

GRIMLORE



Buch der Regeln

GRIMLORE

PORTAL TALES – REGELWERK

Geschrieben von Heiko Jacobs, 2023-2024 - letzte Aktualisierung (2024-03-15)

Korrekturlesung durch Carsten Krohne, Lena Heidtmann und Heiko Jacobs

Beiträge von Carsten Krohne, Lena Heidtmann und Nazim Söylemezoglu

Spieltestung von Carsten Krohne, Eva-Lotte Schlitt, Lena Heidtmann, Leon Bähren, Markus Harbort, Nazim Söylemezoglu und Heiko Jacobs

Kauft die Bücher, das Grundspiel und die Erweiterungen auf <https://grimlore.online>

INHALT

Inhalt.....	I
REGELWERK	IO
Allgemeine Informationen.....	IO
Hintergrundgeschichte	IO
Gruppenaufstellung.....	I2
Charaktere	I2
Charakter-Völker	I3
Merkmale der Völker.....	I3
Bestimmung.....	I3
Gelehrt	I3
Handwerker	I3
Unbrechbar.....	I3
Geschickt.....	I4
Charakter-Rollen	I5
Charakter-Fortschritt.....	I6

Charakter-Merkmale.....	16
Für alle Fertigkeiten	17
1-Hand	17
2-Hand.....	18
Verteidigen.....	18
Handwerk.....	19
Fernkampf.....	20
Ausweichen.....	20
Mechanik.....	21
Schleichen.....	22
Magie.....	22
Religion	23
Wissen.....	23
Intuition.....	24
Führung	25
Natur	25
Überreden	26
Einschüchtern	26
Charakter-Machtstufe	27
Eine Spielrunde Beginnen.....	27
Spieldauer	28
Allgemeine Spielmechanismen	29
Proben Ablegen	30
Spielrunde	31
Ablauf eines Spielzuges	31

Ration aufbrauchen und Zugaktion wählen.....	31
Wenn keine Rationen übrig sind.....	32
Reisen.....	32
Sammeln.....	33
Tabelle der Kartenarten und ihrer Ressourcen.....	33
Tabelle der verfügbaren Aktionen in einer Siedlung	33
Den Spielzug beenden	34
Die Spielrunde beenden	34
Aktionen in Siedlungen	34
Den Spielabend beenden	36
Kampfbegegnungen.....	37
Die Kampfbegegnung starten.....	37
Kampfrunden	37
Kampfaktionen	38
Ausgang einer Kampfbegegnung.....	41
Flucht aus dem Kampf	42
Schicksal-Marker.....	43
Gegenstände.....	43
Magische Gegenstände.....	43
Schadensarten.....	44
Gegenstandsmerkmale.....	47
Merkmale der Gegner	52
Agil.....	53
AOE (Anzahl Charaktere).....	53
Gerüstet (1-4).....	53

Verteidiger (1-4).....	53
Camo (1-4)	53
Sturmangriff (Anzahl Felder)	53
Lebensraub	53
Ausweichend	53
Fokus (Primär > Sekundär > Terziar).....	54
Illusionen.....	54
Umwerfen	54
Magische Verteidigung (1-4)	54
Parieren	54
Versteinernd.....	54
Phasend	54
Giftig (Anzahl Runden)	55
Heranziehen (Anzahl Felder)	55
Fernkampf (Anzahl Felder)	55
Regeneriert (Anzahl Energie)	55
Resistent (Schadensart)	55
Riposte.....	55
Zweiter Wind.....	55
Langsam.....	56
Betäubt.....	56
Angsteinflößend	56
Ausdauernd	56
Ungebändigt	56
Schwach (Schadensart).....	56

Hinweise.....	57
Allgemeine Hinweise.....	58
Lokale Hinweise.....	58
Nutzung von Allgemeinen Hinweisen	58
Handwerk	59
EREIGNIS-TABELLE	62
GEGENSTÄNDE	66
EINFACHE GEGENSTÄNDE	66
FORTGESCHRITTENE GEGENSTÄNDE	67
VERBESSERUNGEN	69
VERZAUBERUNGEN.....	71
Buch der Dungeon-Geschichten.....	72
D01 Altar der vergessenen Handwerker.....	73
D02 Verzauberte Lichtung.....	76
D03 Kammer der verhängnisvollen Glyphen	79
D04 Gemach der ruhelosen Spektren	81
D05 Die verzauberte Barriere.....	83
D06 Schmiede des Feuerelementars.....	86
D07 Garten des verfluchten Wissens.....	89
D08 Heilige Schmiede.....	92
D09 Bibliothek des vergessenen Wissens.....	95
D10 Magisches Rätsel.....	98
D11 Halle der Kosmischen Resonanz.....	101
D12 Reliquie des Gelehrten.....	104
D13 Echo des Weisen.....	107

D14 Tempel der gefallenen Gottheit.....	110
D15 Gruft des Grauens.....	113
D16 Flüsternde Statue.....	116
Buch der Siedlung-Geschichten.....	119
S01 Qualen von Thornheart.....	119
S02 Banditen von Hushgrove.....	122
S03 Unheilvolles Murkshadow.....	125
S04 Erblühen von Bloomcrest	127
S05 Seuche von Fevermire.....	130
S06 Verfluchtes Weiler.....	132
S07 Verwüstung von Oasishold.....	135
S08 Gewölbe von Oasistone.....	137
S09 Traum von Nachtschimmer	139
S10 Winter in Frostglen.....	141
S11 Winter in Frosthaven.....	144
S12 Schrecken von Shattershield	146
S13 Auge des Meeres.....	149
S14 Fehde von Misthaven.....	151
S15 Nebel des Gloomharrow.....	153
S16 Familienbande von Schattenbach.....	156
S17 Leid von Nebelhafen	159
S18 Fluch von Gloomhollow.....	162
S19 Spuk von Emberfall	164
S20 Eistrolle von Stonehaven.....	167
S21 Schatten von Grabmorgen.....	169

S ₂₂ Marodeure von Sandlauf.....	172
S ₂₃ Plünderung in Bogshadow.....	174
S ₂₄ Morde von Düsterbrunn.....	176
S ₂₅ Albträume von Schleierhain.....	179
S ₂₆ Kälte von Frostscheier.....	181
S ₂₇ Sturm von Staubhafen	184
S ₂₈ Prophezeiung von Lorewood.....	186
S ₂₉ Bibliothek von Silberschatten	188
S ₃₀ Schatten des Wyvern.....	190
S ₃₁ Tyrannei von Schattenbach	192
S ₃₂ Der flüsternde Abgrund.....	195
Buch der Wildnis-Geschichten	198
W ₀₁ Pforte des Flüsterns.....	198
W ₀₂ Versammlung des Leitenden Lichts	201
W ₀₃ Brücke der verhallenden Echos.....	204
W ₀₄ Höhle des eisgebundenen Herzens	207
W ₀₅ Sanktuarium des heiligen Siegels.....	209
W ₀₆ Hain des Erzdruiden.....	212
W ₀₇ Höhle der Purpurroten Schlange	214
W ₀₈ Wüstenruinen der Ewigen Sonne	217
W ₀₉ Schmiede der Frostgebannten.....	220
W ₁₀ Der Verlassene Tempel	222
W ₁₁ Galerie des Mitternachtserbstücks.....	225
W ₁₂ Lichtung des Herzholz-Weisen.....	228
W ₁₃ Grotte der Geister.....	231

W ₁₄ Hütte der Rituale.....	234
W ₁₅ Höhle des Orakels.....	237
W ₁₆ Bibliothek des Arkanen Hüters	239
W ₁₇ Leuchtturm des Verschollenen Seefahrers	242
W ₁₈ Maskenball des Silbernen Hofes	244
W ₁₉ Mausoleum der Schatten	247
W ₂₀ Kloster der Vier Winde	249
W ₂₁ Brunnen der Seelen.....	251
W ₂₂ Die Sandsturm-Oase.....	253
W ₂₃ Das Versteck im Morast.....	256
W ₂₄ Prophetische Gewässer.....	258
W ₂₅ Tor der Sternschatten	261
W ₂₆ Refugium der Geheimnisse.....	263
W ₂₇ Schrein des Urbaums	266
W ₂₈ Tempel des Schlangenauges.....	269
W ₂₉ Zitadelle der Mysterien.....	271
W ₃₀ Turm des Sturmschmieds	273
W ₃₁ Gewölbe des Eisernen Königs.....	275
W ₃₂ Kriegshorn der Seelen.....	277
Monster und andere Gegner.....	280
Mo ₁ Wächtergeist.....	280
Mo ₂ Herrenhaus-Wächter.....	282
Mo ₃ Sumpfgeschöpf.....	284
Mo ₄ Rätselhafter Bewohner	286
Mo ₅ Stadstreicher	288

M06 Festungswächter.....	290
M07 Moorschwarm.....	292
M08 Wilder Berglöwe	294
M09 Anderweltler.....	296
M10 Wächtergeist.....	298
M11 Untoter	300
M12 Anderbiest	302
M13 Seelenpeiniger	304
M14 Steppenbestie	306
M15 Ruinenwächter	308
M16 Riesenskorpion	310
M17 Jungdrachen.....	312
M18 Uralter Steinwächter	314
M19 Belagerungsgolem	316
M20 Schleierschrecken	318
M21 Elementarwächter	320
M22 Tempelwächter.....	322
M23 Kommandant	324
M24 Soldat	326
M25 Höhlenkriecher	328
M26 Grabwächter.....	330
M27 Gespenst.....	332
M28 Dschungelungeheuer	334
M29 Rachegeist.....	336
M30 Vergelter.....	338

M ₃₁ Schattenbestie.....	340
M ₃₂ Seelenenergie	342
M ₃₃ Vampir	344
M ₃₄ Verräterische Gestalt.....	346
M ₃₅ Belebte Statue.....	348
M ₃₆ Entfesselter Elementar	350
M ₃₇ Feuerelementar.....	352
M ₃₈ Dämonischer Kultist	354
M ₃₉ Rasender Geist.....	356
MONSTER-TABELLE.....	358

REGELWERK

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

GRIMLORE ist ein Spiel voller Abenteuer, Erkundung und aufregender Kämpfe in einer düsteren Fantasy-Welt, die durch eine Katastrophe verwüstet wurde.

GRIMLORE kann von 1 bis 4 Spielern gespielt werden.

HINTERGRUNDGESCHICHTE

In einer längst vergangenen Ära war die Welt ein Teppich aus mächtigen Kontinenten und blühenden Zivilisationen, die unter dem gütigen Blick der Sterne gediehen. Doch wie die Alten Orakel prophezeiten, traf eine unermessliche Katastrophe ein und riss das Gewebe der Erde selbst entzwei. Kontinente zerbrachen wie Glas und hinterließen eine fragmentierte Welt

aus isolierten Inseln, verstreut wie kosmischer Staub über dem unerbittlichen, wogenden Meer.

Jahrtausendlang wurden diese Inseln zu Wiegen unterschiedlicher Kulturen. Die Meere, brodelnd mit unsagbaren Ungeheuern und Monstrositäten, verschlangen jedes Schiff, das kühn genug war, ihre verfluchten Tiefen zu bereisen. Seefahrer kehrten, wenn überhaupt, mit von Terror ausgehöhlten Seelen zurück, ihr Flüstern säte Legenden von unbeschreiblichen Schrecken und höllischen Bestien.

Im Herzen jeder Insel, gehüllt in Mythos und Rätsel, stand ein altes Portal, ein Relikt einer vergessenen Zeit. Diese arkane Strukturen, still durch die Ewigkeiten, waren Gegenstand von Legenden und Aberglauben. Sie waren die Überreste einer verlorenen Zivilisation, eine gebrochene Brücke zu einer einst vereinten Welt.

Dann, unter dem Vorzeichen einer himmlischen Ausrichtung, durchzog ein Puls kosmischer Energie die Welt. Die Portale, lange inaktiv, regten sich aus ihrem alterslosen Schlummer. Mit einem Nachhall, der über alle Inseln schallte. Ätherisches Licht strömte aus ihren archaischen Runen, warf überirdische Schatten und die Luft vibrierte mit der Macht wiederentfachter alter Magie.

Dieses Erwachen verkündete eine neue Epoche. Es lockte die Mutigen und die Neugierigen, durch diese wiederbelebten Tore zu treten, die verbotenen Meere nicht per Segel, sondern durch die Schleier der Wirklichkeit selbst zu durchqueren. Es versprach eine Renaissance der Erkundung und Entdeckung, wo verlorene Zivilisationen sich wieder verbinden, und die verstreuten Fragmente der Geschichte wieder zusammengesetzt werden konnten.

Aber mit dem Wiederaufleben dieser Portale kamen das Flüstern vergessener Geheimnisse, das Wiederaufleben verlorener Gefahren und das Erwachen schlafender Bedrohungen.

GRUPPENAUFSTELLUNG

Wenn du allein spielst, nimm ein Gruppenblatt. Gib deiner Gruppe einen Namen. Deine Gruppe beginnt mit 0 in allen Ressourcen. Trage den Namen deines Hauptcharakters in die erste Zeile der Roster-Tabelle ein, einschließlich seines Namens, seiner Rasse und seiner allgemeinen Rolle.

Wenn du in einer Gruppe spielst, entscheidet euch gemeinsam für einen Gruppennamen und fügt pro Spieler einen Charakter zum Roster hinzu.

Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Charaktere in deinem Roster, aber eine aktive Gruppe darf nur aus 4 oder weniger Charakteren bestehen. Das Spiel skaliert basierend auf der Anzahl der Charaktere und ihrer Erfahrung.

Die Mitglieder der Gruppe können nur geändert werden, wenn sich die Gruppe auf ihrer Heimatinsel befindet.

CHARAKTERE

Wenn du eine neue Gruppe erstellst, wird zunächst nur ein Charakter (wenn du allein spielst, ansonsten entsprechend der Anzahl der Spieler) in deinem Roster sein. Dies ist dein Hauptcharakter, mit dem du das Spiel beginnst.

Nimm ein Charakterblatt und trage einen Namen, eine Rasse und eine Rolle für den Charakter ein, entsprechend dem, was du auf dem Gruppenblatt notiert hast.

Alle Attribute und Fertigkeiten beginnen mit **1W6**. Jetzt kannst du ein Attribut und eine Fertigkeit auswählen, die du auf **2W6** erhöhen kannst. Dies repräsentiert frühere Erfahrungen und Spezialisierungen des Charakters.

Sieh dir nun die **Tabelle für einfache Gegenstände** an, wähle einen Gegenstand aus und notiere ihn auf der Rückseite des Charakterblatts. Es wird empfohlen, eine Waffe zu wählen.

Lasse die **Merkmale** vorerst leer, dein Charakter kann diese später mit **Erfahrungspunkten** erwerben.

CHARAKTER-VÖLKER

Die Welt von **GRIMLORE** ist voll von fantastischen und seltsamen Rassen. Dein Charakter kann jeder Rasse angehören, die du möchtest. Fühl dich frei, deine Lieblingsrasse zu verwenden oder dir eine auszudenken! Wähle eines der **Merkmale** als Starteigenschaft für deinen Charakter aus. Wähle eines, das zu deiner gewünschten Rasse passt. Hier sind einige Vorschläge:

Rasse	Startmerkmal	Beschreibung
Mensch	Bestimmung	+1 Schicksal-Marker
Elf	Gelehrt	+1 auf alle Wissen-Proben
Zwerg	Handwerker	+1 auf alle Handwerk-Proben
Ork	Unbrechbar	+1 Energie
Halbling	Geschickt	+1 auf alle Ausweichen-Proben

MERKMALE DER VÖLKER

BESTIMMUNG

Der Charakter ist für große Taten vorherbestimmt. Das Maximum für Schicksal-Marker erhöht sich um 1.

GELEHRT

Der Charakter hat viel gelernt und studiert, während seines Lebens. Der Charakter erhält +1 auf alle Wissen-Proben.

HANDWERKER

Der Charakter hat während seines Lebens auf der Heimatinsel viel Handwerk betrieben. Der Charakter erhält +1 auf alle Handwerk-Proben.

UNBRECHBAR

Der Charakter ist sehr zäh, ausdauernd und hält mehr Schaden aus als andere. Das Maximum für Energie erhöht sich um 1.

GESCHICKT

Der Charakter ist sehr flink und geschickt, wodurch er +1 auf alle Ausweichen-Proben erhält.



CHARAKTER-ROLLEN

Charakterrollen sind eine lockere Definition der Rolle, die dein Charakter übernehmen wird. Dies hat keine Auswirkungen, da deine Wahl der Attribute und Fertigkeiten im tatsächlichen Spiel viel wichtiger sein wird. Dies ist lediglich ein Hinweis darauf, was du ursprünglich für deinen Charakter im Sinn hattest. Einige Beispiele wären Abenteurer, Kämpfer, Magier, Schurke und Kleriker.

Fühl dich frei, deine eigenen zu erfinden und diese jederzeit zu ändern, wenn du die Ausrüstung, Fertigkeiten und Attribute deines Charakters verfeinerst.

CHARAKTER-FORTSCHRITT

Während ihrer Abenteuer wird die Gruppe Erfahrungspunkte (EP) ansammeln, die für die auf dem Gruppenblatt notiert werden.

Ein Charakter kann sich dafür entscheiden, EP zu verwenden, um seine Attribute und Fertigkeiten zu verbessern oder um ein Charaktermerkmal zu erwerben.

Art	Momentan #	Neu #	EP-Kosten
Fertigkeit	1	2	4
Fertigkeit	2	3	6
Fertigkeit	3	4	8
Attribut	1	2	8
Attribut	2	3	10
Attribut	3	4	12

Weiter unten stehen die EP-Kosten für Charakter-Merkmale.

CHARAKTER-MERKMALE

Sobald ein Charakter eine Fertigkeit auf Stufe 3 gebracht hat, kann er beginnen, Charaktermerkmale zu kaufen, die mit dieser Fertigkeit verbunden sind.

Unten ist eine Liste von Merkmalen für jede Fertigkeit:

FÜR ALLE FERTIGKEITEN

EXPERTISE

KOSTEN: 3 EP PRO STUFE, MAX 3

Dieses Merkmal kann für jede Fertigkeit erworben werden. Mit jeder Stufe des Merkmals erhöht sich die maximale Anzahl der positiven Würfel, die während einer Probe verwendet werden können (6 Würfel bei Stufe 1, bis zu 8 Würfeln bei Stufe 3).

SCHNITTER

KOSTEN: 5 EP

Wenn der Charakter einen Gegner besiegt, erhält er 1 Energie.

I-HAND

DURCHHAUEN

KOSTEN: 5 EP

Nach dem Erwerb dieses Merkmals können Charaktere ihren überschüssigen Schaden nach dem Töten eines Feindes verwenden, um anderen Feinden Schaden zuzufügen, die ihnen gegenüberstehen.

RIPOSTE

KOSTEN: 5 EP

Einmal pro Kampfrunde des Gegners kann der Charakter einen verteidigten Angriff auf den Angreifer zurückschlagen und erhält somit einen kostenlosen Angriff.

KLINGENTÄNZER

KOSTEN: 5 EP

Der Charakter kann 1 Energie ausgeben, um alle beteiligten Feinde gleichzeitig anzugreifen. Führe einen Angriff für jeden beteiligten Feind aus.

2-HAND

DONNERSCHLAG

KOSTEN: 3 EP PRO STUFE, MAX 2

Wenn dieser Charakter einen Feind mit seiner Waffe trifft, kann er sich dafür entscheiden, den Feind eine Anzahl von Feldern zurückzuschlagen, die bis zu der Stufe dieses Markmals reicht.

DURCHHAUEN

KOSTEN: 5 EP

Nach dem Erwerb dieses Merkmals können Charaktere ihren überschüssigen Schaden nach dem Töten eines Feindes verwenden, um anderen Feinden Schaden zuzufügen, die ihnen gegenüberstehen.

STANDHAFT

KOSTEN: 3 EP PRO STUFE, MAX 3

Der Charakter wird gegen CC-Effekte wie Rückstoß, Ziehen usw. von Feinden bis zu seiner Eigenschaftsstufe (1: einfach, 2: mittel, 3: schwer) immun. Funktioniert nicht bei Bossen.

VERTEIDIGEN

VERSPOTTEN

KOSTEN: 3 EP

Einmal pro Kampfunde des Gegners kann der Charakter zu Beginn seiner Runde einen Feind verspotten, um den Feind dazu zu bringen, statt seines üblichen Ziels den Charakter anzugreifen. Wenn der Feind nicht in Angriffsreichweite ist, wird er sein aktuelles Ziel (falls vorhanden) abbrechen und sich in die Angriffsreichweite des verspottenden Charakters bewegen.

AUFBÄUMEN

KOSTEN: 3 EP PRO STUFE, MAX 3

Wenn dieser Charakter auf 0 Energie gebracht wird, erhält er sofort Energie in Höhe des Stufe dieses Merkmals zurück. Dies kann nur einmal pro Spielsitzung passieren.

DRESCHER

KOSTEN: 3 EP PRO STUFE, MAX 3

Einmal pro Kampfrunde gegen einen Feind, wenn der Charakter einen Angriff erfolgreich abwehrt, kann er eine Anzahl von Würfeln entsprechend der Stufe dieses Merkmals werfen. Wenn er einen Erfolg erzielt, wird der angreifende Feind betäubt und muss seine nächste Kampfphase aussetzen.

HANDWERK

TALENTIERT

KOSTEN: 5 EP

Selbst wenn beim Herstellen eines Gegenstandes keine 6 gewürfelt wird, wird der hergestellte Gegenstand mindestens seinen üblichen 1 Upgrade- oder Verzauberungsslot haben (mehr dazu im Abschnitt über Handwerk).

SAMMLER

KOSTEN: 5 EP

Der Charakter erhält 1 zusätzliches Erz, wenn das Plündern erfolgreich ist.

ERFINDER

KOSTEN: 10 EP

Der Charakter muss sich nicht in einer Siedlung befinden, um Gegenstände zu zerlegen oder herzustellen.

FERNKAMPF

RICOCHET

KOSTEN: 5 EP

Nach dem Erwerb dieses Merkmals können Charaktere ihren Überlaufschaden nach dem Töten eines Feindes dazu nutzen, andere Feinde zu verletzen, die sich innerhalb von 3 Feldern des getöteten Feindes befinden.

WINDLÄUFER

KOSTEN: 10 EP

Nachdem ein Feind getötet wurde, kann sich der Charakter ein zusätzliches Feld bewegen.

ADLERAUGE

KOSTEN: 5 EP

Die Reichweite der ausgerüsteten Waffe wird um 1 erhöht. Funktioniert nur mit Fernkampfaffen.

AUSWEICHEN

SCHATTENSCHRITT

KOSTEN: 10 EP

Nach einer erfolgreichen Ausweichaktion kann sich der Charakter sofort ein zusätzliches Feld bewegen.

UNANTASTBAR

KOSTEN: 3 EP PRO STUFE, MAX 3

Der Charakter wird gegen CC-Effekte wie Rückstoß, Ziehen usw. von Feinden bis zu seiner Eigenschaftsstufe (1: einfach, 2: mittel, 3: schwer) immun. Funktioniert nicht bei Bossen.

GEGENANGRIFF

KOSTEN: 10 EP

Einmal pro Kampfrunde des Gegners kann der Charakter einen verteidigten Angriff auf den Angreifer kontern und erhält hierbei einen kostenlosen Angriff.

MECHANIK

TASCHENDIEB

KOSTEN: 10 EP

Bei der Ankunft in einer Siedlung kann der Charakter eine Probe auf GEWANDTHEIT & MECHANIK ablegen. Bei Erfolg erhält er einen Gegenstand aus der Kategorie „einfache Gegenstände“ (siehe Gegenstandstabelle am Ende des Regelwerks). Bei Misserfolg erhält die Gruppe einen Nachteil bei der benötigten Probe in der Siedlung.

INGENIEUR

KOSTEN: 5 EP

Einmal pro Spielsitzung kann der Charakter eine GEWANDTHEIT & MECHANIK-Probe automatisch bestehen.

MAGITECH

KOSTEN: 10 EP

Der Charakter kann jetzt geeignete Gegenstände verzaubern, die normalerweise nicht verzaubert werden können (einfache Waffen und Rüstungen ohne Essenzkosten). Die Kosten für die Verzauberung sind doppelt so hoch wie die normalen Aufwertkosten des Gegenstands.

SCHLEICHEN

HINTERHALT

KOSTEN: 10 EP

Der Charakter erhält einen Vorteil, wenn er einen Feind angreift, der sich bereits mit einem anderen Charakter im Nahkampf befindet.

SCHATTENHAFT

KOSTEN: 5 EP

Einmal pro Kampf kann der Charakter aus dem Sichtfeld eines Feindes verschwinden, der sich ihm normalerweise nähern und/oder angreifen würde, wodurch der Feind stattdessen zum nächsten gültigen Ziel wechselt.

SCHATTEN

KOSTEN: 5 EP

Einmal pro Spielsitzung kann der Charakter eine Probe auf GEWANDTHEIT & SCHLEICHEN automatisch bestehen.

MAGIE

ELEMENTAR-MEISTER

KOSTEN: 10 EP

Wähle ein Element aus. Zauber dieses Elements verursachen 1 zusätzlichen Schaden.

ARKANER SCHILD

KOSTEN: 5 EP

Einmal pro Kampf, wenn getroffen, führt der Charakter eine Probe auf ARKANA & MAGIE durch und erhält so viele temporäre Energie-Schildpunkte, wie Erfolge erzielt wurden.

ETHER-BLINK

KOSTEN: 10 EP

Einmal pro Kampf können Sie die Position mit einem Feind oder Verbündeten wechseln, um möglicherweise Gegner für einen taktischen Vorteil zu positionieren.

RELIGION

GÖTTLICHE INTERVENTION

KOSTEN: 10 EP

Einmal pro Spielsitzung können Sie einen erfolgreichen Angriff gegen einen Verbündeten verhindern, indem Sie ihn neben sich teleportieren und 3 Energie heilen.

WAFFE SEGNETEN

KOSTEN: 10 EP

Zu Beginn jeder Kampfbegegnung kannst du die Waffe eines Verbündeten segnen. Diese Waffe fügt für den Rest der Kampfbegegnung 1 zusätzlichen göttlichen Schaden zu.

GÖTTLICHER AUFSTIEG

KOSTEN: 5 EP

Bei der Verwendung eines Heilzaubers kann der Charakter zusätzliche Energie aufwenden, um das Ziel im Verhältnis 1-zu-1 zu heilen.

WISSEN

ALTER GELEHRTER

KOSTEN: 5 EP

Der Charakter erhält 1 zusätzliche Essenz, wenn er erfolgreich sammelt.

RUNEN-ENTSCHLÜSSLER

KOSTEN: 5 EP

Einmal pro Spielsitzung kann der Charakter eine Probe auf AKRANA & WISSEN automatisch bestehen.

RELIKTJÄGER

KOSTEN: 10 EP

Einmal pro Spielsitzung kann der Charakter bei der Beute einen fortgeschrittenen Gegenstand in einen magischen Gegenstand ändern.

INTUITION

SCHWÄCHE ERKENNEN

KOSTEN: 5 EP

Einmal pro Spielsitzung, zu Beginn eines Kampfes, kann der Charakter eine Immunität eines Feindes zu einer Resistenz abschwächen, oder eine Resistenz komplett aufheben.

AURA LESEN

KOSTEN: 5 EP

Einmal pro Spielsitzung kann der Charakter automatisch eine Probe auf ARKANA & INTUITION bestehen.

RÄTSELHAFTE VISIONEN

KOSTEN: 10 EP

Alle Hinweiskosten werden für diesen Charakter um 1 reduziert, mit einem Minimum von 1 (die Kosten können nicht auf 0 reduziert werden).

FÜHRUNG

TAKTIKER-AURA

KOSTEN: 5 EP PRO STUFE, MAX STUFE 3

Zu Beginn jeder Kampfbegegnung erhält die Gruppe temporäre (sie werden nach der Begegnung entfernt) Vorteilsmarken, die der Stufe dieses Merkmals entsprechen.

EMPATHISCH

KOSTEN: 5 EP

Einmal pro Spielsitzung kann der Charakter eine Probe auf CHARISMA & FÜHRUNG automatisch bestehen.

HEROISCHE INTERVENTION

KOSTEN: 10 EP

Einmal pro Spielsitzung kann der Charakter zu einem anderen Charakter hinspringen und einen Angriff für das Ziel abfangen.

NATUR

BEUTE DER NATUR

KOSTEN: 5 EP

Der Charakter erhält 1 zusätzliches organisches Material beim Sammeln.

KRÄUTERKUNDE

KOSTEN: 5 EP

Einmal pro Spielsitzung kannst du einen Trank herstellen, der eine Anzahl von Energie in der Höhe der Erfolge bei einem CHARISMA & NATURE-Probe heilt. Kann bei Verbündeten verwendet werden.

GEIST DER WILDNIS

KOSTEN: 10 EP

Einmal pro Spielsitzung kannst du dich selbst für 3 Energie heilen.

ÜBERREDEN

SILBERZUNGE

KOSTEN: 5 EP

Einmal pro Spielsitzung kann der Charakter automatisch eine Probe auf CHARISMA & ÜBERREDEN bestehen.

MEISTERVERHANDLER

KOSTEN: 10 EP

Einmal pro Spielsitzung bei der Beute kann der Charakter einen fortgeschrittenen Gegenstand zu einem magischen Gegenstand aufwerten.

WORT DES FRIEDENS

KOSTEN: 10 EP

Einmal pro Spielsitzung kann der Charakter mit seiner Gruppe eine Kampfbegegnung überspringen (nicht einen Bosskampf).

EINSCHÜCHTERN

ANGSTERREGENDES GEBRÜLL

KOSTEN: 10 EP

Einmal pro Kampf kannst du einen Feind bis zu 3 Felder entfernt dazu bringen, seinen Zug auszulassen, indem du ihn mit deinem Brüllen betäubst.

RUF DES SCHRECKENS

KOSTEN: 5 EP

Einmal pro Spielsitzung kann der Charakter automatisch eine Probe auf CHARISMA & EINSCHÜCHTERN bestehen.

BEDROHLICHES VERHALTEN

KOSTEN: 5 EP

Einmal pro Spielsitzung bei der Beute kann der Charakter einen fortgeschrittenen Gegenstand zu einem magischen Gegenstand aufwerten.

CHARAKTER-MACHTSTUFE

Charaktere beginnen auf der Machtstufe 1. Das höchste Attribut oder die höchste Fertigkeit bestimmt die Machtstufe des Charakters. Sobald das erste Attribut oder die erste Fertigkeit eine Stufe von 3 erreicht, steigt die Machtstufe des Charakters von 1 auf 2. Wenn das erste Attribut oder die erste Fertigkeit eine Stufe von 4 erreicht, steigt die Machtstufe des Charakters von 2 auf 3.

Die Machtstufe gibt an, wie viele „negative Würfel“ maximal in einer Probe verwendet werden müssen. Charaktere der Machtstufe 1 müssen also maximal einen negativen Würfel in einer Probe verwenden.

Optional: Um es interessant zu halten, wenn die Charaktere besser werden, wird die Machtstufe zu jeder Fertigungsprobe (auch im Kampf) als negativer W6 hinzugefügt. Verwendet dazu einfach die Machtstufe – 1. Das bedeutet, ein Charakter mit einer Machtstufe von 2 hat dann auf allen Proben mindestens einen negativen Würfel.

EINE SPIELRUNDE BEGINNEN

GRIMLORE hat 2 Spielmodi: *Kampagnen-Modus* und *Abenteuer-Modus*.

In diesem Regelwerk beschreiben wir nur den Abenteuer-Modus.

Kampagnen stehen als Erweiterungen zur Verfügung.

1. Jeder Spieler nimmt sein **Charakterblatt**.
2. Wählt, ob ihr eine **kurze oder eine lange Spielsession** starten möchtet (*siehe Tabelle unten*).
3. Teilt die **Bücher (oder Decks) der Geschichten** (*Wildnis, Dungeon, Siedlungen und Bestiarium*) untereinander auf (nur, falls ihr die einzelnen Bücher habt, ansonsten reicht das All-In-One herum).
4. Wählt, wer das Spiel als **Aktiver Spieler** beginnt.
5. Startet die erste Runde, wie unten unter „Spielrunde“ beschrieben.

SPIELDAUER

Dauer	Anzahl Wildnis	Anzahl Siedlung	Anzahl Dungeon
Anzahl Spieler	1-2/3-4	1-2/3-4	1-2/3-4
Kurz	3/2	2/1	1/1
Lang	5/3	3/2	2/2

Multipliziert diese Zahl mit der Anzahl der Spieler.



ALLGEMEINE SPIELMECHANISMEN

PROBEN ABLEGEN

Um eine Fertigkeitsprobe abzulegen, nimm eine Gesamtzahl von schwarzen W6-Würfeln entsprechend der Summe von Attribut und Fertigkeit.

Wenn du einen Vorteil bei dem Test hast, nimm für jeden Vorteil, den du erhältst, einen zusätzlichen schwarzen W6 hinzu (aber nur einen von jeder Quelle).

Wenn du einen Nachteil bei der Probe hast, füge für jeden Nachteil einen roten W6 hinzu (aber niemals mehr als einen von jeder Quelle). Wenn die Gruppe Nachteil-Marker gesammelt hat, muss bei jeder Probe ein Marker verwendet werden, bis keine mehr übrig sind.

Wenn der Test von einem negativen Modifikator betroffen ist, nimm die angegebene Anzahl von roten W6 und füge sie zu deinem Würfelpool hinzu.

Bei jedem Test können maximal 5 schwarze Würfel und 3 rote Würfel geworfen werden. Dies kann durch erworbene Charaktermerkmale weiter erhöht werden.

Wirf deinen Würfelpool und zähle die Anzahl der schwarzen 6er und roten 6er. Ziehe die Anzahl der roten 6er von der Anzahl der schwarzen 6er ab, um die Gesamtzahl der Erfolge zu erhalten.

Wenn du mindestens 1 Erfolg hast, hast du die Probe bestanden. Wenn du 0 oder weniger Erfolge hast, hast du die Probe nicht bestanden.

Wenn du 2 oder mehr Erfolge hast, war der Test ein kritischer Erfolg. Die Gruppe erhält 1 Erfahrungspunkt (wird nicht durch die Anzahl der Spieler erhöht).

Behalte im Hinterkopf, dass Spieler die Schicksalspunkte ihres Charakters ausgeben können, um Würfel in kritischen Situationen neu zu würfeln.

Beachte auch, dass die in der Passage gegebenen Fertigungsproben nur Empfehlungen sind. Fühl dich frei, deine eigene Kombination von Attribut und Fertigkeit für ein Ereignis zu erstellen und es auszuwerten. Dies wird ermutigt!

CHARAKTER-AKTIVIERUNG

Wenn ein Charakter eine Fertigungsprobe durchgeführt hat, kann er keine weitere Fertigungsprobe durchführen, bis alle anderen Charaktere ebenfalls eine Fertigungsprobe abgelegt haben. Ein Charakter kann jederzeit einen Schicksalspunkt ausgeben, um seine "Aktivierung" zu erneuern.

SPIELRUNDE

Eine Spielrunde beginnt damit, dass der aktive Spieler seinen Zug macht (siehe unten). Nachdem er fertig ist, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe, bis alle Spieler ihren Zug gemacht haben. Dann gibt der aktive Spieler den Aktiven-Spieler-Marker (verwende, was auch immer du möchtest, wenn du kein offizielles Marker-Set hast) an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter, der die neue Spielrunde mit seinem Zug beginnt.

ABLAUF EINES SPIELZUGES

RATION AUFBRAUCHEN UND ZUGAKTION WÄHLEN

Die Gruppe beginnt das Abenteuer mit 10 Rationen. Zu Beginn eines Zuges gibt der aktive Spieler eine Ration aus (streiche sie auf der Rationsleiste durch) und wählt dann eine dieser Zugaktionen:

Name	Description
Reisen	Würfle W_{100} und schaue auf der Event-Tabelle nach.
Sammeln	Der aktive Spieler kann 3 Fertigungsproben "SAMMELN" durchführen, um Ressourcen zu erhalten. Konsultiere die untenstehende Tabelle, um zu sehen, was sie je nach Ereignistyp sammeln können.

Siedlung besuchen	Wenn der aktuelle Abschnitt eine Siedlung ist, kann die Gruppe sie besuchen. Siehe die Tabelle für Siedlungsaktionen für verfügbare Aktionen. Die Gruppe kann so viele Siedlungsaktionen durchführen, wie sie möchten, solange sie sich in der Stadt befinden.
Rasten	Jeder Charakter in der Gruppe erhält 3 Energie zurück.

WENN KEINE RATIONEN ÜBRIG SIND

Wenn der Gruppe die Rationen ausgegangen sind, verliert jeder Charakter jedes Mal 1 Energie pro Charakter, wenn eine Ration hätte verwendet werden sollen.

REISEN

Die Gruppe bewegt sich zu einem neuen Ort. Würfle einen W_{100} und konsultiere die Ereignistabelle hinten im Buch. Dies ist der Ort und das Ereignis, zu dem die Gruppe reist.

Bevor der Ereignistext gelesen wird, können die Spieler versuchen, das neu entdeckte Gebiet einmal zu durchsuchen. Irgendein Charakter in der Gruppe kann dies tun, und dies zählt nicht als normale Fertigungsprobe. Weitere Informationen findest du unter „Sammeln“ weiter unten.

Der aktive Spieler liest dann den Ereignistext vor, und die Gruppe entscheidet, wer versucht, die im Ereignis erwähnte Fertigungsprobe zu bestehen. Beachte, dass jeder Charakter pro Spielrunde nur eine Fertigungsprobe versuchen kann!

Bei einer erfolgreichen Probe konsultiere den Abschnitt „ERFOLG“ des Ereignisses, bei einer fehlgeschlagenen Probe den Abschnitt „MISSERFOLG“ des Ereignisses.

Markiere das Ereignis als „ERFOLG“ oder „MISSERFOLG“. Dies ist wichtig am Ende der Spielsitzung, damit die Gruppe zusätzliche Erfahrungspunkte verdienen kann. Eine praktische Ereignistabelle findest du am Ende dieses Buches.

Bei einem „ERFOLG“ kann die Gruppe sich entscheiden, einen eventuell im Text erwähnten Gegner zu bekämpfen. Dies ist nur der Fall, wenn im Abschnitt „MISSERFOLG“ ein Gegner erwähnt wird (Beispiel: Bekämpft M12).

Die Gruppe muss dafür einen Hinweis ausgeben.

Falls ihr die Erweiterung Quest-Generator habt, könnt ihr mithilfe dieser Erweiterung den Ort der Konfrontation bestimmen, ansonsten startet ihr den Kampf in der momentanen Region.

SAMMELN

Ein Charakter kann seinen Zug nutzen, um 3-mal zu "Sammeln", um die Ressource zu gewinnen, die an ihrem aktuellen Standort verfügbar ist. Siehe die untenstehende Tabelle für Informationen darüber, welche Art von Ressource an welchem Ort verfügbar ist.

TABELLE DER KARTENARTEN UND IHRER RESSOURCEN

Ereignis	Ressource	Sammel-Probe
Dungeon	Essenz	Arkana & Lore
Siedlung	Erz	Kraft & Handwerk
Wildnis	Organik	Charisma & Natur

TABELLE DER VERFÜGBAREN AKTIONEN IN EINER SIEDLUNG

Der Charakter kann seinen Zug dazu verwenden, eine freundlich gesinnte Siedlung zu besuchen. In der Tabelle unten sind alle verfügbaren Siedlung-Aktionen aufgeführt. Nur Siedlungen, deren Ereignis erfolgreich abgeschlossen wurden, zählen als freundlich gesinnt.

Aktion	Beschreibung
Handeln	Die Gruppe kann Gegenstände verkaufen und kaufen.
Handwerk	Die Gruppe kann ihre Gegenstände aufwerten und verzaubern.

Lange Rast	Die Gruppe erhält alle ihre Energie zurück.
------------	---

DEN SPIELZUG BEENDEN

Wenn der aktive Spieler seinen Zug beendet hat, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

DIE SPIELRUNDE BEENDEN

Wenn alle Spieler ihren Zug beendet haben, endet die Spielrunde. Der aktive Spieler gibt den Marker an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter. Dieser Spieler fängt dann die neue Spielrunde an.

AKTIONEN IN SIEDLUNGEN

HANDELN

KAUFEN

Die Gruppe kann jeden einfachen Gegenstand kaufen.

Die Gruppe kann außerdem 1 Gold bezahlen, um einen zufällig ermittelten fortgeschrittenen Gegenstand auf dem Markt der Siedlung zu finden. Das kann man nur 2-mal pro Siedlung machen. Der Gegenstand muss immer noch für seinen normalen Preis gekauft werden.

VERKAUFEN

Jeder Gegenstand kann für die Hälfte seines angegebenen Preises verkauft werden. Das „Langschwert“ kann man also für 8 Goldstücke verkaufen.

Jede Aufwertung und Verzauberung kann ebenfalls für die Hälfte ihrer Kosten in Gold verkauft werden.

Bei magischen Gegenständen zählt einfach den Preis des Gegenstands und der Verzauberung zusammen und teilt das Ergebnis durch 2.

HANDWERKEN

Die Gruppe kann ihre Aufwertungen und Verzauberungen nutzen, um ihre Ausrüstung zu verbessern.

Wenn wir uns die Verzauberungsspalte der Gegenstandstabelle ansehen, können wir sehen, dass dieses Langschwert 16 Gold kostet (kann für die Hälfte seines Preises, also 8 Gold, verkauft werden).

Die Aufwertung kostet 8 Gold.

Es zu verzaubern kostet 4 Gold.

Wenn wir uns die "Bloßlegend"-Aufwertung ansehen, können wir sehen, dass es 8 Erz kostet, einen Gegenstand damit aufzuwerten.

Wenn wir uns die "Feuergeboren" Verzauberung ansehen, sehen wir, dass es 4 Essenz kostet, einen Gegenstand damit zu verzaubern.

Ein Gegenstand kann nur einmal aufgewertet oder verzaubert werden, es sei denn, auf seiner Karte steht etwas anderes. Ein Gegenstand kann entweder aufgewertet oder verzaubert werden, es sei denn, auf seiner Karte steht etwas anderes.

Magische Gegenstände können trotzdem einmal verzaubert/aufgewertet werden, ihre ursprüngliche Verzauberung zählt nicht zur maximalen Anzahl ihrer Aufwertungen/Verzauberungen.

Es gibt ein optionales Handwerkssystem, das in seinem eigenen Kapitel erklärt wird. Dieses System ist für erfahrenere Charaktere gedacht, die individuell angepasste Waffen und andere geeignete Ausrüstungen herstellen möchten.

LANGE RAST

Wenn sich die Gruppe in einer Siedlung befindet, können sie für 1 Gold eine lange Rast antreten und ihre Energie vollständig aufladen.



DEN SPIELABEND BEENDEN

Wenn die Gesamtzahl der Ereignisse durchgespielt wurde, endet die Spielsitzung. Du kannst natürlich sofort eine weitere starten, wenn du möchtest.

Wenn die Sitzung endet, wirf so viele schwarze W6, wie du erfolgreich abgeschlossene Ereignisse hast, und so viele rote W6, wie du fehlgeschlagene Ereignisse hast.

Zähle, wie bei einer Fertigungsprobe, die Anzahl der Erfolge. Das ist die Menge an Bonus-Erfahrungspunkten, die die Gruppe für diese Sitzung erhält. *Multipliziere dies nicht mit dem „Spielerzahl-Modifikator“, da dies bereits durch die Anzahl der Ereignisse berücksichtigt wird.*

KAMPFBEGEGNUNGEN

Manchmal wird die Gruppe einen Gegner bekämpfen müssen. Damit beginnt eine Kampfbegegnung.

DIE KAMPFBEGEGNUNG STARTEN

1. Der aktive Spieler schaut die Gegner-Beschreibung an.
2. Der aktive Spieler notiert die Anzahl der Schergen.
3. Der aktive Spieler notiert die Anzahl der Lebenspunkte des Gegners.
4. Die Schergen werden gleichmäßig auf die Spieler verteilt.

KAMPFRUNDEN

SPIELERAKTIONEN

Die Spielercharaktere beginnen die Runde. Jeder Charakter kann pro Runde eine Aktion ausführen.

Zu Beginn seiner Runde kann der aktive Charakter ein Ausrüstungsstück mit einem Gegenstand aus seinem Inventar austauschen. Dies zählt nicht als ihre Aktion.

Jeder Charakter kann einen Feind angreifen, aber der Hauptfeind kann erst angegriffen werden, nachdem alle Schergen besiegt wurden.

Es gibt auch Nicht-Kampfaktionen, die von Gegenständen oder Merkmalen stammen und eine Aktion verbrauchen.

GEGNER-AKTIONEN

Wenn alle Spieler an der Reihe waren, sind die Gegner dran.

Der Charakter legt pro Angreifer eine Verteidigungsprobe ab, um den eingehenden Schaden abzuwehren. Schaut auf der untenstehenden Tabelle nach, um zu sehen, welche Optionen für welche Art von Angriff zur Verfügung stehen.

Angriff	Mögliche Defensivmanöver
Nahkampf	Verteidigung (Schild), Ausweichen, Verteidigung (Nahkampfwaffe)
Fernkampf	Verteidigung (Schild), Ausweichen
Magie	Ausweichen

Beachtet, dass nur der Hauptgegner Merkmale besitzt. Die Schergen besitzen keine eigenen Merkmale, übernehmen aber die Schadensart, Schwächen und Resistenzen des Hauptgegners.

KAMPFAKTIONEN

SPIELERAKTIONEN

AUSRÜSTUNG TAUSCHEN

Der Charakter kann einen Gegenstand aus seinem Inventar mit einem ausgerüsteten Gegenstand tauschen.

ANGREIFEN

Der Spieler führt eine Angriffsprobe gegen den gewünschten Gegner durch. Bei Erfolg verursacht er 1 Punkt Schaden (oder mehr, wenn er mehr als einen Erfolg hat oder seine Waffe den Schaden modifiziert) am Ziel. Schergen

haben normalerweise nur 1 Energie; Hauptfeinde haben so viel Energie, wie auf ihrer Statistikkarte angegeben ist.

Jeder Charakter kann pro Runde nur einen Angriff durchführen, es sei denn, eine Karte oder ein Merkmal besagt etwas anderes.

Um zu bestimmen, was der Charakter für seine Probe würfeln muss, konsultiere die Waffe, die im Angriff verwendet wird:

Das Langschwert verwendet das Attribut **KRAFT** und die Fertigkeit **1-HAND** für seinen Angriff. Die Waffe verursacht **HIEB-SCHADEN**.

Der Frostbolzen verwendet das Attribut **ARKANA** und die Fertigkeit **MAGIE** für seinen Angriff. Der Zauber verursacht **FROST-SCHADEN**.

Wenn das Ziel des Angriffs **SCHWACH** gegenüber dem Schadenstyp der Waffe ist, erhält der Angriff **VORTEIL**.

Wenn das Ziel **RESISTENT** gegenüber dem Schadenstyp der Waffe ist, erleidet der Angriff **NACHTEIL**.

VERTEIDIGEN

Der Spieler führt einen gültigen Verteidigungstest gegen die angreifende Einheit durch. Bei Erfolg erleidet er keinen Schaden. Bei einem Fehlschlag erhält er Schaden entsprechend dem, was auf der Karte des Gegners steht (normalerweise 1 für die meisten Hauptgegner und Schergen).

Wenn ein Charakter resistent gegen den Schadenstyp des Gegners ist, erhält er **VORTEIL** bei diesem Wurf.

Ein Charakter kann sich so oft verteidigen, wie er in einer Kampfrunde angegriffen wird.

SICH AUS EINEM HANDGEMENGE ENTFERNEN

Um sich aus einem Handgemenge zu entfernen, muss ein Charakter eine Probe auf **GEWANDTHEIT & AUSWEICHEN** bestehen. Falls die Probe

gelingt, kann der Charakter sich normal bewegen, falls sie misslingt, muss der Charakter im Handgemenge verbleiben.

GEGENSTAND AKTIVIEREN

Manche Gegenstände können als Kampffaktion genutzt werden.



AUSGANG EINER KAMPFBEGEGNUNG

Der Kampf kann damit enden, dass die Gruppe siegreich ist oder alle Charaktere von den Feinden getötet werden.

Wenn sie alle getötet werden, wähle einige andere Charaktere aus dem Roster der Gruppe und starte ein neues Spiel. Ja, alle Beute und Erfahrungen des Charakters gehen verloren. Viel Glück beim nächsten Mal!

Selbst wenn nur ein Charakter überlebt, ist die Gruppe siegreich. Alle Charaktere, die kampfunfähig wurden, haben wieder 1 Energie. Der aktive Spieler folgt diesen Schritten:

1. Die Gruppe erhält so viel Gold, wie auf der Karte des Feindes angegeben. *Wenn die Gruppe aus 3 oder mehr Charakteren besteht, multipliziere die Goldbelohnung mit 2.*
2. Die Gruppe erhält so viele EP, wie auf der Karte des Feindes angegeben. Wenn die Gruppe aus 3 oder mehr Charakteren besteht, multipliziere die EP-Belohnung mit 2.
3. Befolge alle weiteren Anweisungen, die im "Beute"-Teil der Feindkarte erwähnt sind. Die Gruppengröße hat keinen Einfluss auf diese Belohnungen.
4. Führe das Spiel dort fort, wo du aufgehört hast.

Anstelle eines einfachen Gegenstands kann die Gruppe auch wählen, eine Aufwertung zu finden. Anstelle eines fortgeschrittenen Gegenstands kann die Gruppe wählen, eine Verzauberung zu finden.

FLUCHT AUS DEM KAMPF

Ein Charakter kann vor dem aktuellen Kampfeignis fliehen, indem er erfolgreich eine GEWANDTHEIT & AUSWEICHEN Fertigungsprobe als seine Kampffaktion durchführt.

Wenn alle Charaktere vor einem Kampf geflohen sind, gilt das aktuelle Ereignis als gescheitert (dies ist meistens eh schon der Fall, wenn die Charaktere in einen Kampf verwickelt werden).

SCHICKSAL-MARKER

Schicksal- Marker sind das, was die Charaktere der Spieler besonders macht. Der Spieler kann seine Schicksal-Marker verwenden, wenn er für eine Fertigungsprobe würfelt, um beliebige positive Würfel neu zu würfeln. Pro Probe kann nur ein Schicksal-Marker ausgegeben werden.

Schicksal-Marker werden nur aufgefrischt, wenn ein Ereignis dies anweist, durch das Ausgeben von globalen Hinweisen oder zu Beginn der nächsten Spielsitzung, also sollte man sie weise verwenden.

Jeder Charakter beginnt mit 2 Schicksal-Marker. Dies ist ihr Maximum. Wenn der Charakter seine erste Fertigkeit auf 4W6 erhöht, wird ihr Maximum um 1 erhöht. Wenn der Charakter sein erstes Attribut auf 4W6 erhöht, wird ihr Maximum erneut um 1 erhöht.

GEGENSTÄNDE

Es gibt drei Arten von Gegenständen: einfache Gegenstände, fortgeschrittene Gegenstände und magische Gegenstände.

Jeder Charakter kann 2 geeignete Gegenstände in seinem Inventar tragen. Geeignete Gegenstände sind Waffen, Rüstungen und andere Gegenstände, die in der Hand gehalten oder ausgerüstet werden können. Zauber zählen nicht als geeignete Gegenstände. Bitte beachte, dass es Gegenstände gibt, die es Charakteren ermöglichen, mehr Gegenstände zu tragen (Rucksäcke).

Alle anderen Gegenstände zählen nicht zu dieser Begrenzung.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Wenn das Spiel dir mitteilt, dass du einen magischen Gegenstand erhältst, gehe wie folgt vor:

1. Würfle auf der Tabelle für einfache oder fortgeschrittene Gegenstände, bis du einen geeigneten Gegenstand erhältst.
2. Würfle auf der Verzauberungstabelle.
3. Es müssen keine Ressourcenkosten bezahlt werden, hänge einfach die Verzauberung an den Gegenstand an.

Magische Gegenstände sind die Hälfte ihres kombinierten Goldpreises und Ressourcenpreises in Gold wert.

Verzauberungen und Aufwertungen sind die Hälfte ihres Ressourcenpreises in Gold wert.

SCHADENSARTEN

Diese sind im Kampf relevant.

Wenn der Angreifer ein Monster und der Verteidiger ein Spielercharakter ist, kann der Spieler **VORTEIL** bei seinem Verteidigungswurf erhalten, wenn er einen Gegenstand ausgerüstet hat, der Resistenz gegen diesen Schadens-Typ gewährt.

Wenn der Angreifer ein Spielercharakter und der Verteidiger ein Monster ist, kann der Spielercharakter **VORTEIL** bei seinem Angriffswurf erhalten.

PHYSISCHES SCHADENSARTEN

Wird von Objekten wie Waffen oder Steinen verursacht.

HIEB

Hiebschaden wird durch Hieb Waffen oder -effekte verursacht, die präzise und oft tiefe Wunden bei Zielen verursachen, typischerweise assoziiert mit Schwertern, Äxten und Klauen.

STICH

Schaden durch Stiche wird durch spitze Waffen oder Effekte verursacht, die Rüstungen oder Fleisch durchstechen und durchdringen. Dies wird allgemein mit Pfeilen, Dolchen und Speeren in Verbindung gebracht.

WUCHT

Wuchtschaden wird durch stumpfe Waffen oder Effekte verursacht, die Traumata verursachen, indem sie Gewebe zusammendrücken und Prellungen verursachen. Dies ist oft mit Hämmern, Streitkolben und fallenden Gegenständen verbunden.

GIFT

Giftschaden wird durch giftige Substanzen und Gifte verursacht, die schwächen, lähmen und potenziell tödliche Auswirkungen über die Zeit verursachen können. Dies ist oft verbunden mit Schlangen, alchemistischen Mixturen und giftigen Kreaturen.

ELEMENTARE SCHADENSARTEN

Wird von Zaubern und der Umgebung verursacht.

FEUER

Feuerschäden entstehen durch starke Hitze und Flammen, Versengen, Verbrennen und potenzielles Entzünden von Zielen, häufig in Verbindung mit Zaubersprüchen, Fackeln und feurigen Kreaturen.

FROST

Frostschaden entsteht durch extrem niedrige Temperaturen und eisige Effekte, Einfrieren, Abkühlen und potenzielles Verlangsamen von Zielen, oft in Verbindung mit Eissprüchen, winterlichen Umgebungen und frostigen Wesen.

GÖTTLICH

Göttlicher Schaden geht von heiligen oder sakralen Quellen aus, straft und reinigt Ziele mit himmlischer oder göttlicher Energie, häufig assoziiert mit Klerikern und göttlichen Zaubersprüchen.

ELEKTRISCH

Elektrizitätsschaden entsteht durch starke elektrische Ladungen und Effekte, die schockieren, rütteln und potenziell lähmen können. Dies ist typischerweise mit Blitzschlag, geladenen Zaubersprüchen und elektrischen Kreaturen verbunden.

SCHATTEN

Schattenschaden entsteht durch dunkle und ätherische Kräfte, die entkräften, korrumpieren und das Wesen von Zielen verschleiern, oft in Verbindung mit Nekromanten, schattenhaften Bereichen und Kreaturen der Nacht.

ARKAN

Arkaner Schaden entsteht aus rohen magischen Energien und mysteriösen Kräften, die das Gefüge der Realität stören und verzerren, und wird üblicherweise mit Magiern, alten Zaubersprüchen und arkanen Artefakten assoziiert.



GEGENSTANDSMERKMALE

AKTION, ABLEGEN: FLUCHT AUS KAMPF

Dieser Gegenstand kann als Kampfaktion verwendet werden, um der aktuellen Begegnung zu entfliehen.

AKTION, ABLEGEN: ZIEL RANZIEHEN (REICHWEITE IN FELDERN)

WIRD NUR IN DER KAMPF-ERWEITERUNG VERWENDET

Dieser Gegenstand kann als Kampfaktion eines Charakters verwendet werden. Wenn er benutzt wird, kann eine feindliche Einheit, die sonst nicht angegriffen werden könnte, in dieser Runde angegriffen werden (wie der Hauptfeind oder ein einem anderen Charakter zugewiesener Scherge).

AOE (ANZAHL FELDER)

WIRD NUR IN DER KAMPF-ERWEITERUNG VERWENDET

Der Effekt wirkt sich auf die gegebene Anzahl von Schergen aus.

VORTEIL VERTEIDIGUNG

Der Träger dieses Gegenstandes hat bei allen Verteidigungsproben VORTEIL.

VORTEIL FERNKAMPF

Dieser Gegenstand ermöglicht es dem Träger, sich gegen nicht-magische Fernangriffe zu verteidigen.

SPERRIG

Der Träger dieses Gegenstandes kann keine Proben auf SCHLEICHEN durchführen.

SCHADENSART RESISTENZ

Der Träger dieses Gegenstandes erhält einen Vorteil bei Verteidigungswürfen gegen die angegebene Schadensart.

VERWUNDET UNTOTE

Dieser Gegenstand kann verwendet werden, um untoten Kreaturen Schaden zuzufügen, als ob es ein Angriffsgegenstand wäre.

VERWUNDET UNTOTE AOE (RADIUS IN FELDERN)

Dieser Gegenstand kann verwendet werden, um allen Untoten innerhalb des angegebenen Kachelradius Schaden zuzufügen, als ob es sich um einen Angriffsgegenstand handeln würde.

ABLEGEN: VORTEIL (ATTRIBUT) (ANZAHL DER MARKER)

Dieser Gegenstand kann jederzeit verwendet werden, um die angegebene Anzahl von Vorteil-Marker zu erhalten. Wenn ein Attribut oder eine Fertigkeit erwähnt wird, können diese Marker nur für Proben verwendet werden, die diese Fertigkeit/dieses Attribut betreffen.

ABLEGEN: VORTEIL (FERTIGKEIT)

Dieser Gegenstand kann vor dem Würfeln einer entsprechenden Fertigungsprobe verwendet werden, um dem Akteur einen Vorteil bei der Probe zu gewähren.

ABLEGEN: +X SCHADEN BEI TREFFER

Dieser Gegenstand kann abgelegt werden, wenn man Schaden verursacht, um den Schaden um den angegebenen Wert zu erhöhen.

ABLEGEN: ZIEH X KARTEN UND WÄHLE EINE BEIM REISEN

Wenn man zu einem neuen Feld reist, werden X Orte aus der Tabelle ermittelt anstatt nur einer und man darf auswählen, welche einem am besten gefällt.

ABLEGEN: SAMMELN (ANZAHL VERSUCHE)

Dieser Gegenstand kann beim Sammeln verwendet werden, um die angegebene Anzahl von zusätzlichen Versuchen zu erhalten.

ABLEGEN: ERHALTE X RESSOURCEN

Lege diesen Gegenstand jederzeit ab, um die angegebene Anzahl der Ressourcen zu erhalten.

ABLEGEN: ERHALTE X RESSOURCEN BEIM SAMMELN

Lege diesen Gegenstand ab, wenn ein Charakter erfolgreich gesammelt hat, um zusätzlich die angegebene Anzahl an Ressourcen zu erhalten.

ABLEGEN: ERHALTE X ZUSÄTZLICHE ENERGIE BEIM RASTEN

Lege diesen Gegenstand beim Ausruhen ab, um zusätzlich die angegebene Anzahl an Energie für diesen Charakter zu erhalten.

ABLEGEN: ERHALTE X ENERGIE

Lege diesen Gegenstand jederzeit ab, um sofort die angegebene Menge an Energie wiederherzustellen.

VERZAUBERN (ANZAHL)

Dieser Gegenstand kann so oft verzaubert werden, wie angegeben.

ERHALTE VORTEIL (ANZAHL MARKER)

[ATTRIBUTE|FERTIGKEIT]

Die Wirkung dieses Gegenstandes gewährt die angegebene Anzahl von Vorteils-Markern, die in den nächsten Würfeln verwendet werden müssen.

HEILUNG (ANZAHL ENERGIE)

Die Wirkung dieses Gegenstandes stellt die angegebene Anzahl an Energiepunkten für das Ziel wieder her.

UNBEWEGLICH

WIRD NUR IN DER KAMPF-ERWEITERUNG VERWENDET

Um diesen Gegenstand zu verwenden, darf man sich im selben Zug nicht bewegen.

INVENTARPLATZ (ANZAHL)

Dieser Gegenstand kann auf dem Rücken getragen werden und erhöht die Anzahl der geeigneten Gegenstände, die der Charakter tragen kann, um den angegebenen Wert.

GROSS

Dieser Gegenstand muss mit beiden Händen benutzt werden.

Nahkampfwaffen verursachen auch +1 Schaden.

REICHWEITE (ANZAHL FELDER)

WIRD NUR IN DER KAMPF-ERWEITERUNG VERWENDET

Diese Waffe kann auf der angegebenen Reichweite treffen.

EINSCHRÄNKEND

Der Träger dieses Gegenstandes kann keine Proben auf SCHLEICHEN oder AUSWEICHEN durchführen.

ANSTRENGUNG (ANZAHL ENERGIE)

Bei Verwendung dieses Gegenstands wird die Energie des Charakters um die angegebene Anzahl reduziert.

BENUTZE: ERHALTE X ENERGIE

Kann verwendet werden, um die angegebene Menge an Energiepunkten für den Charakter wiederherzustellen.



MERKMALE DER GEGNER

AGIL

Diese Einheit kann auch angreifen, wenn sich die Einheit noch nicht im Handgemenge befindet.

AOE (ANZAHL CHARAKTERE)

Diese Einheit greift so viele Charaktere wie angegeben an.

GERÜSTET (1-4)

Angriffsproben gegen diese Einheit erhalten einen negativen Würfel gemäß dem gegebenen Level.

VERTEIDIGER (1-4)

Angriffsproben gegen diese Einheit erhalten einen negativen Würfel gemäß dem gegebenen Level.

CAMO (1-4)

Verteidigungsproben gegen diese Einheit erhalten entsprechend der gegebenen Stufe einen negativen Würfelwurf.

STURMANGRIFF (ANZAHL FELDER)

WIRD NUR IN DER KAMPF-ERWEITERUNG VERWENDET

Die Einheit kann ihre Aktion nutzen, um einen Charakter innerhalb des gegebenen Radius anzugreifen. Dies zählt nicht als Bewegung.

LEBENSRAUB

Wenn die Einheit einen Charakter trifft, würfel einen roten W6. Bei einer 6 heilt sich die Einheit selbst, indem sie den getroffenen Charakter aussaugt.

AUSWEICHEND

Wenn diese Einheit getroffen wird, würfel einen roten W6. Bei einer 6 kann die Einheit dem Angriff komplett ausweichen.

FOKUS (PRIMÄR > SEKUNDÄR > TERZIAR)

Diese Einheiten konzentrieren sich bei der Wahl des Angriffsziels in der gegebenen Runde auf die vorgegebene Rolle.

ILLUSIONEN

Angriffe gegen diese Einheit sind immer im Nachteil.

UMWERFEN

Wenn diese Einheit jemanden verletzt, wirft einen roten W6. Bei einer 6 wird das Ziel zu Boden geworfen und kann in seiner nächsten Runde nicht angreifen, es sei denn, es besteht zu Beginn seiner Runde eine Probe auf GEWANDTHEIT & AUSWEICHEN.

MAGISCHE VERTEIDIGUNG (1-4)

Magieangriffsproben gegen diese Einheit erhalten entsprechend dem gegebenen Level einen negativen Würfel.

PARIEREN

Wenn diese Einheit Schaden durch einen Nahkampfangriff erleidet, würfeln Sie einen roten W6. Bei einer 6 hat die Einheit den Angriff pariert.

VERSTEINERND

Zu Beginn seines Zuges würfelt die Einheit einen roten W6. Bei einer 6 hat die Einheit den nächsten Charakter gelähmt, der seinen nächsten Zug auslassen muss.

PHASEND

WIRD NUR IN DER KAMPF-ERWEITERUNG VERWENDET

Einheiten mit diesem Merkmal können sich durch feste Objekte wie Wände und Möbel bewegen.

GIFTIG (ANZAHL RUNDEN)

Wenn diese Einheit ein Ziel trifft, wird das Ziel für die angegebene Anzahl von Zügen vergiftet sein. Sie werden zu Beginn ihres Zuges 1 Schaden erhalten.

HERANZIEHEN (ANZAHL FELDER)

WIRD NUR IN DER KAMPF-ERWEITERUNG VERWENDET

Die Einheit kann ihre Aktion nutzen, um einen Feind innerhalb des gegebenen Radius neben sich zu ziehen.

FERNKAMPF (ANZAHL FELDER)

Die Einheit kann die angegebene Anzahl von Angriffen ausführen, bevor der eigentliche Kampf beginnt.

REGENERIERT (ANZAHL ENERGIE)

Diese Einheit würfelt zu Beginn ihres Zuges die angegebene Anzahl an Würfeln, für jeden Erfolg stellt die Einheit 1 Energie wieder her.

RESISTENT (SCHADENSART)

Angriffsproben des angegebenen Schadentyps erhalten einen Nachteil gegen diese Einheit.

RIPOSTE

Wenn diese Einheit Schaden durch einen Nahkampfangriff erleidet, würfelt einen roten W6. Bei einer 6 hat die Einheit den Angriff gekontert. Der ursprüngliche Angreifer muss einen Verteidigungstest durchführen oder Schaden erleiden.

ZWEITER WIND

Wenn diese Einheit auf 0 oder weniger Energie reduziert wird, wirft einen roten W6. Bei einer 6 erholt sich die Einheit sofort auf 1 Energie.

LANGSAM

WIRD NUR IN DER KAMPF-ERWEITERUNG VERWENDET

Diese Einheit kann sich nicht ins Handgemenge begeben und im selben Zug angreifen.

BETÄUBT

Wenn diese Einheit jemanden verletzt, würfle einen roten W6. Bei Erfolg muss das Ziel seinen nächsten Zug auslassen.

ANGSTEINFLÖSSEND

Zu Beginn seines Zugs wird die Einheit einen roten W6 würfeln. Bei einer 6 wird die Einheit den nächstgelegenen Charakter eingeschüchtert haben. Der Charakter muss seinen nächsten vollständigen Zug dazu nutzen, sich so weit wie möglich von der Einheit zu entfernen.

AUSDAUERND

Wenn diese Einheit Schaden nimmt, würfle einen roten W6. Bei einer 6 hat die Einheit den eingehenden Schaden negiert.

UNGEBÄNDIGT

Diese Einheit ist immun gegen alle Kontrolleffekte.

SCHWACH (SCHADENSART)

Angriffsproben des gegebenen Schadentyps erhalten einen Vorteil gegen diese Einheit.



HINWEISE

ALLGEMEINE HINWEISE

Globale Hinweise können gefunden werden, indem man Siedlungs-, Dungeon- und Wildnisereignisse abschließt und sie können für verschiedene Dinge verwendet werden (siehe unten).

LOKALE HINWEISE

Lokale Hinweise sind notwendig, um eine Quest zu erfüllen. Die Quest-Beschreibung wird beschreiben, wie viele Hinweise benötigt werden, um die Quest abzuschließen. Globale Hinweise können im Verhältnis von 3 zu 1 gegen lokale Hinweise eingetauscht werden.

NUTZUNG VON ALLGEMEINEN HINWEISEN

Action	Description	Cost
Rationen finden	Der Hinweis hat uns auf die Spur eines versteckten Lagers geführt. Bis zu 3 Hinweise können Gegen Rationen eingetauscht werden.	1
Gegen lokalen Hinweis tauschen	Der Hinweis deutet auf eure derzeitige Queste hin. Tausche 3 globale gegen 1 lokalen Hinweis.	3
Gegen Schicksal-Marker tauschen	Der Hinweis gibt Einsicht in den Hintergrund eines Charakters. 5 Hinweise können gegen einen Schicksal-Marker eingetauscht werden.	5
Gegen Vorteil-Marker tauschen	Der Hinweis deutet auf eine Lösung eurer momentanen Probe hin. 3 Hinweise können gegen einen Vorteil-Marker eingetauscht werden.	3
Beute verbessern	Der Hinweis deutet auf ein mächtiges Artefakt hin. Bei der	Siehe Tabelle unten

	Beute kann die Art des Gegenstands verbessert werden.	
Ereignis neu ermitteln	Der Hinweis deutet auf eine alternative Lösung der aktuellen Herausforderung hin. Ermittle ein anderes Ereignis der gleichen Art.	3
Gegner neu ermitteln	Der Hinweis deutet auf einen anderen Gegner hin. Ermittelt einen anderen Gegner.	5
Monsterhort finden	Der Hinweis deutet darauf hin, dass sich in der Umgebung ein Monsterhort befindet. Ermittelt ein Monster und beginnt ein Kampfeignis.	3/5/7 für einfach, mittel und schwer

HINWEIS-KOSTEN FÜR BEUTEVERBESSERUNG

Beuteart	Beschreibung	Kosten
Einfach	Wenn die Beute keinen Gegenstand enthält, enthält sie jetzt einen einfachen Gegenstand.	3
Fortgeschritten	Wenn die Beute einen einfachen Gegenstand enthält, enthält sie jetzt einen fortgeschrittenen Gegenstand.	5
Magisch	Wenn die Beute eine Verzauberung enthält, enthält sie jetzt einen magischen Gegenstand.	10

HANDWERK

GRIMLORE bietet ein optionales Handwerkssystem, das es erfahreneren Charakteren ermöglicht, Gegenstände, die sie zuvor zerlegt haben, wieder herzustellen.

Sobald ein Charakter seine Handwerksfertigkeit auf Stufe 3 verbessert hat, kann er jeden geeigneten Gegenstand (diejenigen, die eine Aufwertung

und/oder Verzauberungskosten haben) zerlegen, um zu lernen, wie man diesen Gegenstand herstellt. Magische Gegenstände können nicht zerlegt werden. Um einen Gegenstand zu zerlegen, muss der Charakter sich in einer freundlichen Siedlung befinden.

Entfernen Sie den zerlegten Gegenstand vom Charakter. Ab jetzt kann der Charakter, wenn er sich auf der Heimatinsel (Beginn der Spielsitzung) oder in einer beliebigen freundlichen Siedlung befindet, diesen Gegenstand herstellen, indem er Ressourcen verwendet.

Die Ressourcenkosten werden durch die Aufwertungs- und Verzauberungskosten des Gegenstands bestimmt.

Zum Beispiel wird ein Dolch (2 Erz zum Aufrüsten) 2 Erz zum Herstellen kosten.

Ein weiteres Beispiel: Eine Streitaxt (8 Erz zum Aufrüsten, 4 Essenz zum Verzaubern) kostet 8 Erz und 4 Essenz zur Herstellung.

Der Charakter führt nun eine Probe auf KRAFT & HANDWERK durch, um die Qualität des erstellten Gegenstands zu bestimmen. Für jede 6 bei diesem Wurf erhöht sich die Anzahl der möglichen Aufwertungen oder Verzauberungen des Gegenstandes um 1. Dies entscheidet der Handwerker. Handwerk ermöglicht es dir, Aufwertungen und Verzauberungen zu mischen und anzupassen (nur wenn der Gegenstand von Anfang an verzaubert werden kann).

Wenn keine 6 gewürfelt wird, ist der Gegenstand fehlerhaft. Er kann immer noch verwendet werden, aber er kann nicht aufgewertet oder verzaubert werden, nicht einmal.

Beispiel, unser Charakter hat zweimal eine 6 beim Schmieden seines Dolches gewürfelt. Der Dolch kann insgesamt 2-mal aufgewertet werden (Dolche können nicht verzaubert werden).

Bei der Herstellung einer Streitaxt hat unser Charakter drei 6 gewürfelt. Du beschließt, dies zu einem speziellen Gegenstand zu machen, der einmal aufgewertet und zweimal verzaubert werden kann, für insgesamt 3 Verbesserungen.

Beim Herstellen eines Leichten Hammers hat unser Charakter keine 6 gewürfelt. Der Leichte Hammer kann immer noch benutzt werden, kann jedoch im Gegensatz zu einem gefundenen Leichten Hammer nicht einmal aufgewertet werden.

Handwerklich hergestellte Gegenstände können verkauft werden. Mangelhafte Gegenstände sind nur ein Viertel ihres Preises wert (gegenüber der Hälfte für ein normales Exemplar). Für jeden zusätzlichen Aufwertungs-/Verzauberungsplatz erhöht sich der Verkaufspreis des Gegenstands um 2 Goldstücke, sodass die Kampfaxt in unserem Beispiel mit 3 zusätzlichen Plätzen für 14 Gold verkauft werden kann (8 für das Produkt (Preis von 16 geteilt durch 2) plus $3 \cdot 2$ Gold für die zusätzlichen Plätze).



EREIGNIS-TABELLE

W ₁₀₀	Code	Name	E	M
1	D01	Altar der vergessenen Handwerker		
2	D02	Verzauberte Lichtung		
3	D03	Kammer der verhängnisvollen Glyphen		
4	D04	Gemach der ruhelosen Spektren		
5	D05	Die verzauberte Barriere		
6	D06	Schmiede des Feuerelementars		
7	D07	Garten des verfluchten Wissens		
8	D08	Heilige Schmiede		
9	D09	Bibliothek des vergessenen Wissens		
10	D10	Magisches Rätsel		
11	D11	Halle der Kosmischen Resonanz		
12	D12	Reliquie des Gelehrten		
13	D13	Echo des Weisen		
14	D14	Tempel der gefallenen Gottheit		
15	D15	Gruft des Grauens		
16	D16	Flüsternde Statue		
17-18	S01	Qualen von Thornheart		
19	S02	Banditen von Hushgrove		
20-21	S03	Unheilvolles Murkshadow		
22	S04	Erbblühen von Bloomcrest		
23-24	S05	Seuche von Fevermire		
25	S06	Verfluchtes Weiler		
26-27	S07	Verwüstung von Oasishold		
28	S08	Gewölbe von Oasistone		
29-30	S09	Traum von Nachtschimmer		
31	S10	Winter in Frostglen		
32-33	S11	Winter in Frosthaven		
34	S12	Schrecken von Shattershield		
35-36	S13	Auge des Meeres		
37	S14	Fehde von Mithaven		
38-39	S15	Nebel des Gloomharrow		
40	S16	Familienbande von Schattenbach		
41-42	S17	Leid von Nebelhafen		
43	S18	Fluch von Gloomhollow		
44	S19	Spuk von Emberfall		
45	S20	Eistrolle von Stonehaven		
46	S21	Schatten von Grabmorgen		
47	S22	Marodeure von Sandlauf		

48	S23	Plünderung in Bogshadow		
49	S24	Morde von Düsterbrunn		
50	S25	Alpträume von Schleierhain		
51	S26	Kälte von Frostscheier		
52	S27	Sturm von Staubhafen		
53	S28	Prophezeiung von Lorewood		
54	S29	Bibliothek von Silberschatten		
55	S30	Schatten des Wyvern		
56	S31	Tyranei von Schattenbach		
57	S32	Der flüsternde Abgrund		
58-59	W01	Pforte des Flüsterns		
60	W02	Versammlung des Leitenden Lichts		
61-62	W03	Brücke der verhallenden Echos		
63	W04	Höhle des eisgebundenen Herzens		
64-65	W05	Sanktuarium des heiligen Siegels		
66	W06	Hain des Erzdruiden		
67-68	W07	Höhle der Purpurroten Schlange		
69	W08	Wüstenruinen der Ewigen Sonne		
70-71	W09	Schmiede der Frostgebannten		
72	W10	Der Verlassene Tempel		
73-74	W11	Galerie des Mitternachtserbstücks		
75	W12	Lichtung des Herzholz-Weisen		
76-77	W13	Grotte der Geister		
78	W14	Hütte der Rituale		
79-80	W15	Höhle des Orakels		
81	W16	Bibliothek des Arkanen Hüters		
82-83	W17	Leuchtturm des Verschollenen Seefahrers		
84	W18	Maskenball des Silbernen Hofes		
85	W19	Mausoleum der Schatten		
86	W20	Kloster der Vier Winde		
87	W21	Brunnen der Seelen		
88	W22	Die Sandsturm-Oase		
89	W23	Das Versteck im Morast		
90	W24	Prophetische Gewässer		
91	W25	Tor der Sternschatten		
92	W26	Refugium der Geheimnisse		
93	W27	Schrein des Urbaums		
94	W28	Tempel des Schlangenauges		
95	W29	Zitadelle der Mysterien		
96	W30	Turm des Sturmschmieds		
97	W31	Gewölbe des Eisernen Königs		

98	W32	Kriegshorn der Seelen		
99-100	-	Würfel nochmal	-	-

GEGENSTÄNDE

EINFACHE GEGENSTÄNDE

WAFFEN

Name	FK	ATT	SCH	Preis	AW	R	Merkmale	W ₁₀₀
Dolch	1H	GEW	Stich	4	2			1-3
Feuerbolzen	Magie	ARK	Feuer	4	-	3		4-6
Frostbolzen	Magie	ARK	Frost	4	-	3		7-9
Schlachtaxt	2H	KRA	Hieb	8	4		Groß	10-12
Schlachtkeule	2H	KRA	Wucht	8	4		Groß	13-15
Zweihänder	2H	KRA	Hieb	8	4		Groß	16-18
Handaxt	1H	KRA	Hieb	4	2			19-21
Streithammer	1H	KRA	Wucht	4	2			22-24
Blitzbolzen	Magie	ARK	Elek	4	-	3		25-27
Langspeer	2H	KRA	Stich	8	4		Groß	28-30
Streitkolben	1H	KRA	Wucht	4	2			31-33
Kampfstab	2H	KRA	Wucht	4	2		Groß	34-36
Energietransfer	Reli	ARK	Göttlich	4	-		Heilung (2), Anstrengung (1)	37-39
Kurzbogen	FK	GEW	Stich	4	2	4	Groß	40-42
Kurzspeer	1H	KRA	Stich	4	2			43-45
Kurzsword	1H	GEW	Hieb	4	2			46-48
Leichte Armbrust	FK	GEW	Stich	8	4	5	Groß	49-50

ANDERE

Name	Preis	AW	Merkmale	W ₁₀₀
Foki-Beutel	2	-	Ablegen: 1 Essenz	51-52
Kräuterbeutel	2	-	Ablegen: 1 Organiks	53-54
Sack Erz	2	-	Ablegen: 1 Erz	55-56
Schlafsack	1		Ablegen: +1 Rast-Energie	57-58
Lagerfeuer	2	-	Ablegen: +2 Rast-Energie	59-60
Kettenhemd	4	2	Hieb-Resi, Sperrig	61-62
Kristalle	2	-	Ablegen: +2 Essenz beim Sammeln	63-64
Edelsteine	2	-	Ablegen: +1 Essenz beim Sammeln	65-66
Geschenke	2	-	Ablegen: +1 Überzeugen	67-68
Erntewerkzeug	2	-	Ablegen: +2 Organiks beim Sammeln	69-70
Kräuter	2	-	Ablegen: Vorteil - Intuition	71
Fellrüstung	4	2	Wucht-Resi	72

Horn	2	-	Ablegen: Vorteil - Führung	73
Großer Schild	8	4	FK-Block, Sperrig	74
Lasso	2	-	Ablegen: Aktion - Ranziehen	75
Lederrüstung	4	2	Wucht-Resi	76
Kl. GEW-Trank	2	-	Ausspielen: 3 Vorteile - GEW	77
Kl. CHA-Trank	2	-	Ausspielen: 3 Vorteile - CHA	78
Kl. KRA-Trank	2	-	Ausspielen: 3 Vorteile - KRA	79
Kl- ARK-Trank	2	-	Ausspielen: 3 Vorteile - ARK	80
Fernglas	2	-	Ablegen: Beim Reisen 2 Orte ermitteln und einen auswählen	81
Mahlzeit	1	-	Ablegen: -1 AP beim Sammeln	82
Verstärkte Rüstung	4	2	Wucht-Resi	83
Spitzhacke	2	-	Ablegen: 2 Erz beim Sammeln	84
Rationen	1	-	Ablegen: +1 Ration	85
Roben	2	-	Verzauberungen (3)	86
Schuppenrüstung	4	2	Hieb-Resi, Sperrig	87
Sichel	2	-	Ablegen: 2 Organiks beim Sammeln	88
Kl. Rucksack	4	-	+2 Inventar	89
Kl. Energietrank	4	-	Ablegen: +2 Energie	90
Kl. Schild	4	2	FK-Block	91
Rauchbombe	2	-	Ablegen: Vorteil - Schleichen	92
Spaten	2	-	Ablegen: 2 Erz beim Sammeln	93
Diebeswerkzeug	2	-	Ablegen: Vorteil - Mechanik	94
Wälzer	2	-	Ablegen: Vorteil - Wissen	95
Folterwerkzeug	2	-	Ablegen: Vorteil - Einschüchtern	96
Handwerkszeug	2	-	Ablegen: Vorteil - Handwerk	97
Fallen	2	-	Ablegen: Keine Ration verbrauchen	98
Schw. Gift	2	-	Ablegen: +1 Schaden bei Treffer	99-100

FORTGESCHRITTENE GEGENSTÄNDE

WAFFEN

Name	FK	ATT	SCH	Preis	AW	VZ	R	Merkmale	W100
Kriegsaxt	rH	KRA	Hieb	16	8	4		Aufwertungen (2)	1-3
Segnung	Reli	ARK	-	8	-	2		Vorteil erhalten (3), Anstrengung (1)	4-6
Armbrust	FK	GEW	Stich	16	8	4	8	Groß, Immobil	7-8
Feuerball	Magie	ARK	Feuer	16	-	4	5	AOE (1), Anstrengung (1)	9-10

Feuerlanze	Magie	ARK	Feuer	8	-	2	6		11-12
Flegel	rH	KRA	Wucht	16	8	4		Aufwertungen (2)	13-14
Frostball	Magie	ARK	Kälte	16	-	4	5	AOE (1), Anstrengung (1)	15-16
Frostlanze	Magie	ARK	Feuer	8	-	2	6		17-18
Breitschwert	2H	KRA	Hieb	16	8	4	2	Groß, Abstand (1)	19-20
Große Resi	Magie	ARK	-	16	-	8	2	Resi: Wähle (3), Anstrengung (2), Gruppe	21-22
Hellebarde	2H	KRA	Hieb	16	8	4	2	Groß, Abstand (1)	23-24
Haste	Reli	ARK	-	8	-	-	3	Bewegung (1)(3), Anstrengung (1)	25-26
Belebung	Reli	ARK	Göttlich	16	-	4		Schaden auf Untote, AOE (1), Heilung (full), Anstrengung (3)	27-28
Kleine Resi	Magie	ARK	-	8	-	4	2	Resi: Wähle (3), Anstrengung (1)	29-30
Blitzwolke	Magie	ARK	Elekt	16	-	4	5	AOE (1), Anstrengung (1)	31-32
Blitzlanze	Magie	ARK	Elekt	8	-	2	6		33-34
Langbogen	FK	GEW	Stich	16	8	4	6	Groß	35-36
Langschwert	rH	KRA	Hieb	16	8	4		Aufwertungen (2)	37-38
Massensegnung	Reli	ARK	-	16	-	4		Vorteil (3), Anstrengung (2), Gruppe	39-40
Kriegskeule	2H	KRA	Wucht	16	8	4		Groß	41-42
Morgenstern	rH	KRA	Stich	16	8	4		Aufwertungen (2)	43-44
Rapier	rH	GEW	Stich	16	8	4		Aufwertungen (2)	45
Regeneration	Reli	ARK	Göttlich	16	-	8	3	Schaden auf Untote, Heilung (2), Anstrengung (1)	46

Energieschub	Reli	ARK	Göttlich	8	-	2		Schaden auf Untote, Heilung (4), Anstrengung (2)	47
Kriegshammer	rH	KRA	Wucht	16	8	4		Aufwertungen (2)	48
Armbrust	FK	GEW	Stich	16	8	4	8	Groß, Immobil	49
Kompositbogen	FK	GEW	Stich	16	8	4	7	Groß Aufwertungen (2)	50

ANDERE

Name	Preis	AW	VZ	Merkmale	W ₁₀₀
Brustpanzer	8	4	2	Hieb-Resi, Sperrig	51-52
Kettenpanzer	16	8	4	Stich-Resi, Einengend	53-54
Ketten	4	-	-	Ablegen: Aktion - Ranziehen	55-56
Kiste Foki	6	-	-	Ablegen: 3 Essenz	57-58
Kiste Kräuter	6	-	-	Ablegen: 3 Organiks	59-60
Kiste Erz	6	-	-	Ablegen: 3 Erze	61-62
Kiste Rationen	3	-	-	Ablegen: 3 Rationen	63-64
Festmahl	4	-	-	Ablegen: Volle Energie bei kurzer Rast	65-66
Gr. GEW-Trank	4	-	-	Ausspielen: 5 Vorteile - GEW	67-68
Gr. CHA-Trank	4	-	-	Ausspielen: 5 Vorteile - CHA	69-70
Gr. KRA-Trank	4	-	-	Ausspielen: 5 Vorteile - KRA	71-72
Gr. ARK-Trank	4	-	-	Ausspielen: 5 Vorteile - ARK	73-74
Halbe Platte	8	4	2	Hieb-Resi, Sperrig	75-76
Gr. Rucksack	8	-	-	+4 Inventar	77-78
Gr. Energie-Trank	16	-	-	Ablegen: Energie füllen	79-80
Mtl. Energie-Trank	8	-	-	Ablegen: +4 Energie	81-82
Verst. Roben	4	-	4	3 Verzauberungen	83-84
Plattenpanzer	16	8	4	Stich-Resi, Einengend	85-86
Trank- Unsichtbarkeit	8	-	-	Ablegen: Aktion - Ereignis abbrechen	87-88
Ringpanzer	16	8	4	Stich-Resi, Einengend	89-90
Strk. Gift	4	-	-	Ablegen: +2 Schaden bei Treffer	91-93
Verstk. Leder	8	4	2	Wucht-Resi, Sperrig	94-98
Turmschild	16	8	4	FK-Block, Vorteil-Verteidigen, Einengend	99-100

VERBESSERUNGEN

Name	Preis	Merkmale	W ₁₀₀
Akkurat	16	+1 Reichweite	1-3
Adamantit	4	+Wucht-Resi	4-8

Verlockend	16	Vorteil: Führung	9-11
Verbessert	16	Vorteilhaft	12-14
Brutal	16	Vorteil: 2H	15-17
Geschickt	16	Vorteil: Mechanik	18-20
Gewandt	16	Vorteil: 1H	21-23
Fesselnd	16	+Ranziehen (1)	24-26
Episch	16	Vorteil: Wissen	27-29
Beschleunigt	16	+1 Bewegung	30-32
Bloßlegend	8	+Schwach: Hieb	33-36
Hastig	16	+Beschleunigt	37-39
Einschlagend	16	Vorteil: Überzeugen	40-42
Undurchdringbar	4	+Stich-Resi	43-47
Natürlich	16	Vorteil: Natur	48-50
Tödlich	16	+1 Schaden	51-53
Nekrotisch	16	+Gift (1)	54-56
Zertrümmernd	4	+SA: Wucht	57-61
Durchdringend	8	+Schwach: Stich	62-65
Reinigend	4	+Gift-Resi	66-70
Scharf	4	+SA: Hieb	71-75
Verstärkt	16	Vorteil: Verteidigen	76-78
Findig	16	Vorteil: Handwerk	79-81
Sengend	4	+SA: Stich	82-86
Unheimlich	16	Vorteil: Einschüchtern	87-89
Glatt	16	Vorteil: Ausweichen	90
Heimlich	16	Vorteil: Schleichen	91
Zärtlich	8	+Schwach: Wucht	92-93
Unnachgiebig	4	+Hieb-Resi	94-95
Giftig	4	+SA: Gift	96-97
Schwächend	8	+Schwach: Gift	98-99
Geschlungen	8	+1 Reichweite	100

VERZAUBERUNGEN

Name	Preis	Merkmale	W ₁₀₀
Flammend	8	+Schwach: Feuer	1-3
Brüchig	8	+Schwach: Arkan	4-6
Charismatisch	16	Vorteil: Führung	7
Leitend	8	+Schwach: Elektrisch	8-10
Überzeugend	16	Vorteil: Überzeugen	11
Kreativ	16	Vorteil: Handwerk	12
Kristallisch	4	+SA: Frost	13-17
Verheerend	16	+1 Schaden	18
Gewandt	16	Vorteilhaft	19
Erweitert	4	+SA: Arkan	20-24
Verwurzelnd	16	+1 Ranziehen	25
Erquickend	4	+1 Energie	26-30
Erhebend	16	+3 Energie	31
Fabelhaft	16	Vorteil: Wissen	32
Feuergeboren	4	+Resistent: Feuer	33-37
Feurig	4	+SA: Feuer	38-42
Spröde	8	+Schwach: Schatten	43-45
Frostgeboren	4	+Resistent: Frost	46-50
Schimmernd	4	+SA: Elektrisch	51-55
Geerdet	4	+Resistent: Elektrisch	56-60
Geheiligt	16	Vorteil: Religion	61
Heilig	4	+SA: Göttlich	62-66
Instinktiv	16	Vorteil: Natur	67
Intuitiv	16	Vorteil: Intuition	67
Bedrohlich	16	Vorteil: Einschüchtern	69
Mystisch	16	Vorteil: Magie	70
Betäubend	8	+Schwach: Kälte	71-73
Verborgen	4	+SA: Schatten	74-78
Befriedend	8	-2 Anstrengung (max 0)	79-81
Präzise	16	+1 Reichweite	82
Beflügelt	16	+Beschleunigt	83
Radial	16	+1 AOE	84
Verjüngend	8	+2 Energie	85-87
Göttlich	4	+Resi: Göttlich	88-89
Gewunden	8	+1 Reichweite	90-91
Rutschig	16	Vorteil: Ausweichen	92
Besänftigend	4	-1 Anstrengung	93
Peinigend	8	+Schwach: Göttlich	94
Flink	16	+1 Bewegung	95
Schattenhaft	4	+Resi: Schatten	96-97
Vampirisch	16	+1 Lebensraub	98
Abwehrend	4	+Resi: Arkan	99-100



BUCH DER DUNGEON-GESCHICHTEN

D01 ALTAR DER VERGESSENEN HANDWERKER



In den Tiefen des Dungeons findet ihr einen verborgenen Schrein, der als Huldigung einer lange vergessenen Gottheit des Handwerks und der Schöpfung dient.

Diese Kammer ist kunstvoll verziert mit meisterhaft gemeißelten Statuen, die geschickte Handwerker in der Ausübung ihrer Kunst darstellen.

Im Herzen des Schreins thront ein majestätischer Steinaltar, dessen raue Oberfläche mit den fein ausgearbeiteten Gravuren von Werkzeugen und Materialien überzogen ist, die in ihrer detailreichen Darstellung eine Hommage an die Handwerkskunst darstellen.

Ihr müsst eine Probe auf ARKANA & RELIGION oder GEWANDHEIT & MECHANIK mit einem negativen Würfel ablegen.

ERFOLG

Eure Wahl der rituellen Anerkennung bestimmt auch euer Schicksal: Entweder ihr wählt den Pfad der Zeremonien, durch die ihr die kosmischen Gesetze respektiert, oder ihr wählt den Weg des Opfers, welches in seiner Gestaltung so makellos sein muss, dass es würdig genug ist, die Gunst einer Gottheit zu erlangen. Diese Herausforderung kann, sofern sie korrekt und aufrichtig durchgeführt wird, den Gruppenmitgliedern göttliches Wohlwollen einbringen.

Nach Abschluss des Rituals erstrahlt der Altar in einem warmen Licht, das ihn wie einen Monolithen aus der Umgebung hervorhebt. Ihr fühlt die sanfte, aber kraftvolle Berührung dieses Lichts auf eurer Haut und erkennt sie als den Segen der Handwerker. Diese Gunst manifestiert sich in einer greifbaren Form: einem fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

Eure dilettantischen Anstrengungen, die heiligen Rituale durchzuführen oder ein Opfer darzubringen, missfallen der Gottheit zutiefst. Eure unbeholfenen Bemühungen wirken eher als Beleidigung, denn als

ehrerbietige Geste. Das gesamte Gewölbe erbebt unter der mächtigen Woge göttlichen Unmuts, eine beunruhigende Resonanz.

Dann geschieht das Unfassbare: Die steinernen Statuen der Handwerker erwachen zum Leben. Sie sind Wächter, die vom Zorn der Gottheit angetrieben werden. Ihr werdet daran erinnert, wie gefährlich es ist, mit Kräften zu spielen, die ihr kaum versteht. Bekämpft die belebte Statue (M₃₅).

D02 VERZAUBERTE LICHTUNG



Ihr stolpert in eine geheimnisvolle Lichtung, die sich tief in den Eingeweiden des Dungeons verbirgt. Sie wird von einem mysteriösen, ätherischen Licht erhellt, das aus keiner erkennbaren Quelle zu stammen scheint. Das Licht drängt die Dunkelheit zurück, was der Umgebung eine unwirkliche Schönheit verleiht.

Diese Lichtung ist das Zuhause einer Vielzahl magischer Flora und Fauna, deren exotische Farben und Formen in den unnatürlich leuchtenden

Lichtschein getaucht sind. Und dann ist da noch ein massiver, uralter Baum, der majestätisch in der Mitte der Lichtung emporragt.

Dieser Baum, ein Wächter des Waldes, strömt eine mächtige Energie aus, die durch jede seiner scheinbar endlosen Äste und Wurzeln fließt. Es ist, als ob er selbst die Quelle der Kraft ist, die diese Lichtung durchzieht.

Ihr müsst eine Probe auf GEWANDHEIT & SCHLEICHEN oder CHARISMA & NATUR mit einem negativen Würfel ablegen.

ERFOLG

Ihr steht vor einer wichtigen Wahl: Entweder ihr vertieft euch in die Mysterien des Baumes, indem ihr euch auf das Studium der arkanen Geheimnisse konzentriert, oder ihr strebt danach, eine Verbindung mit den Bewohnern der Lichtung zu knüpfen. Diese Wahl erfordert ein tiefes Verständnis und Respekt für das Gleichgewicht des Lebens und die ungeschriebenen Gesetze der Wildnis.

Der Lohn für diese Anstrengungen ist groß. Ihr erhaltet Zugang zum "Geschenk der Lichtung", einem Material, das tief in den Wurzeln der Natur verborgen liegt. Diese Belohnung manifestiert sich in 5 Einheiten Essenz und 2 Einheiten von Organika - seltenen und wertvollen natürlichen Materialien, die nur in der tiefsten Wildnis zu finden sind.

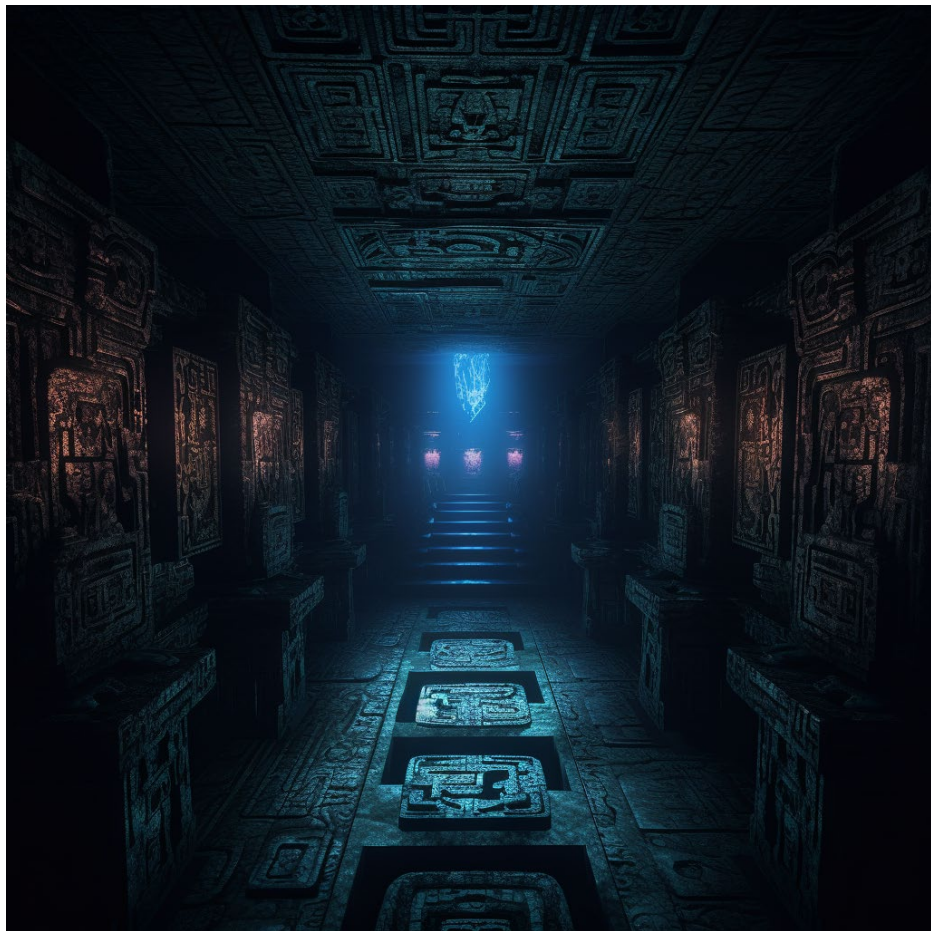
MISSERFOLG

Ihr steht vor einer Herausforderung: Entweder ihr scheitert daran, die komplexen, magischen Eigenschaften der Lichtung korrekt zu interpretieren, oder ihr habt Schwierigkeiten, mit den Kreaturen, die dieses Weihestätte der Natur bevölkern, zu kommunizieren. Euer Unvermögen, diese elementaren Proben zu meistern, hat unerwartete Konsequenzen: Ihr

stört das empfindliche Gleichgewicht der Lichtung und setzt versehentlich eine Welle wilder Magie frei.

Diese wilde Energie ist nicht nur destruktiv, sondern hinterlässt auch ihre Spuren. Ihr erleidet 2 Schadenspunkte, die sich in Wunden und mentaler Erschöpfung manifestieren. Trotz der verheerenden Wirkungen dieses missglückten Abenteuers sammelt ihr wertvolle Erfahrungen. Ihr erhaltet einen Erfahrungspunkt.

D03 KAMMER DER VERHÄNGNISVOLLEN GLYPHEN



Mit Anspannung trifft ihr auf eine Kammer, deren Wände mit düsteren Glyphen übersät sind, die ein dunkles Licht abgeben. Diese kryptischen Symbole, eingemeißelt in den Stein, zieren Boden, Wände und Decke in einem wirren Durcheinander. Ein beunruhigendes Mosaik uralter Macht, die ein Labyrinth aus Fallen und Zauberformeln bildet.

An dem am weitesten entfernten Ende dieses bedrohlichen Raumes, fast verschlungen von den Schatten, steht eine kunstvoll geschnitzte Truhe. Sie

ist in das flackernde Licht getaucht, das von den magischen Glyphen ausgeht. Diese Truhe scheint fest mit den magischen Zeichen verbunden, die sie umgeben.

Ihr müsst eine Probe auf GEWANDTHEIT & MECHANIK oder CHARISMA & FÜHRUNG mit einem negativen Würfel ablegen.

ERFOLG

Der erste Pfad erfordert List und Geschicklichkeit: Ihr könntet versuchen, die Kammer zu durchqueren, ohne die versteckten und potenziell verheerenden Fallen auszulösen. Andererseits könntet ihr den zweiten Pfad beschreiten, welcher das Wirken von mächtiger Magie erfordert. Ihr könntet versuchen, die mysteriösen Glyphen zu entzaubern, aber diese Option ist nicht weniger riskant, denn sie erfordert hohes magisches Talent.

Unabhängig von dem gewählten Pfad, erntet ihr die Früchte eurer Entscheidung. Ihr erhaltet eine Verzauberung - ein magisches Geschenk, das eure Fähigkeiten stärkt und euch besser auf die kommenden Abenteuer vorbereitet.

MISSERFOLG

Die Herausforderung war zu groß für euch! Entweder ihr versagt in eurem Versuch, die tödlichen Fallen zu umgehen, und löst dabei eine verheerende Kettenreaktion aus, oder ihr scheitert daran, die Energien der Glyphen zu beherrschen. Eure Handlungen provozieren eine mächtige Antwort von den Glyphen, die die gesamte Kammer mit einer Flut magischer Zerstörung überziehen.

Ihr erleidet 2 Schadenspunkte, als die gewaltigen Kräfte, die ihr unwissentlich entfesselt habt, euch überrollen. Trotz eurer Verletzungen

müsst ihr jedoch weiterreisen und aus den Fehlern lernen. Die Gruppe erhält einen Erfahrungspunkt.

D04 GEMACH DER RUHELOSEN SPEKTREN



Mit vorsichtigen Schritten betretet ihr eine düstere Kammer innerhalb des Verlieses, in der die Luft mit einer beunruhigenden Aura geladen ist, die durch eure Adern kriecht und euch die Nackenhaare aufstellt. Jeder Winkel

des Raumes scheint mit einer unsichtbaren, doch spürbaren Präsenz erfüllt zu sein, die euren Atem stocken lässt.

Während ihr die Kammer mit wachsender Besorgnis untersucht, enthüllt sich euch, dass ihr nicht allein seid. Die Kammer wird von ruhelosen Geisterwesen heimgesucht, die durch die Kammer schweben, gefangen zwischen dieser Welt und der nächsten. Ihr erkennt, dass diese Seelen durch einen uralten Fluch an das Verlies gefesselt sind.

Ihr müsst eine Probe auf GEWANDTHEIT & SCHLEICHEN oder CHARISMA & ÜBERZEUGEN mit einem negativen Würfel ablegen.

ERFOLG

Entweder ihr bemüht euch, die Geister, die in den Schatten des Verlieses herumspuken, zu besänftigen oder ihr wählt einen subtileren Ansatz und navigiert geräuschlos durch die dunkle Kammer. Mit dieser Option könnten die Spektren euch wertvolle Informationen über das Verlies offenbaren - Geheimwege, verborgene Fallen und die dunkle Geschichte des Ortes. Andererseits könnte die zweite Option - euch vorsichtig und unbemerkt durch die Kammer zu bewegen - euch zu verborgenen Schätzen und magischen Gegenständen führen. In den versteckten Winkeln und Nischen der Kammer könntet ihr auf Gegenstände von großer Macht und Wert stoßen. Unabhängig von der gewählten Option erhaltet ihr einen fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

Entweder ihr scheitert kläglich daran, die ruhelosen Spektren zu beruhigen, und erzürnt sie stattdessen, oder euer Versuch, euch unbemerkt durch die Kammer zu schleichen, zieht die Aufmerksamkeit der wachsamten Geister auf sich.

Die Konsequenzen eurer Handlungen sind unmittelbar und beängstigend. Die erzürnten Geister greifen euch in einer Welle von Aggression an. Ihre Angriffe sind unnachgiebig und rücksichtslos, ein Ausdruck ihrer

Entschlossenheit, die Kammer vor euch zu schützen. In dieser hoffnungslosen Lage müsst ihr nun gegen diese geisterhaften Gegner kämpfen. Bekämpft den rasenden Geist (M39).

D05 DIE VERZAUBERTE BARRIERE



Im dunklen Herzen des Verlieses stoßt ihr auf eine prächtige Tür, ein beeindruckendes Kunstwerk, das in den unbarmherzigen Stein gemeißelt

wurde. Sie ist durch eine magische Barriere versiegelt, die wie ein unsichtbarer Vorhang vor ihr liegt, unnachgiebig und unüberwindbar.

Sie scheint ihre Kraft aus einer komplexen Anordnung magischer Symbole zu beziehen, die die umliegenden Wände in ein wirres Muster aus unwirklicher Energie verwandeln. Jedes Symbol speist die Barriere, macht sie zu einem undurchdringbaren Bollwerk gegen die, die es wagen würden, das Geheimnis hinter der Tür zu enthüllen.

Ihr müsst eine Probe auf **ARKANA & INTUITION** oder **CHARISMA & FÜHRUNG** mit einem negativen Würfel ablegen.

ERFOLG

Entweder ihr nutzt euer arkanes Wissen, um die magische Barriere zu brechen, oder ihr setzt auf koordinierte Anstrengungen, um die Barriere auf geschickte Weise zu umgehen. Solltet ihr euch für den ersten Pfad entscheiden, werdet ihr euch auf eure tiefsten Kenntnisse und Erfahrungen stützen müssen. Alternativ könntet ihr eine perfekt synchronisierte Gruppenaktion durchführen, um euch heimlich an der Barriere vorbeizuschleichen.

Sobald ihr den Raum betreten habt, offenbart sich euch ein wahrhaft nützlicher Schatz. Dazu gehören alte Folianten, deren vergilbte Seiten längst vergessene Zauber und arkanes Wissen enthalten. Ihr erhaltet eine Verzauberung.

MISSERFOLG

Entweder ihr interpretiert die komplexen Runen falsch, oder ihr scheitert daran, eure Bemühungen zu koordinieren. Beide Fehlversuche lösen einen heftigen Manasturm aus. Der Charakter, der die mutige, aber letztlich

gescheiterte Fertigkeitsprobe abgelegt hat, zahlt den höchsten Preis, indem er zwei Wucht-Schaden erleidet.

Aber die Wirkung des Sturms beschränkt sich nicht nur auf diesen einen Charakter. Alle anderen Mitglieder der Gruppe erleiden ebenfalls einen Schadenspunkt. Trotz des Rückschlags bringt dieses misslungene Unterfangen jedoch etwas Gutes mit sich. Ihr erhaltet einen Erfahrungspunkt.

D06 SCHMIEDE DES FEUERELEMENTARS



In den unterirdischen Tiefen stoßt ihr auf eine gewaltige, antike Schmiede, deren schroffe Schönheit und beeindruckende Größe durch die Jahrhunderte unvermindert geblieben ist. Doch in dieser ehrwürdigen Werkstatt arbeitet kein gewöhnlicher Schmied, sondern ein gebundener Feuerelementar. Er ist zu ewiger Dienerschaft verdammt und dazu gezwungen, mächtige Waffen und undurchdringbare Rüstungen für den unerbittlichen Meister des Verlieses zu schmieden.

Dieser Feuerelementar, eine lebende Flamme von majestätischer und furchterregender Gestalt, ist feindselig und verbittert. Seine flammenden Augen funkeln mit einem tief verwurzelten Groll, der in jedem Schlag seines glühenden Hammers auf das Eisen widerhallt. Doch obwohl sein Zorn brodelt wie das Feuer, aus dem er geschaffen ist, kann er gezwungen werden, seine Fähigkeiten zu nutzen, um Gegenstände von hoher Qualität für euch zu schmieden. Sein misstrauisches Feuer, obgleich ein Zeichen seiner Unzufriedenheit, entfacht dennoch den Schmiedeofen und lässt ihn kostbare Ausrüstung hervorbringen.

Ihr müsst eine Probe auf KRAFT & HANDWERK oder CHARISMA & FÜHRUNG mit einem negativen Würfel ablegen.

ERFOLG

Entweder ihr beherrscht das unberechenbare Feuerelementar und überzeugt es, seine mächtigen Fähigkeiten zu nutzen, um für euch Gegenstände zu schmieden, oder ihr verlasst euch auf eure eigenen handwerklichen Fähigkeiten und fertigt die Gegenstände selbst. Die erste Option erfordert eine geschickte Kombination aus Mut und Diplomatie, denn das Feuerelementar ist eine wilde und stolze Kreatur, die nicht leicht unterworfen werden kann. Die zweite Option bietet euch eine Gelegenheit, eure Fähigkeiten und euer Wissen auf die Probe zu stellen.

Unabhängig vom gewählten Weg, das Ergebnis ist beeindruckend. Ihr erhaltet einen fortgeschrittenen Gegenstand, gefertigt aus den Flammen des Elementars oder aus eurer eigenen handwerklichen Fertigkeit.

MISSERFOLG

Entweder euer Versuch, das mächtige Feuerelementar einzuschüchtern, schlägt fehl und provoziert stattdessen seine Wut, oder eure ungeschickte Handhabung der Schmiede führt zu einer katastrophalen Fehlfunktion. Die

Konsequenzen sind gleichermaßen verheerend. Das verärgerte Feurelementar, das durch die missglückten Versuche erzürnt ist, greift euch mit einer Explosion feuriger Wut an.

In der Zwischenzeit gerät die Schmiede außer Kontrolle, indem sie geschmolzenes Metall und Feuer ausspuckt und damit eine gefährliche Umgebung schafft. Die fliegenden Funken und die glühenden Metallklumpen sorgen für extreme Hitze, die euch zusätzlich zu dem wütenden Elementar bedroht. Inmitten dieser chaotischen Szene müsst ihr nun kämpfen, während ihr gleichzeitig die Gefahren der Umgebung bewältigen müsst. Bekämpft den Feurelementar (M₃₇).

D07 GARTEN DES VERFLUCHTEN WISSENS



Ihr trefft auf einen verborgenen Garten tief im Verlies, ein idyllischer Ort unerwarteter Schönheit inmitten der Dunkelheit der steinernen Tunnel. Dieser geheime Hort ist gefüllt mit seltenen und ungewöhnlichen Pflanzen, deren Farben und Formen so fremdartig sind, dass sie euch den Atem rauben. Sie scheinen alle um einen antiken Sockel herumgewachsen zu sein, wie Lehrlinge, die sich um einen beliebten Mentor scharen.

Auf dem altertümlichen Sockel, fast ehrfürchtig umgeben vom Mosaik der Pflanzen, liegt ein Buch. Es ist geöffnet, seine Seiten von der Zeit vergilbt. Um das Buch herum hat sich eine schützende Barriere aus verwobenen Ranken und spitzen Dornen gebildet, ein natürlicher Schutzwall, der das Buch wie einen Schatz behütet. Dieser Garten des Wissens verbirgt in seinem Schoß ein Geheimnis, das gleichermaßen faszinierend und erschreckend ist, ein Zeichen der Wunder und der Gefahren, die das Verlies birgt.

Ihr müsst eine Probe auf ARKANA & INTUITION oder CHARISMA & NATUR mit drei negativen Würfeln ablegen.

ERFOLG

Entweder ihr taucht in die dunklen Tiefen des verfluchten Wissens ein, das in dem Buch festgehalten wurde, und ein Verständnis zu erlangen, wie ihr die schützende Barriere sicher umgehen könnt, oder ihr sucht einen Weg durch die undurchdringlichen Ranken und Dornen. Die erste Option erfordert einen scharfen Geist und die Bereitschaft, sich der potenziellen Gefahr einer dunklen und unbekannten Magie zu stellen, während der zweite Weg Geschicklichkeit, Geduld und eine sorgfältige Navigation erfordert.

Sobald ihr das Buch sicher in euren Händen haltet, offenbart sich euch eine Welt voller mächtigen und gefährlichen Wissens. Dieses Wissen könnte ein mächtiges Werkzeug sein, das ihr auf eurer Reise nutzen könnt. Ihr erhaltet 2 wichtige Hinweise und einen fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

Entweder ihr interpretiert das verfluchte Wissen falsch, was dazu führt, dass es schädliche Effekte auf euch entfesselt, oder ihr stört versehentlich die schützende Barriere aus Ranken und Dornen, während ihr euch einen Weg durch das Dickicht sucht. Euer Fehler führt zu schmerzhaften und entkräftenden Konsequenzen. Das Buch setzt eine Welle von magischer

Energie frei, die euch mit magischen Bolzen beschießt. Außerdem lösen die Ranken und Dornen eine Falle aus.

Ihr erleidet erheblichen Schaden. Jeder von euch wird getroffen, was zu einem Schaden von 3 Punkten pro Gruppenmitglied führt. Trotz dieser Rückschläge bringt das Missgeschick auch eine Lektion mit sich. Ihr erhaltet 2 Erfahrungspunkte.

D08 HEILIGE SCHMIEDE



Ihr entdeckt eine uralte Schmiede, ein stilles Zeugnis vergangener Zeiten. Einst war diese Werkstatt der Stolz heiliger Kleriker, die hier mit Hingabe und Handwerksgeschick heilige Waffen und Rüstungen schmiedeten, erfüllt von göttlicher Macht und dem Licht des Glaubens.

Doch diese ehrwürdige Stätte der Schöpfung ist nun nur noch ein Schatten ihrer einstigen Pracht. Der mächtige Amboss, einst das Herzstück der Schmiede, ist mit Staub und Rost bedeckt, die Lüfte sind kühl und still, ohne

das rhythmische Echo des Hammers auf dem Eisen. Der Lehmofen ist kalt und dunkel, lange verwaist von den lodernden Flammen, die einst das rohe Metall formten.

Die göttliche Verbindung, die diese Schmiede einst mit der hohen Macht verband, ist schwach geworden. Es ist, als ob der Ort sein heiliges Licht verloren hat, zurückgelassen in einem Zustand der Vergessenheit und des Verfalls. Doch trotz des Zerfalls verströmt die Schmiede noch immer einen Hauch vergangener Größe, eine verblassende Erinnerung an das, was sie einst war - und vielleicht wieder sein könnte.

Ihr müsst eine Probe auf KRAFT & HANDWERK oder ARKANA & RELIGION mit drei negativen Würfeln ablegen.

ERFOLG

Entweder ihr setzt eure handwerklichen Fähigkeiten ein, um die kaputte Schmiede zu reparieren, oder ihr nutzt euer religiöses Wissen, um die gestörte göttliche Verbindung wiederherzustellen. Beide Optionen erfordern eine gewisse Kenntnis und Präzision.

Einmal repariert oder wieder mit der göttlichen Kraft verbunden, wird die Schmiede zu einem wertvollen Werkzeug. Mit der funktionsfähigen Schmiede könnt ihr mächtige Waffen und Rüstungen schmieden, die mit göttlichem Segen erfüllt sind. Als Belohnung für eure Anstrengungen erhaltet ihr einen magischen Gegenstand.

MISSERFOLG

Entweder ihr vermasset die Reparaturen, oder ihr führt die heiligen Rituale, die zur Wiederherstellung der göttlichen Verbindung notwendig sind, fehlerhaft aus. Die Schmiede bleibt in einem Zustand des Verfalls, unbenutzbar und verlassen, und die göttliche Verbindung wird weiter

geschwächt, was die Hoffnung auf göttliche Hilfe oder Intervention zunichtemacht.

Aber die schlimmsten Konsequenzen eures Scheiterns sind unerwartet und erschreckend. Durch eure fehlerhaften Versuche, die Schmiede und die göttliche Verbindung zu reparieren, erweckt ihr versehentlich eine Gruppe rachsüchtiger Geister, die an die Schmiede gebunden sind. Diese Wesen, einst friedliche Beschützer des Ortes, sind durch den missglückten Versuch, ihren heiligen Ort wiederherzustellen, zornig und feindselig geworden. Jetzt müsst ihr euch ihnen stellen. Bekämpft die Rachegeister (M₂₉).

D09 BIBLIOTHEK DES VERGESSENEN WISSENS



Mit einem Gefühl der Ehrfurcht tretet ihr in eine alte, staubbedeckte Bibliothek, einen stillen Hort des Wissens, verborgen vor den Augen der Welt. Dieser Raum ist bis zum Bersten gefüllt mit Schriftrollen und Folianten, deren Seiten das Echo längst vergangener Zeiten tragen, gefüllt mit Weisheiten, die die Welt längst vergessen hat, und mächtigen Zaubersprüchen, deren Flüstern die Luft mit einer spürbaren Energie erfüllt.

Inmitten der labyrinthartigen Reihen von Bücherregalen, umgeben von der stillen Majestät von Jahrhunderten des gesammelten Wissens, steht ein Sockel. Auf diesem Podest ruht ein mysteriöses, verschlossenes Buch. Sein Einband ist unberührt von der Zeit, und es strahlt eine immense Energie aus, so intensiv, dass die Luft um es herum zu knistern scheint.

Dieses Buch, ein Rätsel inmitten einer Bibliothek von Geheimnissen, zieht eure Blicke unwiderstehlich an. Es scheint sowohl eine Einladung als auch eine Herausforderung zu sein.

Ihr müsst eine Probe auf KRAFT & HANDWERK oder KRAFT & VERTEIDIGEN mit zwei negativen Würfeln ablegen.

ERFOLG

Entweder ihr stellt euch an die Werkbank, greift zu den Werkzeugen und fertigt einen Schlüssel an, der genau in das komplexe Schloss des Buches passt, oder ihr entscheidet euch für den subtileren Weg und setzt euer Wissen über komplexe Mechanismen ein, um das Schloss zu knacken. Beide Wege erfordern Finesse und Geduld, aber der Erfolg öffnet die Pforten zu einem Schatz von Wissen und Macht.

Sobald das Buch geöffnet ist, offenbart es seine Geheimnisse. Die Seiten sind gefüllt mit verschlungenen Schriften, die längst vergessenes Wissen enthalten. Die Entschlüsselung dieser Geschichten könnte den Verlauf eurer Reise erheblich beeinflussen. Als Belohnung für eure Mühen und euren scharfen Verstand erhaltet ihr 2 wertvolle Hinweise, sowie 2 Ressourcen einer beliebigen Art.

MISSERFOLG

Entweder ihr beschädigt das fein gearbeitete Schloss, und macht es somit unbrauchbar, oder ihr löst unbeabsichtigt eine verborgene magische Falle

aus, die in den komplexen Mechanismen des Schlosses eingebettet ist. Durch das unbrauchbar gemachte Schloss bleibt das wertvolle Wissen des Buches für euch unerreichbar.

Doch die entsetzlichste Folge eures Scheiterns ist die Auslösung der magischen Falle. Mit einem leisen Knacken und einem dumpfen Summen entfesselt die Falle eine Flut chaotischer magischer Energie. Ihr werdet von dieser wilden Energie getroffen, die euch für 3 Schaden verletzt und euch verwirrt. Doch trotz des Schadens, den ihr erleidet, lernt ihr eine wertvolle Lektion. Ihr erhaltet 1 Erfahrungspunkt.

D10 MAGISCHES RÄTSEL



Bei der Erforschung des Verlieses gelangt ihr in einen Raum, der ein Gefühl von vibrierender Kraft und faszinierender Mystik ausstrahlt. Der Raum ist erfüllt von arkaner Energie, die wie ein Licht durch den Raum tanzt und die Umgebung in übernatürliches Leuchten taucht.

Die Energie wird offenbar durch komplexe Verbindungen erzeugt, die in den steinernen Boden eingelassen sind. Diese magischen Symbole,

geheimnisvoll und verschlungen, ziehen sich wie ein Netzwerk über den Boden, pulsieren und leuchten im Takt einer kosmischen Melodie.

Im Herzen des Raumes, eingebettet in diesen Strudel, steht ein gebundenes Elementar. Dieses Geschöpf, das die pure Essenz der natürlichen Elemente verkörpert, scheint die Quelle des Energiewirbels zu sein. Es ist an diesen Ort gebunden, festgehalten von unsichtbaren Fesseln, die mit seltsamen Boden verbunden zu sein scheinen.

Um diesem Rätsel nachzugehen, müsst ihr eine Probe auf CHARISMA & ÜBERZEUGEN oder ARKANA & MAGIE mit einem negativen Würfel ablegen.

ERFOLG

Entweder ihr verwendet eure Kenntnisse der magischen Künste, um die wirbelnde Energie zu entzaubern, oder ihr setzt auf eure diplomatischen Fähigkeiten und überredet den mächtigen Elementar, seine gewaltige Kraft freizugeben.

Mit der Entzauberung der magischen Energie oder der Überzeugung des Elementars verändert sich die Szenerie dramatisch. Der Elementar, der einmal ein unfreiwilliger Gefangener seiner eigenen Macht war, ist jetzt frei. Dankbar für die Befreiung, zeigt das Elementar sich erkenntlich, indem es euch ein seltenes Geschenk überreicht. Ihr erhaltet eine Verzauberung.

MISSERFOLG

Entweder ihr scheitert an der Entzauberung der wirbelnden Energie, indem ihr die komplexen Verbindungen, die das Elementar fesseln, falsch interpretiert, oder ihr versucht vergeblich, das mächtige Elementar zu überreden, seine enorme Kraft freizugeben.

Die Situation eskaliert schnell. Anstatt von den Fesseln befreit zu werden, die es in Schach halten, wird das Elementar nur noch wütender. Es befreit sich in einem Ausbruch zorniger Energie von seinen Fesseln und wendet sich gegen euch. Seine Macht entfaltet sich in einem wilden, unkontrollierbaren Sturm, der auf euch zurast. In dieser bedrohlichen Situation bleibt euch nichts anderes übrig, als euch dem bevorstehenden Kampf zu stellen. Bekämpft den entfesselten Elementar (M36).

DII HALLE DER KOSMISCHEN RESONANZ



Tief im Dungeon stoßt ihr auf eine geheimnisumwobene Halle, die einen Hauch von Mysterium und unbekannter Gefahr verströmt. In der Mitte des Raumes pulsiert eine seltsame Energie, wie das schlagende Herz einer anderen Welt. Sie strahlt Wellen von sichtbarer Magie aus, die den Raum durchdringen.

Dieser pulsierende Kern ist kein gewöhnlicher Ort. Er ist eine seltene Kreuzung der Kräfte der Natur, die hier zusammenkommen und sich

vermischen. Es ist, als ob man einen Blick auf das chaotische Herz des Universums werfen würde, wo alle Energien aufeinandertreffen und miteinander tanzen.

Die Umgebung ist voller elementarer Kräfte, die auf unvorhersehbare Weise aufeinanderprallen. Funken fliegen durch die Luft, gelegentlich entzündet sich ein Feuerball, und hin und wieder erzeugt der Wind eine plötzliche Böe. Die Erde bebt sanft und Wasser fließt entlang der Wände auf, als ob die Naturgesetze in diesem Raum außer Kraft gesetzt wären.

Ihr steht vor einem beeindruckenden Spektakel, das gleichermaßen faszinierend und beängstigend ist. Es ist eine Herausforderung und eine Warnung, ein Zeichen für die unbändige Macht, die in den Tiefen des Verlieses schlummert.

Ihr müsst eine Probe auf CHARISMA & NATUR oder ARKANA & MAGIE ablegen.

ERFOLG

Entweder nutzt ihr eure Expertise, um den pulsierenden Kern zu stabilisieren und die Kontrolle über seine elementaren Energien zu erlangen, oder ihr leitet eure Schritte behutsam und sicher durch das wirbelnde Umfeld des elementaren Chaos. Durch Stabilisierung des Kerns oder der erfolgreichen Navigation durch das elementare Chaos erreicht ihr den Höhepunkt eurer Suche. Ihr erhaltet Zugang zu einem mächtigen Relikt, das von den elementaren Energien des Kerns durchdrungen ist. Ihr erhaltet einen fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

Entweder verliert ihr die Kontrolle über die flackernden, unvorhersehbaren Energien des Kerns, oder ihr geratet in das gnadenlose Umfeld, das durch das elementare Chaos erzeugt wird.

Die instabilen Energien des Kerns beginnen unkontrolliert zu pulsieren, die Luft um euch herum knistert und zischt mit der entfesselten Kraft. Plötzlich schleudert der Nexus eine massive Explosion elementarer Kraft aus, die sich wie eine Schockwelle durch die Kammer ausbreitet. Ihr habt kaum Zeit zu reagieren, bevor ihr von der Wucht der Explosion getroffen werdet. Jedes Gruppenmitglied erhält 2 Schadenspunkte. Trotz dieses Rückschlags habet ihr eine wertvolle Lektion gelernt. Ihr erhaltet einen Erfahrungspunkt.

D12 RELIQUIE DES GELEHRTEN



Als ihr weiter in die Tiefen des Verlieses vordringt, stoßt ihr auf eine stille Kammer, die wie aus einer längst vergangenen Epoche wirkt. Der Raum ist mit alten Talismanen gefüllt, Gegenständen von ungewöhnlicher Handwerkskunst und seltsamen Materialien, deren Zweck nur noch schwer zu erraten ist. Inmitten dieser Sammlung alter Artefakte liegen die skelettartigen Überreste eines lange verstorbenen Gelehrten, sein Körper verwittert, doch sein Vermächtnis in den Reliquien um ihn herum eingefroren.

Mit eurem Eindringen, erwacht plötzlich der Geist des Gelehrten. Er materialisiert sich als ein flimmernder Hauch von Gestalt, eine Resonanz des Mannes, der er einst war.

Mit einer Stimme, die den Klang vergangenen Wissens in sich trägt, warnt der Geist euch, sofort zu gehen. Er droht, schreckliche, vergessene Zauber über euch zu entfesseln, solltet ihr nicht sofort verschwinden. Seine Warnung hallt in der dunklen Kammer wider.

Ihr müsst eine Probe auf KRAFT & HANDWERK oder ARKANA & WISSEN mit einem negativen Würfel ablegen.

ERFOLG

Entweder nutzt ihr euer umfassendes Wissen über Legenden und alte Überlieferungen, um die verborgenen Geheimnisse und die wahre Natur der mysteriösen Reliquie zu entschlüsseln, oder ihr stellt euch der Aufgabe, den Geist zu überzeugen, seine gut gehüteten Geheimnisse preiszugeben. Beide Wege versprechen die Offenbarung tiefgreifender Wahrheiten.

Während eurer Nachforschungen entdeckt ihr, dass die Reliquie eine mächtige Magie birgt, eine Kraft, die potenziell zu eurem Vorteil genutzt werden kann. Allerdings offenbart der Geist, dass diese Macht nur freigesetzt werden kann, wenn er von dem Zauber befreit wird, der ihn an das Artefakt bindet. Durch die subtilen Anweisungen des Geistes, gelingt es euch schließlich, den Bannzauber zu brechen. Ihr erhaltet eine Verzauberung als Zeichen eures Triumphs.

MISSERFOLG

Entweder missinterpretiert ihr die Legenden, die sich um die Reliquie ranken, oder ihr scheitert in eurem Versuch, den wütenden Geist einzuschüchtern.

Als Reaktion auf eure Missgeschicke und euer Scheitern entfesselt der erboste Geist einen mächtigen, rachsüchtigen Zauber auf euch, eine Vergeltung für eure fehlgeleiteten Versuche, die Kontrolle zu erlangen. In einem Augenblick verliert ihr alle Vorteil-Marker, ein schwerer Schlag, der eure Reise durch das Verlies erheblich erschwert. Trotz dieser Widrigkeiten erhaltet ihr einen Erfahrungspunkt, ein Zeichen eurer Widerstandsfähigkeit und eures unbeugsamen Willens.

D13 ECHO DES WEISEN



In den Tiefen des düsteren Verlieses trifft ihr auf die gespenstische Präsenz eines lange verlorenen Weisen. Dieser erhabene Geist war einst ein angesehener Experte für alte Geschichte und magische Ikonen, der weithin für seine Gelehrsamkeit und sein Wissen gepriesen wurde. Jetzt jedoch ist er nur noch ein flüchtiger Schatten seines früheren Selbst, gefangen in der Dunkelheit des Verlieses, getrieben von einem nie enden wollenden Verlangen nach Wissen.

Die geisterhafte Figur ist aufgrund eines noch ungelösten Rätsels im Verlies festgehalten, das mit einer gefährlichen Ikone zusammenhängt, die irgendwo in den Tiefen des Orts verborgen ist. Dieses Rätsel, das ihm zu Lebzeiten entgangen ist, hält ihn nun in der Zwischenwelt fest, unfähig, Frieden zu finden.

Der Geist des Weisen erscheint als eine flackernde, durchscheinende Gestalt, die in der Dunkelheit des Verlieses tanzt und weht. Sein unsterblicher Blick ist gleichermaßen von Verzweiflung und Entschlossenheit geprägt, während er zwischen den Welten gefangen bleibt, stets auf der Suche nach der Lösung des Rätsels, das ihn bindet.

Ihr müsst eine Probe auf CHARISMA & EINSCHÜCHTERN oder ARKANA & WISSEN mit vier negativen Würfeln ablegen.

ERFOLG

Ihr verlasst euch auf euer erlerntes Wissen über das Verlies und nutzt eure Fähigkeiten in der Geistersprache, um das geheimnisvolle Wesen einzuschüchtern. Euer Ansatz ist erfolgreich und ermöglicht es euch, einen entscheidenden Durchbruch zu erzielen: Der Geist offenbart den Standort der begehrten Ikone.

Geführt von dem bereitwilligen Geist, gelangt ihr zu einer verborgenen Kammer, dem Ruheort des mächtigen Artefakts. Diese geheime Enklave, vor den Augen der Welt verborgen, offenbart einen magischen Gegenstand, den ihr sofort an euch nehmt.

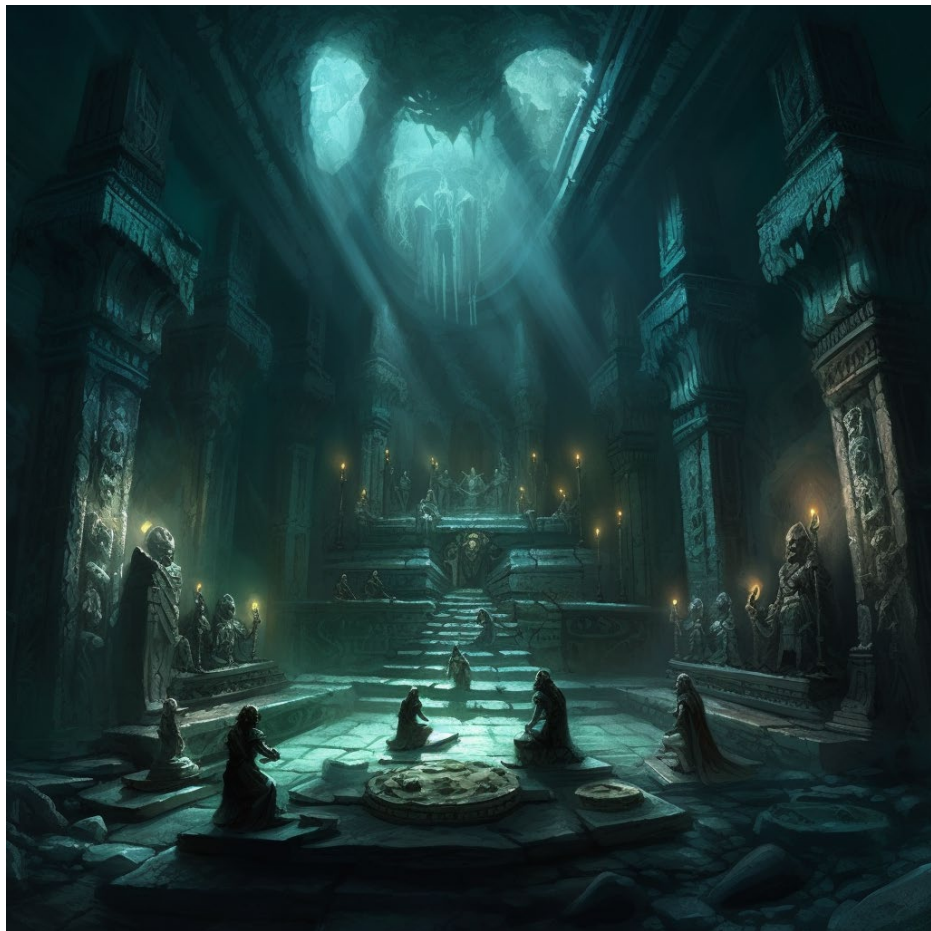
MISSERFOLG

Trotz eurer Bemühungen gelingt es euch nicht, die Gunst des Geistes zu gewinnen. Eure Versuche, ihn mit eurem Wissen zu beeindrucken oder ihn einzuschüchtern, sind vergeblich. Angesichts eurer Unfähigkeit, die

Standhaftigkeit des Geistes zu brechen, weigert er sich, den Standort der begehrten Ikone preiszugeben.

In einer plötzlichen Explosion von Wut und Frustration setzt der Geist seine verbleibenden übernatürlichen Kräfte ein und ruft eine Schar spektraler Wächter ins Dasein. Aus dem Äther materialisierend, greifen diese furchterregenden Kreaturen an, bereit, ihr Relikt gegen euch zu verteidigen. Bekämpft das Wächterphantom (M10).

D14 TEMPEL DER GEFALLENEN GOTTHEIT



In den verschlungenen Pfaden des Verlieses entdeckt ihr einen alten, verborgenen Tempel, ein Ort aus einer vergangenen Ära, der einer längst vergessenen Gottheit gewidmet ist. Die Luft im Inneren des Tempels vibriert mit einer mächtigen göttlichen Energie, die trotz der Jahrhunderte unvermindert stark geblieben ist.

Doch diese geweihte Stätte, einst ein Ort des Friedens und der Hingabe, ist nun zum Unterschlupf einer Gruppe verabscheuungswürdiger Kultisten

geworden. Diese obskuren Gestalten, geführt von ihren verzerrten Überzeugungen, haben den heiligen Raum für ihre eigenen schändlichen Zwecke entweiht.

Die Kultisten haben die mächtige göttliche Energie, die den Tempel durchdringt, pervertiert und nutzen sie nun, um ihre dunklen Rituale und verbotenen Zaubersprüche zu verstärken. Ihre Präsenz trübt die spirituelle Reinheit des Ortes und bedroht die unverfälschte Macht, die einst in seinen Hallen herrschte. Eine schwere Herausforderung liegt vor euch, die nun die Aufgabe habt, das Heiligtum von der unreinen Präsenz der Kultisten zu befreien und die Ruhe des Tempels wiederherzustellen.

Ihr müsst eine Probe auf GEWANDTHEIT & SCHLEICHEN oder ARKANA & RELIGION ablegen.

ERFOLG

Ob durch eine sorgfältige Reinigung und Wiederherstellung des Tempels oder durch eine geschickte und unauffällige Bergung der heiligen Reliquien - in jedem Fall gewinnt ihr die Gunst einer langen vergessenen Gottheit. Eure respektvollen Taten beleben seine schlafende Macht.

Als Zeichen seiner Dankbarkeit gewährt er euch einen göttlichen Segen, ein flüchtiger, aber mächtiger Vorteil, der euch auf eurer weiteren Reise durch das Verlies hilft. Dieser Schutz, symbolisiert durch ein Vorteil-Marker, kann der entscheidende Schlüssel sein, der das Gleichgewicht zu euren Gunsten kippt, wenn ihr vor der nächsten Herausforderung steht.

MISSERFOLG

Durch einen ungeschickten und respektlosen Versuch, den Tempel zu reinigen, oder durch eine lautlose, aber dennoch entdeckte Eindringen in den Tempel, wird die Wut der Gottheit oder der Kultisten geweckt. In

eurem Unvermögen, die Heiligkeit des Ortes zu wahren, beleidigt ihr die Gottheit.

In der Zwischenzeit werden die Kultisten, die den Tempel als ihr korruptes Heiligtum schützen, auf die unerwünschten Eindringlinge aufmerksam. Erfüllt von Zorn und Entschlossenheit greifen sie euch an, bereit, ihr Heiligtum bis zum letzten Atemzug zu verteidigen. Ihr habt keine andere Wahl, als euch auf den Kampf vorzubereiten. Bekämpft die Kultisten (M₃₈).

D15 GRUFT DES GRAUENS



In den dunkelsten Ecken des Verlieses stößt ihr auf eine massiv befestigte Gruft. Dieses von Menschenhand geschaffene Wunder ist durch beeindruckende Befestigungen geschützt, die widerstandsfähig gegen die Zähne der Zeit und die unerbittlichen Versuche von Grabräubern zu sein scheinen.

Doch die wahre Abwehr dieser Gruft ist nicht die steinerne Hülle, sondern der monströse, geisterhafte Wächter, der durch alte und mächtige Magie

gebunden ist. Dieses schauerhafte Wesen, halb geisterhaft, halb real, streift endlos in der Gruft herum, getrieben davon, die wertvollen Schätze innerhalb der Kammer zu schützen. Mit seinen unnatürlichen Kräften und seiner unsterblichen Wachsamkeit ist dieser Wächter das ultimative Hindernis für jeden, der sich den Schätzen der Gruft nähern würde.

Aber die Verteidigungen des Wächters sind nicht unüberwindbar. Gemäß den alten Regeln, die in die magische Bindung des Wächters eingewoben sind, darf er jenen Eintritt gewähren, die ihre Würdigkeit oder Stärke unter Beweis stellen können.

Ihr müsst eine Probe auf CHARISMA & EINSCHÜCHTERN oder GEWANDTHEIT & MECHANIK mit zwei negativen Würfeln ablegen.

ERFOLG

Entweder durch Einschüchterung oder durch geschicktes Knacken des Schlosses überwindet ihr die Barrieren. Bei der Konfrontation mit dem geisterhaften Wächter setzt ihr eure Stärke und Entschlossenheit ein, um ihn einzuschüchtern und zur Unterwerfung zu zwingen. Der Wächter, beeindruckt von eurer Überlegenheit, tritt zur Seite und erlaubt euch den Eintritt.

Der andere Pfad ist geprägt von List und Geschicklichkeit, durch die ihr es schafft, das komplexe Schloss des Tresors zu knacken. Einmal geöffnet, offenbart der Raum seine verborgenen Schätze. Als Beute erhaltet ihr eine Verzauberung.

MISSERFOLG

Entweder durch einen gescheiterten Versuch, den Wächter einzuschüchtern, oder durch eine ungeschickte Manipulation des Schlosses, löst ihr eine Reihe unerwünschter Reaktionen aus. Die Provokation des Wächters weckt seinen

Zorn und er greift euch an. Ihr seht euch gezwungen, euch diesem mächtigen Gegner zu stellen, den ihr unabsichtlich geweckt habt. Bekämpft den Wächtergeist (M10).

Parallel dazu, wenn ihr den Versuch wagt, das komplexe arkane Schloss zu knacken und dabei scheitert, löst ihr unbeabsichtigt eine magische Falle aus. Die Falle entfesselt eine Welle zerstörerischer Energie, die euch trifft und jedem von euch 2 Schadenspunkte zufügt. Trotz dieses Rückschlags lernt ihr aus euren Fehlern und erhaltet einen Erfahrungspunkt.

D16 FLÜSTERNDE STATUE



Als ihr tiefer in das unergründliche Gewirr der lange vergessenen Katakomben vordringt, findet ihr euch in einer Kammer wieder, die nur schwach von flackerndem Fackellicht erhellt wird. Die Atmosphäre ist erfüllt von einem düsteren Schauer, der jeden Winkel der Kammer durchdringt.

Dominierend in der Mitte des Raumes erhebt sich eine hohe, bedrohliche Statue, die eine vermummte Gestalt darstellt. Ihre Haltung strahlt eine stille, unheilvolle Präsenz aus, während ihr Gesicht von den tiefen Schatten ihrer

Kapuze verborgen bleibt. Die Statue, ein ausdrucksvolles Meisterwerk antiker Kunst, wirkt trotz ihrer Starrheit beunruhigend lebendig.

Ein leises, unheimliches Flüstern scheint aus der Tiefe der Statue zu dringen, durchdringt die Stille des Raumes und kriecht langsam in eure Ohren. Die Worte sind unverständlich, vermischen sich zu einem düsteren Kauderwelsch, das jedoch mit einer dunklen, überzeugenden Kraft erfüllt ist. Dieses Raunen, so hypnotisch wie es unheimlich ist, scheint euch magisch anzuziehen und gleichzeitig abzustößen.

Die Luft in der Kammer verdichtet sich, als ob die Statue selbst, oder vielmehr das, was sie repräsentiert, auf eure Handlungen wartet. Es bleibt abzuwarten, ob ihr den Mut haben werdet, den Geheimnissen, die in dieser düsteren Kammer schlummern, zu begegnen und sie zu enthüllen.

Ihr müsst eine Probe auf ARKANA & INTUITION oder ARKANA & WISSEN ablegen.

ERFOLG

Ihr entdeckt, dass die unscheinbare Statue vor euch tatsächlich als Hüter eines verborgenen Geheimnisses dient. Mit einem geübten Auge erkennt ihr die fein gravierten Symbole und versteckten Mechanismen, die kunstvoll in das Design der Statue eingearbeitet sind. Dabei fängt ein seltsames Flüstern, das aus dem Inneren der Statue zu kommen scheint, eure Aufmerksamkeit. Nach einigen Momenten des Lauschens erkennt ihr es als den Klang eines uralten Zaubers.

Mit vorsichtiger Ehrfurcht wiederholt ihr die Worte des Zaubers laut und deutlich. Als Antwort darauf ächzt die Statue leise, bevor sie sich zu bewegen beginnt und ein bislang verstecktes Fach in ihrer Basis freigibt. Innerhalb dieses verborgenen Raumes entdeckt ihr einen kleinen, aber wertvollen Schatz: ein exquisit gearbeitetes Amulett, geformt in der ikonischen Silhouette einer Mondsichel. Ihr erhaltet eine Verzauberung.

MISSERFOLG

Das Flüstern, das bisher lediglich als Hintergrundrauschen wahrgenommen wurde, nimmt plötzlich an Intensität zu. Es wird lauter und drängender, dringt unerbittlich in eure Gedanken ein und sät Samen des Misstrauens und der Zweifel in eure Herzen. Was zuvor eine eng verbundene Gruppe war, beginnt sich unter der Last dieser scheinbar unsichtbaren Bedrohung zu spannen. Ein unbekannter Bannzauber scheint euch zu befallen. Ihr erhaltet dadurch 2 Nachteil-Marker, was eure Fähigkeiten zur effektiven Zusammenarbeit und Erkundung des Verlieses beeinträchtigt.

Trotz der schädlichen Wirkungen des Zaubers erkennt ihr die Wichtigkeit dieser Erfahrung. Es handelt sich um eine harte Lektion, die euch zeigt, wie wichtig es ist, euer Vertrauen zueinander zu stärken. Ihr lernt, euch auf eure Instinkte und euer Training zu verlassen, um solchen magischen Angriffen in Zukunft zu widerstehen. Ihr erhaltet einen Erfahrungspunkt.

BUCH DER SIEDLUNG-GESCHICHTEN

501 QUALEN VON THORNHEART



Ihr kämpft euch durch die stachelige Weite des Briarwood-Dickichts, einem undurchdringlichen Labyrinth aus dichten Dornen und Stacheln. Die Luft ist voller bitterer Sorge, die die Schmerzen und das Leiden der Bewohner des versteckten Dorfes Thornheart widerspiegelt. Die Leute dort sind von einem geheimnisvollen Fluch geplagt, der sie mit ständigen Schmerzen quält. Sie sind verzweifelt nach einer Linderung ihres Leidens.

Als ihr Thornheart erreicht, werdet ihr von den Bewohnern mit hoffnungsvollen, aber besorgten Blicken empfangen. Ihr erfahrt, dass der Fluch, der das Dorf plagt, bereits viele ihrer tapfersten Männer und Frauen dahingerafft hat und sie kaum noch Kraft haben, ihr tägliches Leben zu führen. Sie bitten euch um Hilfe und bieten an, euch reichlich zu belohnen, wenn ihr den Fluch brechen und die Schmerzen lindern könnt.

Ihr müsst eine Reihe von Prüfungen bestehen, die sowohl körperliche als auch geistige Fähigkeiten erfordern, um die Quelle des Fluchs zu entdecken und einen Weg zu finden, ihn zu brechen.

Ihr müsst eine Probe auf ARKANA & RELIGION oder KRAFT & HANDWERK ablegen.

ERFOLG

Tief unter der unscheinbaren Oberfläche des Dorfes entdeckt ihr ein düsteres Geheimnis. Ein verborgenes Tunnelsystem, das das Dorf wie eine giftige Wurzel durchdringt, beherbergt ein verfluchtes Artefakt. Dieses Artefakt strahlt eine Aura des Schmerzes und Leidens aus, ein stummer Schrei der Qual, der das Dorf in seinen eisernen Griff genommen hat.

Doch ihr weigert euch, das Dorf diesem Schicksal zu überlassen. Ihr zerstört das Artefakt und bannt den Fluch, der die Dorfbewohner geplagt hat. Die Dorfbewohner können endlich wieder frei von Schmerzen leben, ihre Freude und ihr Gelächter klingen durch das Dorf wie eine erneuerte Symphonie des Lebens. Dankbar für die Befreiung belohnen die Dorfbewohner euch mit einem fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

Unter der Oberfläche des friedlichen Dorfes erwartet euch eine erschreckende Entdeckung. Tief unter dem Dorf, in einer verborgenen Kammer, liegt ein verfluchtes Artefakt, das eine düstere Aura des Schmerzes und Leidens ausstrahlt. Diese dunkle Präsenz ist es, die das Dorf Thornheart

in seinen unerbittlichen Griff genommen hat und die Bewohner mit unaufhörlichem Leid belastet. Mit mutiger Entschlossenheit stellt ihr euch der Herausforderung, das Artefakt zu zerstören und das Dorf von seinem Leid zu befreien.

Doch bei dem Versuch, das Artefakt zu vernichten, verstärkt ihr versehentlich seine dunkle Macht. Das stille Dorf wird von den verstörenden Klängen des Leidens erfüllt. Die Dorfbewohner bitten euch, das Dorf zu verlassen. Ihr geht, das Gewicht eures Versagens schwer auf euren Schultern. Als kleiner Trost erhaltet ihr einen Erfahrungspunkt.

S02 BANDITEN VON HUSHGROVE



Ihr reist durch das dichte Unterholz der Flüsternden Lichtung, wo sich hinter jedem Baum und unter jedem Stein verborgene Gefahren verstecken könnten. Ihr stolpert über das versteckte Dorf Hushgrove, das immer wieder von einem Banditenführer und seiner Bande überfallen wird.

Die Einwohner von Hushgrove sind erschöpft und verängstigt. Gezwungen, einen Großteil ihrer hart erarbeiteten Ressourcen an die Banditen zu übergeben, um ihr eigenes Überleben zu sichern. Sie sehnen sich nach

Frieden und Sicherheit, aber sie sind sich auch der Gefahren bewusst, die mit einem Widerstand gegen die Banditen einhergehen.

Ihr steht vor einer schwierigen Herausforderung. Ihr könnt versuchen, den Banditenführer durch Diplomatie oder List davon zu überzeugen, Hushgrove in Ruhe zu lassen. Alternativ könntet ihr versuchen, heimlich das Versteck der Banditen zu infiltrieren und ihre Pläne zu sabotieren. Beide Optionen erfordern Geschick und Taktik, und das Scheitern könnte katastrophale Folgen haben.

Ihr müsst eine Probe auf CHARISMA & FÜHRUNG oder GEWANDTHEIT & SCHLEICHEN mit einem negativen Würfel ablegen.

ERFOLG

Mit geschickter Diplomatie und Überzeugungskraft nähert ihr euch dem Anführer der Banditen. Ihr führt kluge Argumente an, schildert attraktive Perspektiven auf einträglichere Unternehmungen abseits von Hushgrove. Oder ihr wählt eine heimlichere Herangehensweise und schleicht euch unauffällig in das Versteck des Banditenführers. Durch eure List und Tarnung sabotiert ihr effizient die Ressourcen der Bande, wodurch sie ihre wiederholten Überfälle auf das Dorf nicht fortsetzen können.

Eure Bemühungen werden mit Dankbarkeit und Erleichterung von den Bewohnern von Hushgrove aufgenommen. Sie haben endlich Frieden und Sicherheit gefunden. Ihr erhaltet einen fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

Leider bringt ihr nur Unheil über das Dorf Hushgrove. Ob ihr nun den Anführer der Banditen konfrontiert oder heimlich versucht, seine Ressourcen zu sabotieren, eure Bemühungen scheitern und alarmieren die

Bande. Als Reaktion auf eure Versuche verstärkt der Banditenführer seine Überfälle auf das Dorf. Seine Vergeltung ist schnell und brutal.

Die armen Bewohner von Hushgrove müssen nun die grausamen Auswirkungen der verschärften Forderungen des Banditen ertragen. Ihr friedliches Dasein wird durch die immerwährende Bedrohung und Grausamkeit des Banditenführers überschattet. Die Dorfbewohner, jetzt verzweifelt und hoffnungslos, bitten euch, ihr Dorf zu verlassen. Während ihr das Dorf mit schweren Herzen verlasst, nehmt ihr diese schmerzhafteste Lektion als einen Erfahrungspunkt mit euch.

S03 UNHEILVOLLES MURKSHADOW



Ihr reist durch das Netz der schlammigen Pfade des Ebonmire-Sumpfes, wo ihr das verborgene Dorf Murkshadow entdeckt. Unter dem trügerischen Schein der abnehmenden Sonne scheint das Dorf harmlos, doch sobald die Dunkelheit hereinbricht, werden seine Bewohner zu entsetzlichen Kreaturen, die unfähig sind, ihre monströsen Instinkte zu kontrollieren.

Die Bewohner von Murkshadow leben in konstanter Angst und Verzweiflung, in der Dunkelheit gefangen. Die Herausforderung für euch

besteht darin, die Quelle der Verwandlung der Dorfbewohner zu entdecken. Ihr könntet dazu gezwungen sein, gefährliche und unbekannte Magie zu erforschen, düstere Rituale durchzuführen oder euch monströsen Kreaturen zu stellen.

Ihr müsst eine Probe auf KRAFT & HANDWERK oder GEWANDHEIT & MECHANIK ablegen.

ERFOLG

Tief im dunklen Herzen des Ebonmire-Sumpfes stoßt ihr auf einen mysteriösen alten Steinkreis. Es ist hier, wo ihr einen böartigen Gestaltwandler entdeckt, der seine dunklen Kräfte dazu verwendet hat, einen Zauber über die unschuldigen Dorfbewohner zu verhängen.

Mit Entschlossenheit stellt ihr euch dem Gestaltwandler. Nach einem heftigen Kampf brecht ihr seine Kontrolle über das Dorf. Eure Aktionen ermöglichen es den Dorfbewohnern, die Kontrolle über ihre Gestalten zurückzugewinnen. Sie können endlich aufatmen, ihr Leben wieder aufnehmen und ihre eigene Identität wieder annehmen. In ihrer Dankbarkeit belohnen die Dorfbewohner euch mit einem fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

Im Herzen des Ebonmire-Sumpfes, umgeben von uralten Steinen, trifft ihr auf einen böartigen Gestaltwandler. Mit der Absicht, den Zauber, der die Dorfbewohner plagt, zu brechen, wagt ihr euch vor, nur um versehentlich den Gestaltwandler zu stärken. Eure gut gemeinten Aktionen verschärfen die Situation ungewollt und die Verwandlungen der Dorfbewohner werden noch häufiger und unkontrollierbarer.

Die Dorfbewohner von Murkshadow sind nun Geiseln ihrer eigenen Körper, verwandelt durch die verstärkte Kraft des Gestaltwandlers. Sie bitten euch, ihr Dorf zu verlassen. Trotzdem sammelt ihr einen Erfahrungspunkt.

S04 ERBLÜHEN VON BLOOMCREST



Im Schatten der üppigen Bäume und farbenprächtigen Blumen der Emerald Glade entdeckt ihr das verborgene Dorf Bloomcrest. Das Dorf ist von einer

bezaubernden Schönheit, doch ein genauer Blick offenbart eine tiefgreifende Tragödie. Die Dorfbewohner leiden unter einer eigenartigen Krankheit, durch die sie kontinuierlich unkontrollierbares Pflanzenwachstum aus ihren Körpern hervorbringen. Ihre Haut ist von moosähnlichen Strukturen bedeckt, aus ihren Gliedern sprießen Blätter und Blüten, und sie sind kaum noch in der Lage, sich zu bewegen.

Um den Dorfbewohnern zu helfen, müsst ihr herausfinden, was die Ursache für die Krankheit ist und wie sie geheilt werden kann. Dies könnte eine Herausforderung an eure Fähigkeiten in den Bereichen Magie, Naturkunde oder Heilkunde darstellen, und ihr könntet euch auch dazu gezwungen sehen, euch mit gefährlichen Kreaturen oder Pflanzen zu beschäftigen.

Ihr müsst eine Probe auf KRAFT & HANDWERK oder CHARISMA & FÜHRUNG ablegen.

ERFOLG

In der üppigen Wildnis des Smaragdhains findet ihr einen druidischen Kreis, der von einer dunklen Aura umgeben ist. Der einst wunderschöne Ort wird nun von einem verdorbenen Naturgeist beherrscht, der seine finsternen Fähigkeiten einsetzt, um das Dorf mit einer Krankheit zu plagen. Durch sorgfältige Ausführung eines alten Reinigungsrituals gelingt es euch, das Gleichgewicht wiederherzustellen und den bösen Geist zu heilen. Eure Anstrengungen lösen eine Welle der Regeneration aus, die durch den gesamten Hain rollt und die Krankheit kuriert, die das Dorf und die ganze Umgebung belastete.

Als das unerwünschte Pflanzenwachstum auf magische Weise verwelkt und das Land in seinen ursprünglichen Zustand zurückkehrt, erfüllt ein Gefühl des Friedens und der Erneuerung das Dorf. Die Dorfbewohner, deren Leben einst von der Krankheit beeinträchtigt war, atmen auf, ihre Dankbarkeit für euch kann nicht in Worte gefasst werden. Sie bieten euch einen fortgeschrittenen Gegenstand an.

MISSERFOLG

Während ihr im Herzen des Smaragdhains agiert, begeht ihr einen fatalen Fehler. Ihr stärkt versehentlich den verdorbenen Naturgeist, anstatt ihn zu gesund zu pflegen. Eure gut gemeinten Anstrengungen bewirken genau das Gegenteil und lösen eine Explosion des Pflanzenwachstums aus. Die Verwüstung ist verheerend, die Pflanzen wuchern aggressiver und invasiver, als die Dorfbewohner es je für möglich gehalten hätten.

Mit schweren Herzen bitten sie euch, Nloomcrest zu verlassen. Ihre Hoffnung auf Befreiung ist verflogen und sie beginnen, sich mit ihrer neuen, überwucherten Existenz abzufinden. Inmitten der Enttäuschung erhaltet ihr einen Erfahrungspunkt.

S05 SEUCHE VON FEVERMIRE



In der nebelverhangenen Weite des Blightbog-Moors entdeckt ihr das abgelegene Dorf Fevermire. Einst ein lebendiger Ort, ist das Dorf nun von Krankheit und Tod gezeichnet. Die Dorfbewohner sind von der Karmesinroten Pest befallen, einer mysteriösen und tödlichen Krankheit, die die Adern der Betroffenen schwarz färbt und sie in ein hohes, unkontrollierbares Fieber versetzt. Die Kranken liegen in ihren Häusern, geplagt von Schmerzen und Fieberträumen.

Um die Dorfbewohner zu retten, müsst ihr eine Heilung für die Karmesinrote Pest finden. Dies könnte eine Herausforderung an eure Fähigkeiten in Heilkunde, Kräuterkunde oder vielleicht sogar Nekromantie darstellen. Ihr könntet gezwungen sein, tief in das Moor zu reisen, um seltene Zutaten zu sammeln, oder ihr könntet versuchen, die Krankheit mithilfe von Magie oder altem Wissen zu bekämpfen.

Ihr müsst eine Probe auf CHARISMA & NATUR oder KRAFT & HANDWERK ablegen.

ERFOLG

Nach ausgiebiger Suche gelingt es euch, die Quelle der Seuche auszumachen: eine seltene, giftige Pflanze, die in unmittelbarer Nähe der Wasserversorgung des Dorfes wächst. Eure Beobachtungsgabe und euer Wissen über die heimische Flora führen euch auf die richtige Spur und letztendlich zur Lösung des Rätsels.

Ihr sucht eine seltene Heilpflanze, deren Eigenschaften ein wirksames Gegenmittel gegen das Gift der Pflanze versprechen. Trotz der Widrigkeiten und der knappen Zeit gelingt es euch, das Heilmittel herzustellen und rechtzeitig zu den Dorfbewohnern zurückzukehren. Eure Tat wird mit großer Dankbarkeit belohnt. Der Dorfälteste übergibt euch persönlich einen fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

Es gelingt euch nicht, ein Heilmittel für die purpurrote Seuche zu finden. Jeder Tag der erfolglosen Suche führt nur zu noch mehr Leid in Fevertire. Die Hoffnungen des Dorfes, die einst an euren Fähigkeiten hingen, verblassen allmählich, und der Schatten der Verzweiflung breitet sich aus.

Als wäre das nicht schon schlimm genug, nimmt die Krankheit eine noch dunklere Wendung. Sie mutiert und wird ansteckend, was die Gefahr für die Bewohner von Fevermire und für euch selbst noch weiter erhöht. Ihr werdet schließlich für die eskalierende Krise verantwortlich gemacht und aus dem Dorf verbannt. Trotz des bitteren Scheiterns gewinnt ihr einen Erfahrungspunkt.

S06 VERFLUCHTES WEILER



Inmitten des undurchdringlichen und unheimlichen Dunkelwaldes findet ihr das Dorf Grimsbane. Der Ort liegt in ewiger Dunkelheit, nur beleuchtet vom schaurigen Schein des Mondlichts und den geisterhaften Lichtern, die von den ruhelosen Seelen ausgehen, die einst die lebendigen Bewohner des Dorfes waren. Die einst blühende Gemeinschaft ist jetzt eine gespenstische Ruine, ihre Straßen und Häuser sind leer und verlassen, bewohnt nur von den Geistern der ehemaligen Bewohner.

Die Dorfbewohner von Grimsbane wurden während eines Krieges aus ihrem Dorf vertrieben, starben in der Wildnis und wurden in rachsüchtige Geister verwandelt, gezwungen, in einem ewigen Zustand der Qual und des Elends zu verharren. Sie irren durch das Dorf, geplagt von Erinnerungen an ihr früheres Leben und gefüllt mit einem tiefen, unstillbaren Verlangen nach Rache gegen denjenigen, der ihnen dies angetan hat.

Eure Aufgabe wird es sein, die Geister in Grimsbane zu besänftigen.

Ihr müsst eine Probe auf **GEWANDHEIT & MECHANIK** oder **ARKANA & RELIGION** ablegen.

ERFOLG

Im Herzen des Dorfes stoßt ihr auf einen alten, mysteriösen Altar, dessen Oberfläche mit Runen verziert ist. Mit Scharfsinn und Geduld entziffert ihr die komplexe Symbolschrift, die den Schlüssel zur Durchführung eines speziellen Rituals enthält. Mit Behutsamkeit und Respekt für die lange vergessenen Traditionen führt ihr das Ritual durch und beobachtet, wie sich die Atmosphäre des Ortes schlagartig ändert.

Nach Abschluss finden die unruhigen Geister endlich den Frieden, den sie so lange gesucht haben. Als Zeichen ihrer Dankbarkeit enthüllen sie euch den Standort einer verborgenen Schatztruhe, die tief unter der Erde verborgen war. Ihr hebt die Truhe hervor und entdeckt darin einen fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

Bei eurer Untersuchung des alten Altars im Dorfzentrum stolpert ihr über ein verbotenes Ritual, dessen Bedeutung ihr missversteht. Die komplizierten Runen auf dem Altar, die ihr fälschlicherweise für ein Befreiungsritual gehalten hattet, erweisen sich als ein düsteres Relikt aus einer lang vergangenen Zeit.

Die friedlichen Geister, die bisher ruhig im Dorf gelebt hatten, werden durch das Ritual wütend und verändern ihre Form zu Rachegeistern. Trotz eurer besten Bemühungen bleibt der versteckte Schatz, den ihr so hoffnungsvoll gesucht hattet, unentdeckt. Bekämpft den Vergelter (M₃₀).

S07 VERWÜSTUNG VON OASISHOLD



In den endlosen Sanden der Wüste, die unter der unerbittlichen Hitze flimmern, liegt das abgelegene Dorf Oasishold. Einst war es ein Ort des Lebens und der Fülle, ein grünes Juwel inmitten der kargen Landschaft, gebaut um eine üppige Oase herum. Doch die Oase ist unerklärlicherweise ausgetrocknet, und das Dorf hat seine Lebensader verloren. Die Dorfbewohner sind verzweifelt, der Mangel an Wasser bedroht ihre Existenz und die knochentrockene Umgebung lässt keine Hoffnung auf Regen zu.

Ihr werdet vor die Herausforderung gestellt, das Rätsel der verschwindenden Oase zu lösen. Ihr könntet euch auf die Suche nach einer unterirdischen Wasserquelle machen oder einen Weg finden, Regen zu erzeugen.

Ihr müsst eine Probe auf CHARISMA & NATUR oder KRAFT & HANDWERK ablegen.

ERFOLG

Tief unter dem Dorf macht ihr eine bemerkenswerte Entdeckung. Ihr findet eine unterirdische Quelle, die einst die Oase speiste. Ihr Wasserfluss wurde jedoch durch einen massiven Sandsteinblock versperrt. Mit großer Anstrengung gelingt es euch, den Felsen zu entfernen und den natürlichen Wasserfluss wiederherzustellen.

Als das Wasser endlich wieder frei in die Oase strömt und die trockene Erde belebt, erblüht das Dorf in neuer Frische und Fülle. Die Freude der Dorfbewohner ist kaum zu übersehen, als sie ihre Anerkennung zum Ausdruck bringen. Ihr erhaltet einen fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

Eure Handlungen führen zu einer Katastrophe. Während ihr versucht, die unterirdische Quelle freizulegen und das Wasser zur Oase zurückzubringen, geschieht ein verhängnisvoller Unfall. Durch eure ungeschickte Manipulation löst einen Einsturz bei der unterirdischen Quelle aus.

Das Dorf Oasishold wird nun zum trockenen, unfruchtbaren Ödland, ein Schatten seiner einst blühenden Schönheit. Die Dorfbewohner sind gebrochen und verzweifelt. Schließlich bitten sie euch, Oasishold zu verlassen und euren eigenen Weg durch die raue Wüste zu finden. Trotz des Fehlschlags sammelt ihr einen Erfahrungspunkt.

S08 GEWÖLBE VON OASISTONE



Inmitten der sengenden Hitze und den wechselnden Dünen der Wüste der Wandernden Sande liegt das isolierte Dorf Oasistone. Dieses auf sonnengebleichtem Sandstein errichtete Dorf ist von einem ungewöhnlichen und grausamen Problem betroffen: Die kostbare Wasserversorgung, die einst reichlich aus einer unterirdischen Quelle sprudelte, ist jetzt fast vollständig versiegt. Die Dorfbewohner leben nun am Rand ihrer Existenz,

ihre Wasservorräte sind fast erschöpft und die verzweifelte Hoffnung schwindet mit jedem Sonnenuntergang.

Ihr könnt versuchen, dem Dorf zu helfen. Entweder nutzt ihr eure Kenntnisse des Handwerks, um den Ursprung des Problems zu verstehen. Oder ihr könntet eure Fähigkeiten in Naturkunde einsetzen, um das Problem zu untersuchen.

Ihr müsst eine Probe auf GEWANDHEIT & MECHANIK oder CHARISMA & NATUR mit einem negativen Würfel ablegen.

ERFOLG

Ihr nutzt euer Gespür, um die Quelle des Problems zu identifizieren. Ihr folgt subtilen Hinweisen und gelangt schließlich zu einer Entdeckung. Das Wasser der Quelle wird von einem Stamm wilder Kreaturen aus der Wüste abgeleitet, sodass kaum noch etwas das Dorf erreicht.

Mit Präzision und Ausdauer stellt ihr die Quelle wieder her, lässt das Wasser wieder fließen und belebt das Dorf erneut. Dankbarkeit und Erleichterung füllen die Herzen der Dorfbewohner, die euch mit einem fortgeschrittenen Gegenstand belohnen.

MISSERFOLG

Ihr verschlimmert die bereits bedrückende Situation nur weiter. Bei dem Versuch, die Quelle des Problems zu entdecken, findet ihr einen Stamm wilder Kreaturen. Wie ein dunkler Sturm, der durch die Luft fegt, lassen diese Wesen selbst den Rest des kläglichen Rinnsals vertrocknen.

Die Dorfbewohner, von Hoffnungslosigkeit und Trostlosigkeit gezeichnet, bitten euch, das Dorf Oasistone zu verlassen. Sie sehen kaum noch einen Hoffnungsschimmer in der dunklen Landschaft ihrer immerwährenden Dürre und Verzweiflung. Ihr erhaltet trotzdem einen Erfahrungspunkt.

S09 TRAUM VON NACHTSCHIMMER



In den Schatten des Shadowtangle-Waldes, verborgen vor den Augen der Welt, liegt das Dorf Nachtschimmer. Die Dorfbewohner, die einst in Harmonie mit dem umliegenden Wald lebten, sind nun Gefangene ihrer eigenen Träume, unfähig aufzuwachen und sich aus dem Netz surrealer und oft alptraumhafter Illusionen zu befreien, die ihre Wahrnehmung bestimmen. Ihre Körper können sich bewegen und handeln, aber ihre

Geister sind in einem Zustand des ewigen Halbschlafes gefangen, verwirrt und desorientiert.

Ihr müsst eine Fähigkeitsprüfung bestehen, um den Grund für den Zustand der Dorfbewohner zu finden. Dies könnte durch den Einsatz von magischen Erkenntnissen geschehen, um die Natur der Verzauberung zu verstehen, oder durch medizinisches Wissen, um mögliche körperliche Ursachen zu erkunden. Oder ihr begeben euch in die Traumwelt, um die Dorfbewohner dort zu erreichen und zu wecken.

Ihr müsst eine Probe auf ARKANA & INTUITION oder ARKANA & RELIGION ablegen.

ERFOLG

In einem abgelegenen Teil des Dorfes entdeckt ihr einen mystischen Baum. Seine knorrigen Äste strecken sich in den Himmel hinauf und eine fast greifbare Aura pulsiert in seinem Kern, die die Dorfbewohner in einen traumähnlichen Zustand versetzt hat.

Nach sorgfältiger Untersuchung findet ihr eine fein eingravierte Inschrift, verborgen in der runzeligen Rinde des Baumes. Ihr entziffert die alten Zeichen und führt ein altes Ritual durch. Schließlich werden die Dorfbewohner von der nebelhaften Traumwelt befreit und in die Realität zurückgerufen. Die Erleichterung ist in ihren Gesichtern abzulesen. Als Zeichen ihrer Wertschätzung belohnen sie euch mit einem fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

In einem abgelegenen Teil des Dorfes entdeckt ihr einen mystischen Baum. Seine knorrigen Äste strecken sich in den Himmel hinauf und eine fast greifbare Aura pulsiert in seinem Kern, die die Dorfbewohner in einen

traumähnlichen Zustand versetzt hat. Eure Handlungen führen jedoch zu einer Verstärkung des Baumes, der das Dorf umhüllt. Anstatt die Bewohner von Nachtschimmer aus ihren Traumfesseln zu befreien, wird ihre Schlafwelt noch intensiver und nimmt einen schrecklichen, albtraumhaften Charakter an. Trotz dieses unglücklichen Vorfalls bietet sich dennoch eine wertvolle Lektion. Ihr erhaltet einen Erfahrungspunkt.

S10 WINTER IN FROSTGLEN



Umgeben von schneebedeckten Gipfeln und von der eisigen Kälte des ewigen Winters erdrückt, liegt das Dorf Frostglen, erbaut um einen Wasserfall, der nun in der kalten Luft gefroren ist. Die Dorfbewohner, die sich in ihren Häusern verschanzen, um sich vor der erbarmungslosen Kälte zu schützen, leben in einem Zustand der ewigen Dämmerung, da die Sonne selten durch die dichten Schneewolken hindurchscheint. Die Freude und Wärme, die einst dieses Dorf erfüllten, sind nun nur noch ein ferner Traum.

Um Frostglen zu helfen, steht ihr vor einer entscheidenden Fertigkeitsprüfung. Ihr müsst die Quelle der unendlichen Kälte ergründen und einen Weg finden, den Fluss der Jahreszeiten wiederherzustellen.

Ein erfolgreicher Versuch würde die Wärme und das Leben nach Frostglen zurückbringen, euch die Dankbarkeit der Dorfbewohner sichern und ihre Unterstützung für zukünftige Abenteuer gewinnen. Ein Fehlschlag jedoch könnte den endlosen Winter noch verstärken und das Dorf weiter in die Dunkelheit stürzen.

Ihr müsst eine Probe auf CHARISMA & NATUR oder ARKANA & MAGIE ablegen.

ERFOLG

Eure Untersuchung ergeben, dass das gefrorene Aquädukt nicht das Ergebnis natürlicher Ursachen ist, sondern das finstere Werk eines Eisgeistes. Dieses launische Wesen hat einen magischen Gegenstand gestohlen, der das Gleichgewicht der Jahreszeiten in seiner Umgebung beeinträchtigt. Ihr ergreift den Dieb und stellt die Ordnung wieder her, indem ihr den gestohlenen Gegenstand wieder an seinen rechtmäßigen Platz bringt.

Durch eure Bemühungen wird der endlose Winter beendet, und die natürlichen Jahreszeiten kehren in einem erneuerten Zyklus von Wachstum, Blüte, Ernte und Ruhe zurück. Die Bewohner von Frostglen sind zutiefst

bewegt. Als Zeichen ihrer Anerkennung belohnen sie euch mit einem fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

Ihr provoziert unbeabsichtigt das Eiswesen, was dazu führt, dass es einen verheerenden Blizzard entfesselt. Der Sturm ist so heftig und unbarmherzig, dass das Dorf Frostglen nicht länger bewohnbar ist. Die Dorfbewohner haben keine andere Wahl, als ihre Heimat zu verlassen.

In einem Versuch, zumindest etwas richtig zu machen, helft ihr den Dorfbewohnern bei der Evakuierung. Dennoch ist der Verlust ihrer Heimat ein schwerer Schlag für sie. Inmitten dieser Tragödie erlangt ihr eine wertvolle, wenn auch bittere, Lektion und erhaltet einen Erfahrungspunkt.

SII WINTER IN FROSTHAVEN



Im Schatten der ständig eisigen Landschaft der Gefrorenen Ödnis liegt das Dorf Frosthaven, ein Ort, der in einem Zustand des ewigen Winters gefangen ist. Die Häuser sind mit dicken Schneeschichten bedeckt, und die Felder liegen tief unter dem Eis begraben. Die Dorfbewohner, einst stolze Jäger und Bauern, sind an den Rand der Verzweiflung getrieben, da die gnadenlose Kälte ihre Fähigkeit, Nahrung zu beschaffen und ihr Überleben zu sichern, stark beeinträchtigt.

Um Frosthaven zu helfen, steht ihr vor einer Fertigkeitsprobe. Ihr müsst die Ursache des ewigen Winters aufdecken und einen Weg finden, die Jahreszeiten wiederherzustellen. Dies könnte bedeuten, magische Erkenntnisse zu nutzen. Oder es könnte eure Überlebensfähigkeiten erfordern, um in der eisigen Wildnis nach natürlichen Phänomenen zu suchen, die das Wetter beeinflussen könnten.

Ihr müsst eine Probe auf CHARISMA & NATUR oder KRAFT & HANDWERK ablegen.

ERFOLG

Durch eure Entdeckungsgabe entdeckt ihr einen alten Frostaltar, der tief in den Tunneln einer nahegelegenen Eishöhle verborgen liegt. Der Altar kanalisiert die eisige Macht des ewigen Winters und hält das Dorf Frostgrove in seinem eisigen Griff gefangen.

Mit Tapferkeit nehmt ihr euch der Aufgabe an und zerstört den Frostaltar. Mit dem Zerschlagen des Altars löst sich auch der bitterkalte Fluch, der das Dorf jahrelang in Schnee und Eis gehüllt hat. Als Zeichen ihrer tiefen Dankbarkeit belohnen die Dorfbewohner euch mit einem fortgeschrittenen Gegenstand, der eine willkommene Ergänzung für eure Ausrüstung darstellt.

MISSERFOLG

Durch eure Entdeckungsgabe entdeckt ihr einen alten Frostaltar, der tief in den Tunneln einer nahegelegenen Eishöhle verborgen liegt. Der Altar kanalisiert die eisige Macht des ewigen Winters und hält das Dorf Frostgrove in seinem eisigen Griff gefangen. Doch leider verstärkt ihr den eisigen Zauber, der auf dem Frostaltar ruht. Die dadurch entfesselte Kraft verwandelt den bereits harten Winter in eine brutale und erbarmungslose Kälte, die selbst die widerstandsfähigsten Dorfbewohner in die Knie zwingt.

Die Dorfbewohner sehen sich gezwungen, ihre geliebten Häuser zu verlassen. Sie müssen nun eine neue Heimat in einer weniger harschen Umgebung suchen. Die Dorfbewohner bitten euch, Frosthaven ebenfalls zu verlassen. Ihr erhaltet einen Erfahrungspunkt.

S12 SCHRECKEN VON SHATTERSHIELD



In der trostlosen Landschaft der Aschenwüste liegt das Dorf Shattershield, ein Ort, der von ständiger Furcht und Ungewissheit geprägt ist. Der bössartige Goblin-Stamm, der in den nahe gelegenen Höhlen haust, hat viele explosive Fallen rund um das Dorf aufgestellt. Diese unsichtbare Gefahr hält die Dorfbewohner in ständiger Angst, ihr Leben wird zur Tortur, da jeder Schritt außerhalb ihrer Häuser einen möglichen Tod bedeutet.

Ihr steht vor einer schwierigen Prüfung. Ihr könnt die Goblins einschüchtern, um sie zur Räumung der Fallen zu zwingen und das Dorf in Ruhe zu lassen. Alternativ könntet ihr eure mechanischen Fähigkeiten oder euer Wissen über Magie anwenden, um die Fallen sicher zu entschärfen und einen sicheren Weg für die Dorfbewohner zu schaffen.

Ihr müsst eine Probe auf GEWANDTHEIT & MECHANIK oder KRAFT & HANDWERK mit einem negativen Würfel ablegen.

ERFOLG

Ob durch Einschüchterung des Goblinstammes oder durch Entschärfung der explosiven Fallen, die das Dorf bedrohen - das Dorf ist jetzt wieder sicher. Ihr brecht den Stolz und die Kampfeslust des Goblinstammes, zwingt sie dazu, ihre dunklen Absichten aufzugeben und das Dorf in Frieden zu lassen, oder ihr arbeitet euch methodisch durch das Feld der Fallen, das das Dorf umgeben hat, und ermöglicht so den Dorfbewohnern, wieder in Sicherheit zu leben und sich frei zu bewegen.

Die Dorfbewohner, die nun aufgrund eurer mutigen Aktionen in Sicherheit sind, belohnen euch mit einem fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

Anstatt die Goblins abzuschrecken oder ihre gefährlichen Fallen zu entschärfen, schürt ihr nur ihren Zorn. Das führt zu vermehrten Angriffen

und zu einer erhöhten Bedrohung durch ihre Fallen. Die Dorfbewohner sind nun in ihrer Heimat gefangen, ihr Leben von der ständigen Angst vor den Goblins überschattet.

Die Stimmung in Shattershield wird von Hoffnungslosigkeit geprägt. Die niedergeschlagenen Dorfbewohner, sehen keine andere Möglichkeit, als euch um den Abzug aus dem Dorf zu bitten. Ihr erhaltet einen Erfahrungspunkt.

SI3 AUGES DES MEERES



Die belebten Straßen und Märkte von Azureport sind Orte des Kommerzes und der Gesellschaft, aber auch des Konflikts und der Intrige. Ein korrupter Adliger hat den Plan, das Auge des Meeres, in die Stadt zu schmuggeln und es an den Höchstbietenden zu verkaufen. Dieses Artefakt hat die Macht, die Gezeiten selbst zu kontrollieren und könnte in den falschen Händen zu einer verheerenden Waffe werden.

Vor dieser Herausforderung müsst ihr eure Fähigkeiten unter Beweis stellen. Ihr könntet eure Diplomatie- und Überzeugungskünste einsetzen, um die Stadtältesten dazu zu bringen, einzugreifen. Oder ihr könntet euch auf eure Infiltrationsfähigkeiten verlassen, um heimlich in das Anwesen des Adligen einzudringen und das Auge des Meeres zu bergen.

Ihr müsst eine Probe auf GEWANDTHEIT & SCHLEICHEN oder CHARISMA & ÜBERZEUGEN mit einem negativen Würfel ablegen.

ERFOLG

Ihr schafft es entweder, die Stadtväter von der Korruption des Adligen zu überzeugen, was zu seiner Verhaftung und zur Sicherstellung des Auges des Meeres führt. Alternativ setzt ihr eure Geschicklichkeit ein, um das Anwesen des Adligen unbemerkt zu infiltrieren und das Auge zu bergen, bevor es weggeschmuggelt werden kann. Beide Maßnahmen führen zu einem Erfolg für euch.

Als Zeichen der Dankbarkeit überreichen die erleichterten Bürger von Azureport euch einen fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

Eure gutgemeinten Bemühungen, die korrupten Machenschaften des Adligen aufzudecken, haben leider unvorhergesehene Konsequenzen. Eure Versuche, entweder die Behörden zu überzeugen oder das Anwesen des Adligen zu infiltrieren, schlagen fehl und machen den Adligen auf eure Pläne aufmerksam. Dies führt dazu, dass der Adlige sein Vorhaben beschleunigt, das Auge des Meeres aus der Stadt zu schmuggeln, bevor ihr oder die Stadtwache eingreifen könnt. Trotz des Rückschlags erhaltet ihr einen Erfahrungspunkt.

S14 FEHDE VON MISTHAVEN



Inmitten der nebelverhangenen Moore der Trauernden Sümpfe, eingebettet in Pfaden und versteckten Wasserläufen, liegt das abgelegene Dorf Mithaven. Doch dieses Dorf ist durch eine bittere Fehde zweier dominanter Familien zerrissen, die das tägliche Leben mit Angst und Unsicherheit erfüllen. Die Dorfbewohner leben in ständiger Anspannung, unfähig, eine Lösung zu finden oder die wachsende Kluft zu überbrücken.

Vor dieser Herausforderung müsst ihr eure Fähigkeiten und Weisheit unter Beweis stellen. Ihr könntet eure Einsicht einsetzen, um die Ursache des Konflikts zu ergründen und die Familienfehde zu schlichten. Alternativ könntet ihr auf eure Überredungskunst und euer Verhandlungsgeschick zurückgreifen, um die verfeindeten Familien zu einem Friedensgespräch einzuladen.

Ihr müsst eine Probe auf GEWANDHEIT & MECHANIK oder CHARISMA & ÜBERZEUGEN mit einem negativen Würfel ablegen.

ERFOLG

Ihr beweist einmal mehr eure Fähigkeiten, indem ihr entweder eure Intuition oder euer Talent für Diplomatie nutzt, um die anhaltende Fehde zwischen den beiden Familien zu beenden. Ihr deckt das Problem auf, das die bittere Fehde angeheizt hat, und schafft es, den Familien zu helfen. Alternativ überredet ihr die Familien, ihre Differenzen beiseitezulegen und sich auf eine friedliche Lösung zu einigen, die für alle Beteiligten annehmbar ist.

Diese Aktionen tragen dazu bei, den Frieden in Misthaven wiederherzustellen. Die Dorfbewohner belohnen euch mit einem fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

Trotz eurer Anstrengungen, die tief verwurzelten Probleme zu lösen oder zwischen den streitenden Familien zu vermitteln, führen eure Versuche lediglich dazu, die bestehenden Spannungen zu verschärfen. Diese Wendung bedroht das friedliche Leben und die Zukunft von Misthaven.

Mit steigender Feindseligkeit und einem drohenden Konflikt verliert das Dorf seinen Glauben an eine friedliche Lösung und sieht sich einer düsteren

Zukunft entgegen. Die entmutigten Dorfbewohner bitten euch schließlich, ihr geliebtes Mithaven zu verlassen. Auch wenn die Ergebnisse nicht wie erwartet waren, lernt ihr eine wertvolle Lektion aus diesen Ereignissen und erhaltet einen Erfahrungspunkt.

S15 NEBEL DES GLOOMHARROW



Inmitten der trostlosen Ödnis der Moorlandschaften liegt das einsame Dorf Gloomharrow, eingehüllt in einen undurchdringlichen Nebel. Doch es ist nicht nur der Nebel, der den Dorfbewohnern Angst macht - innerhalb seiner dichten Schleier lauert eine Kreatur, die ihre Lieben in der Dunkelheit stiehlt. Von Angst geprägt und verzweifelt, sind die Dorfbewohner unfähig, die Geheimnisse des Nebels und des unheimlichen Wesens zu enträtseln.

Ihr steht nun vor einer Herausforderung, die sowohl Mut als auch Geschick erfordert. Ihr könntet Spurenlesen einsetzen, um die Ursache des Nebels und die Identität des Monsters aufzudecken, oder eure Überlebensfähigkeiten nutzen, um die Spuren des Wesens zu verfolgen und den Schleier des Mysteriums zu lüften.

Ihr müsst eine Probe auf ARKANA & INTUITION oder KRAFT & HANDWERK ablegen.

ERFOLG

Ihr folgt der Quelle des gespenstischen Nebels bis zu einer gut versteckten Höhle. In der Tiefe dieser geheimnisvollen Grotte entdeckt ihr ein magisches Relikt, dessen dunkle Aura ein böses Schattenwesen angezogen hat. Mit Entschlossenheit stellt ihr euch dem bedrohlichen Wesen und triumphiert letztlich (M₃₁).

Nach der Niederlage des Schattenwesens zerstört ihr das verfluchte Relikt, dessen Existenz den gefährlichen Nebel verursacht hatte. Die Dorfbewohner, die zuvor unter der bedrückenden Atmosphäre gelitten hatten, sind zutiefst dankbar. Sie belohnen euch mit einem fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

Ihr verfolgt den Nebel und stolpert über das abgelegene Versteck eines Schattenwesens. Ohne es zu beabsichtigen, stört ihr seinen düsteren Schlaf und erweckt seine tiefsitzende Wut. Das aufgeschreckte Wesen reagiert mit einem unerbittlichen Angriff auf das nahegelegene Dorf. Die friedlichen Dorfbewohner sind diesem unerwarteten Angriff nicht gewachsen, was zu schweren Verlusten führt. Nun müsst ihr euch dem Wesen in einem verzweifelten Versuch stellen, das Dorf zu schützen. Bekämpft die Schattenbestie (M₃₁).

Selbst wenn ihr überlebt, bleibt der schädliche Nebel nach dem Sieg über das Schattenwesen bestehen. Die Atmosphäre im Dorf wird immer bedrückender. Der Dorfälteste belastet euch als Verursacher des Leids. Ihr werdet verbannt und aus Gloomharrow vertrieben.

S16 FAMILIENBANDE VON SCHATTENBACH



Versteckt in den dunklen Tiefen des Flüsternden Waldes liegt das abgeschiedene Dorf Shadebrook, ein Ort, dessen Bewohner von einem unbarmherzigen Zauber heimgesucht werden, der ihre Erinnerungen an ihre Lieben stiehlt. Familienbände, Freundschaften und emotionale Verbindungen sind in einem Nebel des Vergessens verloren gegangen, der die Dorfbewohner isoliert und distanziert zurückgelassen hat.

Ihr steht vor einer entscheidenden Herausforderung: Ihr müsst eine Fertigkeitsprüfung bestehen, um die Quelle dieses mysteriösen Fluchs zu entdecken. Ihr könntet eure Magie einsetzen, um den Zauber zu brechen, oder eure Weisheit nutzen, um die Ursache des Fluchs zu ergründen.

Aber der Zauber ist tückisch und der Versuch, ihn zu brechen, birgt Gefahren. Ein Fehlschlag könnte dazu führen, dass die Erinnerungen der Dorfbewohner für immer verschwinden. Eure Aktionen könnten schwerwiegende Folgen haben.

Ihr müsst eine Probe auf ARKANA & INTUITION oder ARKANA & MAGIE ablegen.

ERFOLG

Tief im Herzen des sattgrünen Waldes, verborgen unter dem dichten Blätterdach, entdeckt ihr einen geheimnisvollen See. Dieses klare, schimmernde Nass wurde durch dunkle Magie verflucht, sodass es die Erinnerungen jedes Trinkenden raubt. Die Geschichten, das Lachen und die Tränen, die Gesichter der Liebsten, all das verschwindet in den unergründlichen Tiefen des Wassers.

Unerschrocken und fest entschlossen, der finsternen Verzauberung entgegenzutreten, führt ihr ein altes Reinigungsritual durch. Ihr zelebriert es mit solch hingebungsvoller Intensität, dass der See seinen Fluch verliert. Die wiedererlangten Erinnerungen der Dorfbewohner fließen zurück, bittersüß und doch erfüllt von Erleichterung. Aus tiefstem Herzen dankbar, belohnen sie euch mit einem fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

Tief im Herzen des sattgrünen Waldes, verborgen unter dem dichten Blätterdach, entdeckt ihr einen geheimnisvollen See. Dieses klare,

schimmernde Nass wurde durch dunkle Magie verflucht, sodass es die Erinnerungen jedes Trinkenden raubt. In einer unglücklichen Wendung verstärkt ihr die düstere Verzauberung des Teichs. Jeder Bewohner von Schattenbach sieht sich nun der bitteren Realität gegenüber, jegliche Kenntnisse seiner eigenen Vergangenheit verloren zu haben. Sie wandern wie Fremde durch ihr eigenes Dorf. Die Dorfbewohner bitten euch höflich, Schattenbach zu verlassen. Ihr erhaltet einen Erfahrungspunkt.



Verborgen in den unheimlichen Tiefen des Verschleierte Sumpfes liegt das Dorf Nebelhafen, dessen Bewohner durch einen schrecklichen Zauber dazu verdammt sind, als körperlose Erscheinungen zu existieren. Entmaterialisiert und unfähig, irgendetwas in der physischen Welt zu berühren oder zu fühlen, sind sie in einer Welt gefangen, die sie sehen, aber nicht erleben können. Sie sehnen sich nach den einfachsten Vergnügungen des Lebens, wie dem Gefühl eines warmen Feuers oder dem Geschmack eines frisch gebackenen Brotes.

Ihr steht vor einer herausfordernden Aufgabe: Ihr müsst eine Fertigkeitsprüfung bestehen, um die Quelle dieses schrecklichen Zaubers aufzudecken. Ihr könntet versuchen, eure magischen Fähigkeiten zu nutzen, um die Quelle zu finden und den Zauber zu brechen, oder ihr könntet euer Einfühlungsvermögen nutzen, um mehr über die Natur des Zaubers zu lernen und eine mögliche Heilung zu finden.

Ihr müsst eine Probe auf ARKANA & MAGIE oder ARKANA & RELIGION ablegen.

ERFOLG

Eingebettet in den dunklen Tiefen des Verschleierte Moors entdeckt ihr einen längst verlassen Tempel. Dieser Ort, vergessen von der Welt und von Ranken überwachsen, ist das finstere Refugium eines böartigen Geistes. Mit teuflischer Intention kanalisierte dieser Geist seine Macht, um einen vernichtenden Zauber über die unschuldigen Dorfbewohner zu verhängen.

Mit der Weisheit eurer Vorfahren führt ihr ein mächtiges Ritual durch. Mit arkanen Symbolen und heiligen Worten bindet ihr den böartigen Geist an den Ort und beendet dessen üble Machenschaften. Durch diese tapfere Tat kehren die Dorfbewohner in ihre ursprünglichen Formen zurück, ein Segen, den sie fast vergessen hatten. Dankbarkeit erfüllt ihre Herzen und in Anerkennung eurer Tat, belohnen sie euch mit einem fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

Eingebettet in den dunklen Tiefen des Verschleierte Moors entdeckt ihr einen längst verlassen Tempel. Dieser Ort, vergessen von der Welt und von Ranken überwachsen, ist das finstere Refugium eines böartigen Geistes. Mit teuflischer Intention kanalisierte dieser Geist seine Macht, um einen vernichtenden Zauber über die unschuldigen Dorfbewohner zu verhängen.

In einem tragischen Unglücksfall verleiht ihr dem böartigen Geist unbeabsichtigt zusätzliche Kraft, wodurch die geisterhafte Plage der Dorfbewohner sich erheblich verschlimmert.

Verständlicherweise entmutigt durch dieses Ereignis, bitten die Dorfbewohner euch, Nebelhaven zu verlassen. Ihr erhaltet einen Erfahrungspunkt.

S18 FLUCH VON GLOOMHOLLOW



Inmitten der schattigen, flüsternden Wälder verborgen liegt das abgeschiedene Dorf Gloomhollow. Die Bewohner dieses verfluchten Ortes leiden unter einer unkontrollierbaren Verwünschung, die sie dazu zwingt, ihre tiefsten Ängste und dunkelsten Geheimnisse ohne Rücksicht auf die Konsequenzen auszusprechen. Sie können nichts dagegen tun - jede Sorge, jedes dunkle Geheimnis, jede unausgesprochene Wahrheit, die sie in sich tragen, wird gnadenlos offenbart. Diese ständige Verletzlichkeit haben die Dorfbewohner in einen Zustand der Verzweiflung versetzt.

Ihr steht vor einer schwierigen Aufgabe: Ihr müsst eine Probe bestehen, um die Quelle dieses grausamen Fluches zu finden und zu beseitigen. Ihr könntet eure Magie verwenden, um das Muster des Fluches zu entziffern und aufzuheben, oder ihr könntet eure Fähigkeiten in der Diplomatie einsetzen, um mehr über die Ursprünge zu erfahren und vielleicht sogar eine Möglichkeit zu finden, ihn irgendwie beseitigen.

Ihr müsst eine Probe auf ARKANA & MAGIE oder ARKANA & EINSICHT ablegen.

ERFOLG

Im Herzen des geheimnisvollen Flüsternden Waldes entdeckt ihr einen verdrehten Baum. Hier hat eine bössartige Kreatur, gefangen in den dunklen Schatten des mächtigen Baums, ihre Fähigkeiten genutzt, um den unschuldigen Dorfbewohnern einen Fluch aufzuerlegen.

Mit Entschlossenheit und unerschütterlichem Mut führt ihr ein Bannungsritual durch, um die bösswillige Kreatur zu vertreiben. Durch eure Anstrengungen wird die dunkle Präsenz verbannt, und der lähmende Fluch, der auf den Dorfbewohnern hängt, wird gebrochen. In Anerkennung eurer Tat belohnen die Dorfbewohner euch mit einem fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

Ihr verstärkt unbeabsichtigt die bössartige Kreatur, was dazu führt, dass die unfreiwilligen Offenbarungen der Dorfbewohner von Gloomhollow intensiver und aufdringlicher werden. Die Dorfbewohner sind dem hilflos ausgeliefert.

Sie bitten euch respektvoll, aber bestimmt, Gloomhollow zu verlassen. Trotz dieser schmerzhaften Niederlage lernt ihr eine wichtige Lektion. Ihr erhaltet einen Erfahrungspunkt.

S19 SPUK VON EMBERFALL



Die trostlose Landschaft der Aschewüsten birgt viele Geheimnisse, von denen das verlassene Dorf Emberfall eines der faszinierendsten und

unheimlichsten ist. Das Dorf ist um die Ruinen eines einst majestätischen Tempels herum erbaut und ist nun in unnatürliche Dunkelheit getaucht, sein sanfter Schein nur von den geisterhaften Erscheinungen der ruhelosen Seelen durchbrochen, die dort gefangen sind. Die unerbittlichen Schreie dieser verlorenen Seelen quälen die Dorfbewohner, die machtlos sind, ihnen zu helfen.

Ihr habt eine schwierige Aufgabe vor euch: Ihr müsst eine Fertigkeitsprüfung bestehen, um die verborgenen Geheimnisse des alten Tempels zu lüften und die gefangenen Seelen zu befreien. Ihr könntet eure Fähigkeiten in der Arkanen Kunst einsetzen, um die magischen Versiegelungen zu brechen, oder ihr könntet auf euer Wissen über die Religion zurückgreifen, um die alten Riten zu entziffern und zu vollziehen, die nötig sind, um die Seelen zu befreien.

Ihr müsst eine Probe auf KRAFT & BLOCK oder CHARISMA & FÜHRUNG ablegen.

ERFOLG

Tief in den geheimnisvollen Hallen des Tempels entwirrt ihr ein jahrhundertealtes Geheimnis, das in den Stein gemeißelt und von der Zeit vergessen wurde. Ihr entdeckt ein mystisches Relikt von großer Kraft, das die Seelen der Dorfbewohner an diesen Ort bindet.

Ihr führt ein Ritual der Freiheit durch, durch welches ihr die Fesseln brecht, die die Seelen an den Ort binden. Mit jedem Wort des Rituals erleichtert ihr das Leiden der Dorfbewohner und hebt schließlich die dunkle Magie auf. Von tiefer Dankbarkeit erfüllt, belohnen die Dorfbewohner euch mit einem fortgeschrittenen Gegenstand aus dem Tempel.

MISSERFOLG

Tief in den geheimnisvollen Hallen des Tempels entdeckt ihr ein mystisches Relikt, das die Seelen der Dorfbewohner an diesen Ort bindet. Dann allerdings führt ihr unbeabsichtigt das falsche Ritual durch, was zur Folge hat, dass die bislang gefangenen Seelen in Aufruhr geraten. Anstatt Erleichterung zu erfahren, finden sie sich in einem Zustand erhöhter Aufregung wieder. Emberfall sinkt nun noch tiefer in ein bodenloses Chaos und wird zum Schauplatz einer unerwarteten Geistererscheinung.

Ihr müsst die wütenden Geister besiegen, um selbst zu überleben. Die Dorfbewohner sehen in euch die Ursache für das Unheil und verbannen euch. Bekämpft die Seelenenergie (M₃₂).

S20 EISTROLLE VON STONEHAVEN



Die Eisenspitzberge sind ein gefährliches Terrain, das nur von den Härtesten überquert wird. Hier, in dieser unwirtlichen Landschaft, liegt das abgeschiedene Dorf Stonehaven, ein Ort, der durch die konstante Belagerung durch ein Rudel furchterregender Eistrolle geprägt ist. Die Dorfbewohner sind ständig in Angst, unfähig sich gegen die unerbittlichen Angriffe der Trolle zu wehren.

Ihr steht vor einer schweren Aufgabe, bei der ihr eine Probe bestehen müsst. Einerseits könntet ihr eure Führungsqualitäten einsetzen und die Dorfbewohner versammeln, um eine Verteidigung gegen die Trolle zu bilden.

Andererseits könntet ihr eine heimlichere Herangehensweise wählen und versuchen, die Führer der Trolle auszuschalten. Dies könnte durch Täuschung, Infiltration oder sogar direkten Kampf erreicht werden. Die fehlende Führung könnte das Rudel der Trolle ins Chaos stürzen und ihnen ihre organisatorische Struktur nehmen.

Ihr müsst eine Probe auf **GEWANDTHEIT & SCHLEICHEN** oder **CHARISMA & FÜHRUNG** mit einem negativen Würfel ablegen.

ERFOLG

Im Angesicht der Gefahr findet ihr die Stärke, die Dorfbewohner zu inspirieren und zu vereinen. Gemeinsam verteidigt ihr Stonehaven gegen die bedrohlichen Kreaturen. Mit Kühnheit treibt ihr die furchteinflößenden Trolle zurück in die kalte Einöde der Berge, von wo sie gekommen sind.

Alternativ könnt ihr auch eure Fertigkeiten in der Heimlichkeit einsetzen. Ihr infiltriert das Troll-Lager und eliminiert ihre Anführer, stürzt das Lager in ein Chaos und stiftet Verwirrung unter der Horde. Als Ergebnis ziehen sich die verwirrten Trolle zurück. Für eure Tapferkeit belohnen die Dorfbewohner euch mit einem fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

Eure Handlungen führen zu unvorhergesehenen Konsequenzen. Anstatt die bedrohlichen Eistrolle zu bezwingen, werden sie nur noch wütender, ihre Angriffe intensivieren sich, und sie verursachen dem bereits geplagten Dorf Stonehaven noch größeres Leid und Zerstörung.

Die Dorfbewohner, die schon verzweifelt unter dem Joch der Eistrolche leiden, sehen sich nun mit einer noch größeren Bedrohung konfrontiert. Sie bitten euch, Stonehaven zu verlassen. Obwohl die Situation düster ist, gewinnt ihr dennoch eine wichtige Lektion und erhaltet einen Erfahrungspunkt.

S21 SCHATTEN VON GRABMORGEN



Während eurer Reise durch die unheimlichen und nebelverhangenen Moore des Murkwraith Fenns entdeckt ihr das abgelegene Dorf Grabmorgen. Die Dorfbewohner hier leben unter einem düsteren Fluch, der ihre Schatten zum Leben erweckt und sie gegen ihren Willen handeln lässt.

Eure Aufgabe erfordert eine sorgfältige Ausführung. Ihr müsst eine Probe bestehen, um die Quelle der schattenhaften Plage aufzudecken. Diese Prüfung könnte eine Kombination aus Magie, Untersuchung und Taktik erfordern, um die Natur des Fluchs zu verstehen und einen Weg zu finden, ihn zu brechen.

Ihr müsst eine Probe auf CHARISMA & NATUR oder ARKANA & INTUITION ablegen.

ERFOLG

Im dunklen Herzen des Finsternebel-Sumpfes stoßt ihr auf eine verborgene Krypta, ein schauerlicher Ort, wo ein böartiger Schattenmagier seine dunklen Kräfte kanalisiert hat. Mit Entschlossenheit stellt ihr euch der finsternen Entität entgegen und wagt euch in die Tiefe dieser düsteren Krypta. Ihr stellt euch dem Schattenmagier im Kampf und, indem ihr seine Machtquelle zerstört, gelingt es euch, seinen dunklen Einfluss zu brechen und den Fluch zu beenden.

Diese heldenhafte Tat erlaubt es den Dorfbewohnern, die Kontrolle über ihre Schatten zurückzugewinnen und sich von der finsternen Magie des Schattenmagiers zu befreien. Zum Zeichen ihrer Dankbarkeit belohnen die Dorfbewohner eure Gruppe mit einem seltenen Gegenstand. Ihr erhaltet einen fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

Im dunklen Herzen des Finsternebel-Sumpfes stoßt ihr auf eine verborgene Krypta, ein schauerlicher Ort, wo ein böartiger Schattenmagier seine dunklen Kräfte kanalisiert hat. Durch ein Unglück stärkt ihr versehentlich den böartigen Schattenmagier, der seine dunkle Magie kanalisiert und die Schatten der Dorfbewohner noch böartiger und unkontrollierbarer werden lässt.

Die Bewohner von Grabmorgen sind nun dazu verdammt, gegen ihre eigenen finsternen Manifestationen zu kämpfen. Ihr Leben wird von der ständigen Bedrohung durch ihre dunklen Doppelgänger bestimmt. Mit schwerem Herzen bitten die verängstigten Dorfbewohner euch, Grabmorgen zu verlassen. Ihr gewinnt dennoch wertvolle Einsichten aus dieser schwierigen Probe. Ihr erhaltet einen Erfahrungspunkt

S22 MARODEURE VON SANDLAUF



Während eurer Reise durch die lebensfeindlichen, von der Sonne verbrannten Weiten der endlosen Wüste, stoßt ihr auf das abgelegene Dorf Sandlauf. Die Dorfbewohner sind ständig auf der Hut, da sie von den gnadenlosen Überfällen einer Bande rücksichtsloser Wüstenräuber heimgesucht werden. Sie leben in ständiger Angst, ihre Ressourcen sind ständig ausgedünnt und ihre Sicherheit ist durch die endlosen Angriffe der Räuber bedroht.

Ihr müsst eine Fertigkeitsprüfung bestehen, um entweder eine listige Verteidigungsstrategie zu entwerfen oder die Räuber durch Einschüchterung dazu zu bringen, ihre Überfälle zu beenden.

Ihr müsst eine Probe auf KRAFT & HANDWERK oder KRAFT & BLOCK mit einem negativen Würfel ablegen.

ERFOLG

Im Schatten der Bedrohung durch Marodeure, findet ihr euren Erfolg entweder durch die Konstruktion ausgeklügelter Verteidigungsanlagen, die den brutalen Eindringlingen einen starken Widerstand entgegensetzen, oder durch das mutige Aufeinandertreffen mit den Angreifern selbst. Wenn ihr euch für die Verteidigung entscheidet, entstehen beeindruckende Strukturen, die die Marodeure abschrecken und Sandlauf vor zukünftigen Übergriffen bewahren. Wenn ihr hingegen den direkten Konfrontationsweg wählt, steht ihr den marodierenden Angreifern furchtlos gegenüber, eure Stärke lässt sie zurückweichen und schließlich ihre Kampagne des Schreckens gegen Sandlauf aufgeben.

Sandlauf ist sicher, und die Dorfbewohner sind von tiefer Erleichterung erfüllt. In Anerkennung eurer Tapferkeit und eures Einsatzes für ihr Dorf, belohnen die Dorfbewohner euch mit einem fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

Eure Versuche, die Verteidigungsanlagen zu verstärken oder die Marodeure durch Tapferkeit und Macht einzuschüchtern, gehen schief und führen dazu, dass die Wüstenbanditen nur noch wütender und gewalttätiger werden. Mit jedem neuen Angriff sinkt die Hoffnung der Dorfbewohner, während die Marodeure ihr Territorium verteidigen.

Infolge der eskalierenden Gewalt und Verwüstung bitten die Dorfbewohner von Sandlauf euch mit schweren Herzen, ihr Dorf zu verlassen. Ihr habt eine wertvolle Lektion gelernt und erhaltet einen Erfahrungspunkt.

S23 PLÜNDERUNG IN BOGSHADOW



Ihr reist durch die düsteren, feuchten Tiefen des Murkwood Mire und entdeckt das Dorf Bogshadow. Es liegt im Herzen des Sumpfes, eingehüllt

in Nebel und in ständiger Angst vor einer brutalen Gruppe von Plünderern, die in einer nahegelegenen Festung hausen. Die Dorfbewohner sind nicht in der Lage, die anhaltenden Überfälle und Plünderungen dieser Marodeure abzuwehren und leben in einem Zustand ständiger Unsicherheit.

Ihr müsst entweder genug Kraft zeigen, um die Plünderer davon abzuhalten, das Dorf weiter zu belästigen, oder ihr müsst euch heimlich in die Festung der Marodeure schleichen und Sabotageakte durchführen, um ihre Angriffe zu untergraben.

Ihr müsst eine Probe auf GEWANDTHEIT & SCHLEICHEN oder CHARISMA & EINSCHÜCHTERN mit einem negativen Würfel ablegen.

ERFOLG

Entweder richtet ihr euren durchdringenden Blick auf die Banditen und füllt ihre Herzen mit Furcht, bis sie schließlich ihre düsteren Pläne, das Dorf zu terrorisieren, aufgeben, oder ihr schleicht euch mit der Leichtigkeit eines Fuchses in ihr Versteck. Dort, verborgen in den Schatten, sabotiert ihr gekonnt ihre Operationen und hinterlasst genug Chaos, um ihre Angriffe zu lähmen und sie zur Flucht zu zwingen. So oder so, die Bedrohung ist gebannt und die Bewohner von Sandlauf können endlich aufatmen.

Die Bewohner belohnen euch mit einem fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

Euer Versuch, die Marodeure entweder einzuschüchtern oder ihr Versteck zu sabotieren, entfacht nur das Feuer ihres Zorns. Eure Provokationen führen dazu, dass die Banditen ihre schrecklichen Bemühungen verstärken, das friedliche Dorf Bogshadow zu terrorisieren.

Hoffnungslosigkeit hängt schwer über Bogshadow, als die verzweifelten Dorfbewohner euch bitten, das Dorf zu verlassen. Trotz des Scheiterns bietet diese Erfahrung eine wertvolle Lektion, ein Zeichen für das unberechenbare Abenteuers. Aus diesem Grund erhaltet ihr einen Erfahrungspunkt.

S24 MORDE VON DÜSTERBRUNN



Ihr stapft durch das dichte, dornige Unterholz des Flüsternden Waldes und entdeckt das abgeschiedene Dorf Düsterbrunn, das von tiefen Schatten umhüllt ist. In jüngster Zeit ist die Gemeinschaft von einer Reihe ungeklärter Morde heimgesucht worden. Jeder Mord ist ebenso grausam wie rätselhaft, mit den Opfern, die in unerklärlicher Stille und ohne sichtbaren Kampf getötet wurden.

Die Dorfbewohner sind verängstigt und misstrauisch. Ihr findet euch in der Mitte eines unheimlichen Mysteriums wieder. Ihr müsst eure Intuition, euren Scharfsinn und vielleicht sogar einige eurer magischen Fähigkeiten einsetzen, um die Identität des Mörders aufzudecken.

Ihr müsst eine Probe auf GEWANDTHEIT & SCHLEICHEN oder ARKANA & INTUITION ablegen.

ERFOLG

Nach akribischer Untersuchung und gründlicher Suche entdeckt ihr Hinweise, die euch helfen, dem Mysteriums Form zu verleihen. Der wahrhaftige Übeltäter entpuppt sich als ein listiger Doppelgänger, eine heimtückische Kreatur, die sich geschickt unter die ahnungslosen Dorfbewohner von Nebelhaven geschlichen hat. Mit schlauer List und entschlossener Hingabe entlarvt ihr schließlich den Doppelgänger, ein wahrer Triumph der Gerechtigkeit gegen die Dunkelheit.

In einem entscheidenden Moment fangt ihr den Doppelgänger ein. Damit ist die schreckliche Mordserie, die das Dorf geplagt hat, beendet. Die Erleichterung ist fast greifbar in den Straßen von Düsterbrunn. In Anerkennung eurer Taten belohnen die dankbaren Dorfbewohner euch mit einem fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

In einem unglücklichen Missverständnis beschuldigt ihr einen unschuldigen Dorfbewohner als den Mörder, was eine Welle von Chaos durch Düsterbrunn schickt. Der Alltag der Gemeinde wird durch diesen Vorfall noch stärker ins Wanken gebracht, und das Vertrauen in euch beginnt zu bröckeln. In diesem Moment der Schwäche und Verwirrung greift der wahre Schuldige, ein listiger Doppelgänger, seine Chance und setzt seine mörderische Serie fort.

Die schreckliche Wendung der Ereignisse lässt den Doppelgänger die Situation zu seinem Vorteil nutzen. Er beschuldigt euch, die Urheber der Verbrechen zu sein, was euer Ansehen weiter untergräbt. Die Dorfbewohner vertreiben euch aus Düsterbrunn. Inmitten dieser Ungerechtigkeit erhaltet ihr jedoch einen Erfahrungspunkt.

S25 ALBTRÄUME VON SCHLEIERHAIN



Ihr schlagt euch durch das dichte Unterholz des Finsterwurz-Waldes und stoßt auf das verborgene Dorf Schleierhain. Die Dorfbewohner, die ihr trifft, sind bleich, mit dunklen Ringen unter den Augen und einem Ausdruck tiefer Verzweiflung auf den Gesichtern. Sie berichten von schrecklichen Albträumen, die sie quälen, sobald sie einschlafen. Die Dorfbewohner sind erschöpft und an den Rand des Zusammenbruchs getrieben.

Ihr steht vor einer herausfordernden Probe. Ihr müsst eure magischen Fähigkeiten, euren Scharfsinn und eure Empathie einsetzen, um die Quelle dieser traumatisierenden Albträume zu entdecken und zu neutralisieren. Vielleicht handelt es sich um einen bösen Hexer, der die Dorfbewohner aus Rache verzaubert hat, oder um ein dunkles Relikt, das versehentlich aus einer alten Ruine geborgen wurde und nun seine dunkle Magie in die Träume der Dorfbewohner sendet.

Ihr müsst eine Probe auf GEWANDTHEIT & SCHLEICHEN oder ARKANA & WISSEN ablegen.

ERFOLG

Ihr entdeckt eine verborgene Seite von Schleierhain - einen verzauberten Talisman. Dieser unheilvolle Gegenstand hat auf unerklärliche Weise die Ängste der Dorfbewohner kanalisiert und sie als lebendige Albträume zum Leben erweckt. Jeder Mondschein wird zur Kulisse für grausame Szenarien, die aus den tiefsten, dunkelsten Befürchtungen der Menschen entspringen.

Ihr zerstört den Talisman, worauf der Fluch aufgehoben wird. Die Albträume verblassen, und die Dorfbewohner können endlich wieder friedliche Nächte ohne Angst und Qualen verbringen. Überwältigt von Dankbarkeit belohnen die Dorfbewohner euch mit einem fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

Ihr entdeckt eine verborgene Seite von Schleierhain - einen verzauberten Talisman. Dieser unheilvolle Gegenstand hat auf unerklärliche Weise die Ängste der Dorfbewohner kanalisiert und sie als lebendige Albträume zum Leben erweckt. Unheil bricht in Schleierhain aus, als ihr in euren Bemühungen, den verfluchten Talisman zu zerstören, ihn versehentlich stärkt. Die schattenhaften Ängste der Dorfbewohner werden noch

intensiver, sie durchdringen die feine Linie zwischen Traum und Wirklichkeit und treiben die Dorfbewohner an den Rand des Wahnsinns.

Die Situation wird unerträglich, und ihr seht euch gezwungen, Schleierhain zu verlassen. Für eure Rolle in dieser tragischen Wendung der Ereignisse erhaltet ihr einen Erfahrungspunkt.

S26 KÄLTE VON FROSTSCHLEIER



Ihr kämpft euch durch die schneeverwehten Weiten der Eiskalten Ödnis, als ihr auf das abgeschiedene Dorf Frostscheier stoßt. Die Häuser sind dick mit Eis überzogen und die Bewohner sind von einer ständigen Kälte umgeben, die selbst durch das dickste Fell und die wärmsten Feuer nicht vertrieben werden kann. Sie zittern ständig, ihre Gesichter sind blau angelaufen und ihre Bewegungen sind langsam und gequält. Sie sind vom Kälteeinfluss erschöpft und verzweifeln an ihrer hoffnungslosen Situation.

Ihr müsst eure Intelligenz und eure Magie nutzen, um die Quelle dieses unnatürlichen Winters zu finden und zu beseitigen.

Ihr müsst eine Probe auf KRAFT & HANDWERK oder ARKANA & WISSEN ablegen.

ERFOLG

Tief unter dem frostigen Boden des Dorfes entdeckt ihr eine verborgene Eishöhle. Innerhalb dieser kalten Katakomben hat ein böartiger Frostgeist seine magischen Kräfte kanalisiert. Trotz der beißenden Kälte und der bedrückenden Dunkelheit führt ihr ein riskantes Ritual durch. Ihr schmelzt mit Bedacht das Eiskristallherz des Geistes und beruhigt damit seine ruhelose Natur.

Mit dem Abschluss des Rituals erfüllt eine spürbare Wärme die frostige Höhle und das gesamte Dorf. Der böartige Frostgeist, nun besänftigt und seiner grausamen Kraft beraubt, löst sich auf und das eisige Leid endet endgültig. Dankbar für die Rettung belohnen die Dorfbewohner eure Gruppe mit einem fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

Tief unter dem frostigen Boden des Dorfes entdeckt ihr einen böartigen Frostgeist. Anstatt ihn zu besänftigen, entfesselt ihr nur seine eisige Rache,

welche die ohnehin schon leidenden Dorfbewohner von Frostscheier noch stärker in ihrem Griff hält. Die Kälte, die bereits erbarmungslos ihren Tribut gefordert hatte, intensiviert sich zu einer unerträglichen Qual, die sowohl den Körper als auch die Seele jedes Dorfbewohners verschlingt.

In ihrer Verzweiflung und ihrem Leid bitten die Dorfbewohner euch, ihr Heim zu verlassen. Als kleines Trostpflaster für das erlittene Leid erhaltet ihr einen Erfahrungspunkt.

S27 STURM VON STAUBHAFEN



Ihr reist durch die lebensfeindlichen Weiten der Verlassenen Sande, als ihr auf das Dorf Staubhafen stößt. Die Häuser, Straßen und eigentlich alle Gegenstände sind von einer dicken Schicht Sand bedeckt, den ein Sandsturm unaufhörlich aufwirbelt. Dieser unnatürliche Sandsturm lässt nichts unberührt, erodiert Gebäude, zerstört die Ernten und zermürbt die Moral der Dorfbewohner.

Ihr müsst die Quelle dieses ewigen Sturms ausfindig machen und neutralisieren. Vielleicht wird der Sturm durch einen uralten Wüstengeist hervorgerufen, oder vielleicht ist eine magische Ikone, die in den Ruinen vergraben liegt, die Ursache.

Ihr müsst eine Probe auf CHARISMA & FÜHRUNG oder ARKANA & WISSEN ablegen.

ERFOLG

Tief im Gewirr des Sandsturms findet ihr ein uraltes Totem. Dieses Mysterium hat seit Jahrhunderten die Kraft des Windes und des Sandes in sich kanalisiert und diesen gewaltigen Sturm geschaffen. In einer Mischung aus Tapferkeit und Entschlossenheit nehmt ihr euch der Aufgabe an, das Totem zu demontieren und damit die uralten Energien zu zerstreuen.

Mit dem Niedergang des Totems wird der Sandsturm endlich gebändigt. Eine ungewohnte Stille breitet sich aus, und das Dorf kehrt in einen friedvollen Zustand der Ruhe zurück. Die Dorfbewohner sind zutiefst dankbar und belohnen euch mit einem fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

Tief im verwirrenden Gewirr des Sandsturms findet ihr ein uraltes Totem. Dieses Mysterium längst vergangener Zeiten hat seit Jahrhunderten die Kraft des Windes und des Sandes in sich kanalisiert und diesen gewaltigen Sturm geschaffen. Durch ein Missgeschick erhöht ihr versehentlich die Kraft des Totems, anstatt sie zu bannen. Die Wucht des Sandsturms verstärkt sich und wird noch verheerender und unaufhaltsamer. Ein unerbittlicher Hagel aus Sand und Wind zerstört alles in seinem Weg und zwingt die hilflosen Dorfbewohner dazu, ihre Häuser zu verlassen.

Belastet von der Ironie, dass eure Bemühungen zu einer Katastrophe geführt haben, erhaltet ihr einen Erfahrungspunkt.

S28 PROPHEZEIUNG VON LOREWOOD



In den dichten Wäldern des Grünen Hains stolpert ihr über das Dorf Lorewood. Dort versuchen die Bewohner, eine rätselhafte alte Prophezeiung zu entschlüsseln, die von der Ankunft eines mächtigen Übels kündet. Die

Dorfbewohner sind unsicher, wie sie diese verschlungenen Worte deuten können, um sich auf das drohende Unheil vorzubereiten.

Hier ist eure Rolle entscheidend: Ihr steht vor der Wahl, entweder auf euer Wissen über alte Überlieferungen zurückzugreifen, um Licht ins Dunkel der Prophezeiung zu bringen, oder eure Führungsstärke zu nutzen, um die Gemeinschaft zu motivieren. Je nachdem, welchen Weg ihr wählt, könnt ihr entweder den tiefen Dank der Dorfbewohner erlangen oder sie ungewollt ins Chaos stürzen.

Ihr müsst eine Probe auf **ARKANA & WISSEN** oder **CHARISMA & FÜHRUNG** mit einem negativen Würfel ablegen.

ERFOLG

Entweder ihr entschlüsselt die Prophezeiung, welche das Wesen des großen Übels sowie die Wege zu seiner Abwehr offenbart, oder ihr ruft die Dorfbewohner zusammen, um unter einem gemeinsamen Plan die heraufziehende Gefahr abzuwehren.

Als Zeichen ihrer Dankbarkeit überreichen die Dorfbewohner euch ein Buch des alten Wissens. Dieses Buch birgt nicht nur tiefe Geheimnisse, sondern enthält auch 2 entscheidende Hinweise.

MISSERFOLG

Eure Versuche, die Prophezeiung zu entschlüsseln und die Dorfbewohner zu einen, stürzen Lorewood nur tiefer ins Chaos. Das Dorf bleibt unvorbereitet, mit Bewohnern, die sich dem drohenden Übel stellen müssen.

Inmitten der Verzweiflung wenden sich die besorgten Dorfbewohner an euch mit der Bitte, Lorewood zu verlassen. Ihr erhaltet einen Erfahrungspunkt.

S29 BIBLIOTHEK VON SILBERSCHATTEN



Ihr wagt euch tief in die gespenstischen Ruinen der ehemals prächtigen Stadt Silberschatten und entdeckt eine uralte Bibliothek, verborgen hinter einer mit komplizierter Magie versiegelten Tür. Die Bibliothek enthält mächtige Zaubersprüche und altes Wissen, das für euch von unschätzbarem Wert sein könnte.

Ihr könnt versuchen, euer Wissen über alte Legenden und Mythen zu nutzen, um das Rätsel des magischen Siegels zu lösen. Dies könnte das Übersetzen von alten Schriften erfordern, das Erkennen von historischen Symbolen oder das Anwenden von arkanem Wissen. Alternativ könntet ihr versuchen, eure Fertigkeiten im Schlösserknacken und im Umgang mit magischen Fallen einzusetzen, um die Verzauberung zu umgehen.

Ihr müsst eine Probe auf GEWANDTHEIT & MECHANIK oder ARKANA & WISSEN mit einem negativen Würfel ablegen.

ERFOLG

Ihr arbeitet akribisch daran, die Geheimnisse des Siegels zu entschlüsseln. Die komplexen Symbole und Runen sind eingebettet in ein Rätsel, das Jahrhunderte altes Wissen und Geschichte erfordert, um es zu lösen. Dank eures Geschicks knackt ihr schließlich die Sperre. Die Türen der Bibliothek öffnen sich mit einem lauten Knarren und enthüllen eine Schatzkammer des Wissens, die seit Jahrhunderten unberührt geblieben ist.

Innerhalb der prächtigen Hallen der Bibliothek entdeckt ihr Schriftrollen und staubige Bücher, die vergessenes Wissen enthalten. Erhaltet 2 Hinweise, die euch auf eurem Abenteuer helfen werden.

MISSERFOLG

Eure Versuche, das kryptische Rätsel zu entziffern und die verschlossene Tür zu öffnen, nehmen eine unerwartete Wendung. Statt des ersehnten Eintritts in die Bibliothek entfesseln eure Aktionen ein weitaus dunkleres Geheimnis. Hinter der Tür verborgen, in den Tiefen der Bibliothek, war ein Vampir von großer Macht eingekerkert, der nun, nach Jahrhunderten der Gefangenschaft, entfesselt wird.

Die Macht des Vampirs entfesselt ein Chaos, das durch die gesamten Ruinen von Silberschatten wirbelt. Nun steht ihr vor einer gewaltigen Herausforderung. Bekämpft den Vampir (M33).

S30 SCHATTEN DES WYVERN



Als ihr euch euren Weg durch die gefährlichen Klippen des Heulenden Passes bahnt, macht ihr eine Entdeckung: das abgelegene Dorf Stonehold,

das mühsam in das eigentliche Gerippe des Berges gemeißelt wurde. Das gespenstische Echo der stillen Straßen zeugt von einer Bedrohung, die einen Schatten auf jeden Herd wirft. Von den drohenden Gipfeln darüber hat ein rachsüchtiger Wyvern die Region für sich beansprucht. Seine unheilvolle Präsenz hat das Leben in Stonehold zum Erliegen gebracht.

Das Biest geschickt und heimlich zu umgehen, ist nur eine eurer Optionen. Die andere besteht darin, euch dem Wyvern zu stellen, mit allen Gefahren, die dies mit sich bringt. Wenn man den Legenden glaubt, die in vergessenen Ecken der Region geflüstert werden, gab es auch Geschichten über die verborgenen Schwächen des Wyverns.

Ihr müsst eine Probe auf ARKANA & WISSEN oder CHARISMA & EINSCHÜCHTERN mit einem negativen Würfel ablegen.

ERFOLG

Mit einer brennenden Entschlossenheit in euren Augen steht ihr vor einer Wahl, die das Schicksal von Stonehold verändern könnte. Ihr könntet eure gesammelte Macht und Stärke heraufbeschwören. Alternativ könntet ihr tief in alte Schriften eintauchen, um vergessenes Wissen zu entdecken, ein Hinweis auf die Verwundbarkeit des Geschöpfes, welches der Schlüssel sein könnte, diese Bedrohung ohne Blutvergießen zu besiegen.

Als die Rufe des Wyverns in der Ferne verhallten, kamen die Dorfbewohner aus ihren Zufluchtsorten, Dankbarkeit in jedem Blick. Mit Ehrfurcht überreichte der Dorfälteste euch einen fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

Mit unzureichender Strategie und Weitsicht fachten eure tapferen Bemühungen, den Wyvern entweder zu überwältigen oder seine verborgene Schwäche auszunutzen, nur die Flammen seiner Wut an. Der Himmel über

Stonehold verdunkelte sich, als das erzürnte Geschöpf einen stürmischen Angriff auf das Dorf entfesselte.

Der einst widerstandsfähige Geist der Dorfbewohner von Stonehold war zerschlagen. Im Schatten eurer unbeabsichtigten Fehler wurdet ihr gebeten, das Dorf zu verlassen. Ihr erhaltet einen Erfahrungspunkt.

S31 TYRANNEI VON SCHATTENBACH



Ihr erkundet das nebelige Veilwood und stoßt auf das Dorf Schattenbach. Unter der repressiven Herrschaft eines tyrannischen Barons leben die Bewohner von Schattenbach ein Leben voller Leid und Verzweiflung. Die Dorfbewohner sind gebrochen und gezwungen, jeder Laune des Barons zu gehorchen.

Ihr müsst den tyrannischen Baron entweder durch Überredungskünste oder Einschüchterung davon überzeugen, seine Kontrolle über das Dorf aufzugeben. Ihr könntet versuchen, den Baron durch diplomatische Mittel zu überreden, indem ihr eure Fähigkeiten in Verhandlung nutzt. Alternativ könntet ihr versuchen, den Baron einzuschüchtern, indem ihr eure Kampffähigkeiten und körperliche Präsenz einsetzt.

Ihr müsst eine Probe auf CHARISMA & EINSCHÜCHTERN oder CHARISMA & ÜBERZEUGEN mit einem negativen Würfel ablegen.

ERFOLG

Egal ob durch geschickte Überredungskunst oder durch eine beeindruckende Demonstration von Stärke, es gelingt euch, den gnadenlosen Baron zu zügeln. Ihr veranlasst ihn dazu, seine Fehler zu reflektieren und das tyrannische Regime zu beenden. Vielleicht ist es Reue oder vielleicht nur Angst, aber der Baron gibt schließlich seine Kontrolle über das Dorf auf.

In der Folge wird das Dorf ein Ort der Freiheit und des Friedens, in dem seine Bewohner endlich ohne Angst und Leiden leben können. Dankbar für die Befreiung, die ihr ihnen ermöglicht habt, belohnen die Dorfbewohner euch mit einem fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

Trotz eurer Bemühungen, den eisernen Griff des Barons auf Schattenbach zu lockern, intensivieren eure Versuche nur seine tyrannische Herrschaft. Anstatt nachzugeben, reagiert der Baron mit noch größerer Härte und Unterdrückung, eine bittere Reaktion auf die Herausforderung seiner Autorität.

Die Dorfbewohner sind demoralisiert und von den ständigen Misshandlungen entmutigt. Sie bitten euch, Schattenbach zu verlassen. Obwohl ihr scheitert, habt ihr dennoch eine wertvolle Lektion gelernt. Dafür erhaltet ihr einen Erfahrungspunkt.



Am Fuße des imposanten Rabengipfels, wo die aufragenden Klippen scheinbar den Himmel selbst küssen, liegt das rätselhafte Dorf Nighthollow. Die Einwohner von Nighthollow tragen das Gewicht ihrer Ängste wie einen schweren Mantel. In ihrer Verzweiflung haben sie ihr Schicksal einem urzeitlichen Wesen aus Schatten und Bosheit anvertraut, deren eifriger Kult ein Zeugnis ihrer Hoffnung auf einen Schutz gegen die unsichtbaren Schrecken ist. Während ihr euch durch das Dorf schlängelt, dessen Kopfsteinpflaster von einer Mischung aus altem Ritual und frischer

Besorgnis durchtränkt ist, steht ihr vor der gewaltigen Aufgabe, den Schleier des Geheimnisses zu durchdringen, der die Seele von Nighthollow gefangen hält. Das Aufdecken der geheimnisvollen Wurzeln des Kults könnte entweder das Vertrauen zementieren, oder, wenn nicht mit äußerster Vorsicht gehandhabt, den Zorn einer Gemeinschaft heraufbeschwören.

Ihr müsst eine Probe auf CHARISMA & ÜBERZEUGEN oder CHARISMA & EINSCHÜCHTERN ablegen.

ERFOLG

Durch sorgfältige Untersuchungen und scharfe Intuition deckt ihr die Schichten des Betrugs auf, die das Dorf gefangen genommen haben. Es war nicht bloßer Glaube oder alte Rituale, die ihren Schatten auf die Einwohner geworfen hatten, sondern die gerissenen Manipulationen eines böartigen Dämons. Dieser Meister der Illusionen hatte ein so kunstvolles und mächtiges Bild der Täuschung gewoben, dass die Dorfbewohner in seiner Falle gefangen waren, ihre Hingabe verdreht und ihre Wahrnehmung verformt wurde, um die dunklen Begierden des Dämons zu erfüllen.

Als der Schleier der Illusion zu wanken begann, wurde das finstere Antlitz des Dämons offenbart, und ein Kampf des Willens und der Klugheit begann. Ihr zerschlugt die falsche Realität und befreit Nighthollow von den Ketten seines fehlgeleiteten Kults. Ihr habt einen fortgeschrittenen Gegenstand erlangt.

MISSERFOLG

Beim Navigieren durch Nighthollow tretet ihr unwissentlich auf tief verwurzelte Empfindlichkeiten und entzündet so einen Funken des Zorns unter den Dorfbewohnern. Dieser Zorn gipfelt in einer zeremoniellen Beschwörung. Aus der Tiefe ihrer Hingabe rufen sie das Dämonenwesen herbei, das sie verehren. Als es aus den wirbelnden Nebeln der Beschwörung

auftaucht, strahlt die Kreatur eine beeindruckende Macht aus, genährt und gestärkt durch den Glauben derer, die sie gerufen hatten. Ihr zieht eure Waffen. Bekämpft die verräterische Gestalt (M₃₄).

BUCH DER WILDNIS-GESCHICHTEN

W01 PFORTE DES FLÜSTERNS



Während ihr durch eine öde Landschaft zieht, unter einem Himmel, der von einer unheimlichen Sonne erhellt wird, entdeckt ihr eine merkwürdige Anomalie. Der Wind, der über das karge Land weht, scheint das Flüstern längst vergessener Geschichten mit sich zu tragen, eine stumme Erinnerung an Zeiten, die von der Welt vergessen wurden.

Dort, unerwartet inmitten des trostlosen Feldes, erhebt sich ein alter Steinbogen. Die Oberfläche des Bogens ist dicht mit kryptischen Inschriften überzogen, die in komplexen Mustern eingraviert sind, ihre Bedeutung verborgen in den Tiefen der Vergangenheit. Der Anblick des Bogens weckt sowohl Neugierde als auch Vorsicht.

Ein zartes, überirdisches Summen hallt von den Steinen wider und die Luft um den Bogen scheint mit subtiler, aber deutlich spürbarer Energie zu schimmern. Diese pulsierende Energie scheint euch zu rufen, euch dazu zu verleiten, die verborgenen Geheimnisse des Bogens zu enthüllen.

Als ihr euch dem Bogen nähert, wird das Raunen des Windes lauter, fast als würde es zu euch sprechen. Es trägt Andeutungen und Hinweise mit sich, Rätsel, die gelöst werden müssen, um den wahren Zweck des Bogens zu verstehen.

Ihr müsst eine Probe auf ARKANA & INTUITION oder GEWANDHEIT & MECHANIK ablegen.

ERFOLG

In einer beeindruckenden Ausstellung eurer Runenkenntnisse gelingt es euch, die Bedeutung der uralten Glyphen zu entschlüsseln und zu erkennen, dass der geheimnisvolle Torbogen tatsächlich ein Portal zu einem verborgenen Gewölbe ist. In diesem sagenumwobenen Versteck liegen Schätze verborgen, die nur darauf warten, von euch entdeckt zu werden. Mit Entschlossenheit aktiviert ihr das Portal und enthüllt einen Weg in eine Schatzkammer.

Eingebettet zwischen glänzenden Münzen und Edelsteinen entdeckt ihr eine seltene Reliquie. Zusätzlich findet ihr eine kleine Truhe, die mit wertvollen Edelsteinen gefüllt ist, die im Licht der Kammer funkeln. Ihr erhaltet einen einfachen Gegenstand und ein Gold für eure Bemühungen.

MISSERFOLG

Trotz eurer besten Absichten deutet ihr die uralten Glyphen fehl, was zu ungeahnten Konsequenzen führt. Statt das Portal zu öffnen, setzt ihr versehentlich eine mächtige Schutzbarriere in Gang. Plötzlich wird die Stille durch das Beben der Erde unterbrochen, als steinerne Wächter aus dem Boden auftauchen. Sie wirken uralt, kraftvoll und entschlossen, den Torbogen um jeden Preis zu verteidigen. Bekämpft den uralten Steinwächter (M18).

Trotz der schwierigen Umstände gelingt es euch, die steinernen Wächter zu besiegen. Aber der Sieg ist bitter, als ihr erkennt, dass euer Kampf den Torbogen weiter in seinem magischen Schutzfeld versiegelt hat.

W02 VERSAMMLUNG DES LEITENDEN LICHTS



Eure Reise durch die Wildnis führt euch in ein kleines Dorf, in dem die Versammlung des Leitlichts, eine Elitegruppe weiser und einflussreicher Anführer der Region, als Hüter der Relikte des Dorfs dient. Eines dieser Relikte ist der Mittelpunkt zahlreicher Gerüchte und Legenden. Es soll die Kraft besitzen, kluge Entscheidungen zu treffen und andere mit unerschütterlicher Klarheit zu leiten. Der Besitz dieses Artefakts könnte den Verlauf eurer Mission entscheidend beeinflussen.

Die Stadt ist geprägt von Streitigkeiten zwischen verschiedenen Fraktionen, deren Interessen und Ambitionen aufeinanderprallen. Um das Artefakt in eure Hände zu bekommen, steht euch eine schwierige Aufgabe bevor - ihr müsst diese konkurrierenden Gruppen vereinen und einen gemeinsamen Nenner finden. Ihr müsst sie dazu inspirieren, trotz ihrer Unterschiede zusammenzuarbeiten und die anhaltende Krise, die die Stadt plagt, zu überwinden.

Es ist an euch, durch euer diplomatisches Geschick und eure Führungsqualitäten zu beweisen, dass ihr würdige Hüter des Relikts seid.

Ihr müsst eine Probe auf **CHARISMA & FÜHRUNG** oder **CHARISMA & ÜBERZEUGEN** mit einem negativen Würfel ablegen.

ERFOLG

Inmitten der heftigen Auseinandersetzungen gelingt es euch, die Streitigkeiten der Stadt zu schlichten. Ihr seid in der Lage, die verschiedenen Fraktionen zusammenzubringen, indem ihr gemeinsame Interessen aufzählt und die Bürger ermutigt, ihre Differenzen beiseitezulegen und gemeinsam gegen die drohende Krise anzugehen. Dieses bemerkenswerte Handeln verdient euch den tiefen Respekt und die Anerkennung der ehrwürdigen Versammlung des Leitenden Lichts. Als Belohnung für eure Weisheit und Führung erhaltet ihr einen fortgeschrittenen Gegenstand.

Als ihr die Stadt verlasst, seid ihr von einem neuen Gefühl der Weisheit erfüllt. Ihr habt gesehen, wie Zusammenarbeit und Einheit eine Gemeinschaft stärken können. Dieses neu erworbene Verständnis verleiht euch eine Vorteilsmarke.

MISSERFOLG

Ihr scheitert tragischerweise in eurem Bestreben, die entzweiten Fraktionen der Stadt zu versöhnen. Anstatt die Kluft zu überbrücken und Einheit zu fördern, verschärft ihr mit euren Handlungen die bereits gespannten Beziehungen. Die Stadt, einst ein Ort des friedlichen Miteinanders, wird nun von Konflikten zerrissen. Ihr seht euch mit der immensen Herausforderung konfrontiert, Ordnung in das Chaos zu bringen und die Schäden zu beheben.

Um dieser beunruhigenden Situation Herr zu werden, müsst ihr eine Reihe von schwierigen Begegnungen bewältigen, die eure Fähigkeiten und euren Mut auf die Probe stellen. Bekämpft den Soldaten (M₂₄) und danach den Kommandanten (M₂₂).

W03 BRÜCKE DER VERHALLENDEN ECHOS



Als ihr ein karges, steiniges Terrain durchschreitet, das vom beißenden Duft von Schwefel und Asche durchdrungen ist, findet ihr euch vor einer scheinbar unüberwindbaren Schlucht wieder. Eine bröckelnde Steinbrücke spannt sich wie eine zerbrechliche Lebensader über den gähnenden Abgrund und ist verziert mit längst verblassten Wandmalereien, die eindrucksvoll den Aufstieg und Untergang einer längst vergessenen Zivilisation dokumentieren.

Mit jedem Schritt, den ihr der Brücke näherkommt, scheint sich der raue Wind zu wandeln und trägt nun ein leises Murmeln mit sich. Es sind die Stimmen längst verstorbener Seelen, deren Geschichten in die Mauern eingemeißelt und nun Teil des ewigen Windes geworden sind.

Um die überaus fragil wirkende Brücke sicher zu überqueren, ist nun mehr als nur Mut und körperliche Geschicklichkeit gefordert. Ihr müsst euch den Wandgemälden widmen, sie entschlüsseln und die Geschichte interpretieren, die sie offenbaren.

Indem ihr die kryptischen Botschaften der Wandgemälde entschlüsselt und das Erbe der vergangenen Zivilisation ehrt, könnt ihr hoffen, die Brücke unversehrt zu überqueren und eure Reise fortzusetzen.

Ihr müsst eine Probe auf ARKANA & WISSEN oder KRAFT & HANDWERK ablegen.

ERFOLG

Ihr macht euch mit weiser Vorsicht daran, die uralten Wandgemälde zu untersuchen. Durch eure Betrachtung entschlüsselt ihr die Geschichte einer längst vergessenen Zivilisation und beginnt, die Geheimnisse der Brücke zu enthüllen. Bei näherem Hinsehen entdeckt ihr ein ausgeklügeltes Muster in den Steinarbeiten der Brücke, das verborgene Hinweise auf die sicheren Schritte offenbart, die ihr bei der Überquerung befolgen müsst.

Mit der neu entdeckten Anleitung bewegt ihr euch gekonnt und sicher über die Brücke. Am Ende dieser gefährlichen Passage entdeckt ihr eine kleine, unauffällige Nische. In ihr verbirgt sich ein fortgeschrittener Gegenstand.

MISSERFOLG

Ihr widmet euch der Aufgabe, die Wandgemälde zu entschlüsseln, doch eure Bemühungen führen zu keinem greifbaren Ergebnis. Die Bildsprache und

die verblassten Farben der Kunstwerke widerstehen einer klaren Interpretation, und die Geschichte, die sie bergen, bleibt unzugänglich. Trotz eures Scheiterns lasst ihr euch nicht entmutigen und versucht stattdessen, die halsbrecherische Brücke zu überqueren. Doch gerade als ihr euren Weg fortsetzt, gibt ein Abschnitt der Struktur unter dem Gewicht eurer Schritte nach und bricht in den Abgrund. In Sekundenbruchteilen findet ihr euch am Rande des tödlichen Abgrunds wieder, mit nichts als der schroffen Felswand als einzige Rettung vor dem tiefen Fall.

Zu eurem Entsetzen wird eure prekäre Situation noch weiter verschlimmert als ein Schwarm aggressiver, anderweltlicher Kreaturen aus den dunklen Tiefen emporsteigt und euch belagert. Bekämpft den Anderweltler (M09).

Selbst wenn ihr es schafft, die Kreaturen zu besiegen, werdet ihr mit einer niederschmetternden Wahrheit konfrontiert: Die Brücke, euer einziger Weg vorwärts, ist nun unpassierbar.

W04 HÖHLE DES EISGEBUNDENEN HERZENS



Ihr beginnt eure Reise durch eine eisige Tundra, wo endlose Schneefelder und das Heulen der gnadenlosen Winde eine Umgebung von eindringlicher Kälte schaffen. Mitten in dieser Einöde stoßt ihr auf die sagenumwobene Grotte des Gefrorenen Herzens, ein antikes Refugium, das als letzte Ruhestätte eines Artefakts dient.

Um das Relikt zu erlangen, steht euch eine monumentale Herausforderung bevor. Ihr müsst euch durch die verwehende Wildnis der Tundra kämpfen.

Die Kälte ist jedoch nicht die einzige Bedrohung in diesem vergessenen Land. Ihr müsst auch den furchteinflößenden Eisbestien trotzen, die in dieser unerbittlichen Wildnis ihr Zuhause gefunden haben. Diese Jäger wachen über die Grotte mit einer unnachgiebigen Hingabe.

Ihr müsst eine Probe auf KRAFT & HANDWERK oder GEWANDHEIT & SCHLEICHEN ablegen.

ERFOLG

Mit Ausdauer überwindet ihr die erbarmungslosen Bedingungen der Tundra. Ihr trotzts den beißenden Winden und der beißenden Kälte. Mit jedem Atemzug dringt ihr tiefer in das frostige Ödland vor, immer wachsam gegenüber den Eiskreaturen, die in dieser unwirtlichen Wildnis heimisch sind. Nach zahlreichen Herausforderungen und Begegnungen mit diesen schrecklichen Bestien gelingt es euch schließlich, das Ziel eurer Reise zu erreichen.

In der eisigen Dunkelheit der Höhle entdeckt ihr den Talisman, den ihr so unermüdlich gesucht habt. Das eisgebundene Herz liegt vor euch, sein kühles Leuchten erfüllt die gesamte Kammer und verleiht dem Ort eine fast überirdische Aura. Ihr erhaltet einen fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

Die gnadenlose Tundra fordert ihren Tribut von euch. Die scharfen Winde und die unerbittliche Kälte setzen euch zu, während ihr euch durch den unendlichen Schnee kämpft. Die schimmernden Eiskreaturen, wahrhaftige Alpträume aus Frost und Schatten, lauern hinter jeder Schneeverwehung und unter jedem Eisblock, stets bereit, euch zu überfallen. Es ist eine erbarmungslose Reise, geprägt von unaufhörlichen Kämpfen und ständigem Überlebenskampf gegen die extreme Kälte. Bekämpft die Steppenbestie (M14).

Ihr überlebt zwar die Begegnung, seid jedoch erschöpft, unterkühlt und demoralisiert. Der Weg zur Höhle des eisgebundenen Herzens bleibt euch versperrt.

W05 SANKTUARIUM DES HEILIGEN SIEGELS



Ihr betretet einen alten und verlassenen Tempel, dessen erodierende Wände Zeugen der Zeit sind. Seine unheimliche Atmosphäre deutet auf eine

Vielzahl von Geheimnissen und Gefahren hin, die in seinem Inneren lauern. Dieser heilige Ort, einst den Göttern gewidmet, ist nun von der Stille der Vergessenheit beherrscht. Tief in seinem Inneren verbirgt sich das legendäre Sanktuarium des Heiligen Siegels, in dem der seit langem vergessene Kristall des Everlight schlummert.

Um den Kristall in eure Hände zu bekommen, müsst ihr einen komplexen Weg durch die verschlungenen Gänge des Tempels navigieren, seine tückischen Fallen überwinden und die ständig präsenten Gefahren vermeiden. Ob es nun das schroffe Terrain ist, das euch dazu zwingt, auf jedem Schritt aufzupassen, oder die heimtückischen Schatten, die jederzeit zum Leben erwachen und angreifen könnten, der Tempel ist ein wahres Labyrinth des Grauens.

Ihr müsst eine Probe auf GEWANDTHEIT & MECHANIK oder ARKANA & RELIGION mit einem negativen Würfel ablegen.

ERFOLG

Ihr zeigt bemerkenswerte Geschicklichkeit, während ihr die Gänge des alten Tempels durchquert. Jeder Schritt, jede Bewegung wird sorgfältig abgewogen, jede Falle mit geübter Präzision entschärft. Eure Anstrengungen zahlen sich aus, als ihr das im Herzen des Tempels verborgene Sanktuarium erreicht. In seiner Mitte liegt das Siegel, ein Inbegriff alter Weisheit. Als Belohnung für eure Bemühungen erhaltet ihr einen fortgeschrittenen Gegenstand.

Als ihr den Tempel verlasst, tragt ihr nicht nur das heilige Siegel bei euch, sondern habt auch eine wertvolle Lektion gelernt. Um eure Entwicklung zu kennzeichnen, erhaltet ihr eine Vorteilsmarke.

MISSERFOLG

Ihr versucht die verschlungenen Gänge des alten Tempels zu durchqueren. Trotz eurer Bemühungen löst ihr die tödlichen Fallen aus, deren Klänge durch die Tunnel hallen und die schlafenden Wächter des Tempels aufwecken. Wie ein dunkler Schatten fallen sie über euch her und zwingen euch in eine erbitterte Konfrontation. Bekämpft den Tempelwächter (M22).

Im schrecklichen Nachgang des Kampfes findet ihr den Tempel vor euch versperrt. Mit hängenden Köpfen müsst ihr den Tempel mit leeren Händen verlassen. Als Erinnerung an eure Niederlage erhaltet ihr eine Nachteilsmarke.



Ihr begebt euch auf eine Reise in einen verwunschenen Wald, dessen gewaltige alte Bäume von einer tiefen Verbundenheit mit den mystischen Kräften sprechen, die das Universum durchziehen. Die Flora und Fauna des Waldes sind reich und vielfältig, mit seltenen Pflanzen und exotischen Kreaturen. Die Luft ist mit der Süße von Blüten und dem erdigen Duft des Waldes gefüllt, untermalt von dem sanften Flüstern der Blätter.

Tief im Herzen des Waldes befindet sich eine Lichtung, bekannt als der Kreis des Druiden. Es ist ein Ort, der in den Legenden als Heimat des Buches des Erzdruiden erwähnt wird, das einst einem bekannten Waldhüter gehörte.

Die Lichtung ist jedoch nicht einfach zu finden. Sie ist durch eine Reihe von magischen Barrieren geschützt. Diese Hindernisse sind mit Rätseln und Herausforderungen gespickt, die euer Wissen, eure magische Kraft und eure Cleverness auf die Probe stellen.

Ihr müsst eine Probe auf ARKANA & MAGIE oder CHARISMA & NATUR ablegen.

ERFOLG

Mit eurer beeindruckenden Beherrschung der magischen Künste und eurer ausgeklügelten List gelingt es euch, die komplizierten Barrieren zu überwinden. Jede gelöste Prüfung und jedes überwundene Hindernis tragen dazu bei, euer Wissen und eure Fähigkeiten zu festigen. Schließlich erreicht ihr das Herz des Hains, wo das begehrte Buch des Erzdruiden sicher aufbewahrt wird.

Voller Ehrfurcht nehmt ihr das Buch in die Hand und fühlt die Kräfte der natürlichen Magie, die darin verborgen liegt. Nach diesem bedeutsamen Moment der Erkenntnis erhaltet ihr zwei Hinweise.

MISSERFOLG

Eure Versuche, die geschickt konstruierten Barrieren zu überwinden, scheitern auf entmutigende Weise. Jedes Mal, wenn ihr glaubt, einen Durchbruch erzielt zu haben, findet ihr euch in einem noch verwirrenderen Irrgarten wieder. Eure Beharrlichkeit wird auf die Probe gestellt, während ihr euch immer tiefer in die rätselhaften Strukturen des Hains verirrt.

Der bittere Geschmack des Scheiterns hinterließ eine bleibende Narbe in euren Herzen. Ihr erhaltet eine Nachteilsmarke. Doch trotz dieses Rückschlags erkennt ihr die Lektionen, die ihr aus diesem Erlebnis ziehen könnt. Ihr erhaltet einen Erfahrungspunkt.

W07 HÖHLE DER PURPURROTEN SCHLANGE



Ihr erreicht eine gesetzlose Grenzstadt, deren staubige Straßen und schroffen Einwohner eine Atmosphäre der Gefahr schaffen. Die Stadt ist ein Sammelbecken für die Verbrecher und die Gesetzlosen der Region. In jedem Schatten scheinen Intrigen zu lauern.

Tief in den Gewölben unter der Stadt verbirgt sich die legendäre Höhle der Karmesinroten Schlange. Es ist ein Tummelplatz für die berüchtigtsten Verbrecher der Stadt, und der Ort, an dem sie ihre dunkelsten Pläne schmieden. In den Tiefen dieser Höhle soll ein mächtiger Gegenstand verborgen sein.

Um das Artefakt zu bergen, müsst ihr euch auf die gefährliche Reise durch die Unterwelt der Stadt begeben. Ihr müsst die Entschlossenheit aufbringen, euch den gefährlichen Bewohnern der Stadt zu stellen und eure Dominanz zu beweisen.

Darüber hinaus müsst ihr die Geheimnisse lüften, die hinter der Fassade der Stadt verborgen liegen. Nur indem ihr die Wahrheit ans Licht bringt, könnt ihr hoffen, das Vertrauen der Stadtbewohner zu gewinnen und letztlich das Relikt zu bergen.

Ihr müsst eine Probe auf CHARISMA & EINSCHÜCHTERN oder GEWANDHEIT & SCHLEICHEN ablegen.

ERFOLG

Ihr schlängelt euch geschickt durch die Dunkelheit, durch das labyrinthische Netzwerk der Unterwelt. Trotz der drohenden Gefahr und der ständigen Beobachtung gelingt es euch, genug Mut zu fassen, um eure Dominanz gegenüber den zwielichtigen Gestalten, die die dunklen Gassen bevölkern, zu behaupten.

Eure Entschlossenheit wird belohnt, als ihr schließlich die geheime Eintrittstür zur "Höhle der Purpurroten Schlange" öffnet. Mit dem Artefakt

sicher in eurem Besitz verlasst ihr die gefährliche Unterwelt und kehrt an die Oberfläche zurück. Ihr erhaltet einen fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

Mit jedem falschen Schritt in der Unterwelt der Grenzstadt steigt das Misstrauen und der Zorn ihrer kriminellen Bewohner. In den verschlungenen Gassen dieser schattenhaften Welt wird jede eurer Bewegungen beobachtet und jede Aktion bewertet. Trotz eurer besten Bemühungen stolpert ihr in die komplexen Machenschaften der Unterwelt und zieht die Aufmerksamkeit der zwielichtigen Gestalten auf euch, welche die düsteren Straßen bevölkern.

Euer Scheitern löst eine Lawine von Problemen aus, die sich in einem feindlichen Zusammentreffen mit den Einwohnern der "Höhle der Purpurroten Schlange" gipfeln. Bekämpft die Stadstreicher (Mo5).

Während ihr gegen die Herausforderungen kämpft, realisiert ihr zu eurem Bedauern, dass das Auge der Schlange unerreichbar in den Tiefen der Höhle verborgen bleiben wird.

W08 WÜSTENRUINEN DER EWIGEN SONNE



Ihr durchquert eine unerbittliche Wüste, in der die gnadenlose Sonne stetig auf das unendliche Meer aus goldenem Sand scheint. Inmitten dieser nahezu lebensfeindlichen Umgebung stoßt ihr auf die stummen Zeugen einer einst prächtigen und mächtigen Zivilisation, die hier einst lebte.

Das Zentrum dieser Ruinen wird von einem Obelisken dominiert, der als die Säule der Ewigen Sonne bekannt ist. Dieses antike Monument ragt aus dem

Sand empor, seine Oberfläche mit seltsamen Symbolen und Hieroglyphen bedeckt, die in den harten Stein gemeißelt sind.

Um die Geheimnisse des Obeliskens zu entschlüsseln und Zugang zum Inneren zu erhalten, müsst ihr eine uralte Schrift enträtseln. Dies wird sicherlich keine leichte Aufgabe sein, da der Text wahrscheinlich in einer längst vergessenen Sprache geschrieben wurde.

Aber mit Geduld, Intelligenz und vielleicht auch ein wenig Glück könntet ihr das Geheimnis entschlüsseln und die Säule der Ewigen Sonne entriegeln.

Ihr müsst eine Probe auf ARKANA & WISSEN oder CHARISMA & FÜHRUNG ablegen.

ERFOLG

Mit scharfem Intellekt und zusammengeführter Expertise gelingt es euch, den Text zu enträtseln. Die Zeichen entwirren sich und enthüllen einen verborgenen Mechanismus, der tief in der Struktur des Obeliskens versteckt ist.

Mit vorsichtiger Hand bewegt ihr die entdeckte Konstruktion. Ein tiefes Grollen durchdringt die Gegend, während die Sperre nachgibt und den Pfeiler der Ewigen Sonne öffnet. Ein glänzendes Artefakt, Zeugnis vergangener Zeiten, wird euch enthüllt. Ihr nehmt einen fortgeschrittenen Gegenstand an euch.

MISSERFOLG

Mit großer Anstrengung versucht ihr, den alten Text zu entschlüsseln, der die Geheimnisse des Pfeilers der Ewigen Sonne schützt. Die komplexen Zeichen und Strukturen widerstehen jedoch euren Bemühungen und führen euch schließlich auf einen gefährlichen Irrweg. Trotz eurer Hoffnungen, das Rätsel zu lösen, gelingt es euch nicht, das Geheimnis zu lüften.

Im Gegenteil, eure ungeschickten Versuche aktivieren unbeabsichtigt ein Verteidigungssystem, das in den staubigen Ruinen schlummert. Plötzlich findet ihr euch inmitten eines Kampfes wieder. Bekämpft die Ruinenwächter (M15).

Solltet ihr es schaffen, die Bedrohungen zu überleben und den erbarmungslosen Wüstenruinen zu entkommen, erwartet euch die ernüchternde Einsicht, dass der Pfeiler der Ewigen Sonne weiterhin fest verschlossen bleibt.

W09 SCHMIEDE DER FROSTGEBANNTEN



Ihr findet euch inmitten der steilen und felsigen Gipfel einer gewaltigen Gebirgskette wieder. Die Luft ist hier sehr dünn und der Wind heult durch die zerklüfteten Schluchten. Aber inmitten dieser unwirtlichen Schönheit liegt ein verborgenes Geheimnis, das nur darauf wartet, enthüllt zu werden.

Versteckt in einer schroffen Klippe entdeckt ihr den Eingang zu einer riesigen Höhle, die von einem beeindruckenden Eiswurm bewacht wird. Der Wurm, obwohl er wild und furchterregend aussieht, zeigt Zeichen von

Intelligenz und fordert euch auf, eine Reihe von Rätseln zu lösen, die in die eisigen Wände der Höhle eingraviert sind. Als Belohnung für euer Können und eure Intelligenz verspricht der Wurm, euch einen sicheren Durchgang zur verzauberten Schmiede zu gewähren, die tief im Inneren der Höhle verborgen ist.

Die Rätsel sind anspruchsvoll und vielschichtig und erfordern von euch einen scharfen Verstand, umfangreiches Wissen und effektive Teamarbeit.

Ihr müsst eine Probe auf ARKANA & WISSEN oder KRAFT & HANDWERK ablegen.

ERFOLG

Mit scharfen Verstand schafft ihr es, die komplizierten Rätsel zu lösen und den Eiswurm zu beeindrucken. Mit jedem gelösten Rätsel wächst seine Achtung vor euch, bis er schließlich seine Zustimmung signalisiert und den Weg zur verzauberten Schmiede frei gibt.

In der feurig-glühenden Hitze der Schmiede, umgeben von dem kühlen Leuchten von Eis und Schnee, habt ihr die einmalige Gelegenheit, eines eurer Ausrüstungsteile mit einer mächtigen Verzauberung zu versehen. Ihr erhaltet eine Verzauberung.

MISSERFOLG

Mit jedem verfehlten Versuch, die Rätsel zu lösen, wächst die Ungeduld des Eiswurms. Sein eisiges Herz wird immer kälter, als er euch mit Verachtung ansieht. Die Missachtung seiner heiligen Schmiede lässt ihn vor Zorn erbeben. Der Wurm greift euch in einem tosenden Sturm aus Eis und Frost an. Bekämpft den Jungdrachen (M17).

Solltet ihr es schaffen, den tobenden Wurm zu besiegen und euch den Zugang zur Schmiede zu erzwingen, werdet ihr feststellen, dass die Magie

der Schmiede verschwunden ist. Sie flackert und ihre Flammen zittern unkontrollierbar ohne ihren Wächter.

W10 DER VERLASSENE TEMPEL



Ihr findet euch inmitten einer weiten Sumpflandschaft wieder, wo die Luft von einem bedrückenden Gefühl der Schwermut erfüllt ist und der sumpfige

Boden unter euren Füßen nachgibt. Dunkle, trübe Gewässer prägen die Szenerie und erzeugen eine Atmosphäre von Verzweiflung.

Tief im Herzen dieses Gebiets sollen die Ruinen eines verlassenen Tempels liegen, halbversunken in den Tiefen des Sumpfes. Legenden zufolge beherbergt dieser Tempel ein Artefakt. Aber ihn zu erreichen ist alles andere als einfach.

Ihr müsst euch zunächst durch den gefährlichen Sumpf kämpfen, immer auf der Hut vor den unvorhersehbaren Gefahren, die unter der Oberfläche lauern. Ihr müsst gefährliche Kreaturen meiden und euch gegen die feindseligen Geister behaupten, die den Tempel bewachen.

Doch selbst dann ist eure Aufgabe noch nicht abgeschlossen. Denn das Artefakt wird sicherlich auch durch Fallen geschützt sein.

Ihr müsst eine Probe auf **GEWANDTHEIT & MECHANIK** oder **CHARISMA & FÜHRUNG** ablegen.

ERFOLG

Mit eurem Können schafft ihr es, die schlammigen Tiefen des Sumpfes zu durchqueren. Mit wachem Auge für das heimtückische Terrain trotz ihr den verfluchten Geistern, die im Schatten seiner dunklen Gewässer lauern.

Schließlich erreicht ihr euer Ziel: den verlassenen Tempel, der in den Tiefen des Sumpfes verborgen liegt. Mit Vorsicht betretet ihr das alte Heiligtum und nehmt das Artefakt in Besitz, das im Inneren bewacht wird. Ihr erhaltet einen fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

Ihr werdet vom sumpfigen Gelände überwältigt, da ihr die zahlreichen Fallen und Gefahren unterschätzt habt, die in seinen feuchten Tiefen lauern.

Schattenhafte Wesen, angezogen vom Lärm und der Unruhe, stürzen sich mit großer Wut auf euch. Bekämpft den Seelenpeiner (M₁₃).

Als ihr euch endlich aus dem feuchten Griff des Sumpfes befreit, stellt ihr mit wachsender Verzweiflung fest, dass der verlassene Tempel, den ihr gesucht habt, verschwunden ist. Der Schock wiegt schwer, und ihr seid gezwungen, eure nächste Aktion sorgfältig zu überdenken.

WII GALERIE DES MITTERNACHTSERBSTÜCKS



Ihr durchquert einen Wald, als ihr auf ein imposantes Gebäude trefft. Inmitten dieses prächtigen Herrenhauses, wo ein korrupter Adliger einen opulenten Maskenball abhält, befindet ihr euch in einer Welt voller Rätsel und Intrigen. Ausgeschmückte Hallen und kostümiertes Gefolge schaffen eine Atmosphäre von Unterhaltung und Täuschung.

Innerhalb des Herrenhauses liegt die legendäre Galerie des Mitternachtserbstücks, eine geheime Schatzkammer voller Kuriositäten, die

der korrupte Adlige über viele Jahre hinweg gesammelt hat. Es wird gemunkelt, dass sich unter diesen Schätzen ein besonderer Gegenstand befindet.

Allerdings ist die Beschaffung dieses Artefakts alles andere als einfach. Ihr müsst zunächst das Herrenhaus infiltrieren, was angesichts der zahlreichen Wachen und Sicherheitsmaßnahmen eine enorme Herausforderung darstellt. Dann müsst ihr euch unter die Gäste des Maskenballs mischen und dabei eure wahre Identität verbergen, um nicht entdeckt zu werden.

Ihr müsst eine Probe auf **GEWANDTHEIT & SCHLEICHEN** oder **CHARISMA & EINSCHÜCHTERN** mit einem negativen Würfel ablegen.

ERFOLG

Mit Heimlichkeit und Tarnung gelingt es euch, in das prunkvolle Herrenhaus einzudringen. Ihr mischt euch unter die Gäste und bewegt euch unauffällig durch die Menge, stets auf der Hut vor den wachsamen Augen der Wachen. Mit jedem Schritt kommt ihr eurem Ziel näher. Nach einer Reihe von riskanten Manövern und kritischen Momenten gelingt es euch schließlich, das Artefakt an euch zu reißen. Zum Zeichen eures Triumphs erhaltet ihr einen fortgeschrittenen Gegenstand.

Als ihr das imposante Herrenhaus verlasst, tragt ihr ein neues Gefühl von Verschlagenheit und Subtilität in euch. Ihr erhaltet eine Vorteilsmarke.

MISSERFOLG

Eure ehrgeizige Absicht, euch in das stolze Herrenhaus einzuschleichen, endet in einem Fiasko. Euer Versuch scheitert kläglich und zieht die Aufmerksamkeit der Wachen auf sich. Der Tumult unter den Gästen,

hervorgerufen durch euer ungeschicktes Verhalten, führt dazu, dass ihr auffliegt. Bekämpft den Wächter des Herrenhauses (M₀₂).

Nach der strapaziösen Konfrontation gelingt es euch, mit knapper Not zu entkommen, nur um dann feststellen zu müssen, dass das kostbare Artefakt weiterhin unerreichbar in der Galerie verborgen bleibt. Ihr erhaltet eine Nachteilsmarke.

WI2 LICHTUNG DES HERZHOLZ-WEISEN



Inmitten eines uralten Waldes, wo die Bäume gigantische Schatten werfen, entdeckt ihr eine verborgene Lichtung. In dieser Lichtung steht ein Baum, der älter ist als alle anderen, bekannt als der Herzhholz-Weise. Dieser Baum ist ein lebendiges, fühlendes Wesen, das angeblich das Wissen aller Zeitalter besitzt.

Aber um Zugang zu diesem Wissen zu erhalten und die Geheimnisse des Waldes zu enthüllen, müsst ihr zuerst eine Probe bestehen. Der Herzhholz-

Weise fordert euch auf, einen seltenen, lebensspendenden Harz zu holen, der nur in einem weit entfernten Hain im tiefsten Teil des Waldes zu finden ist.

Dieser Hain ist jedoch ein Ort voller Gefahren und Herausforderungen. Ihr müsst euren Einfallsreichtum auf die Probe stellen, um die vielen Hindernisse zu überwinden, die sich euch in den Weg stellen.

Und selbst wenn ihr den Hain erreicht, müsst ihr noch herausfinden, wie ihr den kostbaren Harz extrahieren könnt, ohne euch selbst oder den Hain zu schädigen.

Ihr müsst eine Probe auf CHARISMA & NATUR oder GEWANDHEIT & SCHLEICHEN ablegen.

ERFOLG

Mit Tapferkeit und Scharfsinn meistert ihr die versteckten Gefahren der Wildnis und entdeckt schließlich den mystischen Hain, in dem das kostbare Elixier des Grünherz gedeiht. Eure Entschlossenheit und Ausdauer belohnen euch mit dem lebensspendenden Harz, den ihr so dringend benötigt.

Als ihr schließlich dem ehrwürdigen Herzholz-Weisen den gesammelten Harz präsentiert, werdet ihr mit Wohlwollen empfangen. Ihr erhaltet Zugang zu dem unermesslichen Wissen des Baumes. Die gewonnenen Einsichten erweisen sich als ein nützlicher Hinweis auf eurer Reise.

MISSERFOLG

Im verzweigten Labyrinth des Waldes scheitert ihr kläglich daran, den verborgenen Hain zu finden. Euer anfänglicher Optimismus verwandelt sich rasch in Frustration, als ihr die Orientierung verliert und euch immer tiefer in den unbekannten Teil des Waldes verirrt. Euer Umherirren bleibt nicht

unbemerkt; die geheimnisvollen und bedrohlichen Bewohner des Waldes, von deren Anwesenheit ihr nur dunkle Vermutungen hattet, werden auf euch aufmerksam.

Die bittere Enttäuschung, das begehrte Elixier des Grünherz nicht gefunden zu haben, lässt die Stimmung sinken. Diese missliche Lage führt zu einer Nachteilsmarke. Trotzdem gewinnt ihr aus dieser Misere eine wertvolle Lektion. Ihr erlangt einen Erfahrungspunkt.

W13 GROTTE DER GEISTER



Tief unter der Erde, auf der ihr wandelt, erstreckt sich ein ausgedehntes Höhlensystem, ein Ort von geheimnisvoller und faszinierender Beschaffenheit, erhellt durch leuchtende Pilze, die ein gespenstisches Licht abgeben. Ihr, die mutigen Abenteurer, erkundet diese verborgene Welt und findet schließlich eine abgelegene Grotte. In dieser Grotte funkeln tausende von Kristallen an Wänden und Decke und strahlen ein ätherisches Summen aus - ein betörendes Schauspiel von unheimlicher Schönheit.

Im Herzen der Grotte thront der Kristall der Echos. Doch der Weg zu ihm ist beschwerlich und voller Gefahren. Das Höhlensystem gleicht einem Labyrinth aus verwinkelten Tunneln und gefährlichen Abgründen, in dem man sich leicht verirren kann. Zu allem Überfluss sind die Höhlen von Wächtergeistern bevölkert, die das Artefakt vor Eindringlingen schützen.

Um den Kristall der Echos zu beanspruchen, müsst ihr zunächst die verschlungenen Pfade der Höhlen meistern, die vielfältigen Gefahren überwinden, die euch darin erwarten, und schließlich einen Weg finden, die Wächtergeister zu besänftigen oder zu überlisten.

Ihr müsst eine Probe auf **GEWANDTHEIT & SCHLEICHEN** oder **KRAFT & HANDWERK** ablegen.

ERFOLG

Mit Ausdauer gelingt es euch, das Höhlensystem zu durchqueren. Die dunklen Gänge sind voller Gefahren und unbekannter Wächtergeister. Doch durch sorgfältiges Vorgehen und respektvolle Gesten besänftigt ihr diese mystischen Wesen und sichert euch einen gefahrlosen Weg tief in das Herz des Höhlenkomplexes.

In einer geheimen Kammer, wo die Wände mit dem schimmernden Licht von tausenden Kristallen übersät sind, erhebt ihr den Kristall der Echos. Dieses mächtige Artefakt, ein leuchtender Stein, der die flüsternden Stimmen der Vergangenheit zu bergen scheint, gehört nun euch. Mit dem Kristall in eurem Besitz, erhaltet ihr einen fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

Ihr steht vor einer entmutigenden Aufgabe, als ihr versucht, das verwinkelte Höhlensystem zu durchqueren. Eure Anstrengungen werden sogar noch durch die Schrecken der Dunkelheit und die unvorhersehbaren Reaktionen der Wächtergeister erschwert. Anstatt diese übernatürlichen Hüter zu

besänftigen, stören eure Bemühungen deren ewige Ruhe und versetzen sie in Wut.

Als Reaktion auf diese unwillkommenen Eindringlinge beschwören die Geister einige Elementarwächter, um euch anzugreifen und aus ihrem Refugium zu vertreiben. Ihr müsst die verräterische Gestalt (M₃₄) bekämpfen.

Solltet ihr es schaffen, die Elementarwächter zu besiegen und der Grotte zu entkommen, erkennt ihr zu eurer Bestürzung, dass der Kristall der Echos seine magischen Eigenschaften verloren hat.

WI4 HÜTTE DER RITUALE



Tief in den Schatten eines Sumpfes entdeckt ihr eine alte, auf Stelzen errichtete Hütte. Sie steht als stille Zeugin inmitten des trüben Wassers, ihre dunklen Holzrahmen von Moos und Zeit gezeichnet. Ein einsames, flackerndes Licht brennt in ihrem Inneren und erweckt den Eindruck, dass trotz des verlassenem Äußeren doch noch etwas Leben in dieser Behausung steckt.

Mit jeder vorsichtigen Annäherung wird deutlich, dass diese Hütte mehr ist als nur eine verlassene Unterkunft. Sie enthält ein uraltes Wissen, das von Generation zu Generation in Büchern und Schriftrollen weitergegeben wurde.

Die Texte enthüllen das Geheimnis eines längst vergessenen Rituals, das entweder eine unermessliche Macht freisetzen oder einen verheerenden Fluch entfesseln könnte. Sie sind schwierig und kompliziert, in einer Sprache geschrieben, die fast vergessen ist und voller metaphorischer Aussagen und verwirrender Rätsel steckt.

Ihr müsst eine Probe auf ARKANA & RELIGION oder ARKANA & MAGIE ablegen.

ERFOLG

Ihr erfüllt die Herausforderung, die in den uralten Schriften verborgen ist. Mit Intelligenz und Einsicht entschlüsselt ihr die längst vergessene Sprache und führt das Ritual aus. Eure Mühen und euer Respekt vor den Überresten vergangener Zivilisationen zahlen sich aus, als ihr die Gunst dieser mächtigen, aus der Zeit gefallenen Gottheit gewinnt.

Als Belohnung für eure Beharrlichkeit und euren Glauben offenbart sich die Gottheit. Sie verleiht euch einen kostbaren Segen, der eure Reise von nun an erleichtern wird. Dank der Gunst der Gottheit erhaltet ihr einen wertvollen Hinweis.

MISSERFOLG

Trotz eurer besten Bemühungen scheitert ihr daran, die komplexen Schriften zu entschlüsseln. Ihr führt das Ritual falsch aus, was zu einer Missachtung der vergessenen Gottheit führt. Eure Fehlinterpretation der

Texte und die nachlässige Durchführung des Rituals verärgern die Gottheit, die ihren Unmut durch das Entfesseln eines Zaubers offenbart.

Infolge des Zorns der Gottheit, werdet ihr von einem Schwarm giftiger Sumpfinsekten überfallen, die aus den dunklen Ecken des Heiligtums hervorbrechen und euch angreifen. Bekämpft den Moorschwarm (Mo7). Solltet ihr die Stärke finden, die Insekten zu besiegen und dem Zauber zu entkommen, erwartet euch eine weitere Ernüchterung. Die Bücher und Schriftrollen, die ihr so hoffnungsvoll untersucht hattet, zerfallen zu Staub, was eure Chance auf weitere Erkenntnisse unmöglich macht.

W15 HÖHLE DES ORAKELS



Inmitten eines giftigen Sumpfes, wo die Luft schwer und stickig von Miasma ist und der schlammige Boden unter euren Füßen ständig weicht, findet ihr euch in einer Situation der Täuschung und Gefahr wieder. Die immerwährende Finsternis und das unheimliche Summen der Sumpfkreaturen erschaffen eine unnachgiebige Atmosphäre der Bedrohung und Unsicherheit.

Verborgen in den Pfaden dieses Sumpfes liegt der geheime Unterschlupf des Vergessenen Orakels. Es ist eine verborgene Oase, die sich vor den Augen der Unwissenden verbirgt, umhüllt von dichten Dornenbüschen und bewacht von gefährlichen Sumpfwesen. In seinem Inneren wird ein Artefakt aufbewahrt - das Auge des Orakels.

Doch den Unterschlupf zu erreichen, ist eine Aufgabe, die nur wenigen gelingt. Um das Auge des Orakels zu bergen, müsst ihr zunächst den Sumpf durchqueren und seine Kreaturen überwinden. Und selbst wenn ihr es schafft, den Unterschlupf zu erreichen, müsst ihr euch den Prüfungen des Orakels selbst stellen.

Ihr müsst eine Probe auf GEWANDTHEIT & MECHANIK oder KRAFT & HANDWERK ablegen.

ERFOLG

Trotz der vielen Gefahren und Hindernisse gelingt es euch voranzukommen. Ihr erkennt und entschärft die hinterlistigen Fallen, die von den schlaunen Kreaturen des Sumpfes gelegt wurden. Ihr schafft es, die gefährlichen Wesen, die darin lauern, zu überlisten, und findet schließlich den Ort, an dem das Orakel haust.

Mit Klugheit gelingt es euch, das Auge des Orakels zu beschaffen. Mit diesem fortgeschrittenen Gegenstand in eurem Besitz seid ihr besser für die Herausforderungen gerüstet, die noch vor euch liegen.

MISSERFOLG

Trotz eurer Entschlossenheit scheitert ihr daran, den gefährlichen Sumpf zu durchqueren. Ihr fallt den hinterlistigen Fallen zum Opfer, die von den Kreaturen des Sumpfes aufgestellt wurden, und weckt somit deren Aufmerksamkeit. Durch eure Fehltritte werden die trügerischen Wesen, die

dort leben, auf euch aufmerksam und ihr findet euch inmitten einer eines Kampfes wieder. Bekämpft den Schleierschrecken (M₂₀).

Solltet ihr es schaffen, dem Sumpf zu entkommen und die Begegnungen zu überleben, werdet ihr zu eurem Leidwesen feststellen, dass das Auge des Orakels weiterhin verborgen bleibt.

W16 BIBLIOTHEK DES ARKANEN HÜTERS



Hoch auf einem abgelegenen Bergrücken thront eine imposante Festung, die eine fürstliche Aura ausstrahlt. Ihre hohen Mauern, gespickt mit Zinnen und gesichert durch Schutzzauber, sind ein unverkennbares Symbol für Macht.

In den Tiefen der Festung liegt die sagenumwobene Bibliothek des Arkanen Hüters. Es handelt sich um ein gewaltiges Depot magischen Wissens, dessen gewölbten Regale und Lesesäle durch eine Atmosphäre uralter Weisheit geprägt sind. Hier wurden über Jahrhunderte hinweg die Werke der größten Magier, Alchemisten und Mystiker gesammelt.

Diese Bücher sind das Vermächtnis der großen Weisen, eine Wissenssammlung, die das Resultat jahrhundertelanger Forschung und Studien der Magie ist.

Ihr müsst eine Probe auf GEWANDTHEIT & MECHANIK oder CHARISMA & FÜHRUNG mit einem negativen Würfel ablegen.

ERFOLG

Mit bemerkenswerter Geschicklichkeit und Führungskunst gelingt es euch, die Korridore der beeindruckenden Festung zu durchqueren. Ihr stellt euch den Herausforderungen, die das prächtige Bauwerk mit seinen magischen Wächtern und verstärkten Türen bereithält. Euer Ziel: die Bibliothek des Arkanen Hüters, ein sagenumwobener Ort voller altem Wissen und Macht.

In dieser beeindruckenden Bibliothek entdeckt ihr das Buch des grenzenlosen Wissens, ein unschätzbar wertvoller Schatz, der eure Anstrengungen belohnt. Ihr bergt es mit größter Sorgfalt, wodurch ihr 2 Hinweise erhaltet. Als ihr die Festung verlasst, spürt ihr ein neues Gefühl von Finesse und Fachwissen. Ihr erhaltet eine Vorteilsmarke.

MISSERFOLG

Trotz eurer Bemühungen gelingt es euch nicht, die verwirrenden Korridore der gewaltigen Festung zu durchqueren. Bei jedem falschen Schritt, den ihr macht, löst ihr unbeabsichtigt die mächtigen Wächter aus und zieht die Aufmerksamkeit des mächtigen Magiers auf euch. Bekämpft den Belagerungsgolem (M19).

Mit jedem weiteren Versuch, sich durch die Festung zu manövrieren, wird klarer, dass das Buch des Wissens in der Bibliothek verbleibt. Ihr erhaltet eine Nachteilsmarke.

WI7 LEUCHTTURM DES VERSCHOLLENEN SEEFÄHRERS



Versteckt zwischen den Nebelschleiern einer einsamen Küstenstadt, wo die Bewohner ihr Leben unter dem Schatten von Geheimnissen und Mysterien führen, brecht ihr auf eine Queste auf. Ihr müsst den sagemuwobenen Leuchtturm des Seefahrers erkunden, eine eindrucksvolle Struktur, die sich hoch über den Klippen erhebt und über das unendliche Meer blickt.

Die Geschichte des Leuchtturms ist wie das Meer selbst - stürmisch und voller Geheimnisse. Alte Geschichten erzählen von seiner Vergangenheit, geprägt von Schiffbrüchen, verschollenen Seefahrern und verborgenen Schätzen. Es wird gesagt, dass der Leuchtturm die Karte der ewigen Tiefen beherbergt, ein Artefakt, das den Weg zu Unterwasserschätzen und den Ruhestätten von gestrandeten Schiffen weist.

Um die Karte zu bergen, müsst ihr jedoch zuerst die verschlungenen Wege der Küstenstadt durchqueren.

Ihr müsst eine Probe auf **ARKANA & INTUITION** oder **CHARISMA & ÜBERZEUGEN** mit einem negativen Würfel ablegen.

ERFOLG

Mit bemerkenswerter Intuition meistert ihr das komplexe Netz der Täuschungen und Intrigen, das diese Küstenstadt umhüllt. Ihr gewinnt das Vertrauen der Bewohner, indem ihr diplomatisch vorgeht und euch gegen die rätselhaften Mächte behauptet, die hier wirken. Eure Ausdauer wird belohnt, als ihr den verborgenen Eingang zu dem legendären Leuchtturm entdeckt.

Als ihr endlich die wertvolle Karte in Händen haltet, werdet ihr mit dem Wissen um Unterwasserschätze und Schiffswracks belohnt. Ihr erhaltet 2 Hinweise und eine Vorteilsmarke.

MISSERFOLG

In der verstrickten Welt der Intrigen dieser Küstenstadt, scheitert ihr letztendlich daran, euch einen sicheren Weg zu bahnen. Euer Fehltritt weckt Misstrauen unter den Bewohnern, was zu unerwünschter Aufmerksamkeit führt. Der Eingang zum sagemumwobenen Leuchtturm bleibt unentdeckt.

Im Anschluss an eine Reihe von Begegnungen und Herausforderungen, die durch die Enthüllung eurer Präsenz entstanden sind, müsst ihr einen rätselhaften Bewohner (Mo4) bekämpfen.

Die Schwere eures Versagens hinterlassen eine tiefe Enttäuschung. Ihr erhaltet eine Nachteilsmarke.

W18 MASKENBALL DES SILBERNEN HOFES



Inmitten der Gassen einer in der Wildnis verborgenen Siedlung, wo der Duft exotischer Gewürze in der Luft liegt, startet ihr eure neue Queste. Ihr müsst den dort stattfindenden Maskenball des Silbernen Hofes infiltrieren.

Der Ball ist eine Bühne für Intrigen, ein Spiel von Macht und Manipulation, wo die Mächtigsten und Einflussreichsten hinter ihren prunkvollen Masken düstere Pläne schmieden. Es wird gemunkelt, dass der Schlüssel der Sprachen, ein Artefakt, das es seinem Besitzer ermöglicht, jede Sprache fließend zu verstehen und zu sprechen, irgendwo in dem Gebäude versteckt ist, in dem der Ball stattfindet.

Um den Schlüssel zu erlangen, erfordert es mehr als nur Mut und Kraft. Ihr müsst euch in die komplexe soziale Struktur des Silbernen Hofes einfühlen, die Gunst seiner Mitglieder gewinnen und die feinen Fäden der Intrigen entwirren.

Ihr müsst eine Probe auf **CHARISMA & ÜBERZEUGEN** oder **KRAFT & HANDWERK** mit einem negativen Würfel ablegen.

ERFOLG

Mit bemerkenswerter Eleganz und Feingefühl navigiert ihr durch das Gewirr der sozialen Feinheiten des Maskenballs. Ihr schmeichelt, verhandelt und tanzt euch durch die Reihen. Die Belohnung für eure Bemühungen ist kein Geringerer als die Enthüllung des Verstecks des sagenumwobenen Schlüssels der Sprachen.

Mit dem Artefakt nun sicher in eurem Besitz, erhaltet ihr eine wichtige Hinweismarke. Ihr verlasst das Gebäude mit einem Gefühl der Erfüllung und neu entdecktem Selbstvertrauen. Euer Charme und eure diplomatische Geschicklichkeit haben sich bewährt, und als Zeichen eures Erfolgs erhaltet ihr 2 Vorteilmarken.

MISSERFOLG

Ihr erlebt einen herben Rückschlag, als ihr versucht, euch durch das Netz der sozialen Feinheiten zu bewegen. Eure Bemühungen, das Vertrauen und die Gunst der Mitglieder des Silbernen Hofes zu gewinnen, enden in einem Fiasko. Anstatt die erhsehnte Belohnung zu erlangen, weckt ihr den Zorn der edlen Gäste und verbreitet Misstrauen unter den Anwesenden. Eure Suche nach dem geheimnisvollen Schlüssel der Sprachen erweist sich als vergebens.

Diese Erfahrung, so bitter sie auch sein mag, hat euch eine wertvolle Lektion erteilt. Daher erhaltet ihr einen Erfahrungspunkt. Allerdings ist das Scheitern nicht ohne Konsequenzen. Als Zeichen für die entstandenen Schwierigkeiten erhaltet ihr zwei Nachteilsmarken.

W19 MAUSOLEUM DER SCHATTEN



Verborgen in den dunklen Tiefen des verfluchten Waldes liegt ein vergessenes Mausoleum, das von der Zeit gezeichnet und von der Natur zurückerobert wurde. Seine Wände sind zerfallen und mit Moos überzogen, aber seine Statuen behalten immer noch einen Hauch ihrer früheren Pracht.

Die alten Legenden erzählen, dass das Mausoleum die Ruhestätte eines mächtigen Nekromanten ist, dessen dunkle Künste ihm unvorstellbare Macht und ewiges Leben verliehen. Aber der Preis für solche Macht war

hoch, und so heißt es, dass das Mausoleum von den rachsüchtigen Geistern derer heimgesucht wird, die der Nekromant in seinem Streben nach Unsterblichkeit geopfert hat.

Tief im Herzen des Mausoleums liegt das Buch des Nekromanten, das die Geheimnisse der Totenbeschwörung enthält. Um dieses Buch zu erreichen und seine dunklen Geheimnisse zu entwirren, müsst ihr den Pfad des Nekromanten betreten und euch den rachsüchtigen Geistern stellen.

Ihr müsst eine Probe auf ARKANA & INTUITION oder CHARISMA & NATUR ablegen.

ERFOLG

Mit tiefem Einfühlungsvermögen gelingt es euch, den Schmerz der Geister zu verstehen. Ihr erarbeitet einen klugen Plan, um diese ruhelosen Seelen zu beruhigen und ihnen endlich den Frieden zu gewähren, den sie so lange gesucht haben. Eure Fähigkeit, die unsichtbaren Ketten der Unruhe zu lösen, zeigt nicht nur eure Kraft, sondern auch eure Weisheit.

Als die Geister besänftigt sind und in Frieden ruhen, wird euch Zugang zum verborgenen Buch gewährt. Dieser Wälzer enthält nekromantische Zauber und unbekanntes Wissen. Ihr erhaltet eine Hinweismarke.

MISSERFOLG

Es missglückt euch, das Leiden der unruhigen Geister zu verstehen. Eure Unkenntnis führt zu einer ernsten Fehleinschätzung, die den Zorn der rastlosen Seelen entzündet.

Ihr werdet in einen Kampf gezogen, in dem ihr gegen diese Geister kämpfen müsst, um euer eigenes Überleben zu sichern. Bekämpft den Rachegeist (M29).

Solltet ihr es schaffen, euren Gegner zu besiegen und aus der düsteren Gruft zu entkommen, erlebt ihr eine weitere Enttäuschung. Das wertvolle Buch wurde von der Dunkelheit verschlungen.

W20 KLOSTER DER VIER WINDE



Tief in den schneebedeckten Gipfeln des verlassenen Gebirges, wo die Luft so dünn ist, dass jeder Atemzug schmerzt und der Wind scharf genug ist, um

Haut und Knochen zu schneiden, liegt ein verborgenes Kloster. Das Kloster hängt gefährlich an der Seite eines steilen Berges. Es ist das Heiligtum eines geheimnisvollen Mönchsordens, die den Pfad der Vier Winde gehen. Sie sind die Hüter der alten Glocke der Vier Winde, die es dem Benutzer ermöglicht, die Elemente zu kontrollieren.

Um das Vertrauen dieser Mönche zu gewinnen und Zugang zu dieser Glocke zu erhalten, müsst ihr eine Pilgerfahrt auf euch nehmen. Ihr müsst zum Gipfel des Berges reisen und von dort eine heilige Reliquie holen.

Ihr müsst eine Probe auf KRAFT & HANDWERK oder ARKANA & RELIGION ablegen.

ERFOLG

Ihr vollendet eure Pilgerreise, indem ihr die gefährlichen Bergpfade beschreitet und die erbarmungslosen Naturgewalten überwindet, um das Splitterstück des Ewigen Himmels zu bergen. Nachdem ihr dieses Relikt den Mönchen überreicht habt, wird euch der Zugang zur Glocke der Vier Winde gewährt. Diese Glocke, umhüllt von Legenden und durchwoben von den Mysterien der vier Himmelsrichtungen, birgt die Kraft, die Schicksale derjenigen zu formen, die ihr Klang erreicht. Ihr erhaltet einen fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

Eure Pilgerreise ist fehlgeschlagen, da ihr euch den Herausforderungen des gnadenlosen Berggeländes nicht gewachsen zeigt. Trotz eurer Anstrengungen erweisen sich die Elemente als unerbittlich. Die harschen Bedingungen überwältigen euch und ihr verlauft euch. Bekämpft den wilden Berglöwen (Mo8).

Zurück im Kloster stoßt ihr auf Ablehnung. Die Mönche, die Hüter der heiligen Glocke, zeigen sich unwillig, euch Zutritt zu gewähren.

W21 BRUNNEN DER SEELEN



Ihr findet euch in einem weitläufigen Höhlensystem wieder, wo die Dunkelheit so vollständig ist, dass sie wie eine physische Präsenz wirkt. Das ständige Echo von tropfendem Wasser erzeugt eine unheimliche Symphonie, die in den tiefsten Tiefen des Berges widerhallt.

Ihr stoßt auf den sagenumwobenen Brunnen der Seelen, ein geheimnisvoller Ort, der als eine Kreuzung von Ley-Linien bekannt ist. Diese unsichtbaren Kanäle der magischen Energie durchziehen die Welt, und es ist hier, in den Tiefen der Erde, wo sie sich kreuzen.

In der Mitte des Brunnen befindet sich der Kristall der Resonanz, der strahlend im Dunkeln leuchtet und einen sachten, fast singenden Ton ausstrahlt. Es wird gesagt, dass der Kristall seinem Träger die Fähigkeit verleiht, die Ley-Linien zu spüren und zu manipulieren.

Ihr müsst eine Probe auf GEWANDTHEIT & MECHANIK oder ARKANA & INTUITION ablegen.

ERFOLG

Entschlossen navigiert ihr durch das wirre Netz aus Höhlen. Ihr umgeht mit Geschick die zahlreichen Fallen und stellt euch den düsteren Kreaturen, die in den Schatten der Höhlen hausen. Euer Weg ist gesäumt von Hindernissen und Gefahren, doch eure Beharrlichkeit führt euch schließlich zum Brunnen der Seelen.

Es gelingt euch, das begehrte Kristall zu erlangen. Mit diesem Gegenstand in eurem Besitz eröffnen sich euch neue Möglichkeiten und Pfade auf eurer weiteren Reise. Ihr erhaltet einen fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

Mit einem schweren Gefühl der Unsicherheit versucht ihr, euch durch das labyrinthartige Netz der Höhlen zu bewegen, nur um euch in den unzähligen Gängen und Winkeln zu verirren. Die Dunkelheit der Höhlen ist erdrückend und eure Orientierung geht verloren. Als ob das nicht genug wäre, zieht eure Anwesenheit die Aufmerksamkeit der dunklen Kreaturen auf sich, die in den Schatten lauern. Bekämpft die Höhlenkriecher (M₂₅).

Auch wenn ihr in der Lage seid, eure Angreifer zu besiegen und die Dunkelheit der Höhlen hinter euch zu lassen, bleibt die bittere Erkenntnis, dass der Brunnen weiterhin verborgen bleibt, unerreichbar und fern.

W22 DIE SANDSTURM-OASE



Ihr begeben euch auf eine gefährliche Reise durch eine sengend heiße Wüste, in der die unerbittliche Sonne den Sand in ein glitzerndes Meer verwandelt.

Die weiten Sandflächen sind unversöhnlich: Unvorhersehbare Sandstürme und Kreaturen, die perfekt an die Bedingungen dieses Ortes angepasst sind und in den Tiefen des Sandes lauern.

Tief in der Wüste, verborgen und für viele nur ein Mythos, liegt die sagenumwobene Sandsturm-Oase. Ein Paradies voller Leben, das sich inmitten der scheinbar endlosen Einöde erstreckt. Diese Oase birgt das Sandsturm-Amulett.

Doch der Weg dorthin ist kein leichter. Ihr müsst die tückische Wüste durchqueren, die Sandstürme vermeiden und die schrecklichen Kreaturen der Wüste konfrontieren.

Ihr müsst eine Probe auf ARKANA & MAGIE oder CHARISMA & FÜHRUNG mit einem negativen Würfel ablegen.

ERFOLG

Mit Beharrlichkeit durchquert ihr das ausgedehnte Meer aus Sand und Hitze. Ihr ertragt gnadenlose Sandstürme und übersteht Begegnungen mit den furchterregenden Sandkreaturen (M16). Trotz der widrigen Bedingungen und zahlreichen Herausforderungen behaltet ihr euer Ziel fest im Blick und erreicht schließlich die Oase der Flüsternden Sande, eine versteckte Zuflucht inmitten der endlosen Wüste.

An diesem geheimnisvollen Ort erlangt ihr das Sandsturm-Amulett, das euch eine unschätzbare Hilfe auf eurer weiteren Reise sein wird. Ihr erhaltet einen fortgeschrittenen Gegenstand. Als ihr die Wüste hinter euch lasst, spürt ihr ein neues Gefühl von Stärke und Widerstandsfähigkeit. Dieses neue Selbstvertrauen verleiht euch 2 Vorteilsmarken.

MISSERFOLG

Es misslingt euch, die unerbittliche Wüste zu bewältigen. Ihr werdet von der gnadenlosen Hitze erdrückt und in den heftigen Sandstürmen orientierungslos. Als ob diese Herausforderungen nicht genug wären, zieht ihr auch noch die unerwünschte Aufmerksamkeit der furchterregenden Sandkreaturen auf euch. Bekämpft den Riesenskorpion (M16).

Solltet ihr es schaffen, den Krallen der Wüste zu entkommen und die Begegnungen mit den Sandkreaturen zu überleben, steht ihr vor der bitteren Erkenntnis, dass das Sandsturm-Amulett weiterhin unerreichbar in der Oase verborgen bleibt. Ihr erhaltet eine Nachteilsmarke.

W23 DAS VERSTECK IM MORAST



Tief im dunklen Herzen eines nebelverhangenen Sumpfes, wo das ständige Klagen unsichtbarer Kreaturen durch die von Flechten und Moos bewachsenen Bäume hallt, liegt eine baufällige, aber bemerkenswert widerstandsfähige Holzhütte. In ihrer Einfachheit und ihrer Abgelegenheit liegt auch eine Art geheimnisvoller Erhabenheit.

In dieser Hütte lebt ein zurückgezogenes Orakel, die das Auge des Vergessenen besitzt - eine Ikone, mit der man längst verlorene Geheimnisse

der Welt offenbaren könnte. Die alte Frau ist bekannt für ihre Voraussicht und Weisheit, ebenso wie für ihre einsiedlerische Lebensweise und ihre enigmatischen Aussagen.

Um die Gunst des Orakels zu gewinnen, müsst ihr eine Herausforderung meistern: Ihr müsst tief in das Herz des Sumpfes eindringen und eine seltene, magische Zutat finden. Es ist ein Teil eines alten Rituals, das das Orakel durchführt, und ohne es kann das Auge des Vergessenen nicht aktiviert werden.

Ihr müsst eine Probe auf CHARISMA & NATUR oder KRAFT & HANDWERK ablegen.

ERFOLG

Mit erstaunlicher Finesse gelingt es euch, die begehrte Phantomorchidee aufzuspüren und zu ernten. Ihr navigiert sorgfältig durch den unheimlichen Sumpf, wobei ihr sowohl die natürlichen Gefahren als auch die gefährlichen Bewohner, die in den Schatten lauern, geschickt umgeht (M₀₃).

Nachdem ihr diese schwierige Aufgabe gemeistert habt, präsentiert ihr dem Orakel triumphierend die Zutat. Als Belohnung gewährt das Orakel euch Zugang zum sagenumwobenen Auge der Vergessenen. Diese Ikone enthüllt euch ein lang verlorenes Geheimnis, das euch bedeutende Informationen auf eurer weiteren Reise verschafft. Ihr erhaltet eine Hinweismarke und eine Vorteilsmarke.

MISSERFOLG

Mit Hoffnung gebet ihr euch auf die Reise durch den gefährlichen Sumpf. Ihr habt das Ziel, die seltene Phantomorchidee zu finden. Doch das Unterfangen erweist sich als schwieriger als gedacht, da ihr die begehrte Blume nicht aufspüren könnt. Eure Unsicherheit erweckt ungewollt die

Aufmerksamkeit der monströsen Kreaturen, die tief im Sumpf lauern.
Bekämpft das Sumpfgeschöpf (M₀₃).

Als ihr schließlich enttäuscht zur Hütte des Orakels zurückkehrt, trifft ihr
auf eine weitere erschütternde Entdeckung: Das Orakel ist spurlos
verschwunden.

W24 PROPHETISCHE GEWÄSSER



Tief im Herzen des dunklen Waldes, vor den Augen der Welt verborgen, entdeckt ihr eine Lichtung, die eine Aura der Stille ausstrahlt. Das Grün des Mooses, das weich unter euren Füßen nachgibt, und das leise Rascheln der Bäume, das wie eine sanfte Melodie in euren Ohren klingt, tragen zur Atmosphäre bei.

In der Mitte der Lichtung liegt ein kristallklarer Teich, dessen Wasser so still und ruhig ist, dass es beinahe wie ein perfekter Spiegel wirkt. Die Tiefe des Teiches ist unergründlich, und seine Oberfläche strahlt eine hypnotische Faszination aus, die euch unwiderstehlich anzieht.

Um den Teich herum stehen steinerne Statuen von vermummten Figuren. Sie sind von Moos und Efeu bedeckt und scheinen mit der Zeit und dem Wald selbst verwachsen zu sein. Ihr verspürt einen unerklärlichen Drang, in die Tiefen des Teiches zu blicken. Es ist, als ob das Wasser euch rufen würde, als ob es etwas zu enthüllen hätte, das nur ihr sehen könnt.

Ihr müsst eine Probe auf ARKANA & INTUITION oder CHARISMA & ÜBERZEUGEN ablegen.

ERFOLG

Ihr könnt der Versuchung widerstehen, unachtsam in das spiegelglatte Wasser des Teichs zu blicken. Stattdessen lenkt ihr eure Aufmerksamkeit auf die geheimnisvollen Statuen des Ortes. Während ihr die steinernen Gestalten genauer untersucht, entdeckt ihr eine fast unsichtbare Inschrift, die sich auf einer der Statuen verbirgt. Ihr entziffert die alten Symbole und entdeckt ein längst vergessenes Ritual, das denjenigen, die es ausführen, einen sicheren Blick in die prophetischen Tiefen des Pools gewährt.

Mutig führt ihr das Ritual durch und blickt in den Teich. Einer nach dem anderen wird jedem von euch eine Vision zuteil - kryptisch, rätselhaft, aber letztlich hilfreich. Gestärkt durch diese neuen Einsichten, erhaltet ihr eine Vorteilsmarke. Ihr erhaltet außerdem eine Hinweismarke.

MISSERFOLG

Ihr erliegt der mystischen Anziehung, die von dem geheimnisvollen Wasser ausgeht. Ihr seid wie verzaubert, euer Blick ist unweigerlich auf den ruhig daliegenden Teich gerichtet, dessen wahres Wesen ihr noch nicht begreifen könnt. Es ist ein erstaunlicher Anblick - das Wasser beginnt sich zu kräuseln, und es folgen schauerhafte, albtraumartige Visionen, die euer Innerstes ausfüllen und euch in eine lähmende Furcht versetzen. Plötzlich, wie aus dem Nichts, erhebt sich eine geisterhafte Gestalt aus den Tiefen des Teichs. Sie scheint verärgert zu sein, vielleicht sogar erzürnt über eure Unwissenheit. Bekämpft den Wächtergeist (Mro).

Sollte es euch gelingen, diesen Gegner zu besiegen, werdet ihr eine schlimme Entdeckung machen. Der ehemals klare Teich ist nun trübe, als ob seine prophetische Kraft durch euer Handeln verloren gegangen wäre.

W25 TOR DER STERNSCHATTEN



Inmitten einer trostlosen Einöde, weit entfernt von den Spuren bekannter Zivilisationen, stoßt ihr auf die Ruinen einer alten, außerweltlichen Stadt. Die Strukturen sind fremdartig und eindrucksvoll, gebaut aus einem Material, das wie glitzernder Obsidian aussieht und in der Sonne schimmert. Die Gebäude sind in seltsamen, geometrischen Formen erbaut, die anders als alles sind, was ihr jemals gesehen habt.

Vor euch liegt ein gewaltiges Portal, das mit Energie pulsiert und von einer blauen, nebligen Aura umgeben ist. Es ist riesig, mit markanten Symbolen verziert, die in einer unbekannten Sprache geschrieben sind. Die Symbole leuchten mit einer mystischen Energie und bewegen sich scheinbar, wenn man sie aus dem Augenwinkel betrachtet. Sie scheinen mit dem pulsierenden Portal zu interagieren.

Es wird gemunkelt, dass dieses Portal zu einer versteckten Halle führt, die mächtige Relikte enthält. Aber es ist mehr als nur ein Tor; es ist ein Rätsel, das gelöst werden muss, bevor man das Portal verwenden kann. Nur denjenigen, die die seltsame Sprache entschlüsseln und die richtige Reihenfolge der Glyphen aktivieren können, wird Einlass gewährt.

Ihr müsst eure ganze Kraft und euren Verstand einsetzen, um die Geheimnisse der außerweltlichen Ruinen zu entschlüsseln und den Ort zu erreichen, der jenseits des mysteriösen Portals liegt.

Ihr müsst eine Probe auf ARKANA & WISSEN oder CHARISMA & NATUR ablegen.

ERFOLG

Es gelingt euch, die komplizierten Rätsel in der fremden Sprache zu knacken. Ihr löst das Geheimnis des Portals und verschafft euch Zugang zum verborgenen Heiligtum. In den Tiefen dieses Ortes, weit weg von der vertrauten Welt, entdeckt ihr ein paar Relikte. Sie werden euch auf eurer weiteren Reise sehr nützlich sein, da ihr würdig genug seid, sie zu beherrschen. Ihr erhaltet einen fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

Trotz eurer besten Bemühungen, die fremde Sprache zu durchdringen, scheitert ihr an dieser Aufgabe. In einem unglücklichen Moment aktiviert ihr versehentlich einen verborgenen Verteidigungsmechanismus innerhalb des Portals. Plötzlich entfesselt sich eine gewaltige, überirdische Energie, die mit

ihrem Leuchten die Dunkelheit durchbricht. Bekämpft das Anderbiest (M12).

Als ihr einen letzten Blick zurück auf das Portal werft, stellt ihr mit einem beklemmenden Gefühl fest, dass es nun dauerhaft verschlossen ist. Die Relikte sind nun für immer für euch verloren.

W26 REFUGIUM DER GEHEIMNISSE



In diesem idyllischen Dorf in der Wildnis erzeugen die sanften Geräusche von zwitschernden Vögeln und fließendem Wasser eine Atmosphäre der Ruhe und Gelassenheit. Doch hinter dieser unschuldigen Fassade verbirgt sich ein uraltes Geheimnis, tief verwurzelt in der Gemeinschaft des Dorfs und streng bewacht von den Ältesten des Dorfes.

Das Refugium der Geheimnisse ist ein Ort, der fast vergessen scheint. Versteckt vor den Augen der Ignoranten, ist es eine Kammer der Erleuchtung, bewacht von den Ältesten, die hier ihre geheimen Kenntnisse schützen. Hier, umhüllt von der natürlichen Ruhe, liegt die Kugel der Erleuchtung. Es wird gesagt, dass sie ihrem Träger die Gabe gibt, durch Täuschungen zu sehen, Illusionen zu durchbrechen und verborgenes Wissen aufzudecken. Ihr müsst das Vertrauen und die Gunst der geheimnisvollen Ältesten gewinnen und die Riten der Gemeinschaft achten.

Ihr müsst eine Probe auf **CHARISMA & ÜBERZEUGEN** oder **ARKANA & INTUITION** mit einem negativen Würfel ablegen.

ERFOLG

Mit geduldigem Einfühlungsvermögen gelingt es euch, das Vertrauen der sonst so verschwiegenen Ältesten des Dorfes zu gewinnen. Ihr schafft es, diese Hüter alter Weisheiten davon zu überzeugen, das Geheimnis zu enthüllen, wodurch ihr 2 wertvolle Hinweise verdient.

Als die Zeit für euch kommt, das Dorf hinter euch zu lassen, seid ihr nicht mehr dieselben wie zuvor. Mit jedem Schritt, den ihr euch von diesem Ort entfernt, spürt ihr ein erneuertes Gefühl der Einsicht und des Verständnisses. Ihr seid bereichert, nicht nur durch die Kenntnisse, die ihr erlangt habt, sondern auch durch das Bewusstsein in eure eigenen Fähigkeiten. Als Belohnung für eure Beharrlichkeit erhaltet ihr eine Vorteilsmarke.

MISSERFOLG

Ihr stoßt auf die steinerne Mauer des Misstrauens und der Unnachgiebigkeit der Ältesten des Dorfes. Ihr scheitert daran, das Siegel des Schweigens zu brechen, welches die Ältesten fest um den Standort des Refugiums gelegt haben. Eure Worte und Versprechungen prallen einfach ab, und die Weisen werden nur noch misstrauischer und unkooperativer. Bekämpft den Grabwächter (M26).

Solltet ihr es dennoch schaffen, den verborgenen Ort des Refugiums zu entdecken und den daraus resultierenden Prüfungen standzuhalten, erwartet euch eine weitere Enttäuschung. Die Kugel der Erleuchtung bleibt euch für immer verwehrt. Ihr erhaltet eine Nachteilsmarke.

W27 SCHREIN DES URBAUMS



Inmitten der Ruinen eines einst prächtigen Gartens liegt ein Schrein, so alt, dass er fast mit dem verflochtenen Grün der Natur verschmolzen ist. Die Ranken und Pflanzen, die sich durch die zerbrochenen Steine schlängeln, sind voller Dornen und die Luft ist schwer vom süßen Duft des Verfalls. Dieser Ort, obwohl lange vergessen, scheint noch immer von einer unauslöschlichen Aura der Ehrfurcht erfüllt zu sein.

Im Herzen des Schreins erhebt sich ein durchsichtig schimmernder Baum, dessen Zweige seltsame Früchte tragen. Sie sind wie nichts, was ihr jemals gesehen habt, und sie strahlen eine starke magische Aura aus, die fast spürbar ist. Als ihr näher tretet, erfüllt eine leise, melodische Stimme die Stille, so schön und rätselhaft wie der Baum selbst. Die Stimme bietet euch die Früchte an, wenn ihr nur das Rätsel lösen könnt, das sie bewacht.

Die Wände des Schreins sind mit Schnitzereien bedeckt, die offensichtlich mit großer Sorgfalt und Geduld angefertigt wurden. Diese Darstellungen scheinen eine Art Erzählung zu formen, eine Geschichte oder eine Anleitung, um die Geheimnisse des Baumes zu enthüllen. Aber sie sind nicht leicht zu entziffern; sie sind im Laufe der Zeit abgewetzt oder mit Moos und Ranken überzogen worden.

Ihr müsst eine Probe auf ARKANA & WISSEN oder CHARISMA & EINSCHÜCHTERN ablegen.

ERFOLG

Mit großer Sorgfalt widmet ihr euch den filigranen Schnitzereien, die das Antlitz des Baums zieren. Ihr taucht ein in das verschlungene Labyrinth der Rätsel, das sich in den Linien und Mustern verbirgt, bis ihr schließlich die Bedeutung freilegt. Ihr entdeckt, wie ihr sicher die kostbaren Früchte ernten könnt, die der Baum hervorbringt. Als ihr die Früchte pflückt, erhaltet ihr eine Hinweismarke.

Der Geist des Baumes, ein uraltes Wesen von tiefgründiger Weisheit und Ruhe, zeigt seine Dankbarkeit für das gelöste Rätsel. In einer Geste der Anerkennung bietet er euch seine Führung auf eurer weiteren Reise an. Ihr erhaltet eine Vorteilsmarke.

MISSERFOLG

Getrieben von Ungeduld, schafft ihr es nicht, das Rätsel der Schnitzereien zu entschlüsseln. In einem unüberlegten Moment entscheidet ihr euch, die verlockende Frucht trotzdem zu ernten. Nach dem Verzehr der Frucht werdet ihr schnell von heftigen Schmerzen heimgesucht, ein bitterer Preis für eure Hast. Jeder Charakter erhält einen Schadenspunkt.

Aus dem Inneren des Baumes erwacht ein Wächtergeist, verärgert und erzürnt über eure Respektlosigkeit. Bekämpft den Wächtergeist (ΜΟΙ).

Solltet ihr den tobenden Geist besiegen, erwartet euch eine weitere Enttäuschung: Die Frucht des Baumes ist verdorrt.

W28 TEMPEL DES SCHLANGENAUGES



Das Echo exotischer Vogelrufe und das Rascheln unsichtbarer Kreaturen füllen die schwüle Luft, als ihr euch euren Weg durch das dichte Laub des Dschungels bahnt. Überall lauern Gefahren - von giftigen Pflanzen über tödliche Raubtiere bis hin zu geheimnisvollen Krankheiten. Im Herzen dieses unergründlichen Gewirrs erhebt sich ein alter Tempel aus grauem Stein, der von dem Dschungel fast verschluckt wurde. Dies ist der sagenumwobene Tempel des Schlangenauges, ein Ort voller Geheimnisse. Die steinernen Wände sind mit Hieroglyphen und Abbildungen von

Schlangen bedeckt, die den Betrachter mit hypnotisierenden Augen anstarren.

In den Tiefen des Tempels wird das Juwel des Schlangenauges aufbewahrt. Aber der Weg zum Juwel ist mit Herausforderungen gepflastert. Ihr müsst den tückischen Dschungel überwinden und den Gefahren trotzen, die auf eurer Reise zum Tempel auch euch lauern. Ihr müsst die giftigen Kreaturen meiden, die in den dunkelsten Ecken des Dschungels hausen, und die mächtigen Wächter konfrontieren, die den Tempel schützen.

Ihr müsst eine Probe auf KRAFT & HANDWERK oder ARKANA & RELIGION mit einem negativen Würfel ablegen.

ERFOLG

Mit ruhiger Entschlossenheit meistert ihr den tückischen Dschungel. Ihr umgeht gekonnt die lauernenden Kreaturen (M28) und besteht die Prüfungen der Tempelwächter. Euer Streben bringt euch schließlich zum Tempel des Schlangenauges, einer Bastion uralter Mysterien. Dort gelingt es euch, das wertvolle Juwel zu erlangen, was euch einen fortgeschrittenen Gegenstand gewährt.

Bei eurem Abschied vom Dschungel, von dessen Geheimnissen ihr nun einen Teil in euch tragt, erlebt ihr eine Vision. Ihr fühlt eine tiefe Verbundenheit mit den Kreaturen dieser Region, deren Wesen ihr durch eure Erlebnisse besser versteht. Ihr erhaltet eine Vorteilsmarke.

MISSERFOLG

Ihr findet keinen sicheren Weg durch das Dickicht des Dschungels. Ihr fällt den heimtückischen giftigen Kreaturen zum Opfer und zieht unbeabsichtigt die wachsamen Augen der Tempelwächter auf euch. Die Wildnis scheint sich

gegen euch verschworen zu haben. Bekämpft das Dschungelungeheuer (M28).

Solltet ihr das Glück haben, dem gnadenlosen Griff des Dschungels zu entkommen und die Begegnung zu überleben, erwartet euch eine bittere Erkenntnis. Das begehrte Juwel des Schlangenauges bleibt weiterhin unerreichbar, verborgen im Schatten des ehrfurchtgebietenden Tempels. Ihr erhaltet eine Nachteilsmarke.

W29 ZITADELLE DER MYSTERIEN

Ihr betretet die Ruinen einer einst blühenden Stadt. Ihr bewegt euch durch die stillen, dunklen Gassen, immer achtsam auf die Böen des kalten Windes, die durch die leeren, zerfallenden Gebäude wehen. Diese Ruinen zeugen von vergangenem Glanz und Reichtum.

Im Herzen der Stadt steht die Zitadelle der Mysterien, ein düsteres Monument, das sich wie eine ruhende Bestie in der Dämmerung erhebt. Einst eine Bastion des Wissens, ist sie nun ein Hort vergessener Magie. In seinen Mauern verbirgt sich angeblich ein Buch des Wissens.

Doch die Stadt ist keineswegs verlassen. Unheilvolle Wiedergänger, die früheren Bewohner der Stadt, durchstreifen die Straßen, während verzauberte Wächter den Turm beschützen. Ihr müsst eure Fähigkeiten nutzen, um die Geister zu besänftigen, die Wächter zu überlisten und in den Turm einzudringen. Nur so könnt ihr das Buch bergen und dessen Geheimnisse entschlüsseln. Seid jedoch vorsichtig, denn an diesem Ort lauern in jeder Ecke Gefahren.

Ihr müsst eine Probe auf **ARKANA & WISSEN** oder **CHARISMA & EINSCHÜCHTERN** mit einem negativen Würfel ablegen.

ERFOLG

Eure Cleverness erweist sich als entscheidend, als ihr durch die dunklen Gassen der verfluchten Stadt streift. Ihr entziffert meisterhaft die Symbole, die in der Dunkelheit schimmern, und wehrt erfolgreich die boshaften Untoten ab, die in den Schatten lauern (M11). Mit Finesse überwindet ihr die magischen Wächter, die in der Stadt patrouillieren. Euer heldenhaftes Bestreben führt euch schließlich zur Zitadelle der Mysterien.

In dieser Bastion uralten Wissens gelingt es euch, das legendäre Buch in Besitz zu nehmen. Ihr erhaltet zwei Hinweismarken. Als ihr die Ruine verlasst, erfüllt euch ein neues Gefühl des Selbstvertrauens. Ihr erhaltet 2 Vorteilsmarken.

MISSERFOLG

Die unerbittlich komplexe Struktur der Ruinenstadt erweist sich als überwältigend für euch. Verloren in verworrenen Gassen und Plätzen, gelingt es euch nicht, die mystischen Symbole zu entschlüsseln. Stattdessen verfangt ihr euch in ihrer unheilvollen Bindung und provoziert den Zorn der ruhelosen Wiedergänger und magischen Wächter, die dieses verwunschene Labyrinth ihr Zuhause nennen. Bekämpft die Untoten (M11).

Solltet ihr dieses Unheil überleben, steht ihr vor einer bitteren Enttäuschung: Das Buch des Wissens bleibt unerreichbar, weggesperrt in den Tiefen der mächtigen Zitadelle. Ihr erhaltet eine Nachteilsmarke.

W30 TURM DES STURMSCHMIEDS



Ihr befindet euch am Rand eines verwüsteten Landes. Der Boden unter euch pulsiert mit einer unkontrollierten Energie, die alles in der Umgebung in ein ständiges Flimmern von Bewegung und Veränderung hüllt. Die verdrehte Realität dieses Ortes ist das Produkt eines magischen Sturms, der vor langer Zeit entfesselt wurde und seitdem nie abgeklungen ist.

In der Mitte dieses Chaos ragt der Turm des Sturmschmieds auf, ein gigantisches Bauwerk, das gegen die ständig wechselnden Bedingungen des

Sturms beständig steht. Der Turm, einst das Zuhause eines mächtigen Magiers und Schmieds, der die Elemente zu seinem Willen zwingen wollte, ist jetzt ein Prüfstein für euch, die ihr die Kontrolle über die Kräfte der Natur anstrebt.

Ihr müsst eine Probe auf KRAFT & HANDWERK oder CHARISMA & NATUR ablegen.

ERFOLG

Unerschütterlich meistert ihr die verwinkelten Hallen des Turmes. Geschickt bewältigt ihr die elementaren Prüfungen, meistert die Flammen des Feuers, trotz den Stürmen, navigiert durch das raue Terrain und widersteht den Strömungen. Mit jeder bestandenen Prüfung wächst eure Stärke. Eure Bemühungen werden schließlich belohnt, als ihr den Gipfel des Turmes erreicht und das langersehnte Ziel eurer Reise vor euch seht: den Stab des Sturmschmieds. Ihr erhaltet einen fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

Der Turm erweist sich als überwältigend für euch. Jedes Stockwerk, jede elementare Prüfung, bringt euch an eure Grenzen und darüber hinaus. Ihr kämpft gegen das unberechenbare Feuer, scheitert im Versuch, den flüchtigen Wind zu beherrschen, verirrt euch in den Pfaden und ertrinkt beinahe in den trügerischen Tiefen des Wassers. Bekämpft den Elementarwächter (M₂₁).

Solltet ihr das Unglück überleben und euch aus dem Griff des Turmes befreien, erwartet euch eine bittere Erkenntnis. Der Stab des Sturmschmieds bleibt weiterhin unerreichbar, versiegelt in seinem steinernen Gefängnis tief im Inneren des Turms.

W31 GEWÖLBE DES EISERNEN KÖNIGS



Tief in den Bergen, umgeben von steilen Felsen und gnadenlosem Wind, erhebt sich die mächtige Festung des Eisernen Königs. Sie ist nahezu uneinnehmbar, geschützt durch imposante Mauern aus grauem Stein und streng bewacht von einer Truppe disziplinierter Krieger. Das Herz der Festung birgt das sagenumwobene Gewölbe des Eisernen Königs, einen Schatzraum, der mit den gestohlenen Reichtümern des tyrannischen Herrschers gefüllt ist.

Unter diesen Schätzen befindet sich ein Relikt, das ihr sucht - der Schattenstapfen-Umhang. Um das Gewölbe zu erreichen und den Umhang zu bergen, müsst ihr zuerst die Festung infiltrieren. Ihr werdet eure Stärke und euren Verstand einsetzen müssen, um die Wachen zu überlisten, eure scharfen Sinne, um die verborgenen Fallen zu entdecken.

Ihr müsst eine Probe auf GEWANDTHEIT & SCHLEICHEN oder CHARISMA & FÜHRUNG mit einem negativen Würfel ablegen.

ERFOLG

Mit List durchdringt ihr die eiserne Festung, die sich vor euch erhebt wie ein unbezwingbarer Koloss. Ihr überlistet die Wachen (Moö) und navigiert durch ein Labyrinth aus Fallen, die darauf ausgelegt sind, selbst den Geschicktesten zu fangen. Eure Bemühungen führen euch zum Herzen der Festung, wo die Schatzkammer des Eisernen Königs verborgen ist.

Inmitten des Glanzes und der Fülle nehmt ihr den Schatz in Besitz. Ihr erhaltet einen fortgeschrittenen Gegenstand. Als ihr die schattigen Hallen der Festung hinter euch lasst, tragt ihr eine neue Erkenntnis in euch. Ihr erhaltet eine Vorteilsmarke.

MISSERFOLG

Ihr seid fest entschlossen, die steinernen Mauern der eisernen Festung zu durchdringen, doch die Wachen sind unerbittlich und die Sicherheit scheint unüberwindbar. Jeder eurer Versuche, die Schutzvorkehrungen zu überlisten, zieht nur die Aufmerksamkeit der Wachen auf sich. Bekämpft die Festungswächter (Moö).

Solltet ihr das Gefecht überleben, werdet ihr mit der bitteren Erkenntnis konfrontiert, dass der Umhang noch immer unerreichbar in der Schatzkammer liegt. Ihr erhaltet eine Nachteilsmarke.

W32 KRIEGSHORN DER SEELEN



Das verwüstete Land liegt unter einem bleiernen Himmel, seine Schönheit und Pracht sind längst durch einen Krieg vernichtet. Die einst stolzen Städte sind nur noch Ruinen, und die Stille, die das Land jetzt bedeckt, wird nur durch das gelegentliche Echo vergangener Schlachten gebrochen. Es ist in dieser verwüsteten Landschaft, dass ihr auf ein Schlachtfeld stoßt, gezeichnet von der jüngsten Konfrontation zweier mächtiger Armeen.

Unter den verstreuten Rüstungen und Waffen, den zerborstenen Schilden und Fahnen, entdeckt ihr etwas, das trotz des Chaos und der Verwüstung um es herum unberührt zu sein scheint - ein Kriegshorn, das mit Runen verziert und mit dem getrockneten Blut der gefallenen Krieger getränkt ist. Die Runen leuchten schwach, und ein kalter Hauch von Unheil umgibt das Horn, als ob es die Qualen und Leiden der Gefallenen in sich trüge.

Ihr müsst eine Probe auf ARKANA & MAGIE oder KRAFT & HANDWERK ablegen.

ERFOLG

Ihr schafft es, die uralten Glyphen zu entschlüsseln. Ihr haltet das komplizierte Ritual ab, das erforderlich ist, um den grässlichen Fluch zu brechen, der das Kriegshorn befallen hat. Eure Anstrengungen lösen eine Welle aus, die durch die Stille des Ortes schneidet, und setzen die ruhelosen Geister der einst gefallenen Krieger frei, die im Horn gefangen waren.

Mit der Befreiung der Geister erreicht dieses Ereignis seinen triumphalen Höhepunkt. Ihr nehmt das Kriegshorn, jetzt frei von seiner Verwünschung in Besitz. Ihr erhaltet einen fortgeschrittenen Gegenstand.

MISSERFOLG

Leider scheitert ihr bei der Ausführung des Rituals. Der Versuch, die Bindung zu durchbrechen, hat eine verheerende Folge - der Fluch gewinnt an Stärke und hält das Kriegshorn noch fester in seinen Fängen.

Als Reaktion auf euer Ritual manifestieren sich die wütenden Geister, die im Horn eingesperrt sind, als rachsüchtige Wiedergänger. Sie attackieren euch mit gespenstischen Klingen und schaurigen Schreien, die durch die düstere Stille schneiden. Bekämpft die Gespenster (M27).

Wenn es euch gelingt, diese Angreifer zu besiegen und mit dem Kriegshorn zu entkommen, erkennt ihr, dass es völlig unbrauchbar geworden ist.

MONSTER UND ANDERE GEGNER

M01 WÄCHTERGEIST



Geist, einfach

Der Wächtergeist tauchte mit einem donnernden Gebrüll aus dem uralten Baum auf, sein Körper bestehend aus Rinde und Ranken, die sich wie lebendig wanden und schlängelten. Seine Augen glühten mit einem übernatürlichen Licht, während es den dunklen Wald überblickte, und seine Äste streckten sich wie riesige Arme aus, bereit, jeden niederzuschlagen, der sein Gebiet bedrohte. Es strahlte eine Aura

urwüchsiger Macht und uralter Magie aus, ein furchtbarer Beschützer der natürlichen Welt.	
Im Kampf verließ sich der Wächtergeist auf seine Größe und Stärke, um seine Feinde zu überwältigen. Es würde seine massiven Gliedmaßen in den Boden schlagen und Schockwellen erzeugen, die Feinde aus dem Gleichgewicht bringen oder sogar zu Boden werfen würden. Seine Rindenhaut war unglaublich hart und konnte den meisten physischen Angriffen standhalten, aber es war anfällig für Feuer und Magie. Der Wächtergeist war auch in der Lage, Ranken und Wurzeln aus dem Boden zu beschwören, um Feinde zu umschlingen und zu immobilisieren, sodass sie leichte Ziele für seine mächtigen Angriffe wurden. Der einzige Weg, den Wächtergeist zu besiegen, bestand darin, ihn mit Feuer- oder Magieangriffen zu schwächen und dann auf sein Herz zu zielen, eine leuchtende Kugel, die tief in seinem Stamm versteckt war.	
Merkmale	
Umwerfen, Resistent: alle physischen, Schwach: Feuer	
Minions	AC+1
Erfahrungspunkte	2
Trefferpunkte	AC*2
Schadensart	
Wucht	
Loot	
4 Gold, 1 fortgeschrittenes Item, 1 Organiks	

M02 HERRENHAUS-WÄCHTER



Menschlich, mittelschwer

Der Wächter war ein Soldat, der darauf trainiert wurde, die Anwesen der Reichen und Mächtigen zu schützen. Er trug eine Uniform aus poliertem Leder und führte ein Schwert an seiner Seite. Seine Aufgabe bestand darin, Tag und Nacht über das Anwesen zu wachen und bereit zu sein, jeden Eindringling abzuwehren, der es wagen würde, das Grundstück zu betreten. Er war eine stoische Gestalt, hoch aufgerichtet und stolz, mit einem ernsten Ausdruck auf seinem Gesicht.

Im Kampf war der Wächter ein geschickter Kämpfer, der die meisten Angriffe mit seiner Rüstung und seinem Schild abwehren konnte. Er würde seinen Boden halten, wenn Feinde auf ihn zustürmten, seinen Schild erheben, um Schläge abzuwehren, und mit seinem Schwert zurückschlagen. Er war auch ein Meister der Verteidigung und konnte durch Finten und Gegenangriffe Lücken in den Verteidigungen seiner Gegner schaffen. Der Wächter war anfällig für Fernangriffe und Magie, aber seine Rüstung bot ausgezeichneten Schutz gegen die meisten physischen Angriffe. Die einzige Möglichkeit, den Wächter zu besiegen, bestand darin, eventuelle Schwachstellen in seiner Verteidigung auszunutzen oder überwältigende Kraft einzusetzen, um seine Abwehr zu durchbrechen.

Merkmale

Blocker (2), Ausdauernd (1), Resistent: alle physischen

Minions	AC+1
---------	------

Erfahrungspunkte	2
------------------	---

Trefferpunkte	AC*2
---------------	------

Schadensart

Hieb

Loot

4 Gold, 1 fortgeschrittenes Item

M03 SUMPFGESCHÖPF



Bestie, einfach

Das monströse Sumpfgeschöpf war eine Kreatur der Sümpfe und Moore, ein Wesen aus Schleim und Schlamm. Sein Körper war eine wimmelnde Masse aus Tentakeln und Ranken, überzogen von einer dicken Schicht Schleim. Seine Augen waren klein und kugelrund, und seine Bewegungen waren langsam und bedacht. Es war eine Kreatur des Unrats und des Verfalls, gefürchtet von allen, die ihr begegneten.

Im Kampf nutzte das monströse Sumpfgeschöpf seinen schmierigen Körper und seine Tentakel äußerst effektiv. Es umwickelte seine Feinde

mit den Tentakeln und zog sie in seinen Körper, um sie zu ersticken oder in seinem ätzenden Schleim aufzulösen. Es konnte auch klebrigen Schleim spucken oder giftige Gase freisetzen, die seinen Feinden Schaden zufügten oder sie sogar töten konnten. Das monströse Sumpfgeschöpf war anfällig für feuerbasierte Angriffe, die seinen schmierigen Körper austrocknen und seinen Griff schwächen konnten. Der einzige Weg, das monströse Sumpfgeschöpf zu besiegen, bestand darin, seine Tentakel zu meiden oder feuerbasierte Angriffe zu verwenden, um seinen Körper zu schwächen.

Merkmale

Ranziehen (3), Gift (1), Schwach: Feuer

Minions	AC
---------	----

Erfahrungspunkte	1
------------------	---

Trefferpunkte	AC+1
---------------	------

Schadensart

Wucht

Loot

1 Gold, 1 einfaches Item

M04 RÄTSELHAFTER BEWOHNER



Menschlich, mittelschwer

Der rätselhafte Bewohner der Stadt war eine seltsame und geheimnisvolle Gestalt, von allen bekannt, aber von niemandem wirklich verstanden. Sie trugen fließende Gewänder, die mit einem jenseitigen Glanz schienen, und ihre Augen hatten eine Tiefe des Wissens, die unheimlich war. Sie sprachen in Rätseln und Puzzle, offenbarten niemals ihre wahren Absichten oder Motivationen. Einige flüsterten, dass sie ein mächtiger Magier seien, während andere vermuteten, dass sie eine Kreatur aus einer anderen Welt waren.

Im Kampf verließ sich der rätselhafte Bewohner auf seine Beherrschung der Magie, um das Schlachtfeld zu kontrollieren. Sie konnten Illusionen herbeirufen, um ihre Feinde abzulenken, oder mächtige Zauber beschwören, um sie außer Gefecht zu setzen oder direkt zu töten. Ihre Zauber waren unvorhersehbar und schwer zu widerstehen, und sie konnten die Elemente zu ihrem Vorteil manipulieren. Der rätselhafte Bewohner war kein geschickter Kämpfer im traditionellen Sinne und zog es vor, Kämpfen wenn möglich aus dem Weg zu gehen, aber wenn sie unter Druck standen, konnten sie verheerende Angriffe entfesseln, die ihre Feinde benommen zurücklassen würden. Die einzige Möglichkeit, den rätselhaften Bewohner zu besiegen, bestand darin, seine Konzentration zu stören oder mächtige Antimagie-Zauber einzusetzen, um seine Fähigkeiten zu neutralisieren.

Merkmale	
Illusionen, Fernkampf (6), Resistent: alle	
Minions	AC
Erfahrungspunkte	2
Trefferpunkte	AC*2
Schadensart	
Feuer, Stich	
Loot	
4 Gold, 1 fortgeschrittenes Item	

M05 STADTSTREICHER



Menschlich, mittelschwer

Der skrupellose Stadtbewohner war ein Überlebender in einer gefährlichen Welt, bereit, alles zu tun, um am Leben zu bleiben. Er war ein kämpferischer Typ, der immer nach Vorteilen im Kampf suchte. Er trug zerschlossene Kleidung und führte eine Vielzahl von Waffen mit sich, von Messern und Knüppeln bis hin zu Schusswaffen und Sprengstoff. Er war ein Geschöpf der Straßen, vertraut mit den dunklen Gassen und verborgenen Ecken der Stadt.

Im Kampf war der skrupellose Stadtbewohner ein gefährlicher Gegner, bereit, schmutzige Tricks anzuwenden und alles Notwendige zu tun, um zu gewinnen. Er nutzte oft Täuschung und Überraschung, um die Oberhand zu gewinnen, indem er aus dem Hinterhalt angriff oder Fallen für seine Feinde stellte. Er beherrschte verschiedene Waffen und konnte zwischen ihnen wechseln, um seine Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen. Der skrupellose Stadtbewohner war anfällig für Fernangriffe und Magie, aber sein Straßenverstand und seine schnellen Reflexe machten es schwer, ihn zu treffen. Die einzige Möglichkeit, den skrupellosen Stadtbewohner zu besiegen, bestand darin, ihn überrascht zu erwischen oder überwältigende Kraft einzusetzen, um ihn zu überwältigen.

Merkmale

Straßenkampf (2), Camo (1), Schwach: Stich

Minions	AC+1
---------	------

Erfahrungspunkte	2
------------------	---

Trefferpunkte	AC*2
---------------	------

Schadensart

Stich, Hieb

Loot

4 Gold, 1 fortgeschrittenes Item

M06 FESTUNGSWÄCHTER



Menschlich, mittelschwer

Der Festungswächter war ein Soldat, der darauf trainiert war, die wichtigste Festung des Königreichs zu verteidigen. Er trug dicke Plattenrüstung, die ihn von Kopf bis Fuß bedeckte, mit einem Helm, der sein Gesicht verbarg. Sein Schwert war lang und schwer, in der Lage, selbst die härteste Rüstung zu durchdringen. Er war eine stoische Gestalt, die Tag und Nacht über die Festung wachte, bereit, jeden Eindringling abzuwehren, der es wagen würde, ihre Mauern zu durchbrechen.

Im Kampf war der Festungswächter ein geschickter Kämpfer, der die meisten Angriffe mit seiner Rüstung und seinem Schild abwehren konnte. Er stand fest im Angesicht anstürmender Feinde, sein Schild erhoben, um Schläge abzuwehren, und schlug mit seinem Schwert zurück. Er beherrschte auch die Verteidigung meisterhaft und konnte mit Täuschungen und Kontern Lücken in den Verteidigungen seiner Gegner schaffen. Der Festungswächter war anfällig für Fernangriffe und Magie, aber seine Rüstung bot einen ausgezeichneten Schutz gegen die meisten physischen Angriffe. Die einzige Möglichkeit, den Festungswächter zu besiegen, bestand darin, Schwachstellen in seiner Verteidigung auszunutzen oder eine überwältigende Kraft einzusetzen, um seine Abwehr zu durchbrechen.

Merkmale

Zweiter Wind, Resistent: alle physischen

Minions	AC+1
Erfahrungspunkte	2
Trefferpunkte	AC*2

Schadensart

Hieb

Loot

4 Gold, 1 fortgeschrittenes Item

M07 MOORSCHWARM



Insektoid, einfach

Die monströse insektenähnliche Sumpfschwarm war ein Schwarm von Insekten, der die trüben Sümpfe und Moore der Welt bewohnte. Seine Mitglieder reichten von kleinen Mücken bis zu riesigen Käfern und wurden von einem Kollektivbewusstsein zusammengehalten. Sie bewegten sich wie ein einziger Organismus, ihre Anzahl war so groß, dass sie wie eine lebende Welle aus Chitin und Flügeln erschien. Es war eine Kreatur reiner Instinkte, gefürchtet und verachtet von allen, die ihr begegneten.

Im Kampf nutzte der monströse insektenähnliche Sumpfschwarm seine schiere Anzahl äußerst effektiv. Seine Mitglieder würden ihre Feinde umschwärmen und mit scharfen Mandibeln und giftigen Stacheln beißen und stechen. Sie waren in der Lage, Barrieren aus Chitin zu erschaffen, um sich selbst zu schützen oder ihre Feinde zu fangen, und sie konnten Wolken von giftigem Gas erzeugen, die ihre Gegner krank machten oder sogar töteten. Der monströse insektenähnliche Sumpfschwarm war anfällig für Feuerangriffe, die ihre Chitinkörper verbrennen und ihr Kollektivbewusstsein stören konnten. Die einzige Möglichkeit, den monströsen insektenähnlichen Sumpfschwarm zu besiegen, bestand darin, einen Weg zu finden, um sein Kollektivbewusstsein zu stören oder Feuerangriffe einzusetzen, um sie zu verbrennen.

Merkmale

Gift (1), Schwach: Feuer

Minions	AC+2
---------	------

Erfahrungspunkte	1
------------------	---

Trefferpunkte	AC+1
---------------	------

Schadensart

Stich

Loot

1 Gold, 1 einfaches Item

M08 WILDER BERGLÖWE

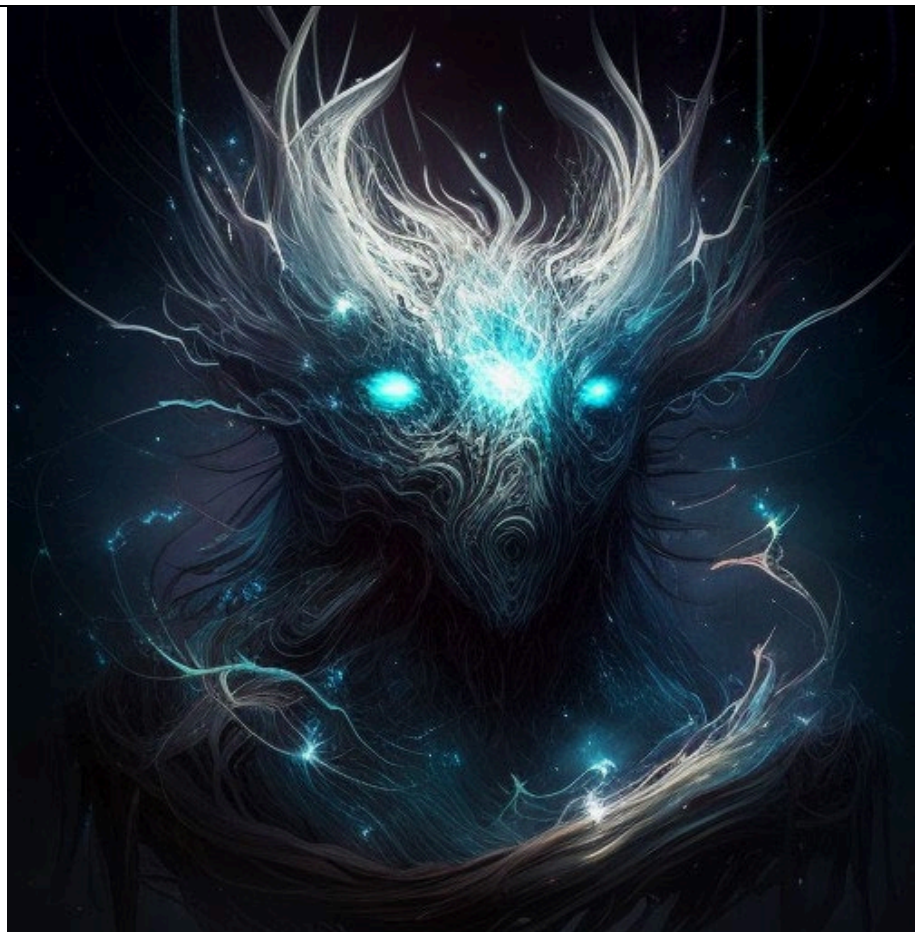


Bestie, einfach

Der Wilde Berglöwe war ein tödlicher Raubtier, das in den Klüften und Gipfeln der Berge umherstreifte. Sein Fell war eine Mischung aus Beige und Braun, was es ihm ermöglichte, sich inmitten der umliegenden Felsen und Felsbrocken zu tarnen. Seine Augen waren ein wildes Bernstein, und seine Zähne und Krallen waren so scharf wie jedes Schwert. Er bewegte sich mit einer lautlosen Anmut, lauernd auf seine Beute durch das raue Gelände. Er war eine Kreatur von

Geschwindigkeit und Wendigkeit, gefürchtet von allen, die ihm begegneten.	
Im Kampf verließ sich der Wilde Berglöwe auf seine Geschwindigkeit und Wendigkeit, um seine Feinde zu überlisten. Er würde in und aus dem Kampf stürzen, seine scharfen Krallen und Zähne einsetzen, um seine Gegner anzugreifen, und dann wieder in den Felsen verschwinden. Er war auch in der Lage, sich aus der Ferne auf seine Feinde zu stürzen, indem er seine kräftigen Hinterbeine nutzte, um sich durch die Luft zu katapultieren. Der Wilde Berglöwe war anfällig für Fernangriffe und Fallen, aber seine Schnelligkeit und Wendigkeit machten es schwierig, ihn zu treffen. Der einzige Weg, den Wilden Berglöwen zu besiegen, bestand darin, Fernangriffe zu verwenden oder ihn in einem begrenzten Raum zu fangen, wo er seine Geschwindigkeit nicht nutzen konnte, um Angriffen auszuweichen.	
Merkmale	
Sturmangriff (1), Schwach: Fernkampf	
Minions	AC+1
Erfahrungspunkte	1
Trefferpunkte	AC+1
Schadensart	
Stich	
Loot	
1 Gold, 1 einfaches Item	

M09 ANDERWELTLER



Geist, einfach

Die Wesenheit aus einer anderen Welt war ein Wesen von jenseits des Schleiers, eine Kreatur aus reiner Magie und Energie. Seine Form war ständig in Bewegung und veränderte sich, als wäre es aus einer Million winziger Sterne gemacht. Seine Augen waren wie Pfützen aus reinem Licht, und seine Bewegungen waren fließend und anmutig. Es war ein Wesen von immenser Macht und Geheimnis, gefürchtet und verehrt von denen, die ihm begegneten.

Im Kampf nutzte die Wesenheit aus einer anderen Welt ihre Meisterschaft der Magie äußerst effektiv. Sie konnte Energiestrahlen herbeirufen oder Blitze arkaner Macht entfesseln, die ihre Feinde vernichteten. Sie konnte auch Illusionen und Phantome erschaffen, um ihre Gegner zu verwirren und zu desorientieren. Ihre Angriffe waren mit der Kraft der Elemente durchdrungen, die ihre Macht verstärkte und sie schwer zu widerstehen machte. Die Wesenheit aus einer anderen Welt war nahezu unverwundbar gegen physische Angriffe, und ihr Körper konnte sich im Laufe der Zeit regenerieren. Die einzige Möglichkeit, die Wesenheit aus einer anderen Welt zu besiegen, bestand darin, Magie von gleicher oder größerer Macht einzusetzen oder einen Weg zu finden, um den Fluss der Magie zu stören, der sie am Leben hielt.

Merkmale

Fernkampf (1), Schwach: alle Elemente, Resistent: alle physischen

Minions	AC+1
---------	------

Erfahrungspunkte	1
------------------	---

Trefferpunkte	AC+1
---------------	------

Schadensart

Arkana

Loot

1 Gold, 1 einfaches Item, 1 Essenz

M10 WÄCHTERGEIST



Geist, einfach

Der geisterhafte Wächtergeist war ein Wesen aus reiner Energie und Licht, beschworen, um heilige Stätten und heilige Orte zu beschützen. Seine Form war die einer leuchtenden Figur, umgeben von einer Aura göttlicher Kraft. Seine Augen waren leuchtende Lichtkugeln und seine Bewegungen waren anmutig und fließend. Es war eine Kreatur von immenser Macht und Heiligkeit, gefürchtet und verehrt von denen, die ihm begegneten.

Im Kampf nutzte der geisterhafte Wächtergeist seine göttlichen Kräfte äußerst effektiv. Er konnte Strahlen göttlicher Energie herbeirufen oder Strahlen strahlender Macht entfesseln, die seine Feinde vernichteten. Er konnte auch Barrieren göttlicher Kraft erschaffen, um sich selbst oder seine Verbündeten zu schützen. Seine Angriffe waren mit der Kraft des Göttlichen durchdrungen, die ihre Macht verstärkte und sie schwer zu widerstehen machte. Der geisterhafte Wächtergeist war nahezu unverwundbar gegen physische Angriffe, und sein Körper konnte sich im Laufe der Zeit regenerieren. Die einzige Möglichkeit, den geisterhaften Wächtergeist zu besiegen, bestand darin, unheilige Magie einzusetzen oder einen Weg zu finden, um den Fluss göttlicher Kraft zu stören, der ihn belebte.

Merkmale

Fernkampf (1), Resistent: Göttlich, Langsam

Minions	AC+2
---------	------

Erfahrungspunkte	1
------------------	---

Trefferpunkte	AC+1
---------------	------

Schadensart

Göttlich

Loot

1 Gold, 1 einfaches Item, 1 Essenz

MII UNTOTER



Untoter, mittelschwer

Der untote, heimgesuchte Bewohner der Stadt war einst ein lebender Mensch, wurde aber von einem bösen Geist verflucht oder besessen. Ihre Haut war grau und fahl, ihre Augen glühten mit einem übernatürlichen Licht. Sie bewegten sich mit einem ruckartigen, unnatürlichen Gang, als ob ihre Glieder von unsichtbaren Kräften gesteuert würden. Sie wurden von den Stadtbewohnern gefürchtet und gemieden, denn man wusste, dass man ihnen nicht trauen konnte.

Im Kampf verließ sich der untote, heimgesuchte Bewohner auf seine unheiligen Kräfte, um seine Feinde anzugreifen. Er konnte Geister herbeirufen, um seine Befehle auszuführen, oder mächtige Dunkelmagie entfesseln, die die Lebenskraft seiner Gegner erschöpfte. Er war nahezu unverwundbar gegen physische Angriffe, sein Körper widerstand den meisten Formen von Schaden. Außerdem konnte er durch Wände und andere feste Gegenstände bewegen, was es schwierig machte, ihn einzukreisen oder einzusperren. Die einzige Möglichkeit, den untoten, heimgesuchten Bewohner zu besiegen, bestand darin, heilige Magie oder Waffen zu verwenden, die seine Verbindung zu den dunklen Kräften, die ihn am Leben hielten, stören konnten. Alternativ konnte man auch mächtige Zauber einsetzen, um den bösen Geist, der ihn besessen hatte, zu verbannen oder auszutreiben.

Merkmale

Regeneration (1), Fernkampf (1), Resistent: alle physischen

Minions	0
---------	---

Erfahrungspunkte	2
------------------	---

Trefferpunkte	AC*3
---------------	------

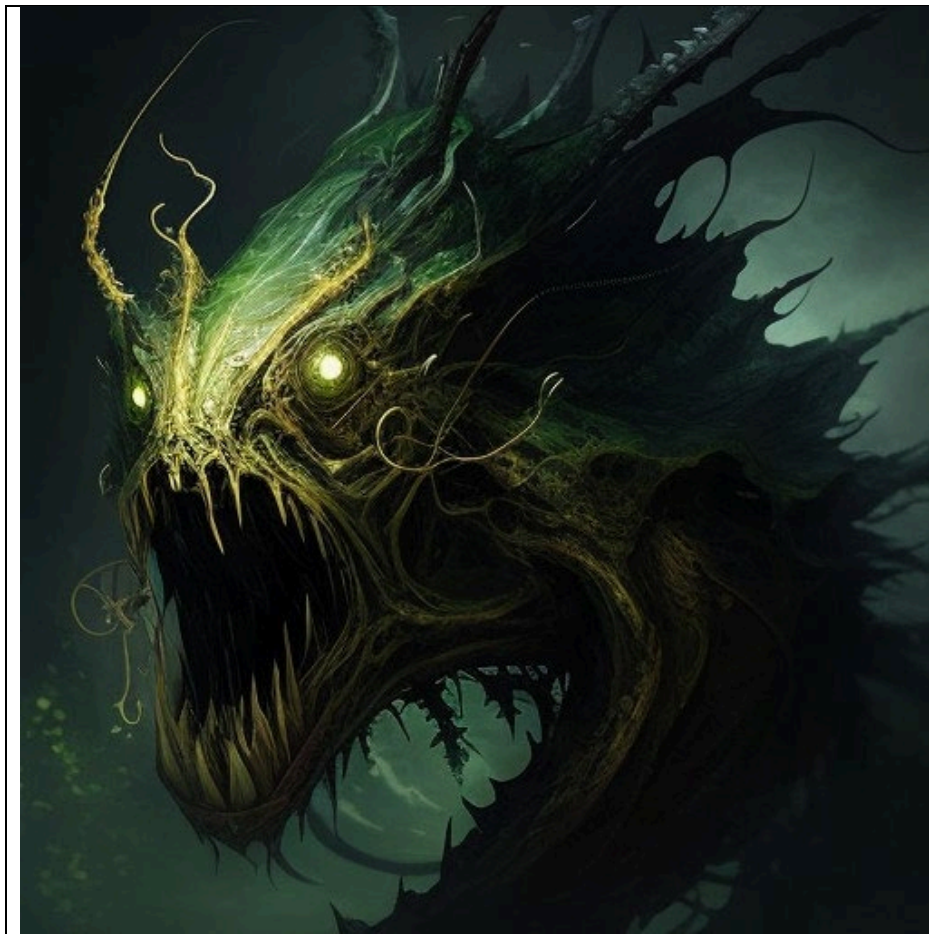
Schadensart

Schatten

Loot

4 Gold, 1 fortgeschrittenes Item

M12 ANDERBIEST



Bestie, einfach

Das seltsame Biest war eine Kreatur wie keine andere, mit einem Körper, der jede Beschreibung trotzte. Es hatte multiple Gliedmaßen und Augen, Tentakel und Zähne, und seine Bewegungen waren beunruhigend unberechenbar. Seine Augen waren tiefgrün und unirdisch, und sein Körper schimmerte im Licht, als bestünde er aus einer unbekannten Substanz. Es war eine Kreatur des Geheimnisses und des Schreckens, gefürchtet und verabscheut von allen, die ihm begegneten.

Im Kampf nutzte das seltsame Biest seine unberechenbaren Bewegungen äußerst effektiv. Es schoss in den Kampf und wieder heraus, nutzte seine mehreren Gliedmaßen und Tentakel, um seine Feinde aus unerwarteten Winkeln anzugreifen. Es war auch in der Lage, Wolken aus giftigem Gas oder Säure freizusetzen, die seinen Feinden schaden oder sie sogar töten konnten. Das seltsame Biest war nahezu unmöglich vorherzusagen oder zu antizipieren, was es schwierig machte, sich dagegen zu verteidigen. Es war anfällig für Feuerangriffe und Schallwellen, die seinen Körper stören und es desorientieren konnten. Der einzige Weg, das seltsame Biest zu besiegen, bestand darin, einen Weg zu finden, um seine unberechenbaren Bewegungen zu neutralisieren, oder überwältigende Kraft einzusetzen, um es zu überwältigen.

Merkmale

Gift (1), Schwach: Schock

Minions	AC+1
---------	------

Erfahrungspunkte	1
------------------	---

Trefferpunkte	AC+1
---------------	------

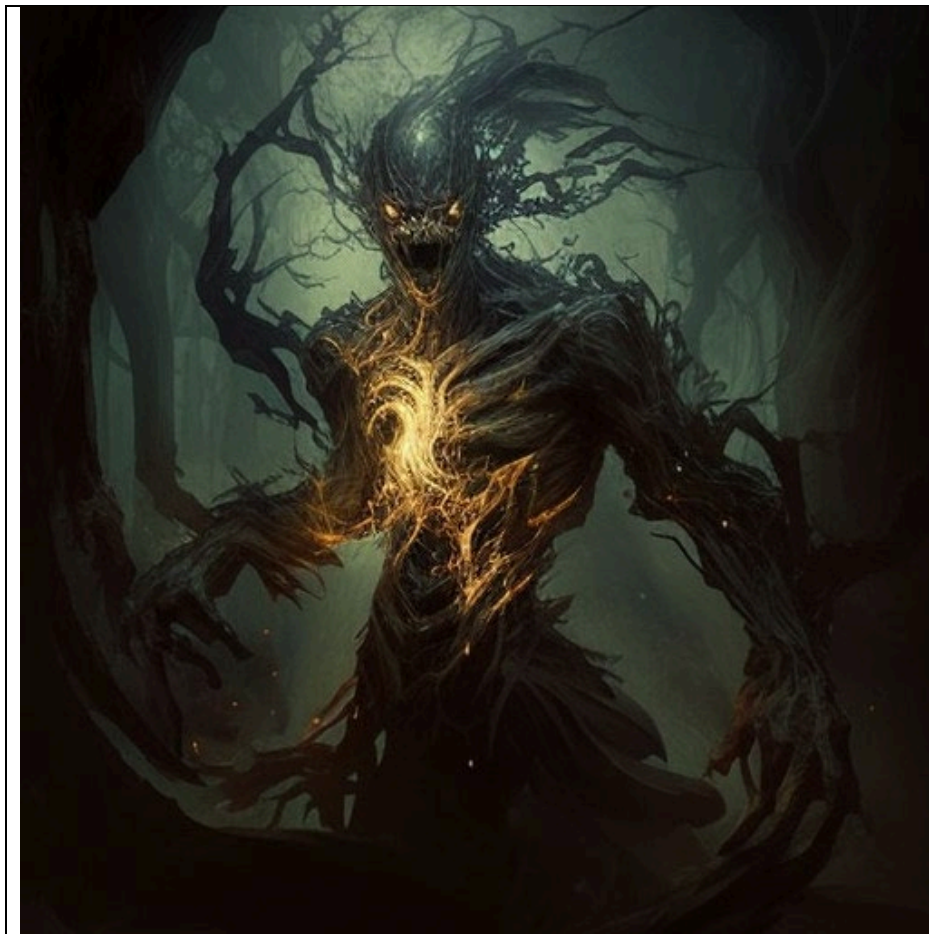
Schadensart

Wucht

Loot

1 Gold, 1 einfaches Item

M13 SEELENPEINIGER



Geist, einfach

Der Verfluchte Geist war ein verzerrtes Überbleibsel eines einst lebenden Wesens, dessen Form durch dunkle Magie entstellt und entfremdet wurde. Es war kaum als humanoid erkennbar, mit Gliedmaßen, die sich unnatürlich zu dehnen und zu verdrehen schienen. Seine Augen glühten mit einem böartigen Licht, und seine Stimme war ein eisiges Flüstern, das denjenigen, die es hörten, Schauer über den Rücken jagte. Es war ein Wesen reiner Hass und Bosheit,

getrieben von dem Verlangen, allen, die seinen Weg kreuzten, Schmerz und Leiden zuzufügen.	
Im Kampf verließ sich der Verfluchte Geist auf seine Fähigkeit, durch feste Objekte zu phasen, was es fast unmöglich machte, ihn festzunageln. Er würde aus unerwarteten Winkeln zuschlagen, durch Wände und Böden phasen, um seine Feinde zu überraschen. Seine Angriffe waren mit dunkler Magie durchdrungen, die die Lebenskraft seiner Feinde entzog und sie geschwächt und verwundbar zurückließ. Der Verfluchte Geist konnte auch spektrale Diener herbeirufen, um ihm im Kampf beizustehen und so Verwirrung und Chaos zu stiften. Die einzige Möglichkeit, den Verfluchten Geist zu besiegen, bestand darin, mächtige Magie einzusetzen, um ihn in die ursprüngliche Sphäre zurückzuschicken, aus der er stammte, oder heilige Waffen zu verwenden, um seine Verbindung zur dunklen Magie zu stören, die ihn am Leben erhielt.	
Merkmale	
Fernkampf (1)	
Minions	AC
Erfahrungspunkte	1
Trefferpunkte	AC+1
Schadensart	
Schatten	
Loot	
1 Gold, 1 einfaches Item	

M14 STEPPENBESTIE



Bestie, einfach

Das monströse Tundra-Biest war eine Kreatur des eisigen Nordens, mit zotteligem Fell und scharfen Klauen. Es war von gewaltiger Größe und überragte die meisten anderen Kreaturen, und sein Atem war ein eisiger Nebel, der seine Beute bis ins Mark durchdringen konnte. Seine Augen leuchteten in einem hellen, eisigen Blau und sein Brüllen hallte über die gefrorenen Ödlande. Es war eine Kreatur roher Kraft und Wildheit, gefürchtet und respektiert von allen, die ihm begegneten.

Im Kampf nutzte das monströse Tundra-Biest seine Größe und Stärke, um seine Feinde zu überwältigen. Es stürmte in die Schlacht und nutzte seinen massiven Körper, um seine Feinde zur Seite zu stoßen oder unter seinen Füßen zu zermalmen. Seine scharfen Klauen und Zähne waren tödliche Waffen, die in der Lage waren, durch Rüstung und Fleisch mühelos zu schneiden. Das monströse Tundra-Biest war auch in der Lage, Blitze eisigen Atems herbeizurufen, um seine Feinde einzufrieren. Es war anfällig für Feuerangriffe, die seine eisigen Verteidigungen schmelzen und seinen Körper schwächen konnten. Die einzige Möglichkeit, das monströse Tundra-Biest zu besiegen, bestand darin, einen Weg zu finden, seinen mächtigen Angriffen auszuweichen oder Feuerangriffe einzusetzen, um es zu verbrennen.

Merkmale

Sturmangriff (1), Schwach: Feuer

Minions	AC+1
---------	------

Erfahrungspunkte	1
------------------	---

Trefferpunkte	AC+1
---------------	------

Schadensart

Wucht

Loot

1 Gold, 1 einfaches Item

M15 RUINENWÄCHTER



Golem, einfach

Der Wächter-Golem der alten Ruine war ein riesiges Konstrukt aus Stein und Metall, geschaffen, um antike Ruinen vor denen zu beschützen, die sie plündern wollten. Sein Körper war mit komplexen Runen und Symbolen bedeckt, und seine Augen leuchteten mit einem jenseitigen Licht. Er bewegte sich mit einer schweren Anmut, als ob jeder Schritt die Erde selbst erschütterte. Es war eine Kreatur von immenser Stärke und Haltbarkeit, die von allen gefürchtet wurde, die ihr begegneten.

Im Kampf nutzte der Wächter-Golem der alten Ruine seine immense Stärke und Haltbarkeit äußerst effektiv. Er konnte mühelos durch Wände und Barrieren brechen oder seine Feinde mit einem einzigen Schlag zermalmen. Sein Körper war nahezu unverwundbar gegen physische Angriffe und er konnte die meisten magischen Angriffe ebenfalls abwehren. Der Wächter-Golem der alten Ruine konnte auch Barrieren aus Stein und Metall erschaffen, um sich selbst oder seine Verbündeten zu schützen. Die einzige Möglichkeit, den Wächter-Golem der alten Ruine zu besiegen, bestand darin, einen Weg zu finden, um seine Verteidigung zu umgehen oder mächtige Magie einzusetzen, um ihn zu deaktivieren.

Merkmale

Resistenz: alle physischen, Schwach: alle elementaren

Minions	AC+1
---------	------

Erfahrungspunkte	1
------------------	---

Trefferpunkte	AC+2
---------------	------

Schadensart

Wucht

Loot

1 Gold, 1 einfaches Item

M16 RIESENSKORPION



Bestie, mittelschwer

Die monströse Riesenskorpion war eine furchterregende Kreatur, die in den Wüsten und anderen trockenen Regionen der Welt lauerte. Ihr Körper war von dicken chitinösen Platten bedeckt, die sie vor Schaden schützten, und ihre Schwanzspitze war mit einem Stachel versehen, der von tödlichem Gift tropfte. Ihre Augen waren kugelig und schwarz, und ihre Scheren waren stark genug, um Knochen zu zermalmen. Es war eine Kreatur von immenser Kraft und Wildheit, gefürchtet von allen, die ihr begegneten.

In der Schlacht verließ sich der monströse Riesenskorpion auf seine kräftigen Scheren und seinen giftigen Stachel, um seine Feinde zu entkräften oder zu töten. Er stürzte sich in den Kampf, klemmte seine Gegner mit seinen Scheren fest und verabreichte ihnen eine tödliche Dosis Gift mit seinem Stachel. Er war auch fähig, sich in den Boden zu graben, was es schwierig machte, ihn zu verfolgen und zu fassen. Der monströse Riesenskorpion war anfällig für feuerbasierte Angriffe und kalte Temperaturen, die ihn verlangsamten und seine Rüstung schwächen konnten. Die einzige Möglichkeit, den monströsen Riesenskorpion zu besiegen, bestand darin, seine Scheren und seinen Stachel zu vermeiden und auf seinen weicheren Unterleib zu zielen, oder mächtige Magie einzusetzen, um seine Bewegungen zu stören oder sein Gift zu neutralisieren.

Merkmale

Sturmangriff (2), Gift (1), Resistent: alle physischen, Schwach: Feuer, Frost

Minions	AC
---------	----

Erfahrungspunkte	2
------------------	---

Trefferpunkte	AC*2
---------------	------

Schadensart

Gift, Stich, Hieb

Loot

4 Gold, 1 fortgeschrittenes Item

M17 JUNGDRACHEN



Bestie, einfach

Der junge Wurm war ein junger Drache, kleiner und weniger mächtig als seine älteren Verwandten. Seine Schuppen waren noch weich und geschmeidig, und seine Flügel waren schwach und unterentwickelt. Dennoch war er immer noch eine furchteinflößende Kreatur, fähig, Feuerstrahlen zu spucken oder einen Sturm von Klauen und Zähnen zu entfesseln. Er war eine Kreatur mit ungezähmtem Potenzial, gefürchtet und respektiert von allen, die ihm begegneten.

Im Kampf nutzte der junge Wurm seine Drachenkräfte äußerst effektiv. Er spie Feuerstrahlen, die seine Feinde versengten und Objekte in Brand setzten. Seine scharfen Krallen und Zähne waren tödliche Waffen, fähig, Rüstungen und Fleisch mühelos zu durchdringen. Der junge Wurm war anfällig für Kälte-basierte Angriffe, die seine Flügel einfrieren und ihn immobilisieren konnten. Allerdings war er als junger und unerfahrener Drache leicht abzulenken und konnte mit dem Versprechen von Schätzen oder Nahrung von seinen Zielen weggelockt werden. Die einzige Möglichkeit, den jungen Wurm zu besiegen, bestand darin, seinen mächtigen Angriffen auszuweichen oder Kälte-basierte Angriffe einzusetzen, um ihn zu immobilisieren und aus sicherer Entfernung anzugreifen.

Merkmale

Fernkampf (1), Immun: Feuer, Schwach: Kälte

Minions	AC
Erfahrungspunkte	1
Trefferpunkte	AC+1

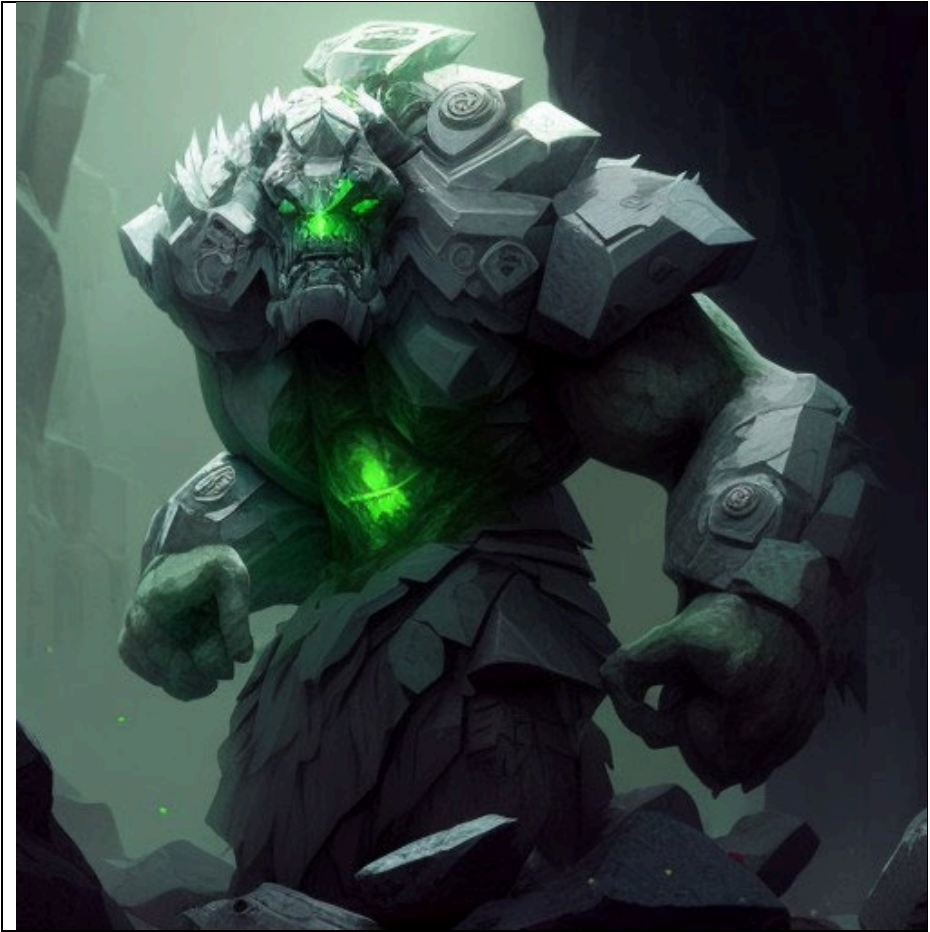
Schadensart

Feuer

Loot

1 Gold, 1 einfaches Item

M18 URALTER STEINWÄCHTER



Golem, einfach

Der Uralte Steinwächter stand hoch und stolz da, mit einem Körper, der vollständig aus grauem Stein gemacht war. Seine Augen waren aus leuchtenden grünen Edelsteinen geschnitzt, und seine massiven Fäuste waren in der Lage, selbst die härtesten Felsen zu zerschmettern. Es war eine Kreatur von großer Macht, aus ihrem Schlummer erwacht, um die alten Ruinen vor Eindringlingen zu schützen.

Im Kampf verließ sich der Uralte Steinwächter auf seine Größe und Stärke, um seine Feinde zu überwältigen. Sein steinerner Körper war

nahezu unverwundbar gegen physische Angriffe und konnte mit der Zeit Schäden regenerieren. Er bewegte sich überraschend schnell für seine Größe, indem er mit kraftvollen Sprüngen schnell vorankam, und würde verheerende Schläge entfesseln, die Feinde in die Luft schleuderten. Der Golem konnte auch Schockwellen erzeugen, indem er seine Fäuste in den Boden schlug und Feinde aus dem Gleichgewicht brachte, was ihm eine Gelegenheit zum Angriff bot. Die einzige Möglichkeit, den Uralten Steinwächter-Golem zu besiegen, bestand darin, seinen steinernen Körper mit wiederholten Angriffen zu schwächen, bis er verwundbar war, und dann auf seinen Kern zu zielen - ein leuchtender Kristall, der in seiner Brust eingebettet war.

Merkmale

Resistent: Stich, Hieb Schwach: Wucht

Minions	AC
Erfahrungspunkte	1
Trefferpunkte	AC+2

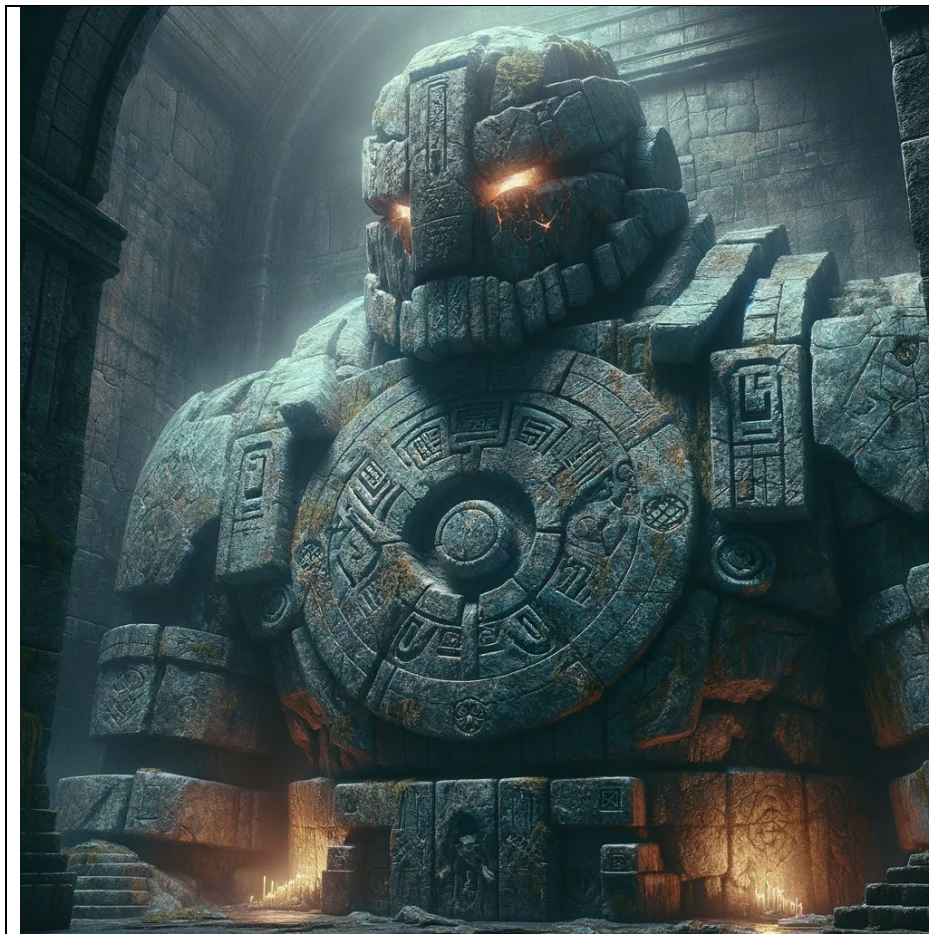
Schadensart

Wucht

Loot

1 Gold, 1 Erz

M19 BELAGERUNGSGOLEM



Golem, mittelschwer

Der Wächter-Golem der Festung war ein imposantes Gebilde aus Metall und Stein, geschaffen, um die Festungen und Burgen der alten Welt zu schützen. Sein Körper war mit scharfen Stacheln und Klingen bedeckt, und seine Augen leuchteten mit einem wilden roten Licht. Er bewegte sich mit einem schwerfälligen, bedächtigen Gang, der die Erde bei jedem Schritt erschütterte. Es war eine Kreatur von immenser Stärke und Haltbarkeit, gefürchtet von allen, die ihm begegneten.

Im Kampf verließ sich der Wächter-Golem der Festung auf seine immense Stärke und Haltbarkeit, um seine Feinde zu überwältigen. Er stürmte in die Schlacht und nutzte seine gewaltige Größe und Masse, um alles in seinem Weg zu zermalmen. Sein Körper war nahezu unverwundbar gegen physische Angriffe und er konnte die meisten magischen Angriffe ebenfalls abwehren. Der Wächter-Golem der Festung war auch in der Lage, Barrieren aus Stein und Metall zu erschaffen, um sich selbst oder seine Verbündeten zu schützen. Die einzige Möglichkeit, den Wächter-Golem der Festung zu besiegen, bestand darin, einen Weg zu finden, um seine Verteidigung zu umgehen oder mächtige Magie einzusetzen, um ihn zu deaktivieren.

Merkmale

Sturmangriff (2), Blocker (2), Resistent: alle physischen

Minions	AC+1
---------	------

Erfahrungspunkte	2
------------------	---

Trefferpunkte	AC*2
---------------	------

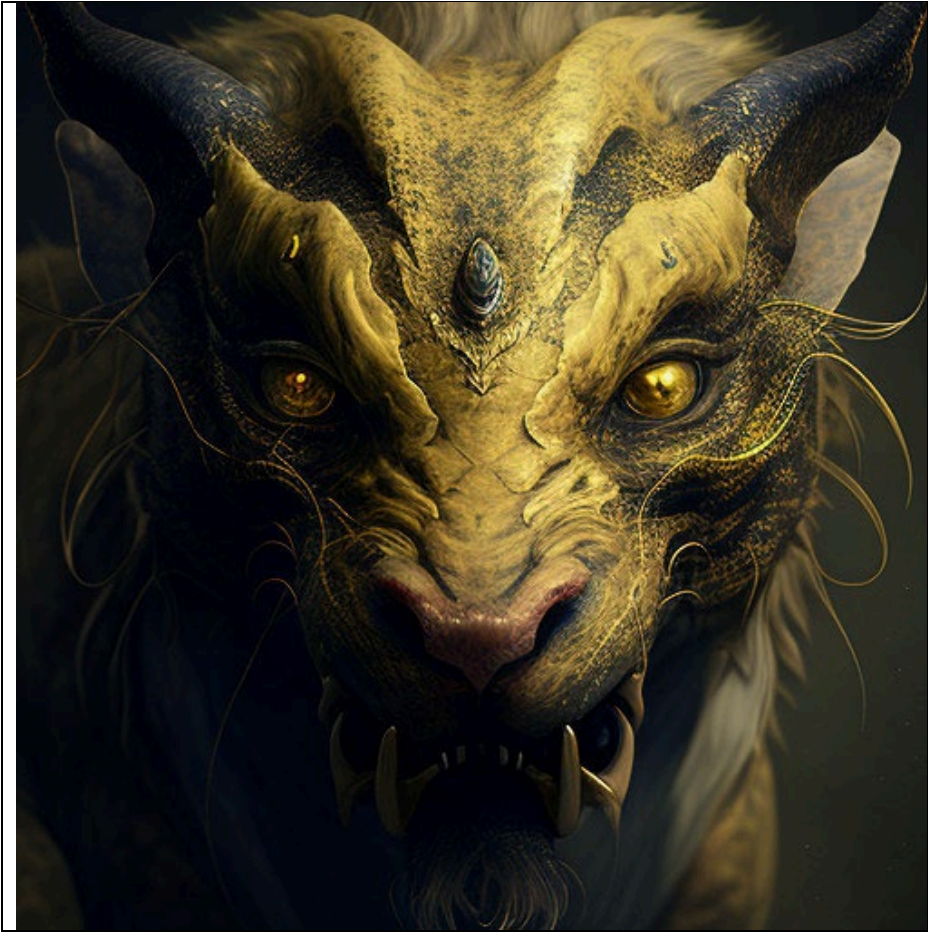
Schadensart

Hieb

Loot

4 Gold, 1 fortgeschrittenes Item

M20 SCHLEIERSCHRECKEN

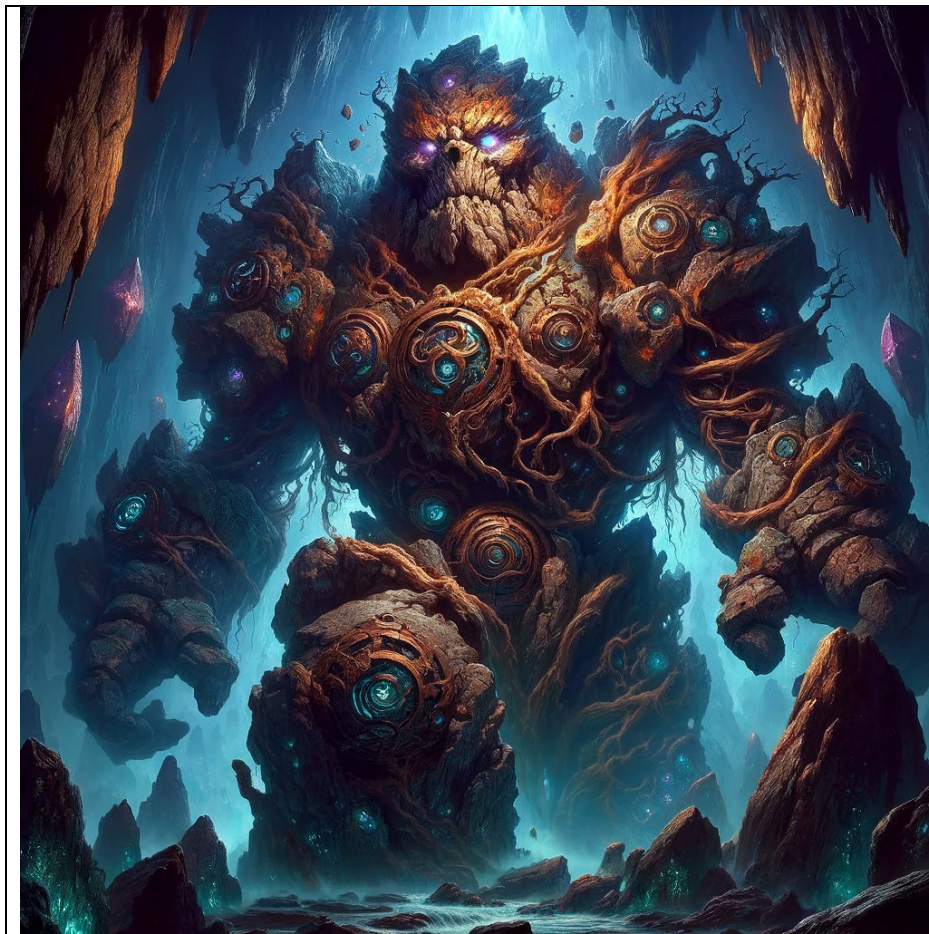


Bestie, einfach

Das Trügerische Biest war eine hinterlistige Kreatur, die ihre Intelligenz nutzte, um ihre Beute zu täuschen und zu manipulieren. Es hatte den Körper eines Löwen, aber mit Schuppen und Hörnern, die es als etwas Übernatürliches kennzeichneten. Seine Augen waren durchdringend gelb, und sein Brüllen glich einem Donner, aber es war seine Fähigkeit, die Geräusche seiner Beute nachzuahmen, die es wirklich furchterregend machte. Es würde ahnungslose Opfer anlocken,

indem es die Schreie eines verlorenen Kindes oder eines verwundeten Tieres nachahmte, um dann unerwartet auf sie zu springen.	
Im Kampf verließ sich das Trügerische Biest auf seine Geschwindigkeit und Beweglichkeit, um Angriffen auszuweichen und sich seinen Feinden zu nähern. Seine mächtigen Kiefer und scharfen Krallen waren tödliche Waffen, die mühelos durch Rüstungen und Fleisch schnitten. Es würde seine Fähigkeit nutzen, Geräusche nachzuahmen, um seine Feinde zu verwirren und desorientieren, was es schwierig machte, seine Bewegungen zu verfolgen. Das Trügerische Biest war auch in der Lage, einen blendenden Lichtblitz von seinen Schuppen auszusenden, der seine Feinde vorübergehend betäubte und ihm eine Gelegenheit zum Angriff gab. Die einzige Möglichkeit, das Trügerische Biest zu besiegen, bestand darin, wachsam zu bleiben und sich nicht von seinen Tricks anlocken zu lassen oder schallbasierte Angriffe zu verwenden, um seine Fähigkeit, Geräusche nachzuahmen, zu stören.	
Merkmale	
Umwerfen	
Minions	AC
Erfahrungspunkte	1
Trefferpunkte	AC
Schadensart	
Hieb	
Loot	
2 Gold	

M21 ELEMENTARWÄCHTER



Golem, einfach

Der Elementarische Wächter-Golem war ein riesiger Konstrukt, gemacht aus Erde, Wind, Feuer und Wasser. Sein Körper veränderte sich ständig und nahm die Form der Elemente an, die es beherrschte. Seine Augen waren glühende Kugeln aus reiner Energie, und seine Anwesenheit auf dem Schlachtfeld war wie eine Naturgewalt. Es war eine Kreatur von immenser Macht, herbeigerufen, um die elementaren Kräfte der Welt zu verteidigen.

Im Kampf nutzte der Elementarische Wächter-Golem seine Kontrolle über die Elemente mit verheerender Wirkung. Er konnte mächtige Windböen herbeirufen, um Feinde zurückzustoßen oder eingehende Angriffe abzulenken. Er konnte Wände aus Stein oder Eis erschaffen, um sich selbst zu schützen oder Feinde einzusperren. Er konnte reißende Wasserfluten oder Flammenstrahlen entfesseln, um seine Feinde zu verbrennen oder zu ertränken. Seine Angriffe waren mit elementarer Magie durchdrungen, die ihre Kraft verstärkte und sie schwer zu widerstehen machte. Der Elementarische Wächter-Golem war nahezu unverwundbar gegen physische Angriffe, und sein Körper konnte sich im Laufe der Zeit regenerieren. Die einzige Möglichkeit, den Elementarischen Wächter-Golem zu besiegen, bestand darin, seine Anfälligkeiten gegenüber bestimmten Elementen auszunutzen oder Magie einzusetzen, um seine Verbindung zu den Elementen, die er beherrschte, zu stören.

Merkmale

Resistent: alle physischen, Schwach: alle elementaren

Minions	AC
---------	----

Erfahrungspunkte	1
------------------	---

Trefferpunkte	AC+2
---------------	------

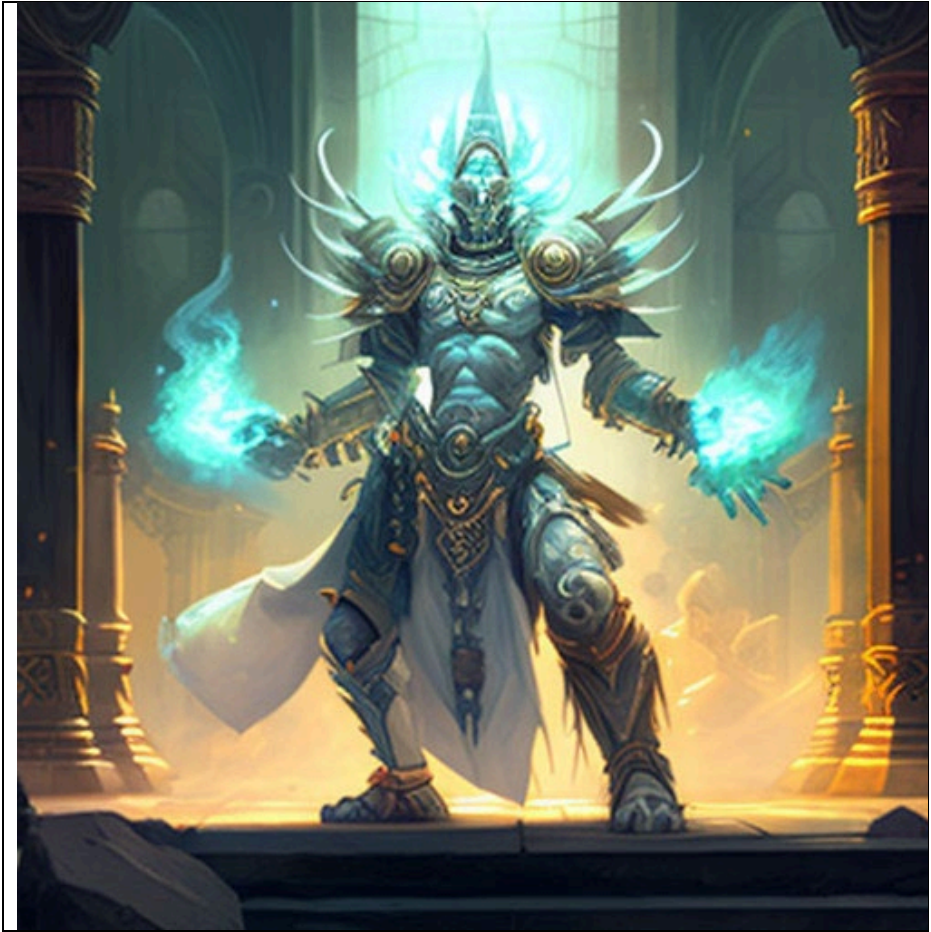
Schadensart

alle

Loot

1 Gold, 1 Erz

M22 TEMPELWÄCHTER



Geist, mittelschwer

Der Tempelwächtergeist war eine Kreatur von göttlicher Macht, die beschworen wurde, um heilige Stätten und Tempel zu schützen. Seine Gestalt war die eines Kriegers, gekleidet in glänzende Rüstung, der ein Schwert aus reinem Licht schwang. Seine Augen waren leuchtende Kugeln göttlicher Energie und seine Bewegungen waren schnell und präzise. Es war eine Kreatur von immenser Macht und Heiligkeit, die von allen verehrt und gefürchtet wurde, die ihm begegneten.

Im Kampf nutzte der Tempelwächtergeist seine göttlichen Kräfte äußerst effektiv. Er konnte Strahlen göttlicher Energie herbeirufen oder Strahlen strahlender Macht entfesseln, die seine Feinde vernichteten. Sein Schwert war mit der Kraft des Göttlichen durchdrungen, was seine Angriffe verstärkte und sie schwer zu widerstehen machte. Der Tempelwächtergeist war nahezu unverwundbar gegen physische Angriffe, und sein Körper konnte sich im Laufe der Zeit regenerieren. Die einzige Möglichkeit, den Tempelwächtergeist zu besiegen, bestand darin, unheilige Magie einzusetzen oder einen Weg zu finden, um den Fluss göttlicher Kraft zu stören, der ihn belebte.

Merkmale

Immunität: Göttlich, Resistent: alle physischen, Schwach: Schatten, Regeneration (1)

Minions	AC+1
---------	------

Erfahrungspunkte	2
------------------	---

Trefferpunkte	AC*2
---------------	------

Schadensart

Wucht

Loot

4 Gold, 1 Erz, 1 fortgeschrittenes Item

M23 KOMMANDANT

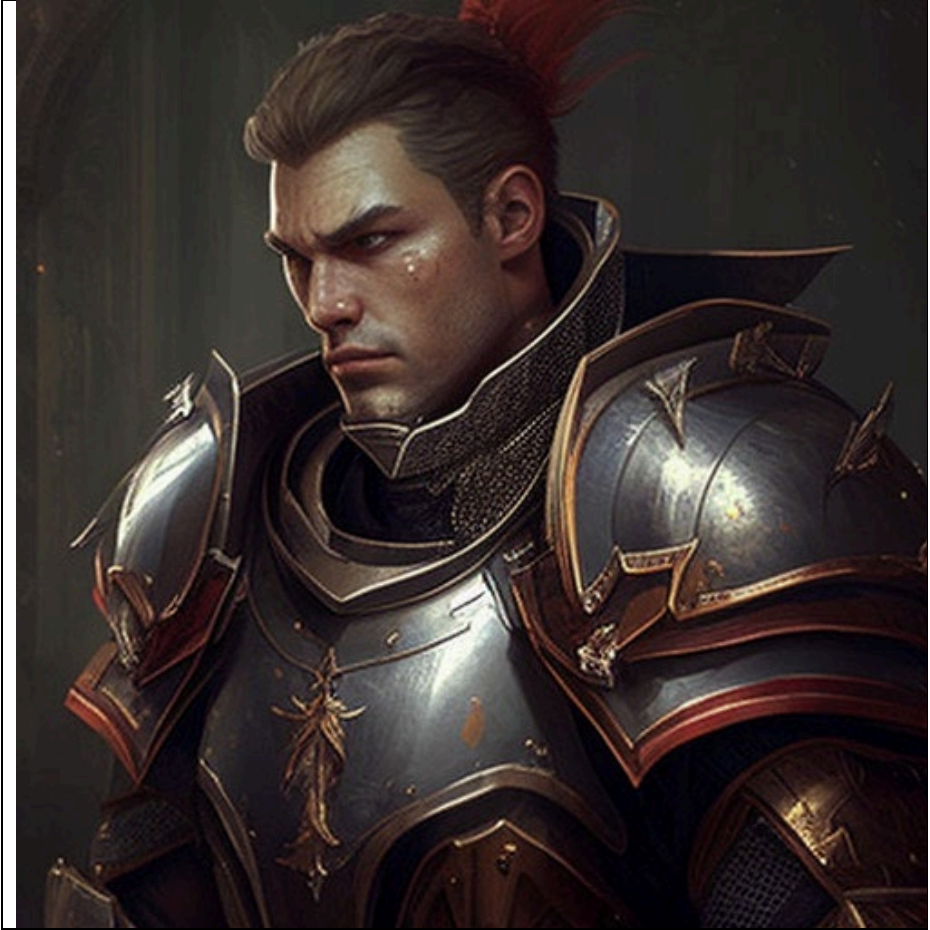


Menschlich, mittelschwer

Der Kommandant der Menschlichen Fraktion war ein abgebrühter Veteran unzähliger Schlachten, mit Narben, die sein Gesicht und seine Arme durchzogen und als Beweis für seine Erfahrung dienten. Er trug abgenutzte Rüstung, die bessere Tage gesehen hatte, aber sein Schwert war immer noch scharf und sein Schild unerschütterlich. Seine Augen waren scharf und berechnend, immer die Situation einschätzend und seinen nächsten Schritt planend. Er war ein Anführer von Männern, der

seine Truppen inspirierte, mit Tapferkeit und Ehre angesichts überwältigender Chancen zu kämpfen.	
Im Kampf war der Kommandant der Menschlichen Fraktion ein geschickter Kämpfer, der sich auch gegen die härtesten Gegner behaupten konnte. Er führte seine Truppen aus vorderster Front an und nutzte sein Schwert und Schild, um Angriffe abzuwehren und seine Feinde mit Präzision und Geschick zu treffen. Er konnte seine Truppen mit mitreißenden Reden inspirieren oder sie mit einem gut getimten Ruf zusammenrufen. Zudem war er ein Meistertaktiker, der das Schlachtfeld genau analysierte und seine Strategie der jeweiligen Situation anpasste. Der Kommandant der Menschlichen Fraktion war anfällig für Fernangriffe und Magie, aber seine Rüstung und sein Schild boten ausgezeichneten Schutz gegen die meisten physischen Angriffe. Die einzige Möglichkeit, den Kommandanten der Menschlichen Fraktion zu besiegen, bestand darin, ihn zu übertreffen oder ihn mit einem Überraschungsangriff zu überrumpeln.	
Merkmale	
Resistent: alle physischen, Sturmangriff (3), AOE (1)	
Minions	AC
Erfahrungspunkte	2
Trefferpunkte	AC*2
Schadensart	
Hieb	
Loot	
4 Gold, 1 fortgeschrittenes Item	

M24 SOLDAT



Menschlich, einfach

Der Soldat der Menschlichen Fraktion war ein gut ausgebildeter Krieger mit einem disziplinierten Geist und einem mutigen Herzen. Er trug glänzende Rüstung, die auf Hochglanz poliert war, und sein Schwert war scharf und bereit für den Kampf. Er stand hoch und stolz da, bereit, sein Königreich gegen alle zu verteidigen, die es bedrohten. Er war ein Symbol der Hoffnung für sein Volk, ein Beschützer der Unschuldigen und eine Geißel der Bösen.

Im Kampf war der Soldat der Menschlichen Fraktion ein geschickter Kämpfer, der sich gegen die meisten Gegner behaupten konnte. Er würde standhaft bleiben, wenn Feinde auf ihn zustürmten, seinen Schild erheben, um Schläge abzuwehren, und mit seinem Schwert zurückschlagen. Er konnte auch zu einem beidhändigen Griff wechseln, um mehr Kraft und Reichweite zu erlangen. Er kämpfte mit Disziplin und Entschlossenheit und gab niemals ohne Gegenwehr nach. Der Soldat der Menschlichen Fraktion war anfällig für Fernangriffe und Magie, aber seine Rüstung und sein Schild boten ausgezeichneten Schutz gegen die meisten physischen Angriffe. Die einzige Möglichkeit, den Soldaten der Menschlichen Fraktion zu besiegen, bestand darin, ihn zu überraschen oder seine ungeschützten Flanken anzugreifen.

Merkmale

Resistent: alle physischen, Sturmangriff (1)

Minions	AC+1
---------	------

Erfahrungspunkte	1
------------------	---

Trefferpunkte	AC+1
---------------	------

Schadensart

Hieb

Loot

1 Gold, 1 einfaches Item

M25 HÖHLENKRIECHER



Menschlich, einfach

Der Höhlenbewohner trat aus den Schatten der unterirdischen Tunnel hervor, seine Haut so blass wie das Leuchten der Pilze, die die Wände der Höhle säumten. Seine Augen waren weit und starr, an die Dunkelheit seiner Umgebung angepasst. Er bewegte sich mit einer urtümlichen Anmut und jagte nach Beute in den labyrinthartigen Tiefen.

Im Kampf verließ sich der Höhlenbewohner auf seine Wendigkeit und List, um aus den Schatten zuzuschlagen. Er führte

Überraschungsangriffe aus, sprang aus der Dunkelheit mit ausgefahrenen scharfen Klauen hervor und entwich dann in die Schatten, bevor seine Feinde zurückschlagen konnten. Er war unglaublich schnell und beweglich, konnte Angriffen mühelos ausweichen und konnte Wände und Decken erklimmen, um den Vorteil über seine Feinde zu erlangen. Seine Klauen waren messerscharf und konnten mit Leichtigkeit durch Fleisch und Knochen schneiden. Der einzige Weg, den Höhlenbewohner zu besiegen, bestand darin, ihn ins Freie zu locken, wo seine Bewegungen eingeschränkt waren, oder Licht zu nutzen, um ihn zurück in die Dunkelheit zu zwingen, wo er weniger sehen und angreifen konnte.

Merkmale

Agil (1)

Minions

AC

Erfahrungspunkte

1

Trefferpunkte

AC+1

Schadensart

Stich

Loot

1 Gold

M26 GRABWÄCHTER



Untoter, mittelschwer

Der Untote Grabwächter war ein Wesen, das aus den Toten auferweckt wurde, um uralte Gräber und Krypten zu beschützen. Sein Körper war skelettartig, bedeckt mit Fetzen zerfetzten Stoffs und verrosteter Rüstung. Seine Augen leuchteten mit einem kränklichen grünen Licht, und seine Bewegungen waren langsam und bedächtig. Es war ein Wesen des Todes und des Verfalls, gefürchtet und verabscheut von allen, die ihm begegneten.

Im Kampf nutzte der Untote Grabwächter seine untoten Kräfte geschickt. Er war nahezu unverwundbar gegenüber physischen Angriffen, und seine knöchernen Klauen konnten Fleisch mühelos zerschneiden. Er war auch in der Lage, die Lebenskraft seiner Feinde zu entziehen, wodurch sie geschwächt und verwundbar wurden. Der Untote Grabwächter war anfällig für Feuerangriffe, die sein untotes Fleisch verbrennen und seine Bewegungen stören konnten. Der einzige Weg, den Untoten Grabwächter zu besiegen, bestand darin, Feuerangriffe zu verwenden, um ihn zu vernichten oder einen Weg zu finden, seine ruhelose Seele zur Ruhe zu bringen.

Merkmale

Resistent: alle physischen, Lebensraub, Schwach: Feuer

Minions	AC*2
---------	------

Erfahrungspunkte	2
------------------	---

Trefferpunkte	AC*2
---------------	------

Schadensart

Hieb

Loot

4 Gold, 1 fortgeschrittenes Item

M27 GESPENST



Untoter, einfach

Das Gespenst war eine geisterhafte Erscheinung, ein Wesen, das jenseits des Schleiers des Todes gegangen war, aber noch an die sterbliche Welt gebunden war. Seine Gestalt war unsubstantiell, flackernd und verblasste wie eine Flamme im Wind. Seine Augen waren blass und leblos, und seine Bewegungen waren langsam und bedacht. Es war ein Wesen des Kammers und der Verzweiflung, das die Lebenden mit seiner traurigen Präsenz heimsuchte.

Im Kampf würde das Gespenst seine geisterhaften Kräfte effektiv einsetzen. Es konnte durch feste Objekte und Wände hindurchgehen und so aus unerwarteten Winkeln angreifen oder Verfolgung entgehen. Seine Berührung konnte die Lebenskraft seiner Feinde aussaugen und sie schwach und verwundbar zurücklassen. Das Gespenst war immun gegen die meisten physischen Angriffe, und selbst magische Angriffe würden oft harmlos durch seine substanzlose Form hindurchgehen. Die einzige Möglichkeit, das Gespenst zu besiegen, wäre die Verwendung von Magie oder heiligen Waffen, die seine Verbindung zur sterblichen Welt stören könnten, oder die Findung eines Weges, seine ruhelose Seele zur Ruhe zu bringen.

Merkmale

Phasing, Drains, Schwach: alle elementaren, Langsam

Minions	AC
Erfahrungspunkte	1
Trefferpunkte	AC+1

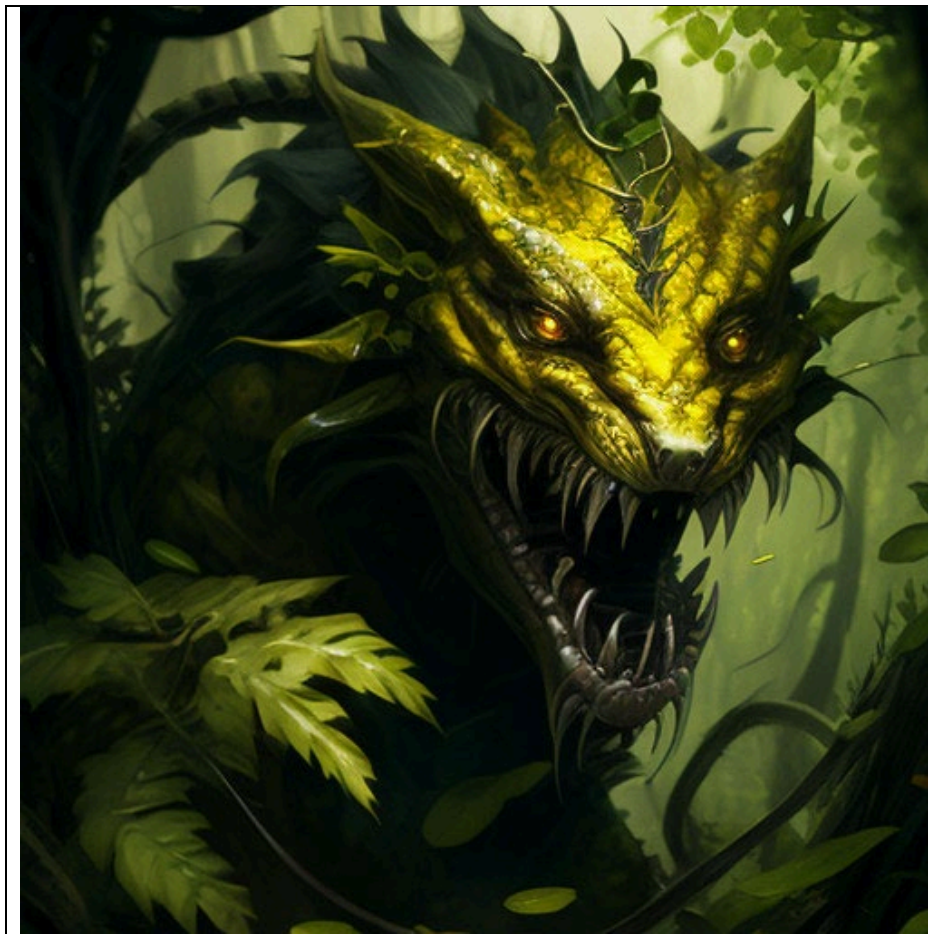
Schadensart

Schatten

Loot

1 Gold, 1 einfacher Gegenstand, 1 Essenz

M28 DSCHUNGELUNGEHEUER



Bestie, mittelschwer

Das Monströse Dschungelungeheuer war eine furchterregende Kreatur, die durch das dichte Unterholz des Dschungels streifte. Sein Fell war verfilzt und verheddert, sodass es sich nahtlos in die umgebende Vegetation einfügte. Seine Augen leuchteten in einem hellen Gelb, und seine Zähne waren so scharf wie Messer. Es bewegte sich mit einer kraftvollen Anmut, streifte durch das dichte Blattwerk und beobachtete dabei seine Beute. Es war eine Kreatur von immenser Stärke, die mühelos Bäume und sogar Felsen zerreißen konnte.

In der Schlacht verließ sich das Monströse Dschungelungeheuer auf seine unglaubliche Stärke und Wendigkeit, um seine Feinde zu überwältigen. Es stürmte in den Kampf, benutzte dabei seine Zähne und Klauen, um alles in seinem Weg zu zerfetzen. Es konnte auch auf seine Feinde springen, sie zu Boden drücken und mit wilder Grausamkeit attackieren. Seine dicke Haut bot gewisse Schutzmöglichkeiten gegen physische Angriffe, und seine kraftvollen Muskeln erlaubten es ihm, die meisten Versuche, es zu immobilisieren, abzuschütteln. Das Monströse Dschungelungeheuer war anfällig für Fernangriffe und Fallen, aber seine Geschwindigkeit und Wendigkeit machten es schwer zu treffen. Der einzige Weg, das Monströse Dschungelungeheuer zu besiegen, bestand darin, es mit überwältigender Kraft zu schwächen oder Feuerangriffe einzusetzen, um seine Verteidigung zu schwächen.

Merkmale

Agil (1), Sturmangriff (2), Umwerfen, Ungebändigt, Resistent: alle physischen

Minions	AC+1
---------	------

Erfahrungspunkte	2
------------------	---

Trefferpunkte	AC*3
---------------	------

Schadensart

Hieb, Stich

Loot

4 Gold, 1 fortgeschrittenes Item

M29 RACHEGEIST



Geist, einfach

Das rachsüchtige Geistwesen war eine übernatürliche Entität, geboren aus dem Zorn und der Verzweiflung der Toten. Seine Form war die eines Nebels oder Schattens, und seine Augen brannten vor feurigem Hass. Es war eine Kreatur reiner Bösartigkeit, die Rache an denen suchte, die ihm im Leben Unrecht getan hatten. Es wurde von allen gefürchtet und gemieden, die von seiner Existenz wussten.

Im Kampf nutzte das rachsüchtige Geistwesen seine übernatürlichen Kräfte äußerst effektiv. Es war in der Lage, durch Wände und andere

Hindernisse zu gelangen, was es schwierig machte, ihm auszuweichen. Es konnte Strahlen von nekrotischer Energie herbeirufen oder Gegenstände schweben lassen und sie auf seine Feinde schleudern. Das rachsüchtige Geistwesen war nahezu unverwundbar gegen physische Angriffe und konnte die Lebenskraft von denen entziehen, die es wagten, es zu treffen. Die einzige Möglichkeit, das rachsüchtige Geistwesen zu besiegen, bestand darin, einen Weg zu finden, seine übernatürliche Essenz zu stören oder heilige oder auf Feuer basierende Angriffe einzusetzen, um es zu reinigen oder zu verbrennen.

Merkmale

Phasend, Fernkampf (1), Schwach: Göttlich

Minions	AC+1
---------	------

Erfahrungspunkte	1
------------------	---

Trefferpunkte	AC+1
---------------	------

Schadensart

Schatten

Loot

1 Gold, 1 einfacher Gegenstand, 1 Essenz

M30 VERGELTER



Untoter, mittelschwer

Die rachsüchtige Geistererscheinung war eine übernatürliche Entität, geboren aus dem intensiven Zorn und Hass einer Seele, die im Leben Unrecht erfahren hatte. Ihr Körper war eine dunstige, ätherische Form, und ihre Augen leuchteten in einem feurigen Rot. Sie war eine Kreatur reiner Bösartigkeit, die Rache an denen suchte, die ihr im Leben Unrecht zugefügt hatten. Ihre Anwesenheit wurde oft von einem eisigen Wind begleitet, und ihre Klagen und Schreie sollen Menschen in den Wahnsinn treiben.

Im Kampf nutzte die rachsüchtige Geistererscheinung ihre übernatürlichen Kräfte äußerst effektiv. Sie konnte durch Wände und andere Hindernisse gelangen, was es schwierig machte, ihr auszuweichen. Ihre Berührung war kalt und tödlich, fähig die Lebenskraft ihrer Feinde zu entziehen. Die rachsüchtige Geistererscheinung war nahezu unverwundbar gegen physische Angriffe und konnte mächtige Strahlen von nekrotischer Energie herbeirufen, um ihre Feinde zu vernichten. Die einzige Möglichkeit, die rachsüchtige Geistererscheinung zu besiegen, bestand darin, heilige oder auf Feuer basierende Angriffe einzusetzen, um sie zu reinigen oder zu verbrennen, oder einen Weg zu finden, ihre ruhelose Seele zur Ruhe zu bringen.

Merkmale

Phasend, Lebensraub, Umwerfen, Resistent: alle physischen, Schwach: Göttlich

Minions	AC+2
---------	------

Erfahrungspunkte	2
------------------	---

Trefferpunkte	AC*2
---------------	------

Schadensart

Schatten

Loot

3 Essenz, 1 magisches Item

M31 SCHATTENBESTIE



Bestie, mittelschwer

Das monströse Schattenwesen war eine Kreatur der Dunkelheit und des Schreckens. Es war eine formlose, schattenhafte Gestalt, mit brennenden Augen, die von jenseitigem Licht erfüllt waren. Es war ein Wesen von reiner Bösartigkeit, gefürchtet und verabscheut von allen, die ihm begegneten. Seine Anwesenheit wurde oft von einem eisigen Wind begleitet, und seine Knurren und Knurren wurden gesagt, Männer in den Wahnsinn zu treiben.

Im Kampf nutzte das monströse Schattenwesen seine Fähigkeit, nach Belieben zu verschwinden und wieder aufzutauchen, zu seinem Vorteil. Es schnellte in und aus den Schatten hervor, was es für seine Feinde schwierig machte, seine Bewegungen zu verfolgen. Seine Angriffe waren schnell und tödlich und konnten mit Leichtigkeit Fleisch und Knochen durchreißen. Das monströse Schattenwesen war nahezu unverwundbar gegen physische Angriffe und konnte Strahlen dunkler Energie herbeirufen, um seine Feinde zu zerstören. Es war jedoch anfällig für Lichtangriffe, die seine schattenhafte Gestalt vertreiben und seine Verteidigung schwächen konnten. Die einzige Möglichkeit, das monströse Schattenwesen zu besiegen, bestand darin, einen Weg zu finden, um seine Bewegungen zu verfolgen, oder Lichtangriffe einzusetzen, um es zu vertreiben.

Merkmale

Camo, Resistenz: alle physischen, Schwach: Göttlich/Feuer, Agil (1)

Minions	AC*2
---------	------

Erfahrungspunkte	2
------------------	---

Trefferpunkte	AC*2
---------------	------

Schadensart

Schatten

Loot

3 Essenz, 1 magisches Item

M32 SEELENENERGIE



Geist, mittelschwer

Die gequälte Seelenenergie war eine übernatürliche Entität, geboren aus einer Seele, die im Leben intensiven Schmerz und Angst erlitten hatte. Ihr Körper war eine nebelhafte, ätherische Form, und ihre Augen glühten mit einem unheimlichen, blauen Licht. Es war ein Wesen der Trauer und Verzweiflung, das nach Erlösung von der Qual suchte, die es an diese Welt band. Ihre Anwesenheit wurde oft durch ein klagendes Heulen gekennzeichnet, und ihre Berührung soll Menschen bis ins Mark durchdringen.

Im Kampf nutzte die gequälte Seelenenergie ihre übernatürlichen Kräfte äußerst effektiv. Sie konnte durch Wände und andere Hindernisse hindurchgehen, was es schwer machte, ihr zu entkommen. Ihre Berührung war kalt und tödlich und konnte die Lebenskraft ihrer Feinde entziehen. Die gequälte Seelenenergie war nahezu unverwundbar gegen physische Angriffe und konnte Strahlen von Nekrotischer Energie herbeirufen, um ihre Feinde zu vernichten. Sie war jedoch anfällig für heilige Angriffe, die ihre Essenz reinigen und sie in ihre endgültige Ruhe schicken konnten. Die einzige Möglichkeit, die gequälte Seelenenergie zu besiegen, bestand darin, einen Weg zu finden, ihre Essenz zu reinigen oder einen Weg zu finden, ihr dabei zu helfen, Erlösung von ihrer Qual zu finden.

Merkmale

Phasing, Drains, Schwach: Göttlich, Resistent: alle physischen

Minions	AC+1
---------	------

Erfahrungspunkte	2
------------------	---

Trefferpunkte	AC*3
---------------	------

Schadensart

Schatten

Loot

3 Essenz, 1 magisches Item

M33 VAMPIR



Untoter, mittelschwer

Die alte Vampirin war eine Kreatur von großer Macht und Raffinesse. Sie war eine Meisterin der Verführung und konnte ihre Opfer mit nur einem Blick oder einer subtilen Berührung einfangen. Ihre Haut war blass und makellos, und ihre Augen waren dunkel und verlockend. Sie wurde von allen gefürchtet und respektiert, die von ihrer Existenz wussten, und ihre Anwesenheit wurde oft von einer Aura kalter Eleganz begleitet.

Im Kampf nutzte die alte weibliche Vampirin ihre übernatürlichen Kräfte äußerst effektiv. Sie war in der Lage, mit großer Geschwindigkeit und Wendigkeit zu bewegen, was es ihren Feinden schwer machte, sie zu treffen. Ihre scharfen Fänge waren tödliche Waffen, die in der Lage waren, die Lebenskraft ihrer Opfer mit einem einzigen Biss zu entziehen. Die alte weibliche Vampirin war nahezu unverwundbar gegen physische Angriffe und konnte mächtige Strahlen dunkler Energie herbeirufen, um ihre Feinde zu vernichten. Die einzige Möglichkeit, die alte weibliche Vampirin zu besiegen, bestand darin, einen Weg zu finden, ihre Schwachstellen auszunutzen, wie zum Beispiel heilige Angriffe oder Sonnenlicht, oder einen Weg zu finden, ihren tödlichen Angriffen auszuweichen und aus sicherer Entfernung anzugreifen.

Merkmale

Lebensraub, Regeneration (1), Schwach: göttlich/Feuer, Resistent: alle physischen

Minions	AC*2
---------	------

Erfahrungspunkte	2
------------------	---

Trefferpunkte	AC*3
---------------	------

Schadensart

Schatten, Stich

Loot

5 Gold, 1 magisches Item

M34 VERRÄTERISCHE GESTALT



Geist, mittelschwer

Der trügerische Dämonengeist war eine übernatürliche Entität, geboren aus einer Seele, die im Leben Täuschung und Verrat praktiziert hatte. Sein Körper war eine neblige, ätherische Form und seine Augen leuchteten in einem kränklichen grünen Licht. Er war ein Wesen voller List und Täuschung, stets darauf aus, seine Feinde zu täuschen und in die Irre zu führen. Seine Anwesenheit wurde oft durch einen übelriechenden Geruch gekennzeichnet, und seine Stimme galt als honigsüß und überzeugend.

Im Kampf nutzte der trügerische Dämonengeist seine übernatürlichen Kräfte mit großer Wirkung. Er konnte Illusionen und Phantome erschaffen, was es seinen Feinden erschwerte, zwischen Realität und Täuschung zu unterscheiden. Seine Berührung war tödlich, in der Lage, die Lebenskraft seiner Feinde auszusaugen und sie für seine Angriffe verwundbar zu machen. Der trügerische Dämonengeist war nahezu unempfindlich gegenüber physischen Angriffen und konnte dunkle Energieexplosionen beschwören, um seine Gegner zu zerstören. Die einzige Möglichkeit, den trügerischen Dämonengeist zu besiegen, bestand darin, einen Weg zu finden, seine Illusionen zu durchschauen oder heilige Angriffe zu verwenden, um seine Essenz zu reinigen und seine täuschenden Kräfte zu bannen.

Merkmale

Lebensraub, Illusionen, Schwach: göttlich

Minions	AC+2
---------	------

Erfahrungspunkte	2
------------------	---

Trefferpunkte	AC*2
---------------	------

Schadensart

Schatten

Loot

3 Essenz, 2 Gold, 1 magisches Item

M35 BELEBTE STATUE



Golem, einfach

Die belebte Statue eines Handwerkers war ein Wunderwerk dunkler Magie, zum Leben erweckt von einem unbekannten Zauberer. Ihr Körper bestand aus Stein und war in der Gestalt eines Meisterhandwerkers geformt, mit gemeißelten Gesichtszügen und einer starken, muskulösen Form. Ihre Augen glühten mit einem jenseitigen Licht, und ihre Bewegungen waren geschmeidig und anmutig. Es war ein Wesen von großer Macht, von allen gefürchtet und respektiert, die ihm begegneten.

Im Kampf nutzte die belebte Statue eines Handwerkers ihre immense Stärke und Widerstandsfähigkeit äußerst effektiv. Sie war nahezu unverwundbar gegen physische Angriffe und konnte selbst die mächtigsten Schläge mühelos absorbieren. Ihre eigenen Angriffe waren verheerend und in der Lage, Knochen zu zermahlen und Rüstungen mit einem einzigen Schlag zu zerschmettern. Die belebte Statue eines Handwerkers konnte auch Blitze roher magischer Energie beschwören, die ihre Feinde mit einem einzigen Schlag vernichten konnten. Die einzige Möglichkeit, die belebte Statue eines Handwerkers zu besiegen, bestand darin, einen Weg zu finden, um ihre unglaublichen Verteidigungsfähigkeiten zu umgehen, wie zum Beispiel Schwachstellen in ihrer Konstruktion auszunutzen oder mächtige Zauber zu verwenden, um sie zu schwächen oder außer Gefecht zu setzen.

Merkmale

Resistent: Stich/Hieb, Schwach: Wucht

Minions	AC
---------	----

Erfahrungspunkte	1
------------------	---

Trefferpunkte	AC+2
---------------	------

Schadensart

Wucht

Loot

1 Gold, 1 Erz

M36 ENTFESSELTES ELEMENTAR



Elementar, einfach

Das entfesselte Elementarwesen war eine mächtige und unberechenbare Naturkraft, von Magieanwendern herbeigerufen, um ihre Befehle auszuführen. Es hatte eine Form aus reinen elementaren Energien und konnte je nach Art des Elements, aus dem es beschworen wurde, verschiedene Gestalten annehmen, wie zum Beispiel Feuer, Wasser, Erde oder Luft. Seine Anwesenheit wurde oft durch intensive elementare Energien und das Geräusch von knisterndem Blitz oder lodernden Flammen gekennzeichnet.

Im Kampf nutzte das entfesselte Elementarwesen seine elementaren Kräfte, um seine Feinde zu vernichten. Es war in der Lage, mächtige Stürme herbeizurufen, Fluten oder Tsunamis zu entfesseln, Erdbeben oder Erdrutsche zu verursachen oder verheerende Flammen oder gefrierende Blitze freizusetzen. Es beherrschte auch die Nutzung seiner elementaren Energie, um sich selbst und seine Verbündeten zu heilen oder mächtige Schutzbarrieren zu errichten. Allerdings machte seine elementare Form es anfällig für Angriffe, die seinen Kern anvisierten, wie zum Beispiel Blitzangriffe gegen ein Wasserelementar oder Wasserangriffe gegen ein Feuerelementar. Die einzige Möglichkeit, das entfesselte Elementarwesen zu besiegen, bestand darin, einen Weg zu finden, seine elementaren Schwächen auszunutzen, oder mächtige Zauber oder Waffen einzusetzen, um seine elementare Energie zu stören.

Merkmale

Resistent: alle elementare, Schwach: alle physischen

Minions	AC+1
---------	------

Erfahrungspunkte	1
------------------	---

Trefferpunkte	AC+1
---------------	------

Schadensart

Alle elementaren

Loot

1 Gold, 1 einfacher Gegenstand

M37 FEUERELEMENTAR



Elementar, einfach

Das Feuerelementar war eine Kreatur aus reinen Flammen, geboren aus dem Herzen eines Vulkans oder anderen feurigen Ortes. Es hatte eine menschenähnliche Form, mit einem brennenden Körper und glühenden Augen. Es war ein Wesen von großer Macht, gefürchtet und respektiert von allen, die ihm begegneten. Seine Anwesenheit wurde oft von intensiver Hitze und dem Duft von brennenden Glutkohlen begleitet.

Im Kampf nutzte das Feuerelementar seine feurigen Kräfte äußerst effektiv. Es war nahezu unverwundbar gegen physische Angriffe, und seine eigenen Angriffe waren verheerend, fähig ganze Armeen mit einem einzigen Feuerstoß zu verschlingen. Das Feuerelementar konnte auch mächtige Flammenstrahlen herbeirufen, die selbst die stärksten Feinde zerstören konnten. Allerdings war es anfällig für Angriffe, die seine Verbindung zu seiner feurigen Essenz störten, wie etwa wasserbasierte Angriffe oder Zauber, die seine magische Essenz störten. Die einzige Möglichkeit, das Feuerelementar zu besiegen, bestand darin, seine Schwächen auszunutzen oder mächtige Zauber oder Waffen einzusetzen, die seine Verbindung zum feurigen Ort, aus dem es entstanden war, stören konnten.

Merkmale

Immun: Feuer, Schwach: Kälte

Minions	AC+2
---------	------

Erfahrungspunkte	1
------------------	---

Trefferpunkte	AC+1
---------------	------

Schadensart

Feuer

Loot

1 Gold, 1 einfacher Gegenstand

M38 DÄMONISCHER KULTIST



Menschlich, einfach

Der dämonische Kultist war ein Mensch, der einem mächtigen Dämon die Treue geschworen hatte und dafür seine eigene Menschlichkeit opferte, um dunkle Kräfte zu erlangen. Sie trugen oft schwarze Roben mit dämonischen Symbolen, und ihre Augen glühten mit einem jenseitigen roten Licht. Sie wurden oft von einer Gruppe ähnlich gesinnter Individuen begleitet, die ihre finsternen Überzeugungen teilten.

Im Kampf nutzte der dämonische Kultist seine dunklen Kräfte mit verheerender Wirkung. Sie waren in der Lage, mächtige Dämonen herbeizurufen und Zauber zu wirken, die ihren Feinden immense Schäden zufügten. Sie waren auch geschickt im Einsatz dunkler Magie und konnten Explosionen dunkler Energie beschwören und Flüche aussprechen, die selbst die stärksten Feinde lähmen konnten. Der dämonische Kultist war auch in der Lage, opferbringende Rituale durchzuführen, die noch mächtigere Dämonen herbeirufen konnten, um ihren Befehlen zu folgen. Sie waren anfällig für Angriffe, die ihre dunkle Magie störten oder ihre Rituale unterbrachen, wie zum Beispiel heilungsbasierte Angriffe oder Zauber, die ihre mentale Kontrolle störten. Die einzige Möglichkeit, den dämonischen Kultisten zu besiegen, bestand darin, eine Möglichkeit zu finden, ihre Verbindung zu ihrem Dämonenmeister zu unterbrechen oder heilungsbasierte Angriffe einzusetzen, um ihre Essenz zu reinigen und sie von ihren dunklen Kräften zu befreien.

Merkmale

Fernkampf (1), Schwach: Göttlich

Minions	AC+2
---------	------

Erfahrungspunkte	1
------------------	---

Trefferpunkte	AC+1
---------------	------

Schadensart

Schatten

Loot

1 Gold, 1 einfacher Gegenstand

M39 RASENDER GEIST



Geist, einfach

Der Rasende Geist war eine übernatürliche Entität, geboren aus intensiven Emotionen wie Wut oder Hass. Sein Körper war eine wirbelnde Masse aus dunkler Energie, mit roten Augen und einem verdrehten, verformten Erscheinungsbild. Es war ein Wesen von großer Macht, gefürchtet und respektiert von allen, die ihm begegneten. Seine Anwesenheit wurde oft von intensiven Gefühlen von Wut und Angst bei denen in seiner Nähe begleitet.

Im Kampf nutzte der Rasende Geist seine intensiven Emotionen, um seine Angriffe zu verstärken. Seine eigenen Angriffe waren verheerend und in der Lage, selbst die stärksten Feinde mit einem einzigen Schlag zu vernichten. Der Rasende Geist war auch in der Lage, mächtige Strahlen dunkler Magie herbeizurufen, die ganze Armeen mühelos zerstören konnten. Allerdings war er anfällig für Angriffe, die seine Verbindung zu seinen Emotionen störten, wie zum Beispiel Zauber, die Ruhe brachten oder positive Emotionen hervorriefen. Die einzige Möglichkeit, den Rasenden Geist zu besiegen, bestand darin, einen Weg zu finden, um seine Emotionen zu beruhigen, oder mächtige Zauber oder Waffen einzusetzen, die seine dunkle magische Essenz stören konnten.

Merkmale

Fernkampf (1), Schwach: Göttlich

Minions	AC+1
---------	------

Erfahrungspunkte	1
------------------	---

Trefferpunkte	AC+1
---------------	------

Schadensart

Schatten

Loot

1 Gold, 1 einfacher Gegenstand

MONSTER-TABELLE

Roll	Nummer	Name	Diff	Minions	HP	XP
1-3	M01	Wächtergeist	E	AC+1	AC*2	2
4-5	M02	Herrenhaus-Wächter	M	AC+1	AC*2	2
6-8	M03	Sumpfgeschöpf	E	AC	AC+1	1
9-10	M04	Rätselhafter Bewohner	M	AC	AC*2	2
11-12	M05	Stadtstreicher	M	AC+1	AC*2	2
13-14	M06	Festungswache	M	AC+1	AC*2	2
14-16	M07	Moorschwarm	E	AC+2	AC+1	1
17-19	M08	Wilder Berglöwe	E	AC+1	AC+1	1
20-22	M09	Anderweltler	E	AC+1	AC+1	1
23-25	M10	Wächtergeist	E	AC	AC+1	1
26-27	M11	Untoter	M	0	AC*3	2
28-30	M12	Anderbiest	E	AC+1	AC+1	1
31-33	M13	Seelenpeiniger	E	AC	AC+1	1
34-36	M14	Steppenbestie	E	AC+1	AC+1	1
37-39	M15	Ruinenwächter	E	AC+2	AC+2	1
40-41	M16	Riesenskorpion	M	AC	AC*2	2
42-44	M17	Jungdrachen	E	AC	AC+1	1
45-47	M18	Uralter Steinwächter	E	AC	AC+2	1
48-49	M19	Belagerungsgolem	M	AC+1	AC*2	2
50-52	M20	Schleierschrecken	E	AC	AC	1
53-55	M21	Elementarwächter	E	AC	AC+2	1
56-57	M22	Tempelwächter	M	AC+1	AC*2	2
58-59	M23	Kommandant	M	AC	AC*2	2
60-62	M24	Soldat	E	AC+1	AC+1	1
63-65	M25	Höhlenkriecher	E	AC	AC+1	1
66-67	M26	Grabwächter	M	AC*2	AC*2	2
68-70	M27	Gespens	E	AC	AC+1	1
71-72	M28	Dschungelungeheuer	M	AC+1	AC*3	2
73-75	M29	Rachegeist	E	AC+1	AC+1	1
76-77	M30	Vergelter	M	AC+2	AC*2	2
78-79	M31	Schattenbestie	M	AC*2	AC+2	2
80-81	M32	Seelenenergie	M	AC+1	AC*3	2
82-83	M33	Vampir	M	AC*2	AC*3	2
84-85	M34	Verräterische Gestalt	M	AC+2	AC*2	2
86-88	M35	Belebte Statue	E	AC	AC+2	1
89-91	M36	Entfesselter Elementar	E	AC+1	AC+1	1
92-94	M37	Feuerelementar	E	AC+2	AC+1	1
95-97	M38	Dämonischer Kultist	E	AC+2	AC+1	1
98-100	M39	Rasender Geist	E	AC+1	AC+1	1

AC = Anzahl Charaktere, E = Einfach, M = Mittelschwer