

KLINGEN AUS EIS

von Tim Capper (Tim@Capper.de)

EINFÜHRUNG

Lorn Darekson ist tot! Einst war Lorn der mächtigste Krieger des Südens und vor allem als der “Harpyenschlächter von Dirs Garnol” bekannt. Nun wurde Lorns Leiche am Ufer eines Tümpels nahe des Sumpfdorfes Dalruan gefunden. Alle fragen sich, wer Lorn ermordet haben könnte. Und wohin ist sein Besitz gegangen, ganz besonders seine sagenumwobene, sprechende Streitaxt? Welche tapfere Abenteurergruppe stellt sich der Herausforderung und löst das Mysterium um Lorns Tod?

Klingen aus Eis ist ein D&D 3.0 Abenteuer für vier bis sechs Charaktere der sechsten Erfahrungsstufe. Das Abenteuer findet in dem düsteren *Sumpf des Zwielichts* statt. Zahlreiche Gruppen (darunter auch die Spielercharaktere) versuchen, die Mörder von Lorn und Lorns Schätze aufzuspüren. Die Charaktere bekommen es bei diesem Unterfangen mit einer bösen Abenteurergruppe, einem Clan Gnolle und womöglich sogar mit einem erwachsenen schwarzen Drachen zu tun. Wo du den Sumpf des Zwielichts in deiner Kampagnewelt unterbringst, bleibt dir überlassen. Es wäre extrem hilfreich, wenn einer der Charaktere über das Talent *Spuren lesen* verfügt.

DIE HINTERGRUNDGESCHICHTE

Lorn Darekson war zu Lebzeiten ein bekannter und beliebter Abenteurer, wenn er auch weniger für seine Schläue als für seinen starken Schwertarm bekannt war. Lorn sammelte durch seine Abenteuer viele Schätze, sein liebstes und mächtigstes Stück war eine intelligente, sprechende Streitaxt namens Rurik, die den derben Humor und das Temperament der Zwerge geerbt hatte, von denen sie einst erschaffen worden war. Manchmal war Rurik so dickköpfig, dass er sich gegen Lorns Entscheidungen durchsetzte und nicht selten kam es zum Streit zwischen den beiden.

Lorn kam vor mehr als einem Monat nach Dalruan, das im Sumpf des Zwielichts liegt und auch die Stelzenstadt genannt wird, weil das gesamte Dorf inmitten eines Hochmoors auf hölzernen Pfählen erbaut ist. Er besuchte dort eine alte Freundin, die Magistratin Krystranna Roda. Nach dem Besuch wollte er den Sumpf erforschen, doch Rurik beschwerte sich lautstark, er mochte den Gestank der Sümpfe nicht, außerdem waren sie ihm zu stickig und düster. Als Lorn dennoch aufbrach, entbrannte zwischen den beiden ein heftiger Streit. Ruriks zwergischem Temperament war diese Ungerechtigkeit unerträglich. Er wollte Lorn spüren lassen, wie abhängig dieser auch von ihm war. Inmitten eines Kampfes gegen eine Gruppe von Gnollen sprang die Axt aus Lorns Hand. Die Gnolle, die Lorn zunächst unterlegen

gewesen waren, nutzen den günstigen Moment und erschlugen den unbewaffneten Abenteurer.

Grorax, ein gnollischer Waldläufer und Anführer der *Gnolle der weißen Klaue*, nahm Rurik an sich, der aus Schock plötzlich ganz still geworden war. Nachdem die Gnolle die Leiche von Lorn geplündert hatten, kehrten sie in ihr Lager im Norden des Sumpfs zurück. Rurik war von einem schlechten Gewissen geplagt und entschloss sich schließlich, Rache an den Gnollen zu nehmen. Einige Tage lang ließ er sich von Grorax führen und erwies ihm ausgezeichnete Dienste. Dann, am fünften Tag nach Lorns Tod, hinterging er seinen neuen Träger. Er übernahm die Kontrolle über den Gnoll und ließ ihn inmitten des restlichen Gnollstammes Amok laufen. Grorax erschlug mehrere seiner Gnolle, bis sich die ersten überhaupt trautes, sich gegen ihren Anführer zur Wehr zu setzen.

Schließlich war es *Rerodros*, Grorax' Bruder, der Grorax mit einem mächtigem Schwerthieb den gesamten rechten Arm abtrennte, so dass auch Rurik zu Boden fiel. Damit war der Waldläufer von der Beherrschung Ruriks zwar befreit, doch die anderen Gnolle misstrauten ihm immer noch und vertrieben ihren schwer verwundeten Anführer in den Sumpf. Ehe brutale Machtkämpfe ausbrechen konnten, erklärte sich Rerodros zum neuen Anführer der Gnolle. Aus Angst vor der verfluchten Streitaxt Rurik befahl er, die Waffe in *Reckrozurr*, den "Schlund der Bestie" zu werfen, einen schmalen Erdsplatt, in dessen Tiefen ein Monster haust, dem der Gnollstamm huldigt. Seitdem gelten Rurik und Lorns andere Schätze als verschollen.

Lorns Leiche wurde vor zwei Wochen von dem Waldläufer Petster Dryadsohn entdeckt. Seitdem hat sich die Kunde von Lorns Tod wie ein Lauffeuer verbreitet. Die Frostklingen, eine böse und habgierige Abenteurergruppe, sind vor kurzem aus Dalruan aufgebrochen, um Lorns magischen Besitztümer zu finden. Auch der schwarze Sumpfdrache Gelasofar hat großes Interesse an Lorns Habseligkeiten und wittert eine Gelegenheit, seinen Hort mit neuen Schätzen anzureichern.

ZUSAMMENFASSUNG DES ABENTEUERS

In Dalruan erfahren die Spielercharaktere, dass vor kurzem eine böse Abenteurergruppe in den Sumpf des Zwiellichts aufgebrochen ist. Entweder folgen die Spielercharaktere den Gerüchten über Lorns verschollenen Schätzen eigenständig, oder sie werden von jemandem angeheuert (siehe *Einstiegsmöglichkeiten für die Spielercharaktere*). Nachdem sie sich in den Sumpf aufgemacht haben, liegt es ganz an den Charakteren, ob und wie sie Lorns Schätze finden. Sie können entweder den Spuren der Frostklingen folgen, die möglicherweise mehr als sie wissen, oder sie suchen Bewohner des Sumpfs auf, die ihnen helfen können. Wenn sie auf den verstoßenen Gnoll Grorax stoßen, kann er ihnen von Lorns Tod und dem Zwischenfall im Gnollager erzählen. Wenn sie ihn respektvoll behandeln, könnte er ihnen sogar den Weg zu dem Clan zeigen. Von einer Pixie können sie vielleicht mehr von den Frostklingen oder von dem schwarzen Drachen

Gelasofar erfahren. So oder so werden sie sich mit den vielen Monstern im Sumpf herumplagen müssen. Sollten die Charaktere im Verlauf ihrer Suche auf die Frostklingen stoßen, kommen sie in Konflikt mit den Abenteurern, weil beide Gruppen das Gleiche suchen. Es ist gut möglich, dass es zu einem Kampf zwischen beiden Gruppen kommt. Schließlich sollten die Charaktere das Lager der Gnolle erreichen. Nachdem sie alle von ihnen getötet, vertrieben oder erfolgreich mit ihnen verhandelt haben, müssen sie noch in den *Schlund der Bestie* hinabsteigen. Dort wartet eine derbe Überraschung auf sie: Rurik, Lorns Streitaxt, wurde in den Körper der Bestie, eines großen Gelatinewürfels, eingesaugt. Anstatt dass er sich von den Spielercharakteren retten lassen möchte, widersetzt sich die Streitaxt den Spielern und benutzt ihren neuen "Körper" bestmöglich um sich gegen ihre Retter zur Wehr zu setzen.

GERÜCHTE

Lorns Leiche wurde vor zwei Wochen unweit des Dorfes Dalruan am Ufer eines Moorsees gefunden. Sie war stark aufgequollen und offensichtlich das Opfer mehrerer Krokodilattacken gewesen, dennoch konnte an seinen Wunden erkannt werden, dass er in einem Kampf gefallen war. Krystranna Roda ließ Lorns Leiche im Moor beisetzen. Dutzende von Gerüchten sind seitdem im Umlauf. Viele von ihnen sind nur reine Spekulation von Leuten, die weit entfernt vom Sumpf des Zwielichts leben. Ehe die Spielercharaktere nach Dalruan kommen, sollten sie bereits einige der folgenden Gerüchte erfahren haben. Hinter jedem Gerücht steht ein

Vorschlag, von wem die Spieler es beispielsweise erfahren könnten:

- *Die Götter haben den ewigen Glückspilz Lorn Darekson endlich eingeholt. Der Gute hatte kein Quäntchen Talent, Kämpfe überlebte er stets nur durch die Hilfe seiner magischen, sprechenden Streitaxt. Hat ihm bei dem letzten Kampf gegen eine durchgeknallte Orkhorde wohl nicht viel genützt. Die verrückte Axt soll seit Lorns Tod verschollen sein. Ist wahrscheinlich besser so.* - Ein eingebildeter halb-elfischer Barde namens Yenhorn Silberschweif.

- *"Lorn machte sich über die kurzen Beine eines Riesen lustig, da hatte er plötzlich seine Keule im Gesicht. Nachdem der Riese ihn erschlagen hatte, riss er Lorn die Beine vom Leib und warf sie in den Sumpf."* - Ein zwergischer Händler namens Gragretor Onyxhorn, der sich über die Geschichte köstlich amüsierte.

- *"Lorn Darekson, der mächtige Krieger, den sie auch den Harpyenschlächter von Dirs Garnol nennen, soll tot sein? Wer das glaubt, ist eine Pflaume. Keine zwanzig Baumhirten hätten den alten Lorn klein gekriegt. Das ist wieder nur eine dieser Geschichten, die er selbst in Umlauf gebracht hat um sich ins Gespräch zu bringen."* - Ein Kneipenwirt, der viel Getratsche gewohnt ist.

- *"Nein nein, es war keine Klinge, auch nicht*

irgendwelche Fangzähne. Es war Gift, sag ich dir. Am Abend lief Lorn blau an, da blieb plötzlich sein Herz stehen. Kann nur Gift gewesen sein.” - Das Gespräch zweier zwielichtiger Gestalten in einer verrauchten Halunkenkneipe.

- *“Lorn ist tot. Doch was ist mit seinen Schätzen geschehen? Angeblich trug er einen magischen Helm auf dem Kopf, mit dem er mit allen Völkern sprechen konnte. In der Hand schwang er eine Axt, die intelligent war! Wäre doch interessant zu wissen, was aus dem Kram geworden ist.”* - Ein menschlicher Magiernamens WalendithasFalke nflug.

EINSTIEGSMÖGLICHKEITEN FÜR DIE SPIELERCHARAKTERE

Um die Charaktere auf die Suche nach den Schätzen von Lorn Darekson zu schicken, stehen dir mehrere Möglichkeiten offen.

Lust auf Abenteuer: Die Charaktere hören viele Gerüchte über Lorn, seinen Tod und die im Sumpf verloren gegangenen Schätze. Sie machen sich auf, den Gerüchten auf den Grund zu gehen und erkunden den Sumpf des Zwilichts auf eigene Faust. Später können sie einen exzellenten Preis für die Schätze erzielen, wenn sie sie auf dem Markt einer größeren Stadt verkaufen.

Die besorgte Magistratin: Krystranna Roda war eine gute Freundin von Lorn und die letzte, die ihn in Dalruan gesehen hat. Seitdem seine Leiche aufgetaucht ist, macht sie sich fürchterliche Vorwürfe, Lorn nicht ausreichend vor den

Gefahren des Sumpfs gewarnt zu haben. Sie bittet die Charaktere herauszufinden, was mit Lorn geschehen ist und seinen Mördern Gerechtigkeit widerfahren zu lassen. Als Belohnung dürfen sich die Charaktere bei ihrer Rückkehr zwei der fünf magischen Gegenstände auswählen, die sie noch aus ihrer Zeit als Abenteurerin besitzt (siehe *Krystranna Roda unter Wichtige Nichtspielercharaktere* im Anhang). Bevor sie aufbrechen, warnt Krystranna die Charaktere noch vor den Frostklingen und rät ihnen zur Eile.

Wettstreit: In einer Kneipe einige Tagesreisen von Dalruan entfernt lernen die Charaktere die Frostklingen kennen. Während sich die beiden Abenteurergruppen unterhalten, werden Geschichten ausgetauscht und die Gruppen vergleichen sich miteinander. Schließlich entschließen sich die Frostklingen, den Charakteren eins auszuwischen: Sie fordern sie zu einem Wettkampf heraus, bei dem entschieden werden soll, welche Abenteurergruppe die Erfolgreichere ist. Wem es als erstes gelingt, Lorns Axt im Sumpf des Zwilichts zu finden, gewinnt. Wenn du diese Einstiegsmöglichkeit wählst, musst du unter *Konflikt mit den Frostklingen* im Kapitel *Die Frostklingen* einige Änderungen vornehmen. Die Frostklingen reagieren beim Treffen mit den Spielercharakteren anders und legen ihnen womöglich gleich einen Hinterhalt.

Gier des Drachen: Der schwarze Drache Gelasofar hat von Rurik und Lorns restlichen Schätzen gehört. Er ist gierig darauf, sie in seine großen Krallen zu bekommen, doch im Sumpf konnte er sie auch nach ausgiebiger Suche nicht finden. Er verwandelt sich mit seinem *Zauberstab*

der Selbstverwandlung in einen männlichen Menschen und wirkt eine *Irreführung* auf sich um Erkenntniszauber fehlzuleiten. In Dalruan sucht er die Charaktere auf und gibt sich als Lorns großen Bruder Herolas aus, der eine Erfindung des Drachen ist. Er bittet die Charaktere, die verlorenen Besitztümer seines Bruders zu ihm zu bringen, damit die Ehre der Familie Darekson wieder hergestellt ist. Er appelliert an ihren Sinn für Gerechtigkeit, wäre aber bereit, sie mit einer mageren Belohnung von 300 GM zu bezahlen. Außerdem warnt er sie vor den Frostklingen und bittet sie inständig, sich zu beeilen, damit die Besitztümer seines Bruders nicht in deren schmutzigen Händen landen. Sobald die Charaktere aus dem Sumpf zurückkehren, werden sie noch vor den Toren Dalruans von Gelasofar in Drachengestalt überfallen. Der Drache versucht, ihnen die Axt und wenn möglich andere Schätze beim Gefecht zu stehlen und damit in seinen Hort zu fliehen.

Natürlich könntest du die verschiedenen Vorschläge auch miteinander kombinieren. Gelasofar könnte sich auch dann einmischen, wenn die Charaktere von Krystranna angeheuert wurden. Oder der Drache heuert nicht die Charaktere, sondern die Frostklingen an. Vielleicht fällt dir auch ein ganz anderes Szenario ein, das sich noch besser in deine eigene Kampagne einfügen lässt.

Die **gesuchten Besitztümer** von Lorn sind:

Rurik, intelligente Streitaxt des Schocks +2

Ring des Federfalls

Helm: Sprachen verstehen und Magie lesen

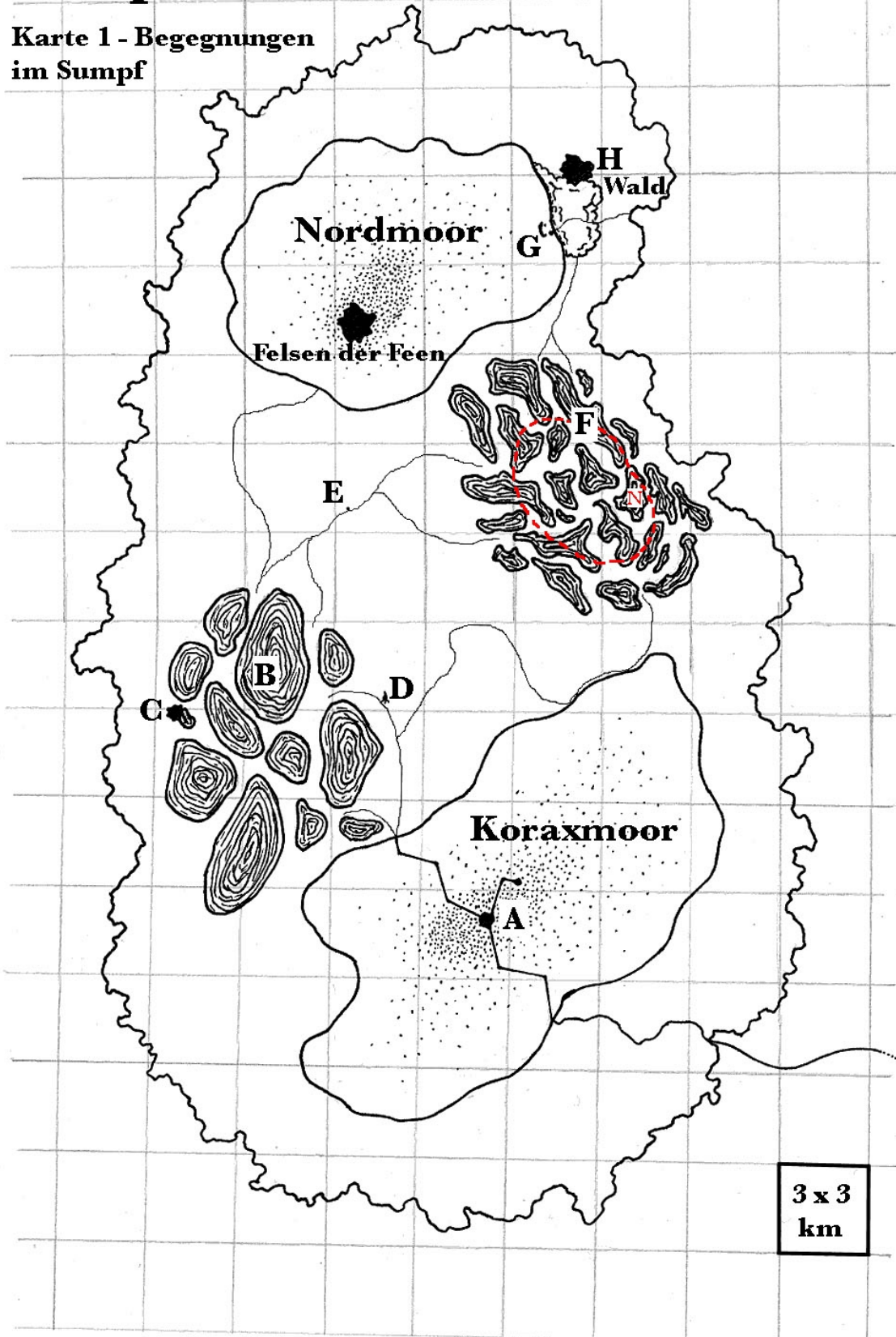
Schild +2

VORBEREITUNGEN

Ehe du mit dem nächsten Kapitel beginnst, solltest du dich mit den ausführlichen Informationen über Dalruan und den Sumpf des Zwielichts vertraut machen, die du in der Datei *Dalruan und der Sumpf des Zwielichts* findest. Dort stehen zahlreiche Informationen über Standorte in Dalruan und die Geschichte des Dorfs, aber auch über die Vegetation des Sumpfs und seine Tier- und Monsterwelt. Während die folgenden Begegnungen nur auf dieses Abenteuer ausgerichtet sind, könntest du jene Informationen auch verwenden, um weitere Abenteuer im Sumpf des Zwielichts anzusiedeln.

Sumpf des Zwielfichts

Karte 1 - Begegnungen
im Sumpf



BEGEGNUNGEN IM SUMPF DES ZWIELICHTS

Die nachfolgenden Buchstaben beziehen sich auf die Beschriftung von Karte 1 - Begegnungen im Sumpf.

A. Dalruan

Lies deinen Spielern folgenden Text vor, wenn sie zum ersten Mal nach Dalruan kommen:

“Nach mehreren Tagen der anstrengenden Reise habt ihr endlich den Sumpf des Zwilichts und Dalruan erreicht. Das Dorf liegt im Zentrum des Koraxmoors und ist nur über einen langen hölzernen Steg zu erreichen. Man nennt Dalruan auch die Stelzenstadt, weil das Dorf auf großen ins Moor getriebenen Pfählen etwa 2 m über der Oberfläche des Moors steht. Schon bald verspürt ihr die bedrückende Enge der Siedlung - die vielen Holzhütten stehen dicht beieinander und auch auf den schmalen Straßen herrscht ein wüstes Gedränge. Viele der Bewohner blicken euch misstrauisch entgegen.“

Du solltest versuchen, den Spielern einen lebhaften Eindruck von dem ungewöhnlichen Dorf zu verschaffen. Die Enge sollte insbesondere für die spielenden Charaktere grau sam erscheinen - mehrmals wird man hier von Einwohnern oder fahrenden Händlern angerempelt und den Einwohnern Dalruans haben sich längst daran gewöhnt und entschuldigen sich nicht mehr, wenn es passiert. Die Bewohner sind sehr offen für Neues und nicht so verschlossen wie die Bewohner vieler anderer Dörfer. Sie sprechen

einen verwaschen klingenden Dialekt der Handelssprache. Die Charaktere dürften schon nach kurzer Zeit einer Patrouille der Miliz auffallen und müssen mit ihrem misstrauischen Kommandanten Belorin zurecht kommen. Natürlich solltest du - falls du es noch nicht getan hast - so schnell wie möglich eine der Einstiegsmöglichkeiten verwenden, damit die Charaktere bald in den Sumpf aufbrechen. Mit einem Wurf auf *Informationen sammeln* (SG 12) erfahren die Charaktere, dass vor kurzem eine andere Abenteurergruppe - die Frostklingen - in Dalruan waren und sich in kurzer Zeit sehr unbeliebt gemacht haben. Sie können auch erfahren, dass die Frostklingen offenbar auf der Suche nach Lorns Schätzen sind, da sie mit diesem Vorhaben im ganzen Dorf angegeben haben. Damit sollte den Spielern klar sein, dass die Frostklingen zu Konkurrenten werden könnten. Neben dem allgemeinen Getratsche können die Charaktere von folgenden Leuten auch weitere Informationen über die Frostklingen erhalten:

- Belorin, der Kommandant der Miliz:

Zwei Mitglieder der Frostklingen, Darrgol und Herloreis, fingen einen Streit mit Belorin an und provozierten ihn völlig grundlos. Er hat sie vier Stunden ins Gefängnis gesperrt, wünscht sich inzwischen aber, er hätte sie viel länger dort gelassen.

- Hordon, Besitzer von Hordons Stube:

Hordon verdächtigt die Frostklingen, einen *Trank der Hast* bei ihm gestohlen zu haben. Er wäre sehr erfreut, den Trank zurück zu erhalten und würde

den Spielercharakteren eine Belohnung von 50 GM zahlen, wenn sie ihn zurück bringen..

- *Udoril Thokas, Wirt des Gasthauses Sonnrand:*

Die Frostklingen haben in seinem Gasthaus genächtigt. Es waren finstere Gesellen, ihr Barbar trug einen potthässlichen Totenkopfhelm. Außerdem waren sie ziemlich geizig. Er mußte ihnen Hausverbot erteilen, als sie Streit mit dem Barden Oloward begannen.

- *Oloward, Barde:*

Der Barde hat im Gasthaus Sonnrand auf seinen Trommeln gespielt als die Frostklingen anwesend waren. Plötzlich machten sie sich einen Spaß daraus, Oloward den Wiesel aufzuhetzen, der wohl der Vertraute ihres Hexenmeisters war. Ein heftiger Streit entbrannte zwischen dem Barde und der Gruppe, schließlich bekamen die Frostklingen Hausverbot im Sonnrand. Oloward kann jeden einzelnen von ihnen genau beschreiben, wenn auch mit großer Verachtung im Tonfall.

Wenn die Charaktere in den Sumpf aufbrechen, können sie den Spuren der Frostklingen folgen und können sie womöglich sogar aufholen. Um immer einen Überblick darüber zu haben, wo sich die Frostklingen gerade aufhalten, kannst du die Auflistung *Aktionen der Frostklingen* in dem Kapitel *Die Frostklingen* zu Rate ziehen. Sobald die Charaktere die Frostklingen aufholen, springe zu *Konflikt mit den Frostklingen* im selben Kapitel und passe das Ereignis an den jeweiligen Ort an, an dem es zu der Konfrontation kommt.

REISE DURCH DEN SUMPF

Um in den Sumpf vorzustoßen, werden die Charaktere vermutlich dem Steg folgen, der in nordwestlicher Richtung zum Rand des westlichen Seengebiets führt. Ab dann müssen sie sich auch mit den Kreaturen des Sumpfs herumplagen. Wenn die Charaktere den Sumpf erkunden, würfle **einmal alle 12 Stunden** mit W% auf der folgenden Tabelle, um festzustellen, ob sie einem Tier oder Monster begegnen. Die Werte der Monster und Tiere kannst du dem Monster-Set entnehmen.

ZUFÄLLIGE BEGEGNUNGEN IM SUMPF DES ZWIELICHTS

1 - 3	1 riesige Konstriktor
4 - 7	1W3 riesige Vipern
8 - 11	1W4+1 mittelgroße Krokodile
12 - 14	1 riesiges Krokodil
15 - 19	1W6+1 Grigs (Feen)
20 - 23	1 Shambling mound (Pflanze)
24 - 27	1 Tendriculos
28 - 31	1W3 Sumpftrolle
32 - 36	1W8+3 Echsenmenschen
37 - 39	1 Chuul
40 - 42	1 Behir
43 - 45	Gnolle der weißen Klaue
46 - 100	Keine Begegnung

Anmerkungen zu den Begegnungen:

Riesige Konstriktor: Die Charaktere kommen dem Nest des trächtigen Weibchens zu nahe und werden von ihm attackiert. Wenn es stark verletzt wird, flieht es in den Sumpf.

Riesige Vipern: Den Spielern fallen im schlammigen Boden um sie herum einige Löcher auf. Sobald sie ihnen näher kommen, springen die Vipern heraus und verteidigen ihre Heimat.

Mittelgroße Krokodile: Die Charaktere durchqueren einen großen schwarzen Tümpel, der tiefer ist als es zunächst erscheint. Plötzlich tauchen mehrere Krokodile um sie herum auf und verfallen in einen wilden Fressrausch.

Riesiges Krokodil: Das gewaltige Tier versucht, sich an einem der Charaktere festzubeißen und ihn in einen der tieferen Tümpel zu ziehen.

Grigs: Die Feenwesen wollen nicht kämpfen, sie wollen den Charakteren lieber einen Streich spielen. Zunächst umkreisen sie die Charaktere und fragen ihnen Löcher in die Bäume. Wenn einer der Charaktere ihnen erzählt, dass sie auf der Suche nach Lorns Besitztümern sind, horchen die Grigs auf. Sie führen die Charaktere zu dem Skelett eines Abenteurers und seiner Ausrüstung (einer verrosteten Streitaxt und einem Kettenhemd) nur einige hundert Meter weiter. Die Grigs haben schon von Lorn gehört und verwenden ihre *Bauchreden-fähigkeit*, um die Axt sprechen zu lassen und sie in die Irre zu führen. Sie treiben ihren Spaß so lange wie möglich. Wenn die Charaktere böseartig zu den Grigs sind oder sie verscheuchen, kommen sie in der Nacht wieder, werfen die Zelte der Charaktere um oder verteilen ihre Gegenstände im nahe gelegenen Sumpf.

Shambling mound: Das Monster tarnt sich als Teil eines verrotteten Laubbaums und attackiert die Charaktere, sobald sie näher kommen.

Tendriculos: Das Wesen wartet in einem der schwarzen Tümpel und attackiert die Charaktere,

sobald es sie wahrnimmt.

Sumpftrolle: Diese Trolle leben in einer größeren Höhle im nächstgelegenen Seengebiet. Sie versuchen, zwei der Charaktere zu töten und sie dann als Futter in ihre Höhle zu verschleppen.

Echsenmenschen: Die Echsenmenschen durchstreifen den Sumpf auf der Suche nach einem neuen Lagerplatz. Es ist möglich, dass sich die Charaktere mit ihnen unterhalten, denn ihr Anführer spricht die Handelssprache. Er weiß ein wenig über den Sumpf (*Wissen: Lokales 3*) und tauscht seine Informationen gerne gegen Gold. Wenn die Charaktere die Echsenmenschen in irgend einer Weise provozieren, attackieren sie sofort. Wenn mehr als drei Menschen in der Spielergruppe sind, überfällt die Echsenmenschen der Hunger nach ihrem Leibgericht und sie greifen ohne Aussicht auf Verhandlungen an.

Chuul: Das gefährliche Wesen lauert den Charakteren im Wasser eines größeren Teichs oder Sees auf.

Behir: Der Behir springt plötzlich hinter einer kleinen Baumgruppe hervor und stürmt auf die Charaktere zu. Wenn du diese Begegnung häufiger als einmal erwürfelst, ignorier das Ergebnis und würfle erneut - es gibt nur diesen einen Behir im Sumpf.

Gnolle der weißen Klaue: Es handelt sich um einen Trupp von Gnollen, die den Sumpf erkunden und auf der Jagd nach Echsenmenschen sind. Mit den Charakteren geben sie sich natürlich genau so gerne ab und greifen sofort an. Wenn sich die Charaktere südlich vom nördlichen Rand des Koraxmoors befinden, ignorier dieses Ergebnis und würfle erneut, denn die Gnolle stoßen nicht so

weit in den Süden des Sumpfs vor. Der Trupp besteht aus 5 Gnollen, zwei Gnollelitekriegern und Korr mit seinem abgerichteten Heuler (siehe Anhang für die Werte dieser Monster). Korr führt den Heuler an einer Kette durch den Sumpf, die er im Kampf loslässt. Mit dieser Begegnung solltest du sehr vorsichtig sein und den Charakteren eine Möglichkeit zur Flucht lassen, denn die Gnolle könnten eine unvorbereitete Gruppe schnell besiegen.

B. Westliche Seen

“Der See vor euch erstreckt sich fast bis zum Horizont und ist gefüllt mit einer dunklen Brühe. An den Ufern ragt Schilf aus dem grasigen Boden.”

Der Waldläufer Petster Dryadsohn treibt sich in der Region herum. Vor einem Tag hat er aus großer Entfernung eine behaarte, aufrecht gehende Kreatur beobachtet, die aus einem der Seen trank. Die Kreatur trug die Zeichen eines schweren Kampfs und einer ihrer Arme fehlte. Es handelte sich um Grorax, den Gnoll, der östlich der Seen lebt.

Wenn sich unter den Charakteren keiner befindet, der Spuren lesen kann, können sie Petster darum bitten, sich ihnen anzuschließen. Wenn sie ihn nicht mit ihren Argumenten überzeugen können (was möglich ist weil Petster ausgesprochen neugierig ist) können sie ihn bezahlen. Er verlangt 40 GM pro Tag, den er mit ihnen reisen soll.

C. Gelasofars Hort

Die Charaktere müssen den Hort nicht aufsuchen, allerdings ist es möglich, dass sie es irgendwann tun, wenn du Gelasofar ins Abenteuer miteinbeziehst.

“Vor euch ist ein etwas kleinerer See, der an einen großen, mit Gestrüpp überwucherten Felsen grenzt. Das Wasser ist mit einer dicken Schicht Algen bedeckt, ein auffälliger, abgestandener Geruch hängt in der Luft.”

Der Drache Gelasofar lebt in einer Höhle im Innern des Felsens, die von außen nicht zu sehen ist. Um zu ihr zu kommen müssen die Charaktere den toten See bis zum Rand des Felsens durchschwimmen (*Schwimmen* SG 10) und den Eingang durchtauchen, der 4 m unter der Wasseroberfläche liegt (*Schwimmen* SG 14). Ein Charakter mit dem Talent *Spuren lesen* kann am Ufer und in einem Umkreis von 10 m Drachenspuren entdecken, die in und aus dem See führen (*Naturkunde* SG 9). Wenn ein Charakter, der in die Höhle taucht, im Dunkeln sehen kann (zum Beispiel durch *Dunkelsicht* oder eine *ewig brennende Fackel*), nimmt er das Folgende wahr:

“Warme, feuchte Luft schlägt dir entgegen, als du aus dem Wasser steigst. Der Boden der Höhle ist mit einer rutschigen Schicht aus Algen und Morast bedeckt, ein strenger Geruch von Fäulnis und Verwesung nimmt dir fast den Atem. Im hinteren Teil der Höhle erkennst du einen großen, gehörnten Drachen, der auf einem Haufen von Knochen thront.”

Gelasofars Taktik: Der Drache erwartet nicht, dass es tatsächlich jemand wagen könnte, ihn in seinem Hort aufzusuchen. Sobald der erste Charakter in die Höhle taucht, rennt er auf ihn zu und greift an. Wenn mehr als ein Charakter erscheint, verwendet er zuvor seinen Säureodem. Sollten die Charaktere die Flucht ergreifen, verfolgt er sie innerhalb eines Umkreises von 20 m vom See aus. Dabei lässt er den Eingang seines Horts niemals aus den Augen.

Der Knochenhaufen besteht aus den Überresten von Echtenmenschen, Krokodilen und einiger Menschen. Unter einer Schicht von 20 cm verbirgt Gelasofar seine Schätze: 3704 GM, 11.432 SM, 5516 KM, ein blauer Sternensaphir (1100 GM), ein Bronzekrug mit Jadebeschlägen (300 GM), ein Feueropalumhänger an einer fein gearbeiteten Goldkette (1100GM), eine aus Knochen gefertigte Statuette einer Schimäre (590 GM), ein *Gedanken Wahrnehmen-Trank*, eine *Schriftrolle* mit vier arkanen Zaubern (Stilles Trugbild, Schwarm herbeizaubern, Tensors schwebende Scheibe, Schild), ein Paar *Stiefel des Schwebens*, ein *Zauberstab der Selbstverwandlung (3 Ladungen)*. An der hinteren Höhlenwand ist eine kleine Mulde, die Gelasofar mit einer Schicht aus Matsch und Algen tarnt (*Suchen* SG 21). Darin liegt ein *Dolch des Drachentöters (+2 gegen alle anderen Kreaturen, +4 gegen Drachen)*.

D. Grorax der Verstoßene

Der einarmige Gnoll Grorax hält sich in einem 4 m großen, ausgehöhlten Baumstamm versteckt, der auf einer von Tümpeln umringten Anhöhe im

Zentrum des Sumpfs steht. Er beobachtet alles, was in der unmittelbaren Umgebung geschieht, auch die Spielercharaktere, wenn sie vorbei kommen.

“Hinter einem großen Baumstamm seht ihr eine schattige Gestalt stehen, die euch offenbar beobachtet.”

Grorax hat die Flucht durch den Sumpf nur knapp und vor allem dank seines exzellenten Wissens über den Sumpf überlebt. Den Armstumpf an seiner rechten Schulter hat er mit einem Fell verbunden. Wenn die Charaktere mit dem schweigsamen Gnoll verhandeln wollen, werden sie ihn für seine Informationen bezahlen müssen. Grorax akzeptiert Heiltränke oder Nahrung für mindestens fünf Tage, kann aber nichts mit Gold anfangen. Alternativ können sie ihn auch von dem Sumpffieber heilen, mit dem er sich bei der Reise durch die östliche Seenregion infiziert hat. Grorax kann ihnen ihre Fragen folgendermaßen beantworten:

Wer bist du? "Ich bin Grorax, Anführer der Gnolle der weißen Klaue. Mein Clan hat mich verstoßen, deshalb lebe ich hier im Exil. Unser Lager befindet sich am östlichen Rand des Nordmoors."

Wir suchen die Besitztümer des Kriegers Lorns, der in diesem Sumpf verstorben ist. Weißt du, wo sie sind? "Diesen Namen habe ich noch nicht gehört, doch ich weiß, von wem ihr sprecht. Ein Trupp meiner Gnolle hat diesen Krieger getötet, nachdem sie ihn im Sumpf aufgespürt hatten. Ich

selbst nahm Lorns Streitaxt an mich, eine ausgezeichnete Waffe, die sogar sprechen konnte. Einige Tage nach dem Tod ihres Trägers hat mich die Axt verraten und gegen meine eigenen Gnolle aufgehetzt. Nachdem ich ein paar von ihnen erschlagen hatte, schlug mein Bruder Rerodros mir den Arm ab und trieb mich in den Sumpf. Die Streitaxt blieb - genau so wie mein Arm, der sie getragen hatte - im Lager zurück."

Anmerkung: Grorax verschweigt ganz bewusst die Tatsache, dass er selbst Lorn erschlagen hat, da er fürchtet, die Spielercharaktere könnten Rache nehmen. Wenn die Charaktere fragen, welcher Gnoll genau Lorn getötet hat, lügt er sie an und sagt, es sei sein Bruder Rerodros gewesen.

Weißt du etwas über eine andere Abenteurergruppe, die Frostklingen, die hier vorbei gekommen sind? "Nein, ich habe sie nicht gesehen."

Was weißt du über diesen Sumpf? "Im Osten gibt es große Seen, doch schwerer Nebel hängt ständig über diesem Gebiet. Wenn ihr den Weg nicht kennt, werdet ihr euch verlaufen und sterben. Im Nordmoor gibt es einen großen Felsen, auf dem Feenwesen leben. Ihnen ist nicht zu trauen. Außerdem treibt sich im Sumpf eine furchtbare Bestie herum, ein riesiger, purpurner Wurm, der auf zwölf Beinen geht und alles verschlingt, was ihm über den Weg läuft."

Können wir dir helfen? "Ich möchte die Herrschaft über meinen Clan zurück. Ich vermute, dass Rerodros, mein Bruder, ihr neuer Anführer ist.

Erschlagt ihn, damit ich zurück kehren kann. Doch verschont die anderen Gnolle."

Wenn die Charaktere Grorax davon überzeugen können, dass sie ihm helfen wollen, kann er ihnen den genauen Weg ins Gnollager erklären. Mit guten Argumenten könnten die Charaktere Grorax auch davon überzeugen, mit ihnen zu kommen, um gegen die Gnolle vorzugehen oder mit ihnen zu verhandeln. Wenn die Gnolle Grorax daraufhin wieder Vertrauen entgegen bringen (was gut möglich ist weil ihr neuer Anführer Rerodros eher unbeliebt unter ihnen ist), nimmt Grorax aber die erste Gelegenheit wahr, um den Charakteren mit der Hilfe seines Stammes in den Rücken zu fallen.

Sollten er bei dieser Begegnung angegriffen werden, flieht Grorax in die Tiefen des Sumpfs. Er hat in den letzten Wochen genug gelitten und möchte unnötigen Konflikten aus dem Weg gehen.

E. Eine Pixie zum Verlieben

Nadeja ist eine Pixie, die nichts so sehr liebt wie das Erfinden und Stellen von Rätseln. Sie stammt von dem bewachsenen Feenfelsen im Nordmoor, wo eine große Gemeinschaft von Pixies und Grigs lebt. Nadeja ist verspielt und humorvoll und keine wirkliche Gefahr.

"Auf einem Stein vor euch sitzt ein junge Fee mit wunderschönen, braunen Augen."

Nadeja stellt sogleich (und ohne sich vorzustellen) ihr erstes Rätsel:

*Ich werd' geworfen in den Raum,
komm ich zurück, so nütz' ich kaum.
Das Gegenstück, das mir beliebt,
bringt Licht, wo sonst Verborgnes liegt.*

Antwort: Eine Frage.

Dem Charakter, der das Rätsel lösen kann, schenkt Nadeja ein *Quaals Federzeichen: Baum* und sagt ihm lediglich, er solle es verwenden, wenn er die Hilfe von jemandem braucht, der viel größer ist als er selbst. Ganz gleich ob die Charaktere das Rätsel lösen können oder nicht, unterhält sich die Pixie daraufhin gerne mit ihnen, allerdings hat sie eine eigenartige Anforderung: Für jede Frage, die sie beantworten soll, verlangt sie, dass die Charaktere ihr ein Rätsel stellen, auf das sie keine Lösung findet. Wenn die Charaktere darauf eingehen, werden sie bemerken, dass sich Nadeja auch mit sehr simpel gestrickten Rätseln zufrieden gibt. Wenn Nadeja (also du, der Spielleiter) tatsächlich die Antwort auf ein Rätsel findet, freut sie sich wahnsinnig. Sie macht Luftsprünge und sagt den Charakteren, sie werde ihre Frage aus Gutmütigkeit dennoch beantworten. In diesem Fall aber, ist ihre Antwort *eine Lüge*. Insofern sie nicht lügt, antwortet Nadeja folgendermaßen auf die Fragen der Spielercharaktere:

Weißt du etwas über Lorn oder seine Besitztümer?
"Nie gehört."

Was weißt du über diesen Sumpf? "Gefährlich ist der Sumpf, selbst für eine Fee wie mich. Gebt Acht vor den Gnollen, die im Wald östlich des Nordmoors leben, und ihren Spährtrupps. Sie sind

verschlagen und hinterlistig und eine größere Gefahr als die Echsenmenschen, die einsam durch den Sumpf wandern."

Anmerkung: Nadeja weiß noch viel mehr über den Sumpf. Verwende einige der Informationen aus dem Text *Dalruan und der Sumpf des Zwielichts*, um die Charaktere auf weitere Gefahren vorzubereiten. Nadeja erzählt den Charakteren aber in keinem Fall etwas von Gelasofar (siehe unten).

Auf ihrer Reise nehmen die Frostklingen Nadeja gefangen und foltern sie, um ihr Informationen zu entlocken. Wenn die Spielercharaktere Nadeja begegnen, nachdem dies geschehen ist (siehe *Aktionen der Frostklingen* im Kapitel *Die Frostklingen*), kann sie ihnen folgende Frage beantworten.

Weißt du etwas über die Frostklingen, eine andere Abenteurergruppe? "Ja, das tue ich. Verkommene Hunde sind es, zu nichts wert! Nicht ein einziges Rätsel haben sie mir gelöst! Ich wollte mich mit ihnen unterhalten, da haben sie mich in einen Sack gestopft und auf mich eingepöbeln, bis ich ihnen erzählt habe, was ich wusste. Sie wollten unbedingt wissen, wie man aus dem östlichen Seengebiet kommt, denn sie hatten sich dort verlaufen. Wahrscheinlich hatten sie vor, in den Wald östlich des Nordmoors zu kommen. Wenn ihr sie trifft, dann gebt ihnen eins von mir mit!"

Schließlich gibt Nadeja den Charakteren noch eine Warnung mit auf den Weg, die sie in ein zweites Rätsel verpackt hat. Da sie über Gelasofar den

schwarzen Drachen bescheid weiß, ist sie sich ganz sicher, dass er in irgend einer Weise versuchen wird, an jene Schätze zu gelangen, nach denen auch die Spielercharaktere suchen. Weil sie seinen Zorn fürchtet, warnt sie mit dem folgenden Rätsel, auf das sie keine Lösung hören möchte:

*Es tritt der Elfins dunkle Moor,
wo's schwarz nur war und nichts zuvor.
Im Dunklen doch, wo Schatten wohnt,
sitzt lauend, drohend, der, der thront.
Spuckt auch ein Schatten, hüte dich!
So frisst er dich! So frisst er dich!*

Anmerkung: Mit dem Elf ist Leokas Tarmikon gemeint, der als erster zivilisierter Humanoider vor hundert Jahren ins Koraxmoor kam und Dalruan gründete (siehe die Beschreibung von Dalruan).

F. Östliche Seen

Die Charaktere müssen die östlichen Seen passieren, wenn sie zu dem Lager der Gnolle kommen wollen. Permanent hängen dicke Nebelschwaden über den Seen, die Sicht ist daher auf maximal 6 m beschränkt. Außerdem dürften es die Charaktere nicht leicht haben, den richtigen Weg zu finden, wenn sie inzwischen überhaupt wissen, wohin sie wollen.

Sobald die Charaktere ins Zentrum des Gebiets vorstoßen (rot gestrichelte Linie auf Karte 1), bekommen sie es mit 1W3+1 Irrlichtern zu tun:

“Vor euch im Nebel seht ihr auf etwa 15 m Entfernung ein Leuchten wie von mehreren Fackeln.”

Es ist extrem schwer, die Irrlichter auf diese Distanz als etwas anderes als von Humanoiden getragene Fackeln auszumachen, da die Irrlichter ihr Bestes geben, genau dies zu imitieren (konkurrierender *Bluffen* gegen *Motiv erkennen* der Spieler). Die Irrlichter wollen sich den Charakteren nicht selbst stellen, weil sie es bevorzugen, sie zu der Wassernaga zu locken, die einige Kilometer weiter in einem See lebt (rotes N auf Karte 1). Wenn die Charaktere ihnen folgen, halten sich die Irrlichter stets auf gleichem Abstand, bis der See der Naga erreicht ist. Während gekämpft wird, kommen sie etwas näher und laben sich an dem Leid der Charaktere. Sollte die Naga besiegt werden, ziehen sie sich sofort zurück. Die Irrlichter greifen in keinem Fall an und verteidigen sich nur dann, wenn sie direkt angegriffen werden. Wenn die Charaktere das Zentrum des Seengebiets verlassen, ziehen sie sich ebenso zurück.

Taktik der Wassernaga: Die Irrlichter locken die Charaktere ans nordwestliche Ufer des Sees. Wenn sie das Ufer erreichen, werden die Charaktere bereits von der Naga beobachtet, die 5 m vom Ufer entfernt unter der Wasseroberfläche lauert. Sie zaubert eine *Magierrüstung* und *Flimmern* auf sich. Dann taucht sie 3 m vom Ufer auf und wirkt zunächst ein *Hypnotisches Muster* auf die Charaktere. In den folgenden Runden zaubert sie *Blitze* oder *Melfs Säurepfeil*. Wenn der Kampf für sie gut verläuft, kommt die Naga an Land, zaubert *Ghulhand* und greift mit ihrer Bissattacke an.

Schätze: Etwa 15 m vom Ufer entfernt liegen auf dem Grund des Sees die Schätze der Naga unter

einem Teppich aus Algen (*Suchen* SG 17): 52 PM, 84 GM und ein *Zauberstab der Stille* (19 Ladungen)

G. Lager der Gnolle der weißen Klaue

Die Gnolle der weißen Klaue sind ein Clan von ungewöhnlich disziplinierten Gnollen, die in einem kleinen auf Felsen errichteten Lager am nördlichen Rand des Nordmoors leben. Seitdem sie im Sumpf leben, haben die Gnolle es geschafft, sich exzellent an die Umgebung anzupassen. Sie sehen es als ihre Pflicht an, alle Echsenmenschen zu töten und haben einen regelrechten Sport daraus entwickelt. Ihr Anführer ist Rerodros, ein Hexenmeister und der Bruder des früheren Anführers Grorax. Er plant, die Herrschaft der Gnolle in den nächsten Monaten auf das Zentrum des Moors auszuweiten.

BESCHREIBUNG DES LAGERS

Das Lager der Gnolle der weißen Klaue steht auf drei riesigen Felsbrocken, die ins Nordmoor eingesunken sind und deren Oberflächen etwa 2 m über dem Moor liegen. Die Felsen sind mit Holzstegen miteinander verbunden. An der Grenze zum Sumpf haben die Gnolle einen großen Palisadenzaun errichtet. Er schützt sie vor Eindringlingen und ist umschlossen von dem einzigen intakten Laubwald des gesamten Sumpfs. Durch den Wald führt ein 3 m breiter Weg von dem Lager zum östlichen Rand des Waldes. Fünf einfache Holzhütten von unterschiedlicher Größe wurden auf den Felsen errichtet. Das Lager beherbergt insgesamt 10 normale Gnolle, 4 Gnolletekrieger, den Waldläufer Korr samt

seines trainierten und abgerichteten Heulers und den Anführer Rerodros, einem Hexenmeister. Die Hütten, die sie bewohnen, sind 3 m groß und rund, mit einer Wand aus Palisaden und einer soliden Mischung aus Wurzeln, Zweiggeflecht und gehärtetem Matsch als Decke.

In den frühen Morgenstunden verlässt ein Trupp von 5 Gnollen, zwei Gnolletekrieger und Korr mit seinem abgerichteten Heuler das Lager und geht auf Erkundungsreise durch den Sumpf.

FALLEN

Die Gnolle legen großen Wert auf die Sicherheit des Lagers. 10 m vor dem Eingangstor haben sie auf dem Weg, der vom östlichen Rand des Waldes direkt zu dem Palisadentor führt, eine Fallgrube gegraben.

Fallgrube mit Stacheln: HG 2; 6 m tiefe Fallgrube (2W6, Fallschaden) und Nahkampf +10 (1W4 Stacheln, die jeweils 1W4+2 Schadenspunkte machen); Reflexwurf (SG 20), keine Wirkung; Suchen (SG 20); Mechanismus ausschalten (SG 20).

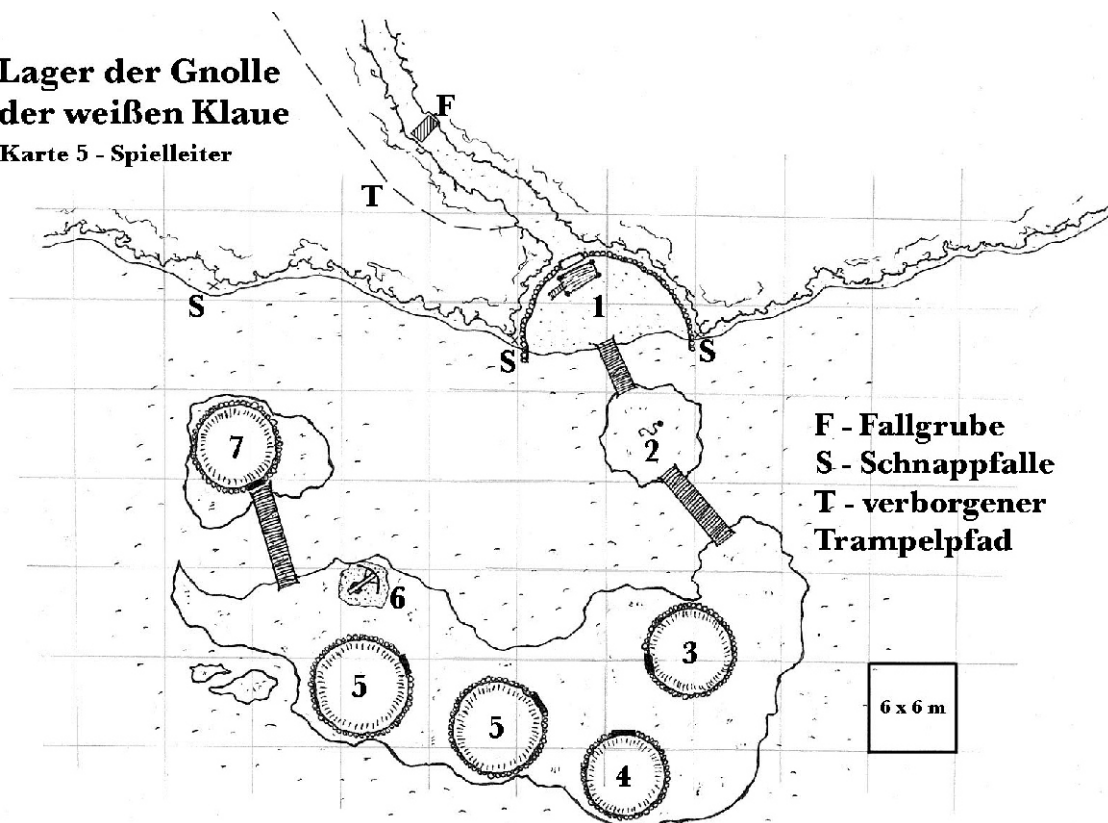
Die Gnolle halten eine mittelgroße, monströse Spinne in der Grube gefangen und füttern sie von Zeit zu Zeit mit den Überresten von Echsenmenschen. Sie greift jeden, der in die Grube fällt, sofort an.

Am Ufer des Moors haben die Gnolle drei Schnappfallen aufgestellt.

Schnappfalle: HG 2; kein Attackewurf notwendig (2W4+2 und *Gefangen*); RW Reflexwurf (SG 20), keine Wirkung; Suchen (SG 15); Mechanismus ausschalten (SG 15).

Lager der Gnolle der weißen Klaue

Karte 5 - Spielleiter



Wenn die Schnappfalle zuschnappt, schließen sich vier mit Zähnen besetzte Stahlklauen um das Bein des Opfers. Es werden vier Hände benötigt, um alle Klauen vom Bein des Gefangenen zu lösen. Zu zweit muß jedem der Befreier eine Stärkeprobe (SG 15) gelingen, um die Zangen auseinander zu ziehen. Mit einer erfolgreichen *Stärkeprobe* (SG 20) und einer *Entfesselungskünstlerprobe* (SG 15) kann sich ein Charakter zwar auch selbst befreien, erhält aber bei jedem misslungenen Versuch 1W4 Schadenspunkte von den Stahlzähnen, die sich tiefer in sein Fleisch bohren.

Prinzipiell bleibt es natürlich den Spielern überlassen, ob sie überhaupt ins Lager der Gnolle eindringen wollen. Wenn sie sich nicht sicher sind, ob sich Gegenstände von Lorn im Inneren befinden und eher zaghaft dabei sind, eine

Entscheidung zu treffen, die über ihr eigenes Leben entscheiden könnte, solltest du als Spielleiter alles unternehmen, um sie ins Lager zu locken. Vielleicht begegnen die Charaktere einem kleineren Spähtrupp von Gnollen, die einen von ihnen entführen und im Lager darüber ausfragen, was die Charaktere im Wald zu suchen haben. Möglicherweise hört ein aufmerksamer Charakter beim Schleichen ums Lager auch die Hilfeschreie von Grodin dem Zwerg, der im Lager gefangen gehalten wird (siehe Bereich 4) oder alle von ihnen hören die Schreie der Pein, während Grodin in der Nacht von Korr gefoltert wird. Wenn es bisher noch nicht passiert ist solltest du spätestens jetzt die Frostklingen einbauen um so den Druck auf die Spielercharaktere zu erhöhen. Allerdings solltest du den Spielern nicht die Möglichkeit nehmen, von sich aus die Frostklingen zu überfallen, anstatt

sie hilflos in deren Hinterhalt tappen zu lassen (siehe auch Kapitel *Die Frostklingen*).

Die folgenden Zahlen beziehen sich auf die Beschriftung von Karte 5 - Lager der Gnolle der weißen Klaue.

1. Zaun

Der Palisadenzaun ist 4 m hoch. Das schwere Palisadentor des Lagers (RK 4, Härte 5, 50 Trefferpunkte, SG zum Aufbrechen 26) ist der einzige Weg in oder aus dem Lager. Es ist im Inneren mit einem großen Holzbalken verschlossen, auch dann, wenn sich außerhalb des Lagers Gnolle aufhalten. Hinter dem Tor steht ein 3 m großer Hochstand, den die Gnolle über eine Holzleiter erreichen. Ein Gnoll hält stets Wache auf dem Hochstand, von dem man einen guten Blick über Wald hat. Er nimmt 10 auf seinen *Entdeckenwurf* und schlägt Alarm, wenn er etwas Verdächtiges sieht. Bei einem Angriff von außerhalb verwendet er seinen Kurzbogen und mit *Grünblutöl* benetzte Pfeile (ZÄH 13, 1 temporärer Konstitutionsschaden, 1W2 temporärer Konstitutionsschaden).

2. Heuler

Der trainierte Heuler des Waldläufers Korr wurde im Zentrum dieses Felsens mit einer 5 m langen Kette an einen Pfahl gebunden. Er wurde darauf abgerichtet, laut zu heulen, wenn eine andere Kreatur als ein Gnoll das Lager betritt.

3. Korrs Hütte

In dieser Hütte lebt Korr, der Waldläufer der Gnolle. Sein ganzes Leben lang stand Korr im

Schatten von Grorax und er ist nur all zu froh darüber, dass er ihn losgeworden ist, auch wenn er sich mit dessen Bruder Rerodros nicht viel besser versteht. In der Hütte befinden sich eine einfache Strohmattze und eine Holzkiste. Zu Füßen der Holzkiste liegt das Fell eines Schwarzbären (20 GM wert). Die Kiste ist nicht verschlossen und beinhaltet einen Rauchstab, einen Donnerstein und fünf Trockenrationen.

4. Gefängnis

Die Holztüre dieser Hütte ist verschlossen (*Schlösser öffnen* SG 30, SG 23 zum *Aufbrechen*), und mit einer vergifteten Nadelfalle ausgestattet.

Nadelfalle: Nahkampf +8 (1 *Gift der blauen Whinnis* - ZÄH 14, 1 temporärer Konstitutionsschaden, Bewusstlosigkeit); Suchen (SG 22); Mechanismus ausschalten (SG 20).

Dies war die Hütte von Rerodros, bevor er in die Anführerhütte auf dem hintersten Felsen zog (Bereich G). Die Gnolle haben sie zu einem Gefängnis umfunktioniert, in der sie manchmal Echsenmenschen gefangen halten, die Korr zu Studienzwecken untersucht, ehe er sie tötet. Momentan wird hier aber nur der Zwerg und Minenarbeiter Grodin aus Dalruan gefangen gehalten. Rerodros hat Grodin entführt, als dieser sich nahe des westlichen Seengebiets aufgehalten hat. Er hält ihn gefangen, um an Informationen über Dalruan und dessen Verteidigung zu kommen. Bisher hat der Zwerg aber noch nicht viel ausgespuckt. Grodin wurde an eines der sechs Paar schwerer Ketten gekettet, die an den Wänden hängen. In einer Ecke der Hütte liegt die stark verwesene Leiche eines zu Tode gefolterten

Echsenmenschen, deren Gestank Grodin schwer zu schaffen macht. In einer Holzkiste ist ein Beutel mit den verschiedensten Folterinstrumenten [Meisterarbeit], zwei Schaufeln und eine Peitsche. Selbstverständlich fleht Grodin die Charaktere an, ihn zu befreien und zurück nach Dalruan zu bringen. Mehr Informationen über diesen Zwerg findest du unter *Wichtige Nichtspielercharaktere*.

5. Barracken

In diesen Hütten haben sich jeweils 5 Gnolle und 2 Gnolle Elitekrieger einquartiert. Nachts sind insgesamt 3W4 Gnolle in den Barracken, für jede gewürfelte 4 ist einer der Elitekrieger unter ihnen. Der Rest hält sich irgendwo im Lager auf. In jeder Hütte sind sieben einfache Strohmattentzen, der Boden ist übersät mit zerbrochenen Krügen, Essensresten, Zweigen und getrocknetem Matsch. Die Gnolle ruhen sich hier aus, raufen miteinander oder kümmern sich um die Pflege ihrer Ausrüstung. Wenn Korr eine Expedition durch den Sumpf macht, fehlen jene Gnolle, die daran teilnehmen (siehe Anfang dieses Kapitels).

6. Ballista

Die Gnolle haben auf einer 2 m großen Anhöhe aus Steinen eine Ballista aufgebaut, deren Vorderseite in alle Richtungen gedreht werden kann. Sie ist üblicherweise nicht besetzt. Daneben steht eine Kiste mit 20 Bolzen.

Ballista: 3W6, 19-20/x3, Reichweite 60 m, 2 Runden zum Nachladen.

7. Rerodros' Hütte

Über der Hütte hängt eine Fahne, die das Symbol

des Clans abbildet: Eine weiße Klaue auf schwarzem Hintergrund, die zum Schlag ausholt. Es ist die Hütte des Anführers, Rerodros. Sie ist mit einem Tisch, einer Stahlkiste und Rerodros Strohmattentze ausgestattet. In dieser Hütte plant Rerodros die Angriffe auf nahe gelegene Enklaven von Echsenmenschen als auch die schrittweise Eroberung des Sumpfs. Auf dem Tisch liegt eine grobe Karte des Sumpfs, die mit einigen Notizen auf Gnollisch versehen wurde, zum Beispiel "viele Echsenchwänze, vorsicht!" oder "Guter Ort für Hinterhalt". Gelingt es den Charakteren, Rerodros hier zu überraschen, lässt er sich gern auf Verhandlungen ein um sein Leben zu schützen. Er kann ihnen sagen, wie sie zu dem "Schlund der Bestie" gelangen. Wenn abzusehen ist, dass die Charaktere in diese Richtung aufbrechen, schickt Rerodros einen Trupp Gnolle hinterher, der den Ausgang der Erdspalte versperrt (siehe *Wenn die Charaktere sich ergeben*). Sollten die Charaktere fordern, dass Rerodros Lorns Besitztümer an sie übergibt, ruft er die anderen Gnolle herbei und kämpft. In der verschlossenen Stahlkiste sind einige Schätze untergebracht (*Schlösser öffnen* SG 23, Härte 15, 30 Trefferpunkte). Sie ist mit einer *Flammenschlagfalle* gesichert.

Flammenschlag: 20 cm breiter, 15 m langer Strahl aus Flammen (3W6); Reflexwurf (SG 13), keine Wirkung; Suchen (SG 25); Mechanismus ausschalten (SG 26).

In der Kiste befinden sich ein Samtsäckchen mit Edelsteinen, das einen Amethyst (70 GM), einen Aquamarin (300 GM), einen blauen Quarz (8 GM) und einen Blutstein (30 GM) enthält. Außerdem liegt hier *Lorns großer Stahlschild +2*, ein *Trank*

der Wahrheit und eine arkane Schriftrolle (Klopfen).

TAKTIK DER GNOLLE DER WEISSEN KLAUE

Die Charaktere greifen vor dem Palisadentor an: Zu dem Gnoll, der auf dem Hochstand Wache hält, stoßen in 2W6 Runden 3 Gnolletekrieger und 3 normale Gnolle. Die Elitekrieger werfen mit Verstrickungsbeuteln und schießen Pfeile, die normalen Gnolle schießen mit vergifteten Pfeilen (*Grünblutöl*) oder werfen Alchemistenfeuer. Währenddessen sammeln sich die restlichen Gnolle hinter dem Palisadentor. Wenn nach 3W8 Runden alle versammelt sind, wird das Tor geöffnet und alle Gnolle stürmen nach draußen. Es kommt zum Nahkampf.

Die Charaktere dringen ins Lager ein und werden entdeckt: Mit Verstrickungsbeuteln, Alchemistenfeuern und Pfeilen halten die Gnolle die Charaktere auf Distanz bis nach 2W8 Runden alle Gnolle kampfbereit sind. Dann versuchen sie, die Charaktere mit ihrer Masse im Nahkampf zu überwältigen.

Im Nahkampf: Korr trinkt vor dem Kampf seinen *Trank der katzenhaften Anmut*. Er kettet den Heuler ab und erteilt ihm den Befehl, den Feind anzugreifen. Zunächst wirft er mit seinem Netz nach einem der Charaktere. Dann zieht er seine Schwerter und geht in den Nahkampf. Wenn es möglich ist, zaubert Rerodros vor dem Kampf ein *Schild* auf sich selbst und *Vergrößern* auf Korr oder einen der Elitekrieger. In den weiteren Runden zaubert er *Tashas fürchterlicher Lachanfall* und *Melfs Säurepfeil*. Wenn die Charaktere ihm näher kommen, verteidigt er sich mit *brennenden Händen* und *Schockgriff*. Einer der Elitekrieger besetzt die Ballista und feuert auf

die Charaktere, wenn sie nah genug sind. Sollte es möglich sein, versuchen die restlichen Gnolle, die Charaktere einzukesseln und sie ins Moor zu treiben.

Wenn die Charaktere gefangen genommen werden: Rerodros fordert die Charaktere während des Kampfs auf, sich zu ergeben. Folgen sie dieser Aufforderung, wird ihnen die Ausrüstung abgenommen und sie werden in die Gefängnishütte gesperrt. Nach einigen Stunden holen die Gnolle die Charaktere heraus und geben ihnen bekannt, dass sie dem "Schlund der Bestie" geopfert werden. Die Gnolle bringen sie zu dem Erdspalt (Bereich H) und stoßen einen nach dem anderen von ihnen hinein. Danach verschließen die Gnolle die Öffnung mit einem großen Felsen. Mit einer Stärkeprobe (SG 28) kann ein einzelner Charakter den Felsen anheben, so dass ein anderer hinaus schlüpfen kann. Allerdings muß er dafür zunächst den Erdspalt nach oben klettern und dort Halt finden.

Wenn die Charaktere verhandeln wollen: Die Gnolle holen Rerodros, der bereit ist, mit den Charakteren zu verhandeln. Er gibt ihnen aber keinerlei Information, außer, er zieht irgend einen Nutzen daraus. Gerne nennt er ihnen aber den Weg zum "Schlund der Bestie". Sobald sich die Charaktere dorthin aufmachen, schickt er seine Elitekrieger, um den Erdspalt hinter den Charakteren zu verschließen (siehe oben). Sollte sich Grorax bei ihnen befinden, verweigert Rerodros, mit ihnen zu sprechen. Wenn die Charaktere Grorax vor seinen Augen töten, schaffen sie sich eine gute Grundlage für Verhandlungen mit Rerodros.

H. Schlund der Bestie

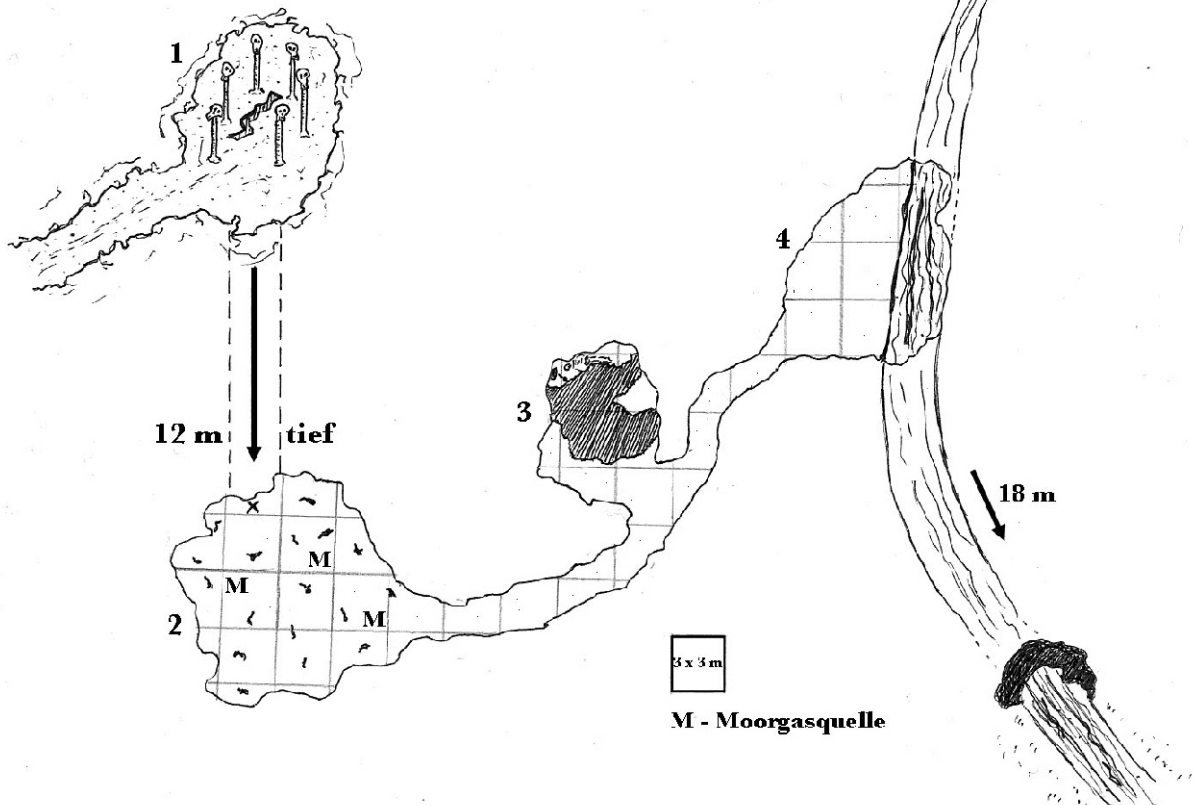
Der Wald, der sich östlich des Lagers der Gnolle erstreckt, grenzt im Norden an einen riesigen mit Gebüsch überwucherten Felsen. Ein unauffälliger Trampelpfad führt vom Tor des Lagers etwa 2 km bis zum Rand dieses Felsens (*Entdecken SG 15*). Folgen die Charaktere dem Pfad weiter den Felsen hinauf, kommen sie nach 1 km ans Ende des Pfades, Bereich 1 von der Karte *Schlund der Bestie*.

1. Erdspalt

“Ein 3 m langer, gezackter Erdspalt von der groben Form eines Blitzes führt vor euch in die Tiefen des Felsens. Um ihn herum wurde ein Kreis aus sechs im Boden steckenden Holzpfählen errichtet. Auf den Spitzen der Pfähle prangern humanoide Totenschädel.”

Es handelt sich hier um *Reckrozzur*, was in Gnollisch soviel bedeutet wie “Schlund der Bestie”. Wer an dem Erdspalt horcht, dem fällt vielleicht auf, dass ein tiefes, gurgelndes Geräusch aus der Dunkelheit nach oben dringt (*Lauschen SG 20*). Die Gnolle vermuten, dass es sich um eine furchtbare Bestie handelt. Regelmäßig kommen sie hierher, um humanoide Opfer zu machen, bisher ausschließlich Echsenmenschen. Sie werfen sie den Schacht hinunter und glauben, die Bestie damit zu besänftigen und sie davon abzuhalten, hoch zu kommen und die Gnolle zu fressen. Ganz selten opfern sie auch Gegenstände, wie zuletzt Rurik. Der 1 m breite Spalt windet sich 12 m in die Tiefe, ehe er den Boden einer Höhle erreicht (Bereich 2). Mit einem Wurf auf *Klettern* kommt ein Charakter problemlos nach unten (SG

Schlund der Bestie



15). Wer hinab fällt, erleidet 4W6 Fallschaden und 1W4 Schaden für die Schürf- und Prellwunden, die er sich beim Kontakt mit den Wänden holt.

2. Moorgashöhle

“Ihr befindet euch am Rand einer mindestens 10 m durchmessenden Höhle. Der schlammige Boden ist warm. An manchen Stellen blubbert er so als würde er kochen, was ein ununterbrochenes, tiefes Grollen erzeugt. Ein strenger, stechender Geruch hängt in der Luft. Auf der gegenüberliegenden Seite führt ein breiter Tunnel aus der Höhle.”

Während aus den meisten Quellen im Boden nur heiße Luft strömt, kommt aus dreien von ihnen ein gefährliches Moorgas. Die genauen Positionen der Moorgasquellen kannst du der Karte entnehmen.

Moorgas: Wenn ein Charakter mit einer Fackel über eine Stelle läuft, aus der Moorgas empor dringt, explodiert die Fackel sofort, was dem Träger und allen Kreaturen innerhalb von 1.50 m 3W6 Feuerschaden verursacht. Gelingt den Betroffenen ein Reflexwurf, können sie rechtzeitig wegspringen und erhalten nur halben Schaden (SG 18 für den Träger, SG 14 für alle innerhalb 1.50 m). Nach der Explosion erlischt die Fackel sofort. Wenn sich innerhalb von 1.50 m weitere Fackeln befinden, erlöschen auch diese, verursachen aber keine weiteren Explosionen.

In einer Ecke der Höhle liegt ein alter, rostiger Dolch (Suchen SG 13). Wenn die Charaktere ihn verwenden wollen (zum Beispiel deshalb, weil ihnen die Gnolle alle restlichen Waffen abgenommen haben) zählt er im Kampf als gewöhnlicher Dolch, der einen Malus von -1 auf

Angriff und Schadengibt.

Nach 10 m führt der Tunnel, der aus der Höhle führt, zum Eingang in die Schleimhöhle auf der linken Seite.

3. Schleimhöhle

“Vor euch ist eine unförmige Höhle, auf dessen Boden ein Teppich aus grünem Schleim liegt. An manchen Stellen der Höhlenwand ist der Schleim nach oben gewachsen. Im hinteren Bereich der Höhle liegt ein humanoides Skelett und einige funkelnde Gegenstände.”

Es handelt sich um eine große Kolonie *grünen Schleims* (siehe Spielleiterhandbuch für die Regeln dazu). Dahinter liegt das teilweise schon aufgelöste Skelett eines Echsenmenschen und einige Gegenstände: Ein intakter schwerer Streitflegel, ein halb verätztes großes Holzschild und ein heiliges Symbol des Gottes der Echsenmenschen. Mit einem Wurf auf *Geschicklichkeit* (SG 10) kann ein Charakter den Streitflegel oder einen der anderen Gegenstände erreichen und aufheben, ohne in Kontakt mit dem Schleim zu kommen.

4. Rozzurs Höhle

Wenn die Charaktere dem Tunnel weiter folgen, hören sie nach kurzem das Rauschen eines Flusses.

“Der Boden dieser länglichen Höhle ist voller Knochen und Splitter. Durch den rechten Teil der Höhle fließt ein 3 m breiter Fluss, der aus dem Stein kommt und wieder von ihm verschluckt wird.”

Am Eingang der Höhle lauert die *Bestie* (Rozzur), ein großer Gelatinewürfel. Um sie zu entdecken, muß dem Charakter zunächst ein Wurf auf *Entdecken* gelingen (SG 20 wegen der schlechten Lichtverhältnisse), sonst läuft er beim Betreten der Höhle direkt in Rozzur hinein und wird sofort *verschlungen*.

Nachdem die sprechende Axt Rurik von den Gnollen in die Spalte geworfen wurde, wurde sie von dem Gelatinewürfel verschlungen. Die zwei sind seitdem eine eigenartige Symbiose eingegangen (siehe Monsterbeschreibung von Rozzur im Anhang). Rurik liegt noch immer in der inzwischen fast vollständig skelettierten Hand von Grorax, mit der er in den Erdsplatt geworfen wurde. Die Charaktere werden sofort von Rozzur angegriffen. Rurik hilft Rozzur deshalb, weil er Gefallen an diesem "Körper" gefunden hat und sich vor den Charakteren, die er für weitere Gnolle hält, fürchtet.

Taktik der Bestie Rozzur: Der Gelatinewürfel versucht, die Charaktere zu *verschlingen* und schlägt zusätzlich mit seiner starken Stoßattacke nach ihnen. Rurik verwendet zunächst seine *Einflüsterung* auf einen der kräftigeren Charaktere. Er schlägt dem Charakter vor, sich in dem gemütlichen Raum mit dem grünen Schleim ein wenig auszuruhen, statt zu kämpfen. Wenn ein Charakter von Rozzur verschlungen wird, verwendet Rurik seine *telepathische Schubattacke*, um den Charakter anzugreifen. Er zeigt während des Kampfes keine Gnade, außer, die Charaktere können ihm irgendwie verständlich machen, dass sie ihm helfen wollen. Dies ist aber

höchstens dann möglich, wenn ein einzelner Charakter mindestens drei Runden lang versucht, Rurik verbal zu überzeugen. In dieser Zeit darf er nicht am restlichen Kampfgeschehen teilnehmen. Am Ende der drei Runden steht dem Charakter ein Wurf auf Diplomatie zu (SG 23), um Rurik davon zu überzeugen, nicht mehr am Kampf teilzunehmen. Rozzur zeigt sich von alledem natürlich unbeeindruckt (schließlich hat das Monster keine Intelligenz) und kämpft bis zum bitteren Ende weiter.

Sollte es den Charakteren tatsächlich gelingen, die Bestie Rozzur zu besiegen, können sie in den Überresten seines Körpers nach Schätzen wühlen. Dort entdecken sie acht Metallspere, 3 Kurzschwerter, einen Eisentopf, die Spitze einer Spitzhacke und natürlich **Rurik**, eine *intelligente Streitaxt des Schocks* +2. Wenn sie für so etwas Verwendung haben, finden sie zusätzlich die Gebeine einiger von Rozzurs Opfer und das, was von Grorax' Arm übrig geblieben ist.

Die Charaktere könnten durch den Untergrundfluss nach draußen gelangen. Dafür müssen sie allerdings 18 m gegen den Strom tauchen (*Schwimmen* SG 15 pro Runde bei halbiertes Geschwindigkeit). Wenn sie mit dem Strom schwimmen, kommen sie nach 6 m nicht weiter, der Fluss verschmälert sich zu einem Spalt, durch den höchstens winzige Kreaturen schlüpfen können.

ENDE DES ABENTEUERS

Sobald der Gelatinewürfel besiegt ist, wehrt sich auch Rurik nicht mehr gegen die Charaktere. Von ihm können sie erfahren, was genau mit seinem

ehemaligen Träger Lorn geschehen ist. Dies wird in der *Hintergrundgeschichte* dieses Abenteurers beschrieben. Rurik ist den Charakteren gegenüber zunächst misstrauisch, entschuldigt sich aber bei ihnen, sobald er sie besser einschätzen kann. Er hat bezüglich Lorns Tod ein sehr schlechtes Gewissen. Wenn die Charaktere keine anderen Pläne mit Rurik haben, will er sich ihnen gerne anschließen und in Zukunft artig bleiben. Gerne würde er sich von einem Zwerg tragen lassen.

DIE FROSTKLINGEN

Die Frostklingen sind eine fünfköpfige Abenteurergruppe, deren Anführer Gelberor Feuerfaust ist, ein Kleriker des Gottes der Diebe. Die weiteren Mitglieder sind Herloreis (Hexenmeister), Fu When (Mönch), Darrgol (Barbar) und Anador (Schurke). Die Frostklingen unterscheiden sich von den meisten anderen Abenteurergruppen insofern, dass sie absolut böse und durchtrieben sind. Im Endeffekt bedeutet das nur, dass sie generell die selben Dinge wie andere Abenteurer tun, meistens aber nur aus einer einzigen Motivation: der Gier nach Gold. Sie würden für jede Seite arbeiten, solange der Preis stimmt (auch für die Gute) und ihnen ist jedes Mittel recht. Gerechtigkeit, Ehre oder die Verteidigung irgendwelcher Werte sind den Frostklingen gleichgültig. Das einzige schwarze Schaf in dieser Konstellation ist Fu When, das jüngste Mitglied der Frostklingen. Fu hat sich den Abenteurern angeschlossen, weil Gelberor ihm bei einem Kampf gegen einen Oger das Leben rettete.

Ihm missfallen die Motive der Frostklingen und es ist abzusehen, dass er sich in naher Zukunft von ihnen trennen wird.

Die Frostklingen haben schon so einiges erlebt. Dazu gehört unter anderem:

- Die Beseitigung eines ganzen Koboldstammes
- Der Auftragsmord an einem einflussreichen Händler namens Rewendikus Hochmond
- Das Plündern eines alten zwergischen Verlieses
- Die Ermordung des weißen Drachen Akársolomar (aufgrund dieses Ereignisses haben sie ihren aktuellen Namen angenommen)
- Die Bekämpfung eines verrückt gewordenen Baumhirten

Im Abenteuer *Klingen aus Eis* agieren die Frostklingen als Konkurrenten der Spielercharaktere, denn sie versuchen genau so wie diese, die Schätze von Lorn zu bergen. Weil sie schon früher in Dalruan ankommen, haben die Frostklingen einen Vorsprung und die Spielercharaktere müssen sich beeilen, wenn sie sie noch einholen wollen. Die folgende Auflistung zeigt, wie schnell die Frostklingen vorgehen und was sie auf ihrer Reise durch den Sumpf des Zwielichts erleben. Du kannst ihre Reise auf der Karte *Route der Frostklingen* verfolgen, so dass du stets genau weißt, wo sich die Frostklingen aufhalten und ob die Spielercharaktere sie möglicherweise aufholen. Beachte bitte, dass die Frostklingen das Abenteuer lösen, wenn die

Spielercharaktere nicht schnell genug vorgehen!

AKTIONEN DER FROSTKLINGEN

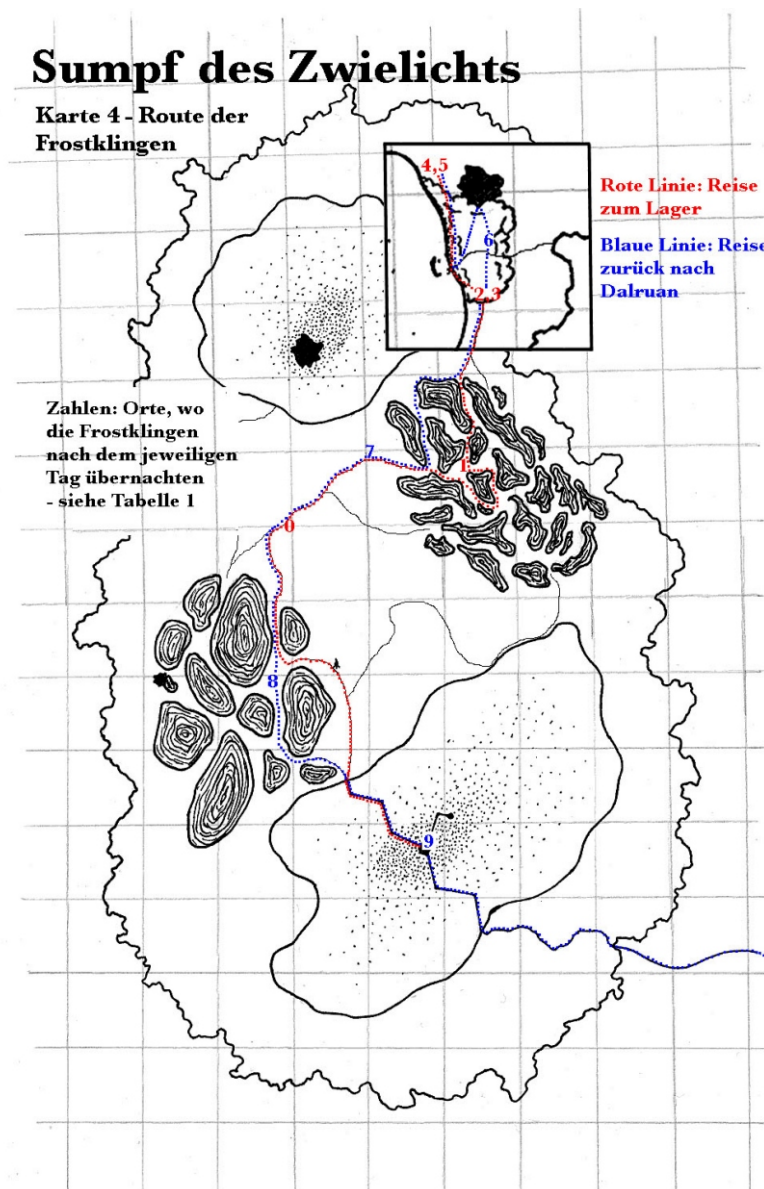
Tag -2 (2 Tage vor der Ankunft der Spielercharaktere in Dalruan): Kommen abends in Dalruan an, betrinken sich im Sonnrand, schlägern sich mit zwei Minenarbeitern. Streiten später mit Udoril Thokas über den Preis der Zimmer, übernachten dennoch dort.

Tag -1: Anador stiehlt in Hordons Laden einen

“*Trank der Hast*“, Darrgol und Herloreis streiten sich grundlos mit dem Anführer der Miliz und kommen vier Stunden ins Gefängnis. Machen sich abends über den Halb-Ork Barden Oloward lustig und bekommen im Sonnrand Hausverbot.

Tag 0 (Charaktere erreichen Dalruan): Verlassen Dalruan vor Sonnenaufgang und gehen in das westliche Seengebiet. Herloreis infiziert sich mit dem Sumpffieber.

Tag 1: Reisen ins östliche Seengebiet, folgen einigen Irrlichtern und verlieren die Orientierung,



über nachten dort. Werden nachts von Sumpftrollen überfallen.

Tag 2: Treffen die Pixie Nadeja, nehmen sie gefangen und foltern sie, bis sie ihnen erzählt, wie sie das Seengebiet durchqueren können. Gehen nach Norden und schlafen beim Wald.

Tag 3: Finden das Gnollager. Anador schleicht herum und sucht den übrigen Tag eine Möglichkeit, ins Lager einzudringen.

Tag 4: Planen lange und überfallen am Abend die Gnolle, töten fünf von ihnen, werden dann aber zurück getrieben. Im Kampf stirbt Anador, sie müssen seine Leiche zurücklassen.

Tag 5: Rasten den Tag über und erholen sich vom Kampf.

Tag 6: Brechen früh zu den Gnollen auf, überfallen sie und töten alle. Besiegen die *Bestie*.

Tag 7 - 10: Reisen mit Lorns Schätzen nach Dalruan und verlassen den Sumpf des Zwilichts um sich neuen Abenteuern zu stellen.

KONFLIKT MIT DEN FROSTKLINGEN

Wenn einer der Charaktere über das Talent *Spuren lesen* verfügt, sollte es ihm möglich sein, den Spuren der Frostklingen durch den Sumpf zu folgen (siehe Regeln dazu im Text *Dalruan und der Sumpf des Zwilichts*). Da die Frostklingen nicht sonderlich schnell voran kommen, könnte es sogar möglich sein, dass die Charaktere sie einholen. Wenn es soweit ist, muß es nicht zwangsläufig zum Kampf kommen. Die Frostklingen versuchen zunächst, die Stärke der Charaktere einzuschätzen. Ihr Anführer Gelberor wird die meiste Zeit über mit ihnen sprechen.

Herloreis zaubert in einem unauffälligen Moment einen *Person bezaubern* Zauber auf einen der Charaktere, um ihn besser ausfragen zu können. Sollte dieser oder einer der anderen Charaktere während des Gesprächs erwähnen, dass sie auf der Suche nach den Schätzen von Lorn sind, gehen die Frostklingen folgendermaßen vor:

- Sie schlagen den Charakteren vor, eine Münze zu werfen, um zu entscheiden, welche der beiden Gruppen das Recht hat, weiter nach Lorns Habseligkeiten zu suchen. Wenn sich die Charaktere darauf einlassen und nicht aufmerksam sind, verwendet Anador eine Goldmünze mit zwei gleichen Seiten (Zahl) zu Gunsten der Frostklingen (konkurrierender Wurf auf *Entdecken* gegen Anadors Wurf auf *Taschendiebstahl*). Doch selbst wenn eine gewöhnliche Münze verwendet wird, lassen sich die Frostklingen darauf ein und hoffen auf ihr Glück. Steht es nicht auf ihrer Seite oder die Charaktere wollen sich nicht darauf einlassen, gehen sie gleich zu Punkt 2 über.

- Die Frostklingen bedrohen die Charaktere. Darrgol schreit sie an und versucht ihnen auf eindrückliche Weise klar zu machen, mit wem sie es zu tun haben. Er verwendet die *Einschüchtern-fertigkeit* gegen den Charakter, der am schwächlichsten aussieht. Wenn die Charaktere auch davon nicht beeindruckt sind, gehen die Frostklingen zu Punkt 3 über.

- Die Frostklingen beruhigen sich und wünschen den Charakteren viel Erfolg bei ihrer Reise. Sie versichern ihnen, dass die Besseren gewinnen werden. Tatsächlich aber planen die Frostklingen, den Charakteren einen Hinterhalt zu legen. Auf einen Kompromiss (zum Beispiel, dass die Schätze geteilt werden) wollen sie sich keinesfalls einlassen.

Kommt es schon bei diesem Ereignis zum Kampf, suchen die Frostklingen schnell die Flucht und legen den Charakteren später einen Hinterhalt - sie sind zu feige, um völlig unvorbereitet in einen Kampf dieser Größe zu gehen.

DER HINTERHALT DER FROSTKLINGEN

Die Frostklingen versuchen, den Charakteren an einer Stelle aufzulauern, wo sie zwangsläufig vorbei kommen müssen. Dies könnte an allen möglichen Orten sein und hängt davon ab, wie weit die beiden Gruppen bereits in den Sumpf vorgestoßen sind. Um die herannahenden Charaktere rechtzeitig zu sehen, schickt Herloreis seinen Wieselvertrauten Lulo los, um die Richtung im Auge zu behalten, aus der die Charaktere anreisen. Wenn Lulo den Frostklingen mitteilt, dass die Charaktere sich nähern, stellen sich die Frostklingen in einem engen Kreis auf und bereiten sich auf den Kampf vor.

Gelberor hat vor Beginn des Kampfs bereits folgende Zauber gewirkt:

- Auf sich selbst: *Schutz vor Gutem*,

Entropieschild, Unsichtbarkeit, Schutz vor Elementen (Feuer oder ein anderes Element, von dem Gelberor weiß, dass die Charaktere es bevorzugt benutzen)

- Auf Darrgol: *Bärenstärke*

Außerdem hat er seinen *Weisheitstrank* getrunken.

Herloreis hat bereits folgende Zauber gewirkt:

- Auf sich selbst: *Unsichtbarkeit*

- Auf Fu und Darrgol: *Magierrüstung*

- Auf Fu, Darrgol und Anador: *Unsichtbarkeit*

Anador hat zwei seiner Pfeile mit dem *Gift der Riesenwespe* benetzt (Zähigkeit SG 18, 1W6 Punkte temporärer Geschicklichkeitsschaden, nach einer Minute weitere 1W6 temporärer Geschicklichkeitsschaden).

Taktik der Frostklingen: Runde 1 (*Überraschungsrunde*)

Darrgol beginnt den Kampf indem er einen der Charaktere frontal angreift. Er bevorzugt einen besonders kräftigen Gegner, zum Beispiel einen Kämpfer oder einen Barbar. Anador trinkt seinen *Trank der Hast*. Fu geht zu einem schwächlich aussehendem Charakter (wenn möglich einem Magier oder Hexenmeister) und verwendet seinen *betäubenden Angriff* auf ihn. In der selben Runde wirkt Herloreis einen *Schweben* Zauber und schwebt auf 5 m über den Boden. Gelberor beschwört mit einem *Monster herbeirufen III* ein infernalisches Krokodil hinter den Charakter, der von Darrgol angegriffen wurde, damit Darrgol den Gegner mit dem Krokodil in die Zange nimmt.

Runden 2-X

Gelberor spricht *Person festhalten* auf einen der Charaktere (gerne auf einen Nahkämpfer). Sobald sich eine Gelegenheit ergibt, wirkt er *Geräuschexplosion*. Ansonsten geht er in den Nahkampf, wirkt aber zuvor noch *Schwere Wunden verursachen* auf einen bisher nur leicht verwundeten Charakter.

Herloreis zaubert mit einer Schriftrolle eine *Flammenkugel* herbei, die 5 Runden lang da ist. Er bleibt auf 5 m schweben und schiebt mit seinen Bewegungsaktionen die Kugel in die Charaktere, während er mit magischen Geschossen nach ihnen schießt.

Darrgol versucht denjenigen, der vor ihm steht, oder den am kräftigsten aussehenden Kämpfer zu entwaffnen. Wenn sich die Möglichkeit ergibt, tritt er (oder einer der anderen) die auf dem Boden liegende Waffe ins Moor oder einen Tümpel. Sollte es ihm nach zwei Versuchen nicht gelungen sein, einen Gegner zu entwaffnen, schlägt er nur noch mit normalen Attacken zu.

Fu When und Anador suchen sich immer die schwächsten Charaktere aus und nehmen sie gemeinsam in die Zange. Anador macht *hinterhältige Angriffe* mit seinem Krummsäbel, Fu wendet *betäubende Schläge* an, bis er keine mehr zur Verfügung hat. Dann macht er seinen *Schlaghagel*. Sobald Anador die Hälfte seiner Trefferpunkte verloren hat, zieht er sich aus dem Geschehen zurück und läuft eine volle Aktion lang weg. Aus der Entfernung zieht er seinen Kompositbogen und verwendet das Talent *Schnelles Schiessen* um jede Runde zwei Pfeile abzufeuern.

Du solltest beachten, dass dieser Kampf eine extreme Herausforderung für deine Spieler darstellen könnte. Zwar sind die Frostklingen nicht so hochstufig wie sie, dies machen sie aber mehr als wett, in dem sie sich bestens auf die Begegnung vorbereiten. Damit die Charaktere dennoch eine Chance haben, die Frostklingen zu besiegen, solltest du folgendes im Auge behalten: Bei den Frostklingen handelt es sich um eine Abenteurergruppe, genau so wie die Gruppe der Spielercharaktere. Mit Ausnahme von Anador, dem das Morden wichtiger ist als die Freundschaft, hängen die anderen aneinander und wollen nicht in Kauf nehmen müssen, dass einer von ihnen stirbt. Dementsprechend verhalten sie sich, insofern ihre Kampftaktik nicht schnell aufgeht, eher vorsichtig und nehmen - falls nötig - auch eine Flucht in Kauf. Schließlich sind es keine dummen Orks, die bis zum Ende bleiben, weil sie die Schlacht dem Leben bevorzugen.

Die beste Methode, die Frostklingen schnell loszuwerden, ist es, ihren Anführer Gelberor früh auszuschalten. Wenn dies geschieht, ziehen sich die anderen sofort zurück. In diesem Fall aber ist der Wunsch der übrigen Frostklingen nach blutiger Rache weitaus größer, als wenn eines der anderen Mitglieder im Kampf das Leben lässt.

ANHANG

Hier findest du ausführliche Informationen über wichtige Nichtspielercharaktere, Monster und neue magische Gegenstände.

W I C H T I G E N I C H T S P I E L E R - C H A R A K T E R E

Gelberor Feuerfaust: KLE 5 (Gott der Diebe); HG 5; Mit telgroßer Humanoider (Mensch); TP 39; INI +0; BR 6m; RK 18 (Rüstungsmalus -6); A Nahkampf +7 (1W8+4, *Schwerer Streitkolben +1*), Fernkampf +3 (1W10, Schwere Armbrust); BE Untote vertreiben, göttliche Zauber, Glück, Tricks; GES CN; RW: REF +1, WIL +8, ZÄH +6; ST 16, GE 11, KO 15, IN 12, WE 19, CH 11.

Fertigkeiten & Talente: Bluffen +8, Diplomatie +2, Heilkunde +6, Konzentration +12, Wissen (Religion) +4, Wissen (Arkanes) +5, Zauberkunde +6; Im Kampf zaubern, Schriftrolle anfertigen, Fertigungsfokus (Konzentration).

BE - Glück: Einmal am Tag kann Gelberor einen eben gemachten Würfelwurf wiederholen. Das Ergebnis des zweiten Wurfes muß genommen werden.

Vorbereitete Zauber (5/4/3/2): Grad 0 - *Magie entdecken (2), Magie lesen, Nahrung und Wasser reinigen, Licht; 1. Grad - Verhüllender Nebel, Monster herbeizaubern I, Schutz vor Gutem, Unheil; 2. Grad - Geräuschexplosion, Person festhalten, Bärenstärke; 3. Grad - Monster herbeizaubern III, Schwere Wunden verursachen.*

Domänenzauber (Glück/Tricks): 1. Grad

- Entropieschild; 2. Grad - Unsichtbarkeit; 3. Grad - Schutz vor Elementen.

Anmerkung: Gelberor kann seine Zauber durch Spontanes Zaubern in *Heilzauber* umwandeln.

Gesprochene Sprachen: Handelssprache, Handelssprache der Unterreiche.

Ausrüstung: Bänderpanzer, Schwere Armbrust, 20 Bolzen, Heiliges Symbol des Gottes der Diebe (gestohlen), Rucksack, Wasserschlauch, Schlafset, 15 m Hanfseil, Dolch [Meisterarbeit], 10 Tagesrationen, Heilertasche, 3 Fackeln, *flammender Handschuh**, *Schwerer Streitkolben +1*, *Tränke: Liebe, Spinnenklettern, Weisheit, mittelschwere Wunden heilen, Schriftrollen: Unsichtbarkeit aufheben, Magie bannen*, 512 GM, 2 Edelsteine (je 50 Gold).

*siehe *Neue magische Gegenstände*

“Ein breiter Mann mit kurzgeschorenen, schwarzen Haaren. Er trägt allerlei Gepäck mit sich, ihn begleitet ein herablassendes Grinsen. An der rechten Hand trägt er einen einzelnen, ledernen Handschuh. An genau der Stelle, wo ein zweiter Handschuh sein sollte, ist die andere Hand stattdessen schwarz bemalt.”

Spielhilfe:

Gelberor ist ein Kontrollfreak, der ständig alles und jeden im Auge behält, damit ihm im entscheidenden Moment kein Fehler unterläuft. Er redet mit schneller, gewandter Zunge und klingt oft zynisch oder sogar arrogant.

Herloreis Kondir: HEX 5; HG 5; Mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 25; INI +4 (Verbesserte Initiative); BR 9 m; RK 10; A Nahkampf+1 (1W8-1, Kurzspeer), Fernkampf+2 (1W8, Leichte Armbrust); BE Zauber; GES CN; RW: REF +1, WIL +4, ZÄH +3; ST 9, GE 10, KO 14, IN 14, WE 11, CH 18.

Fertigkeiten & Talente: Alchemie +5, Ausspähen +4, Beruf (Fischer) +3, Schwimmen +2, Entdecken +5, Konzentration +10, Lauschen +2, Wissen (Arkane) +9, Zauberkunde +9; Verbesserte Initiative, Zauberkonzentration (Hervorrufung), Im Kampf Zaubern, Wachsamkeit (wenn Lulo innerhalb von 9 m ist).

Bekannte Zauber (6/7/5): Grad 0 - Magie entdecken, Magie lesen, Zaubertick, Arkane Siegel, Geisterhaftes Geräusch, Tanzende Lichter; 1. Grad - Person bezaubern, Magisches Geschoss, Rascher Rückzug, Magierüstung; 2. Grad - Schweben, Unsichtbarkeit.

Gesprochene Sprachen: Handelssprache, Riesisch, Orkisch.

Ausrüstung: Kurzspeer, Leichte Armbrust, 10 Bolzen, Wasserschlauch, Schlafset, 2 Amethysten (je 90 GM), 10 Tagesrationen, 65 GM, 3 SM, Zauberstab der Sprühenden Farben (31 Ladungen), Schriftrollen: Flammenkugel, Nystuls unaufspürbare Aura, Identifizieren.

“Ein in lange, schwarze Roben gekleideter, galanter Mann. Er hat zerzaustes Haar, ein Wiesel läuft nervös auf seinen Schultern herum”

Spielhilfe:

Man hat das Gefühl, Herloreis würde sich ständig

mit seinen wirren Einfällen und abwegigen Ideen beschäftigen. Ganz selten meldet er sich jedoch zu Wort und zeigt sich als extrem wortgewandter Mann mit treffenden Einsichten und ungewöhnlichen Vorschlägen. Herloreis betrachtet Lulo, seinen Vertrauten, als einzigen wahren Freund auf der Welt.

Lulo: Wiesel, Herloreis' Vertrauter; HG ½; winziges Tier; TW 5D4; TP 12; INI +2; BR 6m, Klettern 6m; RK 17 (GE +2, Größe +2, Natürlicher Rüstungsbonus +3); A Nahkampf +4 (1W3-4, Biss); BA Festbeißen; BE Verbessertes Entrinnen, Zauberteilen, Empathische Verbindung, Berührung, Mit Meister sprechen, Geruchssinn; GES N; RW: REF +3, WIL +5, ZÄH +1; ST 3, GE 15, KO 10, IN 8, WE 12, CH 5.

Fertigkeiten & Talente: Balance +10, Klettern +11, Verstecken +13, Leise bewegen +9, Entdecken +4; Waffenfinesse (Biss).

Fu When: MÖN 5; HG 5; Mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 32; INI +6 (GE +2, Verbesserte Initiative); BR 12m, RK 16 (GE +2, WE +3, Rüstungsbonus als Mönch +1), A Nahkampf +5 (1W8+2, Unbewaffnet) oder +3/+3 (1W8+2, Schlaghagel), Fernkampf +5 (1W8, Leichte Armbrust); BA Waffenloser Schlag, Betäubender Angriff; BE Entrinnen, Ruhiger Geist, Sturz abbremsen, Reinheit des Körpers; GES RN; RW: REF +6, WIL +7, ZÄH +5; ST 14, GE 14, KO 12, IN 11, WE 17, CH 8.

Fertigkeiten & Talente: Entfesselungskünstler +6, Klettern +6, Lauschen +10, Leise bewegen +10, Schwimmen +3,

Springen +4, Turnen +7, Verstecken +7; Geschosse abwehren, Ausweichen, Beweglichkeit, Verbesserte Initiative.

Gesprochene Sprachen: Handelssprache.

Ausrüstung: Leichte Armbrust, Wasserschlauch, Schlafset, 10 Tagesrationen, rot verzierte Meditationskerze (5 GM), mit Agaten besetztes Halslederband (120 GM), 3 Rauchstäbe, 38 GM, 8 SM, ewig brennende Fackel.

“Ein junger Mann von vielleicht 18 Jahren. Er läuft leicht gebückt und scheint absolut in sich gekehrt. Auf seinen ärmlich aussehenden Mönchsroben ist das kleine Emblem eines schlafenden Drachen zu sehen.”

Spielhilfe:

Fu ist ein junger Mönch, der aus dem Kloster des ruhenden Drachen stammt. Er wirkt noch etwas unreif und macht im Gespräch manchmal jugenhafte Kommentare, häufig murmelt er vor sich hin. Es ist dann schwer, festzustellen, ob er etwas sagen möchte oder sich lediglich in Meditation befindet.

Anador Erentiss: SRK 5; HG 5; kleiner Humanoider (Halbling); TP 26; INI +4 (GE); BR 6m; RK 17 (GE +4, Größe +1, Lederrüstung +2); A Nahkampf +5 (1W6+1, Krummsäbel), Fernkampf +8 (1W6+1, Mächtiger Kompositbogen [kurz, +1]) oder +6/+6 (1W6+1, Mächtiger Kompositbogen [kurz, +1]); BA Hinterhältiger Angriff +3W6; BE Entrinnen, Reflexbewegung; GES CB; RW: REF +9, WIL +2,

ZÄH+3; ST 12, GE 18, KO 13, IN 14, WE 10, CH 11.

Fertigkeiten & Talente: Balancieren 8, Bluffen 2, Entdecken 8, Entfesselungskünstler 6, Klettern 7, Lauschen 8, Leise bewegen 14, Magischen Gegenstand benutzen 4, Mechanismus ausschalten 6, Orientierungssinn 4, Schlösser öffnen 10, Schriftzeichen entschlüsseln 4, Schwimmen 4, Springen 5, Suchen 10, Taschendiebstahl 8, Turnen 12, Verstecken 13; Kernschuss, Schnelles Schiessen.

Gesprochene Sprachen: Handelssprache, Halblingisch, Goblinisch, Zwergisch.

Ausrüstung: Lederrüstung, Mächtiger Kompositbogen (kurz, +1), Krummsäbel, 10 Tagesrationen, Schlafset, Wasserschlauch, Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], Gift der Riesenwespe (2 Anwendungen), goldener Ring (20 GM), 2 Silberringe (je 5 GM), Goldmünze mit zwei gleichen Seiten (Zahl), Alexandrit (400 GM), 3 PM, 640 GM, 63 SM, *Tränke: Hast, mittelschwere Wunden heilen*, alles, was er den Spielercharakteren abnehmen kann.

“Ein männlicher Halbling, an dessen Händen mehrere Ringe stecken und dessen Taschen gut gefüllt aussehen. Als er euch betrachtet, spielt seine Hand mit dem Griff seines Krummsäbels. Es sieht so aus, als wollte er eure Schwachpunkte ausmachen.”

Spielhilfe:

Anador ist nicht gerade ein freundlicher Halblingeselle. Nichts liebt er so sehr, wie für

Schätze zu morden. Er ist fast besessen von dem Gedanken, Gold anzuhäufen. Was die restlichen Frostklingen treiben, ist Anador relativ egal, er mischt sich fast nie in ihre Angelegenheiten ein und sieht sich selbst als einen Außenseiter. Wenn ein Kampf in Aussicht steht, reibt sich Anador aufgeregt und voller Vorfreude die Hände.

Darrgol Bärensohn: BRB 5; HG 5; mittelgroßer Humanoider (Halb-Ork); TP 53; INI +0; BR 9 m; RK 17 (Kettenpanzer +5, Rüstungsarmschienen +2); A Nahkampf +10 (1W12+5, Zweihändige Axt), Fernkampf +5 (1W6, Wurfspeer); BE Dunkelsicht, Kampfrausch 2/Tag, Reflexbewegung, Schnelle Bewegung; GES CB; RW: REF +1, WIL +2, ZÄH +7; ST 20, GE 10, KO 16, IN 13, WE 12, CH 8.

Fertigkeiten & Talente: Einschüchtern +6, Klettern +8, Lauschen +6, Naturkunde +5, Reiten +3, Orientierungssinn +6, Schwimmen +8, Springen +6; Defensive Kampfweise, Verbessertes Entwaffnen.

Gesprochene Sprachen: Handelssprache, Orkisch, Gnollisch.

Ausrüstung: Kettenpanzer, Zweihändige Axt, Wurfspeer, Stoßdolch, Schlafset, Wasserschlauch, Ogerschädelhelm, 10 Tagesrationen, silberne Halskette an der Drachenzähne hängen (5 GM), Totschläger, 45 GM, 3231 SM, *Trank der Vision*, Rüstungsarmschienen (+2).

“Ein stämmiger Halb-Ork, der einen Kettenpanzer trägt und euch aus dem Ogerschädelhelm, den er trägt, einen finsternen

Blick zuwirft. Mit Lederriemen hat er eine große Zweihandaxt auf den Rücken geschnallt. Nicht der Schatten eines Zweifels scheint in seinem Blick zu liegen.”

Spielhilfe:

Darrgol ist der typische halb-orkische Barbar: Mehr Ork als Mensch und ein echter Draufgänger. Er nimmt kein Blatt vor den Mund und beleidigt ohne mit der Wimper zu zucken. Gerne macht er sich über andere lustig, wird er daraufhin provoziert, rastet er sofort aus und wird handgreiflich oder mehr. Gelberor ist oft damit beschäftigt, Darrgol zu beruhigen, schätzt an ihm aber den starken Eindruck, den er bei anderen hinterlässt.

BEWOHNERDALRUANS

Krystranna Roda: weiblicher Mensch, KÄM 4; TP 34; GES NG; ST 16, GE 10, KO 14, IN 12, WE 13, CH 13.

Ausrüstung: Handschuhe der Speicherung, Trank des Fliegens, Schlafpfeile (4 Stück), Langschwert +1, Perle der Macht (Zauber des ersten Grades).

“Eine großgewachsene Frau mit langen, schwarzen Haaren. Entlang ihres Halses verläuft eine unschöne Narbe.”

Spielhilfe:

Krystranna ist eine ehemalige Abenteurerin und wurde vor sechs Jahren nach Dalruan geholt, um die Rolle der Magistratin (des Richters und

Bürgermeisters) zu übernehmen. Sie hat eine wilde, kämpferische Natur in sich, die ihr manchmal bei diplomatischen Handlungen in die Quere kommt.

Leokas Tarmikon: männlicher Elf, Experte 7; TP 27; GES NG; ST 11, GE 13, KO 10, IN 16, WE 17, CH 14.

“Ein zierlicher Elf, der in ein bequemes, blaues Gewand gehüllt ist. Seine Haare sind golden und auf seiner blassen Haut sind einige Falten zu erkennen.”

Spielhilfe:

Leokas ist die bekannteste Person in Dalruan und auch weit über die Grenzen des Sumpfs des Zwilichts bekannt. Er kam vor etwa hundert Jahren als unternehmungslustiger Händler in den Sumpf und entdeckte die alten Vorkommen des Dunkelholzes unter dem Koraxmoor. Er gründete Dalruan und holte die ersten Minenarbeiter in das Dorf. Ihm allein ist zu verdanken, dass das Geschäft mit dem Dunkelholz sich auszahlt und dass sich Dalruan inmitten des lebensfeindlichen Sumpfs prächtig entwickelt hat. Jeder in Dalruan respektiert den Elf, der in einem dunklen, rauhen Ton spricht und stets die passenden Worte findet. Weil Leokas schon über 600 Jahre alt ist, sucht er nach einem Nachfolger, der die Leitung der Koraxmine übernehmen soll. Ein Elf wäre ihm am liebsten, weil er glaubt, einem Mensch fehlt die Perspektive und die Geduld für diese Aufgabe. Leokas ist momentan sehr besorgt, weil einer seiner Minenarbeiter, ein Zwerg namens Grodin,

vor kurzem verschollen ist. Unter Umständen wäre er bereit, jenen, die Grodin finden und zurück nach Dalruan führen, eine Belohnung zu erteilen.

Grodin: männlicher Zwerg, Bürger der 2. Stufe; TP 9; GES NG; ST 11, GE 8, KO 12, IN 8, WE 10, CH 9.

“Ein älterer, bleicher Zwerg mit Furchen an den Händen und großen Falten im Gesicht.”

Spielhilfe:

Grodin arbeitet seit rund 90 Jahren in der Koraxmine bei Dalruan und gehört somit zu einem der wenigen, die seit der Gründung der Mine dabei sind. Er ist nicht sehr weitsichtig und hat sich nie mit dem Gedanken beschäftigt, etwas anderes zu tun als der Minenarbeit nachzugehen. Er hat vor 30 Jahren auf sich aufmerksam gemacht, weil er einen Brand im Markthaus alleine löschte, indem er sich auf dem Boden herumrollte. Dies ist zu einer Geschichte geworden, die Grodin nicht oft genug erzählen kann.

Belorin: männlicher Mensch, Krieger 4; TP 25; GES RN; ST 14, GE 13, KO 12, IN 13, WE 11, CH 10.

Fertigkeit: Motiv erkennen +3

“Ein dicklicher Mann, der einen etwas zu engen Schuppenpanzer trägt. Stolz hat er die rechte Hand an den Gürtel gelegt.”

“Ein dicklicher Mann, der einen etwas zu engen Schuppenpanzer trägt. Stolz hat er die rechte Hand an den Gürtel gelegt.”

Spielhilfe:

Belorin ist der Kommandant der Miliz, der Stadtwache von Dalruan. Als Mann der Tat mag er es, Dinge schnell zu erledigen und hasst nichts so sehr wie Diskussionen. Er ist dafür bekannt, die Beschuldigten einer Straftat zunächst einzusperren und dann anzuhören, wenn bereits einige Stunden vergangen sind.

Petster Dryadsohn: männlicher Elf, WAL 3; TP 29; GES CG; ST 9, GE 17, KO 14, IN 11, WE 15, CH 11.

Fertigkeit: Naturkunde +8

“Ein anmutiger Elf mit stechend grünen Augen und langen, schwarzen Haaren.”

Spielhilfe:

Petster ist der Sohn eines alten Bekannten von Leokas und befindet sich auf Wunsch seines Vaters und unter der Aufsicht von Leokas in Dalruan. Er hat eine unzählbare Neugier und einen flinken Verstand.

Oloward: männlicher Halb-Ork, BAR 3; TP 13; GES CN; ST 13, GE 14, KO 11, IN 9, WE 8, CH 14.

Fertigkeit: Auftreten +8.

“Dieser Halb-ork trägt eine bunte Flickenrobe und hat zwei Trommeln um den Bauch geschnallt. Für einen Halb-ork hat er eine erstaunlich helle Hautfarbe.”

Spielhilfe:

Oloward befindet sich lediglich auf Durchreise in Dalruan. Er kam in die Stelzenstadt weil er schon so viel von diesem Ort gehört hatte und ist nun schon zwei Monate hier, weil er sein Herz an Delrana, die Wirtstochter aus dem Gasthaus Sonnrand verloren hat. Oloward kann so manche Geschichten erzählen, oft untermalt er sie mit dem Spiel auf seinen Trommeln. Ganz selten gibt er auch ein Ständchen von sich, nicht immer zur Freude seiner Zuhörer.

MONSTER

Grorax: WAL 7; HG 8; Mittelgroßer Humanoider (Gnoll); TW 2W8+2/7W10+7; TP 56; INI +4; BR 9 m; RK 18 (GE +3, Natürlicher Rüstungsbonus +1, Kettenhemd +4); A Nahkampf +10/+5 (1W8+2, Streitaxt); BE Erzfeind (+2 ec hsenartige Humanoide, +1 Pflanzen), Dunkelsicht 18m, Spurenlesen, Zauber; GES NB; RW: REF +5, WIL +4, ZÄH +6; ST 14, GE 16, KO 12, IN 12, WE 14, CH 10.

Fertigkeiten & Talente: Lauschen +14, Entdecken +14, Leise bewegen +13, Naturkunde +7, Orientierungssinn +7, Verstecken +8, Wissen (Natur) +6; Wachsamkeit, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Streitaxt).

Vorbereitete Zauber: 1. Grad - Alarm, Spurloses Gehen.

Ausrüstung: Streitaxt, Kettenhemd, ½ Tagesration, 12 GM, **Grobrams Amulett (von Lorn)***.

* siehe “Neue magische Gegenstände”

Anmerkung: Momentan ist Grorax verwundet und leidet am Sumpffieber (siehe *Dalruan und der Sumpf des Zwilichts*). Seine aktuellen Werte sind: TP 45, ST 12, KO 11.

“*Der Gnoll ist verwundet und wirkt geschwächt. Sein rechter Arm fehlt, der Stumpf ist mit einem durchbluteten Fell verbunden.*”

Nadeja (Pixie): kleine Fee; HG 4; TW 1W6; TP 3; INI +4, BR 6 m, Fliegen 18 m (gut), RK 16 (Größe +1, GE +4, Natürlicher Rüstungsbonus +1); A Nahkampf +5 (1W4-2, Dolch), Fernkampf +6 (1W6, Kompositbogen (kurz)); BA Zauberähnliche Fähigkeiten; BE Zauberresistenz 16, natürliche Unsichtbarkeit; RW: REF +6, WIL +4, ZÄH +0; ST 7, GE 18, KO 11, IN 16, WE 15, CH 16.

Fertigkeiten & Talente: Entfesselungskünstler +8, Heilkunde +6, Verstecken +12, Lauschen +8, Leise bewegen +8, Reiten +8, Suchen +9, Motiv erkennen +6, Entdecken +8; Ausweichen, Kernschuss, Schnelles Schiessen, Waffenfinesse (Dolch), Waffenfokus (Kurbogen).

Natürliche Unsichtbarkeit: Nadeja ist unsichtbar, selbst wenn sie angreift. Diese Fähigkeit ist konstant, doch Nadeja kann sie mit einer freien Aktion unterdrücken und mit einer weiteren freien Aktion wieder unsichtbar werden.

Zauberähnliche Fähigkeiten: einmal am Tag - Verwirrung (Nadeja muß das Ziel berühren), Tanzende Lichter, Chaotisches entdecken, Gutes entdecken, Böses entdecken, Rechtschaffenes entdecken, Gedanken wahrnehmen, Magie

bannen, Verstricken, permanentes Trubgild, Selbstverwandlung. Nadeja zaubert diese Fähigkeiten wie ein Hexenmeister der 8. Stufe (SG für Rettungswürfe 13 + Zaubergrad).

Ausrüstung: Dolch, Kompositbogen (kurz), 15 Pfeile, 12 PM, *Quaals Federzeichen: Baum.*

Irrlicht: kleine Aberration (Luft); HG 6; TW 9W8; TP 40; INI +13 (GE +9, +4 Verbesserte Initiative); BR Fliegen 15 m; RK 29 (Größe +1, GE +9, +9 Ablenkungsbonus); A Nahkampf +16 (2W8, Schock); BE Zauberimmunität, natürliche Unsichtbarkeit; RW: REF +12, WIL +9, ZÄH +3; ST -, GE 29, KO 10, IN 15, WE 16, CH 12.

Fertigkeiten & Talente: Bluffen +11, Lauschen +17, Suchen +14, Entdecken +17; Wachsamkeit, Blind kämpfen, Ausweichen, Verbesserte Initiative.

Zauberimmunität: Die einzigen Zauber, die auf Irrlichter funktionieren, sind: *Schutzkreis gegen Chaos, Schutzkreis gegen Böses, Magisches Geschoss, Irrgarten, Schutz vor Chaos, Schutz vor Bösem.*

Natürliche Unsichtbarkeit: Ein aufgeschrecktes oder ängstliches Irrlicht kann sein Glühen aufheben und wird unsichtbar, wie durch den Zauber *Unsichtbarkeit*.

Wassernaga: Große Aberration (aquatisch); HG 7; Naga (Wasser); TW 7W8+28; TP 59; INI +1; BR 9 m, Schwimmen 12 m; RK 15 (Größe -1, GE +1, Natürlicher Rüstungsbonus +5); A Nahkampf (2W6+4, Biss und Gift);

AGF/RCW 1.50 x 1.50 m (gerollt)/3 m, BA Gift, Zauber; GES NB; RW: REF +5, WIL +8, ZÄH +6; ST 16, GE 13, KO 18, IN 10, WE 17, CH 15.

Fertigkeiten & Talente: Konzentration +12, Lauschen +10, Zauberkunde +8, Entdecken +10; Blitzschnelle Reflexe.

Gift: Biss, Zähigkeitswurf (SG 17), 1W8 temporärer Konstitutionsschaden, 1W8 temporärer Konstitutionsschaden.

Bekannte Zauber (6/7/7/4): Grad 0 - *Tanzende Lichter, Geisterhaftes Geräusch, Magierhand, Magie entdecken, Magie lesen, Resistenz, Kältestrahl;* 1. Grad - *Person bezaubern, Furcht auslösen, Zielsicherer Schlag, Magierrüstung, Magisches Geschoss;* 2. Grad - *Melfs Säurepfeil, Hypnotisches Muster, Ghulhand;* 3. Grad - *Blitz, Flimmern.* Die Wassernaga zaubert wie ein Hexenmeister der 7. Stufe.

Gelasofar: Schwarzer Drache, Erwachsener; HG 10; Großer Drache (Wasser); TW 19W12+76; TP 200; INI +4 (Verbesserte Initiative); BR 18 m, Fliegen 45 m (schlecht), Schwimmen 18 m; RK 27 (Größe -1, Natürlicher Rüstungsbonus +18); A Nahkampf +19 (2W6+6, Biss) und +14 (1W8+3 [x2], Klauen) und +14 (1W6+3 [x2], Flügel) und +14 (1W8+9, Schwanzschlag); AGF/RCW 1.50 x 3 m/3 m; BA Odemwaffe; BE Blindsight 54 m, Immunität, Wasseratmen, Dunkelheit, Schadensreduzierung 5/+1, Wasser verderben, Zauberesistenz 18, Furchteinflößende Präsenz, Geschärfted Sinne, Zauber; GES CB; RW: REF +11, WIL +12, ZÄH +15; ST 23, GE 10, KO 19, IN 12, WE 13, CH 12.

Fertigkeiten & Talente: Lauschen +20, Entdecken +20, Suchen +20, Bluffen +20, Diplomatie +12, Entfesselungskünstler +10, Konzentration +11, Wissen (Arkane) +10, Wissen (Lokales) +5, Wissen (Geschichte) +6, Wissen (Religion) +6, Wissen (Die Ebenen) +6, Zauberkunde +20; Verbesserte Initiative, Heftiger Angriff, Doppelschlag (nur mit Klaue), Flugattacke.

Immunität: Gelasofar ist immun gegen Säure.

Dunkelheit (zauberähnliche Fähigkeit): Drei Mal am Tag kann Gelasofar in einem Radius von 18 m eine magische Dunkelheit erzeugen.

Wasseratmen: Gelasofar kann ohne Begrenzung unter Wasser Atmen. Er kann außerdem seine Zauber wirken, seine Odemwaffe anwenden und andere Fähigkeiten anwenden, während er unter der Wasseroberfläche ist.

Wasser verderben (Zauberähnliche Fähigkeit): Einmal am Tag kann Gelasofar 3 Kubikmeter an Wasser verderben lassen. Die Fähigkeit zerstört Flüssigkeiten, die Wasser enthalten. Magischen Gegenständen (wie etwa Tränken) und Gegenständen, die sich im Besitz von Kreaturen befinden, muß ein Willensrettungswurf gelingen (SG 20), sonst verfaulensie.

Furchteinflößende Präsenz: Der SG für den Rettungswurf gegen Willen ist 20.

Odemwaffe: Gelasofar kann alle 1W4 Runden einen Odem in der Form einer Säurelinie ausspucken, der bis zu 24 m lang ist und 12W4 Säureschaden verursacht. Ein Betroffener kann einen Reflexwurf gegen 23 machen, um nur die

Hälfte des Schadens zu erleiden.

Gesprochene Sprachen:

Handelssprache, Drakonisch, Handelssprache der Unterreiche.

Bekanntes Zauber (6/6): Grad 0 - Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Benommenheit, Geisterhaftes Geräusch; 1. Grad - Person bezaubern, Magisches Geschoss, Identifizieren. Gelasofar wirkt Zauber wie ein Hexenmeister der dritten Stufe.

Wer weiß von Gelasofar?

Obwohl der Drache schon seit über 20 Jahren im Sumpf des Zwielihts lebt, wissen nur relativ wenige, dass es ihn wirklich gibt. Unter dem Rest kursiert das hartnäckige Gerücht, dass es irgendwo im Sumpf einen "Schädeldrachen" geben soll. Leokas Tarmikon und Krystranna Roda wissen als einzige mit Sicherheit von Gelasofar. Sie haben sich jedoch entschieden, es niemandem zu sagen, damit keine Panik unter den Einwohnern Dalruans ausbricht.

In der Tat genießt Gelasofar sein Leben als Randfigur, als "Herrscher hinter dem Thron". Schon ab und zu ist er mit Hilfe seines *Selbstverwandlungsstabs* nach Dalruan gegangen, um sich die Stelzenstadt anzusehen. Ihn amüsiert das Treiben der Bewohner, solange sie seinem Hort nicht zu nahe kommen. Immer wenn Gelasofar nach Dalruan kommt, verwendet er die Gestalt eines älteren Mannes:

Gelasofar (in der Gestalt eines älteren Mannes): mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 200; RK 10; GES CB; RW: REF +11, WIL +12,

ZÄH +11; ST 10, GE 10, KO 10, IN 12, WE 13, CH 12.

"Ein verwilderter, älterer Mann, der eine krumme Körperhaltung hat. Sein rechtes Bein hinkt leicht hinterher. Von seinem Kopf hängen Zottel von pechschwarzen, verfilzten Haaren herab, auf seinem Rücken erkennt ihr einen kleinen Buckel."

Monströse Spinne: mittelgroßes Insekt; HG 1; TW 2W8+2; TP 11; INI +3; BR 9 m, Klettern 6 m; RK 14 (Größe +1, GE +3); A Nahkampf +4 (1W6, Biss und Gift); BA Gift, Netz; BE Insekt; RW: REF +3, WIL +0, ZÄH +4; ST 11, GE 17, KO 12, IN -, WE 10, CH 2.

Fertigkeiten & Talente: Klettern +12, Verstecken +10; Waffenfinesse.

Gift: ZÄH SG 14, 1W4 temporärer Stärkeschaden.

Insekt: Immun gegen Zauber, die auf die Gedanken abzielen.

Korr: WAL 4; HG 5; Mittelgroßer Humanoider (Gnoll); TW 2W8+2/4W10+4; TP 43; INI +0; BR 9 m; RK 16 (GE +1, Natürlicher Rüstungsbonus +1, Kettenhemd +4); A Nahkampf +8 (1W8+2, Langschwert) oder +6/+5 (1W8+2, Langschwert; 1W6+2, Kurzschild), Fernkampf +7 (Netz) oder +7 (1W8, Langbogen); BA Erzfeind (echsenartige Humanoide); BE Dunkelsicht 18 m, Spuren lesen, Zauber; GES CB; RW: REF +3, WIL +3, ZÄH +8; ST 15, GE 14, KO 12, IN 10, WE 14, CH 11.

Fertigkeiten & Talente: Lauschen +7, Entdecken +7, Leise bewegen +5, Naturkunde +2,

Orientierungssinn +4, Verstecken +7; Heftiger Angriff, Kernschuss, Umgang mit exotischen Waffen (Netz).

Vorbereitete Zauber: 1. Grad - Verstricken.

Ausrüstung: Langschwert [Meisterarbeit], Kurzschild, Netz, Langbogen, Kettenhemd, silberne Perle (60GM), Schlüssel für Gefängnishütte, 556 GM, 88 SM, *Trank der Katzenhaften Anmut, Trank: Mittelschwere Wunden heilen, Ring des Federfalls (von Lorn).*

Heuler: Großer Externar (Chaos, Böses); HG 3; TW 6W8+12, TP 39; INI +7; BR 18 m; RK 17 (Größe -1, Ge +3, Natürlicher Rüstungsbonus +5); A Nahkampf +10 (2W8+5, Biss), +5 (1W4+2 mit 1W4 Stacheln); BA Stacheln, Heulen; RW: REF +8, WIL +7, ZÄH +7; ST 21, GE 17, KO 15, IN 6, WE 14, CH 8.

Fertigkeiten & Talente: Klettern +10, Vestecken +8, Lauschen +11, Leise bewegen +8, Suchen +1, Entdecken +11; Wachsamkeit, Verbesserte Initiative.

Stacheln: Der Heuler greift mit 1W4 seiner Stacheln an. Einem Gegner, der von den Stacheln des Heulers getroffen wurde, muss ein Reflexwurf (SG 16) gelingen, sonst brechen die Stacheln an seinem Fleisch ab. Ein abgebrochener Stachel gibt dem Opfer einen Malus von -1 auf Angriffe, Rettungswürfe und Fertigungs- oder Attributswürfe. Einen Stachel zu entfernen macht weitere 1W6 Schaden.

Heulen: Allen Wesen außer Externaren, die das Heulen eines Heulers für länger als eine Stunde hören und sich innerhalb von 30 m vom

Heuler befinden, muß ein Willenswurf (SG 12) gelingen. Wenn ihnen der Wurf nicht gelingt, erleiden sie einen Punkt temporären Weisheitsschaden.

Rerodros: HEX 5; HG 6; Mittelgroßer Humanoider (Gnoll); TW 2W8/5W4; TP 24; INI +0; BR 9 m; RK 11 (Natürlicher Rüstungsbonus); A Nahkampf +4 (1W8+1, Kriegsaxt), Fernkampf +3 (1W6, Kurzbogen); BE Dunkelsicht 18 m, Zauber; GES CB; RW: REF +1, WIL +4, ZÄH +4; ST 13, GE 10, KO 11, IN 10, WE 11, CH 16.

Fertigkeiten & Talente: Lauschen +3, Entdecken +3, Konzentration +5, Zauberkunde +4, Wissen (Arkanes) +1; Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Zauber ausdehnen.

Bekannte Zauber (6/7/5): Grad 0 - Magie entdecken, Magie lesen, Resistenz, Untote schwächen, Aufblitzen, Kältestrahl; 1. Grad - Schild, Brennende Hände, Schockgriff, Vergrößern; 2. Grad - Tashas fürchterlicher Lachanfall, Melfs Säurepfeil;

Ausrüstung: Kriegsaxt, Kurzbogen, Schlüssel für Kiste in seiner Hütte, 374 GM, 43 SM, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen, Helm: Sprachen verstehen und Magie lesen (von Lorn).*

Gnollelite (x4): KÄM 2; HG 3; Mittelgroßer Humanoider (Gnoll); TW 2W8+4/2W10+2; TP 29; INI +4; BR 6 m*; RK 19 (großer Stahlschild +2, Schienenpanzer +6, Natürlicher Rüstungsbonus +1); A Nahkampf +7 (1W10+3, Schwerer Streitflegel), Fernkampf +3 (1W6, Kurzbogen); BE Dunkelsicht 18 m; GES CB; RW: REF +0, WIL +0, ZÄH +8; ST 16, GE

10, KO 14, IN 8, WE 11, CH 8.

Fertigkeiten & Talente: Lauschen +3, Entdecken+3, Springen+4, Klettern+4; Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Schwerer Streitflegel), Verbesserter Ansturm.

Ausrüstung: Schienenpanzer, großer Stahlschild, Schwerer Streitflegel, Kurzbogen, Köcher mit 20 Pfeilen, Verstrickungsbeutel, 4W6x10 GM, *Trank der Bärenstärke*.

*kann sich maximal das Dreifache seiner Bewegungsrate bewegen.

Gnoll (x10): HG 1; Mittelgroßer Humanoider (Gnoll); TW 2W8+2; TP 11; INI +0; BR 6m; RK 17 (Natürlicher Rüstungsbonus +1, Stahlschild +2, Schuppenpanzer +4); A Nahkampf +3 (1W8+2, Streitaxt), Fernkampf +1 (1W6, Kurzbogen); BE Dunkelsicht 18 m; GES CB; RW: REF +0, WIL +0, ZÄH +3; ST 15, GE 10, KO 13, IN 8, WE 11, CH 8.

Fertigkeiten & Talente: Lauschen +3, Entdecken+3; Heftiger Angriff.

Ausrüstung: Schuppenpanzer, großer Stahlschild, Streitaxt, Kurzbogen, 15 Pfeile, Alchemistenfeuer (ein Fläschchen), eine Phiole *Grünblutöl*, 1W8 GM.

Rozzur: aufgeblähter Gelatinewürfel; HG 7, TW 8W10+52; TP 91; INI -5; BR 4.5 m; RK 3 (GE -5, Größe -2); A Nahkampf +7 (1W6+6, Schlag und 1W6 Säure); AGF/RCW: 3 x 3 m/3 m; BA Engulf (Ringkampf +17), Paralyse (3W6 Runden, Zäh SG 18, keine Wirkung), Säure; BE Blindsicht (18 m), Transparenz, Symbiose mit

Rurik, Immunität gegen Elektrizität, Schleim; GES N; RW: REF -4, WIL -4, ZÄH +7; ST 14, GE 1, KO 19, IN -, WE 1, CH 1.

BE - Symbiose mit Rurik: Der Gelatinewürfel, der von den Gnollen der weißen Klaue Rozzur ("die Bestie") genannt wird, ist eine Art Symbiose mit der intelligenten Waffe Rurik eingegangen, die er verschlungen hat. Die beiden haben ihre Kräfte kombiniert und zählen nun als ein Monster, mit den körperlichen Eigenschaften des Gelatinewürfels und einigen magischen Fähigkeiten der Streitaxt Rurik. Rurik erhält jede Runde eine Aktion, die er direkt nach dem Gelatinewürfel nehmen muß. Er kann eine der folgenden Kräfte anwenden:

Telepathische Schubattacke: Rurik kann seinen telepathischen Schub, mit dem er sich üblicherweise aus der Hand seines Trägers manövrieren kann, innerhalb des Körpers des Gelatinewürfels benutzen, um mit großem Geschick durch die Gelatine zu rutschen. Wenn er den Schub anwendet, kann er damit sogar Kreaturen angreifen, die von dem Gelatinewürfel verschlungen wurden. Sobald eine Kreatur von dem Gelatinewürfel verschlungen wurde, aktiviert Rurik die Kraft und manövriert sich selbst in den Körper des Opfers. Dies wird als Attacke gewertet: Nahkampf +10 (1W8+2, Streitaxt und 1W6 Elektrizität). Die telepathische Schubattacke funktioniert unabhängig von der *Paralyse* oder *Säure* des Gelatinewürfels.

Einflüsterung: Rurik kann einmal pro Woche eine *Einflüsterung* auf eine Kreatur innerhalb von 15 m sprechen, auch innerhalb des

Gelatinewürfelnkörper. Der Betroffene hört eine stark gedämpfte Stimme, die aus dem Inneren des Würfels nach außen dringt. Der SG um der *Einflüsterung* zu widerstehen ist 15.

NEUE MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Der flammende Handschuh

Auf diesem ledernen Handschuh liegt eine schwache Verzauberung. Wenn sein Träger mit der geballten Faust stark auf eine flache Oberfläche schlägt, entflammt der Handschuh in magischem Feuer und brennt wie eine *Dauerhafte Flamme*. Schlägt er ein weiteres Mal zu, erlischt das Feuer. Wenn der Träger versucht, während der Aktivierung die Fertigkeit *Einschüchtern* anzuwenden, bekommt er einen Bonus von +2 auf seinen *Einschüchternwurf*, wenn die Zielperson den Handschuh sehen kann. Als Oberfläche zur Aktivierung eignet sich zum Beispiel die flache Handfläche der anderen Hand oder ein Tisch.

Grobram: Grobram war ein Zwerg, der den Großteil seines Lebens unter Menschen verbrachte. Er liebte alles, was zwergisch war und bedauerte es zutiefst, dass viele Menschen die Zwerge als eigenbrötlerisch und unnahbar ansahen. Um zwischen den Völkern zu vermitteln entwickelte er magische Gegenstände, die den Menschen nutzen sollten, in ihrer Charakteristik oder Funktionsweise jedoch eindeutig zwergisch waren. Im folgenden stehen zwei dieser Gegenstände, *Grobrams Amulett* und *Rurik*, eine intelligente Streitaxt.

Grobrams Amulett

Der Träger dieses goldenen Amuletts kann intuitiv spüren, wie tief er sich unter der Erde befindet, genau wie ein Zwerg. In der Mitte des Amuletts, das einer Medaille gleicht, befindet sich eine kleine Lupe. Solange der Träger durch die Lupe hindurchsieht, bekommt er einen Bonus von +2 auf die *Schätzenfertigkeit* um steinerne oder metallische Gegenstände zu schätzen. Zwerge tragen keinen Nutzen von Grobrams Amulett.

Rurik, intelligente Streitaxt des Schocks +2

Grobram entwickelte Rurik am Ende seiner Schaffensperiode. Er wollte den Völkern etwas schenken, dass ihnen das zwergische Temperament und die Denkweise eines Zwergen näherbrachte. Mit der intelligenten Streitaxt ist Grobram dem so nah gekommen, wie es nur möglich ist. Rurik hat ein starkes Temperament und besteht stets auf seiner Meinung. Er mag manchmal etwas dickköpfig oder stur wirken, hat aber ein gutes Herz. Oftmals nutzt er die Gelegenheit und erzählt seinem Träger nostalgisch Geschichten aus den "guten alten Zeiten". Er versteht sich gut mit Zwergen und Gnomen, annehmbar mit Menschen, Halbblingen und Halb-Elfen, doch Elfen und Halb-Orks misstraut er zutiefst. Zuletzt führte Rurik eine gute Freundschaft mit dem menschlichen Krieger Lorn Darekson.

Rurik: Mittelgroße Waffe mit Schaft (intelligente *Streitaxt des Schocks* +2); Härte 7; Trefferpunkte 7*; GES NG; IN 13, WE 14, CH 8, Ego 11 (siehe Regeln für intelligente Waffen im Spielleiterhandbuch).

Gesprochene Sprachen: Rurik spricht die Handelssprache und Zwergisch.

Begrenzte Wahrnehmung: Rurik kann alles in einem Umkreis von 18 m schemenhaft wahrnehmen und bekommt einen Malus von -3 auf alle Fertigkeiten, die mit Wahrnehmung zu tun haben (*Entdecken, Suchen, Orientierungssinn, Motiv erkennen* und eventuell andere). Durch Nebel oder Rauch ist auch Ruriks Sicht behindert, nicht aber durch unmagische Dunkelheit.

**Rurik kann nur von anderen magischen Waffen mit einer Verzauberung von mindestens +2 beschädigt werden.*

Besondere Eigenschaften:

Schock - Auf Kommando des Trägers ist Rurik in ein elektrisches Züngeln gehüllt. Dies schadet dem Träger nicht. Rurik verursacht bei einem erfolgreichen Treffer 1W6 elektrischen Bonusschaden. Rurik kann die Eigenschaft auch selbstständig beginnen.

Geheimtüren entdecken - Rurik kann den Zauber *Geheimtüren entdecken* so oft anwenden, wie er möchte. Üblicherweise wendet er ihn nur auf Kommando des Trägers an, manchmal aber auch selbstständig und aus reiner Neugier.

Telekinetischer Schub - Rurik kann sich so oft er möchte selbst einen starken Schub verpassen und sich damit aus der Hand seines Trägers zu manövrieren. Der Träger erhält einen Zähigkeitswurf (SG 16) um dieser Kraft zu widerstehen und Rurik in der Hand zu behalten. Rurik verwendet diese Kraft, wenn ihm das Verhalten seines Trägers missfällt oder einfach nur

um festzustellen, wie hart der Träger im Nehmen ist. Zwar könnte Rurik die Fähigkeit auch anwenden, um mit extrem beschränkter Bewegungsrate auf dem Boden herum zu "rutschen", allerdings verbietet ihm sein Stolz, dies zu tun.

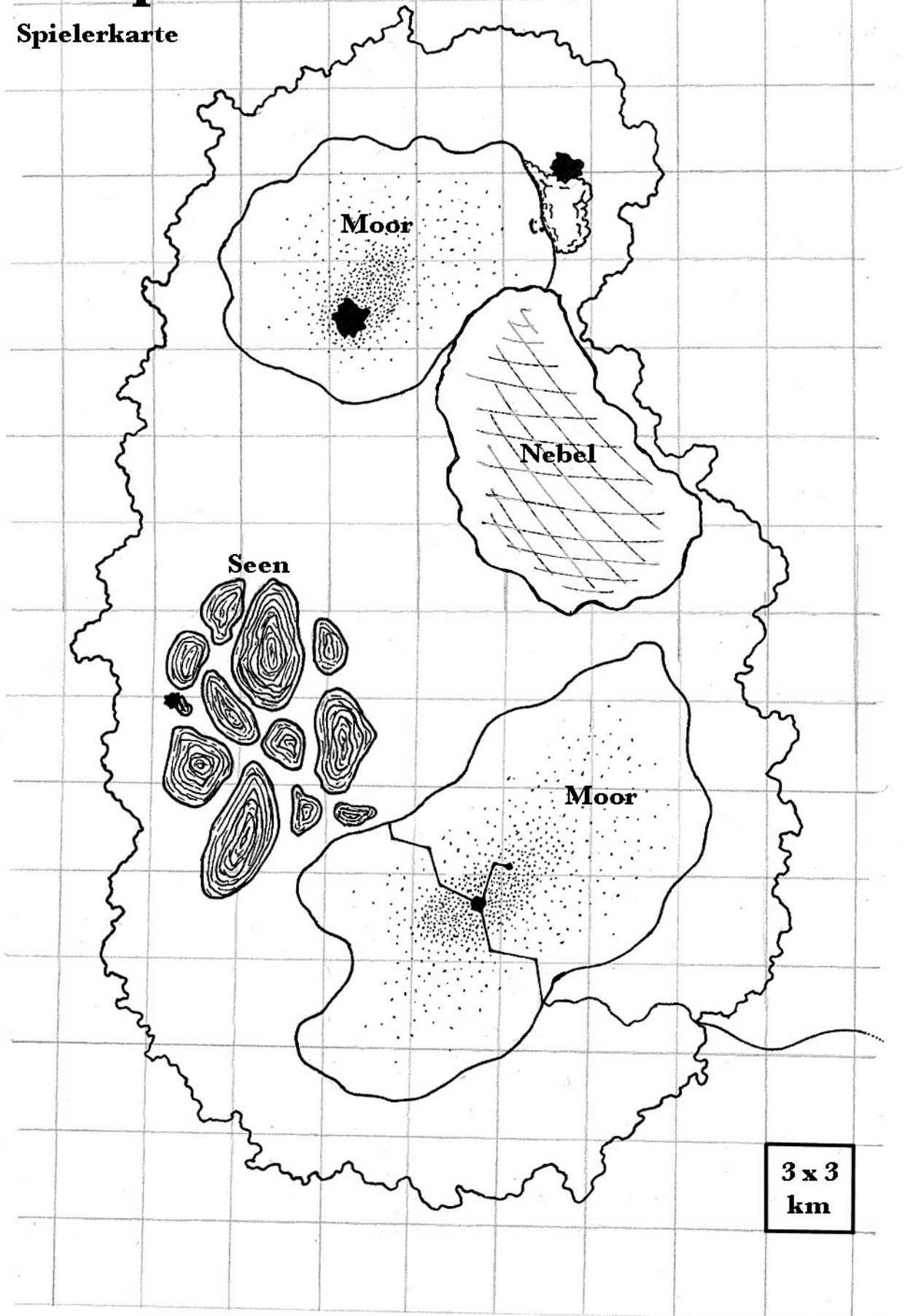
Einflüsterung - einmal in der Woche kann Rurik eine *Einflüsterung* wirken (Rettungswurf gegen Willen, SG 15). Rurik verwendet die Kraft nur selten, üblicherweise dann, wenn er seinen derzeitigen Träger dazu bewegen möchte, Rurik loszuwerden. Wenn der Träger eine Freundschaft zu Rurik aufgebaut hat, gestattet Rurik ihm möglicherweise, den Zauber auf Wunsch des Trägers anzuwenden.

KARTEN

Es folgen zwei weitere Karten, eine Spielerkarte für den Sumpf des Zwieliichts und eine Spielerkarte für das Lager der Gnolle.

Sumpf des Zwielfichts

Spielerkarte



Lager der Gnolle der weißen Klaue

Spielerkarte

