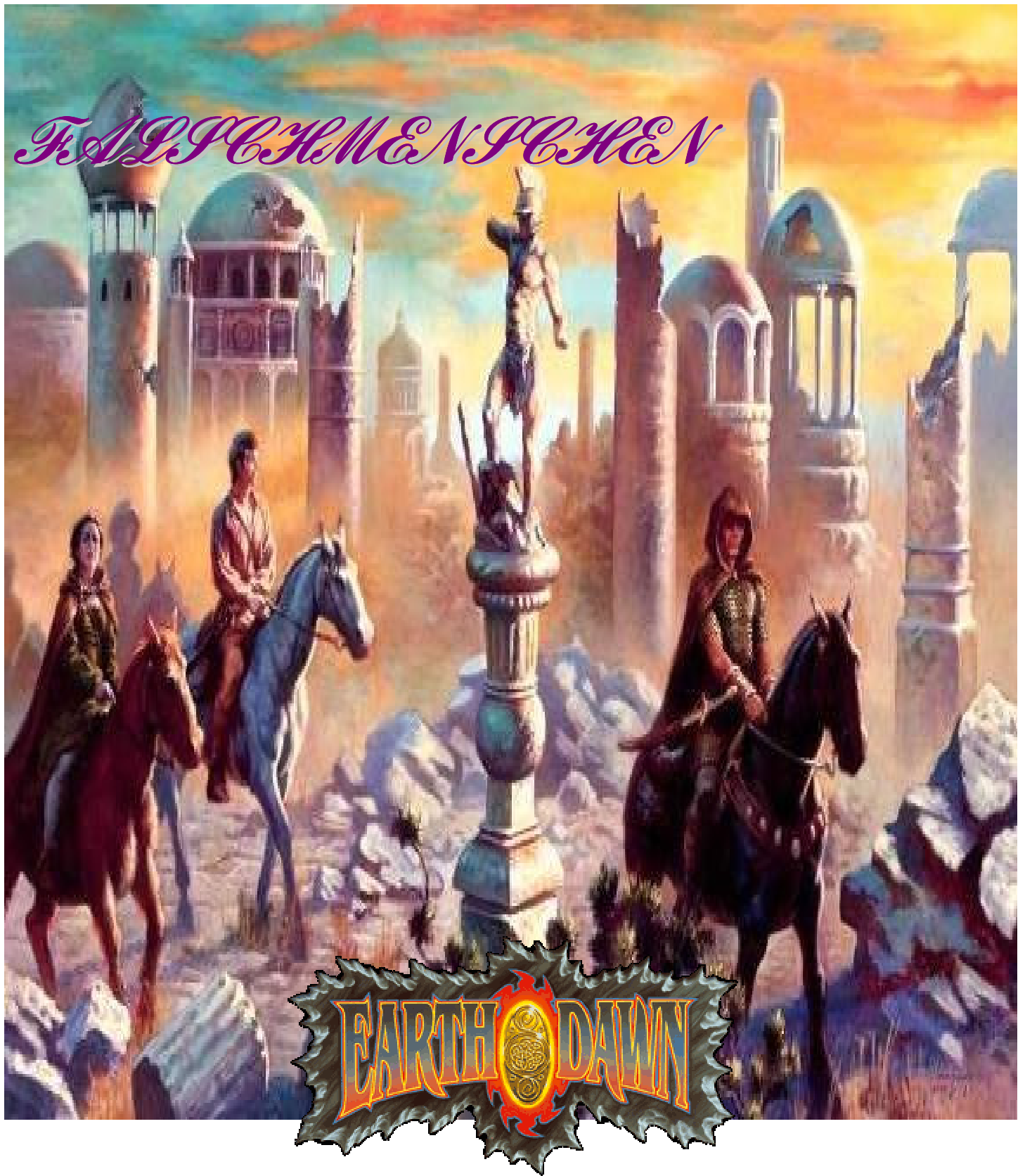


# FALSCHMENSCHEN



*Kurzer Überblick*

*Ort: Tylon Berge In der Nähe Kratas (die Stadt der Diebe, Gartlik Einauge)*

Seite 1 von 21

Earthdawn - Abenteuer - Sehr gut ausgearbeitet - Falschmenschen - Kreis 1-3 Kratas.doc

1. Treffen auf den Überfallenen Flüchtlingszug der Elfen, Kontakt mit Dämon „Krataxor“ und seinen zwei Handlangern, welche aus Krokodilköpfen und einem Tintenfischtorso bestehen. Die Spieler werden in letzter Sekunde von einer Stahlmenschenpatrolie gerettet, welche von „Horon Schatzmeister“ ausgesandt wurden. Die Elfen können einen Tippy geben da sie in den Bergen einige Verfallene Bauwerke sahen und dort rasteten.
2. Nachdem die Falschmensen verschwunden sind werden die Spieler noch gebeten die Flüchtlinge (kommen aus dem Süden ausserhalb Barsaives um sich aus der Sklaverei zu befreien) in die nächste Stadt zu begleiten. Nach zwei Tagesreisen kommen sie in Kratas an. Hier werden sie in einem Lokal von einem schwarz gekleideten Windlingmagier Namens „Schratak Kratamarak“ (gehört zu der verfluchten Windlingsrasse die die Theraner für ihre Zwecke benutzen) eigentlich gehört er der Disziplin der Geisterbeschwörer an (7. Kreis) beherrscht aber auch einige Elementaristenzauber(5. Kreis) nur keine Magierzauber wie er behauptet.
3. Von Schratak erhalten sie den Auftrag in eine Nahegelegene Ruinenanlage zu gehen, die Überreste von „Pharan`dor“ einer Uraltten Stadt die noch aus der Zeit vor der ersten Plage stammt, sie liegt in den Tylon Bergen tief im Felsgestein, und man muss ein Labyrinth überwinden um überhaupt dorthin zu finden. Dort sollen sie nach einem prächtig geschmücktem Turm Ausschau halten und diesen durchsuchen, hinweise auf einen Zauberer Namens „Horon Schatzmeister“ könnten ihnen weiterhelfen, Schratak braucht alles an Unterlagen was sie von diesem finden können, aber insbesondere eine Formel zur Erschaffung von künstlichen Wesen aus Holz, Wachs, Stein und Stahl, ebenso wie einen Schwarzen Gusseisernen Kessel ungefähr 50 Cm Breit und mit Rotglühenden Lettern (Falschmensenherstellung -und belebung dort werden sie auch auf die Seelenkrüge treffen die später für „Horon Schatzmeister“ so wichtig werden). Als Belohnung verspricht er ihnen 200 Goldstücke pro Person und verspricht hier zu warten. (was er jedoch nicht tut sondern mit einer schwarzen Kohorte der Theraner der Gruppe folgt um auf jeden Fall in den Besitz zu kommen, hierbei wird ein Unsichtbarkeitszauber benutzt)
4. Jedoch werden die Charaktere danach zu Gartlik Einauge gerufen, dieser hat über dunkle Kanäle wind davon bekommen, das die Theraner an irgendwas Interesse haben, das mit den Spielern zu tun hat. Er versucht also mit verschiedenen Methoden mehr herauszukriegen, zuerst bedankt er sich für die Bekämpfung der Dämonen, um im nächsten Moment knallharte Drohungen von sich zu geben. Letztlich wird er versuchen das Maximum für sich und Kratas herauszuholen, er wird die Spieler im Auge behalten(hihihi) und wehe sie lassen sich noch mal in Kratas blicken, mit etwas das ihm nützlich sein könnte und wehe wenn nicht. Dafür setzt er sogar seinen besten Assasinen die Elfe D`elma`ka oder auf der Straße „Rabe“ auf die Gruppe an, sie soll das Geheimnis für ihn klären.
5. Finden der Stadt „Pharan`dor“, durchqueren der Tylonberge (Wetter; Kleidung muss der Kälte angemessen sein, ansonsten Schaden der Stufe 5) und auffinden der alten Lagerstätte der Flüchtlinge, Angriff durch zwei Gargoyles, anschließende Suche erfolglos, aber dort spukt es und nur durch ein Gespräch mit dem laange verstorbenen Kriegeradepten „Zentros Hornträger“ erschließt sich ihnen das Unterirdische Labyrinth, weil Zentros sie führt. Ohne Ihn hätten sie den Weg nie gefunden. Im Labyrinth treffen sie auf eine Phantomtänzerin G.B.P.324 Schließlich Ankunft in „Pharan`dor“ und Entdeckung des alten Turms der Hochmagier, (Kampf mit 9 Kadavermenschen) hier treffen mit der gespinstartigen Gestalt von „Horon Schatzmeister“ der versucht die Spieler zu überreden ihm seine Formel aus der Kammer der Bewahrung zu holen. Später braucht er ihre Hilfe um mit einem Blutritual eines der Spieler seinen Geist in den Drachen zu versetzen, was er ihnen natürlich nicht erzählt. (dieser verliert dauerhaft einen TP (Blutmagie)erhält aber 1000 LP für die Tat!). Verspricht ihnen aber auch weitergehende magische Schätze.
6. Natürlich Begegnung mit dem Schlitzer Dämon auf dem Weg zur Kammer, dieser ist kaum zu schlagen, erst in der Kammer der Bewahrung finden sie einen Hinweis auf die Kammer des Schatzes und dort finden sie einen Frank, den die letzten Überlebenden Hochmagier damals brauten, um einem ihrer Krieger die Möglichkeit zu geben, den Dämon zu töten (für eine Stunde plus 5 auf Attributstufen Stärke und Ges. und plus 50 TP/5 Stufen auf Initiative/alle Talente

und + 5 Rüstungsschutz (Mystisch und Physisch) danach totale Erschöpfung (es bleibt ein plus eins Bonus auf die WERTE von Stärke und Geschicklichkeit, jedoch kann die Person die nächsten zwei Tage nicht gegen Jemanden kämpfen). Außerdem findet sich ein ähnlicher Frank für magisch begabte, der ihre Werte in Willenskraft und Wahrnehmung dauerhaft um eins erhöht, ohne Nachteile.

7. Nach dem Tode „Schlitzers“ kommen sie mit Kessel und Spruchrollen aus der Kammer der Bewahrung und laufen prompt Schratok, seinen sechs Theranischen Soldaten und 4 Wachsmenschen mit Kurzschwertern in die Arme, dieser verlangt die sofortige Herausgabe und das die Helden verschwinden. Wenn sie dies tun werden sie sich in zukünftigen Abenteuern mit den Folgen zu befassen haben mit Schratok als Gegenspieler und einer Armee von Falschmenschen.
8. Schließlich kommen sie zu Koron, dieser kann ein Ritual ausführen, welches angeblich nur zu einer Kurzzeitigen Wiederherstellung seines Körpers dient (fragt Spieler) um den Kessel dann zerstören zu können, da nur er dies vermag, hierfür wird der Kessel und die Formel benötigt, danach zieht der Geist Koron durch ein Fenster als Schliere davon und belebt die Drachenstatue.
9. Koron der Obsidiandrache findet die Spieler und bedankt sich und klärt sie über seine zukünftigen Pläne auf, er wird die anderen zu beleben versuchen um die Welt endgültig von den Dämonen zu befreien, sollten die Helden also mal ein Problem haben mit dem sie alleine nicht fertig werden können sie immer zu Koron Schwarzglanz (sein neuer Name) kommen und er wird ihnen zu helfen versuchen.
10. Belohnung, viel Gold (etwa 1000), eine Orichalkummünze für jeden und das Versprechen ihnen zu helfen, außerdem kann er magisch begabten Helden eine Ausbildung bzw. seltene Zauber beibringen. Nach dem Verlassen der Höhlensysteme bemerken die Spieler noch ein theranisches Kleinluftschiff, welches etwa 20 Meter über dem Berg schwebt und wohl auf die Rückkehr von Schratok wartet, eventuell eine Möglichkeit für die Spieler???
11. ENDE

Koron erschafft sein eigenes Volk neu und ein Königreich aus Falschmenschen, das den Spielern helfen oder zur Bedrohung werden könnte.

### Beginn der Geschichte:

Eure Reise Richtung Märkteburg geht weiter, nach den Entbehrungen der letzten Wochen freut ihr euch schon auf ein Warmes Zimmer und ein weiches Bett in der Stadt. Kratas, welche ihr schon bald erreichen werdet, schließlich sind die Tylon Berge schon seit Tagen zu sehen und von jetzt an können es höchstens noch zwei Tagesreisen sein.

Ihr überquert gerade eine kleine Hügelkette, die Hügel stehen in saftigem grün und der starke Regen der letzten Zeit ist auch verschwunden, so das nun ein blauer Himmel und ein angenehmes Lüftchen um euch ist, ein Bussard zieht gerade seine Kreise über euch, als ihr einen Schrei vernehmt.

Das kleine Elfenmädchen, welches da mit den Tränenüberströmten Wangen und einem Wasserfall aus goldenen Haaren, auf euch zu getaucht kommt schluchzt, heult und zuckt bis ihr es erreicht habt.

„Mein Name ist Val ri tama und ich ... schluchz... meine Eltern... heult... dort hinten, bitte ihr müsst meine Eltern retten, bitte helft uns doch.“

Sie bricht zusammen und die Farbe entweicht ihrem kirschblütenfarbenen Gesicht, jetzt erst bemerkt ihr einen großen Riss der sich durch das Fleisch auf ihrem Rücken zieht und aus dem ständig frisches dunkles Blut quillt.

#### Möglichkeiten:

- heilen des Kindes
- suche nach den Eltern
- weggehen

Dank eurer Heilbemühungen stabilisiert sich Vals Zustand, sie bleibt jedoch ohne Bewusstsein aber dank des Regens der letzten Tage könnt ihr im morastigen Untergrund ihren Spuren leicht folgen, nach 10

Minuten überquert ihr einen weiteren Hügel und seht vor euch das Nasse Grab eines großen Flüchtlingszuges, ihr könnt drei Dämonen erkennen die sich an den Elfen und Menschen gütlich tun.  
DIE DÄMONEN MW 7

Die beiden kleineren Dämonen, welche aus Krokodilköpfen und einem Tintenfischtorso bestehen, verspeisen gerade eine schreiende junge Frau, als herumjagen und geradewegs in eure Richtung schnüffeln, kurz darauf schießen sie mit wahnwitziger Geschwindigkeit auf euch zu.

**Hinter den Kulissen:** (es folgt ein Kampf bei dem sich „Kratas“ heraushält, er begnügt sich damit, allen Spielercharakteren mit Ni über 14 ein Dämonenmal zu geben, außerdem wird er kurz darauf schon von einem Haufen Steinmenschen angegriffen und zieht sich vorerst in den Astralraum zurück! Sollten die Spieler Probleme bekommen, werden ihnen ebenfalls zwei Stahlmenschen helfen, diese ziehen danach völlig unbeeindruckt, als wäre nichts gewesen weiter, oder sind einfach zerstört.)

Nach dem Kampf kommt ein hochgewachsener, aber muskulöser Elf auf euch zu „mein Name ist Tor`on ri tama und ich bin der Führer dieser Flüchtlinge, ich möchte euch danken, ohne eure beherzte Hilfe wären wir verloren gewesen.“

Toron freut sich natürlich seine Tochter lebendig wiederzusehen, leider hat er nur wenige Silberstücke die er dringend brauchen wird wenn er nach Kratas kommt. Könntet ihr uns nicht geleiten, wir haben schon einen weiten Weg aus Thera genauer Vasgothia hierher hinter uns und ihr seid die ersten die uns freundlich geneigt waren.

Wenn sie annehmen, erzählt der Elf ihnen von seiner Reise, den Theranern, Dämonen und ihrem Ziel „Märkteburg“.

Auch von einigen verlassenen Ruinen in den Tylonbergen berichtet er und das dort merkwürdige Dinge vorgingen schließlich kommt er jedoch wieder auf das gerade Erlebte zu spreche „leider werden von den Ursprünglichen 200 Personen nur etwa 30 unser Ziel Märkteburg erreichen, alleine bei dem Dämonenangriff sind etwa 20 umgekommen!“

Bei diesen Worten übermannt es ihn und auch er fängt an zu weinen und drückt die kleine Var fest an sich, „meine Ley`la wären wir in der Sklaverei geblieben, so wärest Du noch am Leben.“...

Nach zwei Tagen anstrengenden Weges liegt sie vor euch, die Stadt...

## 2. KRATAS

Als eure Karawane den Tafelberg erreichte, auf dessen Rücken die altehrwürdige Zitadelle Kratas thront, regnete es in Strömen. Vereinzelt seht ihr Lichter in der schwarzen Stadtsilhouette glimmen, die sich scharf gegen den Nachthimmel abzeichnete. Vermutlich Fackeln auf der Stadtmauer und am Tor, oder Tavernenfenster, die auch um diese Zeit noch einsam leuchteten.

Ihr folgt der Straße, die sich eng an den Fels geschmiegt nach oben schlängelte. Es war ein mühseliger Aufstieg, denn sie ist steil und das Pflaster regennass, so daß die Tiere manchmal ausglitten und die Räder der Karren nicht richtig greifen konnten. Je höher ihr kamen, desto deutlicher könnt ihr die Stadt erkennen. Eine mächtige Mauer umschlingt

Kratas wie der Gürtel eines Riesen. Ihr steuert auf das Tor zu, das einzige, wie ihr später feststellt, und im Licht der Fackeln, die den Vorplatz erleuchteten, konnte ich eine Handvoll Gestalten erkennen. Lange Ledermäntel schützen die vor dem prasselnden Regen und als die Karawane sich endlich vor dem Tor versammelt hatte, kam einer der Männer auf euch zu.

Es ist ein Ort von mächtiger Statur und einem Gesicht, daß schon viele Fäuste gesehen haben mußte.

Lässig stützte er sich auf seinen Speer und im Fackelschein seht ihr ein Auge, daß auf seinen Rundschild gemalt worden war.

Sind das die Wachen der Macht des Auges, von denen ihr schon Berichte gehört habt? Die Gesandten von Garlthik, dem legendären Dieb und Herrscher der Stadt?

*Am Tor werdet ihr von der „Stadlwache“ aufgehalten, „halt, wer in die Stadt will muss 10 Silber bezahlen“. Die Wachen nehmen sich das Recht heraus, jeden Neuankömmling gründlich zu durchsuchen, wenn er sich verdächtig benimmt - oder ihnen sein Gesicht nicht gefällt." Die Bezeichnung Stadlwache ist hier eine reine Ironie, obwohl sich die schmierigen Typen, die sich an den Stadttoren herumdrücken, selbst so nennen. Sie alle gehören der "Macht des Auges" an, der größten Diebesbande von Kratas, welche vom selbsternannten Magistraten, dem Ork Garlthik Einauge dominiert wird. Wer nicht zahlt, wird nicht in die Stadt gelassen, und wer es dennoch versucht, wird mit Waffengewalt daran gehindert.*

*Kratas ist eine vor der Plage recht große Stadt gewesen (100k), die zu einer Zitadelle wurde, welche von Dämonen überrannt wurde. Nach der Plage lockte der Reichtum viele Leute an, auch die Theraner, die Kratas besetzten. Im theranischen Krieg befreite Garlthik mit seiner Diebesarmee die Stadt.*

*Hier in der Stadt der Informationen und des Diebesguts, kann man praktisch jede Art. Ausrüstung und Dienstleistung finden, wenn man bereit ist den (höheren) Preis zu bezahlen.*

*Es ist eure erste Begegnung mit dieser Riesigen Stadt, die einst zu den prächtigsten in Barsaive gehörte, viel habt ihr über sie gehört "Schandfleck" sagen die einen, Perle die anderen, was habt ihr nicht alles gehört über diese Stadt in der der Ork Garlthik Einauge von seinem Palast die Stadt der Diebe, Informanten, Mörder, Assasinen, und Söldner „regiert“.*

*Die Streitmacht des Auges, seine persönliche Bande, kontrolliert alle wichtigen Funktionen der Stadt.*

*Kratas ist fest in der Hand der Diebe und Verschlagenen, die über die Hungernden herrschen. Dieses Bild drängt sich den Außenstehenden auf, aber es ist, wie der erste Eindruck so oft, falsch. Gerade in einer Stadt, die kein*

*Recht und Gesetz zu kennen scheint, werden die Bürger teilweise von den einzelnen Banden geschützt. Jeder Dieb erkennt, daß Diebstahl allein die Bevölkerung nicht ernähren kann. Und daher schätzt er die Bürger in seiner Nähe, die eine Gemeindefunktionieren lassen.*

*Schnell ist eine Herberge gefunden die nicht zu heruntergekommen ist, der „blutige Beutel“ hat zwar schon bessere Zeiten erlebt, aber er ist geräumig und die Zimmer sind sauber. Der Wirt ein alter Ork mit Holzbein und dem Namen „R' Org Gum“ ist zwar pöllerig aber freundlich.*

*Preise:*

*Bier 1 Silber*

*Kurly extra stark 1 Silber*

*Wein 4 Silber*

*Zimmer 3 Silber*

*Mahlzeit 2 Silber*

*Schlafsaal 4Ks(ohne Bett)*

### ***Zusammensetzung der Bevölkerung Kratas***

*ca. 48.000 Namensgeber*

*diese Zahlen beruhen auf Schätzungen:*

*Elfen 5 %*

*Menschen 32 %*

*Orks 36 %*

*Zwerge 19 %*

*Trolle 7 %*

*Iskrang 1 %*

*Obsidianer sehr wenige*

*Windlinge einige wenige*

*In Kratas darf kein Lehrmeister einer Disziplin von einem Schüler ein Entgelt für seine Dienste nehmen. Allein Kost und Logie muss der Schüler entrichten, aber für die Lehre an sich braucht er kein einziges Silberstück aufbringen.*

Man kann sich vorstellen, dass dieser Umstand viele junge, mittellose Adepten und Mächtigen-Abenteurer nach Kratas zieht. Für Außenstehende mag dieser Brauch wenig Sinn ergeben und nicht gerade lukrativ erscheinen, doch, wie sollte es anders sein, es gibt einen kleinen Haken bei der Sache. Vor Beginn der Lehre schwören Schüler und Lehrer einen Bluteid, in dem der Schüler seinem Meister eine Anzahl von Diensten verspricht, die je nach Dauer und Intensität der Lehre stark variiert. fast jeder Lehrmeister, der offiziell in Kratas als solcher anerkannt ist, gehört der Macht des Auges an. In Zeiten größter Not, wie zum Beispiel im Falle eines Krieges oder einer Belagerung, können die Lehrmeister ihre Schüler zu sich rufen und die Einlösung ihrer Dienste verlangen. Es verwundert nicht, daß Garlthik Einauge so sehr darauf drängte, diese Tradition einzuführen, denn so schafft er sich indirekt ein kleines Heer an Adepten, die der Macht des Auges aufgrund ihres Lehrschwurs ergeben sind ob sie es nun wollen oder nicht ist eine andere Frage.

#### Viertel

##### Dolchgasse (Handel)

Lokal: „Die tänzelnde Düre“

- Wirt „Grek Trumburak“ eine Orkin mittleren Alters, Vorfürer Dy Glykamal (Illusionist des 11. Kreises mit Zauberspruch „Dimensionsspalte“ in der die Zeit anders vergeht und in der man sich Ausbilden lassen kann.

##### Typische Händler

- Komakai: ein F skrang der aus dem Osten kommt um hier seine Waren zu verkaufen, seine Preise sind moderat (10% über normal) und er führt fast alles für den täglichen Gebrauch. Sein Kamm ist schon reichlich grau und faltig, was für sein hohes Alter spricht. Er führt kaum Waffen, dafür aber einige geringere Magische Gegenstände.
- Lumara: eine Orkin (Cha 19) die noch recht jung ist und von vielen Freiern umschwärmt wird, selbst andere Rassen finden sie attraktiv, sie trägt einen seltsamen Schmuckstein um den Hals und turtelt jedes mal mit einem anderen, wenn jemand ihren Laden betritt. Sollten männliche Spieler in der Gruppe sein die Cha + 14, so wird sie mit diesen Flirten. Sie handelt mit magischen Tränken, Salben und Tinkturen, ihre Spezialität ist eine Flugsalbe, sie hat auch Unsichtbarkeitstränke (teuer) und Wiederbelebungs salben.
- Frantok: auch ein Ork, fortgeschrittenen Alters, der ständig humpelt, ihm fehlt ein Teil seines Gesichtes, weshalb er diesen ständig mit einer Metallmaske abgedeckt hat, dies rührt von einem Kontakt mit einem mächtigen Dämon her, jedoch kann er seit dem nur noch in Kratas seine Geschäfte betreiben. Er hat die persönliche Erlaubnis von Einauge und ist einer der besten Waffenschmiede, die es in Barsaive gibt, er nimmt auch Auftragsarbeiten an, jedoch nur Lehrlinge die ihm ihr Können bewiesen haben.
- Bron Brum Klippspringer: Ein fetter Troll der eines der feinsten Geschäfte am Platz hat und dort zu vollkommen überleuerten Preisen Kleidung und Informationen verkauft, sein Sohn Krom hilft ihm dabei, er führt auch den einen oder anderen besseren magischen Gegenstand, für den einige Reisende kein Verwendung mehr hatten, nachdem seine Gilde mit ihnen fertig war.
- Rik Segelschnitt: Ein Menschlicher Sklavenhändler übelster Sorte, der heimlich für die Theraner spioniert und seinen Handel verdeckt betreibt.
- Hanse Krensky: ein menschlicher Söldner mittleren Alters, der hier Kontrakte für seiner Truppe aushandelt.

##### Niemandstand

Rand: Die Entlegenen gehören zu den außergewöhnlichen Namensgebern, die eine Begegnung mit den furchtbarsten Dämonen lebendig, aber nicht siegreich, überstanden haben. Die meisten von ihnen tragen deutliche Dämonenspuren, die von furchtbaren Ritualen und Opferzeremonien zeugen und sie zu Aussätzigen und Heimatlosen in ganz Barsaive machen. Es ist

verständlich, daß viele Barsaiver glauben, wer solche Qual überstehen kann, hat auf irgendeine Weise einen Handel mit jenen schrecklichen Kreaturen geschlossen, die für das Leid verantwortlich sind.

- *Ausbilder Dämonenjäger „... Eisenherz“ Dämonenjäger des 6. Kreises*

### **Lokale:**

#### ***Galgenseil***

*Galgenseil ist eine kleine Schenke im Stadtteil Rand. Allein diese Tatsache führt dazu, das dieses Gasthaus eigentlich nur von Stammgästen aufgesucht wird. Wirt ist der Mensch Brinthulá, dessen Gesicht mit fremdartigen, grob geschnittenen Runen überzogen ist. Brinthulá ist dennoch weltoffener als manch anderer der Entlegenen, und könnte Fremden, die jemanden in Rand suchen, sicher weiterhelfen. Er kennt die Bewohner dieses Viertels besser als die meisten und weiß von vielen die Geschichte ihres Leides.*

#### ***Abenteuervorschlag:***

*Brinthulás Narben stammen von einem Dämon namens "Nesser". Dieser versucht, sein Opfer aufzuspüren und ist ihm im Lauf der Zeit recht nahe gekommen. Brinthulá spürt die Nähe seines Peinigens und sucht Helden, die ihn schützen können.*

#### ***Fettes Getreide***

*Die Schenke "Fettes Getreide" befindet sich etwa in der Mitte der Gasse der Guten Passionen, in der Nähe des Adlerwegs. Die Taverne wird hauptsächlich von Orks besucht, die den guten Hurlg dieses Hauses schätzen. Ansonsten kann man nicht von einem gepflegten Lokal sprechen. Die Fische sind schmutzig, das Essen für alle die nicht Orks und Trolle sind, beinahe ungenießbar. Dennoch ist die Taverne stets gut gefüllt,*

*und eine der wenigen, deren ausgelassenen Lärm man bis auf die Straße hört. Innen kommt es regelmäßig zu derben Schlägereien, und vor der Taverne versammelt sich allabendlich eine Horde von Bettlern und Straßenkindern, die nur darauf wartet, bis wieder einer vollkommen Betrunkener oder ein Gast durch Fenster oder Tür nach draußen geschmissen wird.*

*Sie machen sich dann wie die Geier über ihr wehrloses Opfer her und entledigen ihn seiner nutzlosen Habseligkeiten. Der orkische Wirt Beerl scheint es zu lieben, seine Bediensteten, meist Zwerge, zu schikanieren wo er nur kann. Dennoch finden sich immer wieder arme Zeitgenossen, die es vorziehen, vom Wirt und seinen Gästen herumgestoßen zu werden, als in der Gasse jämmerlich zu verhungern.*

#### ***Funkelnder Dolch***

*Der Funkelnde Dolch ist eine der ältesten Schenken in Kratas. Sie wurde von Uigtar Ohnehand, einem gutmütigem Zwerg, gegründet, als es noch keine Fiedlung in den Ruinen der alten Zitadelle gab. Wer sich über die Geschichte der Stadt interessiert,*

*kann bei Uigtar viel wertvolles erfahren. Der etwas in die Jahre gekommene Zwerg verachtet die meisten Banditen und erlaubt keine Gewalt in seinem Hause. Falls*

*jemand in seiner Taverne Ärger machen will, genügt dem Troll Lor'Dam, der übrigens Teilhaber des "Funkelnden Dolches" ist, ein Blick des Zwerges, um die Unruhestifter*

*unsanft in die Gasse zu befördern. Lor'Dam ist der Sohn eines Weggefährten Uigtars, des Trollkriegers Ortan Starkarm. Die Taverne ist sicherer als jeder andere Ort in Kratas, einmal abgesehen vom Turm Garllhik Einauges.*

#### ***Lampenöltaverne***

*Diese Taverne in der Dolchgasse ist zwar schlicht eingerichtet, hat aber einen soliden Ruf für ihr gutes Starkbier und das herzhaftes Essen. Wie die meisten Schenken in Kratas ist auch diese mehr oder weniger verwinkelt und unübersichtlich, und*

*in einigen der dunkleren Ecken sitzt genau die Art Kratrarer, die ein Fremder erwartet, dennoch ist die Lampenöltaverne eher die Gaststätte der Händler und Handwerker. Vor allem Orks fühlen sich hier wohl, wird doch hier wirklich guter Quatz serviert. Der orkische Wirt Trollan versteht sein Handwerk aufs vortrefflichste und hat immer ein offenes Ohr für Gerüchte und Neuigkeiten aus der Stadt und dem Umland. Trollan hat sein Herz auf den rechten Fleck- er ist einer der wenigen in der Stadt, der Mitleid mit den armen zertumelten Teufeln empfindet, die Abend für Abend die Gasthäuser nach etwas Eßbarem*

abklappern. Auch wenn er sich nicht traut seine Anteilnahme offen zu zeigen, habe ich ihn doch mehr als einmal dabei beobachtet, wie er verstoßen einen Topf Kirsebrei vor die Tür stellte oder seine Dienerin Shalla mit einem Korb Essensreste nach Rand schickte. Tropfender Dorn Vielen wird erst bewußt, wie liberal die Gesellschaft Kratas ist, wenn sie auf einen Schluck Wein in die Schenke Tropfender Dorn kommen. Das kleine Lokal mit dem wunderschönen Rosengarten hinter dem Haus wird von der Blutelfe Namis Lentara geführt. Die Elfe ist es mittlerweile gewohnt, von Fremden und Neuankömmlingen begafft zu werden und reagiert dementsprechend gelassen. Sollte es aber zu offenen Anfeindungen gegen sie kommen, kann sie sich der Hilfe ihrer beiden muskelbepackten Wächter Guhn und Tresto sicher sein, die Störenfriede ohne Umschweife auf die Straße befördern. Namis redet nicht gerne darüber, warum sie den Blutwald verließ und nach Kratas kam. Es gibt zwar eine rege Gerüchteküche, aber niemand, vielleicht noch nicht einmal die Macht des Auges, weiß genaues über ihre Vergangenheit. Aber nach alter Kratraer Tradition schert das bekanntlich niemanden, solange der Wein süß und das Essen herzhafte ist und das ist im Tropfenden Dorn garantiert. Im Frühling und Sommer spielen im Rosengarten hinter dem Haus oft Troubadoure auf und sorgen für die Unterhaltung der Gäste. Zu besonderen Anlässen greift Namis höchstpersönlich zu ihrer Laute und trägt Balladen aus ihrer fernen Heimat vor, deren Schönheit angeblich schon manch ungehobelten Soldner zu Tränen gerührt hat.

#### **Hintergrundinformationen:**

Was Namis Lentara dazu gebracht hat, den Blutwald zu verlassen, ist nicht bekannt. Anders als die meisten Blutelfen, die außerhalb des Elfenhofes den Weisungen Alachias folgen, scheint Namis aber nicht von der Königin gesandt zu sein.

#### **Fortsetzung Abenteuer:**

### **3. Der Auftrag**

Noch am ersten Tag, gegen Abend wenn die Helden in ihrer Kneipe sitzen erscheint ein Windling, auf einer von vier Verhüllten getragenen Fänfte, im „blutigen Beutel“ und in seinem Gefolge sind 6 schwarz gekleidete Menschen, „Schratak-Kratamarak“ flüstern manche, viele drehen sich sofort weg als die Fänfte mit ihm darauf an ihnen vorbeigetragen wird. Es wird schlagartig still in der vorher so belebten Herberge, manche verlassen die Räumlichkeiten, die Helden beschleicht ein kalter Schauer. -> Beschreibung des Windlings.

Dieser wird direkt an euren Tisch getragen und dort abgesetzt. Seid mir begrüßt sagt er mit fester Stimme, mein Name ist, „Schratak-Kratamarak“ und ich habe Geschäftliche Unterredungen mit ihnen zu führen. Er winkt dem Wirt „R' Org Grum“ zu, der daraufhin einen Vorhang zu einem Nebenraum öffnet und die Gruppe hineinwinkt. Hier ist die Ausstattung schon fast nobel zu nennen und ein hübsches Mädchen bringt sofort einen Krug Wein für jeden an den Tisch.

Der Windling baut sich vor euch auf, nur seine Augen sind durch den Turban zu sehen, das stechende blau werdet ihr so schnell nicht vergessen.

„Also meine Aufgabe für sie ist Auftrag an sie ist es die Ruinen von „Sharan'dor“ zu finden einer Uralten Stadt die noch aus der Zeit vor der ersten Plage stammt, sie liegt in den Tylon Bergen tief im Felsgestein, und man muss ein Labyrinth überwinden um dorthin zu finden. Dort sollen sie nach einem prächtig geschmücktem Turm Ausschau halten und diesen durchsuchen, Hinweise auf einen Zauberer Namens „Heron Schatzmeister“ könnten ihnen weiterhelfen.

Ich benötige alles an Unterlagen was sie von diesem finden können, aber insbesondere eine Formel zur Erschaffung von künstlichen Wesen, ebenso wie einen Schwarzen Gusseisernen Kessel von ungefähr 50 Cm breite und Höhe und mit Rotglühenden Lettern, so bald man ihn erhitzt. Als Belohnung erhalten sie jeweils 200 Goldstücke pro Person für die Formeln und den Kessel, ich werde sie hier erwarten wenn sie wieder da sind. Also 400 Gold, nicht gerade wenig, aber angemessen sie erhalten jetzt eine Anzahlung von 50 Goldstücken.

#### **Keine Panik:**

Sollte einer der Spieler verdacht schöpfen so ist das nur beabsichtigt, sie sollen Schratok nicht trauen, das wäre ein Fehler, sollten sie jedoch den Auftrag ablehnen, so werden sich kurz darauf verschiedenste Vertreter der einzelnen Machtgruppen in Kratas „mit ihnen in Verbindung setzen“, unter anderem die Menschliche Meisterdiebin „Rabe“, oder der blutelfische Händler „Faritalis Nithelen“ oder, oder, oder... Hauptsache ist das die Spieler das Gefühl bekommen in etwas größerem eine Rolle zu spielen, ohne zu wissen was dieses überhaupt ist. Der Spielleiter ist vollkommen frei darin auch andere Machtgruppen mit einzuflechten.

#### 4. Begegnung mit Einauge

##### Offene Informationen:

Kurz darauf werden die Spieler von einer weiblichen Person angesprochen, welche tiefblaue Gewänder trägt. (Rabe) Seid mir begrüßt ich habe gehört ihr seit neu hier, wenn ihr Interesse habt könnte ich für euch ein treffen arrangieren, ich kenne hier mächtige Leute.

Daraufhin erzählt sie ihnen wie sie zu einem Treffen mit Garthik kommen. Abends durch eine Geheimtür im Palast.

Wenn sie dort erscheinen werden sie in einen dunklen Saal verbracht, in dem plötzlich die Lichter angehen und Garthik mit Rabe plötzlich vor ihnen stehen.

##### Hinter den Kulissen:

Garthik hat über seine dunklen Kanäle Wind davon bekommen, das die Theraner an irgendwas Interesse haben, das mit den Spielern zu tun hat. Er versucht also mit verschiedenen Methoden mehr herauszukriegen,

zuerst bedankt er sich für die Bekämpfung der Dämonen die den Flüchtlingen, um im nächsten Moment knallharte Drohungen von sich zu geben. Letztlich wird er versuchen das Maximum für sich und Kratas herauszuholen, er wird die Spieler im Auge behalten(hihihi) und wehe sie lassen sich noch mal in Kratas blicken, mit etwas das ihm nützlich sein könnte und wehe wenn nicht.

Wenn möglich wird er den Spielern einen Bluteid abnehmen(Heiltrank wird gestellt) um sich deren Loyalität zu sichern, sollten sie dies tun haben sie in Kratas fortan ein sehr viel einfacheres Leben und müssen keinen zusätzlichen Eid bei ihren Ausbildern leisten.

Dennoch setzt er die Assasine und Elfe D`elma`ka auf sie an, um sie unter Beobachtung zu halten. Diese ist eine Könnlerin und folgt ihrer Disziplin mit Herz und Seele, ein Killerin wie sie jeder fürchten und keiner unterschätzen sollte.

#### 5. Eine Reise mit Hindernissen

##### Offene Informationen:

Schon bald darauf machen sich die Spieler auf den Weg. Die Zeit drängt, wer weiß wer noch alles hinter der Formel her ist. Es ist ein freundlicher Tag und in der klaren Luft kann man sogar in der Entfernung die Gipfel der Tylonberge erkennen.

Die Reise dorthin dauert zu Fuß etwa drei Tage und geht teilweise über ödes Land das sich noch nicht von den Qualen der Plage erholt hat.

Am zweiten Tag jedoch liegen grüne Wiesen vor den Spielern und so bleibt es bis sie die Tylonberge erreichen. Von hier ab wird es allerdings anstrengend, kletterpartien, plötzliche Bergrutsche, Lawinen und Schneebretter sind noch die harmlosen Seiten, verglichen mit der Kälte ist euch alles egal.

Schon am ersten Tag müsst ihr einen steilen Hang erklimmen, den ihr leider nicht umgehen könnt. (Kletternprobe-> MW12 eine Probe für je 50 Ellen, diese ist 100 Ellen hoch, P.220, mit Kletterhilfen + 4 Stufen auf Geschicklichkeit/Klettern).

Oben angekommen ist erst mal eine Orientierenprobe -> MW8 fällig um den richtigen Weg aus der Erzählung der Flüchtlinge herauszufinden.

Auch am nächsten Tag steht klettern auf dem Programm, sollte jemand keine angemessene Kleidung tragen erhält er Schadensstufe 5. Kälteschaden gegen Ende des Tages können sie endlich die Überreste einer Siedlung entdecken, sie klettern einen alten Pfad hinauf (keine Probe) und kommen in den Ruinen an. Zum größten Teil aus massiven Felsen gebaut zeigen selbst die Ruinen, das hier früher ein mächtiges Volk lebte.

Bald schon sind die ersten Eingänge in die Tiefe gefunden, vollkommen offen ohne Schutz liegen sie da... Sollten sie jedoch oben bleiben, erfolgt ein Angriff von einem Gargoyle, der fette Beute wittert.

**Hinter den Kulissen:** diese Schächte wurden zur Ablenkung angelegt, von ihnen gibt es dutzende und keiner führt zur gesuchten Stadt, eher zu einer Falle an der unbedachte Helden schnell ihr Ende finden können -> Bolzenfalle Entdeckungs-MW 9, Entschärfung 8, Druckplatte, Ini 10, Schadensstufe 12. Sie haben natürlich die Chance mit einer anstrengenden Such einen echten Eingang zu finden, allerdings mit MW25.

Sollten sie irgendwann genug haben und sich in den Ruinen ausruhen, so werden Nachts Geisterhafte Erscheinungen auftauchen und versuchen sie zu verjagen (sonst nichts), unter ihnen befindet sich auch der Geist von „Zentros Hornträger“ einem früheren Kriegeradepoten und ehemaligen Weggefährten Horons, mit etwas Glück und charmanter Überredungskunst lässt sich dieser überreden, den Helden den Weg zu weisen.

Durch ein Labyrinth von Gängen und über halb eingestürzte Decken hinweg geht der beschwerliche Weg, bis sie in einem großen sehr schön eingerichteten Versaal zur Stadt ankommen, hier steht eine Tänzerin mit dem Rücken zu ihnen und scheint sich und ihr schönes Kleid in einem grauen und blindem Spiegel zu betrachten.

**Hinter den Kulissen:**

Es handelt sich um eine Phantomtänzerin die sich sofort umdreht und um den nächsten Tanz bittet, das erstaunen ist groß, wo sie doch von hinten so hübsch und menschlich wirkte und jetzt diese hässliche Fratze enthüllt.

**Offene Informationen:**

Als ihr den Saal durch ein großes Portal verlässt könnt ihr hinter dem Saal in einer natürlichen Kaverne, eine spaltenförmige Schlucht ausmachen, diese scheint ebenfalls natürlichen Ursprungs zu sein, denn euer Führer macht ein Gesicht als wäre er überrascht, wenn man bei einem Geist davon sprechen kann.

Die Spalte ist etwa 10 Meter breit und hat eine nicht einschätzbare Tiefe. Als ihr darauf zu schreitet, bemerkt ihr einen Luftzug oder Fallwind der nach unten zieht, auch vernehmt ihr deutliche Geräusche wie von etwas großem das mit den Flügeln schlägt (Finsterrochen).

**Hinter den Kulissen:**

Hier ist das Improvisationstalent der Spieler gefordert, alles was logisch klingt sollte auch klappen, jedoch werden im ungünstigsten Augenblick 2 Finsterrochen auftauchen und es den Spielern schwer machen ihre Lösung in die Tat um zu setzen, ohne in die Spalte zu fallen.

**Offene Informationen:**

Auf der anderen Seite angekommen, finden die Spieler einen neuen Gang vor der sich durch seine außerordentliche Größe von 10 Metern im Durchmesser auszeichnet, er ist allerdings nur etwa 500 Meter lang und führt deutlich abwärts, an seinem Ende kommt man in einen großen Raum mit 50 Metern Durchmesser an dessen Ende ein gewaltiges Tor aus Metall den Durchgang blockiert, ein Schloss ist ebenfalls zu erkennen.

Außerdem befindet sich in dem Raum eine Art Brunnen mit einem Durchmesser von 1,50 m er ist etwa 5 m tief und auf seinem Grund kann man etwas golden glitzerndes ausmachen, eventuell ein Schlüssel.

**Hinter den Kulissen:**

Der Schlüssel ist die einzige Möglichkeit durch das Tor zu kommen, jedoch ist noch eine kleine Sicherheitsvorkehrung getroffen worden.

Eigentlich hängt der Schlüssel in einer Felsspalte über dem Brunnen und ist nur von direkt

darunter zu entdecken. Sollte jedoch jemand dort hinunter steigen verschließt sich der Brunnen sofort in Fußbodenhöhe, sobald jemand diese Stelle passiert, mit einer Stahlplatte, so das der tapferere Kletterer dort unten für 5 Minuten gefangen ist, natürlich fällt ihm auf das der Schlüssel anscheinend nur eine verstärkte Illusion war die sich jetzt aufgelöst hat, spätestens beim Aufstieg (sollte er wirklich überleben) wird er bemerken das der Schlüssel an der Decke hängt.

Vorher jedoch muss er sich mit dem Bewohner des Brunnens, einem Wasserelementar, auseinandersetzen. Dieser wird übrigens automatisch durch einen Neuen ersetzt, wenn der erste vernichtet ist und eine neue Person erscheint bzw. hinabklettert.

### Offene Informationen:

Nach dem der Brunnen verlassen wurde und der Schlüssel von der Decke geborgen ist, habt ihr keine Mühe mit ihm das Portal zu öffnen, kaum ist der Schlüssel gedreht fängt die Tür in einem unheimlichen Grün an zu leuchten und vibriert leicht als sie sich öffnet.

Hier verabschiedet sich „Zentros Hornträger“: „ Es war mir eine Ehre wieder einmal mit Helden zu reisen, leider ist es mir nicht gestattet die Heilige Stadt zu betreten, seit jedoch ein letztes mal gewarnt in der Stadt geht nicht alles mit rechten Dingen zu, seit auf der Hut. “ Mit diesen Worten verschwindet er wie Nebel den eine Windböhe auseinandergetrieben hat.

Hinter dem Portal befindet sich eine kleine Plattform von der aus man einen überwältigenden Ausblick auf die vergessene Stadt „Pharan`dor“ hat, beleuchtet von einer großen magischen Lichtquelle, der Sonne nicht unähnlich, die an der gewaltigen Decke hing, war sie ist trotz ihres enormen Alters viel schöner als ihr geglaubt habt, bunte mit Gold verzierte Zinnen, in allen möglichen Formen, auf Türmen die mindestens 20 Meter in die Höhe ragen, verlassene riesige Marktplätze die mit feinen Steinplatten ausgelegt sind und ebenso den Reichtum dieser Stadt zeigen wie die wunderschönen Häuser und Gassen. Eine Sehenswürdigkeit die hier keiner mehr lebt. . .

Zwischen all dieser Pracht könnt ihr auch den von euch schon so lange gesuchten Magierturm ausmachen, doch was ist das vor dem Gebäude scheinen einige Gestalten zu stehen.

### Hinter den Kulissen:

Wenn den Spielern eine Wah. Probe gegen 10 gelingt können sie erkennen, dass es sich bei den Gestalten um 9 Kadavermenschen handelt, die anscheinend auf den Turm aufpassen.

Jetzt wird sicher versucht werden den Turm zu stürmen, dies sollte auch abgesehen von den Kadavermenschen kein Problem sein. Im Turm selbst sieht es typisch nach Magier aus, verschiedene schöne Räume, die alle Ähnlichkeit mit einer gut ausgestatteten Bibliothek haben, leider sind die Bücher so alt das sie beim Aufschlagen zu Staub verfallen.

Sobald die Spieler das mittlere Stockwerk von 7 erreichen erscheint ein weiterer Geist vor ihnen, jedoch nicht so furchteinflößend wie Zentros.

### Offene Informationen:

Die kleine Gestalt die vor euch aus dem nichts erschienen ist, ist durchsichtig und war eindeutig früher ein Magier, wie an seiner Robe und seinem Hut und langem Bart unschwer zu erkennen ist. „ Seit begrüßt meine Retter “ spricht er euch an, „ lange musste Pharan`dor und ich auf jemanden wie euch warten, doch alleine euer Hiersein beweist schon das ihr würdig seid.

Oh wie unhöflich von mir mich nicht vorzustellen, mein Name ist Horon Schatzmeister einst, zu meinen Lebzeiten, war ich einer der besten Magier des Landes welches ihr, heute wohl hoffentlich immer noch Barsaive nennt.

Doch jetzt wünsche ich zu erfahren wer ihr seid und was euch hierher getrieben hat.

Nachdem ihn die Spieler mehr oder weniger aufgeklärt haben:

Es ist als hätten euch die Passionen selbst gesandt um dem Guten nach so langer Zeit doch noch zum Erfolg zu verhelfen, denn vor unsäglich langer Zeit ist ein schreckliches Ungeheuer in Pharan`dor eingefallen und verhinderte das wir die Plage überstanden. Der Name des Dämon der so viel Unglück über uns

brachte ist „Schlitzer“. Er ist unerbittlich und hat mich selbst damals getötet und verhindert, dass ich ihn von dieser Welt verbannte.

Leider nützt es nichts ihn nur körperlich zu vernichten, da er eine duale Natur hat und auch auf der Astralebene vernichtet werden muss, andererseits könnte es natürlich die Verbannung erleichtern wenn er zumindest körperlich schon auf seine Ebene gebannt ist und für 24 Stunden dort bleiben muss um sich zu erholen.

Somit kommen wir zum eigentlichen Problem, leider habt ihr keinen in eurer Gruppe der Magier wäre und der schon eine Stufe erreicht hat, in der es ihm möglich wäre das Ritual durchzuführen.

Meine Bitte an euch wäre also, die von euch erwähnten Gegenstände aus der Kammer der Bewahrung (siehe Zeichnung) zu holen, bei dem Kessel handelt es sich um einen alten magischen Gegenstand dessen Erschaffung sich in der Geschichte verliert, für mein Volk hatte er immer eine größere Bedeutung als die reine magische, da er auch für Bestattungsriten verwendet wurde.

Wenn ihr beim Kessel seid vergesst nicht die Worte „Katu metara hatabu, fatarag“ zu sprechen, bevor ihr ihn berührt, sonst passiert etwas Schreckliches.

Falls euch der Weg dorthin zu gefährlich ist, könntet ihr vorher vielleicht zur Kammer des Schutzes gehen, dort dürfte es zwei Tränke und einige magische Gegenstände geben die euch interessieren dürften.

Alle Kammern, so wie dieser Turm sind mit Bannsprüchen gegen Dämonen geschützt, so dass euch in den Gebäuden nichts passieren kann, nur auf dem Weg seid ihr verletzlich, Schlitzer ist schlau und könnte euch auflauern, seid also gewarnt. Solltet ihr den Dämon nicht besiegen können, falls er euch begegnet, so versucht auf jeden Fall zumindest den Kessel hier her zu bringen, es ist absolut notwendig.

Bis vor kurzem hatte ich noch einige Stahlmensch, die ich euch hätte mitschicken können, jedoch habe ich sie vor kurzem verloren, als sie außerhalb der Stadt patrolierten und auf Dämonen trafen.

#### Hinter den Kulissen:

Sollten die Spieler ihn zu den Riten befragen, wird er ausweichen und sagen das in ihrem Glauben die Seelen der besten ihres Volkes gerettet werden mussten, um später das ganze Volk zu erlösen.

Als nächstes dürften die Spieler sich auf den Weg zu einer der Kammern machen, sollten sie sich auf den direkten Weg zur Kammer der Bewahrung begeben, wird Schlitzer ihnen unterwegs auflauern, eventuell unterstützt durch zwei Fleinmensch, die er korrumpiert hat. Aufmerksam wurde er auf die Gruppe erst durch die Vernichtung der Kadavermensch, sollte die Gruppe einen anderen Weg gefunden haben zu Koron zu gelangen, so wird auch kein Hinterhalt durch Schlitzer erfolgen, in diesem Fall wird er erst aufmerksam wenn die Fleinmensch vor der Halle zerstört werden und greift sie dann auf dem Rückweg an.

#### Offene Informationen:

In einiger Entfernung könnt ihr schon die Kammer de. .... sehen, äußerlich scheinen sie alle gleich auszusehen, riesige Gebäude, die Halbkugelförmig gebaut wurden und mit wunderschönen Verzierungen und Runen des Schutzes bedeckt sind.

Vor der Kammer der Bewahrung jedoch befinden sich zwei Steinernen Wächter die euch anzustarren scheinen. *(Die Spieler haben eine Runde Zeit sich Vorzubereiten, während das Folgende passiert!)*

Plötzlich ist die Umgebung von einem Lauten Summgeräusch erfüllt und um euch herum scheinen Milliarden von Fliegen zu schwirren, der Summlaut nimmt zu und ab so das sich Worte entnehmen lassen, „So lange, so weit, so wenig doch jetzt so viel. Zwei von euch werde ich zerschlitzen und mich gleich an ihren Qualen laben, der Rest wird bis in die Ewigkeit die Leiden ertragen dürfen die ich für sie bereithalte. Der Schwarm verdichtet sich zu einer wagen Kugelform, mit einem Riesigem Schlund und ihm wachsen lange Gliedmaßen, mit scharfen Krallen an den Enden.

Die Fleinmensch werden erst am Kampf teilnehmen, wenn Schlitzer sich zu sehr in bedrängt sieht.

Nach dem Sieg der Spieler können sie in die Kammer hinein.

### Keine Panik:

Sollten die Spieler mit Schlitzer und seinen Helfern nicht alleine fertig werden wird ihnen die Kitterelfe „*D'elma'ka*“ das Leben retten, in dem sie in der letzten Sekunde aus dem Schatten heraus angreift, sie hat zur Not auch eine Wiederbelebungssalbe und einen Heilbrank bei sich wobei letzterer für sie selbst gedacht ist. Kommen die Helden alleine klar wird sie warten bis sich der verdorbene Windling der Gruppe zeigt und diesen dann angreifen, wenn der Zeitpunkt am günstigsten (d.h. die Gruppe alleine nicht mehr klar kommt!) ist.

### Offene Informationen:

Das innere dieser Kammern ist so gewaltig wie das äußere verspricht, in diesen Räumen der Bewahrung ist alles erhalten was die Kultur der Phanarer ausgemacht hat, von feinen handwerklichen Arbeiten wie Krügen und Arbeitsgeräten bis zu Kleidung und Schmuck

(das meiste nicht mehr zu gebrauchen, der Schmuck ist aus für die Spieler zum größten Teil wertlosem Material, wie Muscheln, Knochen, schönen Steinen und ähnlichem, Wunderschön aber Wertlos!) Die Kammer hat mehrere Stockwerke, doch das was ihr Such befindet sich hier unten. Ein gewaltiger Tiefschwarzer Kessel von etwa 50 cm Durchmesser, mit merkwürdigen rotglühenden Schriftzeichen in einer sehr fremdartigen Sprache. Er steht auf einem Altar aus Marmoriertem Basalt (der Magie neutralisiert) und neben ihm liegen einige Schriftrollen.

### Hinter den Kulissen:

Der Kessel ist sehr schwer, etwa 250 Pfund und aus einem unbekanntem Metall erschaffen, wenn jemand versucht ihn zu entfernen ohne die Zauberworte „*Kalu metara hatatu, fatarag*“ zu sprechen wird eine Falle aktiviert, die einige Feuergeister (pro Spieler einen) in den Raum entlässt, einer dieser Geister ist von höherer Stufe und lässt ev. mit sich reden, werden sie jedoch angegriffen ...

Die Schriftrollen sind ebenfalls in einer alten Sprache verfasst und enthalten die gesuchten Beschwörungsformeln.

### Offene Informationen:

Nach dem ihr den Kessel nun endlich in Händen haltet und schon an der Brücke angekommen seid beginnt euer Herz langsam leichter zu werden, in der Entfernung könnt ihr schon den Magierturm erkennen und was sollte euch jetzt noch aufhalten können...

Als ihr plötzlich eine merkwürdig vertraute Stimme hört: „*Halt das ist weit genug, von hier ab werde ich den Auftrag als erfüllt ansehen, ihr könnt mir die Gegenstände jetzt übergeben.*“

Hinter euch stehen der Windling Thratak und sechs seiner Terranische Schergen, sowie 4 Falschmensen aus Wachs, die Kurzschwerter in den Händen halten.

Zum ersten mal könnt ihr sein Gesicht sehen, das völlig faulig und verschrumpelt aussieht.

### Hinter den Kulissen:

Hier wird es wohl zum Kampf kommen, oder die Helden geben ihm was er verlangt, dann wird er ihnen auch die vereinbarte Belohnung geben und davonziehen, „*D'elma'ka*“ hat allein keine Chance ihn zu besiegen und wird ihn deshalb nur beschatten.

Sobald der Windling dem Tode nahe ist, oder gar stirbt fällt er „zufällig“ über den Rand der Brücke auf den er sich gestellt hatte, oder fällt im Fluge auf den Fluss und verschwindet in den Fluten des eiskalten Gletscherwassers (das kann er unmöglich überlebt haben ;)).

### Offene Informationen:

Völlig zerschlagen sammelt ihr auf was ihr noch brauchen könntet bedankt euch bei *D'elma'ka*, die euch erzählt das Garthik sie geschickt hat um euch zu helfen.

Doch jetzt steht noch die Verbannung des Dämons an dem ihr lieber nicht noch einmal begegnen wollt. Ihr erreicht also ohne Probleme Koron und gebt ihm Kessel und Rollen. „*Habt dank meine Freunde, damit ist es fast geschafft, jedoch muss ich einen von euch um einen letzten Gefallen bitten, für diese Prozedur benötige ich eine körperliche Form, das heißt ich muss für kurze Zeit stofflich werden, dies kann*

*jedoch nur durch ein freiwilliges Blutritual erfolgen, ist jemand unter euch der bereit dazu wäre. Nach der Beschwörung erhaltet ihr von mir auch eure verdiente Belohnung.*

#### **Hinter den Kulissen:**

*Wenn sich sonst keiner findet, wird D`elma`ka sich vielleicht dazu bereit erklären, jedoch wäre es logischer und schöner wenn es ein Spieler tut. Sollten sich alle weigern, kann Schlitzer halt nicht verbannt werden und wir die Gruppe in Zukunft häufiger besuchen kommen.*

#### **Offene Informationen:**

*Nach einem kleinen Schnitt und einem kurzem Ritual nimmt Horons gespinstartige Form langsam festere Züge an. Er bereitet schnell den Kessel und sonstige Materialien vor und ihr bekommt eine leise Ahnung davon welche Fähigkeiten diesem Zauberer zu seinen Lebzeiten innegewohnt haben müssen. Schwarze Wolken ergießen sich aus dem Kessel, dessen Lettern nun so hell wie die Sonne strahlen, der Pingsang Horons nimmt zu und plötzlich tut sich über dem Kessel ein Riss auf und man hört einen langgezogenen Schrei der keinem Namensgeber entstammen kann. Kurz darauf als die Pitanei wieder ansteigt, wird Horons Gestalt zu einem Weißen Schemen und in den Kessel gezogen, um sofort als weißer Blitz durch ein Fenster davonzujagen.*

*Reichlich überrascht steht ihr vor dem nun leeren, unscheinbaren Kessel und habt das Gefühl als hättet ihr etwas nicht mitgekriegt.*

*Ihr verlasst das Gebäude mit einem komischen Gefühl im Bauch und erschreckt euch fast zu Tode als ihr geradewegs einem völlig schwarzen Drachen in die Arme lauft.*

*Meine Freunde, nochmals muss ich euch danken, denn ihr habt mir mein Leben zurückgegeben, dafür stehe ich in eurer Schuld, jedoch muss ich leider darauf bestehen das ihr den Kessel hier lasst, ich habe noch großes vor und durch ihn wird Pharandor bald im einstigen Glanz neu erstrahlen.*

#### **Hinter den Kulissen:**

*Horon wird nun noch jedem die versprochene Belohnung von 1000 Gold geben und sich dann verabschieden, sollten die Spieler einmal seine Hilfe brauchen, so wird er sie ihnen gerne geben, besonders gegen Dämonen. Als erstes wird er jedoch seinen alten Freund Zentros wiedererwecken.*

#### **Offene Informationen:**

*Ohne Probleme schafft ihr den Weg hinauf bis an die Oberfläche, als ihr jedoch den Kopf hinausstreckt bemerkt ihr den gewaltigen schwarzen Schatten eines theranischen Luftschiffs das über euch schwebt, damit musste Thratak hergekommen sein.*

#### **Hinter den Kulissen:**

*Dies ist eine Gelegenheit, wie auch immer sich die Spieler entscheiden, das weiter e sollte dem Spielleiter obliegen*

**der versucht die Spieler zu überreden ihm seine Formel aus der Kammer der Bewahrung zu holen. Später braucht er ihre Hilfe um mit einem Blutritual eines der Spieler seinen Geist in den Drachen zu versetzen, was er ihnen natürlich nicht erzählt.(dieser verliert dauerhaft einen TP erhält aber 1000LP [noch ein TP] für die Tat!).Verspricht ihnen aber auch weitergehende magische Schätze.**

**wurden die Seelen der Verstorbenen, wenn sie dessen würdig waren, oft mit einem uralten magischen Artefakt in Krüge gebannt, auf das sie eines Tages wieder kämen um ihrem Volk in der Not zu helfen, jedoch wusste man nicht wie man die Seelen wieder in einen Körper hätte bringen sollen, bis Horon die Lösung fand um sie an die Falschmenschen zu binden und somit relative Unsterblichkeit(bis zu deren Zerstörung) zu erlangen**

**Magierturm:** ist bewacht von einer Horde Untoter-Kadavermenschen, die Waran dort aufgebaut hat, um ev. Eindringlinge daran zu hindern, zu Horon zu gelangen.

Hier findet sich auch ein uralter Seilfaden, welcher nach einmaligem Gebrauch auseinander fällt (gibt die Fähigkeit Arzt, Seite 134 GB)

**Kammer der Bewahrung:** (Dämonensicher)

Magische Gegenstände:

- ein Maskottchen eine kleine Holzfigur die eine lachenden Hobold darstellt 3 Zoll groß, kleine Saphire als Augen S.77
- Der Zauberkessel
- Phiole des Heilens S.69

**Kammer des Drachen:** Hier ist die wunderschöne Drachenstatue aufgebaut, deren schwarzes Obsidian sogar im dunkeln leuchtet.

**Kammer des Lebens**(eine Art Krankenhaus):

Hier lassen sich zwischen verrotten Dingen auch etwa

- 6 Heilränke finden, uralt aber trinkbar.
- Außerdem eine Wiederbelebungs salbe.
- 4 Erholungstränke

**Kammer der Nahrung:** Leider sind fast alle Dinge hier mittlerweile ungenießbar. Nur etwas Zwergenproviant (lach...) hat sich gehalten, aber wer mag den schon.

**Kammer der Passionen:** 3 Kristallwesen lauern dort S.309 GB, da hier der magische Schutz nachgelassen hat.

**Kammer des Schutzes:** (bewacht von zwei unbeseelten Falschmensch (Stein) die für den Schlitzer arbeiten) Es handelt sich um eine Waffenkammer in Großausführung, leider sind die meisten Dinge längst verfallen, jedoch das eine oder andere scheint noch gut auszusehen.

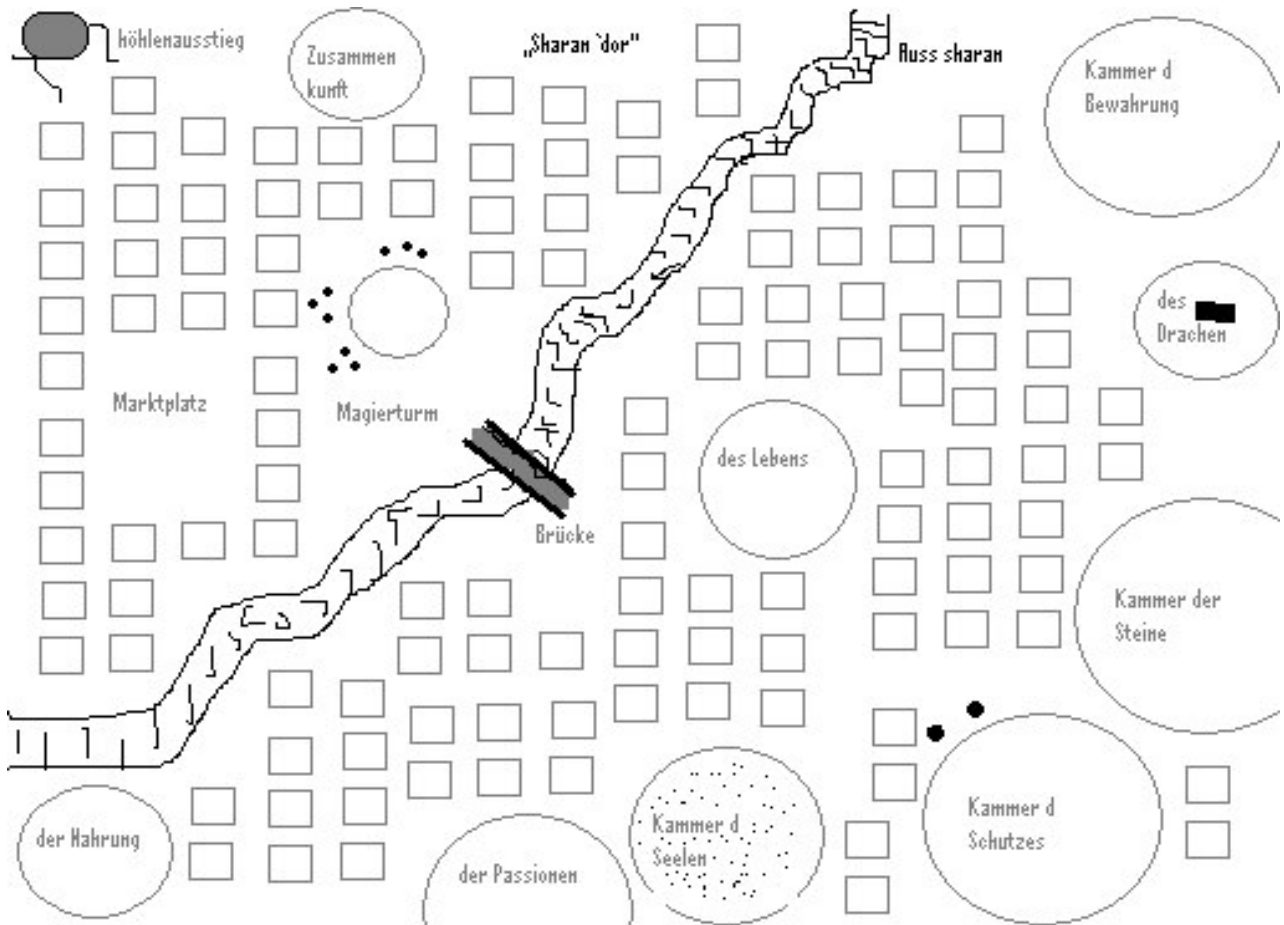
- Blitzmorgenstern
- „Vennas Rüstung“ Seite 299 GB
- Stachelbeeren
- Prinzenaxt : Adliger ist Horon S.61
- Verzweiflungsschlagamulett
- Warnbrosche
- Amulett: Letzte Rettung
- Amulett: Dämonenabwehr
- 10 Falkenklauen + 4 verbessert (magische Klänge)

**Kammer der Seelen:** tausende Tonkrüge, von außen unscheinbar und wenn sie geöffnet werden ist nur Asche enthalten (und die Seele verloren)

**Kammer der Steine:** mehrere hundert unterschiedliche Stein und Metallstatuen die sich beleben lassen.

**Kammer der Zusammenkunft:** Hier wurden früher die Treffen der Polis abgehalten, sie galt auch als letzter Rückzugspunkt, entsprechend sind hier viele alte Skelette von Namensgebern zu finden, welche Schlitzer hineintrieb, aber nicht mehr herausgelassen hat. (Dies ist aus deren Aufzeichnungen nachzuvollziehen.)

**Karte von Pharan`dor:**



## Personen:

### *„Schratak Kratamarak“*

Das faulige Fleisch das an seinem Körper hängt hat er sich durch ein Experiment an einem Vampir zugezogen, dadurch ist er entstellt und trägt überall schwarze Beduinenähnliche Kleidung/Bandagen am Körper, seine Augen sind so strahlend blau, dass sie im dunkeln fahl leuchten und ihn noch unheimlicher wirken lassen. Er verfügt auch über gewisse Vampirische Fähigkeiten, er regeneriert Schaden am Ende einer Runde automatisch mit seinen Erholungsprobenwürfeln. Allerdings macht ihm Feuer sehr zu schaffen, da er diese Schäden nicht heilen kann.

Sein Nachteil ist, dass er nur rohes frisches blutiges Fleisch essen kann und auch dieses nur von Namensgebern.

Seine Ziele sind böser Natur, wie nur ein verderbter Windling sie haben kann. Er vertritt die Theraner in Kratas und Umgebung und hat sich diese Position mit äußerster Grausamkeit erstritten, seine Folterungen sind legendär und jeder der ihn sieht empfindet kaltes Unbehagen.

Die Theraner sehen längst ihre Probleme mit der Aufässigen Republik Barsaive und suchen nach einfachen Lösungen, eine sehr einfache wäre, eine Armee aus Sklammenschen herzustellen, welche auch noch intelligent wären und ständig unter Kontrolle bleiben. Mit ihrer Hilfe wäre es ein leichtes Barsaive zu unterwerfen, da in Thera genug Erstellungsmöglichkeiten vorhanden wären. Im Ausgleich dazu würde „Schratak Kratamarak“ zum Ersten Administrator Barsaives werden und dieses Grausam beherrschen.

Disziplinen: Geisterbeschwörer (ja ich weiß das Windlinge dies normalerweise nicht können)/Elementarist Stufe 7/5 unempf4/3x7

GES: 9

PKA: 5

ZÄH: 6

WAB: 7

WILL: 8/15

Initiative: 10

Angriffsanzahl: 1

Angriffe: 9

Schaden: 7

Anzahl Zauber: 1

C.H.A.: 7 Spruchzauberei: 14 (w20 + W6) Fadenweben: 14  
 Todesschwelle: 36 + 28 = 64 Körperl. Wi.: 14 Rüstung: 7 + 3 = 10  
 Verwundungsschwelle: 10 Mag. Wi.: 10 Myst. Rüstung: + 4  
 Bewusstlosigkeit: 28 + 21 = 49 Soz. Wi.: 11 Niederschlag: 6  
 Erholungsfrohen: 3 (jede Runde W8) Laufleistung: 110/55  
 Karmapunkte: 20 Karmastufe: W10

Kräfte: Verspotten, Willensstärke, Schutzgeist 14

Ausrüstung: Erweiterte Matrix, 4x Zaubermatrix, Heilendes Feuer St5, Windlingsschuppenpanzer und Schild Zauber: Steinkäfig, Erweiterte -> Feuerball, Eisbola, Trägheit. Metallwaffen, Knochenbrecher(7) P.182, Verzweiflungszauberamulett.

Legendenpunkte: 1000

### „Die schwarzen Kohorte“ Elitetruppe der Theraner

G.E.P.: 7 Initiative: 10 (w10 + W6)  
 P.F.A.: 7 Angriffsanzahl: 1  
 Z.A.H.: 7 Angriffe: 10  
 M.A.H.: 6 Schaden: 13(10) (W12 + W10)  
 W.I.L.L.: 6 Anzahl Zauber: /  
 C.H.A.: 7 Spruchzauberei: / Fadenweben: /  
 Todesschwelle: 40 Körperl. Wi.: 9 Rüstung: 6  
 Verwundungsschwelle: 11 Mag. Wi.: 7 Myst. Rüstung: 3  
 Bewusstlosigkeit: 32 Soz. Wi.: 7 Niederschlag: 8  
 Erholungsfrohen: 3 Laufleistung: 40/80  
 Karmapunkte: 5 Karmastufe: w8

Ausrüstung: Metallverstärkte Lederrüstung; Streitaxt st 6, Bogen St 3

Legendenpunkte: 80

Kräfte:

### „Rabe“

Rabe, niemand kennt ihren richtigen Namen, sie ist eine hochrangige Diebin des 7. Kreises und eine Vertraute von Garlthik Einauge, sie vertritt in diesem Abenteuer seine Interessen und die der Stadt und die sind

1. zu verhindern, das egal worum es sich handelt nicht in die Hände der Theraner fällt
2. Alles möglichst für Kratas zu bergen, man weiß ja nie wofür es einem mal Nützlich sein kann.

Rabe hat beträchtliche Machtmittel innerhalb der Stadt und kann vieles für die Spieler erreichen. Sie trägt immer mitternachtsblaue Gewänder die eng an ihrem (wohlgeformten) Körper anliegen und ihr Gesicht ist bis auf die Augen durch ein Tuch verdeckt.

### „D'elma'ka“

Eine wirkliche Killerelfe und als Assasine hat sie den 5. Kreis erlangt. Sie sollte eine Bedrohung für jeweils denjenigen darstellen, für den sich die Spieler entscheiden, es sei denn Garlthik. Sie kann auch die letzte Rettung sein, falls die Spieler nicht alleine zu recht kommen. Sie hat ihr Talent Gift erstellen durch Blutmagie schon auf Stufe 7 gesteigert.

G.E.P.: 24(9) Initiative: 8(2W6)/14(W20 + W4)  
 P.F.A.: 16(7) Angriffsanzahl: 1 + 1 (Kurzschwert)  
 Z.A.H.: 14(6) Angriffe: 14 Nkw/14 Ua (W20 + W4) + 2x Karma  
 M.A.H.: 16(7) Schaden: 17/15 (erster Treffer + 7) oder Ua = 33  
 W.I.L.L.: 15(6) Anzahl Zauber: /  
 C.H.A.: 17(7) Spruchzauberei: / Fadenweben: /  
 Todesschwelle: 36 + 25 Körperl. Wi.: 12 + 1 Rüstung: 5  
 Verwundungsschwelle: 10 Mag. Wi.: 9 Myst. Rüstung: 5

Bewusstlosigkeit: 28+20      Soz. Wi.: 9      Niederschlag:  
 Erholungspuben: 3      Laufleistung: 75/150  
 Karmapunkte: 20      Karmastufe: 4(N6)

### Legendenpunkte:

Kräfte :

**Ausrüstung:** Bluthieselrüstung (5/3), Ring der Genauigkeit Rang4= +3. Angriffspuben/+2  
 Schadenspuben, verbessertes Krummschwert: Stufe(5+5) 10, verbessertes Kurzschwert: Stufe (4+4) 8  
 Schadensstufe erster Treffer: Stü 7+ Waffe 10 + Gift 7+ ÜbsA 7 + Blindwütig 3 + 2 Ring d. Gen.  
 = 36(2N20+ N10+ N8 + N4)

### „Favitalis Nihelen“

Ein blutefischer Händler der von Achnia ausgesandt wurde um die Interessen des Blutwaldes zu vertreten.

Er verfügt über ein großes Vermögen und setzt es entsprechend ein.

### „Braunbart Hanfflicker“

Er ist ein Zwerg und die inoffizielle Vertretung des Zwergenkingreichs in Kratas, sein Ziel ist die Stabilisierung Barsaives, Einflussmehrung in Kratas und Entmachtung von Garlthik, wenn möglich.

### „Horon Schatzmeister“

Er war schon ein Magier als Thera noch gar nicht entstanden war, ein Genie wie es sie nur selten gibt, seine Ziele sollten immer den Menschen dienen, jedoch war auch er als Mensch sterblich, lange suchte er nach einem Weg sein Leben zu verlängern, um so doch noch etwas gegen die erste heraufziehende Plage tun zu können, jedoch starb er kurz nach dem er einen entscheidenden Durchbruch erzielte, in seiner Kultur den „Tharanern“ wurden die Seelen der Verstorbenen, wenn sie dessen würdig waren, oft mit einem Uralten magischen Artefakt in Krüge gebannt, auf das sie eines Tages wieder kämen um ihrem Volk in der Not zu helfen, jedoch wusste man nicht wie man die Seelen wieder in einen Körper hätte bringen sollen, bis Horon die Lösung fand um sie an die Falschmenschen zu binden und somit relative Unsterblichkeit(bis zu deren Zerstörung) zu erlangen und gleichzeitig geschützt zu sein vor den meisten Dämonenkräften. Kurz vor seinem gewaltsamen Tod gab Horon noch eine obsidianerne Statue in Auftrag, einen gewaltigen Drachen, der in einer der riesigen Hallen „Tharan`dor“ errichtet wurde, am Tage der Fertigstellung jedoch wurde Horon von einem widerlichen Geschöpf getötet, ein Vorbote der Plage die kommen würde. Nun jagt sein ruheloser Geist durch die Zinnen des alten Hochmagierturms auf der Suche nach jemandem, der ihm hilft sein Ziel doch noch zu erreichen(und ihm auch wieder eine Gestalt zu geben), jedoch lauert immer noch der Dämon „Schlitzer“ in „Tharan`dor“ und sein Appetit ist unersättlich...

Als DRACHEN hätte er folgende Werte, ansonsten gar keine. Horon der Obsidiandrache: **Horon**

### Schwarzglanz:

GE:	18	Initiative:	21	
PA:	25	Angriffsanzahl:	3	
ZA:	27	Angriffe:	23	
WA:	19	Schaden:	1x30, 2x32	
WIL:	22	Anzahl Zauber:	(2)	
CS:	20	Spruchzauberei:	23	Fadenweben: 23
Todesschwelle:	240	Körperl. Wi.:	25	Rüstung: 29
Verwundungsschwelle:	25	Mag. Wi.:	22	Myst. Rüstung: 14
Bewusstlosigkeit:	220	Soz. Wi.:	20	Niederschlag: 27
Erholungspuben:	12	Laufleistung:	80/200	
Karmapunkte:	25	Karmastufe:	6	

Legendenpunkte: 230.000

Kräfte : Flugfähig, Flügelschlag 30, Furcht 20,

„Pharan`dor“ lag lange vor der ersten Plage oberirdisch, jedoch mussten auch sie unter die Erde fliehen, also betiefen sie ihre Stadt schließlich unterirdisch.

### Wassergeist: Macht Stufe 1

GES: 9	Initiative: 12(2W10)+Karma	
PKA: 8	Angriffsanzahl: 2	
ZÄH: 8(2W6)	Angriff: 11(W10+W8)+Karma	
WÄH: 8	Schaden: 12(2W10)	
WILL: 8	Anzahl Zauber: 2	
CHA: 7	Spruchzauberei: 10	Fadenweben: 8
Todesschwelle: 46	Körperl. Wi.: 13	Rüstung: 8
Verwundungsschwelle: 13	Mag. Wi.: 10	Myst. Rüstung: 6
Bewusstlosigkeit: 39	Soz. Wi.: 10	Niederschlag: 8
Erholungspoben: 4	Laufleistung: 125/250	
Karmapunkte: 15	Karmastufe: 4 (W6)	

Legendenpunkte: 300

Kräfte : Astralsicht 9, Elementarwissen, Elemente Manipulieren, Manifestation, Speer 9, Verschlingen 9, Wahres Element entdecken.

### Dämonen:

#### „Kratakyor“

Ein großer Bursche (etwa Häusergröße) aber träge und sein Geschmack variiert sehr stark manchmal ernährt er sich lieber vom Brutalen Schmerz, jedoch wenn er auf Wesen mit hoher Willenskraft trifft zieht er es vor ihnen ein Mal zu verpassen und sich später um sie zu kümmern oder sie in den Wahnsinn zu treiben. Leider ist er rein Körperlich auch nicht allem gewachsen, weshalb er sich oft mit minderen Dämonen zusammentut um seine Gegner zu vernichten.

GES: 12	Initiative: 15(W20+W6)	
PKA: 16	Angriffsanzahl: 4	
ZÄH: 13	Angriffe: 13(W12+W10)	
WÄH: 15	Schaden: 17(W20+W10)	
WILL: 16	Anzahl Zauber: 3	
CHA: 13	Spruchzauberei: 18	Fadenweben: 15
Todesschwelle: 75	Körperl. Wi.: 15	Rüstung: 18
Verwundungsschwelle: 10	Mag. Wi.: 14	Myst. Rüstung: 18
Bewusstlosigkeit: 70	Soz. Wi.: 15	Niederschlag: NA
Erholungspoben: 8	Laufleistung: 50/100	
Karmapunkte: 40	Karmastufe: 16(W20+W8)	

Legendenpunkte: 20.000

Kräfte:

Dämonenmal 20(W20+W8+W6)

Karmaband 15

Karmabann 20

Schadenstransfer 20 (mit Karmapunkt) zusätzliche Aktion

Wirklichkeit verändern 20 (keine Illusionen, nicht dauerhaft,

Betreten und verlassen des Astrabraumes

Energieentzug: 18 gegen PN

Zaubersprüche Elementarist 7. Kreis

#### „Krinten“ (Fintenfisch/Krokodildämonen)

Diese nicht sehr intelligenten Dämonen werden oft von mächtigeren und schlauerer Dämonen unterjocht und für ihre Zwecke benutzt, sie haben bestenfalls tierische Intelligenz, aber dafür einen guten Geruchssinn.

G&P: 17	Initiative: 17 (W20+ W10)	
FFA: 22	Angriffsanzahl: 2	
Z&H: 21	Angriffe: 21 (W20+ W10+ W6)	
W&H: 8 (20)	Schaden: 22 (W20+ W10+ W8)	
W&L: 8	Anzahl Zauber: -	
CHA: 11	Spruchzauberei: -	Fadenweben: -
Todesschwelle: 95	Körperl. Wi.: 19	Rüstung: 35
Verwundungsschwelle: 30	Mag. Wi.: 9	Myst. Rüstung: 4
Bewusstlosigkeit: 50	Soz. Wi.: 14	Niederschlag: /
Erholungsposten: 5	Laufleistung: 30/70	
<b>Legendenpunkte: 1.500</b>		

### „Schlitzer“

Sein Körper ist einem Abraum entsprungen und scheint aus Milliarden von Fliegen zu bestehen (spricht auch wie ein summender Schwarm) und aus ihm heraus wachsen lange dünne Gliedmaßen mit scheinbar endlos vielen Gelenken die in langen scharfen und dunklen Krallen enden. Er ist ein dual existierender Dämon und kann sich 24 h nach seiner körperlichen Vernichtung wieder manifestieren.

G&P: 10	Initiative: 14 (W20+ W4)+Karma	
FFA: 16	Angriffsanzahl: 2	
Z&H: 13	Angriffe: 13 (W12+ W10)+Karma	
W&H: 13	Schaden: 17 (W20+ W10)	
W&L: 16	Anzahl Zauber: 2	
CHA: 13	Spruchzauberei: 16 (W20+ W8)	Fadenweben: 16
Todesschwelle: 83	Körperl. Wi.: 13	Rüstung: 10
Verwundungsschwelle: 18	Mag. Wi.: 12	Myst. Rüstung: 7
Bewusstlosigkeit: 75	Soz. Wi.: 15	Niederschlag: /
Erholungsposten: 6	Laufleistung: 25/50	
Karmapunkte: 30	Karmastufe: 10 (W10+ W6)	
<b>Legendenpunkte: 6.000</b>		

### Kräfte :

Dämonenmal 20

Karmabann 12 Spruchzauberei -> MW, dann 12 -> Karmastufe des Zieles

Zaubersprüche: Magier-Kreis 6

Leichen beleben 16

Entsetzen 12 (5 Punkte Überanstrengung -> MW)

### Neue Disziplin:

Assasinen:

1. Kreis
  - Karmaritual
  - Überraschungsangriff (D)
  - Gift erstellen \*
  - Lautloser Gang
  - Nahkampfwaffen (D)
  - Klettern (D)
  - Projektilwaffen (D)
2. Kreis
  - Unempfindlichkeit (5/4)
  - Lufttanz

- *Wurfaffen(D)*
- 3. *Kreis*
  - *Geisterpferd*
  - *Kick ausweichen*
- 4. *Kreis: darf einen Karmapunkt für jede Handlung ausgeben für die nur Geschicklichkeit erforderlich ist.*
  - *Fadenweben (Fadenschlitzen)*
  - *Riposte*
- 5. *Kreis*
  - *Körperliche Widerstandskraft erhöht sich um 1.*
  - *Zweitwaffe(D)*
  - *Geistesgegenwart*
- 6. *Kreis*
  - *Projektile ablenken*
  - *Blattschuss*
- 7. *Kreis*
  - *zweiter Angriff*
  - *kreisender Spion*
- 8. *Kreis*
  - *Hypnotisieren*
  - *Geistesgegenwart*

*Neues Talent: „Gift erstellen“ hierbei handelt es sich um recht simples Waffengift, das auf magische Weise, mittels dieses Talents, aus einer kleinen Käferart die in ganz Barsaive vorkommt, hergestellt wird. Als Attribut ist hier Nah zuzuzählen.*

*Es hat eine sofortige Wirkung (eine Runde) und ist nur für einen Treffer gut (die erste Verletzung/durch die Rüstung), eine Waffe die mit diesem Gift bestrichen wird hat eine um den Rang erhöhte Schadensstufe. Zur Herstellung muss die Stufe der gewünschten Giftstärke + 7 überwürfelt werden.*

- |                             |                        |                       |
|-----------------------------|------------------------|-----------------------|
| <i>G&amp;P:</i>             | <i>Initiative:</i>     |                       |
| <i>PA:</i>                  | <i>Angriffsanzahl:</i> |                       |
| <i>ZA:</i>                  | <i>Angriffe:</i>       |                       |
| <i>WA:</i>                  | <i>Schaden:</i>        |                       |
| <i>WIP:</i>                 | <i>Anzahl Zauber:</i>  |                       |
| <i>CHA:</i>                 | <i>Spruchzauberei:</i> | <i>Fadenweben:</i>    |
| <i>Todesschwelle:</i>       | <i>Körperl. Wi.:</i>   | <i>Rüstung:</i>       |
| <i>Verwundungsschwelle:</i> | <i>Mag. Wi.:</i>       | <i>Myst. Rüstung:</i> |
| <i>Bewusstlosigkeit:</i>    | <i>Soz. Wi.:</i>       | <i>Niederschlag:</i>  |
| <i>Erholungsposten:</i>     | <i>Laufleistung:</i>   |                       |
| <i>Karmapunkte:</i>         | <i>Karmastufe:</i>     |                       |
| <i>Legendenpunkte:</i>      |                        |                       |
| <i>Kräfte :</i>             |                        |                       |