

ERFAHRUNGSTUFEN

1-3

Die Schenke zum Singenden Schwert



Ein freies Abenteuer für das Spielsystem
„Das Schwarze Auge“

von
Stefan Bushuven



Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	4
Dem Meister zum Geleit.....	5
Hintergrund.....	6
Unter Rondras Zorn.....	7
In Traviass Schoß.....	9
Ein Schrei in der Nacht.....	20
Die Keller des Urbrander Turms.....	26
Die Kammer der Verdammnis.....	31
Der Untote Magier.....	35
Jenseits des Todes.....	37
Der Mühen Lohn.....	38

ANHANG

Dramatis Personae.....	39
Ausblick.....	46
Kartenmaterial.....	47
Handout „Die 7 Grauen“.....	51

„Das Schwarze Auge“ ist eingetragenes Warenzeichen der
Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH
www.ulisses-spiele.de

Copyright © 2010 by Significant GbR für die Marke „DAS
SCHWARZE AUGEN“ in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs,
Kramer, Neigel für die Inhalte

Dieses Dokument enthält inoffizielle Informationen zum
Rollenspiel „Das Schwarze Auge“ und der Welt „Aventurien“.
Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell
publizierten Texten stehen. Es handelt sich hierbei weder um ein
offizielles Produkt der Ulisses Spiele GmbH, noch soll es den
Erwerb entsprechender Produkte überflüssig machen. Dieses
Dokument stellt lediglich eine inoffizielle Hilfe dar und dient
keinerlei kommerziellen Zwecken.

Bei Fragen und Anmerkungen wenden Sie sich bitte an
S.Bushuven@gmx.de

Die Schenke zum Singenden Schwert

Teil 1 des Grautann Zyklus

Ein Gruppenabenteuer für 3-5 angehende Helden und einen Spielleiter

von
Stefan Bushuven (2010)



Stichworte zum Abenteuer:

Eingesperrt auf einem einsamen Gasthof, ein toter Zauberer und die Nacht der wandelnden Toten

Ort:

Albernia, Garetien, Weiden, Almada, Greifenfurt oder Kosch (ein Gebiet, das zur Zeit der Priesterkaiser unter mittelreicher Herrschaft stand). Im Spiel wird die nächste größere Stadt „Grautann“ im Norden sein.

Zeit:

Beliebige Zeit nach 1028 BF, am besten im Herbst oder Frühling.

Helden:

Junge Heldengruppe, die sich nicht zwingend kennen muss, als Einsteigerabenteuer geeignet.

Zwei kampfstarke Charaktere, ein empathischer Held (z.B. Hexe, Druiden, Geweihte der Peraine, der Tsa, der Rahja oder des Boron) sowie ein Kenner von Schlössern und Fallen sind angeraten, jedoch nicht zwingend notwendig,

Erfahrung:

Einsteiger

Komplexität:

Spieler gering (Kampf, Sinnenschärfe)
Meister mittel (Interaktion mehrerer NSCs, Verbreitung des Flairs von Horror und Grusel)

Vorwort

Liebe Spieler und Spielleiter des Schwarzen Auges! Das vorliegende Abenteuer entführt Sie und ihre Spieler auf einen einsamen Rasthof in der Wildnis, von dem es aufgrund eines Unwetters vorläufig kein Entkommen gibt. Aus dem romantisch-gemütlichen Abend am Kaminfeuer wird jedoch eine Nacht des Schreckens, als eine Gruppe Untoter und Geistwesen den Gasthof überfällt, zwei Menschen verschleppt und einen tötet. Die verbliebene Gruppe aus NSCs und SCs sieht sich nun der stetigen Gefahr ausgeliefert, aus dem Hinterhalt attackiert und getötet zu werden, was dann zusätzlich noch in Uneinigheiten und Streit zwischen den Charakteren und NSCs führen sollte. Obwohl die Handlung des als „Dungeonabenteuer“ angelegten Erzählstrangs sehr linear ist, verlangt sie dem Spielleiter doch einiges an Interaktion mit den Spielern ab. Zudem ist die Erschaffung der Thematik „Horror“ gefragt. Nichts desto trotz eignet sich das Abenteuer sowohl für Einsteiger als auch für erfahrene Meister und Gruppen. Obwohl ich ein großer Fan von „Dungeons“, ihren Fallen und Kreaturen bin, soll dieses Abenteuer nicht auf ein Hack & Slay mit anschließender Plünderung reduziert werden. Vielmehr ist es Aufgabe des Spielleiters, eine

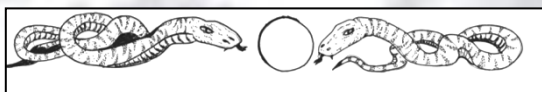
verstörende Nacht zu erzeugen, in der die Spieler selbst bei banalen Aufgaben nicht wissen, ob ihre Charaktere dies überleben oder nicht. Gute Vorbilder finden Sie als Spielleiter sowohl bei Horror und Gruselfilmen (z.B. „Alien- Das Ding aus einer anderen Welt“, „Carpenters -Das Ding aus einer anderen Welt“ oder „The Fog“) als auch bei Zombie-Splatter (z.B. Dawn of the Dead“ oder der „Resident Evil“ Reihe).

Für die Erstellung des Abenteuers danke ich meiner Frau Steffi für Korrekturen und Anmerkungen, meinen DSA-Testrunden (Sylvia Huvendiek, André Morisse, Falk Glade, Arne Sadowski, Steffi Bushuven, Alexander Weiss, Bernhardt und Inna Könnicke, Matti Weickert, Hans Schömer senior & junior) sowie der Tanelorn und DSA4-Forum Community für Tipps, Kritik und Ratschläge. Vor allem seien „Atreus“ und „Schwerttänzer“ für wertvolle Hinweise und Verbesserungsvorschläge gedankt.

Ich hoffe, dass jeder Spielleiter die passenden Elemente aus der Geschichte auswählt und für seine Gruppe ein verstörendes und beängstigendes Horroradventure erschafft.

Viel Spaß und Golgari zum Gruße!

Stefan Bushuven, Radolfzell im Herbst, 2010



Der Meister zum Geleit

Die Spieler erreichen inmitten eines Unwetters zusammen oder aus verschiedenen Richtungen das Gasthaus und kommen hier notgedrungen unter („**Unter Rondras Zorn**“). In dem gut besuchten Gasthaus kehren überdies noch fünf weitere Reisende ein („**In Traviass Schoß**“): Die Praiosgeweihte **Antissa Daralas**, der Zwergenkämpfer **Andrasch**

Sohn des Orgrim der Händler **Marek Bornländer** und die adlige Bardin **Iloren von Grautann** mit ihrem Diener **Gunnar Erkenbrander**. Der gemütliche Abend verläuft idyllisch, während ein Unwetter die Weiterreise fast unmöglich macht (**In Traviass Schoß**).

Mitten in der Nacht werden die Spieler von einem Todesschrei aus dem Schankraum aufgeschreckt („**Ein Schrei in der Nacht**“). Hier erkennen sie Umrisse eines Wesens, der den Leichnam des Dieners Gunnar in den Keller zieht. Weiterhin bemerkten sie, dass der Händler Marek Bornländer fehlt. Der analphabetische Wirt Nolan zeigt den Spielern den vermeintlichen Schuldschein seines Oheims Aldan, welcher vor den jährlich auftauchenden Schrecken der Nacht warnt und geleitet sie schließlich in den Keller, wo die blutige Schleifspur mitten in einer Wand endet.

Es ergeben sich für die Spieler mehrere Optionen (Verschanzen, Angriff oder Flucht). Spätestens als auch die Tochter des Wirtes von Schattenghulen entführt wird, wird es wahrscheinlich Zeit, der Ursache auf den Grund zu gehen. Hinter der im Keller verborgenen Geheimtür gelangt die Gruppe in die alten Keller des Wachturms, in dem sie sich gegen einige Untote, Schattenghule und tierische Bewohner zur Wehr setzen und zu allem Überflus die adlig-hysterische Bardin kompensieren müssen (**Der Keller des Urbrander Turms**).

Nach Erkundung des Gewölbes können die Spieler schließlich die Untoten und ihren Beschwörer aufspüren sowie Informationen zu den Hintergründen für die Situation finden (**Die Kammern der Verdammnis**).

Das Finale enthält mehrere Möglichkeiten des Endes und gipfelt im Sieg (?) über den untoten Zauberer (**Der Untote Magier**).

Hintergrund

In den Zeiten der Priesterkaiser (335 – 465 BF) herrschten diese mit brutaler Hand und verfolgten Geweihte anderer Götter als Praios, Andersgläubige und Magiekundige mit Feuer und Schwert. In ihrem Reich das sich von Thorwal bis in den tiefen Süden erstreckte, erbauten sie eine Unzahl an entlegenen Inquisitionsposten und Wachtürmen, wo Hexenjäger, Elitekrieger und Ordensritter einkehren und Gefangene verwahrt und befragt konnten. Der Wachturm **Urbrander Turm** gehörte zu diesen Befestigungen In den letzten Jahren der Herrschaft der Priesterkaiser gelang es dem Praioshochgeweihten **Udwin von Grautann** den Schwarzmagier **Nebain ui Kalair** zu fassen, den ihm zugehörigen Zirkel zu zerschlagen und ihn im Turm zu verhören. Unter Folter schwor der Magier finstere Rache, bis er auf der Streckbank letztlich seine Ketzerei gestand und anschließend in den unteren Gewölben des Turms bei lebendigem Leib eingemauert wurde. Als sich die Herrschaft der Priesterkaiser dem Ende zuneigte, ließen die Priester des Turms die untere Ebene des Turms versiegeln und alle Zeugen wie Arbeiter und Baumeister zum Schutz des Geheimnisses gleich mit einschließen.

Nach dem Sturz des Priesterkaisers **Gurvan Praiobur II.** verlor die Praioskirche zunehmend an Macht und Einfluss und hatte diesen und viele ihrer anderen Posten aufgegeben. Der leer stehende Turm wurde zu einer Handels- und Wechselstation ausgebaut, bis in der Zeit Kaiser Pervals im Jahr 942 BF ein Feuer die oberirdischen Stockwerke des Turms vernichtete. Das alte Gesindehaus überstand den Brand und wurde von dem überlebenden Turmverwalter **Zeleran Harbinger** in ein Gasthaus umgebaut. In den folgenden Jahrzehnten diente es weiterhin als Wechselstation für Pferdeboten und kaiserliche Reiter und auch als Gasthaus für Reisende und

Händler. Als im Jahr 990 BF der medial begabte Abenteurer **Aldan Urbrander** das Gasthaus erwarb, drang er zwei Jahre später auch in die Keller ein und erkundete die versiegelten Kammern unterhalb des Turmes. Trotz aller schriftlichen und symbolischen Warnungen zerstörte der neu- und goldgierige Wirt die Siegelwand, fand jedoch nur die sterblichen Überreste der unglücklichen Gefangenen vor, die hier einst lebendig eingeschlossen wurden. Mit dem Bruch des Siegels kam es drei Nächte später zu einer Bluttat, die Aldans Familie und vielen Gästen des Hofes das Leben kostete. Aldan überlebte schwer verletzt und konnte fliehen. Aufgrund seiner Vergangenheit als Abenteurer, Plünderer und Räuber wagte er es jedoch nicht, die Obrigkeit zu informieren und erklärte das Verschwinden seiner Familie und der Gäste mit den in der Gegend des Turms umherstreunenden Ork- und Diebesbanden. Letztlich kehrte er ins Gasthaus zurück und führte es weiter. Seit dem Bruch des Siegels regten sich nun einmal im Jahr die Geister und Gebeine der Erschlagenen unter Führung des untoten Zauberers Nebain und trachteten nach Erlösung und Rache.



Aldan gründete nie wieder eine Familie. Jedes Jahr schloss er für drei Tage das Gasthaus, versiegelte den Keller und besuchte in dieser Zeit ein nahe gelegenes Kloster, während die Untoten in den von ihm mit Hilfe einer zauberkundigen Gefährtin aus alten Tagen verschlossenen Gewölben, umgingen. Als er schließlich sechs Monate vor Beginn des Abenteuers

im Alter von 72 Jahren an der blauen Keuche verstarb, vermachte er das Gasthaus seinem Neffen **Nolan Urbrander** und informierte ihn neben der offiziellen Testaments mittels eines Briefes über die Schrecknisse des einen Tages im Jahr. Der Bauer Nolan, des Lesens nicht mächtig, forschte nicht weiter nach, versteckte den zweiten Brief (der er irrtümlich als Schuldschein interpretierte) und führte das Gasthaus bis heute mit Erfolg weiter.

Unter Rondras Zorn

Stimmung:

Ungemütliches Wetter, Erschöpfung von einem langen Marsch, Sehnsucht nach Unterkunft, warmen Essen und einem Bett

Zweck der Szene:

Zusammenführen der Spielercharaktere und der NSCs im Gasthaus.

Musik:

Erdenstern-Into the Green „Through Wind and Mist“

Beleuchtung:

nicht zu hell

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Seit einigen Tagen schon seid ihr unterwegs in die nächste größere Stadt. Bald, nicht mehr lang werden warmes Essen, kühles Bier, ein Badehaus und zivilisierte Gespräche, die nicht von Saatgut, Schafen, Kühen oder dem ewigen Kampf gegen Goblins und Orks handeln, auf euch warten.“

Seit gut sechs Stunden seid ihr nun schon in der Graumark unterwegs. Eure Füße schmerzen und eurer Körper sehnt sich nach einem gepflegtem Badehaus. Proviant und sauberere Kleider fehlen ebenfalls. Eure Mägen knurren. Aber immerhin sagten die anderen Reisenden auf dem Weg, dass die nächste Stadt nicht mehr fern sei.

Als ihr einen kleinen Hügel und einen Hain passiert, geschieht das, was ihr schon aus den letzten Tagen der wechselhaften Jahreszeit kennt: Rondras Zorn grollt in

den aufziehenden dunklen Wolken und Efferd wird auch diesen Nachmittag nicht zögern, seine Himmelsfluten auf euch und eure strapazierte Kleidung niedergehen zu lassen. Schon treffen die ersten Tropfen euer Gesicht. Doch heute scheinen Phex, Travia und Aves mit euch zu sein, den jenseits der Brücke über einen Bach, erspäht ihr in gut einer Meile Entfernung eine schroffe Turmruine an deren Fuß ein Gasthaus zu stehen scheint.“

Jeder der Charaktere sollte sich auf einer Reise in die nächste größere Stadt befinden. Es ist aber auch möglich, dass die Helden bereits eine reisende Gruppe mit festem Ziel sind. Der Ort der Handlung ist relativ unbedeutend und kann sowohl im zentralen, nördlichen und westlichen Mittelreich, in Albernia oder auch im nördlichen Almada befinden. Wichtig ist nur, dass der Ort einst unter Kontrolle der Priesterkaiser stand. Für den Spielverlauf wird die nächste größere Stadt **Grautann** genannt. Dieser Name kann jedoch beliebig angepasst werden.



Angeichts des aufziehenden Unwetters, lassen Sie jeden Charakter eine Probe auf **Wildnisleben** oder **Wettervorhersage** würfeln:

TaP*
misslungen

der Charakter hat keine Ahnung vom Wetter. Dennoch hat er die vom Meister gegebene Intuition, dass er lieber in dem Rasthaus einkehren sollte.

0-3

Der Charakter bemerkt den starken Wind in den nahen Wäldern und Bäumen sowie das Fehlen von Fluginsekten. Ein vermutlich schwerer Sturm kommt. Aber er weiß nicht wie stark oder wann.

4-6

Der Charakter bemerkt anhand der Windrichtung und Windstärke, dass der Sturm mindestens Orkanstärke haben wird. Er bemerkt, wie sich Tiere verstecken und die Vögel vom Himmel verschwinden und Zuflucht suchen.

7-10

Der Charakter weiß, dass der Orkan in den nächsten zwei Stunden beginnen wird zu wüten und vermutlich schwere Regenfälle eintreten, die die Weiterreise erheblich behindern werden. Wolkenformationen zeigen schwere Gewitter an. Er bemerkt, dass die nach Osten wehenden Winde, bisweilen Wetterleuchten und der bisher geringe Niederschlag nur kleine Vorboten eines gefährlichen Sturmes sind.

11+

Der Charakter kann den Sturm in seiner ganzen Stärke gut einschätzen. Er weiß, dass er sehr gefährlich, aber auch nur von kurzer Dauer (ca 6-10 Stunden) sein wird.

Letztendlich sollten die Spieler den Weg zum Gasthaus fortsetzen. Sobald sie die kleine Brücke überqueren, können kräuterkundige Helden hier auf die Schnelle etwas **Donf**, **Gulmond** und auch einige **Vierblätter** finden (hierfür ist durchaus noch Zeit).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wind kommt auf und der Regen nimmt stetig zu. Das Donnern von Rondras Streitwagen in der Ferne treibt euch zur Eile an. Eure ohnehin mit Lehm und Straßendreck beschmutzten Stiefel umgehen flink einige Schlaglöcher und die tiefen wassergefüllten Furchen der Handelskarren, die ebenfalls in Richtung

des Gasthauses gefahren sein müssen. Als ihr eine schmale aber robuste Holzbrücke erreicht, die über den Bach führt, erkennt ihr einige Details von dem Gasthof, neben dem die zerfallene Turmruine zu sehen ist. Ein Blitz taucht die Landschaft in helles Blau, dann zerreißt Rondras Zorn die Stille und lässt euch zusammenfahren und Efferds Odem zerzaust euch Haar und Gewand und rüttelt an den ächzenden alten Bäumen um euch.

Falls sich die Charaktere den Hof detailliert ansehen wollen:

Der Gasthof besteht aus zwei Häusern. Linker Hand erkennt ihr eine eingeschossige Holzscheune. Ein großes zweiflügliges Tor steht offen. Das Haupthaus ist zweigeschossig und im Fachwerkstil erbaut. Aus den zwei Fensterreihen scheint Kerzen- und Lampenlicht in das Zwielicht des verregneten Tages. Vor und hinter dem Gasthaus erstrecken sich zerfallene Wehrmaueranteile, die einst zum Turm gehört haben müssen. Linker Hand erkennt ihr einen Fischweiher an dessen Ufer eine verfallene Holzhütte steht. Der Turm selbst muss einst über dreißig Schritt hoch gewesen sein. Seine oberen Teile sind jedoch vollständig zerfallen und liegen als überwucherte Steine und Trümmerteile vor dem Wäldchen, der sich hinter dem Gasthaus und dem Turm erstreckt

Die Charaktere können schnell das Gasthaus erreichen und in ihm unterkommen. Als sie die Tür des Haupthauses sehen, erkennen sie zudem das offensichtlich neue Aushängeschild „**Zum Singenden Schwert**“.

Sollte dennoch ein Gelehrter oder Neugieriger die Ruine untersuchen wollen, wird dieser hier keine besonderen Auffälligkeiten oder Zugänge feststellen. Allenfalls kann der Charakter den Zugang zum völlig überschwemmten Keller entdecken, wird sich aber wahrscheinlich zu diesem Zeitpunkt nicht damit auseinandersetzen.

Falls die Spieler nicht in der Gaststätte einkehren wollen, bitteschön: In diesem Fall droht ihnen eine sehr ungemütliche, nasskalte (6°C) und auch gefährliche Nacht in den Wäldern. (Irdisch betrachtet erreicht der Orkan Windgeschwindigkeiten von gut 150 km/h und erzeugt eine Niederschlagsmenge von gut 15 Litern pro m² pro Stunde.). Ebenfalls ein Abenteuer.

Aber das ist dann eine andere Geschichte, die nicht hier erzählt werden soll.

In Travias Schoß

Stimmung:

Die Zuflucht vor dem Unwetter, gemütliches Beisammensein

Musik:

Gemütliche Lieder, Minnegesang und Mittelalterliche Weisen. Als Vorschlag auch Hintergrundmusik: Radio Rivendell-Compilation – Nebelmärchen, Erdenstern – Into the Green – The Tavern sowie Soundtrack Drakensang „Spelunken und Tavernen“ oder Geisterklang und Lautensang „Zum Schwarzen Keiler“

Beleuchtung:

Kerzen- oder Kaminlicht

Stimmung der NPCs

Siehe „Dramatis Personae“ und „Gerüchte und Geschichten“

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Nass bis auf die Knochen betretet ihr den Schankraum des Gasthauses. Wohlige Wärme und gemütliches Kerzen- und Kaminlicht kommen euch entgegen. Das Knistern und Knacken von Brennholz sowie der Geruch nach deftigem Essen und würzigem Bier stimmt euch zufrieden. Der Schankraum ist gemütlich eingerichtet. Ein großer Kamin strahlt Licht und Wärme zu allen Seiten ab.

Hinter der Theke seht ihr einen kurzhaariger stämmiger Mann von dreißig Sommern, der einem Zwerg Bier ausschenkt. Ein junges blondes Mädchen von etwa dreizehn Götterläufen huscht

zwischen den Tischen umher und räumt Geschirr und Humpen beiseite. In der Ecke erkennt ihr eine junge Frau in reichen Kleidern mit hochgesteckten braunen Haaren, die mit ihrer Laute und dezentem Summen leise Lieder anstimmt. „Willkommen im Singenden Schwert, Reisende(r)!“, ruft euch der Wirt zu, trocknet sich mit Hände und kommt auf euch zu um euch Speise, Trank und Unterkunft anzubieten.“

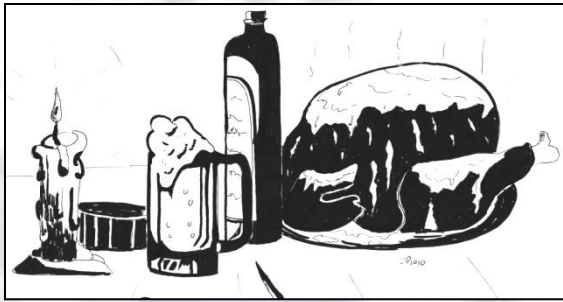
Bei dem Wirt handelt es sich um Nolan Urbrander, bei dem jungen Mädchen um seine Tochter Haria. Im Schankraum befinden sich zudem der Zwergenkämpfer Andrasch Sohn des Orgrimm, die Praisogeweihte Antissa Daralas, der Händler Marek Bornländer und die adlige Bardin Ilora von Grautann mit ihrem Diener Gunnar Erkenbrandt.

Geben Sie den Helden Zeit, sich im Gasthaus umzusehen und mit den anderen Charakteren bekannt zu machen. Bezüglich der Nichtspielercharaktere finden Sie Ihre Beschreibungen im Anhang „**Dramatis Personae**“.

Speis und Trank

Im Singenden Schwert bietet Nolan folgende Dienstleistungen und Handelsgüter an:

Eintopf	3H
Braten	7H
Brotmahlzeit	2H
Kräutertee	5K
Bier	5H
Ferdoker Schwarzbier	7H
Meskinnes	7H
Premier Feuer	8H
Wein	3H
Einzelzimmer	3S pro Nacht
Doppelzimmer	5S pro Nacht
Viererrzimmer	5S pro Nacht
Bett im Schlafsaal	5H pro Nacht
Bad im Zuber	5H
Reiseproviantpaket	3S pro Tagesration
Reittierunterkunft	3H pro Nacht



Sagen und Legenden

Wenn die Spielercharaktere sich umgesehen haben, können Helden mit Erfahrung in **Architektur**, **Baukunst** und auch **Kriegskunst** eine Probe auf ein entsprechendes Talent ablegen, um die Gaststätte und ihre Umgebung zu beurteilen.

TaP*

0-3

Das Nebengebäude wurde später errichtet. Die Gaststätte ist sehr alt, jedoch mehrfach renoviert und erneuert worden. Turm und Wehranlagen sind mindestens 100 Jahre alt. Der Turm wurde nicht durch Kriegshandlungen zerstört.

4-6

Die Gaststätte ist etwa 150 Jahre, der Turm und die zerfallenen Wehranlagen sicher 600 Jahre alt. Es scheint als seien einzelne Bohlen der Gaststätte mehrfach ausgetauscht worden. Der Turm scheint durch ein Feuer zerstört worden zu sein.

7-9

Die Turmruine stammt aus der Zeit der Priesterkaiser (ca. 600-750 Jahre alt), die Architektur des Turms lässt auf einen Spähposten schließen. Die Lage der Gaststätte verweist auf ihre frühere Funktion als Gesindehaus oder auch Lager.

10+

Die Architektur der Priesterkaiserzeit nutzte gern ausgedehnte Katakomben- und Tunnelsysteme. Die Ausdehnung der Mauerreste lässt auf ein großes Tunnelnetzwerk schließen, ebenso die kleinen Hügel in der Umgebung (ehemalige Aushübe und Halden).

Nolan weiß nichts von der Geschichte der Gaststätte und berichtet, dass er den Ort von einem entfernten Onkel nach dessen Tod geerbt hätte.

Hinsichtlich der Geschichte des Landstriches sowie des Turms ist er nicht bewandert, er weiß jedoch, dass das Gasthaus früher „Zum Urbrander Turm“ hieß und von ihm unbenannt wurde (der Name kommt aus Nolans Kindheit, in der sein Onkel Aldan einst einen Ritter mit einem „singenden“ (mit Perforationen in der Klinge) Schwert empfang.)

Auf diese Informationen können Charaktere eine Talentprobe auf **Geschichte** oder **Sagen und Legenden** ablegen, die für Charaktere, die nicht aus der Region stammen um 5 Punkte erschwert ist:

TaP*

0-5

Der Urbrander Turm gehörte zu einem von dutzenden Spähposten aus der Priesterkaiserzeit. Nachdem Reichsbehüter Rohal der Weise, der mächtige Weißmagier, die Priesterkaiser abgelöst hatte, wurden jedoch viele dieser Posten umgebaut oder verlassen.

6-10

Die Türme der Priesterkaiser waren bekannt dafür, dass sie auch als Gefängnisse und Folterkammern dienten. Der Urbrander Turm gehörte zu den Posten, die nach dem Sturz der Priesterkaiser verlassen wurden und von Bürgern bewohnt und genutzt wurden.

11+

Der Urbrander Turm wurde 942 BF in der Zeit Kaiser Pervals von einem Feuer zerstört, welches im Erdgeschoss ausgebrochen war. Doch schon zuvor diente der Turm nicht mehr als Wehranlage, sondern als Gasthaus und Handelsposten.

Gerüchte und Geschichten

Die Gäste und Bewohner des Gasthauses haben viele Geschichten aufgeschnappt und können den Helden einiges über die Region erzählen. Passen Sie die Geschichten an das jeweilige Jahr an, in dem Sie spielen, nutzen Sie einfach folgende Tabelle (1W20) oder wählen Sie passende Gerüchte aus:

Allgemeine Informationen

- 1 Die Zwerge habe im Osten ein neues Bergkönigreich nach dem Fall von Lorgolosch gegründet (wahr)
- 2 Nach Krönung Rohajas zur Kaiserin wird sich alles zum Besten wenden (möglicherweise wahr)
- 3 Die Ernte dieses Jahr ist recht durchschnittlich (wahr)
- 4 In der Nähe treibt eine Orkbande ihr Unwesen (möglicherweise wahr)
- 5 Der Turm hier einst ein Handelsposten (wahr)
- 6 Der ehemalige Besitzer des Gasthofes verstarb unerwartet (wahr)
- 7 Der Wirt ist kein Wirt, sondern ging einst dem Beruf des Bauern nach (wahr)
- 8 Im Süden herrscht offener Krieg zwischen Wüstenkriegern und Almada (teilweise wahr)
- 9 Das Jahr des Feuers hat die Region unsicher gemacht (wahr)
- 10 Thorwaler brachten vor Havena vor drei Wochen einen al' anfanischen Händler auf, der den verbotenen Boronwein transportierte (wahr)
- 11 Seit der Zerstörung der Stadt des Lichts in Gareth sieht man viele Praiosgeweihte auf Reisen (wahr)
- 12 Die Schwarzen Lande dürsten nach Macht und Gier. Und das obwohl viele ihrer Anführer tot sind (wahr).
- 13 Dieser Landstrich ist bekannt dafür, viele Hexen und Druiden zu beherbergen (wahr)
- 14 Einst herrschten in diesen Ländern die Priesterkaiser, die Zauberer

- und Nichtmenschen mit Flamme und Schwert verfolgten (wahr)
- 15 Der Turm sieht aus, als sei er durch ein Feuer zerstört worden (wahr)
- 16 Im Nachbardorf Helmark wohnt eine rothaarige Hexe die den Fleischer Gerbald bezauberte. Bis heute hat man nichts mehr von den Mann gehört (teilweise wahr)
- 17 Der Weg nach Grautann wird sicher einige Wochen nicht passierbar sein (unwahr).
- 18 Das Gewitter und der Sturm sind der Zorn Rondras (möglicherweise)
- 19 Vor einigen Tagen kam ein Gauklerzug hier vorbei (wahr)
- 20 Der Turm gehörte einst Rohal dem Weisen (falsch)

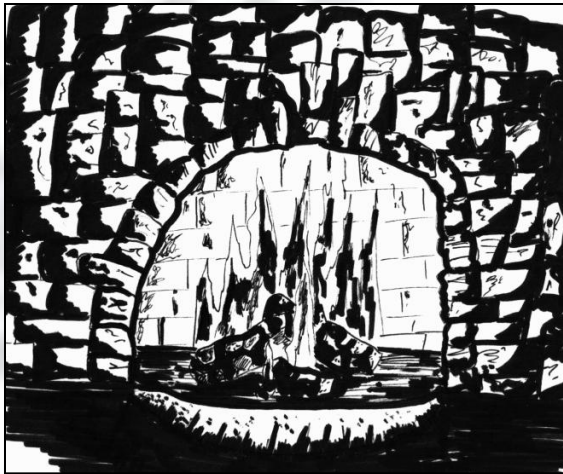
Sprechen die Spieler einzelne Personen an, können ihnen diese folgende Auskünfte geben. Gestalten Sie zudem das Rollenspiel anhand der Beschreibung der NSCs aus dem Anhang:

Nolan Urbander (W6)

Grundstimmung:

Freundlich, hilfsbereit

- 1 Das Singende Schwert hieß früher „Zum Urbrander Turm“. Ich hielt den Namen jedoch für überholt.
- 2 In der nächsten Stadt sind mehrere Menschen verschwunden. Das passiert hier halt auf dem Land.
- 3 Der Baron der Graumark ist ein Verwandter der werten Dame dort (zeigt auf die Bardin).
- 4 Am Weiher findet man häufig Donf und Gulmond, im Wald Wirselskräuter und Belmartblätter und Vierblättrige Einbeere
- 5 Irgendetwas stimmt mit meiner Tochter nicht. Sie isst in letzter Zeit so viel, aber zunehmen tut sie nicht. Irgendwas stimmt da nicht.
- 6 Mein Ahn Zeleran Harbinger hat den Turm nach einem Brand gekauft und weitergeführt. Gekannt habe ich ihn aber nie.



Haria Urbrander (W6)

Grundstimmung:

Hilfsbereit, geschäftig, neugierig

- 1 Vater arbeitet sehr viel, da muss ich ihm gar nicht viel helfen.
- 2 Im Weiher leben dicke Fische.
- 3 Die edle Dame dort singt wirklich wundervoll. Sie sagt, sie sei sowohl im Horasreich als auch im Mittelreich sehr bekannt.
- 4 Im Wald leben einige seltsame Kreaturen. Geht dort besser nicht hin.
- 5 Die Katze in der Scheune hat Junge bekommen. Die sind soooo süß.
- 6 Vater hat letzte Woche eine ganze Fuhre Ferdoker Schwarzbier bekommen.

Marek Bornländer (W6)

Grundstimmung:

fröhlich, gemütlich, trinksüchtig

- 1 Das Geschäft ist bei diesem Wetter mies. Morgen wird wieder die Sonne scheinen.
- 2 Das Bornland. Wunderbar. So weite Wälder habt Ihr noch nie gesehen!
- 3 Meskinnes! Vergesst Premier Feuer. Nehmt Meskinnes, das reinigt Magen und Seele und schützt vor dem Tod.
- 4 Mittelreichischer Wein ist furchtbar. Der Horasier aber ist wirklich vorzüglich.

- 5 Der Zwerg da stinkt wie ein Maultier. Vermutlich wäscht er sich auch so häufig.
- 6 Was ich anzubieten habe? Eine ganze Menge. Aber lasst uns morgen Geschäfte machen. Die Götter sind uns heute nicht hold.

Iloren von Grautann

Grundstimmung:

Narzistisch, arrogant, verschlossen

Iloren vermeidet eine Konversation mit den Spielern. Einzig ein Adliger oder Geweihter wird ein kurzes Gespräch mit ihr anfangen können und erfahren, dass sie ihren Vater Baron Pelagion Hornhagen in Grautann besuchen will.

(wahr).

Gunnar von Erkenbrand (W6)

Grundstimmung:

zurückhaltend, unterwürfig,
Iloren verpflichtet.

- 1 Die Hohe Dame reist derzeit nach Grautann. Sie ist sehr erschöpft von der Reise, bitte behelligt sie nicht zu sehr.
- 2 Die Edle Iloren von Grautann befindet sich derzeit auf Reise durch das Mittelreich und spielt und singt an vielen Höfen. Zuletzt waren wir in Gareth am Kaiserhof und in Elenvina am Fürstenhof.
- 3 Die Reise war für die edle Dame sehr anstrengend. Einmal haben uns sogar Orks überfallen. Dabei kam unser Leibwächter Olbur ums Leben. Wir entkamen jedoch mit der Kutsche. Das ist nun zwei Tage her. Travia sei mit uns.
- 4 In Vinsalt hat es mir am besten gefallen. Es heißt, es sei auf den Ruinen des alten Bosparans erbaut.
- 5 Die Edle Iloren wünscht unbedingt nach Thorwal zu reisen. Ich fürchte nur, dass ihr Gesang dort keine Freunde finden wird.

- 6 Ich selbst stamme auch aus Grautann. Es ist ein kleiner Ort, aber immerhin mit Stadtrecht.

Andrasch Sohn des Orgrim (W6)

Grundstimmung:

betrunken, fröhlich, redseelig, dummschwätzerisch, übertreibend

- 1 Damals bei der Schlacht der Tausend Oger, da ham' wir in unserer Zwergenkompanie von nur einem Pfirsich sechs Wochen überlebt. Wie? Naja, jeder einmal pro Tag dran lecken natürlich!
- 2 In Grautann lebt eine Zwergensippe. Ich hoffe dort auf Brüder und Schwestern meines Volkes zu treffen.
- 3 Da! Wieder ein Blitz! Direkt aus Rondras Arsch! (Strafender Blick Antissas)
- 4 Die Praiotin da hinten guckt mich immer so seltsam an... ich glaub die hat den bösen Blick...vielleicht sollte man sie vorsichtshalber verbrennen...
- 5 Wenn man Ferdoker mit Alraunenwurz und Orkenfell mischt und zwei Tage ziehen lässt und destilliert erhält man einen vorzüglichen Kräuterschnaps (unwahr?)
- 6 Treffen sich ein Ork, ein Elf und Praiosgeweihter vor den Toren Xorloschs...ach den kennt ihr schon... schade...
- 7 Die Geweihte da geißelt sich nachts wahrscheinlich gern selbst. Na da würd ich gern mal zusehen, ihr wisst schon.

Antissa Daralos (W6)

Grundstimmung:

ruhig, besonnen

- 1 Der Zwerg schwätzt nur dummes Zeug. Praios und Rondra mögen ihn strafen und Hesinde mit Hirn beschenken.
- 2 Ich reise gen Grautann um das hiesige Kloster zu besuchen. Der

Abt ist ein guter Freund meines Mentors.

- 3 Betet für die armen Seelen dort in dem Sturm.
- 4 Ist euch die Lex Zwergia bekannt? Wenn ich diesen Rüpel dort reden höre, sollte man dieses Schriftstück in einen feurigen Vulkan werfen...
- 5 Habt ihr heute schon Abbitte getan?
- 6 Grautann ist eine kleine Stadt, die erst vor drei Jahren das Marktrecht erworben hat.

Alea iacta est

Gunnar Erkenbrandt ist ein leidenschaftlicher Würfelspieler. Ebenso sind auch Andrasch und Marek Bornländer (und vielleicht Ihre Spieler?) von einer Würfelpartie zu später Stunde nicht abgeneigt.

Besonders beliebt in der Graumark ist „**Die Sieben Grauen**“ ein Würfelspiel mit sieben sechseitigen Würfeln. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Pasche oder eine Figur zu erwürfeln. Jeder Wurf erfolgt verdeckt und darf nur vom Würfelndem eingesehen werden. Danach erfolgt die Ansage des Würfelnden über seinen höchsten Pasch (z.B. drei Sechser, weitere kleinere Pasche zählen nicht) oder eine Ansage einer Figur.



Der nächste Spieler in der Reihe muss dies nun in der Zahl überbieten (ein Viererpasch schlägt jeden Dreierpasch, siehe unten). Bei gleicher Augenzahl des Pasches gilt die Höhe des Paschwertes (vier Vierer schlagen drei Vierer).

Pro Wurf folgt die Entscheidung, ob der Spieler den Einsatz (üblich ist ein Mindesteinsatz von 1 Heller, der pro Runde um mindestens 1 Heller gesteigert werden muss) hält oder aufgibt.

Will ein Spieler „sehen“, muss der Aufgeforderte sein Wurfergebnis vorzeigen. Stimmt dies, erhält er den Einsatz und das Spiel beginnt von neuem, stimmt es nicht, scheidet er aus.

Üblicherweise versuchen die Spieler sich gegenseitig lange zu trauen, damit der Einsatz an Höhe gewinnt.

Mit den Jahren bürgerten sich neben den Paschs, noch bestimmte Figuren ein, die sich in die Reihe der Würfelwürfe eingliedern:

Rangfolge der Würfe der Sieben Grauen

Zweierpasch mit 1,2,3,4,5,6

Schwarzer Hund [1,2,3, weitere egal]

Kleiner Bär [zwei Zweierpaschs]

Dreierpasch mit 1,2,3,4,5,6

Rote Katze [1,2,3,4]

Grauer Wolf [drei Zweierpaschs]

Viererpasch mit 1,2,3,4,5,6

Blauer Zwerg [1,2,3,4,5]

Großer Bär [zwei Dreierpaschs]

Fünferpasch mit 1,2,3,4

Grüne Hexe [1,2,3,4,5,6]

Wilder Mann [3er und 4erpasch]

Sechserpasch mit 1,2,3,4,5,6

Bronzener Ritter [1,1,2,2,3,3,6]

Schwarze Witwe [1,1,1,1,2,2,2]

Eiserne Jungfer [5,5,5,5,6,6,6]

Siebenerpasch mit 1,2,3,4,5,6

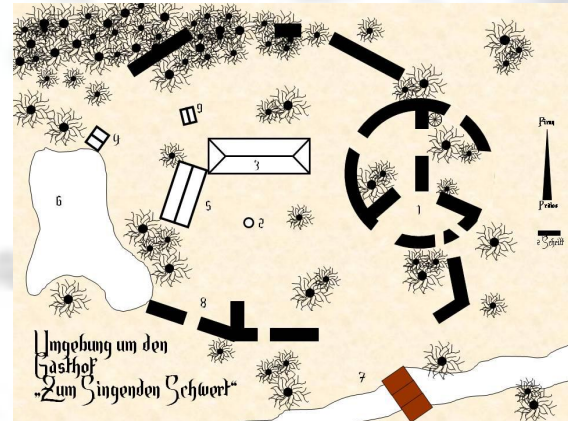
Der Siebenerpasch mit 6 wird auch „Schwarzes Auge“ oder „Nahemas Kuss“ genannt.

Beschreibung des Gasthofes

Im Folgenden werden der Gasthof und seine Umgebung vor Einbruch der Schreckensnacht beschrieben. In einigen Räumen ist mittels des Talentes

Zwergennase, Sinnenschärfe oder anderer Fertigkeiten Details oder Verstecke zu finden.

Außenumgebung des Gasthofes



1. Ruine des Urbrander Turms

Ein mit Efeu überwuchelter Turm im Stil der Priesterkaiser. Die Süd- und Nordwand sind eingestürzt, die Ostwand fehlt völlig. In den noch stehenden bis zu zwanzig Schritt hohen Turmwandteilen sind häufig Schießscharten und Pechnasen eingelassen. Eine Tür ist nicht zu entdecken. Das vom schlammigen Erdreich verschüttete Erdgeschoss gibt im Nordteil die Sicht frei auf eine schmutzige Wendeltreppe, die nach zwei Metern unter einer brackigen Wasseroberfläche verschwindet. Die zerstörten Wandteile liegen wahllos im und um den Turm zerstreut, ein Dach fehlt und der Innenbereich des Turms ist mit Pflanzen und Pilzen bewachsen.

Der Treppenschacht mündet nach weiteren drei Metern in Raum 13 des ersten Kellergeschosses. Dieser ist vollständig von Wasser überflutet.

Die Turmruine wurde schon sehr häufig von Schatzsuchern und Abenteurern durchsucht. Ihre Erkundung erbringt keine Informationen oder bedeutende Funde. Im oberen Teil der Ruine, die von unten nur durch Flugkünste (z.B. Hexenbesen) erreichbar ist, nistet eine Schädeleule, die bei allzu aufdringlichen Helden auch angreift, ansonsten aber friedlich bleibt

(Werte siehe Zoo - Botanica Aventurica S.94).

2 Brunnen

Ein Brunnenbau aus Stein mit einem Überdach aus Holzbrettern. Der Brunnenschacht ist 15 Schritt tief. Der Wasserspiegel liegt bei 13 Schritt Tiefe. Etwa drei Schritt unter der Erdoberfläche befindet sich eine menschengroße Nische, die durch den Vorbesitzer Aldan Urbrander angelegt wurde. Sie enthält einen Beutel mit 20 Golddukaten. Ein Hinweis auf die Nische findet sich im Brief von Aldan an Nolan.

Um die Nische zu erreichen, zu leeren und zurückzukehren sind zwei **Klettern**proben +2 notwendig. Bei Misslingen stürzt der Charakter in den Schacht (1W6 SP und vollständige Durchnässung) und darf sich am Brunnenseil wieder nach oben hangeln (**Klettern**probe +4 wenn er allein klettert, Probe -1, wenn ihn jemand hochzieht).

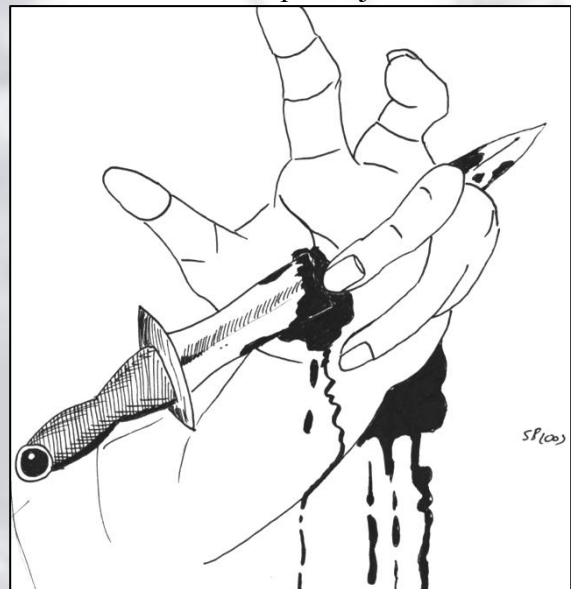
3 Das Gasthaus zum Singenden Schwert

Ein zweigeschossiges Fachwerkhaus mit Holzdach samt rostigem Wetterhahn auf diesem und zwei steinernen Schornsteinen. Jedes Stockwerk weist eine Reihe von Fenstern aus milchigem Bunt- und Butzenglas auf. Über den Eingang ist ein neues kupferfarbenes Schild mit dem Namen der Gaststätte angebracht. An der Nordseite des Gasthofes befinden sich ein kleiner Brennholzschuppen sowie drei gefüllte Regentonnen. Süd- und Westseite sind von Efeu bewachsen. Im Holzschuppen lebt Harias grau-getigerte Katze Graufell.

4. Schuppen

Ein kleiner, halbzerfallener Holzschuppen am See. Nolan nutzt ihn derzeit kaum, während Aldan ihn als Unterstand für Angelruten und einige Fässer nutzte. Im Schuppen finden sich keine wertvollen Gegenstände oder Informationen. Auf der Rückseite der Scheune befindet sich der Planwagen von Marek Bornländer.

In diesem befinden sich eine Auswahl an Fellen, Seilen, einigen Kleidungsstücken sowie eine schwere Schatulle mit sechs Heiltränken (verschlossen). Schlösser Knacken +5 oder FORAMEN mit 6 ASP. Den Schlüssel trägt Marek Bornländer mit sich. Die magischen Heiltränke wurden von einem Meister der Alchemie erschaffen und verzaubert. Ihr Wert beträgt 50 Dukaten pro Stück. Die Qualität der 6 Tränke beträgt: 2xB (1W6 LeP, leichte Sinnestörung für 1 Stunde KL und GE -1) 3xC (2W6+4 LeP) 1xD (3W6+6 LeP) (siehe SRD S. 94). Die Tränke sind hinsichtlich ihrer Qualität nicht markiert. Marek verrät abends in seinem Suff dem Zwergen den Inhalt der Schatulle. Ferner findet sich hier Mareks Geldkästchen. Dieses ist jedoch leer (er trägt sein Geld - aktuell 35 Dukaten- stets bei sich). Die Kasse ist allerdings mit einem Springmesser ausgestattet, der jeden verletzt, der die Schatulle ohne den passenden Schlüssel zu öffnen versucht (1W6 SP). Vergiftet ist das Messer nicht, aber das wissen die Spieler ja nicht ...



5. Scheune und Stall

Eingeschossige Holzscheune mit einem doppelflügligen Holztor an der Ostseite. Die Scheune wirkt relativ neu. Das Holztor ist mit einem schweren Eisenschloss gesichert (Schlüssel im Besitz von Nolan oder **Schlösser Knacken** +3). Um die

Scheune herum findet sich nichts weiter von Interesse.

6. Weiher

Ein Weiher, der einst ein Teil des Burggrabens war und der durch den Bach gespeist wurde. Im Weiher leben außer ein paar Karpfen keine nennenswerten Kreaturen. Beutegut lässt sich überdies hier auch nicht finden.

7. Brücke über den Grindelbach

Eine etwa zwei Schritt breite und acht Schritt lange bogenförmige Holzbrücke aus Steineichenholz über den Grindelbach. Zur Zeit des Sturms ist der Grindelbach übertoll und ein kleiner reißender Strom. Eine Überquerung kommt nur an der Stelle der Brücke in Frage (Selbst hier KK Probe +2 um nicht fortgespült zu werden: 1W6+1 SP, der Held treibt etwa 20 Meter weiter auf der Seite der Gaststätte völlig durchnässt wieder an). Der Bach mündete einst in den kleinen Weiher (6) und war Teil des Burggrabens.

8. Zerfallene Burgmauern

Bis zu drei Schritt hohe Mauerfragmente aus der Zeit der Priesterkaiser. Nach Umwandlung der Turmfestung in einen Handelsposten und fehlenden Geldern zerfiel die Mauer zusehend. Heute sind nur noch einige Mauerreste übrig geblieben, die um den Gasthof herum liegen.

9. Abort

Kleiner Holzverschlag als Abort.

Erdgeschoss des Gasthofes

1. Schankraum

Großer hölzern verkleideter Schankraum mit mehreren Fenstern aus Butzenglas, fünf Tischen und Stühlen aus Steineichenholz, einer hölzernen Theke mit großem Wein- und Brandweinregal, einem Bierfass, sechs hölzernen Stützpfeilern, an denen Zierrat und Lampenhalter

angebracht sind. In der Mitte des Raumes steht ein großer offener Kamin, in dem ein Feuer prasselt, ein steinerner Rauchabzug führt darüber in die Höhe. Die Fenster sind mit schweren Vorhängen verhangen, die Eingangstür ebenfalls durch einen dunkelgrünen Vorhang als Kälte- und Windfang. An der Decke hängt ein großes Wagenrad mit acht Kerzen. Am Boden finden sich Wachsspuren.

Beim Eintreffen der Helden befinden sich der Wirt und seine Tochter sowie alle genannten Gäste in der Schankstube. Es riecht nach würzigem Braten und gutem Bier und es ist trocken und wohligh warm.



2. Treppenhaus

Ein hölzernes Treppenhaus ohne Fenster. Unter der Treppe ins Obergeschoss findet sich eine Abstellkammer mit einem Eimer, Wischmopp, Reisigbesen sowie ein Regal mit verschiedenen Werkzeugen, Leim und eine versiegelte Amphore mit Lampenöl. Unter den Werkzeugen befindet sich auch ein Set mit Dietrichen (**Zwergennase** +4 oder **Sinnenschärfe** +6), die hier einst ein Dieb zurückließ, als er von den Gästen davongejagt wurde. Die Treppe nach oben besteht aus Steineichenholz und knarrt sehr stark (**Schleichen** auf der Treppe um 5 Punkte erschwert).

3 Küche

Nichtvertäfelter Raum mit großer Feuerstelle samt Abzug nach draußen. In den Wandregalen finden sich verschiedene Gewürze, Einmachgläser, einige Dauerwürste, Käse, Teller, Becher, Besteck und Küchengerät. Über der

Feuerstelle hängt ein Bratspieß. Auf dem Tisch findet sich ein Fleischerbeil, das zur Not als improvisierte Waffe genutzt werden kann. Die Tür in den Keller ist außergewöhnlich massiv und mit sechs (!) Riegeln und drei Vorhängeschlössern versehen, die seit Nolans Übernahme des Gasthauses nicht mehr genutzt werden (Und was es den Kreaturen des Kellers in der folgenden Nacht ermöglichen wird, problemlos in die Stube zu gelangen). Wird Nolan darauf angesprochen, führt er diese Sicherheitsmaßnahmen auf Aldans übertriebene Angst vor Räubern zurück. In Wahrheit schütze sich Aldan und seine Habe mit den Riegeln als „zweite“ Barriere gegen die Untoten, die einmal im Jahr nach seinem Siegelbruch hier umgehen. Bei genauem Hinsehen (**Sinnenschärfe** +5) erkennt ein Held, dass in die treppenwärtige Seite der Tür eine Gravur eingelassen ist. Eine Probe auf **Sprachenkunde** oder **Magiekunde** kann hier Informationen liefern, ebenso eine Probe auf die Zaubersprüche **Odem Arcanum**, **Analys Arcanstruktur** oder **Oculus Astralis**.

Sprachenkunde

TaP

- 0-3** Die eingelassene Rune scheint eine Art Schutzzeichen zu sein.
- 4-6** Die Rune ist sicher tulamidischer Herkunft.
- 7+** Sie beschreibt eine Art Abwehrsymbol vor dem Tod.

Magiekunde

TaP

- 0-3** Die Glyphe ist ein Zauberzeichen.
- 4-9** Die Rune gehört zu den tulamidischen Schutzglyphen.
- 10+** Es handelt sich um eine Abwandlung eines Bannkreises, vermutlich gegenüber Thargunitoths Dienern.

Odem Arcanum

ZfP

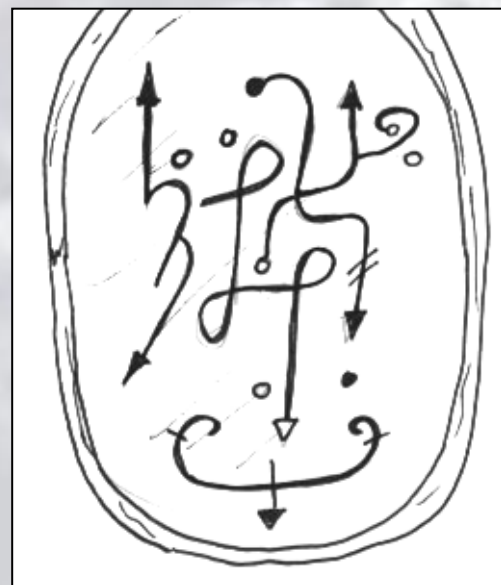
- 0** der Zauberer erkennt keine wirkende Magie

- 1-3** Die Glyphe ist nicht magisch
- 4-8** Die Glyphe ist nicht mehr magisch, ihre Ladungen scheinen aufgebraucht zu sein.
- 9+** Die Rune wurde mit einem komplizierten Ritual erschaffen

Analys oder Oculus Astralis

ZfP

- 0-3** es handelt sich um die Variation eines Schutz- bzw. Bannkreises.
- 4-7** Die Glyphe schützt vor Untoten.
- 8-12** Die Glyphe verlor vor etwa einem Jahr ihre Wirkung und hat etwa 25 Jahre auf der Tür ihren Dienst versehen.
- 13+** Die Art der Beschaffenheit der Zauberei lässt auf einen Meister der Glyphenmagie schließen und hat Ähnlichkeit zu der Zauberstruktur der Rashduler Pentagramm Akademie.



Die **Kyrdh-Lelith-Glyphe** wurde 997 BF von der Zauberin **Nioba saba Zefira von Rashdul** geschaffen, die einzige Person, die Aldan in das Geheimnis des Gasthauses einweihte. Nioba war eine Kennerin der Antimagie und gehörte zu den wenigen Gildenmagiern, der die alte tulamidische Glyphenmagie bekannt war. Da Aldan ihr in seinen Abenteurerjahren einen Dienst erwies, zeigte sich die alte Zaubererin großzügig und zauberte die

Glyphe an der Tür, die Aldan vor dem Unleben in der Tiefe seines Kellers schützen sollte. Nach Aldans und auch Niobas Tod, geriet die Macht der Glyphe jedoch in Vergessenheit und wurde auch nicht mehr aufgeladen.

Die Zauberkraft der Rune bewirkte eine Imitation des Zaubers HORRIPHOBUS, der jedoch nur auf Untote und Geister wirkt.

4. Kleines Gästezimmer

Das kleine Gästezimmer wird von dem Zwerg Andrasch, Sohn des Orgrim bewohnt. Hier lagert der Zwerg seine Habe sowie seine Waffen - von seinem Lindwurmschläger und dem Drachenzahn abgesehen.

5. Doppelzimmer

Das geräumige Doppelzimmer wurde der Praiospriesterin Antissa Daralas überlassen. Hier findet sich ihr Rucksack sowie eine Ausgabe des „Breviers der Zwölfgöttlichen Unterweisung“.

6. Einzelzimmer

Diese zwei Einzelzimmer sind derzeit nicht bewohnt.

7. Einzelzimmer

Dieses Einzelzimmer wird von der Bardin Iloren von Grautann bewohnt.

8. Flur

Ein schmuckloser Flur mit insgesamt zwei Kerzenlaternen. An der Westseite befindet sich eine Tür nach draußen, hinter der man das Aborthäuschen erreicht.

9. Schlafsaal

Ein Schlafsaal mit neun Doppelstockbetten. Der Schlafsaal ist derzeit bis auf ein Bett (durch Gunnar Erkenbrander) nicht bemietet. Üblicherweise schlafen hier Dienstboten, Knappen und Fuhrleute. In Gunnars Besitz findet sich nichts von Interesse.

10. Stall des Nebengebäudes

Im Stall des Nebengebäudes finden sich zehn Pferdeboxen sowie eine Box mit gelagertem Heu, einer Mistgabel und Pflegeutensilien. Die Spieler können hier ihre Reittiere unterbringen. Ansonsten finden sich hier die Pferde der Praiospriesterin und zwei Zugtiere des Bornländer Händlers. Auf der Rückseite der Scheune ist der Planwagen des Händlers abgestellt. Das doppelflügelige Tor der Scheune wird nachts durch ein schweres Eisenschloss gesichert und bei Sonnenaufgang durch Nolan wieder entfernt (**Schlösser Knacken** +3).

11. Werkraum

Hier befindet sich Nolans Werkraum, wo eine Werkbank nebst einigen Werkzeugen und Ersatzmaterialien lagert. Der Raum wird durch ein Eisenschloss gesichert (**Schlösser Knacken** +5), den Schlüssel hat Nolan in seinem Schlafraum oder trägt den Schlüssel an einem Bund an seinem Gürtel.

Obergeschoss des Gasthofes

1. Treppenhaus

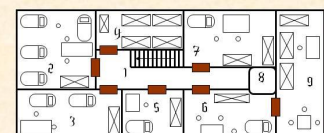
Ein schmuckloses Treppenhaus mit einigen Kerzenlaternen, die nach Sonnenuntergang von Haria entzündet werden.

2. Viererzimmer

Das Viererzimmer ist derzeit unbelegt.

3. Doppelzimmer

Das Doppelzimmer ist unbelegt.



Obergeschoss des
Gasthofes
„Zum Singenden Schwert“

4. Abstellraum

In diesem Raum lagert Nolan alle Arten von Gebrauchsgegenständen: Besen, Werkzeug, Lampenöl, einige Fackeln, Seil, Werkzeug, Schindeln und Holzplanken, alte Kleidung sowie Kleinodien und Andenken von geringem Wert. Die Schränke sind voll mit Fundsachen von Gästen. Unter anderem finden sich eine zerschlissene Magierrobe, ein Novizenrock der Perainekirche, ein novadischer Burnus, ein extrem nach Erbrochenem riechender Thorwalermantel, einige Tuniken sowie ein gutes Dutzend mottenzerfressener Fuhrmannsmäntel, alte Lederbeinkleider und kaputte Stiefel.

5. Einzelzimmer

Dieses Einzelzimmer wird von Marek Bornländer bewohnt.

6. Nolans Kammer

Nolans stets verschlossene Schlafkammer. Unter dem Bett lagert neben einem Nachtopf eine schwere Kiste aus Blutulmenholz (**Schlösser knacken** +6) mit insgesamt 45 Golddukaten. In seinem Schrank finden sich zwei Paar Kleidungssätze sowie ein feiner Praiostagsanzug. In der Ecke des Raumes befindet sich die Dünne Wand des Kamins aus dem Erdgeschoss, die wohlige Wärme abstrahlt.

7. Harias Kammer

In dieser recht geräumigen Kammer lebt Nolans einzige Tochter Haria. Das junge Mädchen beherbergt hier heimlich eine kleine graue Katze namens „**Graufell**“, die über das Fensterbrett und eine senkrecht stehende Holzplanke in das Zimmer klettern kann. In den Schränken finden sich drei Sätze Kleidung sowie einige Habseligkeiten ohne größeren Wert.

Auf dem Tisch steht neben Wasserschale und Krug ein gemaltes Bild von Harias Mutter Irinia, welche vor sechs Jahren bei einer Totgeburt starb. Das schwarzweiße Bild zeigt eine hübsche Frau von etwa 35 Götterläufen mit einem gütigen Lächeln.



8. Kamin

Der Kaminschlott ist von dieser Ebene nicht zugänglich, sorgt aber für Wärme im Obergeschoss.

9. Nolans Arbeitszimmer

Das geräumige Arbeitszimmer wird von Nolan nicht genutzt. Alle Bücher und Schriftstücke hier gehören noch Aldan, der sich aufgrund seiner Reisen als junger Mann sehr mit Geographie und Tierkunde auseinandersetzte. Zudem finden sich hier neben Büchern zu diesen Themen die Umsatzbücher der Schenke.

Bei genauerer Betrachtung dieser fällt auf, dass der Gasthof trotz Steuern und Kirchenzehnt stets gute Zahlen schrieb, jedoch jedes Jahr an einem bestimmten Tag (heute) und den zwei umliegenden Tagen geschlossen war.

An interessanten Büchern für die Spieler finden sich hier:

- **Bestiarium** von **Belhanka** (Geographica S.217)
- **Foliant** der **Kräuterkunde** (Geographica S.217)
- **Großer Aventurischer Atlas** in zeitgenössischer Ausgabe (Geographica S.217)
- **Das Wohlfeile Brevier für den Reisenden Kaufmann** (Geographica S.218)

Alle Bücher enthalten viele handschriftliche Notizen und Korrekturen von Aldan. Aus diesen können die Charaktere schließen, dass er sich vor allem in der Gegend um Donnerbach, in

Albernia, Tobrien und im Bornland aufhielt.

Weiter können die Spieler hier auf die von Baron Pelagius gesiegelten Eigentumsbrief, Aldans Testament und den Brief von Aldan an Nolan stoßen, der geöffnet (aber ungelesen) auf dem Schreibtisch liegt (siehe Handout).

Mein lieber Nefte, bedauerlicherweise höre ich nun Gulgari's Schwingen rauschen und habe in all den Jahren zwar größere Summen an Geld angehäuft, jedoch nie an einen Erben gedacht. Da ich dich und Deine bescheidene Art jedoch seit deiner Geburt kenne, wünsche ich, dass du den Gasthof zum Urbrander Turm weiterführst. Es sei dir jedoch gesagt, dass an einem Tag im Jahr, genau am Geburtstag deines Vaters, in der Schenke die Geister der Verstorbenen umgehen und jedoch holen und töten, dessen sie habhaft werden. Eine reisende Magierin half mir einst und wob einen Zauber in die Kellertüre, doch nach ihrem Tod mag die Magie in der Türe nicht mehr wirken. Verlasse an diesen Tagen die Schenke und reise ins Dorf zu deinen Eltern. Und hüte dich, die geheime Türe im Bierkeller zu öffnen. Nur Tod und Verderben lauern dahinter. Solltest du überdies noch Geld benötigen, so schau in den Brunnenschacht. Dort habe ich noch einen Notgroschen versteckt. Führe also den Hof mit Bedachtheit und phexischem Verstand weiter.

Dein dich liebender Onkel Nolan.

Nolan: beunruhigt, aber gefasst, später betroffen und pessimistisch
Haria: ängstlich, fürsorglich (Graufell), panisch (bei ihrer Entführung)
Antissa: Skeptisch, wachsam, mutig
Andrasch: Wachsam, beunruhigt, mutig
Marek: ist entführt
Gunnar: bei Boron
Iloren: zuerst verärgert und aufbrausend, dann panisch und hysterisch

Nachdem dem Helden zu Bett gegangen sind und der Sturm immer mehr zunimmt, nehmen die Ereignisse ihren Lauf. Im Keller erwacht der untote Magier Nebain aus seiner Starre und erhebt Kraft seiner niederhöllischen und geisterhaften Kräfte die Leichname seiner Mitgefangenen und derer, die er in der Nacht als Aldan die Kammern öffnete, töten ließ. Unter den Untoten befinden sich Skelette, Zombies und besessene Leichen, die man als **Schattenghule** bezeichnet. Letztere sind die schnellsten und dringen aufgrund der unverschlossenen Kellertüre und des verblassten Glyphenzaubers in den Schankraum ein. Dort treffen sie auf Marek Bornländer und den Diener Gunnar, die sich an der Theke noch etwas Meskinnes besorgen wollten. Die Dämonen töten Gunnar und verschleppen den Händler. Durch den Todesschrei werden die Helden geweckt. Beim Erwachen Nebains werden empfindliche Charaktere (Nachteil **Medium**, TaW **Prophezeien** 7+, Tsa- und Borongeweihte, Druiden und Hexen sowie Elfen) schon durch einen Traum aufmerksam. Sie schlafen überdies sehr schlecht und regenerieren in dieser Nacht auch nicht (andere Charaktere regenerieren in der halben Nacht nur die Hälfte der üblichen Regeneration).

Ein Schrei in der Nacht

Stimmung:

Verunsicherung, Grusel und Horror

Musik:

Stille oder Lieder aus bekannten Horror- und Gruselfilmen (z.B. Soundtrack -The Fog, Erdenstern – Into the Gray, Erdenstern- Into The Green, Radio Rivendell- The Book of War, Soundtrack - Alien versus Predator), Soundtrack - Bram Stoker's Dracula

Beleuchtung:

Kerzen- oder Kaminlicht

Stimmung der NPCs

Der Traum der Ketten

Der folgende Abschnitt betrifft nur genannte empfindliche Charaktere. Zur Aufrechterhaltung der Spannung sollten Sie diesen Abschnitt mit diesen Spielern allein durchspielen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kälte. Niederhöllische Kälte. Du erwachst voller Hunger. Du fühlst, dass du seit Jahrzehnten nicht gegessen hast. Du fühlst, dass das Leid was man dir angetan hat immer noch im Inneren deiner Seele brennt. Du willst aufstehen, doch kannst dich nicht bewegen. Schwere Ketten fesseln deine Arme und Beine. Hunger! Hunger! Hunger und Rache! Dich dürstet nach Blut, nach Blut und Seelenkraft. Dein Herz schlägt schneller, Schweiß sammelt sich auf Stirn und Brust. Du erwachst voller Angst in deinem Bett. Der Donner grollt draußen und heftiger Regen prasselt auf das Dach. Die Kälte weicht wohlgiger Wärme.

Lassen Sie dem Charakter nach diesem Traum keine Zeit für Aktionen oder das Wecken seiner Kameraden, sondern fahren Sie direkt mit dem nächsten Abschnitt fort.



Die Schattenghule

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Schrei eines Mannes reißt euch aus dem Schlaf. Sofort seid ihr hellwach, die Waffe bereit in der Hand. Der Schrei muss von unten gekommen sein. Ein Blitz taucht die Landschaft kurz in blaues Silber. Dann grollt der Donner. Heftiger Regen prasselt auf das Dach und gegen die Butzenscheiben. Draußen muss sich das Erdreich schon in Schlamm und der Bach in einen reißenden Strom verwandelt haben.. Von unten hört ihr Geräusche. Ihr seid nicht die einzigen, die erwacht sind.

Der Schrei Gunnars hat auch alle anderen Gäste erweckt. Helden und Meisterpersonen treffen sich wahrscheinlich im Treppenhaus, nur Marek Bornländer und Gunnar Erkenbrander fehlen. Sollten die SCs Rüstungen anlegen wollen, sollten diese Spielercharaktere deutlich später im Schankraum eintreffen.

Schon jetzt ist Iloren höchst beunruhigt und stellt sich dem stärksten Helden zur Seite. Als alle versammelt (und bevor jemand den Schankraum betritt) sind ertönt ein zweiter, heller Schrei (mit einer **Sinnenschärfeprobe** +2 können die Charaktere den Schrei als den des bornländer Händlers identifizieren).

Danach werden die Spieler wahrscheinlich zusammen mit Antissa und dem Zwergen den Schankraum betreten, wo zwei Schattenghule über dem Leichnam Gunnars sitzen und dessen Fleisch fressen. Ein dritter Ghul verbirgt sich noch im Schatten des Schankraumes und wird in der zweiten Kampfrunde aus dem Hinterhalt angreifen.

Wollen die Spieler einen anderen Weg gehen oder verbringen sie viel Zeit mit dem Anlegen von Rüstungen oder Zauberei, werden die Ghule der nächsten Szene bereits mit dem Leichnam verschwunden sein. In diesem Fall sollten Sie die Szene etwas anpassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Als ihr den noch von glimmendem Kaminholz erleuchteten Schankraum betrete, bietet sich euch eine grausame Szenerie. Zwei dunkle haarlose Gestalten, deren Umrisse mit der Dunkelheit des Raumes zu verschmelzen scheinen, knien über dem in einer Blutlache liegenden Diener der Bardin. Große kaltleuchtende Augen schauen euch an. Eines der Wesen schlägt seine Fänge in das noch warme Herz des Mannes, während das andere fauchend einen raubtierhaften Satz auf den ersten von euch zu macht.



Die Charaktere sehen sich zwei (und ab der zweiten Runde einem dritten) Schattenghul gegenüber. Bei diesen handelt es sich um Wesen, die mit dem Ghul und dem Nachtalp verwandt sind, jedoch im Gegensatz zu diesen, Besitz von einem toten Körper ergreifen, ihn verwandeln und fortan Lebenskraft in fleischlicher Gestalt sammeln. Die fleischliche Lebenskraft wird durch den Verzehr von warmem Fleisch eines denkenden Lebewesens aufgenommen. Pro 10 zugefügte SP erhält der Ghul 1 LeP zu seinem Grundvorrat hinzu. Für ein verzehrtes Herz oder Gehirn erhält der Ghul 10 LeP. Hat er insgesamt 300 LeP gesammelt, kann er wieder seine menschliche Gestalt annehmen. Wahlweise kann ein Beschwörer die Ghule auch dazu nutzen, ihm Lebenskraft zu bringen, um mit dieser Rituale der Blutmagie zu vollziehen. Wird der Ghul in seinem

Wirtskörper getötet, entflieht er in den Limbus und wird nach einem neuen frischen Leichnam Ausschau halten. Einmal besessen verwest der Wirtskörper nicht mehr. Die Körper der Schattenghule im Keller des Gasthauses überdauern so nun schon über zwanzig Jahre und gehörten den Gästen, die in der Schreckensnacht im Gasthaus waren.

Werte des Schattenghuls (Wirtskörper)

INI: 12+W6	PA: 12	WS: 8
RS: 0	LeP: 27 / 31	MR: 8
	AeP: 0	GS: 12
	AuP: -	GW: 6
Klauen	DK: H	AT: 12
	TP: 1W6+3	
Biss	DK: H	AT: 9
	TP: 2W6-2	

Besondere Kampffertigkeiten:

Niederwerfen, Sturmgangriff, Verschwimmen (Leichnam schwimmt mit der Umgebung, alle Angriffe und Paraden sind bei misslungener **Sinnenschärfeprobe** +3 zu Beginn des Kampfes um 2 erschwert), partielle Unsichtbarkeit (der Schattenghul kann sich unsichtbar machen, dann jedoch nicht attackieren).

Während des Kampfes mit den zwei Ghulen schleift ein dritter den zerstückelten Leichnam Gunnars in die Küche. Nach dem Kampf werden sie sich zusammen mit Antissa, Andrasch, Nolan, der völlig verzweifelte Haria sowie der hysterischen Ilora beraten wollen. Erzeugen sie stetig das Gefühl, noch weitere dieser Wesen seien in der Nähe. Berichten Sie von knackendem Holz und lassen sie die Helden im Regen Schemen und Bewegungen erkennen.

Aldans Brief

Das weitere Vorgehen der Charaktere liegt ganz bei den Spielern. Wenn sie einen Fuß vor die Tür setzen, machen Sie ihnen (mit Antissa und Andrasch) klar, dass eine

Flucht derzeit sehr gefährlich ist. Bestehen die Charaktere auf einer Flucht, begegnen ihnen auch draußen (in bis zu 1 Meile Entfernung von der Schenke) Leichname, Kadaver toter Tiere, Geister und auch einige Schattenghule.



Überdies wird ihnen die Flucht durch die Dunkelheit, knietiefen Schlamm und die dunklen Waldgebiete sicher nicht leicht fallen. Wenn sie auch angesichts dieser Gefahren nicht umkehren, wartet ein gewiss anderes Abenteuer auf sie.

Zudem drängen Antissa und Andrasch darauf, den Händler zu finden und sprechen sich für die Verfolgung der Wesen aus.

Letztlich sollte das „Heldsein“ der Charaktere ebenfalls überwiegen.

Bevor die Helden jedoch in den Keller gehen, erinnert sich Nolan an einen seltsamen Ausspruch seines Onkels und hin und verweist auf den Brief, welcher im ersten Obergeschoss liegt.

Obwohl dieser nur wenige Meter entfernt ist, schüren Sie ruhig die Paranoia der Spieler und erzeugen Sie das Gefühl der „Alienfilme“ (einer geht „kurz“ erkunden und wird abgeschlachtet). Nolan sollte mit einem oder zwei Spielercharakteren nach oben gehen. Auf dem Weg knarrt das Holz, es blitzt und donnert und mehr als einmal wollen die Spieler Schemen und Schatten sehen. In der folgenden Szene, sollte die Paranoia ihren Höhepunkt bekommen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Nolan führt euch über den Gang zu seiner verschlossenen Kammer. Der Wirt steht vor seiner Holztür und beginnt an seinem Schlüsselbund nach dem richtigen Schlüssel zu suchen. Ein Knarren kommt aus dem Zimmer gegenüber. Die Türe ist leicht angelehnt. Als Nolan immer noch nicht den Schlüssel hat, hört ihr ein kratzendes Geräusch aus dem gegenüberliegenden Raum. Ein lauter Donnerhall zerreit die Nacht, euer Herz stolpert ein Scheppern und das Zerbersten von Porzellan ist aus dem Raum zu hören! Der Wind lässt die Türe leicht aufschwingen. Ein Schatten ist dort und kauert am Boden. Helle leuchtende Augen schauen dich an und ein Knurren ist zu hören...

Schüren Sie die Angst der Helden mit einigen **Mut-** und **Aberglaubeproben**. Vermitteln Sie einem der Helden das Gefühl, dass ein weiterer Schattenghul hinter der Türe lauert.

In Wahrheit ist dies Harias Katze Graufell, welche sich vor dem Sturm erschrocken hat und durch den Lichteinfall den Schatten eines Monsters projiziert. Die Spieler sollten schnell auf des Rätsels Lösung kommen und erleichtert in Nolans Zimmer gehen können.

Graufell jedenfalls verkriecht sich fauchend unter Harias Bett und ist nur durch Zauberei hervorzulocken.

Sollte ein Held Graufell angreifen, wird die Katze schnellstens versuchen zu entkommen (6 LeP, Ausweichen 15).

Die Rückkehr des Metzgers

Nolan zeigt den Helden den Brief Aldans (siehe oben) und so kommt Licht in die Angelegenheit. Auf die Frage, warum er den Brief zuvor nie hat lesen lassen,



antwortet er, das er Angst hatte, der Brief sei ein Schuldschein aus den alten Tagen Aldans, als dieser noch ein Vagabund und Abenteurer war.

Damals habe ihm eine Nachbarin davon erzählt, dass sein Onkel einige Schulden in Gareth und Festum habe (Dies stimmt nur teilweise: Aldan war ein Streuner und Abenteurer, der einige Male mit dem Gesetz in Konflikt geriet, mehrfach verurteilt wurde, floh und aus diesem Grund auch die Nacht des Schreckens niemandem (weder dem Baron noch der Praioskriche) meldete Stattdessen vertraute er sich seiner ehemaligen Gefährtin Nioba saba Zefira aus Rashdul an und nah ihre Hilfe in Anspruch. Schulden hatte er jedoch keine.).

Nach Entdeckung der Information werden die Spieler wieder zur Gruppe zurückkehren wollen. Allerdings sollte sich dies noch als problematisch herausstellen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Aldans Brief gibt euch einigen Aufschluss über die Lage. Nun gilt es, den Händler aus den Fängen der Monster zu befreien. Als ihr die hölzerne Treppe zu den anderen

herabsteigt, zerbricht mit einem Mal die Holztür zum Hinterhof. Ein stinkender Leichnam mit einem verrosteten Fleischerbeil steht in der Türe. Wassergras und modrige Kleider zieren den aufgequollenen Körper mit der teils aufgeplatzten Haut, in denen Maden und Blutegel ein Heim gefunden haben. Die blinden weißen Augen starren euch hasserfüllt an. Dann geht der Wiedergänger brüllend auf euch und Nolan los.

Die Helden werden mit dem Leichnam des Fleischers **Gerbald aus Helmark** konfrontiert, der hier vor einigen Wochen im Weiher ertränkt wurde (die Hintergründe hierzu sollen ein anderes Mal erzählt werden). Der nekromantische Einfluss Nebains umfasst den Gasthof, die Ruinen und die nähere Umgebung, der Weiher liegt ebenfalls gerade noch im Einflussgebiet.

Werte des untoten Fleischers

INI:	6+W6	PA:	2	WS:	-
RS:	2	LeP:	35	MR:	8
		AeP:	-	GS:	3
		AuP:	-	GW:	7
Fleischerbeil	DK:	N	AT:	8	
	TP:	2W+2			

Hände **DK:** H **AT:** 8
 TP: 1W+2

Kampffertigkeiten: Wuchtschlag

Besonderheiten:

erleidet keine Wunden

Beute:

Großes Fleischerbeil (wie Holzfälleraxt),
Beutel mit 7 Silbertalern

Nachdem die Spieler den Leichnam vernichtet haben, entscheidet sich das weitere Vorgehen der Gruppe, welches sie durch Andrasch, Nolan, Antissa und Iloren beeinflussen können.

Folgende Szenarien sind denkbar:

- Flucht aus dem Gasthof
- Verschanzung
- In den Keller

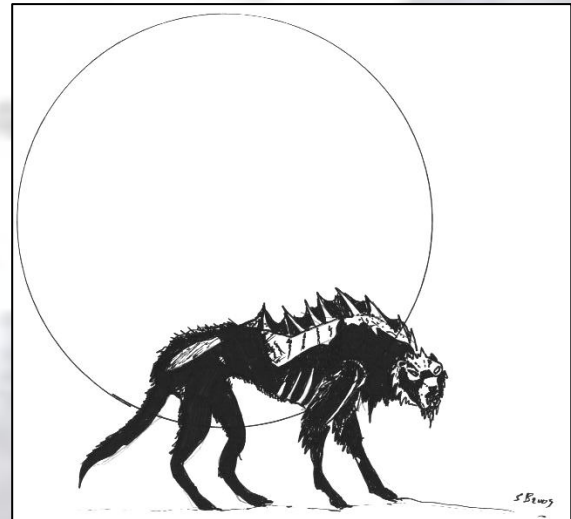
Optional steht ihnen noch „Hinter dem Hof“ offen, so sie auf Andraschs Rat hören und in dem Wagen des Bornländers nach nützlicher Ausrüstung und den Heiltränken suchen wollen (zur Erinnerung: Marek erzählte Andrasch im abendlichen Suff von den exklusiven „Getränken“). Sollte Sie die Spieler ein wenig lenken wollen, können Sie zudem Haria entführen lassen und so den „Druck“ erhöhen, in den Keller zu gehen. Dies sollten Sie auf die jeweilige Spielrunde anpassen und als optionales Mittel nutzen.

Flucht in die Nacht

Eine Option ist es, das Gasthaus noch in der Nacht und während des Sturms zu verlassen.

Dies schützt die Charaktere allerdings erst dann vor Nebains Einfluss, wenn sie mindestens eine Meile zwischen sich und die Schenke gebracht haben. Der unbekannte Weg wird in völliger Dunkelheit beschwerlich und gefährlich sein (Schlammlöcher, umstürzende Bäume, herumfliegende Äste, Morast), die Nässe bietet zudem genug Grund für schwere Erkältungen und Nebains Einfluss folgen mehrere Untote Wesen, die sich aus der näheren Umgebung auf die Gaststätte

zubewegen und auf ihrem Weg alle Lebenden Wesen attackieren werden. Hierzu zählen einige Skelette des alten Helmarker Boronangers, Verstorbene in den Wäldern, darunter eine vierköpfige Räuberbande, die von Rivalen getötet wurde, ein Holzfäller, der von Wölfen gerissen wurde sowie einige Dutzend untote Tiere (Rinder, Wölfe, einige Hunde, Ratten, Rabenvögel usw.).



Wählen die Spieler diese Variante werden ihnen die NSCs nicht folgen und sich bis zum nächsten Morgen im Obergeschoss verbarrikadieren.

Ob sie überleben, liegt in Ihrer Entscheidung. Allerdings werden sie Nebain nicht aufhalten, so dass der Untote seinem kalten Grab entkommen kann und fortan die Gegen terrorisiert.

Doch auch dies ist dann eine andere Geschichte...

Volle Verteidigung

Eine zweite denkbare Option ist es, sich bis zum Morgengrauen und Ende des Sturmes in der Schenke zu verschanzen. Der Sturm wird dann gegen Morgengrauen verebben, so dass eine Weiterreise nach Helmark oder auch die Erkundung der Keller möglich ist.

Für diesen Fall wird Nebain versuchen, die Lebenden in der Nacht durch mehrere Wellen von Untoten und Geistwesen zu vernichten. Und diese kommen nicht immer die Treppe herauf: Nutzen Sie

Schattenghule, die durch die Fenster oder die Decke des Daches kommen, Zombies, die vor den Fenstern herumirren, untote Wölfe aus den Wäldern, die mit dämonischer Geschwindigkeit in die Schenke einfallen und schließlich noch Nebains hypnotische Gabe, den medial begabten oder empathischen Überlebenden (IN 13+) grausame Träume und Visionen eingeben. Dieser Lösungsweg kann mit Harias Entführung kombiniert werden, um die Spieler doch noch in den Keller zu locken. Überlebt Nebain die Nacht, wird er, ausgestattet mit Mareks Lebenskraft, in die Wälder entkommen und ebenfalls fortan die Gegend terrorisieren.

In den Keller

Diese Option wird im folgenden Kapitel „**Der Keller des Urbrander Turms**“ genauer beschrieben.

Hinter dem Hof

Die Helden erfahren von Andrasch, dass der Händler in seinem Planwagen eine Kiste mit sechs Heiltränken gelagert hat und dass sie (wenn schon nicht der Zwerg, der gern auf Drachenwerk verzichtet), diese nutzen sollten. Umso dringender wird dies, wenn die Spieler durch die bisherigen Kämpfe entkräftet sind.

Die Spieler müssen sich also entscheiden, ob sie die Tränke bergen wollen, oder lieber so die Keller erkunden. Angesichts der bedrohlichen Lage ist selbst Antissa bereit, in diesem Fall auf die „vermutlich weiße Heilmagie“ zurückzugreifen.

Wenn die Spieler, sich auf den Weg zur Scheune machen, werden sie vorerst im Regen von einem Schwarm (3W6) untoter Raben beäugt. Erst wenn sie sich auf den Rückweg machen, werden die Vögel angreifen.

Zur Beschreibung des Inhaltes des Planwagens siehe „**In Traviass Schoß**“.

Werte der untoten Raben

INI: 10+W6 **PA:** 1 **WS:** 1

RS: 2	LeP: 2	MR: 12
	AeP: -	GS: 16
	AuP: -	GW: 3
Krallen	DK: N	AT: 7
	TP: 1 SP	

Kampffertigkeiten: keine

Besonderheiten:

Sehr kleiner Gegner (AT+4, PA+7)

Beute:

keine

Sollten die Charaktere ins Haus fliehen, werden ihnen die Vögel hierher nicht folgen.

Harias Entführung

Während die Spieler sich vorbereiten, oder den Planwagen des Bornländers besuchen, kann es zu einem neuen Zwischenfall kommen: Ein Schattenghul manifestiert sich direkt über Haria und entführt das Mädchen vor den Augen der verbliebenen SCs und NSCs. Sollten Helden anwesend sein, können sie natürlich eingreifen. Gelingt dem Ghul die Entführung, verschwindet er mit der schreienden Haria ebenfalls im Keller und bringt sie direkt zu Nebain. Jetzt sollten wahre Helden erst recht einen Ansporn haben, die Keller genauer zu untersuchen.

Der Keller des Urbrander Turms

Stimmung:

Erkundung, Verlassene Keller, Untote, Grusel

Musik:

Erdenstern – Into the Gray, Dungeons and Dragons Soundtrack, Hexen II - Soundtrack

Beleuchtung:

Kerzenlicht

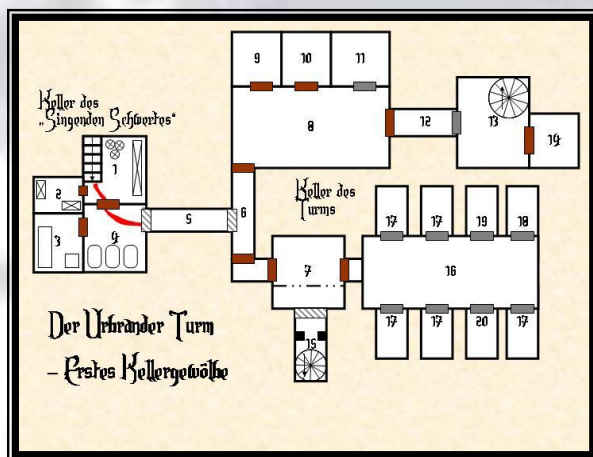
Stimmung der Nichtspielercharaktere

Nolan: sehr beunruhigt, betet viel
 Haria: ist entführt, lebt noch
 Antissa: Wachsam, kühl und überlegt
 Andrasch: Recht vorsichtig, mutig und heroisch
 Marek: entführt, lebt noch ein wenig
 Iloren: panisch und hysterisch

Die Spieler erreichen in der Küche die Kellertüre, welche bereits im Kapitel „**In Traviass Schoß**“ beschrieben ist. Auffällig ist jetzt allerdings, dass das (entwertete) Zauberzeichen von Krallen und Nägeln zerkratzt wurde. Der Abstieg in den Keller ist unproblematisch.

Im Folgenden finden Sie die Auflistung der Räumlichkeiten der Keller des Gasthauses und der Urbrander Turms.

In den Räumen 1-5 befinden sich keine Gegner. Verbreiten Sie jedoch durch die Stimmung, verdecktes Probenwürfeln und einige düstere Andeutungen und der Beschreibung von Geräuschen stete Unsicherheit.



1 **Vorratskeller und Treppenaufgang**

In diesem Keller lagert Nolan unverderbliche Vorräte für die Schenke. Darunter sind drei Fässchen mit Brandwein, Meskinnes und Premier Feuer, ein gutes Dutzend Dauerwürste, Käse, Einmachgläser, Kartoffeln, Amphoren mit Wasser sowie verschiedene Kästchen mit Kräutern. Die Tür nach Süden steht offen, eine breite Blutspur führt von der Treppe

durch diese. Auffällig an der Tür ist, dass sie aus schwerem Steineichenholz besteht und über insgesamt sechs Riegel und drei schwere Eisenschlösser verfügt. Diese Tür diente Aldan einst als erste Barriere gegen die Untoten, wurde von Nolan aber nie genutzt. Zu der Tür weiß Nolan nichts, aber mittlerweile kann er sich aufgrund des Briefes ihre Funktion erklären und gibt zu, dass sein Oheim „doch nicht verrückt“ war.

Die Holztür nach Westen ist mit einem Holzriegel versehen und kann problemlos geöffnet werden.

2 **Kühlkammer**

In der gut temperierten Kühlkammer lagern Fleisch, Käse sowie verderbliche Produkte (insgesamt 35 Rationen).

3 **Abstellkammer**

Hier lagern alte Stühle und Tische sowie Gerümpel, welches nicht mehr von Nutzen ist.

4 **Wein- und Bierkeller**

Neben drei großen Eichenfässern mit Wein, Bier und Ferdoker Bier, ist vor allem die frische Blut- und Eingeweidespur Mareks am Boden zu erkennen, die abrupt in der Ostwand verschwindet. Öffnungsmechanismen für die offensichtliche Geheimtür finden die Charaktere nicht.

Erst eine **Sinnenschärfe**-Probe +3 oder einen Probe auf **Zwergennase** +2 enthüllt einen kleinen Backstein hinter dem östlichsten Fass, mit dessen Drehung die Tür geöffnet werden kann. Alternativ kann die Tür mit dem Zauberspruch FORAMEN (5AsP) geöffnet werden.

5 **Geheimgang**

Der Geheimgang wurde einst als Flucht- und Ausfallweg aus der Ruine angelegt und wird durch zwei Geheimtüren flankiert. Die Osttür ist geschlossen. Beide Türen lassen sich jedoch durch einen Hebel an der Wand öffnen.

Um einen Missbrauch des Tunnels durch entfliehende Gefangene oder Personen, die unerlaubterweise vom alten Gesindehaus (nun Gasthof) kommen, zu vermeiden, weist der Gang noch eine alte etwa 2 Meter tiefe Fallgrube in der Mitte des Ganges auf. Diese kann mit einer **Sinnenschärfeprobe** +2 oder eine **Gefahreninstinkt** Probe aufgespürt werden. Die Schattenghule kennen die Falle und können sich mit ihren Klauen an der Wand entlang oder durch Sprünge behelfen.

Die Grube kann nur entschärft werden, wenn die Spieler den alten Mechanismus in der Wand entdecken, der die Falle für 10 Sekunden deaktiviert. Bei diesem handelt es sich um je zwei drehbare Steine mit einem Praiossonnensymbol. Zum Überspringen ist eine **Körperbeherrschungsprobe** nötig.

Stürzt ein Held in die Grube erleidet er 2W6 TP durch den Sturz sowie weitere 2W6 TP durch nadelspitze Pflöcke. Zudem muss ihm jemand wieder aus der Grube helfen.

Die Blutspur Mareks führt weiter nach Osten, verliert sich aber kurz vor der Tür.

6 Verbindungsgang

Verbindungsgang zwischen nördlichem und südlichem Kellergewölbe. Der Gang ist von einem Wasserfilm überzogen. Es riecht modrig. An einigen Stellen können die Helden bei genauem Hinsehen Spuren der Riesenamöbe aus (8) finden. Aus dem nördlichen Teil des Gewölbes ist ein fluoreszierendes blaues Leuchten zu erkennen. Reste der Blutspur führen jedoch nach Süden.

Der Gang birgt ansonsten keine Besonderheiten.

7 Siegelkammer

Die alte Wachkammer des Turmes diente lange Zeit als Kerkerwachkammer und später als Abstellraum. Die Südwand wurde komplett zugemauert. Erst der Brand des Turmes lies die Südwand

einstürzen und gab Sicht auf eine zweite verborgene Wand dahinter. Ein Durchgang nach Süden war in der Zeit der Priesterkaiser mit einem klerikalen Siegel versehen worden, der Nebain Jahrhunderte lang im zweiten Kellergewölbe einschloss. Doch Aldan vermutete hinter dem Siegel einen größeren Schatz und interpretierte es nicht als Siegel, etwas einzusperren, sondern als Siegel Räuber draußen zu halten. Mit einer Brechstange öffnete er die Kammer. Nur drei Tage später kam es zur Nacht des Schreckens, in der Nebains Schattenghule Aldans Frau und Kinder sowie neun Gäste der Schenke holten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Im Schein eurer Fackeln erkennt ihr einen Raum mit quadratischem Grundriss. Während alle Wände aus Ziegeln bestehen, ist die anscheinend nachträglich eingefügte Südwand vollständig eingebrochen und gibt Sicht auf eine zweite Wand aus Granit hinter ihr. In der Mitte der Granitwand erkennt ihr eine marmorne Siegelplatte mit einer Sonnenglyphe und einem zerstörten Schriftzug. Die Platte ist der Länge nach bis in die Decke gespalten. Steintrümmer liegen neben einem verrosteten Brecheisen am Boden. Reste einer frischen Blutspur führen in die Tiefe...

Die Tür nach Osten ist verschlossen und weist tiefe Risse und Kratzer auf, die ihr durch die Diener Nebains beigebracht wurden. Die Tür lässt sich nur durch einen FORAMEN (10AsP) oder eine **Schlösserknackprobe** +4 öffnen.

8 Turmweinkeller

Der alte Weinkeller der Handelstation. Die hier lagernden Gegenstände und Vorräte wurden allerdings von Aldans Vorgänger Zeleran Harbinger weitgehend geplündert. Die Tür zur alten Waffenkammer (11) wurde jedoch bis heute nicht geöffnet. Der Raum steht etwa drei halbfingertief unter Wasser, welches vom Ostgang (12) einsickert. Überall haben sich grün- und blau leuchtende Phosphorpilze sowie Moose und andere Pilze ausgebreitet, die

von der Feuchtigkeit des Raumes profitieren. Die Phosphorpilze können geerntet werden (**Pflanzenkunde**probe -3) und leuchten dann 1W6 Spielrunden lang. An der Decke des Raumes hat sich eine Riesenamöbe eingenistet, die die Helden bei Betreten des Raumes sofort angreift.

Werte der Riesenamöbe

INI: 1+W3	PA: 0	WS: -
RS: 0*	LeP: 30*	MR: 18
	AeP: -	GS: 0.25
	AuP: -	GW: 6
Scheinarm	DK: H	AT: 6**
	TP: 1W3+2 SP /KR	

Kampffertigkeiten:

keine

Besonderheiten:

*erleidet nur Schaden durch Waffen mit einer Schneide oder durch Feuer

**Umklammern (siehe Zoo-Botanica S 157). Ein umklammerter Held erhält jede KR Schaden, eine KK- Probe kann ihn aus der Umklammerung befreien. Je misslungener KK- Probe steigt der Malus der Nächsten um 1. Ist ein Held umklammert, greift die Amöbe keinen anderen Gegner an.

Beute

Im Magen der Amöbe finden sich eine alte Ochsenherde ohne Stiel sowie ein Silberring im Wert von 4S (nicht magisch).

9 Werkzeuglager

Der Boden des alten Werkzeuglagers des Turms ist ebenfalls mit einer dünnen Schicht Wasser überzogen. Die Tür zum Weinkeller ist halb vermodert und zerfällt bei Berührung zu faulenden Einzelteilen. Das Lager ist ansonsten leer, da es von Zeleran Harbinger ausgeräumt wurde.

10 Schlafkammer

Eine alte Schlafkammer, ebenfalls mit Wasser am Boden und von Phosphorpilzen besiedelt. An der Wand steht ein überwuchertes Etagenbett. Der Raum diente einst als Wachkammer für die Soldaten der Priesterkaiser und später als

Unterkunft für zwei Knechte der Wechselstation oder als Ausnüchterungszelle. Nach Zerstörung des Turms hatte die Schlafkammer keinen Verwendungszweck mehr.

11 Waffenkammer

Die Tür zur alten Waffenkammer besteht aus rostigem Eisen. Vor Zerstörung des Turms war diese Türe jedoch für Zeleran und Aldan nicht zu öffnen. Sowohl die Soldaten der Priesterkaiser, als auch die Büttel der Handelsstation lagerten in ihr Waffen, Munition und Ausrüstung. Der Schlüssel zur Kammer ging beim Brand verloren. Das Schloss ist zwergischer Machart und überaus robust. Mit der Zunahme der Feuchtigkeit im Keller, begann jedoch auch die Tür anzurosten. Schlösser Knacken sowie FORAMEN sind bei der Tür nutzlos, da das Schloss und die Angeln völlig eingerostet sind und das Öffnen des Schlosses keinen Effekt hat. Einzig brachiale Gewalt vermag die Tür nun zu öffnen (KK-Probe +6). Wird ein EISENROST auf die Tür gesprochen, zerfällt sie nach wenigen Sekunden in ihre Bestandteile.

In der Waffenkammer finden die Spieler folgende Ausrüstungsgegenstände, die aufgrund der guten Abdichtung der Kammer vor Zeit und Feuchtigkeit einigermaßen geschützt waren (dennoch haben alle Waffen einen BF von 5 Punkten mehr als der Listenwert angibt, Pfeile, Bolzen und Armbrüste sind nicht mehr zu gebrauchen).

- 2 Streitkolben
- 4 Speere
- 4 Langschwerter
- 2 Breitschwerter
- 1 Khunchomer
- 3 Säbel
- 2 Armbrüste mit 100 Bolzen (unbrauchbar)
- 3 Kurzbögen mit 50 Pfeilen (unbrauchbar)
- 3 Amphoren mit Pech
- 2 Kettenhemden (RS 2 BE 4)
- 3 Lederrüstungen (RS1 BE 3)
- 3 Lederhelme (unbrauchbar)

2 Lederschienenpaare (unbrauchbar)

12. Verbindungsgang

Kurzer Verbindungsgang zwischen Treppenraum (13) und Weinkeller (8). Der Gangboden ist überschwemmt mit Wasser, Phosphorpilze wachsen überall an den Wänden. Die schwere Osttür aus Eisen ist mit sechs Riegeln verschlossen. Sie diente einst zur Abwehr von Belagerern, die den Turm bereits in der Hand hatten. Aufgrund der Robustheit der Tür und der guten Dichte der Fugen, hielt sie der kompletten Überschwemmung der Räume 13 und 14 stand. Nur an einigen Stellen sickert Wasser durch die Fugen und führt zur Überschwemmung der Räume 8,9,10 und 12. Sollten die Helden die Türe wirklich öffnen, kommen ihnen gut 16000 Liter brackiges Wasser aus Raum 13 entgegen (2W6+2 Punkte AuP Schaden, völlige Durchnässung, 2W6 Sumpffegel(siehe 13) sowie Verlust von 1W6+4 LeP)

13 Treppenraum

Der Raum ist durch jahrelanges Auffangen des Regenwassers völlig überschwemmt. Die Treppe mündet in der Turmruine. Ein Zugang zu dem Raum ist nur möglich in dem ein Held von der Ruine aus durch das brackige Wasser taucht (drei **Schwimmenproben** +5) oder die Osttüre von (12) öffnet. Die Tür zur Raum (14) ist völlig vermodert. Im Brackwasser leben einige Generationen (3W6) Sumpffegel, die jeden angreifen (AT: 7-RS Schaden ½ SP), der mit dem Wasser in Berührung kommt (siehe Zoobotanica S. 88f).

14 Leere Abstellkammer

Ein leerer Raum, normalerweise geflutet von Regenwasser aus Raum 13.

15 Treppe ins zweite Untergeschoss

Die Treppe ins zweite Untergeschoss schließt sich an Raum (7) hinter der Glyphenplatte an. Vor der Treppe wurde eine dritte Mauer gezogen, die durch die Untoten zerstört wurde. An der Decke wartet ein Schattenghul auf eine günstige Gelegenheit. Sollte ein Held allein an

diesen Ort kommen greift er direkt an. Gehen die Helden als Gruppe ins zweite Untergeschoss, folgt er ihnen unauffällig und ist nur durch eine **Sinnenschärfeprobe** +12 zu entdecken. Eine **Gefahreninstinktprobe** +6 warnt ebenfalls vor dem Wesen.

16 Kerker

Der Alte Kerker wurde nach dem Abzug der Praiospriester verschlossen und seitdem nicht mehr geöffnet. Heute lässt sich die schwere Eisentür nur unter schwierigen Umständen öffnen (siehe (7)). Nähert man sich ihr, ist jedoch ein deutliches Kratzen und Schleifen hinter ihr zu vernehmen (**Sinnenschärfeprobe** +2). Wird die Tür geöffnet, wird die Gruppe sofort von den skelettierten Gefangenen angegriffen, die die Soldaten hier verhungern ließen und die in dieser Nacht von Nebain erhoben wurden.

Werte der fünf Skelette

INI:	10+W6	PA:	3	WS:	5
RS:	0	LeP:	15	MR:	5
		AeP:	-	GS:	5
		AuP:	-	GW:	4
Hände		DK:	H	AT:	8
		TP:	1W6+2		

Kampffertigkeiten:

keine

Besonderheiten:

Die Skelette können nur mit Hieb-, Ketten- und Infanteriewaffen wirksam bekämpft werden. Säbel, Schwerter und Stäbe richten den halben Schaden an, Fechtwaffen und Dolche sowie Bolzen und Pfeile sind nutzlos.

Beute

keine

17 Leere Einzelzelle

Hier wurden Gefangene der priesterkaiserlichen Soldaten eingesperrt. Heute ist die Zelle leer und unverschlossen. Die Gittertüre ist stark verrostet.

18 *Leere Magierzelle*

Wie 17, jedoch ist die Zelle speziell für Gefangene mit arkanen Kräften verstärkt worden. Die Gitterstäbe bestehen aus Eisen mit Bleikern, die Backsteine zum Teil aus Koschbasalt. Zudem befindet sich am Schloss eine (entweihte) Praiosschutzglyphe. Die Zelle ist bis auf ein paar verrostete Ketten an einem Eisenring in der Wand leer. In dieser Zelle ist die Anwendung aller Zauberfertigkeiten um 5 Punkte erschwert.

19. *Magierzelle*

Wie 18, jedoch ist diese Zelle verschlossen und weist in der Wand ein überaus realistisches Relief eines Mannes mit schmerzverzerrtem Gesicht auf.

Die Zelle beherbergte einst den Zauberer Turilion von Kuslik, der sich mittels TRANSVERSALIS TELEPORT zu versetzen versuchte. Der Versuch misslang und materialisierte ihn direkt in der Wand, wo er ein grausames Ende nahm. Am Boden der Zelle findet sich nur die völlig zerfallene Magierrobe des Zauberers. Die Zellentür ist verschlossen (**Schlösser knacken** +1, **KK-Probe** +2 oder **FORAMEN** mit 2 AsP).

20 *Gefangenzelle*

wie 17, jedoch ist in dieser Zelle ein sechstes Skelett erhoben, kann sich aber am Kampf nicht beteiligen, solange die Tür verschlossen ist (**Schlösser knacken** +1, **KK-Probe** +2 oder **FORAMEN** mit 4 AsP).

Die Kammern der Verdammnis

Stimmung:

Das Finale naht, Rettung des Händlers, erhebend, aber auch ungewiss.

Musik:

Erdenstern – Into the Gray, Dungeons and Dragons Soundtrack, Gothic 3 –

Soundtrack, Erdenstern – Into The Green, Der Herr der Ringe – Soundtrack; Soundtrack zum PC Spiel Hexen II

Beleuchtung:

Kerzenlicht

Stimmung der Nichtspielercharaktere

Nolan:	fürchtet sich, nahezu unbrauchbar
Haria:	ist entführt, lebt noch
Antissa:	Interessiert und wachsam, nach der Folterkammer verstört, desorientiert und zweifelnd
Andrasch:	Stürmisch, ungeduldig, heroisch
Marek:	verstirbt in diesem Kapitel
Iloren:	hysterisch, nervig, weinerlich, sehr ablenkend

Die Spieler folgen weiter den Schreien des Händlers (die ab jetzt verstummen) sowie der nun sehr dünnen und mäßigen Blutspur Mareks und werden gegebenenfalls noch verfolgt durch einen Schattenghul. Als die Spieler die Kammern betreten, die einst den Soldaten der Priesterkaiser als Verhör- und Folterkammer dienten, richtet Nebain erstmals das Wort an sie.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Behutsam und kampfbereit schreitet ihr die Wendeltreppe herab. Der Geruch von Moder und Verwesung schlägt euch entgegen. Eure Nackenhaare stellen sich auf. In der Ferne hört ihr Rondras Donner. Je weiter ihr nach unten geht, desto unheimlicher wird es euch. Im Licht eurer Fackeln erkennt ihr, dass die Wände der Wendeltreppe mit praiosgefälligen Runen und Glyphen verziert waren, die in anscheinend Jahrhunderte langer Arbeit mit Krallen und Fingernägeln aus dem Stein gekratzt wurden. Ein Schleifen und Scharren ist zu hören. Kalte Luft weht euch entgegen, stört jedoch nicht das Feuer eurer Fackel. Dort unten lauert mehr als nur Unheil. Das Böse selbst ist es, was dort auf euch wartet. Als ihr den ersten Schritt in den Gang am Fuße der Wendeltreppe macht, ertönt eine dunkle hallende Stimme wie aus einer alten Gruft.“

„Seid willkommen in meiner Gruft, Sterbliche. Nun, da ihr hier seid, ist mein Leben wieder nah. Erfreut euch an meinen Dienern und genießt eure letzten Atemzüge.“

Mit Ende dieser Worte erkennt ihr Bewegung in dem Raum vor euch. Zwei der schaurigen Wesen, die Gunnar Erkenbrand töteten, kommen auf euch zu, vier Skelette an denen kaum noch verwesenes Fleisch hängt, folgen ihnen mit staksigen Schritten. Eines der Wesen hält inne und verschwimmt vollständig mit der Umgebung. Im Schein eurer Fackeln seht ihr nur noch wabernde Umrisse, die sich auf euch zu bewegen. „WEICHET!“ donnert Antissa und auch der Zwerg stürzt sich brüllend ins Kampfgetümmel.“

Der letzte der Helden auf der Treppe erhält zudem folgende Botschaft

„Du bemerkst wie vorn der Kampf entbrennt. Doch dann spürst auch du es, wie eisiger Odem und der Geruch von Verwesung in deiner Nähe sind. Urplötzlich greifen scharfe Klauen nach dir. Eines der Wesen ist euch unsichtbar gefolgt. Ihr sitzt in der Falle!“

Die Helden befinden sich in einer strategisch ungünstigen Position. Vorn werden sie von zwei Schattenghulen und vier Skeletten bedrängt. Von hinten greift ebenfalls ein Ghul an. Gestalten Sie den Kampf nicht als bloßen Hack&Slay, sondern lassen sie die Schattenghule taktisch vorgehen: Angreifen, zurückziehen, unsichtbar machen und wieder aus dem Hinterhalt angreifen.

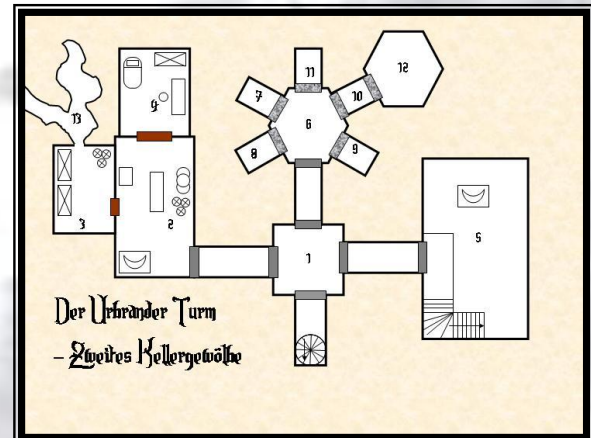
Die Werte der Skelette und der Schattenghule sind weiter oben angegeben (diese drei Ghule haben 27, 31 und 34 LeP).

Nach dem Sieg der Helden über die Bedrohung wird Antissa über ihren Schatten springen und etwas von ihrem Einbeerensaft verteilen (+7 LeP für jeden). Weiterhin spricht sie mehrere Gebete zu Praios und Boron, so dass

zwölgöttergläubige Helden einen Bonus von +1 auf Mut erhalten.

1 Vorkammer

In der Vorkammer spielt sich der Kampf zwischen den Skeletten, Schattenghule und den Helden ab. Die Kammer ist ansonsten leer. Die steinernen Türen wurden schon vor Jahrhunderten von Nebains Untoten zerschmettert.



2 Folterkammer

Die Spieler betreten die alte Folterkammer (Befragungskammer). Über der Eingangstür prangt ein Schild mit der Schrift „VERITAS“. Der Raum bietet alles, was sich ein Inquisitor wünscht: Ketten hängen von der Decke, eine Streckbank steht in der Mitte des Raumes, an der Westseite ein Fesselstuhl mit Stachellehnen und Arm- und Beinfesseln sowie einer Garotte-Zwinge in Halshöhe zum Erdrosseln des Opfers. An der Ostseite befindet sich eine aranisch anmutende Eiserne Jungfrau. Im Südwesten des Raumes befindet sich eine Feuerstelle, über der einige Ketten mit verrosteten eisernen Handschellen befestigt sind. In der seit Jahrhunderten erkalteten Asche liegen einige Brandteisen mit den Siegeln von Praios und Darador. Drei Hexenkessel stehen an der Westwand bereit, ein Opfer bei lebendigem Leibe zu kochen.

3 Vorratskammer

In der Vorratskammer finden die Helden zwei Schränke mit (unbrauchbaren) Tinkturen und Fläschchen. Eine

Alchemieprobe +4 identifiziert sie über gravierte Schriftzeichen als Wahrheitselixiere. Drei Fässer beinhalten noch brennbares Pech. Die Nordwand ist eingestürzt und gibt den Eingang frei auf einen Wolfsrattenbau (13).

4 Kammer des Foltermeisters

In der Kammer des Folterknechts befinden sich ein uraltes Bett, ein Schrank und ein Schreibtisch. Auf diesem liegt das Buch mit einem Verzeichnis der Befragten und der Anklagepunkte, sowie des Verbleibs der Unglücklichen.

Intuitive und feinfühlig Helden (z.B. Elfen, Hexen, Tsageweihete, Peraineweihete, Traviageweihete, Rahjageweihete, Helden mit dem Nachteil Medium) vernehmen die Stimmen der Gefolterten und Gestorbenen zu hören.

Auszug aus dem über 50-seitigen Buch des Folterknechts (siehe Handout):

Erläuterung der Begriffe:

Exitus Percontatia:	Unter der Befragung verstorben
Demissio:	Freigelassen
Capitis supplicium:	Hingerichtet
Custodia:	in Gewahrsam
Murum sanctum:	in heiliger Mauer begraben

Das Buch und der schriftliche Beweis der Bestechlichkeit und Grausamkeit der Praiosgeweihtenschaft alter Tage lässt Antissa derart stark am Glauben an Praios zweifeln, dass sie fortan keine Wunder mehr wirken kann (wenn sie das Buch vor dem Finale liest). Erst nach Einkehr in einen Tempel in der nächsten größeren Stadt wird sie diese Zweifel ablegen.

5 Großer Kerker

Ein großer Kerker der auf zwei Ebenen angelegt ist. Auf der oberen Ebene befindet sich der Zugang, der von Wachen gesichert werden konnte. Die Gefangenen befanden sich auf der unteren Ebene, etwa drei Meter tiefer. Ein schmale Treppe verbindet die beiden Ebenen. Der Kerker lieferte

Nebain eine große Zahl an Skeletten, die er gegen die Spieler in die Schlacht wirft. Insgesamt 25 Untote finden sich hier, die sich sofort bewegen, wenn die Spieler die Türe öffnen. Die einzige Möglichkeit ist, die Türe schnellstmöglich zu verriegeln. Ein Kampf gegen die zwei Dutzend Untote ist zwar möglich, da immer nur zwei nebeneinander auf der Treppe kämpfen können, jedoch enorm kräftezehrend und langwierig. Hat Antissa ihren Glauben in (4) noch nicht verloren, kann sie den Raum mit Praios blendendem Licht füllen, der Untoten sofort vergehen lässt.



Die Werte der Skelette sind weiter oben angegeben (S.29).

6 Raum der Bannung

Der Raum der Bannung war ein zentraler Teil des Turmes der Praiosgeweihtenschaft alter Tage. In ihm wurden die mächtigen Magier, die auch gegen Koschbasalt und Eisen anzaubern konnten, verhört, gefoltert und letztlich hinter den Steinplatten lebendig eingemauert. Seitdem Nebain aus seiner Kammer entfliehen konnte, bringen ihm seine untoten Diener alles Lebendige in diese Kammer, wo er ihrer Seelenkraft habhaft wird. Bei Eintreffen der Helden steht Nebain zusammen mit dem letzten seiner Schattenghule hinter dem Altar, auf dem der leblose Körper Mareks liegt. Seine Seelenkraft ist bereits in Nebain übergegangen und der Zauberer ist nun in der Lage seine mächtigeren Zauber wieder anzuwenden (siehe „Der Untote Magier“). Ansonsten ist der Raum leer. An den Wänden finden sich jedoch Dutzende kryptische Schriften, die von den Mythen und der Geschichte der Zwölfgötter erzählen sowie eine Reihe von alten

Bannrunen, die von Nebain und seinem Gefolge zerstört wurden.

7 – 11 *Kammern der ewigen Verdammung*

Die Kammern dienten der Praioskirche zur „Asservation“ von mächtigen Magiern, die unbedingt aus dem Weg geräumt werden mussten, jedoch zum einen keinen einfachen Tod erleiden und zu anderen auch nicht post mortem als untote Wesen entwischen durften. Als höchste Strafe der Ketzerei in Sachen Dämonologie und Nekromantie sah die Praiospriesterschaft die Beerdigung bei lebendigem Leibe vor, in speziellen Fällen, das Einmauern.

Auf diese Weise kamen in den Jahren vor der Rohalszeit viele Gildenmagier (schwarze, graue wie weiße) ums Leben. Die Grabkammern sind jeweils relativ geräumig und ähneln einer nicht eingerichteten Zelle. Die Zellen sind aus Zwergenguss hergestellt, so dass es keine Ritzen oder Spalten gibt, durch die ein Zauberer entkommen könnte. Zudem sind in den Zwergenguss schwere, geweihte Eisenstäbe eingelassen.

Die Kammern sind bis auf zwei (10 und 8) allesamt geöffnet, die Leichname fehlen und sind in Nebains untote Dienerschaft integriert.

Alle Grabkammern tragen noch die Siegelschrift, welche der in Raum 7 des ersten Kellergeschosses ähnelt. Hinzu wurde jeweils der Ausspruch „***Hereticus damnatus in eterniam***“ sowie der Name des Hingerichteten eingemeißelt. Trotz der Zerstörung der meisten Steinplatten sind die Inschriften noch recht deutlich zu entziffern.

7

Gevain der Druide vom Reichsforst
592 – 462 BF

8

Lucius Marcellus Orgaron von Vinsalt
402 – 451 BF

9

Nebain ui Kalair von Havena
365 – 411 BF

10

Martissa, die Schwarze Hexe von Baliho
409 – 454 BF

11

Queltanas Tarafas von Punin
365 – 422 BF

Die Zelle des Lucius Marcellus (8) ist leer. Lediglich ein Stück Papier mit dem Schriftzug „Transversalis und ich bin fort“ liegt am Boden und zerfällt bei Berührung. Die Zelle der Schwarzen Hexe von Baliho (10) ist eine Scheingrabkammer. Anhand des Buches des Scharfrichters können die Spieler nur viermal die Strafe „Einmauerung“ finden. Zudem passt das Datum der Schwarzen Hexe nicht und ferner ergibt eine Probe auf ***Geschichte*** +4, dass die Priesterkaiser aus Angst vor den Hexen, diese eigentlich immer verbrennen ließen.

Wird die Steinplatte zerstört, gibt sie den Weg frei in die Asservatenkammer des Turms, welche nie von den Praiospriestern geleert wurde.

12 *Die Asservatenkammer*

In der Kammer lagert der große Mühen Lohn. Hier finden die Spieler eine Belohnung nach Spielleiterentscheid. Hierzu können Tränke, magische Artefakte, aber auch Geld, Juwelen oder Schatzkarten zählen. Lassen Sie ihrer Fantasie freien Lauf, aber übertreiben Sie es nicht. Die Fundstücke in der Kammer können daher auch als Aufhänger für neue Abenteuer dienen (siehe „Der Mühen Lohn“).

13 *Gangsystem der Wolfsratten*

Das Gangsystem gehört einem Rudel Wolfsratten, welches die Spieler mehrfach angreift, wenn sie in die Nähe des Baus kommen (Jeweils 2W6+5 Wolfsratten). Wohin der Bau führt, sei Ihnen überlassen.

Werte der Wolfsratten

INI:	9+2W6	PA:	0	WS:	2
RS:	0	LeP:	6	MR:	0
		AeP:	-	GS:	4
		AuP:	20	GW:	1
Biss		DK:	H	AT:	5
		TP:	1W6-2		

Kampffertigkeiten:

Sehr kleiner Gegner (AT +4 PA +7)

Gezielter Angriff (SP statt TP bei einer glücklichen Attacke)

Besonderheiten:

Wer mehr als 5 LeP durch Rattenbisse verliert, hat ein Risiko von 5% (1 auf W20) sich mit einer der folgenden Erkrankungen zu infizieren (W20): 1-5 Lutas, 6-8 Sumpffieber, 9-11 Schlachtfeldfieber, 12-15 Rascher Wahn, 16-17 Zorganpocken, 18-19 Tollwut, 20 Jahresfieber

Beute

Fell (billig), Fleisch (zähe 1/5 Ration)

Der Untote Magier

Stimmung: Das Finale, das Ende des Bösewichts, die Erlösung der verdammten Seelen.

Musik: erhebende Musik, die einem Finale gerecht wird (z.B. Matrix Revolutions, Erdenstern – Into the Red, Spellforce – Soundtrack, Spellforce II – Soundtrack, Dungeons and Dragons Rollenspielmusik, Gothic 3 Soundtrack, Drakensang Soundtrack, Two Steps to Hell - Invincible)

Beleuchtung: Kerzenlicht

Stimmung der Nichtspielercharaktere

Nolan:	gewinnt neuen Mut aufgrund seiner Tochter
Haria:	traumatisiert, entrückt
Antissa:	gefasst, inbrünstig und gnadenlos
Andrasch:	stürmisch und berserkerhaft
Iloren:	mittlerweile bewusstlos

Sobald die Spieler die Kammer der Verdammten (Raum 6 des zweiten Untergeschosses) erreicht haben, stellt sich ihnen der untote Nebain entgegen.

Gestalten Sie das Finale als furios und spannend. Passen Sie es an die Möglichkeiten und verbliebenen Ressourcen der Charaktere an. Das Finale sollte ihnen alles abverlangen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Vorsichtig betretet ihre eine sechseckige große Kammer. In der Mitte des Raumes erhebt sich ein zerborstener Altar des Lichtgottes, auf dem der leblose, blutüberströmte Körper des Bornländers [sowie die sich windende Haria] zu sehen ist. Eine furchtbare Gestalt mit einem blutigen Krummdolch und einer langen, wabernden Robe steht hinter dem Altar. Die Gestalt ist ein nach Staub und Verwesung riechender Mann. Die einzigen Körperteile, die man an ihm noch erkennen kann, sind die skelettierten Hände und der zerborstene Totenschädel in einer Kapuze auf seinen Schultern.

Dunkle Stimmen, das Flüstern der Verstorbenen und ein leiser aber unangenehm schriller Unterton, der euch wie spitze Nadeln ins Hirn fährt sind zu vernehmen.

Die untote Gestalt bewegt sich langsam, gleitet über den Boden und weicht ein wenig vor euch zurück. Dann kommt Leben in den Boden, den ihr bisher nicht bemerkt habt. Ihr steht auf dutzenden von Knochen und Schädeln, die hier angehäuft sind. Als ihr euren Schrecken überwindet, bemerkt ihre Bewegungen in dreien der sechs Gänge, die aus diesem Raum herausführen. Eine schemenhafte Gestalt wie aus dem Schankraum manifestiert sich aus Rauch und Nebel neben der Robe

seines Meisters. Dann beginnt der Untote in eurem Kopf zu sprechen.
„Willkommen in meinem Grab, Sterbliche. Eure Bestimmung erfüllt sich, kommt und schließt euch uns an!“.

Wenn die Spieler zögern:

Antissa macht einen Schritt voraus. Ein Schädel zerbirst knackend unter ihrem Stiefel zu Staub. „Bei Praios und seinem Bruder Boron. Du entkommst uns nicht, Totenkopf. Zurück in die Niederhöhlen mit dir!“.

Sobald jemand angreift:

Ein dunkles Lachen dröhnt in und um euch herum. Noch mehr Unleben kommt in die Gerippe unter euren Füßen. Die Leichen erheben sich langsam. Tote Augenhöhlen blicken euch entgegen, eine Welle des Hasses auf alles Lebende umflutet euch. Ein zwei Meter großer, von schwarzen Flammen umlodeter Schattenghul betritt den Raum. Der letzte Kampf beginnt...“

Werte der Gerippe

INI: 10+W6	PA: 3	WS: 5
RS: 2	LeP: 25	MR: 6
	AeP: -	GS: 5
	AuP: 20	GW: 1
Säbel	DK: N	AT: 5
	TP: 1W6+3	

Kampffertigkeiten:

keine

Besonderheiten:

Die Skelette können nur mit Hieb-, Ketten- und Infanteriewaffen wirksam bekämpft werden. Säbel, Schwerter und Stäbe richten den halben Schaden an, Fechtwaffen und Dolche sowie Bolzen und Pfeile sind nutzlos.

Beute

keine

Werte des Hohen Schattenghuls

INI: 12+W6	PA: 12	WS: 8
RS: 0	LeP: 34	MR: 8
	AeP: 20	GS: 12
	AuP: -	GW: 6
Klauen	DK: H	AT: 12
	TP: 1W6+3	

Biss	DK: H	AT: 9
	TP: 2W6-2	
Kältestrahl	DK: Fern	AT: 15
	TP: 3W6	

Besondere Kampffertigkeiten:

Niederwerfen, Sturmangriff, Verschwimmen (Ghul schwimmt mit der Umgebung, alle Angriffe und Paraden sind bei misslungener **Sinnenschärfeprobe** +3 zu Beginn des Kampfes um 2 erschwert), partielle Unsichtbarkeit (Der Schattenghul kann sich unsichtbar machen, dann jedoch nicht attackieren). Immunität gegen Feuer.

Frostballangriff:

Dieser Ghul kann alle 3 Kampfunden einen kleinen Frostball auf ein Ziel senden (gelingt immer, normaler Angriff, Ziel darf ausweichen, aber ohne Schild nicht parieren). Der Zauber wirkt ähnlich wie ein CRYOFAXIUS. Der Zauber kostet den Schattenghul so viele AsP wie angerichtete TP.

Werte Nebains ui Kalairs

MU 25	FF 7	
KL 14	GE 14	
IN 10	KO 10	
CH 2/14	KK 9	Ausw 14
INI: 12+W6	PA: 16	WS: -
RS: 0	LeP: 24	MR: 20
	AeP: 0	GS: 8
	AuP: -	GW: 10
Opferdolch	DK: H	AT: 12
	TP: 1W6+3	

Kampffertigkeiten:

Ausweichen III, Finte, Gezielter Stich, Todesstoß

Zaubersprüche

IGNIFAXIUS 7, BRENNE TOTER STOFF 10, NEKROPATHIA 12, SKELETTARIUS 12, STEIN WANDLE 16, PARLYSIS 12, PLUMBUMBARUM 10, SEELENWANDERUNG 7, FULMINICTUS 7, HORRIPHOBUS 4, RESPONDAMI 12, GARDIANUM 8

Besonderheiten:

Der Untote Magier kann nur mit Hieb-, Ketten- und Infanteriewaffen wirksam bekämpft werden. Säbel, Schwerter und

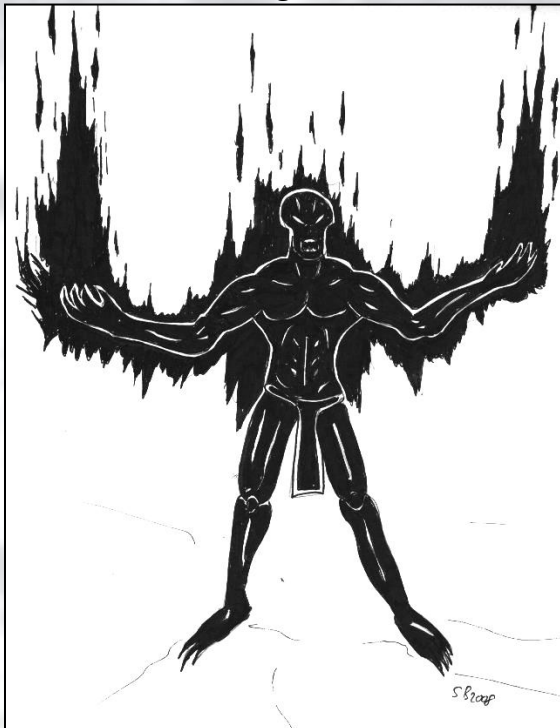
Stäbe richten den halben Schaden an, Fechtwaffen und Dolche sowie Bolzen und Pfeile sind nutzlos.

Beute

Opferdolch, zerfetzte Magierrobe mit Silberfäden

Die Spieler stehen nun ihrem Feind, dem untoten Zauberer, einem hohen Schattenghul und einer beliebigen Anzahl von Skeletten gegenüber. Passen Sie die Anzahl der Skelette den Fähigkeiten ihrer Gruppe an. Vorerst sollte jedoch jeder Held mit einem Skelett bedacht werden, um Nebain Zeit für seine Zauber zu lassen. Zudem erheben sich pro 2 Kampfrunden W6-3 weitere Skelette aus dem Knochenhaufen (so viele, wie Sie als Spielleiter benötigen)

Als Taktik wird Nebain zuerst den Hohen Schattenghul sowie die Skelette in den Kampf senden. Anschließend versucht er, die Helden mit seinen Zaubersprüchen PLUMBUMBARUM und HORRIPHOBUS zu verzaubern. Danach geht er zu Kampfsprüchen über. Die Erhebung zusätzlicher Skelette erfolgt unabhängig von seiner Astralenergie.



Die Spieler können Nebain mit Hilfe von Antissas geweihtem Streitkolben sehr stark

zusetzen (doppelter Schaden durch die geweihte Waffe). Durch die Aussprache des Wortes „Boron“ verliert der Untote zusätzlich 1W3-1 LeP und erleidet einen Verlust von 1 auf seine Initiative. (In einer Freien Aktion kann einmal der Name des Gottes kraftvoll und authentisch ausgesprochen werden. Eine schnelle und unglaubliche Aussprache des Namens bringt keinen Effekt).

Wird Nebain besiegt, zerfallen alle Skelette augenblicklich und der Schattenghul zieht sich in den Limbus zurück. Als Beute bleiben den Spielern nur der Opferdolch, sowie der Zugang zur alten Asservatenkammer.

Selbstverständlich können sie auch die paralysierte Haria befreien und müssen ihre Ängste lindern (**Heilkunde Seele** +3 oder Zauber „Ängste lindern“ mit 3 ZaP*).

Jenseits des Todes

Stimmung:

Sieg und Triumph. Der untote Zauberer ist besiegt, Marek und Gunnar sind gerächt. Dennoch bleiben einige Zweifel.

Musik:

Weltenbrand, Erdenstern – Into the Red, Erdenstern – Into the Green, Radio Rivendell - Compilation

Beleuchtung: Kerzenlicht

Stimmung der Nichtspielercharaktere

Nolan:	erleichtert und froh
Haria:	traumatisiert, entrückt
Antissa:	froh, dankbar, aber noch zweifelnd an der Geschichte der Priesterkaiser
Andrasch:	in großmäuliger Feierlaune
Iloren:	kleinlaut, verstört

Die Helden haben über den untoten Magier gesiegt. Es bieten sich mehrere alternative Enden an, die Sie für ihre Gruppe in Abhängigkeit von der Spielleitererfahrung auswählen können.

A Nebains endgültiger Tod.

Mit der Vernichtung des untoten Körpers Nebains hat sein Körper auch keinen Halt mehr in der dritten Sphäre und wird nun endlich von Golgari dem Totenvogel ins Jenseits geleitet (er gilt damit als exorziert). In das Gasthaus kehrt Ruhe ein, nachdem die Praioskirche (so sie informiert wird) die Angelegenheiten (Befragungen, Asservation, Dokumentation und Bestattung der Toten) dort erledigt haben.

B Nur eines der vielen Kapitel

Mit der Vernichtung des Körpers kehrt Ruhe ein, für ein Jahr. Danach wiederholt sich der Spuk und Nebains Skelette gehen wieder umher. Diese Variante kann umgangen werden, wenn die Spieler den Untoten exorzieren oder später einen Boron- oder Praiospriester oder einen Druiden/Antimagier mit in den Vorfall involvieren.

C Besessenheit

Mit der Zerstörung von Nebains Körper, wandert sei Geist kurz suchend umher und fährt in den Körper eines Anwesenden oder gar eines Helden ein. Ein Folgeabenteuer mag die Austreibung des Geistes sein nachdem sich der Besessene in der Nacht immer mehr ändert und schließlich auf seine Gefährten losgeht.

D Der Flüsterer

Eine Variante zu C ist, dass der Geist zwar in den Körper einer anderen Person einfährt, jedoch keine Kontrolle über diesen erlangen kann. Stattdessen übernimmt er die Rolle eines intriganten Einflüsterers, der den zunehmend Verstand und Geist seines Wirtes umnebelt und so für eine Vielfalt an möglichen Szenarien sorgen kann.

E Der Abenteurer

Nebain kehrt im Körper eines verstorbenen oder an der Grenze zum Tode schwebenden Helden zurück und wird fortan als Spielercharakter weitergeführt. Zwar hat er einen großen Teil seiner Fähigkeiten verloren, erinnert sich jedoch

gut an die Ereignisse bis zu seiner Folterung (jedoch nicht mehr danach). Diese Variante sollte zwischen Spielleiter und dem betroffenen Spieler abgesprochen sein.

F Erstanden

Nebains untoter Körper wird zerstört. Sein nun befreiter Geist geht einige Zeit in Grautann als Nachtalp um bis er wieder zu menschlicher Gestalt gelangt.

Falls Sie das Folgeabenteuer „*Der Schlangenberg*“ spielen möchten, bietet sich diese Variante an.



Der Mühen Lohn

Die Spieler haben einen gefährlichen freien Untoten besiegt und ein altes entweihetes Heiligtum des Praios vom Schrecken gereinigt.

Als Lohn für ihre Mühen und Entbehrungen erhält jeder Spielercharakter:

- **125 Abenteuerpunkte**

- Eine **Spezielle Erfahrung** auf

- **Sinnenschärfe**

- **Geschichtswissen** oder

Magiekunde

- **Mut**

- Charaktere mit dem Nachteil „**Totenangst**“ können diese um eine Kategorie verbilligt senken

- Jeder Charakter erhält einen Teil aus der Asservatenkammer. Antissa wird jedoch

Acht geben, dass wirklich gefährliche Stücke in die Obhut der Praioskirche gelangen.

In der Asservatenkammer lagern unter anderem:

- 1 Kurzsword aus Zwergenstein (TP+1BF -3)
- 1 Waffenöl Qualität D (noch haltbar)
- 2 Zaubersprüche Qualität D (noch haltbar)
- 1 Zauberschlüssel (Siehe SRD S.37)
- 50 Golddukat
- 1 Ausgabe „die Nichtwelt“
- 3 geweihte Streitkolben der Praioskirche
- 2 gut gearbeitete Kettenhemden

Passen Sie die Beute der Stufe der Helden und ihren Spielgegebenheiten an. Die Spieler sollten entlohnt werden, man muss ihnen aber auch nicht tonnenweise Gold und Artefakte vor die Füße werfen.

Dramatis Personae

Adeptus minor *Nebain ui Kalair*

Nebain ui Kalair (381- 411 BF) wuchs als zweites Kind einer Händlerfamilie in Honingen auf. Als seine Eltern die magische Begabung entdeckten, schickten sie den Jungen recht früh in die Ausbildung zum Gildenmagier auf die Thaumaturgische Akademie zu Havena. (Die Schule wurde 599 BF aufgelöst). Nachdem Nebain dort seinen Abschluss machte, musste er 397 BF mit ansehen, wie zwei seiner Kommilitonen von Praiospriestern verhaftet und der Ketzerei überführt wurden. Nebain verließ Albernia und traf auf seinen Reisen auf einen Zirkel aus Schwarzmagiern und schloss sich ihnen an. In seiner dreijährigen Weiterbildung, die den jungen Mann völlig

veränderten, avancierte er schnell zu einem kompetenten Schwarzmagier, der sich 410 BF kurz vor seiner Prüfung zum Adeptus major befand. Als ein Verräter aus den eigenen Reihen den Zirkel den Häschern der Priesterkaiser auf dem Silbertablett servierte, gehörte Nebain zu den wenigen Überlebenden des Zirkels. Seine Kameraden wurden in alle Winkel des Mittelreiches verschleppt und wie Nebain der hochnotpeinlichen Befragung vor Praios Anlitz zugeführt. Nebain starb schließlich als einer der eingemauerten Ketzer des Urbrander Turmes, nachdem er unter der langanhaltenden Folter gestanden hatte.



Die angegebenen Werte können Sie nutzen, falls Sie Nebain in einer der Varianten des Endes einsetzen möchten, in dem der untote Magier fortbesteht.

Zitate (als Lebender)

„Ein außergewöhnliches Schriftstück. Überlasst es besser mir...“

„Bei Boron und Hesinde. Was für ein faszinierender Dämon!“

„Mada steh mir bei...“

Zitate (als Untoter)

„~“

Geboren: 381 BF

Größe: 1,78
Haarfarbe: schwarz / kahl
Augenfarbe: braun / keine Augen mehr

Kurcharakteristik:

Talentierte, relativ egoistischer und ehrgeiziger Schwarzmagier (Lebender). Kompetenter, rachsüchtiger und ruheloser Zauberer und Hasser des Lebens (Untoter).

Herausragende Eigenschaften:

MU 14 KL 14, CH 14, Magiekunde 10, Geschichtswissen 8, Ignifaxius 7, Gardianum 9

Die Kampfwerte des untoten Nebain finden Sie weiter oben.

Nolan Urbrander



Nolan Urbrander ist der zweite Sohn eines Bauern aus der Nähe der nächst größeren Stadt. Als Zweitgeborener erbte er nicht den Hof seiner Familie, sondern arbeitete knapp zehn Jahre als Knecht und Hausverwalter auf dem Gut seines älteren Bruders. Umso überraschender kam die Nachricht seines Oheims Aldan, der ihn zum Erben des Gasthofes bestimmte. Nolan ist ein aufgeschlossener, aber sehr ungebildeter (wenn auch nicht dummer)

Wirt, der nur die Künste von Rechnen, Lesen und Schreiben immer noch nicht beherrscht. Seit Übernahme der Schenke bemüht er sich verzweifelt. Mit ihm zog auch seine 13jährige Tochter Haria. Seine Frau Irinia starb im Kindbett.

Stellen Sie Nolan als unerfahrenen aber doch sicher wirkenden Wirt der Schenke dar. Er hat sich in den letzten Monaten zu einem kompetenten Gastwirt entwickelt, verbirgt jedoch seine Schwächen. Vor allem seine Unfähigkeit zu Lesen und zu Schreiben macht ihm zunehmend Probleme, so dass er dies von seiner Tochter Haria übernehmen lässt, die es von einem Perainepriester lernte.

Nolan ist sehr stolz auf eine alte Trophäe seines Urgroßvaters, ein Singendes Schwert (Ein Khunchomer mit mehreren Löchern, der bei Bewegung durch die Luft sirrende Klänge von sich gibt). Dieses Schwert war auch der Grund für ihn, die Schenke umzubenennen.

Zitate:

„Herein, Herein! Setzt euch und genießt Bier, Wein und Kost im Singenden Schwert“

„Wir werden alle sterben. Boron und Mada seien unserer Seelen gnädig...“

„Das Zimmer kostet nun einmal 5 Silber und keinen Heller weniger. Ihr könnt ja draußen im Sturm übernachten, wenn ihr wünscht“

Geboren: 996 BF
Größe: 1,81
Haarfarbe: kupferrot
Augenfarbe: blau

Kurcharakteristik:

Guter Wirt und Schauspieler, ängstlicher und abergläubischer Mittelländer.

Herausragende Eigenschaften:

MU 9 KL 11, FF 15, Holzbearbeitung 7, Lesen/Schreiben -2, Hieb Waffen 6, Ackerbau 12, Überreden (Feilschen) 9

Kampfwerte Nolan Urbrander

MU	9	FF	12
KL	9	GE	11
IN	10	KO	14

CH 9	KK 14	Ausw 9
INI: 9+W6	PA: 9	WS: 7
RS: 1	LeP: 34	MR: -2
	AeP: -	GS: 8
	AuP: 33	GW: -
Knüppel	DK: N	AT: 12
	TP: 1W6+1	
Handaxt	DK: N	AT: 12
	TP: 1W6+3	

Kampffertigkeiten:

Wuchtschlag

Haria Urbrander



Haria Urbrander ist das einzige Kind von Nolan Urbrander und dessen Frau Irinia, die bei der Geburt eines toten Kindes vor sechs Jahren verstarb. Haria wuchs bei ihrem Vater auf und folgte im schließlich in das Gasthaus. Da sie seit früher Kindheit von dem Perainepriester Helmarks in Schrift, Sprache und Mathematik geschult wurde, beherrscht sie diese Talente vorzüglich und hilft ihrem Vater sehr häufig aus und führt damit de facto die Wirtschaft des Gasthauses.

Generell ist Haria trotz ihrer Jugend eine sehr gefestigte Persönlichkeit, welche durch die Ereignisse in und unter der

Schenke jedoch auf eine harte Probe gestellt wird.

Harias ganzer Stolz ist ihre kleine grau getigerte Katze Graufell, die sie jedoch vor ihrem Vater verstecken muss.

Zitate

„Woher kommt ihr? Was wollt ihr? Könnt ihr Zaubern?“

„Ich muss Graufell suchen. Helft ihr mir?“

„Das ist doch ganz einfach, Vater...“

Geboren: 1015 BF

Größe: 1,53

Haarfarbe: Blond

Augenfarbe: Grün

Kurcharakteristik:

Eine heranwachsende Frau mit starker Persönlichkeit,

kompetente Hauswirtschafterin

Herausragende Eigenschaften:

MU 11 KL 11, FF 11, Lesen/ Schreiben 5, Rechnen 5, Tierkunde 3, Schätzen 3, Klettern 6

Kampfwerte Haria Urbrander

MU 11	FF 11	
KL 11	GE 10	
IN 11	KO 8	
CH 12	KK 9	Ausw 7
INI: 9+W6	PA: 7	WS: 4

RS: 1	LeP: 21	MR: 2
--------------	----------------	--------------

AeP: -	GS: 8
---------------	--------------

AuP: 20	GW: -
----------------	--------------

Messer	DK: H	AT: 7
---------------	--------------	--------------

TP: 1W6+0

Kampffertigkeiten:

Keine

Lichtbringerin

Antissa Daralos

Antissa ist die Tochter eines ihr unbekannten Halbelfen und der Praiosgeweihten Arila Daralos von Drol. Es wurde jedoch zeitlebens von Arila geleugnet, dass Antissa der Liebesaffäre mit einem Halbelfen entsprang (und für

diese Lügen tut sie häufig Buße). Dennoch weist Antissa einige Charakteristika elfischen Blutes auf, wie zum Beispiel die leicht elfischen Gesichtszüge und Statur, sowie relativ große Augen (jedoch keine spitzen Ohren). Auf ihr elfisches Erbe angesprochen, reagiert Antissa sehr verschlossen und bisweilen auch aggressiv. Schon in ihrem Noviziat hatte sie stets damit zu kämpfen „dazu zu gehören“ und wurde so eine vom Ehrgeiz geleitete und kompromisslose Priesterin des Lichtgottes.



Elfische Traditionen oder gar Zaubersprüche lehnt sie ab, auch wenn sie einmal im Jahr ganz tief im Schlaf ein wunderschönes Lied zu hören glaubt. Antissa ist hervorragend ausgebildet mit dem Streitkolben und dem Sonnenszepter. Weiterhin verfügt sie über einen ausreichenden Kanon an Liturgien sowie eine exzellente Menschenkenntnis. Sie befindet sich auf einer Reise zum Kloster von Grautann und musste aufgrund des Sturmes im „Singenden Schwert“ Rast machen.

Sollte sich in Ihrer Gruppe ein Spieler-Praiosgeweihter aufhalten, wird Antissa zuerst versuchen, diesen in Wissen und Frömmigkeit in den Schatten zu stellen, letztlich aber vor allem in den Kellern versuchen, kooperativ zu sein.

Zitate

„Praios sei dieser Seele gnädig.“
 „Eure Zauberei mag pragmatisch sein, aber es ist gewiss nicht mein Weg.“
 „Hinweg mit dir, ketzerischer Unhold!“
 „Für Praios! Für Gilborn!“
 „Elfisch? Mein Herr, ich glaube kaum, dass eine Dienerin des Lichtgottes etwas mit diesem zauberkundigen Volk zu tun hat. Ich erst recht nicht.“

Geboren: 1004 BF
Größe: 1,72
Haarfarbe: Schwarz mit silbernen Strähnen
Augenfarbe: Blau

Kurcharakteristik:

Kompetente Rechtskundlerin, glühende Verehrerin des Praios, verdrängt ihre elfische Abstammung (daher KP-Reduktion und Zwangshandlungen), Stigma (Silberne Haarsträhnen), Außenseiterin in der Praioskirche

Herausragende Eigenschaften:

MU 16 KL 13 IN 13; Rechtskunde 12, Geschichtswissen 11, Sprachenkunde 7, Staatskunst 6, Liturgiekenntnis 9

Kampfwerte Antissa Doralos

MU	16	FF	10		
KL	13	GE	12		
IN	13	KO	10		
CH	12	KK	11	Ausw	8
INI:	8+W6	PA:	11	WS:	5
RS:	1	LeP:	37	MR:	7
		KeP:	31 (20)	GS:	8
		AuP:	34	GW:	-
Streitkolben		DK:	H	AT:	14
		TP:	1W6+4		

Kampf- und Sonderfertigkeiten:

Praiosgeweiht (31 KeP), Wuchtschlag,

Liturgien

Antissa kennt alle Liturgien der Praioskirche bis Grad II, sowie die 12 Segnungen. Da ihre karmalen Kräfte von

ihrer Reise noch geschwächt sind, beginnt sie das Spiel nur mit 20 KeP.

Andrasch Drachenzahn, Sohn des Orgrimm



Andrasch Drachenzahn, Sohn des Drachentöters Orgrimm, gehört zu den Schülern von Norax Schuppenspalter, einem namhaften Lehrer der Schule des Drachenkampfes zu Xorlosch. Andrasch wuchs in den kleinen Bingen der Erzzwerge von Norolosch nahe Xorlosch auf und lernte dort die Traditionen der Zwerge und ihren Kampf gegen alles Drachengezücht von seinem Vater. Nach seiner Feuertaufe trat er in die Lehre von Norax Schuppenspalter, der aus Andrasch einen vorzüglichen Axtkämpfer formte. Mit dem Wurmspieß und dem Drachentöter wenig bewandert, wurde Andrasch jedoch mit dem Lindwurmschläger zu einem der besten Abgänger des Jahrzehnts. Nach einigen Jahren als Tatzel- und Grubenwurmjäger (er bezeichnet es gern als „Kammerjäger“), hörte Andrasch schließlich von den Drachen anderer Länder. Mit dem Ziel der Drachensteine verließ er Xorlosch und seine Heimatstadt und reiste einige Zeit durch die Gegend, bis er von einem Unwetter überrascht und zur Einkehr in

das Gasthaus „Zum Singenden Schwert“ gezwungen wurde.

Andrasch ist ein „typischer“ Zwerg wie ihn sich Klein-Alrik vorstellt: ein meisterlicher Axtkämpfer und Zecher. Eine wesentliche Schwäche des Zwerge ist jedoch seine Unbeherrschtheit, was Flüche angeht und schon häufiger haben die Götter ihn mit dem flinken Difar und dem Dumpfschädel für seine Äußerungen bestraft...

Zitate

„Zauberei? Ich zeigt dir gleich Zauberei, du langer Elfenpisser.“

„Orks? Hast du gerade Orks gesagt? Lasst mir welche übrig!“ (leuchtende Augen)

„Bei Rondras Titten!“

„Was heißt, er ist schon tot? Läuft doch noch durch die Gegend! Zählt der dann doppelt?“

„Vierundzwanzig, Fünfundzwanzig, Sechszwanzig“ (Im Orkangriff)

„Ich viele Waffen? Mein Herr, der Trend geht halt zum Drittschwert!“

Geboren: 971 BF

Größe: 1,34

Haarfarbe: Blond

Augenfarbe: stahlgrau

Kurcharakteristik:

Kompetenter Drachen- und Orkjäger, meisterlicher Zecher, treuer und kampflustiger Zwerg, vollendeter Flucher

Herausragende Eigenschaften:

MU 16, KK 16, Hiebaffen 13, Infanteriewaffen 7,

Kampfwerte

MU	16	FF	13		
KL	9	GE	11		
IN	12	KO	16		
CH	9	KK	16	Ausw	11
INI:	13+W6	PA:	12	WS:	8
RS:	4	LeP:	45	MR:	5
		AeP:	-	GS:	6
		AuP:	35	GW:	-
Moschomax*		DK:	N	AT:	15
		TP:	1W6+7		
Drachenzahn		DK:	H	AT:	12
		TP:	1W6+2		

***Lindwurmschläger**

Kampffertigkeiten:

Wuchtschlag, Niederwerfen, Ausweichen I+II, Rüstungsgewöhnung II, Sturmangriff,

Besonderheiten

Zwangshandlung (Fluchen), Zwangshandlung (Erschlagene zählen)

Marek Bornländer



Marek Bornländer entstammt dem nördlichen Mittelreich und führt nun seit zehn Jahren den kleinen Weinhandelsbetrieb seines Vaters weiter. Seine Haupttrouten führen von Almada ins nördliche Mittelreich und mit Fellen und anderen Materialien wieder zurück. Der gestandene Mann musste sich auf seinen Reisen immer wieder mit Orks und Banditen anlegen, weswegen er recht kompetent mit Axt und Händlerstab geworden ist.

In Gesellschaft ist Marek zumeist freundlich und gut aufgeweckt, gegenüber Frauen jedoch anmaßend, anzüglich und unverschämt. Er schätzt Weine, den Gesang der Barden und die Reize des anderen Geschlechts, was ihm schon so manche Ohrfeige eingebracht hat zumal sein Äußeres nicht das beste, reinste und adligste ist.

Zitate

„Sechs Heller, keinen Kreuzer weniger, bei Phex und Rahja!“

„Ein 26er Wüstensturm aus Almada sagt ihr? Ich glaube, dieses Gesöff, was Ihr Wein nennt, stammt aus einer Orklatrine.“

„Na, Schätzchen- Wie wär's mit uns zweien?“

„Geht weg mit eurer Zauberei! Das verheißt nichts Gutes!“

„Mehr Wein! Mehr Bier! Und bringt mir ein williges Weib!“

Geboren: 991 BF

Größe: 1,74

Haarfarbe: Blond

Augenfarbe: stahlgrau

Kurcharakteristik:

Schmieriger Händler und Feilscher, miserabler Charmeur, exzellenter Weinkenner, guter Stabkämpfer, unbeliebt in nahezu allen Rahjatempeln Aventuriens

Herausragende Eigenschaften:

CH 8, Zechen 14, Weinkunde 13,

Betören -2, Feilschen 10, Gassenwissen 12

Kampfwerte

MU	11	FF	13	
KL	12	GE	12	
IN	10	KO	13	
CH	9	KK	12	Ausw 9
INI:	9+W6	PA:	12	WS: 7

RS:	4	LeP:	32	MR:	1
		AeP:	-	GS:	8
		AuP:	31	GW:	-
Kampfstab		DK:	SN	AT:	12
		TP:	1W6+1		

Kampffertigkeiten:

Wuchtschlag

Besonderheiten

keine

Iloren Hornhagen von Grautann

Junkerin Iloren zu Grautann wuchs als zweites Kind des wohlhabenden Barons Pelagion Hornhagen in Grautann (der nächsten Stadt) auf. Als ein Rahjapriester ihre Begabung für Gesang und Minnespiel

entdeckte, nahm sie gegen die Willen ihres Vaters den Beruf der Minnesängerin an. Mit den Jahren wurde sie zu einer der besten und gefragtesten Sängerinnen des Mittelreiches und befährt seitdem die Reichsstraßen. Sie fühlt sich jedoch mitnichten als fahrende Gauklerin, sondern als Bardin und Künstlerin von edlem Geblüt. Aufgrund ihres Erfolges an zahlreichen Fürsten- und Grafenhöfen wurde sie allerdings schnell arrogant, narzistisch und selbstverliebt.

Stellen Sie Iloren als narzistisch-arrogante Diva dar, der man kaum etwas Recht machen kann. In Krisen bewahrt sie keinen Kopf und begibt sich schnellstens in die Obhut des nächst stärkeren Helden. Wenn sie die Ereignisse um Nebain und die Untoten zuspitzen wird sie hysterisch und außerordentlich lästig.



Zitate

„So höret denn mein Minnespiel, mein Graf.“

„ICH bin Junkerin Iloren Hornhagen von Grautann, Hofmusikantin der Barone, Grafen, Fürsten und Könige des

Mittelreiches und des Horasiats. Künftig Musikantin der Thorwaler und Tulamide.n Und ihr?“

„Gunnar, schaffe mir dieses Subjekt aus den Augen. Und bring mir meinen Tee. Er ist schon überfällig.“

„Ihr müsst mich schützen! Mein Talent darf nicht einfach vergehen!“

„Da, nehmt ein Schwert und kämpft für mein Leben!“

Geboren: 995 BF

Größe: 1,80

Haarfarbe: braun

Augenfarbe: Grün

Kurcharakteristik:

Exzellente Sängerin, narzistisch-arrogante Adelige, hysterische Zicke, Opportunistin

Herausragende Eigenschaften:

CH 14, Musizieren 17, Tanzen 10, Singen 18, Sagen und Legenden 11, Geographie 8

Kampfwerte

Iloren vermeidet jeden Kampf

(MU 9, KL 11, IN 14, CH 15, FF15, GE 11, KO9, KK8, 30 LeP, MR 4)

Kampffertigkeiten:

Keine

Andere Fertigkeiten:

Musizieren 16, Singen 13, Heraldik 9, Etikette 14, Überreden 9

Besonderheiten und Sonderfertigkeiten

Arroganz 12, Eitelkeit 10, Adelstitel

Gunnar Erkenbrand



Der alte Gunnar ist der demütige Diener der Bardin. Sein Alter, das bescheidenes

Auftreten und seine Wehrlosigkeit machen ihn leicht anfällig für die Schattenghule. Wenn es jedoch seiner Herrin an den Kragen ginge, wird der alte Diener zu einem tollwütigen (wenn auch zahnlosen) Hund. Gunnar ist ein formidabler Glücksspieler und niemals einer Würfelpartie oder einem Boltanspiel abgeneigt.

Zitate

„Jawohl, Junkerin.“

„Ich bin schon weg, Herrin“

„Die Herrin wünscht, von euch nicht belästigt zu werden“

„Wirt, gebt meiner Herrin das beste Zimmer.“

„Für die Herrin!“

„Haha, schon wieder gewonnen!“

„Was ist das bei Boron? Was? Neeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeiiiiiii....“

Geboren: 967 BF

Größe: 1,69

Haarfarbe: grau-schwarz

Augenfarbe: blau

Kurcharakteristik:

Guter und demütiger Diener, exzellenter Glücksspieler

Herausragende Eigenschaften:

FF 16, Glückspiel 16

Kampfwerte

MU	12	FF	17	
KL	11	GE	8	
IN	12	KO	7	
CH	9	KK	7	Ausw 3
INI:	3+W6	PA:	7	WS: 3
RS:	1	LeP:	24	MR: 2
		AeP:	-	GS: 5
		AuP:	18	GW: -
Knüppel		DK:	N	AT: 8
		TP:	1W6+1	

Kampffertigkeiten:

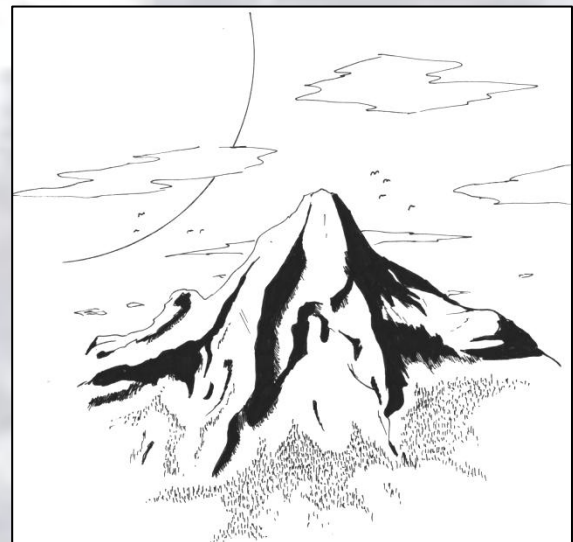
keine

Besonderheiten

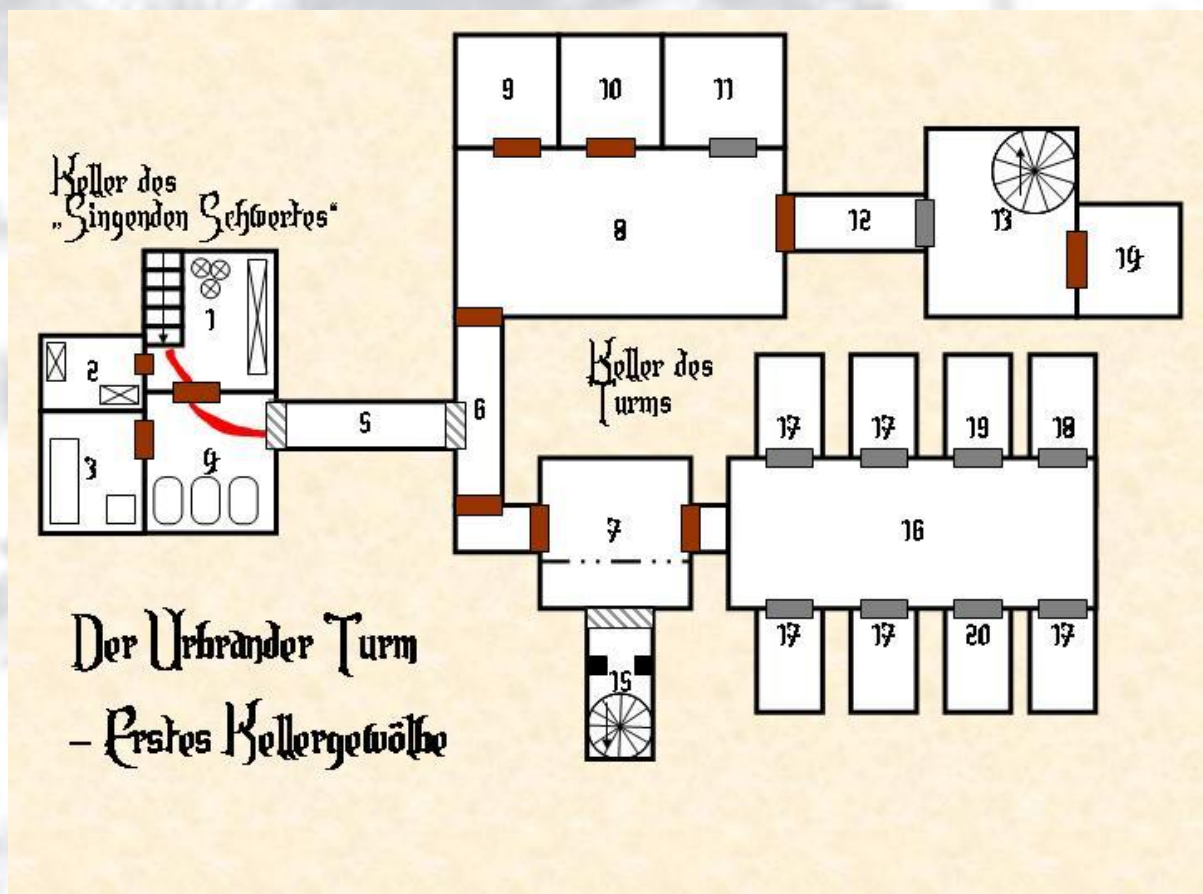
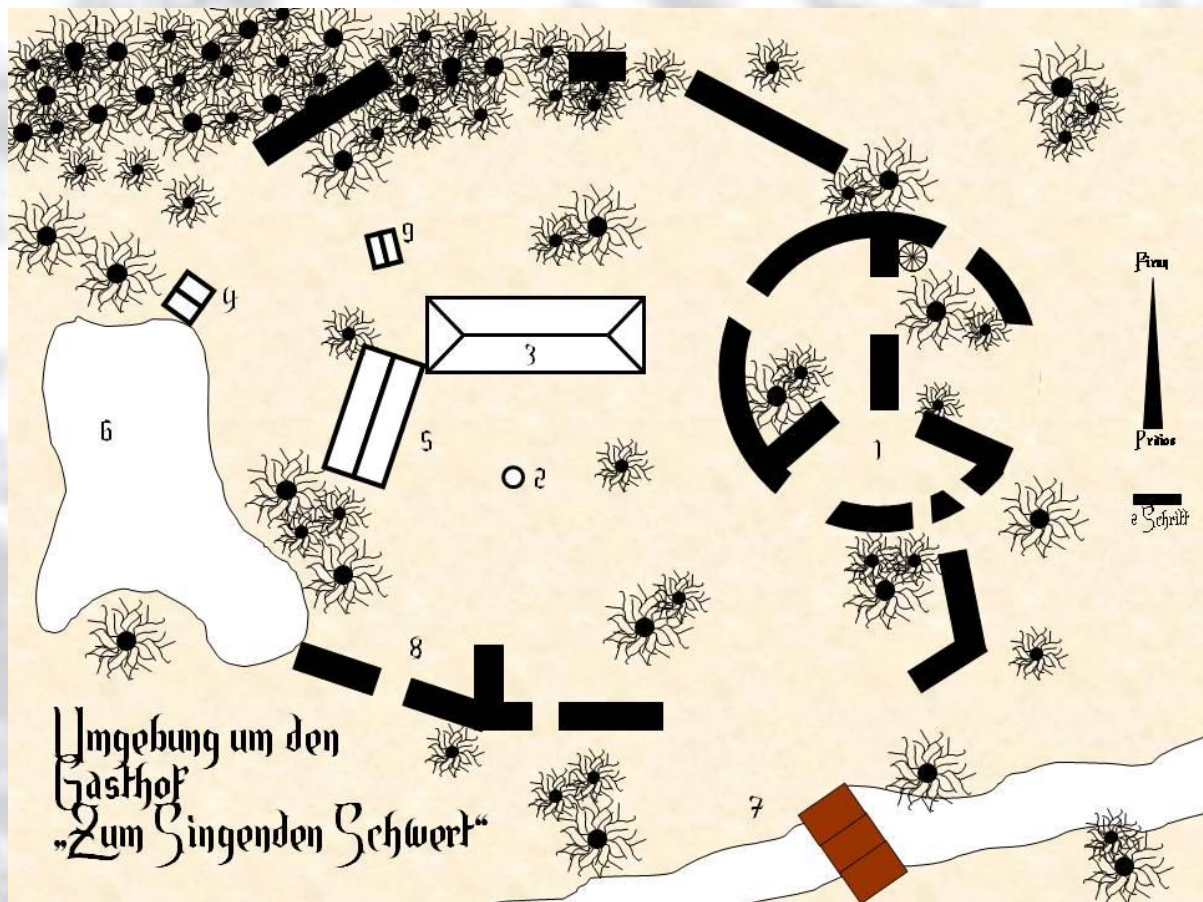
keine

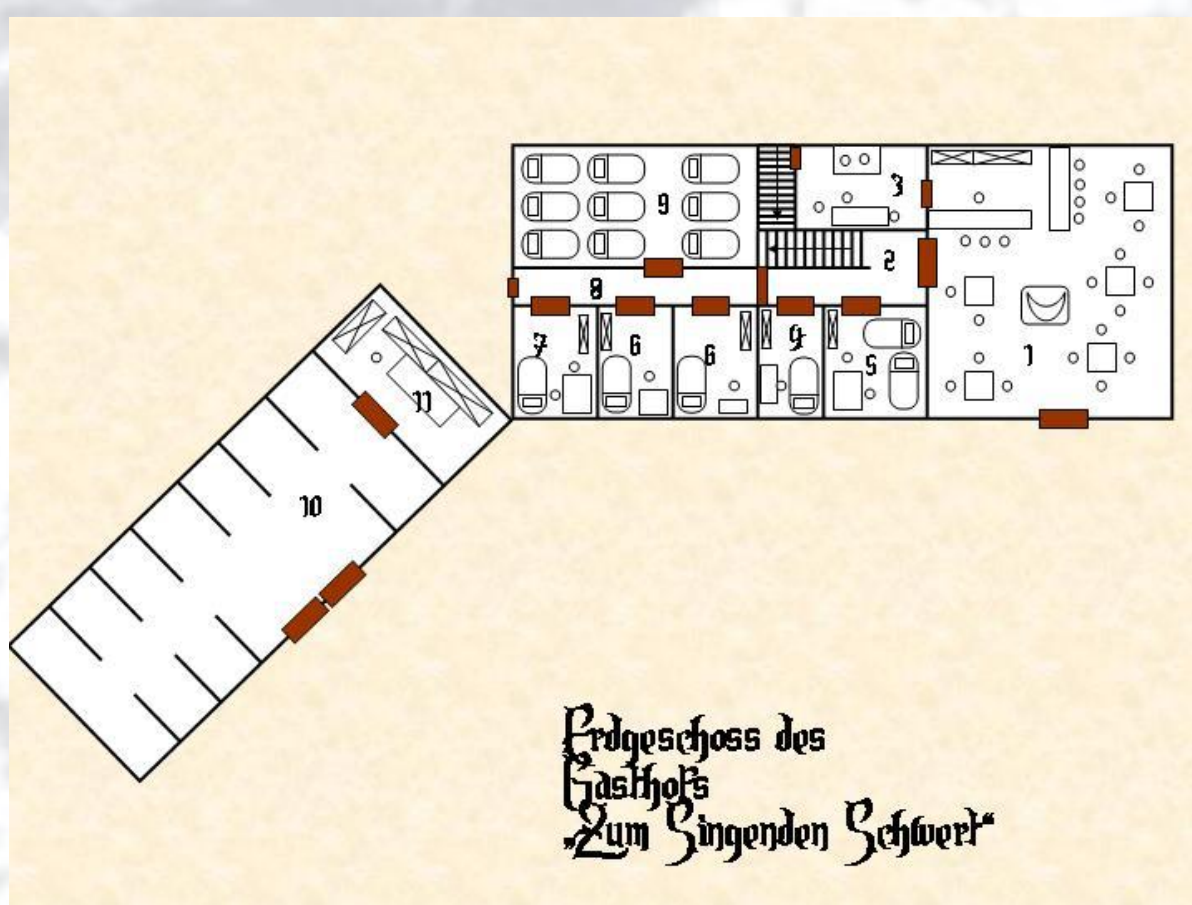
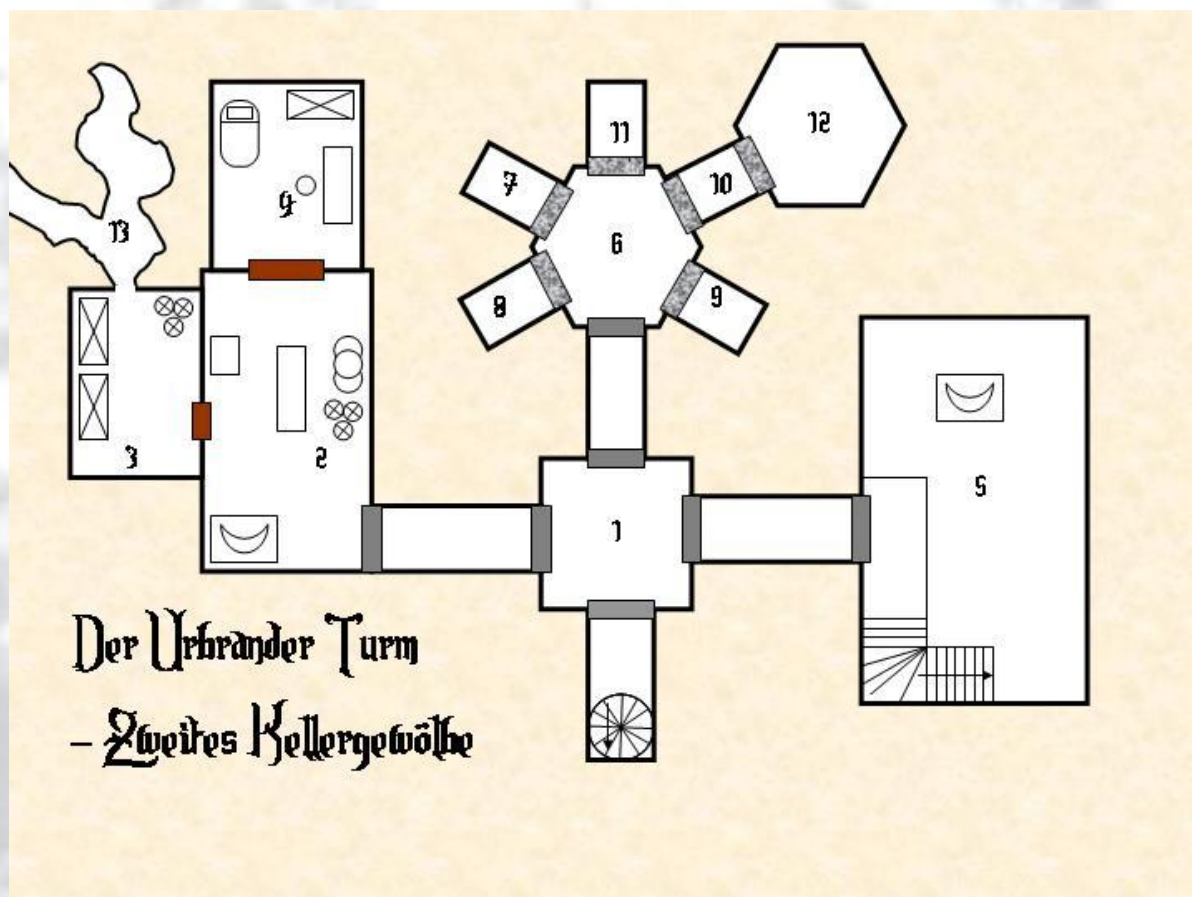
Abschließende Worte

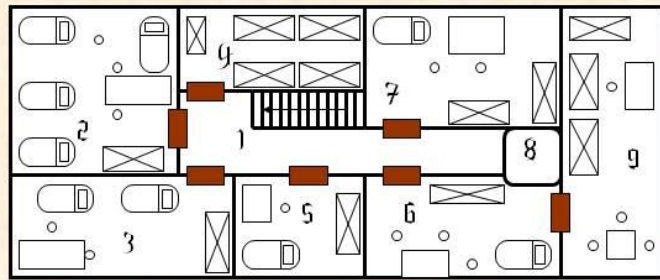
So. Das wäre das Abenteuer um die Schenke „Zum Singenden Schwert“. Ich hoffe, dass es Ihnen und Ihren Spielern gefallen hat. Und vielleicht finden sich Ihre Spieler auf dem Weg nach Grautann wieder, wo dieses Abenteuer im nächsten mit dem Titel „**Der Schlangenberg**“ Anschluss findet. Für diesen Fall sollten Sie darauf Acht geben, dass die Spieler den Dolch Nebains auf jeden Fall mit sich nehmen und Nebain als Nachtalp durch die Gegend zieht...aber das ist eine andere Geschichte...



- Ende -







Übergeschoss des Gasthofs „Zum Singenden Schwert“

Mein lieber Nefle, bedauerlicherweise höre ich nun Volgaris' Schwingen rauschen und habe in all den Jahren zwar größere Summen an Geld angeschafft, jedoch nie an einen Erben gedacht. Da ich dich und Deine bescheidene Art jedoch seit deiner Geburt kenne, wünsche ich, dass du den Gasthof zum Wirbrander Turm weiterführst.

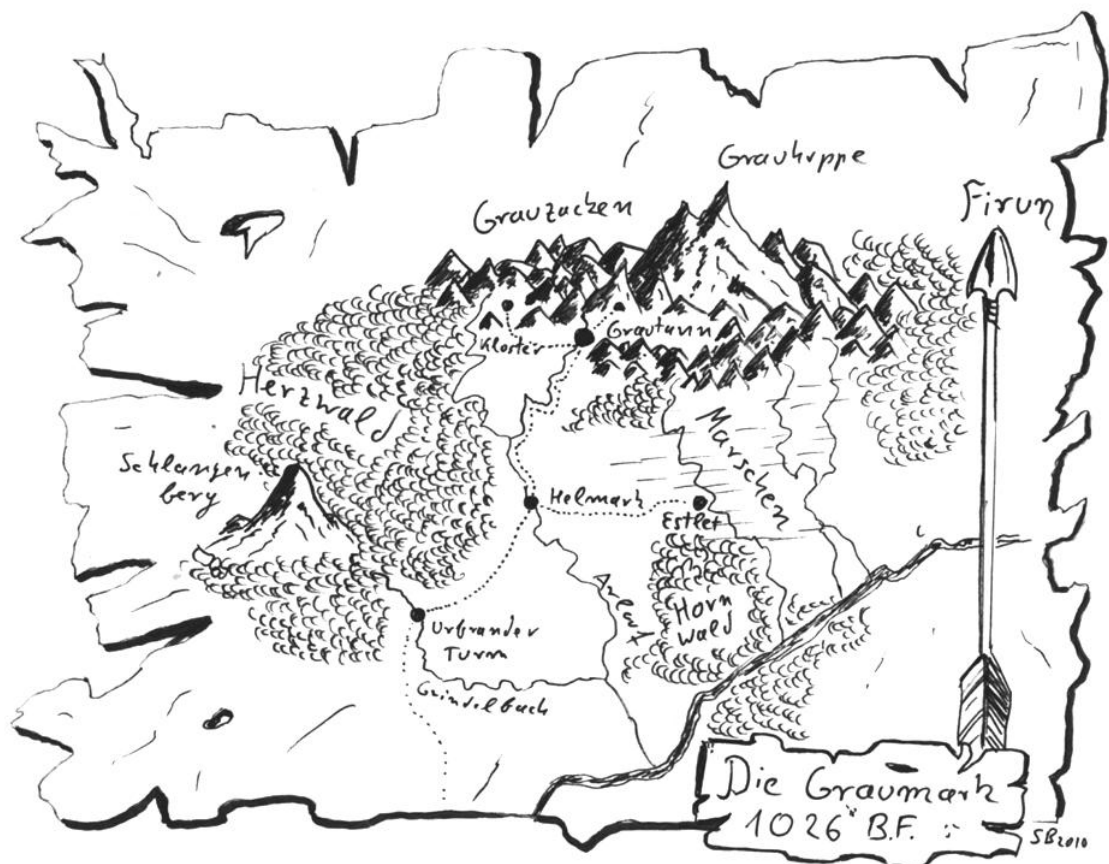
Es sei dir jedoch gesagt, dass an einem Tag im Jahr, genau am Geburtstag deines Vaters, in der Schenke die Geister der Verstorbenen umgehen und jedoch holen und toten, dessen sie habhaft werden. Ein reisender Magus half mir einst und wob einen Zauber in die Kellertüre, doch nach seinem Tod mag die Magie in Der Türe nicht mehr wirken. Verlasse an diesen Tagen die Schenke und reise ins Dorf zu deinen Eltern. Und hute dich, die geheime Türe im Bierkeller zu öffnen. Nur Tod und Verderben lauern dasjunter. Solltest du überdies noch Geld benötigen, so schau in den Brunnenschacht. Dort habe ich noch einen Notgroschen versteckt.

Führe also den Hof mit Bedachttheit und phexischem Verstand weiter.

Dein dich liebender Onkel Nolan.

Handout: Auszug aus dem Buch des Kerkhermeisters des Urbrander Turms

Name	Alter	Verbrechen	Verbleib
Afrika Brandtner	19	Hexerei und Schwarze Magie	Exitus Percontatia
Gerlind Urbrander	56	Ketzerei	Demissio 50 D
Zurbaran Hollak	43	Hochverrat	Capitis Supplicium
Darion Klostiar	16	Diebstahl	Custodia Gareth
Erking Jester	23	Schwarze Magie	Capitis Supplicium
Myrion Falkenpfeil	234	Schwarze Magie	Capitis Supplicium
Albrina Urbrander	9	Hexerei	Exitus Percontatia
Meif Garthelsson	34	Mord	Capitis Supplicium
Abu ibn Raffid	28	Ketzerei	Capitis Supplicium
Morgosch S.d. Torm	181	Ketzerei	Exitus Percontatia
Nebain ui Kalair	36	Schwarze Magie, Nekromantie	In Murum sanctum
Kostagir Wehrmann	51	Betrug	Demissio 100 D
Anara Feensfreund	27	Hexerei	Exitus Percontatia
Jorrim Vallendorf	41	Eotschlag	Custodia Rulst
Arrio Da Sulphur	34	Ketzerei	Capitis Supplicium



Übersicht „Die Sieben Grauen“

Zweierpasch mit 1,2,3,4,5,6

Schwarzer Hund [1,2,3, weitere egal]

Kleiner Bär [zwei Zweierpaschs]

Dreierpasch mit 1,2,3,4,5,6

Rote Katze [1,2,3,4]

Grauer Wolf [drei Zweierpaschs]

Viererpasch mit 1,2,3,4,5,6

Blauer Zwerg [1,2,3,4,5]

Großer Bär [zwei Dreierpaschs]

Fünferpasch mit 1,2,3,4

Grüne Hexe [1,2,3,4,5,6]

Wilder Mann [3er und 4erpasch]

Sechserpasch mit 1,2,3,4,5,6

Bronzener Ritter [1,1,2,2,3,3,6]

Schwarze Witwe [1,1,1,1,2,2,2]

Eiserne Jungfer [5,5,5,5,6,6,6]

Siebenerpasch mit 1,2,3,4,5,6

Der Siebenerpasch mit 6 wird auch „Schwarzes Auge“ oder „Nahemas Kuss“ genannt.

Übersicht „Die Sieben Grauen“

Zweierpasch mit 1,2,3,4,5,6

Schwarzer Hund [1,2,3, weitere egal]

Kleiner Bär [zwei Zweierpaschs]

Dreierpasch mit 1,2,3,4,5,6

Rote Katze [1,2,3,4]

Grauer Wolf [drei Zweierpaschs]

Viererpasch mit 1,2,3,4,5,6

Blauer Zwerg [1,2,3,4,5]

Großer Bär [zwei Dreierpaschs]

Fünferpasch mit 1,2,3,4

Grüne Hexe [1,2,3,4,5,6]

Wilder Mann [3er und 4erpasch]

Sechserpasch mit 1,2,3,4,5,6

Bronzener Ritter [1,1,2,2,3,3,6]

Schwarze Witwe [1,1,1,1,2,2,2]

Eiserne Jungfer [5,5,5,5,6,6,6]

Siebenerpasch mit 1,2,3,4,5,6

Der Siebenerpasch mit 6 wird auch „Schwarzes Auge“ oder „Nahemas Kuss“ genannt.

Übersicht „Die Sieben Grauen“

Zweierpasch mit 1,2,3,4,5,6

Schwarzer Hund [1,2,3, weitere egal]

Kleiner Bär [zwei Zweierpaschs]

Dreierpasch mit 1,2,3,4,5,6

Rote Katze [1,2,3,4]

Grauer Wolf [drei Zweierpaschs]

Viererpasch mit 1,2,3,4,5,6

Blauer Zwerg [1,2,3,4,5]

Großer Bär [zwei Dreierpaschs]

Fünferpasch mit 1,2,3,4

Grüne Hexe [1,2,3,4,5,6]

Wilder Mann [3er und 4erpasch]

Sechserpasch mit 1,2,3,4,5,6

Bronzener Ritter [1,1,2,2,3,3,6]

Schwarze Witwe [1,1,1,1,2,2,2]

Eiserne Jungfer [5,5,5,5,6,6,6]

Siebenerpasch mit 1,2,3,4,5,6

Der Siebenerpasch mit 6 wird auch „Schwarzes Auge“ oder „Nahemas Kuss“ genannt.

Übersicht „Die Sieben Grauen“

Zweierpasch mit 1,2,3,4,5,6

Schwarzer Hund [1,2,3, weitere egal]

Kleiner Bär [zwei Zweierpaschs]

Dreierpasch mit 1,2,3,4,5,6

Rote Katze [1,2,3,4]

Grauer Wolf [drei Zweierpaschs]

Viererpasch mit 1,2,3,4,5,6

Blauer Zwerg [1,2,3,4,5]

Großer Bär [zwei Dreierpaschs]

Fünferpasch mit 1,2,3,4

Grüne Hexe [1,2,3,4,5,6]

Wilder Mann [3er und 4erpasch]

Sechserpasch mit 1,2,3,4,5,6

Bronzener Ritter [1,1,2,2,3,3,6]

Schwarze Witwe [1,1,1,1,2,2,2]

Eiserne Jungfer [5,5,5,5,6,6,6]

Siebenerpasch mit 1,2,3,4,5,6

Der Siebenerpasch mit 6 wird auch „Schwarzes Auge“ oder „Nahemas Kuss“ genannt.

