



„NÖIVELLANDT“ Ein Dark Fantasy-Setting

- ❖ Setting-Optionen
- ❖ Beschreibung
- ❖ Geschichte
- ❖ Völker
- ❖ Kulturen
- ❖ Religionen, Gottheiten und Dämonen
- ❖ Schablonen für Chimären, Untote und Werwesen
- ❖ Klassen und Heldenklassen
- ❖ Neue Heldenklassen
- ❖ Neue Talente: „Dunkle Gaben“, „Janusgestalt“
- ❖ Neuer Zauber: „Finstere Furcht“
- ❖ Natürliche Heilung und Heilkundige
- ❖ Rüstungen und Waffen
- ❖ Set-Gegenstände
- ❖ „Blitzlichter“
- ❖ Ausgewählte Örtlichkeiten
- ❖ NSCs
- ❖ Einstiegsabenteuer
- ❖ Spielfertige SCs (Stufe 1)



Setting-Optionen

- ❖ Nur die Mächte des Lichts und die Mächte der Dunkelheit gewähren einem Zauberwirker Macht über die Magie:
 - Jeder Zauberwirker benötigt mindestens einen Rang im Talent „Diener der Dunkelheit“ oder „Diener des Lichts“.
 - „Diener des Lichts“ können *nur* Heiler, aber nicht Zauberer oder Schwarzmagier sein.
 - Heiler der Echslinge und der Rattlinge können *nur* „Diener der Dunkelheit“ sein.
 - Kleriker und Paladine sind *immer* „Diener des Lichts“.
 - Druiden, Erzmagier, Malefikanten und Schamanen sind *immer* „Diener der Dunkelheit“.
 - Heiler, die Priester des „Liachtvotar“ sind, dürfen zwar alle Rüstungen tragen, aber keine Waffen mit Klingen verwenden.

- ❖ Dämonen können über zusätzliche besondere Fähigkeiten und Anfälligkeiten verfügen.

- ❖ Außer „normalen“ Tieren und drei kulturschaffenden Völkern gibt es nur folgende Gegner: Chimären, Dämonen, Golems, Untote und Werwesen. Diese Gegner sind *immer* „Diener der Dunkelheit“.

- ❖ Die Länge des Tageslichts hat einen Einfluss auf die Mächtigkeit von „Dienern der Dunkelheit“ und „Dienern des Lichts“: In der Zeit um Mittwinter erhalten „Diener der Dunkelheit“ einen Bonus in der Höhe ihres Talentrangs auf alle Proben, während „Diener des Lichts“ einen Malus in der Höhe ihres Talentrangs hinnehmen müssen. In der Zeit um Mittsommer ist es genau umgekehrt.

- ❖ „Freie Magie“ (d.h. ohne Bindung an die Mächte des Lichts oder der Dunkelheit) existiert nur in Form der Alchemie. Heilmagie ist nur wenig verbreitet und sehr eingeschränkt zugänglich (hauptsächlich in Form von Tränken).

- ❖ Kulturen gewähren einen Gratistalentrang, legen aber auch fest, welche Klassen und Heldenklassen gewählt werden können. Hybride (Mischklassen) sind erlaubt.

- ❖ Roben sowie Leder-, Ketten- und Plattenpanzer können mit Runen verziert sein, geben dann +1 auf Zaubern und kosten um 7 GM mehr als die unverzierten Varianten. Das Startkapital beträgt 30 GM, allerdings entfällt die Grundausrüstung.

- ❖ Schwarzpulver ist bereits bekannt, wird allerdings nur in Form von Wurfbomben verwendet (keine Feuerwaffen).



Beschreibung

Landschaftlich handelt es sich bei „Nöivelland“ um eine sehr große Insel mit feuchtem, kühlem Klima, die zu weiten Teilen aus hügeligen Moor- und Heidelandschaften besteht, wobei diese in Meeresnähe oft in flache Sümpfe übergehen. In der Mitte der Insel befindet sich ein ausgedehntes, waldreiches Gebirge („Frosthzyinnen“), das von zahlreichen Flüssen durchzogen wird.

Von der restlichen Welt ist die Insel aufgrund der geschichtlichen Entwicklung praktisch abgeschnitten. Handelsbeziehungen sind daher auf die Insel selbst begrenzt.

Technologisch und kulturell handelt es sich um das irdische Spätmittelalter/beginnende Neuzeit.

Außer der Hauptstadt „Liachtfried“ gibt es nur wenige größere Städte, die vor allem in Küstennähe liegen und immer über riesige, massive Festungsanlagen verfügen. Die meisten menschlichen Bewohner leben allerdings in kleinen Dörfern, die sich über die gesamte Insel verstreuen.

Größte Bedeutung im Leben der Menschen kommt der monotheistischen Religion zu, in der eine Gottheit des Lichts namens „Liachtvotar“ verehrt wird. Daher wird die Insel von der Hauptstadt aus zu weiten Teilen von einem Kirchenstaat („Votarreych“) regiert, große Macht besitzt ein klerikaler Orden („Ordten der fluammenden Woahrheit“), der der irdischen Inquisition ähnelt.

Weitere mächtige Fraktionen sind die Gilden der Kaufleute („Kraemmer-Zunfft“) und der Alchemisten („Chemystische Gildt“). Letztere sind als Einzige in der Lage, Schwarzpulver herzustellen. Außerdem wissen nur sie über das Geheimnis Bescheid, aus dem Heilkraut „Votarhülff“ und anderen Zutaten wirkungsvolle Heiltränke herzustellen.

Neben Menschen bewohnen auch Rattlinge und Echslinge die Insel. Erstere leben in größeren Stammesverbänden in Gebirgshöhlen, letztere meist in kleinen Sippen in den Sumpfbereichen. Ausgestoßene und Kastenlose aller drei Völker bilden jedoch auch oft Banden im Untergrund der größeren Städte der Menschen.



Geschichte

„Nöivelland“ war ursprünglich nur von Rattlingen besiedelt, doch schon vor etwa 700 Jahren kamen auch Menschen auf die Insel. An der Stelle der heutigen Hauptstadt wurde von einer kleinen Gruppe frommer Mönche ein Kloster gegründet, das bald darauf von einer kleinen, mit Ordensrittern besetzten Burg geschützt wurde.

Vor etwa 350 Jahren begannen die Mächte der Finsternis zu erstarken und unterwarfen auf der restlichen Welt ein Reich nach dem anderen.

In dieser Zeit erstarkte der Glaube an „Liachtvotar“ als Retter vor der Dunkelheit. So hatten seine Kirche und deren Orden sehr rasch ausreichende Geldmittel, um die Niederlassung in „Nöivelland“ zu einer waffenstarken Festung abseits der Kriegsschauplätze auszubauen.

In mehreren großen Flüchtlingswellen suchten immer mehr Menschen die Sicherheit, die die Insel bieten konnte. Während sich die meisten Volksgruppen rasch vermischten und unter kirchlicher Führung das „Votarreich“ schufen, erhielten sich die Gruppen der „Kheymischen“ und der „Wöillschen Vagandthen“ ihre kulturellen Eigenheiten, was sie allerdings auch immer wieder zu Außenseitern machte.

Trotz heftiger Gegenwehr und unzähligen erbitterten Schlachten wurde die restliche Welt mit Ausnahme „Nöivellands“ vor etwa 150 Jahren von mehreren Dämonenfürsten mit Hilfe ihrer immer zahlreicher werdenden Diener unterjocht. Alle Eroberungsversuche der Insel scheiterten jedoch an den gewaltigen Festungsanlagen der großen Städte. Der letzte große Angriff lag bereits etwa 80 Jahre zurück, als eine Armee von Echsenmenschen unter dämonischer Führung an den Mauern „Liachtfrieds“ aufgegeben wurde. Die überlebenden Echsenmenschen flüchteten in die Sumpfgebiete an den Küsten, wo einige von ihnen heute noch unter ihren zahlreichen Nachkommen leben.

Unter der Führung der Kirche des „Liachtvotar“ schottete sich „Nöivelland“ bereits vor 150 Jahren weitgehend von der restlichen Welt ab. Der Seehandel mit anderen Ländern wurde eingestellt und die Flüchtlingsströme rissen schließlich ab.

Daher wissen die allermeisten menschlichen und nicht-menschlichen Bewohner „Nöivellands“ nicht, dass sich die Dämonenfürsten und ihre Diener bereits seit 75 Jahren untereinander um die Vorherrschaft bekriegen und große Teile der Welt bereits vollständig verwüstet und unbewohnbar sind. Dieser Krieg ist der Grund dafür, warum „Nöivelland“ seit mehreren Jahrzehnten nicht mehr angegriffen wurde. Die vollständige Tatsache ist allerdings nur wenigen Mitgliedern der Kirchenführung bekannt, die die große Masse nur zu gerne in Unwissenheit und Furcht vor dem nächsten Überfall lassen ...



Völker

Es gibt drei Völker auf „Nöivelland“:

Echslinge sind schuppenbedeckte Zweibeiner mit Echsenköpfen und besitzen einen kräftigen Schwanz. Sie eignen sich wegen ihrer Zähigkeit und ihrem angeborenen Widerstandskraft gegen Magie vor allem als Krieger und verdingen sich gerne als Söldner.

Volksbonus: BE, HÄ oder ST

Volksfähigkeiten: Langlebig, Magieresistent, Zäh

Menschen

Volksbonus: Eine beliebige Eigenschaft

Volksfähigkeiten: Talentierte

Rattlinge sind kleine, aber flinke und zähe Zweibeiner mit Rattenköpfen. Der gesamte Körper mit Ausnahme des Schwanzes ist mit einem kurzen, dichten Fell bedeckt. Rattlinge eignen sich hervorragend als Späher, geben aber auch zähe Krieger ab.

Volksbonus: BE, GE oder HÄ

Volksfähigkeiten: Dunkelsicht, Geschwind, Klein, Leichtfüßig, Lichtempfindlich, Schnell, Zäher als sie aussehen

Kulturen

Es gibt sechs Kulturen auf „Nöivelland“:

Als „**Bande**“ werden die Zusammenschlüsse von Ausgestoßenen, Friedlosen oder Geächteten aller drei Völker bezeichnet, die meist im Untergrund der großen Städte und Häfen von Diebstahl, Einbruch, Hehlerei, Schmuggel und Wettspiel leben.

„**Bergstamm**“ bezeichnet archaisch lebende Rattlinge, die in Stammesverbänden in Gebirgshöhlen leben. Sie verstehen sich auf den Bergbau und bringen geschickte Jäger und Handwerker hervor.

„**Kheymische**“ sind Angehörige eines geschäftstüchtigen Menschenschlags aus dem fernen Südosten, die sowohl in kleinen Dörfern als auch in großen Städten ansässig sind. Die meisten von ihnen sind als Kaufleute, Krämer oder Gastwirte tätig, wobei es aber auch zahlreiche Gerber, Färber und Kürschner unter ihnen gibt. Aus ihren Reihen kommen schließlich fähige Alchemisten, Heilkundige und Sterndeuter.

„**Sumpfsippe**“ ist der Name für eine Sippe von Echslingen, die in den Sumpfgebieten und entlang der Küste von Fischfang und Jagd lebt.

„**Votarreycher**“ ist die Bezeichnung für die weitaus größte menschliche Bevölkerungsgruppe, die auch die herrschende Schicht darstellt.

Als „**Wöillsche Vagandthen**“ werden die fahrenden Sippen eines südländischen Menschenschlags bezeichnet, die mit ihren bunten Wagen als Vagabunden in ganz „Nöivelland“ anzutreffen sind. Sie verdienen sich ihr Geld als Gaukler, Spielleute und Wahrsager oder als Hausierer mit verschiedensten Waren oder Handwerkstätigkeiten.



Kultur	Volk	Herkunft	Gratis-Talentrang	Muttersprache	Schriftzeichen
Bande	E, M, R	Untergrund großer Städte oder Häfen	Diebeskunst, Heimlichkeit oder Schwimmen	Wöillsch	Zinken
Bergstamm	R	Gebirge	Handwerk, Heimlichkeit oder Jäger	Rattiek	Rhunen
Kheymische	M	Dörfer, Städte	Bildung, Handwerk oder Schlitzzohr	Kheymisch	Schreybschryft
Sumpfsippe	E	Küste, Sümpfe	Jäger, Kämpfer oder Schwimmen	Echszz	-
Votarreycher	M	Dörfer, Städte	Bildung, Handwerk oder Reiten	Reychisch	Liachtlettern
Wöillsche Vagandthen	M	Vagabunden	Akrobat, Handwerk oder Schlitzzohr	Wöillsch	Zinken

Religionen, Gottheiten und Dämonen

Kirche des „Kheym“: Als einzige Gottheit (Aspekt: Licht) wird das allmächtige Schöpferwesen „Kheym“ verehrt. Da es aber seit langer Zeit keine Magie mehr gewährt, sind die „Kheymischen“ daher der Ansicht, dass sie durch einen unbekanntem Frevel die Gunst ihrer Gottheit verloren haben und sind seither ständig darum bemüht, diese wieder zu erlangen. Die Priesterinnen und Priester sind ausnahmslos „Diener/-innen des Lichts“ und Heiler/-innen.

Kirche des „Liachtvotar“: Als einzige Gottheit (Aspekt: Licht), wird vor allem von den „Votarreychern“ der Sonnen- und Herrschaftsgott „Liachtvotar“ verehrt. Daneben ist aber noch eine Vielzahl von himmlischen Geistern und Heiligen bekannt, zu denen bevorzugt gebetet wird, wenn es um bestimmte Bereiche wie Fruchtbarkeit, Heilung, Kriegsglück oder günstiges Wetter geht. Die Kultur der „Wöillschen Vagandthen“ kennt besonders viele dieser Himmelsboten, die verblasste Erinnerungen an die Gottheiten ihres ursprünglichen Pantheons darstellen. Die Priester sind ausnahmslos „Diener des Lichts“ und Heiler.

Kult der „Hohen Mutter“: Die Rattlinge kennen eine Göttin, die sie nur „Hohe Mutter“ (Aspekt: Dunkelheit) nennen, in drei Gestalten (Jugend, Reife und Alter) für Fruchtbarkeit, Schutz und Weisheit steht und den Rattlingen die Herrschaft über alle anderen Völker bringen soll. Daneben wird eine Vielzahl von männlichen Elementargeistern verehrt, mit denen sie die Ahnen der Rattlinge gezeugt haben soll. Die Priesterinnen sind ausnahmslos „Dienerinnen der Dunkelheit“ und Heilerinnen.

Kult des „Zzssich“: Die Echslinge beten einen gewaltigen Wasserdrachen namens „Zzssich“ (Aspekt: Dunkelheit) an, der ihnen Macht über die Elemente Wasser und Luft und damit über Meer und Wetter sowie Jagd- und Kriegsglück verleihen soll. Nur den Schamanen der höchsten Initiationsstufen ist bewusst, dass es sich bei „Zzssich“ um einen machtvollen Dämonenfürsten handelt. Die Priester sind ausnahmslos „Diener des Dunkelheit“ und Heiler.

Dämonen: Dämonen können mit zusätzlichen besonderen Fähigkeiten (bspw. Angst, Mehrere Angriffe, Mehrere Angriffsglieder, Schleudern, Verschlingen, Zerstampfen), aber auch mit Anfälligkeiten (bspw. Feuer, Wasser) ausgestattet sein. Jede zusätzliche Fähigkeit erschwert das Beschwören um KÖR/2, jede Anfälligkeit erleichtert sie um KÖR/2.



Schablonen für Chimären, Untote und Werwesen

Schablone für Chimären

- Schritt 1: Festlegung der Tiere – eines gilt als „Grundtier“, von dessen Werten ausgegangen wird
- Schritt 2: Entscheidung für schwaches / durchschnittliches / mächtiges Exemplar
- Schritt 3: Modifikation von Attributen, WB und PA, Vergabe von Besonderen Fähigkeiten und Zaubern, Bestimmung von Anfälligkeiten
- Schritt 4: ggf. weitere Modifikation durch Anführer / heroisch / episch

Chimäre (schwach / durchschnittlich / mächtig)

- Attributs-Bonus (beliebig auf AGI und KÖR verteilbar): +3 / +6 / +9
- Zusätzlicher WB (Natürliche Waffe): +1 / +2 / +3
- Zusätzliche PA (Natürliche Rüstung): +1 / +2 / +3
- Besondere Fähigkeiten: je nach Tierarten (Fliegen, Kletterläufer, Schleudern, Schwimmen, Sturmangriff, Sturzangriff, Verschlingen, Umschlingen, Zerstampfen), Mehrere Angriffe (+1) / Mehrere Angriffe (+2) / Mehrere Angriffe (+3)

Schablonen für Untote

- Schritt 1: Erschaffung eines NSC und Steigerung auf die gewünschte Stufe (ggf. Vergabe einer Heldenklasse, Voraussetzung bei Leichnamen: Schwarzmagier ab Stufe 10)
- Schritt 2: Entscheidung für schwaches / durchschnittliches / mächtiges Exemplar
- Schritt 3: Modifikation von Attributen, WB und PA, Vergabe von Besonderen Fähigkeiten und Zaubern, Bestimmung von Anfälligkeiten
- Schritt 4: ggf. weitere Modifikation durch Anführer / heroisch / episch

Geist (schwach / durchschnittlich / mächtig) – Entstehung: Fluch oder Schwur

- Attributs-Bonus (beliebig auf AGI und GEI verteilbar): +2 / +4 / +8
- KÖR: 1, ST: 0, HÄ: 0
- WB (Geisterklaue, GA-2): +1 / +2 / +3
- PA (Körperlos): +8
- Besondere Fähigkeiten: Angst (-1), Dunkelsicht, Fliegen, Geistesimmun, Nur durch Magie verletzbar, Totenkraft, Wesen der Dunkelheit, Zauber: Kleiner Terror / Angst (-2), Zauber: Terror / Angst (-3), Alterung, Zauber: Frostschock
- Anfälligkeiten: Weihwasser macht üblichen Schaden. „Votarhülfe“ und „Liachtvotar“-geweihte Gegenstände halten ihn auf Abstand (AU des Anwenders in Metern + Ränge in Talent "Diener des Lichts").

Ghul (schwach / durchschnittlich / mächtig) – Entstehung: Ansteckung

- Attributs-Bonus (beliebig verteilbar auf AGI und KÖR): +1 / +3 / +5
- WB (Fäulnispranke, Natürliche Waffe + Werteverlust: KÖR*): +1 / +2 / +3
- PA (Warzenhaut, Natürliche Rüstung): +1 / +2 / +3
- Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht, Geistesimmun, Natürliche Waffen, Wesen der Dunkelheit / Regeneration (PW: der erhöhte KÖR-Wert) / Angst (-1)
- Anfälligkeiten: Eintauchen in fließendes Wasser und direktes Sonnenlicht machen W20 nicht abwehrbaren Schaden pro Runde. Weihwasser macht üblichen Schaden. „Votarhülfe“ und „Liachtvotar“-geweihte Gegenstände halten ihn auf Abstand (AU des Anwenders in Metern + Ränge in Talent "Diener des Lichts"). Ein geweihter



- Holzpflöck ins Herz paralyisiert ihn, solange er im Herz verbleibt (WB wie Dolch, Pflöcken gelingt nur mit Immersieg).

* Wenn ein Opfer durch den Werteverlust stirbt und in ungeweihter Erde begraben wird, erhebt es sich nach einem Monat als Ghul.

Leichnam (schwach / durchschnittlich / mächtig) – Entstehung: Ritual

- Attributs-Bonus (beliebig auf AGI, GEI und KÖR verteilbar): +6 / +9 / +12
- WB (je nach Waffe)
- PA (je nach Rüstung)
- Besondere Fähigkeiten: Angst (-1), Dunkelsicht, Geistesimmun, Wesen der Dunkelheit, Zauber: wie zu Lebzeiten / Angst (-2) / Angst (-3)
- Anfälligkeiten: Feuer macht doppelten Schaden. Direktes Sonnenlicht macht W20 nicht abwehrbaren Schaden pro Runde. Weihwasser macht üblichen Schaden. „Votarhülfe“ und „Liachtvotar“-geweihte Gegenstände halten ihn auf Abstand (AU des Anwenders in Metern + Ränge in Talent "Diener des Lichts"). Ein geweihter Holzpflöck ins Herz paralyisiert ihn, solange er im Herz verbleibt (WB wie Dolch, Pflöcken gelingt nur mit Immersieg).

Mumie (schwach / durchschnittlich / mächtig) – Entstehung: Ritual

- Attributs-Bonus (beliebig auf AGI und KÖR verteilbar): +3 / +6 / +9
- WB (Fäulnispranke, Natürliche Waffe + Werteverlust: KÖR): +1 / +2 / +3
- PA (Bandagen): +1
- Besondere Fähigkeiten: Angst (-1), Dunkelsicht, Geistesimmun, Wesen der Dunkelheit / Angst (-2) / Angst (-3)
- Anfälligkeiten: Feuer macht doppelten Schaden. Direktes Sonnenlicht macht W20 nicht abwehrbaren Schaden pro Runde. Weihwasser macht üblichen Schaden. „Votarhülfe“ und „Liachtvotar“-geweihte Gegenstände halten ihn auf Abstand (AU des Anwenders in Metern + Ränge in Talent "Diener des Lichts"). Ein geweihter Holzpflöck ins Herz paralyisiert sie, solange er im Herz verbleibt (WB wie Dolch, Pflöcken gelingt nur mit Immersieg).

Todesfee (schwach / durchschnittlich / mächtig) – Entstehung: Fluch oder Schwur

- Attributs-Bonus (beliebig auf AGI und GEI verteilbar): +6 / +9 / +12
- KÖR: 1, ST: 0, HÄ: 0
- WB (Geisterklaue, GA-2): +1 / +2 / +3
- PA (Körperlos): +8
- Besondere Fähigkeiten: Angst (-1), Dunkelsicht, Fliegen, Geistesimmun, Nur durch Magie verletzbar, Totenkraft, Wesen der Dunkelheit, Zauber: Wehklagen (Schadensumkreis 3m) / Angst (-2), Zauber: Wehklagen (Schadensumkreis 6m) / Angst (-3), Alterung, Zauber: Wehklagen (Schadensumkreis: 9m)
- Anfälligkeiten: Weihwasser macht üblichen Schaden. „Votarhülfe“ und „Liachtvotar“-geweihte Gegenstände halten sie auf Abstand (AU des Anwenders in Metern + Ränge in Talent "Diener des Lichts").

Vampir (schwach / durchschnittlich / mächtig) – Entstehung: Ansteckung

- Attributs-Bonus (beliebig auf AGI, GEI und KÖR verteilbar): +6 / +9 / +12
- WB (Klaue, Natürliche Waffe + Werteverlust: KÖR*): +1 / +2 / +3
- PA (eisenharte Haut, Natürliche Rüstung): +1 / +2 / +3
- Besondere Fähigkeiten: Dunkelsicht, Geistesimmun, Kletterläufer, Wesen der Dunkelheit, Talent: Adlergestalt (nur Fledermaus) / Angst (-2), Regeneration (PW: der

„Nöivelland“ ist © Ursus Piscis. Einige Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist unter der CC BY-NC-SA 3.0 Deutschland Lizenz lizenziert.

„Dungeonslayers“ ist © Christian Kennig und wird unter der CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz verwendet.

Karte „1 Map 1000 Dungeons“ ist © Tarin. Einige Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist unter der CC BY-NC-SA 3.0 Deutschland Lizenz lizenziert.



- erhöhte KÖR-Wert), Zauber: Gehorche / Nur durch Magie verletzbar, Zauber: Gasgestalt
- Anfälligkeiten: Eintauchen in fließendes Wasser und direktes Sonnenlicht machen W20 nicht abwehrbaren Schaden pro Runde. Weihwasser macht üblichen Schaden. „Votarhülfe“ und „Liachtvotar“-geweihte Gegenstände halten ihn auf Abstand (AU des Anwenders in Metern + Ränge in Talent "Diener des Lichts"). Ein geweihter Holzpflöck ins Herz paralyisiert ihn, solange er im Herz verbleibt (WB wie Dolch, Pflöcken gelingt nur mit Immersieg).

* Wenn ein Opfer durch den Werteverlust stirbt und in ungeweihter Erde begraben wird, erhebt es sich nach einem Monat als Vampir.

Schablone für Werwesen

- Schritt 1: Erschaffung eines NSC und Steigerung auf die gewünschte Stufe (ggf. Vergabe einer Heldenklasse)
- Schritt 2: Entscheidung für die Art des Wertiers
- Schritt 3: Entscheidung für schwaches / durchschnittliches / mächtiges Exemplar
- Schritt 4: Modifikation von Attributen, WB und PA, Vergabe von Besonderen Fähigkeiten und Zaubern, Bestimmung von Anfälligkeiten
- Schritt 5: ggf. weitere Modifikation durch Anführer / heroisch / episch

Werratte (schwach / durchschnittlich / mächtig)

- Attributs-Bonus (beliebig auf AGI und KÖR verteilbar): +1 / +3 / +5
- WB (Klaue/Biss, Natürliche Waffe + Lykanthropie*): +1 / +2 / +3
- PA (Borstiges Fell, Natürliche Rüstung): +1 / +2 / +3
- Besondere Fähigkeiten: Angst (-1), Kletterläufer, Mehrere Angriffe (+1), Nachtsicht, Regeneration, Sturmangriff, Wesen der Dunkelheit / Angst (-2) / Angst (-3)
- Anfälligkeiten: Waffen aus Silber machen doppelten Schaden (keine Regeneration).

* Wer durch eine Werratte verletzt wird, muss eine „Gift trotzen“-Probe (+1 / +2 / +3) bestehen, sonst verwandelt er zukünftig sich in Vollmondnächten selbst in eine Werratte.

Werwolf (schwach / durchschnittlich / mächtig)

- Attributs-Bonus (beliebig auf AGI und KÖR verteilbar): +3 / +6 / +9
- WB (Klaue/Biss, Natürliche Waffe + Lykanthropie*): +1 / +2 / +3
- PA (Borstiges Fell, Natürliche Rüstung): +1 / +2 / +3
- Besondere Fähigkeiten: Angst (-1), Kletterläufer, Mehrere Angriffe (+1), Nachtsicht, Regeneration, Sturmangriff, Wesen der Dunkelheit / Angst (-2) / Angst (-3)
- Anfälligkeiten: Waffen aus Silber machen doppelten Schaden (keine Regeneration).

* Wer durch einen Werwolf verletzt wird, muss eine „Gift trotzen“-Probe (+1 / +2 / +3) bestehen, sonst verwandelt er zukünftig sich in Vollmondnächten selbst in einen Werwolf.



Klassen und Heldenklassen

Es ist von der gewählten Kultur abhängig, welche Klassen und Heldenklassen (neu: ALC – Alchemist, HEX – Hexenjäger, MAL – Malefikanter, SCM – Schamane) zur Verfügung stehen:

Kultur	Klassen	Heldenklassen
Bande	KRI, SPÄ, ZAW (Hei* , Sch, Zau)	ALC, ATT, HEX, MAL** , MDB, WAM, WDL
Bergstamm	KRI, SPÄ, ZAW (Hei**)	ALC, ATT, DRU** , WAM, WDL
Kheymische	KRI, SPÄ, ZAW (Hei*** , Sch, Zau)	ALC, ATT, ERZ** , HEX, MAL** , MDB
Sumpfsippe	KRI, SPÄ, ZAW (Hei**)	BER, SCM** , WDL
Votarreycher	KRI, SPÄ, ZAW (Hei* , Sch, Zau)	ALC, ATT, ERZ** , HEX, KLE* , MAL** , MDB, PAL* , WAM, WDL
Wöillsche Vagandthen	KRI, SPÄ, ZAW (Hei* , Sch, Zau)	ALC, ATT, DRU** , HEX, MAL** , MDB, WDL

* „Diener des Lichts“ sind ausnahmslos „Liachtvotar“ geweiht und verfügen nur über eine eingeschränkte Auswahl an Sprüchen: Magische (im Sinne von „geweihte“) Waffe, Wasser weihen, Segen, Bannen (nur für Kleriker ab Stufe 10), Vertreiben (nur für Kleriker ab Stufe 10)

** ausnahmslos „Diener der Dunkelheit“

*** „Diener des Lichts“ sind ausnahmslos „Kheym“ geweiht und verfügen über keinen Zauberzugang

Neue Heldenklassen

Es gibt vier neue Heldenklassen: Alchemist, Hexenjäger, Malefikanter und Schamane:

Alchemist

Alchemisten sind Zauberer, die keine Sprüche beherrschen, sondern ihre Magie lediglich in alchemistische Prozesse fließen lassen können. Sie sind somit in der Lage, Zaubertänke herzustellen und Homunkuli zu erschaffen. Außerdem verstehen sie sich darauf, mit Schwarzpulver gefüllte Bomben zu erzeugen. Die meisten Alchemisten gehören einer Gilde an, es gibt jedoch auch gildenlose Alchemisten, die allerdings meist einen schlechten Ruf als Giftmischer besitzen.

Voraussetzung:

Zauberer der Stufe 10+

Talente:

- Alchemie 10 (X)
- Einbetten 10 (X)
- Fieser Schuss 14 (V)
- Gezieltes Gift 16 (III)
- Homunkulus 14 (III)
- Janusgestalt 10 (V)
- Schütze 12 (V)
- Wahrnehmung 10 (X)

Hexenjäger

Hexenjäger haben sich gänzlich dem Kampf gegen die Mächte der Finsternis, also dem Ausforschen und Vernichten von schwarzer Magie und Dienern der Dunkelheit verschrieben. Sie jagen und töten daher neben Schwarzmagiern vor allem Dämonen, Untote und Werwesen. Meist handeln sie dabei im Auftrag einer Kirche bzw. eines Ordens, gelegentlich jedoch auch aus Rachedurst auf eigene Faust. Eher seltener kann es sich um spezialisierte Söldner handeln.

„Nöivelland“ ist © Ursus Piscis. Einige Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist unter der CC BY-NC-SA 3.0 Deutschland Lizenz lizenziert.

„Dungeonslayers“ ist © Christian Kennig und wird unter der CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz verwendet.

Karte „1 Map 1000 Dungeons“ ist © Tarin. Einige Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist unter der CC BY-NC-SA 3.0 Deutschland Lizenz lizenziert.



Voraussetzung:

Krieger, Späher oder Hybrid der Stufe 10+

Talente:

Dämonen zerschmettern 12 (III)
Diener des Lichts 10 (V)
Fieser Schuss 12 (V)
Jäger 10 (V)
Kämpfer 12 (V)
Magieresistent 10 (V)
Perfektion 10 (III)
Salve 14 (III)
Scharfschütze 10 (V)
Schnelle Reflexe 10 (V)
Schütze 10 (V)
Untote zerschmettern 12 (III)
Vergeltung 16 (III)
Verletzen 12 (V)
Wahrnehmung 10 (X)

Malefikanter

Malefikanten sind Schwarzmagier, die sich den Mächten der Finsternis verschrieben und einen Seelenpakt mit einer dieser Mächte eingingen. Als Gegenleistung für ihre Seele erhalten sie Fähigkeiten in den Bereichen der Blutmagie, Dämonologie und Nekromantie, die anderen Schwarzmagiern verschlossen bleiben.

Voraussetzungen:

Diener der Dunkelheit
Schwarzmagier der Stufe 10+
Seelenpakt

Talente:

Abklingendes Blut 12 (V)
Bändiger 10 (III)
Beschwörer 10 (V)
Blutige Heilung 12 (III)
Blutschild 10 (V)
Dämonenbrut 16 (III)
Dämonenzauber 16 (III)
Einstecker 10 (V)
Knechtschaft 16 (V)
Kreiszeichner 12 (III)
Macht des Blutes 14 (III)
Mächtige Beschwörung 16 (III)
Mächtige Erweckung 16 (III)
Nekromantie 10 (V)
Ritual der Narben 10 (III)
Schmerzhafter Wechsel 12 (III)
Sensenspötter 16 (III)
Teufelchen 10 (III)



Todeskraft 10 (V)
Totenrufer 12 (V)
Unersättliches Beschwören 14 (III)
Untote Horden 10 (X)
Zauberqual 10 (III)
Zehrender Spurt 10(III)

Schamane

Schamanen sind urtümliche und widerstandsfähige Stammeszauberer, die sich mit Tieren verständigen und sich auch in solche verwandeln können. Sie können ihre Fähigkeiten durch die Macht ihres eigenen Blutes verstärken.

Voraussetzung:

Heiler der Stufe 10+

Talente:

Elementen trotzen 12 (V)
Kraft der Bestie 12 (V)
Macht des Blutes 16 (III)
Ritual der Narben 12 (III)
Schutz vor Elementen 12 (V)
Tiergestalt 10 (V)
Tiermeister 10 (III)
Vertrautenband 10 (V)
Vertrauter 10 (V)

Neue Talente: "Dunkle Gaben", „Janusgestalt“

Dunkle Gaben – KRI 1 (III), SPÄ 1 (III), ZAW 1 (III), Sch 1 (V)

Das Talent entspricht in seinen Auswirkungen dem Talent "Heldenglück" und ersetzt dieses. Voraussetzung für den Erwerb des Talents ist allerdings mindestens ein Rang im Talent "Diener der Dunkelheit".

Der Rang im Talent "Dunkle Gaben" darf den Rang im Talent "Diener der Dunkelheit" nicht übersteigen.

Janusgestalt – ALC 10 (V)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal täglich für W20 Minuten seine Attribute beliebig verändern (die Summe der Attributswerte muss allerdings gleich bleiben, der einzelne Maximalwert beträgt 10).

Bsp.: Ein Alchemist mit Janusgestalt III könnte für 3W20 Minuten seine Attribute KÖR 4 AGI 8 GEI 8 auf KÖR 10 AGI 5 GEI 5 ändern.

Neuer Zauber: „Finstere Furcht“

Finstere Furcht (Zauber, Schwarzmagier Stufe 8)

Preis: 250 GM

ZB: 0

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

„Nöivelland“ ist © Ursus Piscis. Einige Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist unter der CC BY-NC-SA 3.0 Deutschland Lizenz lizenziert.

„Dungeonslayers“ ist © Christian Kennig und wird unter der CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz verwendet.

Karte „1 Map 1000 Dungeons“ ist © Tarin. Einige Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist unter der CC BY-NC-SA 3.0 Deutschland Lizenz lizenziert.



Distanz: Berühren

Abklingzeit: 100 Kampfrunden

Effekt: Die berührte Waffe - das Ziel des Zaubers - färbt sich schwarz und wird von dunkler Magie durchströmt. Für die Wirkungsdauer des Zaubers gilt der mit der Waffe verursachte Schaden als magisch und der WB wird um VE/2 erhöht, während die Abwehr gegen Angriffe mit dieser Waffe um VE/2 gesenkt wird. Ein Immersieg bei einem Angriff verängstigt den Gegner, als wirke auf ihn der Zauber *Kleiner Terror*.

Finstere Furcht ist nicht mit *Flammenklinge*, *Frostwaffe*, *Glühender Glaube*, *Schattenklinge* oder *Waffe des Lichts* kombinierbar.

Natürliche Heilung und Heilkundige

Natürliche Heilung, also ohne den Einsatz von Magie und Heiltränken, basiert auf der Verstärkung bzw. der Beschleunigung des natürlichen Heilungsprozesses.

Auf „Nöivellandt“ ist eine einzige Pflanze bekannt, die über beträchtliche Heilkräfte verfügt: „Votarhül“ ist ein kleines und unscheinbares, aber widerstandsfähiges Kraut, das auf der gesamten Insel relativ häufig vorkommt und leicht an ihren winzigen, weißen Blüten erkannt werden kann, die zwischen immergrünen Blättern sitzen und bei Dunkelheit in einem schwachen Licht zu schimmern scheinen. „Votarhül“ kann sowohl innerlich (als Sud) als auch äußerlich (als Verband bzw. Tinktur) bei Verletzungen, Vergiftungen und Erkrankungen angewendet werden und wirkt schmerzlindernd, blutstillend, reinigend, entgiftend und fiebersenkend. Es verdorrt aber augenblicklich, sobald es von einem "Diener oder Wesen der Dunkelheit" berührt wird, da jede Pflanze einen winzigen Funken der göttlichen Heilkräfte des „Liachtvotars“ in sich trägt.

Der Einsatz von „Votarhül“ gewährt folgende Boni:

Verschnaufen: + 20% der soeben verlorenen LK (zusätzlich 1 LK pro Minute)

Natürliche Heilrate: Pro 4h Bettruhe gibt es einen zusätzlichen Bonus von +1 auf das Ergebnis

Heilung ist eine erweiterte Probe auf GEI + GE. Als eventuelle Boni kommen die Ränge in den Talenten „Handwerk: Heilkunde“ und/oder „Wissensgebiet: Heilkunde“ hinzu (die Probe kann also maximal um $6 \times 3 = 18$ Punkte erleichtert werden!).

Eine erfolgreiche Probe auf Heilung gewährt folgende Boni:

Verschaufen: + 5% der soeben verlorenen LK pro Talentrang in „Handwerk: Heilkunde“ und/oder „Wissensgebiet: Heilkunde“ (zusätzlich 1 LK pro Minute)

Natürliche Heilrate: Pro 4h Bettruhe gibt es einen zusätzlichen Bonus von +1 auf das Ergebnis

Begabte Heilkundige finden sich sehr häufig in den Reihen der „kheymischen“ Alchemist(inn)en und Priester(inne)n sowie den Kräuterfrauen und Hebammen der „Wöillschen Vagandthen“, aber auch unter den „Liachtvotar“-Priestern der „Votarreycher“.



Rüstungen und Waffen:

Zwergenäxte und Elfenbögen existieren nicht. Kurzschwerter werden durch Rapiere ersetzt, Breitschwerter durch Anderthalbhänder.

Lederpanzer und -schienen, Kettenpanzer sowie Holzschilde sind nur mehr bei Echslingen und Rattlingen üblich.

Krummdolche, -säbel und -schwerter sind vor allem bei Rattlingen, gelegentlich auch bei Echslingen üblich.

Äxte, Streitäxte und Schlachtbeile werden nur mehr von Echslingen verwendet.

Neben Hellebarden werden auch andere Stangenwaffen wie Glefes, Partisanen und verschiedene Speiße sehr häufig verwendet.

Neue Waffe: Parierdolch (WB: +0, INI: +1, PA: +1) – darf nur in Verbindung mit Schwert oder Rapier verwendet werden. Preis: 10 GM (K)

Neue Rüstung: Brustharnisch (PA: +2, Laufen -0,5m). Preis: 10 GM (K)

Wurfbomben: werden mittels Alchemie wie Tränke hergestellt. Preis: 6 GM (K)

Radius 3m, Schießen = Wurf (WB: +3, explodiert bei Schießen-Patzer direkt vor dem Werfer); Schaden: W20 (Gegner keine Abwehr).



Set-Gegenstände (I – IV)

I – Tracht des Hexenjähgers

Je zwei Gegenstände geben +I auf "Magieresistent"

Die Kleidungs- und Schmuckgegenstände waren bis vor einigen Jahren die offizielle Ausrüstung des "Ersthen Haeschers wider die Dunkelheit" vom "Orden der flammenden Wahrheit".

Vor etlichen Jahren kam allerdings der letzte Träger dieses Titels bei einem Einsatz ums Leben, wobei auch alle Gegenstände verloren gingen.

Im Laufe der Jahre konnte der Orden zwar den Siegelring und die Halskette mitsamt dem Anhänger wieder in seinen Besitz bringen, der Rest blieb allerdings verschollen.

Der Orden lobte eine Belohnung von 250 GM für jeden zurückgebrachten Gegenstand aus.

Wenn ein Diener des Lichts alle vier Gegenstände zurückbringen würde, dürfte er sie behalten, bekäme auch noch den Ring und die Kette, müsste dafür aber dem Orden als neuer oberster Hexenjäger beitreten.

Huth der Oboacht

Puritaner Hut aus schwarzem Filz mit einer Eisenschnalle

+I auf "Wahrnehmung"

Haeschermanthel

Umhang aus schwarzem Filz

+I auf "Jäger"

Handschuh der Oboacht

Handschuhe aus schwarzem Leder

+I auf "Wahrnehmung"

Haescherstiaffel

Stulpenstiefel aus schwarzem Leder mit Eisenschnallen

+I auf "Jäger"

Ringh der Kloarsiacht

Schwerer, goldener Ring mit dem Siegel des Ordens

gewährt einem Normalsterblichen die Fähigkeit, wie ein Zauberwirker mit GEI + AU Magie zu spüren und mit GEI + VE zu analysieren - allerdings nur, wenn der Träger mindestens +I auf "Diener des Lichts" besitzt

Liachtvotars Amulleth

Goldener Anhänger in Form eines Sonnensymbol an einer schweren, goldenen Halskette

wirkt permanent den Zauber "Segen" auf den Träger - allerdings nur auf diesen und nur wenn er mindestens +I auf "Diener des Lichts" besitzt

II – Kluft des Meisteralchemisten

2 Teile: +I auf „Alchemie“, 3 Teile: +III auf „Alchemie“, 4 Teile: +V auf „Alchemie“

Hierbei handelt es sich um die Arbeitsmontur eines Großmeisters der Alchemie aus dem Volk der Rattlinge, das aus Kippa, Brille, Robe und Handschuhen besteht. Da sich nach seinem Tod kein würdiger Nachfolger fand, verstreuten sich die Teile nach und nach in alle Winde. Bei den Besitzern, die durch eigenartige Umstände oft rasch wechseln, handelt es sich meist um Gelehrte oder Alchemisten der Kheymischen und der Rattlinge.

Kippa

Kleines Käppchen aus violetterm Samt, mit Runen aus Silberfäden bestickt

GEI +1

„Nöivelland“ ist © Ursus Piscis. Einige Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist unter der CC BY-NC-SA 3.0 Deutschland Lizenz lizenziert.

„Dungeonslayers“ ist © Christian Kennig und wird unter der CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz verwendet.

Karte „1 Map 1000 Dungeons“ ist © Tarin. Einige Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist unter der CC BY-NC-SA 3.0 Deutschland Lizenz lizenziert.



Brille

Bügelbrille mit Hornfassung und Gläsern aus geschliffenem Bergkristall
+III auf „Wahrnehmung“

Robe

Robe in Rattlingsgröße aus violetterm Samt mit einem Loch für den Schwanz, mit Runen aus Silberfäden bestickt, weist Brandflecken auf
+I auf "Gift trotzen"-Proben für jeden Talenrang in Alchemie

Handschuhe

Handschuhe aus dünnem Salamanderleder, weist kleine Säureflecken auf
GE +1

III – Ornat des Hochschamanen

3 Teile: Zauberzugang Zauberersprüche (allerdings nur für Schamanen, Spruchzugangsstufen entsprechend der Heilerstufe),

5 Teile: Zauberzugang Schwarzmagiersprüche (allerdings nur für Schamanen, Spruchzugangsstufen entsprechend der Heilerstufe)

Das Ritualgewand des letzten Hochschamanen der Echslinge besteht aus Federnkrone, Halskette, Umhang, Dolch und Stab. Nach dem Tod des letzten Hochschamanen vor mehreren Jahren brachen jedoch wegen seiner Nachfolge heftige Sippenfehden aus. Um diese beizulegen, wurden die Gegenstände schließlich unter den mächtigsten fünf Sippen aufgeteilt. Sie wurden allerdings bereits zum Teil gestohlen und befinden sich im Besitz von Banden und Wöllschen Vagandthen.

Federnkrone

Goldgeschmücktes Lederstirnband, in dem prachvolle Federn verschiedener Vogelarten stecken

+I auf „Adlergestalt“

Halskette

Goldkette, in die Krallen und Zähne großer Raubtiere eingefasst sind

AU +1

Umhang

Schwerer Umhang aus Leder, verschiedenen Fellen und Pelzen

+I auf „Bäregestalt“

Dolch

Dolch mit Obsidianklinge und goldenen Einlegearbeiten im Ebenholzgriff

+I auf „Vergeltung“

Stab

Gewundener Ebenholzstab mit goldenen Einlegearbeiten

+III auf „Tiermeister“

IV – Rattenfängers Rüstzeug

2 Teile: +I auf "Manipulator", 3 Teile: +II auf "Manipulator", 4 Teile: +III auf "Manipulator"

Das vierteilige Rüstzeug besteht aus einer Schalmei, einem Umhang mit Kapuze, einer Kette mit Anhänger und einem Gürtel.

Es wurde vor einigen Jahrzehnten von einem geldgierigen Schwarzmagier erschaffen, der in Zusammenarbeit mit einem Spielmann einige Städte "Nöivellands" betrog, indem sie



zunächst selbst Rattenplagen auslösten, die sie gegen hohe Belohnungen wieder beseitigten. Sie schreckten jedoch auch nicht vor der Entführung von Kindern und der Erpressung von Lösegeld zurück. Nach der Aufdeckung ihrer dunklen Machenschaften, ihrer Verhaftung und Hinrichtung durch den Stadtrat von "Schwadenstain" wurden die Teile des Sets zwar zunächst sicher verwahrt, gingen aber im Laufe der Jahre aber wieder verloren ...

Schalmei

Eine meisterhaft gearbeitetes Instrument aus dunklem Holz, verziert mit kunstvollen Einlegearbeiten aus Gold

Eingebettete Zauber: "Gehorche" und "Tierbeherrschung"

Umhang mit Kapuze

Ein bodenlanger Umhang, der aus Dutzenden von Rattenfellen so zusammengenäht wurde, dass die große Kapuze von heller, grau-brauner Färbung ist und die Farben zum Boden hin zunehmend dunkler werden, bis der Saum schließlich aus schwarz-grauen Fellen besteht
+1 auf "Tiergestalt" (nur Ratte möglich)

Kette mit Anhänger

Eine dünne, goldene Kette mit einem kleinen, goldenen Anhänger in Form eines Rattenkopfes
VE +1

Gürtel

Ein breiter Ledergürtel mit einer großen, goldenen Schließe in Form einer Ratte
AU +1



Blitzlichter (I – VI)

I – Wynther-Wolff

Es herrscht grimmiger Winter in den „Frosthzyinnen“, deren steile Berghänge tief verschneit sind. Tannen und Föhren biegen sich unter der Last des Schnees, Eiszapfen hängen von den Ästen der kahlen Eichen, die mit dickem Reif überzogen sind. Und weiter fällt Schnee von Himmel ...

Zu so einer Zeit ist das Reisen für Mensch und Tier so beschwerlich, dass kaum jemand auf den verschneiten Pfaden und den Pässen des Gebirges unterwegs ist. Nur wenn es unbedingt sein muss, macht man sich auf den Weg. Und selbst dann achtet man tunlichst darauf, vor Einbruch der Dunkelheit das nächste Dorf oder zumindest ein Schutzhaus zu erreichen – denn die Mittwinternächte gehören dem „Wynther-Wolff“ ...

SL-Informationen:

Vor etwa 50 Jahren erschuf der Schwarzmagier Veytt Ishart mit dämonischer Hilfe einen Diamanten, der es ihm erlaubte, einen normalen Wolf in einen dämonisch verzerrten „Wynther-Wolff“ zu verwandeln. Wie es jedoch der Dämonen Art zu sein pflegt, wurde der Schwarzmagier von ihnen hintergangen und von seiner eigenen Schöpfung zerrissen. Seither liegt der verfluchte Diamant in dem ehemaligen Versteck des Schwarzmagiers und vermag jedes Jahr zur Zeit des Mittwinters, wenn die Mächte der Finsternis am stärksten sind, einen normalen Wolf für einen Monat (von Vollmond zu Vollmond) in einen „Wynther-Wolff“ zu verwandeln. Aufgrund seiner dämonischen Natur muss dieser allerdings das Tageslicht meiden und kommt erst nach Einbruch der Dunkelheit aus seinem Versteck.

Wenn die Helden in der Zeit um Mitwinter vorhaben, in diese Gegend zu reisen oder gar das Gebirge überqueren wollen, werden sie in jeder Gaststube vor einem gräulichen Ungeheuer in der Gestalt eines riesigen Wolfs gewarnt, das seit Jahrzehnten sein Unwesen treibt.

Eine Begegnung mit dem „Wynther-Wolff“ kann nur nachts stattfinden. Im Gegensatz zu anderen Wölfen ist er ein einsamer Jäger. Sein Kommen kündigt sich stets durch ein schauerliches Geheul an, das einem das Blut in den Adern gefrieren lässt. Nach dem plötzlichen Durchpeitschen einer eiskalten Sturmböe erfolgt dann der Angriff, wobei das Untier stets versucht, zuerst Fackel- oder Laternenträger zu töten.

Beschreibung:

Der „Wynther-Wolff“ ist ein gewaltiges Untier, das selbst ausgewachsenen Männern bis zur Schulter reicht und doppelt so lang ist. Hinter dem massiven Schädel bohren sich entlang des Rückgrats spitze Eiszapfen durch zottiges, weißgraues Fell, auch die Reißzähne und die Krallen bestehen aus spiegelndem Eis. Der Atem, der aus dem Rachen strömt, gleicht dem eisigen Nordwind und wirbelt ständig Eiskristalle um das Ungetüm.

Werte: wie Unwolf („Dungeonslayers“-GRW, S. 124), allerdings „heroischer Gegner“, Anfällig: Feuer und Licht (statt Eis-, Frost- und Wasser) und Eisodem (statt Feuerodem)

Kurzzenarien:

1) Die Helden helfen einem Vater, der sein krankes Kind zu einer Kräuterkundigen in das nächste Dorf bringen wollte und mit seinem Karren im Schnee stecken blieb. Sie begleiten ihn, damit er nicht wieder stecken bleibt. Dadurch verzögert sich die Weiterreise und die Nacht bricht herein, bevor sie das nächste Dorf erreichen. Kurz darauf ertönt ein schauerliches Geheul ...

2) Ein Priester der „Liachtvotar“-Kirche, der auf der Durchreise ist, hört das erste Mal von der Legende vom „Wynther-Wolff“ und beschließt, der Sache auf den Grund zu gehen. Dazu



sucht er nach ein paar Freiwilligen, die ihn auf seiner „Wolffs-Hatz“ begleiten, und die er schließlich in den Helden findet. Während ihrer Suche werden sie von einem heftigen Schneesturm überrascht, kommen vom Weg ab und müssen in einer Höhle Schutz suchen, wo sie die Nacht verbringen wollen. Kurz nach Einbruch der Dunkelheit ertönt ein schauerliches Geheul ...

3) Ein Schwarzmagier erfährt durch dämonische Einflüsterungen über den Diamanten und möchte ihn unbedingt in seinen Besitz bringen. Dazu gibt er sich als Gelehrter aus und heuert die Helden an, ihm bei der Suche nach einem verschollenen Artefakt zu helfen. Er verschweigt ihnen allerdings die Zusammenhänge mit dem „Wynther-Wolff“. Die Suche nach der Höhle, in sich ehemals das Versteck Isharts befand, gestaltet sich als schwierig, sodass sie erst in der ersten Vollmondnacht nach Mittwinter fündig werden ...

II – Frau Perchta, genannt „Guatte Immen-Muatter“

Volk: Mensch **Klasse:** Schwarzmagierin

Stufe: 12

KÖR:6 **AGI:**6 **GEI:**8

STÄ:0 **BE:**0 **VE:**7

HÄ:0 **GE:**5 **AU:**8

17 6 6 4 6 11

16+2(geistesbeeinflussende Zauber) 13+1(Vertrauter)

Talente: Alchemie III, Diener der Dunkelheit III, Handwerk (Imkerei) III, Manipulator III, Vertrauter I, Wissensgebiet (Dämonologie) I

Zauber: Dämonen beschwören, Einschläfern, Fluch, **Gehorche**, Spionage, Tarnender Nebel, Terror, Tierbeherrschung, Trugbild, Verwirren, Wächter

Beschreibung: Frau Perchta lebt seit Jahrzehnten in einer kleinen Hütte, die von zahlreichen Bienenstöcken umringt wird, mitten im dichten „Schwartz-Tann“, weit abgeschieden von Siedlungen und Gehöften. Sie ist dafür berühmt, weit und breit den besten Honig herzustellen. Außerdem ist sie in der Lage, heilkräftige Tränke, Gegengifte, aber auch Liebeselixiere zu mischen. Daher nehmen nicht nur die Verwandten von Alten und Siechen, sondern ebenso junge Mädchen mit Liebeskummer gerne den beschwerlichen Weg auf sich – obwohl man sich in ihrer Hütte stets verunsichert fühlt und ein vages Schuldgefühl verspürt.

Niemand weiß jedoch um ihr dunkles Geheimnis: Frau Perchta ist mit den Mächten der Finsternis im Bunde, vor allem dient sie einem Dämonenfürsten, der in den Reihen der „Liachtvotar“-Kirche nur unter dem Namen „Der Geys-Fusz“ bekannt ist. Von diesem bezieht sich auch die Macht zu vielen dunklen Zaubern, von denen sie am liebsten „Gehorche“ verwendet (unter anderem dazu, ihre Besucher „Votarhül“-Kraut pflücken zu lassen, das bei einer Berührung durch ihre eigene Hand sogleich verdorren würde).

Frau Perchta ist alt, trägt schäbige Kleidung und stützt sich beim Gehen schwer auf einen knorrigen Stock. In ihrem faltigen Gesicht, das von strähnigem, grauem Haar umgeben wird, sitzt eine lange, gebogene Nase über einem zahnloser Mund. Wenn ihre gichtknotigen Finger nicht gerade beschäftigt sind, streichelt sie ständig ihren **Vertrauten**, einen fetten, alten, vernarbten Kater, den sie aufgrund seiner Verstümmelung „Drey-Tatzl“ ruft.

Sie hat für Notfälle ständig einen **Trank der Lebenskraft** und einen **Trank der Gasgestalt** parat.



Hexenutensilien

Frau Perchta besitzt neben ihrer Hütte drei weitere Gegenstände, die ihr zusätzliche Macht verleihen: Besen, Hut und Kessel.

Solange sich Frau Perchta in ihrer Hütte aufhält, erhält sie für jeden dieser Gegenstände, der sich noch in ihrem Besitz befindet, +I auf "Dunkle Gaben".

Hexenbesen

Einfacher Reisigbesen mit einem Stiel aus Weidenholz

Eingebetteter Zauber: „Fliegen“

Hexenhut

Alter, schäbiger Puritaner Hut aus grauem Filz mit eiserner Schnalle

+I auf „Tiergestalt“ , +I auf „Tiermeister“

Hexenhütte

Alte, kleine Holzhütte

Eingebetteter Zauber: „Wolke der Reue“

Hexenkessel

Großer, schwerer Kupferkessel

+III auf „Alchemie“

Szenarien:

1) In allen Dörfern und Gehöften im gesamten Gebiet des "Schwartz-Tann" ist die "Schwarze Hex" bekannt, die nachts auf ihrem Besen über den Wald reitet und kleine Kinder stiehlt. Als die Helden auf der Durchreise durch ein kleines Dorf kommen, werden sie von verzweifelten Eltern händeringend ersucht, ihren kleinen Sohn zu suchen, der letzte Nacht aus seinem Bett verschwunden ist.

Niemand weiß, wo die "Schwarze Hex" ihr Versteck hat, ebenso wenig ist bekannt, dass diese niemand anderer als die "Guatte Immenmuatter" selbst ist ...

Falls die Helden auf ihrer Suche auf die Hütte Frau Perchtas stoßen, könnten sie mit gelungenen Bemerken-Proben auf das Versteck (ein Erdloch unter dem Holzboden der Hütte) aufmerksam werden, in dem die Hexe den entführten Knaben gefangen hält, um ihn in einem Beschwörungsritual zu opfern.

2) Als die Helden bei einer Köhlerfamilie am Rande des "Schwartz-Tanns" übernachten, bittet sie der Köhler, von der "Guatten Immenmuatter" Arznei für seine kranke, fiebernde Frau zu holen, damit sie wieder gesund wird. Er selbst kann sich nicht auf den weiten, beschwerlichen Weg machen, da er sich um seine Frau und ihre beiden kleinen Kinder kümmern muss. Er gibt ihnen einen halben Korb voll "Votarhül"-Kraut mit, den sie Frau Perchta als Dank für ihre Hilfe geben sollen. Die andere Hälfte soll die Belohnung für die Helden sein, wenn sie mit der Arznei zurückkehren.

Leider nähern sich die Helden Frau Perchtas Hütte zu einem ungünstigen Zeitpunkt: Die Hexe möchte eben einen Dämon beschwören. Um unerwünschte Besucher fern zu halten, verhehlte sie den Beschwörungskreis in ihrer Hütte mittels "Trugbild" und hetzt zunächst magisch beherrschte Bienenschwärme auf die Helden (pro Held ein Schwarm mit SCW 20), bevor sie zu härteren Maßnahmen greift.

3) Als dem örtlichen Ordensmeister schließlich die Schandtaten der „Schwarzen Hex“ zuviel wurden, veranstaltete der „Orden der flammenden Wahrheit“ auf sein Geheiß eine groß angelegte Hexenjagd im gesamten Gebiet des „Schwartz-Tanns“. Etliche Unschuldige wurden der Folter unterzogen, einige sogar auf den Scheiterhaufen verbrannt, bevor die Häsher endlich auf die Spur Frau Perchtas kamen. Diese konnte sich zwar im letzten Augenblick dem Zugriff der Hexenjäger und Ordensritter entziehen, ihre Hütte samt Kessel wurde aber ein

„Nöivelland“ ist © Ursus Piscis. Einige Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist unter der CC BY-NC-SA 3.0 Deutschland Lizenz lizenziert.

„Dungeonslayers“ ist © Christian Kennig und wird unter der CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz verwendet.

Karte „1 Map 1000 Dungeons“ ist © Tarin. Einige Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist unter der CC BY-NC-SA 3.0 Deutschland Lizenz lizenziert.



Raub der Flammen, in denen auch ihr Vertrauter umkam. Voller Hass floh sie auf ihrem Besen in den tiefsten Wald und schwor fürchterliche Rache, während der Orden setzt eine hohe Belohnung für ihre Ergreifung ausgelobt. Können die Helden sie aufspüren und festsetzen, bevor sie ihre letzte Drohung wahr macht und in der nächsten Vollmondnacht unter Opferung ihres eigenen Lebens den „Geys-Fusz“ selbst beschwört?

III – Pater Baltsar

Volk: Mensch Klasse: Heiler Heldenklasse: Kleriker

Stufe: 10

KÖR:7 AGI:5 GEI:8*

STÄ:3 BE:0 VE:6*

HÄ:2 GE:0 AU:7

👁️ 25 🛡️ 9 🗡️ 5 📖 3,5 🗡️ 10 🛡️ 5 📖 15 📖 8

Talente: Bildung I, Diener des Lichts V, Einstecker II, Wissensgebiet (Schwarze Magie) III, Zaubermacht I

Zauber:** Bannen, Magische Waffe, **Segen**, Vertreiben, Wasser weihen

Beschreibung: Pater Baltsar wurde unter dem Namen Lynhardt Reychstoltz als dritter Sohn eines reichen Kaufmanns aus Schwadenstain geboren. Bereits als Knabe besaß er eine große Frömmigkeit, sodass er von seinen Eltern bald in ein Ordenskloster nahe seiner Geburtsstadt geschickt wurde. Dort ließ man ihm neben einer fundierten Bildung auch eine umfassende Glaubensunterweisung zukommen. Schließlich erhielt er die Weihen eines Priesters des "Ordens der flammenden Wahrheit".

Bald danach begleitete er bereits als geistlicher Berater Hexenjäger und Ordensritter auf ihren Missionen und machte sich einen Namen als unerbittlicher Streiter wider die Mächte der Finsternis, deren Diener er mit Gebeten und Weihwasser ebenso wie mit seinem geweihten Streitkolben bekämpfte.

Eines Tages geriet seine Truppe jedoch auf der Jagd nach einem Dämonenbeschwörer in einen Hinterhalt, den er als einziger schwer verletzt überlebte. Eine zufällig vorbeikommende Kräuterfrau konnte zwar mittels ihrer Tränke sein Leben retten, allerdings hatte er durch die Schrecken des Kampfes seinen Verstand verloren. Er schwor der Waffengewalt auf ewig ab und lebte für lange Zeit als Eremit in den "Frostzynnen".

Erst nach Jahren ließ es sein zerrütteter Geist zu, dass er sich wieder unter Menschen wagte. Seitdem bereist er ganz "Nöivelland" und lebt er als Wanderprediger und selbst ernannter Prophet von den Almosen, die er nach seinen oft wirren Predigten erhält.

Pater Baltsar ist sehr groß gewachsen und von starkem Knochenbau, aber abgemagert. Sein graues Haar hängt ihm wirr ins Gesicht, sein langer Bart ist verfilzt. Seine dunklen Augen glühen vor heiligem Zorn, wenn er gegen Sittenverfall und Gottlosigkeit wettet. Er trägt eine zerlumpte Robe und einen schäbigen Kapuzenumhang. Sein weltlicher Besitz besteht aus einer Bettelschale, einem Wanderstab, einem **geweihten Sonnensymbol**, das er an einem Lederband um den Hals trägt und einer **handgeschriebenen heiligen Schrift** (Symbol und Schrift gewähren ihm zusammen **als Set +3 auf alle Proben**).

**: Pater Baltsar befindet sich nicht immer im Vollbesitz seiner geistigen Kräfte - ein Wurf W20/4 verrät, wieviele Punkte für den aktuellen Tag abgezogen werden!*

*** : Wegen seines zerrütteten Geisteszustands kann sich Pater Baltsar nicht immer an alle Zauber erinnern - zunächst muss eine Probe auf GEI+VE gelingen!*

Szenario

Die Helden lernen Pater Baltsar auf einer einsamen Landstraße kennen, als er sie mit

„Nöivelland“ ist © Ursus Piscis. Einige Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist unter der CC BY-NC-SA 3.0 Deutschland Lizenz lizenziert.

„Dungeonslayers“ ist © Christian Kennig und wird unter der CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz verwendet.

Karte „1 Map 1000 Dungeons“ ist © Tarin. Einige Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist unter der CC BY-NC-SA 3.0 Deutschland Lizenz lizenziert.



angstverzerrtem Gesicht vor drohendem Unheil warnt. Nach einem kurzen Gespräch stellt sich allerdings heraus, dass er ratlos und verwirrt ist: Er weiß weder, wo er sich befindet, noch, wie er dorthin gekommen ist. Bei der erstbesten Gelegenheit (spätestens in der nächsten Ortschaft) läuft er weg oder stiehlt sich heimlich davon.

Einige Zeit später treffen die Helden wieder auf ihn - diesmal allerdings wirkt er völlig klar und hält eine rhetorisch brillante Brandrede auf dem Marktplatz eines kleinen Dorfs. Insbesondere warnt er vor den dunklen Machenschaften einer bösen Hexe, die hier ihr Unwesen treiben soll. Da es bereits spätabends ist, will er den Namen der Hexe allerdings erst am nächsten Tag bekannt geben, damit im Tageslicht Jagd auf sie gemacht werden kann. Er schlägt das Angebot des Dorfwirts aus, kostenlos bei ihm zu übernachten und verbringt die Nacht auf eigenen Wunsch in einem Heuschober. Als er am nächsten Tag spurlos verschwunden ist, vermuten die aufgebracht und verängstigten Dorfbewohner sofort, dass die Hexe dahinter steckt. Auch Verdächtige sind rasch gefunden: Vor dem Dorf lagert eine Sippe von "Wöillschen Vagandthen", die ihre Dienste als Scherenschleifer, Kesselflicker und Besenbinder anbieten. Natürlich muss die Hexe aus ihren Reihen stammen ... Ziehen die Helden die richtigen Schlüsse und machen sich auf die Suche nach Pater Baltsar? Können sie ihn rechtzeitig zurück bringen, bevor die Dorfbewohner eine Unschuldige auf den Scheiterhaufen bringen? Wird er die Schuldige enttarnen oder nur wirres Zeug brabbeln?

IV – Der Rattenzahn

Der "Rattenzahn" ist ein Krummdolch mit einer geflammten Klinge aus einer schwärzlich-grauen Legierung. Der Griff besteht aus einem dunklen, harten Holz und ist mit aufwändigen Einlegearbeiten verziert. Die Dolchscheide ist mit dunkelgrauem Samt überzogen und mit fremdartigen Symbolen und Runen bestickt.

Der Dolch und seine Scheide wurden bereits vor Jahrhunderten von Meisterschmieden und Alchemisten aus dem Volk der Rattlinge erschaffen und verzaubert. Dabei fand neben anderen seltenen Metallen auch ein wenig Meteoreisen Verwendung. Bald stellte sich heraus, dass der Krummdolch aufgrund seiner besonderen Beschaffenheit auch nach seiner Erschaffung weitere Verzauberungen zuließ. So kam es, dass im Laufe der Jahrhunderten immer wieder neue magische Effekte eingebettet wurden.

Schließlich war die Waffe so mächtig, dass sie zum Standeszeichen der Stammesfürsten wurde, bis sie schließlich vor vielen Jahrzehnten von einem abtrünnigen Rattling gestohlen wurde und ihren Weg in den Untergrund der Menschenstädte fand. Seither ging sie unter dem Spitznamen "Rattenzahn" von Meuchlerhand zu Meuchlerhand (wobei der Besitzwechsel meist durch den plötzlichen Tod seines Vorbesitzers zu Stande kam ...) und wurde von skrupellosen Schwarzmagiern mit weiteren Zaubern belegt.

Allerdings führten die zahlreichen Verzauberungen zu ungewollten magischen Nebeneffekten, sodass die Waffe von den Mächten der Finsternis durchdrungen ist: Jeder, der sie benützt, wird zu einem Diener der Dunkelheit und verliert langsam den Verstand!

So verlor sich auch die Spur des Dolchs: Vor etwa 20 Jahren floh sein letzter Träger, ein Meuchler aus "Liachtfried" (der größten Stadt "Nöivellands"), in geistiger Umnachtung und von schrecklichen Trugbildern gepeinigt aus der Stadt. Über sein weiteres Schicksal ist jedoch nichts bekannt ...



Der Besitz der Waffe - so er bekannt würde - hätte übrigens unweigerlich die ungeteilte Aufmerksamkeit aller Meuchlergilden "Nöivellands" zur Folge. Aber auch die Hexenjäger und Ordensritter des "Ordten der flammenden Woahrheit" würden sich "brennend" für den Dolch und seinen Träger interessieren.

Die Werte

Waffenbonus: +3

Eingebettete Attribute: AGI +1, KÖR +1

Eingebettete Talente: Ausweichen III, Heimlichkeit III, Verletzen III, Diener der Dunkelheit I (Ein Träger, der bereits Diener des Lichts ist, verliert dadurch seine Talentränge!)

Eingebettete Zauber: Einschläfern, Schatten, Tarnender Nebel

Werteverlust: Für jeden Todesstoß, der mit dem Dolch geführt wird, wird GEI um 1 gesenkt (bei GEI 0 ist der Träger wahnsinnig und wird sich freiwillig nie mehr von dem Dolch trennen, den er fortan als seinen größten Schatz betrachtet!)

Plot Hook für "rechtschaffene" Helden

Bei einer ihrer Reisen durch eine abgelegene Gegend "Nöivellands" werden die Helden von einem heftigen Unwetter überrascht. Den einzigen Unterschlupf weit und breit stellt eine kleine, halb verfallene Hütte dar, in deren dunkelster Ecke sie das Skelett eines Menschen finden. Während alle anderen Ausrüstungsgegenstände des Verstorbenen bereits verfallen sind, konnte ein Krummdolch mitsamt seiner prächtigen Scheide dem Zahn der Zeit auf wundersame Weise trotzen ...

Erkennen die Helden rechtzeitig die Gefahr, die von dem Dolch für sie ausgeht? Verfällt einer von ihnen dem verderblichen Einfluss der Waffe?

Plot Hook für "dunkelgraue" Helden

Seit ihrem Verschwinden suchen Meuchler nach der verschollenen Waffe. In den Spelunken und Kaschemmen aller großen Städte können die Helden daher immer wieder Geschichten über den Rattenzahn und seine Kräfte hören oder Gerüchte über seinen Aufenthaltsort aufschnappen. Als die Helden eines Tages durch die unwirtlichen Moorgebiete im südöstlichen "Nöivellands" reisen, werden sie von einer Gruppe Echslingen überfallen. Einer der Kämpfer trägt einen Krummdolch, der schreckliche Wunden reißt ...

Können die Helden die Waffe in ihren Besitz bringen? Machen sie sie zu Geld (das Oberhaupt der Meuchlergilde in "Liachtfried" würde eine fürstliche Summe zahlen) oder ist einer von ihnen waghalsig genug, sie für sich selbst zu verwenden?

V – Jeck Fuxenschlinghel, der "Boesze Schalck"

Volk: Mensch **Kultur:** Votarreycher/Wöillsche Vangandthe **Klasse:** Späher/Zauberer (Schelm)

Stufe: 10

KÖR: 6 **AGI:** 7 **GEI:** 7

ST: 0 BE: 4 AU: 6

HÄ: 0 GE: 6 VE: 3

♥ 16 ♡ 6 ☉ 11 🗡 4,5 🛡 6(+1) 🏠 13 🏠 13 🏠 13

Talente: Akrobat II, Ausweichen II, Charmant II, Diener der Dunkelheit I, Dunkle Gaben III, Instrument (Schalmei) II

Zauber: Freund, Niesanfall, Stolpern, Versetzte Stimme, Verwandlung, Verwirren,

Zaubertrick

Beschreibung: Jeck wurde als Waisenkind in den Straßen "Schwahdenstains" von einer



durchreisenden Sippe "Wöillscher Vagandthen" aufgenommen. Schon früh wurde seine Begabung für die Gaukelei entdeckt, sodass er schon bald mit seinen Kunststücken und Possen zum Erhalt der Sippe beitrug. Knapp nachdem er das Erwachsenenalter erreicht hatte, wurde seine Sippe jedoch von einem Hexenjäger des "Ordnen der flammenden Wahrheit" der "Votar-laestherlichen Hexerey" angeklagt und die meisten Mitglieder zum Tod auf dem Scheiterhaufen verurteilt. Auch Jeck wurde den Kerker geworfen und einer hochnotpeinlichen Befragung unterzogen. Nachdem er unter der Folter ein erzwungenes Geständnis abgelegt hatte, wurde auch er zum Feuertod verurteilt.

Während der letzten Nacht vor seiner Hinrichtung schwor er verzweifelt, dass er seine Seele dafür geben würde, nicht am nächsten Tag brennen zu müssen. Tatsächlich erhörte der Rachedämon "Bluath-Rychter" seinen Schwur, übergab ihm zwei verhexte Artefakte, die ihm zur Flucht verhelfen, und verlieh ihm im Rahmen eines Seelenpakts magische Kräfte. Seitdem zieht Jeck rast- und ruhelos von Ort zu Ort, um Unheil zu stiften und Zwietracht zu säen. Zu diesem Zweck erkundet er zunächst mit Hilfe der Zauber "Freund" und "Verwandlung" kleine Geheimnisse wie Schwächen oder Verfehlungen und dergleichen, bevor er sie anderen Personen verrät und so seine Opfer der Schande oder der Lächerlichkeit preisgibt. Besonders gerne sucht er diese unter "Liachtvotar"-fürchtigen Menschen und macht dabei auch vor Mönchen, Nonnen und Priestern nicht halt - lediglich vor den Hexenjägern und Häschern des Ordens hat er eine Heidenangst und flieht vor ihnen.

Jeck nennt sich selbst gerne "Boeszer Schalck", da er seine Zuhörer nicht nur mit kleinen Kunststücken, derben Zoten und groben Scherzen auf Kosten seiner Zuhörer, sondern auch gerne mit Schauernmärchen unterhält. Dabei wirkt seine hohe, heisere Fistelstimme besonders unheimlich.

Jeck ist ein kleiner, spindeldürrer Mann mittleren Alters. Er besitzt flinke, dünne Spinnenfinger und hat bereits ein große Stirnglatze, sein verbliebenes, rotblondes Haar trägt er halblang. Trotz eines großen Buckels ist er erstaunlich behende und bewegt sich sehr gewandt. Er trägt stets ein auffälliges, buntes Schelmengewand. Sein wertvollster Besitz sind eine **schellenbesetzte, verzauberte Narrenkappe** (Manipulator III) und ein **hölzerner, verzauberter Narrenstab** (WB: +1, eingebetteter Zauber: Teleport), dessen geschnitzter Knauf einen Doppelkopf mit einem lachenden und einem weinenden Gesicht zeigt. Seitdem er zufällig die **Schalmei** (eingebetteter Zauber: "Gehorche" und "Tierbeherrschung") erwarb und vor kurzem ihr Geheimnis entdeckte, erlangte er auf dunklen Wegen Kenntnis von der Existenz des "**Rattenfängers Rüstzeug**" und ist seitdem von dem Wunsch besessen, die anderen drei Gegenstände in seinen Besitz zu bringen.

Sein dunkelstes Geheimnis ist allerdings, dass er an jedem Jahrestag seines Pakts dem "Bluath-Rychter" als Ersatz für seine eigene Seele ein Menschenopfer darbringen muss. Feige und heimtückisch, wie er ist, entführt er zu diesem Zweck besonders gerne ein kleines Kind, an dem er sich nicht selten auch noch vergeht, bevor er es mit seinem Narrenstab zu Tode prügelt und die unschuldige Seele in einem grausigen Ritual zu dem gierigen Dämon schickt.

Szenarien und Plothooks:

- 1) Auf ihren Reisen treffen die SCs im Laufe der Zeit wiederholt auf den "Boeszen Schalck" und wohnen seinen Darbietungen bei. Nach ein paar Zusammentreffen könnte ihnen auffallen, dass stets Zwist und Unfrieden herrschen, wo immer sich der Schelm aufhält ...
- 2) Einem aufmerksamen Weibel der Stadtwache "Schwahdenstains" fällt bei der Durchsicht der Stadtchroniken zufällig ein Zusammentreffen von Ereignissen auf, das sich merkwürdigerweise seit einigen Jahren stets um die Zeit der Wintersonnenwende wiederholt: Zunächst häufen sich in einem Stadtteil Streitereien und Schlägereien zwischen den



Bewohnern, dann verschwindet ein kleines Kind, das niemals gefunden wird und danach kehrt wieder Ruhe ein. Neugierig geworden, liest er genauer nach und entdeckt, dass stets auch ein fahrender Schelm erwähnt wird, der zu dieser Zeit in diesem Stadtteil seine Künste darbietet. Da der Weibel sich jedoch seiner Sache nicht ganz sicher ist und sich mit einem reinen Verdacht ganz ohne Beweisen nicht bei seinen Vorgesetzten lächerlich machen will, heuert er knapp vor der Wiederkehr der Wintersonnenwende heimlich ein paar Fremde (die SCs) an, die ihn dabei unterstützen sollen, den "Boeszen Schalck" zu beobachten ...

3) Die SCs hören im Laufe der Zeit Gerüchte über "Rattenfängers Rüstzeug", stellen selbst Nachforschungen über den Verbleib der vier Gegenstände an - entweder um sie selbst zu verwenden oder um sie gegen Belohnung der Obrigkeit zu übergeben - und erfahren dabei, dass sich die Schalmei bereits im Besitz eines fahrenden Schelms befindet ...

VI - Die Jagd auf die "Hoellische Bluath-Besthiye"

Vor etlichen Jahren wollte der Chimärologe Peyr Thunkelsynn, genannt "Meysther der Thausendt Besthiyen" in seinem Turm bei "Flaischhoff" mit dämonischer Hilfe sein Meisterwerk erschaffen: eine flugfähige Chimäre mit dämonischen Kräften sollte es werden - etwas, was vor ihm noch niemandem gelang.

Doch auch er sollte scheitern. Es gelang ihm zwar, eine menschengroße Chimäre aus Fledermaus und Ratte zu erschaffen und mit einem Teil der Kräfte eines beschworenen Kampfdämons auszustatten, letztendlich scheiterte er jedoch an der Beherrschung der Kreatur und wurde von seiner eigenen Schöpfung zerrissen. Während der Dämon geschwächt in die höllische Unterwelt entwich, flog die Chimäre in den "Schwartz-Tann", wo sie sich ein Versteck suchte.

Die Chimäre erinnert an eine aufrecht gehende Ratte, die zusätzlich über Fledermausflügel verfügt. Allerdings zeigt sich auch untrügliche Anzeichen ihres dämonischen Erbes: Die Augen glühen in einem düsteren Rot, Geifer schäumt aus dem aufgerissenen Maul, das über vergrößerte Reiß- und Fangzähne verfügt. Das borstige Fell und die darunter liegende Haut sind hart wie Eisen, ebenso die Krallen an den kräftigen Klauen. Die Chimäre fühlt sich nur in Dunkelheit wohl und geht ausschließlich in der Nacht auf die Jagd. Dabei ist sie nicht wählerisch: Menschen und Rattlinge werden von ihr ebenso wie größere Tiere getötet. Dabei verschleppt sie ihre Opfer meist in eines ihrer Verstecke, um es dort zu fressen. Die Zeit des Tageslichts verbringt sie nach Fledermausart mit dem Kopf nach unten hängend in einem ihrer Verstecke in hohlen Bäumen, Höhlen, Felsspalten und Ruinen, die sich über den gesamten "Schwartz-Tann" verteilen. Während die Kreatur nachts ausgesprochen kampfwütig und blutdürstig ist, wirkt sie tagsüber schwach und entzieht sich einem Kampf eher durch Flucht, meist durch Einsatz ihrer Zauberkräfte.

Szenario-Vorschlag:

In den letzten ein, zwei Jahren kam es rund um und in "Torffhausen" selbst gehäuft zum Verschwinden von Menschen, welche vermutlich von einer "Hoellischen Bluath-Besthiye" verschleppt und getötet wurden. Verzeinzelt wurde das Untier sogar bereits aus der Ferne - sowohl mit als auch ohne Opfer - gesichtet, teilweise fand man nur verstümmelte Leichenteile. Mehrere Streifzüge durch den "Orden der fluammdenen Woahrheit" blieben allerdings erfolglos und mussten jeweils nach mehreren Tagen eingestellt werden. Schließlich beschloss Pater Ullrych gemeinsam mit anderen Ordensoberen und mit der Unterstützung durch Meysther Mehltheur, Meysther Aertzbergk und Frau Walppurgen (die sich vor allem um ihre Geschäfte sorgten), eine hohe Belohnung für die Vernichtung des Untiers auszugeloben. Der Hintergedanke dabei war, dass es der Chimäre umso schwerer

„Nöivelland“ ist © Ursus Piscis. Einige Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist unter der CC BY-NC-SA 3.0 Deutschland Lizenz lizenziert.

„Dungeonslayers“ ist © Christian Kennig und wird unter der CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz verwendet.

Karte „1 Map 1000 Dungeons“ ist © Tarin. Einige Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist unter der CC BY-NC-SA 3.0 Deutschland Lizenz lizenziert.



fallen würde, sich zu verstecken, je mehr Gruppen auf sie Jagd machen würden - im Sinne einer riesigen Treibjagd über das gesamte Gebiet des "Schwartz-Tanns". Falls sich die SCs dieser Herausforderung stellen, winkt eine Belohnung von 1.000 GM.

Regeltechnische Abwicklung der Jagd:

An jedem Morgen wird für den (und nur für diesen!) SC mit dem höchsten Rang im Talent Jäger eine Probe auf "Spuren lesen" gewürfelt. Dabei dürfen nicht nur die Ränge in Jäger und Wahrnehmung, sondern auch in Diener des Lichts als Boni verwendet werden. Danach lotst er die Gruppe an diesem Tag in ein Gebiet, das durch den Wurf eines W20 bestimmt wird. Falls die "Spuren lesen"-Probe zuvor erfolgreich war, werden 3 Punkte zu dem Ergebnis des Wurfs gezählt.

(Modifiziertes) W20-Ergebnis:

1 - 7: Die Chimäre wird in dieser Nacht in dem Gebiet jagen

8 - 15: Die Chimäre hält sich derzeit in diesem Gebiet nicht auf

16 - 20: Die Chimäre schläft in diesem Gebiet in einem Versteck (weitere "normale" Proben auf "Spuren lesen")

Name: Hoellische Bluath-Besthiye

Art: Flederratte, mächtige Chimäre (Fledermaus/Ratte), dämonisch verzerrt

Status: heroisch

KÖR: 10 AGI: 9 GEI: 1

ST: 2 BE: 2 VE: 0

HÄ: 1 GE: 0 AU: 0

☉105 ☽16 ☼11 ☼5,5 ☼17 (1 Attacke 19)

Bewaffnung (Fänge, Klauen, Schwingen): WB+7

Panzerung (Borstiges, eisenhartes Fell): PA+5

Monsterfähigkeiten: Anfällig (*Tageslicht: alle Kampfwerte halbiert!, Weihwasser: verursacht aufgrund der lediglich partiell dämonischen Natur nur abwehrbaren Schaden!, Schutzkreise bzw. -linien sind aber wie üblich wirksam*), Dunkelsicht, Fliegen, Mehrere Angriffe (+3), Mehrere Zaubersprüche (Gasgestalt, Tarnender Nabel), Sturzangriff, Wesen der Dunkelheit

Zauber: kann jederzeit aktionsfrei und ohne Probe die Zauber **Gasgestalt** und **Tarnender Nebel** wirken

GH: 29 GK: no EP: 560



Ausgewählte Örtlichkeiten

„Fleischhoff“

Das Ruinendorf liegt in einer hügeligen Moor- und Heidelandschaft, die wenig besiedelt ist. In den einzelnen Gehöften und kleinen Dörfern des Gebiets leben überwiegend Schäfer und Torfstecher.

Die Gebäude des ursprünglich recht großen Dorfs sind seit über 70 Jahren dem Verfall preisgegeben, nachdem sie von den überlebenden Bewohnern nach einer verheerenden Seuche, einem Ausbruch des gefürchteten „Schwartzbeullen-Fyhbers“, fluchtartig verlassen worden waren. Neben dem Ratsgebäude und der dem „Heylighen Purckhart“ geweihten Kirche, die sich direkt am ehemaligen Marktplatz befinden, sind nur wenige Gebäude noch einigermaßen erhalten. Dazu gehören das Wirtshaus mit dem dazugehörigen Stall und die Schmiede.

Gassen und Plätze sind von Unkraut und Sträuchern überwachsen, viele Tiere wie Ratten, Schlangen, Fledermäuse und Vögel haben sich in den Ruinen eingenistet. Ja nach Tageszeit besteht die Gefahr, beim Betreten eines Gebäudes seine tierischen Bewohner aufzuschrecken und möglicherweise auch angegriffen zu werden.

Bei dem Dorf befindet sich auch ein großer, aufgelassener Friedhof, auf dem sich gefährliche Blutbuchen und Sumpfgasgruben befinden. Zudem bilden einige Basaltsteine einen Beschwörungsplatz, der den Malefikanten und Schwarzmagiern des östlichen „Nöivellands“ vor allem nekromantischen Zwecken dient. Daher kam es in dem Ruinendorf und den umliegenden Gebieten in den letzten Jahrzehnten immer wieder zum Verschwinden von Menschen und zum Auftreten von Untoten. In der Nähe des Dorfs schlägt eine Sippe von „Wöillschen Vagandthen“ seit Generationen ihr Winterlager auf.

„Grau-Fluthen“

Im Osten „Nöivellands“ erstreckt sich ein bleigraues Meer, über dem meist eine unnatürliche Windstille herrscht und aus dem häufig ein dichter Nebel steigt, der die Küstengebiete einhüllt. Selten einmal braut sich ein gewaltiger Sturm über dem Meer zusammen, der riesige Wellen mit ungeheurer Wucht gegen die Küste wirft. Aufgrund dieser unberechenbaren Wetterlagen ist die Ostküste nur dünn besiedelt, nur wenige Fischerfamilien wohnen in kleinen Dörfern, die von Dünen geschützt werden, und trotzen den Naturgewalten. Nach den Stürmen finden die Fischer jedes Mal eigenartiges Treibgut an den Stränden - Schiffsteile von fremdartiger Bauart und aus unbekanntem Holzarten ebenso wie verstümmelte Kadaver anscheinend riesiger Meeresuntiere.

„Frostzynnen“

Der große Gebirgszug verläuft von Norden nach Süden und nimmt im wesentlichen den gesamten Nordteils „Nöivellands“ ein. Die höchsten Bergspitzen sind sogar im Hochsommer stets schneebedeckt. Im südlichen Teil des Gebirges gibt es etliche Siedlungen, in denen vor allem Bergleute und Schmiede mit ihren Familien wohnen, und Handelswege nach „Liachtfried“ und andere größere Städte. Fast jedes Dorf verfügt über eine kleine Kirche, da die Bewohner wegen der Gefahren des Gebirges und des Bergbaus sehr gläubig sind. Der nördliche Teil des Gebirges ist allerdings nach wie vor fast menschenleer und wird nur von Sippen der Rattlingen bewohnt, die ihre Behausungen in das Innere der Berge graben. Zwischen den Menschen und den Rattlingen herrscht unsicherer Friede (wobei es auf beiden Seiten gelegentlich zu Übergriffen kommt). Gelegentlich wird sogar Handel betrieben und



verschiedene Güter getauscht, obwohl die Prediger des „Ordten der fluammenden Woahrheit“ stets gegen die Verbrüderung mit den „Thier-Mennschen, welche wyder die Nathur unseres Herrn laesthern“ wettern.

Die Berge, Täler und Höhlen der „Frosthzynnen“ beherbergen nach den Erzählungen der Einheimischen so manche schauerliche Kreatur – so wird jeder Reisende, der nach Winterbeginn noch in den Bergen unterwegs ist, eindringlich vor dem „Wynther-Wolff“ gewarnt.

„Liachtfried“

Die Großstadt in der zentralen Region „Nöivellandts“ ist in jeder Hinsicht der Mittelpunkt des menschlichen Lebens und hat etwa eine halbe Million Einwohner, wobei hier neben „Votarreychern“ auch viele „Kheymische“ leben. Dominiert wird die Stadt, die an eine Felsklippe in den südlichen Ausläufern der „Frosthzynnen“ gebaut wurde, von gewaltigen Stadtmauern, der riesigen Festungsanlage „Votarswerd“ und der größten Kirche der Insel, der „Liacht-Kathedrale Unsres Gnaedigen Votars“.

Hier residieren das Oberhaupt der „Liachtvotar“-Kirche („Seyne Allerheylighste Emminentz, der Fuersth-Kartinal Cunradus VI“) und der Hochmeister des „Ordten der fluammenden Woahrheit“ („Mareschall Syxt vonn Mohspurgg“). Aber auch die „Kraemmer-Zunfft“ und die „Chemystischen Gildt“ unterhalten hier an zentralen Plätzen ihre wichtigsten Kontore bzw. größten Werkstätten.

In der Stadt findet man alles, was man anderswo „Nöivellandts“ vergeblich sucht: Es gibt mehrere Märkte und unzählige Handwerker; die Gasthäuser, die Trinkstuben und die Badehäuser, in denen auch andere Dienste angeboten werden, sind alle stets gut besucht. Prozessionen und Umzüge des Ordens und der Kirche sind ebenso an der Tagesordnung wie die prunkvollen Auftritte des weltlichen Adels und der reichen Kaufleute in ihren prächtigen Kutschen und Sänften.

Aber wo viel Licht ist, gibt es auch viel Schatten: In den ärmlichen Bezirken entlang der Stadtmauer, wo auch Gerber und Färber ihre Werkstätten haben, fristen Tagelöhner, Bettler und Krüppel ihr Leben in elenden Behausungen.

Den Ärmsten der Armen ist es allerdings verwehrt, die Stadt zu betreten: Das Siechenlager der Aussätzigen wird selbst von mildtätigen Stadtbürgern nur selten besucht, um Almosen zu bringen. Meist müssen sich die Aussätzigen mit den Ratten um die Abfälle streiten, die einfach über die Stadtmauer geworfen werden.

Düster und unheimlich, von zahlreichen Legenden umrankt, ist der Untergrund „Liachtfrieds“, in dem Kanäle und Keller, Fluchtwege und Verbindungsgänge ein dichtes Netzwerk bilden, das von den Kerkern unter „Votarswerd“ bis außerhalb der Stadtmauern reicht. Man munkelt nicht nur über mehrere Verbrecherbanden, die auch aus Rattlingen und Echslingen bestehen sollen und hier ihre Verstecke haben, sogar mancher Malefikan soll hier im Verborgenen sein Unwesen treiben. Man munkelt, dass die tiefsten Gewölbe bereits vor Urzeiten schon von Rattlingen angelegt worden seien.

„Schwadenstain“

Die Kleinstadt liegt in der östlichen Hälfte „Nöivellandts“ in einer hügeligen Moor- und Heidelandschaft. Am Fuß des Hügels, auf dem die Stadt erbaut wurde, tritt eine schwefelhaltige Quelle aus und hüllt die Stadt oft in stinkende Wolken. Ihren Namen bezieht sie aber vermutlich eher von den Nebelschwaden, die aus dem Moor aufsteigen. Geschützt wird die Stadt durch dicke Mauern und Burg „Liachtswerd“, die einen Sitz des



„Orden der fluammenden Woahrheit“ unter der Führung des örtlichen Großmeisters „Hildebrandt von Liachthertz“ beherbergt. Der örtliche Adlige, „Freyherr Cuntz von Schwadenstain“ regiert die Stadt mit leichter Hand, solange genügend Steuergeld in sein Säckel fließt und überlässt schwierige Entscheidungen nur zu gerne dem Großmeister. Der Schwefelquelle werden heilende Kräfte nachgesagt, sodass die Gasthäuser der Stadt stets gut mit Pilgern gefüllt sind, die sich durch Bäder Linderung ihrer Gebrechen erhoffen. Die Quelle und der stetige Strom an Pilgern führte einerseits dazu, dass sich in der Stadt besonders viele Heilkundige und Alchemisten niederließen, andererseits aber auch dazu, dass sich im Untergrund der Stadt mehrere Bettler- und Diebesbanden bildeten, die die Pilger gerne um ihre Geld erleichtern. .

„Schwartz-Tann“

Die Hügelkette im Osten „Nöivellands“ ist von Mischwäldern bedeckt, wobei in ihrem Inneren vor allem die namensgebenden Tannen vorherrschen. Mehrere Wasserläufe durchziehen das Gebiet, sodass sich einige kleine Teiche bildeten. Durch den dichten Baumbewuchs und das hohe Unterholz – die Farne erreichen oft eine Höhe von mehr als einem Schritt – herrscht auch am helllichten Tag nur ein dämmriges Zwielicht in dem großen Waldgebiet, das lediglich an seinen Rändern von eigenbrötlerisch lebenden Köhlern und ihren Familien bewohnt wird. Eine Ausnahme bildet „Frau Perchta“, die in einer Hütte samt Bienenstöcken in den Wäldern wohnt und weithin für ihren Honig, ihre Arzneien und Tränke berühmt ist.

Nur die mutigsten Holzfäller und Kräutersucher wagen sich in die Tiefe der Wälder – und manch einer von ihnen kehrt nie wieder. Der „Schwartz-Tann“ ist nämlich dafür berüchtigt, dass hier die „Schwarze Hex“ ihre Unwesen treiben soll. Auch die Tiere des Waldes erscheinen feindselig – immer wieder gibt es Berichte über Angriffe durch Eulen, Füchse und Wölfe. Außerdem flüchten hin und wieder gesuchte Verbrecher und Schwarzmagier in den Schutz der undurchdringlichen Wälder, um sich dem Zugriff der Häscher von „Orden der fluammenden Woahrheit“ zu entziehen. Manche von ihnen sollen sich sogar dauerhaft in verborgenen Höhlen niedergelassen haben.

„Torffhausen“

Das kleine Dorf liegt in den westlichen Ausläufern des „Schwartz-Tann“ und bietet mit dem Gasthaus „Zur Tann-Wirthin“ die letzte Übernachtungsmöglichkeit vor den dichten Wäldern. Zudem bietet die Wirtin „Frau Walppurgen“ eine ausgezeichnete Küche, die ringsum bekannt ist. Das wichtigste Gebäude des Dorfs ist aber eine trutzige Wehrkirche, die Hexenjägern und Rittern des „Orden der fluammenden Woahrheit“ als Ausgangspunkt für Einsätze im „Schwartz-Tann“ dient. Der Kirche steht mit „Pater Ullrych“ ein Priester vor, der selbst dem Orden angehört. Daneben finden sich ein gut ausgestatteter Krämerladen und eine Schmiede, in der auch gängige Waffen und Rüstungen hergestellt bzw. repariert werden.

Aufgrund der starken Kirchen- und Ordenspräsenz gilt das Dorf und die nahe Umgebung als ausgesprochen sicher und zieht immer wieder Zuzügler an, was vom Dorfrat unter der Führung des Krämers „Meysther Mehltheur“ natürlich gern gesehen sind.



NSCs: Diener des Lichts

Name: Fuersth-Kartinal Cunradus VI

Volk: Mensch Kultur: Votarreycher Klasse: Heiler (Kleriker)

Stufe: 12

KÖR: 6 AGI: 6 GEI: 8

STÄ: 0 BE: 0 VE: 10

HÄ: 0 GE: 2 AU: 9(+3)

☪ 16 ☪ 6 ☪ 6 ☪ 4 ☪ 6 ☪ 8 ☪ 17(+3) ☪ 10(+4)

Talente: Bildung III, Diener des Lichts V, Wissensgebiet (Geschichte) III, Wissensgebiet (Religion) III

Zauber: Bannen, Magische Waffe, **Segen**, Vertreiben, Wasser weihen

Beschreibung: „Seyne Allerheylighste Emminenz“ Conradus VI steht als Fuersth-Kartinal bereits seit mehr als zwei Jahrzehnten der „Liachtvotar“-Kirche vor und residiert in „Liachtfried“. Trotz seines hohen Alters hat er nichts von seinem scharfen Verstand und seiner charismatischen Ausstrahlung verloren, die ihn das höchste Kirchenamt „Nöivellands“ gehoben haben. Cunradus VI ist ein hagerer Mystiker mit schlohweißem Haar, der sich oft tagelang in Gebet und Kontemplation über den Willen seines Herrn ergeht und überlässt die täglichen Angelegenheiten einem Stab von engen Vertrauten, unter denen er aufgrund seiner Weitsicht höchsten Respekt genießt. Er ist einer der wenigen, der aus Visionen über die Lage „Nöivellands“ und den Zustand der übrigen Welt Bescheid weiß.

Das **liturgische Gewand**, bestehend aus Mitra, Kasel und Pallium, ist aus weißem Brokat gefertigt und mit roten und goldenen Symbolen bestickt. Pektorale und Siegelring sind ebenfalls aus Gold und zeigen eine Sonne in einem Flammenkranz (Gesamt: Aura+3, Magieresistent V). Der **Krummstab**, der aus Eichenholz besteht und eine goldene Krümme besitzt, ist eines der ältesten Artefakte der Kirche. Der Stab stammt noch aus der Zeit der ersten menschlichen Besiedelung „Nöivellands“ und wurde bereits geweiht, als die Priester „Liachtvotars“ noch über größere Kräfte verfügten (Kampfstab +3, Vergeltung V). Sein Träger kann außerdem den Zauber „Lichtsäule“ auslösen. Diener oder Wesen der Dunkelheit, die den Stab berühren, erhalten W20 nicht abwehrbaren Schaden durch Lichtmagie.

Name: Hohepriesterin Elischeba

Volk: Mensch Kultur: Kheymische Klasse: Heilerin (Kheym-Priesterin)

Stufe: 8

KÖR: 5 AGI: 7 GEI: 8

STÄ: 0 BE: 0 VE: 6

HÄ: 0 GE: 5 AU: 6(+1)

☪ 15 ☪ 5 ☪ 7 ☪ 4,5 ☪ 5(+1) ☪ 12 ☪ - ☪ -

Talente: Alchemie I, Bildung III, Dienerin des Lichts I, Handwerk (Heilkunst) III, Wissensgebiet (Heilkunde) III

Zauber: -

Beschreibung: Elischeba ist eine der höchsten „Kheym“-Priesterinnen „Nöivellands“. Wie die meisten „Kheym“-Priester hat sie sich ganz einer Wissenschaft verschrieben – in ihrem Fall ist dies die Heilkunde. Sie lebt in „Liachtfried“, wo sie im „Kheym“-Tempel einen hervorragenden Ruf als Heilkundige genießt. Die etwa 40-jährige Frau mit den warmen, dunklen Augen trägt ihr hüftlanges, schwarzes Haar stets streng zurückgebunden, damit es sie bei ihrer Arbeit mit den Siechen und Kranken nicht stört. Obwohl auch die Reichen nach

„Nöivelland“ ist © Ursus Piscis. Einige Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist unter der CC BY-NC-SA 3.0 Deutschland Lizenz lizenziert.

„Dungeonslayers“ ist © Christian Kennig und wird unter der CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz verwendet.

Karte „1 Map 1000 Dungeons“ ist © Tarin. Einige Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist unter der CC BY-NC-SA 3.0 Deutschland Lizenz lizenziert.



ihren Diensten fragen, gilt ihr Herz doch vor allem denen, um die sich keiner mehr kümmert: So sieht man sie gelegentlich sogar im Siechenlager der Aussätzigen vor den Mauern „Liachtfrieds“.

Meist trägt sie eine einfache, graue Arbeitsrobe, nur zu seltenen Anlässen wie den Feiertagen der „Kheym“-Kirche legt sie eine **runenverzierte Robe** (Aura +1) an und führt den langen, reich verzierten **Ritualstab** (Kampfstab) der Kheym-Priester mit sich. Sie versteht sich geradezu meisterlich auf die Verarbeitung von „Votarhülfe“ (das sie allerdings „Gnadenkraut“ nennt) ist stets im Besitz von **mehreren Heiltränken** aus eigener Herstellung.

Name: Hildebrandt von Liachthertz

Volk: Mensch **Kultur:** Votarreycher **Klasse:** Krieger (Paladin)

Stufe: 10

KÖR: 8 **AGI:** 6 **GEI:** 6

STÄ: 7 BE: 2 VE: 2

HÄ: 7 GE: 0 AU: 1(+1)

☪ 25 ☪ 22 ☪ 8(-1) ☪ 4 ☪ 17(+3) ☪ 6 ☪ 7(+1) ☪ 6

Talente: Bildung I, Diener des Lichts III, Jäger III, Kämpfer III, Reiten II

Zauber: Vertreiben

Beschreibung:

Hildebrandt von Lichthertz ist der örtliche Großmeister des „Ordens der flammenden Wahrheit“ in „Schwadenstain“. Der alte, einäugige Mann mit dem vernarbten Gesicht ist ein Veteran zahlreicher Schlachten im Dienst des Ordens und steht bei größeren Einsätzen in seinem Gebiet noch immer an vorderster Front. Seit er in jungen Jahren in einem Kampf mit einer Chimäre sein linkes Auge verlor, verfolgt er diese „wydernathuerlichen Besthien“ und deren Erschaffer mit besonderem Ingrim. Im Laufe der Jahre und vieler Hexenjagden, die ihn durch die Wälder und Moore „Nöivellands“ führten, wurde er zu einem geschickten Jäger und Spurenleser.

Gerüstet ist er mit **Plattenpanzer**, **Arm- und Beinschienen** sowie **einen Helm**, die mit **Runen verziert** sind (Aura+1). Im Kampf führt er ein **geweihtes Langschwert** (+1: WB+3) und einen **Schild** (Rüstträger V) gewährt. Außerdem besitzt er ein **geweihtes Sonnensymbol** (permanenter Zauber: Segen) und trägt stets eine **Heilige Schrift** mit sich (+1 auf alle Proben).

Name: Lutzin Wolff von Thannheym

Volk: Mensch **Kultur:** Votarreycher **Klasse:** Krieger/Späher (Hexenjäger)

Stufe: 10

KÖR: 7 **AGI:** 7 **GEI:** 6

STÄ: 4 BE: 3 VE: 4

HÄ: 4 GE: 4 AU: 0

☪ 27 ☪ 11(+3) ☪ 10(Armbrust-4/Rapier&Parierdolch+2) ☪ 4,5 ☪ 11(+2) ☪ 11(+3)

Talente: Ausweichen II, Bildung I, Diener des Lichts III, Einstecker II, Reiten I, Wissensgebiet (Mächte der Finsternis) III

Beschreibung: Lutzin ist ein großer, kräftiger Mann mittleren Alters. Sein Gesicht ist wettergegerbt, sein halblanges Haar trägt er offen, den Bart gestutzt. Er bevorzugt stabile, einfache Kleidung aus Leder und dunklen Stoffen. Lutzin ist ein Einzelgänger, der wegen des Verlusts seiner Familie durch die Hand eines Malefikanten über die Jahre zum Hexenjäger im Dienst des „Ordens der flammenden Wahrheit“ wurde. Und obwohl er den Tod seiner Lieben bereits vor Jahren rächen konnte, stellt er weiter den Anwendern dunkler Magie nach.

„Nöivelland“ ist © Ursus Piscis. Einige Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist unter der CC BY-NC-SA 3.0 Deutschland Lizenz lizenziert.

„Dungeonslayers“ ist © Christian Kennig und wird unter der CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz verwendet.

Karte „1 Map 1000 Dungeons“ ist © Tarin. Einige Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist unter der CC BY-NC-SA 3.0 Deutschland Lizenz lizenziert.



Auch seitdem er zum „Ersthen Haescher wider die Dunkelheyt“ ernannt wurde, ist er am liebsten alleine unterwegs und stellt sich nur selten die Spitze einer ganzen Hexenjagd. Er ist beritten und verfügt über die folgende Ausrüstung: **geweihtes Rapier** (+1: WB+2), **geweihter Parierdolch** (+1: INI+2 und PA+2), **schwere Armbrust** (WB+3, INI-4, GA-2), **drei Wurfbomben** (WB+3, Schaden W20, Gegner keine Abwehr), Lederhandschuhe, -kleidung, -stiefel (PA: +1), **Tracht des Hexenjähgers** (Gesamt: Jäger II, Wahrnehmung II, Magieresistent III, Magie analysieren wie ZAW, permanenter „Segen“), **Weihwasser** und **drei Heiltränke**.

Name: Mareschall Syxt von Mohspurgg

Volk: Mensch Kultur: Votarreycher Klasse: Krieger (Paladin)

Stufe: 16

KÖR: 8 AGI: 6 GEI: 6

STÄ: 7 BE: 2 VE: 3

HÄ: 8 GE: 0 AU: 3(+1)

☪ 26 ☪ 22 ☪ 8(-1) ☪ 4 ☪ 20(+5) ☪ 6 ☪ 9(+1) ☪ 6

Talente: Bildung I, Brutaler Hieb III, Diener des Lichts V, Kämpfer V, Reiten II, Vergeltung I, Wissensgebiet (Religion) I

Zauber: Magische Waffe, Segen, Vertreiben, Wasser weihen

Beschreibung: Mareschall Syxt bekleidet erst seit wenigen Jahren das Amt des Hochmeisters des „Ordten der fluammenden Woahrheit“. Von der Festung „Votarswerd“ aus lenkt er die Geschicke der Ordens mit eiserner Hand. Da er selbst ein treuer Diener und enger Vertrauter des Fuersth-Kartinals ist (und damit in seiner religiösen Auffassung nicht radikal-fanatisch), geht er zwar gegen Hexen, schwarze Magie und Malefikanten mit gnadenloser Härte vor, lässt aber ebenso jede ausufernde und ungerechtfertigte Gewalthandlung durch religiöse Eiferer oder selbst Ordensmitglieder hart bestrafen, sofern sie ihm bekannt werden. Syxt von Mohspurgg ist ein großer, kräftiger Mann in seinen besten Jahren. Sein dunkles Haar und den Bart trägt er säuberlich gestutzt.

Im Kampf trägt er einen **Plattenpanzer, Arm- und Beinschienen sowie einen Helm**, die mit **Runen verziert** sind (Gesamt: Aura+1, Rüstträger IV, Rüstzauberer III). Seine Waffe und gleichzeitig das Zeichen seines hohen Amtes ist einer uralter, prächtig verzierter **Bihänder**, der bereits vor Jahrhunderten **geweiht** wurde (+2: WB+5, INI±0, GA-6, Dämonen zerschmettern III, Untote zerschmettern III).

Name: Pater Ullrych

Volk: Mensch Kultur: Votarreycher Klasse: Heiler (Kleriker)

Stufe: 14

KÖR: 7 AGI: 5 GEI: 8

STÄ: 3 BE: 0 VE: 7

HÄ: 4 GE: 0 AU: 8(+1)

☪ 25 ☪ 11(+2) ☪ 5 ☪ 3,5(-0,5) ☪ 10(+2) ☪ 5 ☪ 16(+1) ☪ 8

Talente: Bildung I, Diener des Lichts V, Einstecker I, Reiten I, Rüstzauberer I, Vergeltung II, Wissensgebiet (Religion) II, Wissensgebiet (Mächte der Finsternis) III

Zauber: Bannen, Magische Waffe, **Segen**, Vertreiben, Wasser weihen

Beschreibung: Pater Ullrych ist ein großer, rundlicher Mann im fortgeschrittenen Alter mit einer großen Halbglatze. Trotz seines stattlichen Bauchs vermag er seinen Streitkolben noch immer mit Kraft zu führen. Er trat bereits kurz nach seiner Priesterweihe dem „Ordten der

„Nöivelland“ ist © Ursus Piscis. Einige Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist unter der CC BY-NC-SA 3.0 Deutschland Lizenz lizenziert.

„Dungeonslayers“ ist © Christian Kennig und wird unter der CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz verwendet.

Karte „1 Map 1000 Dungeons“ ist © Tarin. Einige Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist unter der CC BY-NC-SA 3.0 Deutschland Lizenz lizenziert.



flammenden Wahrheit“ bei und diente bei vielen Einsätzen Ordensrittern und Hexenjägern als geistlicher Berater. Als er für die Feldeinsätze schließlich zu alt wurde, betraute man ihn mit der Leitung der Wehrkirche in „Torffhausen“. Auch dieser Aufgabe widmet er sich hingebungsvoll, sodass er ebenso als Seelsorger bei den Dorfbewohnern beliebt wie als verlässlicher Hüter der Wehrkirche vom Orden geschätzt wird.

Pater Ullrych verfügt noch immer über einen **geweihten Streitkolben** (+1: WB+2, GA-2) und einen **runenverzierten Brustharnisch** (PA+2, Aura+1). Außerdem besitzt er eine von Mönchen aus „Liachtfried“ **handgeschriebene Heilige Schrift** (+2 auf alle Proben) und ein **geweihtes Sonnensymbol** (permanenter Zauber: Segen).

NSCs – Diener der Dunkelheit

Name: Che-Ksse

Volk: Echsling **Kultur:** Sumpfsippe **Klasse:** Krieger (Berserker)

Stufe: 15

KÖR: 8 **AGI:** 7 **GEI:** 5

STÄ: 10 **BE:** 2 **VE:** 1

HÄ: 10 **GE:** 0 **AU:** 1

☪ 37 ☪ 19(+1) ☪ 9(Krummdolch+1/Schlachtbeil-5) ☪ 4,5

☪ 21(Krummdolch±0/Schlachtbeil+5) ☪ 7

Volksfähigkeiten: Langlebig, Magieresistent, Zäh

Talente: Brutaler Hieb III, Diener der Dunkelheit I, Einstecker III, Kämpfer III, Raserei V, Rüstträger I

Beschreibung: Che-Ksse war der Häuptling einer Echsling-Sippe, die in den südöstlichen Sumpfgebieten „Nöivellands“ sesshaft ist. Nach einer verheerenden Niederlage gegen eine verfeindete Sippe wurde er vom Schamanen abgesetzt. Statt jedoch seinen Nachfolger zu krönen und ihm die Traditions Waffen „Hacker“ und „Beißer“ zu übergeben, floh er mit ihnen bei Nacht und Nebel nach Norden. Er schwor dem Schamanen seiner Sippe, aber auch dem gegnerischen Anführer ewige Rache und sinnt auf eine Gelegenheit, beide zu töten, um wieder seinen alten Platz einnehmen zu können. Zu diesem Zweck ließ er sich auch auf einen Pakt mit „Zzssich“ ein, der ihm im Gegenzug für 99 geopfert Seelen dabei helfen sollte. Bis dieser Tag jedoch gekommen ist, verdingt sich der Echsling mit den schwarzgrauen Schuppen und den gelben Augen als Söldner für skrupellose Bandenoberhäupter oder macht als brutaler Räuber die Straßen östlich von „Schwadenstain“ unsicher. Er ist dafür berüchtigt, niemanden überleben zu lassen.

Che-Ksse ist mit einem **Kettenpanzer** gerüstet und kämpft mit dem **magischen Schlachtbeil** „Hacker“(+1: WB+5, INI-5, GA-5, Rundumschlag III) und dem **magischen Krummdolch** „Beißer“ (Verletzen V).



Name: Freyherr Cuntz von Schwahdenstain

Volk: Mensch Kultur: Votarreycher Klasse: Krieger (adliger Ritter)

Stufe: 5

KÖR: 7 AGI: 7 GEI: 6

STÄ: 5 BE: 2 VE: 2

HÄ: 3 GE: 0 AU: 2

☉ 20 ☽ 11 ☼ 9(Jagdmesser+2/Sauspieß±0) ☼ 4,5 ☼ 13(Jagdmesser+1/Saupieß+2) ☼ 7

Talente: Bildung I, Diener der Dunkelheit I, Dunkle Gaben I, Kämpfer I, Reiten III

Beschreibung: Cuntz von Schwahdenstain entstammt einem alten Adelsgeschlecht, das bereits seit 200 Jahren über „Schwahdenstain“ herrscht. Er ist ein großgewachsener, schlanker Mann mit eisblauen Augen und halblangem, blondem Haar. Wie bereits seine Vorfahren arrangiert sich Freyherr Cuntz mit dem mächtigen Großmeister des „Ordnen der fluammenden Woahrheit“, der ebenfalls in der Stadt residiert und überlässt diesem oft schwierige Entscheidungen. Der Adlige ist weitem als ausgezeichnete Reiter und Jäger bekannt, der seine Tage am liebsten im Sattel verbringt und dem Wild in seinen Wäldern nachstellt. Nur ganz wenigen Eingeweihten ist bekannt, dass die Familie derer von Schwahdenstain heimlich dem Dämonen „Herlekin“, dem „Wildthen Jaegher“ huldigen und dadurch geradezu unheimliches Jagdglück genießen.

Freyherr Cuntz besitzt eine **mit dunkler Magie erfüllte lederne Jagdtracht** (Gesamt: PA+1, Jäger III) sowie einen **verzauberten Sauspieß** (+1: WB+2, Brutaler Hieb I) und ein **verzaubertes Jagdmesser** (+1: WB+1, INI+2, Verletzen I).

Name: Kylon Grubleych

Volk: Mensch Kultur: Votarreycher Klasse: Schwarzmagier (Malefikanter)

Stufe: 13

KÖR: 6 AGI: 6 GEI: 8

STÄ: 0 BE: 0 VE: 9

HÄ: 0 GE: 4 AU: 9(+1)

☉ 13 ☽ 12 ☼ 6 ☼ 4 ☼ 6(+4) ☼ 10 ☼ 16(+1) ☼ 12(+4)

Talente: Bildung I, Diener der Dunkelheit V, Dunkle Gaben III, Handwerk (Totengräber) I, Ritual der Narben III, Wechsler II

Zauber: Kontrollieren, Schatten, Schattenklinge, **Schattenpfeil**, Skelette erwecken, Tarnender Nebel, Terror, Tierbeherrschung, Totengespräch, Zombies erwecken

Beschreibung:

Kylon ist ein großer, dürrer Mann mit stechenden, tief in den Höhlen liegenden Augen. Sein gesamter Körper, auch sein leichenblaues Gesicht, wird von Narben verunstaltet. Als Sohn eines Totengräbers aus „Liachtfried“ geboren, war er von seiner Kindheit an von Leichen, Friedhöfen und Begräbnissen fasziniert. Als er den frühen, vorzeitigen Tod seiner Mutter nicht verkraften konnte, wurde er von der Idee besessen, sie wieder ins Leben zurückzuholen. Die Suche nach einer Möglichkeit ihrer Erweckung führte ihn über das Studium verbotener Bücher zu einem Pakt mit der Dämonenfürstin „Keer, Herryn der Geyster“. Bald danach musste er vor den Häschern des „Ordnen der fluammenden Woahrheit“ fliehen und zog sich in eine versteckte Höhle im „Schwartz-Tann“ zurück, von wo aus er weiter seinen nekromantischen Forschungen nachgeht und gelegentlich mit Unterstützung von Untoten oder beherrschten Tieren Überfälle auf Reisende oder allein stehende Gehöfte verübt. Dabei hinterlässt er nie Überlebende, sondern opfert alle überwundenen Gegner seiner Herrin.

„Nöivelland“ ist © Ursus Piscis. Einige Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist unter der CC BY-NC-SA 3.0 Deutschland Lizenz lizenziert.

„Dungeonslayers“ ist © Christian Kennig und wird unter der CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz verwendet.

Karte „1 Map 1000 Dungeons“ ist © Tarin. Einige Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist unter der CC BY-NC-SA 3.0 Deutschland Lizenz lizenziert.



Kylion besitzt eine **runenverzierte Robe** (Aura +1), einen **magischen Kampfstab** (+3: WB+4, ZZ+4) und hat für Notfälle immer einen **Trank der Gasgestalt** bei sich. Sein weitaus wertvollster Besitz ist jedoch das **verfluchte Buch „Keers nöivelgrauer Folianth“** (Nekromantie V, kann nur von Dienern der Dunkelheit gelesen werden, Diener oder Wesen des Lichts, die den Stab berühren, erhalten W20 nicht abwehrbaren Schaden durch Schattenmagie).

Name: „Ur-Althe Moussa“

Volk: Mensch **Kultur:** Wöillsche Vagandhte **Klasse:** Schwarzmagierin (Wahrsagerin)

Stufe: 5

KÖR: 5 **AGI:** 7 **GEI:** 8

STÄ: 0 BE: 0 VE: 4

HÄ: 0 GE: 3 AU: 7

♥ 15 ♡ 5 ○ 7 ◻ 4,5 ◻ 5 ◻ 10 ◻ 15(+1) ◻ 11

Talente: Charmant I, Dienerin der Dunkelheit I, Handwerk (Wahrsagerie) III, Schlitzohr I, Wissensgebiet Astrologie I

Zauber: Fluch, Spionage, Versetzte Stimme

Beschreibung: Die „Ur-Althe Moussa“ wird nur von Votarrechern so genannt, alle aus dem Volk der „Wöillschen Vagandthen“ nennen sie nur ehrerbietig „Mütterchen“. Das faltige Gesicht mit dem zahnlosen Mund wird von schlohweißem Haar umrahmt. Ein Auge der uralten Frau ist getrübt, sie kann sich nur mehr mit Mühe am Stock fortbewegen. Aber wenn sie in ihrem Planwagen sitzt, in ihre **runenverzierte Robe** (Aura +1) gewandet über ihre Glaskugel oder ihre Wahrsagekarten gebeugt ist, dann geht eine fast spürbare Macht von ihr aus. Ohne einen Beweis dafür zu haben, sind ihre Sippenmitglieder davon überzeugt, dass sie sie verfluchen könnte und erfüllen ihr stets ihren Willen, sodass sie eigentlich die wahre Sippenführerin ist.

Tatsächlich ist nicht alles nur Hokusfokus, das die alte Frau betreibt: Durch dämonische Hilfe ist sie in der Lage, tatsächlich Zauber zu wirken. Solange sie sich in ihrem **Planwagen** befindet und sich die **Glaskugel** und die **Wahrsagekarten** in ihrem Besitz sind (Gesamt. Manipulator III), beherrscht sie zusätzlich folgende Zauber: Freund, Gehorche, Verwirren.

Name: Niqui, die „Weise Tochter“

Volk: Rattling **Kultur:** Bergstamm **Klasse:** Heilerin (Schamanin)

Stufe: 12

KÖR: 7 **AGI:** 5 **GEI:** 8

STÄ: 0 BE: 0 VE: 9

HÄ: 0 GE: 3 AU: 9(+1)

♥ 17 ♡ 7 ○ 7 ◻ 5,5 ◻ 7(+4) ◻ 8 ◻ 17(+1) ◻ 11(+4)

Volksfähigkeiten: Dunkelsicht, Geschwind, Klein, Leichtfüßig, Lichtempfindlich, Schnell, Zäher als sie aussehen

Talente: Dienerin der Dunkelheit I, Fürsorger II, Handwerk (Heilkunst) III, Manipulator II, Schutz vor Elementen I, Tiergestalt I, Tiermeister I, Wechsler II

Zauber: Allheilung, Botschaft, Erdsplatt, Freund, Heilbeeren, Heilende Hand, Nahrung zaubern, Giftbann, Segen, Terror, Tiere besänftigen, Verwirren, Wolke der Reue

Beschreibung: Die alte Rattlingin mit dem silbergrauen Fell und den kupferroten Augen ist eine der mächtigsten Schamaninnen und eine der wenigen Hohepriesterinnen ihres Volks. Ihr Stamm lebt seit Urzeiten in einem tiefen, weit verzweigten Höhlensystem in den

„Nöivelland“ ist © Ursus Piscis. Einige Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist unter der CC BY-NC-SA 3.0 Deutschland Lizenz lizenziert.

„Dungeonslayers“ ist © Christian Kennig und wird unter der CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz verwendet.

Karte „1 Map 1000 Dungeons“ ist © Tarin. Einige Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist unter der CC BY-NC-SA 3.0 Deutschland Lizenz lizenziert.



nordöstlichen Ausläufern des „Schwartz-Tann“, weitab von allen menschlichen Behausungen. Ihrem Rat folgend versuchen die Rattlinge ihres Stamms, für Menschen möglichst unsichtbar zu bleiben. Das bedeutet aber auch, jeden Menschen, der Spuren ihrer Existenz entdeckt, zu töten. Gegenüber den Mitgliedern ihres Stamms ist die Schamanin äußerst fürsorglich und warmherzig, während sie gegen mögliche Bedrohungen von außen mit unerbittlicher Härte vorgeht. Sie besitzt eine **runenverzierte Robe** (Aura +1), einen mit Bernstein reich geschmückten **Ritualstab** (Kampfstab +3) aus Eichenholz und ein **verzaubertes Amulett** (Zaubermacht III) aus Bergkristall.

Name: Syman, der „**Bluathige**“

Volk: Mensch **Kultur:** Bande **Klasse:** Späher (Attentäter)

Stufe: 16

KÖR: 7 **AGI:** 7 **GEI:** 6

STÄ: 3 BE: 8 VE: 3

HÄ: 3 GE: 11 AU: 0

👁️ 20 🛡️ 10 🌀 15 📏 4,5 🗡️ 10 🗝️ 21

Talente: Diener der Dunkelheit I, Dunkle Gaben I, Heimlichkeit IV, Fieser Schuss III, Gezieltes Gift III, Scharfschütze III, Schütze III

Beschreibung: Syman Thorffer, wie der „Bluathige“ eigentlich heißt, wuchs als Waisenkind auf der Straße auf und arbeitete sich in der Hierarchie einer großen Bande im Untergrund „Schwadenstains“ zielstrebig empor. Seit einigen Jahren ist er nun selbst der Kopf dieser Bande. Der kleine, drahtige Mann mit den dichten, schwarzen Locken und den grauen Augen kleidet sich entsprechend seiner Stellung gerne in edle, aufwändig verzierte Stoffe und trägt Ringe mit wertvollen Edelsteinen. Er ist dafür bekannt, auch in gefährlichen Situationen stets einen kühlen Kopf zu bewahren und führt seine Bande mit Weitsicht durch die Konflikte mit anderen Verbrechergruppen. Geschickt versteht er es durch Listen und Finten, seine Leute vor dem Zugriff der Stadtwache zu entziehen. Selbst seine engsten Vertrauten wissen nicht, dass er seine Fähigkeiten und Erfolge zum Teil dämonischer Unterstützung verdankt.

Wenn er selbst noch gegen eine fürstliche Entlohnung höchstpersönlich einen Meuchelmord übernimmt, trägt er die **eigens für ihn angefertigte und verzauberte Tracht**

„**Meuchlerhylf**“ (Gesamt: Kletterass III, Schlossknacker III, Wahrnehmung V): Diese besteht aus ledernen Handschuhen und Stiefeln, Wams, Hose und Umhang in dunklen Farben sowie einem schwarzen Kapuzenumhang und einer Halbmaske und ist mit zahlreichen Taschen, Ösen und Haken zum sicheren Verwahren der notwendigen Ausrüstung ausgestattet. Syman verwendet als Waffen ausschließlich **Wurfdolche**, die je nach Zweck mit Betäubungs-, Lähmungs- oder Schadengift versehen sind. Zwei Dolche hat er stets bei sich, bei einem Auftrag allerdings bis zu acht. Außerdem verfügt er stets über **drei Heiltränke** und einen **Giftbantrank**.



NSCs – Sonstige

Name: Erez Kohn

Volk: Mensch **Kultur:** Kheymische **Klasse:** Zauberer (Alchemist)

Stufe: 16

KÖR: 5 **AGI:** 7 **GEI:** 8

STÄ: 0 BE: 0 VE: 9

HÄ: 0 GE: 10 AU: 3

☪ 15 ☪ 5 ☪ 7 ☪ 4,5 ☪ 5 ☪ 17(±0Wurfdolch/+3Wurfbombe) ☪ - ☪ -

Talente: Alchemie X, Bildung III, Einbetten III, Homunkulus I, Janusgestalt I

Zauber: -

Beschreibung: Erez Kohn ist ein „kheymischer“ Meisteralchemist und Ratsmitglied in der „Chemystischen Gildt“ in „Liachtfried“. Damit ist der dürre, fahrige Mann im fortgeschrittenen Alter einer der einflussreichsten Alchemisten „Nöivellands“. Gesicht und Hände sind überall mit kleinen Brand- und Verätzungen übersät. Meistens trägt er einen fleckigen Arbeitskittel, nur zu wichtigen Anlässen wie den Gildentreffen kleidet er sich eine altmodische Robe aus wertvollem Brokat.

Der Meisteralchemist hat sich vor allem einen Ruf als äußerst geschickter Bombenbauer erworben – die Erzeugnisse aus seiner Hand sind für ihre Verlässlichkeit berühmt. Weitaus weniger bekannt ist die Tatsache, dass er auch ein begnadeter Giftmischer ist. Nur seine engsten Vertrauten schließlich wissen, dass er sich einen **Homunkulus** erschaffen hat – aus Angst vor einer eingehenden Befragung durch den „Orden der flammenden Wahrheit“ über schwarzmagische Umtriebe hält er das Wesen in seinem Haus verborgen. Niemand außer ihm kennt jedoch sein größtes Geheimnis: Durch den langjährigen Umgang mit den verschiedensten alchemistischen Ingredienzien erwarb er die Fähigkeit, willentlich seine körperlichen und geistigen Eigenschaften zu verändern.

Er verfügt stets über **mehrere Wurfbomben** und trägt unter der Kleidung verborgen einen **Wurfdolch mit Lähmungsgift**. Er besitzt bereits die **Brille des Meisteralchemisten** (Wahrnehmung III) und forscht nach dem Verbleib der anderen Teile der „Kluft des Meisteralchemisten“.

Name: Meysther Mehltheur

Volk: Mensch **Kultur:** Votarreycher **Klasse:** - (Krämer)

Stufe: 5

KÖR: 6 **AGI:** 6 **GEI:** 8

STÄ: 0 BE: 0 VE: 5

HÄ: 0 GE: 4 AU: 5

☪ 16 ☪ 6(+1) ☪ 6(+1) ☪ 4 ☪ 6(+1) ☪ 9

Talente: Bildung I, Handwerk (Händler) III, Schlitzohr III

Beschreibung: Hennslin Mehltheur, der von allen Bewohnern von „Torffhausen“ nur ehrerbietig Meysther Mehltheur genannt wird, ist ein kleiner, quirliger Mann mit grauen Locken und einem penibel gestutzten Spitzbart. Er ist stets nach der neuesten Mode gekleidet und bevorzugt kräftige Farben. Auch in seinen Adern fließt das kaufmännische Geschick seiner Vorfahren: Den Krämerladen, der bereits seit drei Generationen im Familienbesitz ist, führt er trotz seiner unangenehm hohen, schnarrenden Stimme mit großem Geschick.

Opportunistisch, wie er nun einmal ist, erhalten Angehörige der Kirche und des Ordens sowie Adelige einen gewaltigen Rabatt in seinem Laden, während er gewöhnliche Reisende und die

„Nöivelland“ ist © Ursus Piscis. Einige Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist unter der CC BY-NC-SA 3.0 Deutschland Lizenz lizenziert.

„Dungeonslayers“ ist © Christian Kennig und wird unter der CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz verwendet.

Karte „1 Map 1000 Dungeons“ ist © Tarin. Einige Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist unter der CC BY-NC-SA 3.0 Deutschland Lizenz lizenziert.



Dorfbewohner ganz ordentlich zur Kasse bittet. Dabei muss man ihm zugute halten, dass sein Laden stets gut sortiert, seine Waren von vernünftiger Qualität und seine Bediensteten sehr auf Höflichkeit bedacht sind.

Aus Eitelkeit ist er stets mit **Rapier und Parierdolch** bewaffnet, obwohl kaum damit umzugehen weiß und sich auf die treuen Dienste eines riesigen, stummen Leibwächters verlassen muss, der ihn ständig begleitet.

Name: Peipiff, der „Gyftler“

Volk: Rattling **Kultur:** Bande **Klasse:** Zauberer (Alchemist)

Stufe: 10

KÖR: 5 **AGI:** 7 **GEI:** 8

STÄ: 0 BE: 0 VE: 10

HÄ: 4 GE: 5(+1) AU: 0

♥ 19 ♡ 9 ○ 9 □ 5,5 ⚔ 5 🛡 12(+1)

Volksfähigkeiten: Dunkelsicht, Geschwind, Klein, Leichtfüßig, Lichtempfindlich, Schnell, Zäher als sie aussehen

Talente: Alchemie VII, Heimlichkeit III, Schlitzohr I

Zauber: -

Beschreibung: Peipiff ist ein Rattling in den besten Jahren mit dunkelbraunen Fell und bernsteinfarbenen Augen. Er trägt meistens eine zweckmäßige, robuste Arbeitskleidung, die ihn etwas vor Feuer und Säure schützt. Von seiner Sippe wurde bereits als Halbwüchsiger wegen Aufsässigkeit verstoßen und landete nach einigen Umwegen in der Unterwelt von „Schwadenstein“, wo er bald von einem alternden Banden-Alchemisten als Lehrling ausgenommen wurde. Peipiff ist vor allem als Giftmischer bekannt, der eine Vielzahl verschiedener Einnahme-, Kontakt- und Waffengifte kennt.

Der Rattling führt stets **vier Wurfdolche** mit sich, die mit Schadens- bzw. Lähmungs- oder Betäubungsgift bestrichen sind. Seit er von der **Kluft des Meisteralchemisten** hörte, ist er besessen von dem Wunsch, alle Teile zusammenzutragen. Er ist bereits im Besitz der **Handschuhe** (+1 Geschick), weiß, dass sich die Brille bei Erez Kohn befindet und sinnt darüber nach, wie er sie erlangen könnte.

Name: Meysther Aertzbergk

Volk: Mensch **Kultur:** Votarreycher **Klasse:** - (Schmied)

Stufe: 4

KÖR: 8 **AGI:** 7 **GEI:** 5

STÄ: 6 BE: 0 VE: 1

HÄ: 3 GE: 3 AU: 0

♥ 27 ♡ 11 ○ 7 □ 4,5 ⚔ 14 🛡 10

Talente: Einstecker II, Handwerk (Schmied) III, Schlitzohr I

Beschreibung: Sebbolt Aertzbergk ist der einzige Schmied in „Torffhausen“ und Umgebung. Mit einer Größe von fast zwei Schritt ist er ein wahrer Hüne mit breiten Schultern, der alle anderen Männer des Dorfs überragt. Genauso auffällig wie seine Größe sind sein wilder Haarschopf und sein buschiger Vollbart, die beide feuerrot sind. Zusammen mit seinen Gehilfen ist er nicht nur als Grobschmied tätig, sondern versteht sich auch auf das Herstellen und Reparieren von gängigen Rüstungen und Waffen, die jedoch nicht die Qualität der Erzeugnisse eines echten Waffenschmieds erreichen. Man sieht ihn stets nur in grober Arbeitskleidung, lediglich den schweren Lederschurz legt er nach getaner Arbeit ab. Im Dorf

„Nöivelland“ ist © Ursus Piscis. Einige Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist unter der CC BY-NC-SA 3.0 Deutschland Lizenz lizenziert.

„Dungeonslayers“ ist © Christian Kennig und wird unter der CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz verwendet.

Karte „1 Map 1000 Dungeons“ ist © Tarin. Einige Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist unter der CC BY-NC-SA 3.0 Deutschland Lizenz lizenziert.



ist Sebbolt Aezrtbergk wegen seines Hitzkopfs berüchtigt – vor allem, wenn er über den Durst getrunken hat, lässt er keine Gelegenheit aus, einen Streit vom Zaun zu brechen und seinen Gegner mit ein paar wuchtigen Faustschlägen zu Boden zu schicken. Seine Gehilfen müssen besonders unter seinem Jähzorn leiden und bleiben nur bei ihm, weil er sie stets rechtzeitig und großzügig bezahlt.

Jedes Jahr werden der **riesige Amboss** und sein **Schmiedehammer** von Pater Ullrych mit dem Segen des „Heylighen Sifridt“ geweiht, wodurch Sebbolt sein Werk besser von der Hand geht (+2 auf alle „Schmieden“-Proben).

Name: Frau Walppurgen

Volk: Mensch Kultur: Votarreycher Klasse: - (Wirtin)

Stufe: 3

KÖR: 7 AGI: 6 GEI: 7

STÄ: 0 BE: 0 VE: 2

HÄ: 2 GE: 6 AU: 2

♥ 19 ♡ 9 ○ 6 ◻ 4 ⚔ 7 ⚔ 12

Talente: Charmant I, Handwerk (Kochen) III, Schlitzohr I

Beschreibung: Frau Walppurgen ist die Besitzerin des Gasthauses zur „Tann-Wirthin“ in „Torffhausen“. Die rundliche Mittfünfzigerin mit den roten Wangen und dem grauen Haarknoten übernahm nach dem frühen Tod ihres Mannes die Leitung des gesamten Gasthauses, in dem sie schon zuvor die Küche geführt hatte. Frau Walppurgen ist eine ausgezeichnete Köchin und achtet sehr auf Ordnung und Sauberkeit in ihrem Haus. Bei ihr muss man nicht einmal im Schlafsaal Bedenken haben, sich Wanzen oder Flöhe zu holen. Allerdings lässt sie sich dafür auch von ihren Gästen gut bezahlen – auch ihre Preise sind für die Gegend als gehoben zu bezeichnen. Frau Walppurgen ist zwar eine geschäftstüchtige, aber auch freundliche und fromme Frau, die wahrhaft Bedürftigen so manches Almosen zukommen lässt. Das Gesinde in ihrem Haus führt sie mit fester Hand, beutet es dabei aber keineswegs aus.

Ein **Amulett**, das mit dem **Segen der „Heylighen Aellin“** (der Schutzpatronin der Familie und des heimatlichen Herds) **geweiht** wurde, verleiht ihr +3 auf alle „Kochen“-Proben.

Name: Yayal Sujami

Volk: Mensch Kultur: Wöillsche Vagandthe Klasse: Späher (Spielmann)

Stufe: 6

KÖR: 6 AGI: 6 GEI: 8

STÄ: 0 BE: 0 VE: 3

HÄ: 0 GE: 5 AU: 6

♥ 16 ♡ 6 ○ 6 ◻ 4 ⚔ 6 ⚔ 11

Talente: Charmant III, Instrument (Gesang) II, Instrument (Mandoline) II, Schlitzohr I

Beschreibung: Yayal ist mit seinen feurigen Augen und der dunklen Haarpracht ein äußerst gut aussehender, junger Mann aus dem Volk der „Wöillschen Vagandthen“. Mit seinen leidenschaftlichen Liebesliedern und seiner unwiderstehlichen Art brach er bereits das Herz vieler Mädchen und Frauen und ist vermutlich einer der größten Schürzenjäger in ganz „Nöivelland“. Er kleidet sich in auffällige Farben, der Schnitt seiner Kleidung ist stets körperbetont – vor allem legt er großen Wert auf enge Hosen. Als fahrender Spielmann ist er im gesamten Ostteil „Nöivellands“ unterwegs – von „Liachtfried“ und den Siedlungen in den „Frosthyznen“ bis zu den kleinen Dörfern an der Küste der „Grau-Fluthen“. Es hat auch

„Nöivelland“ ist © Ursus Piscis. Einige Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist unter der CC BY-NC-SA 3.0 Deutschland Lizenz lizenziert.

„Dungeonslayers“ ist © Christian Kennig und wird unter der CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz verwendet.

Karte „1 Map 1000 Dungeons“ ist © Tarin. Einige Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist unter der CC BY-NC-SA 3.0 Deutschland Lizenz lizenziert.



einen guten Grund, warum er stets auf Reisen ist, denn er muss nicht selten auf der Flucht vor eifersüchtigen Ehemännern oder verärgerten Vätern das Weite suchen. Irgendwie schafft er es jedoch stets, seinen Kopf aus der Schlinge zu ziehen.

Neben einer reich verzierten, wertvollen Mandoline ist sein wertvollster Besitz ein **magisches Amulett** (Glückspilz III) in Form einer einfachen Kupfermünze, das seit Generationen im Besitz seiner Familie ist.



Einstiegsabenteuer: DER VERFLUCHTE TEMPEL

Vorgeschichte

Vor langer Zeit, noch vor der Besiedlung „Nöivellands“ durch Menschen, errichtete ein Stamm der Rattlinge in den Ausläufern der „Frosthzyinnen“ einen kleinen Tempel zu Ehren der „Hohen Mutter“.

Die unterirdisch angelegten Räumlichkeiten dienten aber auch dazu, Höhlenjägern und Stammeskriegern, die die Grenzen des Stammesgebiets bewachten, einen sicheren Rückzugsort zu bieten.

Nach und nach wurden die Rattlinge aber durch die vorrückenden menschlichen Siedler aus diesem Gebiet verdrängt und mussten schließlich den Tempel aufgeben. Um ihn jedoch vor einer Entweihung zu schützen,

wurde das Eingangstor versiegelt und der Zugang verschüttet. Schließlich opferten die eingeschlossenen Tempelwächter und die Hohe Priesterin in dunklen Ritualen ihr Leben, um den Tempel auch nach ihrem Tod beschützen zu können.

Vor wenigen Tagen führten heftige Unwetter zu einem großen Erdbeben, das den bisher verborgenen Zugang freigab ...

Einstieg

Bei einer Rast/Übernachtung in dem einsam gelegenen Gasthaus „Eyliger Wandtherer“ an einer Straße, die von „Schwadenstein“ in die „Frosthzyinnen“ führt, fällt den SCs auf, dass sie ausschließlich von Frauen mit rotgeweinten Augen bedient werden. Auf Nachfrage erfahren sie, dass der Wirt und sein einziger Sohn seit drei Tagen verschollen sind, da sie eine Höhle erkunden wollten, deren Zugang sie beim erst wenige Tage zuvor beim Jagen entdeckt hatten. Falls die SCs spontan ihre Hilfe anbieten, bedankt sich die Wirtin überschwänglich und bietet ihnen als Dank sämtliche Ersparnisse (in der Höhe von 100 GM) an, falls sie ihren Mann und ihren Sohn zurückbringen. Falls die SCs nicht reagieren, bittet sie die Wirtin zwar um Hilfe, bietet aber nur 50 GM als Belohnung an.

An zusätzlicher Ausrüstung kann die Wirtin nur mit Wegzehrung, Fackeln und Seilen dienen. *Hinter dem Gasthaus befindet sich eine winzige, liebevoll gepflegte Kapelle zu Ehren des „Liachtvotar“. Jeder SC, der hier betet, wird gesegnet und erhält bis zum Ende des Abenteuers +1 auf alle Proben.*

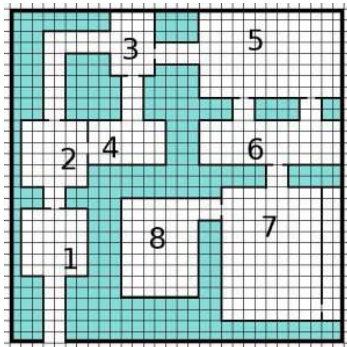
Den Weg zum Höhlenzugang kann die Wirtin nach den vagen Angaben ihres Mannes nur sehr ungenau beschreiben, anscheinend liegt er in nordöstlicher Richtung und kann nach einem etwa zweistündigen Fußmarsch auf einem schmalen Waldweg erreicht werden.

Auf ihrem Weg kommen die Helden an einer heiligen Quelle vorbei, deren Wasser wie Weihwasser wirkt. Zauberwirker können dies mit einer gelungenen „Magie spüren“-Probe erkennen. Außerdem können die SCs bei gelungenen „Bemerken“-Proben ein „Votarhül“-Kraut pro SC am Wegesrand entdecken.

Tatsächlich finden die SCs nach etwa zwei Stunden und einer kurzen Suche den Eingang, da ihnen umgerissene Bäume und Felsbrocken den Weg weisen.

Aus dem dunklen Höhleneingang, der den Gang zu Raum 1 darstellt, weht ein kühler Hauch, der unangenehm nach Verwesung und Moder riecht ...

Der Tempel



Raum 1: Ehemaliger Raum der Grenzwächter mit verrotteten Tische und Bänke sowie Inschriften an den Wänden (*altertümliche Rattiek-Rhunen, erfolgreiche „Wissen“-Probe +8: Geschichte des Tempelbaus, Lobpreisungen der Hohen Mutter*).

Die Tür in der Nordwand scheint erst vor kurzem aufgebrochen worden zu sein.

(*Das Aufbrechen der Tür aktivierte die Zauber, die die Skelette und die Mumie zu ihrem unheiligen Leben erwecken*).

Raum 2: Ehemaliger Gebetsraum mit verwitterte Fresken (Kampf- und Jagdszenen) an den Wänden, Nordwand: offene Türe, die in einen Gang führt, Ostwand: Geheimtür (TW: 6).

Gang (zwischen den Räumen 2 und 3): *Gelungene „Bemerken“-Proben zeigen, dass Boden, Decke und Wände, voller kleiner Löcher, Risse und Spalten sind, aus denen man leises Scharren und Quieken hört. Je näher die SCs Raum 3 kommen, desto stärker wird der Verwesungsgeruch.*

(*Das Durchschreiten des Gangs löst einen uralten Zauber aus, der Rattenschwärme herbeiruft*).

Raum 3: Fallenraum, vor der versperrten Tür in der Ostwand liegen die zwei stark abgenagten, bereits leicht verwesenen Leichen eines Mannes und eines Knaben (folgende Habseligkeiten sind noch verwendbar: 2 Laternen, 2 Fläschchen Lampenöl, 10m Seil, 1 Dolch, 1 Streitkolben). *Sobald sich alle SCs im Raum befinden, ergießen sich Rattenschwärme aus dem Gang (pro SC ein Schwarm mit SCW 8, Werte siehe GRW S. 122).*

Südwand: Geheimtür (TW: 8).

Raum 4: Umgehung der Rattenfalle durch Geheimraum und kurzem Gang, Nordende: Geheimtür (TW: 8). Gleichzeitig ehemaliger Lagerraum und Vorratskammer, verrottete Regale, Fässer.

Raum 5: Ehemaliges Schlafquartier und Speisesaal, verrottete Möbel (Tisch, Sessel, Betten und Kästen). In den Überresten der Möbel finden sich bei genauer Suche mehrere Münzen und kleine Schmuckstücke im Gesamtwert von 30 GM.

Südwand: im Westteil eine Tür, hinter der kurzer Gang nach Raum 6 führt. Kurz nach der Tür löst Druckplatte (TW: 4) einen Steinschlag aus der Decke aus (PW: 12). Im Ostteil eine Geheimtür (TW: 6), dahinter gefahrloser Gang nach Raum 6.

Raum 6: Ehemaliger Raum der Tempelwächter, verrottete Waffen- und Rüstungsstände.

Raum 7: Ehemalige Tempelhalle mit hoher Kuppel, verrottete Gebetsbänke, Teppichreste, verrostete Feuerschalen, in Südwestecke: doppelt mannshohe Steinstatue der „Hohen Mutter“ in ihrer dreifaltigen Gestalt (Jugend, Reife, Alter): drei aufrecht gehende, weibliche Ratten mit vergoldeten Krallen und Zähnen sowie faustgroßen Opalen als Augen.



Davor halten die Skelette der Tempelwächter ihre stumme Wache (pro SC ein Skelett, Werte siehe GRW S. 122, allerdings mit halbiertes LK wegen GK: klein) und greifen sofort an, sobald die SCs die Tempelhalle betreten.

Raum 8: Ehemaliges Gemach der Hohe Priesterin, leerer Sarkophag. *Die Mumie der Hohen Priesterin (Werte siehe GRW S. 118, allerdings mit halbiertes LK wegen GK: klein) setzt sich langsam in Richtung Raum 7 in Bewegung, sobald die SCs diesen Raum betreten, um die Skelette im Kampf zu unterstützen.*

Rückkehr:

Wenn die SCs der Wirtin die Leichname ihres Mannes und ihres Sohnes übergeben, ist diese trotz ihrer Trauer bereit, die versprochene Belohnung zu bezahlen. Sollten die SCs angesichts ihres Herzeleids darauf verzichten, erhalten sie lebenslang freie Kost und Logis.

Erfahrungspunkte:

Pro Raum.....1EP
Kampf..... (besiegteEP/SC)EP
Rollenspiel.....0-30 EP
Eingang verschütten.....15EP
Für das Abenteuer.....30EP

Die Feueropale der Statue:

Jeder dieser dunkelroten Halbedelsteine kann bei einem unwissenden Händler sicherlich um 100 GM verkauft werden.

Allerdings liegt ein übler Fluch auf ihnen:

Jeder Diener des Lichts, der einen Stein berührt, erhält einmalig W20/2 nicht abwehrbaren Schaden durch Schattenmagie.

Zudem läuft jeder SC, der einen Stein in Besitz nimmt, Gefahr, dem Bösen zu verfallen: Alle 24 Stunden muss eine Probe auf GEI+VE bestanden werden, sonst erhält der SC einen Rang in „Diener der Dunkelheit“ (Ränge in „Diener des Lichts“ gehen dabei verloren!), wobei die Probe jedes Mal um +2 erschwert wird.

Wer ein solches Artefakte besitzt und damit aufgegriffen wird, gilt als Schwarzmagier und wird von den Häschern des „Ordnen der flammenden Wahrheit“ dem reinigenden Feuer ihrer Scheiterhaufen übergeben ...



SPIELFERTIGE SCs DER STUFE 1

Chizzak

Volk: Echsling **Kultur:** Sumpfsippe **Klasse:** Krieger (Stammeskrieger)

Stufe: 1

KÖR:8 AGI:8 GEI:4

STÄ:4 BE:2 VE:0

HÄ:4 GE:0 AU:0

♥ 25 ♣ 16 ○ 10(Krummdolch)/7(Streitaxt) ☞ 4,5 ♣ 16 ♣ 8

Volksfähigkeiten: Langlebig, Magieresistent, Zäh

Talente: Einstecker I, Kämpfer I

Ausrüstung: Kettenpanzer, Helm, Streitaxt, Dolch, Rucksack, Decke, Wasserschlauch, 2 GM

Elspeth, die „Aelsther“

Volk: Mensch **Kultur:** Bande **Klasse:** Späherin (Diebin)

Stufe: 1

KÖR:5 AGI:8 GEI:7

STÄ:0 BE:3 VE:2

HÄ:0 GE:5 AU:0

♥ 15 ♣ 5 ○ 12 ☞ 5 ♣ 5 ♣ 13

Talente: Ausweichen I, Diebeskunst I, Heimlichkeit I

Ausrüstung: Kleidung, Dolch, 4 Wurfmesser, Dietrich, Seil, Rucksack, Decke, Wasserschlauch, 3 GM

Fnieek von den Eisenzähnen

Volk: Rattling **Kultur:** Bergstamm **Klasse:** Späher (Jäger)

Stufe: 1

KÖR:7 AGI:8 GEI:5

STÄ:0 BE:3 VE:0

HÄ:2 GE:5 AU:0

♥ 19 ♣ 10 ○ 14(Dolch)/11(Armbrust) ☞ 6 ♣ 7 ♣ 16

Volksfähigkeiten: Dunkelsicht, Geschwind, Klein, Leichtfüßig, Lichtempfindlich, Schnell, Zäher als sie aussehen

Talente: Jäger I, Schütze I

Ausrüstung: Lederpanzer, Krummdolch, Leichte Armbrust, 2xVotarhülfe, Rucksack, Decke, Wasserschlauch, 4 GM



Mechtelt, die „Schwarze“

Volk: Mensch Kultur: Bande Klasse: Späherin (Meuchlerin)

Stufe: 1

KÖR:7 AGI:7 GEI:6

STÄ:1 BE:3 VE:0

HÄ:1 GE:5 AU:0

☪ 18 ☪ 9 ☪ 11(Dolch) / 8(Armbrust) ☪ 4,5 ☪ 8 ☪ 15

Talente: Ausweichen I, Heimlichkeit I, Schütze I

Ausrüstung: Lederpanzer, Dolch, Leichte Armbrust,
Waffenpaste, Rucksack, Decke, Wasserschlauch, 3 GM

Pater Cunradt

Volk: Mensch Kultur: Votarreycher Klasse: Heiler (Priester des Liachtvotar)

Stufe: 1

KÖR:8 AGI:4 GEI:8

STÄ:1 BE:0 VE:4

HÄ:1 GE:0 AU:5

☪ 19 ☪ 9 ☪ 4 ☪ 3,5 ☪ 10 ☪ 4 ☪ 13 ☪ 8

Talente: Bildung I, Diener des Lichts I, Wissensgebiet (Schwarze Magie) I

Zauber: Segen

Ausrüstung: Runengeschmückte Robe, Streitkolben,
Hl. Symbol, Rucksack, Decke, Wasserschlauch, 4 GM

Pernhardt vonn Frosthurg

Volk: Mensch Kultur: Votarreycher Klasse: Krieger (Ordensritter)

Stufe: 1

KÖR:8 AGI:6 GEI:6

STÄ:4 BE:1 VE:0

HÄ:4 GE:0 AU:1

☪ 25 ☪ 15 ☪ 7(Dolch) / 4(Bihänder) ☪ 3,5 ☪ 15 ☪ 6

Talente: Diener des Lichts I, Einstecker I, Reiten I

Ausrüstung: Brustharnisch, Helm, Bihänder, Dolch,
Rucksack, Decke, Wasserschlauch, 2 GM

Quipp, der „Pulvver-Ratz“

Volk: Rattling Kultur: Bande Klasse: Zauberer (Adept der Alchemie)

Stufe: 1

KÖR:5 AGI:7 GEI:8

STÄ:0 BE:2 VE:3

HÄ:0 GE:5 AU:0

☪ 15 ☪ 5 ☪ 12(Dolch) ☪ 5,5 ☪ 5 ☪ 15

Volksfähigkeiten: Dunkelsicht, Geschwind, Klein, Leichtfüßig, Lichtempfindlich, Schnell,
Zäher als sie aussehen

Talente: Alchemie I, Heimlichkeit I

Ausrüstung: Kleidung, Krummdolch,
3xWurfbombe, Rucksack, Decke, Wasserschlauch, 2 GM

„Nöivelland“ ist © Ursus Piscis. Einige Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist unter der CC BY-NC-SA 3.0 Deutschland Lizenz lizenziert.

„Dungeonslayers“ ist © Christian Kennig und wird unter der CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz verwendet.

Karte „1 Map 1000 Dungeons“ ist © Tarin. Einige Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist unter der CC BY-NC-SA 3.0 Deutschland Lizenz lizenziert.



Schmuel Issachar

Volk: Mensch **Kultur:** Kheymische **Klasse:** Zauberer (Adept der Alchemie)

Stufe: 1

KÖR:5 **AGI:**7 **GEI:**8

STÄ:0 BE:0 VE:4

HÄ:1 GE:5 AU:0

♥ 16 ♡ 6 ○ 8 ◻ 4,5 ◻ 5 ◻ 12 ◻ 8 ◻ 13

Talente: Alchemie II, Bildung I

Zauber: -

Ausrüstung: Kleidung, Dolch,

Reise-Alchemieset, 1xHeiltrank, Rucksack, Decke, Wasserschlauch, 4 GM

Shandor Goral

Volk: Mensch **Kultur:** Wöillsche Vagandthe **Klasse:** Späher (angehender Hexenjäger)

Stufe: 1

KÖR:6 **AGI:**8 **GEI:**6

STÄ:0 BE:4 VE:1

HÄ:1 GE:4 AU:0

♥ 17 ♡ 7 ○ 13 ◻ 5 ◻ 6 ◻ 14

Talente: Diener des Lichts I, Handwerk (Bogenbauer I), Jäger I

Ausrüstung: Kleidung, Dolch, Langbogen,

2xWeihwasser, Waffenpaste, Rucksack, Decke, Wasserschlauch, 3 GM

Ssissesch, der „Szaebel-Echs“

Volk: Echsling **Kultur:** Bande **Klasse:** Krieger (Söldner)

Stufe: 1

KÖR:8 **AGI:**7 **GEI:**5

STÄ:3 BE:0 VE:0

HÄ:3 GE:4 AU:0

♥ 21 ♡ 13 ○ 7(Krummschwert)/5(Armbrust) ◻ 3,5 ◻ 14 ◻ 13

Volksfähigkeiten: Langlebig, Magieresistent, Zäh

Talente: Kämpfer I, Schwimmen

Ausrüstung: Lederpanzer, Krummschwert, Leichte Armbrust,

Waffenpaste, Rucksack, Decke, Wasserschlauch, 3 GM

Tikvah Naftali

Volk: Mensch **Kultur:** Kheymische **Klasse:** Heilerin (Priesterin des Kheym)

Stufe: 1

KÖR:5 **AGI:**7 **GEI:**8

STÄ:0 BE:0 VE:3

HÄ:0 GE:3 AU:5

♥ 15 ♡ 5 ○ 7 ◻ 4,5 ◻ 6 ◻ 12 ◻ 13 ◻ 11

Talente: Bildung I, Diener des Lichts I, Handwerk (Heilkunst) I

Zauber: -

Ausrüstung: Runengeschmückte Robe, Kampfstab,

Hl. Symbol, 4xVotarhülfe, Rucksack, Decke, Wasserschlauch, 4 GM

„Nöivelland“ ist © Ursus Piscis. Einige Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist unter der CC BY-NC-SA 3.0 Deutschland Lizenz lizenziert.

„Dungeonslayers“ ist © Christian Kennig und wird unter der CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz verwendet.

Karte „1 Map 1000 Dungeons“ ist © Tarin. Einige Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist unter der CC BY-NC-SA 3.0 Deutschland Lizenz lizenziert.



Tsurtitsa Rajput







Volk: Mensch Kultur: Wöillsche Vagandthe Klasse: Kriegerin (Söldnerin)

Stufe: 1

KÖR:8 AGI:7 GEI:5

STÄ:4 BE:2 VE:0

HÄ:4 GE:0 AU:0

 22  15  10  4  15  6

Talente: Ausweichen I, Kämpfer I, Schlitzohr I

Ausrüstung: Brustharnisch, Rapier, Parierdolch,
Waffenpaste, Rucksack, Decke, Wasserschlauch, 2 GM