

# Heer der Finsternis

Segen der Aaru Kampagne - Teil I

ein Midgardabenteuer  
für 4-6 Charaktere vom Grad 7-11

von Channing Jones  
([cjones@cjgames.com](mailto:cjones@cjgames.com))



Copyright © 2014 Channing Jones  
Copyright freigegeben für nichtkommerzielle Zwecke  
Version: 1.0.1

# Inhaltsverzeichnis

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| 1 Übersicht.....                     | 3  |
| 1.1 Hintergrund.....                 | 3  |
| 2 Die Sühne des Maugurus.....        | 4  |
| 2.1 Ereignisse in Beornanburgh.....  | 4  |
| 2.2 Auftragsvergabe.....             | 5  |
| 2.3 Abenteurer in Not.....           | 6  |
| 2.4 Sumpf der Verdammten.....        | 8  |
| 3 Verwüstetes Erainn.....            | 17 |
| 3.1 Ratstreffen in Beornanburgh..... | 17 |
| 3.2 Reise nach Erainn.....           | 17 |
| 3.3 Richtung Verfluchtes Land.....   | 18 |
| 3.4 Am Rande der Mallachteara.....   | 18 |
| 3.5 Befestigte Lager.....            | 21 |
| 3.6 Ereignisse im Hauptlager.....    | 24 |
| 3.7 Die gesegneten Dörfer.....       | 29 |
| 3.8 Das Heer der Finsternis.....     | 30 |
| 3.9 Gebiet um das Weltentor.....     | 34 |
| 3.10 In der Welt der Aaru.....       | 36 |
| 4 Anhang.....                        | 40 |
| 4.1 Charakterdaten.....              | 40 |

# 1 Übersicht

Mächtige Truppen der Finsternis haben das südliche Erainn verwüstet. Es handelt sich scheinbar um eine Invasion Midgards aus einer anderen Welt. Die örtlichen Fürsten sind verzweifelt und haben die Länder Vesternesses um Hilfe gebeten. Die Helden bekommen den Auftrag einen verschollenen Magier zu finden, der sich auf dem Gebiet von Weltentoren spezialisiert hat. Das Ziel ist, das Weltentor zu finden und zu schließen. Doch nicht alles ist so, wie es scheint.

Das Abenteuer ist für 4-6 hochstufige Charaktere (ca. Grad 7-11). Es sollte mindestens einer mit einer göttlichen Aura dabei sein. Es wird das Regelsystem „Midgard“ (M3) verwendet.

## 1.1 Hintergrund

**2339 nL** Die Aaru finden zufällig ein Tor zur Midgardwelt im Osten Erainns am Rande der Mallachteara. Sie beginnen verdeckt die Erkundung der Midgardwelt und geben segensreiche, magische Steine an die Dörfer in der Gegend des Tores.

**2406 nL** Die blühenden Dörfer im östlichen Erainn fallen einigen hochrangigen Chaospriester und Finstermagier auf. Sie beginnen mit der Erforschung der Ursache.

**2410 nL** Der Finstermagier Gormach verwüstet mit einem Untotenheer, verbündeten Echsenmenschen und dem Drachen Ruafásach Dörfer im Osten des Fürstentums Cuanscadan. Die Verwüstungen durch das Heer von Gormach haben auch zum Ziel die aufgrund der Aaru-Magie blühenden Siedlungen am Rande der Mallachteara zu zerstören. Echsenmenschen und Dinosaurier sind per Schiff aus Rawindra gekommen. Sie sind am südlichen Rand der Mallachteara angelandet.

**2416 nL** Die Mächte der Finsternis versammeln weitere Kräfte im Osten Erainns. Sie werden weiterhin per Schiff aus dem Süden versorgt und verstärkt. Sie beginnen die Gegend systematisch zu durchsuchen. Sie streuen Gerüchte über ein "Heer der Finsternis" aus einer anderen Welt. Schließlich entdecken sie den ungefähren Ort des Weltentores. Daraufhin kommen Kristallgolems aus der Aaruwelt und sichern das Gebiet um das Weltentor. Sie können auch einen großangelegten Angriff der Mächte der Finsternis abwehren. Daraufhin beschränken sich die Mächte der Finsternis darauf, das Gebiet zu isolieren. Sie fangen an, drei Lager und ein Verteidigungsring um das Gebiet zu bauen.

**2417 nL** Einige Wehrlager werden am Rande der verwüsteten Gegend errichtet, um das "Heer der Finsternis" einzudämmen.. Sie werden mit Kriegeren aus ganz Erainn bemannt. Es werden Bittbriefe für weitere Krieger an die Nachbarreiche verschickt.

**2418 nL (Frühsommer)** Die Weisen Frauen von Teamhair finden durch göttliche Eingebung heraus, dass die Ursache des Problems ein Weltentor in dieser Gegend ist. Sie schicken unter anderem eine Bitte an die Gilde der Lichtsucher von Beornanburgh zur Unterstützung bei der Untersuchung und Schließung dieses Weltentores. Kurz darauf treten Vertreter der Mächte der Finsternis an die Fürsten Erainns heran und bieten ihre Unterstützung zur Abwehr der „Invasion“ an.

**2418 nL (Spätsommer)** Die Magiengilde in Beornanburgh bittet die Heldengruppe um Hilfe.

## 2 Die Sühne des Maugurus

### 2.1 Ereignisse in Beornanburgh

Die Magieryilde von Beornanburgh (Gilde der Lichtsucher) bekommt eine Nachricht von den Weisen Frauen von Teamhair. Diese glauben, dass es ein Tor zur Hölle im südlichen Erainn gibt. Sie bitten um die Versendung eines Experten bezüglich Weltentore zur Unterstützung bei der Schließung hiervon. Sie bitten auch um absolute Geheimhaltung, damit die Mächte der Finsternis nichts davon erfahren. Die Frauen von Teamhair befürchten nämlich, dass die Mächte der Finsternis auf Midgard Interesse haben könnten, dieses Tor für ihre finstre Zwecke zu gebrauchen.

Celadric, ein Magier aus der Gilde bekommt den Auftrag vom Gildenrat einen alten Eremit Maugurus zu finden, der mal Mitglied der Magieryilde war und Experte für Weltentore ist. Maugurus stand vor 11 Jahren und 11 Monaten in Verdacht sich mit schwarzer Magie zu beschäftigen und ihm drohte ein Ausschlussverfahren aus dem Gilde und möglicherweise sogar eine Verhaftung. Er verschwand kurz bevor das Ausschlussverfahren begann. Es ist nicht bekannt wohin er ging. Eine Untersuchung ergab, dass er möglicherweise in den "Sumpf der Verdammten" irgendwo in Chryseia flüchtete. Hierfür spricht auch, dass Maugurus stammt auch aus Chryseia stammt. Der Hinweis dazu ergab sich durch einige ausgerissenen Seiten aus einem Buch über chryseische Sagen. Dies können die Helden von einigen der Magier erfahren.

Der Verdacht der schwarzen Magie gegen Maugurus begründet sich auf einige Papiere und Beobachtungen wonach er sich mit "Vortices Sinistri" (Kraftorte finstrer Magie) beschäftigte und auch bereits einige Experimente dazu gemacht haben soll. Ein theoretisches Studium von finstrer Magie wird zwar in der Gilde im begrenzten Maße geduldet, aber das ging zu weit.

Celadric soll Maugurus überreden mit ihm zurück nach Beornanburgh reisen, wo er der Gilde seinen Rat zu dem Weltentor in Erainn geben soll. Dann sollen Maugurus und Celadric nach zusammen Erainn reisen, um der Sache auf den Grund zu gehen. Falls Maugurus bei der Lösung des Problems hilfreich ist, wird er dafür ein Pardon bekommen und wieder volles Mitglied der Gilde werden können.

Celadric ist ein Elementarmagier (Gr 6) mittleren Alters (44). Er hat sich bereits einige Male nützlich gemacht mit gefährlichen Aufträgen, da er in der Regel keine Angst hat. Er hat gute Erfahrungen mit dem Anheuern von Abenteurern gemacht und kennt daher die einschlägigen Ort in Beornanburgh, wo sich diese Aufhalten. In Kämpfen neigt er dazu größere Risiken einzugehen (z.B. mit Feuerkugel). Auch neigt er dazu Gefahren zu unterschätzen oder kleinzureden, es sei denn es geht darum Wasser zu überqueren.

Iselda, eine graue Hexerin im hohen Rat der Magieryilde ist jedoch im Bündnis mit den Mächten der Finsternis auf Midgard. Sie weiß über die wahre Natur des Problems. Sie hofft zwar auch, dass Maugurus das Tor schließen kann, will aber zur Sicherheit die Ereignisse verfolgen. Daher schenkte sie Celadric einen Familiar, ein Taschendrache, den er "Fuchury" genannt hat. Sie hat ihm in einem Ei als Geschenk übergeben. Es schlüpfte dann zum Schein und band sich zum Schein an Celadric. In Wahrheit ist es aber schon vorher geschlüpft und an Iselda gebunden. Sie hat danach mit einem Zauberspruch die Eischale mit dem Drachen drin wieder zusammengefügt. Der Taschendrache soll in ihrem Interesse intervenieren, falls der Auftrag schief läuft. Es ist bekannt, das Taschendrachen demjenigen gegenüber loyal sind, der beim Schlüpfen anwesend ist. Diese Person wird als "Mutter" anerkannt.



Fuchury

## 2.2 Auftragsvergabe

Celadric hat von den neusten Heldentaten einer gewissen Gruppe von Abenteurern gehört und spricht daher diese an, als er sie in einer Gaststätte findet.

Nach einem kurzem Gespräch über etwas Belangloses wird er sich vorstellen und von einem wichtigen, geheimen Auftrag für die Gruppe sprechen. Er sagt, dass er etwas von ihren vorgehenden Heldentaten gehört hat, und nennt auch ein Beispiel. Er bittet sie um ein Treffen am nächsten Morgen in der südlichen Ecke des Friedhofes der Stadt. Dann treibt er sich noch kurz in der Gaststätte herum redet mit einigen Leuten und verlässt dann die Gaststätte. Er wird darauf achten, dass er nicht verfolgt wird. Er wird dann zurück zur Magieryilde gehen.

Er ist allerdings etwas misstrauisch gegenüber Zwergen und hält diese für goldgierig und verräterisch, da einmal eines seiner Aufträge wegen eines solchen Zwerges schiefgegangen ist. Sollte sich also unter den Helden ein Zwerg befinden, wird er ihn vorher folgendermaßen prüfen. Er holt einen Bettler in die Gaststätte zum Tisch an dem der Zwerg sitzt. Dann legt er 100 GS auf den Tisch und fordert den Zwerg auf festzulegen, welchen Betrag davon er selber und welchen davon der Bettler davon bekommt. Er könne eine beliebige Aufteilung festlegen. Falls der Zwerg aber weniger als 40 GS davon dem Bettler überlässt, wird Celadric diesen für den Auftrag nicht einstellen wollen.

In der südlichen Ecke des Friedhofs, etwas versteckt durch hohe Hecken, befindet sich ein kleiner, wunderschöner Garten mit einer Sitzbank. Der Weg zu diesem Bereich führt durch eine doppelflügeliges

Holztor mit jeweils einer verschnörkelten “11” darauf. Celadric wartet dort früh am nächsten Morgen auf die Gruppe.

Celadric erzählt den Helden, dass er Begleitung nach Chryseia in einen gefährlichen Sumpf dort und zurück braucht, um einen ehemaligen Magier der Magiergilde von Beornanburgh dort zu finden. Dieser soll gebeten werden zur Gilde nach Beornanburgh zu kommen, damit er sein Wissen beitragen kann bei der Klärung eines wichtigen magischen Sachverhalts. Celadric kennt Maugurus persönlich, sie werden sich also gegenseitig erkennen. Nur falls die Helden einwilligen, wird er ihnen weitere Details erzählen. Diese sind, dass der gefährlichen Sumpf dort, “Sumpf der Verdammten” heißt und der Magier Maugurus heißt. Außerdem erzählt Celadric was mit diesem vor fast 12 Jahren passiert ist, was allgemein in der Magiergilde bekannt ist. Weitere Hintergründe zu dem Auftrag wird er den Helden aber nicht erzählen, insbesondere nicht, dass es um die Schließung eines Weltentores geht. Celadric bittet die Helden um strengste Geheimhaltung.

Celadric bietet als Belohnung pro Person 2000 GS davon 400 GS im voraus. Außerdem darf sich jeder Held ein magisches Artefakt mittlerer Stärke aus der Schatzkammer der Gilde aussuchen. Falls sie dort nichts passendes finden würden sie vielleicht auch eines anfertigen lassen. Unterwegs erbeutete Schätze dürfen die Helden behalten, sofern dies legal geschehen ist.

In Beornanburgh sind keine weitere Kopien des chryseischen Sagenbuches und auch keine weiteren Hinweise über den “Sumpf der Verdammten” zu finden. Diese gibt es allerdings in Chryseia (siehe Kapitel 2.4).

Falls die Helden überlegen mit dem Schiff nach Chryseia zu reisen wird Celadric dagegen argumentieren: “wegen des nahenden Herbstes, und dem Risiko der Herbststürme”. Falls es doch eine weitere Diskussion gibt wird Celadric auf den Landweg beharren. Er hat nämlich eine Phobie gegen Seereisen und große Wasserflächen ganz allgemein. Dieses stammt von einer tiefen Angst vorm Ertrinken aufgrund eines Erlebnisses in seiner Kindheit. Davon wissen aber die anderen Magier in der Gilde nichts. Er wird auch versuchen, dies vor den Helden geheimzuhalten. Bei jeder Wasserfläche, in der man ertrinken könnte, die Celadric überqueren muss, muss er einen PW:Sb+30 bestehen ansonsten bekommt er Zitterkrämpfe und ist handlungsunfähig.

## **2.3 Abenteurer in Not**

Unterwegs nach Chryseia in einem Pass durch das Melgar-Gebirge treffen unsere Helden auf eine Abenteurergruppe in Not. Sie liegen auf der Straße neben ihren verwundeten Pferden gespickt mit zahlreichen Bolzen. Es gibt außer diesen und einem kniehohen Stein keine Deckung. Eine Räuberbande hält sich auf den umgebenden, steilen Anhöhen (10m hoch, 50m entfernt) verschanzt und beschießt die Gruppe mit schweren Armbrüsten. Eine Priesterin der Gruppe ist am Hals schwer verletzt. Eine große Lache Blut hat sich auf den Boden neben ihr gebildet während ein anderer aus der Gruppe (Kamal Rao) sich um ihr kümmert. Ein schwer gepanzerter Zwerg mit Augenklappe läuft laut brüllend umher und versucht (erfolglos) den steilen Anhang zu erklettern. Er wird immer wieder durch die Wucht herunter geworfener, schwerer Steinbrocken zurückgeworfen. Ein Halbelf mit schwarzem Haar liegt mit zerbrochenen Langbogen auch in Deckung hinter dem Stein.

Der Weg führt genau in diesen Pass hinein. An der engsten Stelle ist der Abstand zwischen den beiden entgegen liegenden Klippen nur 5m. Die Räuber haben sich jeweils zur Hälfte auf beide Seiten verteilt.

Die Räuberbande besteht aus:

3 Scharfschützen (Grad 5) mit jeweils einer schweren Armbrust (Angriff +11, 2W6+1 Schaden)

5 Bogenschützen (Grad 4) mit jeweils einem Bogen (Angriff +8, 1W6 Schaden)

10 weitere Räuber (Grad 2) jeweils mit Kurzsword oder Keule bewaffnet (Angriff +6, 1W6 Schaden)

1 Räuberhauptmann (Gl6) mit Langsword (Angriff +12, Schaden 1W6+2) und Kettenrüstung

Die (finstre) Abenteurergruppe besteht aus:

Gorgrim (m, Zwerg, Sö9, aus Waeland, alt mit grauem Haar und einer Augenklappe)

Kamal Rao (m, Mensch, As8, aus Rawindra)  
"Sorxella" (w, Mensch, Hx6 (schwarz), aus Alba)  
Deluon (m, Halbdunkelelf, Wa8, aus Erainn, sein Bogen ist gerade zerbrochen)  
Arinel (w, Mensch, PC11, aus Alba, sie trägt ein Aurenhemd, welche ihre dunkle Aura verbirgt)

Falls unsere Helden sie erfolgreich helfen werden sie sich herzlich bedanken. Sie werden sogar einen magischen Gegenstand als Dank anbieten (Trank "Austreibung von Gift" welche alle Auswirkungen von Gift aufhebt und die verlorenen LP zurückgibt, wenn das Opfer noch lebt) allerdings unter lautstarkem Protest des Zwerges.

Arinel ist offensichtlich die Anführerin der Gruppe. Sie wird zur Tarnung behaupten, eine Priesterin der Vana zu sein, die noch nicht ihre "höhere Weihung" empfangen hat (daher die fehlende Aura). Sie kennt auch einige der elementaren Gebete und Rituale des Vana-Glaubens.

Die Gruppe trägt zwei finstere Gegenstände bei sich. Falls unsere Helden sie darauf ansprechen, werden sie folgende Lüge erzählen. Sie sagen, dass sie diese Gegenstände und die Spruchrollen vor einiger Zeit in einer Ruine einige Tagesreisen von hier erbeutet haben. Sie wollen sie nun zum Austreiben zum Tempel in Estragel (eine kleine Stadt an der südlichen Ostküste Albas) bringen.

Die Gegenstände sind:

Statuette des Sharku: (wirkt bei Anblick von vorne wenn von Sharku-Priester gehalten gleichzeitig wie "Namenloses Grauen", "Verbotenes Wort" und "Böser Blick" bis zu 30m Entfernung auf Personen, die nicht Sharku-gläubig sind. Ein Priester des Sharku kann in 1m UK davon wie in einem Tempel des Sharku wunder wirken (d.h. ohne AP-Kosten).

Dolch des Erzvampirs (+1/+3): Der Dolch hat außerdem sämtliche folgende Effekte bei Opfer, die lebendige Wesen mit Blut sind. Der Träger dieser Waffe gewinnt den am Opfer ausgeteilten LP Schaden als AP. AP die über sein AP-Maximum hinausgehen gewinnt er stattdessen als LP (aber nicht über sein LP-Maximum hinaus). Das Opfer muss nach jedem Treffer mit LP-Verlust einen EW:psy mit WM-5 gelingen, ansonsten ist es in der nächsten Runde "Verwirrt" (siehe Zauberspruch). Wenn das Opfer überlebt, wird es mit einer Wahrscheinlichkeit von verlorene LP \* 1% im Verlauf der nächsten 1W6 Nächte zum Vampir.

Des weiteren hat die Gruppe an "verdächtigen" Gegenständen noch 3 Spruchrollen mit schwarzer Magie (Austreibung des Guten, Graue Hand, Pestklaue) bei sich.

Wenn sie nicht zusammen weiterziehen werden sie abends sie zufällig im nächsten Dorf in der Gaststätte treffen. Sie erkundigen sich dort bei Einheimischen über eine örtliche Erzählung. Es geht dabei um einen schwarzen Drachen, der vor kurzem in der Gegend wieder aufgetaucht sein soll. Falls unsere Helden die Abenteurergruppe darauf ansprechen, werden sie behaupten sie seien auf der Suche nach dem Drachenhort. Sie suchen tatsächlich den Drachenhort, sind aber in Wirklichkeit im Auftrag der "Mächte der Finsternis" unterwegs, um den Drachenhort abzusichern und einige wichtige Artefakte von dort zu holen, da dieser im Moment verlassen ist. Es handelt sich um den uralten Drache Ruafásach. Dieser kämpft seit kurzen für die Mächte der Finsternis in Erainn. In der Gegend gibt es nur alte Erzählungen über ihn.

Falls die Helden weiter in die gleiche Richtung reisen, wird die Gruppe sie bis zum nächsten Dorf begleiten. Dort werden sie übernachten und sich nach dem Drachen erkundigen wie oben.

Am nächsten Tag werden sie in die entgegengesetzten Richtung zu der Heldengruppe abreisen mit der Begründung aufgrund einer "göttlichen Eingebung" möglichst bald zum Tempel in Estragel zurückkehren zu müssen.

Falls die Helden auch nach Estragel reisen wollen, wird Celadric darauf bestehen weiter nach Chryseia zu reisen, "da die Zeit drängt, und es wichtigeres gibt". Er wird zur Not einiges vom wirklichen Auftrag offenbaren, um die Helden zu überreden, bei ihm zu bleiben. Er kann auch den Vorschlag machen, wenn die

Helden immer noch darauf bestehen, einen Boten dorthin zu schicken. Dieses gilt übrigens auch für den Rückreise von Chryseia nach Beornanburgh.

## **2.4 Sumpf der Verdammten**

Die folgende Legende über den Sumpf der Verdammten finden sie in der jeder größeren Stadt Chryseias (z.B. Ikonium) in einer dortigen Bibliothek der Magiergilde oder eines Tempels.

### **Die Legende des Sumpf der Verdammten**

Vor einigen hundert Jahren zog der mächtige Feldherr Crippos durch Chryseia und eroberte eine Stadt nach der anderen. Viele Städte ergaben sich ihm freiwillig und schworen ihm Gefolgschaft. Am Fluss Elpeus gab es damals eine prächtige Stadt namens Pandosia, die berühmt war für ihre mächtigen Krieger. Die Stadt weigerte sich zunächst sich ihm unter zuwerfen. Jedoch ergab sich die Stadt nach einer zweijährigen Belagerung. Als Tribut forderte Crippos die Krieger der Stadt für sein Heer. Die Stadt willigte ein. So zog Crippos weiter mit einem noch mächtigerem Heer und unterwarf beinahe das gesamte Chryseia. Nach einigen Jahren rebellierte jedoch Pandosia und Crippos tauchte an der Stadt mit seinem Heer auf. Um nicht nochmal eine lange Belagerung durchführen zu müssen stürmte er diesmal die Festungsmauern und ließ die Stadt niederbrennen. Auch die Krieger aus Pandosia selber beteiligten sich daran. Als der zentrale Tempel in Flammen unterging verfluchte die oberste Priesterin die Söhne Pandosias für ihre Beteiligung an dem Angriff. Wenige Tage später verbreitete sich eine Seuche unter dem Heer Crippos aus und raffte nahezu alle seine Soldaten hin. Die toten Soldaten aus Pandosia die sich an dem Angriff beteiligten fanden keine Ruhe und streiften nachts durch die Gegend und griffen die wenigen Lebendigen an, die sich dort noch aufhielten. Bald jedoch verschwanden die letzten Bewohner aus der Gegend und sie verwaiste. Ein übler Sumpf breitete sich aus und verschluckte auch die Ruinen der Stadt Pandosia. Seitdem wagt es niemand mehr in diese Gegend hinein.

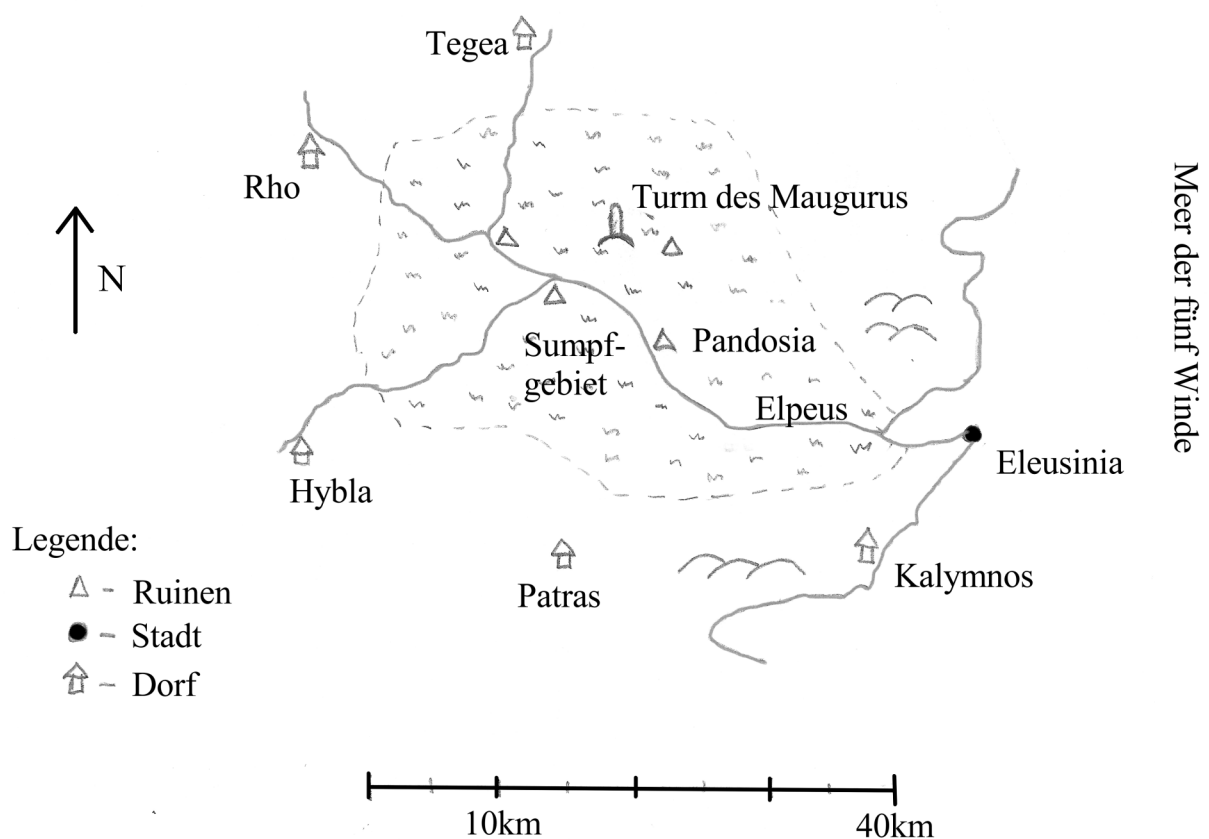
### **Beschreibung**

Der Sumpf der Verdammten befindet sich im östlichen Chryseia im Süden der Provinz Demetika (etwa 400km südlich von Ikonium). Der nächste Ort ist Eleusinia, eine kleine Stadt, etwa 10km östlich vom Sumpf. Es ist ein Brackwassersumpf von etwa 40km x 20km an der Mündung des Flusses Elpeus ins Meer. Der Sumpf ist eher karg bewachsen. An manchen Stellen befindet sich einiges an Buschwerk und Bäumen. Der Sumpf ist außerdem an vielen Stellen sehr matschig und kaum zu durchqueren, da man dort häufig knietief im Morast einsinkt. Überall befinden sich außerdem Wasserlöcher, die einem in den Weg kommen. Reisende zu Fuß kommen daher nur 1km/h voran. Reiten ist nicht möglich.

Nachts tauchen dort Untote auf und greifen alle lebendigen Wesen an, die umherwandern. Die einheimische Tierwelt weiß sich davor zu verstecken. Zu dieser Jahreszeit findet außerdem tagsüber die Wanderung der Riesenkrabben Richtung Meer statt. Diese haben gefährliche Klauen, dicke Panzer und sind sehr hungrig. Außerdem soll es dort sich die Hydra Panopta, der Drache mit den tausend Augen geben. Nur bei Vollmond geben die Untoten Ruhe, allerdings soll gerade dann die Hydra unterwegs sein. Diese Hinweise können die Helden zum Teil in Eleusinia erhalten, Ansonsten auch von Bewohnern am Rande des Sumpfes. Im Sommer und Herbst steigen durch die Hitze an vielen Stellen des Sumpfes unsichtbare Fäulnisgase vom Sumpf auf, so dass Personen oder Tiere plötzlich ersticken können.

Nur ganz wenige Bewohner am Rande des Sumpfs kennen manche der Gefahren dort, da sich fast niemand dorthin traut. Nur ein Hirte, Doriskos, der sich gelegentlich dorthin traut kennt alle Gefahren dort, auch die durch die Faulgase (falls die Helden sich besonders um Informationen aus den nahegelegenen Dörfern bemühen, kann der Spielleiter ihnen Doriskos über den Weg laufen lassen).



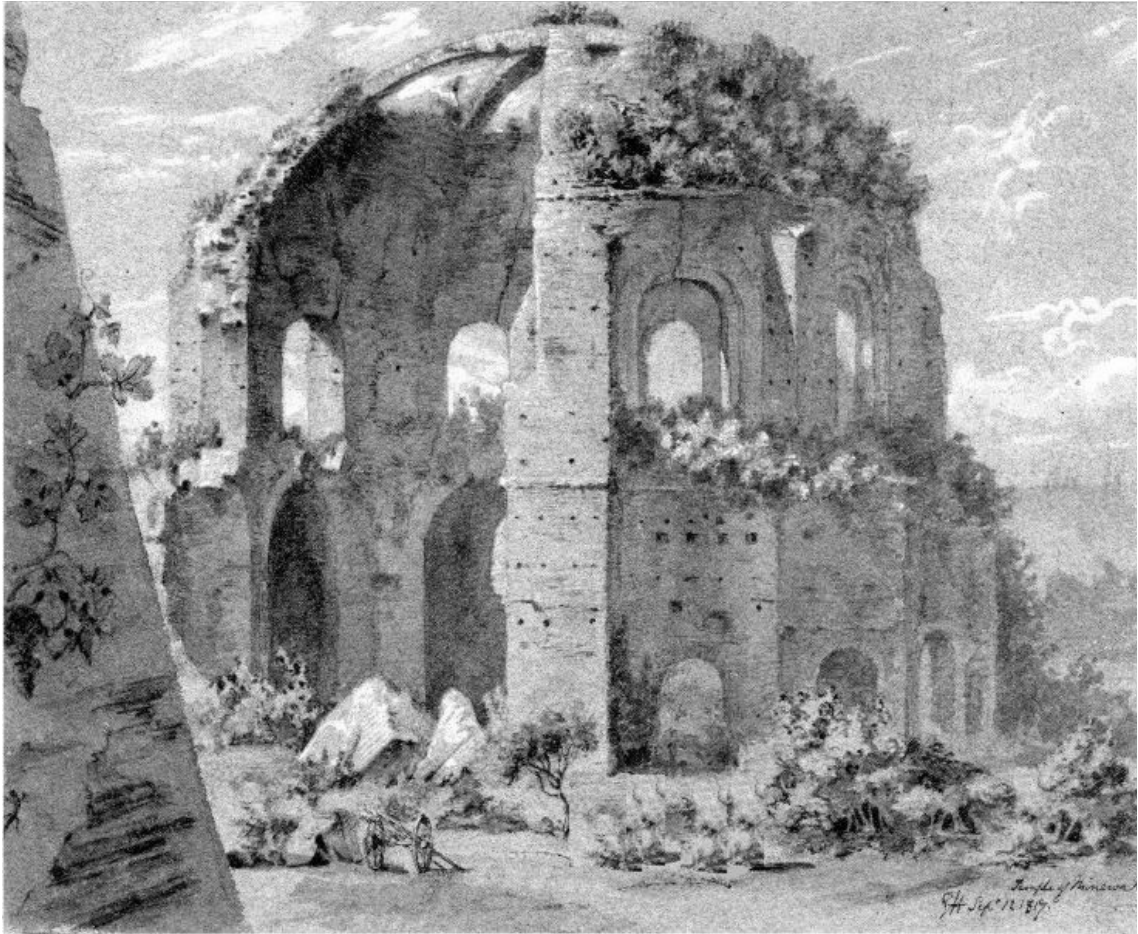


### Eleusinia

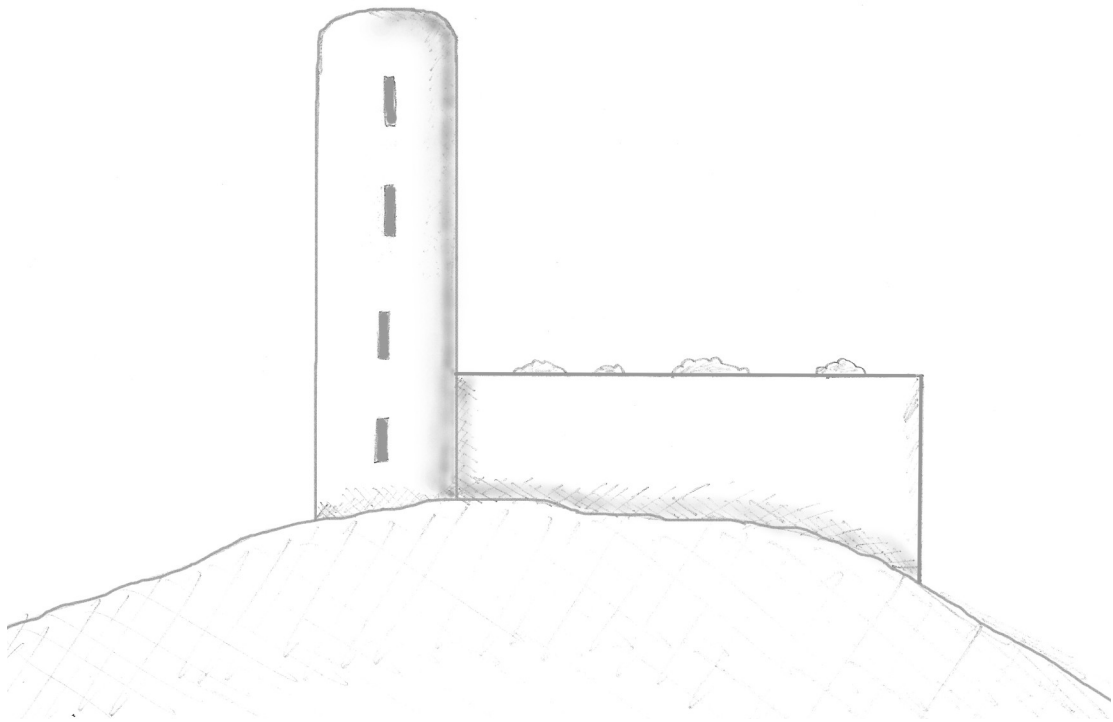
Eleusinia ist eine kleine Hafenstadt mit ca. 1000 Einwohnern. Niemand hier kennt sich mit dem Sumpf aus, da sich niemand dorthin traut. Die Legende vom Sumpf der Verdammten ist hier aber allgemein bekannt. Die Einwohner sprechen aber ungern darüber. Es gibt den örtlichen Aberglauben, das zu viel Gerede über den Sumpf der Zorn der Verdammten aus dem Sumpf anzieht. Es gibt auch einige wilde Gerüchte über den Sumpf.

### Ruinen von Pandosia

Es gibt noch einige ruinierte Überreste der Stadt Pandosia, die aus dem Sumpf herausragen. In den unterirdischen Gewölben halten sich tagsüber die Untoten auf.



Ruinen von Pandosia



Turm des Maugurus

## **Der Turm des Maugurus**

Maugurus hat sich einem Turm, welcher wohl einmal zur Stadt Pandosia gehörte inmitten des Sumpfes eingerichtet (siehe Bild). Der Sumpf ist nämlich in der Tat ein Kraftort für finstre Magie (halbe AP-Kosten und halbe ABW für schwarze Magie). Davon macht Maugurus auch etwas Gebrauch. Den Turm hat er durch Magie wiederhergestellt. Er verwendet auch Magie um sich zu verbergen und beschützen. Daher kann nur jemand der ein EW:psy mit WM-5 gelingt, diesen Turm aus der Ferne bewusst wahrnehmen. Neben dem Turm ist eine 3m hohe, kreisrunde, glatte Mauer wie aus einem Stein (50m UK). Diesen hat Maugurus durch einen Zauber erschaffen. Ein kurzer Abschnitt dieser Mauer berührt den Turm. Auf der gegenüber liegenden Seite gibt es ein großes, verschlossenes Eisentor mit magischen Insignien und einer „11“ auf jeder Tür. Innerhalb der Mauer befindet sich ein wunderschöner, kleiner Garten, in dem einige Bäume, viele Blumen und Gemüse wachsen. Dieser Fleck ist eine Ausnahme im sonst düsteren Sumpf, da es sich direkt über einen Tempel der Nea Dea (wF) befindet. Von hier aus gibt es einen hüfthohen Eingang zum Turm, der allerdings durch eine Wandillusion verborgen ist. Ein Skelett bewacht den Eingang hinter der Wandillusion und greift alle Wesen außer Maugurus, Eris und ihre Wächter an. Außerdem befindet sich eine Wächterrune „Vereisen“ (WM+23) gesichert ist (Maugurus und Eris können mit einem Zauberwort passieren) im Boden. Der Turm hat nur schmale schießchartenartige Fenster (etwa 15cm breit), hinter denen jeweils ein feinmaschiges Netz (gegen Mücken) gespannt ist. Der Turm ist oben rund und zugemauert.

### **3. Geschoss:**

Büro und Bibliothek mit zahlreichen Schriften (hauptsächlich selbstverfasste).

### **2. Geschoss:**

Schlafraum. Heimstein in einer Ecke, welcher bei Aufleuchten einen Zauber auslöst (Alarm per „Zwiesprache“ an Maugurus). Dieser spezielle Heimstein (mit „Blendwerk“ bezaubert) ist auch für die magische Tarnung des Turms verantwortlich (Wirkung siehe oben).

### **1. Geschoss**

Vorratskammer

### **Erdgeschoss:**

Küche und Aufenthaltsraum. Durchgang zum Garten, mit Wandillusion und Wächterrune (s. oben)

### **Keller:**

Labor mit nekromantischen Experimenten (z.B. konservierte Leichenteile), sowie ein Heptagramm (zu den dämonischen Chaosebenen). Er hat hier noch eine Schatztruhe mit 97 GS und 18 SS, die durch eine Wächterrune „Versteinern“ gesichert ist.

Maugurus ist ein kleiner, etwas dicker Mann im Alter von 55 Jahren mit kurzen, schwarzen, Haaren und einer Halbglatze (siehe Bild unten). Er ist etwas zerstreut, da er manchmal gedankenversunken ist. Er philosophiert gerne mit Magiekundigen über verschiedene magische Theorien. Er hält sich in Kämpfen meistens zurück. Er isst ungern Gemüse, es nennt es „Grünzeugs“. Er grinst sehr häufig ohne Grund.

Maugurus ist sehr an magischer Theorie interessiert. Es ist sogar so sehr davon besessen, dass er keine Skrupel hat, sich mit der dunklen Seite der Magie zu beschäftigen. Er hat allerdings keine bösen Absichten. Er experimentiert daher auch mit der Nekromantie, schwarzer Magie sowie Dämonenbeschwörung. Er beschäftigt er sich auch mit der Natur von Kraftorten und arbeitet weiter an seiner komplexen Theorie über Weltentore. Für seine Forschungen ist Maugurus tagsüber häufig im Sumpf unterwegs. Er wird dabei von zwei Skeletten bewacht.

Maugurus hat eine Tochter im Alter von 7 Jahren, Eris, die mit ihm in seinem Turm wohnt. Er hatte vor etwa acht Jahren eine Affäre mit einer Schäferin aus einem Dorf am Randes des Sumpfes. Die Mutter ist bei der Geburt gestorben. Er liebt seine Tochter sehr, und ist sehr besorgt um ihr Wohlergehen. Er hat ihr zum Schutze einige magische Gegenstände gegeben und sie unterrichtet, wie sie sie zu ihrer Verteidigung einsetzen kann. Des weiteren hat er zwei Golems erschaffen, die sie dauerhaft begleiten und bewachen. Eris nennt sie „Onka“ und „Donk“. Aus der Nähe kann Celadric ihre Ähnlichkeit mit Maugurus erkennen.

Die folgenden Gegenstände trägt Eris immer bei sich:

Stab der Blitze (Zaubern+23, ABW 1%)

Ring "Vereisen" (Zaubern+23, ABW 5%)

Ring "Graue Hand" (Zaubern+23, ABW 10%)

Amulett "Umkehrschild" (Zaubern+23, ABW 5%)

Eris ist sehr misstrauisch gegenüber Fremden. Sie hat keine Skrupel ihre sämtlichen magische Gegenstände zum Angriff gegen Fremde einzusetzen und ihre beiden Golems auf sie zu hetzen. Die Golems gehorchen ihr wenn sie befiehlt jemand anzugreifen. Sie hält sich zu dieser Jahreszeit tagsüber häufig im Garten auf. Sie ist etwas ungezogen, da Maugurus ihr nahezu jeden Wunsch erfüllt.

Eris kennt sich im Sumpf im Umgebung vom Turm gut aus. Sie kennt Wege, wo sie mit ihren Golems entlanggehen kann, ohne dass diese im Sumpf versinken. Eris und Maugurus sind außerdem mit der Zeit relativ immun gegen die Mördermücken geworden.

Maugurus besucht manchmal die Dörfer Tegea und Rho unter dem Decknamen Myxgyros um dort Lebensmittel einzukaufen und mit kleinen magischen Dienstleistungen etwas Geld zu verdienen.

Maugurus lässt sich letztendlich überreden auf den Vorschlag von Cedric einzugehen, nämlich der Magiergilde in Beornanburgh zu helfen bei der Lösung des Problems mit dem Weltentor und im Gegenzug eine Begnadigung und die Wiederherstellung seiner Gildenmitgliedschaft zu erhalten. Er wird aber zunächst misstrauisch sein, besonders wenn die Helden in seinen Turm eingedrungen sind oder seine Tochter bekämpft haben. Maugurus wird auch verlangen, dass seine Tochter nach Beornanburgh mitreisen kann. Ein weiterer Grund, warum Maugurus sich auf das Angebot einlässt ist, dass ihm langsam das Geld ausgeht.

Für die Rückreise nimmt Maugurus einen großen Teil seiner gesammelten Schriften mit, insbesondere seine Notizen zu seiner Theorie über Weltentor. Er nimmt auch Zutaten und Instrumente mit, mit denen Weltentore auf Entfernung aufspüren kann (magisch ungeschützte Tore bis 2km, magisch geschützte bis ca. 200m Entfernung). Die Wächtergolems werden von ihm kurz vor der Abreise deaktiviert.

### **Ruine nahe dem Turm des Maugurus**

Bevor die Heldengruppe mit Maugurus und Eris nach Beornanburgh abreisen, wird er auf Drängen seiner Tochter die Helden eindringlich bitten, ihr Stofftier "Hasi" aus einem Keller in einer nahegelegenen Ruine zu holen, welches sie dort vor zwei Jahren verloren hat. Eris befürchtet, dass sie hier nicht mehr zurückkehren wird, wenn sie abreisen, und sie daher keine Gelegenheit bekommen wird, es jemals zurückzuholen. Ihre Wächtergolems konnten es bisher nicht holen, da diese nicht durch das kleine Kellerloch passen hinter dem das Stofftier liegt.

Die Skelettkrieger haben das Stofftier in einen anderem Raum verlegt und dort eine Falle vorbereitet. Es liegt jetzt auf einen Podest auf den Tageslicht durch einen dünnen Schacht scheint. Über dem Gangstück vor dem Eingang zum Raum sind große Steinblöcke an der Decke befestigt, die herunterfallen sollen, nachdem die Suchenden in den Raum hineingetreten sind. Somit soll die Flucht verhindert werden. Zwölf Skelettkrieger und zwei Todlose sind in einigen Nischen des Raums eingemauert, aus der sie ausbrechen können, sobald die Falle zugeschnappt ist. Hintergrund ist, dass es den Untoten im Sumpf (sie haben eine Art Gruppenbewusstsein) schon lange stört, dass sie nicht an Maugurus und seine Tochter heran kommen. Daher haben sie diese aufwändige Falle vorbereitet und warten nun seit Jahren darauf, dass er da hinein tappt.

Beschreibungen der Räume (siehe Karte):

Raum 1:

Hier ist ein ehemaliger Schlaf- und Aufenthaltsraum. Die Möbel sind alle Morsch. Hier ist nichts wertvolles zu finden.

#### Raum 2:

Hier ist ein ehemaliger Lagerraum mit einigen Fässern und Kisten. Diese sind alle Morsch und zerfallen leicht. Der Inhalt ist allesamt seit langem verrottet und vermodert.

#### Raum 3:

Hier ist ein weiterer ehemaliger Aufenthalts- und Schlafraum, der scheinbar für höher stehende Personen war. Auch hier sind alle Möbel und Einrichtungen schon sehr alt und verrottet. Nach einigem Suchen können die Abenteurer jedoch einige, kleinere Kunstgegenstände im Wert von 1W20 GS finden.

#### Deckenfalle:

Falls die Abenteurer genau hier an der Stelle im Gang suchen können sie mit einem erfolgreichem EW:Wahrnehmung oder EW:Fallen entdecken ein Falle entdecken. Mit Fallenmechanik können sie herausfinden, dass hier etwas mit der Decke nicht in Ordnung ist. Die Falle kann allerdings nicht entschärft werden ohne sie auszulösen.

Beim Auslösen dieser Falle ein fällt ein großer, rechteckig gehauener Stein mit einer breite von 2m und einer Länge von 4m herunter, der den Gang dann gänzlich ausfüllt. Ein Wesen, das unter dem Stein ist, wenn dieser runterfällt, muss einen PW:RW machen und erleidet 6W6 Schaden (leichter Schaden wenn Prüfwurf gelungen, ansonsten schwer).

#### Raum 4:

Hier ist ein großer Altarraum mit einigen Säulen, in dem früher eine örtliche chryseische Gottheit verehrt wurde. Mit einem erfolgreichem EW:Sagenkunde lässt sich herausfinden, dass dies eine weibliche Gottheit namens „Themis“ war, die für Gerechtigkeit und Fruchtbarkeit stand.

Am andere Ende des Raum auf einem Podest zu dem zwei Treppen führen steht ein Altar. Auf dem Altar liegt das Stofftier Hasi genau an der Stelle an der das Tageslicht durch einen Schacht auf den Altar strahlt. Die 12 Skelettkrieger und 2 Todlosen brechen aus ihren Nischen hervor sobald das Stofftier bewegt wird. Gleichzeitig wird dann die Deckenfalle ausgelöst. Die Skelettkrieger und Todlosen können sich per Zwiesprache unterhalten und haben eine Art „Gruppenbewusstsein“.

In den Nischen aus denen die Todlosen und Skelettkriegern ausbrechen lassen sich Wertgegenstände (meistens Gegenstände für Tempelrituale) im Wert von 1W100 GS finden.

Die Ausrüstungsgegenstände der Skelettkrieger sind alt und verrostet und haben kaum einen Wert.

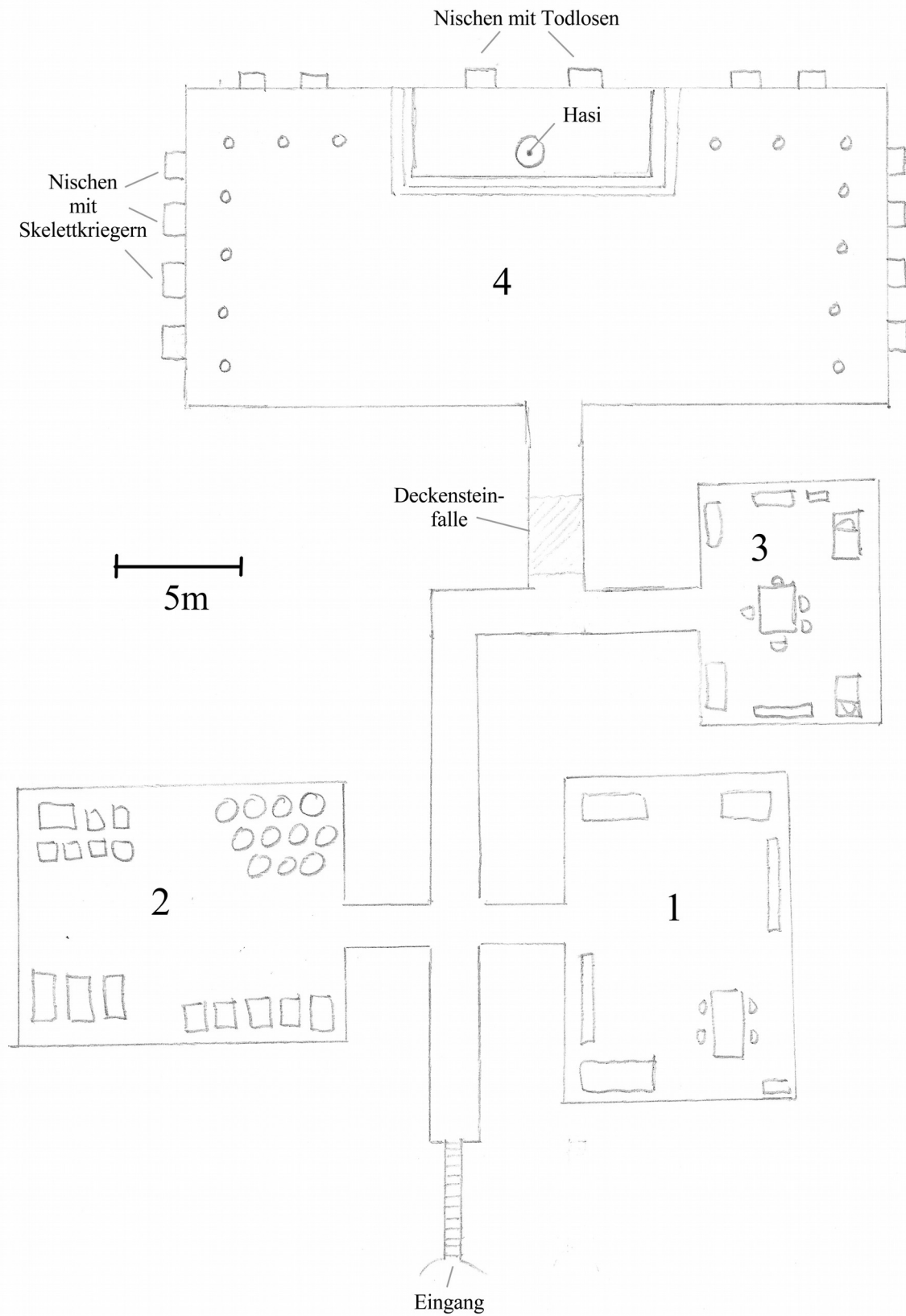
#### versteckte Nische:

Falls die Abenteurer den Altarraum gründlich durchsuchen finden sie mit einem erfolgreichen EW:Wahrnehmung noch eine versteckte Nische. Mit „Geheimmechanismen öffnen“ lässt sich diese öffnen.

Innen drin finden sie den Tempelschatz im Wert von 350 GS. Außerdem befindet sich dort noch eine Schriftrolle mit dem Zauber „Bannsphäre“, eine Schriftrolle mit dem Zauber „Verfluchen“ und eine Brosche der wundersamen Heilung (siehe Midgardregelwerk).

Des weiteren ist darin ein Tagebuch enthalten, in dem der Schreiber auf Chryseisch die Ereignisse festgehalten hat, wie die Stadt Pandosia untergegangen ist (siehe „Die Legende des Sumpf der Verdammten“). Am Ende der Erzählung stehen die einprägsamen und etwas seltsamen Worte: „Wir sind dem Bösen verfallen, weil wir dachten, die Umstände würden es nicht anders erlauben. Doch merke, es ist nicht alles so, wie es erscheint.“. Darunter ist noch eine Unterschrift, die wie „11:11“ aussieht.

## unterirdischer Tempel (Falle mit Stofftier)



Karte von unterirdischem Tempel mit Falle (im Sumpf der Verdammten)

## Gefahren im Sumpf der Verdammten

### Faulgase

Im Sommer und Herbst steigen überall im Sumpf Faulgase empor. Pro Kilometer durchschrittenes Sumpfgebiet besteht tagsüber eine Wahrscheinlichkeit von 20% sowie Nachts von 5%, dass man auf eine Blase mit Faulgasen von 2W6m UK trifft. Nur wer einen erfolgreichen EW:Überleben Sumpf (WM-4 beim ersten Mal, sowie WM-4 bei Nacht) oder EW:Wahrnehmung (WM wie "Überleben Sumpf" und zusätzlich WM-4) schafft, kann dies im letzten Moment erkennen und ausweichen. Dieser kann dann auch nahestehende Personen warnen, so dass diese dann mit einem erfolgreichen PW:RW (WM+50 beim ersten Mal) ebenfalls ausweichen können. Bei der ersten Begegnung mit diesem Phänomen, und wenn die Helden nicht vorgewarnt wurden werden alle entsprechenden Modifikatoren oben auf die Erfolgswürfe bzw. Prüfwürfe angewendet, ab der zweiten Begegnung dann nicht mehr. Wer es nicht schafft auszuweichen erleidet 4W6 schweren Schaden durch Ersticken und Verätzung, welcher mit einem erfolgreichen PW:Ko auf die Hälfte reduziert wird (abgerundet). Wer mindestens einen LP verliert, dem ist für 1W6\*10 Minuten übel und handlungsunfähig.

### Hydra Panopta

Die Hydra hat 9 Köpfe mit jeweils 9 Augen und treibt nur in Vollmondnächten ihr Unwesen. Sie greift wahllos alles an, was sie erblicken kann. Pro Stunde Aufenthalt bei Vollmondnacht im Sumpf besteht eine Wahrscheinlichkeit von 10% dass sie die Gruppe erblickt. Der Spielleiter kann zufällig bestimmen oder einfach entscheiden wann die nächste Vollmondnacht ist. Die Hydra hat Nachtsicht.

### Mördermücken

Im Sommer und Herbst fliegen im Sumpf (Tag und Nacht) besonders große, blutsaugende Mücken umher. Pro 30 Minuten Aufenthalt verliert eine Person 1 AP. Außerdem hat man dauerhaft WM-1 (bzw. WM-5 auf alle Prüfwürfe) auf alle Erfolgswürfe durch die Ablenkung. Ist man an einem Tag acht Stunden oder mehr durch die Mücken gebissen worden, so hat man am nächsten Tag "Schmerzen" (Wirkung wie der Zauberspruch) durch die vielen Stiche. Personen mit einer Drachenhaut sind immun gegen den obigen AP-Verlust sowie den „Schmerzen“-Effekt.

### Riesenkrabben

Die Riesenkrabben sind im Spätsommer unterwegs auf Wanderung zurück zum Meer. In dieser Zeit sind sie besonders hungrig und aggressiv. Sie tauchen in Gruppen von 2W6 auf. Abends tauchen sie in Wasserlöchern ab und übernachten dort. Pro Stunde Aufenthalt tagsüber im Sumpf während des Spätsommers besteht eine Wahrscheinlichkeit von 40% solche zu treffen.

### Skelettkrieger

Die Skelettkrieger sind die verfluchten Soldaten aus Crippos' Heer (siehe die Legende). Sie sind nur bei Dunkelheit, d.h. in Nächte ohne Vollmond oder unterirdisch, aktiv. Ansonsten vergraben sie sich in der Erde. Manche verschanzen sich tagsüber im unterirdischen Gewölbe von Ruinen, sofern vorhanden. Sie greifen alles lebendige an. Sie sind häufig mit rostigen Waffen und Rüstungen bewaffnet. Sie tauchen in Gruppen von 1W6 auf, können aber mit ihrem Schrei andere herbeirufen. Pro Stunde Aufenthalt nachts im Sumpf besteht eine Wahrscheinlichkeit von 20% eine solche Gruppe zu treffen. Sie sind intelligent, gehen taktisch und koordiniert vor, und werden unter Umständen versuchen, den Helden Fallen zu stellen.

### Zombies

Zombies (siehe Midgardregelwerk) sind die ehemaligen Bewohner der Stadt Pandosia. Sie sind zur gleichen Zeit wie die Skelettkrieger unterwegs. Sie tauchen in Gruppen von 1W20 häufig zusammen mit den Skelettkriegern auf.



Maugurus



## **3 Verwüstetes Erainn**

### **3.1 Ratstreffen in Beornanburgh**

Nachdem die Heldengruppe mit Maugurus zur Magiergilde in Beornanburgh zurückgereist sind werden sie dort ihre versprochene Belohnung erhalten. Maugurus wird sich dort mit Rat der Magiergilde treffen und die Situation beratschlagen. Das Ratstreffen findet im geheimen statt. Es werden Sicherheitsmaßen getroffen, um nicht ausspioniert zu werden (u.a. der Zauber: „großer magischer Kreis“). Es ist nicht vorgesehen, dass die Helden daran teilnehmen. Celadric wird den Helden noch jeweils 100GS anbieten, damit sie drei Tage in Beornanburgh warten und keine weiteren Aufträge annehmen, damit er sie wieder falls nötig anheuern kann.

Zum Rat der Gilde gehören:

Großmeister Timothy the Wise (Ma12)

Organos der Ungestüme (zuständig für Schutzzauber, Abwehr gegen dunkle Mächte, Leiter der Garde - Ma9)

Trexik (Zwerg und oberster Thaumaturg der Gilde - Th10)

Iselda (Sprecherin der Gilde – Hx9)

Mesandril (Halbelfin, oberste Heilerin - Hl10)

Ben the Benevolent (sehr alter Mann, Leitung der Novizen und der Bibliothek - Ma11)

Celadric wird auch am Treffen teilnehmen, obwohl er nicht zum Rat gehört. Der Rat wird letztendlich Maugurus darum bitten zusammen mit Celadric nach Erainn in die Gegend zu reisen, von der es Berichte über schreckliche Zerstörung geben soll. Dort soll es ein Weltentor geben aus der Wesen kommen, die Zerstörung bringen. Maugurus soll mit Hilfe von Celadric und den Abenteurern das Tor finden, und wenn möglich schließen. Sie sollen auch den Rat unterwegs informieren, falls was wichtiges passiert. Maugurus' Tochter, Eris, wird solange in Beornanburgh zurückbleiben und Unterkunft in einem Kloster erhalten.

Celadric wird wieder die Helden bitten ihn und Maugurus ins östliche Erainn zu begleiten. Celadric und Maugurus werden ihnen erzählen, dass dort irgendwo ein Tor zu den Elementarebenen sein soll sowie Elementarwesen sind, die die Zerstörung bringen. Dies ist bewusst eine Lüge auf Beschluss des Rates, da die Helden nicht die ganze Wahrheit über ihren Auftrag erfahren sollen, aus Angst die Mächte der Finsternis finden das heraus. Iselda hat den Rat zu dieser Lüge angestiftet, da sie weiß, welche Art von Wesen (Kristallgolems) das Weltentor tatsächlich bewachen. Sie hofft darauf, dass die Heldengruppe diese Wesen aufgrund dieser Lüge als Feind erkennen und deswegen das Tor zerstören.

Als Belohnung hierfür bietet die Gilde pro Held: 5000 GS, ein nach persönlichem Wunsch angefertigtes magisches Artefakt, eine Spruchrolle nach Wahl, sowie Lehrmeisterstunden im Wert von 5000 GS (alles nur innerhalb der vorhandenen Fähigkeiten der Gilde).

Die Abenteurer können noch einiges an magischer Ausrüstung von der Gilde für diese Aufgabe bekommen (der Spielleiter kann sich je nach Zusammensetzung der Gruppe etwas passendes aussuchen: Es sollte jeder Held einige Heil- und Krafttrünke sowie weitere Trünke, Verbrauchsmaterialien oder Talismane bekommen können). Auch Celadric und Maugurus werden entsprechend ausgestattet.

Maugurus hat für diese Reise einige Ausrüstungsstücke dabei, um Weltentore zu finden. Er kann mit einer 15-minütigen Untersuchung feststellen, ob ein Tor in andere Welt in der Nähe ist oder nicht. Je fremder die Welt zu Midgard ist und je größer das Tor ist, desto größer die Entfernung aus der er dies feststellen kann. Die Reichweite beträgt etwa 100m-500m. Falls das Tor durch besondere magischen Vorkehrungen geschützt ist, reduziert sich diese Reichweite auf 20m-50m. Er kann diese Untersuchung nur viermal durchführen (dann hat er die entsprechenden Materialien verbraucht).

### **3.2 Reise nach Erainn**

Die direkte Route ins östliche Erainn führt über Land entlang einer Handelsstraße. Unterwegs treffen die Helden auf Trupps von Krieger, die nach Westen ziehen. Wenn man diese fragt, dann sagen sie, dass sie von

ihren Fürsten in östliche Erainn geschickt werden, um dort ein "großes Übel" zu besiegen.

Die Handelsstraße führt durch die Stadt Tidford am westlichen Ende Albas. Dort kann man den großen Fluss, den Tuarisc mit einer Fähre überqueren. Von dort führen weitere Handelsstraßen ins Zielgebiet. Wenn sich die Helden in Tidford aufhalten und dort Erkundigungen anstellen, können sie die beiden Kaufmannsgnome Erkin und Gnerkin treffen.

Diese beiden zum verwechseln ähnlich aussehende Zwillinge sind fahrende Händler. Sie fahren häufig nach Erainn. Sie sind in letzter Zeit sogar ziemlich häufig dort, da es dort "lukrative Geschäfte" gibt mit dem Verkauf von Versorgungswaren an die Heere, die sich dort versammelt haben. Wenn die Helden die Zwillingsgnome nicht in Tidford treffen, werden sie sie spätestens im östlichen Erainn auf der Handelsstraße treffen. Sie haben einen Planwagen mit zwei Pferden vollgeladen mit verschiedenster Waren, hauptsächlich besondere Nahrungsmittel und andere Luxusgüter, aber auch einige magische Gegenstände. Sie verkaufen diese an die Adligen in den Lagern.

Erkin und Gnerkin werden den Helden zunächst ein Angebot machen sie durch das östliche Erainn zu führen, wenn die Helden dafür 200 GS bezahlen. Falls die Helden nicht darauf eingehen, werden sie sich damit zufrieden geben, die Helden als Begleitschutz dabei zu haben und eine "Abkürzung" Richtung Hauptlager (s. unten) nehmen zu können, anstelle einer Route weiter nördlich die sie üblicherweise nehmen und die länger ist, aber durch weniger gefährliches Gebiet führt.

### **3.3 Richtung Verfluchtes Land**

Das östliche Erainn ist im Vergleich zu Alba relativ wenig besiedelt. Je Näher die Helden an die Mallachteara kommen, desto weniger besiedelt wird es sogar. Unterwegs treffen sie Helden immer wieder auf Gruppen von Kriegern und Wagen, die nach Westen ziehen. Nach einigen Tagen treffen sie auf eine Weggabelung. Der Weg rechts sieht viel benutzt aus, während der Weg links überwachsen und in letzter Zeit überhaupt nicht benutzt aus. Wenn Erkin und Gnerkin dabei sind, werden sie sagen, dass dieser Weg ihre „Abkürzung“ Richtung Hauptlager ist.

### **3.4 Am Rande der Mallachteara**

Die „Abkürzung“ führt die Reisegruppe in den Randbereich der Mallachteara, das „Verfluchte Land“ im östlichen Erainn. Weitere Details hierzu und mögliche Zufallsbegegnungen findet man auf im Quellenbuch "Cuanscadan - Tor nach Erainn" oder auf der Webseite <http://cuanscadan.de>.

Folgende weitere Begegnungen gibt es in den folgenden Tagen auf diesem Weg ins Hauptlager:

#### **Reste eines Überfalls**

Die Gruppe trifft auf einige zerstörte Wagen sowie Leichen die direkt darum herum liegen. Offensichtlich hat hier ein Überfall stattgefunden. Aufgrund der Grad der Verwitterung bzw. Verwesung lässt sich einschätzen, dass dies vor vielen Monaten stattgefunden hat, vielleicht sogar ein oder zwei Jahre her. Falls die Helden mit den Verstorbenen befragen können (z.B. mit dem Zauber "Hören der Geister"), so können sie erfahren, dass in der Tat hier eine Wagenzug von Echsenkriegern überfallen wurde. Die Echsenkrieger trugen große Krummsäbel und Helme aus Schädeln.

#### **Zerstörte Brücke**

Die Gruppe trifft auf eine etwa 50m Breite Schlucht über die eine Brücke führt. Allerdings ist diese Brücke jetzt in der Mitte zerstört. Ein Überquerung der Schlucht mit Wagen oder Pferde ist nicht möglich. Erkin und Gnerkin wissen, dass man die Schlucht umgehen kann. Eine Umgehung in südlicher Richtung wäre um einige Tage kürzer als im Norden. Jedoch führt dieser Weg tiefer in die Mallachteara hinein.

#### **Zerstörtes Dorf**

Südlich der obengenannten Schlucht befindet sich ein Waldgebiet. Bei der Durchquerung dieses

Waldgebietes findet die Gruppe eine verlassene Hüttensiedlung. Auch hier hat offensichtlich ein Überfall stattgefunden. Mit einer gründlichen Durchsuchung oder durch eine Befragung der Verstorbenen lässt sich herausfinden, dass Untote die Siedlung überfallen und die Bewohner getötet oder vertrieben haben. Erkin und Gnerkin können erzählen, dass dies vermutlich ein Lager der "Verfemten" war. Diese sind Gesetzlose und andere, die Freiheit suchende Menschen, die sich hier in dieser Gegend niederlassen, um der Verfolgung zu entkommen.

### **Versteckter Schrein**

Als die Gruppe dann etwas weiter weg vom zerstörten Dorf Pause macht, finden Erkin und Gnerkin zufällig im Gebüsch einen verborgenen Schrein. Maugurus macht die Helden darauf aufmerksam. Innerhalb des Schreins und mitten auf dem Altar befindet sich ein aufgebahrter, wunderschöner, klarer Kristall (Bergkristall, siehe Bild unten).

Gerade in dem Moment, als die Helden den Schrein erreichen, hat Gnerkin diesen Stein entdeckt und hält ihn triumphierend hoch. Die Helden, die eine göttliche Aura haben, werden beim ersten Anblick des Steins ein (nicht weiter detailliertes) Gefühl bekommen, dass dieser für sie wichtig ist. (Anmerkung für den Spielleiter: dies ist eine magische Auswirkung des Steins).

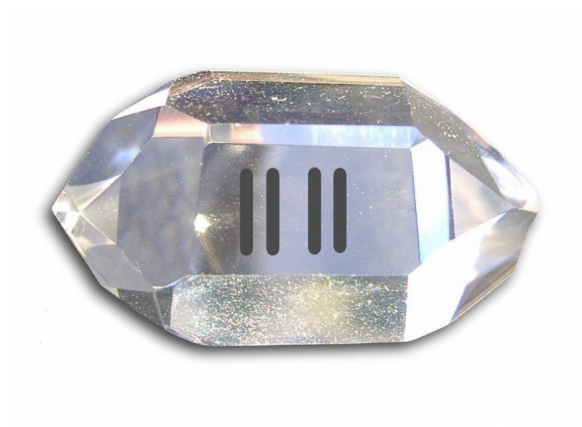
Auf dem hochwertig geschliffenen Bergkristall befindet sich auf der einen Seite eine "Inscription" von vier parallelen Strichen, zu jeweils zwei Gruppen von zwei (liest sich in etwa wie "11 11"). Auf der anderen Seite eine mit zwei überlappenden Kreisen (Vesica Piscis). Die Zauberkundigen können diese nicht als Zauberschrift erkennen. Eine Untersuchung des Schreins ergibt, dass hier vermutlich eine Natur- oder Fruchtbarkeitsgottheit verehrt wurde, welche genau ist, aber nicht ersichtlich. Insbesondere eines der mysteriösen Symbole fällt auf dem Schrein fällt ihnen auf (siehe Bild unten; Anmerkung für den Spielleiter: dies ist eine „Blume des Lebens“). Sowohl der Stein als auch der Schrein haben eine göttliche Aura (Fruchtbarkeit).

Bei diesem Kristall handelt es sich um eines der besonderen, magischen Kristalle, die die Aaru hier insgeheim in der Gegend verteilt haben, um den Bewohnern hier ein besseres Leben zu geben. Die Steine waren den Einwohnern als die „gesegneten Steine“ bekannt. Die Steine bewirken in ihrer Umgebung ein harmonischeres Zusammenleben, sowie auch ausgeglichenes Wetter und reichhaltige Ernten. Sie wirken allerdings nur allmählich und wenn friedfertige Menschen in der Nähe wohnen. Insbesondere hört die Wirkung vorübergehend auf, wenn sie an einen anderen Ort verlegt werden. Die Natur und Form der Magie dieses Kristalls ist allerdings so fremdartig, dass die Helden erkennen könnten, worum es sich handelt.

Außerdem bewirken diese Steine bei jeder Person, die eine göttliche Aura hat, und solch einen Stein erblickt, das Gefühl, dass dieser Stein „wichtig“ ist. Bei Personen mit dämonischer oder finsterner Aura haben sie den umgekehrten Effekt. Diese denken dann, dass der Stein „unwichtig“ sei. Dieses erklärt auch, warum diese Steine in dieser Gegend noch herumliegen, obwohl sie von den finsternen Heeren geplündert worden sind.

Erkin und Gnerkin wollen den Stein für sich behalten, da sie den Schrein und den Stein zuerst entdeckt haben. Sie sind auch nicht bereit, ihn zu verkaufen. Ihre Spürnase als Händler sagt ihnen, dass er sehr wertvoll sein könnte. Falls die Helden ihnen irgendwie den Stein abnehmen, wird Gnerkin danach trachten, ihn bei Gelegenheit zu stehlen. Er wird ihn durch einen anderen Stein von vergleichbarer Größe und Gewicht ersetzen, damit es vielleicht nicht sofort entdeckt wird. Es wird dies aber nur dann tun, wenn eine Trennung von den Helden unmittelbar bevorsteht (z.B. nahe dem Hauptlager). Er wird dann möglichst das Weite suchen.

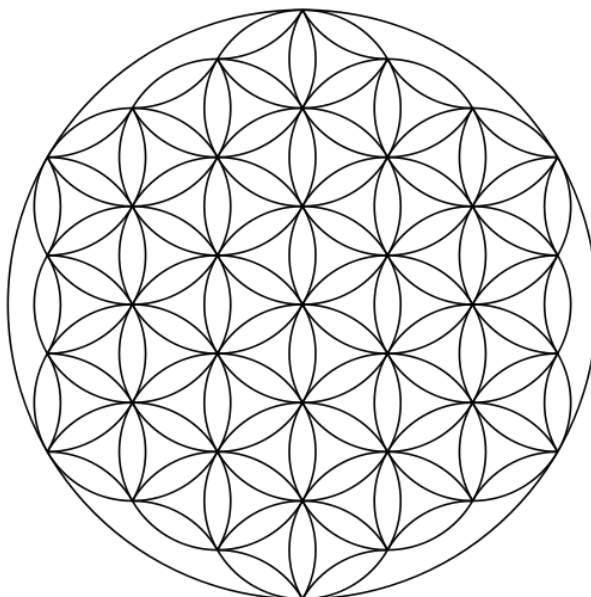
Hiernach dauert es noch etwa drei Tagereisen zum Hauptlager (s. nächster Abschnitt).



Stein im Schrein (Vorderseite)



Stein im Schrein (Rückseite)



unbekanntes Symbol auf Schrein

### **3.5 Befestigte Lager**

Östlich des Fürstentums Cuanscadan am nördlichen Rand der Mallachteara befindet sich die Gegend, in der das „Heer der Finsternis“ sein Unwesen treibt. Die nördliche Hälfte dieser Gegend ist halbkreisförmig durch eine Kette von 3 befestigten Lagern und 18 Beobachtungsposten umrandet. In diesen Lagern sind zahlreiche Krieger und Söldner aus Erainn und den benachbarten Länder stationiert, die versuchen, die Übergriffe des „Heers der Finsternis“ zu verhindern. Von diesen Lagern aus werden täglich Patrouillen ausgesendet. Es wird Fremden auch nicht erlaubt, in das Gebiet hinter den Lagern, hinein zu reisen. Die Begründung dafür ist, dass sie ja Spione im Dienst des „Heer der Finsternis“ sein könnten. Die Lager wurden etwa vor einem Jahr errichtet. Seitdem treiben sich auch nicht mehr so viele von den Monstern und anderen Unwesen aus dem Heer der Finsternis in der Gegend außerhalb hier herum.

#### **Hauptlager**

Das Hauptlager hat eine Größe von 160m x 130m und ist um einen kleinen Hügel herum erbaut auf dem sich ein hoher, hölzerner Wachturm und ein großes Holzhaus (das Generalsquartier) befindet. Das Lager ist umgeben vom einem 2m hohen Erdwall auf dem sich eine 4m hohe Holzpalisade befindet. Des weiteren gibt es 4 hölzerne Wachtürme jeweils an einer Ecke des Lagers. Vor dem Erdwall ist ein 3m tiefer Graben mit alten Speeren und spitzen Stöcken bestickt. Auf der Innenseite der Palisade gibt es eine Plattform auf der man entlang der gesamten Länge gehen kann. Vom Boden aus gelangt man zur Plattform über eine der vielen Leitern, die es im Abstand von etwa 10m zueinander gibt.

Es gibt ein Nordtor und ein Südtor, welches jeweils mit zwei kleineren Wachtürmen flankiert sind. Von dort aus führt jeweils ein Weg zur großen Handelsstraße, die sich etwa 3km nördlich vom Hauptlager befindet.

Im Lager wohnen die Krieger nahezu alle in Zelten. Es gibt jedoch auch einige Holzhäuser insbesondere als Unterkünfte für den General, seine Berater und die Adligen, sowie die Zauberer. In einige großen Rundzelten in der Mitte befindet sich der Hauptteil der Vorräte.

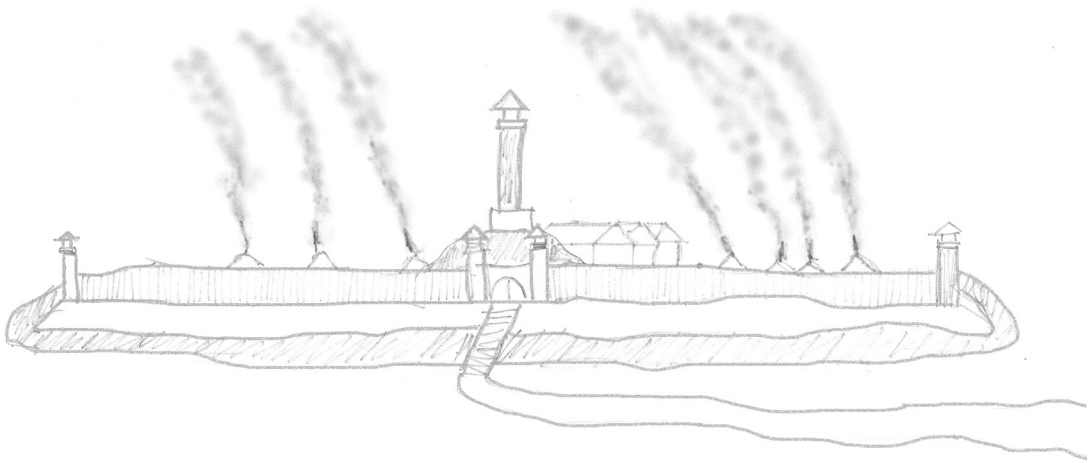
Im Hauptlager befindet sich das größte Kontingent an Kriegern (etwa 6000, Grad 1-4) und der berüchtigte General O'Sean (Kr13). Täglich kommen neue Krieger zum Hauptlager hinzu, die aber zum Teil auf die anderen Lager verteilt werden.

#### **Nebenlager**

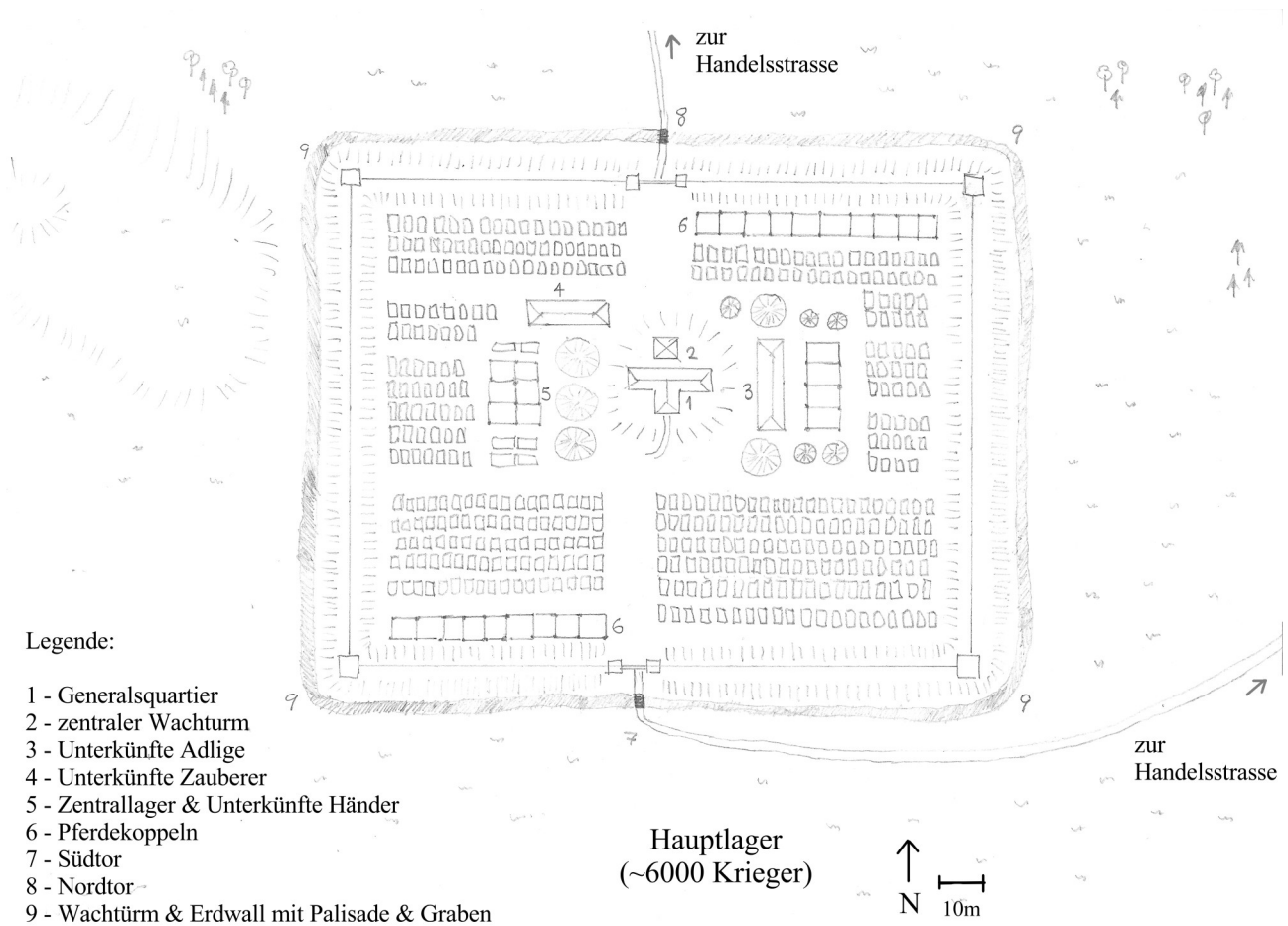
Es gibt noch zwei weitere, befestigte Lager, die ähnlich aufgebaut sind, nur viel kleiner. Sie befinden sich jeweils etwa 6km östlich bzw. westlich vom Hauptlager.

#### **Beobachtungsposten**

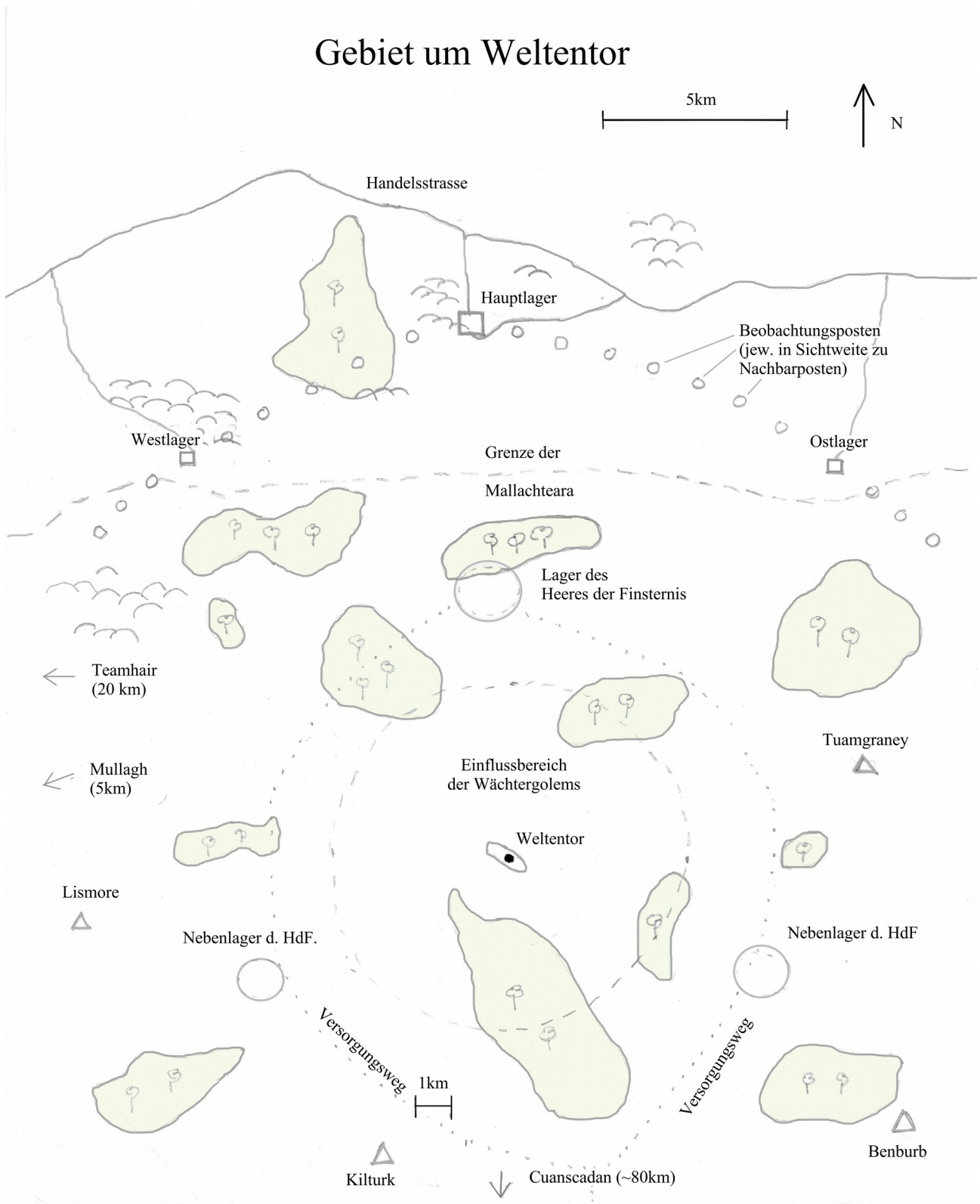
Die Beobachtungsposten bestehen jeweils aus einem hölzernen Turm von etwa 10m Höhe sowie eine kleine Holzpalisade um diesen herum. Hier sind jeweils 6 Krieger stationiert, die sich mit dem Wachen abwechseln. Sie kommunizieren mit den jeweiligen Nachbarposten mit Fahnen und Hörnern.



Das Hauptlager

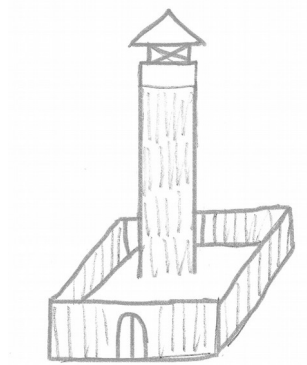


Karte des Hauptlagers



Karte der Gegend um das Weltentor

(die grünen Flächen sind Waldgebiete, das restliche Land ist dicht mit Büschen oder Gras bewachsen)



ein Beobachtungsposten

### Generalstab

General O'Sean ist ein Hüne von einem Mann mit großen Muskeln, einer Hakennase, Halbglatze und langen graue Haaren mit Bart. Nur sein Gesicht und Haare verraten sein hohes Alter. Er hat einen jovialen Charakter und einen sehr festen Händedruck. Er trägt einen riesigen Hammer bei sich, von dem man sagt er könne damit seine Feinde zu Fall bringen, wenn er damit auf den Boden schlägt.

Neben dem General sind noch einige andere, teils berühmte Krieger und Helden im Hauptlager anwesend, die ihm als Berater und Helfer zur Seite stehen:

Cairbre (m, Coraniaid/Elf - Wa14)

Luag (m, Mensch, kräftiger, junger Mann, der bereits jetzt ein legendärer Held Erainns ist - BW12)

Taraghlán (m, Mensch, sehr edel gekleidet, geheimer Botschafter der finsternen Mächte Midgards - Gl10)

Sorcha (w, Mensch, eine der „weisen Frauen“ Erainns - Hl12)

Telara (w, Mensch, Abgesandte der Magiengilde der Küstenstaaten - Ma10)

Donrin (m, Zwerg, Fürst unter dem Berge - Kr11)

### Weitere Personen

Außerdem ist Brianan (Kr8), der Thronfolger des Fürstenhaus von Cuanscadan, sowie einige weitere Adlige aus Erainn, Alba, und anderen Teilen Vesternes als Anführer ihrer Kontingente anwesend. Weiterhin sind etwa 15 Magier, Druiden und Priester (Grade 6- 9) aus Erainn und den umliegenden Ländern anwesend, die ihre magische Unterstützung und Rat beitragen.

Als Teil eines vorgeblichen Bündnisses mit den Mächten der Finsternis Midgards sind ein schwarzer Adept aus KanThaiPan (PC9), eine schwarze Hexerin aus Moravod (Hx8), drei Assassinen aus Eschar (As8), und ein Trupp Dunkelelfenkrieger (Kr7) im Lager anwesend. Weiterhin ist seit etwa einer Woche die finstere Abenteuergruppe, welche die Helden bereits auf dem Weg nach Chryseia getroffen hat, hier. Sie haben sich auch schon mit einigen Ausspähungen des feindlichen Lagers nützlich gemacht, so dass der General ihre Hilfe bereits schätzt. Diese alle verbergen aber im Allgemeinen ihre Herkunft und Gesinnung. Diese ist nur dem General, seinen Beratern, den Magiern, Druiden, Priestern und den Fürsten bekannt. Den Kriegen gegenüber wird dies verschwiegen.

## 3.6 Ereignisse im Hauptlager

### Ankunft im Lager

Als die Helden im Lager ankommen werden können sie bei in einem großen Zelt mit anderen Händlern Unterkunft bekommen können. Erkin und Gnerkin werden sich verabschieden, ihren Handel abschließen und spätestens am nächsten Morgen wieder abreisen. Celadric wird sich als Abgesandte der Gilde der Lichtsucher aus Alba vorstellen und darum bitten beim General vorzusprechen. Dieser wird die Helden zu ihren Absichten befragen. Celadric wird berichten, dass sie auf Bitte der weisen Frauen hier seien und dabei helfen wollen, das Weltentor zu schließen.



## **Lagebesprechung**

Der General wird die Hilfe der Helden gerne annehmen und die Situation hier wie folgt schildern. Seit einigen Jahren befindet sich dieses „Heer der Finsternis“ in dieser Gegend und richtet Unheil an. Nur seit etwa einem Jahr ist es hier stationär. Vorher wurden viele Dörfer in der Gegend zerstört und die Bevölkerung getötet oder vertrieben. Anfangs sei man davon ausgegangen, dass dies allein vom Finsternmagier Gormach mit seinem Untotenheer und einigen Verbündeten ausging. Als jedoch dieser trotz Niederlagen immer mächtiger wurde und sich die Zusammenstellung des Heeres änderte mit immer mehr mysteriösen Wesen, vermuteten Magier und Gelehrte etwas anderes dahinter. Die Orakel wurden befragt und diese stellten übereinstimmend fest, dass es hier in der Gegend ein Tor zu einer ganz anderen Welt gäbe, welche die eigentliche Ursache für dieses Problem sei. Diese Welt beinhaltet sehr viel mächtigere Wesen, als das, was auf Midgard gibt. Die Magier und Gelehrten vermuten daher, dass es sich hiermit um eine Invasion Midgards handelt und die Unterstützung für das „Heer der Finsternis“ durch das Weltentor kommt. Der General glaubt diese Geschichte, welche ihm so vermittelt wurde von den Magiern und Gelehrten und wird es so an die Helden weitergeben.

(Anmerkung für den Spielleiter: die oben genannten Wesen sind eigentlich nicht mysteriös, sondern nur aus den entlegenen Dschungeln Rawindras, was die Leute hier in Erainn aber noch nicht herausgefunden haben)

Der General schätzt das feindliche Heer den eigenen Truppen gegenüber als zahlenmäßig um ein Vielfaches überlegen. Er wundert sich auch, wieso sie bisher nicht angegriffen haben.

Der General glaubt nicht, dass sich das Weltentor im feindlichen Heerlager befindet, da er dieses schon ausspioniert hat. Er kann aber nicht ausschließen, dass es sich vielleicht in einem besonders gutem Versteck dort befindet. Er ist sich aber sicher, dass es hier irgendwo in der Gegend sein muss, da „hier immer mehr seltsame Monster auftauchen“. Die Fremdartigkeit der Monster ist für ihn eine weitere Bestätigung, dass es sich hierbei um eine Invasion aus einer anderen Welt handelt.

Der General berichtet auch, dass feindlichen Spionen im eigenen Lager entdeckt worden sind. Insbesondere gibt es Gestaltwandler (Raityas), die nur sehr schwer aufzuspüren sind.

(Anmerkung für den Spielleiter: der folgende Hinweis sollte aus dramaturgischen Gründen erst etwas später gegeben werden)

Kundschafter des Generals haben neuerlich auch herausgefunden, dass es im feindlichen Lager Vorbereitungen gibt, diesen wesentlich auszubauen. Insbesondere werden eine große Zahl weiterer Unterkünfte (Hütten) gebaut. Es liegt die Vermutung nahe, dass eine große Zahl weiterer feindliche Truppen kommen werden.)

## **Bündnis mit der Finsternis**

Es gibt ein geheimes Bündnis mit den Mächten der Finsternis aus Midgard. Als es klar, was, dass es hier ein Weltentor gibt, und somit eine Invasion Midgards vermutet wurde (zumindest von den gute Mächten Midgards), haben Vertreter der Mächte der Finsternis mit den Fürsten Erainns Kontakt aufgenommen und „Hilfe angeboten“. Nach einigem Zögern willigten die Fürsten Erainns ein aufgrund der verzweiferten Lage. Der General wird aber zunächst das geheime Bündnis mit den finsternen Mächten Midgards den Helden gegenüber verschweigen. Falls die Helden aber doch hiervon erfahren, wird er versuchen, ihnen die Notwendigkeit eines solchen Bündnissen einzureden (siehe unten: „Reaktionen der Helden“).

Dieses geheime Bündnis ist nur dem Generalstab, den Fürsten und den höherstufigen Zauberern im Lager bekannt und wird von diesen aber (teils sehr widerwillig) akzeptiert.

(Anmerkung für den Spielleiter: Die Mächte der Finsternis Midgards sind nur zum Schein dieses Bündnis eingegangen, denn sie haben in Wirklichkeit auch das Heer der Finsternis erschaffen und es unter ihrer Kontrolle. Die Absicht ist, solange sie das Tor nicht zerstören können, irgendwelche „gute“ Leute Midgards am Erreichen des Tores zu verhindern. Denn sie fürchten sich vor den Konsequenzen wenn irgendwelche Personen Kontakt mit der Aaruwelt aufnehmen könnten. Ein Teil der Mächte der Finsternis hofft, dass Maugurus das Tor zerstören kann weshalb sie dessen Auftrag unterstützen. Andere Teile sind jedoch dagegen

und wollen versuchen zu verhindern, dass die Helden das Tor erreichen können.)

### **Aufgabe der Heldengruppe**

Falls die Helden nicht selber die Initiative ergreifen, wird der General vorschlagen, dass sie das feindliche Lager ausspähen sollen. Er wird die Helden dabei unterstützen, falls sie Hilfe dafür anfordern. Er kann ihnen zum Beispiel einen Kundschafter (Wa4) zur Begleitung mitschicken. Er möchte auch, dass Maugurus das Tor finden und schließen kann. Manche von diesen Kundschaftern kennen auch die Lage von Ruinen von Dörfern (Anmerkung für den Spielleiter: ehemalige „gesegnete Dörfer“) hier in der Nähe. Falls die Helden gezielt nach solch einem Kundschafter fragen, ist die Wahrscheinlichkeit einen solchen zu bekommen 50% (ansonsten sind diese noch 1W6 Tage unterwegs). Wenn die Helden nicht danach fragen, bekommen sie dennoch einen solchen mit 10% Wahrscheinlichkeit.

### **Reaktionen der Helden**

Die Helden werden im Verlauf ihres Aufenthalts im Lager irgendwann die „finstre Abenteurergruppe“ wieder begegnen. Diese Treffen sich auch relative häufig mit dem General, da diese für ihn besondere Missionen ausführen (hauptsächlich Erkundungen). Falls die Helden im Lager Ärger wegen finsternen Abenteurergruppe machen, wird ihnen der General offenbaren, dass man sich mit den Mächten der Finsternis diesmal ausnahmsweise verbünden muss gegen diese große Gefahr „zum Wohle Midgards“. Alle Völker Midgards seien „in einem Boot“ in diesem Fall. Auch die Fürsten Erainns seien damit einverstanden, auch wenn sie dies öffentlich nicht bekannt geben.

Falls die Helden den Einwand bringen, dass die Truppen des Heeres der Finsternis aus Rawindra kommen, wird er dagegen argumentieren, dass dies eine „unbekannte Fraktion innerhalb der Mächte der Finsternis“ ist und „entweder Kollaborateure mit den Invasoren oder eine Vorhut sind, die schon länger auf Midgard war“ sind.

Falls die Helden sich trotzdem widersetzen, wird er ihnen ein Ultimatum stellen, nämlich entweder zu kooperieren oder das Lager zu verlassen. Notfalls wird er die Helden auch zu Feinden erklären.

Falls die Abenteurer die finsternen Gegenstände im Besitz der finsternen Abenteurergruppe entdecken, werden diese die folgende Ausrede dafür benutzen, wenn ihnen die Helden leichtgläubig erscheinen. Sie wollen nämlich mit diesen das Heer der Finsternis infiltrieren und ausspionieren. In ihrer Heimastadt Estragel sei der Tempel unterwandert worden, dadurch haben sie von dieser Gefahr erfahren und sind hierher gekommen.

### **Der Astrologe**

Es gibt einen Astrologen mit dem Namen Nomalor aus den Küstenstaaten im Lager. Er berät den General regelmäßig. Falls die Abenteurer ihn zu der Lage befragen, wird er ihnen sagen, dass die Sterne ihm verraten haben, dass mächtige Wesen aus einer anderen Welt durch das Tor nach Midgard gekommen sind, um die Geschicke der Welt zu beeinflussen.

Falls sie ihm vor dem „Großangriff“ (siehe unten) begegnen, wird er ihnen auch sagen, dass die Sterne jetzt günstig für einen Angriff stehen.

Er kann denjenigen Helden, die ihm ihre persönliche Angaben über Alter und Geburtsort geben jeweils ein kurzes Horoskop erstellen, wofür er jeweils drei Stunden braucht. Mit 60% Wahrscheinlichkeit beschreibt das Horoskop zutreffend den Charakter des Helden und vorhersagt etwas aus seiner Zukunft (Anmerkung: der Spielleiter kann versuchen zu erraten, was dem Charakter im Verlauf des Abenteuers passieren wird, funktioniert ähnlich wie der Zauber „Vision“).

Falls die Helden kurz davor sind, das Weltentor zu finden, wird er plötzlich verschwunden sein und ihnen den folgenden Abschiedsbrief (siehe nächste Seite) zukommen lassen. Seine ehemalige Zeltnachbarn werden dann berichten, dass er plötzlich hastig abgereist sei.

Seuchberg, 2. Trideade  
des Hirschmondes

Liebe Freunde aus Alba,

ich habe gestern zu meinem großen  
Schrecken in den Sternen gelesen, daß  
in einigen Tagen unser Heer in alle  
Winde zerstreut werden wird.

Ich habe euch nicht im Lager finden  
können und habe auch keine Zeit  
mehr zum Suchen. Daher lasse ich euch  
diese Nachricht als Warnung.

Ich selber bin jetzt abgereist.

Möge die Sterne euren Weg erleuchten.

mit freundlichen Grüßen,

Nomalor  
(der Astrologe)

## **Verschärfung der Lage**

Vergehen einige Tage nach der Ankunft der Helden ohne dass sie das Weltentor entdecken, so verschärft sich die Situation im Lager. Es finden Meuchelmorde wichtiger Persönlichkeiten statt (z.B. Luag). Fässer mit Wein werden vergiftet, wodurch einige Dutzende Soldaten sterben. Auch wird eine der Wagenkarawanen mit Lebensmitteln für das Lager überfallen und zerstört. Dieses alles lässt die Moral der Soldaten deutlich verschlechtern. Der General macht sich Sorgen und befiehlt erhöhte Aufmerksamkeit und strenge Strafen für Leute, die negative Gerüchte verbreiten.

Wenn die Heldengruppe nach einigen weiteren Tagen immer noch keine Resultate liefern kann, wird er sie ab dann im Lager haben wollen, um bei der Abwehr eines Angriffs, welches er unmittelbar erwartet, mithelfen zu können.

(Anmerkung für den Spielleiter: die Verschärfung der Lage und die im folgenden beschriebenen Angriffe auf das Lager sollen die Dramatik der Situation und den Druck auf die Spieler erhöhen.)

## **Angriff der Toteskrieger**

Etwa 100 Krieger, welche vormals zu dem Hauptlager gehörten und in den letzten Monaten vom Feind gefangengenommen wurden, wurden zu Toteskriegern umgewandelt und greifen nun das Lager an. Da sie äußerlich normal erscheinen (inkl. Waffen und Ausrüstung) und von den Wachen wiedererkannt wurden, als sie auf das Tor marschiert, wurde das Tor für sie geöffnet. Erst als es zu spät war offenbarte sich ihre wahre Natur und es begann ein Gemetzel. Falls die Toteskrieger größeren Schaden anrichten können, so schwächt es die Moral der Soldaten im Hauptlager.

Falls die Heldengruppe zu diesem Zeitpunkt zufällig in der Nähe ist kann sie bei der Verteidigung des Lagers mithelfen. Falls sie dies erfolgreich tut, wird General O'Sean die Heldengruppe noch mehr schätzen und ist eher bereit ihre Ratschläge zu befolgen. Auch steigt dadurch die Anerkennung der Heldengruppe im gesamten Lager.

## **Fäkalienangriff**

Eines Nachts bei bewölktem Himmel (vielleicht einen Tag vor dem Großangriff, s. unten) wird eine große Schar (etwa 200) von Flugechsenmenschen plötzlich Beutel mit Fäkalien und Leichenteilen über das Hauptlager abwerfen. Diese platzen beim Auftreffen auseinander und verbreiten somit Gestank und Krankheit über das gesamte Lager. Es werden innerhalb eines Tages etwa ein Drittel der Soldaten krank und somit kampfunfähig. Außerdem wird die Moral der restlichen Soldaten hier dadurch geschwächt.

## **Großangriff auf das Lager**

Schließlich bei einem der Treffen der Heldengruppe mit dem General schlägt auf einmal die Alarmglocke von dem Nordtor. Es gibt einen Angriff dort auf das Lager. (Anmerkung für den Spielleiter: hiermit kann ein wichtiger Moment unterbrochen werden, um die Spannung im Abenteuer zu erhöhen). Viele Krieger rennen dort zu den Palisaden. Dort brennt das Nordtor. Kurze Zeit später läutet wieder die Alarmglocke, diesmal von der Südseite. Der Angriff auf das Nordtor war nur eine Ablenkung!

Der eigentliche Angriff kommt von der Südseite. Dort rollt eine Nebelwand an das Lager heran. Kurz dahinter treffen auf schon die ersten Angreifer ein. Es handelt sich um eine große Schar von Echsenkriegern (Sritras), Untote (größtenteils Skelette und Zombies, aber auch einige Mumien und Todlose), etwa 30 Mantichoras, 10 Zyklopen und 12 Riesenechsen (5 Donnerechsen, 4 Trivajras, 1 Kravyad (beritten), 2 Megant I). Auf einem Megant reiten jeweils 3 schwarzalbsische Meisterscharfschützen (Gr7), 3 hochstufige Zauberer (Magier, Hexer, Priester vom Grad 7-9) sowie der Dämonenbeschwörer der den Megant lenkt. Gleichzeitig greifen etwa 100 Flugechsen und ein uralter, schwarzer Drache (Ruafäsach) aus der Luft an. (Anmerkung für den Spielleiter: Die Charakterdaten für alle Wesen sind im Midgardregelwerk.) Die Riesenechsen sind zusätzlich mit Eisenplatten gepanzert (dadurch 1 Rüstklasse höher), die mit Stacheln übersät sind (bei Kontakt zusätzlicher Angriff+4 (1W6)). Manche sind beritten. Manche tragen auch große

Rammböcke oder Schlaghammer, die zum einreißen der Palisaden gedacht sind. Die Zyklopen tragen jeweils einen großen Stein bei sich, den sie auf die Palisade werfen werden.

Kurz bevor das Lager von den Angreifern zerstört wird, werden sie sich jedoch zurückziehen. Der Angriff ist nämlich dafür gedacht, die Bevölkerung einzuschüchtern und die große Lüge von der Gefahr durch das „Heer der Finsternis“ glaubhaft zu machen.

Es wird nur etwa die Hälfte der verfügbaren Kräfte für diesen Angriff eingesetzt. Die andere Hälfte verbleibt im Lager des Heeres der Finsternis.

Falls die Heldengruppe wesentlich dazu beiträgt, dass dieser Angriff auf das Lager wesentlich geschwächt oder sogar zurückgeschlagen wird, dann werden sie zu allseits bekannten und gefeierten Helden im Lager. Dies hebt die Moral der Soldaten wesentlich.

### **Rache der Mächte der Finsternis**

Wenn die Gruppe als gefeierte Helden im Lager gelten, weil sie wesentlich dazu beigetragen haben, die Moral der Soldaten zu stärken oder die Mächte der Finsternis zurückzuschlagen, dann werden die Mächte der Finsternis sich besonders darum bemühen, die Gruppe auszuschalten.

Dazu werden sie folgendes probieren (in beliebiger Reihenfolge):

Eine Bote bringt eine versiegelte Schatulle als Geschenk für die Gruppe. Ein Adliger soll damit seine Dankbarkeit ausdrücken. Wenn die Schatulle geöffnet wird, wird durch eine Thaumagramm da drin eine „Feuerkugel“ (s. Zauberspruch, mit doppelter Wirkungsreichweite) ausgelöst. Der Bote weiß davon nichts. Er wurde von einem Gestaltwandler hereingelegt, der sich als seinen Herrn ausgegeben hat.

Es werden Gerüchte gestreut, die „Helden“ seien doch Verräter.

Das Essen der Gruppe wird vergiftet (durch einen Gestaltwandler, die sich als Diener ausgegeben haben, PW:GiT muss gelingen, ansonsten 3W6 schwerer Schaden).

Wenn die Gruppe weiterhin in einem Zelt übernachtet, dessen Platz im Lager bekannt ist, wird nachts der Drache Ruafásach das Hauptlager überfliegen und mit seinem Feuerodem das Zelt, in der die Heldengruppe schläft, versuchen zu treffen.

Wenn ansonsten der Schlafplatz der Heldengruppe bekannt ist aber besser gesichert ist, wird Nachts eine Gruppe von 10 Schwarzalben (As7) mit Hilfe der Zauber „Unsichtbarkeit“ und „Stille“ ins Lager schleichen (sie klettern über die Palisade) und dann die Gruppe möglichst im Schlaf überfallen.

### **Verrat des Fuchury**

Irgendwann im Verlauf des Abenteurers wird Fuchury die Heldengruppe verraten, wenn die Gelegenheit günstig ist. Falls die Heldengruppe zum Beispiel noch den ersten der gefundenen Zaubersteine hat, wird er diesen insgeheim stehlen und damit nachts davonfliegen. Eine gute Gelegenheit für Verrat ist es auch, wenn die Helden in der Nähe oder sogar im feindlichen Heerlager sind und versuchen, sich dort vor Entdeckung zu schützen.

## **3.7 Die gesegneten Dörfer**

Hier im östlichen Erainn am Rande der Mallachteara gab es mal fünf Dörfer, die vor acht Jahren zerstört wurden. Die Dörfer hießen Benburb, Kilturk, Lismore, Mullagh und Tuamgraney. Es wird allgemein davon ausgegangen, dass das Heer des Finsternmagiers Gormach hierfür verantwortlich ist, da sie ja noch viele weitere Siedlungen in der Gegend zerstört hat. Die Ruinen der 5 Dörfer befinden sich allerdings in dem „Verwüstetem Land“ (siehe oben) innerhalb des Ringes der befestigten Lager.

Bewohner dieser Gegend, die vor etwa acht Jahren noch hier gelebt haben, können sich an Gerüchte über „gesegnete Dörfer“ in dieser Gegend erinnern, in denen der Honig und Wein reichlich geflossen sein soll. Nur selten findet man allerdings jemand, der tatsächlich in einem solchen Dorf gewesen ist. Da die

Bewohner der Randgebiete des Mallachteara häufig Gesetzlose sind, kann man vielleicht so jemand in den Gefängnissen der umliegenden Städte finden. Weinhändler können sich insbesondere daran erinnern das der Wein aus dieser Gegend exzellent war („besser als Chryseischer Wein“), obwohl dies keine typische Weinanbaugegend ist. Sie haben vielleicht sogar eine Flasche hiervon übrig. Sie nannten den Wein „Gesegneter Cuanscadanischer Wein“.

In den Ruinen der Häuser eines ehemaligen "gesegneten Dorfes" lassen sich auf wundersame Weise weitere Zaubersteine der Aaru (wie beim Schrein oben) finden. Diesmal in den Ruinen eines Gartens dessen doppelflügeliges Tor wieder die Zahl „11“ auf jedem Flügel hat. Wenn die Abenteurer die Ruinen genauer untersuchen, kann es ihnen auffallen, dass es diesen Dörfern vor der Zerstörung sehr gut erging. Anzeichen hierfür sind die Häuser guter Qualität sowie große Erntespeicher und viele Weinfässer.

### **3.8 Das Heer der Finsternis**

Das Lager des Heers der Finsternis hat eine Größe von etwa 250m x 200m mit etwa 20.000 Echsenkrieger, Untoten und Monster in zahlreichen Zelten und Hütten. Es gibt noch einige kleinere Kontingente Menschen. Viele davon sind aus Rawindra aber auch etliche aus Vesternesse. Diese werden häufig als unauffällige Kundschafter und Spione eingesetzt. Es gibt dreizehn 10m hohe Türme verteilt über das ganze Lager. Diese sind kontinuierlich mit Meisterbogenschützen (Gr4-5) besetzt. Am Rande des Lagers sind lange, mit brackigem Wasser gefüllte Gräben (5-8m breit). In diesen schwimmen besonders gefräßige Krokodile und Riesenblutegel.

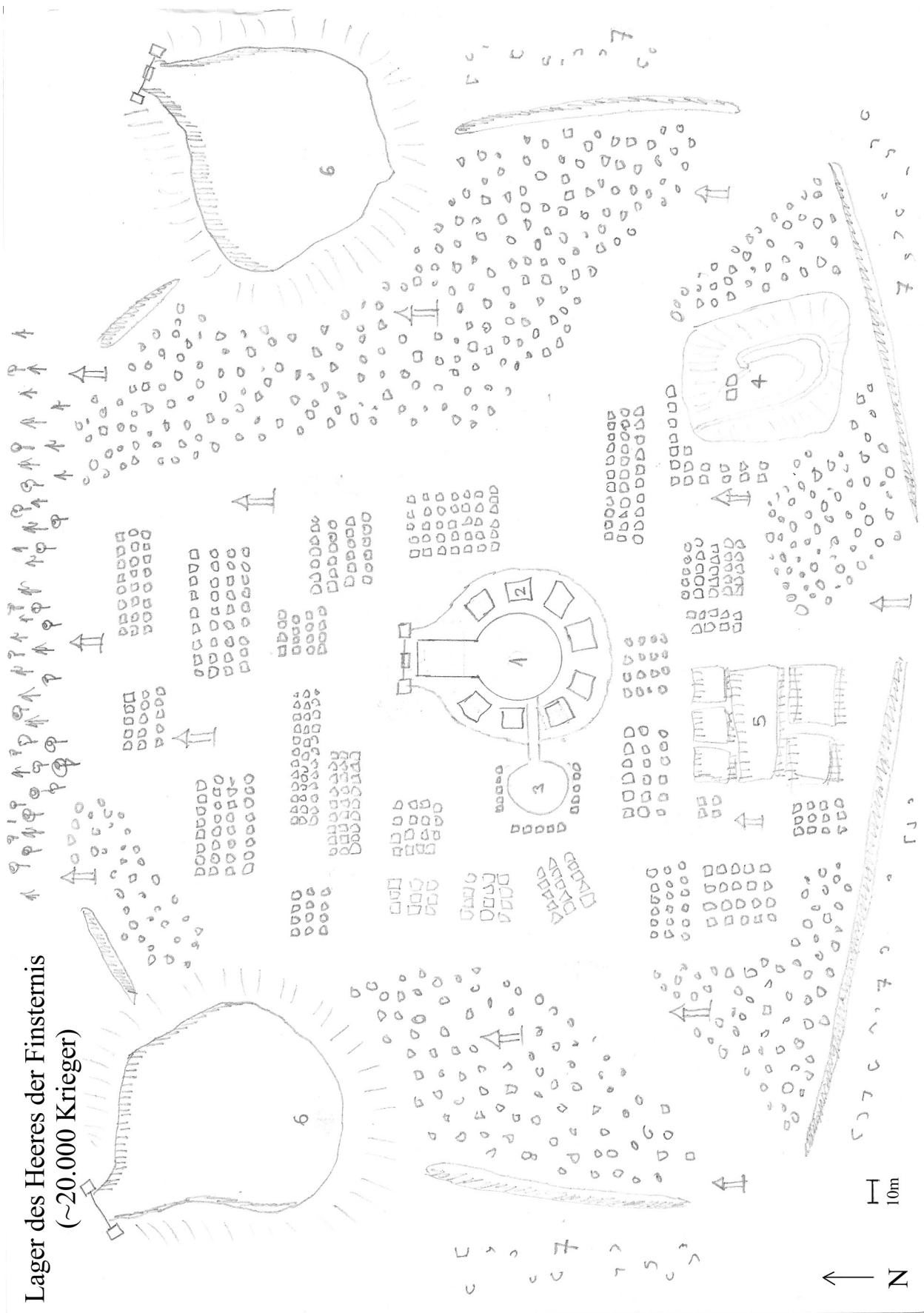
Überall im Lager brennen andauernd große Lagerfeuer die (unterstützt von Magie) die unmittelbare Umgebung des Lager etwas wärmer halten als es normalerweise wäre.

#### **Legende zur Karte (siehe nächste Seite):**

1. Große Halle des Finsternmagiers Gormach mit Leibwache (300 „Elite“-Echsenkrieger), führenden Krieger, sowie Finsternmagier und Chaospriester verschiedenster Rassen. Darunter befindet sich unterirdisch eine Opfer- und Ritualkammer mit einer großen Statue des Sharku.
2. Unterkünfte der Bediensteten und Leibwachen (die Gebiete 1. & 2. sind umgeben von einer 5m hohen Holzpalisade vor der Wachen patrouillieren)
3. Grube mit Gefangenen (feindliche Krieger und Zivilisten) für Opferrituale; ein Tunnel führt zur Tür vor der Opferkammer unter der Großen Halle; besonders starke Krieger werden zu Toteskriegern umgewandelt ,alle andere werden regelmäßig in blutigen Ritualen dem „Gott“ Sharku geopfert
4. Lande- und Starthügel für Flugechsenmenschen
5. Käfige/Unterkünfte für Monster
6. Untotengrube (7m tief, umgeben von einem Erdwall, am einem Ende ist ein Zugang mit Tor und Palisade)
7. weitere Hütten im Bau

Anmerkung: in den geordneten Hütten- und Zeltreihen sind die Veteranen- und Eliteeinheiten (Gr3-5), in den ungeordneten Hütten- und Zeltgruppen am Rande sind die Standardkrieger (Gr1-2).

Lager des Heeres der Finsternis  
(~20.000 Krieger)



Karte des Lagers des Heeres der Finsternis

## Patrouillen

| <i>Art der Begegnung</i> | <i>Entfernung zum Lager des Heeres der Finsternis</i> | <i>Wahrscheinlichkeit einer Begegnung pro halbe Stunde</i> |
|--------------------------|-------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| Luftaufklärung           | 8km - 2km                                             | 40%                                                        |
| Patrouille               | 8km - 2km                                             | 20%                                                        |
| Luftaufklärung           | 2km - 500m                                            | 80%                                                        |
| Patrouille               | 2km - 500m                                            | 60%                                                        |
| Luftaufklärung           | 500m - 0m                                             | 99%                                                        |
| Patrouille               | 500m - 0m                                             | 80%                                                        |

Die Luftaufklärung besteht aus Flugechsenmenschen und ist nur tagsüber. Sie fliegen außerhalb der Reichweite von Bogenschützen. Falls die Helden einer Luftaufklärung begegnen und im Freien sind werden sie gesichtet, falls sie nicht getarnt (EW: Tarnen) oder unsichtbar sind.

Eine Patrouille besteht tagsüber aus 9+1W6 Echsenkriegern (Gr2-5) und nachts aus 2W6 Untoten (Zombies, Skelette, Ghule)

Am Rande der „Verbotenen Zone“ um das Weltentor herum sind die Patrouillen und Luftaufklärung genauso häufig wie in der zweiten Entfernungskategorie (2km – 500m) in der Tabelle oben. Die Absicht ist, dass niemand sonst die „Verbotene Zone“ hineingeht.

## Unterirdische Opferkammer

Unter der zentralen Halle des Lagers befindet sich eine etwa 20m große, kreisrunde Opferkammer in der blutige Rituale zur Ehren Sharkus abgehalten werden. Dort befindet sich eine große Statue Sharkus (sechsbarmiger Humanoid mit Wolfskopf) und ein großes Heptagramm am Boden. Mitten im Heptagramm liegt eine menschengroße Steinplatte, die mit getrocknetem Blutresten übersät ist. Zwischen dem Heptagramm und der Statue ist ein steinerner, magischer Thron, in der eine Art „Heimstein“ (siehe Midgardregelwerk) eingebaut ist. Falls eine Person mit göttlicher Aura den Raum betritt, bewirkt dieser, dass sofort der Zauber „Bannen von Licht“ ausgelöst wird, welcher den gesamten Raum füllt, sowie der Zauber „Schmerzen“, der alle Personen im Raum mit göttlicher Aura betrifft (jew. Zaubern mit WM+25).

Alle Wesen mit finsterner Aura können in diesem Raum ohne AP-Verlust zaubern.

Sieben fanatische Echsenkrieger (Kr7) bewachen den Zugang zum Raum dessen Tür meist verschlossen ist (Anmerkung: diese können mit ihrer Infrarotsicht auch bei „Bannen von Licht“ sehen). Sie greifen auch ein, falls jemand unerlaubt im Raum ist. Der Eingang ist außerdem mit dem Zauber „Sieben Siegel“ („Todeszauber“ für 30 LP) geschützt. Nur Gormach kennt das Schlüsselwort bei dessen Aussprache das Siegel für kurze Zeit deaktiviert ist. Gormach kann außerdem den Thron benutzen um seine volle AP zu regenerieren. Die Opfer für die Rituale werden aus dem nahegelegenen Gefangenenlager genommen und durch einen unterirdischen Tunnel gebracht, die direkt vor der Tür zur Opferkammer führt.

In der Opferkammer befinden sich Ritual- und Kunstgegenstände mit einem Materialwert von ca. 1000 GS sowie einige magische Dolche mit finsterner Aura und einige giftige Tränke.

## Versorgungsrouten

Es gibt noch zwei Nebenlager mit jeweils ca. 2000 Krieger, die jeweils südwestlich bzw. südöstlich der „Verbotenen Zone“ liegen. Diese dienen auch als Nachschubstützpunkte. Vom Hauptlager des Heeres der Finsternis führen zwei Wege nach Süden, weiträumig um das Weltentor herum, eines an jedem der Nebenlager vorbei, und dann wieder zusammen als ein Weg nach Süden durch die Mallachteara bis an die Küste. Dort landen regelmäßig Schiffe aus dem Süden an und bringen Versorgungsgüter und Verstärkung für das Heer der Finsternis. Dies passiert bereits seit einigen Jahren. Die Küste dort wird fast nie von Schiffen



befahren, da sie an der Wildnis angrenzt. Daher haben die Seeleute in Erainn kaum etwas davon bemerkt.

### **Verteidigungsring um Weltentor**

Um das Weltentor herum, knapp außerhalb des Gebiets, dass von den Kristallgolems verteidigt wird (siehe Kapitel 3.9), haben die Mächte der Finsternis einen versteckten Verteidigungsring errichtet. Das Ziel ist es, dass niemand aus dem Gebiet heraus noch hinein kommt. Dies gelingt im Falle der Kristallgolems allerdings nicht, da diese „Versetzen“ können. Dazu gibt es zahlreiche Fallen, die überall versteckt sind (siehe unten). Es gibt einen lückenlosen Ring von Wachposten, die mit einem Horn Alarm auslösen können und somit Krieger aus einigen unterirdischen Verstecken und aus den drei Lagern herbeirufen können. Überall lauern auch Scharfschützen, insbesondere in den Bäumen.

- **Fallgruben** (getarnt mit Blättern und Äste): etwa 3m-5m breit und 4m tief mit Speeren unten (insgesamt 3W6 Schaden durch den Fall und Speere)
- im Gras getarnte **Stolperseile** (bei PW:Ge+40 misslungen fällt das Opfer hin, falls das Opfer rennt, dann weitere +30 und 1W6 AP Fallschaden); die Seile sind meist 3-10m weit gespannt
- **Netze** aus Spinnenseidenfäden zwischen Bäumen oder hohen Büschen (bei PW:Ge+20 misslungen ist das Opfer im Netz gefangen, weitere +30 falls das Opfer rennt, wenn das Opfer sich verfängt, kann es sich nur mit einem Kraftakt befreien)
- Felder mit zahlreichen **Steine mit Zeichen der Macht**, die „Feuerkugel“ oder „Todeshauch“ auslösen (Zauber mit WM+20 wird bei betreten ausgelöst). In solchen Feldern, die 20m-100m breit sein können, liegen die Steine liegen zufällig verstreut etwa alle 3m zwischen Bewuchs und Blätter am Boden getarnt.

Die Steine mit Zeichen der Macht sind relativ klein und können nur aus etwa 1m Entfernung gesehen werden, und nur dann wenn man aufmerksam danach sucht (mit maximal 3m pro Runde Geschwindigkeit). Die übrigen Fallen können nur mit erfolgreichem „Fallen entdecken“ oder „Wahrnehmung“ mit WM-5 aus maximal 5m Entfernung gesehen werden, und auch hier nur, wenn man darauf achtet.

Es gibt drei Ringe um das Gebiet herum, wo die Fallen dicht platziert sind. Die Ringe sind etwa 50m breit. Etwa 100m liegen zwischen zwei Ringen. Die Echsenkrieger kennen sich hier aus und wissen, wie man sicher zwischen den Fallen hindurch gehen kann. Meist gehen sie sich aber zwischen den Ringen. Zwischen den Ringen liegen auch die Scharfschützen auf der Lauer. In den beiden äußeren Ringen befindet sich etwa alle 20m eine Falle (siehe unten). Der innerste Ring ist lückenlos mit Fallen abgedeckt. Ein hin durchkommen ist hier nicht möglich ist, ohne auf mehrere der Fallen zu treffen. Selbst die Echsenkrieger gehen hier nicht hinein.

Sobald die Helden so Nahe am Gebiet um das Weltentor sind, dass sie bald auf die ersten Fallen oder Wachposten treffen, werden die Zaubersteine der Aaru, die sie dabei haben, anfangen schwach zu leuchten. Weiterhin werden die Helden mit einer göttlichen Aura ein unbestimmtes Gefühl bekommen, dass es wichtig sei, weiter in der Richtung zum Weltentor zu gehen. Falls Maugurus hier seine Untersuchungen macht, so kann er feststellen, dass hier „etwas ist“, „entweder ein Weltentor oder eine Kraftlinienkreuzung“.

Falls es die Helden knapp nicht durch die Verteidigungsringe schaffen, können die Zaubersteine einige Kristallgolems (siehe unten) zu Hilfe rufen. Diese holen dann die Helden dort raus bringen sie in das nähere Gebiet um das Weltentor, dass durch diese verteidigt wird.

### **Finalkampf**

Der Spielleiter sollte hier bei den Verteidigungsringen den finalen Kampf der Helden gegen das Heer der Finsternis veranstalten. Sollten die Helden hier Alarm auslösen, werden sofort größere Trupps von Echsenkriegern aus den Nebenlagern oder dem Hauptlager in Richtung der Helden geschickt. Diese Trupps können im Dauerlauf etwa 10km pro Stunde zurücklegen. Dazu können noch weitere Echsenkrieger aus unterirdischen Verstecken auftauchen. Auch der schwarze Drache Ruafásach kann mit einem Trupp von Schwarzalbassassinen (siehe Anhang) herbeifliegen. Diese können im Flug von seinem Rücken abspringen und Schweben dann jeweils mithilfe eine Schwebentranks herunter.

### **3.9 Gebiet um das Weltentor**

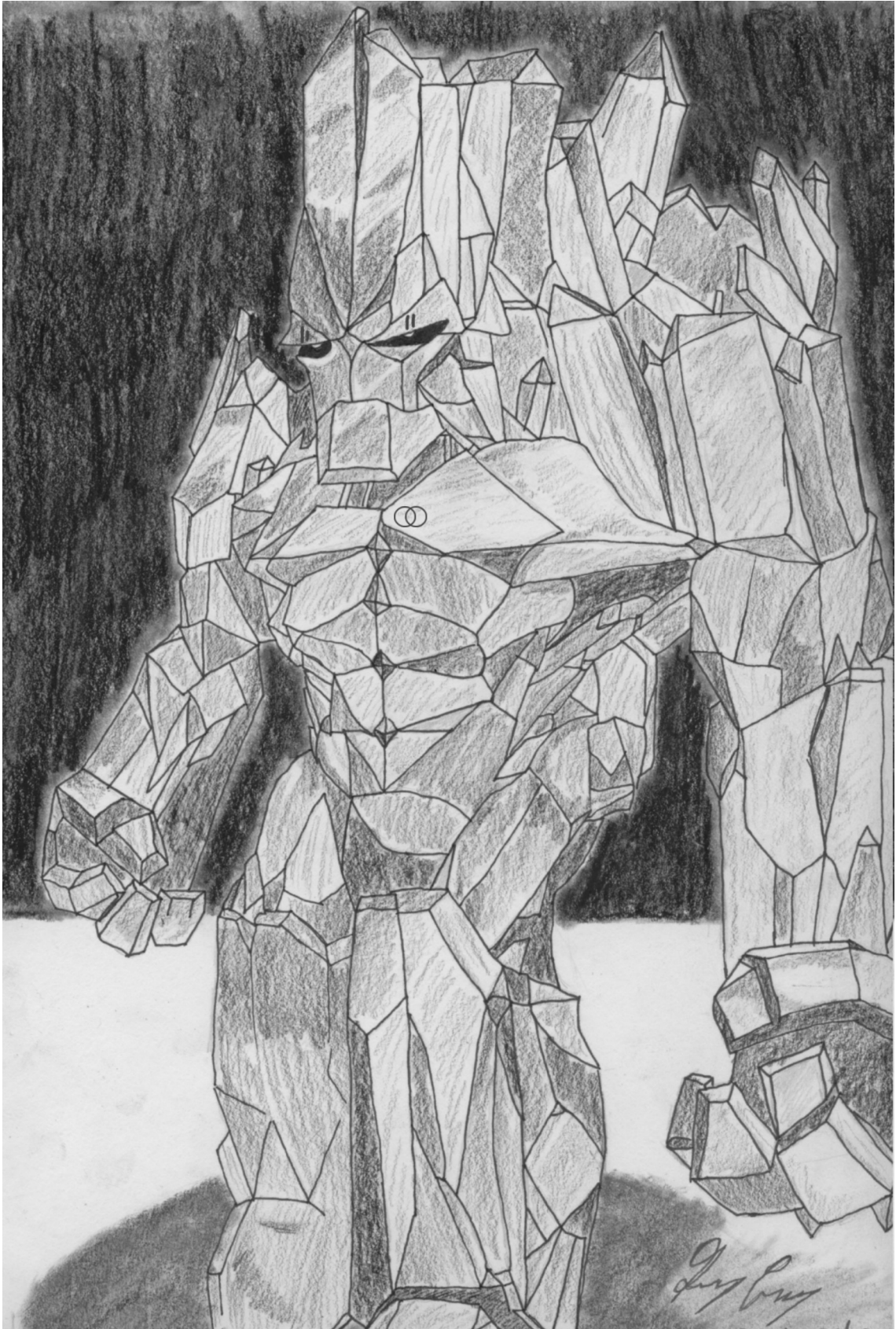
Eine größeres Gebiet (ca. 5km Radius) um das Weltentor wird von besonders mächtigen, etwa 3m große Wächtergolems aus Diamantkristall bewacht, welche die Aaru dort eingesetzt haben. Sie arbeiten normalerweise in Gruppen von jeweils drei bis fünf. Es gibt insgesamt etwa 100, die eingesetzt werden können. Sie sollen verhindern, dass der genaue Ort des Weltentores entdeckt wird. Sie sind hochintelligent, sehr kampfstark, und beherrschen mächtige Zauber. Sie beherrschen insbesondere einen mächtigen Zauber ähnlich zu „Heiliges Wort“ welches alle Untote, schwarze Magie, und Dämonen auflöst. Außerdem können sie Wesen oder Gegenstände mit dämonischer oder finsterer Aura problemlos aus der Ferne (3km) entdecken. In ihrer Nähe ist für andere das Wirken von Zaubersprüchen nahezu unmöglich (WM-20 auf Zaubern und das Auslösen von (nicht-dauerhaften) magischen Effekten durch Gegenstände misslingt mit 90% Wahrscheinlichkeit). Sie können wahlweise im Kampf nur Schockpunkte austeilen und tun dies auch vorzugsweise. Sie achten peinlichst darauf lebendige Wesen nicht ernsthaft zu verletzen oder gar zu töten. Wird ein lebendiges Opfer durch diese Schockpunkte bewusstlos, so fällt er in einen tiefen Schlaf aus dem er erst 24 Stunden später erwachen kann. Beim Aufwachen sind sämtliche Verletzungen und negative Auswirkungen aus dem Kampf geheilt. Außerdem hat Opfer dann sämtliche Geschehnisse dieser Begegnung mit den Kristallgolems und kurz davor vergessen. Insbesondere haben sie keine Erinnerungen mehr an die Kristallgolems selber oder deren hinterlassene Spuren auch wenn sie vorher solche entdeckt haben sollten.

Die Kristallgolems tragen die schlafenden Leute dann weit vom Gebiet um das Weltentor weg (außerhalb des Verteidigungsringes des Heeres der Finsternis) an einen versteckten Ort, den sie durch einen Zauber sichern, so dass sie dort unentdeckt ausschlafen können. Wenn die Opfer aufwachen, merken sie häufig nicht, dass sie an einem neuen Ort sind und denken, sie hätten hier Nachtlager gemacht (wenn Probe In:+20 misslingt). Sie denken sich dann die fehlenden Erinnerungen selber aus.

Einige Späher haben die Golems beim Tragen der Schlafenden gesehen. Sie haben aber fälschlicherweise angenommen, dass die Golems Leichen sammeln. Hiermit erklärten sie sich das Vermissten von einigen Patrouillen. In Wirklichkeit aber sind diese von Teilen des Heers der Finsternis abgefangen und getötet werden.

Diese Gebiet um das Weltentor ist außerdem durch die mächtige Magie der Aaru gegen jegliche Art von „Versetzen“-Zauber gesichert. Ein „Versetzen“-Zauber muss ein Zauberduell gegen WW+40 gelingen, um in dieses Gebiet hineinzukommen. Die Kristallgolems sind davon nicht betroffen und können sich nach Belieben raus und wieder hinein versetzen.

Die Kristallgolems greifen die Helden nur dann nicht an, wenn einer der Helden eine göttliche Aura hat und sie einen der Zaubersteine der Aaru dabei haben. Ansonsten erleben die Spieler nur „verlorene Zeit“. (Anmerkung für den Spielleiter: es kann auch mal so ein Kampf ausgefochten werden). Wenn die Helden den General auf dieses Phänomen ansprechen, wird sich dieser daran erinnern, das einzelne Späher hiervon auch berichtet haben. Er hielt diese Meldungen damals aber nicht für glaubhaft und vermutete, dass sich die Späher einfach vertan haben. Mehr kann er aber dazu nicht sagen.



Kristallgolem

(Bildquelle: <http://zephyen.deviantart.com/art/Crystal-Golem-40806212>)

## **Zum Weltentor geführt**

Falls also die Helden unter den obigen Bedingungen (mindestens einen Zauberstein dabei und einer hat eine göttliche Aura) den Kristallgolems begegnen, werden sie den Helden anbieten, sie zum Weltentor zu führen. Die Kristallgolems können sich per Zwiesprache mit den Helden unterhalten. Allerdings müssen die Helden alle ihre Waffen abgeben und sich die Augen verbinden, so dass sie nichts sehen können. Einer der Kristallgolems wird die abgegebenen Waffen in einem großen Bündel mitnehmen. Die Kristallgolems merken allerdings (durch Gedanken lesen), wenn die Helden versuchen, diese Bedingungen zu umgehen. Weitere Details geben die Kristallgolems nicht preis. Wenn die Helden die Bedingungen nicht annehmen, oder mehrmals versuchen sie zu umgehen, werden die Wächter stattdessen wie ansonsten üblich die Helden bewusstlos schlagen und sie aus dem Gebiet wegtragen. In jedem Fall werden die Kristallgolems Celadric und Maugurus (und sonstige NSCs) nicht zum Weltentor führen, da ihnen diese suspekt vorkommen (sie werden wie ansonsten üblich bewusstlos geschlagen und weggetragen).

Die Helden müssen sich dann in einer Reihe aneinander festhalten und blind losmarschieren. Der vorderste Held ist dabei in Berührung mit einem der Kristallgolems, der die Gruppe langsam durch das Gelände führt. Nach etwa zwei Stunden geht es ein Stückchen bergab. Kurz darauf sagen die Kristallgolems den Helden, dass sie jetzt am Ziel angekommen sind und dass sie ihre Augenbinden abnehmen können.

Die Helden befinden in einer leicht zu übersehenden, bewaldeten Senke (etwa 300m breit) am Ufer eines kleinen Sees (22m breit) mit kristallklarem Wasser. Außerdem sehen die Helden, dass am Ufer des Sees besonders viele, schöne Blumen wachsen. Helden mit Naturkunde (bei EW) oder einem naturnahen Hintergrund werden vermuten, dass dies eine magische Ursache hat.

Die Kristallgolems sagen den Helden, dass sie hier in den See tauchen müssen und dann unter Wasser eine schimmernde Kugel sehen werden, in welche sie hinein schwimmen sollen. Diese Kugel (2m breit) ist von oberhalb des Wassers nicht ersichtlich. Wenn die Helden dies tun befinden sie sich beim Auftauchen dann in einem wunderschön gestalteten mit Wasser gefülltem Marmorbecken in der Aaruwelt (siehe nächstes Kapitel).

Die Kristallgolems werden die abgegebenen Waffen weiterhin auf dieser Seite des Tores aufbewahren und versichern den Helden, dass sie darauf aufpassen werden.

## **3.10 In der Welt der Aaru**

Die Helden tauchen in einem wunderschön gestalteten Marmorbecken auf. Das Becken hat eine Statue eines Menschen in der Mitte. Aus dem Podest schießen sechs Wasserfontänen heraus. Wenn die Helden sich umschauen sehen sie einen kleinen Park mit Marmor bedeckten Wegen, Blumen, Wiesen und Bäumen. Die Luft ist erfrischend und mit Blumengeruch gefüllt. Es ist still bis auf ein sanftes Plätschern des Wassers. In der Ferne breitet sich eine paradiesische Landschaft vor ihnen aus. Landschaft und Himmel erscheinen in ungewöhnlichen und grellen Tönen und wirkt fast hypnotisierend schön. Die Umgebung wirkt erfrischend und beruhigend auf das Gemüt.

Nach einiger Zeit taucht ein Flugschiff auf und fliegt auf die Helden zu. Das Schiff landet sanft und lautlos in ihrer Nähe auf einer Wiese. Eine Rampe fährt aus und eine Frau kommt herunter. Sie ist schlicht gekleidet hat aber ein wunderschönes Aussehen mit Augen voller Liebe und Freundlichkeit. Ihr um gibt eine Aura von Geborgenheit. Sie spricht fließendes Comentang mit einer melodischen Stimme. Sie stellt sich als Alua vor und heißt die Helden willkommen auf der Aaruwelt und lädt sie in das Schiff ein. Sie erklärt den Helden, dass sie zur „Goldenen Stadt“ fliegen werden um die anderen zu treffen. Auf dem Schiff befinden sich noch weitere Menschen, die die Helden herzlich begrüßen. Während des Fluges ist sie bereit, alle Fragen der Helden zu beantworten.

Die Aaru sehen alle aus wie wunderschöne, edle Menschen mit einer Aura der Geborgenheit. Sie kommunizieren telepathisch. Sie können daher auch die Gedanken der Helden lesen, werden allerdings ihnen telepathisch antworten. Einige von ihnen (die Forscher) haben die Midgardsprachen gelernt und können auch mit den Helden reden.

In der Welt der Aaru ist die Zauberei hoch entwickelt und dient ausschließlich dem Wohle der Bewohner und der Natur. Es ist eine Utopie. Alles, was die Menschen zum Leben benötigen wird ihnen automatisch durch

Magie zur Verfügung gestellt. Exquisite Speise und Trank und alle Dinge des täglichen Bedarfs können jederzeit auf Wunsch herbeigezaubert werden. Die Menschen können in Flugschiffe oder mit Versetzen-Zaubern überall hin reisen. Alle leben gesund und frei und können mit ihren Leben machen, was sie wollen. Die meisten gehen künstlerischen Berufungen nach. So sind überall die erstaunlichsten Kunstwerke zu sehen. Überall gibt es bezaubernde Gärten und Parks. Außerhalb der Städten gibt es eine große Wildnis mit zauberhaften Landschaften. Mensch und Tier leben friedlich miteinander. Es gibt keine Raubtiere (diese ernähren sich nun von speziellen Baumfrüchten). Den Bewohnern kommt es nicht in den Sinn einander oder der Umgebung zu schaden.

Alua erklärt den Helden, dass es nicht immer so paradiesisch war in der Aaruwelt. Vor 2000 Jahren war es hier auch so ähnlich wie auf der Midgardwelt. Damals allerdings gab es einen genialen Zauberer, Alset, der eine Magierschule gegründet hat, in der Zauber zum Wohle der Bevölkerung entwickelt wurden. Mit der Zeit wurde diese Schule immer mächtiger und es ging den Menschen immer besser. Schließlich gab es eine große Wende und die Menschen wanden sich vollends von der Dunkelheit ab und fingen an, diese Utopie aufzubauen.

Alua erklärt den Helden auch wie es zum Weltentor kam. Einige Aaru-Magier haben vor einiger Zeit zufällig ein Portal von der Aaruwelt in die Midgardwelt gefunden. Sie erklärt weiter, dass eine Welt wie die Midgardwelt, in der, ähnlich zur Aaruwelt „die Magie so stabil und effektiv funktioniert“, sei „die totale Ausnahme im Multiversum“. Daher war es der totale Glücksfall eine solche Verbindung zu entdecken. Kurz daraufhin wurde ein Weltentor erstellt und einige Forscher aus der Aaruwelt gingen in die Midgardwelt. Zunächst haben diese die Midgardwelt nur heimlich erforscht. Als sie festgestellt haben, wie schlecht es den Bewohnern Midgards ging, haben sie beschlossen, ihnen zu helfen. Ihre Gesetze verboten ihnen eine direkte, offene Einmischung in der Welt. Daher fingen sie mit kleinen Schritten an. Sie gingen zu einigen Bewohnern und brachten ihnen ethische Verhaltensweisen bei und hinterließen noch einige Zaubersteine. Diese sollten langsam und lokal begrenzt harmonische Zustände herbeiführen. Die Steine würden nur wirken, wenn die Bewohner sich tatsächlich an diese Grundsätze halten würden. Es war also im Einklang mit freien Willensausübung der Bevölkerung. Der Plan war, dass sich dieser Zustand allmählich über die ganze Midgardwelt ausbreiten würde. Unglücklicherweise und trotz magischer Absicherung entdeckten einige Finstermagier und Chaospriester die harmonischen Dörfer und das Existenz des Weltentores. Daraufhin entsandten sie ein Heer um diese zu zerstören. Sie konnten die Dörfer zerstören aber nicht das Weltentor, da dieses von „Kristallgolems“ verteidigt wurde, welche Aaru hierzu hastig erschaffen hatten. Schließlich begnügten sich die Mächte der Finsternis damit, das Tor von der restlichen Welt zu isolieren. Die Aaru waren sehr unglücklich über diese Situation, wollten aber das Tor nicht schließen, da sie dann die Verbindung zur Midgardwelt vermutlich nie wieder herstellen könnten. Sie programmierten die Zaubersteine um, so dass sie Hilfe herbei holen konnten und warteten dann in der Hoffnung darauf, dass etwas passieren würde.

Falls die Helden nach den Symbolen fragen, die sie unter anderem auf den Zaubersteinen gesehen haben (die „Kreise“ und die „11:11“), so wird ihnen Alua erklären, dass dies besondere Symbole der Aaru-Magie seien, die auch universell Geltung hätten. Kraft dieser Magie seien die Helden hierher geführt worden. Diese Symbole finden die Helden an vielen Stellen in der Aaruwelt wieder.





Die Goldene Stadt

In der Goldenen Stadt sehen die Helden unzählige künstlerisch gestaltete Gebäude der unterschiedlichsten Größen. Kein Gebäude gleicht dem anderen. In der Midgardwelt wäre jedes ein Meisterwerk der Architektur. Viele Gebäude sind mit Gold oder weißem Marmor bedeckt. Es gibt auch einige bunte Gebäude und einige mit waghalsigen Formen, die der Schwerkraft zu trotzen scheinen. Überall fliegen Flugschiffe umher und auch einige fliegende Einzelpersonen. Auf und um vielen Gebäuden herum sind kleine Gärten mit bunten Blumen. Gelegentlich wehen sanfte Melodien aus Ferne umher.

Die Helden können etwa drei Wochen in der Aaruwelt bleiben. In dieser Zeit können sie so viel lernen wie sie wollen (d.h. so viele Erfahrungspunkte, wie sie haben). Sie brauchen keine Lehrmeister zu bezahlen (d.h. ein Drittel FP-Kosten). Dazu bedienen sie sich einer „Kristallbibliothek“ in der die Aaru ihr sämtliches Wissen über die Midgardwelt gespeichert haben. Sie brauchen nur die richtigen Kristalle zu berühren, um etwas zu lernen. Es bleibt also den Helden noch viel Zeit übrig, um die Welt zu besichtigen.

Weiterhin werden die Helden durch ihren Aufenthalt gestärkt und gesundet. Alle Erbrechen und Wunden, die mit „Allheilung“ geheilt werden können, sind nach kurzer Zeit hier geheilt.

Die Helden können in dieser Zeit ihre körperlichen und geistigen Fähigkeiten generell stärken. Sie können daher 11 Attributpunkte verteilt auf bis zu zwei ihrer Attribute hinzufügen. Wenn ein Held hier seine Ausdauer trainiert, d.h. die FP-Kosten für das Bestimmen der AP hier ausgibt, dann bekommt er den höchstmöglichen Wert (d.h. alle Würfel sind eine „6“).

Die Helden dürfen keine Zauber der Aaru lernen oder besondere Artefakte mitnehmen. Sie können aber jeweils ein „Souvenir“ mitnehmen, nämlich ein kleines Bild (10cm breit) einer Landschaft der Aaruwelt. Starrt ein Held das Bild für 1 Minute konzentriert an, so bekommt er wunderschöne Erinnerungen an seiner Zeit in der Aaruwelt. Er fühlt sich dann erfrischt und regeneriert die Hälfte seiner verlorenen AP (gilt nicht für AP-Verluste durch Entkräftung). Dies wirkt maximal einmal pro Tag.

Jeder Held darf auch einige, kleine nichtmagische Kunstwerke aus Gold und Edelsteinen mitnehmen im

Materialwert von jeweils 3000 GS. Wenn die Helden reiche Kunstliebhaber in der Midgardwelt finden können, können sie diese bis zum siebenfachen Preis des Materialwerts verkaufen.

Die Aaru bieten den Helden kurz vor der Rückkehr einen Auftrag an. Die Helden sollen drei Kristalle (ähnlich wie die anderen Zaubersteine, aber etwas größer) mit besonderer Magie an den drei heiligsten Orten Midgards hinterlassen. Die Kristalle leuchten schwach, wenn sie sich am richtigen Ort befinden. Es sollte jeweils einen unbestechlichen und disziplinierten Wächter geben, der den Stein an diesem Ort bewacht. Unbewacht ist die Gefahr zu groß, dass der Stein von einem Finstermagier oder Chaospriester entdeckt wird.

Die Helden müssen selber herausfinden, welche drei Orte dies sind. In der Bibliothek in der Aaruwelt können die Helden mit einem erfolgreichen EW:Sagenkunde schon mal eine Liste möglicher Orte zusammenstellen (siehe Teil II der Kampagne: „Das Heilige Trigeon“). Die Aaru können den Helden keine weitere Hilfen geben, denn diese Aufgabe muss größtenteils von den Bewohnern Midgards selber erledigt werden, sonst wäre es eine zu große Einmischung der Aaruwelt.

Liegen nach 30 Jahren alle Steine noch jeweils an ihrem Ort, dann wird das Böse von Midgard allmählich verschwinden, wenn dies der mehrheitliche Wille der Bewohner Midgards ist, ausgedrückt in Wunsch und Tat. Die schwarze Magie und der Zugang zu den Dämonenebenen werden dann immer schwieriger bis er innerhalb von drei Jahren komplett verschwunden ist. Alle Wesen mit finsterner Aura werden elfmal schneller altern.

Für die Rückkehr bekommen die Helden in jedem Fall noch einen zusätzlichen magischen Stein mit der einmal der Zauber „Versetzen“ mit 11km Reichweite ausgeführt werden kann (ohne dass etwas hinterlassen wird), um aus dem Gebiet um das Weltentor weg zu kommen. Nach der Anwendung ist der Stein nicht mehr magisch. Der Materialwert dieses Steins ist 1100 GS.

Wenn die Helden zurückkehren, sind nur drei Tage in der Midgardwelt vergangen. Wenn die Helden den Auftrag angenommen haben, so wird das Weltentor nach ihrer Rückkehr geschlossen. Alle Kristallgolems auf der anderen Seite gehen vorher durch das Tor zurück. In diesem Fall werden nach einigen Tagen die Mächte der Finsternis bemerken, dass das Weltentor weg ist. Sie werden dann das Heer der Finsternis auflösen und die Truppen werden in ihre jeweilige Heimat zurückkehren. Kurze Zeit später wird sich auch das Erainnische Heer auflösen.

## 4 Anhang

### 4.1 Charakterdaten

(Anmerkung: die WM für die magischen Waffen unten sind in den Angriffs- und Schadenswerten des Charakters bereits immer mit eingerechnet)

#### **Celadric**

< Typ : Magier > < Grad : 6 >  
< Spezialisierung : Elementarzauber >  
< Name : Celadric >  
< Geschlecht : männlich >  
< Rasse : Mensch >  
< Herkunft : Alba >  
< Stand : Volk >  
< Glaube : Vraidos >  
< Alter : 44 >  
< Waffenhand : rechts >  
< Gewicht : 82kg > < Gestalt : schlank > < Größe : 188cm >  
St 31 Ge 71 Ko 61 In 88 Zt 92 Au 42 pA 91 Sb 39  
RW 75 HGW 81 B21 KAW 2 göttl. Gnade 0  
GiT 30% phkZR +16 phsZR +18 psyZR +18  
Abwehr +15 Zaubern +18  
LP 10 AP 30 RK LR  
< Berufe : Fackelhersteller >  
< Sprachen : Maralinga 3 Altoqua 3 Chryseisch 2 Fuardain 1 Erainnisch 2  
Comentang 3 Albisch 4 >  
< Fähigkeiten : Lesen/Schreiben Lesen von Zauberschrift Spurenlesen +4  
Wissen von der Magie  
e Zauberkunde +5 Sagenkunde +2 Kräuterkunde +3 Pflanzenkunde +2 >  
< Waffen : Dolch +7 (1W6-1) Magierstab +5 (1W6) >  
< Sprüche : Beeinflussen(+16) Blitze schleudern(+16) Eisenhaut(+16)  
Erkennen von Leben Feuerkugel Hitzeschutz Macht über das Selbst Macht  
über die belebte Natur Macht über die Sinne Macht über magische Wesen  
Macht über Menschen Macht über Unbelebtes Rost Schwarze Zone  
Vergrößern(+16) >  
< Geld : 200 GS 7 SS 13 KS >  
< Gegenstände : 1x Magierstab (+1/+1) 1x Stein des schnellen Feuers 2x  
Heiltrank (2W6) 2x AP-Trank (2W6) 1x Kraut der konzentrierten Energie 1x  
Karte von Chryseia >  
< Beschreibung : hager, mit kurzen roten Haar (oben Glatze), wirkt  
manchmal etwas hektisch >  
< Charakterisierung : misstrauisch gegenüber Zwergen, Angst vor  
Ertrinken, zaubert gerne Feuerkugel >  
< EP : 3 >

#### **Maugurus**

< Typ : Magier > < Grad : 10 >  
< Spezialisierung : Machtzauber >  
< Geschlecht : männlich >  
< Rasse : Mensch >  
< Herkunft : Chryseia >  
< Stand : Mittelschicht >



< Glaube : atheistisch >  
 < Alter : 43 >  
 < Waffenhand : rechts >  
 < Gewicht : 75kg > < Gestalt : breit > < Größe : 156cm >  
 St 64 Ge 38 Ko 73 In 95 Zt 100 (ohne Kutte 99) Au 53 pA 47 Sb 77  
 RW 53 HGW 53 B26 KAW 2 göttl. Gnade 0  
 GiT 44% phkZR +18 phsZR +21 psyZR +21  
 Abwehr +16 Zaubern +23  
 LP 13 AP 50 RK OR  
 < Berufe : Kaufmann >  
 < Sprachen : Chryseisch 4 Albisch 4 Comentang 3 >  
 < Fähigkeiten : Lesen/Schreiben Lesen von Zauberschrift Schwimmen +12  
 Wissen von der Magie Zauberkunde +12 Zauberpergament beschriften  
 Kräuterkunde +4 Mathematik Naturkunde +8 Brettspiel +4 Sagenkunde +10 >  
 < Waffen : Magierstab +14 (1W6+2) >  
 < Sprüche : Angst(+20) Blendwerk Blitze schleudern Dschinni-Auge(+20)  
 Erkennen von Leben Erkennen von Zauberei Erdwandlung Geistesschild Golem  
 schaffen Graue Hand Hören der Geister Hören von Fernem Macht über das  
 Selbst Macht über die belebte Natur Macht über die Sinne Macht über  
 magische Wesen Macht über Menschen Macht über den Tod Macht über  
 Unbelebtes Nebel(+20) Rost(+20) Schwarze Zone Sehen in Dunkelheit Sehen  
 von Verborgenem Ungeheuer rufen(+20) Verdorren(+20) Windstoß(+20)  
 Zauberschloss(+20) Zweite Haut Erkennen d. Natur d. Zaubers Heimstein  
 Reise der Seele Reise zu den Sphären Reise in die Zeit Schweben(+20)  
 Todeszauber(+20) Umkehrschild Verkleinern(+20) Versteinern(+20) Vereisen  
 Wächterrunden(+20) Wahrsehen(+20) Zwiesprache(+20) >  
 < Geld : 69 GS 3 SS 8 KS >  
 < Gegenstände : 1x Magierstab (+1/+1) 1x Heiltrank (2W6) 1x Stab der  
 Blitze (ABW 5%) 1x Kutte des Adepten (s. Midgardregelwerk) 1x  
 Schildamulett gegen Zombies 2x Spruchrolle „Bannen von Zauberkraft“ 1x  
 Buch über Weltentore 1x gesammelte Schriften seiner magischen Theorie 4x  
 Pulver um Weltentore aufspüren 1x Instrument „Magieflussdetektor“ (eine  
 Art Pendel mit einem Messblech aus Kupfer) >  
 < Beschreibung : klein, etwas dick, mit kurzen, schwarzen, lockigen  
 Haaren und einer Hakennase >  
 < Charakterisierung : zurückhaltend, zerstreut >  
 < Besonderheit: Er hat immer zwei Skelette als Wachen dabei während er im  
 Sumpf unterwegs ist. >  
 < EP : 4 >

### Hydra Panopta

|         |           |           |                |
|---------|-----------|-----------|----------------|
| Grad 10 | LP 5W6+80 | AP 5W6+10 | Res. +18/20/18 |
| LR      | RW50      | HGW130    | B18 Abwehr+20  |
| Int: m  | EP:20     |           |                |

Angriff: Biß+11 (1W6-1 & 3W6-Gift), 8x Biß+11 (1W6-1)  
 Bes.: Wahrnehmung+20, Nachtsicht (kann Wesen nachts auf mehrere Kilometer erblicken)  
 Diese Hydra hat 9 Köpfe mit jeweils 9 Augen.  
 Jeder Kopf außer der mittlere kann anstelle von einem Angriff auch einen der folgenden Zauber wirken (+20): Blitze schleudern, Böser Blick, Schmerzen, Verdorren, Vereisen, Verfluchen, Vergiften, Verlangsamen, Verwirren.  
 Die Zauberdauer ist allerdings anstelle der üblichen Regeln jeweils 1 Sekunde und die Reichweite jeweils mindestens 3m (auch bei Berührungszauber). Die der jeweilige Kopf muss allerdings das Opfer sehen können.

Für weitere Informationen siehe das Midgardregelwerk.

### **Riesenkrabbe**

Grad 5                      LP 5W6                      AP 5W6+10                      Res. +13/15/13  
VR                              RW30                      HGW90                      B18                      Abwehr+15  
Int: t                      EP:6  
Angriff: 2x Schere+11 (je 1W6+2)  
Diese Riesenkrabben sind ca. 2m lang.

### **Skelettkrieger (Untote)**

Grad 6                      LP 12                      AP -                      Res. +14/16/14  
PR                              RW60                      HGW70                      B18                      Abwehr+16  
Int: m                      EP:5  
Angriff: Nahkampfwaffe+12 oder Biß+12 (1W6+2) oder Klaue+12 (1W6+1)  
Bes.: Stich-, Spieß- und Schusswaffen richten höchsten 1 Punkt Schaden an. Zauber:

Hände des Grauens(+17, Zd. 1s., phk) - Hände von Untoten kommen aus dem Boden heraus und versuchen ein Opfer mit Bodenkontakt zu greifen (max. 30m Entfernung). Misslingt diesem der WW:phk so ist es für 1 Minute festgehalten und kann sich nicht mehr vom Fleck bewegen. Es bekommt außerdem WM-5 auf alle Erfolgswürfe bzw. WM+25 auf alle Prüfwürfe.

Schrei der Verdammten(+17, Zd. 1s., phk) - das Skelett stößt einen markerschütternden Schrei aus. Misslingt einem lebendigen Wesen innerhalb von 30m UK der WW:psy so ist dieses verängstigt und 1 Runde lang handlungsunfähig (kann aber abwehren). Des weiteren werden alle Skelettkrieger in Hörweite alarmiert und bewegen sich dann auf diese Stelle zu. Im offenen Sumpf bedeutet dies, dass danach für 2 Minuten jede Runde 1W6-2 weitere Skelettkrieger erscheinen. Dieser Effekt ist nicht kumulativ an der gleichen Stelle, wenn der Schrei mehrmals hintereinander gezaubert wird (d.h. es erscheinen deswegen nicht noch mehr Skelettkrieger).

Fluch der Verdammten(+17, Zd. 1s., phs) - dieser Berührungszauber wirkt wie der Zauber "Böser Blick", der Tod des Skelettkriegers hebt allerdings die Wirkung nicht auf, außerdem kann die Wirkung mit "Heilen von Krankheit" nicht aufgehalten werden.

### **Gorgrim**

< Typ : Söldner > < Grad : 9 >  
< Geschlecht : männlich >  
< Rasse : Zwerg >  
< Herkunft : Fuardain >  
< Stand : Volk >  
< Glaube : Sharku >  
< Alter : 455 >  
< Waffenhand : rechts >  
< Gewicht : 100kg > < Gestalt : breit > < Größe : 139cm >  
St 96 Ge 60 Ko 89 In 79 Zt 55 Au 23 pA 30 Sb 30  
RW 38 HGW 83 B13 KAW 4 göttl. Gnade 0  
GiT 74% phkZR +14 phsZR +20 psyZR +18  
Abwehr +15  
LP 18 AP 58 RK VR (-1)  
< Berufe : Bergmann >  
< Sprachen : Twyneddisch 4 Comentang 3 Albisch 2 Zwergisch 4 >

< Fähigkeiten : Kampf in Vollrüstung Katapult bedienen Reiten +17 Trinken  
 Wagenlenken +16  
 Kampf in Schlachtreihe Kampf vom Streitwagen Faustkampf >  
 < Waffen : Schlachtbeil +16 (1W6+7) Stoßspeer +12 (1W6+3) Bihänder +13  
 (2W6+3) waffenl. Kampf +7 (1W6-1) Wurfpfeil +5 (1W6-2) Handaxt +12  
 (1W6+3) leichte Armbrust +15 (1W6) >  
 < Geld : 300 GS 7 SS 9 KS >  
 < Gegenstände : 1x Reitpony, 1x magische Vollrüstung (-1, „Beschleunigen“  
 möglich), 1x Schlachtbeil (+1/+1), 1x Trank Heilen schwerer Wunden, 1x  
 leichte Armbrust, 2x Handaxt >  
 < Beschreibung : alt, narbenübersät, grimmig, hat eine Augenklappe >  
 < Charakterisierung : leicht erzürnbar, hasserfüllt >  
 < EP : 6 >

### **Kamal Rao**

< Typ : Assassine > < Grad : 8 >  
 < Geschlecht : männlich >  
 < Rasse : Mensch >  
 < Herkunft : Rawindra >  
 < Stand : Volk >  
 < Glaube : Sharku >  
 < Alter : 45 >  
 < Waffenhand : rechts >  
 < Gewicht : 58kg > < Gestalt : schlank > < Größe : 163cm >  
 St 95 Ge 100 Ko 85 In 29 Zt 93 Au 53 pA 21 Sb 59  
 RW 70 HGW 102 B20 KAW 8 göttl. Gnade 0  
 GiT 38% phkZR +16 phsZR +18 psyZR +16  
 Abwehr +17 (+22 mit Vert. Waffe)  
 LP 11 AP 46 RK KR  
 < Berufe : Barbier >  
 < Sprachen : Rawindrish 4 Albisch 1 Comentang 3 >  
 < Fähigkeiten : Beschatten +13 Geheimzeichen Lippenlesen +4 Meucheln +10  
 Scharfschießen +8 Schleichen +4 Tarnen +4 Springen +13 Winden +2  
 Balancieren +12 Fallenstellen +2 Tanzen Überleben im Dschungel +6  
 Klettern +12 Himmelskunde Laufen +2 >  
 < Waffen : Dolch +16 (1W6+6) Krummsäbel +16 (1W6+5) Bogen +15 (1W6+1)  
 Wurfmesser +15 (1W6-1) Buckler +4 >  
 < Geld : 148 GS 1 SS 18 KS 5 Edelsteine zu jew. 100 GS>  
 < Gegenstände : 1x Krummsäbel (+1/+1) 1x Bogen (+1/+1) 5x vergifteter  
 Pfeil (3W6) 1x Dolch des Erzvampirs (+1/+3, weiteres s. oben) 2x Dolch 1x  
 Buckler (+1) 3x Schlafsatz 3x Portion Gift (4W6) 1x Ring Zauber „Schlaf“  
 mit WM +20 (ABW 5) 1x Mantel der Unsichtbarkeit (ABW 20) >  
 < Beschreibung : schwarze Haare, braune Haut >  
 < Charakterisierung : leise, berechnend, geldgierig, skrupellos,  
 mordsüchtig >  
 < EP : 7 >

### **Sorxella**

< Typ : Schwarze Hexerin > < Grad : 6 >  
 < Geschlecht : weiblich >  
 < Rasse : Mensch >  
 < Herkunft : Alba >  
 < Stand : Volk >  
 < Glaube : Sharku >  
 < Alter : 26 >  
 < Waffenhand : rechts >

< Gewicht : 48kg > < Gestalt : schlank > < Größe : 166cm >  
 St 16 Ge 87 Ko 85 In 91 Zt 100 Au 93 pA 91 Sb 34  
 RW 74 HGW 59 B24 KAW 0 göttl. Gnade 0  
 GiT 44% phkZR +20 phsZR +23 psyZR +23  
 Abwehr +15 Zaubern +20  
 LP 13 AP 32 RK LR  
 < Berufe : Giftmischerin >  
 < Sprachen : Albisch 4 Comentang 3 dunkle Sprache 3 Maralinga 2 >  
 < Fähigkeiten : Gassenwissen +5 Giftmischen +8 Kräuterkunde +4  
 Lesen/Schreiben Lesen von Zauberschrift Wissen von der Magie Gefahr  
 Spüren +1 Naturkunde +2 Menschenkenntnis +4 Verführen +6 Zauberkunde +6 >  
 < Waffen : Dolch +8 (1W6-1) >  
 < Sprüche : Angst Anziehen Beeinflussen Beschleunigen Böser Blick Hören  
 der Geister(+18) Schmerzen Silberstaub(+18) Todeshauch(+18) Verdorren  
 Zwiesprache(+18) Elfenfeuer Rauchsatz(+18) Stärke >  
 < Geld : 48 GS 8 SS 3 KS >  
 < Gegenstände : 1x Dolch (+1/+1) mit Gift (3W6) nur beim ersten schweren  
 Treffer 3x Portion Gift (3W6) 1x Amulett gegen Lauscher und Beobachter 1x  
 Ring Feenzauber (ABW 20) 1x Talisman (+4, auf alle ZR) 1x Stein der  
 Schmerzlust (ABW 1, WM+5 auf Zaubern von „Schmerzen“, bei Erfolg  
 doppelte Wirkungsdauer und Effekt und der Zauberer erhält 3 AP, Stein hat  
 finstre Aura während der Auswirkung (nur dann)) Spruchrollen: Austreibung  
 des Guten, Graue Hand, Pestklaue >  
 < Beschreibung : lange dunkelblonde Haare, blaue Augen >  
 < Charakterisierung : reizend, hinterlistig, manipulativ >  
 < EP : 4 >

## Deluon

< Typ : Waldläufer > < Grad : 8 >  
 < Geschlecht : männlich >  
 < Rasse : Halbschwarzalb >  
 < Herkunft : unbekannt >  
 < Stand : Adel >  
 < Glaube : Sharku >  
 < Alter : 88 >  
 < Waffenhand : rechts >  
 < Gewicht : 65kg > < Gestalt : schlank > < Größe : 170cm >  
 St 75 Ge 88 Ko 68 In 73 Zt 81 Au 85 pA 76 Sb 47  
 RW 80 HGW 74 B19 KAW 4 göttl. Gnade 0  
 GiT 56% phkZR +18 phsZR +20 psyZR +18  
 Abwehr +17 (+21 mit Vert. Waffe)  
 LP 17 AP 46 RK KR  
 < Berufe : Sklavenjäger >  
 < Sprachen : Schwarzalbisch 3 Albisch 4 Comentang 3 Erainnisch 2 Elfisch  
 1 dunkle Sprache 2>  
 < Fähigkeiten : Fallenstellen +8 Klettern +15 Kräuterkunde +4  
 Pflanzenkunde +5 Spurenlesen +8 Tarnen +8 Tierkunde +4 Geländelauf +13  
 Schleichen +5 Naturkunde +4 Nachtsicht Beidhändiger Kampf -4 Verführen +8  
 Überleben im Wald +8 Überleben im Gebirge +6 Balancieren +12 Fallen  
 entdecken +4 Lesen/Schreiben Wetterkunde +2 Scharfschießen +6 Stimmen  
 nachahmen +12 Giftmischen +4 Verhören +8 >  
 < Waffen : Langschwert +16 (1W6+3) Dolch +13 (1W6) Langbogen +16 (1W6+4)  
 kleiner Schild +4 >  
 < Geld : 10 GS 4 SS 11 KS 3 Edelsteine zu jew. 100 GS >  
 < Gegenstände : 1x Langbogen (+2/+0) 1x Langschwert (+2/+0) 3x Dolch 1x  
 Ring Zauber „Beschleunigen“ (ABW 5) 1x Talisman (+2 auf alle ZR) 20x

vergifteter Pfeil (3W6) 1x Ring schwarzalbischer Herkunft (ABW 1, zaubert gleichzeitig „Bannen und Licht“ und „Sehen in Dunkelheit“ auf den Zauberer) 2x Kraut der konzentrierten Energie >  
 < Beschreibung : lange schwarze Haare, graue Augen, blasse Haut, sieht wie ein Mann mittleren Alters aus trotz seines Alters >  
 < Charakterisierung : kühl, analysierend, rachsüchtig, melancholisch >  
 < EP : 7 >

## Arinel

< Typ : Priesterin des Chaos > < Grad : 11 >  
 < Geschlecht : weiblich >  
 < Rasse : Mensch >  
 < Herkunft : Alba >  
 < Stand : Mittelschicht >  
 < Glaube : Sharku >  
 < Alter : 43 >  
 < Waffenhand : links >  
 < Gewicht : 71kg > < Gestalt : normal > < Größe : 178cm >  
 St 73 Ge 54 Ko 31 In 95 Zt 81 Au 68 pA 99 Sb 96  
 RW 64 HGW 79 B23 KAW 4 göttl. Gnade 1  
 GiT 27% phkZR +21 phsZR +23 psyZR +23  
 Abwehr +19 (+20 mit Vert. Waffe) Zaubern +21  
 LP 9 AP 49 RK LR (-2)  
 < Berufe : Kurtisane >  
 < Sprachen : Albisch 4 Comentang 3 dunkle Sprache 3 Maralinga 1 Chryseisch 2 Altoqua 1 >  
 < Fähigkeiten : Lesen/Schreiben Lesen von Zauberschrift Reiten +14 Wissen von der Magie Sagenkunde +12 Erste Hilfe Tanzen Wahrnehmung +6 Rechnen Lesen von Zauberschrift Beredsamkeit +6 Landeskunde +6 (Alba) Verführen +4 >  
 < Waffen : Streitkolben +14 (1W6+5) leichter Speer +6 (1W6) Dolch +7 (1W6) kleiner Schild +1 >  
 < Sprüche : Angst Austreibung des Guten Bannen von Licht Bannen von Zauberwerk Bannsphäre Dinge verbergen(+19) Dinge wiederfinden(+19) Dschinni-Ohr(+19) Erkennen des Wesens der Dinge Göttlicher Schutz vor Magie Heiliger Zorn Pestklaue Schlaf(+19) Schmerzen(+19) Schwäche(+19) Schwarze Zone(+19) Verdorren Verfluchen Vergiften Verlangsamten Verletzung Verursachen von Krankheit Verursachen schwerer Wunden Verursachen von Wunden Wetterzauber(+19) Windstoß(+19) Zauberhand(+19) Zeichen der Macht(+19) Auflösung Bannen des Todes Dämonenfeuer Deckmantel(+19) Feuermeisterschaft(+19) Macht über den Tod Magischer Kreis, klein(+19) Schweben(+19) Sieben Siegel(+19) Todeszauber Verbotenes Wort Wiederkehr(+19) Sharkus Segen (s. unten) >  
 < Geld : 56 GS 8 SS 6 KS >  
 < Gegenstände : 1x Statuette des Sharku (wenn ein Sharku-Priester es in Händen hält, bewirkt es bei Anblick von vorne mit jeweils WM+20 "Namenloses Grauen", "Verbotenes Wort" und "Böser Blick" auf 30m Entfernung auf Sharku-Ungläubige, weiterhin kann ein Sharku-Priester in dessen Nähe ohne AP Kosten zaubern, finstre Aura) 1x magischer Schild (+1, bei Schlüsselwort (ABW 5) schwebt von alleine und wehrt anstelle der eigenen ab mit Abwehr+20, erlaubt dadurch zaubern) 5x Zauberkrystall (erfolgreich gezauberter Spruch hat einen Effekt wie bei einem kritischen Erfolg, aber niemals doppelt kritisch) 3x Trank „Heilen von Wunden“ 2x Trank „Heilen schwerer Wunden“ 1x Talisman (+3, auf alle ZR) 1x Streitkolben (+1/+1) 1x Aurenhemd (verbirgt die Aura) 1x magische Lederrüstung (-2) 1x magischer linker Handschuh der Geschicklichkeit

(WM+6 auf waffenlose Angriffe mit dieser Hand, ABW 1 pro Angriff) 1x Amulett der Verwirrung (zaubert „Verwirrung“ mit WM+25 mit doppelter Wirkungsdauer, ABW 5) 1x Ring „Umkehrschild“ (ABW 10) 1x Ring der Alptraumkämpfer (ABW 10, beschwört 3 dunkle Nebelgestalten herbei die für den Zauberer maximal 6 Runden lang kämpfen (Angriff: +13 (3W6 Schockpunkte), AP 39) 1x Stein der starken Angst (ABW 5, WM+5 auf Zauber „Angst“ und wirkt ohne Gradbegrenzung) >  
 < Beschreibung : braune Haare, unscheinbar >  
 < Charakterisierung : charismatisch, egoistisch, skrupellos >  
 < Besonderheit: Zauberspruch „Sharkus Segen“:  
 Person bekommt 4 Arme und kann entsprechend oft angreifen ohne zusätzlich Abzüge (sie kombiniert dies häufig mit dem Zauber „Beschleunigen“)  
 < EP : 8 >

### **Erkin & Gnerkin (Zwillinge)**

< Typ : Händler > < Grad : 5 >  
 < Geschlecht : männlich >  
 < Rasse : Berggnom >  
 < Herkunft : Dvarheim >  
 < Stand : Volk >  
 < Glaube : druidisch >  
 < Alter : 66 >  
 < Waffenhand : rechts >  
 < Gewicht : 24kg > < Gestalt : schlank > < Größe : 95cm >  
 St 8 Ge 91 Ko 51 In 81 Zt 22 Au 25 pA 16 Sb 57  
 RW 79 HGW 53 B12 KAW 0 göttl. Gnade 0  
 GiT 49% phkZR +18 phsZR +20 psyZR +18  
 Abwehr +15 (+18 mit Vert. Waffe)  
 LP 8 AP -8 RK LR  
 < Berufe : Kaufmann >  
 < Sprachen : Berggnomisch 4 Albisch 4 Erainnisch 3 Comentang 3 Twyneddish 3 Chryseisch 2 >  
 < Fähigkeiten : Geschäftstüchtigkeit Himmelskunde Menschenkenntnis +7 Reiten +16 Wagenlenken +17 Skifahren +12 Glücksspiel +15 Schwimmen +12 Stehlen +6 Überleben im Wald +6 Überleben im Gebirge +7 Lesen/Schreiben >  
 < Waffen : Dolch +10 (1W6-2) Kurzsword +10 (1W6-1) Keule +10 (1W6-2) leichte Armbrust +7 (1W6) Buckler +2 >  
 < Geld : 180 GS 35 SS 17 KS 10 Edelsteine zu jew. 100 GS>  
 < Gegenstände : 1x Dolch 1x Kurzsword 1x leichte Armbrust 1x Talisman (+1, auf alle ZR) 1x Amulett gegen Lauscher und Beobachter 2x Trank „Unsichtbarkeit“ 2x Runenstab „Stille“ >  
 < Beschreibung : gieriger flinker Blick, grinsen häufig, machen „harmlosen“ Eindruck, tragen gleiche Kleidung >  
 < Charakterisierung : gerissen, geldgierig, hektisch, harte Verhändler, Gnerkin: dient den Mächten der Finsternis >  
 < EP : 3 >  
 Sie haben einen Wagen (gezogen von zwei Pferden) dabei mit verschiedenen Handelswaren beladen sowie einige mit „Blendwerk“ verzauberte Gegenstände versteckt im inneren des Wagens.

### **General O'Sean**

< Typ : Krieger > < Grad : 13 >  
 < Geschlecht : männlich >  
 < Rasse : Mensch >  
 < Herkunft : Erainn >  
 < Stand : Mittelschicht >

< Glaube : druidisch >  
 < Alter : 63 >  
 < Waffenhand : rechts >  
 < Gewicht : 92kg > < Gestalt : breit > < Größe : 195cm >  
 St 100 Ge 76 Ko 85 In 91 Zt 54 Au 61 pA 100 Sb 87  
 RW 50 HGW 92 B13 KAW 15 göttl. Gnade 1  
 GiT 44% phkZR +20 phsZR +22 psyZR +21  
 Abwehr +17  
 LP 15 AP 80 RK VR (-3)  
 < Berufe : Schmied >  
 < Sprachen : Erainnisch 4 Albisch 2 Comentang 3 >  
 < Fähigkeiten : Kampf in Vollrüstung Kampftaktik +3 Reiten +16 Horchen +5  
 Kampf in Schlachtreihe Lesen/Schreiben Landeskunde +6 (Erainn) >  
 < Waffen : Kriegshammer +20 (1W6+5) Stielhammer +22 (2W6+7) >  
 < Geld : 92 GS 7 SS 0 KS >  
 < Gegenstände : 1x Reitpferd 1x Kriegshammer (+1/+1) 1x Stielhammer  
 „Donnerschlag“ (+3/+3, schlägt man damit auf den Boden so wirkt es wie  
 der Zauber „der Große Knall“ mit WM+20) 1x magische Vollrüstung (-3) 1x  
 Kraut der konzentrierten Energie 1x Talisman (+4, auf alle ZR) 1x Amulett  
 gegen Lauscher und Beobachter >  
 < Beschreibung : muskulös, Hakennase, Halbglatze, lange graue Haare, Bart  
 >  
 < Charakterisierung : charismatisch, mutig, freundlich, rechthaberisch,  
 selbstsicher >  
 < EP : 10 >

### **Cairbre**

< Typ : Waldläufer > < Grad : 14 >  
 < Geschlecht : männlich >  
 < Rasse : Elf >  
 < Herkunft : Erainn >  
 < Stand : Adel >  
 < Glaube : druidisch >  
 < Alter : 272 >  
 < Waffenhand : links >  
 < Gewicht : 64kg > < Gestalt : schlank > < Größe : 171cm >  
 St 87 Ge 97 Ko 91 In 93 Zt 100 Au 99 pA 100 Sb 30  
 RW 98 HGW 88 B20 KAW 6 göttl. Gnade 0  
 GiT 62% phkZR +19 phsZR +22 psyZR +20  
 Abwehr +20  
 LP 19 AP 80 RK PR (-2)  
 < Berufe : Jäger >  
 < Sprachen : Elfish 4 Erainnisch 4 Albisch 4 Comentang 3 Twyneddisch 3  
 Maralinga 3 Altoqua 3 >  
 < Fähigkeiten : Fallenstellen +6 Klettern +17 Pflanzenkunde +6 Schleichen  
 +4 Schwimmen +16 Spurenlesen +6 Tarnen +8 Tierkunde +5 Wahrnehmung +5  
 Kampf vom Streitwagen Überleben im Wald +8 Tanzen Himmelskunde  
 Kampftaktik +2 Verhören +9 Tauchen +15 Fallen entdecken +3 Stimmen  
 nachahmen +15 Fallenmechanik +2 Kamelreiten +14 Geheimzeichen Naturkunde  
 +3 Skifahren +13 Springen +12 Fallen +13 Kanufahren +14 Scharfschießen +4  
 Menschenkenntnis +2 Kräuterkunde +3 Wetterkunde +4 Ballista bedienen  
 Alchimie +2 Rudern +12 Seilkunst +8 Laufen +2 Geländelauf +12 Balancieren  
 +12 Beidhändiger Kampf -3 Geheimmech. öffnen +3 Lesen/Schreiben  
 Sagenkunde +2 Erzählen Zeichensprache +1 Meucheln +6 Fallen entschärfen  
 +3 Lippenlesen +2 Kampf zu Kamel Reiten +13 Schlittenfahren +13  
 Brettspiel +3 Winden +2 Verkleiden +12 Segeln +12 Musizieren Dichten

Zauberkunde +3 Beredsamkeit +6 Trinken Erste Hilfe Wagenlenken +12  
 Katapult bedienen Faustkampf Geschäftstüchtigkeit Streitwagen lenken +12  
 >  
 < Waffen : Langschwert +21 (1W6+4) Stoßspeer +18 (1W6+3) leichter Speer  
 +18 (1W6+2) Dolch +19 (1W6+3) Netz +18 (1W6-1) Langbogen +21 (1W6+4) >  
 < Geld : 128 GS 6 SS 10 KS 3 Edelsteine zu jew. 100 GS >  
 < Gegenstände : 1x Langschwert (+3/+0) 1x elfischer Langbogen  
 „Pfeilregen“ (+3/+0, kann zwei Angriffe pro Runde machen) 40x Pfeil  
 (+0/+3) 1x Dolch (+1/+1) 1x elfische Kettenrüstung aus Mithril (-2,  
 schützt wie Plattenrüstung) 1x Trank „Allheilung“ >  
 < Beschreibung : wirkt arrogant, sehr sauber und gepflegt gekleidet >  
 < Charakterisierung : wortkarg, aufmerksam, hilfsbereit, analytisch,  
 skeptisch, misstrauisch >  
 < EP : 7 >

### Luag

< Typ : Barbar, Waldland > < Grad : 12 >  
 < Geschlecht : männlich >  
 < Rasse : Mensch >  
 < Herkunft : Erainn >  
 < Stand : Volk >  
 < Glaube : druidisch >  
 < Alter : 31 >  
 < Waffenhand : rechts >  
 < Gewicht : 90kg > < Gestalt : breit > < Größe : 177cm >  
 St 100 Ge 100 Ko 100 In 61 Zt 35 Au 50 pA 62 Sb 83  
 RW 81 HGW 86 B24 KAW 16 göttl. Gnade 5  
 GiT 67% phkZR +23 phsZR +23 psyZR +25 (+8 gegen schwarze Magie)  
 Abwehr +20 (+26 mit Vert. Waffe)  
 LP 20 AP 90 RK KR (Haut)  
 < Berufe : Bauer >  
 < Sprachen : Erainnisch 4 Comentang 2 >  
 < Fähigkeiten : Fallenstellen +5 Geländelauf +17 Klettern +17 Schwimmen  
 +16 Kampf in Schlachtreihe Himmelskunde Beschatten +7 Athletik +4  
 Überleben im Wald +7 Beidhändiger Kampf -1 Richtungssinn >  
 < Waffen : Streitaxt +19 (1W6+11) bzw. Streitaxt +23 (1W6+7) Handaxt +20  
 (1W6+6) Stoßspeer +18 (1W6+6) Bogen +20 (1W6) Schleuder +16 (1W6)  
 Wurfpfeil +20 (1W6-2) großer Schild +6 >  
 < Geld : 30 GS 6 SS 0 KS >  
 < Gegenstände : 1x Streitaxt „Waldschläger“ (+0/+4) 1x Streitaxt  
 „Zielfinder“ (+4/+0) 1x Amulett „Hasenpfote“ (Träger bekommt WM+1 auf  
 alle Erfolgswürfe und Widerstandswürfe wenn dieser abergläubisch ist,  
 aber WM-1 für 1W6 Wochen wenn er diesen wieder verliert) 3x Trank  
 „Beschleunigen“ 1x Talisman (+4 auf phkZR) >  
 < Beschreibung : muskulös, nackter Oberkörper mit blauer Kriegsbemalung  
 („Woad“), trägt traditionellen Kilt, spricht mit lauter Stimme, hat immer  
 seine zwei Streitäxte bei sich, kämpft immer beidhändig >  
 < Charakterisierung : freundlich, hat starken Gerechtigkeitsinn,  
 kurzentschlossen, mutig, manchmal übermütig, furchtlos, kampfeslustig,  
 gläubig, abergläubisch >  
 < Besonderheit: „Liebling der Götter“ hat dauerhaft die Wirkung des  
 Zaubers „Göttlicher Schutz vor Magie“ für alle Magiearten sowie schwarzer  
 Magie sowie die Wirkung einer KR wenn er keine Rüstung trägt)  
 < EP : 10 >



**Sritrakrieger (Kr - Standard)**

Grad 2                      LP 3W6+3                      AP 2W6+8                      Res. +12/14/12  
LR (Haut)                      RW70                      HGW80                      B24                      Abwehr +12 (mit kl.  
Schild +13)  
Int: m                      EP:2  
Angriff: Stoßspeer +10 (1W6+2), Krummsäbel +10 (1W6+2), Schwanzschlag +8 (1W6), oder Klaue +8 (1W6-1)  
Zusatzangriffe:  
wenn im Handgemenge: Biß+8 (1W6 +1W6 Giftschaden)  
Besonderheiten: Kampf in Schlachtreihe, Infrarotsicht, Geruchssinn +8  
Sprachen: Echsisch 4  
MW +18

**Sritrakrieger (Kr - Veteran)**

Grad 3                      LP 3W6+3                      AP 3W6+8                      Res. +13/15/13  
KR                      RW70                      HGW80                      B24                      Abwehr +13 (mit kl.  
Schild +15)  
Int: m                      EP:3  
Angriff: Stoßspeer +11 (1W6+2), Krummsäbel +11 (1W6+2) oder Klaue +9 (1W6-1)  
Zusatzangriffe:  
wenn im Handgemenge: Biß+9 (1W6 +1W6 Giftschaden)  
oder wenn wenn Rücken oder Seite zugewandt: Schwanzschlag +9 (1W6)  
Besonderheiten: Kampf in Schlachtreihe, Infrarotsicht, Geruchssinn +8, Kampftaktik +1, Reiten +6  
Sprachen: Echsisch 4, Rawindra 1  
MW +20

**Sritrakrieger (Kr - Elite)**

Grad 5                      LP 3W6+5                      AP 5W6+12                      Res. +16/18/16  
PR                      RW80                      HGW100                      B24                      Abwehr +15  
Int: m                      EP:6  
Angriff: 2x Krummsäbel +11 (1W6+4), Bihänder +14 (2W6+4), Bogen +11 (1W6) oder 2x Klaue +9 (1W6)  
Zusatzangriffe: Biß+11 (1W6 +1W6 Giftschaden) oder Schwanzschlag mit Nietenring +11 (1W6+1) (jew. in allen Nahkampfsituationen)  
Besonderheiten: Kampf in Schlachtreihe, Infrarotsicht, Geruchssinn +10, Wahrnehmung +6, Kampftaktik +2, Reiten +10, Kampf zu Pferd  
bes. Ausrüstung: 3x Talisman (+1), Waffen (+1/+1), Kraut der Konzentrierten Energie, Heiltrank (1W6)  
Sprachen: Echsisch 4, Rawindra 2  
MW +22

**Sritrakrieger (Kr - Scharfschütze)**

Grad 4                      LP 3W6+3                      AP 4W6+4                      Res. +14/16/14  
LR (Haut)                      RW80                      HGW100                      B24                      Abwehr +15  
Int: m                      EP:3  
Angriff: Krummsäbel +11 (1W6+1), Dolch +10 (1W6), Langbogen +12 (1W6+1) oder Klaue +9 (1W6)  
Zusatzangriffe:  
im Handgemenge: Biß+9 (1W6 +1W6 Giftschaden)  
oder wenn Rücken oder Seite zugewandt: Schwanzschlag +9 (1W6)  
Besonderheiten: Scharfschießen (Langbogen) +10, Infrarotsicht, Geruchssinn +10, Wahrnehmung +4  
Sprachen: Echsisch 4  
MW +20

### **Kristallgolem (Kr)**

Grad 13                      LP 150                      AP -                      Res. +22/24/22  
RR                      RW50                      HGW200                      B12                      Abwehr +20  
Int: m                      EP:3  
Sprachen: Aaruanisch 4  
Fähigkeiten: Geländelauf +15 Wahrnehmung +15  
Angriff: Fausthieb +15 (3W6+6, wahlweise als Schockpunkte)  
Zaubern (+25): Versetzen (wie mit einem Stein der Macht, allerdings nur zusammen mit max. 1 weiteren Person), Wahrsehen (mit 3km Reichweite ohne Sichtlinie), Zwiesprache (auf beliebige Person), „Heiliges Licht“ (Auflösung aller finster Magie, Dämonen, und Untote innerhalb 11m UK)  
Besonderheiten:  
in 11m UK WM-20 auf Zaubern bzw. 90% magischer Wirkungen werden nicht ausgelöst (Kristallgolems hiervon selber nicht betroffen)  
Int: m+                      EP:30

### **Schwarzalbassassine**

< Typ : Assassine > < Grad : 7 >  
< Name : Schwarzalbassassine >  
< Geschlecht : männlich >  
< Rasse : Schwarzalb >  
< Herkunft : Rawindra >  
< Stand : Mittelschicht >  
< Glaube : Sharku >  
< Alter : 100 >  
< Waffenhand : rechts >  
< Gewicht : 67kg > < Gestalt : schlank > < Größe : 172cm >  
St 51 Ge 100 Ko 91 In 87 Zt 69 Au 95 pA 100 Sb 30  
RW 86 HGW 78 B19 KAW 2 göttl. Gnade 0  
GiT 56% phkZR +17 phsZR +19 psyZR +17  
Abwehr +17 (WM-2 auf gegnerische Angriffe)  
LP 17 AP 40 RK LR  
< Berufe : Räuber >  
< Sprachen : Schwarzalbisches 4 dunkle Sprache 4 Rawindrish 3 >  
< Fähigkeiten : Schleichen +7 Tarnen +6 Balancieren +14 Fallen entschärfen +4 Beschatten +9 Wahrnehmung +6 Lippenlesen +2 Stimmen nachahmen +7 Fallen +8 Giftmischen +9 Lesen/Schreiben Geländelauf +17 Fallenstellen +8 Verkleiden +13 Fallen entdecken +6 Winden +2 Meucheln +6 Fallenmechanik +5 Klettern +12 Beidhändiger Kampf -2 Nachtsicht Scharfschießen +4 >  
< Waffen : 2x Dolch +15 (1W6+2, jeweils beim erstem schweren Treffer: 3W6 Gift) waffenl. Kampf +13 (1W6-1) Wurfpfeil +12 (1W6-2 & 3W6 Gift) leichte Armbrust +12 (1W6, 3 Bolzen mit 3W6 Gift) Schleuder +12 (1W6)>  
< Gegenstände : 2x Dolch (+1/+1) 1x Kraut der konzentrierten Energie, 1x Heiltrank (2W6) 2x Krafttrunk (2W6 AP) 3x Giftsalbe (3W6 Gift für Waffen) 1x Trank „Beschleunigen“ 2x Keramikugel „Todeshauch“ 2x Papierkugel mit Zaubersalz „Schlaf“ 2x Trank „Schweben“ 3x Talisman (+2) auf: phk/psy/phs) mag. Lederrüstung WM-2 auf gegnerische Angriffe >  
< EP : 5 >

### **uralter Drache Ruafásach**

(siehe Midgardregelwerk)  
veränderte Werte:  
RK RR/KR (durch zahlreiche Diamanten in seinen Schuppen)  
Zaubern: +25

zusätzliche Zauber:

„Drachengebrüll“ (bei gelungenem WW:phkZR verliert jedes Wesen in einem Kegel von 30m Länge und 9m Breite am Ende vor dem Drachenmund 1W6 AP bzw. bei misslungenem WW 2W6 AP und es muss dann noch ein PW:HWG+70 bestehen, ansonsten fällt es hin. Im Umkreis von 50m um den Drachen kann jedes Wesen bei misslungenem EW:phsZR danach 1W6 Minuten nichts hören und Zauber mit verbaler Komponente nur mit WM-10 wirken. Im Umkreis von 100m um den Drachen wirkt dies außerdem wie der Zauber „namenloses Grauen“ auf alle Gegner des Drachen, die dies zum ersten Mal hören. Zauberdauer: 5s.) EP:500

### **Finstermagier Gormach**

< Typ : Magier > < Grad : 13 >

< Spezialisierung : Kampfzauber >

< Name : Gormach >

< Geschlecht : männlich >

< Rasse : Mensch >

< Herkunft : Erainn >

< Stand : Mittelschicht >

< Glaube : Sharku >

< Alter : 113 >

< Waffenhand : rechts >

< Gewicht : 76kg > < Gestalt : schlank > < Größe : 184cm >

St 7 Ge 31 Ko 71 In 100 Zt 100 Au 17 pA 100 Sb 100

RW 61 HWG 22 B22 KAW 0 göttl. Gnade 0

GiT 20% phkZR +23 phsZR +27 psyZR +27

Abwehr +17 Zaubern +23

LP 13 AP 63 RK TR (WM-12)

< Berufe : Sklavenhändler >

< Sprachen : Erainnisch 4 Dunkle Sprache 4 Schwarzalbis 2 Comentang 3 Rawindrish 2 Maralinga 4 Albisch 3 >

< Fähigkeiten : Geheimmech. öffnen +4 Lesen/Schreiben Lesen von Zauberschrift Menschenkenntnis +9 Wissen von der Magie Zauberkunde +7 Stimmen nachahmen +13 Rechnen Beredsamkeit +12 Wahrnehmung +5 Schwimmen +12 Spurenlesen +3 Brettspiel +4 Kräuterkunde +3 Zauberpergament beschriften Überleben im Sumpf +7 Überleben im Dschungel +7 Überleben in Wüste +6 Erkennen d. Natur d. Zaubers Sagenkunde +12 Lippenlesen +4 Zauberkunde +14 >

< Waffen : Magierstab +17 (1W6+3) (+3/+3, „Makundar“ finstre Aura, bei schwerem Treffer noch Zauber „Verdorren“ mit WM:+20 auf die entsprechende Trefferstelle) >

< Sprüche : Beeinflussen(+21) Dinge wiederfinden(+21) Dschinni-Auge(+21) Elementenwandlung(+21) Erkennen von Leben Erkennen von Zauberei Flammenkreis(+21) Funkenregen(+21) Geistesschild Hören der Geister Hören von Fernem Lähmung(+21) Macht über das Selbst Macht über die belebte Natur Macht über die Sinne Macht über magische Wesen Macht über Menschen Macht über Unbelebtes Nebel(+21) Reinigen(+21) Schlaf Schwäche Schwarze Zone Sehen in Dunkelheit Sehen von Verborgenen Tiersprache(+21) Todeshauch Unsichtbarkeit(+21) Verdorren(+21) Wände(+21) Wasseratmen(+21) Zauberstimme(+21) Zweite Haut Auflösung Binden Blendwerk(+21) Dämonenfeuer Deckmantel(+21) Erkennen d. Natur d. Zaubers Erdbeben(+21) Erdwandlung(+21) Feuerring(+21) Heimstein Macht über Leben Macht über den Tod Macht über die Zeit Magischer Kreis, groß(+21) Schattenkämpfer Reise der Seele Reise zu den Sphären Reise in die Zeit Schweben(+21) Todeszauber Wahnsinn Windmeisterschaft(+21) Windstoß Zauberhand Zaubermöglichkeit(+21) >

< Geld : 34 GS 1 SS 3 KS 13 Edelsteine >

< Gegenstände : 1x Talisman des Todeskampfes (kann bis -6 LP noch normal weiter agieren), 1x Stein des Todes (Zauberdauer von „Todeszauber“ nur 10 Sekunden und 2 LP Verlust pro eingesetztem AP), 1x Stein des Erzdämonenfeuers macht doppelten Schaden bei „Dämonenfeuer“ (ABW 15) 1x Ring mit Zauber „Graue Hand“ (WM+20, ABW 5), Ring des Yog-Zothoth (bei Ausspruch Schlüsselwort, wird eine Leiche zu einem Zombie/Skelett (wenn der Tote Gr1-3 war), ansonsten ein Ghul (bei Gr4-6, ABW 1), ansonsten ein Vampir (bei Gr7+, ABW 10); alle jeweils unter seiner Kontrolle; finstre Aura), 1x Robe des Schattenlords (TR, WM-12 auf Angriffe, bei Schlüsselwort „Bannen von Licht“; „Schattenkämpfer“ zaubern ohne AP-Kosten (ABW 1); WM+8 auf Zauber „Macht über Menschen“; pA 100; finstre Aura), 3x Talisman (+4, jew. für phk/phs/psy) 2x Kraut der konzentrierten Energie, 2x Heiltrank (2W6), 1x Trank (Allheilung) 1x Spruchrolle (Feuerregen) >

< Beschreibung : - >

< Charakterisierung : übel >

< EP : 50 >