

# **Blutiges Krähenfels**

**Ein düsteres Fantasy-Abenteuer**

Carlos Schramer

© 2021 Carlos Schramer

Alle Rechte auf gewerbliche Verwertung vorbehalten. Druck, Vervielfältigung und Weitergabe, auch in digitaler Form, zu privaten Zwecken gestattet und ausdrücklich erwünscht.

Herstellung: Carlos Schramer

Umschlaggestaltung: Carlos Schramer

Satz und Layout: Carlos Schramer

Illustration: Carlos Schramer (erstellt mit [www.heroforge.com](http://www.heroforge.com))

Kontakt: [info@gaudiumludendi.de](mailto:info@gaudiumludendi.de)

Internet: [www.gaudiumludendi.de](http://www.gaudiumludendi.de)

# Inhaltsverzeichnis

<b>Hintergrund</b> . . . . .	<b>4</b>
<b>Was wirklich geschah</b> . . . . .	<b>7</b>
<b>Der Dolch</b> . . . . .	<b>10</b>
<b>Krähenfels</b> . . . . .	<b>12</b>
Weilhardt . . . . .	13
Die Wache . . . . .	13
Das Hospital . . . . .	15
Zufallsbekanntschaft . . . . .	17
Zur ewigen Ruh . . . . .	19
Die Krypta . . . . .	24
Verschwunden . . . . .	27
<b>Das Ende</b> . . . . .	<b>30</b>
Unverrichteter Dinge . . . . .	30
Ein weiterer Erfolg . . . . .	30
Folter und andere Grausamkeiten . . . . .	31
<b>Fundstücke</b> . . . . .	<b>32</b>
<b>Personen</b> . . . . .	<b>33</b>
<b>Index</b> . . . . .	<b>41</b>

# Hintergrund

Adarheim, die Hauptstadt des Königreichs Adarion, im Jahre 1002, des zweiten Zeitalters.

Einige Tage nach den Feierlichkeiten zum *Ernteabend*-Fest, d. h. an irgend einem Tag nach dem 270. Tag, werden die Helden erneut zum Palast des Königs befohlen.

Kurz zuvor waren sie von ihrer Mission in Haag zurückgekehrt, einem kleinen Dörfchen in der Grafschaft Krähenfels, wo sie für das Königshaus einen Vorfall aufklären sollten, der mit Nekromantie zu tun hatte (siehe das Abenteuer *Aufziehende Finsternis – Ein düsteres Fantasy-Abenteuer*).

Nach ihrer Rückkehr aus dem Dorf, hatten die Helden ihre Erkenntnisse Frau Dalura mitgeteilt, einer anscheinend engen Vertrauten des Königs, und diese wollte sich nach einigen Beratungen wieder bei ihnen melden, um weitere Schritte zu besprechen. Und nun wahr es wohl so weit.

Wie schon beim ersten Mal, wird die Gruppe von der höflichen aber resoluten Frau im Palastgarten empfangen. Frau Dalura erklärt den Helden, dass weitere Untersuchungen zu den bisherigen Erkenntnissen angelaufen sind. In der Zwischenzeit würde der König sie jedoch bitten, einen weiteren Vorfall zu untersuchen, der vielleicht ebenfalls mit dem Nekromanten zu tun haben könnte.

Auch diesmal können aufmerksame Charaktere bemerken, dass es der königlichen Vertrauten irgendwie nicht ganz wohl bei der Sache zu sein scheint. Trotzdem erklärt sie ihnen um was es geht.

König Ademar sei zu Ohren gekommen, dass es in der Stadt Krähenfels wohl zu unerklärlichen Übergriffen auf die Bevölkerung gekommen sei. Die dortige Stadtwache hätte gemeldet, dass mehrere Personen des Nachts von unbekannten Angreifern gebissen worden wären, beziehungsweise ganz verschwunden sein sollen. Und nun sollten die Helden dorthin reisen und Nachforschungen anstellen. Vermutlich wäre es am einfachsten, bei der Krähenfelder Stadtwache zu beginnen.

Sollte sich in der Gruppe kein Charakter befinden, der sich mit Magie, Religion, Totenbeschwörung und der gleichen auskennt, so stellt Dalura den Helden einen jungen Mann vor: Sire Dorus, einen Tempelkrieger vom hiesigen Dal-Tempel. Er gehört der Abteilung *Inquisition* an und solle die Heldengruppe mit Rat und Tat unterstützen. Bei dieser Gelegenheit würde er auch gleichzeitig Erfahrung im Außeneinsatz machen.

Das Königshaus stellt der Gruppe für die Reise nach Krähenfels wieder eine Kutsche zur Verfügung, sowie ein Geleitschreiben, das den Träger als offiziellen Gesandten des Königs ausweist, der nach besten Kräften zu unterstützen sei.

Hatten die Helden dem Königshaus auch von dem Dolch des Nekromanten berichtet, welchen die Nachthalben aufbewahrten, so kommt es außerdem noch zu einer kleinen Nebenmission (siehe Abschnitt *Der Dolch* auf Seite 10).

Wenn die Charaktere nichts weiter zu erledigen haben, so beginnt am Morgen des nächsten Tages die Reise. Die Kutsche samt Kutscher steht zur Abfahrt bereit, und Bolter, seines Zeichens königlicher Kutschmeister, hilft den Helden ihr Gepäck zu verstauen.

Nach einer gemütlichen und ereignislosen Fahrt, lediglich unterbrochen durch eine Mittagspause in einem unbedeutenden Gasthaus im Dorf Feinfeld, welches als mögliche Sehenswürdigkeit den *nördlichen Wachturm* zu bieten hat, der dem Baron von Feinfeld untersteht und ihm als Burg dient, erreicht die Reisegesellschaft am Nachmittag Krähenfels.

Bolter liefert die Helden beim Gasthaus »*Zum edlen Herren*« ab und kümmert sich dann um Kutsche und Gepäck (und um die Bezahlung, falls sich niemand anders vor drängelt).

Die Unterkunft wirkt tatsächlich sehr edel und teuer und wird von einem angeblich echten Adeligen geführt, Herrn Weilhardt von Feinfeld. Er ist ein Sohn des Baron von Feinfeld und begrüßt die neuen Gäste auf vornehme, aber etwas arrogante Weise. Dann kommandiert er seine Bediensteten eiligst hierhin und dorthin, um jedem Helden sein eigenes Zimmer zu zeigen und dann ein Bad und das Abendessen zu organisieren.

Egal, ob die Charaktere sich den restlichen Tag ausruhen und erst am nächsten Morgen mit ihrer Untersuchung beginnen, oder ob sie sofort zur Stadtwache marschieren, das Abenteuer hat auf jeden Fall begonnen...

# Was wirklich geschah

Die Helden hatten von ihrer letzten Mission die Kunde mitgebracht, dass tatsächlich ein Nekromant, mit einer kleinen Armee von Skeletten, sein Unwesen in der Nähe von Haag trieb. Dass dieser aber nun verschwunden sei.

Ob sie auch die Details und die tatsächlichen Umstände von Ulricks Entführung erwähnen, die Entdeckung der geheimnisvollen Anderswelt, die Verwicklung der Nachtalben und ihrer Königin Noctura, bleibt ihnen überlassen. Wenn ja, so wird dies aber zusätzliches Aufsehen erregen.

Frau Dalura wird diese Informationen zwar gefiltert dem König weitergeben, um ihn zu schützen, doch Medicus Laurin, der alle Details erfährt, wird die Tatsachen so anpassen und ausschmücken, dass sie in Ademar möglichst viel Angst vor einer Vernichtung Adarions durch den Nekromanten schüren soll. Dabei erwähnt er auch dessen gefährlichen Dolch, sofern die Helden auch von diesem berichtet hatten.

Und er gibt alle Informationen auch an seinen nebischen Kontaktmann, Hauptmann Rabe weiter, denn Nebia will die Handlungen des Nekromanten Hargrimm genau überwachen, um möglichst viele Trümpfe im Ärmel zu haben, wenn dieser seinen Teil des Plans erfüllt hat, und aus dem Verkehr gezogen werden soll.

Rabe wiederum informiert den Medicus darüber, dass der Kontakt zum Verbindungsmann in der Stadt Krähenfels abgerissen sei. Das letzte, was man von dort erfahren hätte wäre, dass die Stadtwache von ungewöhnlichen Übergriffen auf die

Bevölkerung berichtete. Personen sollen von unbekannten Angreifern gebissen worden oder ganz verschwunden sein.

Deshalb befiehlt er, König Ademar eine neue Mission nach Krähenfels anordnen zu lassen, um diese Vorfälle aufzuklären. Den Herrscher dazu zu überreden, stellt für Laurin auch überhaupt kein Problem dar, denn der alte Mann ist insgeheim immer noch ganz Feuer und Flamme für die Idee, seine Frau mit Hilfe des Nekromanten wieder zum Leben zu erwecken, und will ihn finden, um sich mit ihm zu verbünden. Weiß er von dem Dolch des Nekromanten, will er auch diesen in die Finger bekommen.

Also soll Dalura die Helden losschicken. Als treue Dienerin ihres Herren unterstützte die Leibwächterin das Vorhaben natürlich, auch wenn ihr die ganze Angelegenheit etwas seltsam vorkommt und sie ein waches Auge auf die Mission und den König haben will.

Was den nebischen Agenten zu diesem Zeitpunkt jedoch noch nicht bekannt ist, ist die Tatsache, dass Hargrimm Krähenfels bereits verlassen hat und durch seine Fortschritte dabei ist, ihrer Kontrolle zu entgleiten.

Mit schwarzer Magie war es ihm gelungen, seine Organe in ein Phylakterium zu übertragen, einen magischen Behälter, der sie auf ewig konserviert und mit seinem Körper auf mystische Weise verbunden hält. So wurde der Nekromant selbst zu einem unsterblichen, lebenden Leichnam, der nur getötet werden kann, wenn das Phylakterium vernichtet wird.

Bewacht wird das Gefäß an einem versteckten Ort von seinem Gesellen und Schüler Osarius, welchen er vor einiger Zeit auf dem Friedhof der Nachtalben wieder ausgegraben und zu einem beseelten Untoten gemacht hatte.

Da er in einem Nachtalbengrab lag und Hargrimm bei seiner Erschaffung einen Teil der magischen Energie aus der Anderswelt in ihn fließen ließ, ist er mächtiger als andere beseelte Untote, und im Gegensatz zu minderbeseelten Untoten, besitzt er



auch einen eigenen Willen. Wie alle Untoten ist er jedoch an seinen Meister gebunden.

Zusammen haben die beiden einige Säcke der andersweltlichen Graberde gestohlen und in seine neue, versteckte Wirkungsstätte geschafft, denn Hargrimm hat entdeckt, dass von ihm erschaffene Untote, die mit dieser Erde behandelt wurden, auch in der Menschenwelt deutlich mächtiger gerieten, als gewöhnliche.

Hargrimms Bestatterwerkstatt »*Zur ewigen Ruh*« ist weitestgehend leer geräumt, wird aber noch von einigen seiner diabolischen Experimente bewacht. Und diese sind auch die Ursache der aktuellen dortigen Probleme.

Und so werden in dieser Kampagne vier gegensätzliche Ziele verfolgt:

1. König Rudojev der I. will seinen Sohn als wahren Herrscher von Adarion auf dem Thron sehen.
2. Der Nekromant Hargrimm will der unsterbliche Alleinherrscher über die menschlichen Lande werden.
3. König Ademar will sich mit dem Nekromaten verbünden und seine Frau von den Toten auferstehen lassen.
4. Das Königreich Adarion will dem nekromantischen Treiben einen Riegel vorschieben, um Land und Leute zu beschützen.

Welche Ziele am Ende verwirklicht werden, hängt nun im wesentlichen von den Entscheidungen und Handlungen der Helden ab und soll in diesem und den folgenden Abenteuern zu dieser Kampagne erzählt werden.

# Der Dolch

König Ademar befiehlt seiner Beraterin und Leibwächterin Dalura, den Helden eine weitere Mission anzuvertrauen.

Auf dem Weg nach Krähenfels, oder auch auf dem Rückweg, sollen sie den Dolch des Nekromanten beschaffen und ihn zum Königspalast bringen. Denn in Daluras Händen wähnt der Herrscher das Artefakt besser bewacht als dort wo es aktuell ist.

Dalura hingegen sieht die Sache genau umgekehrt. Als treue Dienerin ihres Herren, will sie sich ihm aber nicht direkt widersetzen. Deshalb tut sie zwar wie geheißen, bittet die Charaktere aber unter vier Augen darum, den echten Dolch dort zu lassen, wo er ist, und stattdessen eine Fälschung zum Palast zurückzubringen. Ademar kenne sich mit derlei Dingen sowieso nicht aus. Er würde nichts merken.

In Krähenfels wäre es bestimmt kein Problem, einen geheimnisvoll aussehenden Dolch zu erstehen und von einem Handwerker mit mystischen, rot angemalten Runen verzieren zu lassen.

Damit wäre der König beruhigt und der Dolch weiterhin in Sicherheit. So sei allen geholfen.

Tun die Helden wie geheißen, so erkennt der König tatsächlich die Fälschung nicht und ist zufrieden. Außerdem kann die Gruppe auf diese Weise Daluras Vertrauen in sie noch stärken. Sie erhalten am Ende des Abenteuers (siehe Kapitel *Das Ende* auf Seite 30) einen extra Gulden.

Verraten sie dem König jedoch die Pläne seiner Beraterin, so ist dieser sehr erzürnt und rügt Dalura auf strengste. Zwar kann

sie ihn schnell wieder beruhigen, aber die Helden haben damit ihr Vertrauen verspielt. Sie ist noch kühler als sonst zu ihnen, und am Ende des Abenteuers (siehe Kapitel *Das Ende* auf Seite 30) erhalten sie nur die halbe Belohnung. Außerdem vergibt die verärgerte Frau die nächsten Aufträge an eine andere Gruppe.

Wenn die Helden zwar nichts verraten, dem König aber doch den richtigen Dolch überreichen, so erkennt die Leibwächterin dies zwar, sagt jedoch nichts dazu. Dennoch ist sie beleidigt und von da an deutlich kühler, den Charakteren gegenüber.

Außerdem werden es sich die Charaktere dabei vermutlich auch mit den Nachtalben verscherzen, wenn sie diesen den Dolch stehlen, oder sogar beim Versuch sterben. Es sei denn, sie legen in ihren Verhandlungen gute Gründe dar, weswegen man ihnen den Dolch freiwillig anvertrauen sollte.

# Krähenfels

Die Charaktere versuchen zunächst herauszufinden, was in Krähenfels geschah, indem sie Personen befragen, nach Indizien suchen und Hinweisen nachgehen. Hierbei stehen ihnen folgende Optionen offen:

- Sie können den Wirt des Gasthauses befragen. Dann geht es bei Abschnitt *Weilhardt* auf Seite 13 weiter.
- Wenn sie wissen, wo sich diese befindet, können sie bei der Stadtwache fragen. Dann geht es bei Abschnitt *Die Wache* auf Seite 13 weiter.
- Wenn sie wissen, wo sich dieser befindet, können sie im Tempel der Fila nachfragen, der ein Hospital betreibt. Dann geht es bei Abschnitt *Das Hospital* auf Seite 15 weiter.
- Sie können beliebige Stadtbewohner befragen. Dann geht es bei Abschnitt *Zufallsbekanntschaft* auf Seite 17 weiter.
- Haben sie keine Idee, was sie tun sollen, so kommt Bolter am nächsten Tag mit der Anweisung auf sie zu, sie wieder nach Hause zu fahren, wenn es keine Fortschritte in den Ermittlungen gäbe. In diesem Fall geht es bei Abschnitt *Unverrichteter Dinge* auf Seite 30 im Kapitel *Das Ende* auf Seite 30 weiter.

## Weilhardt

Weilhardt von Feinfeld ist die meiste Zeit in seinem Gasthaus. Natürlich arbeitet er nicht selbst, sondern kommandiert seine Bediensteten herum.

Befragen die Helden ihn zu den Vorfällen der letzten Zeit, so behauptet er zunächst, keine Zeit zu haben. Bleiben die Helden hartnäckig, meint er hochnäsig, es gezieme sich nicht zu klatschen und zu tratschen, aber der Graf würde sich nicht sehr um seine Stadt kümmern. Wenn es nicht die fleißigen Handwerker, Händler und vor allem Gastwirte, so wie ihn, gäbe, die die Stadt am Laufen hielten, würde alles den Bach runter gehen.

Von irgendwelchen Angriffen auf die Bewohner weiß er jedoch nichts. Dafür wäre die Stadtwache zuständig (Abschnitt *Die Wache* auf Seite 13). Oder aber sie fragen im Hospital nach, das vom örtlichen Fila-Tempel unterhalten wird (Abschnitt *Das Hospital* auf Seite 15).

Sie sollen sich einfach auf der Straße durchfragen, wo sich diese Gebäude befinden. Wenn die Helden ihn recht lieb bitten, stellt Weilhardt auch einen seiner Bediensteten ab, die Helden dorthin zu bringen.

## Die Wache

Die Stadtwache befindet sich in einem etwas heruntergekommenen Gebäude, in der Nähe der Burg des Grafen.

Ein mürrischer Wächter empfängt die Gruppe und fragt nach ihrem Begehr. Sobald die Sprache auf seltsame Überfälle und verschwundene Leute kommt, ruft er laut in den Raum hinter sich: »Hauptmann! Besuch!«

Die Tür eines Nebenraumes geht auf und eine korpulente Frau mittleren Alters schwankt in den Raum. Sie trägt die hier übliche, blaue Stadtwachenuniform und rückt den Gürtel mit dem Schwert zurecht, als hätte sie ihn gerade erst umgeschnallt. An

ihrem Mund sieht man Essenskrümel, die durch die Luft fliegen, als sie genervt brüllend antwortet: »*Ja Korporal, was ist denn schon wieder los!*«

Sie stellt sich als Hauptmann Wingunde vor und fragt die Helden was sie denn wollten.

Wenn die Charaktere sie nach den verschwundenen Leuten und den Überfällen fragen, ist sie verwundert, dass der König sich für dieser Vorfälle überhaupt interessiert. Nicht einmal der Graf täte dies. Außerdem wäre es erstaunlich dass Adarheim überhaupt darüber Bescheid wüsste, da sie doch noch überhaupt keine Boten dorthin gesandt hätte um um Hilfe zu bitten.

Sie bittet die Helden in ihr Büro, wo ein kleiner gelber Vogel in einem hölzernen Vogelkäfig ein kleines Theater veranstaltet, als die Fremden eintreten. Wingunde krümelt ihm geistesabwesend Futter hinein, während sie weiter erzählt.

Zu den Fällen selbst kann sie berichten, dass einige Familien gemeldet hätten, schon seit geraumer Zeit nichts mehr von ihren jungen Burschen gehört zu haben, die beim örtlichen Bestatter arbeiten. Selbiger wäre ebenfalls schon länger nicht mehr gesehen worden. Sie hätte eine Wache zum Nachsehen geschickt, aber das Haus sei verschlossen gewesen und niemand hätte geöffnet.

Dann wäre vor ein paar Tagen ein junger Bursche bewusstlos in der Nähe des Hauses in der Gasse aufgefunden worden. Die Wachen hätten ihn zum Fila-Tempel gebracht, der ein Hospital unterhielte. Wenn sie sich dafür interessieren, sollten sie dort nach Schwester Venra fragen.

Wingunde ist bereit, einen Wächter abzustellen, der den Helden den Weg zum Tempel (Abschnitt *Das Hospital* auf Seite 15) und auch zum Haus des Bestatters (Abschnitt *Zur ewigen Ruh* auf Seite 19) zeigen kann.

## Das Hospital

Der örtliche Fila-Tempel liegt am Stadtrand in der Nähe des Friedhofs. Das runde Kirchenschiff, mit dem große Andachtsraum, dem Altar und Sitzbänken für die Messebesucher, ist Tag und Nacht öffentlich zugänglich, wird aber von zwei Paladinen am großen Eingangstor bewacht.

Die Wohnbereiche, Werkstätten und der Hospitaltrakt des Tempels, befinden sich in einem großen, rechteckigen Anbau mit Innenhof, in welchen ein weiteres großes Tor hineinführt, durch das auch Wagen fahren können.

Wenn die Helden dort vorstellig werden und nach den seltsamen Überfällen fragen, verweist man sie weiter an Schwester Venra, die Vertreterin des Hospitalkaplans.

Ein Novize führt die Helden zu ihr. Die junge Frau kümmert sich gerade um einen Burschen, vielleicht um die 13 oder 14 Jahre alt, der bewegungslos in einem der Hospitalbetten liegt.

Venra erklärt, dass die Stadtwache den Burschen in einer Gasse, in der Nähe eines Totengräbers gefunden und ihn beim Tempel abgeliefert hätte. Der Junge war bewusstlos und hatte eine schlimme Verletzung am linken Bein.

Zwar hätten die Priester das Fieber in den Griff bekommen, Fila sei Dank, aber die Wunde hatte sich schon zu sehr entzündet, als dass ihre Heilkräfte noch etwas genutzt hätten. Das Bein musste abgenommen werden. Seit dem wäre der Junge nicht mehr bei Bewusstsein gewesen.

In diesem Moment greift der Junge einen der Helden beim Arm, reißt die Augen auf und ruft panisch: *»Helft uns! Helft uns! Sie kommen uns alle holen! Ihr müsst sie vernichten!«*

Dann bricht er schluchzend im Bett zusammen und Venra versucht, ihn zu beruhigen, falls die Helden dies nicht bereits tun.

Mit gutem Zureden lassen sich dem Jungen noch einige Details zu den kürzlichen Ereignissen entlocken. Er heißt Robald und arbeitete bei Hargrimm dem Bestatter. Dieser wäre ein rech-

ter Fiesling gewesen, der seine Lehrlinge schlug und im Keller einsperrte. Vor einem halben Jahr seien dann immer wieder Lehrlinge verschwunden, schließlich auch der Altgeselle Osarius selbst. Hargrimm schien sich nur noch wenig um sein Geschäft zu kümmern, sondern verbrachte viel Zeit in der Krypta neben dem Friedhof. Trotzdem wurden die verschwundenen Lehrlinge durch neue ersetzt.

Vor einigen Dutzend Tagen kam der Meister dann plötzlich wieder mit dem Gesellen zurück. Dieser schien irgendwie verändert, wirkte recht bleich und war noch gemeiner als vorher. Und eines Nachts, waren dann die verschwundenen Lehrlinge auch wieder da. Auch sie hatten sich verändert, und der Meister ließ sie auf die übrigen Lehrlinge im Keller los, bevor er mit Osarius für immer verschwand.

Robald konnte sich zwischen dem Gerümpel verstecken und musste mit ansehen, wie die übrigen Lehrlinge zerfleischt wurden. Da er recht klein und schwächling war, gelang es ihm, durch einen Luftschacht, bei welchem das Gitter lose war, aus dem Keller in den Hof zu fliehen. Aber einer der Lehrlinge zerfetzte ihm beim Hinausklettern mit seinen Fingern das Bein. Irgendwo in den Gassen, in der Nähe des Hauses, war er dann bewusstlos zusammengebrochen.

Das letzte, an das er sich erinnere, wäre eine Person in einem dunklen Kapuzenmantel gewesen, die ihn beobachtet hätte. Venra meint darauf hin, eine solche Person hätte sie auch schon in der Nähe des Hospitals herumlungern sehen.

Auf die Krypta angesprochen, meinte die Priesterin, dass es bestimmt keine der Krypten auf dem Friedhof des Tempels wäre. Diese werden regelmäßig von den Priestern gepflegt. Der Graf hätte aber außerhalb des Friedhofs eine eigene Private Krypta. Zu dieser hätte der Tempel aber keinen Schlüssel.

Ein Tempeldiener könnte die Helden aber hinführen, wenn sie wollten. In diesem Fall geht es bei Abschnitt *Die Krypta* auf Seite 24 weiter. Auch könnte er sie zum Haus des Bestatters (Ab-



schnitt *Zur ewigen Ruh* auf Seite 19) oder zur Stadtwache (Abschnitt *Die Wache* auf Seite 13) führen, wenn sie dort nicht bereits waren.

## Zufallsbekanntschaft

Wie die meisten adarischen Städte auch, hat Krähenfels einige tausend Einwohner. Außer in ganz abgelegenen Ecken, wird man also immer irgend jemandem über den Weg laufen.

Wenn die Helden eine beliebige Person auf der Straße oder bei einem Haus ansprechen, kann alle paar Minuten mit einem **W100** ermittelt werden, um wen es sich dabei handelt:

**0–19:** Ein beliebiger Handwerker. Er hat von Überfällen nichts mitbekommen, da er zu beschäftigt ist, weil der Graf die Steuern erhöht hat, um herumreisen und in anderen Städten feiern zu können. Er kann aber den Weg zur Stadtwache oder zum Fila-Tempel beschreiben, wenn er danach gefragt wird.

**20–29:** Eine beliebige Handwerkerin. Sie hat von Überfällen nichts mitbekommen, da sie zu beschäftigt ist, weil der Graf die Steuern erhöht hat, um herumreisen und in anderen Städten feiern zu können. Sie kann aber den Weg zur Stadtwache oder zum Fila-Tempel beschreiben, wenn sie danach gefragt wird.

**30–39:** Ein lokaler Bauer. Im Wirtshaus hat er gehört, dass neuerdings Leute auf offener Straße angegriffen würden. Die Stadt ist auch nicht mehr sicherer als das ungeschützte Land. Er kann den Weg zur Stadtwache oder zum Fila-Tempel beschreiben, wenn er danach gefragt wird.

**40–49:** Eine lokale Bäuerin. Im Wirtshaus hat sie gehört, dass neuerdings Leute auf offener Straße angegriffen würden. Die Stadt ist auch nicht mehr sicherer als das ungeschützte Land. Sie kann den Weg zur Stadtwache oder zum Fila-Tempel beschreiben, wenn er danach gefragt wird.

**50–54:** Ein Bauer aus der Umgebung. Er ist nur zu Besuch in der Stadt und kann nicht wirklich weiterhelfen.

**55–59:** Eine Bäuerin aus der Umgebung. Sie ist nur zu Besuch in der Stadt und kann nicht wirklich weiterhelfen.

**60–64:** Ein beliebiger Händler. Er hat gehört, dass Mütter sich beklagt hätten, dass sie ihre Kinder, die irgendwo in die Lehre gingen, schon länger nicht mehr gesehen hätten. Er kann auch den Weg zur Stadtwache oder zum Fila-Tempel beschreiben, wenn er danach gefragt wird.

**65–69:** Eine beliebige Händlerin. Sie hat gehört, dass Mütter sich beklagt hätten, dass sie ihre Kinder, die irgendwo in die Lehre gingen, schon länger nicht mehr gesehen hätten. Sie kann auch den Weg zur Stadtwache oder zum Fila-Tempel beschreiben, wenn sie danach gefragt wird.

**70–79:** Eine Hausfrau. Sie hat gehört, dass ein halbtoter Bursche irgendwo in den Straßen aufgefunden wurde. Sie kann auch den Weg zur Stadtwache oder zum Fila-Tempel beschreiben, wenn sie danach gefragt wird.

**80–84:** Eine Gruppe spielender Kinder. Wenn sie nach etwas gefragt werden, deutet eines von ihnen zu einem Turm und meint: *»Seht Ihr diesen Turm dort? Dort müsst Ihr nicht hin. Ha, ha, ha!«* Dann laufen sie weg.

**85–89:** Eine Gruppe spielender Kinder. Wenn sie nach etwas gefragt werden, geben sie artig Auskunft. Sie können die Helden zum Tempel oder zur Stadtwache bringen und fragen die Gruppe dabei ganz neugierig aus.

**90–92:** Eine Magd. Sie hat keine Zeit und eilt schnell weiter, da sie sonst Ärger mit ihren Herrschaften bekommt.

**93–94:** Ein Dienstmote. Er hat keine Zeit und eilt schnell weiter, da er sonst Ärger mit seinen Herrschaften bekommt.

**95–96:** Ein Stadtwächter. Er kann berichten, dass ein schwer verletzter junger Mann in einer Gasse in der Nähe des Friedhofs aufgefunden wurde. Genaueres müsse man aber bei Hauptmann Wingunde erfragen. Wenn er danach gefragt wird, kann er auch den Weg zur Stadtwache oder zum Fila-Tempel beschreiben.

**97:** Eine Fila-Priesterin. Sie kann berichten, dass derzeit ein junger Mann im Hospital gepflegt wird. Sie kann auch den Weg zur Stadtwache beschreiben, wenn sie danach gefragt wird. Zum Fila-Tempel, mit seinem Hospital, führt sie die Helden selbst hin.

**98:** Ein Bettler. Gegen eine milde Gabe ist er gerne bereit, zu helfen. Ohne Gabe spuckt er den Helden vor die Füße und geht. Mit Gabe kann er ihnen den Weg zum Tempel oder zur Stadtwache erklären. Ist die Gabe großzügig, führt er sie sogar dorthin.

**99:** Ein Taschendieb. Er versucht die Helden zu bestehlen. Gelingt dies, verliert einer der Helden seinen Geldbeutel und es wird erneut gewürfelt. Wird er erwischt, jammert er herum, dass er zehn Kinder zu ernähren hätte. Wenn man ihn laufen ließe, würde er ihnen wertvolle Hinweise geben, denn er hätte sie beauscht und wüsste, dass sie auf einer Mission sind. Lassen die Helden ihn laufen, kann er berichten, dass ein junger Mann halb tot aufgefunden wurde. Er wäre jetzt im Hospital bei den Fila-Schwestern. Außerdem solle man nicht in die Nähe der Bestatterwerkstatt oder des Friedhofs gehen, denn dort sei es nicht geheuer.

## **Zur ewigen Ruh**

Das Haus des Totengräbers, in einer Seitengasse, in der Nähe des Friedhofs, wirkt recht heruntergekommen. Das schmutzige Schild über der Tür, mit der Aufschrift »*Zur ewigen Ruh*«, hängt leicht schief. Die Fensterläden sind verschlossen. An der rechten Seite schließt ein umzäunter Hof an das Haus an. Das Türchen im Zaun ist offen. Vom Hof führt eine Hintertür ins Haus.

Haben die Helden Robalds Geschichte gehört, können sie eine blutige Spur finden, die von einem Luftschacht im Haus durch den Hof und auf die Straße führt.

Aufmerksame Zuhörer können ein ganz leises Brummen aus dem Inneren vernehmen, wenn sie dicht bei dem Haus stehen.

Steht man im Hof, ist das Brummen lauter zu hören. Es scheint aus den Luftschächten in der Hauswand zu kommen.

Die Haustür ist geschlossen. Wer versucht, sie zu öffnen, bemerkt, dass sie nicht abgeschlossen ist. Die Hintertür ist jedoch verschlossen.

Betritt man das Haus, gelangt man in eine düstere Werkstatt, und ein fürchterlicher Geruch schlägt einem entgegen. Außerdem können nun alle Helden das leise Brummen hören, das von unten aus dem Keller zu kommen scheint.

Die Werkstatt nimmt den größten Teil des Erdgeschosses ein und enthält alles, um einfache Holz- und Steinarbeiten auszuführen. Schaufeln und Spitzhacken, Eimer, Säcke und Körbe stehen herum. Auf einem Arbeitstisch liegt ein halbfertiger Sarg. Alles ist sehr dreckig und wild durcheinander, als hätte hier irgendwer gewütet. Aufmerksame Helden können hier und da auch Blutspuren entdecken.

Auf dem Schreibtisch gleich neben der Eingangstür links, befinden sich die schlampig geführten Geschäftsbücher des Bestatters. Alles wirkt durchwühlt, als hätte jemand irgend etwas gesucht. In der Mitte der Arbeitsfläche liegt ein Brief, der anscheinend einmal zerknüllt worden war, nun aber wieder auseinander gefaltet wurde (enthalten im Handout-Dokument zu diesem Abenteuer). Er enthält folgende Botschaft:

*Meister Hargrimm,*

*der Wagen mit der bestellten Sarglieferung steht östlich der Stadt bei der alten Mühle bereit.*

*Korporal Elster*

Eine Tür führt in einen Lagerraum. Auch dort ist alles sehr verwahrlost, aber Blutspuren sind keine zu entdecken.

Eine Treppe führt hinauf ins Obergeschoss. Bei diesem scheint es sich um den Wohnbereich zu handeln, mit einer Küche, ei-

nem Speise- und Aufenthaltszimmer, einem großen und einem kleinen Schlafzimmer. Auch hier sieht alles sehr dreckig und verwahrlost aus. Überall stinkt es muffig und die wenigen Teppiche sind fleckig und von Motten zerfressen.

Die Küche steht voll mit benutztem Geschirr, auf welchem noch verschimmelte Essensreste liegen. Auf dem Tisch im Esszimmer scheinen zwei Personen gegessen zu haben, denn zwei benutzte Gedecke liegen noch auf dem Tisch. Bis auf zwei, sind alle Stühle vom Tisch weg in die Ecke gestellt.

Auch in der großen Schlafkammer ist alles durcheinander. Die Schränke stehen offen und sind zum größten Teil leer, ganz so, als hätte hier jemand auf die Schnelle seine Sachen eingepackt und wäre abgehauen. Und tatsächlich ist dies auch der Fall. In diesem Zimmer hatte Hargrimm gehaust.

Die zweite Schlafkammer ist deutlich spartanischer eingerichtet und auch kleiner, aber nicht weniger dreckig. Sie gehörte dem Altgesellen Osarius.

Aufmerksame Helden bemerken, dass nirgends in diesem Stock Blutspuren zu entdecken sind.

Auf der Treppe die nach unten in den finsternen Keller führt, liegt eine Person in einem dunklen Kapuzenmantel in einer Lache aus Blut, daneben ein blutverschmiertes Schwert.

Wenn die Helden die Person untersuchen, erkennen sie, dass es sich um einen Mann handelt, dessen Kleidung und Haut wie von Krallen zerfetzt ist. Mit einem blutigen Finger hat er neben seinem Kopf ein paar Buchstaben auf die Treppe geschrieben, bevor er verblutet ist: K R Y P

Kleidung und Schwert sind unscheinbar, aber von guter Qualität. Er trägt einen Geldbeutel mit 2 Silbertalern bei sich, Dietriche, Feuerstein und Stahl, sowie einen kleinen weißen Kristall.

Magisch begabte Charaktere können erkennen, dass der Kristall magische Kräfte besitzt. Wenn sie sich genauer damit beschäftigen, können sie diese auslösen und merken, dass wohl irgendwie ein Gegenstück dazu zu existieren scheint, das mit

diesem hier in Verbindung steht, wie genau das Ganze funktioniert, ist aber erst mit diesem Gegenstück ersichtlich.

Geht die Gruppe an der Leiche vorbei in den Keller hinab, wird das brummen immer lauter. Am Fuße der Treppe ist eine Tür, die nur angelehnt ist. Der Gestank ist hier unten noch schlimmer. Die Charaktere müssen einen Erfolgswurf auf *Selbstbeherrschung*, *Willenskraft* oder dergleichen bestehen, um sich nicht übergeben zu müssen.

Hinter der Tür befindet sich eine Art Schlafsaal, der eher einem Kerker ähnelt. Auf dem Fußboden an den Seiten des Raums sind 6 Schlafstellen aufgebaut, bestehend aus altem Stroh und jeweils einer dreckigen Decke.

Überhaupt herrscht in dem Zimmer eine unheimliche Sauerei: Kot, Urin, Blut und Verwesung. Über den Raum verteilt liegen die blutüberströmten und zerfetzten Leichen von zwei jungen Frauen und drei jungen Burschen. Und in all diesem Chaos wandeln träge und bucklig fünf Gestalten.

Grundsätzlich scheint es sich auch bei ihnen um junge Leute zu handeln, eine Frau und vier Männer, doch wurden sie auf irgendeine Weise verändert. Und als sie die Helden bemerken, drehen sie langsam die Köpfe in deren Richtung, und man hat unweigerlich das Gefühl, gleich würden sie sich brüllend auf sie stürzen. Und tatsächlich greifen sie mit erhobenen Händen und aufgerissenen Augen an. Allerdings geben sie dabei nur ein dumpfes Brummen von sich, denn, wie man in diesem Moment erkennt, sind ihre Münder zugenäht.

Was die Helden in diesem Moment noch nicht wissen, aber vielleicht später erkennen können, es handelt sich bei den Wesen um Untote, die von Hargrimm aus den verschwundenen Lehrlingen erschaffen wurden, um mit seinen neu gewonnen Erkenntnissen zu experimentieren. Da das Erschaffen von Untoten in der Anderswelt um ein vielfaches besser gegangen war, füllte er nun auch hier in die Münder der Leichen den gestohlenen Sand vom Nachtalbenfriedhof, zusammen mit einem Stückchen

Pergament, auf welchem ein magischer Spruch in Blut geschrieben steht.

Die Untoten werden auf diese Weise tatsächlich weitaus mächtiger und gefährlicher. Sie sind minderbeseelt und können ohne direkte Kontrolle durch den Nekromanten agieren und einfache Befehle ausführen. Einen eigenen Willen haben sie jedoch nicht. Ihr Befehl ist, alles zu töten, was in diesem Haus lebt. Zu diesem Zweck kämpfen sie mit jedem Eindringling bis zum Tod, verlassen das Haus aber nicht.

Als Waffen verwenden sie ihre Finger, bei welchen Hargrimm das Fleisch von den vordersten Gliedern entfernt und die Knochen angespitzt hat, sodass sie regelrechte Krallen darstellen.

Sie haben die übrigen Lehrlinge zerfetzt und auch den neibischen Agenten, Korporal Elster, der Hargrimm in Krähenfels überwachen sollte. Als der Mann erkannt hatte, dass irgend etwas aus dem Ruder läuft, brach er ein, durchwühlte den Schreibtisch nach irgend welchen brauchbaren Informationen, faltete den zerknüllten Brief auseinander, fand aber sonst nichts wichtiges. Als er auch den Keller untersuchen wollte, wurde er von den Untoten umgebracht. Mit letzter Kraft schrieb er noch einen Hinweis auf die Krypta, in welcher Hargrimm oft geforscht hatte.

Kämpfen die Charaktere gegen die Monster, so müssen sie feststellen, dass diese unbegrenzte Ausdauer besitzen, stärker sind als normale Menschen und keinen Schmerz spüren. Die Mali für Verletzungen, die sie den Untoten zufügen, werden deshalb auch nicht auf deren Aktionen angerechnet. Und da sie auch keine Angst verspüren und es ihnen egal ist, ob sie verletzt werden, müssen sie auch keinen Malus hinnehmen, trotz der Tatsache, dass sie unbewaffnet sind. Ihre Krallenhände zählen somit als ganz normale Waffen mit kurzer Reichweite.

Es kann also durchaus eine sinnvolle Taktik sein, einfach aus dem Haus zu fliehen. Sollten die Monster besiegt werden, so platzt bei einem von ihnen beim zu Boden gehen das Gesicht

auf. Der Sand rieselt heraus und man kann den Zettel im Mund sehen, wenn man die Leiche untersucht.

War während des Ereignisses ein Wächter oder ein Novize aus dem Tempel bei der Gruppe, so will die jeweilige Person nun schleunigst zu ihren Vorgesetzten, um darüber zu berichten, allerdings erst, nachdem sie sich gründlich übergeben hat.

Eventuell wollen die Helden anschließend nach der Krypta suchen, auf welche die Leiche hingewiesen hat, falls sie dies noch nicht getan haben (Abschnitt *Die Krypta* auf Seite 24). Hinweise, wo diese sich befindet, können sie von den Priesterinnen im Fila-Tempel erhalten.

Andernfalls geht es weiter bei Abschnitt *Verschwunden* auf Seite 27).

## Die Krypta

Die Krypta des Grafen ist nicht mehr Teil des Friedhofs, der vom Tempel der Fila betreut wird. Sie liegt in einem gesonderten, abgezaunten Bereich.

Das Eisentor im Zaun ist abgesperrt. Mit genügend krimineller Energie ist es aber möglich, das Schloss zu knacken oder, mit Hilfe einer weiteren Person, über den zweieinhalb Schritte hohen Zaun zu klettern.

Die ca. 15 mal 15 Schritte große Fläche hinter dem Zaun ist mit Gras bewachsen. Am hinteren Ende, an die hohe Stadtmauer angelehnt steht das kleine steinerne Kryptagebäude. Es ist reich verziert, wirkt aber dennoch verwahrlost.

Auch die stabile Tür ins Innere ist verschlossen. Und auch deren Schloss kann von einem entsprechend erfahrenen Helden geknackt werden. Über der Tür ist ein Schriftzug eingemeißelt: »*Ruhestätte derer zu Krähenfels*«

Gelangt die Gruppe ins innere des Häuschens, so schlägt ihnen ein Brechreiz verursachender Gestank entgegen. Eine Treppe führt in die Tiefe, in einen aus Stein gehauenen, mit Säulen ab-



gestützten Raum. An den Wänden befinden sich die typischen, kleinen Nischen, in welchen steinerne Särge liegen.

Die Krypta scheint in der letzten Zeit aber für andere Zwecke genutzt worden zu sein, denn in der einen Ecke des Raums steht ein Regal mit Werkzeug, ein Hocker und ein Schreibtisch. In der Mitte wurde ein großer Tisch aufgestellt und links und rechts stehen Fässer.

Von hier scheint der furchtbare Gestank auszugehen, denn auf dem Tisch liegt eine zerstückelte Frauenleiche, die schon stark verwest ist, und die von einem Schwarm Fliegen umkreist wird. Und auch in den Fässern liegen einzelne Leichenteile in einer stinkenden, roten Brühe.

Die Charaktere müssen einen Erfolgswurf auf *Selbstbeherrschung*, *Willenskraft* oder dergleichen bestehen, um sich nicht übergeben zu müssen.

Wenn man die Frauenleiche untersucht, entdeckt man neben ihr einen kleinen, blutverschmierten, weißen Kristall, der genauso aussieht, wie jener, der bei der Leiche im Haus des Leichenbestatters gefunden werden kann.

Magisch begabte Helden können herausfinden, dass beide Kristalle miteinander verbunden sind und es den Besitzern ermöglichen, magisch miteinander zu kommunizieren.

Was sich nur mit genauer, medizinischer Untersuchung der Leiche feststellen lässt, ist die Tatsache, dass der Kristall in der Brust der Frau unter der Haut eingepflanzt war.

Können die Helden mit Geistern sprechen oder auf andere Weise die Ereignisse aus der Vergangenheit an diesem Ort hervorrufen, haben sie damit eine Möglichkeit, zu erfahren, dass Osarius die Frau vor einigen dutzend Tagen zerstückelt hatte, auf der Suche nach dem Kristall. Was aber noch verborgen bleibt, ist der Grund: Hargrimm hatte nämlich herausgefunden, dass die Frau ein, von seinen nebischen Geschäftspartnern eingeschleuster Spitzel war. Denn eines Nachts hatte er sie beobachtet, wie sie auf magische Weise mit ihrer Kontaktperson sprach.

Wer sich das Werkzeug im Regal ansieht, könnte auf die Idee kommen, es gehöre einem Schlachter. Ein solcher würde es aber vermutlich mehr pflegen. Ein Blick in die Vergangenheit kann hier offenbaren, dass Hargrimm die Werkzeuge benutzte, um an Leichen zu experimentieren.

Wenn man sich beim Schreibpult umsieht, so kann man daneben auf dem Boden eine kleine Holzkiste finden. Sie ist mit Stroh ausgekleidet. Anscheinend wurde etwas darin transportiert. Außerdem liegen zerknüllte Pergamentbögen auf dem Boden.

Macht sich ein Charakter die Mühe, sie auseinander zu falten, entdeckt er zwei Schriftstücke (enthalten im Handout-Dokument zu diesem Abenteuer).

Das eine scheint ein Begleitschreiben zu einer Lieferung zu sein:

*Meister Hargrimm,*

*anbei senden wir Euch, wie vereinbart, die verbotenen Artefakte. Wir hoffen, sie helfen Euch, Euren Teil der Abmachung wie erwartet zu erfüllen.*

*Hauptmann Rabe*

Das andere ist ein Brief:

*Meister Hargrimm,*

*die Gruft steht Euch für Eure Forschungen zur Verfügung. Graf Edwin von Krähenfels wird Euch nicht stören. Wir haben ihn eindringlich an seine Beteiligung an Gräfin Filaretts »Spielchen« im letzten Jahr erinnert. Er wird sich eine Weile zurückziehen und brav sein Maul halten.*

*Hauptmann Rabe*

Auf dem Pult selbst liegt ein Geschichtsbuch. Ein Lesezeichen ist auf der Seite zum Nebischen Krieg in den Jahren 876 bis 877 der zweiten Zeitrechnung eingelegt (Inhalt siehe Handout-Dokument zu diesem Abenteuer).

Der Text enthält einen Hinweis auf die Kapelle auf dem alten Schlachtfeld. Dorthin hat sich Hargrimm zurückgezogen, um die tausende Skelette der gefallenen Soldaten und die dort vorhandene, enorme Menge an Seelenenergie für seine üblen Zwecke zu nutzen.

Anschließend geht es bei Abschnitt *Verschwunden* auf Seite 27 weiter.

## **Verschwunden**

Der Nekromant, bzw. der Bestatter Hargrimm ist weder in seiner Werkstatt, noch in der Krypta zu finden.

Wenn sich die Helden bei seinen Nachbarn oder im Fila-Tempel nach ihm erkundigen, erfahren sie, dass man ihn schon einige Wochen nicht mehr gesehen hätte.

Fragen die Charaktere bei der Stadtwache nach, erhalten sie den Hinweis, dass die Torwachen ihn vor einigen Wochen gesehen hätten, wie er mit seinem Gesellen die Stadt Richtung Osten verließ. Zurückkommen hätte ihn aber keiner gesehen.

Tatsächlich verließen die beiden die Stadt, nachdem sie die Untoten in den Keller der Werkstatt gebracht hatten. Sie marschierten zur alten Mühle, die verlassen östlich von Krähenfels auf einem Hügelchen steht. Dort wollten sie die Lieferung abholen, von welcher in dem Brief auf dem Schreibtisch die Rede war.

Hargrimm hatte mit seinen nebischen Geschäftspartner abgesprochen, dass diese ihm Waffen für seine Skelette liefern sollten, mit welchen diese dann Adarheim angreifen konnten. Die Agenten schmuggelten daraufhin 300 Speere nach Krähenfels. Sie befanden sich auf einem Pferdewagen, versteckt in mehre-

ren Särgen. Einer der Agenten wartete mit dem Wagen bei der alten Mühle, bis Hargrimm ihn abholen würde.

Und das tat der Nekromant nun. Dabei tötete er jedoch den nebischen Agenten und machte sich dann, über die Dörfer Haag und Greifenau, auf den Weg zum alten Schlachtfeld.

Wenn die Helden sich in der Stadt nach der alten Mühle erkundigen, sagt man ihnen, dass diese nicht zu verfehlen sei. Ginge man aus dem Osttor hinaus, könne man sie schon von weitem sehen.

Begeben sich die Charaktere dorthin, so finden sie nichts außergewöhnliches in dem verlassenen, halb verfallenen Gebäude. Hinter dem Haus liegt jedoch eine bereits verwesende Männerleiche. Sie ist genauso ausgestattet, wie der Mann auf der Kellertreppe der Bestatterwerkstatt. Es ist der nebische Agent, der auf den Wagen aufgepasst hatte.

Helden, die sich mit Spurenlesen auskennen, können bei der Leiche Wagenspuren entdecken, die auf die Straße nach Osten führen.

Wenn die Gruppe mit ihrer eigenen Kutsche den selben Weg einschlägt, so muss Bolter das Gefährt nach einer Meile scharf bremsen. Gleich hinter einer Kurve liegt plötzlich ein großer Baumstamm quer über der Straße, sodass die Kutsche nicht weiterfahren kann.

Bolter flucht und will sich das Hindernis ansehen, springen plötzlich einige bewaffnete Personen aus den Büschen und bedrohen die Reisenden.

Die vier sind ärmlich gekleidet, tragen braune Gugeln über den Köpfen und verbergen ihre Gesichter hinter dreckigen Tüchern. Bewaffnet sind sie lediglich mit sogenannten langen Messern. Den typischen einschneidigen Schwertern, welche das einfache Volk im späten Mittelalter verwendet hatte.

Sie schnappen sich den Kutscher, halten ihm die Waffe an den Hals und bedrohen die Helden. Nur wenn sie ihnen all ihre Wertsachen geben würden, könnten sie vielleicht weiterfahren.

Kämpferisch stellen die Räuber keine große Herausforderung dar. Sie kämpfen auch nicht bis zum Tod, sonder fliehen lieber. Einer von ihnen ergibt sich jedoch, und die Helden können ihn befragen. Dabei flucht er auf sein verdammtes Pech. Schon wieder sei ein Überfall missglückt. Erst vor wenigen Wochen hätten sie einen anderen Wagen überfallen, der von zwei Männern gelenkt wurde und Särge transportiert hätte. Einer der Männer wäre dann einfach vom Bock gestiegen, zum Baumstamm marschiert und hätte diesen angefasst. Das Holz sei daraufhin sofort verrottet und zerfallen. Als er dann auch noch auf die Räuber zugegangen sei, hätten sie sich schleunigst aus dem Staub gemacht.

Ob die Helden den Mann anschließend laufen lassen oder zur Stadtwache bringen, bleibt ihnen überlassen. Mehr kann er ihnen jedenfalls nicht erzählen und fleht nur noch um sein Leben.

Auch wenn die Charaktere die Zusammenhänge vielleicht noch nicht ganz erklären können, so haben sie doch genug Informationen erhalten, um nach Adarheim zurückzukehren und Bericht zu erstatten. Es geht damit weiter bei Abschnitt *Ein weiterer Erfolg* auf Seite 30 in Kapitel *Das Ende* auf Seite 30.

# Das Ende

Je nach dem, was die Helden im Laufe der Geschichte tun, ergeben sich unterschiedliche Enden, die im folgenden Beschrieben werden.

## Unverrichteter Dinge

Die Charaktere kehren nach Adarheim zurück, ohne wirklich etwas wichtiges herausgefunden zu haben.

Sie werden im Königspalast von Dalura empfangen, welche den Zustand eher traurig als wütend zur Kenntnis nimmt. Sie verabschiedet sich von den Helden und lässt sie ohne irgendeine Belohnung von den Wachen hinausbegleiten. Dann macht sie sich auf die Suche nach einer anderen Gruppe von Personen, die den Fall untersuchen könnten.

## Ein weiterer Erfolg

Die Charaktere kehren nach Adarheim zurück und können die Ereignisse in Krähenfels erklären.

Sie werden im Königspalast von Dalura empfangen, die sich interessiert alles genau anhört. Dabei scheint sie den Helden mit ihren Augen regelrecht in die Seele zu schauen.

Einerseits erfreut, dass die Mission ein Erfolg war, andererseits besorgt darüber, dass der Nekromant bisher so ungestört schalten und walten konnte, scheinbar unterstützt von einer unbekannten Interessengruppe, und nun auch in anderen Städten

Untote freilassen könnte, dankt sie den Helden und erklärt, die Informationen genauer zu untersuchen.

Wenn sie dem König berichtet und ein Plan für das weitere Vorgehen gefasst hätte, würde sie aber gerne wieder auf die Helden zukommen, vermutlich mit weiteren lukrativen Aufträgen.

Dann überreicht sie jedem Charakter einen Beutel mit 3 Gulden und lässt sie von Wachen nach draußen begleiten. Und damit beginnt ein neues Abenteuer: *Feld der Knochen*

## **Folter und andere Grausamkeiten**

Egal, wie weit die Charaktere bei ihren Ermittlungen gekommen sind, sollten sie irgendwelche Grausamkeiten gegen die adarische Bevölkerung begangen haben, die Dalura zu Ohren gekommen sind, so ereignet sich das Ende der Geschichte wie in den vorangegangenen Abschnitten beschrieben, je nach Ermittlungsstand, jedoch mit dem Unterschied, dass die Vertraute des Königs extrem verärgert ist.

Angesichts der Tatsache, dass die Helden dem Königreich durch ihre Hilfe einen wertvollen Dienst erwiesen haben, sieht sie von einer Anklage wegen der Verbrechen ab, doch sie ist nicht gewillt, ihnen irgend eine Belohnung oder Entschädigung für ihre Mühen zu bezahlen.

Dann lässt sie Helden von den Wachen vor die Tür setzen.

# Fundstücke

<hr/>	
<b>Name:</b>	»Gutes Schwert«
<hr/>	
<b>Beschreibung:</b>	Ein eigentlich ganz normal aussehendes Schwert in einer Scheide.
<b>Wirkung:</b>	Wer sich damit auskennt, bemerkt, dass das Schwert zwar nicht prunkvoll, aber dennoch von hervorragender Qualität ist. Der ehemalige Träger wollte damit nicht angeben, sondern ein effizientes Werkzeug. Das Schwert gibt einen Bonus von +10% auf die Kampffähigkeit desjenigen, der es führt.
<hr/>	
<b>Name:</b>	»Kommunikationskristalle«
<hr/>	
<b>Beschreibung:</b>	Ein Paar von gleich aussehenden, kleinen, weißen Kristallen
<b>Wirkung:</b>	Zwei Personen können durch aktivieren der magischen Energie in den Artefakten auf mentale Weise miteinander kommunizieren.
<hr/>	



# Personen

In diesem Kapitel sind noch einmal alle namentlich erwähnten Personen, Monstren und Tiere mit ihrer Rolle, ihrer Beschreibung und ihren regeltechnisch relevanten Merkmalen zusammengefasst.

Bei Personen mit übernatürlichen Fähigkeiten, sind diese als grobe und relativ flexibel handhabbare Stichwort bei der *Persönlichkeit* mit aufgelistet. Um sie anzuwenden muss der Charakter einen Erfolgswurf für ein passendes Wissensgebiet bestehen. Je nach gewünschter »Mächtigkeit« des Ergebnisses, werden kleinere oder größere Modifikatoren auf den Wurf angerechnet.

Bei einigen Ausrüstungsgegenständen, sind in Klammern Modifikatoren angegeben, die bei eigenen oder fremden Erfolgswürfen angerechnet werden. Bei Rüstungen wird die vordere Zahl bei Angriffen verwendet, gegen welche die Rüstung gut schützt (in der Regel Hieb- und Stichwaffen), und die hintere, wenn sie nur bedingt schützt (in der Regel Wuchtwaffen).

<b>Name/Rolle:</b>	Ademar, der geistig verwirrte (-75%) König von Adarion (125%), älterer Schriftgelehrter (100%), fasziniert von Mystischem und Okkultem (75%) aus dem adarischen Adel (100%)
<b>Ziele:</b>	Wenn er klar ist, ein guter König sein und sein Land beschützen, wenn er nicht klar ist, seine Frau von den Toten auferwecken
<b>Erscheinung:</b>	schlanker Körper, graue, schulterlange Haare, Henriquatre-Bart, bleich, graue Augen, wirkt immer etwas abwesend und traurig
<b>Persönlichkeit:</b>	Durch Hirnkrankheit wechselnd übertrieben fröhlich oder trübselig, unkonzentriert, manchmal fanatisch
<b>Ausrüstung:</b>	Teure, hüftlange, rote Samtjacke mit goldenen Ornamenten, weißes Seidenhemd, rote Samthose, rote, edle Schuhe, goldener Dolch, goldene Krone, weißes Taschentuch aus Spitze, Siegelring

## Personen

<b>Name/Rolle:</b>	Adett, König Ademars Tochter, eine junge Aristokratin (75%), begabte (+25%) Sängerin/Harfenistin (50%) und begeisterte Handarbeiterin (50%) aus dem adarischen Adel (100%)
<b>Ziele:</b>	Einmal ihren Vater stolz machen, den Hunger und Krankheit im Land ausrotten, einen Witwen- und Waisen-Fond einrichten
<b>Erscheinung:</b>	Wohl proportionierter, weiblicher Körper, braunes, langes, hoch gestecktes Haar, braune Augen, helle Haut
<b>Persönlichkeit:</b>	Anständig, etwas naiv, lebt in ihrer eigenen Welt
<b>Ausrüstung:</b>	Goldenes Perlenhaarnetz, rotes Samtkleid mit goldenen Stickereien, rote Samtschuhe, weißes Unterkleid aus Seide, goldenes Collier, goldene Ringe, Geldbörse, weißes Taschentuch, kleine goldene Harfe
<b>Name/Rolle:</b>	Bolter, ein königlicher Kutschmeister (100%), leidenschaftlicher Karten- und Würfelspieler (75%) und Geschichtenerzähler (50%) mittleren Alters aus dem einfachen adarischen Volk (100%)
<b>Ziele:</b>	Anständige Arbeit machen, immer genug Geld für ein Spielchen haben, Fahrgäste zufriedenstellen
<b>Erscheinung:</b>	Kleiner, kräftiger Kerl, blonde Haare mit Pferdeschwanz, blaue Augen, sonnengebräunte Haut
<b>Persönlichkeit:</b>	Anständig, trau, nicht unter zu kriegen, leicht spielsüchtig
<b>Ausrüstung:</b>	Schwarzes Lederwams, weißes Leinenhemd, schwarze Kniebundhose aus Leder, weiße Strümpfe, schwarze Halbschuhe, schwarzer Kapuzenmantel, braune Ledertasche, Werkzeug zur Pferdepflege, Wasserflasche, Decke, Feuerstein/Stahl, schlichter Dolch, Spielkarten, Würfel, Geldbörse
<b>Name/Rolle:</b>	Dalura (Libell), die treue Leibwächterin König Ademars (125%), umsichtige Agentin der Feenkönigin (100%) und magisch begabte Schauspielerin (75%) mittleren Alters aus dem Sonnenwald (100%)
<b>Ziele:</b>	Die Befehle der Feenkönigin ausführen, Ademar beschützen, ihre Tarnung aufrecht erhalten, den Willen Ademars in die richtige Richtung lenken
<b>Erscheinung:</b>	Eher herbe Schönheit, drahtiger Körper, langer blonder Zopf, grüne Augen, helle Haut
<b>Persönlichkeit:</b>	Treu, ernst, direkt, wirkt etwas ausgebrannt, kann in Anderswelt wechseln, Magie erkennen/bannen, Gefühle erkennen, Willen manipulieren, Gestalt wandeln, Schutzschild erschaffen, Wunden heilen
<b>Ausrüstung:</b>	Teures, nicht all zu verspieltes, blaues Kleid, eingenähtes Kettengeflecht (-25%/-0%), weißes Unterkleid aus Leinen, schwarze Lederstiefel, teures Schwert, Geldbörse, Siegelring

<b>Name/Rolle:</b>	Sire Dorus, eine junger Tempelkrieger Dals (75%), ernster Mitarbeiter der Inquisitionsabteilung (50%) und Sänger im Tempelchor (50%) aus dem einfachen adarischen Volk (100%)
<b>Ziele:</b>	Den Willen des Gottes Dal verkünden, das Böse vernichten, das Wohlwollen des Inquisitors erlangen
<b>Erscheinung:</b>	Junger Mann, durchtrainierter Körperbau, breite Schultern, schwarze, kurz geschorene Haare, braune Augen, helle Haut
<b>Persönlichkeit:</b>	Fromm, neugierig, ernst, kann Wunder der Heilung, des Lichts, des Entdeckens von Bösem, des Weihens von Wasser und der Bannung von Untoten und Dämonen und Geistern wirken
<b>Ausrüstung:</b>	Goldener Plattenharnisch (~75%/~50%), rote Unterkleidung, Dreieckschild (~50%) mit Phönix-Wappen, Schwert, Dolch, lederne Umhängetasche, Feuerstein/Stahl, heiliges Buch, Weihwasser, Schreibzeug

<b>Name/Rolle:</b>	Hargrimm (unterwegs, verkleidet als Ura-Prister), ein älterer, machthungriger Nekromant (125%), jähzorniger Leichenbestatter (100%) und Freizeitalchemist (75%) aus dem einfachen adarischen Volk (100%)
<b>Ziele:</b>	Als Alleinherrscher die menschlichen Lande versklaven, unsterblich werden
<b>Erscheinung:</b>	Großer, drahtiger Körper, graue schulterlange, ungepflegte Haare, Dreitagebart, schwarze Augen, sonnengebräunte, fleckige Haut
<b>Persönlichkeit:</b>	Machthungrig, größenwahnsinnig, fanatisch, skrupellos, egoistisch, kann Geister rufen und mit ihnen reden, Leichen und Skelette zu Untoten machen und kontrollieren, Gegner durch Verwesung schädigen
<b>Ausrüstung:</b>	Beigefarbenes Leinenhemd, schwarze Wollhose, braune Stiefel, braune Priesterrobe, braune Ledertasche, Feuerstein/Stahl, Seil, Laterne, Schaufel, Almanach der Nekromantie, manipulative Kräuter

## Personen

<b>Name/Rolle:</b>	Hargrimm (nach Verwandlung in lebenden Leichnam), ein älterer, machthungriger, unsterblicher Nekromant (125%), jähzorniger Leichenbestatter (100%) und Freizeitalkchemist (75%) aus dem einfachen adarischen Volk (100%), mit hoher Ausdauer (+100%) und ohne Schmerzempfinden
<b>Ziele:</b>	Als Alleinherrscher die menschlichen Lande versklaven
<b>Erscheinung:</b>	Großer, drahtiger Körper, graue schulterlange, ungepflegte Haare, Dreitagebart, schwarze Augen, sonnengebräunte, fleckige, eingefallene Haut
<b>Persönlichkeit:</b>	Machthungrig, größtenwahnsinnig, fanatisch, skrupellos, egoistisch, kann Geister rufen und mit ihnen reden, Leichen und Skelette zu Untoten machen und kontrollieren, Gegner durch Verwesung schädigen
<b>Ausrüstung:</b>	Dreckige, braune Nekromantenrobe, braune Stiefel, braune Ledertasche, Feuerstein/Stahl, Seil, Almanach der Nekromantie, manipulative Kräuter, magischer Schädelstab

  

<b>Name/Rolle:</b>	Medicus Laurin, ein nebischer Spion (100%), Ademars Leibarzt (75%) und Freund freizügiger Lektüren (50%) mittleren Alters aus dem nebischen Adel (100%)
<b>Ziele:</b>	König Rudojevs Befehle ausführen, ansonsten ein angenehmes Leben am Hofe führen
<b>Erscheinung:</b>	Duckmäuserische Haltung, schwarze, kurz geschorene Haare, hohe Stirn, braune Augen, helle Haut
<b>Persönlichkeit:</b>	Nebia treu ergeben, scharfer Verstand, ruhig, geduldig, zurückhaltend, ansonsten Schleimer
<b>Ausrüstung:</b>	Braunes Lederwams mit eingenähtem Kettengeflecht (-25%/0%), weißes Leinenhemd, braune Stoffhose, braune Halbschuhe, brauner Ledermantel, braune Kappe, braune Ledertasche, Schreibzeug, Feuerstein/Stahl, Wasserflasche, Alkoholflasche, zweite braune Ledertasche, medizinisches Besteck, Heilkräuter, Gifte, Verbandszeug, schlichtes Schwert, kleine Spezialarmbrust mit Schnellspannvorrichtung im Mantel, magisches Silberamulett, dass seinen Geist vor Gedankenlesen schützt, freizügige Lektüre

<b>Name/Rolle:</b>	Osarius (nach seiner Wiedererweckung), ein beseelter, untoter Nekromant (100%), schwer verwundbarer (-25%), ehemaliger Totengräber (75%) und skrupelloser, an Hargrimms Befehle gebundener Sadist (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%), mit hoher Ausdauer (+100%) und ohne Schmerzempfinden
<b>Ziele:</b>	Loyal Hargrimms Pläne unterstützen
<b>Erscheinung:</b>	Großer, drahtiger Mann, energischer Gang, schwarze, kurz geschorene Haare, Dreitagebart, schwarze Augen, eines fehlt, helle, eingefallene und fleckige Haut
<b>Persönlichkeit:</b>	Machthunrig, skrupellos, sadistisch, kann Geister rufen und mit ihnen reden, Leichen und Skelette zu Untoten machen und kontrollieren, Gegner durch Verwesung schädigen
<b>Ausrüstung:</b>	Graue, abgenutzte Robe mit Kapuze, braune Stiefel, beige Ledertasche, Feuerstein/Stahl, Zimmermannsaxt

---

<b>Name/Rolle:</b>	Hauptmann »Rabe«, ein verfrorener nebischer Spion (100%), ehemaliger Soldat (100%) und passionierter Handarbeiter (75%) mittleren Alters aus dem nebischen Volk (100%)
<b>Ziele:</b>	Rudojevs Befehle ausführen, Hargrimm an die Macht bringen und für seine Niederlage sorgen
<b>Erscheinung:</b>	Durchtrainierter Körper, schwarze Haare, Dreitagebart, braune Augen, eines fehlt
<b>Persönlichkeit:</b>	Konzentriert, besonnen, geduldig, verfroren, unverblümt
<b>Ausrüstung:</b>	Schwarzer Samtrock, schwarze Wollhose, schwarze Reitstiefel, schwarzer Kapuzenumhang, Augenklappe, selbstgestrickte Handschuhe und Schal, schwarze Ledertasche, Schreibzeug, Feuerstein/Stahl, Dietriche, manipulative Kräuter, Strickzeug, schlichtes aber gutes Schwert

---

<b>Name/Rolle:</b>	Radoi, König Rudojevs Sohn, erster Ritter des Reiches (100%), leidenschaftlicher Minnesänger (75%) und halbherziger Aristokrat (50%) aus dem nebischen Adel (100%)
<b>Ziele:</b>	Große Taten vollbringen und der Damenwelt imponieren
<b>Erscheinung:</b>	Durchtrainierter, gut gepflegter Körper, schwarze, schulterlange Haare, glattrasiert, grüne Augen, sonnengebräunte Haut
<b>Persönlichkeit:</b>	Hinter jedem Rock her, fleißig im Kampf und in der Liebe, politisch weniger interessiert, eigentlich anständig, aber durch Familie etwas vorgeschädigt
<b>Ausrüstung:</b>	Teures, violettes Seidenhemd, grünes Wams mit goldenen Verzierungen, violette, enge Hose, dunkelbraune Schnallentiefel, schicker, grüner Hut mit Feder, goldener Säbel, Gürteltaschen, Laute, Siegelring

## Personen

<b>Name/Rolle:</b>	Ein armer Räuber (75%), ehemaliger Bauer (50%) und Wilderer (50%) aus dem adarischen Volk (100%)
<b>Ziele:</b>	Im Wald überleben
<b>Erscheinung:</b>	Drahtige Figur, schulterlange, braune Haare, sonnengegerbte Haut, braune Augen
<b>Persönlichkeit:</b>	Verzweifelt aber nicht lebensmüde
<b>Ausrüstung:</b>	Einfache, dreckige, beige Kleidung, braune Gugel, braunes Mundtuch, langes Messer
<b>Name/Rolle:</b>	Robald, ein Waisenjunge, Bestatterlehrling (75%), unauffälliger (+25%) Dieb (50%) und passabler Sänger (50%) mit amputiertem Unterschenkel (-50%) aus dem adarischen Volk (100%)
<b>Ziele:</b>	Genug zu Essen haben, wieder laufen können
<b>Erscheinung:</b>	Schmächtig, braune, wirre Haare, braune Augen, blasse Haut, amputierter, linker Unterschenkel
<b>Persönlichkeit:</b>	Zurückhaltend, anständiger Kerl, stiehlt nur zum Überleben, psychisches Trauma
<b>Ausrüstung:</b>	Einfache, beige Kleidung, Nachthemd des Hospitals, Holzschuh, Krücke
<b>Name/Rolle:</b>	Rudojev der I., machthungriger König von Nebia (125%), älterer Militärstratege (100%) und leidenschaftlicher Theaterbesucher (75%) aus dem nebischen Adel (100%)
<b>Ziele:</b>	Ein großes Weltreich errichten, Sohn auf den adarischen Thron setzen
<b>Erscheinung:</b>	Großer, drahtiger Körper, schwarze, kurz geschorene Haare mit grauen Schläfen, schwarzer Spitzbart, grüne stechende Augen, sonnengebräunte Haut
<b>Persönlichkeit:</b>	Machthungrig, scharfer, strategischer Verstand, zielgerichtet, skrupellos, seiner Familie treu ergeben
<b>Ausrüstung:</b>	Teurer, grüner, knielanger Samtrock, mit goldenen Ornamenten, weißes Seidenhemd, schwarze Seidenhose, schwarze Reiterstiefel, breite, goldene Schärpe, goldener Säbel, goldener Stirnreif, weißes Taschentuch aus Spitze, Siegelring
<b>Name/Rolle:</b>	Ein arroganter Soldat der adarheimer Stadtwache (75%), politisch interessierter (50%) und neunmalkluger Büchermurm (50%) aus dem adarischen Volk (100%)
<b>Ziele:</b>	Dem Hauptmann keine Schande machen und die dummen Stadtbesucher über Adarheim aufklären
<b>Erscheinung:</b>	Durchtrainiert, schwarze, kurz geschorene Haare, braune Augen, steifer Gang
<b>Persönlichkeit:</b>	Loyal, arrogant, neunmalklug
<b>Ausrüstung:</b>	Weißes Hemd, schwarze Hose, roter Gambeson (-25%/-0%) mit dem Wappen der Stadt, schwarze Stiefel, Helm, Helmbarte, Dolch, Schlagstock

<b>Name/Rolle:</b>	Ein loyaler Soldat der krähenfelser Stadtwache (75%), Kartenspieler (50%) und Wirtshausgänger einfachen Gemüts (50%) aus dem adarischen Volk (100%)
<b>Ziele:</b>	Dem Hauptmann keine Schande machen und nach dem Dienst einen guten Schluck trinken
<b>Erscheinung:</b>	Durchtrainiert, braune, kurz geschorene Haare, braune Augen, schlendernder Gang
<b>Persönlichkeit:</b>	Loyal, einfaches Gemüt
<b>Ausrüstung:</b>	Weißes Hemd, weiße Hose, blauer Gambeson (-25%/-0%) mit dem Wappen der Stadt, schwarze Stiefel, Helm, Helmbarte, Dolch, Schlagstock

  

<b>Name/Rolle:</b>	Ein gruseliger (-50%), untoter Totengräber (75%), schwer verwundbarer (-25%) Haussklave (50%) und ehemaliger Rumtreiber/Tierfreund/Naturbursche/älteres Geschwister (50%) aus dem adarischen Volk (100%) mit hoher Ausdauer (+100%) und ohne Schmerzempfinden
<b>Ziele:</b>	Dem Nekromanten dienen und alle Töten, die in sein Haus eindringen
<b>Erscheinung:</b>	Bucklige, schwankende Gestalt, braune Haare, schwarze Augen, blutige Haut, zugenähter Mund, angespitzte Fingerknochen als Krallen (Angriff zählt nicht als waffenlos, sondern als Hiebwaffe, Verletzungen verursachen Entzündungen)
<b>Persönlichkeit:</b>	Absolut gehorsam und willenlos, dem Nekromanten gegenüber
<b>Ausrüstung:</b>	Dreckige, blutbesudelte Armenkleidung

  

<b>Name/Rolle:</b>	Schwester Venra, eine gemütliche Priesterin (75%), körperlich robuste (+25%) Vertreterin des Hospitalkaplans (50%) und leidenschaftliche Köchin (50%) aus dem einfachen adarischen Volk (100%)
<b>Ziele:</b>	Den Willen der Göttin Fila verkünden und möglichst vielen Kranken helfen
<b>Erscheinung:</b>	Junge Maid, bulliger Körperbau, blonde Haare mit langem Zopf, blaue Augen, helle Haut
<b>Persönlichkeit:</b>	Nächstenlieb, fröhlich und gemütlich, kann Wunder des Lichts, des Weihens von Dingen, der Heilung, der Bannung von Untoten, Dämonen und Flüchen, der Buße, des Friedens und der Motivation wirken
<b>Ausrüstung:</b>	Grüne Robe mit goldenen Stickereien, silberner Stirnreif, Lederschuhe, lederne Umhängetasche, heiliges Buch, Silberkelch, Weihwasser, Verbandszeug, Heilkräuter, Messer

## Personen

<b>Name/Rolle:</b>	Weilhardt von Feinfeld, Sohn von Baron von Feinfeld, arroganter Besitzer des Gasthauses »Zum edlen Herrn« (100%), adeliger Aristokrat (75%) und Möchte-Gern-Schriftsteller (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Adel (100%)
<b>Ziele:</b>	Geld verdienen, ein Buch über erfolgreiche Gastronomie veröffentlichen, die Gäste zufrieden stellen
<b>Erscheinung:</b>	Schlanker Mann, schwarze, schulterlange Haare, schwarzer Spitzbart und Schnauzer, grüne Augen, helle Haut, stolzer, aufrechter Gang
<b>Persönlichkeit:</b>	Vornehm, höflich, etwas arrogant und hochnäsigt, ehrlich
<b>Ausrüstung:</b>	Grünes Samtwams, weißes Rüschenhemd, schwarze Stoffhose, Schuhe mit silbernen Schnallen, Geldbörse und Gürteltasche, Taschentücher, Notizbuch und Kohlestift

<b>Name/Rolle:</b>	Hauptmann Wingunde, die Kommandeurin der Krähenfelser Stadtwache (100%), leidenschaftliche Esserin (75%) und Vogelliebhaberin (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
<b>Ziele:</b>	Für Recht und Ordnung sorgen, eine ausgedehnte Mittagspause halten, Poldi versorgen
<b>Erscheinung:</b>	Korpulenter Körper, rote kurze Locken, helle Haut mit Sommersprossen, grüne Augen, gemütlicher Gang
<b>Persönlichkeit:</b>	Grade raus, ehrlich, etwas faul, gesetzestreu
<b>Ausrüstung:</b>	Weißes Hemd, weiße Hose, blaue Schärpe mit dem Stadtwappen, Brigantine (–50%/–25%) aus blauem Samt, blaues Barett, schwarze Stiefel, Schwert und Buckler (–25%), Geldbörse, Notizbuch, Kohlestift

In den folgenden Tabellen können spontan erfundenen Nicht-Spieler-Charakteren Namen zugeordnet werden, die zu Beginn noch nicht bekannt waren, und die im späteren Verlauf noch einmal auftauchen könnten.

### Sonstige Personen, männlich

**Name/Rolle:** Basedur,  
**Name/Rolle:** Rugart,  
**Name/Rolle:** Assbart,  
**Name/Rolle:** Toliur,

### Sonstige Personen, weiblich

**Name/Rolle:** Alba,  
**Name/Rolle:** Brina,  
**Name/Rolle:** Seride,  
**Name/Rolle:** Melli,



# Index

- Adarheim, 4
- Adarion, 4, 7
- Adelige
  - Ademar, 5, 7, 10, 33
  - Adett, 33
  - Radoi, 37
  - Rudojev, 38
  - Weilhardt, 6, 39
- Ademar, 5, 7, 10, 33
- Adett, 33
- Agenten
  - Korporal Elster, 23
- Bolter, 5, 12, 28, 34
- Dal, 5
- Dal-Tempel
  - Dorus, 5, 34
- Dalura, 4, 7, 10, 30, 31, 34
- Dolch, 10
- Dorus, 5, 34
- Dörfer
  - Feinfeld, 5
  - Greifenau, 28
  - Haag, 4, 7, 28
- Elster, 23
- Ernteabend, 4
- Fabelwesen
  - Untote, 22, 39
- Feen
  - Dalura (Libell), 4, 7, 10, 30, 31, 34
- Feiertage
  - Ernteabend, 4
- Feinfeld, 5
- Fila-Priester
  - Venra, 14
- Gasthäuser
  - Zum edlen Herren, 6
- Geschäfte
  - Zur ewigen Ruh, 9
- Grafschaften
  - Krähenfels, 4
- Greifenau, 28
- Götter
  - Dal, 5
  - Fila, 13
- Haag, 4, 7, 28
- Hargrimm, 7, 8, 15, 21, 22, 25, 27, 35

- Hintergrund, 4  
Hospital, 15  
Korporal Elster, 23  
Krypta, 24  
Krähenfels, 4, 5, 7, 10, 12, 17  
Kutschmeister, 5, 12, 28, 34  
Könige  
    Ademar, 5, 7, 10, 33  
    Rudojev, 38  
Königshof  
    Adett, 33  
    Bolter, 5, 12, 28, 34  
    Dalura (Libell), 4, 7, 10,  
        30, 31, 34  
    Laurin, 7, 36  
Laurin, 7, 36  
Libell (Dalura), 4, 7, 10, 30,  
    31, 34  
Menschen  
    Ademar, 5, 7, 10, 33  
    Adett, 33  
    Bolter, 5, 12, 28, 34  
    Dorus, 5, 34  
    Hargrimm, 7, 8, 15, 21,  
        22, 25, 27, 35  
    Laurin, 7, 36  
    Osarius, 8, 16, 21, 25, 36  
    Rabe, 7, 37  
    Radoi, 37  
    Robald, 15, 19, 38  
    Rudojev, 38  
    Räuber, 37  
    Venra, 14, 15, 39  
    Weilhardt, 6, 13, 39  
    Wingunde, 14, 18, 40  
Nebia, 7  
Nekromanten  
    Hargrimm, 7, 8, 15, 21,  
        22, 25, 27, 35  
    Osarius, 8, 16, 21, 25, 36  
Nekromantie,  
    Totenbeschwörung,  
        4, 7  
Nördlicher Wachturm, 5  
Osarius, 8, 16, 21, 25, 36  
Phylakterium, 8  
Priester der Fila  
    Venra, 15, 39  
Prinzen  
    Radoi, 37  
Rabe, 7, 37  
Radoi, 37  
Robald, 15, 19, 38  
Rudojev, 38  
Räuber, 37  
Stadtwache, 13  
    Adarheim, 38  
    Krähenfels, 39  
Stadtwachen  
    Wingunde, 14, 18, 40  
Städte  
    Adarheim, 4

- Krähenfels, 5, 7, 10, 12,  
17
- Tempel
  - Fila, 13, 15, 24, 27
- Tempelkrieger Dals
  - Dorus, 5, 34
- Totenbeschwörung,
  - Nekromantie, 4, 7
- Untote, 22, 39
- Venra, 14, 15, 39
- Wache, 13
- Wachturm, nördlicher, 5
- Weilhard, 6, 39
- Weilhardt, 13
- Wingunde, 14, 18, 40
- Wirte
  - Weilhardt, 6, 13, 39
- Zufallsbekansschaften, 17
- Zum edlen Herren, 6
- Zur ewigen Ruh, 9, 19