Schönheit.

In diesem Gewächshaus wird der Nachwuchs der Rosenblut-Feengeister aufgezogen. Die Feen wachsen hier erst einmal als Busch heran, um dann in einem geheimen Ritual durch den König erweckt zu werden. Der Teich auf der hinteren Seite des Raums ist nicht sehr tief, so dass er für mindestens mittelgroße Wesen lediglich als schwieriges Gelände zählt. Kleinere Charaktere müssen einen Wurf auf Schwimmen gegen SG 10 bestehen, um ihn zu durchqueren.

Kreaturen: Zwei der Büsche, die an den beiden Seiten des Teichs stehen, sind in der Tat Rosenblut-Feengeister. Sobald die Charaktere den Raum betreten, verwandeln sie sich in ihre Feengeistform und greifen an, während sie kreischen: „Ihr habt hier nichts verloren!“ Direkt im ersten Feld, hinter der Tür wurde eine *Dornenschlinge* mit einem Durchmesser von 1,50 m platziert (siehe Seite 28).

ROSENBLUT-FEENGEISTER (2) HG3

EP je 800

TP je 22, siehe Anhang B

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Charaktere müssen einen Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 bestehen, um nicht überrascht zu werden. Wenn die Feen unbemerkt bleiben, nutzen sie ein *Einfaches Trugbild*, um zwei Büsche, die näher zu den Charakteren stehen, ebenfalls als Feengeister erscheinen zu lassen.

Im Kampf Beide Feen greifen die Charaktere mit Giftpfeilen an, bis sie in den Nahkampf verwickelt werden.

Moral Diese Feen kämpfen bis zum Tod.

Anmerkung des Entwicklers



DER KÖNIG DER ROSEN

Der König der Rosen ist der erste wirkliche Bösewicht, mit dem sich die Charaktere in diesem Abenteuer auseinander setzen müssen. Die Begegnung sollte jedoch nicht sofort mit dem Kampf beginnen. Lass dir etwas Zeit den Charakteren die Arroganz des Königs und seine Prinzipien, die jeglicher Empathie entbehren, zu vermitteln, bevor die Initiative gewürfelt wird. Seine Reaktionen sind mit einem menschlichen König zu vergleichen, der sich einer Maus gegenüber sieht, welche unerhörte Forderungen stellt. Er betrachtet die Charaktere nicht als ebenbürtig und allein die Idee, dass sie dies erwarten, ist für ihn absurd und beleidigend.

Schätze: Im Wasser des Teichs glitzert es. Auf dem Grund liegen viele Silbermünzen und kleine Schmuckstücke. Insgesamt befinden sich hier 3.400 SM und noch einmal 200 GM an kleinen Silbertand, wie Teller, Leuchter, Broschen oder Armreifen. Die Feengeister fanden diesen Schatz vor einigen Jahren und alle Münzen wurden im Kaiserreich von Cheliox geprägt, was sie mehrere hundert Jahre alt macht.

C8. Der Mutterbusch

Durch einen schmalen Lichtschacht in der Decke eindrucksvoll beleuchtet, steht hier ein riesiger Rosenbusch mit wundervollen, großen Blüten.

Dieser gewaltige Rosenbusch gilt als die Mutter des Königs der Rosen. Neben all seiner Schönheit, ist dieser Busch aber auch sehr gefährlich. Mächtige Dornen zieren seine Äste, was es schwierig macht, eine Blüte zu ergattern. Jeder, der kein Rosenblut-Feengeist ist, und versucht eine Blüte zu pflücken, muss einen Reflexwurf gegen SG 18 bestehen oder er wird für einen Schadenspunkt gestochen. Zudem sind sie mit einer stärkeren Version des Roten Ausschlags vergiftet (Verletzung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 16; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** Primärschaden benommen, muss sich 1 Runde kratzen, Sekundärschaden 1W4 ST; **Heilung** 1 Rettungswurf

Nur wenn ein Charakter seinen Rettungswurf schafft, gelingt es ihm auch die Rose zu pflü-

cken. Ein Druide mit dem Klassenmerkmal Unterholz durchqueren muss sich keine Sorgen machen, gestochen zu werden. Den Busch anzugreifen oder ein Werkzeug zu benutzen, verdirbt die Blüten und *Magierhand* ist nicht kräftig genug, um die Aufgabe zu erfüllen.

Sind die Charaktere hier, um den Segen der Königsmutter zu erhalten, muss jeder eine Rose erbeuten.

Schätze: Die Rosenblüten dieses Busches verwelken niemals. Alles im allen gibt es neun ausgebildete Blüten, die jeweils 50 GM wert sind.

Der Thronraum des Königs der Rosen (HG 6 oder 8)

Die Dornenmauer, die in diesen Bereich verschließt, öffnet sich nur, wenn die Spielercharaktere ein angemessenes Geschenk beigebracht und den Segen des Mutterbusches erhalten haben. Gelingt dies den Charakteren, lies den folgenden Abschnitt vor.

Die Wand aus Dornen öffnet sich langsam und gibt die Sicht auf einen mächtigen, mit Rosenranken verzierten Eichenthron frei. Auf diesem sitzt eine majestätische, in feinste Seide gewandte Gestalt mit einer Krone aus Rosen auf dem

Haupt. Der König der Rosen schaut mit kühler Verachtung im Blick auf euch herab. „Wie könnt ihr es wagen, mein Fest zu stören?“

Kreatur: Dies ist der Thronraum des Königs der Rosen. Solange er nicht angegriffen wird, reagiert der König unfreundlich, aber nicht feindselig. Er verlangt zu erfahren, was die Eindringlinge an seinen Hof treibt. Vorausgesetzt, die Charaktere antworten wahrheitsgemäß, zeigt er keinerlei Reue für das, was seine Leute getan haben, und verwehrt sich empört dagegen, dass sie damit aufzuhören haben. Er lässt sich nicht von diesem Standpunkt abbringen, da das Sammeln der Ohren von den Arbeitern für sein Volk von entscheidender Bedeutung ist (siehe Entwicklung).

Verändern die Charaktere seine ursprüngliche Einstellung mit einem Wurf auf Diplomatie gegen SG 25 zu freundlich oder schaffen einen Wurf auf Einschüchtern gegen SG 25, gibt er vor, auf ihr Begehren einzugehen, nur um munter mit den Angriffen fortzufahren, sobald sie ihm den Rücken zukehren. Ansonsten wird er nach ein paar Minuten des Wortgeplänckels seine Untertanen aus dem Nebenraum rufen und die Gruppe angreifen.



KÖNIG DER ROSEN HG 6

EP 2.400

NB Kleines Feenwesen

INI +4; Sinne Dämmerlicht, Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 18 Berührung 15, auf dem falschen Fuß 14 (+4 GE, +1 Größe, +3 Rüstung)

TP 40 (9W6+9)

REF +10, **WIL** +8, **ZÄH** +4

SR 5/Kaltes Eisen; **Resistenz** Feuer 10

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Rapier* +1, +10 (1W4+3/18-20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 9, Konzentration +12)

Beliebig oft – *Dornenschlinge*, *Einfaches Trugbild* (SG 15), *Einflüsterung* (SG 18), *Schlaf* (SG 14), *Totenglocke* (SG 15), *Verhüllender Nebel*, *1/Tag – Dornenwand*, *Vergiften* (SG 16)

TAKTIK

Im Kampf Nachdem er die anderen Feengeister zur Unterstützung gerufen hat, zaubert der König der Rosen eine Dornenwand, um sich vor möglichst vielen Charakteren zu schützen. Er versucht jedoch ein oder zwei auf seiner Seite zu lassen, die er dann bekämpfen kann. Er wirkt *Vergiften* gegen den am schwächsten erscheinenden Charakter und *Einflüsterung* (sich etwas von dem Essen zu gönnen) gegen den Stärksten. Dann greift er mit seinem Rapier an.

Moral Der König der Rosen kennt keine Niederlage und kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 18, **KO** 12, **IN** 13, **WE** 14, **CH** 17

GAB +4; **KMB** +6; **KMV** 16

Talente Defensive Kampfweise, Fähigkeitsfokus (Einflüsterung), Verbesserte Finte, Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +12, Bluffen +12, Diplomatie +10, Entfesselungskunst +13, Heimlichkeit +13, Klettern +4, Motiv erkennen +5, Verkleiden +3, Wahrnehmung +14, Zauberkunde +13

Sprachen Elfish, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Erwachter Feengeist, Rosengestalt, Unterholz durchqueren,

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*;

Weitere Ausrüstung *Gürtel der Unglaublichen Geschwindigkeit* +2, *Schlüssel*, *Rapier* +1, *Rosenholz-Rüstung* +1

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Rosengestalt (ÜF) siehe Anhang B

Hinterhältiger Angriff (AF) siehe Anhang B

Unterholz durchqueren (ÜF) siehe Anhang B

Entwicklung Eine Bande schrecklicher Flammendraka erpresst den König der Rosen seit Monaten. Sie verlangen die Ohren seiner Untertanen als Tribut, damit sie sein Heim nicht niederbrennen. Da die Feengeister sich gegen

diese fliegenden Monster nicht zur Wehr setzen können, musste der König einwilligen. Seitdem müssen jeden Monat vier Feen ihre Ohren opfern, die in einer Rosenholzschatulle verpackt in eine Baumkrone gehängt werden, so dass die Draka sie einsammeln können. Töten die Charaktere den König, verteilen sich die verbliebenen Feengeister über das Tal und die Tributzahlungen enden. Daraufhin erscheinen am 30. Tag die Flammendraka und brennen, nachdem sie keine Ohren vorfinden, die Rosenbüsche nieder. Dann versuchen sie heraus zu finden, wer ihren Handel gestört hat. Siehe hierzu Teil 3.

C10. Wohnraum

Ein großer Teppich aus Rosen beherrscht die Mitte dieses Raumes. Ein leise vor sich hin kochender Kessel befindet sich in einer Ecke, während an der gegenüberliegenden Wand ein schlichter, mit alchemistischen Gerätschaften beladener Holztisch steht. In einer anderen Ecke befindet sich eine kleine Truhe.

Diese kleine Kammer ist der persönliche Wohnraum des Königs der Rosen. Der Teppich ist zwar nicht von magischer Natur, die Dornen wirken aber wie Krähenfüße. Das alchemistische Gebräu ist noch nicht fertig und damit nutzlos, es sei denn ein Charakter investiert eine Stunde Arbeitszeit und ihm gelingt ein Wurf auf Handwerk (Alchemie) gegen SG 25. Vollendet ergibt der Kessel 1W4 Portionen an Gift plus eine weitere für jeweils 5 Punkte, die der Wurf den Schwierigkeitsgrad übertrifft. Das Gift entspricht dem, das auf den Dornenpfeilen zu finden ist. Jede Dosis ist 40 GM wert. Die alchemistische Ausrüstung auf dem Tisch gewährt einen +2 Bonus auf entsprechende Handwerkswürfe.

Schätze: Die kleine Hartholzkiste ist verriegelt und der Schlüssel hängt am Gürtel des Königs. Ohne ihn ist ein Wurf auf Mechanismus ausschalten gegen SG 30 erforderlich. Im Inneren befinden sich drei mit Samt bezogene Kisten. Eine enthält vier Feenohren, während die anderen beiden leer sind. Zusätzlich befindet sich ein blutiger Sack mit 10 menschlichen Ohren in der Truhe und daneben liegt noch ein in Sylvanisch verfasster Band voller esoterischer Zauber von zweifelhafter Effizienz. Eine Seite ist markiert. Sie beschreibt, wie Feen einen Teil ihres Körpers regenerieren können. Benötigt wird dafür jedoch ein dem fehlenden vergleichbares Stück Fleisch. Einem Gelehrten könnte dieses Buch, wenn er sich dafür interessiert, 200 GM wert sein. Des Weiteren liegen in der Kiste lose Münzen im Wert von 1.200 GM und dazwischen finden sich noch sechs Diamanten, die jeweils 100 GM wert sind. Alle Münzen zeigen die Prägung des Kaiserreichs Cheliox.

ZEITPLAN

Tag	Problem oder Ereignis
0	Das Abenteuer beginnt. Die ermordeten Arbeiter werden entdeckt (Bereich B)
1	Der Ritter Kommandant Gyrad von Tolgrith fordert die Charaktere auf, nach Rohstoffen Ausschau zu halten. Die Eulenbären werden gesichtet (Bereich D)
6	Die Brücke über den Eisschnelle wird vollendet (Bereich J). Der Bau der zweiten Hälfte des Weges beginnt. Die Arbeiter kommen etwa anderthalb Kilometern pro Tag im Wald voran. Durch die Angriffe der Feen kann sich das um einige Tage verzögern.
8	Der Blütenblatfluss wird verseucht (Bereich I). Ein Angriff der Eulenbären stoppt die Arbeiten, wenn das Problem nicht schon gelöst ist.
9	Der alte Eremit schickt eine Nachricht nach Dornenfeste (Bereich G)
14	Die Angriffe der Spinnen beginnen (Bereich E)
19	Der vermisste Arbeiter Thallin wird, wenn er nicht bis zu diesem Tag gerettet wurde, von den Spinnen getötet.
24	Heute sollten die Arbeiten am Waldweg beendet sein. Durch die Angriffe der Feen und Spinnen kann sich der Termin verzögern. Die Arbeiten werden in den Bergen fortgesetzt und es werden jeden Tag 3 Kilometer fertig gestellt.
30	Die Flammendraka brennen die Feengeister-Siedlung nieder.
32	Die Flammendraka greifen Dornenfeste an und ziehen sich zum Fingerfelsen (Bereich L) zurück.
35	Das Echsenvolk aus dem Sumpf sendet eine Nachricht (Bereich H).
38	Der Blütenblatfluss wird verseucht (Bereich I).
39	Das Echsenvolk hält sein Treffen ab.
40	Die Grottenschratangriffe beginnen (Bereich F).
44	Der Weg durch das Tal sollte beendet sein. Addiere die Tage für die Verspätung durch Feen, Spinnen, Grottenschrate und Flammendraka hinzu.
50	Von seiner Bergfestung (Bereich M) aus schickt Vardak eine Warnung (Teil 4) und sein Ultimatum.
59	Wenn er nicht aufgehalten wurde, zerstört Vardak mit seinem Feuersamen Dornenfeste.
60	Tag König Arabastis Gesandter trifft ein, um den neuen Weg zu inspizieren. Das Abenteuer endet.

TEIL 2: WEITERE ORTE IM TAL

Wenn die Charaktere die Situation mit den Feen erledigt haben, gratuliert ihnen Tolgrith. Dann beschreibt er jedoch alsbald einige weitere Probleme, die ihn zurzeit quälen. Zum einem braucht er mehr Baumaterial und fordert sie auf, die Augen nach nützlichen Rohstoffen offen zu halten. Die Aufklärer haben passendes Schwarzholz in den Wäldern und Edelmetallvorkommen in den Hügeln entdeckt, jedoch waren ihr Funde nicht sehr ergiebig. Gyrad hofft, dass die Charaktere mehr Glück haben. Siehe den Eintrag zu Bereich K, für weitere Informationen zu diesem Thema. Ein anderes Problem stellen die Eulenbären dar. Diese hungrigen Raubtiere treiben sich in der Gegend südlich der Siedlung herum und Kommandant Tolgrith befürchtet, sie könnten den Fortgang der Arbeiten gefährden. Unter Bereich D erfährst du mehr zu diesem Thema. Letztendlich hat er noch ein Rätsel,

das die Charaktere für ihn lösen sollen. Einmal im Monat verdirbt das Wasser des Blütenblatflusses und wird ungenießbar. Selbst wenn es sich leicht planen lässt und er Vorräte anlegt, befürchtet er, dass es sich dabei nur um ein Symptom eines größeren Problems handelt. Das nächste Mal sollte die Verschmutzung in sieben Tagen geschehen und er möchte, dass sie dem nachgehen. Nähere Einzelheiten sind unter Bereich I zu finden.

Zeitplan

Die Probleme, denen die Bewohner des Blutschwurtals entgegensehen, lassen sich am einfachsten in einem Zeitplan zusammenfassen. Während einige der Probleme die ganze Zeit vorhanden sind, werden andere erst nach einer bestimmten Zeit kritisch. Der Zeitplan führt die ganzen Bedrohungen auf und ordnet einzelne Ereignisse zeitlich ein.

Bereich D: Eulenbären

Nur etwas mehr als 10 Kilometer südlich von Dornenfeste lagert in den Hügeln am Waldrand eine kleine Gruppe Eulenbären, die mehrfach von Tolgriths Aufklärern gesichtet wurden. Ihr Jagdrevier scheint sich, obwohl eher südlich gelegen, immer weiter auszudehnen. Werden sie nicht aufgehalten, erreichen sie am achten Tag die Baustelle und die Arbeiten kommen zum Erliegen, da sie die Arbeiter bedrohen. Sobald der alte Rittersmann von den gefährlichen Bestien erfährt, schickt er die Helden aus, sie zu finden und zu erledigen.

Jene, die südlich von Dornenfeste unterwegs und dabei nicht mehr als drei Kilometer vom Nest der Eulenbären entfernt sind, haben jede Stunde eine Wahrscheinlichkeit von 25% das Lager zu finden. Innerhalb von drei Kilometern um das Lager reicht auch ein Wurf auf Überlebenskunst gegen SG 20 aus, es zu entdecken. Innerhalb einer Entfernung von anderthalb Kilometern besteht, unabhängig von sonstigen Begegnungen mit umherstreifenden Monstern, jede Stunde eine Wahrscheinlichkeit von 20% einem Eulenbär zu begegnen.

Werden die Arbeiter schon von den Biestern bedroht, können sich die Charaktere alterna-

tiv entscheiden, die Straße zu verteidigen. Die Eulenbären sind aber listig genug, um große, gut bewaffnete Gruppen zu meiden. Zwei Eulenbärenkundschaften den Weg auf der Suche nach einfachen Zielen aus. Töten die Charaktere vier der Eulenbären, ziehen sich die anderen tiefer in den Wald zurück und stellen keine Bedrohung mehr dar.

D1. Der Zugang

Ein dunkler Höhleneingang ist an der Seite eines kleinen Hügels zu erkennen. Auf dem Boden und in den Bäumen der Umgebung lassen sich zahlreiche große, braune Federn entdecken.

Die Gegend um die Höhle ist leicht bewaldet und weist hier und dort die charakteristischen Rosensträucher auf.

D2. Wohnhöhle (HG 7)

Diese geräumige Höhle wird durch einen schmalen, natürlichen Kamin beleuchtet. An der Seite befindet sich ein schmutziger Teich abgestandenen Wassers. Der schwere Geruch von nassem Fell

und Vogelkot hängt unangenehm in der Luft und der Boden ist mit Federn bedeckt.

Dies ist die Hauptwohnhöhle der Eulenbärengruppe. Dutzende Knochen, Fellstücke und einige verwesende Fleischfetzen liegen in der Kammer verteilt herum. Der abgestandene Tümpel im Westen wird im Wesentlichen genutzt, um sich dort zu erleichtern.

Kreaturen: Drei Eulenbären halten sich immer in der Kammer auf, während sich zwei weitere in der näheren Umgebung befinden. Einer der drei schläft und die anderen kümmern sich um die Pflege ihres Gefieders. Sobald sie die Charaktere bemerken, greifen sie an.

EULENBÄREN (3) **HG4**

EP je 1.200

TP je 52; PF MHB, S.115

TAKTIK

Im Kampf Die Eulenbären greifen immer den nächsten Gegner an. Sie wechseln jedoch ihr Ziel, wenn sich jemand der benachbarten Kammer (D3) nähert.

Moral Die Eulenbären kämpfen bis zum Tod.

Schätze: Die Eulenbären haben vor zwei Wochen einen einsamen Aufklärer verspeist und seine Überreste im Tümpel entsorgt. Das Opfer trug einen *Elfenumhang*, ein Langschwert [Meisterarbeit] und einen *Trank: Ausdauer des Ochsens*, bei sich. Seine Überreste lassen sich mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 entdecken.

D3. Schlafkammer

Leise „Fiep, Fiep“ Geräusche sind aus einem gewaltigen Nest zu hören, das sich in einer Ecke der Höhle befindet

In das Nest gedrängt, finden sich hier drei Eulenbärenjunge. Sie sind erst ein paar Wochen alt und können zu ihrer Verteidigung nur picken (Nahkampfangriff +1, 1 Punkt Schaden).

Schätze: Eulenbärenjunge sind sehr wertvoll. Bei einem geeigneten Käufer können sie durchaus bis zu 3.000 GM einbringen. Solange die Charaktere nicht zu einem andern Handelsort reisen wollen, bieten ihnen die Händler in Dornenfeste 2.000 GM für jedes überlebende Tier. Sie mitzunehmen, birgt aber auch seine Gefahren – die verbleibenden Eulenbären werden sie verfolgen und jeden in ihrem Weg töten.

Bereich E: Spinnen

Am 14. Tag wird eine Arbeitergruppe, die sich durch den Wald müht, von einigen großen Spinnen angegriffen. Einer der Männer wird getötet und ein weiterer namens Thallin gilt als vermisst. Es bleibt Tolgrith nichts anderes übrig, als die Arbeiten zu stoppen, bis die Situ-





Anmerkung des Entwicklers

DAS SPIELTEMPO BESTIMMEN

Der größte Teil des Abenteuers erlaubt es den Charakteren, ihr Schicksal selbst in die Hand zu nehmen und die Herausforderungen in ihrem eigenen Spieltempo anzugehen. Entscheidend hierbei ist es, die richtige Geschwindigkeit zu finden. 60 Tage können während des Spiels eine lange Zeit werden. Du solltest also dafür sorgen, dass die Spieler auch genug zu tun haben. Wenn es die Zeit zulässt, kannst du gerne noch ein paar weitere Ereignisse einfügen. Es könnte zum Beispiel eine der Brücken Schaden nehmen, welche dann repariert werden muss. Vielleicht tobt auch ein übler Sturm im Tal und eine Gruppe von Arbeitern geht verloren. Natürlich können auch noch andere Monster ihr Unwesen treiben und für zukünftige Siedler eine Bedrohung darstellen. Neben all dem Geschehen und dem Abenteuer sollten die Charaktere durchaus auch Ruhephasen haben, sich nur nicht dabei langweilen.

ation geklärt ist. Er beauftragt die Charaktere mit dieser Aufgabe, sobald er sie erreichen kann. Notfalls schickt er Aufklärer hinter ihnen her. Die Spinnen kamen aus dem Wald nördlich der Straße (Bereich E) und es wird vermutet, dass sich ihr Lager in der Nähe befindet.

Die Spinnenwälder sind für jeden, der nördlich des Wegs reist, leicht zu finden. Jede Stunde, die man sich innerhalb von 3 Kilometern um das Lager aufhält, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 20% einer Großen Monströsen Spinne zu begegnen. Nähert sich die Gruppe dem Lager auf anderthalb Kilometern, können sie es ohne weiteres finden.

E1. Netzgespinnst

Dichte Spinnennetze aus armdicken Strängen bedecken die Bäume und Büsche in diesem finsternen, unheimlichen Teil des Waldes. An manchen Stellen sind die Netze so dick, dass sie den Durchgang komplett versperren.

Um ins Innere des Nests vorzudringen, müssen sich die Charaktere einen Weg ins Innere hacken oder brennen. Das alleine lockt die

Spinnen noch nicht an, doch macht es sie auf die Eindringlinge aufmerksam. Die Netzwände besitzen auf jedem 1,50 m-Feld 70 Trefferpunkte, erleiden aber doppelten Schaden durch Feuer. Jeder der mit einer Waffe auf die Mauer einschlägt, muss einen Reflexwurf gegen SG 15 bestehen, da sie ansonsten festklebt – es bedarf eines Stärkewurfes gegen SG 15, um sie wieder freizubekommen. Wird eine Stelle durchdrungen, zerstört dies die ganze Wand. Die Bäume sind mit ihrer Mischung aus Ästen und Netzen zu massiv, um ihre Felder durchqueren zu können. Jeder der selber mit einem Netz in Kontakt kommt, muss ebenfalls einen Reflexwurf (SG 15) bestehen, oder er verfängt sich. Um frei zu kommen, ist ein Wurf auf Entfesselungskunst gegen SG 16 oder auf Stärke gegen SG 20 nötig.

E2. Spinnennest (HG 8)

Im Zentrum des Rings aus Netzen steht eine mächtige Eiche, die über und über mit Spinnweben bedeckt ist. Die eingespannenen Kadaver verschiedener Waldtiere hängen von den Ästen herab. Hoch über den Boden bewegt sich ein etwa menschengroßer Kokon zappelnd umher.

Kreaturen: Eine Schar Monströser Spinnen, die von einem besonders großen Exemplar beherrscht wird, lebt hier. Nähern sich die Charaktere dem zentralen Baum, eilen die Spinnen aus den Bäumen der Umgebung herbei, um sie anzugreifen, während ihre Mutter auf der Eiche herumkrabbelt.

GROSSE RIESENSPINNEN (3) HG 3

EP je 800

TP je 22; PF MHB, S. 244, S. 295, Anhang B

RIESIGE RIESENSPINNE HG 5

EP 1.600

TP 52; PF MHB, S.244, S.295, Anhang B

TAKTIK

Vor dem Kampf Werden die Spinnen der Ankunft der Helden gewahr, verbergen sie sich in den Netzen. Charaktere, die ihre Wahrnehmungswürfe gegen das niedrigste Ergebnis der Heimlichkeitswürfe der Spinnen nicht schaffen, gelten als Überrascht.

Im Kampf Die Spinnen greifen jeweils den nächsten Gegner an und nutzen zuerst ihre Fähigkeit Spinnennetz, um die Charaktere zu verstricken.

Moral Die Spinnen kämpfen bis zum Tod.

Schätze Die Spinnen selbst besitzen nichts von Wert. Doch ist es ihnen gelungen, einen Grottschrat im Wald zu erwischen. Dieser trug einen *Morgenstern des Eises* +1 und ein Kettenhemd [Meisterarbeit] bei sich. Sein Körper kann beim Klettern im Baum mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 entdeckt werden.

Entwicklung In dem zappelnden Kokon, etwa 10 m über dem Erdboden, befindet sich in der Tat Thallin, der verschwundene Arbeiter. Der Halb-Elf ist ihnen sehr dankbar für die Rettung, doch durch das Gift auch sehr geschwächt. Suchen die Charaktere einen Gefolgsmann oder einen Ersatzcharakter, bietet sich Thallin an. Brauchen die Charaktere länger als fünf Tage, um ihn zu finden und zu befreien, haben ihn die Spinnen schon getötet und sich seine Innereien schmecken lassen.

Bereich F: Grottschrate

Ab dem 40. Tag beginnt ein kleiner Klan von Grottschraten, der in die Gegend gezogen ist damit, Händler, Reisende und Arbeiter im Tal zu überfallen. In den darauffolgenden drei Tagen werden zwei Arbeitertrupps und ein Handelszug angegriffen. Die Grottschrate erschlagen insgesamt vier Männer und Tolgrith bleibt wiederum nichts anderes übrig, als die Arbeiten einzustellen, bis das Problem gelöst ist. Die Räuber sind brutal bei ihren Übergriffen, doch auch geschickt darin, ihre Spuren zu verwischen. Nur ein meisterlicher Spurenleser kann sie bei einem gelungenen Wurf auf Überlebenskunst gegen SG 30 in ihr Lager verfolgen. Gelingt dies nicht, gibt es jedoch noch eine weitere Möglichkeit: Die Grottschrate zünden jeden Abend kurz vor Sonnenuntergang ihr Lagerfeuer an, welches man von den Türmen der Dornenfeste aus entdecken kann. Entgeht den Charakteren dies (Wahrnehmung SG 20), bemerkt es einer der Soldaten auf den Wachtürmen und informiert Gyrad.

Das Lager der Grottschrate liegt an der Eisschnelle, etwas mehr als 25 Kilometer östlich von Dornenfeste. Diese Begegnung ist gefährlicher als die bisherigen, da die Grottschrate zahlreich und gut vorbereitet sind. Die SC müssen versuchen, die Reihen der Gegner ausdünnen, bevor sie sich einen direkten Angriff erlauben können. Hierfür können sie versuchen, sie mit blitzartigen Überfällen zu überraschen oder deren Jagdpatrouillen zu überfallen, sobald diese auf der Straße nach Opfern suchen.

F1. Rosenmauer (HG 5)

Eine dichtes Mauerwerk aus Rosenbüschen umgibt eine Ansammlung von drei einfachen Rundhütten. Schon aus einiger Entfernung kann man große, humanoide Gestalten erkennen, die an der Innenseite der Mauer patrouillieren.

Es gibt nur zwei Wege in das Lager, wenn man die schmerzhaften Stacheln der Dornenbüsche umgehen möchte: Ein schmaler Durchgang im Norden und die südliche Seite, wo die Hecke auf den Fluss trifft. Der nördliche Eingang ist immer von einem Stapel Holzstämme versperrt.

Die Rosenhecke ist an allen Stellen mindestens 3 m breit und wurde von Grovask, einem mächtigen Grottschrat-Waldläufer, mit Hilfe einer *Schriftrolle: Pflanzenwachstum* verstärkt. Jeder der sich durch ein 1,50 m Feld der Hecke zwängen möchte, muss das Vierfache an Bewegung dafür ausgeben und erleidet 1W6 Punkte Stichwaffenschaden. Ein Druide mit der Fähigkeit Unterholz durchqueren kann die Mauer mit normalem Tempo überwinden, aber nicht den Schaden verhindern.

Kreaturen: Die Rosenmauer wird jederzeit von drei Grottschrat bewacht. Die Wachen sind jedoch faul und schlecht organisiert, so dass sie manch eine Stelle erst nach mehr als 10 Minuten erneut aufsuchen. Wenn sie jemanden bemerken, schlagen sie Alarm und alle anwesenden Grottschrate eilen herbei, um sich den Eindringlingen im Kampf zu stellen.

GROTTSCHRAT (3) **HG 2**

EP je 600

TP je 16; PF MHB, S.140

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn möglich, schlagen die Grottschrate vor dem Kampf Alarm und ziehen ihre Wurfspeere.

Im Kampf Die Grottschrate schleudern aus der Deckung der Rosenbüsche heraus ihre Speere. Im Nahkampf nutzen sie Morgensterne und versuchen, wann immer es möglich ist, ihre Gegner in die Zange zu nehmen.

Moral Die Grottschrate kämpfen bis zum Tod.

F2. Lager der Grottschrate (HG 11)

Drei simple, aus Ästen, Steinen und Erdreich zusammengeschusterte Hütten bilden das Zentrum dieses Lagers. Eine ist deutlich größer als die beiden anderen und weist zahlreiche, über der Tür angenagelte Tiertrophäen auf.

Jede der kleineren Hütten dient sechs der üblen Goblinoide als Heimstatt, während die größte Hütte Grovask und seiner vierköpfigen Jagdtruppe als Lager dient. Die Einrichtung der Hütten ist sehr schlicht. Einfache Schlaflager umgeben eine zentrale Feuerstelle und der Boden ist mit Resten von Knochen und Waffen- oder Rüstungsteilen bedeckt. Bei Sonnenuntergang macht sich ein Jagdtrupp von vier Grottschrat auf und im Morgengrauen kehrt ein

anderer Trupp zurück. So sind immer vier und des nachts sogar acht Grottschrate außerhalb des Lagers unterwegs.

Kreaturen: Wird das ganze Lager aufgescheucht, eilen zwölf Grottschrate, von denen vier Jäger sind (maximale Trefferpunkte und Waffen der Qualität Meisterarbeit), und Grovask herbei, ohne dass hier die drei Wachen mitgerechnet werden. In der Nacht, wenn beide Jagdgruppen unterwegs sind, sinkt die Anzahl dann auf acht normale Grottschrate. Die Grottschrate verteidigen ihr Lager um jeden Preis, doch verfolgen sie aus Vorsicht vor einer Falle niemanden, der sich zurückzieht. Grovask und seine Jäger werden, falls es dunkel ist, die Verfolgung aufnehmen, ansonsten lassen sie Flüchtende entkommen.

GROTTSCHRAT (8 ODER 12) **HG 2**

EP je 600

TP je 16 oder je 27 (die Jäger); PF MHB, S.140

TAKTIK

Im Kampf Sind die Charaktere noch außerhalb des Lagers, bewerten die Grottschrate sie mit Wurfspeeren. Sind sie in das Lager eingedrungen, stürzen sie sich mit ihren Morgensternen auf die Gegner.

Moral Die Grottschrate kämpfen bis zum Tod.

GROVASK **HG 7**

EP 3.200

Grottschrat Waldläufer 6

CB Mittelgroßer Humanoider (Goblinoide)

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht, Geruchssinn, Wahrnehmung +9

Verteidigung

RK 18 Berührung 13, auf dem falschen Fuß 15 (+3 GE, +3 natürlich, +2 Rüstung)

TP 67 (9W8+27)

REF +11, WIL +4, ZÄH +9

ANGRIFF

Bewegungsreichweite 9 m

Nahkampf *Morgenstern des Rückschlags* +1, +14/+9 (1W8+6 plus Rückschlag/19-20) oder *Morgenstern des Rückschlags* +1, +12/+7 (1W8+6 plus Rückschlag/19-20) und Kukri [Meisterarbeit] +12/+7 (1W4+2/18-20)

Fernkampf Wurfspeer [Meisterarbeit] +12 (1W6+5)

Besondere Angriffe Erzfeind (Humanoide [Elfen]) +2, Erzfeind (Humanoide [Menschen]) +4

Vorbereitete Zauber (ZS 3)

1. – *Energien widerstehen, Verstricken* (SG 12),

TAKTIK

Vor dem Kampf Grovask zaubert *Energien widerstehen* auf sich selbst und erhält Feuerresistenz 10.

Im Kampf Wird der Klan angegriffen, stürzt sich Grovask mit seinen Jägern auf die Charaktere, sobald diese das Lager betreten. Grovask versucht sich zuerst auf Menschen und Elfen zu konzentrieren. *Verstricken* wird er nur zaubern, wenn er einen oder mehrere Gegner in der



Hecke erwischen kann. Er besitzt das Talent Unverwüstlich und kämpft auch weiter, wenn seine Trefferpunkte unter 0 sinken.

Moral In einem Kampf gegen Elfen oder Menschen flieht er niemals. Sollten seine Trefferpunkte unter 5 reduziert werden und kein Vertreter der beiden Völker anwesend sein, flieht er.

SPIELWERTE

ST 20, GE 16, KO 16, IN 10, WE 12, CH 7

GAB +8; KMB +13; KMV 18

Talente Ausdauer, Kampf mit zwei Waffen, Unverwüstlich, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Verbesserter kritischer Treffer (Morgenstern), Waffenfokus (Morgenstern)

Fertigkeiten Heimlichkeit +10, Klettern +10, Schwimmen +11, Überlebenskunst +11, Wahrnehmung +9

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Besondere Eigenschaften Tiergefährte (zur Zeit keiner), Tierempathie

Kampfausrüstung Zauberstab: *Leichte Wunden heilen* (47 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Morgenstern des Rückschlags +1*, Wurfspeer [Meisterarbeit], Kukri [Meisterarbeit], Lederrüstung

Schätze: Der größte Teil der Beute des Klans befindet sich in Grovasks Hütte. Hier liegen unterschiedliche Münzen im Wert von 1.300 GM (hauptsächlich jedoch Silbermünzen), 50 m an feiner osirischer Leinenstoff, der bestimmt 250 GM einbringt, Tafelsilber im Wert von 100 GM und ein etwas abgewetzter Wandteppich mit einem Motiv aus den Goblinblutkriegen, der immer noch einen Wert von 500 GM hat. In einer kleinen Schatulle finden sich noch vier blaue Granate, von jeweils 200 GM Wert.

Bereich G : Der Einsiedler

Am 9. Tag erhält Kommandant Tolgrith eine seltsame Nachricht, die ihm von einem recht struppigen Wolf überbracht wird. Das Tier schleicht sich an das Tor heran und lässt, bevor er sich von dannen macht, eine Schriftrolle fallen.

Das Schriftstück ist eine Einladung, die von „Eichbraue, bescheidender Diener des Tals“ verfasst ist. Außer der Einladung enthält die Rolle noch eine grob gezeichnete Karte, die den Weg zu einem Ort ein Stück westlich von Dornenfeste markiert. Ein Grund für das Treffen ist nicht angegeben. Tolgrith ist viel zu beschäftigt, um sich mit einem solch vagen Schreiben zu befassen. Gerne schickt er jedoch die Charaktere aus, in seinem Namen zu verhandeln, solange sie keine bindenden Vereinbarungen eingehen. Sofern sie einverstanden sind, sollten sie sich sofort auf den Weg machen. Sobald die Charaktere die Stelle erreichen ließ den folgenden Abschnitt vor oder gib ihn mit deinen eigenen Worten wieder.

In der Mitte einer kleinen Lichtung steht ein aus Ästen, Laub, Geweihen und Lehm errichtetes



Eichbraue

Haus. Ein dünner Rauchfaden steigt aus dem gemauerten Kamin auf und warmes Licht scheint einladend zwischen den geschlossenen Läden hindurch. Aus dem Inneren krächzt eine alte Stimme: „Nun, so steht da nicht den ganzen Tag glotzend herum und kommt lieber herein.“

Diese windschiefe Hütte ist das Heim von **Eichbraue** (NG Mensch, Experte 3/ Druide 6), eines Einsiedlers, der seit über 20 Jahren hier im Tal lebt. Eichbraue ist ein freundlicher alter Mann, der sich selbst als eine Art Experte für das Tal sieht, das ihm mit seiner ungezähmten Schönheit sehr am Herzen liegt. Er hat den Verantwortlichen von Dornenfeste oder in diesem Falle, dessen Vertreter, zu sich geladen, um die Zukunft des Tals zu besprechen. Eichbraue mag es, moralische Geschichten über die Werte der Natur zu erzählen.

Wenn die Charaktere ankommen, lädt er sie zu sich herein und stellt sich vor. Nachdem er erfahren hat, wer sie geschickt hat und mit welchem Anliegen, kommt er alsbald zur Sache. Die neue Besiedlung bereitet ihm Sorgen und er hätte gerne Zusicherungen, dass nur die Straße errichtet werden soll und das Tal nicht Ziel von Holzwirtschaft und Bergbau wird. Ihm ist klar, dass gewisse Einschnitte erfolgen werden, doch reicht ihm die Versicherung, dass der überwiegende Teil des Waldes unberührt bleibt. Im

Anmerkung des Entwicklers



EICHBRAUE

Abgesehen von der Gelegenheit zum Rollenspiel stellt Eichbraue eine wichtige Figur für das Abenteuer dar. Er ist in der Lage, die Charaktere auf wichtige Details hinzuweisen, die ihnen entgangen sein könnten. Können sie einen wichtigen Rohstoff nicht ausfindig machen, kann er ihnen mit Rat zur Seite stehen, ebenfalls sollte sich niemand in der Gruppe gut in der Natur auskennen. Zudem kann er ihnen ins Gewissen reden, wenn sie allzu halbsbrecherische Unternehmungen vorhaben, und so als Stimme der Weisheit (und des SL) dienen.

Gegenzug bietet er seinen Rat und seine Kenntnisse über das Tal und seine Bewohner an. Der Druide versteht es, wenn sich die Charaktere erst mit dem Kommandanten beraten wollen.

DIPLOMATIE MIT DEM ECHSENVOLK

Wurf Ergebnis

0 oder weniger	Kassmak ist außer sich vor Wut über das Angebot der Charaktere. Er befiehlt sie sofort zu töten und erklärt Dornenfeste den Krieg.
1-5	Kassmak ist über die Charaktere verärgert und verweist sie seines Landes. Nach etwa einer Woche beginnt das Echsenvolk mit Überfällen und Angriffen auf die Arbeiter.
6-10	Kassmak hält die Charaktere für Schwächlinge und verlangt von den Menschen jede Woche eine Tributzahlung von 500 GM, sofern sie nicht den Zorn seines Stammes heraufbeschwören wollen.
11-15	Kassmak hält die Charaktere für nachgiebig und verlangt von den Menschen jede Woche eine Tributzahlung von 100 GM, sofern sie nicht den Zorn seines Stammes heraufbeschwören wollen.
16-20	Kassmak sieht in Dornenfeste keine Bedrohung und ist bereit, sie im Tal verweilen zu lassen. Nur aus dem Sumpf müssen sie sich fernhalten.
21-25	Kassmak respektiert die Charaktere und die Bewohner der Siedlung. Er gesteht ihnen zu das Tal zu besiedeln und auch den Sumpf dürfen sie mit seiner Einwilligung betreten. Zusätzlich weist er sie noch auf einige wertvolle Rohstoffe im Sumpf hin (Bereich K).
26 und höher	Die Charaktere haben den Anführer beeindruckt. Er lässt die Menschen im Tal siedeln und auch den Sumpf betreten. Er macht sie nicht nur auf die Rohstoffe aufmerksam, sondern erklärt er sich auch bereit, ihnen in der Not beizustehen.

Anmerkung des Entwicklers



WÜTENDE ECHSEN

Hier haben die Charaktere die Möglichkeit, für richtigen Ärger zu sorgen. Sollten die Spieler für einen Konflikt mit dem Echsenvolk sorgen, gibt es verschiedene Möglichkeiten damit umzugehen. Es könnte einen Großangriff geben und die Charaktere finden sich in einer Schlacht wieder, oder sie stehen immer wieder der Bedrohung in einzelnen Scharmützeln gegenüber. Solltest du eine Lösung ohne Kampf suchen, kann Kassmak einen einzelnen Charakter zu einem Wettstreit herausfordern. Hierbei mag es sich um einen Schwimmwettbewerb, Armdrücken oder sogar um die Jagd nach einer legendären Medusa im Sumpf handeln.

Tolgrith ist gerne bereit, auf die Forderung des Einsiedlers einzugehen, solange alle wirklich wertvollen Ressourcen zum Wohle der Bewohner des Tals genutzt werden können. Eichbraue geht darauf ein, wenn sie sich auf maximal vier Abbaugebiete beschränken.

Eine erfolgreich ausgehandelte Vereinbarung sorgt für zwei direkte Ergebnisse. Zum einem

können sie ihm alle möglichen Fragen zum Tal und seinen Bewohnern stellen (Wissen [Geographie] +10, Wissen [Natur] +11) und er kann ihnen zwei gute Orte für Rohstoffe (Bereich K) nennen. Er ist auch bereit, der Gruppe magische Tränke zu verkaufen. Er bietet ihnen zu den Standardpreisen folgende Tränke an: Trank: Rindenhaut (+3), Trank: Ausdauer des Ochsen, Trank: Bärenstärke, Trank: Katzenhafte Anmut und Trank: Wasseratmen.

Zum anderen eilt er nach erfolgreichen Verhandlungen Dornenfeste zur Hilfe, sobald die Flammendraka angreifen (Teil 3). Eichbraue weiß auch von Vardaks Festung in den Bergen und kann deren Lage preisgeben. Diese Information gibt er aber nicht von sich aus bekannt, da er weiß, dass mit dem Hexenmeister nicht zu spaßen ist; deshalb muss er erst darauf angesprochen werden.

Die Vereinbarung wird hinfällig, wenn die Gruppe größere Waldflächen niederbrennt, eine Sägemühle baut oder die Ruhe der Natur auf andere Weise grob stört.

Bereich H: Der Echsenvolkstamm

Am 35. Tag kommen einige Angehörigen des Echsenvolks aus dem Wald und schleudern einen Speer über die Palisade. Die Wachen am Tor sind zu überrascht, um auch nur zu reagieren, bevor die Echsen wieder im Wald verschwinden. Ein schnell zusammengestellter Suchtrupp bleibt ebenfalls erfolglos. An den einfachen Schaft sind zahlreiche Knochenamulette befestigt und eine grobe Nachricht ist in das Holz geritzt. In Drakonisch wird dort zu einem „Treffen der Mächtigen“ aufgerufen, das in vier

Tagen im Heiligen Sumpf des Turessk-Stamms stattfinden soll. Es dürfte wenig überraschend sein, dass Tolgrith die Charaktere ausschickt, um in seinem Namen eine friedliche Übereinkunft mit dem Echsenvolk zu finden. Seine Aufklärer haben ihm berichtet, dass weit über einhundert Echsen im Tal leben und er möchte sie nicht gegen sich aufbringen. Zu dieser Zeit sollte die Straße bereits den Sumpf erreicht haben, was eine Reise dorthin einfacher gestaltet.

Sobald die Charaktere am Rand des Sumpfs eintreffen, wartet bereits eine Gruppe des Echsenvolks auf sie. Sie tragen alle ihren zeremoniellen Halsschmuck und haben Knochen-schmuck an ihren Mäulern. Spricht keiner der Charaktere Drakonisch, geben sie ihnen durch Gesten zu verstehen, ihnen in den Sumpf zu folgen. Andernfalls werden sie formal begrüßt und im Namen **Kassmaks**, des Anführers des Turessk-Stamms eingeladen. Nach etwa zwei Stunden Reise erreichen sie den Treffpunkt. Lies nun folgenden Abschnitt vor oder gib ihn mit deinen eigenen Worten wieder.

Vor euch taucht ein gewaltiger Hügel aus Erde und Steinen auf, der über und über mit den Knochen zahlreicher Raubtiere des Sumpfes bedeckt ist. Ein mit einer Lederdecke verschlossener Durchgang lässt erkennen, dass es sich hierbei um eine große Halle handeln muss.

Im Inneren des Hügels befindet sich ein großer, stiller Tümpel dunklen Wassers, auf dem eine helle Flamme lodert. Auf der entgegengesetzten Seite des Raums ist ein Thron aus Tierknochen errichtet, auf dem die beeindruckende Gestalt Häuptling **Kassmaks** (CN Echsenvolk Barbar 8) platzgenommen hat. Der Anführer des Echsenvolks trägt zahlreichen zeremoniellen Schmuck und Knochenamulette. Er deutet den Charakteren an, auf einigen Hockern aus Sumpfschilf Platz zu nehmen.

Sobald sie sitzen, wird der Anführer sie in gebrochener Handelssprache, mit deutlich betonten „s“-Lauten, begrüßen. Zunächst möchte er wissen, wer von ihnen der Anführer ist und was sie in seinem Tal wollen. Kassmak hat sie eingeladen, um zwei Dinge zu erfahren. Zum einem möchte er wissen, ob die neu eingetroffenen Menschen eine Bedrohung für sein Volk darstellen und zum andern möchte er herausfinden, wie weit die Weichhäuter denn gehen würden, um die Feindschaft der Echsen zu vermeiden. Er stellt klar, dass seine Leute dieses Gebiet beanspruchen und erwartet einen angemessenen Ausgleich für das Recht der Durchreise. Diese Verhandlung sollte mit einer lebhaften Diskussion ausgespielt und dann mit einem Wurf auf Diplomatie beendet werden. Für die Qualität der Rede sollte es einen spürbaren Bonus oder auch Malus auf den Wurf geben. Das Ergebnis kann dann auf der Tabelle „Diplomatie mit dem Echsenvolk“ abgelesen werden.

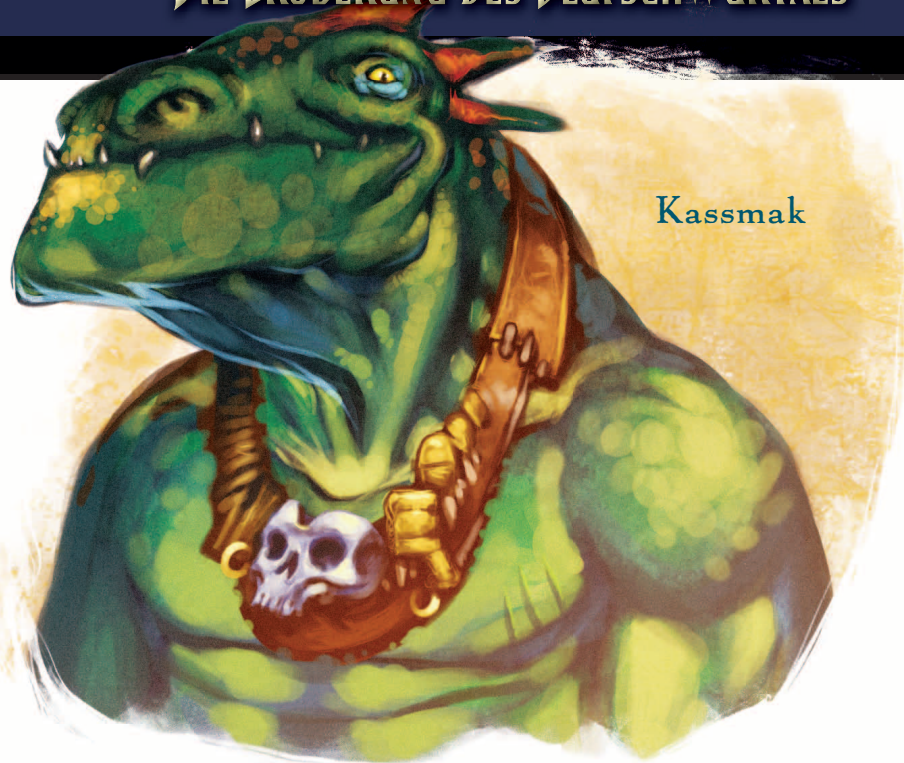
Das Echsenvolk zu verärgern schafft ein ernsthaftes Problem. Der Stamm verfügt über 75 Krieger (Echsenvolk Krieger 2) und eine Elitegarde, die „Felsschuppen“ (Echsenvolk Krieger 5). Im Falle einer Auseinandersetzung wird auch ihr Oberschamane **Ulpesk** (RN Echsenvolk Adept 7) ausgeschiedt, die Arbeiten an der Straßen zu behindern. Ist einmal ein Kampf entbrannt, besteht die einzig Chance ihn zu beenden, darin Kassmak zu töten. Überzeugen die Charaktere den Anführer andererseits davon, ihnen zu helfen (Diplomatie SG 25), stehen ihnen die Echsen gegen die Grottenschrate bei und reduzieren deren Anzahl durch ihre Jäger um die Hälfte.

Bereich I: Verschmutzter See (HG 7 oder 8)

Einmal im Monat, während des 8. und 38. Tages dieses Abenteuers, verdirbt das Wasser des Blütenblattflusses. Jeder, der von dem metallisch riechenden Wasser trinkt, ist für 1W4 Tage von Übelkeit (Zähigkeitswurf SG 20, um den Effekt zu widerstehen) betroffen. Tolgrith ist sich dessen bewusst und lässt regelmäßig einen Wasservorrat anlegen. Doch auch er ist bezüglich der Ursache der Verschmutzung ratlos. Er fordert die Charaktere auf, dem Problem auf den Grund zu gehen und es nach Möglichkeit zu lösen. Dies ist nur am 8. und am 38. Tag möglich, da die Quelle der Verschmutzung an den anderen Tagen nicht aufzuspüren ist. Folgen sie der Verschmutzung an einem dieser Tage, führt sie dies zu dem nachfolgend beschriebenen Ort. Lies den folgenden Abschnitt vor oder gib ihn mit deinen eigenen Worten wieder.

Ihr könnt dem übel riechenden Wasser über mehrere Kilometer folgen und erreicht den Dunstsee - ein Gewässer, das ständig unter einer dichten Dunstdecke verborgen liegt. Dort am Ufer ist ein seltsames Spektakel zu bestaunen: Schattenhafte Gestalten erheben sich aus dem Wasser und scheinen gegen unsichtbare Gegner zu fechten. Nach kurzer Zeit fallen mehr und mehr dieser Geisterkrieger erschlagen in den See und ihr Blut färbt das Wasser dunkel.

Dieser Ort war einst Schauplatz zwischen den grausameren Kämpfen zwischen den Kräften aus Cheliox und den Barbarenfürsten. Eine kleine Gruppe Soldaten wurde von ihren Verbündeten getrennt und von den Barbaren zum Ufer des Sees getrieben, wo sie bis zum letzten Mann erschlagen wurden. Ihre zornigen Geister finden seitdem keine Ruhe und erscheinen jeden Monat am Tage ihres Todes. Mit einem Wurf auf Wissen (Geschichte) gegen SG 15 können die Soldaten als solche identifiziert werden. Gelingt einem Charakter ein Wurf auf Wissen (Geschichte) gegen SG 25, kennt er sogar diese spezielle Schlacht.



Kassmak

Kreaturen: Die Charaktere haben verschiedene Möglichkeiten, mit dieser Situation umzugehen. Sie können die Schatten angreifen und indem sie diese besiegen die Verschmutzung beenden. Mittels eines Wurfs auf Wissen (Religion) gegen SG 18 können die Charaktere jedoch erkennen, dass sie das Problem eher lösen können, wenn sie die unsichtbaren Angreifer angehen. sobald die Charaktere diese angreifen oder anders deutlich machen, dass sie den Schatten helfen, verschwinden diese und an ihrer Stelle tauchen drei Todesalben, in der Gestalt mordgieriger Barbaren, auf.

SCHATTEN (4) HG 3

EP je 800

TP je 19, PF MHB, S.228

Taktik

Im Kampfs Die Schatten greifen jede Runde den ihnen am nächsten Gegner an. Zusätzlich erhalten sie jede Runde 1W4 Punkte Schaden durch ihre geisterhaften Feinde.

Moral Die Schatten kämpfen bis zu ihrer Vernichtung.

TODESALBEN (3) HG 5

EP je 1.600

TP je 32, PF MHB, S.263

Taktik

Im Kampf Die Todesalben erscheinen als Barbaren, haben dadurch aber keine besonderen Fähigkeiten. Sie greifen jede Runde den ihnen am nächsten zugewandten Gegner an.

Moral Die Todesalben kämpfen bis zu ihrer Vernichtung.

Schätze: Mit einem erfolgreichen Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 kann man im Schlick um den Kampfplatz die Skelette der Soldaten mitsamt Teilen ihrer verrotteten, uralten Ausrüstung entdecken. Eine genauere Suche fördert einen *Großen Stahlschild des Leichten Bollwerks* +1 hervor. Haben die Charaktere die Todesalben anstelle der Schatten besiegt, taucht einer der schemenhaften Soldaten noch einmal auf, salutiert vor ihnen und hinterlässt eine *Flammenzunge* (siehe PF GRW, S. 472).

Bereich J: Die Brücke

An dieser Stelle errichten die Arbeiter eine mächtige Steinbrücke über den Eisschnelle. Ihre Arbeit sollte am 6. Tag beendet sein. Sollte sie beschädigt oder zerstört werden, dauert es 20 Tage, um sie erneut zu errichten. Provozieren die Charaktere das Echsenvolk oder unternehmen nichts gegen die Grottenschrate, wird diese Brücke schnell zum Ziel von Angriffen. Um sie zu zerstören, sind jedoch mehrere Angriffe nötig, was den Charakteren Zeit und Gelegenheit verschaffen sollte, um sie zu verteidigen.

Bereich K: Rohstoffe

Zahlreiche wertvolle Ressourcen befinden sich über das ganze Blutschwurtal verteilt. Auf der Karte sind sieben Orte markiert, an denen sie zu finden sind. Bestimme vor dem Abenteuer, wo sich welche Rohstoffe befinden oder würfelle es jeweils aus, wenn sie entdeckt werden. Die Rohstoffe, die hier gefunden werden können, sind auf der folgenden Tabelle angegeben. Die Werte kommen der Siedlung zugute und wer-

den zur Kaufkraft addiert. Die Vorkommen sind zu massiv, als dass die Charaktere sie abbauen könnten, ohne Tolgriths Aufmerksamkeit zu erregen. Zudem werden 20% des Werts zum Verfügbarkeitswert Dornenfestes addiert, so dass teurere magische Gegenstände oder Ausrüstungsstücke erworben werden können. Die Rabatte für das Finden von Heiligen Kräutern oder Schwarzesche gelten nach dem Entdecken des jeweiligen Vorkommens eine Woche lang.

W8 Rohstoffe

1	Schwarzholz (3W10 x 100 Pfund)
2	Kupfer (6W6 x 1.000 GM)
3	Silber (4W6 x 1.000 GM)
4	Gold (2W6 x 1.000 GM)
5	Kaltes Eisen (3W6 x 1.000 GM)
6	Adamant (4W6 x 1.000 GM)
7	Heilige Kräuter (Heilertaschen kosten die Hälfte, 25% Kostennachlass bei der Herstellung von Heiltränken)
8	Schwarzesche (Die Tinte bewirkt einen Kostenrabatt von 25% Rabat beim Schreiben von Schriftrollen)

TEIL 3 - FLAMMENPLAGE

Eine finstere Bedrohung liegt über dem Tal, von der die Bewohner Dornenfestes noch nichts ahnen. Ein grausamer Hexenmeister namens Vardak herrscht über eine Bergfestung im Osten des Tals. Er leidet unter der Last seines Alters und muss jeden Monat einen Trank zu sich nehmen, um sein verdorbenes Leben verlängern zu können. Dieses Gebräu enthält eine Vielzahl seltsamer Zutaten, wie auch das Ohr eines Feenwesens. Vardak schickte seine Flammendraka-Diener aus, diese von den Rosenblut-Feengeistern einzufordern. Am 30. Tag finden die Draka das Feenlager verlassen vor und brennen es in ihrem Zorn sofort nieder, wobei eine Rauchsäule entsteht, die überall im Tal zu erkennen ist. Nachdem sie sich mit ihrem Herrn beraten haben, lenken die Flammendraka ihren Zorn auf Dornenfeste und seine Bewohner. Am 32. Tag erreichen sie die Siedlung und greifen an.

Angriff der Flammendrakas

Beginnend mit dem 32. Tag greift eine Gruppe von vier Flammendraka Dornenfeste an und setzt diese Attacken jeden weiteren Tag fort, bis sie besiegt werden. Die Angriffe erfolgen zu unterschiedlichen Tageszeiten und ohne Vorwarnung. Ihr Ziel ist es, Dornenfeste niederzubrennen und seine Bewohner in die Flucht zu schlagen. Demzufolge werden die Draka auch auf keinem Fall landen, sondern die Siedlung aus der Luft mit Feuer überziehen, indem sie in maximaler Entfernung Feuerbälle spucken.

Ihre Angriffe dauern jeweils 3W6 Runden an, es sei denn, einer der ihnen sinkt unter 40 Trefferpunkte, dann ziehen sie sich in ihr Lager zurück, um erst am nächsten Tag einen neuen Versuch zu unternehmen.

Gehe einfach davon aus, dass die Draka bei jedem ihrer Angriffe 1W6 Bewohner töten und zwei zufällig bestimmte Gebäude in Brand stecken. Solange die Charaktere nicht dabei helfen, dauert es 1W6 Minuten ein Haus zu löschen. Wird das gleiche Gebäude jedoch ein weiteres Mal von den Flammen betroffen, ist es zerstört, wobei ein Steingebäude erst nach vier Angriffen unbrauchbar wird. Gelingt es, ein Gebäude innerhalb von einer Minute zu löschen, nimmt es keinen nennenswerten Schaden. Sind die Charaktere anwesend, um sich mit den Angriffen auseinander zu setzen, müssen sie gegen den Rauch ankämpfen. Dieser gibt den Angreifern Tarnung und gilt als Raucheffect. Zudem besteht für einen Charakter jede Runde eine Wahrscheinlichkeit von 20% in eine Feuerwolke zu geraten (4W6 Punkte Feuerschaden, Reflexwurf SG 15, halbiert). Notiere jeden Schaden, den die Flammendraka erleiden, für spätere Begegnungen mit ihnen, wobei sie jede Nacht 7 Trefferpunkte heilen.

Haben die Charaktere eine Übereinkunft mit Eichbraue dem Einsiedler (Bereich G) gefunden, erscheint er zu ihrer Unterstützung. Auch wenn er die Bestien nicht in die Flucht schlagen kann, so kann er doch mittels *Feuer löschen* den Schaden an den Häusern mindern und die Draka mit beschworenen Wesen ablenken. Mit seiner Hilfe können die Verluste auf 1W3 Bewohner reduziert werden und nur ein Haus gerät in Flammen. Diese Unterstützung bietet er für drei Tage, dann wird er von einem Feuerball verletzt und flieht aus der Siedlung.

Tolgrith ist natürlich sehr besorgt über diese Angriffe und die mangelnden Mittel seiner Soldaten, diese Attacken zu unterbinden. Wenn sich die Charaktere nicht freiwillig melden, befiehlt er ihnen, das Lager der Bestien ausfindig zu machen und sie auszulöschen.

Wenn sie den Fingerfelsen bis zum 34. Tag nicht entdeckt haben, findet ein Aufklärer die Anhöhe und unterrichtet sie darüber. Bis die Bedrohung beseitigt ist, ruhen alle Arbeiten an der Straße.

Bereich L: Der Fingerfelsen

Der Fingerfelsen ist eine große Felsnadel und liegt etwa 15 Kilometer östlich von Dornenfeste. Der Hauptteil des Steins ragt 24 m auf und weist dann ein flaches Plateau auf, während eine einzelne, kleinere Felsnase weitere 12 m aufsteigt und dem Felsen das namensgebende Aussehen einer Faust mit ausgestrecktem Zeigefinger verleiht. Die Steininformation ist unbewohnt, bis sie am 32. Tag von den Flammendraka als Lager für ihre Angriffe auf Dornenfeste in Beschlag genommen wird.

L1. Ankunft an der Felsnadel

Als der Wald spärlicher wird und große Felsbrocken die Landschaft beherrschen, wird eine gewaltige Fels Spitze sichtbar, die an eine riesige Faust mit himmelwärts erhobenen Zeigefinger erinnert. An der als Fingerfelsen bekannten Steininformation führt eine natürliche Rampe hinauf.

Die Umgebung des Felsen ist sehr karg und nur vereinzelte Baumgruppen und die allgegenwärtigen Rosenbüsche sind hier zu finden. Einmal im Jahr unternimmt das Echsenvolk eine Pilgerreise zur Fels Spitze und vollführt dort Opferriten zu Ehren von Erde und Himmel. Dadurch liegen hier und dort alte, ausgebleichte Tierknochen herum. Seitdem die Flammendraka an diesem Ort ihr Lager bezogen haben, lassen sich dort ebenfalls zahlreiche frische Knochen und andere Überreste finden. Es bedarf nur eines Wurfes auf Wahrnehmung gegen SG 10, um diese Spuren zu entdecken.

Die Rampe führt steil hinauf, ist aber sicher und frei von Geröll. Der Aufstieg kann ohne Fertigkeitwurf bestritten werden, doch erhöhen sich alle SG von Fertigkeitwürfen für Akrobatik auf der Rampe um +2. Die Charaktere können alternativ auch versuchen, die Seite des Felsens zu erklimmen (Klettern, SG 15).

L2. Fingerfelsen (HG 9)

Dieses flache Felsplateau erhebt sich über die meisten Baumwipfel und bietet einen spektakulären Ausblick auf die umliegende Wildnis.

Neben der Plattform in 24 m Höhe, zu welchem die Rampe führt, gibt es noch eine kleinere Ebene, die 36 m über dem Boden - oder 12 m oberhalb des Plateaus - liegt und nur durch Klettern oder von fliegenden Kreaturen zu erreichen ist.

Kreaturen: Ab dem 32. Tag lagern vier Flammendraka auf dem Plateau. Einmal pro Tag verlassen sie dieses für etwa vier Stunden, um Dornenfeste zu überfallen und nach Nahrung zu suchen. Der Zeitpunkt variiert, die Dauer ist aber jeden Tag ähnlich. Den Rest der Zeit treiben sie sich hier herum, ruhen sich aus und lassen sich ihre Beute schmecken. Drei von ihnen lagern auf dem großen Plateau, während es sich der vierte auf der höheren Ebene bequem macht.

FLAMMENDRAKAS (4)

HG 5

EP je 1.600

TP je 57; siehe PF MHB II, S. 86

TAKTIK

Vor dem Kampf Während sie ruhen, hält einer der Draka ständig Wache und pirscht am Rande des Felsen entlang. Entdeckt er Feinde, wird er seine Artgenossen schnell warnen.

Im Kampf Der Flammendraka auf dem unteren Plateau, der die schwersten Wunden aufweist, steigt sofort auf und beginnt die Charaktere mit seinem Odem anzugreifen. Die beiden anderen nutzen zu Beginn ihren Odem und greifen ihre Gegner dann im Nahkampf an. Der vierte Draka wird auf seiner erhöhten Position bleiben und seine Odemwaffe nutzen. Versucht jemand seine Position zu erreichen, greift er diesen an. **Moral** Wenn drei der Draka besiegt sind, flieht der vierte, sobald er auf weniger als 20 Trefferpunkte reduziert wird.

Schätze: Einer der Draka trägt ein mit Rubinen verziertes goldenes Halsband (2.500 GM). Auf der Innenseite des Schmuckstücks befindet sich in Drakonisch eine Inschrift eingeritzt: „Für meinen treuen Diener“.

Entwicklung Mit genug Zeit kann es den Flammendraka gelingen, die kleine Siedlung zu zerstören. Die Charaktere mögen sich entscheiden, die Bestien nicht zu ihrem Lager zu verfolgen, sondern sie bei ihren Angriffen auf Dornenfeste zu besiegen. Das ist durchaus möglich, wenn auch sehr schwierig, da diese die Zeitpunkte ihrer Angriffe immer wieder ändern.

Sind die Flammendraka einmal erschlagen, ist Vardak außer sich vor Wut und beschließt die Landstreicher, die sich in sein Tal geschlichen

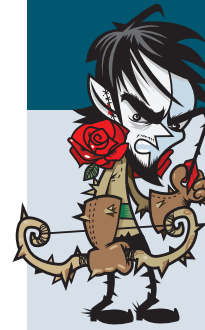
haben, endgültig auszurotten. Am 50. Tag ist Vardak bereit für seine Rache.

TEIL 4 : DER HERR DES TALS

Nach dem Tod der Feengeister, die einen wichtigen Beitrag zu seinem Trank gegen das Altern geleistet haben, und dem Ende einiger seiner mächtigen Flammendraka ist Vardak nun von Zorn erfüllt. Bevor Tolgrith und seine Helfer auftauchten, war er der Herr des Tals. Doch nun ist seine Position bedroht, seine Diener werden erschlagen und seine Pläne durchkreuzt. Jetzt widmet er dem Problem seine volle Aufmerksamkeit und ist fest entschlossen, die kleine Siedlung dem Erdboden gleich zu machen und jeden zu töten, der sich ihm widersetzt.

Vardak ist ein bösariger und grausamer Mann, doch auch er scheut noch einen Krieg mit seinen Nachbarn. So entschließt er sich, bevor er seinen kostbaren *Feuersamen* zur Zerstörung Dornenfestes einsetzt, den Bewohnern eine Warnung zukommen zu lassen, das Tal zu verlassen. Jeder, der sich noch in der Siedlung befindet, wenn der Samen sich aktiviert, wird mit den Häusern zu Asche verbrannt werden. Vardak unterschätzt jedoch die Entschlossenheit der Bewohner, und ausgerechnet sein Entgegenkommen gibt den

Anmerkung des Entwicklers



ANGRIFF DER FLAMMENDRAKAS

Bisher hat keines der Geschehen Dornenfeste selbst betroffen.

Der Angriff der Draka gibt dir daher die Möglichkeit, die Bedrohung, welche über dem Tal liegt, vor die Haustür der Bewohner zu bringen. Ein besonders geeignetes Gebäude zum Niederbrennen sind die Gästequartiere, so dass die Charaktere in das Gasthaus ziehen müssen, wenn sie da nicht ohnehin schon residieren. Die Angriffe sollten von filmreifer Wirkung sein: Schrecken verbreitende Flammendraka, die blitzschnell über die Dächer sausen und den Tod auf die Bewohner niederregnen lassen. Ein einzelner Charakter, der fliegend zu ihnen aufsteigt, ist gefährlich in der Unterzahl, deshalb sollte die Handlung unbedingt auf dem Boden stattfinden. Dort gibt es genug Möglichkeiten, Bewohner zu retten und brennende Gebäude zu löschen.

Charakteren Zeit, zu seiner Bergfestung zu reisen und ihn zu stoppen, ehe die Saat aufgeht.

Vardaks Warnung

Am 50. Tag reitet Vardak auf einem seiner verbliebenden Flammendraka nach Dornenfeste. Nachdem er in der Nähe gelandet ist, nutzt er eine *Schriftrolle: Mächtiges Trugbild*, um sich über der Siedlung schwebend erscheinen zu lassen. Sind die Charaktere anwesend, lies den folgenden Abschnitt vor oder gib ihn mit deinen eigenen Worten wieder.

Unvermittelt bricht unter den Bewohnern Panik aus. Die Leute lassen alles stehen und liegen, um zur Burg zu fliehen. Sie deuten in den Himmel, wo die Gestalt eines glatzköpfigen Mannes in schwarz gesäumten, roten Roben über dem steinernen Dach der Burg schwebt. Mit drohendem Finger deutet er auf die Stadtbewohner und ruft „Eindringlinge, eure Zeit ist abgelaufen. Verlasst mein Tal und richtet den Leuten in Varisia aus, dass Fürst Vardak der Herr des Blutschwurtals ist! Ihr habt meine Untertanen erschlagen und plündert mein Land. Nun bin ich mit meiner Geduld am Ende. Euch bleiben fünf Tage, um das Tal zu verlassen, dann wird meine Feuersamen Tod und Verderben über diesen Ort niedergehen lassen. Ich warne euch nur dieses eine Mal!“



FEUERSAMEN

Aura Starke Hervorrufung; **ZS** 18
Ausrüstungsplatz: -; **Preis** 14.400 GM

BESCHREIBUNG

Erschaffen wurden diese Steine als mächtige Waffe des Kaiserreichs von Cheliox, um ganze Schlachtfelder mit tödlichem Feuer zu überziehen. Ein Feuersamen besteht aus zwei roten Edelsteinen. Wenn in einem der beiden ein Befehlswort und eine Dauer hinein gesprochen werden, bleibt der andere unverrückbar an seinem Platz und beginnt, in Flammen gehüllt, zu leuchten. Ist die Zeit abgelaufen, explodiert der zweite Stein und lässt unter sich in einem 18x18m großen Gebiet Feuer regnen. Diese Flammen fügen allen Kreaturen und Bauten im Gebiet 18W6 Punkte Feuerschaden zu (Reflexwurf SG 22, halbiert). Einmal aktiviert, kann der Samen nur gestoppt werden, indem der Partnerstein zerstört wird, was den Gegenstand unbrauchbar macht, oder indem ein besonderes Befehlswort in den Partnerstein gesprochen wird. In diesem Fall ist der Stein erneut verwendbar.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzung Wundersamen Gegenstand herstellen, **Feuerball**; **Kosten** 7.200 GM

Mit diesem letzten Ausspruch verschwindet die Erscheinung und eine flammende Kugel taucht stattdessen auf. Leicht pulsierend schwebt sie bedrohlich über der Burg.

Nachdem er seine Nachricht übermittelt hat, aktiviert Vardak den Feuersamen und reitet auf seinem Flammendraka gen Osten zu seiner Bergfestung. Einer der Soldaten auf dem östlichen Wachturm beobachtet ihn und kann Tolgrith über die Richtung informieren, in die sich die Gestalt entfernt hat.

Sollten die Charaktere während Vardaks Auftritt nicht anwesend sein, werden sie sofort zurückbeordert. Tolgrith hat schon von dem Feuersamen als sagenhaften Beweis für die Macht des Kaiserreichs von Cheliox gehört und auch eine Vorstellung davon, was dieser anrichten kann. Wenn er auch sehr überrascht ist, dass ein solcher Gegenstand noch existiert, so ist er dennoch von dessen Macht fest überzeugt. Er weiß, dass der Samen nur aufgehalten werden kann, wenn man einen bestimmten magischen Stein findet, der in der Lage ist, den Feuersamen zu kontrollieren und sogar zu zerstören. Nach all der Arbeit, die die Bewohner des Tals in dessen Besiedlung investiert haben, ist Tolgrith nicht zu einem Rückzug bereit. Er beauftragt die Charaktere, Fürst Vardak zu finden und seine wahnsinnigen Pläne zu stoppen. Sie müssen dies innerhalb der nächsten fünf Tage schaff-

fen oder Dornenfeste wird zerstört. Besitzen sie keine Pferde, stellt er ihnen seine schnellsten Rösser zu Verfügung, damit sie mit einer Bewegungsrate von 12 m pro Runde reisen können.

Haben sie sich gut mit ihm gestellt, taucht auch Eichbraue wenige Stunden nach dem Beginn von Vardaks Ultimatum im Ort auf. Er kennt Vardak als den Hexenmeister, der in den Bergen lebt, und kennt die ungefähre Lage seiner Festung. Anhand der Schwere der Bedrohung ist der Druide bereit, jedem Charakter einen Trank aus seinen Vorräten zu überlassen (siehe Bereich G).

Haben sie kein gutes Verhältnis zu dem Einsiedler, so hat einer der Aufklärer die Festung schon einmal entdeckt, sich aber nicht getraut, sie alleine näher zu untersuchen. Er ist sich nicht mehr sicher, wo sie genau liegt, kann den Charakteren aber eine ungefähre Zeichnung geben.

Bereich M: Vardaks Festung

Zu Pferd können die Charaktere die Festung für gewöhnlich in drei Tagen erreichen; vorkommende Zufallsbegegnungen können jedoch zu Verzögerungen führen. Der Weg in die Berge ist steil, aber ohne Gefahren. Als sie sich nähern, können sie einen Flammendraka ausmachen, der für einen Moment über ihnen kreist und dann in höhere Bergregionen verschwindet, um seinen Herrn über ihre Ankunft in Kenntnis zu setzen.

Sofern nicht anders beschreiben, sind alle Räume der Festung mit *Dauerhaften Flammen* erleuchtet. Die Deckenhöhe beträgt 6 m, alle Wände bestehen aus gemauertem Stein und die Türen sind aus stabilem Holz gefertigt.

M1. Der Zugang (HG 7)

Der Bergpfad führte bisher fortwährend steil bergauf, doch nun nimmt die Steigung ab und an seinem Ende taucht eine beeindruckende, in die Bergwand hinein gehauene Festung auf. Steinerne Dornen und Spitzen bedecken das Gemäuer und an einer Seite erhebt sich ein hoher Turm, von dessen zinnenbewehrtem Dach man auf das Tal hinabblicken kann.

Dieses ist Vardaks Festung, die mit Hilfe von Magie und der Arbeit vieler Sklaven in den Felsen geschlagen wurde. Die geschwungenen Schieferdächer der Festung erreichen eine Höhe von 9 m, während der Turm auf 15 m Höhe kommt. Alle der wenigen Fenster sind so schmal, dass selbst eine kleine Kreatur sich nicht hindurch quetschen könnte. Eine Ausnahme stellt der Thronraum dar, doch liegen seine Fenster direkt über der Klippe. Das Gemäuer ist glatt behauen und bietet nur wenige Klet-

terhilfen (Klettern SG 15, um die Mauern zu erklimmen).

Abgesehen von dem Haupteingang, führt lediglich eine Dachluke auf der Spitze des Turms ins Innere. Beide Zugänge sind verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 30).

Kreaturen: Die beiden Vardak verbliebenen Flammendraka überwachen die Umgebung der Festung und lauern auf Feinde. Sie werden die Charaktere angreifen, sobald sie diese erspähen.

FLAMMENDRAKAS (2) HG 5

EP je 1.600

TP je 57; siehe *PF MHB II*, S. 86

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Draka benachrichtigen Vardak von der Ankunft der Charaktere.

Im Kampf Einer der Flammendraka bleibt auf dem Dach des Turms und speit Feuerbälle auf die SC. Sein Mitstreiter nutzt einmal seinen Odem und geht dann in den Nahkampf über. Die Flammendraka verfolgen zwar fliehende Charaktere, betreten aber nicht die Festung.

Moral Die Draka kämpfen bis zum Tod.

M2. Empfangshalle (HG 5)

Hinter der Tür liegt eine große, mit grauem Marmor verzierte Empfangshalle. Ein langer Teppich mit brennenden Rosenmotiven führt durch den Raum bis zu einem großen Wandteppich. Dieser zeigt Fürst Vardak, der wie ein drohender Gott über dem Blutschwurtal schwebt, mit einem Ausdruck von überlegener Selbstsicherheit auf dem Gesicht.

Obwohl Vardak nur wenige Gäste in dieser prächtigen Eingangshalle empfängt, hat er sie dennoch so beeindruckend wie möglich gestaltet. Geschützt wird die Kammer durch eine gefährliche Falle.

Falle: Ein nahezu unsichtbarer Stolperdraht ist zwischen den beiden Säulen gespannt, die dem Wandteppich am nächsten stehen. Wird er ausgelöst, stürzt der Wandteppich zu Boden und enthüllt ein *Symbol des Schmerzes*.

SYMBOL DES SCHMERZES HG 5

Type Mechanisch/Magisch; **Wahrnehmung** SG 25 (Stolperdraht), SG 30 (Symbol); **Mechanismus ausschalten** SG 20 (Stolperdraht), SG 30 (Symbol)

EFFEKTE

Auslöser Ort; **Rücksetzer** keiner

Effekt Zauber *Symbol des Schmerzes*, für eine Stunde *Malus* von -4 auf *Angriffs-*, *Fertigkeits-* und *Attributswürfe*, *Zähigkeit* SG 17, keine Wirkung; mehrere Ziele (alle Ziele innerhalb von 18 m). Einmal ausgelöst, bleibt das Symbol für 90 Minuten aktiv.

Schatz: Der Teppich auf dem Boden ist durch gekonnte Handarbeit gefertigt und 200 GM wert. Auch wenn das Motiv des Gobelins ungewöhnlich ist, hat er anhand seiner Verarbeitung durchaus einen Wert von 800 GM.

M3. Museum

Zwei große Statuen dominieren dieses seltsame Museum. Die eine ist aus schwarzem Marmor gefertigt und zeigt einen aufgerichteten Flammendraka, mit aufgerissenem Maul, als würde er gerade Feuer speien. Die andere ist ein weißes Marmorbildnis Fürst Vardaks, der mit hoherhabenem Stab dem Drachen zugewandt steht, als würden die beiden einen stummen Kampf ausfechten. Die Wände des Raums sind mit zahlreichen Gemälden geschmückt, die mit erstaunlichen Details Eindrücke aus fernen Ländern zeigen.

Der Raum ist ein Museum voller Erinnerungen an die Orte, die Vardak bereist hat, bevor er sich hier niederließ. Die verschiedenen Städte sind mit solch einem Detailreichtum gemalt, so dass jemand, der sie studiert, zu diesen Orten mit dem Zauber *Teleportieren* springen könnte, als hätte er das Zielgebiet ausgiebig untersucht. Genau dies war auch die Intention Vardaks, als dieser die Gemälde in Auftrag gegeben hat. Es gibt Bildnisse von Absalom, vom Galgenkopf, von Korvosa, Magnimar oder auch Sothis und noch vielen weiteren Orten, die sich nicht so leicht zuordnen lassen.

Die Statuen im Raum sind hervorragend gearbeitet und strahlen eine schwache Aura von Hervorrufungs- und Verwandlungsmagie aus. Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 kann man an der Flammendraka-Statue eine drakonische Inschrift entdecken. Dort heißt es „Wirke eine Flamme, die ich verzehren kann.“ Sobald jemand einen Zauber mit einem

Feuereffekt auf die Statue wirkt, spuckt sie eine Feuerwolke auf die gegenüberliegende Statue. Jeder der zwischen den beiden steht, erleidet 6W6 punkte Feuerschaden (REF SG, 15 halbiert). Vardaks Statue bleibt von den Flammen unbeeindruckt, nur beginnt die Spitze seines Zauberstabs in einem tiefroten Licht zu leuchten. Eine Runde später öffnet sich eine Geheimtür in der Seitenwand. Die verborgene Tür lässt sich mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 25 entdecken, doch nur mit Hilfe der Statuen öffnen.

Schatz: Es gibt hier insgesamt 27 Gemälde, die jeweils 100 GM wert sind.

M4. Korridor

Zweiflügelige Türen gehen rechts und links von diesem kurzen Korridor ab. Am gegenüberliegenden Ende steht mit drohendem Blick eine Statue Fürst Vardaks.



Die Statue ist ein in roten Marmor geschlagenes, genaues Ebenbild des Hexenmeisters. Ihr Sockel weist eine Inschrift auf: „Für meinen Schüler. Mögen unsere Eroberungen zu den Zielen führen, nach denen es uns verlangt. – Ilkanir.“

Die Türen, die ins Museum (Bereich M3) führen sind verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 30).

M5. Speisesaal (HG 9)

Ein mächtiger Eichentisch steht in der Mitte dieses Speisesaals. Drei einfache Stühle stehen jeweils rechts und links am Tisch, während ein mit Schnitzereien verzierter und mit roten Kissen versehener Sessel sich am Kopfende befindet.

Dies ist Fürst Vardaks Speisesaal. Meistens hat er hier zwei Wächter postiert, die auf Eindringlinge achten. Ein Teil der westlichen Wand

ist nur eine Illusion. Vardak nutzt den Raum dahinter, um Gäste unbemerkt beobachten zu können.

Kreaturen: Vor nicht allzu langer Zeit entdeckte Vardak in den Bergen unweit seines Heims eine Gruppe Barghests. Er schloss einen Pakt mit den infernalischen Kreaturen, indem er ihnen für ihre Dienste alle Opfer anbot, die sie brauchen, um zu wachsen. Zwei dieser Barghests bewachen den Raum.

HÖHERER BARGHEST (2)

HG 75

EP je 3.200

TP je 67; PF MHB, S.25

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Barghest verbergen sich gerne mit einer *Sphäre der Unsichtbarkeit* und *Flimmern*. Beide Effekte können sie jederzeit selber wirken. Haben sie Zeit, sich auf die Charaktere vorzubereiten, zaubern sie noch den Zauber *Massen-Bärenstärke* auf sich.

Im Kampf Die Barghest greifen mit Zweihändern [Meisterarbeit], anstelle ihrer Klauen an. Im Schutze der *Unsichtbarkeit* schleichen sie sich an den nächsten Gegner heran und greifen ihn dann mit einem Vollen Angriff an. Sollten sie Gelegenheit dazu bekommen, zaubern sie noch *Tiefe Verzweiflung*, gefolgt von *Monster bezaubern* gegen den am schwersten gerüsteten Charakter.

Moral Beide Barghest kämpfen bis zum Tod.

M6. Die Küche

Diese kleine Kammer scheint die Küche zu sein. Hier befindet sich ein Arbeitstisch voller Küchensensilien und eine Feuerstelle.

Lopo (NB Goblin Experte 1), ist ein einsamer Goblin, der sich vor einigen Jahren in der Nähe dieser Festung verirrt und seitdem in der wenig appetitlichen Küche Dienst tut. Lopo stellt keine Bedrohung für die Charaktere dar und versteckt sich vor ihnen unter dem Tisch, sobald sie eintreten. Spricht einer von ihnen Goblinsch und besteht einen Diplomatiewurf gegen SG 25, so ist Lopo gerne bereit, den Charakteren im Austausch für seine Freiheit zu helfen. Leider weiß er nur wenig Nützliches mitzuteilen, was über die Küche hinausgeht. Er kennt den Speisesaal mit den menschenfressenden Goblins und den Thronsaal, wo seine Herrlichkeit Tag und Nacht sitzt und grausame Pläne schmiedet. Sobald sie ihn aus dem Auge lassen, rennt er zu Vardak und berichtet ihm alles, was er über die Charaktere erfahren hat, da er den Hexenmeister viel mehr fürchtet als die Charaktere. Lopo ist ein weinerlicher Feigling, der auf das Mitgefühl der Charaktere spekuliert und sie beim ersten Anzeichen von Gefahr verrät.



M7. Lagerraum

In diesem kleinen Vorratsraum befinden sich zahlreiche Säcke, Kisten und Flaschen mit teilweise getrockneten Lebensmitteln. Der überwiegende Teil davon stammt aus Überfällen auf Handelszüge in der Umgebung oder wurde in den Städten Arlans eingekauft.

Schätze: Abgesehen von einigen Pfund an Salz, Pfeffer, Mehl und anderen Zutaten findet sich hier das ganze Silbergeschirr, das im Speisesaal verwendet wird. Auch wenn es keine sonderlich wertvolle Arbeit ist, würde es insgesamt dennoch 200 GM einbringen.

M8. Lagerraum

Auf der einen Seite der Kammer steht ein großes Fass mit frischem Wasser und eine weitere mit dünnem Bier. Auf dem Tisch an der gegenüberliegenden Wand liegt ein mächtiges, blutverschmiertes Fleischerbeil. Bei genauerer Betrachtung kann man einen menschlichen Finger als Überbleibsel einer Mahlzeit der Barghests finden.

M9. Arbeitszimmer

Eine große Karte des Blutschwurtals liegt auf einem Tisch in der Mitte des Raumes. In einer Ecke führt eine Treppe aufwärts, vermutlich in den Turm der Festung.

Dies ist Vardaks Arbeitszimmer, in dem er seine Pläne für das Tal und die benachbarten Königreiche schmiedet. Mit verschiedenfarbigen Tinten sind unterschiedliche Einträge auf der detaillierten Karte des Tals und der Umgebung verzeichnet. Blaue Linien stellen Straßen, Befestigungen und eine als „Hauptstadt“ bezeichnete Stadt dar. Diese Einträge scheinen das Tal und einen Teil des zu anderen Reichen gehörenden umliegenden Gebiets als ein Reich darzustellen. Rote Linien markieren Dornenfeste und die Straße durch das Tal, in einer Ecke findet sich ein einzelner Vermerk: „Sie müssen zerstört werden!“

Kreaturen: Einer der Barghest hat sich hier niedergelassen und hilft Vardak beim Schmieden seiner Eroberungspläne. Hört er die Charaktere in der Halle, wird er hinauskommen, um der Störung nachzugehen.

Beachte, dass die Wendeltreppe in 15 m Höhe an einer Dachluke endet. Sollte noch einer der Flammendraka leben, erwartet einen ahnungslosen Charakter beim Öffnen der Luke eine unangenehme Überraschung (siehe Bereich M1).

HÖHERER BARGHEST

HG 7

EP 3.200

TP 67; PF MHB, S.25

TAKTIK

Siehe Bereich M5.

Schätze: Die Karte des Tals ist äußerst detailreich und Tolgrith bestimmt 100 GM wert. Ihm die Karte zu übergeben, bringt den Charakteren zudem auch Erfolgspunkte ein.

M10. Audienzzimmer (HG 10)

Die beiden Türen, die entweder vom dem Flur oder aus dem Nachbarraum (Bereich M6) in diesen Raum führen, sind immer verschlossen. Sie können entweder aufgebrochen oder mit einem Wurf auf Mechanismus ausschalten gegen SG 30 geöffnet werden.

In der gegenüberliegenden Wand steht ein Thron auf einem Podest. Er besteht aus schwarzem Marmor, ist mit kleinen, eingesetzten Rubinen verziert und mit roten Plüschkissen gepolstert. Hinter dem Thron bietet ein großes Fenster einen weiten Blick über die Berglandschaft.

In dieser Audienzkammer erwartet Vardak die Eindringlinge, um sich ihnen zu stellen. Das Podest ist anderthalb Meter hoch und mit zwei Fallgruben versehen, die jemanden, der in sie hineinfällt, aus der Festung hinaus in die Berglandschaft verfrachten.

Kreatur: Vardak ist sich der Anwesenheit der Charaktere mit ziemlicher Sicherheit bewusst und erwartet sie hier. Sobald sie den Raum betreten, steht er von seinem Thron auf und richtet das Wort an sie. Lies das Folgende vor oder gib es mit deinen eigenen Worten wieder.



STECKEN DES MEISTERS (NEKROMANTIE)

Aura Schwache Nekromantie; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz -; **Preis** 15.200 GM

BESCHREIBUNG

Solch ein Stecken wird häufig einem Lehrling überreicht, sobald er seine gewählte Schule der Magie meistert. Es gibt acht verschiedene Versionen des Steckens, einen für jede Magieschule. Dieser spezielle Stecken ist der Schule der Nekromantie zugeordnet. Abgesehen davon, dass es sich um einen **Kampfstab +1/+1** handelt, können mit seiner Hilfe folgende Zauber gewirkt werden:

- **Geisterhand** (1 Ladung)
- **Schwächestrah** (1 Ladung)
- **Vampirgriff** (2 Ladungen)

Zudem kann der Zauberer Metamagie einsetzen, ohne Zauberplätze höherer Grade aufwenden zu müssen. Der Stecken verbraucht dann so viele Ladungen, wie zusätzliche Zaubergrade benötigt werden würden. Es kann aber nie mehr als ein Metamagisches Talent auf einmal eingesetzt werden. Wird der Stecken hierfür benutzt, erhöht sich der Zeitaufwand des Wirkens nicht.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen: Zauberstecken herstellen, **Geisterhand**; **Schwächestrah**, **Vampirgriff**; **Kosten** 7.900 GM

Auf dem Thron sitzt ein schlanker Mann mit leicht elfischen Gesichtszügen. Er trägt rote, mit schwarzem Stoff gesäumte Roben. Das einzige Haar an seinem Kopf ist ein graumeliertes schwarzer Spitzbart. Der Hexenmeister führt einen finster aussehenden Zauberstab und ruft: „Habe ich mir doch gedacht, dass die Narren jemanden schicken werden, um mich herauszufordern. Leider ist die Strafe dafür, den Herrn des Blutschwurts zu fordern, der Tod. Kommt näher und lasst mich euch zu euren Göttern schicken!“

Vardak hat kein Interesse daran mit den Charakteren zu verhandeln und wird sich weigern, den **Feuersamen**, der Dornenfeste bedroht, zu deaktivieren. Er ist ein in die Jahre gekommener Halb-Elf und musste erkennen, dass seine Tage nicht endlos sind. Vor seinem Ende möchte er noch ein mächtiges, fortbestehendes Reich erschaffen. Durch üble Riten und Tränke ist es ihm gelungen, sein Leben zu verlängern, und er hofft, eines Tages zu einem Leichnam zu werden. Doch nun werden diese Pläne durch die Machenschaften der Charaktere behindert. Seine Arroganz und sein absolutes Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten sollten spürbar erkennbar sein. Vardak trägt den Kontrollstein

des Feuersamen nicht bei sich, sondern hat ihn in seiner Schatzkammer (Bereich **M 14**) verborgen.

Sollten die Barghests aus Bereich **M 12** noch leben, kommen sie Vardak ab der zweiten Runde zu Hilfe, nachdem sie einen **Trank: Energie widerstehen** (Feuer 20) eingenommen haben.

FÜRST VARDAK HG 10

Halb-Elfischer Hexenmeister 10
RB Mittelgroßer Humanoider
INI +6; **Sinne** Dämmerlicht; **Wahrnehmung** +5

VERTEIDIGUNG

RK 18, **Berührung** 14, auf dem falschen Fuß 16 (+2 Ablenkung, +2 GE, +4 Rüstung)
TP 78 (93 mit einem verstärkten **Falsches Leben**, 10W6+40)
REF +7, **WIL** +11, **ZÄH** +7
Immunität Schlaf; **Resistenzen** Elektrizität 20, Feuer 20, Kälte 10; **SR** 10/- gegen Betäubungsschaden

ANGRIFF

- Bewegungsrate** 9 m
Nahkampf *Stecken des Meisters* +5 (1W6)
Zauberähnliche Fähigkeiten der Blutlinie (Grab) Grabeshauch 8/Tag (Berührung+4, 5 Runden erschüttert), Griff des Todes 1/Tag (10W6 Hiebschaden in 6 m Radius, Reflex SG 20 halbiert, Reichweite 18 m)
Bekannte Zauber (ZS 10, Konzentration +15)
5. (4/Tag) – **Monster festhalten** (SG 20)
4. (6/Tag, 5 verbleibend) – **Furcht** (SG 20), **Feuerschild**, **Tote beleben**⁸
3. (7/Tag) – **Feuerball** (SG 18), **Standort vortäuschen**, **Vampirgriff**⁹
2. (8/Tag, 5 verbleibend) – **Energie widerstehen**, **Falsches Leben**⁸, **Säurepfeil**, **Unsichtbarkeit**
1. (8/Tag, 7 verbleibend) – **Federfall**, **Kalte Hand**⁸, **Magierrüstung**, **Magisches Geschoss**, **Personen bezaubern** (SG 16), **Schwächestrah**
0. (beliebig oft) – **Ausbessern**, **Gift entdecken**, **Kältestrah**, **Licht**, **Magie entdecken**, **Magie lesen**, **Magierhand**, **Säurespritzer**, **Zaubertrick**

TAKTIK

Vor dem Kampf Sobald Vardak der Anwesenheit der Charaktere gewahr wird, zaubert er zweimal **Energie widerstehen** (Feuer und Elektrizität) sowie **Magierrüstung** und **Falsches Leben** auf sich. War er sich der Ankunft der SC bewusst (bspw., weil die SC vor seiner Tür stehen und versuchen sein Schloss zu knacken), wirkt er zudem noch **Feuerschild** und **Standort vortäuschen** auf sich.

Im Kampf Bevor seine Barghest-Wachen ihm zur Hilfe kommen, wirkt er den Zauber **Furcht**. Anschließend nutzt er seine mächtigsten Zauber, insbesondere **Feuerball** und **Vampirgriff**. Bei Nekromantiezaubern nutzt er zudem seinen **Stecken des Meisters** und verstärkt sie wenn nötig. Mit **Monster festhalten** wartet er, bis er die Unterstützung seiner Wachen hat, um ihnen leichte Ziele zu servieren.


Moral Vardak ist völlig von sich und seinen Fähigkeiten überzeugt und kämpft daher bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 14, **KO** 14, **IN** 12, **WE** 10, **CH** 20
GAB +5, **KMB** +4, **KMV** 16
Talente Abhärtung, Eiserner Wille, Fertigkeitssfokus (Zauberkunde), Trank brauen, Verbesserte Initiative, Zauber verstärken
Fertigkeiten Bluffen +11, Diplomatie +9, Verkleiden +5, **Wahrnehmung** +5, **Wissen** (Arkanes) +13, **Zauberkunde** +16
Sprachen Diabolisch, Drakonisch, Elfisch, Goblinsch, Handelssprache.
Kampfausrüstung *Trank: Schwere Wunden heilen* (2), *Schriftrolle: Unsichtbarkeit*, *Stecken des Meisters* (Nekromantie, 37 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** **Resistenzumhang** +2, **Gegenzauberring**, **Schutzring** +2, **Schlüsselring**.

Fallen: In diesem Raum sind zwei raffinierte Fallgruben versteckt. Vardak und seine Barghest-Wachen kennen die gefährlichen Stellen und meiden sie. Jene, die ihnen zu Opfer fallen, stürzen 30 m den Berg herab, bevor sie aufschlagen. Sollte es noch überlebende Flammendrakas geben, werden diese sich nur zu gerne über so einen Leckerbissen hermachen.

Anmerkung des Entwicklers



VARDAK

Vardak ist ein Mann mit großen Ambitionen. Er träumt von der Unsterblichkeit und davon, ein mächtiges Reich aufzubauen, welches er dann bis in alle Ewigkeit beherrschen kann. Wie viele großwahn sinnige Tyrannen vor ihm neigt er dazu, sich selbst zu überschätzen. Vardak macht anhand seines Egos durchaus den einen oder anderen Fehler, wobei er kein Narr ist und auch nicht so erscheinen sollte. Fliehen die Charaktere vor ihm, wird er sie nicht verfolgen, denn er kann sich nicht vorstellen, dass sie den Mut aufbringen, noch einmal gegen ihn anzutreten. Hat er gute Aussichten auf einen Erfolg in einer direkten Auseinandersetzung, befiehlt er seinen Barghests, sich zurückzuhalten, damit er selbst seinen Feinden den Rest geben kann. Sollte er dabei sein, den Kampf zu verlieren, bröckelt seine selbstsichere Fassade und er wird zunehmend sowohl wütender, als auch verzweifelter.

BERGHANG-FALLGRUBE HG 5

Typ Mechanisch; Wahrnehmung SG 20; Mechanismus ausschalten SG20

EFFEKT

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Automatisch

Effekt Fallgrube, 30 m Sturz (10W6 Punkte Fallschaden), REF SG 20, keine Wirkung

Schätze: Abgesehen von Vardaks Ausrüstung sind die im Thron verarbeiteten 12 Rubine jeweils 50 GM wert.

M 11. Schlafgemach des Hausherrn

Ein mächtiges Himmelbett mit vier großen Pfosten steht auf der gegenüberliegenden Seite des Raums. Es ist mit roten Seidenlaken und einer Decke aus Flammendrakaleder ausgestattet. In einer Ecke befindet sich zusätzlich ein Kleiderschrank aus Eichenholz.

Vardak verbringt nur wenig Zeit in seinem prächtigen Schlafgemach, da ihn seine Arbeit und das Schmieden der Pläne häufig bis tief in die Nacht beschäftigen.

Schätze: Die Seidenlaken und die Drakenhautdecke sind zusammen 400 GM wert. Der Schrank ist verhältnismäßig bescheiden bestückt. Neben ein paar Kleidungsstücken befinden sich hier überwiegend etliche Arbeitsschürzen, von denen einige mit seltsamen Chemikalien oder Blut befleckt sind. Unter den Gewändern findet sich nur eines, das den Ansprüchen eines Adligen gerecht würde und diesem 200 GM wert wäre.

M12. Unterkunft der Wachen (HG 7)

Zwei einfache, zerwühlte Feldbetten befinden sich an die Seite dieses kleinen Raums gequetscht. Es stinkt übel nach modrigem Fell.

Dies ist das Quartier von Vardaks Barghestwachen. Zu jeder Zeit befindet sich hier ein Barghest und ruht sich aus.

Kreaturen: Der Barghest in dieser Kammer hat die Anweisung, beim ersten Anzeichen von Ärger in die Audienzkammer hinein zu stürmen, nachdem er einen *Trank: Energie widerstehen* (Feuer 20) zu sich genommen hat.

HÖHERER BARGHEST HG 7

EP 3.200

TP 67; PF MHB, S.25

Taktik

Siehe Bereich M 5.

Schätze: In einem blutigen Sack unter einem der Betten sind die grauisen Überreste des

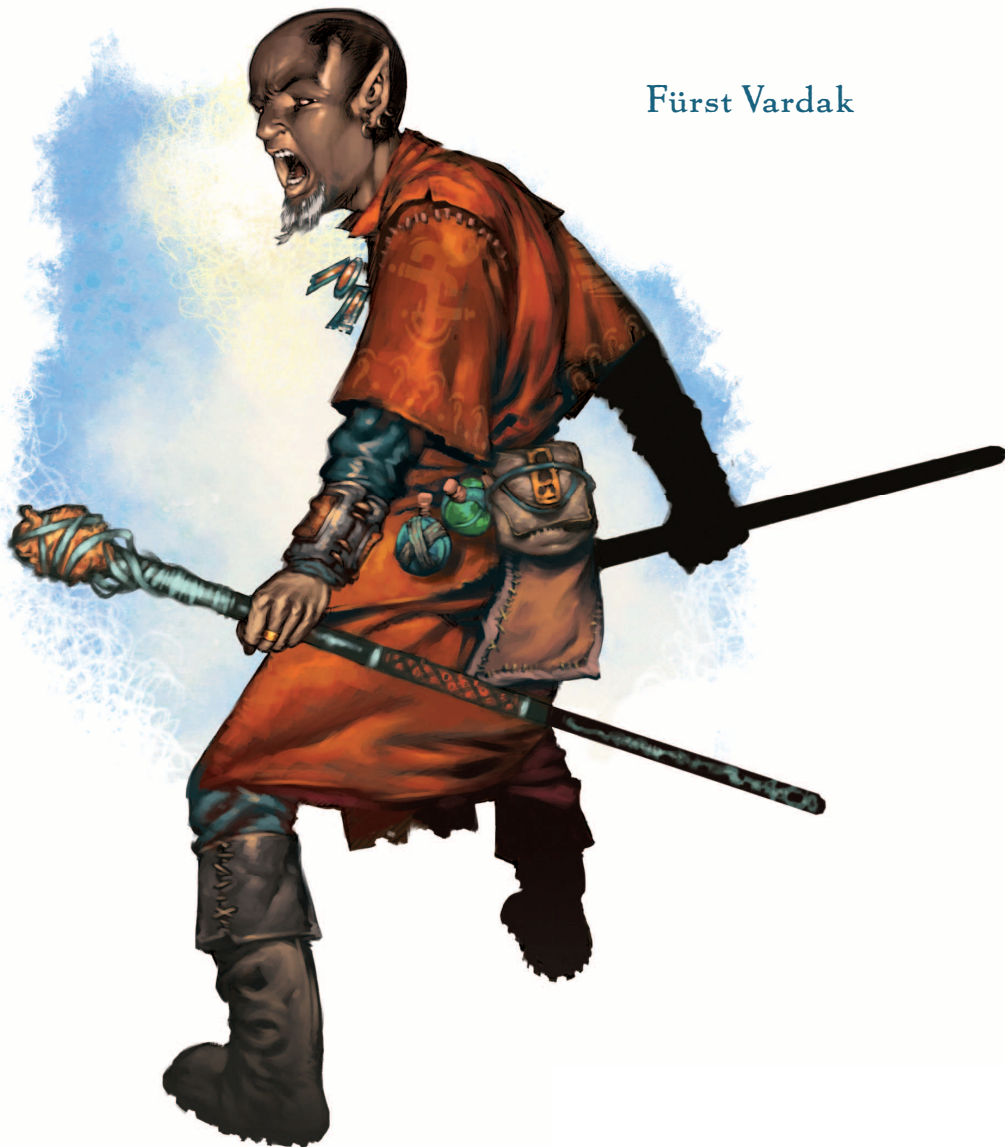
letzten Mahls eines Barghest zu finden, unter denen sich eine abgetrennte Hand befindet, an der noch ein magischer Ring steckt (*Widderring*, 18 Ladungen). In dem Sack befinden sich zudem 27 PM. Auf einem Regalbrett nahe der Tür stehen vier *Tränke: Energie widerstehen* (Feuer 20).

M 13. Geheimer Arbeitsraum (HG 7)

Wasser tropft von den grob behauenen Steinwänden dieses finsternen Arbeitsraums. Auf einem Tisch stapeln sich neben schmutzigem Werkzeug, kleinen Kochern und blutige Reste, seltsame Glasröhren und Behälter. Neben diesem Labortisch steht eine schrecklich anzuschauende Gestalt aus grob vernähten und nur leidlich zueinanderpassenden Körperteilen.

In dieser verborgenen Kammer hat Vardak sein Labor eingerichtet. Hier braut er seine Tränke und hat vor kurzen einen Fleischgolem aus Menschen-, Grottenschrat- und Ogerteilen fertiggestellt. Diesen Golem hat er mit der Hilfe eines vom zwei *Handbüchern der Golemerschaffung* erschaffen, welche er von einem alten Bekannten, der nebenbei ein Vampir ist, erworben hat. In einem kalten Kessel in der Südostecke, hatte er die letzte Mischung seines lebensverlängernden Tranks hergestellt. Es befindet sich noch ein Rosenblut-Feengeisterrohr auf dem Boden des Gefäßes, das man mittels eines Wahrnehmungswurfs gegen SG 10 entdecken kann.

Kreatur: Der erste und bisher einzige Befehl, den der Fleischgolem erhalten hat, ist es, jeden der den Raum betritt (außer Fürst Vardak) anzugreifen. Mit einem Knurren erwacht das Biest zum Leben und attackiert die Charaktere, sobald sie eintreten.



Fürst Vardak

FLEISCHGOLEM

HG 7

EP 3.200

TP 79; PF MHB, S.133

TAKTIK

Im Kampf Seinem einfachen Befehl entsprechend, greift der Golem jeden im Raum an, verfolgt aber niemanden aus der Kammer hinaus.

Moral Der Fleischgolem kämpft bis zur Vernichtung.

Schätze: Die alchemistische Ausrüstung ist 500 GM wert, aber sehr empfindlich und gut 100 kg schwer. Mittels eines Wurfes auf Wahrnehmung gegen SG 20 lässt sich eine große Flasche mit einem *Trank: Unsichtbarkeit* (4 Anwendungen) entdecken.

M14. Die Schatzkammer

Die schwere Eisentür vor diesem Raum lässt sich nur mit Vardaks Schlüssel oder mit einem Wurf auf Mechanismus ausschalten gegen SG 40 öffnen. In der einfachen Steinkammer dahinter befinden sich an der dem Eingang gegenüberliegenden Wand ein Regal und eine eisenbeschlagene Kiste in der Ecke. Die Truhe kann man mit einem weiteren von Vardaks Schlüsseln oder mit Hilfe eines gelungenen Wurfes auf Mechanismus ausschalten (SG 30) geöffnet werden.

Schätze: Im Inneren der Kiste befinden sich zwölf schwere Säcke mit jeweils 500 GM in verschiedenen Münzen. Außerdem liegt hier ein Schriftrollenbehälter mit vier *Schriftrollen: Identifizieren*.

Auf dem Regal befinden sich verschiedene Gegenstände, von denen die meisten von Vardaks letzten Raubzügen stammen, darunter ein *Handbuch zur Golemschaffung* (Fleischgolem), eine *Tartsche +2*, eine *Gebetskerze* und einen *Stab: Mittelschwere Wunden heilen* (48 Ladungen) Auf der Mitte des Bretts steht eine kleine Kristallschatulle, in der sich der Stein befindet, mit dessen Hilfe man den Feuersamen kontrollieren kann. Wird der Stein zerstört, verlöschen auch die Flammen über Dornenfeste.

M15. Verborgene Kammer

Dieser kleine Raum grenzt mit einer illusionären Mauer an den Speisesaal (Bereich M5). Vardak nutzt diese Kammer, um seine Verbündeten auszuspionieren. Ein einzelner Sessel steht in der Mitte des Raums und eine verschlossene Eisentür führt zu seinem Labor. Sie ist nur mit Vardaks Schlüssel oder einem Wurf auf Mechanismus ausschalten gegen SG 40 zu öffnen.

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Am Ende des sechzigsten Tages trifft König Arabastis Abgesandter ein, um die neue Straße und Kommandant Tolgriths Fortschritte zu begutachten. Sollte das Schicksal es gut mit Dornenfeste meinen, steht es noch und die Straße wurde rechtzeitig fertiggestellt. Der Erfolg der Charaktere ergibt sich aus ihren verschiedenen Leistungen während des Abenteuers.

Erfolge

Die Tabelle mit den Erfolgspunkten zeigt an, für welche Leistungen während des Abenteuers die Charaktere diese Punkte erhalten. Wenn sie verschiedene Aufgaben nicht in der dafür vorgesehenen Zeit erledigen konnten, könnte dies zu Punktabzügen führen.

Belohnung

Zum Abschluss des Abenteuers lädt Kommandant Tolgrith die Charaktere in seine Amtsstube ein, um ihre Taten mit ihnen zu besprechen. Während der Besprechung führt er alle gelungenen und auch alle weniger von Erfolg gekrönten Handlungen der Charaktere aus und belohnt sie für ihre Verdienste an den Bewohnern Korvosas durch das Erschließen der wichtigen Handelsstraße. Vorausgesetzt alles hat gut funktioniert, wird er sie auffordern, im Tal zu bleiben und es auch in Zukunft vor Gefahren zu schützen. Das Ausmaß ihrer Belohnung hängt von ihren Errungenschaften ab und kann auf der Belohnungstabelle abgelesen werden.

ANHANG A : DORNENFESTE

Dornenfeste ist eine kleine Siedlung am Rande der Wildnis. Auch wenn der lokale Kommandant Gyrad von Tolgrith hofft, dass sie sich eines Tages selbst versorgen kann, so ist sie noch von einem fortwährenden Strom von Handelszügen für die Versorgung mit Proviant und anderen Gütern abhängig.

Die Ansiedlung ist von einer 6 m hohen Palisade aus angespitzten Baumstämmen umgeben. Jenseits dieses Walles gibt es keinen Schutz, nur die Wildnis. Die Umgebung wird von hohen Bäumen und dichten Gestrüpp aus Rosenbüschen bestimmt. Es existieren auch keine einzeln stehenden Gehöfte oder andere Gebäude außerhalb der Siedlung. Jeder, der nicht innerhalb der Palisade lebt, ist entweder ein Einsiedler, ein Monster oder schlimmeres.

DORNENFESTE

NG Nest

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Herrscher

Einwohner 100 (Elfen 3, Halb-Elfen 1, Halblinge 3, Menschen 95)

BELOHNUNGEN

Erfolgspunkte

erhalten Belohnung

< 0	Völliges Desaster: Die Charaktere werden für ihr völliges Versagen verachtet. Tolgrith schwört, sie anzuklagen und die Kunde über ihr Unvermögen verbreiten zu lassen.
1-6	Fehlschlag: Die Dinge stehen schlecht für die Bewohner von Dornenfeste und viele machen die Charaktere dafür verantwortlich. Tolgrith akzeptiert, dass sie es immerhin versucht haben, und schickt jeden mit 200 GM auf die Reise.
7-12	Teilerfolg: Tolgrith dankt ihnen für ihre Verdienste für das Tal. Wenn auch das eine oder andere besser hätte laufen können, hätte es auch noch viel schlimmer kommen können. Er bietet jedem den Titel eines Knappen und der Gruppe Land mit einer Fläche von zweieinhalb Quadratkilometern an (ca. 260 Hektar). Die ganze Gruppe erhält jeden Monat 100 GM an Zöllen von Händlern, die das Tal bereisen.
13-20	Erfolg: Gyrad ist mit der Arbeit der Charaktere und den Fortschritten im Tal sehr zufrieden. Er ist bereit, jeden Charakter zum Ritter zu schlagen und der Gruppe 10 Quadratkilometer Land zu übergeben (ca. 1040 Hektar). Die Gruppe erhält jeden Monat 500 GM aus den Zolleinnahmen von durchreisenden Händlern.
21+	Überragender Erfolg: Tolgrith ist begeistert von den Taten der Charaktere, da sie alle seine Erwartungen übertroffen haben. Er lädt sie ein, mit nach Korvosa zu kommen, wo er dem König empfehlen möchte, sie zu Rittern zu schlagen und ihnen das Kommando über Dornenfeste und das Tal zu übergeben. In gewissem Maße können sie an diesem Ort dann selbst herrschen und versuchen, die Lage im Tal weiter zu verbessern. Dieser Posten bringt der Gruppe jeden Monat 1.000 GM aus Zöllen und ihrer Besoldung ein.

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Gyrad von Tolgrith, Kommandant (Ritter) (NG Mensch Kämpfer 4/Waldläufer 2); **Vater Apar, Kleriker des Erastil** (RG Mensch Kleriker 5); **Bellar Graualk, Händler** (RN Mensch Experte 2); **Orrend, Wirt des Eberknochens** (CG Halbling Experte 3); **Partik Bruderbund, Schmied** (CG Mensch Experte 4)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 100GM; Kaufkraft 500 GM

A1. Torhaus

Wenige Schritte vor der Palisade von Dornenfeste sind zwei Wachen in einer kleinen Hütte stationiert. Sie befragen alle Neuankömmlinge und geben den Wachen des Torhauses dann ein Zeichen, das Tor zu öffnen. Üblicherweise wird der Posten von Gyres Politan (NG menschlicher Kämpfer 3), einem alten Soldaten, dem eine Hand fehlt, geführt. Gibt man ihm die Gelegenheit, erzählt er gerne die Geschichte von dem schrecklichen Troll, der sein fehlendes Körperteil mit einem Biss abgetrennt hat. Nachts ist die Hütte nicht besetzt.

Während des Tages bemannen vier Soldaten das Torhaus und in der Nacht sind es noch zwei. Zu dieser Zeit wird das Tor nur noch für jene geöffnet, die erwartet werden oder bekannte Bewohner der Ansiedlung sind.

A2. Stallungen

In diesen Ställen sind alle Pferde der Festung untergebracht, darunter 1 schweres Schlachtross, 2 leichte Schlachtrösser, 3 schwere Pferde und 4 leichte Pferde. Tagsüber wachen zwei Soldaten über die Tiere, während nachts die Torwachen ein Auge auf sie halten. 3-4 der Tiere werden fast immer von Aufklärern oder Arbeitstrupps außerhalb Dornenfestes genutzt. In besonders wichtigen Situationen – z.B. zur Verteidigung des Ortes – ist Tolgrith bereit, den Charakteren Pferde zur Verfügung zu stellen.

A3. Die Burg

Die Burg ist neben dem Schrein das einzige Steingebäude der Siedlung. Das massive, zwei-stöckige Haus beherbergt Tolgrith (NG Menschlicher Kämpfer 4/Waldläufer 2) und all seine Männer. Im unteren Geschoss befinden sich Küche, Versammlungshalle, Waffenkammer, Speisesaal und Lagerraum. Im zweiten Stock sind die Quartiere, eine kleine Beratungskammer, der Planungsraum und Tolgriths private Kammern untergebracht.

Die Truppen der Siedlung bestehen zurzeit aus 40 Soldaten (RG Menschliche Krieger 2), 4 Aufklärer (NG menschliche Waldläufer 2), 2 Unteroffiziere (RG Menschliche Kämpfer 4) und Tolgrith selbst.

Erfolge

Den König der Rosen besiegt (Bereich C)	+2	_____
Die Eulenhäuten erlegt (Bereich D)	+1	_____
Die Verseuchung des Blütenballflusses gestoppt (Bereich I)	+1	_____
Gute Beziehungen zu Eichbraue hergestellt (Bereich G)	+1	_____
Die Spinnen besiegt (Bereich E)	+1	_____
Thallin vor den Spinnen gerettet (Bereich E)	+1	_____
Pro zerstörtem Gebäude in Dornenfeste (Teil 3)	-1	_____
Gute Beziehungen mit dem Echsenvolk ausgehandelt (Bereich H)	+2	_____
Die Grottschrate besiegt (Bereich F)	+1	_____
Vardaks Karte zu Kommandant Tolgrith gebracht (Bereich M9)	+1	_____
Vardak besiegt (Bereich M)	+3	_____
Dornenfeste wurde durch den Feuersamen zerstört (Teil 4)	-10	_____
Für jeweils 2 Tage, die die Arbeiten vor dem 60. Tag beendet sind	+1	_____
Für jeden Tag nach dem 60. Tag, an dem die Straße noch nicht beendet ist	-1	_____
Für jede entdeckte Rohstoffquelle (Bereich K)	+1	_____
Die Chimäre, den Hügeliessen oder die Medusa in einer Zufallsbegegnung besiegt	+1	_____

GESAMT _____

Erfolgspunkte-

Wert

Erhalten?

Neben den Soldaten beschäftigt Dornenfeste noch einige Arbeiter, deren Aufgabe es ist, die alte Straße freizulegen und teilweise wieder herzustellen. Tagsüber befinden sich immer drei Arbeitergruppen von sechs Männern (NG Menschliche Bürgerliche 1) in der Begleitung von zwei Soldaten bei ihrer Arbeit an der Straße, während eine vierte Gruppe zur Erholung im Lager bleibt. Wenn die Arbeiten voranschreiten, erwägt Tolgrith einen fünften und vielleicht sogar einen sechsten Trupp anzuheuern, um die Arbeiten zügig zu erledigen.

A4. Gästequartiere

Dieses kleine Haus ist für Soldaten oder Abenteurer, die nur eine begrenzte Zeit in der Siedlung verbringen, errichtet worden. Sobald die Charaktere Tolgriths Angebot annehmen, steht er es ihnen als Unterkunft zur Verfügung. Die Hütte besteht nur aus einem Raum mit vier einfachen Stockbetten, einer Kochstelle, zwei Tischen und sieben Stühlen.

Obwohl die Tür des Hauses ein stabiles Schloss besitzt, haben vorherige Bewohner über kleine Diebstähle in den letzten Wochen geklagt. Die Wachen achten verstärkt auf das Gebäude, doch konnten sie bisweilen noch keinen Einbrecher auf entdecken. Es ist in der Tat so, dass Uris, einer der Halblingköche des Eberknochens herausgefunden hat, wie er das Schloss öffnen kann. Er macht von diesem Wissen gelegentlich Gebrauch, unter dem Vorwand, Proviant anzuliefern. Es ist jedoch nur eine Frage der Zeit, bis er erwischt und streng bestraft wird.



Anmerkung des Entwicklers

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Das Ende der Handlung wird erheblich von den Leistungen der Charaktere während des Abenteuers bestimmt. Von ihrem Erfolg ist nicht nur Tolgriths Haltung ihnen gegenüber abhängig, er beeinflusst auch die Reaktion aller anderen Bewohner der Siedlung. Sind sie sehr erfolgreich, wird man sie als Helden feiern, denen jeder die Hand schütteln möchte und zumindest einen im Eberknochen ausgeben will. Einen Fehlschlag würde jedoch bedeuten, dass einige der Bewohner von Dornenfeste das Scheitern den SC sehr übel nehmen und manch einer mag sogar zu einem Feind der Charaktere werden, der sich anstrengt, ihnen das Leben schwer zu machen.

DORNENSCHLINGE

Schule: Verwandlung; **Grad:** DRU 4, WAL 3

Komponenten: V, G, M/GF (ein Stück einer Blutdornrosenranke)

Dieser Zauber funktioniert genau wie *Verstricken*, wobei jene, die darin gefangen sind, jede Runde einen Punkt Schaden erleiden, während sich die Dornenranken langsam in die Haut graben. Zudem fügt jeder Befreiungsversuch oder ein Versuch, die Ranke zu zerstören, dem Opfer 1W6 Punkte Schaden zu. Eine Dornenschlinge kann nur mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 24 entdeckt werden. Um aus der Schlinge zu entkommen, ist entweder ein Wurf auf Entfesselungskunst oder ein Stärkewurf gegen SG 24 erforderlich; dies nimmt jeweils eine volle Runde in Anspruch.

A5. Wachtürme

Diese etwas über 9 m hohen Türme sind zu jeder Zeit von zwei Soldaten besetzt. Die Männer tragen Langbögen und haben den Befehl, auf jeden zu schießen, der nicht antwortet, wenn er angerufen wird. Nachts tragen die Soldaten Fackeln und nutzen Pfeile mit in Pech getauchten Spitzen, um bei Bedarf die Umgebung zu erleuchten.

A6. Zum Eberknochen

Schon kurz nach der Gründung Dornenfestes hatten die Soldaten die erste Krise zu bestehen. Der Versorgungstrupp war spät dran und die Vorräte in der Siedlung wurden knapp. Tolgrith schickte seine Aufklärer aus, um Nahrung zu sammeln und zu jagen. Nach drei Tagen hatten sie immer noch keine nennenswerte Beute machen können. Erst am vierten Tag hatten sie Erfolg und trugen den massigen Körper eines Schreckensebers ins Lager, während gleichzeitig endlich die Versorgungsgüter eintrafen. Am Abend feierten sie und verspeisten den ganzen Eber. **Orrend** (CG Halbling Experte 3), der Koch der Siedlung, verwahrte die Knochen des Untiers.

Einen Monat später eröffnete Orrend den Eberknochen, eine kleine Schenke, in der Soldaten außer Dienst, Arbeiter und Reisende bewirtet werden. Das Skelett des Ebers wurde sorgfältig mit Draht und Holz wieder zusammengesetzt und steht nun in der Mitte des Raums. Ein kleiner Beutel hängt an seinen Hauern und Orrend behauptet, dass jedes Trinkgeld für den Eber dessen trauernden Verwandten geschickt wird.

Das Essen ist von guter Qualität (4 SM pro Mahlzeit) und mischt lokale Lebensmittel mit den Proviantlieferungen. Orrend arbeitet noch an der Perfektionierung seines Rosenblät-terstarkbieres und jedes Mal, wenn er einen neuen Versuch dazu unternommen hat, gibt es die Bierhumpen zum halben Preis (2 KM). Die Zimmer sind klein und deshalb mit nur einem schmalen Bett, einer Waschschale und einen Schrank ausgestattet, aber sowohl sauber als auch frei von Ungeziefer (1 GM pro Nacht).

Zwei seiner Vettern helfen Orrend beim Zubereiten der Mahlzeiten und dem Säubern des Gasthauses. **Uris** (CN Halbling Experte 1/ Schurke 1) kümmert sich um die Küche, hat aber leider die schlechte Angewohnheit Gäste zu bestehlen, was ihn eines Tages einen Rauswurf oder Schlimmeres einbringen mag. **Moni** (CG Halbling Bürgerliche 2) erledigt den größten Teil des Putzens und bedient die Gäste im Schankraum.

A7. Wald und Flur-Handelswaren

Eine Gruppe von Händlern hat sich zusammengetan, um dieses Geschäft zu gründen. Sie hoffen, dass die Siedlung - und damit ihre Gewinne - zügig wachsen werden. Tolgrith und die Soldaten können zurzeit alles bei den Händlern anschreiben lassen, solange die Anforderungen in einem vernünftigen Rahmen bleiben.

Geleitet wird das Handelshaus von **Bellar Graualk** (RN Menschlicher Experte 2), einem gewitzten Mann mit rauen Manieren und einem hartnäckigen Husten. Bellar macht sich nicht viel aus seinem Posten, er hätte viel lieber eine lukrative Stelle in Korvosa oder einer anderen größeren Siedlung.

Wald und Flur bietet eine weite Palette an Vorräten und allgemeiner Ausrüstung, darunter die meisten alchemistischen Gegenstände und ein paar Schriftrollen mit Zaubern des ersten Grades. Gegenstände, die mehr als 100 GM kosten, sind selten vorrätig, doch kann Bellar eine Nachfrage an die Händlergemeinschaft stellen und die meisten Gegenstände bis zu einem Wert von 10.000 GM in 1 bis 2 Wochen besorgen. Für diese Sonderbestellungen wird eine Liefergebühr von 5% auf den normalen Preis berechnet.

A8. Erastils Schrein

Jeden Morgen läutet eine einzelne Glocke zweimal, um zum Gebet zu rufen. Der Schrein ist Erastil geweiht (RG Gott der Jagd, des Handels, der Landwirtschaft und der Familie), der auch als „Der Meisterschütze“ bekannt ist. Als einziger Priester kümmert sich **Vater Apar** (RG Menschlicher Kleriker 5) um das Seelenheil der Gemeinde, was auch Heilmagie und kleinere Zauber beinhaltet. Für die Soldaten sind seine Dienste kostenlos, von allen anderen nimmt er die üblichen Entgelte. Vater Apar bietet auch

ein paar göttliche Schriftrollen und Tränke zum Verkauf an, darunter aber nichts, das mehr als 300 GM wert ist.

Die Morgenandachten des Priesters sind eher eine stille Angelegenheit, in denen der alte Kleriker aus heiligen Schriften liest und die aktuellen Sorgen anspricht. Tolgrith bemüht sich, zweimal in der Woche beim Schrein zu erscheinen, hat aber keine festen Tage. Nach dem Gebet zieht Apar durch die Siedlung, um mit den Bewohnern über ihre Probleme zu reden oder sich um die Kranken zu kümmern. Einmal in der Woche lädt Vater Apar, nachdem das Tagwerk verrichtet ist, alle zu einem Wettbewerb im Bogenschießen vor den Toren der Siedlung, ein. Der Sieger erhält einen von ihm selbst gebrauten Trank (meistens einen *Trank: Leichte Wunden heilen*). Bis zum Beginn des Abenteuers ist es noch niemandem gelungen, den Preis zweimal zu gewinnen.

A9. Partiks Schmiede

Partiks Schmiede, die von **Partik Bruderbund** (CG Menschlicher Experte 4) und seinen beiden Söhnen, Tan und Kan, betrieben wird, ist die einzige in Dornenfeste. Häufig sieht man den kräftigen Partik vor seiner Schmiede sitzend eine Pause machen. Wenn er auch meistens mit Hufeisen, Nägeln, Pfeilspitzen, Schilden und Schwertern beschäftigt ist, stellt der Schmied auch hin und wieder exotischere Dinge her. Er kann jede einfache Waffe und jede Kriegswaffe innerhalb von einer Woche schmieden, insofern sie im Wesentlichen aus Metall besteht. Er hat sogar einige meisterlich gefertigte Waffen zu verkaufen, darunter ein Langschwert, ein Kurzschwert, eine Streitaxt und ein Paar identischer Dolche.

Wenn das Feuer in der Esse erloschen ist und die beiden Söhne im Bett liegen, findet man Partik häufig im Eberknochen, wo er sich volllaufen lässt. Dies tut er in der Regel allein und ist dabei nicht sonderlich gesellig. Orrend sind Gerüchte zu Ohren gekommen, die behaupten, dass Partiks Frau erst vor kurzen unter mysteriösen Umständen ums Leben kam. Er ist nur hierher gezogen, um unangenehme Fragen aus dem Weg zu gehen. Was genau geschah, weiß nur der Schmied selbst - und der schweigt.

A10. Halle der vier Räder

Dieses große, zweistöckige Gebäude wird von den Wagenlenkern der Handelszüge, die nach Dornenfeste kommen, als Unterkunft genutzt. Zudem werden alle Waren hier eingelagert, bevor sie weiter vertrieben werden.



ANHANG B : NEUE REGELN

Im Folgenden werden alle neuen Regeln, darunter Monsterwerte, Ausrüstungsgegenstände und Zauber, beschrieben, die zum Spielen des Abenteurers benötigt werden:

Rosenblut-Feengeister

Diese gerade einen Meter großen Humanoiden haben blasse, elfenbeinfarbene Haut, lange, dünne Finger und lange, spitze Ohren. Die gewandten Feenwesen scheinen in Dornenranken gekleidet zu sein und haben einen wilden Schoß von rotem Haar, den sie nach hinten gebunden tragen. Ihre ebenfalls roten Augen blicken boshaft und grausam drein.

ROSENBLUT-FEENGEIST HG 3

NB Kleines Feenwesen

INI +3; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 13 (+3 GE, +1 Größe, +2 Rüstung)

TP 22 (5W6+5)

REF +7, WIL +6, ZÄH +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dornenhandschuhe +4 (1W4+1)

Fernkampf Dornenbogen +8 (1W4+1/x3)

Besondere Angriffe Giftdornen, Hinterhältiger Angriff +1W6

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 5):

1/Tag – **Dornenschlinge**, **Einfaches Trugbild** (SG 15), **Einflüsterung** (SG 16), **Schlaf** (SG 14), **Totenglocke** (SG 20), **Verhüllender Nebel**

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn sich ihnen die Gelegenheit bietet, zaubern die Feengeister gerne eine **Dornenschlinge** im Kampfgebiet und locken ihre Opfer mit einem **Einfachen Trugbild** in die Falle.

Im Kampf Im Kampf nutzen die Feengeister **Schlaf** und **Einflüsterung**, um zusammen mit ihren Giften den Gegner zu schwächen. Den Nahkampf versuchen sie zu vermeiden. Können sie ihm nicht entgehen, bemühen sie sich, ihre Gegner in die Zange zu nehmen.

Moral Werden sie in die Flucht geschlagen, versuchen sie sich außerhalb der Sichtweite zu bringen, bevor sie ihre Rosenbuschgestalt annehmen.

SPIELWERTE

ST 13 GE 16 KO 12 IN 13 WE 14 CH 17

GAB +2; KMB +3; KMV 16

Talente Kernschuss, Schnelles Schießen, Umgang mit Exotischen Waffen (Dornenbogen, Dornenhandschuh)^B, Waffenfokus (Dornenbogen)

Fertigkeiten Akrobatik +15, Entfesselungskünstler +11, Heimlichkeit +19, Klettern +9, Überlebenskunst +2, Wahrnehmung +10, Wissen (Natur) +9, Zauberkunde +6; **Volksmodifikatoren** Akrobatik +4; Heimlichkeit +4

Sprachen Elfisch, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Rosengestalt, Unterholz durchqueren

Kampfausrüstung 2 Giftdornen; **Sonstige Ausrüstung** Dornenbogen [Meisterarbeit] (+1 ST) mit 20 Dornenpfeilen, Rosenholzrüstung, Dornenhandschuhe

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Giftdornen (AF) Rosenblut-Feengeister tragen meistens kleine giftige Dornen bei sich, die sie mit ihren Dornenbögen verschießen können. An den Dornen haftet ein juckendes Gift, das als Roter Ausschlag bekannt ist.

Roter Ausschlag Gift – Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 14; **Frequenz** 1/Runde für 3 Runden; **Erster Effekt** Opfer kann eine Runde nichts anderes tun kann, als sich zu kratzen - es wird behandelt, als wäre es benommen; **Zweiter Effekt** 1 Punkt Stärkeschaden; **Heilung** 1 Rettungswurf.

Hinterhältiger Angriff (AF) Diese Fähigkeit wirkt wie das gleichnamige Klassenmerkmal eines

Exotische Waffen	Preis	Schaden (K)	Schaden (M)	Kritischer Treffer	Grundreichweite	Gewicht	Art
<i>Leichte Waffe</i>							
Dornenhandschuh	30 GM	1W4	1W6	x2	–	3 Pfd.	S
<i>Fernkampfwaffe</i>							
Dornenbogen	50 GM	1W4	1W6	x3	12 m	2 Pfd.	S
Pfeildornen (20)	1 GM	-	-	-	-	2 Pfd.	-

Schurken, so dass der Feengeist einem Gegner, den er in die Zange nehmen kann oder den er auf dem falschen Fuß erwischt, 1W6 Punkte zusätzlichen Schaden zufügen kann. Wählt ein Rosenblut-Feengeist eine Charakterklasse, die ihm Hinterhältige Angriffe gewährt, so addiert sich diese Fähigkeit damit auf.

Rosengestalt (ÜF) Ein Rosenblut-Feengeist kann sich mit einer Standard-Aktion in einen kleinen Rosenbusch verwandeln. In dieser Gestalt kann er sich nicht bewegen, nimmt die Umgebung aber normal wahr. Er kann keine andere Aktion durchführen, als sich wieder zurückzuverwandeln, was lediglich eine Freie Aktion in Anspruch nimmt. Jeden Schaden, den der Busch erhält (RK 6), erleidet auch der Feengeist. Der Geist ist in dieser Form für alle Zauber, die Pflanzen betreffen, empfänglich, gegen Kritische Treffer und Hinterhältige Angriffe

ist er hingegen immun. Reflexwürfe misslingen ihm automatisch. Der Feengeist kann die Gestalt beliebig oft am Tag wechseln und beliebig lang in dieser Gestalt verbleiben.

Unterholz durchqueren (ÜF) Diese Fähigkeit funktioniert wie das gleichnamige Klassenmerkmal des Druiden und erlaubt dem Feengeist, mit normaler Geschwindigkeit durch Unterholz, also auch Rosenbüsche, zu schreiten, ohne dabei Schaden zu erleiden oder behindert zu werden.

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiger Wald

Organisation Einzel, Büschel (2-5) oder Hofstaat (6-16)

Schatz Standard

Die Rosenblut-Feengeister verkörpern den gnadenlosen und grausamen Aspekt der Natur und sind für ihre Verachtung für humanoide Wesen bekannt. Die Feengeister gehen gegen jeden, der der Schönheit der Natur schadet, mit teilweise übertriebener Gewalt, vor. Allein schon die Anwesenheit eines Fremden kann ausreichen, um ihren Zorn zu entflammen, sei es nun ein Mensch, ein Ork oder selbst ein Elf. Lediglich die Anwesenheit von mit den Feen verbündeten Gnomen scheinen sie zu dulden.

Die Einzelheiten zur Herkunft der Feengeister sind im Laufe der Zeit verloren gegangen. In ihren eigenen Legenden heißt es, sie seien aus den Blütenblättern der ersten Rose entstanden, deren bösertige Dornen ihre Schönheit beschützten. Weiter wird erzählt, dass all diese ersten Rosenblut-Feengeister von Gozreh zu Königen gekrönt wurden und von ihm das Geheimnis erfuhren, mehrere ihrer Art zu erwecken. Ob dies die Anzahl der Rosenblut-Könige begrenzt, weiß niemand, doch vermuten Gelehrte, dass jedes Mal, wenn ein König stirbt, ein neuer gekrönt wird.

Die Rosenblut-Feengeister neigen dazu, sich in einem Hofstaat mit allerlei Rängen, wie Baronen, Herzögen und Grafen zu organisieren, die alle um die Gunst des Königs buhlen. Dem König bedeuten die Ränge seiner Untertanen nur wenig, einzelne Feengeister greifen aber häufig jeden anderen an, der ihren Rang missachtet.

Die Rosenblut-Feengeister vermehren sich mit Hilfe ihres Königs in einem seltsamen Ritual. Zwei Feengeister verwandeln sich in ihre Rosengestalt und bleiben für ein Jahr nebeneinander stehen. Dann wächst zwischen ihnen ein neuer kleiner Strauch heran. Sowohl der König, als auch die Eltern pflegen den Busch, und wenn er ausgewachsen ist, wird er vom König in einen Feengeist verwandelt. Dieser letzte Schritt ist ein gut gehütetes Geheimnis, bei dem der König dem blühenden Busch alte, mächtige Worte zuflüstert.

Rosenblutkönig

Ab und zu werden größere Gruppen der Feengeister von einem König angeführt. Dieser entscheidet dann alle wesentliche Belange und ist selten ohne ein Gefolge von mindestens zwei Feengeistern anzutreffen. Der Rosenblutkönig besitzt immer 9 Trefferwürfel und verursacht mit seinem Hinterhältigen Angriff zusätzliche 2W6 Schaden statt 1W6 Schaden. Er besitzt SR5/Kaltes Eisen und Resistenz Feuer 10. Er kann alle Zaubersähnlichen Fähigkeiten der Rosenblut-Feengeister beliebig oft benutzen und darüber hinaus noch jeweils einmal pro Tag *Vergiften* und *Dornenwand* wirken. Zudem besitzt er die Fähigkeit, lebende Rosenbüsche in neue Feengeister zu verwandeln. Dies kann er nur mit einem ausgewachsenen Busch durchführen, den er, gepflegt hat, seitdem dieser gepflanzt wurde. Ein solches Ritual nimmt acht Stunden in Anspruch, während dieser er nicht gestört werden darf. Der Rosenblutkönig hat HG 6.

Neue Ausrüstung

Alle Rosenblut-Feengeister sind im Umgang mit zwei speziellen Exotischen Waffen und einem neuen Typ Leichter Rüstung geschult. Solange nicht anders erwähnt, sind alle Gegenstände passend für kleine Wesen hergestellt.

Dornenbogen: Dieser Bogen aus poliertem Rosenholz ist mit Dornen und kleinen Rosen übersät. Unabhängig von der Größe werden zwei Hände benötigt, um einen Dornenbogen zu führen. Ein solcher Bogen lässt sich auch beritten abfeuern. Ein Malus für niedrige Stärke wird vom Schaden abgezogen. Ein Dornenbogen lässt sich nicht zu einem Kompositbogen umbauen.

Dornenhandschuhe: Diese stabilen Armschienen sind mit vielen Dornen versehen, die sich



in das Fleisch eines Gegners bohren können. Man kann mit den Armschienen angreifen, auch wenn man etwas anderes in den Händen hält. Den Rüstungsbonus eines genutzten Schildes verliert man bei einem Angriff bis zur nächsten Runde.

Pfeildornen: Die kleinen Pfeile haben einen bösartigen Rosendorn als Spitze und Blütenblätter anstelle von Federn.

Rosenholz-Rüstung: Diese Lederpanzer sind mit speziellen Rosenranken umwickelt. Jeder, der versucht, ein in eine Rosenholz-Rüstung gewandetes Ziel in einen Ringkampf zu verwickeln, erleidet jede Runde 1W4 Punkte Stichschaden. Der Schaden lässt sich vermeiden, wenn man bereit ist, einen Malus von -10 auf seinen Kampfmanöverwurf im Ringkampf hinzunehmen. Die Ranken müssen jeden Tag mit mindestens vier Litern Wasser versorgt werden oder sie trocken aus und sterben ab, was den Panzer zu einer normalen Lederrüstung macht. In allen anderen Belangen wirkt sie wie eine herkömmliche Lederrüstung und kostet 50 GM.

Riesenspinnen

Im *Pathfinder Monsterhandbuch* sind nur die Werte für mittelgroße Riesenspinnen angegeben. Man kann zwar mit der Schablone einer riesenhaften Kreatur recht schnell eine Große oder Riesige Spinne erschaffen, aber hier geben wir euch die kompletten Spielwerte, die ihr gleich so im Modul einsetzen könnt.

GROSSE RIESENSPINNE HG 3

EP 800 (PF MHB, S. 244, S. 295)

N Großes Ungeziefer

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; **Wahrnehmung** +4

VERTEIDIGUNG

RK 14, **Berührung** 11, auf dem falschen Fus 12 (+2 GE, -1 Größe, +3 natürlich)

TP 38 (5W8+15)

REF +3, **WIL** +1, **ZÄH** +7

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, **Klettern** 9 m

Nahkampf Biss +8 (1W6+5 plus Gift)

Besondere Angriffe Spinnennetz (Fernkampf +5, SG 15, TP 5)

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 15, **KO** 16, **IN** -, **WE** 10, **CH** 2

GAB +3; **KMB** +9; **KMV** 21 (33 gegen Zu-Fall-bringen)

Fertigkeiten Heimlichkeit +2 (+6 in Netzen), **Klettern** +21, **Wahrnehmung** +4 (+8 in Netzen); **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +4 (+8 in Netzen), **Klettern** +16, **Wahrnehmung** +4 (+8 in Netzen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kolonie (3-8)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Biss - Verletzung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 17; **Frequenz** 4 Runden lang 1/ Runde; **Effekt** 1W3 Stärkeschaden; **Heilung** 1 Rettungswurf.

RIESIGE RIESENSPINNE HG 5

EP 1.600

N Riesiges Ungeziefer

INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; **Wahrnehmung** +4

VERTEIDIGUNG

RK 15, **Berührung** 11, auf dem falschen Fus 12 (+1 GE, -2 Größe, +6 natürlich)

TP 66 (7W8+35)

REF +3, **WIL** +2, **ZÄH** +10

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, **Klettern** 9 m

Nahkampf Biss +2 (1W6 plus Gift)

Besondere Angriffe Spinnennetz (Fernkampf +4, SG 18, TP 7)

SPIELWERTE

ST 28, **GE** 13, **KO** 20, **IN** -, **WE** 10, **CH** 2

GAB +5; **KMB** +16; **KMV** 27 (39 gegen Zu-Fall-bringen)

Fertigkeiten Heimlichkeit -3 (+5 in Netzen), **Klettern** +25, **Wahrnehmung** +4 (+8 in Netzen); **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +4 (+8 in Netzen), **Klettern** +16, **Wahrnehmung** +4 (+8 in Netzen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kolonie (3-8)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Biss - Verletzung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 20; **Frequenz** 4 Runden lang 1/ Runde; **Effekt** 1W4 Stärkeschaden; **Heilung** 1 Rettungswurf.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License. 10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

GameMastery Module W1: Conquest of Bloodsworn Vale, Copyright 2007 Paizo Publishing, LLC. Author: Jason Bulmahn. Deutsche Ausgabe: *Die Eroberung des Blutschwurtals* von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.



Valeros
MENSCHLICHER KÄMPFER 6
GES. NG INI +7 BR 6 m

ATTRIBUTE

16	ST
16	GE
12	KO
13	IN
8	WE
10	CH

VERTEIDIGUNG

TP 42
RK 21, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 18
REF +5, WIL +1 (+3 gegen Furcht), ZÄH +6
KMV 23, KMB +9

ANGRIFF

Nahkampf Langschwert +1, +12/+7 (1W8+8/19-20)
Mit Zwei Waffen Langschwert +1, +10/+5 (1W8+7/19-20) und Kurzschwert +1, +8/+3 (1W6+2/19-20)
Fernkampf Kurzbogen [Meisterarbeit] +10 (1W6/ x3)

FERTIGKEITEN

Einschütern	+9
Klettern	+9
Reiten	+12
Schwimmen	+6

TALENTE, ETC.

Defensive Kampfweise, Dranbleiben, Kampf mit zwei Waffen, Verbesserte Initiative, Verteidigung mit zwei Waffen, Waffenfokus (Langschwert), Waffenspezialisierung (Langschwert), Waffentraining (Klingen, schwere +1)



Kampfausrüstung Alchemistenfeuer (2), Elixir der Feuerodem, Trank: Ausdauer des Ochs, Trank: Mittelschwere Wunden heilen (3)
Andere Ausrüstung Brustplatte +1, Gürtel der Riesenstärke +2, Kurzbogen [Meisterarbeit] mit 20 Pfeilen, Kurzschwert +1, Langschwert +1, Rucksack, Seidenseil, Silberdolch, Wegrationen (6), 317 GM



Seoni
MENSCHLICHE HEXENMEISTERIN (ARKANE BLUTL.) 6
GES. RN INI +2 BR 9 m

ATTRIBUTE

8	ST
14	GE
12	KO
10	IN
13	WE
18	CH

VERTEIDIGUNG

TP 29
RK 16, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 13
REF +4, WIL +6, ZÄH +3
KMB +2, KMV 15

ANGRIFF

Nahkampf Kampfstab +2 (1W6-1)
Fernkampf Dolch [Meisterwerk] +6 (1W4-1/19-20)
Besondere Angriffe Metamagischer Adept (1/Tag), Arkaner Fokus (Blauer Skink namens Drache), Zauberkonzentration (metamagische Talente)
Bekannte Zauber (ZS 6, Berührungsangriff +5)
3. (4/Tag) – Blitz (SG 18)
2. (6/Tag) – Sengender Strahl, Unsichtbarkeit, Zerbersten
1. (7/Tag) – Brennende Hände (SG 16), Identifizieren, Magisches Geschoss, Person vergrößern, Schild
0. (beliebig oft) – Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Säurespritzer, Zaubertrick

FERTIGKEITEN

Bluffen	+12
Klettern	+2
Wissen (Arkane)	+9
Zauberkunde	+9

TALENTE

Ausweichen, Im Kampf zaubern, Materialkomponentenlos zaubern, Wachsamkeit, Zauber ausdehnen, Zauberkonzentration (Hervorrufung)



Kampfausrüstung Trank: Mittelschwere Wunden heilen, Verstrickungsbeutel, Schriftrolle: Feuerball, Schriftrolle: Fliegen, Stab: Magisches Geschoss (ZS 3, 25 Ladungen); **Andere Ausrüstung** Dolch [Meisterarbeit], Ewige Fackel, Kampfstab, Rucksack, Amulett der Natürlichen Rüstung +2, Schutzring +1, Stirnreif des Verführerischen Charismas +2, Wegrationen (4), 359 GM



Kyra
MENSCHLICHE KLERIKERIN (SARENRAE) 6
GES. NG INI -1 BR 6 m

ATTRIBUTE

13	ST
8	GE
14	KO
10	IN
16	WE
12	CH

VERTEIDIGUNG

TP 48
RK 21, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 21
REF +2 WIL +11 ZÄH +10
Aura gut (stark)
KMV 15, KMB +5

ANGRIFF

Nahkampf Krummsäbel +1 +7 (1W6+2/18-20)
Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +4 (1W8/19-20)
Besondere Angriffe Positive Energie fokussieren 3W6 (4/Tag, SG 14)
Vorbereitete Zauber (ZS 6, Berührungsangriff +3)
3. – Fluch brechen, Gebet (2), Gleißendes Licht*
2. – Bärenstärke, Metall erhitzen* (SG 15), Teilweise Genesung, Waffe des Glaubens (2)
1. – Befehl (SG 14), Furcht bannen, Göttliche Gunst (2), Leichte Wunden heilen*, Schild des Glaubens, Segnen
0. (beliebig oft) – Göttliche Führung, Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Resistenz
*Domänenzauber (Heilung, Sonne)

FERTIGKEITEN

Heilkunde	+12
Wissen (Religion)	+9
Zauberkunde	+9

TALENTE, ETC.

Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Umgang mit Kriegswaffen (Krummsäbel), Waffenfokus (Krummsäbel), Abwendung des Todes (1W4+3, 6/Tag), Segen des Heilers (Heilzauber +50%), Segnung der Sonne (Positive Energie fokussieren, 3W6+6 Schaden gegen untote Kreaturen)



Kampfausrüstung Weihwasser (3), Stab: Mittelschwere Wunden heilen (15 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung:** Rucksack, Heilertasche, Resistenzumhang +1, Kettenrüstung +2, Schwerer Stahlschild +1, Krummsäbel +1, Schutzring +1, Schriftrolle: Genesung, 10 Bolzen, silbernes heiliges Symbol (Ewige Fackel), 116 GM



Merisiel
ELFISCHE SCHURKIN 6
GES. CN INI +5 BR 9 m

ATTRIBUTE

12	ST
20	GE
12	KO
8	IN
13	WE
10	CH

VERTEIDIGUNG

TP 42
RK 21, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 15
REF +11 WIL +4 ZÄH +4
Imunitäten Schlaf
Verteidigungseigenschaften
Entrinnen, Fallenspur +2, Reflexbewegung

ANGRIFF

Nahkampf Rapier +1 +11 (1W6+2/18-20)
Fernkampf Dolch +9 (1W4+1/19-20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6

FERTIGKEITEN

Akrobatik	+14
Entfesselungskunst	+11
Fingerfertigkeit	+11
Klettern	+10
Heimlichkeit	+14
Mechanismus ausschalten	+14
Schätzen	+5
Schwimmen	+7
Wahrnehmung	+10

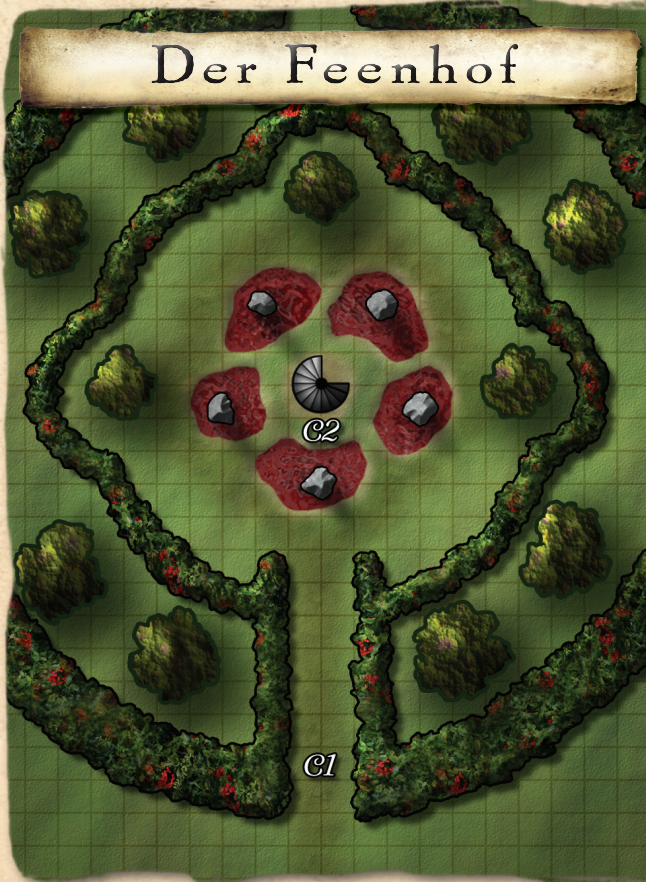
TALENTE, ETC.

Ausweichen, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Waffenfokus (Rapier), Tricks (Blutende Wunde, Spürnase, Waffentraining)

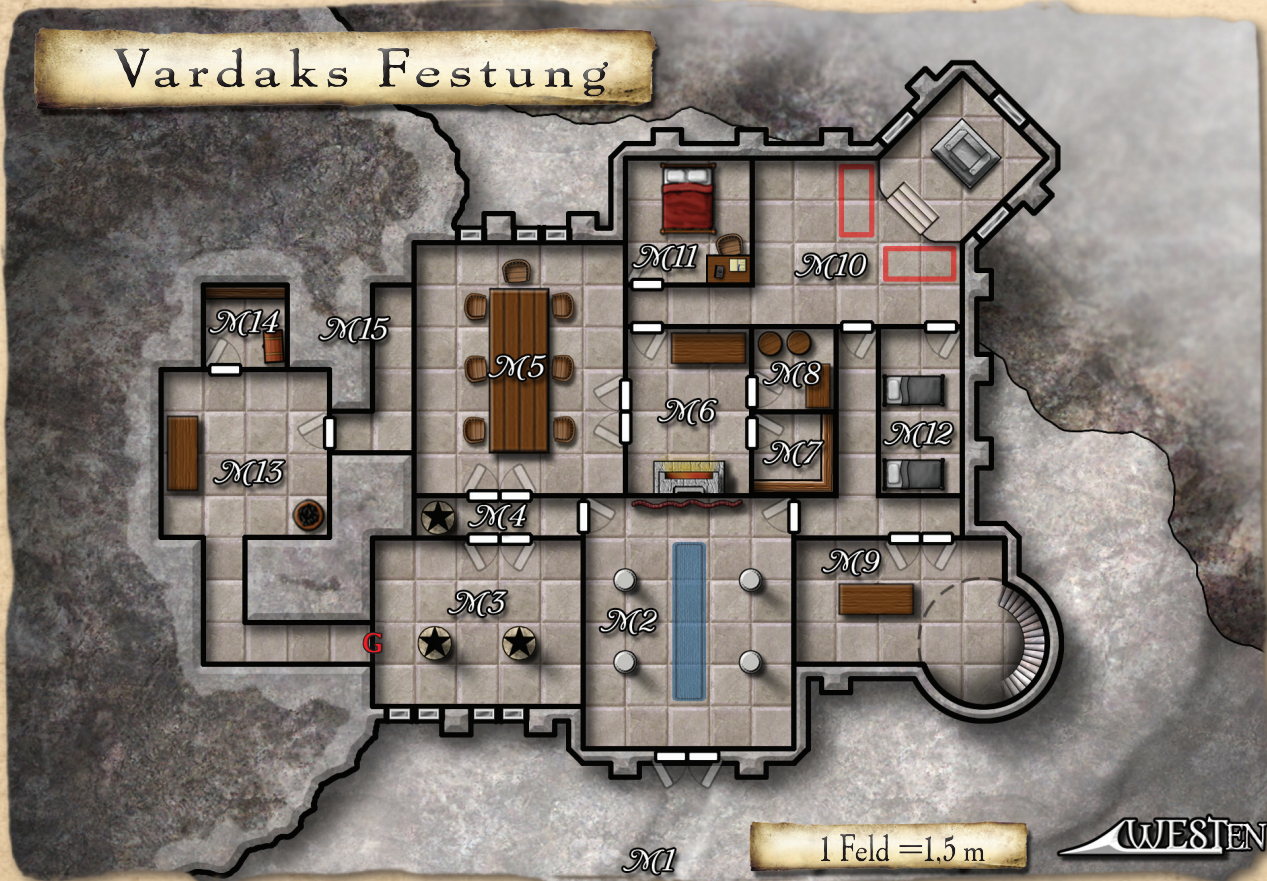


Kampfausrüstung Trank: Mittelschwere Wunden heilen (2), Trank: Unsichtbarkeit (2), Donnerstein; **Sonstige Ausrüstung:** Amulett der Natürlichen Rüstung +1, Resistenzumhang +1, Rapier +1, Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +2, Beschlagnahmte Lederrüstung +1, 6 Dolche, Rucksack, Diebeswerkzeug, Wurfhaken, Seidenseil, 131 GM

Der Feenhof



Vardaks Festung



IM BLUTSCHWURTAL LAUERT EIN ENTSETZLICHES ÜBEL

An beherzte Abenteuer ergeht der dringende Ruf, die weitläufige Wildnis des Blutschwurtals zu zähmen. Monster allerlei Art lauern auf jene Tapferen, die versuchen, eine Handelsroute durch das Tal zu erschließen. Damit der Zeitplan der Arbeiten eingehalten werden kann, müssen diese Kreaturen zur Strecke gebracht werden. Doch es gibt Gerüchte, dass hier in der Nähe noch etwas viel Gefährlicheres lauert.

Die Eroberung des Blutschwurtals ist ein Wildnisabenteuer für Charaktere der 6. Stufe nach den Regeln des *Pathfinder Rollenspiels* und kompatibel mit der Edition 3.5 des ältesten Rollenspieles der Welt. Dieses Abenteuer enthält Informationen über die Dornenfeste und die den einsamen Außenposten umgebende, unbekannte Wildnis. Um zu bestehen, müssen die Charaktere die Landschaft erkunden, Rohstoffe entdecken, hungrige Bestien bekämpfen und die Bewohner der Siedlung beschützen.

Das Blutschwurtal befindet sich südöstlich von Varisia, dem Handlungsort des *Pathfinder Abenteuerpfades* „Das Erwachen der Runenherrscher“.



Geeignet für: **Charaktere der 6. Stufe**
Abenteuerart: **Wildnisabenteuer**
Schauplatz: **südöstlich von Varisia**



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



ISBN 978-3-86889-659-6
Artikelnummer: US53011PDF