

Zum Urbrander Turm



Impressum

AUTOR: Stefan Bushuven

SATZ UND GRAFIKEN: Stefan Bushuven

LEKTORAT: Markus Furtmayr, Florian Ackermann, Pascal Dick, Sylvia Huvendiek

HELFENDE HÄNDE: Mirco Beier, Dennis Weigt und Markus Furtmayr

TESTSPIELER: Andre Morißé, Sylvia Huvendiek, Arne Huvendiek, Steffi Bushuven, Alexander Weiss, Bernhardt Könnicke, Ina Könnicke, Falk Glade, Florian Zimmermann, Madita Zimmermann, Holger Rheiner

GEWIDMET: Den Personen, die „mein“ Aventurien zu dem gemacht haben, welches es heute ist und weiterhin allen Mitspielern aus den lange und nicht so lange vergangenen Tagen, darunter vor allem Alexander „Skyblade“ Gnech, Alexander Remminghorst, Lars Franzpötter, Lutz Winkelmann, Manuel Haberhauer, Andre „STB“ Morißé, Falk „Windsplitter“ Glade, Arne und Sylvia Huvendiek, Thorsten Franke und Daniel Wölke

BESONDERER DANK AN: Die Erschaffer und Admins des Orkenspalters, der WikiAventurica, des Dere Globus die Mitglieder des DSA4- und des Tanelorn-Forums sowie an Christian Kennig, Christoph Balles, Constantin Hoppe und Stefan Schoberth

„DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.“



Inhaltverzeichnis

Vorwort und Übersicht

Ein irdisches Vorwort	4
Geformt von der Zeit	5
Das Abenteuer und der Hintergrund	7

Quellenteil

Umgebung des Gasthauses.....	10
Der Urbrander Hof.....	14
Die Verließe des Lichts.....	21

Ereignisse

Übersicht.....	28
Ankunft im Urbrander Hof.....	31
Ein gemütlicher Abend.....	33
Der Traum der Ketten.....	42
Angriff in der Nacht.....	45
Kriegsrat.....	47
Knochenkrähen.....	49
Der Wagen des Händlers.....	50
Die Rückkehr des Metzgers.....	51
Die Drei Geister.....	52
Die Toten kehren zurück.....	53
Die Toten vom Anger.....	54
Graufells Schicksal.....	55
Das zerbrochene Siegel.....	56
Das Universalkonstrukt.....	58
Das Buch der Geißel.....	59
Der Verlorene	61
Nebains Wiedergeburt.....	63
Ein Neuer Morgen	64

Der Mühen Lohn.....	65
----------------------------	-----------

Anhang.....	66
--------------------	-----------

Ein irdisches Vorwort

Im Jahr 2005 habe ich den Anfang des **Grautannzyklus** mit dem Abenteuer „Die Schenke zum Singenden Schwert“ begonnen. Die Community des **Orkenspalters** und des **DSA4-Forums** sowie die Redaktion des **Dere Globus** und der **Wiki Aventurica** haben mich hier unglaublich unterstützt und motiviert.

Dennoch habe ich etwa 2012 aufgehört am Grautannzyklus weiterzuschreiben. Die Gründe hierfür sind vielfältig und ich denke klassisch für den Mitdreißiger (Familie und Beruf sowie gefühlt tausende Nebensachen), der so manchen vom Pen&Paper Hobby abbringt, ohne dass dies etwas Negatives bedeuten soll. Parallel konnte ich mich zudem in einem ganz anderen Rollenspielprojekt als Hobby-Autor und Zeichner verdingen, nämlich im postapokalyptischen Rollenspiel **Gammaslayers**, welches faktisch die verbliebene Restzeit verschlang.

Als ich nach Abschluss der Arbeiten an einem Gammaslayers-Quellenband einige Notizen für ein Science-Fiction Setting sammelte, erreichte mich erneut eine Email, die mich motivierte. Der Verfasser fragte nach einer Komplettierung des Zyklus und bat mich, die Reihe fortzusetzen - wie schon viele vor ihm. Ich suchte die alten Abenteuer heraus und blickte auf die Download-Anzeige bei Orkenspalter, googelte ein wenig und war wirklich hin und weg von der Resonanz.

Ich überflog also die alten Unterlagen. Doch wie ich es auch wendete, so richtig konnte ich nicht an den „alten“ Zyklus anschließen, der von vielen als eher aventurienfernes Dungeoncrawling wahrgenommen wurde. Viele Passagen mißfielen mir mittlerweile, so auch die meisten Nichtspielercharaktere und auch das gesamte Layout und die „Artworks“.

Also fasste ich den Entschluss, das Projekt einer kompletten Frischzellenkur zu unterziehen.

Und das ist das Ergebnis...

Ich hoffe, den „Nerv“ der aktuellen Zeit und der Community hiermit zu treffen.

Für Feedback, Fragen und konstruktive Vorschläge stehe ich gern zur Verfügung und freue mich auf Rückmeldungen und weitere Verbesserungen. Die Anpassung auf DSA 5 befindet sich aktuell in Arbeit.

Stefan Bushuven; Radolfzell im Oktober 2015

Geformt durch die Zeit

Ergänzungen für das Kampagnenspiel

Für diejenigen, die den **Grautannzyklus** bereits gespielt haben, werden sich in den neuen **Grautannchroniken** folgende Änderungen ergeben:

• Kampagnenstruktur

Die Kampagne wird nach dem Start im **Urbander Turm** als Sand-Box-System entwickelt. Entsprechend werden sich die Inhalte der einzelnen Module auch von den bisherigen Abenteuern unterscheiden, oder bestimmte Aspekte zusammengefügt oder getrennt werden.

Der Urbander Turm dient als „**Portal-Abenteurer**“. Die gesamte Kampagne mit ihren Inhalten und Hintergründen und Geheimnissen wird daher erst in der Folge beschrieben.

• Anpassung auf DSA 4.1

Artefakte und Zusatzregeln, die nicht dem DSA 4.1 Regelwerk entsprechen, werden drastisch reduziert. Vor allem

neuere Bände und Regeln, wie Zum Beispiel durch die Publikationen „**Von Toten und Untoten**“ werden vermehrt berücksichtigt.

• Nichtspielercharaktere

NSCs werden aufgrund des Sandbox-Systems nun nicht mehr parallel zu den Erscheinungen gesteigert. Dies obliegt nun dem Spielleiter. Alle NSCs wurden mit der **Helden-Software** 5.0.0. generiert.

• Interaktive Dokumente

Alle Dokumente werden als **Meta-PDF** mit Links zu Webpages, Emails und Verweisen erstellt.

Und nun viel Spaß!

Quellenmaterial

Verwendete Abkürzungen und Farbcodierung

Abkürzungen

WDH	Wege der Helden
WDM	Wege der Magie
WDG	Wege der Götter
LLit	Liber Liturgium
LC	Liber Cantionis
VTU	Von Toten und Untoten
EGW	Elementare Gewalten
RSx	Regionalspielhilfe Nr. X
ZBA	Zoo-Botanica Aventurica

Violett:	wichtiger Gegenstand
Dunkelrot	Gegner/Monster/Falle
Blau	Probe
Grün	Pflanzen
Fettdruck	Wichtiger Hinweis



Ebenhal's Manuskript

niedergeschrieben im Jahr 1038 nach Bosparans Fall

Ich habe mit dem alten Mann nun länger reden können. Er war schwach, gebeutelt durch Krankheiten und nicht verheilte Wunden aus alter Zeit.

Unser Infirmarium und Bruder Tetian waren mir schon immer unheimlich, aber dennoch zieht es mich immer wieder zu dem Patienten, um seinen Geschichten über Grautann zu lauschen.

Die anderen Brüder und Schwestern versuchen mich immer wieder davon abzuhalten. Sein Wahnsinn und seine Lügen würden mich nur verderben. Ich weiß aber, dass in seinem wirren Klagen und Stammeln, immer wieder lichte Momente voller Wahrheit und Weisheit liegen.

Heute erzählte er mir abermals von dem Ort, den er Grautann nennt. Niemals habe ich von einer solchen Stadt zuvor gehört und auch meine Untersuchungen in der alten Bibliothek konnten bisher nicht zutage fördern, wo sich diese Region befinden soll.

Ich bin viele Theorien mit Magister Ormond und Magistra Ypolla durchgegangen, doch auch in den Erzählungen, Geschichten und Reiseberichten konnten wir diesen Ort und die anderen Dörfer und Regionen nicht finden:

Weder in den Berichten über Riesland, Myranor noch im neu entdeckten Uthuria. Auch keine Globule der Magier kennt diesen Ort, oder weiß um die Personen und Gegenstände, die von dem alten Mann beschrieben werden.

Einzig in einem Buch über die Heraldik des Mittelreichs, bin ich tatsächlich auf das Wappen der Familie derer von und zu Grautann gestoßen.

Es gibt jedoch nirgendwo Hinweise auf den Verbleib ihrer Mitglieder, oder das Lehen, mit dem sie betraut wurden. Es ist, als sei alles Wissen auf Dere hierwon getilgt worden. Bis auf

den alten verrückten Mann namens Martellus, der seit Jahren als vermisst gilt.

Ich werde zu der Sache weitere Forschungen anstreben und seine Geschichten zu einer Chronik zusammenfassen.

Nun möchte ich aber von seiner heutigen Geschichte berichten, mit der wohl alles begann: Den Ereignissen im Urbrander Turm.

Ebenhal von Havena, Deuter Bishadariels
26. Ingerimm 1038 nach Bosparans Fall
im Kloster der Hl. Noinonia zu Gareth



Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Überblick über die Hintergründe und den Verlauf des Abenteuers

HINTERGUND

In den Zeiten der **Priesterkaiser** (335 – 465 nach Bosparans Fall) herrschten die Diener des Lichtgottes mit brutaler Hand und verfolgten Geweihte anderer Götter und Magiekundige als Ketzler mit Feuer und Schwert.

In ihrem Reich, das sich von Thorwal bis in den tiefen Süden erstreckte, erbauten sie eine Unzahl an entlegenen Inquisitionsposten und Wachtürmen, in denen Hexenjäger, Elitekrieger und Ordensritter ausgebildet und Gefangene inhaftiert, gefoltert und befragt konnten.

Der Wachturm **Urbrander Turm** gehörte zu diesen Befestigungen. In den letzten Jahren der Herrschaft der Priesterkaiser gelang es dem Praioshochgeweihten **Udwin von Punin** einen Zirkel von Schwarzmagiern aufzudecken und seine Mitglieder zu töten. Das jüngste Zirkelmitglied, ein Magister namens **Nebain ui Kalair**, überlebte den Akt der Zerschlagung, wurde jedoch gefangen genommen und zum Verhör in den Urbrander Turm verschleppt.

Unter Folter schwor der junge Magier finstere Rache an Udwin und seinem Gefolge, bis er auf der Folterbank letztlich seine Ketzerei gestand und anschließend in den unteren Gewölben des Turms getötet wurde.

Als sich die Herrschaft der Priesterkaiser dem Ende zuneigte, ließen die Priester des Turms die unteren Ebenen der Anlage versiegeln und alle Zeugen wie Arbeiter und Baumeister zum Schutz des Geheimnisses gleich mit einschließen.

Nach dem Sturz des Priesterkaisers **Gurvan Praiobur II.** verlor die Praioskirche zunehmend an Macht und gab auch die Wachtürme auf.

Der leer stehende Turm wurde zu einer Handels- und Wechselstation ausgebaut, bis in der Zeit **Kaiser Pervals** im Jahr **942 BF** ein Feuer die oberirdischen Stockwerke des Turms vernichtete. Das alte Gesindehaus überstand den Brand und wurde von dem überlebenden Turmverwalter **Zeleran Harbinger** in den **Urbrander Hof** umgebaut.

In den folgenden Jahrzehnten diente es weiterhin als Stationshaus für Pferdeboten und kaiserliche Reiter sowie als Gasthaus für Reisende und Händler. Als im Jahr 990 BF der Abenteurer **Aldan Urbrander** das Gasthaus erwarb, drang er zwei Jahre später gewaltsam in die Gewölbe ein und erkundete die versiegelten Kammern unterhalb des Turmes. Trotz aller schriftlichen und symbolischen Warnungen zerstörte der neu- und goldgierige Wirt zwei **Siegelwände**, fand jedoch nur die sterblichen Überreste der unglücklichen Gefangenen vor, die hier einst lebendig eingeschlossen wurden.

Mit dem Bruch der Siegel wurde der **Verlorene** Nebain erweckt und tötete in der nächsten Nacht fast alle Bewohner und Gäste des Gasthofes. Aldan überlebte schwer verletzt und konnte fliehen.

Aufgrund seiner Vergangenheit als Abenteurer, Plünderer und Räuber wagte er es nicht, die Obrigkeit zu informieren und erklärte das Verschwinden seiner Familie und der Gäste mit den in der Gegend des Turms umherstreunenden Ork- und Diebesbanden. Letztlich kehrte

er ins Gasthaus zurück und führte es weiter. Seit dem Bruch des Siegels kommt Nebain nun einmal pro Jahr ins Unleben zurück, um weitere Lebenskraft für einen neuen Körper zu sammeln.

Aldan gründete nie wieder eine Familie. Jedes Jahr schloss er für drei Tage das Gasthaus, versiegelte den Keller und bewohnte in dieser Zeit das Haus im Forst.

Als er schließlich sechs Monate vor Beginn des Abenteuers sehr schnell an der **Blauen Keuche** verstarb, vermachte er das Gasthaus seinem Neffen **Nolan Urbander**.

Er informierte ihn neben dem offiziellen Testaments mittels eines Briefes über die Schrecken des einen Tages im Jahr.

Der Bauer Nolan, des Lesens nicht mächtig, forschte nicht weiter nach, versteckte den Brief (den er irrtümlich als Schuldschein interpretierte) und führte das Gasthaus bis zum heutigen Tag mit Erfolg weiter.

Doch in der heutigen Nacht wird Nebain abermals zurückkehren und ihm fehlt nicht mehr viel Lebenskraft für einen neuen Körper.

ABLAUF DES ABENTEUERS

Je nachdem, ob Sie die Gesamtheit der **Grautannchronik** spielen wollen, oder aber das Abenteuer als Einzelepisode nutzen möchten, liegt es bei Ihnen, wo der Urbrander Turm liegt und warum sich Ihre Gruppe gerade hier aufhält. Grundsätzlich kann der Turm nahezu überall im Mittelreich stehen.

Für den Fall, dass Ihre Gruppe die Chronik spielen möchte, markiert der Turm die Grenze der in einem mysteriösen Schleier liegenden Baronie Grautann, nordöstlich des **Finsterkamms** an der **Alten Straße** zwischen **Nordhag** und **Trallop**.

Teil 1 - Ein gemütlicher Abend

Zu Beginn des Abenteuers befinden sich die Spielercharaktere bereits in der Schenke „Urbrander Turm“. Vor den Mauern des Gebäudes zieht ein Sturm auf und soweit die Spielercharaktere wissen, ist die Reise entlang der Straße noch weit bis zu den nächstgelegenen Orten.

Entscheiden sich die Charaktere dafür, ihre Reise vor Beginn des Abenteuers fortzusetzen, steht ihnen vermutlich eine nasse und ungemütliche weitere Wegstrecke, aber immerhin ohne Nebain, bevor.

Bleiben die Charaktere in der Gaststätte, können sie mit den anderen Charakteren vor Ort sprechen, Informationen über die Gegend einholen oder aber auch auf ihr Zimmer gehen. Naturverbundene Charaktere werden wahrscheinlich, in der nahen Umgebung bleiben.

Der Abenteuerteil dient zum Kennenlernen anderer SCs und der NSCs sowie dem Hineinfinden, in das Abenteuer, welches im 2. Teil mit einem „Paukenschlag“ beginnt.

Teil 2 - Nebains Nacht

Da sich der Jahrestag von Nebains Befreiung in dieser Nacht abermals jährt, greifen die erhobenen Untoten aus dem Keller und dem nahen Anger kurz nach Mitternacht die Bewohner und Gäste des Gasthofs an. Einige Charaktere werden wohl durch Schreie aus dem Schankraum geweckt, andere sitzen dort vielleicht noch in Gespräche, Trinkspiele oder Bücher vertieft. Nach dem Kampf (in welchem vielleicht einige Bewohner oder Gäste getötet oder verschleppt wurden) können die Charaktere entscheiden, ob sie in den anderen Bereichen rund um das Gasthaus nach hilfreichen Mitteln suchen wollen, sich verbarrikadieren oder sogar in die Keller vordringen möchten.



Überall im und um das Haus herum werden sie jedenfalls auf Zeugnisse von Nebains neu erstandener Macht treffen: Untote Tiere, Schatten und unheimliche Ereignisse.

Teil 3 - Die Umgebung

Entschließen sich die Charaktere, die Umgebung zu erkunden, können sie dies in diesem optionalen Kapitel während des wütenden Sturmes tun. Hierzu können sie die **Ställe**, den **Wagen des Händlers**, die **Ruine**, der **Urbrander Anger**, das alte **Haus im Forst**, oder die **Wassermühle** aufsuchen, die alle mehr oder weniger Schrecken, aber auch nützliche Gegenstände für sie bereit halten.

Teil 4 - Die Erkundung der Schenke

Nach dem Angriff geht - vorerst - von den wandelnden Toten vor der Tür und von den oberirdischen Teilen der Schenke keine Gefahr aus. Allerdings können die Charaktere hier Hinweise auf die

Hintergründe für die wandelnden Toten treffen, zum Beispiel, in dem sie **Aldans Brief** finden.

Sowohl der 3. wie auch 4. Teil können von Ihnen als Spielleiter mit Horror- und Schockelementen „gespickt“ werden.

Teil 5 - Die Verliese des Lichts

Ob die Charaktere die entweichten „Verliese des Lichts“ erkunden wollen, sei den Spielern überlassen. Sie mögen hier auf einige Fragen Antworten bekommen und erste Einblicke in die Geschichte Nebains gewinnen, der in dieser Nacht die letzten Reste Lebenskraft - das **Sirkayan** - durch seine erhobenen Toten zurückgewinnt, um wieder körperliche Gestalt anzunehmen.

Gelingt ihm dies nicht, scheitert seine Reinkarnation. Diese ist ein Kernelement für die Abenteueranthologie, jedoch im Falle des unabhängigen Spiels durchaus denkbar.

Die Umgebung des Gasthauses

Die Umgebung des Gasthauses beherbergt mehrere interessante Orte, die die Charaktere während des Abends, der Nacht des Schreckens und am nächsten Morgen aufsuchen können.

1 - Das Gasthaus „Urbrander Hof“

Das Gasthaus wird auf Seite 14 genauer beschrieben. Das zweistöckige Gebäude wirkt neben der Ruine des Turms von Weitem recht klein. Seine Holzschindeln sind an verschiedenen Stellen brüchig und im Absturz begriffen.

2 - Die Ställe

Die Ställe beherbergen insgesamt 6 Boxen für Pferde, die am Abend durch die von den Tieren der (Nicht-)Spielercharaktere teilweise belegt sind. Ob die Tiere leben oder selbst als *Schindmähre* (VTUS.134) in den Boxen stehen, sei Ihnen überlassen. Im Werkzeugraum der Ställe lagert Nolan Sattel- und Strigelzeug, verschiedene

Werkzeuge (Vorschlaghammer, Hämmer, Nägel, Sägen, Zangen, usw.), um Ausbesserungen am Haus vornehmen zu können. Auf dem Dachboden des Stalls wachsen *Zunderschwamm* und *Phosphorpilze*.

3- Die Turmruine

Der alte Wachturm ist heute eine zusammengestürzte und von *Efeu* und *Efeuer* überwucherte Ruine. Das Erdgeschoss liegt voller Trümmer, die nur mit großer Mühe beiseite geräumt werden können.

Unter der Trümmern befindet sich einer der mit Wasser voll gelaufenen Keller (Raum 39). Die skelettierten Leichen zweier Wachen liegen in diesem Raum. In *Nebains Nacht* er stehen diese als unbewaffnete *Skelettkrieger* auf und versuchen jeden zu töten, der in ihre Nähe kommt. Wurden die Trümmer beiseite



geräumt, streuen sie am Seeufer entlang auf der Suche nach lebenden Opfern.

Die Existenz des ersten und zweiten Obergeschosses lässt sich nur durch die außen am Turm verlaufende Wendeltreppe und die schießschartenähnlichen Fenstern erahnen. Hier nisten einige Rabenvögel, in denen Nestern Kleinodien und Münzen im Wert von ca. **2 Silbertalern** zu finden sind.

In Nebains Nacht werden hier viele **Faulkrähen** anzutreffen sein.

Das Dach des Turms sowie die weiteren Obergeschosse sind nicht mehr vorhanden, die Treppe bricht auf dem Weg zum 3. Obergeschoss einfach im Leeren ab. Im Erdgeschoss können die Charaktere durchaus **Gulmond**, sowie **Zunderschwamm** finden. **Efeuer** wächst an der Süd- und Westwand

4- Urbrandslauf und Turmsee

Der Urbrandslauf entspringt irgendwo in den Bergen, schlängelt sich durch den **Herzwald**, bis er die alte Mühle (6) passiert, den Turmsee bildet und ihn über einen Wasserfall (5) wieder verlässt. Sowohl Turmsee als auch Urbrandslauf bieten vor allem kräuterkundigen Charakteren die Möglichkeit, hier auf Suche zu gehen.

An den Ufern von Flußlauf und See können **Gulmond**, **Vierblättrige Einbeere** und **Donf** gefunden werden.

Sollte der Keller des Turmes (3) freigeräumt worden sein, werden in Nebains Nacht die zwei **Skelettkrieger** vor allem am Nordufer des Sees umherirren.

Sollten die Charaktere auf die Idee kommen im See zu tauchen, können sie mit sehr viel Glück (**Schwimmenprobe** mit 3 TaP und **Sinnenschärfprobe** mit 5 TaP) einen alten Karren finden,



der hier versenkt wurde. Auf dem Karren befindet sich immerhin eine Kiste mit **Silber im Wert von 10 Dukaten** (Münzen allesamt alt und angelaufen) sowie einige verrostete Waffen und verrottete andere Ausrüstungsgegenstände. Am Lauf des Baches ist es möglich, dass die Charaktere hier auf **Gulmond**, **Tarnele**, **Traschbart**, **Joruga** und **Wirselskraut** stoßen.

5- Wasserfälle

Aus dem Turmsee fließt das Wasser des Urbrandslaufs über mehrere Wasserfälle in ein ca. 5 Schritt tieferes Flußbett, um sich dann in den nächsten größten Fluss zu ergießen. An den Wasserfällen können die Charaktere nach einigem Suchen eine alte **zerbrochene Stele** entdecken, die mit zwergischen Runen (**Angram**) beschriftet ist. Schriftkundige können hier erfahren, dass dies der alte Weg zu den Zwergenminen **Bagnador**

und **Golmandon** im Westen sei. Einige neue Runen sprechen aber deutliche Warnungen aus und auch, dass es kaum möglich ist, den richtigen Weg zu finden. Hintergrund des Wegweisers (Koschbasalt, nicht magisch) ist der verwunschene Herzwald, der nur von Eingeweihten betreten werden kann. Andere, auch Zwerge, werden unweigerlich Opfer der mysteriösen Aura und der magischen Wirkung des Waldes.

6 - Die alte Mühle

Die alte Mühle kann mindestens genauso unheimlich sein, wie Gasthof und Urbrander Turm. Das alte Gemäuer verlor vor gut 8 Jahren seinen Besitzer an die Blaue Keuche. Seitdem verfällt das leer stehende Mühlhaus. Außen wachsen **Traschbart** und **Tarnelen**. In seinem Inneren haben sich mehrere **Wildkatzen** (Werte wie **Graufell**) eingenistet, die hier eine neue Heimstatt haben. Ratten und Mäuse sucht man hier vergeblich.

Der Müller **Gerwan Logmerrer** war ein geiziger und kauziger Eigenbrödlerr, der sein Erspartes im Keller des Gebäudes versteckt hatte. Hinter einem losen Mauerstein (**Sinnenschärfprobe** mit 6 TaP), befinden sich immerhin **Ersparnisse** (12 Dukaten) sowie eine Flasche **Kusliker Roter** (Ein exzellenter Rotwein). In Nebains Nacht kann man im Keller kratzende Geräusche ausmachen, die vom erweckten Leichnam des jugendlichen Knechtes des Müllers herrühren. Der zu diesem Zeitpunkt noch sehr jähzornige Gerwan tötete **Micon** im Zorn und mauerte den Leichnam im Keller ein. Die **Gefesselte Seele** des schüchternen Jungen erscheint seitdem jede Nacht im Keller, ohne diesen zu verlassen.

In Nebains Nacht allerdings wird der Leichnam des Knechts erweckt, was Micon „zu Tode“ erschreckt. Wird die Mauer zerstört und werden die Gebeine angemessen bestattet (**Grabsegen**),

findet Micons Seele endlich Ruhe. Als Dank hierfür verweist er auf das Versteck des Ersparten.

7 - Der Herzwald

Dieser verwunschene Wald macht es jedem Eindringling nahezu unmöglich, ihn zu passieren. Entweder sind es Bedenken, Verwirrung, Desorientierung oder andere Umstände, die jeden Reisenden wieder zurück auf die Straße bringen (siehe S.64).

Anmerkung: Wenn Ihre Gruppe die Grautannchronik nicht bespielt, kann dies ein ganz normales Waldstück mit „normalen“ Wildnisbegegnungen sein.

8 - Das Alte Haus im Forst

Die alte Jagdhütte bot Aldan in den immer wiederkehrenden Nächten des Schreckens Unterschlupf. Während im Keller die Untoten umhergingen, wich er hierher aus und verbrachte drei Tage und Nächte hier. Nach seinem Tod wurde das Jagdhaus vergessen. Die Blockhütte ist mit einem guten Schloss gesichert (**Schlösser Knacken** Probe +1 oder **Foramen** +3 mit 2 ZfP und 3 Asp). Das Haus ist in einem staubigen aber recht guten Zustand und bietet einigen Reisenden und Jägern Unterschlupf. In einer großen Kiste hat Aldan einige Ausrüstung für den Notfall untergebracht, die immer noch gut zu gebrauchen sind: u.a. 1 **Ogerfänger**, 2 **Kurzbögen** mit 40 Pfeilen, 1 **Kurzschwert**, 1 **Phiole** mit **Heiltrank** (Qualität C), **Rucksack**, **Decke**, 5 **Fackeln**, **Öllaterne** sowie Aldans alte **Lederrüstung**.

9 - Urbrander Anger

Auf dem alten Totenanger, in dessen Zentrum ein riesiger Felsbrocken in Form eines **Rabenbildnis** (S. 54) ruht, wurden die Bewohner des Gasthauses sowie die Opfer der Blutnacht bestattet. Die ältesten identifizierbaren Gräber sind die von **Zeleran** (989 BF) und **Karia Harbinger** (988 BF). Ihnen folgen

aufgrund der ersten Blutnacht im Jahr 992 BF Mila, Jaku, Grimma und Vito Urbander, Rashid ibn Halif, Magister Tirion Tost, Grabal, Sohn des Tulax, Arlan und Magda Quent sowie Tito der Gaukler. Im Jahr 998 BF wurde der Müller Gerwan Logmerrer bestattet, im Jahr 1003 BF schließlich Aldan Urbrander, auf dessen Grab noch immer sein Kriegsbeil im Boden steckt.

Es gibt noch ältere Gräber aus der Zeit vor dem Brand des Turms. Trotz des **Rabenzeichens** ist der Boden lange nicht mehr geweiht.

In der Nacht können von hier „beliebig“ **Skelette** sowie der **Zombie** Aldan „rekrutiert“ werden. In den bisherigen Nächten unter Aldans Führung geschah dies nicht, da der Gasthof leer und kein Lebewesen für Nebain als Erwecker spürbar war.

10- Brücke über den Bach

Die Holzbrücke bietet eigentlich keine Besonderheiten. Unter ihr wächst allerdings recht viel **Eitriger Krötenschemel**.

11- Handelsstraße

Die schlaglochgeprägte Handelsstraße verbindet die beiden nächsten großen Siedlungen miteinander. Um welche es sich dabei handelt, sei Ihnen überlassen.

Wenn Sie die Grautannchronik spielen, wird dies die „**Alte Straße**“ zwischen **Nordhag** und **Trallop** sein.



Der Urbrander Hof

Das Gasthaus besteht aus insgesamt vier Stockwerken:

-Dem **Erdgeschoss** mit Schankraum, Küche, Vorratsraum, einigen Zimmern sowie dem Zugang zum Keller.

-Dem **Obergeschoss** mit weiteren Gästezimmern, Nolans Schlafzimmer, Aldans Bibliothek, Harias Zimmer, dem Zustieg zum Dachboden, sowie dem großen Schlafrum.

-Dem **Untergeschoss**, mit Weinkeller, Fleischkeller, Vorratskeller und Rumpelkammer. In dieser befindet sich die zerbrochene Siegeltür mit dem Zugang zu den alten Kerkern unter dem Turm, die einst **Verliese des Lichts** genannt wurden.

ERDGESCHOSS

Das Erdgeschoss ist wie der Rest des ehemaligen Gesindehauses im

Fachwerkstil erbaut. Die kleinen Fenster aus Butzenglas lassen zwar Licht hindurch, gewähren aber keine klare Sicht. vor allem die westlichen Teile des Hauses sind wie die Turmruinen von **Efeuer** überwuchert.

1 - Die Eingangstür

Die Eingangstür ist einer von zwei Zugängen zum Gasthof. Über der Tür hängt ein (bei Wind quietschendes) Holzschild mit der Aufschrift „**Urbrander Hof**“. Die schwere Tür wird Nachts verriegelt (**Schlösser knacken** Probe +1, **Foramen** mit 3 zfp). Die Innenseite bietet mit einem schmutzigen grünen Vorhang einen Wind- und Temperaturschutz.

2 - Der Schankraum

Das Herzstück des Gasthauses. Ein großer, hölzern verkleideter Schankraum mit mehreren Fenstern aus Butzenglas, fünf Tischen und Stühlen aus Steineichenholz,



einer hölzernen Theke mit großem Wein- und Brandweinregal, einem Bier- und Weinfass, einigen hölzernen Stützpfählern, an denen Zierrat und Lampenhalter angebracht sind.

In der Mitte des Raumes befindet sich ein großer offener Kamin, in dem ein Feuer prasselt, ein steinerner Rauchabzug führt darüber in die Höhe.

Die Fenster sind mit schweren Vorhängen verhangen, die Eingangstür ebenfalls durch einen dunkelgrünen Vorhang als Kälte- und Windfang. An der Decke hängt ein großes Wagenrad mit acht Kerzen. Am Boden finden sich viele Wachsspuren. An der Wand hinter der Theke hängt zudem ein ausgestopfter Hirschkopf.

Am Abend sind hier die meistens Gäste und die Bewohner versammelt.

In Nebains Nacht werden Untote in diesem Raum sowohl über die Eingangstüre, als auch über Küche und Vorratsraum eindringen.

3 - Die Küche

Ein schlichter Raum mit großer Feuerstelle samt Abzug nach draußen. In den Regalen und Schränken finden sich verschiedene Gewürze, Einmachgläser, einige Dauerwürste, Käse, Teller, Becher, Besteck und Küchengerät. Über der Feuerstelle hängt ein Bratspieß. Auf dem Tisch findet sich ein **Fleischerbeil**, das zur Not als improvisierte Waffe genutzt werden kann. Unter einem Fenster in der Nordwand stehen einige Tonnen für den Abfall. Ein Fass in der Ecke des Raumes dient als Waschfass für dreckiges Geschirr.

Abends befindet sich die Köchin **Swanjara** hier und bereitet die Speisen zu, die Haria und Nolan zu den Gästen bringen. Die Katze **Grauffell** ist hier häufig vertreten und bettelt. Tags schläft

sie gern vor der Feuerstelle.

In Nebains Nacht werden Untote aus (4) durch die Küche(3) nach (2) wandern.

4 - Die Vorratskammer

In der Vorratskammer bewahren Nolan und Swanjara die eingelegten und nicht verderblichen Vorräte sowie Ersatzgeschirr und -besteck und Dekoration auf. Die Regale sind voller Einmachgläser, von der Decke hängen Dauerwürste und geräucherter Schinken herab.

In der Mitte des Raumes befindet sich eine Luke, die in das **Erste Kellergeschoss** des Gebäudes führt.

5 - Swanjaras Zimmer

Die wortkarge, aber gütige Köchin Swanjara bewohnt seit vielen Jahrzehnten diesen Raum, den sie penibel reinlich hält (und ständig versucht, Grauffell aus dem Raum zu vertreiben). Ihr Bett ist stark durchgelegen, in einer Kiste und einem Wandschrank hebt sie ihre wenigen Habseligkeiten auf: jeweils ein Gebetbuch der Travia und der Peraine, einen **Beutel** mit 57 Silbertalern, eine alte Puppe, einen Dolch, verschiedene Decken und Laken, Kerzen, Zunder, einige Kleidungsstücke sowie ein Spielzeugpferd, welches ihrem Sohn gehörte.

6 - Aborte

Hier befinden sich drei Aborte (Latrinen mit Eimern). Lüftungsschlitze in den Wänden und im Boden sowie Schalen mit Kräuteroelen sorgen für frische Luft.

7 - Korridor

Der von einer Kerzenlaterne beleuchtete Korridor wurde mit Bildern behangen. Die Ölbilder zeigen verschiedene Landschaften aus Aldans Abenteuerzeit, darunter die Goldfelsen (4 TaP), den Großen Fluß (1TaP), die Bucht von Prem (1 TaP), Al Anfa (1 TaP), die Wüste Khom (1 TaP) und die Salamandersteine (2 TaP). Die Orte können jeweils mit einer

Probe auf **Geographie** oder **Sagen und Legenden** identifiziert werden. Ein Bild zeigt eine wundervolle Stadt sowie Wasserfälle. Nur Elfen mit entsprechender Bildung können diese als die sagenumwobenen Inseln im Nebel mit der Stadt Gwandal identifizieren. Die Türen zu den einzelnen Zimmern sind abschließbar (**Schlösser Knacken** Probe mit 3 TaP oder **Foramen** +2 mit 2 Asp).

8 - Einzelzimmer (Iloren)

Dieser Raum wurde von **Iloren von Altmark** bezogen, die sich häufiger aufgrund der Nähe zu Schankraum über die Lautstärke beschwert. Im Raum steht eine Truhe (**Schlösser Knacken** Probe mit 4 TaP oder **Foramen** +3 mit 3 Asp) für die jeweiligen Kleider und Habseligkeiten des Gastes sowie ein Kleiderschrank, auf dem noch einige zusammengelegte Decken zu finden sind. Auf dem Tisch stehen eine Öllaterne sowie eine Waschschiüssel.

9 - Doppelzimmer (Esano/Dameo)

Dieser dunkle Gesinderraum wird üblicherweise von Dienern bewohnt. Aktuell sind Esano, der Diener Ilorens sowie Dameo, der Knecht des Händlers hier unter gekommen. Der Raum bietet neben den Habseligkeiten der Knechte keine Besonderheiten.

10 - Vierbettzimmer

Das Vierbettzimmer ist unverschlossen. die Truhen sind abschließbar (siehe Raum 8). Der Raum wird aktuell nicht bewohnt, womit Platz für die Spielercharaktere wäre.

11 - Doppelzimmer (Martellus/Elia)

Das Doppelzimmer wird aktuell von dem Hesindegeweihten Martellus und der Bardin Elia bewohnt, die sich abends relativ schnell hierher begeben.

12 - Einzelzimmer

Das bisher nicht vermietete Einzelzimmer wird gern von wohlhabenden Gelehrten, Magiern oder Priestern bezogen. Aktuell bietet der mit Stehpodest, Bett und Schrank ausgestattete Raum keine weiteren Besonderheiten.

13 - Treppenhaus / Putzkammer

Das Treppenhaus führt über einen Absatz in das Erste Obergeschoss. Unter der Treppe befindet sich eine Abstellkammer mit Putzzeug.

14 - Schlafsaal (Sturm)

Der Schlafsaal beherbergt 5 Stockbetten und damit 10 Schlafplätze. Aktuell ist nur der Halbork-Söldner **Sturm** hier untergebracht. In der Südostecke steht ein großer Bottich für benutzte Laken.

15 - Bad

Das Badezimmer mit Mirhamer Wand (Paravent) und Badezuber.

OBERGESCHOSS & DACHBODEN

Das Obergeschoss des Gasthofes beinhaltet die privaten Räume von Haria und Nolan, sowie weitere Gästezimmer sowie Aldans Bibliothek und den Zugang zum Dachboden. Alle Türen sind mit guten Schlössern versehen (**Schlösser Knacken** Probe mit 4 TaP oder **Foramen** +3 mit 3 Asp).

16 - Korridor und Treppenhaus

Ein schmuckloses Treppenhaus und der lange Korridor mit einigen Kerzenlaternen, die nach Sonnenuntergang von Haria entzündet werden. An den Wänden hängen wiederum einige Landschaftsbilder, die mit einer **Geographie** Probe als Gareth (3 TaP), die Zyklopeninseln (2 TaP), Maraskan (2 TaP) und Ysilia (4 TaP) identifiziert werden können.



OBERGESCHOSS

17 - Gelehrtenzimmer

Das Gelehrtenzimmer beinhaltet einen Schrank sowie einen großen Schreibtisch. Es wird häufig von wandernden Magiern als Zimmer gemietet. Aktuell ist es frei.

18 - Doppelzimmer

Ein unvermietetes Doppelzimmer mit Schreibtisch, Truhe und Schrank.

19 - Einzelzimmer

Das geräumige Einzelzimmer fällt durch seinen grell-roten tulamidischen Knüppteppich auf. Auf dem Teppich sind verschiedene tulamidische Schriftzeichen eingewoben. Auch wenn dies einst ein Fliegender Teppich war, so hat er heute diese Kraft verloren, kann aber leichter verzaubert werden (Proben auf *Arcanovi* und *Bewegungszauber* um 1 erleichtert).

20 - Dreibettzimmer

Ein Dreibettzimmer, welches vor allem

für Knappen und Novizen oder Wächtern der Suitebewohner benutzt wurde. Es ist derzeit unvermietet.

21 - Badezimmer

Ein Badezimmer, welches über Raum 20 zu erreichen ist. Nolan plant schon länger eine Tür zum Korridor einzubauen, um das Bad für alle freizugeben.

22 - Abort

Der Abort.

23 - Suite Vorraum

Der erste Raum der Suite beherbergt einen großen Esstisch, einen Paravan und einen Badezuber. Nolan renoviert diesen Raum zur Zeit (zum Ärger von Iloren).

24 - Suite Schlafrum

Der Schlafrum der Suite ist schlicht eingerichtet. Der Kamin strahlt aber Wärme ab und der Raum wird sehr sauber gehalten. Das Doppelzimmer ist aufgrund

der Renovierung des Vorraumes derzeit nicht zu mieten. Es beinhaltet keine Besonderheiten.

25 - Zimmer der Pilger (Antissa)

Dieser Schlafraum mit drei Stockbetten wird vor allem von Pilgern und Laienbrüdern bezogen. An den Wänden hängen Gebete und Heiligenbilder der 12 Götter. Die Verzierungen lassen darauf schließen, dass es vor allem Praiosgläubige sind, die hier einkehren (Für den Fall, dass Sie die Grautannchronik spielen, sind dies vor allem Laienbrüder der Abtei des Heiligen Logar). Aktuell wird der Raum von Antissa beansprucht, aber faktisch nicht genutzt. Sie residiert im Praetorszimmer (26).

26 - Zimmer des Praetors (Antissa)

Das geräumige Zimmer und Büro des Praetors wird häufig von Geweihten oder hochrangigen Pilgern genutzt. Aktuell wird es von der **Praiosgeweihten Antissa** bewohnt.

27 - Nolans Zimmer

Nolans stets verschlossene Schlafkammer. Unter dem Bett lagert neben einem Nachtopf eine schwere Kiste aus Blutulmenholz (**Schlösser knacken** mit 7 TaP oder **Foramen** +4 mit 3 Asp) mit insgesamt **45 Golddukaten**. In seinem Schrank finden sich zwei Paar Kleidungsätze sowie ein feiner Praiostagsanzug. Der andere Schrank enthält viele Frauenkleider - Erinnerungen an Nolans verstorbene Frau. Auf dem Schreibtisch lagern die Bücher des Gasthofs, die fast Ausschließlich von Haria geführt werden. In einer Schublade befindet sich **Aldans Brief** an Nolan.

28 - Harias Zimmer

In dieser recht geräumigen Stube lebt Nolans einzige Tochter Haria. Das junge Mädchen beherbergt hier heimlich eine kleine Katze namens „**Graufell**“, die

über das Fensterbrett und eine senkrecht stehende Holzplanke in das Zimmer klettern kann. In den Schränken finden sich drei Sätze Kleidung sowie einige Habseligkeiten ohne größeren Wert.

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

29- Aldans Bibliothek

Die Bibliothek ist ständig verschlossen. Das Schloss ist deutlich schwerer zu knacken (8 TaP oder 8 Asp). Nur Nolan besitzt den Schlüssel, gibt ihn aber nur widerwillig heraus.

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

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

An interessanten **Büchern** für die Spieler finden sich hier:

- Bestiarium von Belhanka
- Foliath der Kräuterkunde
- Großer Aventurischer Atlas in zeitgenössischer Ausgabe
- Das Wohlfeile Brevier für den Reisenden Kaufmann
- Karte von Grautann

Alle Bücher enthalten viele handschriftliche Notizen und Korrekturen von Aldan. Aus diesen können die Charaktere schließen,

dass er sich vor allem in der Gegend um Donnerbach, in Albernia, Tobrien und im Bornland aufhielt, aber letzten Endes ganz Aventurien besuchte, bevor er sich hier niederließ.

30- Der Dachboden

Folgt man der Treppe nach oben, erreicht man den Dachboden, der die gleichen Abmessungen, wie alle Zimmer des Gasthofes hat. Auf ihm haben Aldan und auch Nolan neben Dutzenden alten Möbeln die verschiedensten Dinge gehortet:

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

Einige „Souvenirs“ aus Aldans Abenteuerzeit können ebenfalls dabei sein, die durchaus Stoff für eigene kleine Szenarien geben können: Ein Moha-Götze, ein alter Helm mit arkanen Symbolen, der schwarze Stab eines Zauberers, der Langschild eines bornischen Rittergeschlechts, ein prächtiger Foliant, mit leeren (?) Seiten, die eingelegte Hand einer Mumie (die in Nebains Nacht als **Helfende Hand** zu untotem Leben erweckt wird und 2W20 Minuten benötigt, um sich aus dem Einmachglas zu befreien), ein Zaubergemälde von einer im Limbus schwebenden Stadt und vieles mehr.

Auf dem Dachboden leben ein gutes
Dutzend (1W20) **Fledermäuse**. In
Nebains Nacht kommt es dazu, dass 2W6

Fledermauskadaver zu untotem Leben
erweckt werden (Werte wie **Faulkrähen**).

Mein lieber Nefte,
bedauerlicherweise höre ich nun Golgaris Schwingen
rauschen und habe in all den Jahren zwar größere
Summen an Geld angehäuft, jedoch nie an einen Erben
gedacht.

Da ich dich und Deine bescheidene Art jedoch seit deiner
Geburt kenne, wünsche ich, dass du den Gasthof zum
Urbrander Turm weiterführst.

Es sei dir jedoch gesagt, dass an einem Tag im Jahr,
genau am Geburtstag deines Vaters, in der Schenke die
Geister der Verstorbenen umgehen und jeden holen und
töten, dessen sie habhaft werden. Verlasse an diesen
Tagen den Hof und reise ins Dorf zu deinen Eltern oder
quartiere dich in der alten Jagdhütte im Forst ein.
Und hüte dich, die geheime Türe im Keller zu durch-
schreiten. Nur Tod und Verderben lauern dahinter.

Solltest du überdies noch Geld benötigen, so schau in
den Brunnenschacht. Dort habe ich noch einen Notgro-
schen versteckt.

Führe also den Hof mit Bedachtheit und phexischem Ver-
stand weiter.

Dein dich liebender Onkel

Aldan Urbrander
Aldan Urbrander

Die Verliese des Lichts

Die unterirdischen Bereiche von Gasthof und Turm werden in diesem Kapitel zusammen beschrieben.

Es gibt zwei Zugänge zu den unterirdischen Bereichen des Anwesens:

1. Über die Luke in Lagerraum (4) des Hofes
2. Über den verschütteten Turm

Die zweite Option ist sehr aufwändig, da der Zugang von Trümmerteilen, Schutt, Wasser und Schlamm zu reinigen ist.

Die unterirdischen Bereiche wiederum werden untergliedert in:

- Keller des Gasthofs (Ebene -1)
- Keller des Turms (Ebene -1)
- Verließe des Lichts (Ebene -2)
- Tiefe Verließe (Ebene -3)

DAS ERSTE KELLERGESSCHOSS

Im ersten Kellergeschoss finden die Charaktere die Gasthofkeller im Westen und die Turmkeller im Osten. Der Zwischengang führt zudem zu einer Treppe ins 2. Kellergeschoss.

In **Nebains Nacht** werden hier immer wieder Untote sowie **Nebains Odem** gesichtet. Die Charaktere sind auf **Lichtquellen** angewiesen

31 - Brunnenkeller

In diesem Keller bewahrt Nolan einige Möbel, Geschirr und andere Dinge auf, die er aktuell im Gasthof nicht benötigt. Die zwei Regale an der Nordseite beherbergen Wein- und Bierflaschen mit verschiedenem Inhalt. Der Wert der Flaschen des Weinregals (mit teils seltenen und guten



EBENEN -1 KELLERGESSCHOSS VON GASTHOF UND TURM

Weingängen aus Aldans Besitz) übersteigt sicherlich 50 Dukaten (Was Nolan aber nicht weiß). Die Regale im Süden sind voller Essgeschirr, Decken, Tücher usw.

Der Brunnen ist mit einem Holzdeckel abgedeckt. In einem losen Stein an der Außenseite befindet sich **Aldans Notgroschen** (15 Dukaten).

32 - Bierkeller

Die drei Fässer enthalten normalen Wein und Bier. Zwei kleine Transportfässer im Süden zum Auffüllen der großen Raumfässer sind leer. Während Nebains Nacht kann man hier von **Untoten Ratten** angegriffen werden

33 - Speisekammer

Dieser sehr kühle und gut isolierte Raum ist die Speisekammer voller Schinken, Würste, Käse, Einmachgläser, Kartoffeln und anderen Lebensmitteln. In den Regalen lagern Brandwein, Schnaps, Premer Feuer und andere Spirituosen. Die zwei Tische sind leer.

34 - Abstellkammer

Die alten Regale enthalten Tand sowie Fundstücke. Einer der Fackelhalter war ein Türöffner, der eine schwere Steinplatte an der Ostseite öffnen konnte. Der nördliche Fackelhalter kann mit **Sinnenschärfe** (6TaP) als Mechanismus identifiziert werden. Die Ostwand wurde von Aldan nach Übernahme des Hofes aufgebrochen und nach der ersten Blutnacht wieder zugemauert.

An den bisherigen Tagen Nebains, hat dies die Untoten aufgrund der fehlenden lebenden Beute im verlassen Gasthaus davon abgehalten, die Mauer erneut einzureißen. Doch in dieser Nacht ist die Gier nach Blut und die Aussicht auf Beute zu gut, so dass die Untoten in nur einer halben Stunde die Mauer einreißen können.

Die Reste der einst gesegneten Steinplatte können von Personen mit entsprechenden

Fähigkeiten (**Götter & Kulte, Magiekunde**) mit 4 TaP als heilige Siegelwand identifiziert werden.

In Nebains Nacht reicht **Nebains Odem** bis in diesem Raum hinein. Jeder der im Nebel stirbt, erhebt sich nach 1W20 Kampfrunden selbst als **Wandelnde Leiche**.

35 - Alter Fluchtweg

Der alte Fluchtweg diente in der Zeit des Urbrander Turms als Weg in die tiefen Verließe und auch als möglicher Weg nach draußen.

Beide Enden des Tunnels sowie der Zugang zur zweiten Ebene wurden bei Verlassen des Turms von den Priesterkaisern mit schweren Basaltplatten versiegelt. Die Gravuren auf den Platten wurden mit einem „**Praios Magiebann**“ belegt.

Aldan zerstörte in seiner Neugier die westliche Platte (Tunnel/Gasthofkeller) sowie die Platte am Fuß der Treppe. Die Platte zum Turm ließ er intakt.

In **Nebains Nacht** ist der Tunnel mit **Nebains Odem** ausgefüllt und es ist wahrscheinlich, hier auf **Untote** aus der Tiefe zu stoßen.

36 - Schein-Zelle

Die Scheinzelle ist nur durch Zerstörung der gesegneten Siegelplatte (**Praios Magiebann**) an ihrer Westseite zu passieren. Danach steht man in der Zelle, die faktisch nie genutzt wurde. Ihre morsche Osttür ist verschlossen (**Schlösser knacken** mit 2 TaP, **Foramen** mit 2 Asp oder Eintreten).

37 - Turmkeller

Der nun faulig riechende Turmkeller diente als „Übergangsverließ“ für Räuber, Diebe und andere Kleinkriminelle. Ketzer und Häretiker wurden hier nicht eingesperrt, sondern gleich in die Tiefen gebracht.

Die Schränke im Norden enthalten Essgeschirr, Wappenröcke, Würfel, alte Flaschen und viel nutzlosen und stark verfallenen Tand. Auf dem Tisch haben die Praisowächter viele Kritzeleien hinterlassen.

Vor der Tür zu (39) befindet sich eine stinkende Pfütze aus abgestandenem Wasser. In zwei von den drei Zellen erheben sich in **Nebains Nacht** unbewaffnete **Skelette**, die aber nur heraus können, wenn man die Zellentüren öffnet.

38 - Wachstube

Die ehemalige Wachstube enthält einen leeren Schrank sowie zwei verfallene Betten. In diesen liegen zwei Wächter, die bei dem Brand des Turms ums Leben kamen. Unter Einfluss von Nebains Macht erheben sie sich als **Skelettkrieger**. Falls das Treppenhaus von den Steinen bereinigt wird, werden die beiden Wächter den Turm verlassen (siehe **Die Turmruine**).

39 - Treppenhaus des Turms

In diesem Raum endet die Treppe aus dem Erdgeschoss. Nach gut 2 Schritt ist diese jedoch durch Schutt und große Steinbrocken versperrt und der Raum steht gut ein Schritt unter Wasser. Im Brackwasser leben einige Generationen (3W6) **Sumpfegel**, die jeden angreifen (AT: 7-RS Schaden 1/2 SP), der mit dem Wasser in Berührung

kommt. Wird die Tür zu (38) geöffnet, ergießt sich das Wasser hier herein. Das Treppenhaus ist ansonsten leer.

40 - Treppe zu den Verließen

Bis Aldan sich gewaltsam Zutritt verschaffte, wurde auch das Treppenhaus von einer heiligen Siegelplatte verschlossen. Die Trümmer liegen nun am Fuß der Treppe (41) gut 5 Schritt tiefer.

In **Nebains Nacht** erklimmt **Nebains Odem** die Treppe und ergießt sich in den Keller des Gasthofs.



DAS ZWEITE KELLERGESSCHOSS

Das zweite Kellergeschoss diente in der Zeit der Priesterkaiser als Gefängnis für Ketzer und Häretiker, deren Urteile meistens in **Blindung**, begrenzter **Kerkerhaft**, **Entzug des göttlichen Antlitz** (Einsperren untertage ohne Sonnenlicht) und **Hochnotpeinlicher Befragung** (Folter) sowie Tod durch Einmauerung (Inclusio), Enthauptung (Decapitatio), Radebrechen (Rotatio), oder Verbrennung (Crematio) bestanden.

In den Zeiten der Priesterkaiser waren das gesamte zweite und dritte Kellergeschoss zweifach geheiligter Boden. Dies ist nach den erheblichen Greueln der Geweihten (und damit ihrem unbemerkten Abfall von Praios) und letzten Endes nach

dem Bruch von zwei der drei Siegelplatten sowie der Bluttat Nebains nicht mehr der Fall.

In **Nebains Nacht** kommen die von Nebain erweckten Toten aus ihren Verließen und Särgen, um für ihn weiter Lebenskraft zu sammeln. Daher kommt es zu diesem Zeitpunkt häufig vor, dass man auf Nebains Diener in den Gängen trifft - und die Zahl der verlorenen Seelen und rachdürstiger Geister in diesen Hallen ist hoch.

Alle Bereiche sind mit winzig kleinen Lüftungsscharten versehen, die den Kerker belüften. **Trotz des leuchtenden Nebels sind immer noch zusätzliche Lichtquellen nötig.** Die Wände der Korridore und Kammern sind mit unzähligen

2. KELLERGESSCHOSS - FOLTERKAMMERN



praiosgefälligen Glyphen, Sprichwörtern, heiligen Texten und Bannsprüchen versehen, die von den Untoten über die Jahrhunderte zerstört wurden. Mit entsprechender **Sprachkenntnis** und einer Probe auf **Götter und Kulte** lassen sich die **Imperiale Zeichen** in **Aureliani** lesen und interpretieren.

In **Nebains Nacht** ist der gesamte Boden von einem hellblauen und kalten Dunstschleier (**Nebains Odem**) bedeckt.

41 - Am Fuß der Treppe

Am Fuß der Treppe befindet sich eine weitere Siegeltür, die vor Jahren von Aldan zerschlagen wurde. Neben den Trümmern befindet sich zudem ein alter **Vorschlaghammer**. Im nächsten Raum kann der Umriss der großen Statue erahnt werden.

42 - Zellentrakt I

Ein gewaltige Praiosstatue dominiert diesen Raum mit Tonnengewölbe. In der linken Hand lässt sich eine Ölschale entzünden (sie enthält immer noch Öl). Aus diesem Raum führen acht entriegelte Türen in unterschiedlich große Zellen, in denen insgesamt neun Skelette liegen.

In Nebains Nacht werden sieben dieser Skelette erweckt, rüsten sich auf Nebains Geheiß mit Waffen in (47) aus und wandeln ins Erdgeschoss. Hierbei handelt es sich dann um **Skelette**, **Skelettkrieger** und **Skelettbogenschützen**.

43 - Korridor

Ein unauffälliger Zellenkorridor. Am Boden sind sehr viele Schleif- und Kratzspuren (durch das **Universalkonstrukt** aus 45).

44 - Zellentrakt II

Der zweite Zellentrakt beinhaltet insgesamt 13 skelettierte Leichen, die ebenfalls nach ihrer Erweckung als **Skelette** und **Skelettschützen** und **Skelettkrieger** sich auf den Weg machen.

45 - Gemeinschaftszelle

In der großen Gemeinschaftszelle wurden die Baumeister und Arbeiter von den Soldaten der Priesterkaiser zusammengetrieben und getötet. Heute liegen ihre Leichname als wilder Knochenhaufen aufeinander und erheben sich als **Universalkonstrukt**, um auf Beutejagd durch die Gänge zu ziehen sowie die heiligen Inschriften weiter zu zerstören (in den letzten Jahren versuchte das Konstrukt die verbliebene Siegelplatte bei (36) zu vernichten).

46 - Folterkammer

In keinem Raum der Anlage wurde mehr Leid zugefügt als in diesem. Die Kammer enthält eine Streckbank, einen Vivisektionstisch, eine Eiserne Jungfrau, sowie Haken und Ösen an der Decke, um Gefangene dort auszupeitschen oder anderweitig zu quälen. Entsprechende Werkzeuge (mit praiosgefälligen Verzierungen) finden sich im extrem verfallenen Zustand in den Schränken und auf den Regalen.

Vier Arrestzellen beherbergen noch drei **Skelette**, die in Nebains Nacht erweckt werden.

Kämpfen die Untoten in diesem Raum, erhalten sie durch die Wut auf alles Lebende hier, AT +1, MR +2 und TP+1. Dieser Bonus ist zu „Nebains Odem“ kumulativ.

47 - Lagerraum

Der Lagerraum enthält in verschiedenen Kisten und Kästen die Überbleibsel der Folterwerkstatt. Hierunter die Reste von Haken, Messern, Nadeln, Riemen, Fesseln, Ketten sowie viele zerstörte Phiolen mit Wahrheitstrank. Auf dem Regal liegt (wie unversehrt) die verfluchte Neuschwänzige Peitsche mit dem Namen **Ketzerfeder**. Der Waffenschrank enthält Speere, Spieße, Schwerter, Kurzbögen, Pfeile und weitere Nah- und Fernkampfaffen, die von den

Untoten genutzt werden. Sie alle sind in keinem besonders guten Zustand (**BF+3**).

48 - Schreibstube des Geißlers

Die Stube des Geißlers gehörte einst **Naurelius Morden**, einem anerkannten Scharfrichter, der von der Inquisition für gutes Geld als Henker und professioneller Folterknecht angeworben wurde. Bei der Schließung des Turms, wurde auch er hier durch Inclusio bestraft. Er beging Selbstmord, um seiner Strafe zu entkommen. In der Schreibstube hebt er sein **Ersparthes** in einer verschlossenen Kiste (**Schlösser knacken** mit 8 TaP, **Foramen** mit 8 Asp) auf. In dieser befinden sich immerhin 9 alte Golddukaten. Neben dem befindet sich auf dem Schreibtisch das **Buch der Geißel**, in der er die Namen der verstorbenen und bestraften Personen akribisch notierte, darunter auch der Name Nebains und seiner Zirkelmagier (siehe Kapitel: **Das Buch der Geißel**). In Nebains Nacht erhebt sich das Skelett des Folterknechts, der als „Erster Offizier“ Nebains die Toten anführt und eingesperrte Untote befreit.

49 - Treppe

Die Treppen in die Tiefen werden in Nebains Nacht von dem nun immer stärker werdenden blauen Dunstschleier erleuchtet. Ab hier sind Lichtquellen nicht mehr notwendig, so lange wie Nebain

existiert oder noch nicht wieder zum Menschen wird.

DAS DRITTE KELLERGESCHOSS

Das dritte Kellergeschoss diente den Häschern und Folterern der Priesterkaiser als Exekutionsort. War ein Gefangener erschöpfend befragt worden, wurde er hier durch unterschiedliche Methoden hingerichtet. In der Folterkammer oder in den Zellen verstorbene Gefangene wurde hier ebenfalls „entsorgt“.

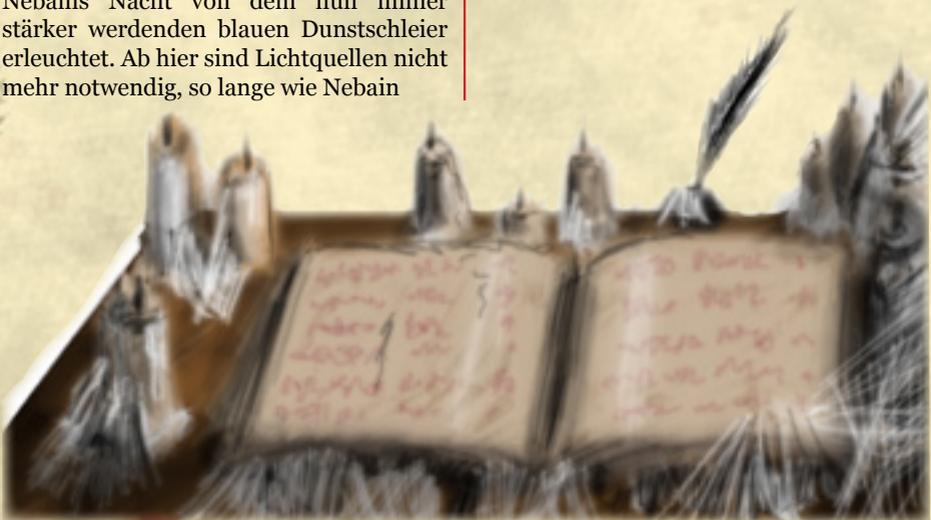
Nebains Macht ist hier am stärksten.

Alle Bereiche werden ausreichend durch Nebains Odem in hellblaues Licht getaucht. Nach seiner Auslöschung oder Reinkarnation ist es stockfinster.

In Nebains Nacht wird Nebain auch von hier **Untote** in ausreichender Anzahl zur Verfügung haben.

50 - Kammer des Rechts

In dieser Kammer wurde der Verurteilte über sein Urteil in Kenntnis gesetzt und dieses in der Regel unmittelbar vollstreckt. In der Mittes Raums steht ein Richtblock in dem das Richtbeil **Läuterer** steckt.





3. KELLERGESSCHOSS - KAMMER DES RECHTS

An der Westseite des Kultraumes stehen zwei gütig und verzeihend blickende Praiostatuen, die jedoch von Nebains Kreaturen beschädigt wurden. Hierdurch sehen die Gesichtszüge eher hassend und arrogant aus (*Magiekunde* und *Götter und Kulte* stellen mit 8 TaP (6 TaP für Magier und Geweihte) schnell eine Verbindung zu *Blakharaz*, dem Herrn der Rache her.)

In *Nebains Nacht* wird dieser in diesem Raum auf seine untoten Diener warten. Neben *Nebain ui Kalair* halten sich ständig zwei *Skelettkrieger* bei ihm auf.

Alle Untoten in diesem Raum erhalten durch Nebain AT +2, MR+4 und TP+2. Dieser Bonus ist zu „Nebains Odem“ kumulativ.

51 - Östliche Katakomben

In den Katakomben wurden die Gebeine der Ketzler in den Grabnischen bestattet. Fast alle tragen praiosgefällige Kleinodien

bei sich, da die Priester Angst vor eben jener Widererweckung hatten, die nun geschieht. Ihr eigenes, letztlich wenig praiosgefälliges Handeln, entweihte die Grabbeigaben jedoch. Pro Nische wurden 3 bis 6 Ketzler bestattet. Namen wurden nicht genannt, da ihr Leben im Jenseits nicht durch ihren Namen im Diesseits befleckt werden sollte.

52 - Westliche Katakomben

Die Katakomben entsprechen weitgehend denen aus 51, sind aber noch zu großen Teilen leer und damit die jüngsten Abschnitte des Bauwerkes. In einer Wand steckt der Leichnam von Magister *Uriel Marga*, dessen letzter Versuch eines Transversalis tödlich ausging.

53 - Südliche Katakomben

Nebains Odem entspringt aus einer Grabnische, in dem die Gebeine eines jungen Mannes liegen: Nebain. Ansonsten wie (52).

Die Ereignisse im Urbrander Turm

Übersicht und Spielleiterinformationen

EREIGNISSE

Diese zwei folgenden Seiten enthalten einen Überblick über die Ereignisse im Turm, die Sie jedoch sicherlich auf die Gegebenheiten (Größe, Zusammensetzung und Möglichkeiten der Spielercharaktergruppe, Interaktionen mit den Gästen, usw.) anpassen sollten.

Daher sollten Sie die folgenden Angaben eher als **grobe Richtschnur** sehen.

Mittags bis Nachmittags

Es ist sonnig und windig. Der nahende Sturm kann erahnt werden. In dieser Zeit treffen **Martellus** und **Elia, Iloren** und ihr Knecht **Esano** sowie vielleicht auch einiges SCs ein. Eine stark gerüstete ältliche Kriegerin namens **Dariga von Greifenklamm** verlässt trotz der Warnung Nolans und Harias die Gaststätte in Richtung Helmark.

Später Nachmittag

Wolken ziehen auf. Es wird kühler und windiger. Erste Regentropfen fallen. **Marek Notmarker**, sein Knecht **Dameo**, sowie die Zwerge **Khobal** und **Andrasch** erreichen das Gasthaus und quartieren sich ein, auch die SCs erreichen am ehesten zu dieser Stunde das Gasthaus (**Ankunft im Urbrander Turm**), können es beziehen und vielleicht noch die Umgebung erkunden.

Abend

Es ist dicht bewölkt und regnet in Strömen. Die Luft ist kalt. Weg und Platz um den Turm verwandeln sich in matschigen Morast. Im Gasthaus wird das Abendessen serviert (**Ein gemütlicher Abend**). Die Gäste tauschen sich aus, Elia musiziert. Zu dieser Zeit erscheinen separat von einander **Antissa** Daralos sowieder Söldner **Sturm**

Später Abend

Das Wetter ist unverändert. Donner und Blitz kommen hinzu. Die ersten Gäste verlassen die Schankstube (Elia, Martellus), Iloren wird von Marek bedrängt und nimmt ein Bad. Zwischen Antissa und Andrasch kommt es zu einem Streit.

Junge Nacht

Die meisten SCs und NSCs werden zu Bett gegangen sein, während sich das Unwetter zwar beruhigt, es aber immer noch wie aus Kübeln gießt. Während Esano, Dameo und Khobal noch beim **Boltanspiel** ein letztes Bier trinken, räumt Nolan die Schankstube auf. Währenddessen erwacht Nebain in der Tiefe des Verließes zum Unleben und erhebt als erstes Naurelius Morden sowie 2-12 weitere untote Diener. Dies löst bei empathischen Charakteren (Elfen, Hexen, Druiden, Geweihte von Tsa, Praise oder Phex sowie bei Schamanen und prophetisch begabten SCs) den

Traum der Ketten aus.

Nebains Nacht

Nebain schickt Naurelius und weitere skelettierte Diener in die Schenke, wo er erstmals seit Jahrzehnten frisches Blut wittert. Im Schankraum kommt es zum Kampf zwischen Esano, Dameo, Khobal, ggf. einigen SCs sowie den Untoten unter Naurelius Führung (**Angriff in der Nacht**).

Die weiteren Ereignisse hängen stark vom Vorgehen der Charaktere und Nichtspielercharaktere ab und können (und sollen) nicht exakt in eine Zeitlinie gepresst werden (**Kriegsrat**).

Begeben sich die Charaktere nach draußen, können sie die Szenen **Knochenkrähen**, **Der Wagen des Händlers** und **Die**

Rückkehr des Metzgers sowie **Die Drei Geister** erleben.

Blieben Sie in den oberirdischen Geschossen, werden sie im Laufe der Nacht die Ereignisse **Die Toten vom Anger**, **Graufells Schicksal** und **Die Toten kehren zurück** erleben.

Erkunden Sie den Keller, werden sie an den entsprechenden Stellen Zeuge der Ereignisse **Das Zerbrochene Siegel** (Raum 34), **Tote im Keller**, **Das Universalkonstrukt** (Raum 35, 43 oder 45) **Das Buch der Geißel** (Raum 48) und am Ende **Der Verlorene** (Raum 50).

Gelingt es Nebain, die ihm noch fehlende Lebenskraft zu sammeln kommt es nach Zerstörung seines alten Körpers zu **Nebains Wiedergeburt**. (Dies geschieht, wenn sie die Chroniken spielen in jedem Fall, aber mit unterschiedlichen Auswirkungen).

Morgenstunden

Überleben die Charaktere die Nacht, endet das Abenteuer mit **Ein neuer Morgen**. An diesem scheint wieder die Sonne und der Regen hat aufgehört. Es wird damit Zeit zu gehen, weitere Nachforschungen anzustreben, oder aber die Toten zu bestatten.

SPIELERCHARAKTERE

Der untote Magier ist ein gefährlicher, aber kein unschlagbarer Gegner. Generell hängt es aber davon ab, wie Ihre Spielgruppe konzipiert ist und ob es sich um „Frischlinge“ mit etwa 500 AP oder Veteranen mit 10.000 AP handelt.

Eine Gruppe aus einem Rondrageweihten, einem Zwergenkrieger und einem Gjalskerländer Barbaren, unterstützt von einem Kampfmagier und dem Gruppenleichtgewicht eines tulamidischen

Meuchelmörders wird ganz andere Ansprüche an den Gasthof haben, als eine Gruppe aus einer Hellsichtmagierin, einem Streuner, einer Tsageweihten, einer Hexe und einem Barden.

Und wenn als dritte Variante zwei finstere Schwarzmagierinnen zusammen mit einem Raubritter, einem gesuchten Betrüger und zwei skrupellosen Söldnern den Gasthof betreten, geht die Geschichte wohlmöglich ganz anders aus.

Über die Anzahl und Auswahl der nach dem 1. Angriff überlebenden **Nichtspielercharaktere** und den **Schwierigkeitsgrad** können Sie die Geschehnisse um den Urbrander Turm auf ihre Spielgruppe anpassen.

NICHTSPIELERCHARAKTERE

Die NSCs dienen der Untermalung der Szenen. Opfern Sie sie, wenn sie es für notwendig erachten. Sollten sie die **Grautannchroniken** spielen, werden allerdings **Martellus**, **Elia**, **Antissa**, **Andrasch** und **Sturn** noch eine Rolle spielen. **Dameo** kann geopfert werden, seine Leiche wird aber unter mysteriösen Umständen verschwinden.

SCHWIERIGKEITSGRADE

Passen Sie Gegnerzahl und die Fähigkeiten an Ihre Gruppe und deren Schlagkraft an. Mangelt es an Kämpfern, können Sie auf einige NPCs zurückgreifen, stehlen Sie aber den Spielercharakteren nicht die Show. Im Bedarfsfall kann jeder Spieler in der Nacht zusätzlich zu seinem Charakter einen der NSCs führen. Sollte das Horrorelement bei Ihnen im Vordergrund stehen, können Sie die Kämpfe auch drastisch reduzieren.

Als Variante für einen „One-Shot“-Abend können Sie auch die beschriebenen NSCs als Spielercharaktere nutzen.

Einfach

Alle Untoten haben nur halbe LeP und keine besonderen Fähigkeiten (z.B. Schreckgestalt u.ä.). Nebain kann immer nur 4 Untote gleichzeitig erheben. Sein Odem und seine Präsenz stärken die Untoten nicht. Das Universalkonstrukt greift nicht an, sondern beschäftigt sich nur mit der weiteren Entweihung der Katakomben.

Normal

Alle Untoten haben die normalen Fertigkeitswerte und werden durch den Odem entsprechend gestärkt. Nebain kann immer 6 Untote oder 2 Untote und das Universalkonstrukt gleichzeitig erheben.

Veteran

Alle Untoten haben die normalen Fertigkeitswerte und werden durch den Odem entsprechend gestärkt. Nebain kann

immer 10 Untote oder 7 Untote und das Universalkonstrukt gleichzeitig erheben.

Alptraum

Alle Untoten haben die normalen Fertigkeitswerte und werden durch den Odem entsprechend gestärkt. Nebain kann immer 12 Untote oder 9 Untote und das Universalkonstrukt gleichzeitig erheben.

Hölle auf Dere

Wie Alptraum, aber alle Untoten erheben sich, nachdem sie erschlagen wurden, nach 1W20 Kampfrunden erneut, sofern sie nicht enthauptet oder erheblich zerstört wurden. Gleiches gilt für gefallene Kameraden, die dann auf der gegnerischen Seite kämpfen.



Ankunft im Urbrander Hof

Eröffnungsszene



Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Die von Schlaglöchern und Spurrinnen geprägte Straße weicht immer mehr einem schlammigen Trampelpfad. Der Himmel ist bedeckt. Wetterleuchten und ferner Donner sind seit Stunden eure Begleiter und ihr wurdet mehrfach von kurzen Regenschauern überrascht. Wind und Wetter sowie die klamme und durchnässte Kleidung sind ungemütlich. Nun liegt endlich die Gaststätte vor euch, die euch andere Reisende beschrieben haben: Der Urbrander Turm, eine schroffe, von Efeu überwucherte Ruine, an deren Fuß ein gemütliches zweigeschossiges Fachwerkhaus sowie ein Stall errichtet wurden. Der Weg führt über eine Kuppe zu einer hölzernen Brücke über einen kleinen Bach. Linkerhand seht ihr eine verfallene Wassermühle, rechterhand den Turm, Raststätte und einen dunklen Weiher. Jenseits der Gebäude erstreckt sich dichter düsterer Wald, hinter dem sich das nahe Gebirge mit seinen schneebedeckten Kuppen erhebt.“

Funktion der Szene

Die Szene dient der Einführung der Charaktere. Sollten diese sich noch nicht kennen, können einige SCs separat ankommen, während andere bereits im Gasthaus sind.

Nichtspielercharaktere

Nolan: Der Wirt befindet sich im Gasthaus und bewirbt die Gäste. Er ist freundlich und gut gelaunt

Haria: Seine Tochter ist ebenfalls gastfreundlich. Sie bezieht die Betten und reinigt die Kammern.

Swanjara: Die Köchin bereitet mürrisch das Abendessen vor. Dann und wann bringt sie Abfälle vor die Tür.

Graufell: Harias Kater streunt in der Gegend umher, bis die Regentropfen zu viel werden. Dann bettelt er in der Küche.

Andrasch*: Andrasch erreicht nur kurz nach den SCs die Schenke. Er flucht über den Regen und bleibt mürrisch bis er ein Bier hat.

Khobal: Sein Begleiter ist still und wirkt manchmal beschwichtigend auf Andrasch ein.

Marek: Der Händler verzurrt seinen Karren und versorgt sein Pferd. Er ist freundlich und handelswillig.

Dameo: sein Begleiter Dameo ist freundlich und vergnügt. Er geht seinem Herren zu Hand.

Elia*: Übt im Gasthaus auf ihrer Laute

Martellus*: Vertieft in seine Aufzeichnungen

Antissa*: meditiert auf ihrem Zimmer

Iloren: Bezieht derzeit ihr Zimmer.

Esano: Versorgt wortkarg die Reittiere

Sturn*: hat den Turm noch nicht erreicht.

Micos: nicht erweckt

Naurelis: nicht erweckt

Nebain*: nicht erweckt

NSCs, die für die Grautannchroniken noch eine relevante Rolle spielen, werden mit einem (*) markiert.

Musikalische Untermalung

Erdenstern- Into the Green, Ori and the Blinded Forest, Pillars of the Earth, Donnergeröll

Beleuchtung

hell, aber nicht zu hell

Mögliche Ereignisse

1. Gespräch mit Nolan über Unterkunft und ggf. Unterbringen von Reittieren.
2. Erkundung der Umgebung (Mühle, Wasserfall, Turmruine).
3. Gespräch mit Marek von Notmark und Handel mit ihm an seinem Karren. Von ihm können auch einige Gerüchte (**Gerüchte und Neuigkeiten**) erfahren werden.

Talenteinsatz

1. Fährten suchen

0-3 TaP*: hier kommen häufiger Personen, Reiter und Karren vorbei.

4-7 TaP*: In den letzten Stunden kamen aus beiden Richtungen Personen und Pferde an. Ein Reiter scheint vor nicht all zu langer Zeit mit dem Pferd nach Norden aufgebrochen zu sein.

>8 TaP*: Pferd und Reiter müssen recht schwer oder gepanzert gewesen sein

2. Pflanzenkunde

Mit entsprechenden **Pflanzenkundeproben** können die SCs Kräuter und Pflanzen um den Turm finden.

3. Geschichtswissen

5-8 TaP*: Der Urbrander Turm gehörte zu einem von Dutzenden Spähposten aus der Priesterkaiserzeit. Nachdem Rohal der Weise die Priesterkaiser abgelöst hatte, wurden viele Türme umgebaut oder verlassen.

9-14 TaP*: Die Türme waren bekannt dafür, dass sie auch als Gefängnisse und Folterkammern dienten. Der Urbrander Turm gehörte zu den Posten, die nach dem Sturz der Priesterkaiser verlassen wurden.

>14 TaP*: Der Urbrander Turm wurde 942 BF in der Zeit Kaiser Pervals von einem Feuer zerstört.

4. Wettervorhersage

0-3 TaP*: Ein schwerer Sturm zieht auf.

4-6 TaP*: Der Sturm hat Orkanstärke

7-10 TaP*: Der Sturm wird in weniger als 2 Stunden beginnen und vermutlich mit starken Niederschlägen einhergehen.

>11 TaP*: Der Sturm wird die Nacht über andauern. Er ist lebensgefährlich.

5. Kriegs- oder Baukunst, Architektur

0-3 TaP*: Die Gaststätte ist sehr alt, jedoch mehrfach renoviert und erneuert worden. Turm und Wehranlagen sind mindestens 100 Jahre alt. Der Turm wurde nicht durch Kriegshandlungen zerstört.

4-6 TaP*: Die Gaststätte ist etwa 150 Jahre, der Turm und die zerfallenen Wehranlagen sicher 600 Jahre alt. Der Turm scheint durch ein Feuer zerstört worden zu sein.

7-9 TaP*: Die Turmruine stammt aus der Zeit der Priesterkaiser, die Architektur des Turms lässt auf einen Spähposten schließen.

>10 TaP*: Die Architektur der Priesterkaiserzeit nutzte gern ausgedehnte Katakomben- und Tunnelsysteme. Die Ausdehnung der Mauerreste lässt auf ein großes Tunnelnetzwerk schließen, ebenso die kleinen Hügel in der Umgebung (ehemalige Aushübe und Halden).

Ein gemütlicher Abend

Trank, Speis und Gesang im Urbrander Hof

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Wohlige Wärme und gemütliches Kerzen- und Kaminlicht erhellen das urige Gasthaus. Das Knistern und Knacken von Brennholz sowie der Geruch nach deftigem Essen und würzigem Bier liegt in der Luft. Hinter der Theke steht ein kurzhaariger stämmiger Mann von fünfunddreißig Sommern, der einem rothaarigen Zwerg Bier einschenkt. Ein junges blondes Mädchen von etwa dreizehn Götterläufen huscht zwischen den Tischen umher und räumt Geschirr und Humpen beiseite. In der Ecke sitzt eine junge Frau in grellgrünen Kleidern mit hochgesteckten blonden Haaren und ebenso grellgrüner Schminke auf Augen und Lippen, die leise mit ihrer Laute und dezentem Summen wohlklingende Lieder anstimmt.“

Funktion der Szene

Die Szene dient (wie die vorherige) der Einführung der Spieler- und Nichtspielercharaktere. In ihr können

Informationen ausgetauscht sowie rollenspielerische Elemente eingesetzt werden. Einige Szenen dienen der Ausgestaltung und „Personalisierung“ der NSCs, die teilweise die Nacht wohl nicht überstehen werden.

Nichtspielercharaktere

Nolan: der Wirt befindet sich im Gasthaus und bewirbt die Gäste. Er ist freundlich und gut gelaunt

Haria: seine Tochter geht ihm zur Hand. Sie bezieht Betten bis etwa 17:00 Uhr, danach ist sie ebenfalls im Schankraum.

Swanjara: die Köchin bereitet das Abendessen vor. Dann und wann bringt sie Abfälle vor die Tür.

Graufell: Harias Kater streunt in der Gegend umher. Ab etwa 19:00 Uhr ist er in Harias Zimmer.

Andrasch*: Andrasch bestellt sich Bier und Essen und versucht andere Gäste mit Geschichten über seine Heldentaten zu beeindrucken

Khobal: Sein Begleiter ist still und wirkt



manchmal beschwichtigend auf Andrasch ein.

Marek: Marek kommt gegen 18 Uhr in das Gasthaus und versorgt sich hier. Vor allem Elia und Iloren gegenüber ist er aufdringlich und anzüglich.

Dameo: sein Begleiter Dameo ist müde und wenig gesprächig.

Elia*: Übt im Gasthaus auf ihrer Laute und wird sich später mit einem SC oder Martellus auf ein Zimmer begeben.

Martellus*: Der Gelehrte ist vertieft in seine Aufzeichnungen. Eifersüchtig ist er, wenn andere Männer Elia ansprechen oder mit ihr flirten.

Antissa*: meditiert auf ihrem Zimmer und kommt gegen 19 Uhr zum Essen. Sie wird mit Iloren später tiefere Gespräche führen.

Iloren: Bezieht derzeit ihr Zimmer und erreicht gegen 20 Uhr den Schankraum. Später spricht sie länger mit Antissa.

Esano: Versorgt wortkarg die Reittiere und kommt gegen 19 Uhr in den Schankraum.

Sturn*: Erreicht gegen 21 Uhr den Schankraum und bleibt eher allein.

Micos: nicht erweckt

Naurelis: nicht erweckt

Nebain*: nicht erweckt

NSCs, die für die Grautannchroniken noch eine relevante Rolle spielen, werden mit einem (*) markiert.

Musikalische Untermalung

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

Beleuchtung

Gemütliches Kamin- und Kerzenlicht.

Speis und Trank

Im Gasthaus bietet Nolan folgende Dienstleistungen und Handelsgüter an:

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

Mögliche Ereignisse

Alle Ereignisse, die für die Grautannchroniken von Belang sind, sind mit einem * gekennzeichnet

Die Legende von den Ophirdaim*

Die grellgrün geschminkte Bardin Elia berichtet in einem Lied von einer untergegangenen Stadt und einem vergessenen Volk: Ein Märchen, welches sich die Menschen in dieser Region erzählen (siehe S. 35).

Die Sage von Thuria von Grautann*

Die zweite Sage Elias handelt von Thuria von Grautann, einer Kriegerin, die als Heldin der Priesterkaiserzeit gilt. Durch die Zerschlagung eines Schwarzmagierzirkels, der Tötung des Drachen Nyrgamar und eines Basilisken gelangte sie zu Ruhm und Ehren und wurde erste Baronin des verwunschenen Grautanns (S.36).

Brot und Spiele

Während des Abendessens werden einige

Die Legende von den Ophirdain

„Einst existierte ein wundersames Volk, die Ophirdain, die sich durch Intelligenz, Weisheit und Schönheit auszeichneten. Ihre Stadt Orphalon war das Juwel des Nordens und trotzte durch den Schutz der Götter allen Gefahren. Doch eines Tages kam im Gefolge des befreundeten Waldkönigs eine Prinzessin in die Stadt und erkannte die Schönheit und Weisheit, die diesem Volk in die Wiege gelegt war. Neidisch auf die Gaben und Talente der Ophirdain sandte sie ihren besten Krieger mit einigen Häschern aus, um die Geheimnisse des Volkes zu stehlen.



Der schwarze Ritter drang bei Nacht und Nebel in die Stadt ein, stahl sich durch die Gassen und Katakomben in den Palast und lauerte der Königsfamilie auf. Aus dem Hinterhalt tötete er den König und die Königin und schlug den Prinzen der Ophirdain nieder. Danach schaffte er ihn mit einigen Handlangern fort in den Turm der Prinzessin im eisigen Norden. Zuerst mit Anmut und Charme, später aber mit Folter und finsterner Zauberei versuchte die Eisprinzessin hinter das Geheimnis der Schönheit und Weisheit zu kommen, mit dem das Volk der Ophirdain gesegnet waren.

Unterdessen glaubten die Krieger der Ophirdain, dass ihre Nachbarn aus dem Waldkönigreich für die Bluttat verantwortlich waren und begannen einen Krieg, der Jahre lang anhalten sollte. Unwissend, dass die Prinzessin für das Verbrechen an den Ophirdain verantwortlich war, ersannen die Anführer des Waldkönigreichs einen Gegenschlag. Sie baten die Eisprinzessin um Rat. Diese sandte ihre gestalt- und seelenlosen Kreaturen aus, heuerte raffgierige Söldner an und beschwor finstere Dämonen, die nun die Armeen des Waldkönigs unterstützten.

Die Kinder Orphalons fochten einen langen Kampf mit Schwert, Schild und Zauberei, doch letztlich gelang es dem Waldkönig und den Truppen der Prinzessin, den Ophirdain ihre Zauberkraft zu rauben. Und Orphalon brannte. Die wenigen entkräfteten Überlebenden flohen und waren bis heute nicht mehr gesehen.

Der Waldkönig aber kam hinter die finstere Magie, die die Eisprinzessin eingesetzt und auch dahinter, dass sie es war, die den Krieg ausgelöst hatte. Voller Gram über seine Tat verfluchte er sich und die Prinzessin und verwünschte den Landstrich, der einst den Ophirdain gehörte.

Heute weiß kaum noch jemand von diesem Volk, welches vor vielen Hundert Jahren hier lebte. Auch der Waldkönig und sein Reich sind heute nicht mehr, genauso wie die Eisprinzessin, die von den Göttern bestraft wurde.“

Gäste (vor allem die Diener, aber auch Andrasch, Sturn und Khobal) Würfeler oder Kartenspiele spielen wollen. Dabei wird Andrasch wann immer es geht derbe Flüche aussprechen und anzügliche Bemerkungen fallen lassen, was schließlich zu einem Streit zwischen ihm und Antissa führen wird.

Greifin und Zwerg

Wenn Andrasch immer mehr über die Strenge schlägt und weiter götterlästerliche Flüche ausstößt, kann es zu einem handfesten Streit zwischen ihm und Antissa (ggf. auch Iloren) und vielleicht sogar einer Prügelei in der Schenke kommen.

Der Halbork

Der Halbork Sturn wird recht spät in das Gasthaus kommen und sich möglichst unauffällig geben. Wird er als Halbork „enttarnt“, werden Antissa aber auch Iloren und Andrasch ihm sehr feindselig begegnen.

Der Badezuber Zwischenfall

Iloren wird von Marek häufiger angesprochen und mit Komplimenten überschüttet. Gegen 22 Uhr wird Iloren dann ein Bad von Haria herrichten lassen, in welchem sie von Marek beobachtet wird. Ob er entdeckt wird und was dann geschieht ist offen.

Die Szene endet gegen Mitternacht, wo es dann zum nächsten Kapitel übergeht.

Gerüchte und Neuigkeiten

Die Spielercharaktere können von den Nichtspielercharaktere verschiedene Gerüchte erfahren und Informationen erhalten.

Nolan Urbrander

Informationen: A1-8, B2+4, C2-5+8-12, D1-3, E6+9-10

Die Sage von Thuria

„Einst lebte eine mächtige Kriegerin in Grautann. Sie war verwegen und stark und die Göttin segnete sie mit dem Mut von hundert Löwinnen. Mit ihren Kameraden, darunter der Krieger Thyrvan, die Gelehrte Argelia und der Priester Eltam kam sie nach Grautann, um das Land von Pest und Plagen zu befreien. Sie tötete nicht nur den Kaiserdrachen Nyrgamar sondern in den alten Ruinen auch einen Basilisken sowie Hunderte von Orks und Goblins, die sich in diesem Land ausgebreitet hatten.

Aufgrund ihrer Verdienste gestanden die Priesterkaiser ihr das kleine Lehen Grautann zu. Thuria führte viele Siedler in das Land und gründete so die Stadt Grautann, die Burg Grauzahn und die Dörfer Helmark, Estlet und Nagoeth. Sie unterstützte zudem den Bau des Klosters des Heiligen Logars und der nahen Festung Greifenklamm, bevor sie schließlich im hohen Alter verstarb. Heute kennt sie kaum noch jemand außerhalb der abgelegenen Baronie, die seit den Magierkriegen nahezu vergessen ist und auch kaum einen Herrscher in diese Gefilde zieht.

Das Geschlecht Thurias herrscht bis heute über den Landstrich und wir alle hoffen, dass das Erbe der Basilisken- und Drachentöterin nicht in Vergessenheit geraten möge.“



Nolan kann den SCs über die Wegstrecke sowie seine Gäste berichten. Das Gasthaus liegt relativ isoliert, Händler zwischen Nordhag und Trallop kehren hier aber dennoch fast täglich ein. Nolan besucht die Stadt Grautann nur selten.

Er kann nichts zur Geschichte des Turms berichten, außer dass er einmal gebrannt haben muss.

Haria Urbrander

Informationen: A2-8, B2+4+5, C2-10, D1-3, E4+6-11

Nolans Tochter kennt sich recht gut in der Umgebung aus und erzählt gern von ihrem Kater Graufell, welche von ihrem arbeitsamen Vater mehr oder weniger gehasst wird. Aus dem Gespräch geht hervor, dass sie vor allem die Geschäfte in der Schenke regelt. Über die weite Welt, den Turm und seine Geschichte oder über Grautann weiß sie nichts. Warum der rote Kater Graufell heißt, bleibt Harias Geheimnis

Swanjara Thaldirdottir

Informationen: A2-8, B1-5, C2-13, D1-3, E1+6-13

Die Köchin wird kaum in Erscheinung treten und allenfalls kurze Antworten geben. Sie weiß aber, dass Nolans Vorgänger Aldan sie immer einige Tage im Jahr zu ihrer Schwester nach Nordhag schickte.

Andrasch Drachenzahn

Informationen: A2, B1-5, C 2-7, D1-2, E6-14

Andrasch stammt ursprünglich aus Bagnador und versucht mit seinem Oheim Khobal wieder dorthin zu reisen. Über seine Absichten in Bagnador schweigt er sich aus. Echte Kenntnis von dem Ort hat er ohnehin nicht.

Khobal, Sohn des Baltrasch

Informationen: alle

Andraschs Onkel kennt die Gegend sehr gut, wird aber aus persönlichen Gründen kaum etwas darüber erzählen. Nur



einem Zwergengeoden oder einem (sich offenbarenden) menschlichen Druiden oder einem Geweihten Angroschs oder Ingerimms wird er sich anvertrauen und die Geheimnisse preisgeben.

Marek von Notmark

Informationen:

A2, B1-5, C1-13, D1-3, E6-14

Marek handelt seit Jahren mit den Zwergen von Finsterkuppen und damit auch mit ihrer Kolonie Bagnador. Sein Vater erzählte ihm zudem auch von Golmadon. In Grautann verkauft er ebenfalls Waren und kann auch einiges über die Stadt und ihre Händler und Gasthäuser berichten. Dass die Stadt nur wenigen bekannt ist und auch in vielen Büchern und Karten fehlt weiß er, hinterfragt es aber nicht.

Dameo, Mareks Knecht

Informationen:

A2, B1-5, C1-13, D1-3, E6-14

Der schweigsame Dameo weiß nicht so viel über die Gegend wie Marek, reimt sich aber immer wieder so einiges zusammen. Dass die Region kaum jemand kennt, sieht er als Götterfluch oder Zauberwirken an (womit er nicht Unrecht hat). Dameo redet nur, wenn Alkohol „fließt“.

Elia, die grüne Bardin

Informationen: alle

Wie der alte Zwerg Khobal ist Elia eine gebürtige Person aus Grautann und weiß um die Geheimnisse des Ortes sowie um viele Legenden. Sie weiß aber auch, dass Wissen Macht bedeutet und wird Martellus „Mission“ nicht gefährden und sich daher zurückhalten.

Magister Martellus Jarelôn

Informationen:

A1-3, B1-5, C1-13, D1-3, E-14

Martellus hat fast alle seine Informationen über die Graumark und den Turm durch die sogenannten „Halbaran-Fragmente“. Sein Wissen ist daher recht theoretisch.

Lichtbringerin Antissa Procea

Informationen: A1-3, B1-4, C1-13, D1-3

Antissa wird zuerst alle SCs ignorieren und sich ihren Gebeten und dem Studium ihres Breviers widmen. Einzig Geweihten gegenüber ist sie etwas offener gegenüber und berichtet auch von ihrer Begleiterin Dariga, die bereits vor Antissas Ankunft im Turm zum Kloster weiter geritten ist.

Iloren von Altmarken

Informationen: B1-3

Die Adlige auf Durchreise weiß nichts über diesen Ort, der einfach nur auf ihrer Strecke liegt. Sie hat auch keine Interesse daran.

Esano

Informationen: B1-3

Ilorens Diener kennt ebenfalls nur den Weg, aber nicht die Stadt und das Land.

Sturn der Halbork

Informationen: A5-6, B1-5, C1-13, D1-3, E1-14

Der Halbork stammt aus der Region und kennt sie daher sehr gut. Die Informationen wird er nur an jemanden weitergeben, der ihm ebenbürtig ist (Krieger, Barbaren, Jäger, keinesfalls Elfen oder Zwerge) oder die ihn im Wettkampf geschlagen haben. Der Halbork gibt an, auf der „Durchreise“ zu sein.

Informationen

Die folgenden Informationen zielen vor allem auf die Umgebung des Turms und die nahe Graumark ab. Sie sind beliebig um andere Informationen (z.B. über das Mittelreich oder die aktuelle Geschichte) erweiterbar.

A) Der UrbranderTurm

(1) Der Turm wurde zu Zeiten der Priesterkaiser errichtet.

(2) Er brannte vor gut 60 Jahren bei einem Feuer nieder

(3) unter dem Turm existieren noch alte Kelleranlagen, die jedoch voller Wasser gelaufen sind.

(4) der Turm ist das Jagdrevier von Harias Katze Graufell

(5) am See lassen sich verschiedene Kräuter und nützliche Pflanzen finden

(6) hinter dem Wasserfall stehen einige alte Ruinen

(7) Die alte Mühle steht seit acht Jahren leer. Nach dem Tod des Müllers Logmerrer gilt sie als verflucht.

(8) Das Gasthaus wurde Nolan von seinem Onkel Aldan vor etwa 8 Monaten vererbt

B) Der Herzwald

(1) der Wald gehört zu den Bergwäldern des Finsterkamms und der Schwarzkuppen.

(2) Im Wald leben neben einigen Menschen (Banditen und Druiden) auch Orks, Goblins und einige Elfen.

(3) im Herzwald soll sich auch ein altes Mausoleum der Priesterkaiser befinden

(4) Inmitten des Herzwaldes erhebt sich der einsame Schlangenberg

(5) Im Herzwald gibt es insgesamt fünf sehr große Bäume, denen Zauberkräfte zugeschrieben werden.

C) Grautann

(1) Die Karte der Region (S.37 und im Anhang)

(2) Grautann ist eine ansonsten recht unbekannte Baronsstadt des Mittelreiches

(3) Sie hat etwa 600 Einwohner und verfügt mit ihren Dörfern über Tempel und Weihstätten von Praios, Rondra, Travia, Boron, Hesinde, Peraine, Phex und Ingerimm.

(4) zum Lehen gehören auch die Dörfer Helmark, Nagolet und Estlet

(5) Bei Nagolet befindet sich ein Praioskloster des Heiligen Logar.

(6) in Nagolet beginnt die Greifenklamm, eine Passage durch den Finsterkamm

(7) Nördlich Grautanns liegt eine Zwergenmine namens Bagnador. Diese ist eine Kolonie Finsterkoppens.

(8) Seit einigen Wochen wird in Helmark der Metzger Gerbald vermisst

(9) Der Baron Grautanns führt seine Ahnenreihe bis auf die Heroin Thuria von Grautann zurück.

(10) Das Wappen der Familie Grautann (S.36) zeigt auf gold-schwarzer Viertelung einen Schwarzen Drachen sowie die Zinnen von Burg Grauzahn

(11) In Helmark und Estlet wird neben den Zwölfgöttern auch zu anderen Wesenheiten gebetet

(12) Die Finsterbrache ist ein tödliches Sumpfgbiet, in welches sich nur wenige Menschen trauen. In ihrer Mitte steht ein alter Turm.

(13) In vielen Karten und Atlanten und auch in den Adelsverzeichnissen fehlt die Region sehr häufig. Der Grund ist nicht klar, es scheint, als würde sie stets einfach vergessen.

D) Die Alte Straße

(1) Die Straße führt von Nordhag nach Trallop und ist eine wichtige Handelsroute

(2) Nördlich von hier führt sie kurz durch den Herzwald und dann ein Stück durch die Finsterbrache, eine Sumpfgregion

(3) fast täglich kommen Händler hierher, die aber nur selten nach Grautann reisen und auch kaum davon wissen.

E) Elfen, Zwerge, Orks

(1) Im Herzwald lebt eine Auelfensippe mit dem Namen der Anghalan.

(2) Der Name bedeutet Kelchhüter

(3) Das Dorf der Elfen trägt den Namen Mirantha

(4) In der Nähe des Dorfes soll eine elfische Ruinenstadt liegen.

(5) Diese trug den Namen Nimbriel

(6) Nördlich von Grautann führt der Zwergenweg in die Binge von Bagnador

(7) Die Binge ist eine entfernte Kolonie der Zwerge von Finsterkoppens

(8) Die Binge wird aktuell von Zholtax, Sohn des Grollox regiert.

(9) Die Zwerge schürfen in der Binge vor

allem nach Silber

(10) Sie handeln mit Silber, Waffen und Pilzbier.

(11) Vor Jahrzehnten drangen Orks über den Greifenklamm-Pass in die Region vor und gründeten das Dorf Kashardar

(12) die Orks gehören zum Stamm der Kragochai.

(13) Die Orks führen seitdem Krieg mit den Elfen, Zwergen und Menschen der Region

(14) Angeblich gelang es ihnen, die Zwergenmine Golmadur am Schlangenberg in Besitz zu nehmen.

Kleine Questen

Fast jeder der NSCs hat gewissen Bedürfnisse. Bei Bedarf können die SCs dafür sorgen, dass diese erfüllt werden.

Nolan Urbrander

Nolan braucht einen exzellenten Wein für die adlige Iloren. Er weiß, dass der alte Müller immer über eine Flasche „besten **Kusliker Roten**“ prahlte. Bringen die SCs ihm den Wein aus der alten Mühle, wird ihr Aufenthalt kostenfrei sein.

Haria Urbrander

Sobald der Sturm zunimmt, wird sich Haria vermehrt Sorgen um Grauffell machen. Wenn die SCs die Katze nach ausgiebiger Suche in den Ställen finden, wird Haria ihnen den Weg zu einem **Wirselkrautbusch** (1W6+2 Portionen) im Wald beschreiben.

Swanjara Thaldirdottir

Die Köchin benötigt vom Wasserfall noch einige Küchenkräuter.

Andrasch Drachenzahn

Der Zwerg fordert die Charaktere zu einem Spiel „Sieben Graue“ heraus. Alternativ ist er auch für Trinkspiele sowie Axtwerfen und ähnliche Dinge zu haben.

Khobal, Sohn des Baltrasch

Der alte Zwerg wird nur „würdige“ SCs in seine Angelegenheiten einbeziehen. Er wird keine Questen liefern, kann aber beim Entziffern der Runen auf den Stelen am Wasserfall helfen. An Wettkämpfen und Würfelspielen nimmt er gern teil.

Marek von Notmark

Marek ist ein Schwerenöter und macht sich vor allem an Iloren oder auch Elia heran. Hilfe (gleich welcher Art) ist ihm willkommen. Schafft er es, einer der Damen näher zu kommen, wird er hilfreichen SCs einen Rabatt von 10% auf seine Waren gewähren. Für einen Kuß sind es sogar 20% und für ein gemeinsames Bad mit Iloren im Zuber gibt er seinen **Heiltrank** der Qualität E ab. Weibliche Helden mit CH12+ stehen durchaus auf seiner „Abschussliste“. Marek nimmt gern an Würfelspielen teil.

Dameo

Dameo wünscht sich nichts sehnlicher als Premier Feuer (was Marek ihm gern vorenthält). Nur durch dieses lockert sich seine Zunge. Beim Spielen versucht er zu betrügen.

Elia

Elia geht gern einmal ein Abenteuer mit einem attraktiven (CH>12 KK>12) SC ein, während Martellus über seinen Büchern sitzt. Gibt es keinen solchen SC, wird sie am Abend eher zu Martellus gehen. Für Marek hegt sie kein Interesse.

Magister Martellus Jarelon

Der Magister wird begeistert von den Stelen am Wasserfall hören und sie studieren wollen. Dabei wäre er, vor allem aufgrund des Sturms und der Dunkelheit dankbar für einen kampfstarken Begleiter.

Lichtbringerin Antissa Procea

Die Geweihte des Praios hat keine Aufträge, außer sie in Ruhe zu lassen.

Später am Abend wird sie gegebenenfalls entsprechende SCs (Geweihete, Krieger) auffordern, dem lästerlichen Treiben des fluchenden Zwergen Einhalt zu bieten.

Iloren von Altmark

Die Adlige wird entsprechende SCs bitten, sie vor Marek und diesem „furchtbaren Scheusal“ (Sturn) zu bewahren.

Esano

Ilorens Diener bittet die SCs nach **speziellen Kräutern** für Ilorens Bad, die möglicherweise am See oder am Bach gefunden werden können.

Sturn

Der Halbork fordert evtl. andere (v.a. männliche) SCs und NSCs zu Wettkämpfen (Armdrücken, Messerwerfen etc.) heraus.

Die Sieben Grauen

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

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

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

Will ein Spieler „sehen“, muss der Aufgeforderte sein Wurf Ergebnis vorzeigen. Stimmt dies, erhält er den

Einsatz und das Spiel beginnt von neuem, stimmt es nicht, scheidet er aus. Üblicherweise versuchen die Spieler sich gegenseitig lange zu trauen, damit der Einsatz an Höhe gewinnt.

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

Rangfolge der Würfe der Sieben Grauen

Zweierpasch mit 1,2,3,4,5,6
Schwarzer Hund [1,2,3, weitere egal]
Kleiner Bär [2Zweierpaschs]
Dreierpasch mit 1,2,3,4,5,6
Rote Katze [1,2,3,4]
Grauer Wolf [3Zweierpaschs]
Viererpasch mit 1,2,3,4,5,6
Blauer Zwerg [1,2,3,4,5]
Großer Bär [2Dreierpaschs]
Fünferpasch mit 1,2,3,4,5,6
Grüne Hexe [1,2,3,4,5,6]
Wilder Mann [3er und 4erpasch]
Sechserpasch mit 1,2,3,4,5,6
Bronzener Ritter [1,1,2,2,3,3,6]
Schwarze Witwe [1,1,1,1,2,2,2]
Eiserne Jungfer [5,5,5,5,6,6,6]
Siebenerpasch mit 1,2,3,4,5,6

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

Das Ende der Szene

Die Szene endet, wenn die SCs zu Bett gehen oder es Mitternacht wird und die Untoten nach einer Stunde den Schankraum stürmen.

Der Traum der Ketten

Der Alptraum beginnt...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Es ist dunkel und kalt. Du stehst vor deiner Zimmertür. Der Gang des Gasthauses wirkt grau und unwirklich. Fahles Mondlicht stößt durch das Fenster am Ende des Gangs. Die Laterne in deiner Hand strahlt ebenfalls blasses Licht ab. Alle Konturen wirken unscharf und unwirklich. Es ist als sähest du alles durch Nebel und Dunst. Eine Frau mit einem Messer kommt auf dich zu, verschwindet aber, als sie durch dich hindurchgleitet.“

Funktion der Szene

Die optionale Horror-Szene ist für empathische Charaktere (Druide, Elfen, Hexen, Geweihte von Tsa, Peraine, Hesinde, Schamanen, u.a.) gedacht, die mit Nebains Erwachen Teile seiner Seelenqualen miterleben.

Nichtspielercharaktere

Keiner der NSCs nimmt an dieser Szene teil. Die Hauptpersonen dieser Szene sind die bestimmenden dunklen Aspekte von Nebain (Wut, Angst, Trauer, Hoffnung und Hass), die durch den Seelensammler (der träumende SC) mittels Bezwingen gesammelt werden.

Musikalische Untermalung

Leise und ggf. verstörende Musik. Passend sind z.B. „The Fog“ sowie die „Musica Cthulhiana“.

Beleuchtung

Blau-dunstig- fahle Beleuchtung

Regeltechnischer Hintergrund

Der Traum entsteht durch das Erwachen des Verlorenen und wird vom stärksten „Medium“ innerhalb von 500 Schritt Radius um den Turm wahrgenommen.



Der Traum hat eine **Realitätsdichte (RD)** von **1W6+12** (WdZ - S.7off, ggf höher oder niedriger).

Die Werte des SCs werden analog den Regeln in **WdZ S.69 ff** verändert: MU wird zu KK, KL zu FF, IN zu GE. Die GS ist CH/2, CH wird zu KO. die geistigen Werte bleiben erhalten. Der RS ist die halbe MR. Die TP sind 1W6. Der TP Bonus wird anhand der Summe aus MU und CH festgelegt. Pro 5 Punkte, die diese Summe 15 überschreitet steigt der TP Bonus um 1 (Bsp.: MU14 und CH 16 = 30 = 3 x5 Punkte über 15, daher TP=1W6+3).

Der Träumer kann versuchen, den Traum zu seinen Gunsten zu verändern. Hierzu ist eine Probe auf **Heilkunde Seele** nötig, die in diesem Traum um 20 erschwert ist. **Zauber** kosten nur 33% der angegebenen Kosten, sind aber um 6 Punkte erschwert.

Lebenspunktverluste in Nebains Traumwelt betragen 1/4 des in der Traumwelt erlittenen Schadens (siehe auch WdZ S. 72 für eine RD < 10 oder >20).

Die Aufgabe des Traumwandlers

Aufgabe des SCs ist es, an verschiedenen Orten die fünf Hauptemotionen (Die Geistersplitter) Nebains aufzusuchen und ihre Essenz aufzunehmen. Dies geschieht durch Widerstehen oder Kampf (Werte im Anhang). Bei Bedarf kann der Wandler durch **Graufell** durch den Traum geleitet und sogar unterstützt werden. Die Hintergründe bleiben hierzu aber unklar.

Die Örtlichkeiten im Traum

Die Szenerie entspricht denen von Turm und Gasthaus. Alles ist in grau-blauen Dunst getaucht. Einzig das Zimmer des SCs ist verschlossen (s.u.). Die unteren Bereiche des Turms sind aufgrund der heiligen Insignien nicht passierbar (Sie erscheinen einfach nicht, es gibt keine Zugänge).

Verlässt der SC das Gebiet, verirrt er sich im Wald und dichtesten Nebel und kommt immer wieder auf die Lichtung zurück.

Die Geistersplitter

Nebains Wut

Ort: Stallungen

Bezwingen: Kampf

Bonus: MU+1 im Traum

In den blutverschmierten Ställen „schmiedet“ ein Muskelprotz mit freiem Oberkörper, lederner Schürze und einem einem schwarzen Helm, ohne Visier oder Augenöffnungen, aus Leichenteilen Waffen und Rüstungen. Nebains Wut wird dem SC mit einem zweihändigen Schmiedehammer (dessen Hammerköpfe wie schreiende Kindsschädel geformt sind) gegenüber treten.

Nebains Stolz

Ort: Turm

Bezwingen: Mutprobe

Bonus: CH+1 im Traum

Im Turm sitzt ein hagerer Praisogeweihter auf einem hohen Thron und beschimpft und erniedrigt den Traumwanderer als Ketzer, als Versager, der seinen Eltern nur Kummer bereitet habe, als schlechtesten Absolventen der Akademie zu Havena aller Zeiten und gottlosen Taugenichts. Nur eine Mutprobe (+4) führt dazu, dass sich der SC erheben und gegen den Geweihten vorgehen kann.

Nebains Hoffnung

Ort: Brücke

Bezwingen: Berührung

Bonus: IN+1 im Traum

Auf der Brücke hängt der jugendliche Nebain an einem Pfahl. Sein Körper ist geschunden, Augen und Mund vernäht. Kann der SC sich überwinden (CH +2 und MU+2 Probe), den Leichnam zu berühren oder gar abzuhängen, gilt dieser Geistersplitter als bezwungen.

Nebains Trauer

Ort: Wasserfälle

Bezwingen: Kuss

Bonus: KL+1 im Traum

Auf den Wasserfällen liegt wie aufgebahrt im Mondlicht der Leichnam von Nebains Gefährtin Ishara von Brabak, die ebenfalls dem Zirkel der Neun angehörte. Der SC wird von Trauer übermannt und fühlt die Liebe, die dieser Frau einst galt. Nur eine IN-Probe +3 kann ihn dazu bringen, näher an Ishara zu treten und sie zu küssen.

Nebains Angst

Ort: Mühle

Bezwingen: Zerstören der Mechanik

Bonus: RS+1 im Traum

In der Mühle ist ein in eine Kutte gehülltes Skelett damit beschäftigt Knochen und Schädel zu zermahlen. Der Träumende weiß instinktiv, dass dies die Knochen seiner Gefährtin, Familie und anderer geliebter Menschen sind. Das Skelett ist unverwundbar, aber die Maschine nicht. Wird sie zerstört (RS5, LeP 30), gilt die Aufgabe als gelöst.

Wird ein Geistersplitter bezwungen, fährt er in die Laterne des SCs ein.

Wenn alle Geistersplitter gesammelt wurden, erlischt die Laterne und in ihr findet sich nun der **Traumschlüssel**.

Dieser Schlüssel öffnet die Türe zu dem Zimmer, an dem der Träumer gestartet ist.

Im Zimmer befindet sich ein Standspiegel, der mit Ketten verschnürt ist. Er zeigt den SC als kuttentragenden Geist mit der Seelenlaterne. Die Ketten zerbrechen mit einer Berührung. Geht der SC durch den Spiegel endet der Traum.

Ende der Szene

Der Traum endet, wenn der SC den Standspiegel durchschreitet, stirbt oder mittels Zauberei aus dem Traum ausbricht. Eine Konsequenz für die folgenden Ereignisse besteht nicht. Starb der Charakter im Traum ist für den Rest des Abenteuers der Mut-Wert um 2 Punkte verringert und er besitzt nur noch 33% seiner Lebenspunkte. Überlebt er, ist er für den Rest dieses Abenteuers immun gegen die Sonderfähigkeit

Schreckgestalt.

Der Traum endet, wenn der Angriff zur Geisterstunde beginnt.



Angriff in der Nacht

Nebains Macht wächst

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Für Charaktere im Schankraum

„Eine Menge Bier und Wein sind in den letzten Stunden geflossen, während der Sturm draußen wütete. Nun, schon lange nach Mitternacht sind nur noch einige Gäste des Hofes sowie die dicke Köchin auf den Beinen. Die letzte Runde des Kartenspiels und die allerletzten Getränke wurden schon vielmals angekündigt. Als erneut Karten und Humpen auf den Tisch geknallt werden wird mit einem Donner die Tür zur Küche aufgestoßen und einige skelettierte Leichen mit schartigen Waffen und maroden Rüstungen stürmen in den Raum.“

Für Charaktere auf den Zimmern

„Schreie und Kampflärm lassen dich aufschrecken. Es ist kalt. Draußen wütet noch immer der Sturm. War es doch nur Einbildung?“

Funktion der Szene

Die Szene bedeutet das Ende einer vermeintlich gemütlichen Nacht. Nebains Schergen dringen gierig auf der Suche nach der Essenz des Lebens (das sog. **Sirkayans**) aus dem Keller in den Schankraum ein, um dort die lebenden Gäste zu überwältigen und in die Keller zu verschleppen.

Wie die Szene genau verläuft hängt stark von der Verteilung der SCs ab. So kann es zum Beispiel sein, dass alle SCs auf den Zimmern sind, oder auch alle im Schankraum.

Im ersten Fall werden vermutlich alle NSCs (Swanlara, Esano, Marek und Dameo) von den Häschern Nebains überwältigt und in die Tiefen verschleppt. Ansonsten macht es Sinn, den Kampf zwischen den Untoten und den SCs/NSCs auszuspielen.

Nichtspielercharaktere

Nolan: Nolan schläft bereits in seinen Schlafräum

Haria: Haria schläft zusammen mit Graufell in ihrem Zimmer

Swanlara: die alte Köchin ist im Schankraum

Graufell: Harias Kater ist in ihrem Zimmer.

Andrasch*: Andrasch ist mal länger auf dem Abort

Khobal: Khobal ist im Schankraum

Marek: Marek wird im Schankraum von den Untoten angegriffen

Dameo: Wie Marek

Elia*: Elia liegt an der Seite eines SCs oder an der von Martellus

Martellus*: Martellus liegt in seinem Bett, entweder allein, oder an der Seite von Elia

Antissa*: Antissa liegt in ihrem Bett

Iloren: Iloren liegt in ihrem Bett

Esano: Esano wird im Schankraum von den Untoten angegriffen

Sturn*: liegt in seinem Bett

Micos: ist erweckt

Naurelis: greift mit seinen Untoten den Schankraum an

Nebain*: Wartet in den Kellern NSCs, die für die Grautannchroniken noch eine relevante Rolle spielen, werden mit einem (*) markiert.

Musikalische Untermalung

Kampfmusik, z.B. Jack Trammell- Critical Mass, Auszüge aus der Musica Cthuliana, OST von Dragon Age und Dragon Age Inquisition sowie den Soundtracks von Destiny und Mazerunner.

Beleuchtung

Kerzenlicht oder gedämpftes Licht

Der Kampf im Schankraum

Ob die SCs aktiv am Kampf im Schankraum teilnehmen, hängt von vielen Faktoren ab. Sie sollten die Szene daher an die Bedürfnisse der Gruppe und die die Fähigkeiten der SCs anpassen:

... die SCs bleiben passiv und kommen erst später in den Raum

In diesem Fall wurden einige NSCs niedergeschlagen und verschleppt (Esano, Marek, Swanjara) oder getötet (Khubal, Dameo). Ggf. können die SCs noch von dem sterbenden Khobal erfahren, was sich hier zutrug.

... die SCs sind alle im Schankraum

Hier können Sie eine größere Gruppe von Untoten mit der Sonderfähigkeiten **Schreckgestalt** einsetzen. Im Kampf konzentrieren sich diese dann vor allem auf die NSCs. Andauernd kommen neue Untote nach, bis ein oder zwei Lebende zu Boden gehen und in die Tiefen verschleppt werden können.

... die SCs sind oben, eilen aber so schnell es geht in den Schankraum

Hier werden sie Zeuge des Kampfes und können an ihm teilnehmen. Swanjara und Esano wurden aber bereits verschleppt und Dameo, Marek und Khobal schwer bis tödlich verwundet.

... die SCs teils im Raum, teils noch in ihren Betten

Für diesen Fall sollten Sie improvisieren und den Kampf sowie die Bewegungen ausspielen.

... die SCs versuchen Ihnen durch Zauberei, Wunder und andere „Gadgets“ die Szene „kaputt“ zu machen

Wohl kaum. Selbst wenn alle Untoten fallen, bleiben Nebain noch das

Universalkonstrukt sowie Dutzende weitere Skelette (sowohl aus den Kellern, als auch vom Anger), die zu einem späteren Zeitpunkt eingesetzt werden können. Karma- und Astralenergie sind schließlich endlich...

Die Gegner

Die Auswahl der Gegner sollte sich an den Professionen und der Erfahrung der SCs sowie dem angestrebten **Schwierigkeitsniveau** orientieren.

Als Gegner werden **Naurelius** sowie **Skelette**, **Skelettkrieger** und **Skelettschützen** auftauchen.

Das Ende des Szene

Die kurze Kampfszene markiert den Übergang des relativ „linearen Ablaufs“ zum offenen Sandbox-Setting.



Kriegsrat

Die Kunst zu Überleben

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Der Kampf gegen die skelettierten Angreifer ist vorüber. Der Boden des Schankraums ist voller Blut, alten Knochen und zerfallenen Rüstungsteilen. Ein schauriges Bild im Licht des noch glimmenden Kamins und langsam kleiner werdender Kerzen“

Funktion der Szene

Die Szene ist Ausgangspunkt der weiteren Aktionen der NSCs und SCs und stark von der Gruppe, den bisherigen Interaktionen und den überlebenden Charakteren abhängig. Was nun geschieht, ist der Gruppe überlassen.

Der für die Grautannchroniken vorgesehene Handlungsstrang sieht vor, dass die Wellen der Untoten noch weitere Opfer in die Tiefe der Keller verschleppen.

Nichtspielercharaktere

Nolan: Nolan ist verstört und aufgeregt und kaum zu sinnvollen Aktionen fähig. Am liebsten würde er sich in seinem Zimmer verbarrikadieren.

Haria: Haria ist ebenfalls verängstigt und sorgt sich sehr um Graufell.

Swanjara: tot oder entführt

Graufell: Harias Kater ist in Harias Zimmer.

Andrasch*: Andrasch versorgt den toten oder sterbenden Khobal. Tränen stehen in seinen Augen, als sein langjähriger Beschützer und Mentor von dieser Welt geht. Danach schwört der Zwerg finstere Rache.

Khobal: ist tot oder stirbt im Schankraum in den Armen von Andrasch.

Marek: verschleppt oder tot

Dameo: verschleppt oder tot

Elia*: im Schankraum. Die verstörte Bardin sieht ihre Mission (Martellus nach Grautann bringen) gefährdet und wird zu Zurückhaltung raten.

Martellus*: Martellus zeigt sich sichtlich schockiert, aber ist auch an den Vorgängen hoch interessiert

Antissa*: Antissa ist sehr ernst, aber innerlich aufgewühlt und völlig über die Ereignisse überrascht. Sie scheint für Andrasch in seiner Trauer Mitleid zu empfinden

Iloren: Die Adlige ist aufgewühlt und panisch-hysterisch. Sie verlangt nach Schutz und sofortiger Abreise

Esano: tot oder verschleppt

Sturn*: Der Halbork ist ruhig und versucht die Lage zu verstehen. Sein Aberglaube hält ihn davon ab, die Keller zu erforschen.

Micos: ist erweckt

Naurelius: bringt die Verschleppten zu Nebain oder wurde im Schankraum vernichtet

Nebain*: Entzieht den Verschleppten in den Katakomben die Lebenskraft NSCs, die für die Grautannchroniken noch eine relevante Rolle spielen, werden mit einem (*) markiert.

Musikalische Untermalung

Stille oder allenfalls sehr dezente und leise Musik, z.B. gregorianische Gesänge, Trevor Morris-Die Säulen der Erde, Dragon Age Origins, Planescape Torment -Soundtrack

Beleuchtung

Kerzenlicht oder gedämpftes Licht

Khobals letzte Reise

Der Zwerg Khobal wurde durch die Untoten schwer verwundet (LeP -14) und liegt im Sterben. Nur besondere Umstände (Wunderwirken, Heilzauberei, verzauberte Heiltränke, **Heilkunde Wunden** Probe +8 mit minimalem TaW von 10) können Andraschs bisherigen Beschützer vor dem Tod bewahren. Wenn

die Grautannchroniken für Sie keine Rolle spielen, ist Khobals Schicksal offen. Mit seinem letzten Atemzug wird der Krieger mit zwergischem Pathos seine Axt an Andrasch weitergeben.

Streit und Hysterie

Im Zuge der weiteren Planung kann es durchaus zu Streit über das weitere Vorgehen kommen, der auch durchaus zu einem Kampf führen kann. Während Andrasch Martellus und Antissa sich einig sind, dass man den Untoten nachgehen sollte, sehen Elia und Sturn dies anders. Iloren hingegen wünscht eine rasche Aufklärung und die Versicherung, dass ihr nichts geschieht. Ihre Hysterie mag aber schnell die gesamte Situation zur Eskalation bringen

Karma und Zauberei

Es ist mehr als nur wahrscheinlich, dass die Charaktere arkane oder göttliche Kräfte einsetzen, um die Situation besser zu verstehen oder zu manipulieren. Die Effekte aller Rituale, Zauber und Liturgien hier zu berücksichtigen, würde aber den Rahmen sprengen. Eine kurze Auswahl, sei jedoch trotzdem beschrieben:

Odem Arcanum

0-2 TaP*: Die Gebeine der Angreifer sind magisch, Waffen und Rüstungen nicht.

>3 TaP*: Die Zauberei, die sie zum Unleben erhob war machtvoll, aber bindet nur wenig astrale Energie

>7 TaP*: Die Zauberei erfasste die gesamten Gebeine und beinhaltet eine Abart der Blutmagie

>12 TaP*: Die astralen Fäden um die Gebeine sind sehr fremd und kaum „normalen“ magischen Ursprungs

Analys (Probenmodifikator +3)

0-2 TaP*: Die magische Macht besitzt das Merkmal Dämonisch. Die Repräsentation ist unklar (Paktgeschenk).

3-7 TaP*: Die Macht Thargunitohts wirkt hier genauso wie die von Blakharaz.

>8 TaP*: Die Grundstruktur des Zaubers ähnelt einem Skelettarius, allerdings verfügt er über mehrere Modifikationen sowie eine uralte Form der Zauberverwebung (vor dem Krieg der Magier)

Nekropathia

Der Zauber funktioniert nicht, da die Seelen der Untoten nicht in Borons Reich sind.

Geisterruf / Elementarer Diener / Dschinnenruf / Invocatio minor und maior / Feenruf etc.

Alle Beschwörungszauber sind in Nebains Nacht um 8 Punkte erschwert. Die Wesenheiten sind nur schwer zu kontrollieren (+6) und geben außer oskburen Warnungen auch keine hilfreichen Auskünfte.

Grabsegen

Die Liturgie hat eine normale Wirkung. Auf Khobal gesprochen verhindert sie seine Erweckung als Untoter.

Aura der Form

Durch diese Liturgie erhält ein Geweihter die Informationen, dass die Gegenstände der Untoten einst praitischen Wächtern gehörten.

Bannfluch des Hl. Khalid

Die Liturgie hat eine normale Wirkung, wirkt aber nicht auf Naurelius.

Blick der Weberin

Siehe Analys und **LLit S. 116..**

Etilias Gnade

Auf Khobal gesprochen, erleichtert diese Liturgie seinen Tod und bewahrt ihn davor, als Untoter wiederzukehren.

Marbos Geleit

Wenn auf Khobal gesprochen, normale Wirkung.

Knochenkrähen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Es regnet in Strömen. Der Boden ist schlammig und mit jedem Tritt sinkt man tiefer in den Morast ein. Kälte umfasst jeden, der sich außerhalb der Gaststätte im Sturm aufhält. Doch neben dem Donnernrollen und dem Plätschern ist noch mehr. Es flattert immer wieder. Mehr und mehr Rabenvögel, durch deren schmutziges Gefieder Knochenstücke und verfaultes Fleisch zu erkennen sind. Die untoten Vögel sitzen überall: auf den Zäunen, auf dem Schild des Turms, auf Simsen und Vorsprüngen. Mit einem Mal erheben Sie sich durch die Lüfte und stoßen lautlos auf ihr Opfer nieder...“

Funktion der Szene

Die Szene zeigt eine „Nebenwirkung“ von Nebains Macht, welche selbst die toten Vögel vom Turm ins Unleben zurück holt. Die Vögel können durchaus nur ein Stilelement sein, ohne dass es zum Kampf kommt. Iloren kann in dieser Szene „exemplarisch“ von den Krähen getötet werden. Sobald die Krähen ein Opfer getötet haben, ziehen sie sich zurück und übertragen die Lebenskraft auf Nebain.

Nichtspielercharaktere

Nolan: flieht sobald er die untoten Krähen sieht

Haria: flieht panisch in den Schutz der Gaststätte

Andrasch*: wird sich den „Knochengoekeln“ stellen.

Elia*: bleibt im Gasthaus

Martellus*: fürchtet sich zu Tode, hätte aber gern ein Exemplar der Krähen

Antissa*: sieht nur Ketzerei.

Iloren: ist extrem hysterisch. Sie kann in der Szene umkommen

Sturn*: folgt den Spielercharakteren

Musikalische Untermalung

Die Vögel, Floating Skulls (Thomas Adam Habuda), Erdenstern- Into the Dark

Beleuchtung

eher dunkel

Der Kampf

Sobald die SCs den morastigen (**GS/2!**) Hof des Gasthauses in der Nacht betreten, besteht pro Minute ein Risiko von 1-2 auf W20, dass sie von den untoten Knochenkrähen (Werte: **Faulkrähen**) angegriffen werden. Obwohl weit mehr als 100 Vögel das Anwesen umschwirren, werden pro Runde immer nur 1W20 Tiere ihre Opfer attackieren.

Der Wagen des Händlers

Kleinodien und Karitäten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Der mit nassen Planen abgedeckte große Kastenwagen des Händlers steht hinter der Scheune. Die Räder sind halb im Schlamm versunken. Das Gefährt ist so groß, dass eine einzelne Person wohl problemlos in dem Wagen übernachten kann. Das glänzende braune Holz ist mit Schnitzereien und Bemalungen verziert. Es scheint viel Herzblut in dem Fahrzeug zu stecken.“

Funktion der Szene

Mareks Kastenwagen kann die Spieler mit zusätzlichen Ausrüstungsgegenständen versorgen oder als Schutz vor den Knochenkrähen oder den Untoten dienen.

Nichtspielercharaktere

Nolan: wird den Wagen nur ungern betreten. Ihn zieht es wieder ins Haus.

Haria: ebenso

Andrasch*: ist neugierig und pragmatisch. Er wird alles nutzen, was der Wagen zu bieten hat.

Elia*: bleibt im Gasthaus

Martellus*: findet den Wagen und seinen Inhalt durchaus interessant.

Antissa*: sieht in der Plünderung nur Unrecht und Diebstahl und weist energisch darauf hin.

Iloren: findet alles, was mit Marek zu tun hat abstoßend.

Sturn*: ist ebenfalls pragmatisch und wird die Gegenstände des Wagens nutzen.

Musikalische Untermalung

Ruhige Musik (der Wagen ist eine sichere Zuflucht), z.B. Soundtrack Satinavs Ketten, ruhige Stücke aus dem Game of Thrones Soundtrack

Beleuchtung

Laternen- oder Kerzenlicht

Der Karren

Der Karren beinhaltet die gesamte Habe des Händlers. Der Zugang ist mit einem zwergischen Schloß verriegelt (**Schlösser Knacken** Probe mit 6 TaP oder **Foramen** mit 5 ZfP). Der Schlüssel hängt um Mareks Hals. In dem gemütlich eingerichteten Gefährt können folgende nützliche Gegenstände gefunden werden: Schaufel, 5 Fackeln, 20 Kerzen, Zunder, Kerzenlaterne, Geschirr, mehrere Flaschen Wein, Schnaps, Met und Bier, eine schwere **Windenarmbrust** mit 40 Bolzen, eine Lederrüstung, zwei **Kurzzschwerter**, ein **Brabakbengel**, mehrere Decken, ein Schlafsack, eine Dose Tabak, zwei **Heiltränke** (Qualität D und E), die **Karte der Region Grautann** (siehe Anhang) sowie **25 Golddukat**en in einem mit einem zwergischen Zahlenschloß verschlossenen Kästchen (**Schlösser Knacken** Probe mit 10 TaP oder **Foramen** mit 7 ZfP oder VIEL Geduld). Bei Bedarf können Sie die Warenliste natürlich auch an die Gruppe anpassen.



Die Rückkehr des Metzgers

Ahhhh....fresh meat....

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Es ist auf einmal still. Nur der Regen ist zu hören, manchmal ein ferner Donnerhall. Die Krähen verschwinden. Das Wasser in den Pfützen erbebt. Ein großer Schatten wankt auf euch zu. Im fahlen Licht sind die Umrisse eines aufgequollenen Körpers mit Lederschürze zu erkennen. In der Hand hält die vermoderte und aufgedunsene Wasserleiche ein gewaltiges Schlachterbeil. Gierig schaut euch die fette, aber muskulöse Leiche an. Unendlicher Hass und so etwas wie Vorfreude liegen in den toten Augen.“

Funktion der Szene

Die Szene ist eine zusätzliche Kampfszene für „unausgelastete“ Gruppen. Die SCs können überall draußen auf den Metzger treffen.

Nichtspielercharaktere

Nolan: starr vor Schreck

Haria: panisch

Andrasch*: Erschrocken, wird sich aber dem Zombie stellen

Elia*: bleibt im Gasthaus

Martellus*: weicht diesem Kampf aus

Antissa*: Betet und flucht leise, wird dann aber im Kampf helfen

Iloren: schreit panisch

Sturn*: eingeschüchtert, geht aber gegen den Gegner vor.

Musikalische Untermalung

Dunkle, kämpferische und temporeiche Musik: Dragon Age Origins, Oblivion oder (natürlich) Diablo.

Beleuchtung

Laternen- oder Kerzenlicht

Die Geschichte des Metzgers

Gerbald Lohinger hieß der Mann, der

heute der „Metzger“ ist. Der korpulente Fleischer führte bis vor wenigen Wochen im nahen Helmark eine kleine Schlachtereier. Er verliebte sich unsterblich in die Tochter eines Großbauern, der diese ihm auch regelrecht verkaufen wollte.

Diese verabscheute Gerbald jedoch zutiefst und als er ihr zu nahe kommen wollte, schlitze sie ihm mit einem Fleischermesser die Kehle auf. Mit ihren Brüdern schaffte sie die Leiche zum Fluß und warf ihn hinein. Im Urbrander See blieb sie liegen, bis Nebains Präsenz ihn zu unheiligem Leben erweckte.

Der Fleischkoloss

Gerbald der Metzger wird von Nebains Macht als **Fleischkoloss** erweckt, jedoch nicht von ihm kontrolliert. Er agiert damit unabhängig von den anderen Untoten. Der große Kadaver wurde in der **Ahnenform** erhoben und ist damit ein erstzunehmender Gegner. Auf seinem Weg um das Gasthaus wird er auch andere Untote angreifen und sich Kadaverteile einverleiben, wo durch er stetig an Macht gewinnt. Die Werte des Metzgers werden im Anhang beschrieben.



Die Drei Geister

Nebains Geschichte

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Ein Flimmern taucht vor euren Augen auf und ein kalter Schauer fährt euch über den Rücken. Es ist, als höre man leise Frauenstimmen. Ein Wispern und ein Flüstern.“

Funktion der Szene

Die drei Geister dienen dem Horrorambiente, um den Spielern klar zu zeigen, dass hier noch mehr ist, außer einigen Skeletten und wiedergängerischen Tieren. Zudem gewähren sie Einblick in den zerrütteten Geist Nebains.

Nichtspielercharaktere

Nolan: hält sich verängstigt zurück

Haria: meint in den Geistern, ihre Mutter zu erkennen

Andrasch*: Noch mehr Drachenwerk...

Elia*: hält sich zurück

Martellus*: ist sehr fasziniert, aber auch zurückhaltend

Antissa*: sieht nur Dämonologie und Nekromantie in den Ereignissen

Iloren: bleibt ängstlich-hysterisch

Sturn*: nimmt die Geisterscheinungen als sehr böses Omen wahr

Musikalische Untermalung

Unheimliche und leise Musik, z.B. Musica Cthuliana und The Fog

Beleuchtung

fahles Mondlicht oder bläuliches Licht

Die drei Geister

Die Charaktere können in der Umgebung auf drei Geister stoßen, die letzten Endes „Projektionen“ von Nebains hasserfüllter „Rest“-Seele sind. Jeder der Geister erscheint als eine Frau, die Nebain nahe stand: Seine Mutter Meridha, seine Schwester Cyria und seine Geliebte Ishara

(siehe auch: Der Traum aus Ketten). Alle Geister sind Erscheinungen. Sie interagieren nicht und stellen keine Bedrohung dar. Alle ca. 3-minütigen Szenen wiederholen sich zweimal pro Stunde.

Brücke am Bach: Meridha ui Kalair

Die Frau erscheint als gütige Mitdreißigerin und ist offensichtlich auch eine Magierin. Ihre Seele erscheint in der Nähe der Brücke über den Bach. Dort sieht man sie mit einem kleinen Jungen von etwa 5 Sommern (Nebain) spielen. Manchmal flüstert sie (**Sinnschärfeprobe +6**) „Kleiner Nebain...“. Warten die SCs weiter ab, wird sie von Rittern auf einem Scheiterhaufen verbrannt. Nebain bleibt weinend zurück.

Schänke: Cyria ui Kalair

Die junge Frau erscheint irgendwo im Obergeschoss der Schänke in einem Zimmer und schreit gequält. In dem Zimmer können die SCs die Vergewaltigung der jungen Frau durch Ritter der Praioskirche miterleben, bevor ihr mit einem Dolch mit Sonnensymbol die Kehle aufgeschnitten wird. Ein Junge von etwa 16 Jahren wird von weiteren Kämpfern festgehalten und muss sich die Szene ansehen. Eine **Geschichtswissenprobe (+3)** enthüllt, dass die Männer die Gewandung der Priesterkaiser trugen.

Turmruine: Ishara von Brabak

Diese Szene spielt sich hinter dem Urbrander Turm ab, in welcher ein erwachsener Nebain eine wunderschöne Frau voller nekromantischer Tätowierungen trifft und mit ihr schläft. Im Hintergrund der Szene können die SCs die fahle Kulisse von Brabak erkennen (**Geographieprobe +10**).

Die Toten kehren zurück

Manchmal kommen sie wieder

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Ihr spürt einen eisigen Windhauch. Ein langgezogenes Ausatmen ist zu hören. Der Leichnam von [Name] bewegt sich auf einmal und schaut in eure Richtung. Die Augen des Toten sind weit aufgerissen und funkeln nur so vor Hass auf alles Lebende. Schwerfällig beginnt sich der Tote zu erheben“

Funktion der Szene

Die Szene soll den Spielern vor Augen führen, dass sie hier immer wieder von getöteten Kameraden angegriffen werden können und dass der eigene Tod zur Versklavung durch den Nekromanten führt.

Nichtspielercharaktere

Nolan: wird fast wahnsinnig

Haria: entsetzt und wahnsinnig

Andrasch*: fassungslos, wird dann aber klar festlegen, dass dies nur seelenlose Hüllen sind

Elia*: ebenfalls entsetzt

Martellus*: verängstigt hinsichtlich seines Seelenheils

Antissa*: betet hiernach immer wieder zu Boron und Praios

Iloren: panisch, flennt um ihre Seele

Sturn*: sieht ab dieser Szene, dass er keine andere Wahl hat, als für seine Seele zu kämpfen

Musikalische Untermalung

Musica Cthuliana, Game of Thrones Soundtrack, The Walking Dead Soundtrack

Beleuchtung

je nach Ort Mondlicht oder Kerzenlicht

Die Erweckung

Nebain kann jedes gestorbene Lebewesen zum Untoten erheben. Dies betrifft also

nicht nur die gestorbenen Gäste der Schenke (Khubal, Esano, Swanjara,...) sondern auch die Tiere in den Ställen (Pferde) oder im Wald (Rehe, Wölfe, Wildhunde, Fledertiere). Dameo ist davon nicht betroffen (siehe S. 73).

Die meisten erhobenen werden als **Leichen** wiederkehren, ältere Verstorbene eher als **Zombies** oder **Skelette**. Tiere kehren als **Tierkadaver** zurück.

Wurden die Untoten im Kampf besiegt ist es durchaus möglich, dass Teile von ihnen (einzelne Körperteile, Toter ohne Beine usw.) erneut belebt werden.

Eine Erweckung kann Nebain innerhalb 1 Kampfrunde durchführen. Der Tote braucht 2 Kampfunden, um sich zu erheben.

Beispiele

Khubal

Der Zwerg wird als Leiche im Schankraum umherirren und jeden angreifen der hierher kommt.

Esano und Swanjara

Die zwei können in weiteren Angriffswellen aus dem Keller zurückkehren oder wie Khobal im Schankraum wiederbelebt werden.

Iloren

Falls Sie Iloren opfern wollen, wird sie als hasserfüllte Furie zurückkehren.

Der Elf Avendel

Im Wald starb der Jäger Avendel. Besiegen die SCs den Bogenschützen und bringen sie seine Gebeine zu den Elfen nahe Grautann, eröffnen sich ihnen im weiteren Verlauf der Grautannchronik neue Möglichkeiten.

Die Toten vom Anger

Aldan und seine Gäste kehren zurück

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Die SCs sind in der Schenke:

„Beim Blick aus dem Fenster sind Gestalten in der Ferne zu sehen, die mit schlurfenden und emotionslosen Bewegungen auf die Schänke zuhalten.“

Die SCs sind auf den Anger:

„Es regnet. Flüsse aus schlammigem Wasser umfließen die steinernen und hölzerne Boronräder, die hier aufgestellt wurden. Ein eiser Hauch ist zu spüren. und mit einem Mal beginnt das Erdreich aufzulockern und schlammverkrustete Schädel und skelettierte Finger wühlen sich aus dem Erdreich nach oben.“

Funktion der Szene

Die (optionale) Szene ist vor allem für kampfschwache Gruppen gut geeignet um etwas Unterstützung zu erhalten. Die Geister von Aldan und seinen Gästen haben aufgrund der Ereignisse im Jahr 992 BF immer noch keine Ruhe gefunden und „eilen“ nun (Kraft des heiligen Rabenbildnisses) den SCs als **freie Untote** zu Hilfe.

Alternativ können Sie diese Untoten auch als weitere von Nebain kontrollierte Feindeswelle nutzen.

Nichtspielercharaktere

Nolan: traut seinem Onkel in keinsten Weise über den Weg

Haria: ist panisch-entsetzt

Andrasch*: traut Aldan nicht und will den Untoten vernichten

Elia*: skeptisch und verstört

Martellus*: extrem fasziniert

Antissa*: will dem nekromantischem Werk endlich ein Ende bereiten

Iloren: hysterisch, weinend

Sturn*: akzeptiert widerwillig die Hilfe der Untoten

Musikalische Untermalung

Musica Cthuliana, Game of Thrones Soundtrack, The Walking Dead Soundtrack

Beleuchtung

je nach Ort Mondlicht oder Kerzenlicht

Die Untoten

Folgende Untote kehren aus ihren Gräbern zurück: Aldan Urbrander (Zombie mit Kriegsbeil) sowie Rashid ibn Halif (skelettierter Säbelfechter im Burnus), Tirion Tost (ein vermoderter Andergaster Kampfmagier), Grabal Sohn des Tulax (Geister-Zwerg), Arlan Quent (skelettierter Bauer), Marga Quent (Zombiebäuerin) und der mit Schädeln jonglierende Skelettgaukler Tito.

Die groteske Gruppe wird vor allem dadurch auffallen, dass sie Nebains Untote angreifen und den SCs aus brenzlichen Situation helfen oder auf Verstecke und Beute hinweisen. Reden oder Schreiben können sie nicht. Sie wehren sich gegen Angriffe der Lebenden nicht und greifen die Lebenden auch nicht an. Werden sie zerstört, kann Nebain aber Teile von ihnen erneut erheben.

Ob Ihre Gruppe derartige Hilfe in Anspruch nimmt, sei dahingestellt.

Interessant wird es sein, wenn die Spieler begreifen, dass diese Untoten ihnen nicht feindlich gesonnen sind.

Wird Nebain letzten Endes vernichtet, werden sich die Untoten verabschieden und kehren in ihre Gräber zurück.

Spielvariante:

Sollte die ganze SC-Gruppe getötet worden sein, kehren sie vielleicht auch als Gegner Nebains im Auftrag des Rabenfelsens zurück.

Graufells Schicksal

Cat Content im Urbrander Turm

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Harias Katze ist eine gewöhnliche Feld-, Wald- und Wiesenkatze mit schmutziger brauner Tigerung. Ihr Wesen ist typisch kätzisch: neugierig, eigen und verspielt. Haria scheint eine erhebliche Verbindung zu dem Tier aufgebaut zu haben und man sieht ihr ihre Sorge um ihrem Liebling an. Warum sie die rotbraune Katze aber Graufell nannte, ist und bleibt unklar.“

Funktion der Szene

Harias Kater Graufell kann auf vielerlei Art eingesetzt, oder auch völlig ignoriert werden (im letzten Fall verzieht sich das Tier in den Stall und wird nicht vor Morgengrauen wieder hervorkommen)

Nichtspielercharaktere

Nolan: hasst die Katze, egal in welcher Form

Haria: liebt das Tier

Andrasch*: mag Katzen nicht und traut ihnen auch nicht

Elia*: findet die Katze sehr süß

Martellus*: ignoriert Graufells Schicksal, bemängelt aber häufiger die Namensgebung, der eigentlich rotbraunen Katze.

Antissa*: ignoriert Graufells Schicksal

Iloren: ignoriert Graufells Schicksal

Sturn*: akzeptiert Graufell allenfalls als Mütze oder Zwischenmahlzeit

Graufells Schicksal

Was mit der Katze geschieht, sei im Wesentlichen Ihnen überlassen. Es sind mehrere Szenarien denkbar, die dann eine direkte Auswirkung auf Haria haben.

Ach, doch nur die Katze...

Die Präsenz der Katze kann in einem Zimmer als Horrorelement eingesetzt werden.

Die Katze sieht ungesund aus...

Die Katze kann nach ihrem Ableben als Kadaver von Nebain gegen die SCs und Haria eingesetzt werden.

Ja so ein Feiner!

Die Katze kann untote Ratten und Fledermäuse zur Strecke bringen und sie vielleicht sogar den SCs vor die Füße legen.

Ein eigenes Abenteuer

Graufell kann auch ein eigenes „Solo“-Abenteuer in der Schenke erleben...



Das Zerbrochene Siegel

Raum 35

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Blauer Dunst bedeckt den Boden des alten Lagerraums. An der Wand, zwischen einigen Regalen und Fässern sind Teile einer schweren Gesteinsplatte aus der Wand gebrochen und liegen nun verstreut im Raum umher. Einige der Platten tragen seltsame Gravuren und Schriftzeichen“

Funktion der Szene

Diese Szene soll den SCs zeigen, dass der Angriff der Untoten aus der Tiefe erfolgte und unter dem Gasthaus und dem Turm mehr sein muss. Die Siegelplatte zeigt zudem, dass die Praioskirche diesen Ort einst verschlossen haben, möglicherweise um Eindringlinge abzuhalten, oder etwas daran zu hindern, heraus zukommen. Gehen die SCs schon früh in den Keller, kann dies auch zum Hinterhalt werden.

Nichtspielercharaktere

Nolan: will nicht mit

Haria: ebenso

Andrasch*: fürchtet das Werk der Toten, will dem aber ein Ende bereiten

Elia*: ist interessiert

Martellus*: versucht begeistert die Fragmente zu untersuchen und die Schriftzeichen zu entschlüsseln.

Antissa*: erkennt die Praios-Glyphen und sieht es als ihre Pflicht an, der Sache auf den Grund zu gehen.

Iloren: panisch

Sturn*: abergläubisch, wird aber den SCs folgen

Musikalische Untermalung

Musica Cthuliana, Temple of the Elemental Evil, Ori, Dungeon Keeper Soundtrack

Beleuchtung

gedämpft

Der Dunst

Der Dunst ist Teil von **Nebains Odem** (siehe Anhang)

Die Steinplatte

Die Steinplatten bestehen aus dem antimagischen Koschbasalt (**Magiekunde-Probe** mit 4 TaP* oder **Gesteinskunde-Probe** mit 3 TaP*). Sie wurden daher von weit weg hierher geschafft, im Wesentlichen um magische Wesen fern zu halten.

Mittels einer **Götter und Kulte-Probe** mit 7 TaP* oder **Magiekundeprobe** mit 10 TaP* oder der **Liturgiekenntnis** Praios mit 3 oder mehr TaW können die Schutzzeichen als Bannsymbole wieder Magie, Geistwesen und Dämonen identifiziert werden.

Die Siegelplatten wurden von Innen nach Außen aufgebrochen. Auf der Rückseite der Platten befinden sich unzählige Kratzspuren, sowie die Überreste von dem Praios heiligen Glyphen.

Die Kratzspuren

Die Kratzspuren wurden alljährlich den Siegelplatten von Nebains Kreaturen beigebracht, bis die Symbole letztlich ihre Macht verloren. Die Gier nach Lebenskraft machte es Nebain 992 BF letztlich möglich, die Katakomben zu öffnen. Da sich danach keine Lebewesen mehr in unmittelbarer Umgebung befanden, ruhte der Verlorene, sorgte aber dafür, dass seine Diener weiterhin alle Schutzzeichen und Verzierungen beseitigten.

Nebains Angriff

Es ist möglich, das Nebains 2. Angriff (siehe nächste Seite) an dieser Stelle erfolgt.

Tote im Keller

Nebains zweiter Angriff

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Aus den Tiefen des Kellers sind schlurfende und scheppernde Geräusche zu hören. Der allgegenwärtige blaue Dunst scheint in Bewegung zu kommen. Er pulsiert. Eisige Kälte ist zu spüren, als sich Gerippe und Leichen voller Hass auf alles Lebendige aus der Dunkelheit schälen.“

Funktion der Szene

Nebain versucht mittels seiner untoten Diener, die übrigen Gäste in die Katakomben zu verschleppen, um ihnen dort die Lebenskraft zu rauben.

Nichtspielercharaktere

Nolan: panisch, kämpft um sein Leben

Haria: angsterfüllt-panisch

Andrasch*: lässt sich durch ein paar „modrige Knochenärsche“ nicht aus der Fassung bringen.

Elia*: will, dass der Alptraum hier ein Ende hat.

Martellus*: Wird immer skeptischer, ob die Gruppe der Macht des Nekromanten gewachsen ist

Antissa*: sieht eine Art schicksalhafte Aufgabe

Iloren: panisch

Sturn*: findet seinen Mut und wird so gut es geht kämpfen.

Musikalische Untermalung

Dragon Age Origins, Kull-The Conquerer, Game of Thrones, Dragon Age Inquisition, Destiny, Hexen II

Beleuchtung

gedämpftes blaues Licht oder Kerzenschein

Die Lebenden Toten

In dieser Szene wirft Nebain alles, was er hat ins Getümmel, um die Lebenden zu fangen. Seine Horden werden von Naurelius angeführt, falls dieser noch nicht zerstört worden ist.

Ansonsten werden es die SCs mit **Skeletten**, **Skelettkriegern**, **Bogenschützen** und **Tierkadavern** zu tun bekommen. Die Zahl hängt vom **Schwierigkeitsgrad** (S. 29-30) ab.

Es ist denkbar, dass Aldan und seine Untoten den SCs in dieser Szene beistehen.

Es kann möglich sein, dass Nolan, Haria oder Iloren in dieser Szene verschleppt oder getötet werden. Getötete NSCs und SCs werden von Nebain rasch wiedererweckt. Erst wenn Naurelius fällt oder Nebain mehrere Gefangene gemacht hat, wird der Angriff der Untoten abebben.

Das Universalkonstrukt

Nebains treuester Diener

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Der Gang ist urplötzlich von einem gewaltigen Wesen aus Knochen, Lederriemen und Metallbestandteilen versperrt. Die blanken Knochen scheinen von Menschen, aber auch von vielen anderen Lebewesen zu stammen. Während große Oberschenkelknochen und Brustkörbe den Rumpf der Wesenheit bilden, sind die filigranen Knochen kleinerer Tiere zu fünf Armen oder knöchernen Tentakeln geworden, die unaufhörlich an den Wänden kratzen, und die Bildnisse der Kellerwände zerstören. Am Ende eines skorpionhaften Schwanzes sitzt ein Totenschädel, der aus leeren Augenhöhlen die Umgebung beobachtet.“

Funktion der Szene

Das skorpionhafte Universalkonstrukt kann sowohl als Gegner, aber auch als ein Rätsel oder Barrikade genutzt werden. Wie Sie es einsetzen wollen, hängt von der Gruppenkonstellation ab.

Nichtspielercharaktere

Nolan: sieht in der Knochenmaschine den bisherigen Gipfel des Unheils

Haria: angsterfüllt-panisch

Andrasch*: Ist beeindruckt, sieht aber eher eine Herausforderung

Elia*: will, dass der Alptraum hier ein Ende hat.

Martellus*: bleibt fasziniert und beschließt, die gesamten Ereignisse zu dokumentieren

Antissa*: versucht den Golem zu zerstören

Iloren: panisch

Sturn*: bekämpft das Wesen

Musikalische Untermalung

Dragon Age Origins, Kull-The

Conquerer, Game of Thrones, Dragon Age Inquisition, Destiny, Hexen II, Legend of Grimrock

Beleuchtung

gedämpftes blaues Licht oder Kerzenschein

Das Konstrukt

Das Universalkonstrukt ist Nebains treuer und sehr arbeitsamer Diener. Es hält sich ausschließlich in den Kellergewölben auf. Das aus Knochen, Leder- und Metallteilen konstruierte Wesen befasst sich vor allem damit, die praiosgefälligen Glyphen und Inschriften zu zerstören, um Nebains Einfluss zu vergrößern. Zudem sorgt es für den Transport von Gefangenen und Leichen, für die Säuberung des Verließes und kann zudem den Weg der SCs in die Tiefe recht lange blockieren oder sie angreifen. Das Konstrukt hört auch auf Naurelius Kommandos. Es kämpft nur auf Anweisung oder wenn es attackiert wird.

Es zerfällt, wenn Nebain vernichtet wird oder aufersteht. Die Werte des Konstrukts werden im Anhang beschrieben.



Das Buch der Geißel

Raum 48

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Das Buch ist ein großer Foliant in schwarzem Leder. Auf den Einband wurde ein großes goldenes Sonnenauge eingefasst. Die leeren Seiten wirken makellos und so als strahlten sie Licht ab. Auf einmal erscheint eine schwarze Schrift auf der Seite: Die Zwölfe zum Gruße, Fremder.“

Funktion der Szene

Aus dem Buch der Geißel können die SCs die Geschichte von Nebain und dem Zirkel der Neun erfahren.

Nichtspielercharaktere

Nolan: kann nicht lesen, findet das Buch unheimlich

Haria: ebenso

Andrasch*: rät zur Entsorgung des Buches

Elia*: hegt Interesse an dem Buch, zeigt dies jedoch kaum

Martellus*: Ist fasziniert und würde es am liebsten genauer untersuchen

Antissa*: sieht nichts göttergefälliges in dem Buch

Iloren: panisch

Sturn*: interessiert sich dafür nicht

Musikalische Untermalung

Ruhige Musik, ggf. Musica Cthuliana, Erdenstern-Into the Dark

Beleuchtung

gedämpftes blaues Licht oder Kerzenschein

Das Buch

Das Buch gehörte einmal Naurelius, der in ihm die Zu- und Abgänge, die Verhöre wie auch Folter und Hinrichtungsmethoden beschrieb. Mit Nebains Macht wurde das Buch zu einer Art Geistwesen, welches aus seiner Sicht die Vergangenheit schildern

kann. Hierzu muss man nur seine Frage oder ein Stichwort auf die linke Seite schreiben und man erhält die Antwort auf der rechten.

Der Geist des Buches

Die Herkunft des Büchergeistes ist unklar. Es ist nicht eine einzelne Person, deren Seele hier gebannt wurde, sondern vielmehr die Seele und die Essenz der Toten, deren Namen hier verewigt wurden. Das Buch antwortet zu Fragen über sich daher auch in der „Wir“ Form.

Informationen

Wer bist du?

Wir sind die Toten vom Urbrander Turm.

Hast du einen Namen?

Wir sind das Buch der Geißel.

Wann wurdest du geschrieben?

Als das Morden begann. Ihr nennt es das Jahr 371 nach dem Fall Bosparans.

Was steht in dir?

Die Namen der 451 Gefangenen, die hier starben.

Wer schrieb dich?

Kerkermeister Naurelius

Glaubst du an die Götter?

Wir glauben an die Zwölfgötter, zumindest die meisten von uns.

Wer war Nebain?

Magister Nebain ui Kalair 381-411 n. BF. Absolvent der Schule von Havena. Schwarzmagier, Nekromant, Beschwörer und Kampfmagier, Mitglied des Zirkels der Neun. Verurteilt wegen Ketzerei und Schwarzer Magie. Er wurde ermordet.

Wer ist der Zirkel der Neun?

Wir waren ein Zirkel von Neun Zauberern, die in der Graumark ein neues Leben führen wollten. Wir wollten unseren Forschungen nachgehen und das Volk der Ophirdaim finden.

Wer waren die Ophirdaim?

Das wissen wir nicht mehr. Unsere Aufzeichnungen sind verloren und wir sind fast alle tot.

Wer gehörte zum Zirkel der Neun?

Magister Nebain ui Kalair
Die Hexe Gorkara Schattenschwinge
Duresius von Brabak
Alkaltha von Rashdul
Temoran der Druiden
Septor von Gareth
Theliu ben Shadir von Fasar
Eltam der Graue

Wurden alle 9 hier getötet?

Bis auf Eltam den Grauen und Ishara von Brabak ja.

Wie erstand Nebain wieder?

Das wissen wir nicht.

Wie kann man ihn besiegen?

Ihr müsst den Leichnam zerstören und danach den Geist vernichten

Wer war Naurelius?

Der Kerkermeister und Skriptor dieses Buches.

Wie kann man dich erlösen?

Vergrabt uns und segnet das Grab

Wer war Gorkara Schattenschwinge?

Eine Halbelfische Tochter Satuaris. Sie wurde 410 durch Ersäufen getötet. Schwarze Magie und Ketzerei wurden ihr vorgeworfen.

Wer war Duresius von Brabak ?

Ein fettleibiger und kahler Nekromant, der Knabenliebe und Wein bevorzugte. Er wurde zu Tode geißelt.

Wer war Alkaltha von Rashdul?

Ein kalter und emotionsloser Beschwörer von Dämonen und Elementaren. Er wurde verbrannt.

Wer war Ishara von Brabak?

Eine skrupellose aber wunderschöne Zauberin und Nekromantin. Es heißt, Sie wurde durch einen Zauber versteinert.

Wer war Temoran der Druiden?

Ein alter Mann, dessen Seele an Baumdämonen verloren ging. Er wurde enthauptet.

Wer war Septor von Gareth?

Der stumme Kämpfer. Er behütete den Zirkel bis er durch die Greifenwache getötet wurde.

Wer war Theilu Ben Shadir?

Ein rauschkrautabhängiger Beherrscher aus Fasar. Er starb durch Einmauern.

Wer war Eltam der Graue?

Ein Kampfzauberer und Metamagier. Er entkam als Einziger den Häschern.

Wer deckte den Zirkel der Neun auf?

Ein Geweihter des Praios namens Udwin von Grautann, die Kriegerin Thuria von Grautann, die Hesindepriesterin Argelia, der Zwerg Khobal Eisenhaar, der Thorwaler Thyrvor Eldgrimmsson und die Auelfe Minathiriel Kelchhüter.

Was geschah mit ihnen?

Das wissen wir nicht.

Kannst du die Ebenen hier aufmalen und beschreiben?

Ja. (Händigen Sie die Karten aus)

Der Verlorene

Raum 50 - Das Finale

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Der von blauem Dunst erleuchtete Raum ist kälter als alle anderen bisher. Der Nebel pulsiert und feine helle Fäden ziehen sich linkerhand zu einem Durchgang. Der Raum wird dominiert von zwei gütig auf einen Richtblock blickenden Statuen, in welchem ein mit Greifen und Sonnensymbolen verziertes Richtbeil steckt. Auf dem Altar dahinter seht ihr den Körper von [Haria/Iloren/Esano/Marek/...]. Aus Augen und Mund des extrem gealterten Opfers zieht sich ein Lichtstrom zu einem Wesen, welches nur aus einer blauen Kutte zu bestehen scheint. Von diesem stammt auch der Lichtfaden, der sich nach links aus dem Raum zieht. Neben dem Kuttewesen sind die belebten Knochen zweier uralter Krieger mit im Raum.“

Funktion der Szene

Die Szene ist das Finale. Hier wird Nebain gestoppt oder vernichtet werden. Spielen Sie die Grautannchroniken, ist es unerheblich, ob Nebain zerstört wird oder seine Mahlzeit beenden kann. Er wird in der Szene „Nebains Wiedergeburt“ zu neuem Leben erwachen. Spielen Sie die Chronik nicht, kann der Geist des Nekromanten hier geschlagen werden, allerdings erst, wenn sein Körper zerstört wurde, er mit einem **Pentagramma**

exoziiert, mit einem **Auge des Limbus** in den Limbus gestoßen wird, oder seine Essenz mit Kampfmagie zerstreut wird. Eine weitere Methode ist das heilige Richtbeil **Läuterer**, welches auf Nebain **verletzend** wirkt.

Nichtspielercharaktere

Nolan: erstarrt vor Angst

Haria: angsterfüllt-panisch

Andrasch*: hat Angst, wird sich aber dem Geistwesen stellen

Elia*: flieht vermutlich

Martellus*: ebenso

Antissa*: stellt sich ihrem „letzten“ Kampf

Iloren: panisch

Sturn*: bekämpft das Wesen



Musikalische Untermalung

Epische oder dunkle Musik

Beleuchtung

gedämpftes blaues Licht oder Kerzenschein

Der Finale Kampf

Wie der finale Kampf letzten Endes Aussehen mag, bleibt Ihnen überlassen und hängt auch von der Zusammensetzung der Überlebenden ab. Nebain wird über ca. 5 Kampfrunden das **Sirkayan** seines letzten Opfers zu Ende trinken, bevor er sich aktiv am Kampf beteiligt.

Zu Beginn wird er durch **Skelettkrieger** und falls er noch existiert durch **Naurelius** verteidigt. Danach wird er aus den Katakomben **Skelette** sowie die **Wandelnde Leichen** der Gefallenen rekrutieren und in den Kampf schicken. Bei Bedarf können sie auch untote **Krähen** und **Ratten** einsetzen.

Solange Nebains Körper (Raum **53**) nicht zerstört wird, ist er nur durch geweihte oder magische Waffen zu verwunden. Danach können dies auch profane Waffen. Falls ihre Gruppe nicht aus Kämpfern besteht, können Andrasch, Sturn sowie Aldans Untote Nebain und seine Diener beschäftigen, bis die SCs den Leichnam vernichtet haben.

Entsprechend ausgebildete Zauberkundige können ihn durch Rituale, Antimagie, Kampfzauberei oder Metamagie bezwingen.

Alle Untoten in diesem Raum erhalten durch Nebain AT +2, MR+4 und TP+2. Dieser Bonus ist zu „Nebains Macht“ kumulativ.

Nebains Kampfwerte sind im Anhang aufgelistet.

Läuterer

Im Richtblock steckt das verzierte Richtbeil der Praiospriester: Läuterer. Die Waffe wird genauer im Anhang beschrieben. Läuterer kann nur von zwölfgöttergläubigen Charakteren aus dem Block gezogen (**KK-Probe +2**) und benutzt werden. Die Untoten versuchen den Träger Läuterers zu meiden und scheinen sogar Angst vor ihm zu haben.

Der Leichnam des Magiers

Nebains Leichnam befindet sich in den südlichen Katakomben und wurde hinter einer Wand eingemauert. Hier verschwindet der blaue Dunstfaden in der Wand. Wenn die SCs die Wand einreißen und das Skelett Nebains zerstören, segnen oder anderweitig unschädlich machen, reißt der Faden ab und Nebain wird für profane Waffen verwundbar. Sein Odem wirkt dann auch nicht mehr. Kurz können die SCs einen etwa 12 jährigen Jungen als Geisterscheinung erblicken, der ihnen freundlich zulächelt und dann von einer ebenso geisterhaften Frau (Meridha ui Kalair) an die Hand genommen wird und in einer Wand verschwindet.

Nebains Vernichtung

Nebain selbst verschwindet schreiend in hellem Licht. Seine Untoten zerfallen und der Dunst verschwindet.

Sollten Aldan und seine toten Mitstreiter noch da sein, verabschieden sie sich wortlos und kehren in ihre Gräber zurück.

Nach dem Sieg über den Untoten werden sich die Überlebenden erst einmal ausruhen und regenerieren, sowie vielleicht Beute machen wollen (ob die Skelette etwas bei sich tragen, liegt bei Ihnen).

Überlebende

Wenn Sie möchten, können sie auch einige der Verschlepten überleben lassen. Dies liegt bei Ihnen.

Nebains Wiedergeburt

Der Beginn (?) der Grautannchronik

Die folgenden Abschnitte gelten nur, wenn Sie und Ihre Spieler die **Grautannchroniken** spielen wollen. Ansonsten gilt Nebain als besiegt und vernichtet - es sei denn, Sie haben noch eine dritte Alternative für den Schwarzmagier.

Die Wiedergeburt

Sobald Nebains Geistwesen zerstört oder ausgetrieben wurde, reißt seine Fessel zum Turm: Er flieht als durstiger **Nachtalp** in die Graumark und wird nach einiger Zeit des erneuten Blutvergießens ebenso wiedergeboren. Konnte er genug **Sirkaryan** trinken (insg. 140 LeP - Marek, Esano, Khobal und Swanjara liefern ihm 127 Punkte), verschwindet der Verlorene (theoretisch kann es beim Tod von Iloren, Haria, Nolan oder einem SC durch Nebain sein, dass der „Spuk“ endet, bevor die SCs ihn im 3. Kellergeschoss gegenüberstehen). Im alten Jagdhaus im Wald (8) erwacht in den frühen Morgenstunden ein nackter Mann: der wiedergeborene und sich vollkommen bewusste Nebain ui Kalair. Und trotz aller Schwäche und Kopfschmerzen, ist er nun gewillt, das Werk des **Zirkels der Neun** zu Ende zu bringen.

Nebains weiterer Weg

Sobald Nebain wieder zu Kräften gekommen ist, wird er versuchen das alte Hauptquartier des Zirkels der Neun aufzusuchen und mit dämonologischen Mitteln wieder herzurichten. Danach wird er Verbündete suchen und einsetzen. Dies wird in den Abenteuermodulen

der Grautannchronik genauer beschrieben.

Pentagramma und Exorszimus

Sollte Nebain durch exorzierende Maßnahmen besiegt worden sein, wird sein starker Wille dennoch in die Welt zurückfinden. Es ist durchaus möglich, dass dieser Geist aber auch Besitz von einem SC oder NSC nimmt und so sein dämonisches Werk zu beginnen versucht.

Ausblick

Alle weiteren Erklärungen sowie ausgiebige Informationen hierzu werden im Kernabenteuer „**Schatten über Grautann**“ geliefert.



Ein Neuer Morgen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Nebel und Dunst sind verschwunden. Die Finger des Praios durchstoßen die Sturmwolken. Es wird Morgen. Vogelzwitschern ist zu hören. Die Schrecken der Nacht sind vorbei.“

Funktion der Szene

Durchatmen. Die Nacht des Schreckens ist vorüber. In dieser Szene können die SCs sich heilen, die weitere Reise planen oder die Toten bestatten.

Nichtspielercharaktere

Nolan: ist völlig entsetzt, will nur noch seine wichtigsten Habseligkeiten packen und zu seinem Bruder nach Helmark reisen

Haria: hysterisch-traumatisiert. Spricht kein Wort mehr

Andrasch*: stolz auf seine Taten, trauert aber um seinen zwergischen Begleiter

Elia*: will mit Martellus nun zügig nach Grautann reisen

Martellus*: plant eine Abhandlung zu schreiben. Möchte vorher aber göttergefällige Bestattungen der Toten.

Antissa*: ebenso. Plant eine Information der Praospriester im nahen Kloster bei Nagoleth oder sogar die Benachrichtigung der Inquisition

Iloren: will sofort weg von hier und versucht die SCs zu bewegen, sie zu beschützen

Sturn*: will die Schenke plündern und dann weiter reisen

Musikalische Untermalung

Erdenstern, Gothic 3, Oblivion, Ori and the blinded Forest

Beleuchtung

helles (Sonnen)licht

Grabsegen

Vor allem die Geweihten bestehen auf eine Bestattung der Toten mit Durchführung des **Grabsegens**.

Der Mann aus dem Wald

Es kann sein, dass die SCs auf Nebain in der Jagdhütte aufmerksam werden. In diesem Fall gibt er sich als Wanderer aus. Wird er enttarnt wird er versuchen zu fliehen und sich mit einem **Transversalis Teleport** hinfort zu teleportieren.

Der Zauber des Herzwalds

Der Zauber des Herzwaldes wurde bereits mehrfach erwähnt. Er schützt die Region vor allzuvielen „Passanten“, hat aber bereits einen Großteil seiner Macht eingebüsst. Der Zauber wird im Kernabenteuer der Grautannchroniken genauer erläutert. Er vereinigt zumindest die Wirkungen von **Widerwille Ungemach** und **Auracania Deleatur**. Die Repräsentation des Zaubers ist hochelfisch. Die Reise durch den Wald nach Helmark an Elias Seite ist stark vereinfacht (Mehr Informationen hierzu im nächsten Abenteuerband).

Plündern und Brandschatzen

Die SCs können (gegen den Willen von Nolan, Haria und Antissa) das Gastaus ausgiebig plündern. Mehr als in den Ortbeschreibungen angegeben, wird wahrscheinlich nicht dabei herauskommen. Antissa und Nolan werden sich diesen barbarischen Akt aber merken.

Der Karren des Händlers

Die SCs können Mareks Karren und Reittiere durchaus an sich nehmen und mit ihnen weiter reisen.

Der Mühen Lohn und Ausblick

Die Charaktere haben die Nacht des Schreckens überlebt und viele Erfahrungen gemacht.

Sie erhalten neben dem Beutegut aus Gasthaus, Händlerkarren und den Turmkellern:

1. **Abenteurpunkte**

Die vergebenen Abenteurpunkte richten sich nach folgender Liste. Die hierdurch ermittelte Abenteurpunktezah wird nach dem Schwierigkeitsgrad nochmals modifiziert.

Für das Abenteuer	200 AP
Umgebungsort erkundet	+10 AP
Pro überlebendem NSC	+5 AP
Gegner	AP-Regel
Micos befreit	+25 AP
Buch der Geißel gelesen	+10 AP
Elias Geschichten gehört	+5 AP (je)
Schwierigkeit leicht	x0.75
Schwierigkeit mittel	x1
Schwierigkeit Veteran	x2
Schwierigkeit Alptraum	x3
Schwierigkeit Hölle	x5
Träumer der Ketten	+75 AP
Rollenspiel	+ 0-100 AP

2. **Spezielle Erfahrungen**

Eine **spezielle Erfahrung** auf **MUT Sinnenschärfe**, **Geschichtswissen** und **Magiekunde**. Charaktere mit dem Nachteil **Totenangst** können diese um eine Kategorie verbilligt senken

3. **Beutegut**

Das entsprechende Beutegut wird in den jeweiligen Ortsbeschreibungen angegeben. Zu den mehr oder weniger brauchbaren Artefakten zählen das Richtbeil Läuterer

sowie die neunschwänzige Peitsche Ketzlerfeder.

Die geldlichen Beutestücke sowie Schmuck, Tränke, Bücher usw. können in Grautann an den Mann gebracht werden. Die NSCs haben mehr (Sturn, Andrasch, Antissa) oder weniger (Elia, Martellus, Nolan, Haria) Anspruch an einer Beteiligung

Ausblick - ohne Grautannchronik

Spielen Sie die Grautannchronik nicht, kann es sein, dass die SCs die Behörden in der nächsten Stadt informieren und so bald Ordensritter von Praios, Hesinde oder Boron der Gaststätte einen Besuch abstatten. Natürlich wäre es auch möglich, dass dies eher Druiden, Hexen oder Schwarzmagier tun werden.

Ausblick - mit Grautannchronik

Spielen Sie und ihre Gruppe weiter die Grautannchroniken, wird der Weg am ehesten nach **Helmark** führen, das sich aktuell der Bedrohung durch eine wilde Bestie (und ggf. eines Nachtalps) erwehren muss. Diese Ereignisse werden im ersten Abenteuermodul namens „**Die Bestie von Helmark**“ beschrieben. Der Hintergrund für den gesamten Zyklus wird in einem Kernmodul namens „**Schatten über Grautann**“ erscheinen.

Die „alten“ Abenteuer des Grautannzyklus (Der Schlangenberg, Mondsilberadern, Gassenschatten, Phexens Werk und Zholvars Beitrag, der Schwarze Pass sowie das nie erschienene Das Blut der Altvorderen) werden in die neuen Abenteuermodule integriert und zu Teilen auch modifiziert. Der Kern der Geschichte bleibt erhalten.



Anhang

Dramatis Personae

Andrasch Drachenzahn, Sohn des Orgrimm

Andrasch Drachenzahn, Sohn des Orgrimm wuchs in der Binge von **Bagnador** einer Kolonie **Finsterkoppens** auf. Als sich 956 n. BF die Machtverhältnisse unter den Zwergen Bagnadors änderten und Orgrimm wie auch Andraschs Mutter Thalaxa getötet wurden, floh sein Onkel Khobal mit dem Zwergenjungen nach **Xorlosch**. Hier wuchs Andrasch unter anderen Zwergen auf und besuchte die **Schule des Drachenkampfes zu Xorlosch**. Danach verdingte er sich einige Jahre als Drachenjäger. Als Khobal ihm vor wenigen Monaten seine wahre Herkunft offenbarte, fasste Andrasch den Entschluss nach Bagnador zu reisen und den Tod seiner Eltern zu rächen. Dabei tritt Andrasch wie ein „typischer“ Zwerg auf, wie ihn sich die Kinder der Menschen vorstellen: Ungehobelt, unflätig, rauflustig, trinkfest, begnadet im Kampf mit Schwert und Axt.

Zitate

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

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

„Bei Rondras Titten!“

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

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

Geboren: 951 BF

Größe/Gewicht: 1,34 Halbfinger/54 Stein

Haarfarbe: dunkles rot-blond

Augenfarbe: grün

Erfahrung: 1816 AP

Seelentier: Luchs

Kurzcharakteristik:

Kompetenter Zwergenkrieger, meisterlicher Zecher, treuer Freund, vollendeter Flucher

Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten:

Dämmerungssicht, Goldgier 5, Höhenganst 5, Meeresangst 5, Prinzipientreue 10 (Xorlosch, magie, Drachen), Vorurteile (Elfen) 6,

Weltfremd, Resistenz (Krankheit/Gift)

MU	13	INI	10
KL	9	Ausw.	11
IN	11	WS	7
CH	10	GS	8
FF	11	MR	4
GE	11	LeP	39
KO	13	AuP	37
KK	13	AeP	0

Zwergenschwert Bagnabal

DK	N	TP	1W+4
AT	11	PA	8

Lindwurmschläger Moschomax

DK	HN	TP	1W+4
AT	12	PA	9

Verstärktes Kettenhemd

RS	4	BE	1
----	---	----	---

Sonderfertigkeiten und Talente

Sinnschärfe 6, Geschichte 8, Zechen 8, Wuchtschlag, Niederwerfen, RüstungsGewöhnung I-II, Sturmangriff, Höhlenkundig, Ausweichen I ;



Dramatis Personae

Khobal Eisenhaar, Sohn des Baltrash

Khobal Eisenhaar, Sohn des Baltrash stammt wie Andrasch aus den Bingen von **Bagnador**. Der mehr als 600-jährige Zwerg hat außer in seiner Heimatbinge schon in vielen Zwergenreichen gedient und in vielen Schlachten gekämpft, was ihm das linke Auge sowie drei Finger an der linken Hand gekostet hat. Der Beschützer und gewissermaßen Ziehvater Andrasch ist sehr ruhig und besonnen. Im Kampf kann er sich aber in eine wilde Bestie verwandeln. In den letzten Jahrzehnten scheint ihm aber das Alter zunehmend Kraft und Geschick zu rauben.

Zitate

„Soso. Fünfzig Götterläufe bist du alt, Mensch? Ich war schon alt, als du noch in die Windeln geschissen hast.“

„Bei Angroschs Hammer!“

„Für Angrosch! Für Bagnador! Für den wahren König!“

„Das nennst du Bier? Menschlich dünn ... wie ihre Weiber...“

„Ich mag nur ein Auge haben, aber das sieht genau, was du tust Spitzohr/Zauberer/Dracheprediger/ ...“

„Wir sehen uns in der göttlichen Schmiede wieder, mein Freund. Geh, und vollbringe unsere Aufgabe!“



Geboren: 302 BF
Größe/Gewicht: 1,36 Halbfinger/55 Stein
Haarfarbe: silber-grau
Augenfarbe: schwarz
Erfahrung: 9420 AP
Seelentier: Groß (alter)Hund

Kurzcharakteristik:

Veteran verschiedenster Kriege, Andraschs Ziehvater, Mentor und Beschützer, exzellenter Lehrer und Meister der Axt

Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten:

Einäugig, Dämmerlicht, Eisern, Veteran, Schwer zu verzaubern, Resistenz gegen Krankheit/Gift, Gesucht (Al'Anfa) 2, Goldgier 3, Platzangst 4, Prinzipientreue (Xorlosch, Zwerge, Drachen, Magie)

MU	16	INI	10
KL	15	Ausw.	15
IN	14	WS	8
CH	10	GS	6
FF	12	MR	5
GE	12	LeP	37
KO	15	AuP	39
KK	15	AeP	0

Zwergenschlägel

DK	N	TP	1W+5
AT	20	PA	13

Wurfbeil

DK	H	TP	1W+4
AT	14	PA	11

Bronzene Brustplatte

RS	1	BE	1
----	---	----	---

Talente und Sonderfertigkeiten

Sinnenschärfe 5, Zechen 8, Menschenkenntnis 8, Ausweichen I-II, Rüstungsgewöhnung I-III, Aufmerksamkeit, Formation, Sturmangriff, Wuchtschlag, Niederwerfen

Dramatis Personae

Magister Martellus Ephistadias Jarelon

Martellus wurde als Martellus Grabmenger in den Armenvierteln von **Ysilia** geboren und kam über Umwege mit seiner Mutter und seiner Schwester Kidra nach Gareth. Als ihre Mutter starb, wurden Martellus und Kidra von der Hesindegeweihten Hellia Jarelon aufgenommen und in den Lehren der **Satori** großgezogen. Das häufige Stottern (nicht bei Gebeten!) bereitet ihm auch heute noch große Probleme. Seine Forschungsschwerpunkte lagen in proto-tulamidischen Kulturen. Als er vor einem Jahr auf die „Halbaran-Fragmente“ stieß, wurde er auch auf Grautann und die vergessene Geschichte der Region aufmerksam. Obwohl er viele Nachforschungen anstellte, war er nicht erfolgreich. Bis die Bardin Elia ihm ebenfalls von dem Ort erzählte und ihn hierher führte. Seit dem Anbruch ihrer Reise führen Elia und Martellus auch eine recht lockere Beziehung.

Zitate (Stottern!)

„Ich ffürchte nicht den Corpus des verblichenen Nekrommanten. Seine ruhelose Seele scheint mmmir das Problem“

„Göttin, schenke mmmir Erkenntnis und diesem ffluchenden Zwergen einen Knebel!“

„Faszinierend, wie pragmatisch ihr die Sache mit den Untoten meistert, Herr Zwerg.“

„Wwwartet. Das mmumuuss ich mir notieren!“

Geboren: 982 BF
Größe/Gewicht: 1,78 Halbfinger/75 Stein
Haarfarbe: hellblond
Augenfarbe: blau
Erfahrung: 1050 AP
Seelentier: Eule

Kurzcharakteristik:

kompetenter Geweihter und Experte in vielen Wissensfragen

Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten:

Akad. Ausbildung, Gut Aussehend, Gutes Gedächtnis, Zeitgefühl, Angst vor Spinnen 5, Moralkodex, Neugier 7, Schlafwandler, Sprachfehler (Stottern), Verpflichtungen

MU	12	INI	9
KL	14	Ausw.	9
IN	12	WS	5
CH	13	GS	8
FF	10	MR	5
GE	10	LeP	25
KO	10	AuP	26
KK	9	KeP	24

Kampfstab

DK	N	TP	1W+1
AT	10	PA	10

Geweihtenkleidung der Hesinde

RS	2	BE	2
----	---	----	---

Talente und Sonderfertigkeiten

Liturgiekenntnis 8, Sinnenschärfe 5, Ausweichen I, Aufmerksamkeit, Argelions Mantel, Argelions Spiegel, Auge Xeledons, Blick an den klaren Himmel, Göttliches Zeichen, Schlangenstab, Sicht auf Madas Welt, Sprechende Symbole, Die 12 Segnungen



Dramatis Personae

Elia die Grüne Bardin

Elia, die grüne Bardin, stammt aus der abgelegenen Baronie Grautann. Ihr Ziehvater ist der Magier **Arcturus Furion**, der sie in den Künsten der Magie unterwies, sie aber nicht zur Gildenmagierin ausbildete. Fernab der Zivilisation, scheint ihm dies problemlos möglich gewesen zu sein.

Elia ist eine streitlustige und willensstarke junge Frau, die im Auftrag ihres Vaters den jungen Hesindegeweihten Martellus Jarelon in Greifenfuhr traf und ihn nicht nur durch Überzeugungskraft dazu überredete, mit ihr nach Grautann zu kommen. Welche genaue Intention Elia und ihr Vater damit verfolgen, soll hier noch nicht verraten werden.

Gegenüber den vielen Toten macht sich ihre ausgeprägte Totenangst bemerkbar. Ihre Zauberkräfte wird sie nur im besonderen Fall einsetzen. Wir sie auf ihre magische Begabung angesprochen, gibt sie vor, eine Magiedilletantin zu sein.

Elias Äußeres wird durch den grellen Unterschied zwischen ihrer blonden Haarfarbe und dem grellgrünen Make-Up geprägt. Gründe für diese Erscheinung behält sie mit einem Lächeln für sich.

Zitate

„Finger weg von meinem Schenkel, Zwerg, oder ich zeige dir den Tanz der Hand mit 1000 Messern“

„Die sind längst tot. Was laufen die hier herum?“

„Lasst uns von hier verschwinden.“

„Magische Signatur, ich? Steck dir deine inkompetenten Analysen sonst wo hin!“

„Ist...das...grün... (erstaunt/überwältigt)“

Geboren:	978 BF
Größe/Gewicht:	1,71 Halbfinger/57 Stein
Haarfarbe:	hellblond
Augenfarbe:	blau
Erfahrung:	1250 AP
Seelentier:	Waschbär

Kurzcharakteristik:

Gute Bardin und Legenderzählerin als zweite Identität, eigentlich eine Magieragentin; impulsiv, streitlustig und schlagfertig

Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten:

MK:Hellsicht, Impulsiv, Streitsüchtig, Neugier 7, Totenangst 5, Arroganz 5

MU	12	INI	9
KL	13	Ausw.	6
IN	11	WS	5
CH	12	GS	8
FF	14	MR	6
GE	10	LeP	25
KO	10	AuP	29
KK	9	AeP	36

Schwerer Dolch

DK	H	TP	1W+2
AT	11	PA	7

4 Wurfdolche

FK	11	TP	1W+1
----	----	----	------

Sonderfertigkeiten, Talente, Zauber

Singen 5, Musizieren 6, Sinnenschärfe 4, Armatrutz 4, Blitz dich 6, Foramen 6, Odem Arcanum 6, Penetrizzel 6, Respondami 6, Somnigravis 5



Dramatis Personae

Lichtbringerin Antissa Proxima Daralos

Antissa entsprang der Verbindung einer Halbhelfe mit einem praiosgefälligen Krieger. Im Alter von 10 Jahren wurde sie nach dem Tod der Mutter in die Obhut der Kirche gegeben und wurde zu einer glühenden Verehrerin des Lichtgottes. Einzig ihre halbhelfische Abstammung - die sie zeitlebens ablehnt - machte es ihr immer wieder schwer Fuß unter Menschen zu fassen. Antissa strebt nach Vollendung vor dem Lichtgott und reist daher zum Kloster in Nagoleth, um hier in der Bibliothek Nachforschungen anzustellen.

In der Gruppe wird sie stets auf die Einhaltung der Gesetze und wo es geht den Verzicht auf magische Fähigkeiten achten. Gegenüber Elfen ist sie feindselig und abweisend.

Zitate

„Hütet Eure Zunge. Praios sieht alles!“

„Zurück in die Niederhöhlen mit euch. Möge euch das Licht der Götter verbrennen!“

„Ist das hier ein Debattierclub? Ihr da! Geht voran und macht euch bereit den dämonischen Wesen gegenüber zu treten!“

„Magie hat noch nie geholfen. Es ist, als gieße man Öl in einen Brand.“

„O Herr, steh uns bei!“

„Ihr seid ein Elf. Euer Volk vergeht und eure Städte und Kultur werden durch den Glanz der Menschen überstrahlt. Eure Zeit ist vorbei. Was wollt ihr?“

„Dafür wirst du brennen!“

Geboren: 981 BF
Größe/Gewicht: 1,69 Halbfinger/59 Stein
Haarfarbe: schwarz
Augenfarbe: grün
Erfahrung: 960 AP
Seelentier: Falke

Kurzcharakteristik:

Fanatische Praiotin, sieht überall Ketzerei und Verrat, innerlich ist sie zerrissen zwischen ihrem elfischen Erbe und der Welt der Menschen

Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten:

Altersresistenz, Gutaussehend, Moralcodex:

Praios, Linkshänder, Prophezeien, Wohlklang, Arroganz 5, Autoritätsgläubig, 6, Gerechtigkeitswahn 6, Jähzorn 6, Verpflichtungen, Vorurteile Elfen 6

MU	13	INI	10
KL	11	Ausw.	6
IN	11	WS	5
CH	13	GS	8
FF	11	MR	
GE	11	LeP	28
KO	10	AuP	27
KK	10	KeP/AeP	24/14

Streitkolben

DK	N	TP	1W+4
AT	12	PA	6

Tuchrüstung

RS	2	BE	2
----	---	----	---

Sonderfertigkeiten, Talente, Liturgien

Menschenkenntnis 8, Götter & Kulte 10, 12 Segnungen, Schutzsegen, Ucuris Geleit, Blendstrahl aus Alveran, Weisung des Himmels



Dramatis Personae

Marek Notmärker

Der beliebte Marek Notmärker ist schon seit Jahrzehnten in Adergast, Weiden, den Drachensteinen und im Bornland unterwegs. Er erbt den kleinen Gemischtwarenkarren von seinem Vater und führte in dessen Tradition Handel und Erkundung sowie Völlerei, Wollust und Spielsucht fort. Trotz seiner Schwächen ist Marek ein liebenswerter Kerl, der von Freunden alles bekommt und seinen Feinden und Verhandlungspartnern mit eiserner Faust und erdolchender Rhetorik gegenüber steht. Kindern gegenüber ist er stets freundlich und erfreut sie mit kleineren Gaukeleien und Taschenspielertricks. Mareks Wort gilt egal ob Händlern, Bettlern oder Königen gegenüber. Obwohl Marek auf seinen Reisen schon viel gesehen hat, überraschen ihn die Untoten im Gasthof und werden ihm das Leben kosten. In schweren Spielvarianten kann ihn dies zum Leidwesen der Charaktere schnell zu einem überaus robusten Leichnam machen.



Zitate

„Beim Orkenhort! 6 und nicht 7 Silber!“

„Was habt ihr Frauen bloß immer mit diesen dünnen Kerlen. Seht mich an! Da hat man wenigstens was in der Hand!“

„Kennt ihr schon den? Treffen sich ein Praiosgeweihter und ein Orkschamane in einem Puff...ach den kennt ihr schon...“

„Isst du das noch?“

„Gevatter Tod kommt. Ich bin gespannt, ob er sich auf ein Glücksspiel einlässt.“

Geboren: 968 BF

Größe/Gewicht: 1,84 Halbfinger/151 Stein

Haarfarbe: aschblond

Augenfarbe: blau

Erfahrung: 1650 AP

Kurzcharakteristik:

kompetenter Händler mit vielen (liebenswerten) menschlichen Schwächen

Seelentier: Bär

Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten:

Überreden 9, Menschenkenntnis 6

Innerer Kompaß, Handelskarren (bes. Besitz),

Zäher Hund, Soziale Anpassungsfähigkeit,

Fettleibig, Behäbig, Goldgier 5,

Verschwendungssucht 3, Prinzipientreu

(phexischer Handel)3

MU 11 INI 8

KL 13 Ausw. 5

IN 11 WS 6

CH 12 GS 7

FF 11 MR 3

GE 9 LeP 35

KO 12 AuP 15

KK 11 KeP/AeP 0

Rabenschnabel

DK N TP 1W+4

AT 13 PA 9

Fuhrmannsmantel

RS 1 BE 0

Sonderfertigkeiten, Talente, Liturgien

Wuchtschlag, Niederwerfen

Dramatis Personae

Dameo aus Wydhorn

Mareks Diener und Vertrauter ist der einfältige und stets in Selbstgespräche vertiefte Dameo aus Wydhorn. Marek nahm den fast erfrorenen Mann vor gut acht Jahren in seinem Karren auf. Seitdem weicht ihm der Mann nicht mehr von der Seite und erledigt die meisten Alltagsangelegenheiten für Marek, der ihm dafür wiederum mit Geld, Kleidung und Nahrung versorgt. Marek ahnt nicht, dass Dameo ein **Lykanthrop** ist, der sich bei Vollmond tatsächlich in einen **Werwolf** verwandelt.

Dameo wird zwar von Nebains Kreaturen bezwungen, seine Leiche wird aber nicht als wandelnder Toter wieder auftauchen (der „Nahezu-Tote“ regeneriert sich langsam selbst). Vielmehr wird der Werwolf nach seiner Flucht aus dem Gasthof (falls sie die Grautannchroniken spielen) in einem der Abenteuermodule eine neue Rolle spielen. Spielen Sie diese nicht, können Sie den Werwolf auch als zusätzliches Element (zusätzlicher Gegner oder auch Verbündeter) in das Abenteuer integrieren.

Zitate

„Ruhig Brauner. Hier ist dein Futter!“

„Verzeiht, aber ich habe mit euch nichts zu schaffen. Wendet euch bitte an meinen Herren Marek.“

„>>unverständliches Gemurmel<<“

„Ich musste schon lange keinen mehr umbringen...“

Geboren: unbekannt (ca. 45 Jahre)

Größe/Gewicht: 1,91 Halbfinger/77 Stein

Haarfarbe: kupferrot

Augenfarbe: hellgrün

Erfahrung: unbekannt

Kurzcharakteristik:

unauffälliger Diener vertieft in eigene Probleme und seine Geschichte als Werwesen.

Seelentier: Wolf

Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten:

Lykanthrop, Farbenblind, Dämmerungssicht, Herausragendes Gehör, Herausragender Geruchssinn, Fährtensuchen 10, Orientierung 7, Sinnenschärfe 6

MU	10	INI	9
KL	9	Ausw.	7
IN	13	WS	6
CH	9	GS	7
FF	12	MR	2
GE	11	LeP	29
KO	12	AuP	27
KK	13	KeP/AeP	0

Knüppel

DK	N	TP	1W+1
AT	12	PA	7

Dicke Lederkleidung

RS	2	BE	2
----	---	----	---

Sonderfertigkeiten, Talente, Liturgien

Wuchtschlag



Dramatis Personae

Freifrau Iloren von Altmarken

Iloren von Altmarken ist eine Garethische Adlige von niederem Geblüt auf der Reise von Greifenfurt nach Weiden. Ihre Arroganz und Eitelkeit machen die junge Dame nicht nur zu einer schwierigen Persönlichkeit, sondern eher zu einer Naturgewalt, die in der Regel das bekommt, was sie will. Ihre in Mark und Bein einschießende Stimme verleiht ihr dabei sehr klaren Nachdruck. Nutzen sie Iloren als „kreischend-hysterisches“ Element in dem Abenteuer, deren Überleben (im Gegensatz zum alten Grautannzyklus) nicht mehr relevant ist.

Iloren wird und soll die anderen NSCs und SCs zur Weißglut bringen, bis sie einen mehr oder weniger würdigen Abgang macht. Im Falle einer Wiederkehr Ilorens kann sie auch als **Tödliche Unschuld** (VTU S. 35 und 121) wiederkehren.

Zitate

„Wer ist ER, dass er es wagt mich anzusprechen?“
„Esano, bring mir Wein und eine Mahlzeit auf mein Zimmer. Der Geruch in dieser Stube ist ja unerträglich!“
„Ich habe mit Fürsten und Königen gespeist und ihr meint nun, mir Vorschriften zu machen?“
„Da, nimm gefälligst ein Schwert und kämpfe um mein Leben, du alter Trottel!“ (zu Esano)
„Wenn ich wieder zu Hause bin, lasse ich euch alle für euren Ungehorsam verhaften und auspeitschen!“
„<schrilles Kreischen>“
„<hysterisches Kreischen>“
„<schrill-hysterisches Kreischen>“

Geboren: 982 n. BF
Größe/Gewicht: 1,66 Halbfinger/45 Stein
Haarfarbe: hellblond
Augenfarbe: blau
Erfahrung: 660 AP
Seelentier: Edelkatze
Kurzcharakteristik:

arrogant-hysterische und adlige Super-Zicke
Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten:
Arrogant 8, Adlige Abstammung, Adliges Erbe,



MU	9	INI	8
KL	10	Ausw.	6
IN	12	WS	5
CH	14	GS	8
FF	10	MR	3
GE	11	LeP	24
KO	9	AuP	25
KK	8	KeP/AeP	0

Dolch

DK	H	TP	1W+1
AT	9	PA	9

Adlige Kleidung

RS	0	BE	0
----	---	----	---

Sonderfertigkeiten, Talente, Liturgien
Menschenkenntnis 7, Etikette 10, Heraldik 8

Dramatis Personae

Esano aus Albenhus

Esano aus Albenhus ist der treue stumme Diener Ilorens, der schon ihrer Mutter diente. Der greise Kämmerer und Bediensteter liest der Adligen jeden Wunsch von den Lippen ab und würde (und wird) auch sein Leben für seine Herrin geben.

Warum man Esano einst die Zunge herauschnitt ist Iloren nicht bekannt und er selbst wird es auch niemandem berichten. Einzig durch Zauberei ließe sich erkennen, dass der Mann mit den dünnen Haaren und den vielen Dutzend Narben einst ein Sklave in den Tulamidenlanden war.

Esano ist gewissenhaft, gründlich und treu. Und dies obwohl Iloren nicht nur anspruchsvoll, sondern auch überaus schikanierend und abschätzig zu ihm ist. Esanos Leben wird vermutlich in der Schankstube des Gasthauses beim ersten Angriff Nebains enden.

MU	9	INI	8
KL	9	Ausw.	6
IN	11	WS	4
CH	11	GS	7
FF	11	MR	1
GE	9	LeP	23
KO	8	AuP	25
KK	8	KeP/AeP	0

Knüppel

DK	H	TP	1W+1
AT	10	PA	4

Normale Kleidung

RS	1	BE	1
----	---	----	---

Sonderfertigkeiten, Talente, Liturgien

Begabung für Gesellschaftstalente
SK:Tulamidia 13, Hauswirtschaft 10

Zitate

„<Schweigen>“

Geboren:	942 n. BF
Größe/Gewicht:	1,76 Halbfinger/55 Stein
Haarfarbe:	grau
Augenfarbe:	grau
Erfahrung:	1560 AP
Seelentier:	(altes) Frettchen

Kurzcharakteristik:

bis in den Tod treuer Diener , nahezu ohne eigene Ambitionen

Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten:

Stigma 2, Autoritätsgläubig 6, Verbindungen 15, Stumm



Dramatis Personae

Sturn Halbork, von den Kragochai

Sturn entsprang einer Vergewaltigung in Helmark, als die Orks des Kragochai Stammes vor 24 Jahren das Dorf angriffen und verwüsteten. Er wuchs bei seiner Mutter in Helmark auf. Nach ihrem Tod vor 9 Jahren verließ er die Region und schloss sich Söldnergruppen in Andergast, Greifenfurt, Drol, Al Anfa und Khunchom an, bis ihm eine Vision der Götter die Rückkehr nach Helmark offenbarte. Nun kehrt Sturn zurück, nicht wissend, was ihn in Helmark und dem Herzwald erwartet. Sturn ist Ausgrenzung und Anfeindungen gewöhnt. In den Söldnergruppen erkämpfte er sich seinen Respekt stets durch Kampf und Wettbewerb. Die Visionen der Götter haben den Krieger aber nachdenklich gemacht.

Zitate

„Schweig, Elf. Ich rede auch nicht viel“
„Wandelnde Knochen? Knochen kann man brechen“
„Ich halte mein Wort.“
„Ich - Orkisches Blut? Was hat mich verraten?“

Geboren: 973 n. BF
Größe/Gewicht: 1,85 Halbfinger/90 Stein
Haarfarbe: schwarz
Augenfarbe: gelb
Erfahrung: 2516 AP
Seelentier: Schwarzbär

Kurzcharakteristik:

Introvertierter Krieger, dessen kochendes Orkblut manchmal die sonst ruhige Fassade durchbricht.

MU	12	INI	9
KL	10	Ausw.	13
IN	11	WS	6
CH	7	GS	7
FF	12	MR	-1
GE	12	LeP	31
KO	12	AuP	35

KK 13 KeP/AeP -

Stoßspeer

DK S TP 2W+3

AT 14 PA 7

Lederpanzer und Lederhelm

RS 3 BE 1

Sonderfertigkeiten, Talente, Liturgien

Aufmerksamkeit, Ausweichen I-II,
Wuchtschlag, Niederwerfen,
Dämmersicht, Kampfrausch, Zäher Hund,
Richtungssinn,
Aberglaube 5, Jähzorn 7, Totenangst 5,
Unansehnlich, Randgruppe, Niedrige
Magieresistenz
Sprachen kennen: Tulamidia, Garethi,
Oloarkh, Olaghajin, Rogolan
Sinnenschärfe 6, Körperbeherrschung 7,
Schleichen 7, Heilkunde Wunden 7



Dramatis Personae

Nolan Urbrander aus Helmark

Nolan ist ein einfacher Bauer, der nach dem Tod seines Onkels Aldan unverhofft zur Erbschaft des Gasthauses kam. Nolans Familie (seine Eltern Jassel und Tavine, sowie seine jüngeren Geschwister Melia, Ollert, Morel und Kedja) lebt weiterhin in Helmark. Vor 14 Jahren bekam der schweigsame aber nahezu unermüdliche Nolan eine Tochter namens Haria. Seine Frau Irina starb im Kindbett. Dies verbitterte Irinas Familie zutiefst und sorgt noch immer für einen Familienzwick zwischen den Familien Urbrander und Kreuzlander.

Als Nolan vor einigen Monaten den Gasthof erbte, zog er hierher, ohne zu wissen, wie man ein Gasthaus führt. Die meisten Arbeiten (Einkäufe, Logistik, Abrechnungen usw.) führt seine kluge Tochter Haria. Nolan ist mit der Gesamtsituation überfordert und wünscht sich eigentlich, wieder als Bauer arbeiten zu können. Durch Harias Geschick ist das Gasthaus allerdings zu einer sehr sicheren Geldquelle geworden. Nolan hasst Orks und Katzen, insbesondere Grauffell.

Zitate

„Was zu trinken?“

„Ich...ich...kann nicht lesen“

„Wir werden hier alle sterben“

„Schaff die Katze hier weg!“

Geboren:	971 n. BF
Größe/Gewicht:	1,95 Halbfinger/105 Stein
Haarfarbe:	braun
Augenfarbe:	braun
Erfahrung:	690 AP
Seelentier:	Rind

Kurzcharakteristik:

untalentierte(r) Wirt, guter Bauer, introvertiert und götterfürchtig, ungebildet

MU	10	INI	8
KL	8	Ausw.	6

IN	9	WS	7
CH	10	GS	8
FF	11	MR	2
GE	11	LeP	30
KO	14	AuP	28
KK	11	KeP/AeP	-

Holzfülleraxt

DK	N	TP	2W+0
AT	8	PA	3

Normale Kleidung

RS	1	BE	1
----	---	----	---

Sonderfertigkeiten, Talente, Liturgien

Waldkundig, Wuchtschlag
Autoritätsgläubig, Aberglaube 5, Totenangst 3, Ungebildet



Dramatis Personae

Haria Urbrander aus Helmark

Die aufgeweckte und kluge Haria ist Nolans Tochter. Ihre Mutter kannte sie niemals, da diese im Kindbett verstarb. Als Kind arbeitete sie häufig auf dem Feld, wurde aber fast gänzlich von der Traviageweiheten Gerla in Helmark aufgezogen und in verschiedenen Wissensfähigkeiten unterrichtet. Haria hütet Haus und Hof des Urbrander Turms und sorgt „hinter den Kulissen“ dafür, dass ihr Vater die Geschäfte richtig macht. Abends ist sie die Schankmaid des Gasthofes.

In der wenigen Freizeit, die Haria bleibt, spielt sie mit ihrer Katze Grauffell, die ihrem Vater allerdings ein Dorn im Auge ist.

Zitate

„Was kann ich euch bringen?“

„Tut Grauffell nichts!“

„Seid ihr wirklich ein Zauberer?“

„Irgendwann möchte auch ich in die weite Welt ziehen und Abenteuer erleben. Aber im Moment muss ich eher auf Vater aufpassen.“

„Das geht doch ganz einfach, Vater!“

Geboren: 991 n. BF
Größe/Gewicht: 1,61 Halbfinger/48 Stein
Haarfarbe: braun
Augenfarbe: braun
Erfahrung: 25 AP
Seelentier: Rabe

Kurzcharakteristik:

kluge Jugendliche mit Talent für Wissensfertigkeiten und einer starken Persönlichkeit, kompetente Hauswirtschafterin

MU	9	INI	8
KL	11	Ausw.	9
IN	12	WS	5
CH	13	GS	7
FF	12	MR	2
GE	10	LeP	26
KO	11	AuP	35
KK	9	KeP/AeP	-

Messer

DK	H	TP	1W+0
AT	9	PA	5

Normale Kleidung

RS	1	BE	1
----	---	----	---

Sonderfertigkeiten, Talente, Liturgien

Linkshänderin, Soziale Anpassungsfähigkeit



Dramatis Personae

Aldan Urbrander aus Helmark

Vor der Karriere als Wirt war Aldan ein weitgereister Abenteurer, Söldner, Plünderer und in einigen Städten gesuchter Krimineller. Trotz dieser Taten war Aldan ein gelehrter und gebildeter Mann geworden, der gern in den Erinnerungen vergangener Tage schwelgte. In diesem Abenteuer kann Aldan sowohl als Verbündeter sowie als Gegner auftauchen, indem er mit den anderen „untoten“ Gästen des Urbrander Turms diesen angreift, oder die lebenden Gäste vor dem Zugriff Nebains schützt. Welche Variante Sie als Spielleiter nutzen wollen, sei Ihnen freigestellt und hängt ohnehin von der Erfahrung und Konstellation ihrer Gruppe ab.

Der untote Aldan ist ein **Starker Zombie**. (VTU S.138). Er kann nicht mehr sprechen, aber durchaus mit seinem Armstumpf Dinge andeuten, einfach Ja/Nein - Fragen beantworten oder mit dem Fuß einzelne Zeichen auf den Boden malen. Da auch das Gehirn stark zersetzt ist, ist von der einstigen Intelligenz des Mannes nicht mehr viel übrig geblieben. Er wird den Spielercharakteren somit vor allem im Kampf dienen und kann nebenbei einzelne kleine Details andeuten oder einfache Fragen beantworten. Keinesfalls ist er in der Lage seine komplette Geschichte zu erzählen und das Dasein als Untoter macht auch den Einsatz des Zaubers **Nekropathia** unmöglich.

Zitate

„-“

Geboren:	945 n. BF
Gestorben:	1005 n. BF
Größe/Gewicht:	1,85 Halbfinger/89 Stein
Haarfarbe:	schwarz
Augenfarbe:	braun
Erfahrung:	N/A, lebend 9.671
Seelentier:	keines mehr, (Fuchs)

Kurzcharakteristik:

Der Abglanz eines ehemaligen Abenteurers
Beschwörung +5, Beherrschung +7

MU	?	INI	10
KL	2	Ausw.	-
IN	2/20	WS	keine
CH	0	GS	6
FF	0	MR	6
GE	6	LeP	25
KO	25	AuP	-
KK	20	KeP/AeP	-

Stumpfe Orknase

DK	H	TP	1W+4
AT	13	PA	9

Verweste Haut

RS	1	BE	1
----	---	----	---

Sonderfertigkeiten, Ahnenmacht

Zombie (Immunität gegen Wunden),
Schreckgeheil I, Gestank, Untotenanführer,
Zusätzliche Aktion, Tiermanöver: Raserei (3
Sichtung von Opfern)



Dramatis Personae

Swanjara Theldirsdottir aus Vidsand

Swanjara ist die Köchin des Hofes. Die gebürtige Thorwalerin stammt ursprünglich aus Vidsand. Sie diente ihrem Hetmann Jahre als Köchin und Bäuerin. Als ihr kleiner Sohn Kirwulf an den Zorganpocken starb, verbitterte sie und wandte den Nordleuten und ihrer Heimat für immer den Rücken zu. Sie schloss sich als freie Kriegerin Aldans Abenteuergruppe an, wurde jedoch immer verschlossener und depressiver. Als Aldan den Gasthof erwarb, blieb auch sie hier und diente ihrem ehemaligen Kameraden als Köchin und Magd. Swanjara spricht kaum. Abends trauert sie um ihren Sohn, der mittlerweile gut 30 Götterläufe tot ist. Swanjara schätzt Gespräche nicht und wird schnell aggressiv. Sie ist gern allein und sitzt manchmal stundenlang am See, wo sie mit ihrem Spiegelbild redet und sich die Schuld für den Tod ihres Sohnes gibt.

Dass Swanjara auch selbst an den Pocken

erkrankt war, zeigen die vielen Narben im Gesicht und an den Händen, die sie vor Reisenden gern verdeckt.

Zitate

„Lasst mich einfach in Ruhe.“

„Ich weiß gar nichts“

„Die Narben? Die Pocken waren es! Noch selbstgemachten Eintopf, edler Herr?“

Geboren: 950 n. BF
Größe/Gewicht: 1,74 Halbfinger/91 Stein
Haarfarbe: grau-blond
Augenfarbe: blau
Erfahrung: 2641 AP
Seelentier: Robbe

Kurzcharakteristik:

aggressiv-depressive Abenteurerin, einst gute Kriegerin, kompetente Köchin

MU	12	INI	9
KL	12	Ausw.	6
IN	12	WS	7
CH	9	GS	6
FF	13	MR	3
GE	10	LeP	32
KO	14	AuP	30
KK	14	KeP/AeP	-

Nudelholz

DK	N	TP	1W+3
AT	12	PA	9

Normale Kleidung

RS	1	BE	1
----	---	----	---

Sonderfertigkeiten, Talente, Liturgien

Stigma (Pockennarben), Aberglaube 5, Jähzorn 5, Neugier 5, Hauswirtschaft 10, Kochen 10, Wuchtschlag, Niederwerfen



Dramatis Personae

Graufell

Der heimliche Held des Abenteuers...
Ob Graufell tatsächlich eine größere Rolle in „Ihrem“ Abenteuer spielt sei Ihnen überlassen. Die Katze kann vom echten Helden bis zum bloßen Stilelement eingesetzt werden. Graufell ist außerhalb Nebains Nacht der umbestrittene Herr des Gasthofes und streunt recht viel umher. Die SCs können am Tag also fast überall auf die Katze treffen. Harias erste Katze war tatsächlich grau. Als diese jedoch starb, taufte sie den roten Tiger ebenfalls Graufell, was immer wieder Anlaß für Diskussionen ist. Die Katze wird Haria nicht verteidigen. Sie geht ihrer Wege. In Nebains Nacht wird sie den Gasthof schnellstens in Richtung Helmark verlassen, um dem Unheil zu entgehen. Sollte sich ein Tierempath (Hexe, Elf) unter ihren Spieler befinden, können Sie Graufells Flucht und seine Kämpfe gegen untote Ratten, Fledermäuse und andere von Nebains Odem belebte Wesen als eigenständiges Abenteuer spielen oder die Katze beobachten. Eine Hexe mag sie nach Harias Tod oder ihrer Entrückung gar als Hexenkatze adoptieren.

Zitate

„Schnurr.“

„Miau!“
„Fauch!“

Geboren: 1004 n. BF
Größe/Gewicht: ca 4 Stein schwer
Haarfarbe: rot-getigert
Augenfarbe: gelb
Erfahrung: unbekannt

Kurzcharakteristik:

Harias Katze

MU	8	INI	13
KL	5	Ausw.	11
IN	10	WS	4
CH	11	GS	10
FF	4	MR	4
GE	15	LeP	11
KO	8	AuP	45
KK	11	KeP/AeP	-

Krallen

DK	H	TP	1W+0
AT	11	PA	11

Fell

RS	1	BE	1
----	---	----	---

Sonderfertigkeiten, Talente, Liturgien

Hinterhalt (12), Anspringen (-8), Verbeißen, Sehr kleiner Gegner (AT+2, PA +4), Gezielter Angriff, Doppelangriff



Dramatis Personae

Magister Nebain ui Kalair, der Dritte der Neun

Magister Nebain ui Kalair („Ne-Bain - juh - kala - ir“) wuchs in Havena als dritter Sohn von Magister Keldor ui Kalair und Magistra Meridha auf. Immer wieder wurde er Zeuge der Greuelthaten verderbter Praisopriester und Ordensritter (Tod der Mutter, Vergewaltigung der Schwester, Tod zweier Mit-Scholaren der Thaumaturgischen Akademie zu Havena). Nebain verließ seine Heimat und wurde nach Studien in Fasar, Brabak, Al Anfa und bei verschiedenen Lehrmeistern Teil des Zirkels der Neun. Als der Zirkel es sich zur Aufgabe setzte die Priesterkaiser mit einem Heer aus Untoten zu vernichten, folgte Nebain seinen Kameraden nach Helmark. Der Zirkel wurde letzten Endes von Udwin von Grautann zerschlagen und seine Mitglieder nach langer Folter getötet. So auch Nebain. Im Gegensatz zu den anderen, überstand sein Geist die Qualen und blieb an seinen Körper

gefesselt im Verließ. Seit Jahrhunderten trachtet er nach Lebensenergie, um wieder körperliche Gestalt anzunehmen. Und in dieser Nacht scheint es so weit zu sein. Nebain ist als **Verlorener** zu betrachten, eine einzigartige untote Kreatur, die nur wenigen Regeln unterliegt.

Zitate

„-“

Geboren:	381 n. BF
Größe/Gewicht:	35 Stein /188 Halbfinger
Haarfarbe:	keine Haare
Augenfarbe:	keine
Erfahrung:	unbekannt
Seelentier:	keines
Kurzcharakteristik:	
Lebensdurstiger Zauberer	Verlorener, kompetenter Zauberer

MU	21	INI	12
KL	14	Ausw.	14
IN	18	WS	-
CH	16	GS	2
FF	8	MR	35
GE	6	LeP	25
KO	6	AuP	500
KK	5	KeP/AeP	85

Nebains Odem (siehe Gegner)

DK	H	TP	Speziell
AT	speziell	PA	speziell

Kutte

RS	o	BE	o
----	---	----	---

Sonderfertigkeiten, Talente, Liturgien

Nebain ist immun gegen profanen Schaden oder Zauber, bis sein Leichnam zerstört wurde. Körperlosigkeit I, Schreckgestalt II, Unnatürliche Aura, Schwächende Berührung, Lebensraub II; Geisternebel

Paktierer mit Blakharaz im II. Kreis und mit Thargunitoth im II. Kreis der Verdammnis.



Dramatis Personae

Naurelius Morden, die Geißel der Priesterkaiser

Der Henker der Priesterkaiser war einmal ein höherrangiger Offizier in den Legionen der Priesterkaiser. Als sein Leben auf dem Schlachtfeld und in den Kasernen wurde er zum Foltermeister und Inquisitionsgehilfen im Urbrander Turm. Insgesamt mag Naurelius wohl mehr als 600 Menschen, Elfen, Zwerge und andere kulturschaffende Wesen kaltblütig gefoltert und umgebracht haben. Mehr ist über Naurelius nicht bekannt. Die Werte orientieren sich an einem **Knochenritter**.

Zitate

„-“

Geboren: 371 n. BF
Größe/Gewicht: 40 Stein /190 Halbfinger
Haarfarbe: keine Haare
Augenfarbe: keine
Erfahrung: unbekannt
Seelentier: keines

Kurzcharakteristik:

Nebains Henker dient diesem nun als Wächter und Anführer der Untoten.

MU	50	INI	10
KL	6	Ausw.	8
IN	15	WS	-
CH	0	GS	8
FF	12	MR	8
GE	14	LeP	40
KO	50	AuP	500
KK	25	KeP/AeP	-

Streitkolben

DK	N	TP	1W6+5
AT	14	PA	8

Plattenpanzer

RS	6	BE	0
----	---	----	---

Sonderfertigkeiten, Talente, Liturgien

Skelett, Untotenanführer, Flimmernde Körperlosigkeit, Wuchtschlag, Niederwerfen, Ausweichen I, Aufmerksamkeit



Gegner

„Nebains Gefolge“

Die Geistersplitter

Die Geistersplitter begegnen einem Charakter im **Traum der Ketten**. Sie sind halbstoffliche Wesen mit geringen kämpferischen Qualitäten (auch wenn der Splitterschmied nicht so aussieht). Sie werden durch Kampf in der Traumwelt oder durch bestimmte Aktionen (siehe das entsprechende Kapitel) besiegt.

LeP	15	DK	N	MR	25
RS	0	AT	12	INI	W6+9
WS	-	PA	5		
GS	8	TP	6 SP	Griff	

Sonderfertigkeiten: Halluzinationen, Nebel, Schreckgestalt I

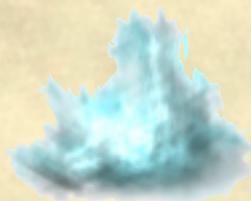


Nebains Odem

Nebains Odem ist in vielen Bereichen des Urbrander Turms präsent. Er verstärkt seine Untoten (+5 LeP, INI +1) und macht ihre Lenkung möglich. Nur Untote im Bereich des Nebels, gehorchen Nebain, wenn gleich seine Macht auch Tote in der Umgebung auferstehen lässt. Der Nebel verschwindet mit der Zerstörung von Nebains Leichnam.

LeP	200	DK	-	MR	18
RS	0	AT	-	INI	0
WS	-	PA	-		
GS	0.25	TP	-		

Sonderfertigkeiten: Geisternebel, Körperlosigkeit II



Wandelnde Leiche

Gefallene Kameraden, aber auch „frische“ Tote in der Umgebung des Gasthauses werden zu wandelnden Leichen, die auf alles Lebende losgehen, was in ihre Nähe kommt.

LeP	25	DK	N	MR	5
RS	0	AT	8	INI	W6+10
WS	4	PA	4		
GS	5	TP	1W+2	Hände	

Sonderfertigkeiten: keine



Gegner

„Nebains Gefolge“

Faulkrähen

Die untoten Krähen des Turms haben es vor allem auf Lebende außerhalb des Turms abgesehen.

LeP	5	DK	H	MR	3
RS	0	AT	7	INI	W6+8
WS	4	PA	0		
GS	11	TP	1W-2	Kralle	



Sonderfertigkeiten: Skelett, Flugangriff, kleiner Gegner, Festkrallen, Sturzflug

Skelett

Nebain verfügt über Dutzende Skelette, die er gegen die Lebenden schicken kann. Bei den Toten handelt es sich um Gefangene und die Bauarbeiter, die den Turm einst versiegelten.

LeP	25	DK	H	MR	5
RS	0	AT	10	INI	W6+8
WS	5	PA	6		
GS	5	TP	1W+3	var.	



Sonderfertigkeiten: Skelett, die Bewaffnung ist variabel

Zombie

Vor allem vom Anger und aus dem Wald können immer wieder Zombies auftauchen. In den Katakomben gibt es keine Zombies mehr.

LeP	25	DK	H	MR	8
RS	0	AT	9	INI	W6+6
WS	-	PA	2		
GS	4	TP	1W+2	Hände	



Sonderfertigkeiten: Zombie (Immunität gegen Wunden)
Gestank

Gegner

„Nebains Gefolge“

Skelettkrieger

Eine Skelette in den Tiefen des Turms sind einstmals Krieger der Praioskirche gewesen. Heute stehen Sie auf Nebains Seite.

LeP	30	DK	S	MR	3
RS	4	AT	14	INI	W6+10
WS	8	PA	8		
GS	6	TP	1W+4	Speer	

Sonderfertigkeiten: Skelett, Nebel, Immunität gegen Schwerter, Säbel und Speere

Skelettschütze

Auch einige Bogenschützen zählen zu Nebains Gefolge

LeP	20	DK	H	MR	5
RS	1	AT	8	INI	W6+10
WS	5	PA	2	FK	20
GS	5	TP	1W+2	Hände	

Sonderfertigkeiten: Skelett, Kompositbogen (1W+4) mit 20 Pfeilen, die bei einem Treffer eine **Nekrotische Berührung** auslösen (VTU S. 110),



Universalkonstrukt

Das Konstrukt aus Gebeinen und Schrott dient Nebains vor allem als „Werkzeug“

LeP	88	DK	N	MR	3
RS	4	AT	14	INI	W6+8
WS	-	PA	0		
GS	3	TP	4W+6	Knochenscheren	

Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Zusätzliche Aktionen (2), Gift (Stufe 6, KO und KK -1 für 1 SR), Sehr großer Gegner, Skelett, Immunität gegen Form, leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte, mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte des Boron.

Zusätzliche Angriffe sind zudem mit dem Stachel (AT 10, PA 0, TP:2W+6 mit Gift) oder Rammangriff (AT 13, TP 5W+4 Strukturschaden) möglich (VTU S.120).



Gegner

„Nebains Gefolge“

Gerbald von Helmark - der Metzger

Der Metzger von Helmark dient Nebain zwar nicht, ist aber ein ernstzunehmender „Zwischengegner“ für die Gäste des Hofes.

LeP	35	DK	N	MR	8
RS	1	AT	14	INI	4+W6
WS	-	PA	2		
GS	3	TP	2W+4	Beil	

Sonderfertigkeiten: Zombie, Lebensraub, Zerbersten, Gestank; Wuchtschlag, Niederwerfen, Hammerschlag



Untote Ratte

Vor allem Graufell wird seine Freude an diesen Viechern haben...

LeP	4	DK	H	MR	0
RS	1	AT	4	INI	5+2W6
WS	4	PA	0		
GS	2	TP	1 SP		

Sonderfertigkeiten: Skelett, Erhöhtes Infektionsrisiko (5), Unnatürliche Aura, Gezielter Biss, sehr kleiner Gegner, Tiermanöver Raserei, Verbeißen



Helfende Hand

Die Helfende Hand aus Aldans Bibliothek ist das abgeschlagene Körperteil des Schwarzmagiers **Kholeistes**. Sie wurde von Aldan vor Jahren von seinen Abenteuerfahrten von den Zyklopeninseln mitgebracht und wird nun durch Nebains Macht wie jedes Jahr zum Unleben beseelt. Da Nebains Durst und Macht aufgrund der vielen Gäste dieses Jahr ins Unermessliche wachsen, wird es der Hand dieses Jahr gelingen, sich aus ihrem Einmachglas zu befreien.

LeP	10	DK	H	MR	8
RS	0	AT	14		
WS	4	PA	13		
GS	12	TP	1W+1	Griff	

Sonderfertigkeiten: Astralsinn, Lebenssinn, Lebenshauch, Schwächende Berührung, Anspringen I, Hinterhalt, Würgen, Waffenloser Kampf (Bornländisch), sehr kleiner Gegner



Artefakte und Kleinodien

Ketzerfeder

Ketzerfeder ist eine **Neunschwänzige Peitsche**, die im Urbrander Turm von Naurelius Jahrzehnte lang als Folterinstrument genutzt wurde und an der buchstäblich Blut klebt. Einst war Ketzerfeder eine gesegnete Waffe. Heute ist jede Form der Göttlichkeit aus ihr gewichen.

Typ:	Peitsche
TP:	1W+1
TP/KK:	14/4
Länge:	120 Halbfinger
Gewicht:	80 Unzen
Bruchfaktor:	5
INI:	-1
WM:	-1/-4
DK:	N



Besondere Effekte:

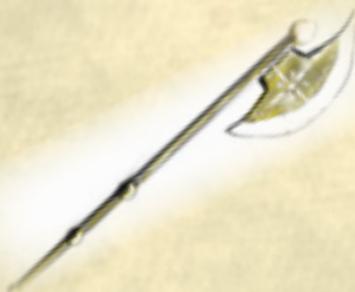
Ein Schlag mit Ketzerfeder macht es für einen Gefolterten schwieriger zu Lügen. Jeder Hieb erschwert Proben auf Überreden(Lügen) um 1.

Läuterer

Das Richtbeil Läuterer wurde Jahrzehnte lang von den Priesterkaisern als ultimatives Werkzeug gegen Ketzer eingesetzt, um ihr Leben zu beenden.

Das in Gareth geschaffene Richtbeil ist immer noch (einfach) geweiht und kann als sehr effektive Waffe gegen Nebain und seine Untoten genutzt werden. Seine Werte orientieren sich an einem **Richtschwert**.

Typ:	Zweihandhiebwaaffe
TP:	3W+4
TP/KK:	13/2
Länge:	130 Halbfinger
Gewicht:	120 Unzen
Bruchfaktor:	5
INI:	-3
WM:	-2/-4
DK:	N



Besondere Effekte:

Läuterer gilt als verletzend geweihte Waffe des Praios (WdZ S. 54ff), wirkt daher vor allem auf Wesenheiten und Diener des Blakharaz (wozu Nebain aber nicht seine Untoten zählen!).

Mein lieber Neffe,
bedauerlicherweise höre ich nun Golgaris Schwingen
rauschen und habe in all den Jahren zwar größere
Summen an Geld angehäuft, jedoch nie an einen Erben
gedacht.

Da ich dich und Deine bescheidene Art jedoch seit deiner
Geburt kenne, wünsche ich, dass du den Gasthof zum
Urbrander Turm weiterführst.

Es sei dir jedoch gesagt, dass an einem Tag im Jahr,
genau am Geburtstag deines Vaters, in der Schenke die
Geister der Verstorbenen umgehen und jeden holen und
töten, dessen sie habhaft werden. Verlasse an diesen
Tagen den Hof und reise ins Dorf zu deinen Eltern oder
quartiere dich in der alten Jagdhütte im Forst ein.
Und hüte dich, die geheime Türe im Keller zu durch-
schreiten. Nur Tod und Verderben lauern dahinter.

Solltest du überdies noch Geld benötigen, so schau in
den Brunnenschacht. Dort habe ich noch einen Notgro-
schen versteckt.

Führe also den Hof mit Bedachtheit und phexischem Ver-
stand weiter.

Dein dich liebender Onkel

Aldan Urbrander
Aldan Urbrander



FINSTERBRACHE

FINSTERKAMM

HERZWALD

Eltas Turm

Estlet

alle Graufahn

Bagnader

Ruinen von
Dorfalor

Kloster
in
Nagelot

Schlangeberg

Gelbaden

Argelias
Hort

Khashardar

Mikartha

Ruinen von Nimbriel

Herzwaldgrotten

Uebender Turm

Graulauf

Mausleu

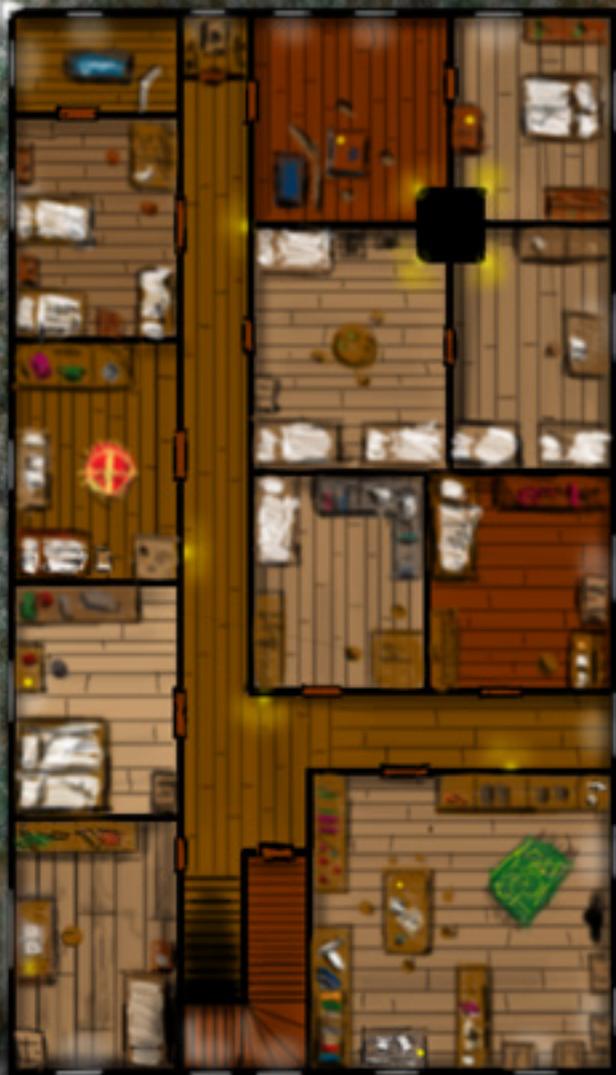
Helake



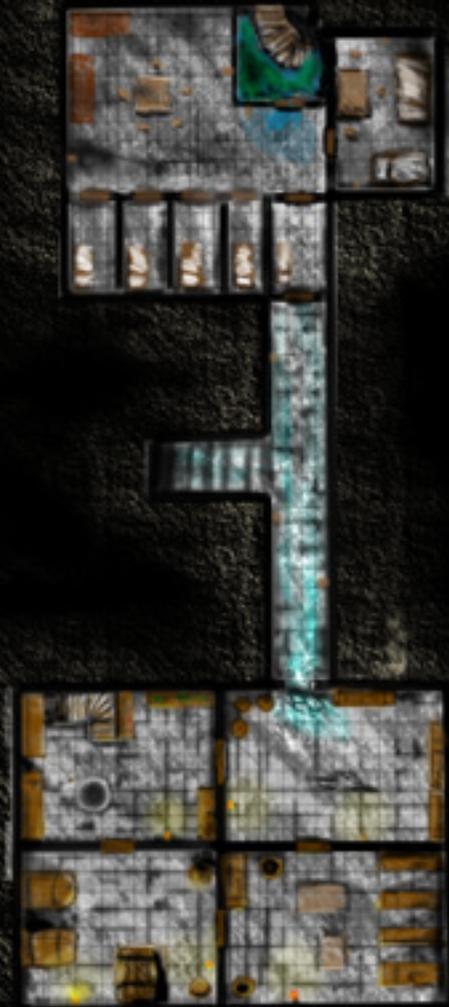
Erdgeschoss der Schenke



Obergeschoss der Schenke



Erstes Untergeschoss des Turms



Zweites Untergeschoss des Turms



Drittes Untergeschoss des Turms



Inspired By

From Dusk till Dawn
The Walking Dead
Diablo
Dragonflight
Rome
Legends of Grimlock
Lexx - The Dark Zone
Warcraft
Der Herr der Ringe
Der Hobbit
Masters of the Universe
Legend -4 Crystals of Trazere
Earthdawn
Die Zwerge
X-Men

Konversionsregeln

Das Schwarze Auge - Edition 1

Das Urgestein des DSA-Spiels unterscheidet sich vor allem in der Komplexität der Regeln, so dass viele Sonderfertigkeiten der Gegner entfallen. Die Proben werden ausschließlich auf die Attribute abgelegt. Fertigkeiten gibt es nicht und die Zauber sind auf 13 begrenzt.

Konversion-Autor:

Stefan Bushuven

Disclaimer:

Siehe Impressum

Spieler:

Das Abenteuer sollte von erfahrenen Charakteren (Stufe 4+) bestritten werden. Anderfalls sind Anpassungen an das Schwierigkeitsniveau notwendig.

Hintergrund:

Der Hintergrund verändert sich nicht. Krieger tragen deutlich häufiger Schnauzbärte und Flügelhelme.

Nichtspielercharaktere:

Die NSCs haben folgende Werte. Ihr Hintergrund ändert sich nicht.

Andrasch Drachenzahn (Zwerg)

Mut	11	LE	44
Klugheit	8	AE	0
Charisma	11	AT	12
Geschicklichkeit	12	PA	8
Körperkraft	14	TP	1W+5
Stufe	3	RS	4

Kriegsbeil, Kettenhemd, 1 Heiltrank (10 LP)

Verfügt über die Fähigkeit **Zwergeninstinkt**

Khobal Eisenhaar (Zwerg)

Mut	12	LE	54
Klugheit	12	AE	0
Charisma	11	AT	14
Geschicklichkeit	15	PA	10
Körperkraft	14	TP	1W+3
Stufe	7	RS	4

Kurzschwert, Kettenhemd, Kraftgürtel

Verfügt über die Fähigkeit **Zwergeninstinkt**

Martellus (Abenteurer)

Mut	9	LE	36
Klugheit	14	AE	0
Charisma	10	AT	10
Geschicklichkeit	9	PA	9
Körperkraft	8	TP	1W+1
Stufe	2	RS	1

Robe, Kampfstab (1W+1), einige Bücher, Heiltrank, GE- und KK-Elixier

Elia (Magierin)

Mut	9	LE	26
Klugheit	12	AE	30
Charisma	13	AT	10
Geschicklichkeit	13	PA	9
Körperkraft	10	TP	1W+1
Stufe	2	RS	1



Laute, Dolch, setzt ihrer Magiersprüche nur selten ein, um ihre Identität nicht preiszugeben.

Antissa (Abenteurerin)

Mut	12	LE	39
Klugheit	10	AE	0
Charisma	13	AT	11
Geschicklichkeit	10	PA	9
Körperkraft	9	TP	1W+4
Stufe	3	RS	1

Streitkolben, Praios-Geweihte Robe, 2 Mut-Elixiere

Iloren (Abenteurerin)

Mut	9	LE	33
Klugheit	11	AE	0
Charisma	11	AT	10
Geschicklichkeit	12	PA	9
Körperkraft	9	TP	1W+2
Stufe	2	RS	1

Schwerer Dolch, Halbgift

Esano (Abenteurer)

Mut	8	LE	34
Klugheit	9	AE	0
Charisma	9	AT	10
Geschicklichkeit	13	PA	9
Körperkraft	9	TP	1W+1
Stufe	2	RS	1

Knüppel

Dameo (Abenteurer)

Mut	12	LE	45
Klugheit	11	AE	0
Charisma	9	AT	11/13*
Geschicklichkeit	11	PA	10
Körperkraft	14	TP	1W+1/2W*
Stufe	4	RS	1/3*

*Als Lykanthrop hat Dameo deutlich verbesserte AT (13) und TP durch Biss (2W) und Krallen (1W+2)

Marek (Abenteurer)

Mut	12	LE	44
Klugheit	12	AE	0
Charisma	11	AT	12
Geschicklichkeit	12	PA	10
Körperkraft	11	TP	1W+3
Stufe	5	RS	2

Lederkleidung, Säbel, Zauberschlüssel

Sturn (Abenteurer)

Mut	12	LE	35
Klugheit	10	AE	0
Charisma	7	AT	11
Geschicklichkeit	11	PA	8
Körperkraft	13	TP	1W+4
Stufe	2	RS	2

Lederkleidung, Kriegsbeil

Haria (Abenteurerin)

Mut	8	LE	30
Klugheit	10	AE	0
Charisma	11	AT	10
Geschicklichkeit	11	PA	8
Körperkraft	8	TP	1W+1
Stufe	1	RS	0

Knüppel

Nolan (Abenteurer)

Mut	9	LE	37
Klugheit	9	AE	0
Charisma	9	AT	11
Geschicklichkeit	12	PA	9
Körperkraft	13	TP	1W+1
Stufe	3	RS	1

Knüppel

Swanjara (Abenteurerin)

Mut	12	LE	42
Klugheit	9	AE	0
Charisma	9	AT	12

Geschicklichkeit	12	PA	8
Körperkraft	12	TP	1W+2
Stufe	4	RS	0

Nebain (Untoter Magier)

Mut	20	LE	35
Klugheit	14	AE	55
Charisma	14/0	AT	14
Geschicklichkeit	8	PA	12
Körperkraft	8	TP	1W+2
Stufe	9	RS	0*

* Nebain kann erst verletzt werden, wenn sein Gerippe zerstört wurde.

Er verfügt über alle Magier-Sprüche und über alle Stabzauber

Graufell

Mut: 8	Angriff: 8
Lebensenergie: 10	Parade: 0
Rüstungsschutz: 0	Trefferpunkte: 3SP
Monsterklasse: 5	

Gegner:

Skelette

Mut: 30	Angriff: 10
Lebensenergie: 20	Parade: 2
Rüstungsschutz: 1	Trefferpunkte: 1W+2
Monsterklasse: 15	

Skelettkrieger und Naurelius

Mut: 30	Angriff: 12
Lebensenergie: 30	Parade: 4
Rüstungsschutz: 3	Trefferpunkte: 1W+4
Monsterklasse: 25	

Zombies

Mut: 30	Angriff: 8
Lebensenergie: 30	Parade: 0
Rüstungsschutz: 0	Trefferpunkte: 1W+2
Monsterklasse: 15	

Geistersplitter

Mut: 30	Angriff: 6
Lebensenergie: 10	Parade: 0
Rüstungsschutz: 0	Trefferpunkte: 6 SP
Monsterklasse: 10	

Kleine Gegner wie Helfende Hand, Faulkrähen und Untote Ratten

Mut: 30	Angriff: 7
Lebensenergie: 2	Parade: 0
Rüstungsschutz: 0	Trefferpunkte: 2 SP
Monsterklasse: 3	

Gerbald der Metzger

Mut: 30	Angriff: 10
Lebensenergie: 50	Parade: 0
Rüstungsschutz: 3	Trefferpunkte: 2W+2
Monsterklasse: 45	

Universalkonstrukt

Mut: 30	Angriff: 8
Lebensenergie: 75	Parade: 0
Rüstungsschutz: 4	Trefferpunkte: 3W+2
Monsterklasse: 65	

Quellen für das Spiel mit DSA 1:

- Das Buch der Regeln
- 25 Jahre DSA Band I - Die Regeln

Konversion zu DSA 2, 3 und 4.0

In wie weit die alten Versionen von DSA überhaupt noch in der Community gespielt werden, ist mir leider nicht bekannt. Dennoch sollen die Versionen von **DSA 2** (Fertigkeitensystem, 11x11 Zauber) und **DSA 3** (Mit Mantel Schwert und Zauberstab, Erweiterung der Attribute um Fingerfertigkeit und Konstitution sowie erheblicher Ausbau der Magieregeln) zumindest erwähnt werden.

Konversion zu DSA 5

Demnächst als eigenes PDF...

Konversionsregeln

Das Schwarze Auge - 4.1 Ferne Länder

Der Urbrander Turm kann in verschiedenen Regionen und anderen Zeiten gespielt werden. Hierzu sind keine regeltechnischen, aber Hintergrundtechnische Modifikationen notwendig.

Konversion-Autor:

Stefan Bushuven

Disclaimer:

Siehe Seite 2.

Die Dunklen Zeiten

In dieser Epoche ist der Urbrander Turm ein Relikt der Kolonialzeit der ersten Siedler. Der Ort sollte südlicher gelegen sein. Nebain wurde als schwarzer Magier hier durch eine Sekte von Brajan-Priester verhört und getötet. Ansonsten sind kaum weitere Anpassungen notwendig.

Myranor

Für das Spiel in Myranor bietet sich vor allem ein Wechsel der NSCs an, die an diesem Abend in einem alten Wachturm einer vergessenen Brajanos-Sekte zusammen kommen. Statt Andrasch und Khobal sind die Leonir-Krieger Khral und der weißbepelzte Thorrak hierher gekommen. Der junge Optimat Alcaldo nimmt mit seiner Neristugefährtin Ivana den Platz von Martellus und Elia ein. Die adlige Optimatin Kusia von Dorinthapolis ist nicht weniger hysterisch als ihr aventurisches Ebenbild. Dameo, Esano und die Wirtsleute bleiben außer Swanjara einfach Menschen. Letztere ist eine stumme Lynxir oder aber eine verbannte Hjaldingerin. Nebain wird zu einer dreiäugigen Zauberpriestermumie Xarxarons und Naurelius zu seinem Diener-Troll-Skelett Skhosh.

Rakshazar

In den Elendsvierteln der Metropole Shahana wurde vor über eintausend Jahren der Nagah-Hexenmeister N'bain von den Sanskitaren gestürzt, gefoltert und durch die Magie der Zelothim eine Trennung zwischen Körper und Geist vollzogen. Als ewige Strafe wurde er in ein Gewölbe unter einem alten Tempel eines heute unbekanntes Gottes zur ewigen Unruhe gebettet. Der Tempel ist heute vergessen, doch N'bains ruheloser Geist, sowie die Gebeine seiner schlangenleibigen Gefolgsleute existieren immer noch. Der Tempel wurde überbaut von den Gebäuden der stetig wachsenden Stadt. Direkt über dem Zugang zu N'bains vergessenem Verließ befindet sich heute die Taverne „Schwarzer Lotos“, in welchem Söldner wie die brutalen Faulzwergebrüder Kardrash und Bordrasch, die Nagah-Diebin Lisha, der alte und weitgereiste Zelothim Zulharan Shur, der sanskitarische Händler Gogor mit seinen Sklaven und und die Xhul-Kriegerin Ada eingekerkert sind. In der Nacht des Schreckens gelingt es N'bain nach über 1000 Jahren die magischen Siegel zu brechen und bringt Verderbnis über das Elendsviertel der Stadt, welches von den Stadtherren abgeriegelt und sich selbst überlassen wird. In diesem Szenario sind nicht nur die Untoten aus dem Verließ eine Gefahr, sondern auch die von N'bains Schergen abgeschlachteten Bewohner des Elendsviertels sowie die Wächter der Sanskitaren, die jeden töten, der das abgesperrte Viertel verlassen will.

Tharun

Nahezu an einem beliebigen Straßenrand steht die namenlose Taverne, in welcher der Morquai Nabaishan sein Verderben fand. Die Anlage war einst eine kleine Festung,

die von den 47 Guerai im Auftrag des Nayakai der Provinz ausgesandt wurden, den ketzerischen Frevler zu vernichten. Dies gelang ihnen nur unter Einsatz ihres Lebens. Die Guerai bezwangen Nabaishan, ihre Seelen wurden durch ihn versklavt und an die Katakomben seiner Festung gebunden. Über die Jahre verfiel die Anlage zu einer Ruine. Die 47 Guerai wurden zu einer Legende. Heute erhebt sich an der letzten Mauer der alten Festung nur eine Gaststätte, die von dem Wirt Dao-Sing betrieben wird. Die Spielercharaktere treffen an diesem Abend in der Taverne ein und treffen hier auf die Masha-Zwillinge Kia und Shobe, den Guerei Akim, den als Händler verkleideten gesuchten Verbrecher Taio-Shen und den Schatten Tio. In der kommenden Nacht dringt die von Nabaishan besessene Shobe in das Gewölbe unter der Taverne ein und entfesselt die Macht der 47 Guerei und ihres Herren...



Ende

Die Brautannchroniken

Zum Urbrander Turm

ein DSA 4.1 Abenteuer
von Stefan Bushuven

Prolog der
Grautannchroniken

Genre:

Survival-Horror / Dungeon-Crawling

Voraussetzungen:

keine

Ort:

Finsterkamm/Greifenfurt

Zeit:

1005 BF / (beliebig)

Komplexität:

Spieler: einfach

Meister: mittel

Erfahrung:

unerfahren

Anforderungen:

Gesellschaft: ● ● ● ●

Kampf: ● ● ● ●

Naturtalente: ● ● ● ●

Lebendige Geschichte: ● ● ● ●

