



ULTIMA RATIO **CIVIUM**

UNIVERSALREGELN FÜR ROLLENSPIELE

# MITTERNHÖHEN

Talamh-MODULBAND



  
papergames.de

VERSION 2.2





„Berge sind stille Meister  
und machen schweigsame  
Schüler.“

Johann Wolfgang von Goethe, Dichter, 1749-1832







# ULTIMA RATIO CIVIUM

UNIVERSALREGELN FÜR ROLLENSPIELE

## MITTERNHÖHEN

Talamb-MODULBAND







Die Verwertung der Texte und Bilder, auch auszugsweise, ist ohne Zustimmung von *projekt papergames.de* urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmung und die Verarbeitung mit elektronischen Systemen. Davon ausgeschlossen ist das Herstellen der zum Spiel nötigen Charakterbögen, Spielhilfen und Tabellen. Die Regeln und Spielvorschläge sind von den Autoren sorgfältig erwogen und geprüft, dennoch kann eine Garantie nicht übernommen werden. In *Ultima Ratio Civium* werden generell fiktive Welten beschrieben. Das *projekt papergames.de* unterstützt keine politisch fragwürdigen, gewaltverherrlichenden oder okkulten Handlungen. Eine Haftung der Autoren bzw. von *projekt papergames.de* und ihrer Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ist ausgeschlossen.

© 2022 by *projekt papergames.de*

Bilder und Zeichnungen unter Bilderpool-Lizenz von Fantastische Spiele GbR:  
*Hans-Jörg Brehm; Nils H. Hamm; Thorsten Kettermann; Markus Marchlewski; Hans Schneider; Ralf Winter*  
 Karten, Wappen und Zeichnungen: *Lizenzversion Campaign Cartographer 3+*  
 Autor: *Michael Greiss*  
 Layout: *Tim Rösner*  
 Satz: *Michael Greiss*  
 Redaktion: *Michael Greiss; Sigrid Pettrup*  
 Vertrieb: *projekt papergames.de*

Regelversion 2.2



Regeltexte/-mechanismen  
 sind unter *CC BY-NC 3.0 DE*  
 lizenziert.







# INHALT

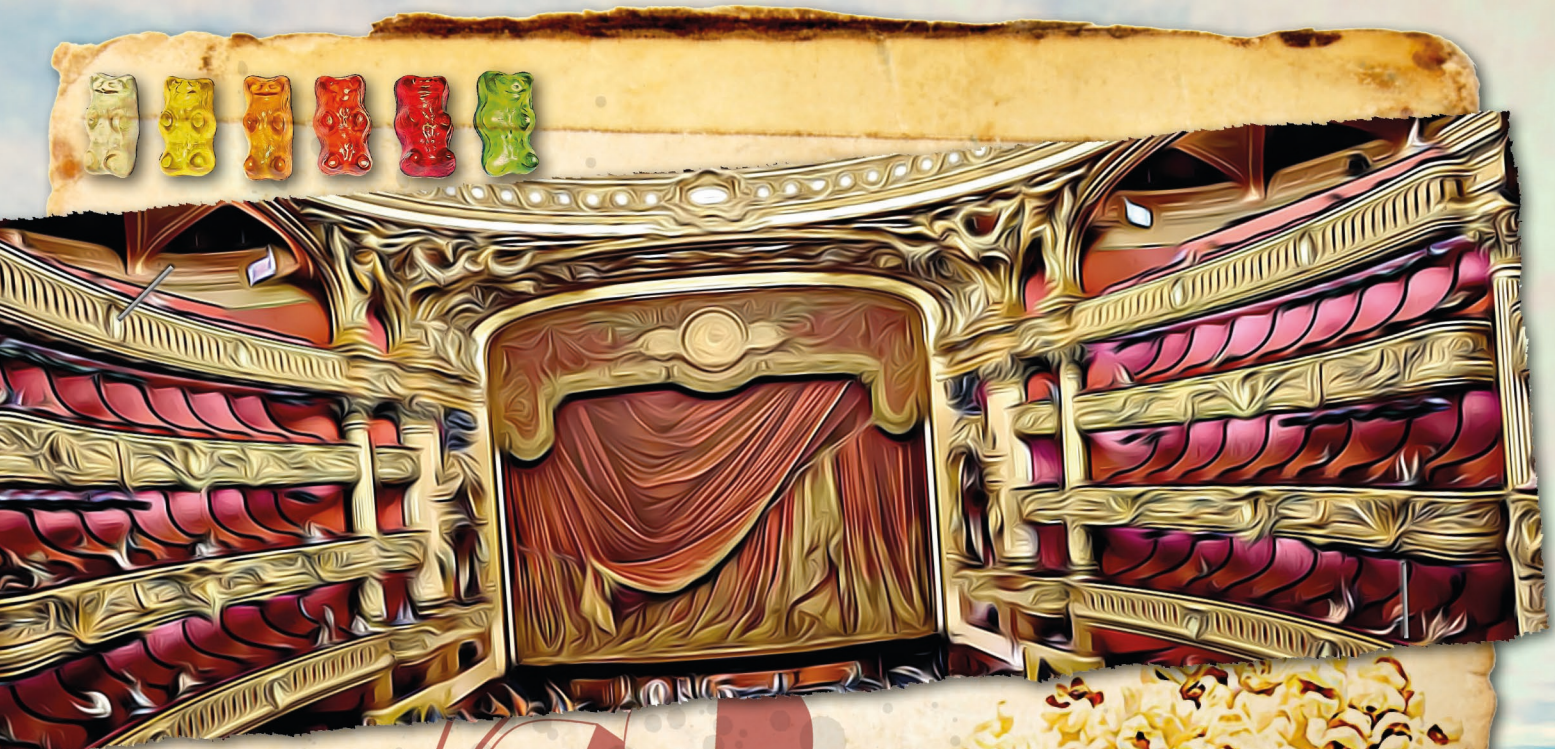
Zum Geleit .....	7
Prolog .....	8
01. Dunkle Liebe – Schauplatz .....	24
02. Hasenherz – Schauplatz .....	32
03. Wunschfluch – Schauplatz .....	38
04. Katzenbrut – Schauplatz .....	44
05. Mitternöde – Schauplatz .....	50
06. Lichmoor – Schauplatz .....	58
07. Erzmine – Schauplatz .....	64
08. Nachtherz – Schauplatz .....	72
09. Elrahins Kreis – Schauplatz .....	82











## ZUM GELEIT

Filme, Serien und Spielesoftware haben den Vorteil, eine fast vollkommene Kunstwelt zu schaffen. Durch Ton, Bilder und Effekte wird eine Komposition erzeugt, in deren Mitte man sich zurücklehnen und der externen Fantasie der Film-/Spieleschaffenden zusehen kann.

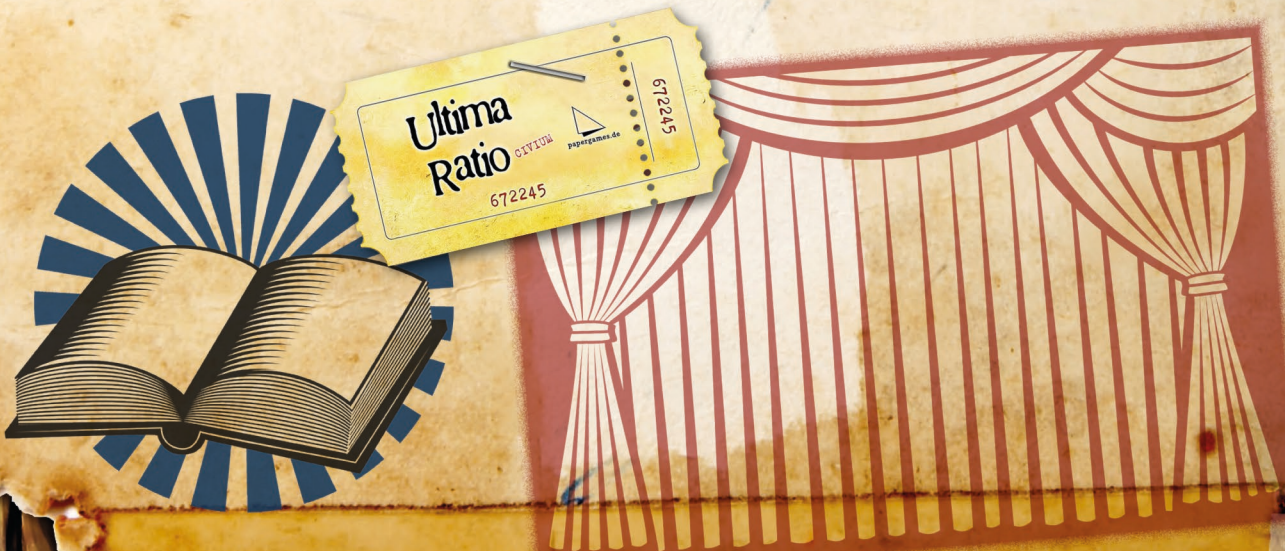
Bücher, Theaterstücke und Rollenspiele haben als Bühne in der Hauptsache nur die eigene Vorstellungskraft, die eine Illusion von Erleben bildet. Unser inneres Empfinden hat eine magische Heftigkeit, die alle konsumierbaren Spezialeffekte übertreffen kann. Man muss sich aber darauf einlassen wollen!

Deshalb ist es wichtig, dass der Spielleiter versucht, alle Register zu ziehen, um einen Spannungsbogen zu erzeugen. Eine ablenkungsfreie Atmosphäre, gezielter

Licht- und Toneinsatz helfen uns, um sich selbst angemessen in die Spielhandlung versenken zu können. Jeder Spieler sollte während einer Sitzung seinen eigenen mentalen Kamerafahrt bekommen, damit der Heldenstatus fühlbar wird.

**Ultima Ratio Civium**-Abenteuermodule sind in übersichtliche Abschnitte gegliedert, die dem Spielleiter lästiges Herumblättern ersparen. Die hier verwendete Struktur lehnt sich an die des klassischen Theaters an:

- **Akt:** Hauptabschnitt der Handlung
- **Bild:** Unterteilung in einzelne Schauplätze innerhalb eines *Aktes*
- **Szene:** Teil eines *Bildes*, kleinster Handlungsabschnitt in dem Modul





## „Im Hochland des Mittern“

Im westlichen Teil des Hauptkontinents *Grainaguin* thront eine mächtige Gebirgskette in der Landschaft. Das *Mittern-Gebirge* mit seinen schneebedeckten Gipfeln ist hier die beherrschende Landmarke und verfügt über einen südöstlich gelegenen, aktiven Vulkan, den *Mitternspund*. Sein glühender Schlund ist des Nachts weithin zu sehen und wird von Einheimischen, Reisenden und Luftschiffen als treulicher Wegweiser genutzt. Im Südwesten schließt die kleine *Grenzwand* an und die südlichen Ausläufer gehen vollends in die *Verfluchten Höhen* über.

Der monumentale Felsriegel stellt eine Wetterscheide für die feuchte Seeluft dar, die ergiebige Regenfälle und warme Fallwinde in die Umgebung bringt. Auch in der Gebirgsregion selbst sind ausgedehnte Niederschläge eher die Regel. Die Wasserfülle ist so groß, dass aus dem Bergmassiv mehrere Flussläufe entspringen, unter anderem *Elrahins Wasser*, der als mächtiger Strom durch weite Teile des östlichen Kontinents verläuft.



Mittern-Gebirge

### Geschichtsträchtige Steininformation

In der Historie Talamhs ist das Gebirge Schauplatz dramatischer Ereignisse gewesen. Schon 135 v. E. verschwand die Elbenprinzessin *Ytireae Umeven* auf den grauen Passhöhen spurlos. Auch ihre ergebene Eskorte mit dem sagenhaften *Langschwert des Sonnenaufgangs* tauchte nie wieder auf. Noch heute durchstreifen Suchtrupps der Elben aus dem *Alten Wald* das Gebirge, um eine Spur des verlorenen, ureigenen Elben-Artefakts zu finden. Eine lange vergessene Erzählung verknüpft die vergossenen Tränen der Verzweiflung von Prinzessin Umeven mit den Plätzen, wo sich heute Ansammlungen von Nachtschattenpflanzen finden lassen. Ein großformatiges Bildnis erinnert noch heute an Prinzessin und Schwert. Das Kunstwerk ist 712 n. E. als Kriegsbeute den Menschen in die Hände gefallen und wird in der Eingangshalle des *Reichsgerichts* zu Glosau in Cleador ausgestellt.

Auch im großen Krieg der Rassen (675-712 n. E.) hat der Höhenzug eine wichtige Rolle gespielt. Die menschlichen Aggressoren kamen damals aus dem Osten und trieben Tausende von Flüchtlinge der alten Rassen vor sich her. Um qualvollem Tod und rotem Hahn zu entkommen, gab es für die nichtmenschlichen Vertriebenen entweder die Zuflucht im *Alten Wald* oder die Handelsstraße zu den westlich gelegenen Häfen. Von dort konnte die Sicherheit der Inselenklaven im Westen per Schiff erreicht werden.

Im Gebiet der *Mitternöde* stellten sich die Altvorreden den Menschen mehrfach in Schlachtordnung entgegen, um Kindern und Alten einen Vorsprung auf ihrem Weg zur See zu verschaffen. Sie fochten dort mit dem Mut der Verzweiflung und viele tapfere Taten sind niemals in Liedern besungen worden, da keiner mehr übrig blieb, um darüber Zeugnis abzulegen.



Landsknecht





## ◄ Lokationen und Begegnungen ►

Die Hochlande des Mittern sind unwegsam und nur wenige mühsam geschlagene Pfade erschließen die Bergwelt. In dem felsigen Labyrinth lassen sich die nachfolgenden Plätze und einzustreuenden Zufallsbegegnungen entdecken.

### Lokationen in der Bergregion

- **Höhlen:** Felsspalten, natürliche Öffnungen und dunkle Kavernen durchziehen weite Teile der Berglandschaft. Sie sind in der Regel durch natürliche Ereignisse entstanden, wie beispielsweise Verwitterung, Wasserablauf oder Erdbeben. Neugierige Naturen können diese gewundenen Höhlungen natürlich beim Schein blakender Fackeln auskundschaften. Kluge Zeitgenossen ziehen dagegen ihres Wegs und vermeiden die versehentliche Erweckung schlummernder Gefahren in der Dunkelheit.
- **Königreiche:** Selbst kleine Ansiedlungen, die im Schatten der Mittern-Hochlande liegen, sind immer wehrhaft gehalten. Sie verfügen mindestens über eine Palisade und des Nachts über Ausschau haltende Waffenknechte. Zu viel übles Gezücht könnte sich von den Berghöhen hinabschleichen. Landstriche, die direkt an den Höhenzügen liegen, werden von Grenzwächtern genauer kontrolliert. Nahe Militärgarnisonen können darüber hinaus bei drohender Gefahr schnell mobilisiert werden.



Befestigte Ansiedlung

Das groß angelegte Bildnis (siehe oben, Breite 9 Ellen) des elbischen Künstlers Lyklor Eilberos wurde im Jahr 230 n. E. in Erinnerung an die Prinzessin und das legendäre Schwert gefertigt. 712 n. E. fiel das Bildnis als Kriegsbeute an die im Rassenkrieg siegreichen Menschen. Heute hängt es in der Eingangshalle des Reichsgerichtes in der Stadt Glosau im Königreich Cleador



Höhlen und ihre Geheimnisse



Die Gier gräbt  
tiefe Löcher

## PROLOG

- **Minenschächte:** Da blinkende Erz-  
adern großen Reichtum versprechen,  
sind Teile der Bergflanken von Mi-  
nengruben und alten Förderschäch-  
ten verunziert. Die Grabungen sind  
nicht immer von offizieller Seite be-  
gonnen worden, oftmals haben Schür-  
fer auf eigene Faust versucht, dem  
Gestein etwas Wohlstand abzuringen.  
Die aufgegebenen Erzstollen sind ent-  
weder erschöpft oder durch Einsturz  
unbegebar.

Bei den Beschreibungen der *Schauplätze* ist ein bei-  
spielhaftes Minengewerk unter *Abschnitt 7* zu finden,  
das sich im aktiven Betrieb befindet.

- **Mitternspund:** Aktiver Vulkan, der mehrmals im  
Jahr für Erdbeben sorgt und Magma absondert. Die  
hervorquellenden Lavaströme fließen stets langsam  
und gleichmäßig, erkalten hernach an der Flanke  
oder dem Fuß des Kegelbergs vollständig. Einem Aus-  
bruch geht ein tagelanges, unterirdisches Grummeln  
voraus, so dass in der Nähe lebende Einheimische das  
Gefahrenpotenzial sehr gut einschätzen können.  
Im erkalteten Vulkanauswurf kann der begehrte *Feu-  
erstein des tiefen Magmas* gefunden werden. Siehe  
dazu *Talamh-Quellenband Opfer* auf Seite 132.



Der glühende Schlund des Mitternspunds  
ist des Nachts weithin zu sehen



- **Nachtschatten:** Unter den schroffen Felswänden und  
auf schattigen Bergflanken der ausgedehnten Höhen-  
züge sind vielerlei Arten von Nachtschattengewäch-  
sen zu finden. Sie sind ausdauernd, genügsam und  
von krautiger Art. Selbst in luftigen Höhen kann man  
auf die unverwüstlich, zähen Gewächse stoßen. Un-  
bedarfte Sammler sollten jedoch gewarnt sein, denn  
Stängel, Blätter und Fruchtstände können überaus  
giftig sein. Lebensgefährliche Nachtschattengewäch-  
se sind *Balmhut*, *Witwen-  
beere*, *Dolmbast*, *Falbnuss*,  
*Fesinregen* und *Pestfarn*.  
Für eine professionell,  
alchemistische Zu-  
bereitung der giftigen  
Bestandteile kann man  
im *Talamh-Quellenband  
Opfer* den Abschnitt *Giftpflanzen* auf  
Seite 65 konsultieren.



Nachtschattengewächs

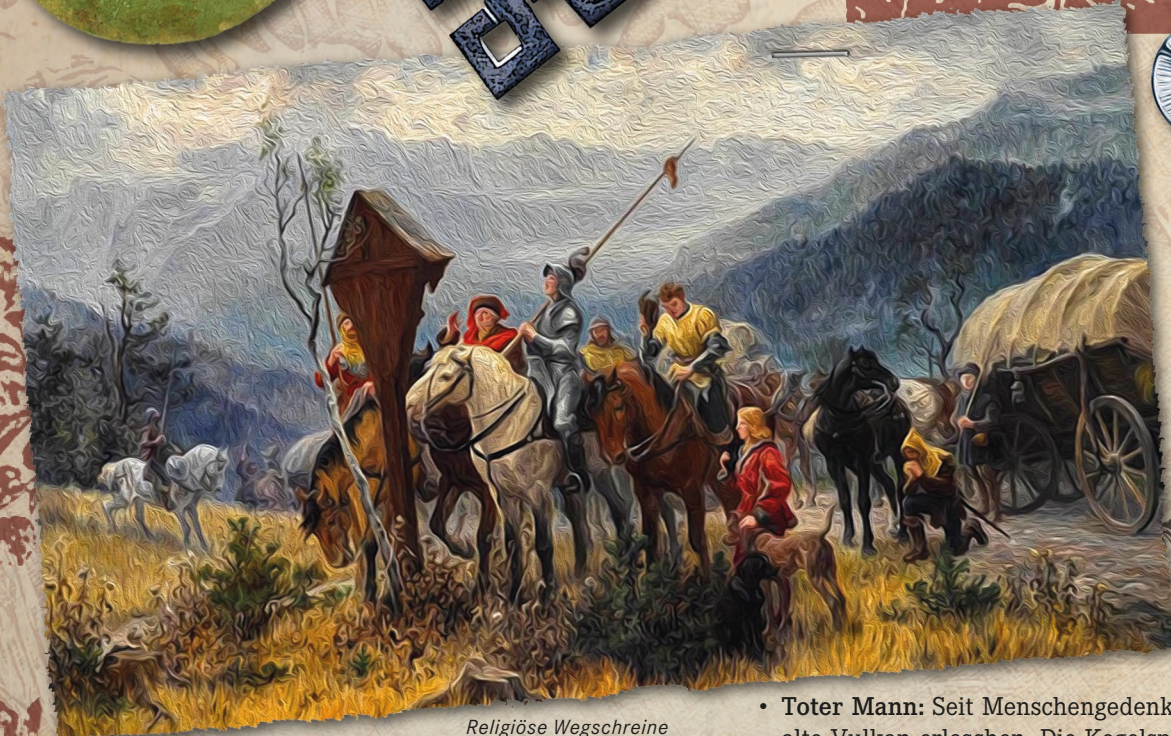


Die Beschreibung der einzelnen Schauplätze wird mit dieser Plakette eingeleitet

- **Schauplatz:** In diesem Modulband werden einige Orte genauer vorgestellt. Die einzelnen Schauplätze sind ausgearbeitet, mit Karten versehen und können vom *Spieleleiter* einfach in der Modulsitzung verwendet werden. Die Spielergruppe kann dort direkt gegen die aufgetretenen Bedrohungen antreten.



Symbole von Elrahn (links) und Amrahd (rechts)



Religiöse Wegschreine

- **Schreine:** An den Bergpfaden sind oftmals Wegschreine der amrahdschen und elrahnistischen Religionen zu finden. Dort können Reisende beten, um Kraft für die zu absolvierende Strecke zu schöpfen. Einige Schreine sind dem Gedenken an örtliche Unglücksfälle gewidmet. Die religiösen Kleinbauten sind mit Symbolen von *Amrahd* oder *Elrahn* verziert und wetterfest aus Holz oder Stein gefertigt.

- **Toter Mann:** Seit Menschengedenken scheint dieser alte Vulkan erloschen. Die Kegelspitze ist weit offen und bietet von oben einen guten Blick auf den azurblauen See, der sich am Kratergrund gebildet hat. Das Wasser ist mineralhaltig, kalt und unergründlich tief, wobei an einigen Stellen wärmere schwefelhaltige Luftblasen in stetem Blubbern aufsteigen. Auch hier kann der *Feuerstein des tiefen Magmas* im erstarrten Ausfluss oder im Inneren des Kraters gefunden werden. Weitere Informationen stehen im *Talamh-Quellenband Opfer* auf Seite 132.

Der erloschene Vulkan



## Bildlegende

1. Palisadenanlage
2. Hauptzugang
3. Steinturm für Signalfeuer

## PROLOG

- Wehrhöfe/-dörfer: Alle Ansiedlungen, die im Schatten des Berges angelegt sind, verfügen über stabile Palisaden und Waffenknechte. Schnelle nächtliche Überfälle von Plünderern werden so deutlich erschwert. Ein Signalfeuer auf einem hohen Steinturm kann im Notfall entzündet werden, um militärische Verstärkung herbeizurufen.



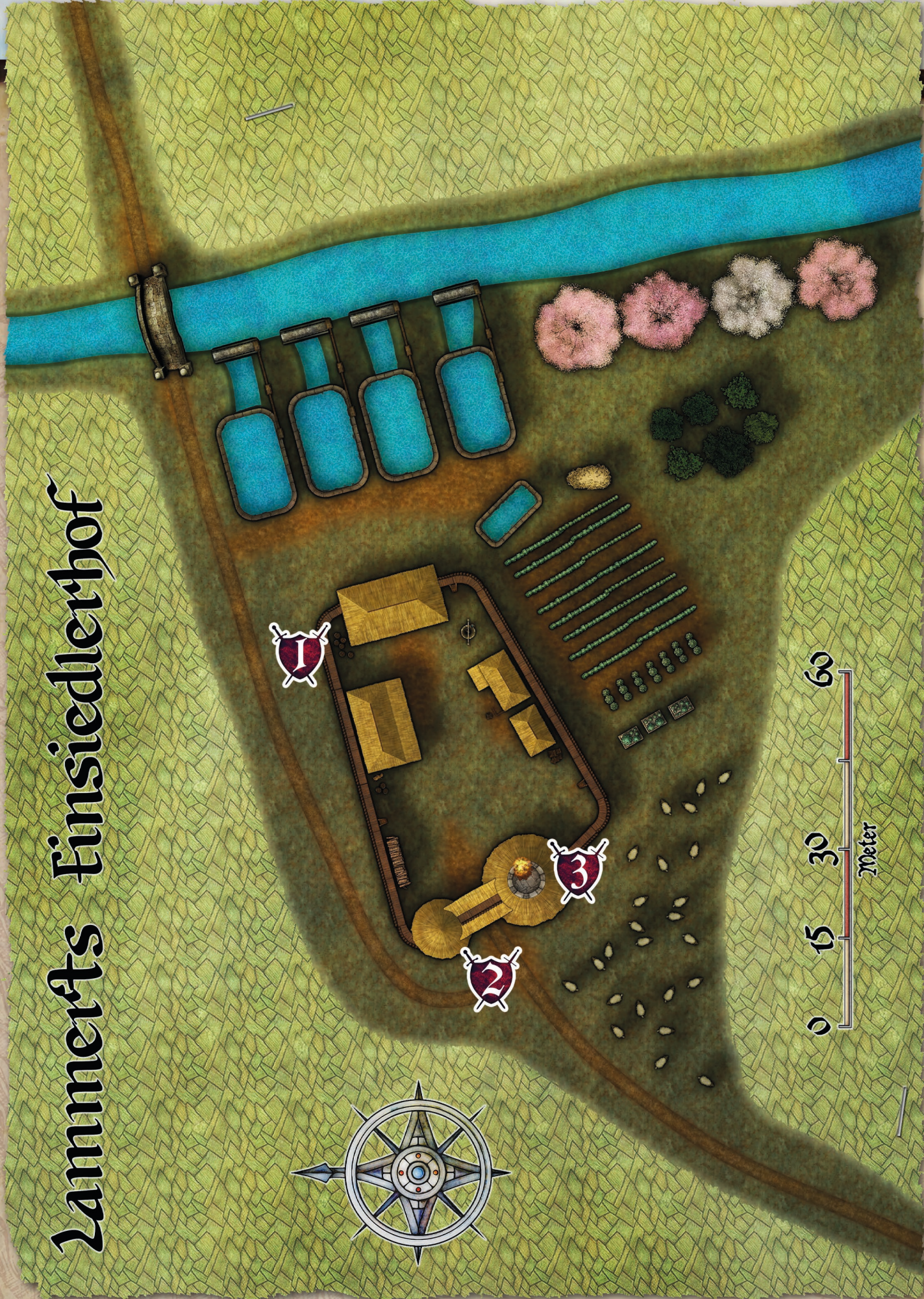
## Codrums Wehrhof



Codrums Wehrhof



# Lammerts Einsiedlerhof





PROLOG

# Kerkenbach

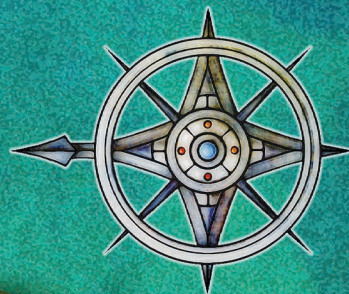


Wehrdorf Kerkenbach



# Hohensee

0 30 60 120  
Meter



Wehrdorf Hohensee

## Bildlegende

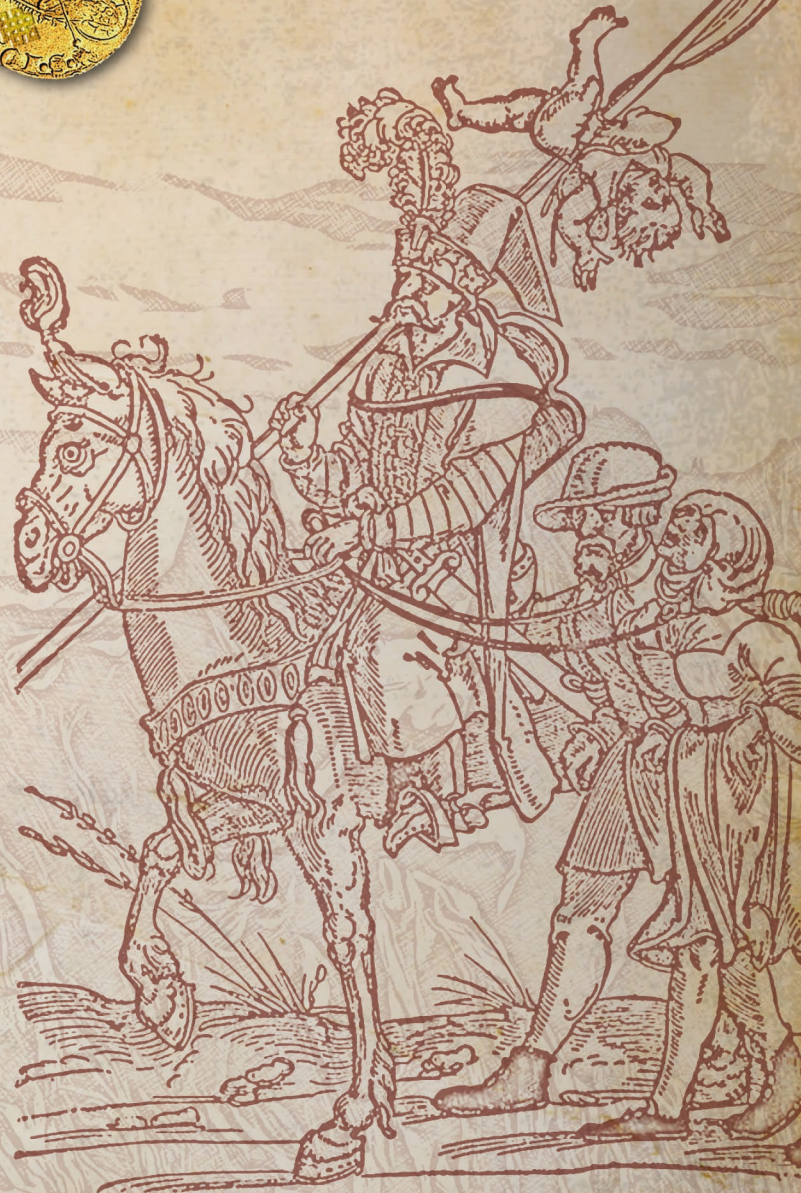
1. Palisadenanlage
2. Hauptzugang
3. Steinturm für Signalfeuer



## PROLOG

### Begegnungen in der Bergregion

- **Grenzwächter:** 3 bis 5 Waffenknechte mit offiziellen Wappen patrouillieren an der Grenze des jeweiligen Königreichs entlang und kontrollieren den Zustand von Wegen, Grenzsteinen, Übergängen und Straßen. Die Wächter sind durch doppeltes Wergeld geschützt.
- **Händler mit Begleitschutz:** Kaufleute durchqueren den Bereich des Hochlands nur mit bewaffnetem Begleitschutz. Sie sind selten auf den schmalen Passhöhen anzutreffen, da die mit Waren gefüllten Transportwagen besser auf der alten Handelsstraße zwischen den Bergmassiven aufgehoben sind.
- **Jäger/Wilderer:** Kleine Gruppen von Wilderern durchstreifen die Ausläufer des Gebirges nach lohnendem Jagdgut. Der Kontakt mit Grenzgängern, Wildhütern oder Landsknechten in Reichssold werden nach Möglichkeit vermieden.
- **Königlicher Bote:** Papierdepeschen oder mündliche Nachrichten werden von diesen alleinreisenden Boten zwischen Fürstenhöfen transportiert. Bei Vorlage der Legitimation bzw. des Siegels ist jedermann verpflichtet einem solchen Kurier im Notfall zu helfen. Königliche Boten sind durch vierfaches Wergeld geschützt.
- **Landsknechtshaufen:** Soldaten in offiziellem Sold und deren Tross stellt man sich als Spielergruppe besser nicht allzu herausfordernd in den Weg. Die Marschkolonnen der Söldner nutzen aber in der Regel die alte Handelsstraße. Die großen Trosswagen bzw. die mitgeführten Geschütze können die schmalen Bergpfade keinesfalls passieren.
- **Marodeure:** Deserteure, Gesetzesbrecher und Abtrünnige finden in der unwegsamen Bergumgebung immer einen Unterschlupf. Die abgerissenen Wegelagerer töten und plündern für ihren Lebensunterhalt.
- **Suchtrupps/Patrouillen Elben:** Die Bergseiten am *Alten Wald* werden durch scharfäugige Elben überwacht. Sie haben viele zweckmäßige Beobachtungsposten eingerichtet, die auch bei heftigem Sturm sichere Unterkunft bieten. Neben den normalen Patrouillengruppen zur Grenzsicherung unternehmen auch freiwillige Suchtrupps Vorstöße ins Bergland. Die Suche nach dem *Langschwert des Sonnenaufgangs* ist den Elben eine heilige Pflicht.
- **Unholde:** In dunklen Höhlen und schattigen Felsnischen können Ungeheuer auf die unvorsichtigen Reisenden lauern. Der Spielleiter findet im *Talamh-Quellenband Opfer* im Abschnitt *Monster & Wesenheiten* ab Seite 8 genügend Kreaturen zur Auswahl.



- **Tiere:** Das Mittern-Hochland beherbergt eine reiche Tier- und Pflanzenwelt. Dazu wird im *Talamh-Quellenband Opfer* im Abschnitt *Tiere & Pflanzen* ab Seite 52 eine große Auswahl angeboten.
- **Wiesel:** Die Mitglieder des nichtmenschlichen Widerstands haben in der rauen Bergwelt viele versteckt gelegene Rückzugspunkte, um zwischen ihren Ausfällen auszuruhen. Menschen bekommen und bieten den Wieseln keinerlei Pardon.
- **Wildhüter:** Sie sind mit der Kontrolle der Flure, Wälder und des Wildbestands eines Fürstentums betraut. 3 bis 5 Waffenknechte mit offiziellen Wappen arbeiten dabei als Gruppe zusammen. Die Heidewärter sind durch doppeltes Wergeld geschützt.







### KADETT NSC

Angriffswert	17/R3
Verteidigungswert	19/R3
Wissenswert	19/R3
Tagesform	3
Trefferpunkte	12
Schaden; Faust	2 TP
Schaden; Waffe	4 TP
Ausrüstung: Rüstung, Nah-/Fernkampfwaffen	

### SOLDAT NSC

Angriffswert	22/R3
Verteidigungswert	21/R3
Wissenswert	22/R3
Tagesform	4
Trefferpunkte	14
Schaden; Faust	3 TP
Schaden; Waffe	5 TP
Ausrüstung: Rüstung, Nah-/Fernkampfwaffen	

### VETERAN NSC

Angriffswert	26/R4
Verteidigungswert	27/R4
Wissenswert	26/R4
Tagesform	5
Trefferpunkte	16
Schaden; Faust	3 TP
Schaden; Waffe	6 TP
Ausrüstung: Rüstung, Nah-/Fernkampfwaffen	

### ALTGEDIENTER NSC

Angriffswert	30/R4
Verteidigungswert	32/R4
Wissenswert	30/R4
Tagesform	5
Trefferpunkte	18
Schaden; Faust	4 TP
Schaden; Waffe	7 TP
Ausrüstung: Rüstung, Nah-/Fernkampfwaffen	

Der Spielleiter sucht sich die Wertungskästen der verwendeten Kriegsleute bzw. Gegner nach seinem Ermessen aus





## PROLOG



A3-Zusatzkarten-pdf Mitternhöhen

### = Modul und Charaktere =

Die in diesem Modulband vorgestellten Schauplätze können vom Spielleiter nach Bedarf verwendet werden. Die Spielergruppe benötigt zur Bewältigung keine besondere Befähigung, außer natürlich etwas gesunden Menschenverstand, hohe Moral und eventuell eine gute Bewaffnung.

Alle Karten und Handouts für die Spieler finden sich in neutraler Form fertig zur Ausgabe im A3-Zusatzkarten-pdf Mitternhöhen (siehe Bild oben).

*Der Einfluss der wahnsinnigen Schergen von Deamhan ist vielerorts spürbar; sie experimentieren mit dem Tod und versuchen durch ihre unheiligen Rituale möglichst viel Leid über Talamh zu bringen*



### = Zasmads Einfluss =

In den Fürstentümern *Adrad Strar*, *Ustrurg Strar* und *Zasmad* stellen die Riten des Deamhan die offizielle Staatsreligion dar. Bei düsteren Zeremonien werden menschliche Blutopfer durchgeführt, die den grausamen Göttern von den Sternen gewidmet sind. Siehe auch im *Talamh-Quellenband Opfer* auf Seite 197.

#### Gesandte des Terrors

Die oben genannten Königreiche sind sehr daran interessiert die stabile Ordnung und ein friedliches Zusammenleben der Rassen zu unterminieren. Der grausame Krieg, der das nordöstliche Graimaguin unablässig erschüttert, steht ganz in ihrem Sinne.

Ströme von Priestern und Kultisten des Deamhan werden deshalb nach ihrer theologischen und magischen Grundausbildung in die Welt entsandt, um dort möglichst viel Unruhe und Chaos zu stiften.

#### Kopfgeld

Die lebensverachtenden Riten dieses Glaubens werden von allen halbwegs normalen Naturen nicht geduldet. Das Auftauchen der mit roten Roben bekleideten Kultanhänger bedeutet immer reichlichen Ärger für ganze Landstriche. Deshalb ist es gängige Praxis geworden, auf diese Teufelsanbeterjünger ein stattliches Kopfgeld auszusetzen.

Man bekommt je abgeschlagenem Kopf mit zugehöriger Robe bis zu 1 Batzen als Belohnung. Die zuständige Obrigkeit überprüft die Sachlage vor der endgültigen Auszahlung natürlich in aller Gründlichkeit.



#### PRIESTER NSC

Angriffswert	21/R3
Verteidigungswert	20/R3
Wissenswert	36/R5
Tagesform	4
Trefferpunkte	12
Schaden; Magie	5 TP
Schaden; Waffe	5 TP
Ausrüstung:	Amulett, Ring, heiliges Symbol, Ritualdolch

#### KULTIST NSC

Angriffswert	25/R4
Verteidigungswert	20/R3
Wissenswert	23/R3
Tagesform	5
Trefferpunkte	14
Schaden; Faust	3 TP
Schaden; Waffe	6 TP
Ausrüstung:	Rüstung, Nah-/Fernkampfwaffen

R = Redux







## PROLOG

Das Buch der Riten wird in großer Zahl gedruckt und ausgegeben, um die ausgesandten Religionsanhänger in ihrem perfiden Handeln zu unterstützen



### Deamhans Buch der Riten

Die Erfindung der beweglichen Lettern für den Buchdruck erlaubt die Herstellung von Büchern und Flugblättern in kurzer Zeit mit großer Auflage. Die Weitergabe von Wissen ist nun nicht mehr auf wenige handschriftliche Kopien von Büchern beschränkt.

So ist es möglich die Rituensammlung der bösartigen Religionsform in umfangreicher Form auf Papier zu drucken, zu binden und an die kleinen Gruppen von reise-willigen Fanatikern zu verteilen.

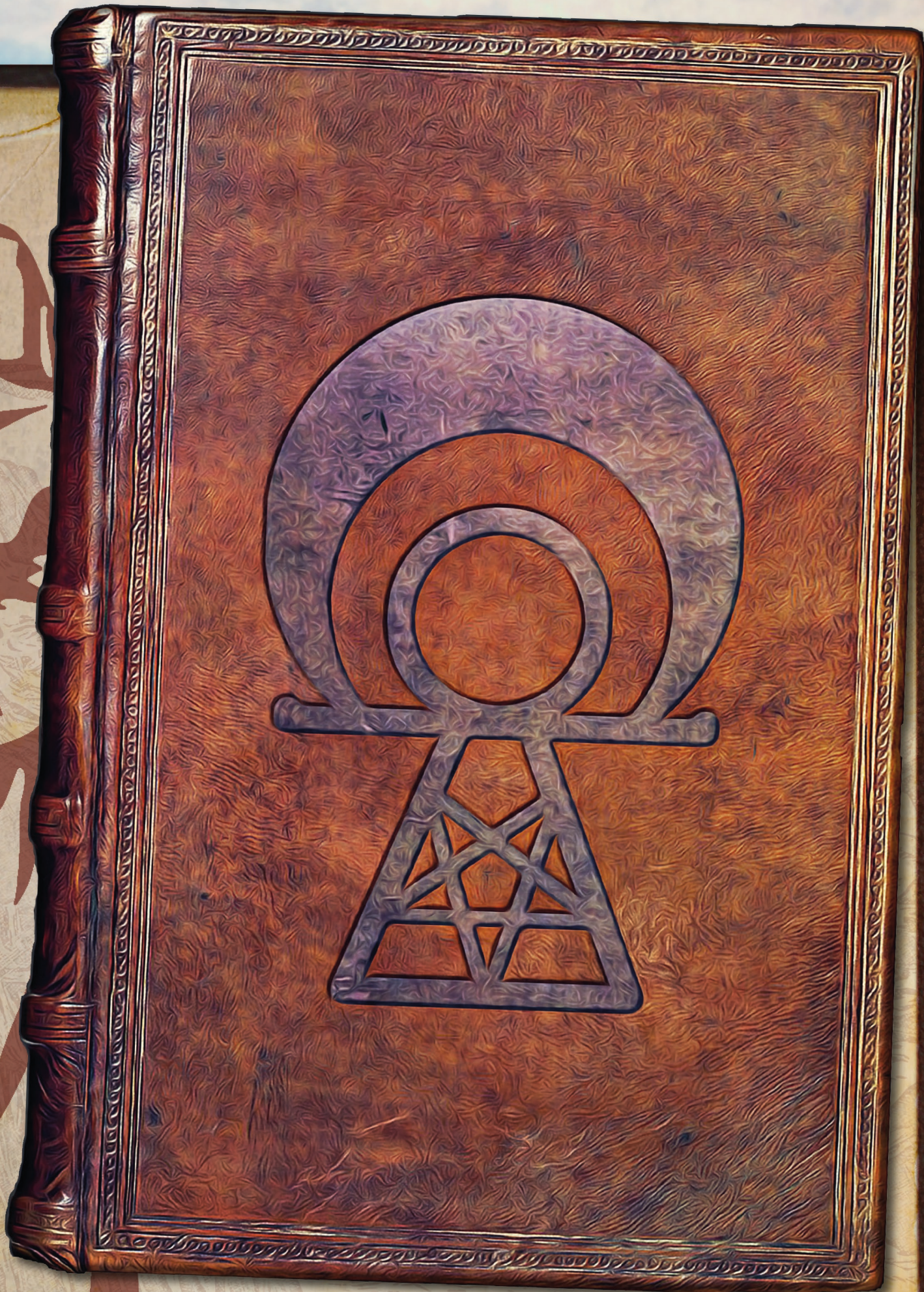


**Achtung:** Das Buch kann als Beutestück bei jeder neutralisierten Priester- und Kultistengruppe gefunden werden. Es hat eine minderwertige Herstellungsqualität und widersteht einem Regenguss nur schlecht.

Das massenhaft gedruckte Machwerk enthält Beschwörungsformeln, Anrufungen, theologische Abhandlungen zu religiösen Grundsätzen, Lebensregeln und wirre Texte über die mit Grauen gefüllten, kalten Abgründe zwischen den Sternen.

Jeder Charaktere der sich auf das Lesen von Schrift versteht, kann das Buch durchgehen. Der Inhalt ist in *Gemeinsprache (Canaan Cumanta)* abgefasst. Die Lektüre über einen Zeitraum von einem Tag erfordert eine Probe auf *Persönlichkeit/Physis (Zielwert Spielleiter)*. Ist diese erfolgreich, verliert der Leser *1W6 Punkte Geisteszustand (GZ)*, anderenfalls *3W6 Punkte GZ*.





Das Buch hat einen geprägten Einband aus Ziegenleder, die Seiten bestehen aus handgeschöpftem Papier von zumeist schlechter Qualität



## PROLOG



### = Angrenzende Königreiche =

Das Bergmassiv ist umringt von zahlreichen Fürstentümern. Deren Machthaber sind darauf bedacht ihre Grenzen zu schützen, eigene Ränke zu spinnen und vitale Interessen mit der Macht des Militärs durchzusetzen.



#### Kleiner – Menschen

Das menschliche Königreich ist weit von den nicht enden wollenden Kriegshändeln im Osten entfernt. Es existieren gute Handelsbeziehungen zu den westlichen Inseln der alten Rassen. Weitere Informationen und die Karte der Hauptstadt finden sich im *Quellenband Talamh* auf Seite 106.



#### Erkesb – Menschen

Umringt von Bergen stellt das menschlich regierte Fürstentum einen wichtigen Haltepunkt der ausgebauten Haupthandelsstraße dar. Zusätzliche Angaben allgemeiner Art und die Karte der Hauptstadt sind im *Quellenband Talamh* auf Seite 113 zu finden.



#### Esmya – Elben

Neben Tror Trahl (*Eisenberge*) ist der Alte Wald einer der letzten bedeutenden Regierungsbereiche der alten Rassen auf dem Kontinent *Graimaguin*. Weitere Hinweise auf das nichtmenschliche Königreich und die Karte der Hauptstadt sind im *Quellenband Talamh* auf Seite 116 zu finden.



#### Nosnon – Menschen

In unmittelbarer Nähe zum Alten Wald und dem aktiven Mitternspund gelegen. Die Handelsstraße sorgt für einigen Wohlstand. Weitere Zusatzinformationen und die Karte der Hauptstadt finden sich im *Quellenband Talamh* auf Seite 124.



#### Dripton – Menschen

Die abgelegene Küstenlage bringt milde Temperaturen und wenig politische Händel. Das Verhältnis zu den westlich gelegenen Inseln der alten Rassen ist von friedlicher Koexistenz geprägt. Zusätzliche Angaben und die Karte der Hauptstadt sind im *Quellenband Talamh* auf Seite 131 zu finden.



#### Treosil – Menschen

Das Fürstentum leidet unter den andauernden Plünderzügen der Orks, die in den Verfluchten Höhen leben. Die dunklen Stollenbehausungen scheinen unzählige dieser Kreaturen zu beheimaten. Hinweise auf das Königreich und die Karte der Hauptstadt sind im *Quellenband Talamh* auf Seite 137 zu finden.



#### Ushad – Menschen

Grenzkonflikte und die Bedrohung durch die Orks sorgen für eine unruhige Stimmung bei Bauern und Bürgern im Land. Zusätzliche Angaben allgemeiner Art und die Karte der Hauptstadt sind im *Quellenband Talamh* auf Seite 141 zu finden.



#### Zasmad – Menschen

Das Königreich steht unter dem starken Einfluss der dunklen Riten von *Deamhan*. Fremde sind nicht willkommen und nackte Angst ist der ständige Begleiter der Einwohner. Zumindest kann die Handelsstraße mit entsprechendem Wegzoll genutzt werden. Informationen und die Karte der Hauptstadt sind im *Quellenband Talamh* auf Seite 149 zu finden.

### = Schauplätze =

Die Kreuze auf der nebenstehenden Karte symbolisieren die ungefähre Lage der vorgestellten Lokationen.



Markierungskreuze





Grenzland

Mitteln-Gebirge

Deflechte Höhen

Kilometer

3000

1500

0



## „Eine Straße aus uralten Zeiten“

Mühsam quälen sich die Reittiere im unaufhörlichen Nieselregen den unscheinbaren Pfad hinauf. Spätestens wenn das kalte Regenwasser die Kleidung völlig durchnässt hat, verflucht man den unseligen Einfall überhaupt in die Bergregion vorgedrungen zu sein.

Durch den wabernden Schleier eine Regenbö kann einer der Charaktere einen nahe gelegenen gepflasterten Pfad ausmachen, der von Flechten und Unkraut fast völlig zugewachsen ist.

Bedenkt man den Zustand des bisher genutzten Geröllhangs, wäre es für die Reisenden wesentlich sicherer und bequemer die uralte Straße zu nutzen, um über die Kammhöhe zu gelangen.

Wird die Spielergruppe von einem wegekundigen Führer begleitet, so zeigt sich dieser ratlos, da ihm diese Straße nicht bekannt zu sein scheint. Da diese aber ungefähr die Reiserichtung einschlägt, hat er gegen eine Nutzung nichts einzuwenden. Lange Diskussionen fühlen sich in dem fortdauernden Schauer ungemütlich an.

### Straße und Nachtlager

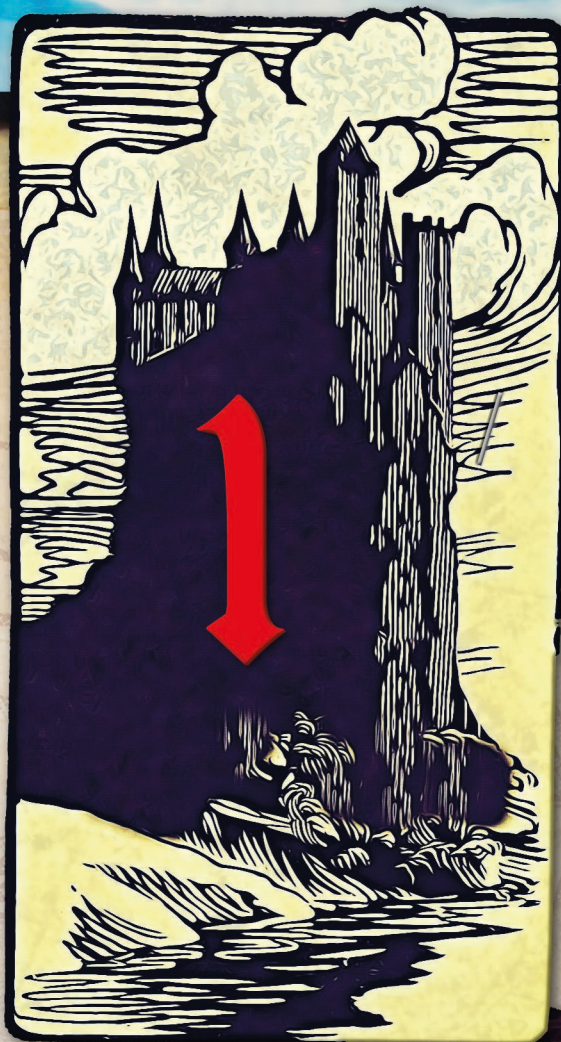
Die Reise gestaltet sich auf dem mit großen Platten gepflasterten Weg wesentlich einfacher. Die Richtung weicht zwar etwas von der ursprünglich eingeschlagenen Reiseroute ab, der Führer zeigt sich davon aber nicht sonderlich besorgt.

Kurz vor Einbruch der Nacht erreicht die ausgebaut Straße einen zwischen zwei Bergflanken gelegenen Wald, durch dessen Tiefe sie augenscheinlich hindurchführt. Der weitere Verlauf ist in der Abenddämmerung nicht mehr zu erkennen. Unter den Bäumen ist eine weitgehend trockene Rast möglich und es findet sich ausreichend Feuerholz, um der nassen Reisekleidung optimal beim Trocknungsprozess zu helfen.



**Achtung:** Die Nacht verstreicht insgesamt ereignislos, ohne das hungrige Tiere, Monster oder Unholde das Lager der Gruppe angreifen.

Sämtliche Charaktere haben in ihren Schlafphasen ähnliche Träume. Diese sind durchweg angenehm und handeln von den ersten Erfahrungen mit der Liebe. Der *Spielleiter* kann Inhalte vom ersten Kuss bis zu eindeutigeren Vorgängen einflechten. Alle Abenteurer erwachen frohgemut und erhalten zusätzlich 1 Tagesformpunkt (Maximalwert 7).



Talamhs Doppelmonde scheinen auf eine unwegsame Landschaft hinunter, die keine Fehler verzeiht und unvorsichtige Wanderer mit Verletzungen und Tod bestraft





### Sonne und Morgenluft

Als die Sonne über den Horizont steigt, zeigt sich der Himmel wolkenlos und die Vögel zwitschern fröhlich in den Bäumen des Waldgebiets. Das gepflasterte Band der Straße ist teilweise stark überwuchert und führt mit kleinen Biegungen durch den Baumbestand. Im Unterholz ist ab und an das leise Rascheln jagdbarer Kleintiere zu hören.

Das bequeme Vorwärtskommen stoppt an einem Flusslauf, der sich eisig kalt und tiefblau aus den höheren Lagen des Gebirges ergießt. Ursprünglich garantierte hier eine steinerne Brücke die Passage. Sie scheint wohl aufgrund von Witterung und Zeit in der Strömung versunken zu sein.

Ein trockener Flussübergang ist mit einer improvisierten Seilbrücke möglich, dazu ist eine erfolgreiche Probe auf *Physis/Alles Andere* zu absolvieren. Die alten Brückenfundamente auf beiden Seiten sind noch fest genug verankert, um eine Überquerung problemlos zu ermöglichen. Ein Durchwaten des schnellen Gewässers ist nur ziemlich großen Personen mit einer entsprechenden Seilsicherung möglich.

### Tal und Ruinenstadt

Vom Fluss bietet sich ein Blick über das gesamte Tal. Die Pflasterstraße führt mitten durch Ruinen von Häusern und Tempeln. Sie scheint ihr Ende in den Mauerstümpfen eines höher gelegenen Festungsbauwerks zu finden.



*Die rudimentären Wege durch die raue Berglandschaft werden nicht gepflegt und warten besonders nach starken Unwettern mit unangenehmen Überraschungen auf*

Die ganzen Überreste der Bauten haben sich, wie auch die Brücke, augenscheinlich den Einflüssen von Witterung und Zeit gebeugt. Das Alter lässt sich durch noch sichtbar vorhandene bauliche Elemente auf das Erscheinen der ersten Stämme der Menschen zur Zeit der Altvorderen eingrenzen. Moose, Flechten und Ranken wuchern auf den Ruinenflächen. Neugierige Abenteurer finden beim Stöbern in den uralten Steinhäufen nichts Verwertbares oder Wertvolles.

Auf der Spitze des Treppenturms in der alten Burganlage ist weithin ein bläulich-glitzernder Luftwirbel zu sehen. Er dreht sich unaufhörlich um die eigene Achse und verändert seine Position dabei nicht wesentlich.







## „Der singende Luftwirbel“

Das gesamte Tal wird von warmen Fallwinden bestrichen, die für ein deutliches Hintergrundgeräusch sorgen. Nähert man sich jedoch der Turmruine, so schallen aus dem drehenden Luftwirbel deutlich vernehmbar Harfenklänge und ein feiner Gesang, deren Kombination alle Windgeräusche übertönen.

Die musikalischen Klänge wirken spieltechnisch nicht magisch anziehend, sie sind jedoch sehr melodisch und gefällig für den Zuhörer. Der Liedtext ist den meisten Abenteurern in Fragmenten bekannt.

### Treppenturm

Die dachlose Ruine verfügt über eine außen liegende Steintreppe, die auf einer bröckelnden Plattform endet. Dort dreht sich pausenlos ein bläulich schimmernder Luftwirbel, von dem Harfenmusik und Gesang ausgehen. Die Drehbewegung erzeugt aber keinen wahrnehmbaren Sog für umstehende Personen.

### Das Portal im Luftwirbel

Betritt man den Bereich der rotierenden Brise, so wird man augenblicklich in eine unterirdische, mit magischem Licht erleuchtete, Halle teleportiert. Dies geschieht auch, wenn man nur ein Körperteil in den schimmernden Portalwirbel taucht. *Jedes Lebewesen, das ein Portal durchschreitet, verliert 1 Trefferpunkt (TP)!*



Der flüsternde Luftwirbel über dem zerstörten Treppenturm intoniert ein melancholisches Liebeslied aus den Nebeln der Vergangenheit

All mein Gedanken die ich hab die sind bei dir,  
Du auserwählter einzig Trost bleib stets bei mir.

Du der du sollst an mich gedenken.

Hätt ich aller Wunsch gewalt  
von dir wollt ich nit wenken.

Du Auserwählter einzig Trost gedenke dran:  
Leib und Gut, das sollst du ganz zu eigen han.

Dein dein dein will ich befeiben,  
Du gäbst mir Freud und hohen Mut  
und kömst mir Leid vertreiben.

Dem allein und niemals mehr das wiß fürwahr,  
tätst du desgleich in Treu zu mir des war ich froh.

Du du du sollst von mir nit setzen,  
Du gabst mir Freud und hohen Mut  
und auch Leibs Ergötzen.

Die allerliebste und minniglich die ist so zart,  
ihres gleich in allen Reich findt man nit hart.

Bei bei bei ihr ist kein Verlangen,  
Da ich nun von ihr scheiden sollt,  
Da hätt sie mich umfangen.

Die werde kein die ward sehr weyn da das geschah,  
Du bist mein und ich bin dein sie traurig sprach.

Wenn wenn wenn ich von dir soll weichen,  
ich nie erkannt noch nimmer mehr  
erkenn ich deines gleichen.

Text des Liebeslieds





# Ruinensstadt



## Bildlegende

1. eingestürzte Steinbrücke
2. gepflasterte Straße
3. Schlucht mit steilen Felswänden
4. verwitterte Hausruinen
5. zerfallene Burganlage
6. Turmruine mit singendem Luftwirbel



## 01 | DUNKLE LIEBE

### Bildlegende

1. Treppenturm
2. außen liegender Treppenaufgang
3. verwitterter Steinboden
4. Luftwirbel-Portal; 1 TP für jedes Lebewesen bei Nutzung

# Treppenturm



## = Die Halle =

Nach der Passage des Portals kommen die Charaktere in einer dunklen, muffig riechenden Halle an. Sie erscheinen allesamt auf dem Portalstein und zwei große Feuerschalen beginnen langsam zu erglühen, bis der gesamte Raum in ein sanftes Licht getaucht ist.



### Portalstein

Dieser flache Sockel ist der Ankunftspunkt, nachdem die Gruppenmitglieder den Luftwirbel durchschritten haben. In der Halle scheint kein weiterer Ausgang oder ein anderes Portal vorhanden zu sein.



### Feuerschalen

Sobald Lebewesen durch den Portalwirbel in die Halle transferiert werden, fangen die magischen Feuerschalen an zu leuchten. Nach einiger Zeit ist das unterirdische Bauwerk von einem sanften Licht erleuchtet.





## Bildlegende

1. Portalstein Ankunft
2. magische Feuerschalen
3. Altar der Macht
4. Altar der Liebe
5. Altar des Reichtums
6. Statue von Svani Schwertarm
7. Statue von Briana Axtblatt



Rose und Distel

# Halle





## 01 | DUNKLE LIEBE

### 3 Altar der Macht

Der mit Waffen und einer Kriegerbüste verzierte Gebetsstein sondert dunkles Blut ab und hat eine kalte und erbarmungslose Aura.

### 4 Altar der Liebe

Die Skulptur eines brennenden Herzens verströmt die pulsierende Wärme des Lebens.

### 5 Altar des Reichtums

Kühl glitzernde Kleinode, Münzen und kinderkopf-große Edelsteine häufen sich um den Sockel.

### 6 Statue von Svani Schwertarm

Steinabbild eines stolzen Menschenkriegers der Alt-vorderen mit einem mächtigen Schwert. *Belebt sich, sobald von der Spielergruppe eine Wahl getroffen wurde!*

### 7 Statue von Briana Axtblatt

Steinskulptur einer menschlichen Magierin der Alt-vorderen mit einer filigranen Axt. *Belebt sich, sobald von der Spielergruppe eine Wahl getroffen wurde!*

## ≡ Schicksalshafte Wahl ≡

Ist die Spielergruppe auf dem *Portalstein (1)* komplett versammelt, ertönt eine hallende Stimme, die von den Charakteren eine Entscheidung verlangt:

„Sterbliche, wählt gemeinsam Einen von den drei Altären der Anbetung aus!“



**Achtung:** Sobald ein Altarstein ausgewählt und die Entscheidung verkündet ist, beleben sich die beiden Statuen und steigen von ihren Sockeln. Ihr Verhalten richtet sich strikt nach der getroffenen Auswahl. Gleichzeitig vergehen die Altäre in einer Rauchwolke.

### 3 Auswahl: Altar der Macht

- **Aktion:** Beide Statuen greifen die Spielergruppe so lange an, bis sie den letzten Trefferpunkt verloren haben. Dann zerspringen sie in zersplitterte Stücke.
- **Belohnung:** Die hauptsächliche Angriffswaffe, die jeder Abenteurer beim Kampf verwendet hat, erhält zukünftig einen zusätzlichen Schadenswürfel.

### 4 Auswahl: Altar der Liebe

- **Aktion:** Die Liebenden umarmen sich und verblassen langsam vor den Augen der Spielergruppe.



### 5 Auswahl: Altar des Reichtums

- **Aktion:** Beide Statuen greifen die Spielergruppe so lange an, bis sie den letzten Trefferpunkt verloren haben. Dann zerspringen sie in zersplitterte Stücke.
- **Belohnung:** Für jedes Gruppenmitglied erscheint ein Edelstein im ungefähren Wert von 2 Talern.

## ≡ Wie es endet ... ≡

Danach verschwimmt die Wahrnehmung der Abenteuer für kurze Zeit und alle Teilnehmer finden sich plötzlich auf dem Steinboden des Treppenturms wieder. Der Luftwirbel ist verschwunden und die Musik ist verstummt. Es ist nur noch der heulende Wind im Rund des Talkessels zu vernehmen ...

Briana Axtblatt



Svani Schwertarm





# Die Rose und die Distel

Die Sage der Liebe von Svani Schwertarm und Briana Axtblatt geht zurück auf die Zeit des Erwachens der menschlichen Rasse um 1 n. E. Sie handelt von dem ersten ernsthaften Zerwürfnis unter den menschlichen Stämmen, die in den Chroniken zur Geschichtsschreibung von Talamh zu finden ist. Beide Protagonisten kennen und lieben sich bereits seit Kindertagen. Doch die Eltern von Briana stehen der knospenden Beziehung negativ gegenüber und versprechen ihre Tochter einem reichen und alten Händler. Von dort versprechen sie sich eine bessere Versorgung im Alter, als von dem ungestümen jungen Krieger.

Doch Svani vermag dies nicht zu akzeptieren und verabredet mit Briana eine heimliche Flucht. Dabei sollen sie von einigen verschworenen Getreuen begleitet werden. Als das Verschwinden der jungen Liebenden entdeckt wird, entsendet der erboste und betrogene Bräutigam eine Streitmacht. Die Krieger sollen die Flüchtenden stellen, Svani töten und ihm seine Braut zurückbringen. Nur so sei das Recht wiederherzustellen. Die Schar der Verfolger holt die Flüchtenden ein und es kommt am Fuß des Mitternspunds zu einem Kampf, bei dem Viele sterben, die Verliebten jedoch am Ende triumphieren. Der alte Händler und die Eltern Brianas sind auch unter den Erschlagenen. Und so wenden sich die Rose und die Distel mit ihren verbliebenen Gefolgsleuten zum Herz der Mitternhöhen, um für ewig aus den schriftlichen Aufzeichnungen zu verschwinden. Man sagt gemeinhin, dass dieses tragische Ereignis die Eigenschaft der Zwietracht in die Herzen des Menschengeschlechts gesät hat. Die Alten Rassen sehen die unheilvolle Sage als Quell und Ausgangspunkt allen Unglücks, das die Menschheit bisher über Talamh gebracht hat.



## BRIANA-STATUE NSC

Angriffswert	28/R4
Verteidigungswert	34/R4
Wissenswert	20/R3
Tagesform	5
Trefferpunkte	17
Schaden; Magie	5 TP
Schaden; Waffe	7 TP
Ausrüstung:	Fragmente und Splitter aus Stein

## SVANI-STATUE NSC

Angriffswert	33/R4
Verteidigungswert	30/R4
Wissenswert	20/R3
Tagesform	5
Trefferpunkte	20
Schaden; Faust	4 TP
Schaden; Waffe	7 TP
Ausrüstung:	Fragmente und Splitter aus Stein

R = Redux







### „Büchschmück“

Trotz der Erfindung des Buchdrucks ist bei vermögenden Personen der Wunsch präsent, Bücher mit handgemalten Illustrationen zu verzieren. Dies wird heute meist durch einen Buchmaler (auch *Miniator* genannt) durchgeführt. Früher haben dies nur Mönche erledigt, die im Auftrag einer Abtei Schriftwerke und Bücher kopieren, schreiben und künstlerisch ausgestalten.

#### Lokale Besonderheit

In den Archiven und Bibliotheken der Königreiche, die rund um die Mitternhöhen zu finden sind, kann man eine eigentümliche Besonderheit feststellen. Viele der dort befindlichen Buchwerke haben Schmuckbilder, die Tiere (insbesondere Hasen) darstellen, die unterschiedlichsten menschlichen Tätigkeiten nachgehen bzw. auch blutiges Kriegshandwerk ausführen.







Beispiele auffälliger Illustrationen



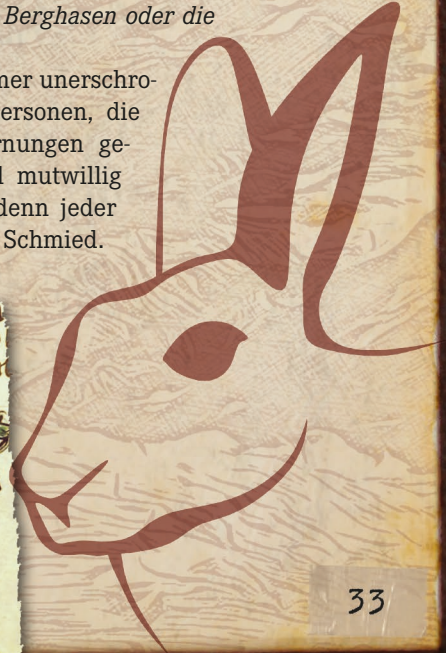
### Gerüchte und Geschichten

Gelehrte sind der Meinung, dass die Bebilderungen auf zahlreiche überlieferte Geschichten zurückgeht, die in der gesamten Region bis heute mündlich nach-erzählt werden. Sie haben den Status eines nebulösen Märchens und werden gerne dazu genutzt, um renitente Kinderseelen gezielt einzuschüchtern.

Am wahrscheinlichsten stößt man auf genauere Hinweise, wenn man Schenken und Gasthäuser im Schatten der Berge besucht. Dort finden sich immer redseligere alte Dorfbewohner oder ranzige Trunkenbolde, die für ein frisch gezapftes Bier unheimliche Geschichten aus der lokalen Sagenwelt zum Leben erwecken.

Die zum Besten gegebenen Erzählungen handeln in der Regel von großgewachsenen Tieren, zumeist Hasen, die allen Menschen denen sie in den Bergen begegnen, Gewalt antun. Die Lehren die man aus den vorgetragenen Gruselgeschichten ziehen könnte, wären überaus simpel: „Halte Dich bloß von den Bergen fern!“ oder „Jage keine der großen Berghasen oder die Vergeltung ereilt Dich!“

Natürlich gibt es immer unerschrockene oder dumme Personen, die nichts auf derlei Warnungen geben und ihr Schicksal mutwillig herausfordern. So ist denn jeder seines Glückes eigener Schmied.





1. Hochplateau
2. verfilzter Baumhain
3. Wehranlage
4. Quellsee
5. Ansiedlung
6. Felder



## = Tierwesen =

Diese vernunftbegabte Rasse stellt eine von den Schöpfern kreierte Spielart dar, die seit der Zeit der Altvorderen existiert. Während der Wirren des großen Krieges (675-712 n. E.) sind die meisten Exemplare getötet worden und es hat nur eine winzige Enklave in der Ödnis der Mitternhöhen überdauert.

Die Kreaturen leben zurückgezogen und vermeiden den Umgang mit Menschen nach Möglichkeit. Ein fester Kontakt zu den Elben des Fürstentum *Esmya* besteht. Sie fungieren als treue Verbündete und die intelligenten Tierwesen haben die Möglichkeit sich im Notfall innerhalb deren Grenzen zurückzuziehen.

### Lebensweise

Heimlichkeit prägt die Daseinsform der Tiere. Sie verstehen es sich in ihrem Territorium ungesehen fortzubewegen und Eindringlinge sorgfältig im Auge zu behalten. Ihr Tagesablauf richtet sich nach den Jahreszeiten und dem Sonnenlauf. Sie bauen in bescheidenem Maße Feldfrüchte an und lagern diese für den Winter ein. Waffen beziehen sie über das Volk der Elben.

Die Beziehung zu allen Nichtmenschen ist grundsätzlich friedfertig, wobei die elbischen Nachbarn eine besondere Stellung einnehmen. Man unterrichtet sich über wichtige Vorkommnisse in den Bergen und hilft einander wo es gerade Not tut.

Orks und Menschen gegenüber kennen sie keine Gnade. Diese Feinde werden bei einer Konfrontation stets dem Tod überantwortet. Das Fleisch von jüngeren Menschengegnern wird danach schmackhaft zubereitet und getrocknet, um als Nahrungsreserve zu dienen.

### Tierwelt

Die in den Bergen heimischen Tierarten sind den Kreaturen in Freundschaft verbunden. Sie können sich untereinander verständigen und helfen sich gegenseitig. So verstehen sich die Tierwesen auf Heilkunde und können Verletzungen gut behandeln. Die Tiere der Bergwelt halten im Gegenzug Ausschau nach Bedrohungen und informieren über alle Ereignisse in der Nähe.

Beispielsweise verschwinden vorwitzige Jagdgesellschaften, die sich an den Hängen der Mitternhöhen durch Eifer hervortun, spurlos. Diese Ereignisse befeuern natürlich die kursierenden Geschichten und Gerüchte bei den in der Nähe lebenden Menschen. Ausgesandtes Militär konnte aber von den bisher vermissten Jägern keine Hinterlassenschaften mehr auffinden.

### Das Hochplateau

Lebensmittelpunkt stellt eine Ansiedlung auf einem abgelegenen Hochplateau dar, dessen Name auf *Hasenfang* lautet. Die Bergseiten sind steil und für Orks oder Menschen nur mit größten Mühen erkletterbar. Umkränzt wird die Fläche von einem verfilzten, knorrigen Baumhain, der Eindringlingen keinen Durchlass gewährt. Der Hauptweg wird durch eine begehr- und verteidigbare Wehranlage abgeriegelt.

### Modulidern

- **Jagdgesellschaft:** Die Spielergruppe ist Teil eines Jagdausflugs mit hochnäsigen Menschen von adligem Geblüt. Diese wollen unbedingt die riesigen Hasen aus der Legende erlegen und sich ihre Köpfe in die edle Speisehalle nageln. Ob Opposition oder Unterstützung entscheiden die Charaktere alleine.
- **Rache mit Wieselhilfe:** Die Abenteurer sind aktive Wiesel (siehe Quellenband *Talamh*, Seite 91) und werden von den Tierwesen um Hilfe bei der Beseitigung von einer großen Gruppe menschlicher Marodeure gebeten, die sich in die Bergregion geflüchtet haben.
- **Zufälliges Aufeinandertreffen:** Die Charaktere laufen plötzlich einem bzw. mehreren Tierwesen über den Weg. Der Ausgang dieser Begegnung liegt an der Zusammensetzung der Spielergruppe und den Absichten des *Spielleiters*.



Die Anatomie der Tierwesen gleicht meist der des Menschen



# Hasenfang



Die Heimstatt der Tiere liegt in einem verborgenen Winkel der Bergregion



## 02 | HASENHERZ

### CALDER nsc

Angriffswert	30/R4
Verteidigungswert	32/R4
Wissenswert	22/R3
Tagesform	7
Trefferpunkte	18
Schaden; Faust	4 TP
Schaden; Waffe	7 TP
Ausrüstung: Rüstung, Nah-/Fernkampfwaffen	



### Calder Schneefell

- Lebensspanne: 84 Jahre
- Größe/Rasse: 2,7 Ellen/Hasenwesen
- Beschreibung: Das flauschige Aussehen des Anführers dieser Gemeinschaft täuscht über seine Gefährlichkeit und Kampfaußigkeit hinweg.

### Santus Sandpfote

- Lebensspanne: 72 Jahre
- Größe/Rasse: 2,5 Ellen/Hasenwesen
- Beschreibung: Unhörbares Annähern und die Verfolgung von Spuren ist die Profession dieser Kreatur. Ein gut platzierter Dolch im Schlaf macht einen Eindringling weit weniger gefährlich.

### SANTUS nsc

Angriffswert	26/R4
Verteidigungswert	28/R4
Wissenswert	21/R3
Tagesform	6
Trefferpunkte	15
Schaden; Faust	3 TP
Schaden; Waffe	5 TP
Ausrüstung: Rüstung, Nah-/Fernkampfwaffen	



R = Reduz



### LAMIA nsc

Angriffswert	29/R4
Verteidigungswert	30/R4
Wissenswert	21/R3
Tagesform	6
Trefferpunkte	19
Schaden; Biss	5 TP
Schaden; Waffe	6 TP
Ausrüstung: Rüstung, Nah-/Fernkampfwaffen	

### Lamia Reißzahn

- Lebensspanne: 68 Jahre
- Größe/Rasse: 3,4 Ellen/Hundewesen
- Beschreibung: Tapferkeit im Kampf und eine gute Nase, um Hinterhalte zu riechen ergeben einen guten Gefährten und einen schlimmen Feind.

1 Elle entspricht 0,6 Meter ...



### DELORA NSC

Angriffswert	27/R4
Verteidigungswert	29/R4
Wissenswert	23/R3
Tagesform	6
Trefferpunkte	14
Schaden; Magie	7 TP
Schaden; Waffe	4 TP
Ausrüstung: Rüstung, magische Utensilien	

### Delora Grünhaut

- Lebensspanne: 95 Jahre
- Größe/Rasse: 2,8 Ellen/Käferwesen
- Beschreibung: Heilung und Verwundung sind die gegensätzlichen Auswirkungen starker Naturmagie.



R = Reduz

### AENON NSC

Angriffswert	23/R3
Verteidigungswert	26/R4
Wissenswert	21/R3
Tagesform	6
Trefferpunkte	13
Schaden; Krallen	4 TP
Schaden; Waffe	5 TP
Ausrüstung: Rüstung, Nah-/Fernkampf Waffen	

### Aenon Flinkflügel

- Lebensspanne: 64 Jahre
- Größe/Rasse: 2,6 Ellen/Vogelwesen
- Beschreibung: Worte sind mächtiger als Schwerter. Manchmal. In einer grausamen Welt eigentlich leider nie.



### YARROW NSC

Angriffswert	23/R3
Verteidigungswert	23/R3
Wissenswert	21/R3
Tagesform	6
Trefferpunkte	16
Schaden; Faust	3 TP
Schaden; Waffe	5 TP
Ausrüstung: Rüstung, Nah-/Fernkampf Waffen	

### Yarrow Kletterbart

- Lebensspanne: 74 Jahre
- Größe/Rasse: 3,1 Ellen/Ziegenwesen
- Beschreibung: Eine Felswand ist für viele eine Herausforderung. Für einige andere jedoch nicht.



1 Elle entspricht 0,6 Meter ...



## 03 | WUNSCHFLUCH

### „Grabkammer der Hochkönige“

Auf ihrer Reise durch die Berge kann die Spielergruppe auf den Eingang einer Grabanlage stoßen, deren Errichtung augenscheinlich in die Frühzeit der Altvorde ren einzuordnen ist.

Der Eingangsbereich ist mit mächtigen Felsblöcken eingerahmt, die verwittert und moosüberzogen sind. Aus dem dunklen Gang sickert selbst bei hochsommerlichen Temperaturen der schneidend kalte Hauch des ewigen Schlags heraus. Die herausströmende kühle Luft führt dabei aber keine böartige Aura mit sich, die zauberkundige Personen erspüren könnten.



#### Kammerportal

Die Risse zahlreicher Winter und alter Moosbewuchs zieren die mächtigen Steine, die den Grabeingang flankieren. Sie geben eine schmale Öffnung frei, durch die man in das Innere schlüpfen kann, welches sich zu einem breiten Flur erweitert.



#### Gang zur inneren Halle

Ornamente vergangener Herrlichkeit schmücken die Wände in feiner Steinmetzarbeit. Heerzüge, Krönungen und königliche Häupter illustrieren den menschlichen Reigen des Regierens in ferner Vergangenheit. Das edle Ambiente wird überlagert durch den penetranten Geruch von Ausscheidungen, die alle hier angesiedelten Fledermäuse über Generationen hinterlassen haben.

Die Spielergruppe kann in dem dämmrigen Gang die vielen an der Decke hängenden Flughunde nicht sofort erkennen, erst mit dem Entzünden von Fackeln oder Laternen kommt eine hektische Unruhe in die Tieransammlung. Erst lösen sich einzelne Exemplare von den Deckenpaneelen, dann ganze Schwärme und versuchen kreischend aus der Heimstatt des Zugangstunnels ins Freie zu entkommen.

Sie ernähren sich von kleinen Insekten und sind

#### FLEDERMAUS NSC

Angriffswert	12/R2
Verteidigungswert	16/R2
Wissenswert	5/R1
Tagesform	5
Trefferpunkte	2
Schaden; Biss	1 TP
Schaden; Krallen	1 TP
Ausrüstung: Rüstung,	
Nah-/Fernkampfwaffen	





für die Abenteurer völlig ungefährlich. Ängstliche Naturen ziehen jedoch eventuell sofort blank und holen einige der unschuldigen Tiere auf ihrer wilden Flucht aus der Luft. Erst wenn die zerteilten Kadaver auf den Steinboden klatschen, kann man im Fackellicht die Ungefährlichkeit der vermeintlichen Gegner erkennen.

### Oforte zur Grabhalle

Reich verziert mit variierenden höfischen Szenen leitet der Durchgang die Besucher in die weite Halle der Grabstätten. Es gibt keine wahrnehmbare Barriere, doch die Fledermäuse meiden die eigentliche Grabkammer konsequent und halten sich nur im vorgelagerten Gangbereich auf.

### Halle der Sarkophage

Der Geruch der animalischen Exkremente verblasst und im Blaken der Fackeln ist eine großer Raum zu sehen, der an den Seiten uralte steinerne Grabstellen enthält. Die Decke wird von mächtigen Säulen gestützt. Auch hier sind die Wände mit zahlreichen kunstvollen Steingravierungen geschmückt. Die aufgestellten Feuerschalen sind seit Generationen nicht mehr entzündet worden und alles ist mit einer dicken Staubschicht bedeckt. Nur vom nördlichen Ende der Halle ist in der Dunkelheit ein sanftes grünliches Flackern zu sehen.



**Achtung:** Jedes vernunftbegabte Lebewesen stört beim Betreten der Grabkammer willentlich die Totenruhe der menschlichen Hochkönige aus der Zeit der Altvorderen. Dies erweckt die Maske auf ihrem Podest. Sie wird den Spielercharakteren einen glänzenden Wunsch erfüllen, der am Ende einem bösen Fluch gleicht.

### Grabstätten

Die steinernen Totenschreine sind uralt und mit dem Staub von langen Zeitaltern überzogen. Sie enthalten menschliche Gebeine königlichen Blutes. Gierige bzw. gewissenlose Naturen können die schweren Deckel mit einer erfolgreichen Probe auf *Physis/Alles Andere* aufhebeln und das Geschmeide der Leichname entwenden. Je Sarkophag können mit dieser Vorgehensweise Ringe, Broschen und Ketten im Wert von bis zu 2W6 Gulden geplündert werden (siehe Abschnitt Wachgolem).



Die Fledermäuse sind harmlos



## 03 | WUNSCHFLUCH

Die uralte Maske ergreift bei einer Annäherung das Wort und bietet jedem anwesenden Abenteuerer eine mächtige und magische Waffe für den Kampf an. Ist das nun Fluch oder Segen?



### 6 Ektoplasma Becken

Das scheinbar bodenlose Bassin ist mit magisch aktivem Ektoplasma gefüllt, das unaufhörlich in Bewegung ist. Das schmatzende Geräusch von aufsteigenden Luftblasen lässt eine einlullende Atmosphäre entstehen. Die schimmernde Farbigkeit der Oberfläche schwankt zwischen Blau und Rot.

### 7 Zoltars Maske

Inmitten der seltsamen Substanz erhebt sich ein gemeißeltes Podest. Auf dem verzierten Sockel ist eine plastisch gestaltete Maske (siehe Bild oberhalb) befestigt, die von einem geisterhaft grünen Leuchten umgeben ist. Der Lichteffekt setzt zögerlich ein, sobald die Spielergruppe die Grabhalle betritt. Je näher man dem Bassin kommt, desto mehr nimmt auch die Leuchtkraft zu.

Sobald die Charaktere sich in der Nähe des nördlichen Hallenbereichs aufhalten, beginnt die Maske zu sprechen. Sie artikuliert sich mit volltönendem Bass und macht den Besuchern ein Angebot, das erst mal durchaus verlockend klingt.

### Bildlegende

1. Portal Grabkammer
2. Zugangstunnel mit Fledermäusen
3. Pforte zur inneren Halle
4. Halle mit Sarkophagen und Maske
5. Sarkophag der Hochkönige
6. Becken mit magischem Ektoplasma (Entstehung der Waffen, Wachgolem)
7. Podest mit der Maske von Zoltar (Maske Trefferpunkte: 15)





## Zoltars Ansprache

„WILLKOMMEN, HELDENHAFT KÄMPFEN!  
EUER UNVERHOFFTER BESUCH EHRT DAS  
ANDENKEN DER HOCHKÖNIGE!  
SO NEHMT IHR WERTVOLLES GESCHENK  
ENTGEGEN UND VOLLBRINGT DAMIT TATEN,  
DIE FÜRDERHIN IN UNSTERBLICHEN  
LIEDERN BESUNGEN WERDEN.  
DIE WAFFEN STAMMEN AUS DEN  
WERKSTÄTTEN DER ALTVORDEREN UND  
SOLLTEN MIT STOLZ GETRAGEN WERDEN.  
SO WÄHLT WEISE UND FAHRT DENN WOHL  
AUF EUREN WEITEREN WEGEN ...“



**Achtung:** Ursprünglich war das Waffenpräsent als Maßnahme gedacht, um das rohe Plündern der Gräber zu verhindern. Die Zeiten haben sich jedoch geändert und die Gier der menschlichen Bewohner von Talamh hat sich vervielfacht. Ehre und Bescheidenheit sind heute keine Tugenden mehr, die als vorteilhaft gelten.

Am Besten fragt der *Spielleiter* jeden Spieler vorher in Einzelgesprächen welche Waffe sich sein Charakter in Gedanken vorstellt. Im Becken entsteht dann aus dem magischen Ektoplasma das genaue Ebenbild dieser Vorstellung.

Sollte die Gruppe sich dafür entscheiden die Sarkophage zu plündern, Zoltars Maske anzugreifen oder sonstige Verwüstungen anzurichten, bildet sich aus der magischen Substanz ein brutaler Wachgolem.



5 10 20  
Meter

# Grabkammer



## = Der Wunschfluch =

Die aus der magischen Substanz gebildeten Waffen, die alle Abenteurer erhalten, sind nur Trugbilder. Sie verwandeln sich in lilafarbenen Rauch, sobald die Entfernung zur Grabkammer 80 Kilometer (*Luftlinie*) überschreitet. Bis dahin wirken sie absolut echt und können in allen Kämpfen erfolgreich eingesetzt werden.

### Trüg Waffen

Die Geschenke für die Charaktere verfügen alle über 2 Schadenswürfel (*auswählbare W6*). Einer davon ist normaler TP-Schaden und der zweite verursacht Elementschaden. Die Art ermittelt jeder Spieler vor der Erfassung auf seinem Charakterbogen:

- 1W6 Art der Elementarwirkung
- 1 Feuerblitz
- 2/3 Luftwirbel
- 4/5 Erdsturz
- 6 Eishammer



**Achtung:** Diese Waffen haben gegen den erscheinenden Wachgolem keine Wirksamkeit! Der *Spielleiter* sollte bei der Übergabe auf eine korrekte Notierung in den Charakterbögen achten, um die Illusion akkurat aufrechtzuhalten. Die Zerstörung der Grabstätte bzw. des Wachgolems lässt auch die Magie der erworbenen Waffen und von Zoltars Maske erlöschen!

### Wachgolem

Entpuppen sich die Besucher als enthemmte Vandalen, die in der heiligen Stätte Sarkophage aufbrechen oder sonstige Verwüstungen anrichten, ereilt sie die gerechte Strafe! Aus dem Bassin mit dem magischen Ektoplasma formt sich ein riesiger Wachgolem, der die Übeltäter ohne Erbarmen angreift. Der Kampf endet erst, wenn alle Plünderer tot oder die Kreatur besiegt ist.

Sobald der Wachgolem stirbt, bebt die Grabhalle und fängt an einzustürzen. Die Abenteurer müssen eine Probe auf *Physis/Alles Andere* erfolgreich bestehen, um den niederprasselnden Felsbrocken zu entgehen und ins Freie flüchten zu können.



### WACHGOLEM NSC

Angriffswert	33/R4
Verteidigungswert	28/R4
Wissenswert	12/R2
Tagesform	6
Trefferpunkte	66
Schaden; Magie	7 TP
Schaden; Faust	7 TP
Ausrüstung: magisches Ektoplasma	





Der Wachgolem bildet sich aus dem magischen Ektoplasma des Beckens



## 04 | KATZENBRUT

### « Handelswege »

Die großen Handelsstraßen von Talamh sind die Lebensadern für wichtige Waren und luxuriöse Güter. Königreiche, deren Territorien von diesen Wegen durchschnitten wird, haben die im Lehensrecht festgelegte Aufgabe Reisende und Händler vor den Gefahren am Wegesrand zu schützen. Die Nutzung der Straßen unterliegt einem Wegezoll, der an diversen Kontrollpunkten erhoben wird. Die militärische Präsenz zeigt sich entlang der Handelswege durch häufige Patrouillen.

Auch durch das Gebiet von Zasmad führt eine wichtige Route in Nord-Süd-Richtung. Reisenden ist es gegen Gebühr gestattet die Straße zu nutzen, es ist ihnen aber nicht erlaubt, vom vorgegebenen Weg abzuweichen. Expeditionen ins Hinterland können dazu führen auf



Handelsweg mit Karawane



### SEELENKRALLE nsc

Angriffswert	26/R4
Verteidigungswert	24/R3
Wissenswert	20/R3
Tagesform	6
Trefferpunkte	16
Schaden; Biss	6 TP
Schaden; Krallen	5 TP
Ausrüstung:	magisches Ektoplasma





grausame Wesen zu treffen, die sorgfältig gehütete Geheimnisse des dunklen Königreichs schützen und bei empfindsamen Naturen Alpträume auslösen. Eigenmächtige Ausflüge bringen das erhöhte Risiko von konkreter Lebensgefahr mit sich (*Spielleiter*).

### Blütige Krallen

In den letzten Monaten haben sich auf dem Teil der Handelsstraße, der zum Fürstentum Zasmad gehört, immer wieder unerklärliche Überfälle ereignet. Gerüchte, die von Überlebenden gestreut worden sind, berichten von katzenartigen Wesen, die aus dem Nichts auftauchen und alles Lebendige angreifen.

Diplomatische Eingaben und Hilfeersuchen an offizielle Stellen sind jüngst vom zuständigen Minister des Inneren *Herzog Roald von Waldflegg* abgewiegelt worden. Nach seinem Kenntnisstand hätten Untersuchungen auf Räuberbanden hingewiesen, die unverzüglich ergriffen und ihrer gerechten Strafe zugeführt worden wären. Die Erfahrung lehrt jedoch, dass politischen Äußerungen der drei despotischen Monarchien die den Deamhan-

schen Riten folgen, überhaupt nicht zu trauen ist. Da es jedoch immer wieder blutige Vorfälle gibt, haben die misstrauischen Nachbarn einen anderen Plan ins Auge genommen. Das Anheuern von unabhängigen Söldnern ohne Verbindung zu einer der Nachbarreiche wäre eine optimale Vorgehensweise.



**Achtung:** Natürlich ist die gesamte Spielergruppe eine hervorragende Wahl, sollte man die verstoßenen Ermittlungen in die Tat umsetzen wollen.

Die Anwerbung kann unauffällig über den angesehenen Kaufmann *Nicolas Kobessen* geschehen, der das Geld vorab aus seiner Privatschatulle zahlt und sich im Nachgang aus Staatsmitteln reichlich entschädigt.

Bei der Auftragsvergabe kann sich ein ausgerüsteter Söldner für einen Monatslohn von 4 Gulden verdingen. Ein herausragender Doppelsöldner (*erfahrener Landsknecht in den vorderen Schlachtreihen*) kann in zähen Verhandlungen bis zu 8 Gulden monatlichen Lohn für sich herauschlagen.



R = Redux

#### SEELENKRALLE NSC

Angriffswert	24/R3
Verteidigungswert	23/R3
Wissenwert	22/R3
Tagesform	6
Trefferpunkte	14
Schaden; Magie	7 TP
Schaden; Krallen	5 TP
Ausrüstung: magisches Ektoplasma	





## 04 | KATZENBRUT

### Unauffällige Anreise

Als Tarnung können die Charaktere entweder einen geplanten Handelszug begleiten oder sich per mitgeführtem Wagen oder Ochsenkarren selbst als Händler ausgeben. Auch ein offenes Auftreten der Gruppe als reisende Söldner ist denkbar.

Der Kaufmann *Nicolas Kobessen* hilft bei den Vorbereitungen nach Kräften und nutzt seine Verbindungen, um den Abenteurern eventuelle Hindernisse aus dem Weg zu schaffen. Die gefährliche Reise wird er aber keinesfalls selbst mitmachen ...!

### Am Ort des Geschehens

Erreichen die Abenteurer die Zone der regelmäßigen Überfälle können sie schnell eine Stelle an der Handelsstraße entdecken, an denen ein unglücklicher Konvoi aus Karren in desolatem Zustand liegen geblieben ist. Tote Reisende und Zugtiere liegen ungeordnet umher, umgestürzte Wagen und verstreute, aufgerissene Güter machen das traurige Chaos komplett. Menschen und Tiere sind augenscheinlich erst vor wenigen Stunden verstorben. Alle Leichname sind mit tiefen Krallenspuuren und starken Verbrennungen gezeichnet.

Es führen Spuren zu der Stelle des Überfalls hin und auf ähnlichem Wege wieder weg. Die deutlichen Pfotenabdrücke sind mit Krallen bewehrt und stammen von



### NICOLAS KOBESSEN NSC

Angriffswert	17/R3
Verteidigungswert	18/R3
Wissenswert	21/R3
Tagesform	4
Trefferpunkte	13
Schaden; Faust	3 TP
Schaden; Waffe	5 TP
Ausrüstung: Kleidung, Dolch, Rechenschieber	

R = Redux

mindestens 6 Kreaturen. Eine Verfolgung der Fährte ist nicht immer leicht, da viele felsige Flächen das Spurenlesen erschwert. Der Spielleiter kann dazu eine erfolgreich absolvierte Probe auf *Alles Andere/Physis* verlangen. Der zu erreichende Zielwert sollte dafür mindestens bei 20 liegen.

### Das Felsental

Nach einiger Zeit des Verfolgens erreicht die Gruppe einen Pfad, der in ein abgelegenes, felsiges Tal führt. Die Spuren führen unzweifelhaft auf zwischen Bäumen liegende Ruinen zu. Beobachtet man die Szenerie eine Zeit lang, so lässt sich der abendliche Feuerschein (*oder tagsüber der Rauch*) eines kleinen Kochfeuers entdecken. Dort lässt sich nach vorsichtigem Annähern ein Zelt erspähen, vor dem 4 menschliche Gestalten in roten Roben sitzen. Die Ruinen der Häuser und des zentralen Tempels liegen in völliger Stille.

## Tempelanlage Seelenkrallen



### Bildlegende

1. Talkessel
2. Jadekopf-Wasserfälle
3. alter Zugangspfad
4. Ruinen
5. Tempelanlage mit Treppenabgang
6. Zelt Kultisten





## Das Zelt

Die roten Kutten weisen die Personen als Deamhan-Anhänger aus. Es ist mehr als wahrscheinlich, dass diese Subjekte hier eine üble Teufelei ausgeheckt haben.

Für jeden abgeschlagenen Kopf eines Kultisten mit zugehöriger Robe ist bis zu 1 Batzen als Belohnung ausgelobt. Ein gewaltsames Vorgehen könnte also für etwas zusätzliches Geld sorgen.

## Die Ruinen

Alle Überreste der Bauten sind leer und scheinen sehr alt zu sein. Zeit und Witterung haben gründlich für den Verfall gesorgt. Im Inneren des Tempels findet man einen Abgang mit einer steinernen Wendeltreppe.

### = Seelenkrallen =

Die magischen Wesen in Form von großgewachsenen, unbehaarten Katzen sind durch ein dunkles Ritual erweckt worden, das die bössartigen Jünger in den roten Roben vor einiger Zeit durchgeführt haben. Um das Tor zu stabilisieren und den Zugang für die deamhanschen Wesenheiten zu stabilisieren, wiederholen sie die zauberische Zeremonie von nun an wöchentlich.



**Achtung:** Als Durchgangsportal dient die alte Bronzestatue einer haarlosen Katze im Untergeschoß des Tempels. Die Metallfigur schimmert deshalb im Halbdunklen des Kellers in einem leichenhaften Purpur. Ausgebildete Magienutzer können mit ihrem dritten Auge (siehe Regelband Codex Magicus, Seite 24) durch die Bronze auf eine Zwischenebene schauen, die wohl den wenig einladenden Herkunftsort dieser Kreaturen darstellt. Dort stürzen schreiende Sterne vor sturmtostem Pulsieren in lichtlose Tiefen. Für die Überfälle ruft der Priester des Deamhan die Katzen eigens aus ihrer Heimstatt herbei. Sie schlüpfen dann aus dem Bronzeleib der Statue und materialisieren auf Talamh.

Sobald die Charaktere den Boden des Kellers betreten, werden 1W6 Kreaturen gerufen, die nach Vorgabe des *Spieleleiters* aus der Statue herauskommen, sich verfestigen und die Abenteurer angreifen. Der Zauber und das existierende Portal bricht, sobald das auf den Boden gemalte Zauberzeichen beschädigt wird. Wesenheiten, die dadurch in dieser Ebene gefangen werden, greifen die Charaktere bis zum Tode an. Gewirkte Magie der Seelenkrallen beinhaltet immer das Element Feuer.



## Der Keller

- **Wendeltreppe (1):** Das steinerne Konstrukt führt in den unteren Tempelbereich, der wohl früher rituellen Zwecken gedient hat.
- **Knochenreste (2):** Die im Raum verteilten Überreste sind brüchig und fleckig vom hohen Alter.
- **Käfige (3):** Einstmals stabil, doch heute rostig und bröselig. Damals hatten dort eingesperrte Opfer keine Chance auf eine rettende Flucht.
- **Pentagramm (4):** Die Linien sind aus getrocknetem Blut gefertigt, flackernde Ritualkerzen beleuchten die direkte Umgebung mit fahlem Licht. Beschädigt man die Kontur des aufgemalten Zeichens, erlischt die Zauberkraft der dunklen Spruchwirkung zischend.
- **Katzenstatue (5):** In glimmendes Purpur eingehüllt, strahlt die Statue eine wilde Bössartigkeit aus. Die Figur stellt das Portal für die herbeigerufenen Seelenkrallen dar, die nach ihren Gewalttaten wieder auf ihre Ebene zurückkehren. Charaktere können das Portal auch passieren, versterben am unwirtlichen Ankunftsort aber sofort, da jegliche Atemluft fehlt.



Fanatische  
Deamhan-Kultanhänger





Keller





## Bildlegende

1. Wendeltreppe
2. Knochenreste von Ritualopfern
3. uralte, rostzerfressene Käfige
4. Pentagramm aus Blut
5. schimmernde Katzenstatue



## Die Ebene der Traurigkeit

Zwischen dem Mittern-Gebirge, der Grenzwand und den Verfluchten Höhen erstreckt sich ein ausgedehntes, flaches Tal, deren letzte ständige Besiedelung durch Nichtmenschen noch auf die Zeit vor dem Krieg der Rassen (675-712 n. E.) zu datieren ist. Dieser weite Landstrich wird allgemein auch die *Mitternöde* genannt.



### Mitternspund

Der Vulkan ist aktiv und fördert träge geschmolzenes Gestein zu Tal. Die unterirdische Aktivität sorgt auch mehrmals im Jahr für Erdbeben. Die hervorquellenden Lavaströme erkalten an der Flanke oder am Fuß des Kegelbergs. Einem Ausbruch geht ein tagelanges, unterirdisches Grummeln voraus, so dass in der Nähe lebende Einheimische das Gefahrenpotenzial sehr gut einschätzen können. Im erkalteten Vulkanauswurf kann der begehrte *Feuerstein des tiefen Magmas* gefunden werden. Siehe dazu *Talamh-Quellenband Opfer* auf Seite 132.



### Handelsstraße

Der gut ausgebaute Handelsweg wird regelmäßig von bewaffneten Patrouillen zu Pferd abgeritten, um Reisenden und Händlern etwas Sicherheit zu bieten. Arbeitstrupps sind besonders in der warmen Jahreszeit unterwegs, damit die winterlichen Schäden beseitigt werden können. Die Kosten für Instandhaltung und Bewachung werden aus den Gebühren des Wegzolls finanziert.



### Omberpolder

Ausgedehntes Sumpfgebiet, das mutmaßlich aus mehreren unterirdischen Quellen gespeist wird. Das Erkunden des schwammigen Geländes kann lebensgefährlich werden, da bodenlose Öffnungen vorwitzige Wanderer spurlos in trübe schwappendem Sumpfwasser verschwinden lassen können. Der feuchte Untergrund des Omberpolder stellt auch für die Straße eine zukünftige Gefahr dar, weil sich die Nasszone stetig ausbreitet.

Marodeure, Banditengesindel und die Wiesel-Widerstandskämpfer nutzen das Feuchtgebiet als Rückzugszone, in der eine effektive Verfolgung für reichstreue Kräfte nicht möglich ist.



Omberpolder-Sumpfgebiet

### Bildlegende

1. Mitternspund – aktiver Vulkan
2. Handelsstraße
3. Sumpfgebiet Omberpolder
4. befestigte Gasthöfe
5. versunkene Elrahn-Statue
6. Monolith der Nacht
7. Tal der Hügelgräber
8. Ruinen von Lafemel
9. Ruinen von Aen Elunore
10. Schlachtfeldgürtel
11. Rothelem-Felsentor
12. Bascam-Tiefenspalte



# Mittennöde

0

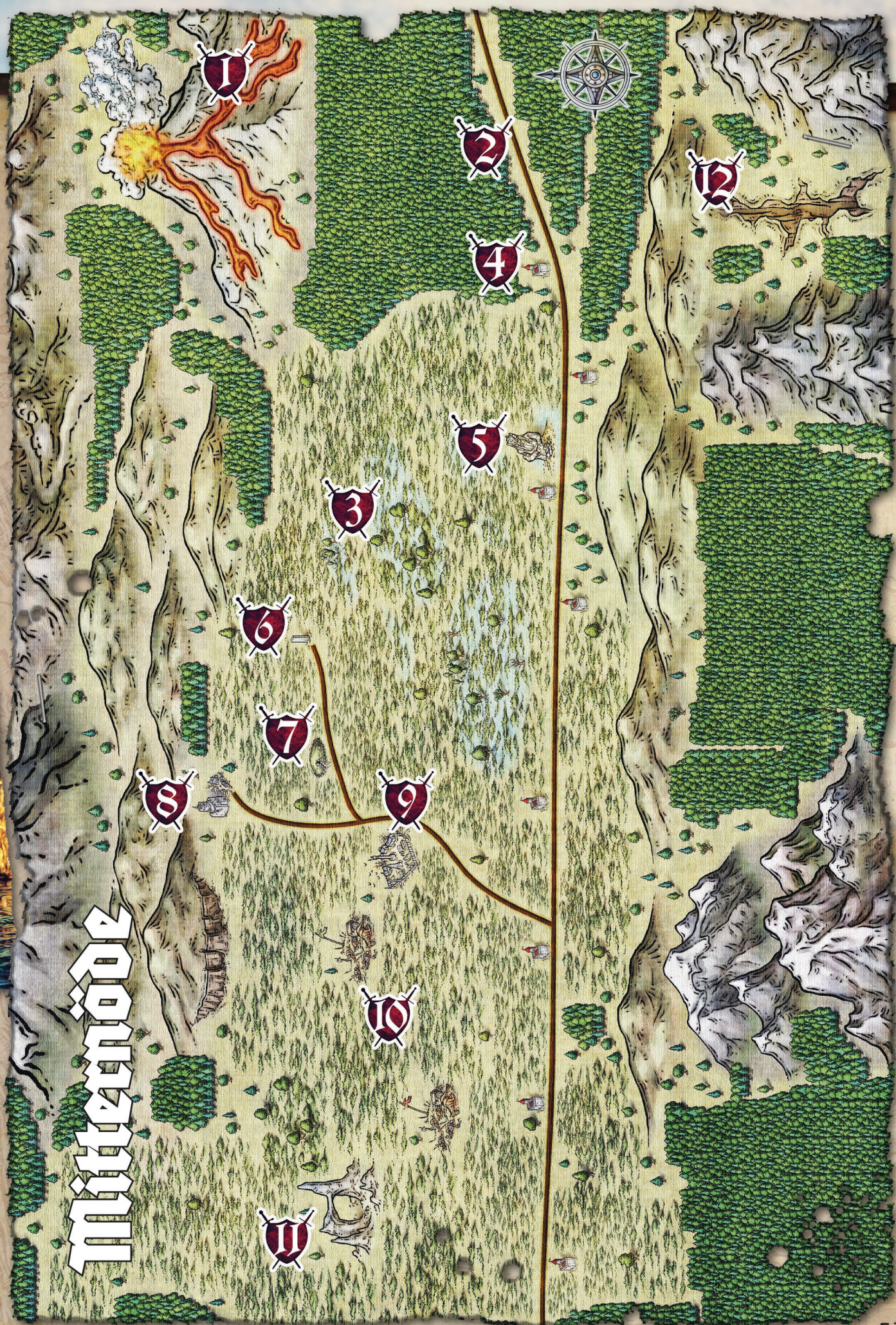
250

500

Kilometer

51

Übersichtskarte der Mittennöde





## 05 | MITTERNÖDE

1 Elle entspricht 0,6 Meter ...

4

### Wehrgasthöfe

Diese mit Palisaden bewehrten Gasthäuser bieten Reisenden eine sichere Übernachtungsmöglichkeit in der verlassenen Ödnis. Solche Schenken haben keinen hohen Standard, sind jedoch eine gute Möglichkeit die eigene Person bzw. die mitgeführten Waren in Sicherheit zu wissen. Die zivilen Unterkünfte werden von den angrenzenden Königreichen betrieben und durch reguläres Militär bewacht.



5

### Elrahn-Statue

Zu Ehren von Elrahn, des ersten Schöpfers dieser Welt, haben die besten Steinmetze der damaligen Zeit eine Statue gefertigt, die ganze 17 Ellen in den Himmel strebt. Kriege haben dem Monument Scharten geschlagen und die sich ausbreitende Feuchtigkeit des *Omberpolder-Sumpfes* (3) hat des einstmals festen Boden aufgeweicht. Das ordentliche Gewicht des Denkmals hat den behauenen Stein tief ins aufgeweichte Erdreich einsinken lassen.



6

### Monolith der Nacht

Selbst die staubige Chroniken der alten Rassen wissen nicht zu berichten woher der seltsame Monolith stammt. Besonders in den Nachtstunden wirkt die glänzende Oberfläche des 8 Ellen großen Blocks wie der eingefangene und gefrorene Sternenhimmel.

Der Stein reagiert weder auf physische, noch auf magische Gewaltanwendung und lässt sich nicht von der Stelle bewegen (*Spielleiter*).



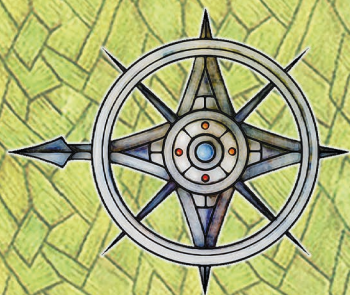
Der Monolith scheint ein gefrorenes Stück Nachthimmel darzustellen



Monolith der Nacht



# Wehrgasthof



## Bildlegende

1. Handelsstraße
2. Torhaus
3. Wehranlage
4. Gästehaus
5. Stall
6. Gesindehaus  
(ungefähr 20 Soldaten und  
30 Knechte/Mägde)
7. Felder

Der grundsätzliche Aufbau der bewachten Gaststätten ähnelt sich sehr



## Bildlegende

1. Eingang
2. Erdschicht
3. geplünderte Grabstellen

## Hügelgrab

### 05 | MITTERNÖDE

#### 7 Tal der Hügelgräber

Der Bereich ist von den alten Rassen zur Zeit der Altvorderen zur Beisetzung ihrer Toten verwendet worden. In den unterschiedlich großen Erdkonstrukten sind mehrere Leichname unterschiedlicher Art in den einzelnen Grabstellen beerdigt worden. Alle Hügelgräber sind mit dem Eingang in westliche Richtung gebaut. Damit blicken sie auf den Sonnenuntergang und direkt in das schattige Reich der Toten.

In dem Tal sind insgesamt 276 Grabhügel vorhanden. Jeder einzelne ist geschändet und ausgeplündert. Man findet aufgebrochene Gräber, verteilte Knochenreste und keine einzige Wertsache. Es ist möglich, dass sich Monster oder Unholde in einer der schattigen Höhlungen aufhalten. Der *Spielleiter* kann für die Spielwerte den *Quellenband Opfer* ab Seite 8 zu Rate ziehen.

#### 8 Ruinen von Lafemel

Stadt an den Vorbergen des nördlichen Gebirgsmassivs. Die von Gewalt zerschundene Siedlungsfläche zerfällt träge seit dem großen Krieg der Rassen. Etwas außerhalb steht auf einem Hügel ein *Turm der Wacht*, der von den alten Rassen genutzt wurde, um nach Zeichen für einen erneuten Angriff der bössartigen Sternengötter Ausschau zu halten. Weitere Informationen zu diesen speziellen Anlagen finden sich im *Quellenband Mettigel 2 - Bauwerke* ab Seite 196.

#### 9 Ruinen von Aen Elunore

*Aen Elunore* war einstmals die größte Stadt der alten Rassen auf dem Kontinent *Graimaguin*. Die Straßen und Mauern haben während des tobenden Rassenkriegs (675-712 n. E.) viel Leid und elenden Tod gesehen. Oftmals liegen Nebelschleier über den steinernen Resten und Reisende meiden die nun verrufene Gegend nach Möglichkeit. Man munkelt zwar von verborgenen Kostbarkeiten aus ferner Vergangenheit, doch die dunklen Steinschluchten beherbergen zahlreiche Wesenheiten, die es auf das Fleisch unvorsichtiger Plünderer abgesehen haben. Spielwerte dieser Kreaturen kann man dem *Quellenband Opfer* ab Seite 8 entnehmen.



Die rituellen Ruhestätten in den Hügelgräbern sind schon vor Jahrhunderten durch gierige Hände ausgeraubt worden

#### 10 Schlachtfeldgürtel

Vor langer Zeit stellte die heutige Mitternöde ein fruchtbares Siedlungsgebiet dar, doch Vertreibung, Krieg und Plünderung wirkte verheerend auf die Landschaft. Als ob das Land wahrhaft um seine verschwundenen ehemaligen Bewohner der alten Rassen trauert, gedeihen nur noch dürres Gras und verdrehte Büsche im stetigen gehenden Wind.

Die Ebene war Schauplatz zahlreicher Scharmützel und großer Feldschlachten, die durch Einheiten der alten Rassen mit den Menschen ausgetragen worden sind. Hier sucht man vergebens Gräber und es wird keinen Helden gedacht. Durch den lange vergangenen Zeitraum sind Körper und Ausrüstung zumeist zersetzt, doch Reisende können an verschiedenen Stellen immer noch auf letzte Überreste von Erschlagenen stoßen.

Nichtmenschen, die sich auf *Graimaguin* aufhalten, gedenken hier in der weiten Einsamkeit gerne dem tapferen Widerstand ihrer Vorfahren gegen die entfesselte Menschheit.





# Ruinen



Die schiere Größe der Ruinenfelder ist beeindruckend und zeigt deutlich welcher Vernichtungswille die menschlichen Armeen angetrieben hat



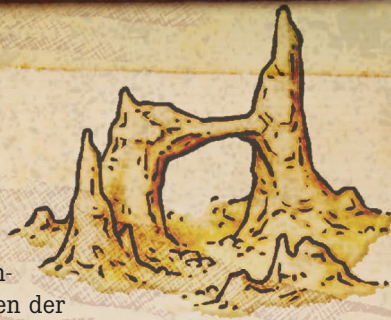
## 05 | MITTERNÖDE



### Rothelem-Felsentor

Die eigentümlich aussehende Felsformation steht inmitten der flachen Ebene und macht den Eindruck eines vergessenen Riesenspielzeugs. Die schroffen Spitzen schrauben sich bis zu 585 Ellen in den Himmel.

Der Name soll von einem jungen Tunichtgut entliehen sein, der eines Tages beschloss die Fels Spitze nur mit der Kraft seiner Gliedmaßen zu erklettern. Die Überlieferung berichtet jedoch nicht, ob der Kletterer wohlbehalten zurückgekommen ist.



R = Redux



### Der Turm und seine Bewohner

Auf einem kleinen Hochplateau findet sich ein unscheinbarer Donjon, der aus der Nähe recht wehrhaft aussieht. Er wird von der Familie Sessler bewohnt, die sich ganz der Aufzucht von Greifvögeln widmen. Für die grobe Arbeit auf dem Anwesen gehen ihnen einige Mägde und Knechte zur Hand.

Sie sind misstrauisch, lassen keine Gäste in die Festung und geben sich abweisend. Befinden sich die Abenteurer in einer Notsituation, so können sie wenigstens Rat und etwas Verpflegung erhalten. Schutz hinter den Mauern suchen sie dort aber vergebens.

### Familie Sessler

Ursprünglich adligen Geblüts im Fürstentum *Erkesh* wohnhaft, unterlag der Patriarch einer Machtprobe mit *Baron Oswalt von Eimrak*. Der Minister für Spionage konnte Kjartan von Sessler eine Verstrickung in eine pikante Affäre nachweisen. Zentrum war damals die Ehefrau Eimraks, die mit dem alten Sessler eine außereheliche Beziehung führte. Die Rache des betrogenen Barons war tückisch. Als Folge gefälschter Beweise in einer Untersuchung zum Diebstahl geheimer Dokumente wurde Kjartan von Sessler dem Adelsstand enthoben, seine Lehen entzogen und in die schändliche Verbannung gezwungen.

Seither hat es den Familienbund in die unwirtliche Mitternöde verschlagen. Der Bau des Wohnturms hat die letzten finanziellen Reserven verschlungen und so lebt der alte Sessler mit seinen beiden Kindern zurückgezogen in der Nähe des Felsentors.

### KJARTAN SESSLER NSC

Angriffswert	17/R3
Verteidigungswert	18/R3
Wissenswert	24/R3
Tagesform	4
Trefferpunkte	11
Schaden; Faust	3 TP
Schaden; Waffe	5 TP
Ausrüstung: Rüstung, Waffen, Schutzhandschuh	

### GREIFVOGEL NSC

Angriffswert	24/R3
Verteidigungswert	23/R3
Wissenswert	17/R3
Tagesform	7
Trefferpunkte	12
Schaden; Schnabel	3 TP
Schaden; Krallen	6 TP
Ausrüstung: Federkleid, Krallen, Schnabel	



Verbannung



### Basam-Tiefenspalte

Erdöffnung, die sich laut einer Sage unter der Burg eines gewissenlosen Raubritters auftut, weil dieser fortwährend Elrahn gelästert habe. Die unterirdische Öffnung verströmt unangenehm intensive Wärme und man kann sehen, wie in der Tiefe flüssiges Gestein rot aufblitzt. An der Felskante ist jedoch Umsicht und Vorsicht geboten, da instabile Felselemente unvermittelt abrutschen und Wagemutige in den Abgrund reißen können.







### HILDUR SESSLER NSC

Angriffswert	26/R4
Verteidigungswert	24/R3
Wissenswert	22/R3
Tagesform	7
Trefferpunkte	14
Schaden; Faust	3 TP
Schaden; Waffe	7 TP
Ausrüstung:	Rüstung, Waffen, Schutzhandschuh

R = Redux



### JESPER SESSLER NSC

Angriffswert	28/R4
Verteidigungswert	28/R4
Wissenswert	21/R3
Tagesform	6
Trefferpunkte	20
Schaden; Faust	4 TP
Schaden; Waffe	7 TP
Ausrüstung:	Rüstung, Waffen, Schutzhandschuh

### Bildlegende

1. Hochplateau
2. Wohnturm
3. Steinmauer
4. Wachturm
5. Felder



Sessler  
Wohnturm

Der Donjon am Rothelem-Felsentor





## 06 | LICHTMOOR

### „Das ausgelöschte Fürstentüm“

837 n. E. brechen die notierten Erwähnungen über das menschliche Königreich *Vrodor* in den allgemeinen Chroniken mit der Bemerkung ab, dass eine überaus tödliche Seuche über die unglücklichen Bewohner gekommen sei. Nur wenigen Überlebenden ist damals eine Flucht ins benachbarte *Pryiton* gelungen und die schauerhaften Geschichten die sie alle zu erzählen hatten, machte bei den Zuhörern wenig Lust Erkundungsmannschaften auszusenden.

Im Laufe der Generationen sind Anbauflächen, Wege und Ansiedlungen von Sumpfflächen verschlungen worden. Niemand, der bei klarem Verstand ist, wagt sich dorthin, da sich die in Gasthöfen erzählten Schauergerichten hartnäckig halten. Reisende berichten immer wieder, dass des Nachts flackernde Irrlichter zu beobachten und gurgelnde Schreie des Wahnsinns aus dem Sumpf weithin hallend zu hören sind.



#### Kronholz

Südlichste Grenzstadt des Fürstentums *Pryiton*. Die unmittelbare Nähe des gefährlichen Sumpfes hat zum Bau einer stabilen Stadtmauer geführt. Die Stadttore werden mit dem Versinken der Sonne geschlossen und erst wieder am Morgen geöffnet. Während der dunklen Stunden sind die Wachen auf den Mauern verdoppelt und bewaffnete Kräfte patrouillieren in den Straßen.

#### Gefährliche Irrlichter

Diese Leuchterscheinungen kommen meist in Sümpfen, Morasten oder Mooren vor. Sobald sich Dämmerung und Dunkelheit hinabsenkt, kann der Wanderer tief in den unwegsamen Feuchtplächen flackernde Lichter aufscheinen sehen. Der Volksmund kennt viele Bezeichnungen für diese Lichteffekte: Hexenfeuer, Totenlicht, Narrenfeuer oder Traulich.

Egal wie die regionale Bezeichnung auch sei, jeder gutmeinende Ratgeber dringt darauf, dass man den schimmernden Leuchtpunkten nicht in den Sumpf folgen solle. Schlägt der Charakter die Erzählungen in den Wind und macht sich neugierig an ein Irrlicht heran, so beginnt die gequälte Seele eines unglücklich Verstorbenen sofort mit einem Angriff (*siehe NSC-Wertungskasten*). Sie nähren sich vorwiegend von der Angst und der Verzweiflung ihrer Opfer.



#### IRRLICHT NSC

Angriffswert	24/R3
Verteidigungswert	23/R3
Wissenswert	19/R3
Tagesform	4
Trefferpunkte	5
Schaden; Biss	3 TP
Schaden; Magie	5 TP
Ausrüstung: magisches	
Ektoplasma	

R = Redux





## Bildlegende

1. Kronholz (Pryiton)
2. Wächtersäulen
3. Handelsstraße
4. Sumpfgebiet
5. versunkene Ansiedlungen
6. Burg Vrodor
7. Lamgar-Flusslauf



Kronholz

100mhz

0

20

40

Kilometer



Innerhalb der Stadtbefestigung können sich reisende Abenteurer die wichtigsten Bedürfnisse erfüllen:

- **Bank (*Schatztruhe*):** Die Zweigstelle der *Steinwert-Bank* nimmt Wechsel entgegen und erledigt alle sonstigen Geldgeschäfte. Siehe dazu auch *Quellenband Opfer* ab Seite 184.
- **Gasthof (*Bierkrug*):** Zum *Rappen* ist eine ländlich geprägte Schenke mit kargen Zimmern, aber reichhaltigem Essen und guten Bier. Der Wirt heißt *Turs Lauberg* und behandelt seine Gäste freundlich.
- **Militär (*Buch/Schwert*):** Eine Garnison Landsknechte unter Offizier *Allan Mustonen* ist für die Ordnung in der Stadt verantwortlich und bemannt die Mauern.
- **Schmiede (*Amboss*):** Der vierschrötige Schmied *Eser Birol* repariert landwirtschaftliche Geräte und natürlich auch Ausrüstungsgegenstände.
- **Tempel (*Flügel*):** Pfarrer *Josef Mamo* steht der Elrahin-Kirche in diesem Ort vor und kümmert sich um das Seelenheil seiner Schäfchen.



**Achtung:** Fremde Gesichter werden innerhalb der Stadt neugierig betrachtet. Da viele abenteuerlustige Wanderer eintreffen, die sich vorgenommen haben, im südlich gelegenen Lichtmoor Schätze zu bergen, gehören raubeinige Gesellen durchaus zum Straßenbild.

Geschichten und Warnungen zum untergegangenen Königreich Vrodor kann man im Gasthaus *Zum Rappen* jederzeit hören. Spendierte Getränke sorgen für mehr gruselige Anekdoten, als man in seinen persönlichen Fieberträumen eigentlich unterbringen möchte.

Fragt man gezielt, ob viele der ausgezogenen Abenteurer mit Schätzen beladen zurückkehren, erntet man nur vieldeutiges Schweigen und trauriges Kopfschütteln.



### Wächtersteine

Aufragende Steinsäulen direkt neben dem alten Weg markieren den Beginn der Sumpflandschaft. Man kann dort viele Feuerstellen von Lagerplätzen entdecken, die wohl von risikobereiten Abenteuern genutzt wurden.

## Kronholz







## Lichmoor



### Handelsstraße

Gut instandgehaltener Weg, der meist für den Wagentransport von Gütern benutzt wird. Berittene Patrouillen sorgen hierbei für eine erhöhte Sicherheit.



### Sümpfbereich

Die Ländereien von Vrodor waren einstmals fruchtbar und reich an Bodenschätzen. Seit dem rätselhaften Niedergangs werden die restlichen Zeichen von Zivilisation von sich ausbreitenden Wasser- und Morastflächen stetig vertilgt. Eine Fortbewegung durch dieses schwammige Gebiet ist mühsam und gefährlich.



### Ansiedlungen

Die schmucken, heute namenlosen, Städte und Dörfer sind zerfallen und zu großen Teilen bereits in glucksenden Moortümpeln versunken. Da das Fürstentum in der Blüte seiner Existenz schlagartig erloschen ist, kann man davon ausgehen, dass sich in den Häusern noch Wertgegenstände befinden. Doch wer ist mutig und gierig genug, um danach im stinkenden, braunen Sumpfwasser zu tauchen?



### Burg Vrodor

Residenzbau mit angrenzender Hauptstadt des damaligen Reiches. Da die Bauten auf einer Hügelformation errichtet worden sind, hat das Sumpfwasser die erhöhte Position noch nicht in Beschlag genommen. Allerdings hat die jahrhundertelange Einwirkung des Wetters alle Gebäude brutal abgeschliffen.



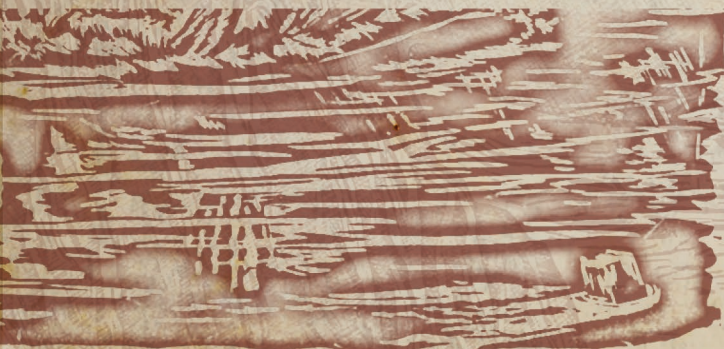
**Achtung:** Heute ist die Burgruine auf den Hügeln das schwarze Herz des Lichmoors. Dort residiert der alterslose Lich *Draszko Pervak*. Sein ganzes Sinnen und die meisten seiner Experimente sind auf die Verlängerung seiner Lebensspanne gerichtet. Er benötigt dazu aber lebende und atmende Wesen. Glücklicherweise finden immer noch viele unvorsichtige Schatzsucher ihren Weg in sein böses Reich. Die Mär reicher Schätze hat sich seit Jahrhunderten in ausgeschmückten Legenden erfolgreich gehalten.

Besucher werden deshalb möglichst lebendig eingefangen, auf magischem Weg ihrer Lebensessenz beraubt und dürfen fortan als faulende Moorleiche in seiner untoten Armee Dienst tun, bis sie endgültig zerfallen.



### Lamgar-Flusslauf

Breit, schnell fließend und tief stellt die *Lamgar* einen Strom dar, der nicht so einfach gequert werden kann. Die nächste intakte Brücke ist ungefähr 250 Kilometer westlich vor der Flussgabelung zu finden. Siehe auch auf den *Talamh-Weltkarten*.



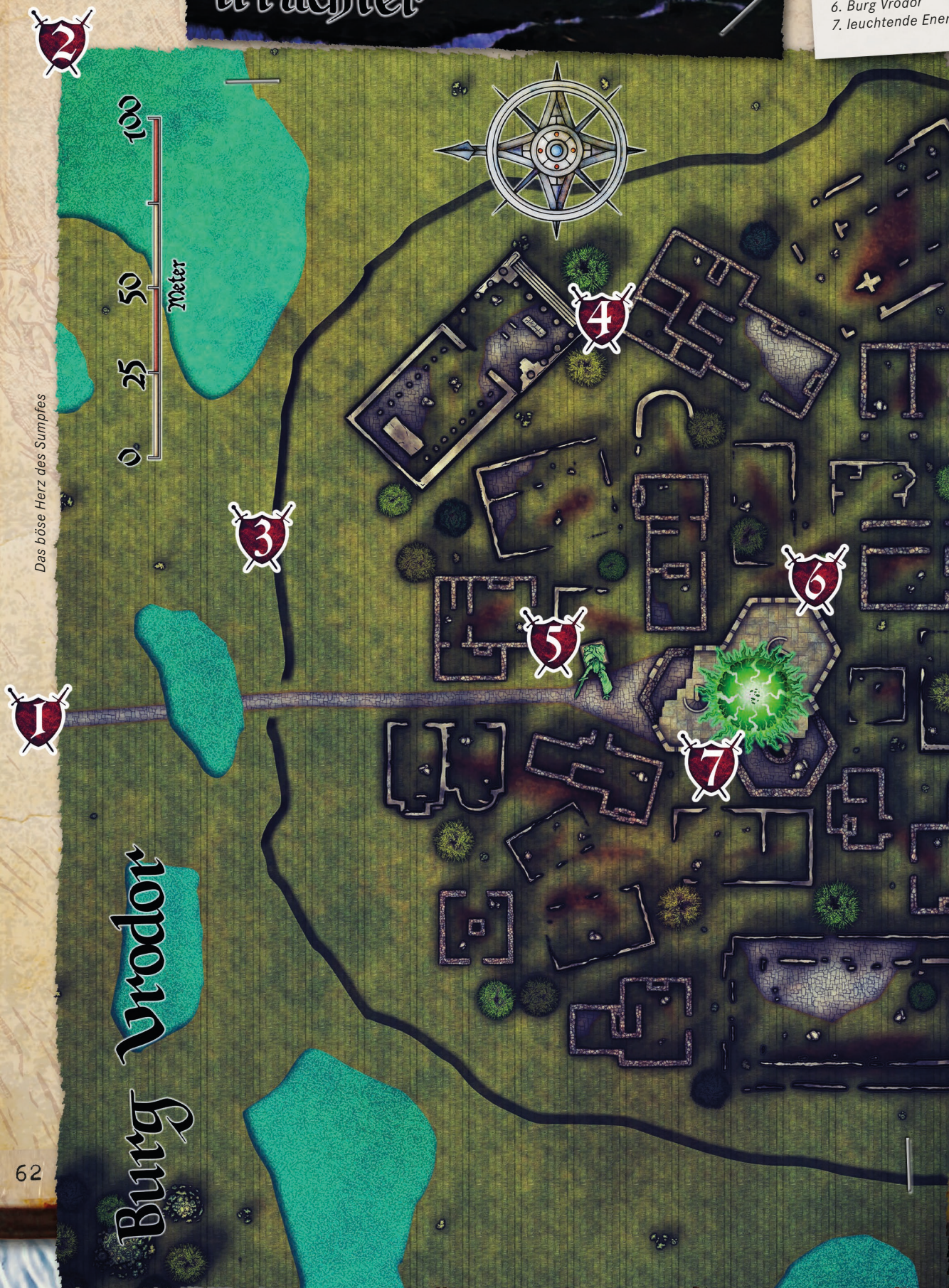


# Irrlichter

## Bildlegende

1. ausgebauter Fahrweg
2. Wasser-/Sumpfflächen
3. erhöhtes Terrain
4. Ruinen
5. Statue von König Ottokar
6. Burg Vrodor
7. leuchtende Energieform

Das böse Herz des Sumpfes







### DRASZKO PERVAK NSC

Angriffswert	36/R4
Verteidigungswert	40/R5
Wissenswert	25/R3
Tagesform	7
Trefferpunkte	33
Schaden; Waffe	6 TP
Schaden; Magie	7 TP
Ausrüstung:	Rüstung, magische Utensilien



### Draszko Pervak – Lich

Vor langer Zeit war diese bössartig abgestumpfte Kreatur ein ausgebildeter Magier der *Gilde des wilden Denkens*. Der junge, freundliche Mann trat seine Stelle als magischer Berater des Königreichs Vrodor mit den besten Absichten und Hoffnungen an. Der König, Ottokar „der Hübsche“ von Zebens, fand Gefallen an Pervaks Enthusiasmus und betraute ihn mit zahlreichen Sonderaufgaben. Zum Unglück aller war dabei auch eine verborgene Fundstelle von Überresten eines der üblen Götter von den Sternen. Der Kontakt mit dem verderbten Fleisch kor-

rumpierte den jungen Mann und er forschte von da an im Geheimen an Projekten, die mit dunkler Magie in Verbindung standen. So entdeckte er die Möglichkeit die Essenz des Lebens zu kristallisieren und sich selbst zuzuführen. So konnte er sein eigenes Leben verlängern, musste jedoch dafür andere Personen während eines bestialischen Rituals ausweiden.

Diese Vorgehensweise war sehr zeitintensiv und er wurde bei einigen Gelegenheiten fast entdeckt. So ersann er eine wasserlösliche Mixtur, die menschliche Organismen in eine Form der pestilenten Starre überführte. Damit war es ihm möglich die Entnahmeprozedur entscheidend abzukürzen.

Doch seine Wesensänderung und sein immerwährend jugendliches Aussehen ließen sich nicht ewig verschleiern. Der Herrscher verfügte eine Untersuchung seiner Labore und Projekte. Als zwei Gelehrte Fragmente der Wahrheit entschleierten, entschied sich Pervak sein Opferelixier in grober Art zu verstärken und vergiftete alle Brunnen, die er in seiner Eile erreichen konnte. In dem sich anschließenden Chaos sah er aus seinem Versteck der Entfaltung von Seuchengrauen und Tod zu. Er war sehr ungehalten, dass alle diese Menschen ihre Lebensessenz vergeudeten, ohne dass er davon nutzen konnte. So wurde er schließlich der ungekrönte Herrscher eines bizarren Totenlandes.



### MOORLEICHE NSC

Angriffswert	26/R4
Verteidigungswert	22/R3
Wissenswert	9/R1
Tagesform	4
Trefferpunkte	11
Schaden; Biss	4 TP
Schaden; Faust	3 TP
Ausrüstung:	ausgedörrtes Fleisch und Ektoplasma

### MOORLEICHE NSC

Angriffswert	23/R3
Verteidigungswert	21/R3
Wissenswert	9/R1
Tagesform	3
Trefferpunkte	14
Schaden; Biss	4 TP
Schaden; Faust	4 TP
Ausrüstung:	ausgedörrtes Fleisch und Ektoplasma

R = Redux







### « Bergwerk »

Nachfolgend wird der Betrieb einer beispielhaften Erzgewinnung beschrieben. In der gesamten Bergregion kann die Spielergruppe auf eine Vielzahl von aktiven und verlassenen Minen treffen. Die Anlagen können entweder im offiziellen Auftrag nahegelegener Fürstentümer oder als wilde Grabung durch wagemutige Bergleute betrieben werden.

#### Fündstellen und Erzgänge

Die meisten Lagerstätten werden durch ihre Sichtbarkeit an der Erdoberfläche (*Ausbisse*) aufgespürt. Diese Ausbisse zeigen wichtige Hinweise auf, wo Feuerstein oder Erze zu finden sind. Am häufigsten kann man diese Merkmale an Gebirgsabhängen finden. Der Schürfer muss sich dabei von einem Haufen mit abgetrennten



Mineralbrocken suchend nach oben vorarbeiten. Dabei liegen die Fundstücke umso weiter vom Ausbiss entfernt, je steiler der Abhang ist. Sind Erzadern mit Erdrich (*Dammerde*) überdeckt, gestaltet sich die Suche wesentlich schwieriger. Hier muss mit intensiver Schürfarbeit nachgeforscht werden. Dazu werden auch Bodenunebenheiten, Oxidationsbereiche oder auffällige Gesteinsbrocken genau begutachtet. Die meisten Erzstufen einer lohnenden Schürfstelle sind in der Regel größer als das herumliegende Geröll.







## Bildlegende

1. Schlägel
2. Keilhaue
3. Pannschuppe
4. Kratze
5. Säge



# Gezähe

## Schürfstelle und Stollen

Ist eine Lagerstätte identifiziert, so wird mit Werkzeugen (*Gezähe*) eine Tagebau-Vertiefung in die Bergflanke getrieben. Dabei folgen die Bergleute bei ihrer Ausschachtung den sichtbaren Erzadern im Gestein. Als Faustregel kann man davon ausgehen, dass für ungefähr 2 Kilogramm Erzertrag bis zu 100 Kilogramm taubes Gestein herausgeschlagen werden muss.

Verzweigt eine Lagerstätte tief ins Felssediment hinab, so muss ein Stollen unter Tage getrieben werden. Höhenunterschiede werden von den Bergleuten mit Leitern bzw. Seilwinden überbrückt und Teile des künstlichen Gangs muss mit Holzkonstruktionen abgestützt werden, um einen Einsturz zu vermeiden. Der entstandene Abraum wird in Flechtkörbe gefüllt und außerhalb entsorgt.

Erz mit taubem Gestein





Ein unter Tage entzündetes Feuer aus geschichtetem Holz kann Teile des Felsens durch den Hitzeschock spröde machen. Im optimalen Fall springt die Steinstruktur und fällt in Brocken in den Gang. Ein Betreten des Bereichs ist für die Bergleute natürlich erst wieder möglich, wenn alle giftigen Dämpfe abgezogen sind.

Ein Vortrieb der Schürfstollen im Bergbau ist allerdings mit zahlreichen Gefahren verbunden.

- **Einsturz:** Einbruch von Teilen der Schachtanlage; verursachter Schaden 1W6 TP.
- **Schlagwetter:** plötzliche Explosion von Grubengas oder Kohlenstaub; Schaden 2W6 TP.
- **Wassereinbruch:** unabsichtliche Eröffnung einer Wasserader, dessen Inhalt sich dann mit hohem Druck in den gehauenen Stollengang ergießt.

### Verarbeitung

Die herausgehauenen Erze werden aus den Stollen an die Oberfläche transportiert und müssen als nächstes gereinigt bzw. von dem noch anhaftenden Stein gelöst werden. Dazu werden die Materialien auf der Klaubtafel sortiert, zerkleinert und durch Schlemmen das Erz vom tauben Gestein getrennt. Nach der Röstung über offenen Feuer wird der so vorbereitete Rohstoff in einem Treibherd mittels Kupellation (*Läuterung*) in verschiedene Bestandteile getrennt. Eine mehrfache Anwendung sorgt für eine hohe Reinheit der Metalle. Zur weiteren Verwendung werden die fertigen Werkstoffe zu Transportzwecken in Barren gegossen.

Für alle diese Arbeitsschritte ist eine Unmenge an Holz als Brennstoff für die Öfen etc. nötig. Deshalb sorgt eine Schar Holz- und Fuhrknechte für das Schlagen von Baumstämmen und den regelmäßigen Transport zur Mine. Natürlich ist auch Holzkohle einsetzbar, deshalb ist eine Belieferung durch Köhler ebenfalls möglich.



*Der Transport in den engen Stollen wird meist mit der Hilfe von Tragekörben durchgeführt*





## Bildlegende

1. Erzabbau
2. Klaubtafel, Schlemmen
3. Läuterung, Barrenguss
4. Weiterverarbeitung



## Hauer

Kernbestand der Bergleute, die mit dem Aufsuchen, Erschließen, Gewinnen, Fördern, Aufbereiten und Vermarkten der unterirdischen Schätze – wie Erzen, Metallen, Ton, Salz oder Edelsteinen – beschäftigt sind. Bergbau ist ursprünglich vom Grundherrn mit unfreien Arbeitern betrieben worden; um 1500 n. E. setzt sich der genossenschaftliche Abbau durch freie Bergarbeiter vollends durch.

Die Feudalherren räumen ihren Bergleuten in den Bergfreiheiten bedeutende Privilegien ein, denn im Bergbau gründet der Reichtum vieler Fürsten. Dazu zählen beispielsweise zusätzliche Feiertage, freies Jagd-, Fisch- und Waffenrecht. Alte Bergleute leiden gemeinhin unter Rheuma, Staublunge, Schwindsucht oder körperlichen Fehlhaltungen



## 07 | ERZMINE

R = Redux

### BERGMEISTER NSC

Angriffswert	20/R3
Verteidigungswert	22/R3
Wissenswert	21/R3
Tagesform	5
Trefferpunkte	15
Schaden; Faust	3 TP
Schaden; Waffe	6 TP
Ausrüstung: Kleidung, Schwert, Dolch, Halskette	

### HAUER NSC

Angriffswert	20/R3
Verteidigungswert	20/R3
Wissenswert	19/R3
Tagesform	4
Trefferpunkte	14
Schaden; Faust	3 TP
Schaden; Waffe	5 TP
Ausrüstung: Kleidung, Werkzeuge, Dolch	

### KNECHT NSC

Angriffswert	19/R3
Verteidigungswert	20/R3
Wissenswert	19/R3
Tagesform	3
Trefferpunkte	13
Schaden; Faust	3 TP
Schaden; Waffe	5 TP
Ausrüstung: Kleidung, Werkzeuge, Tragekorb	

### Bergarbeiter

Ungefähr 70 Hauer arbeiten in einer organisierten Mine unter dem Befehl eines Bergmeisters. 35 Knechte verrichten Holzarbeiten, Küchendienste und kümmern sich um die Reinigung des geförderten Erzes.

### Wachmannschaft

15 Waffenknechte sichern die Anlage und schauen nach Bedrohungen aus. Unterschiedliche NSC-Wertungskästen der bewaffneten Kämpen finden sich auf Seite 17. Im Notfall greifen auch die Bergarbeiter zu den Waffen, um einen Angriff abzuwehren.

### Modulideen

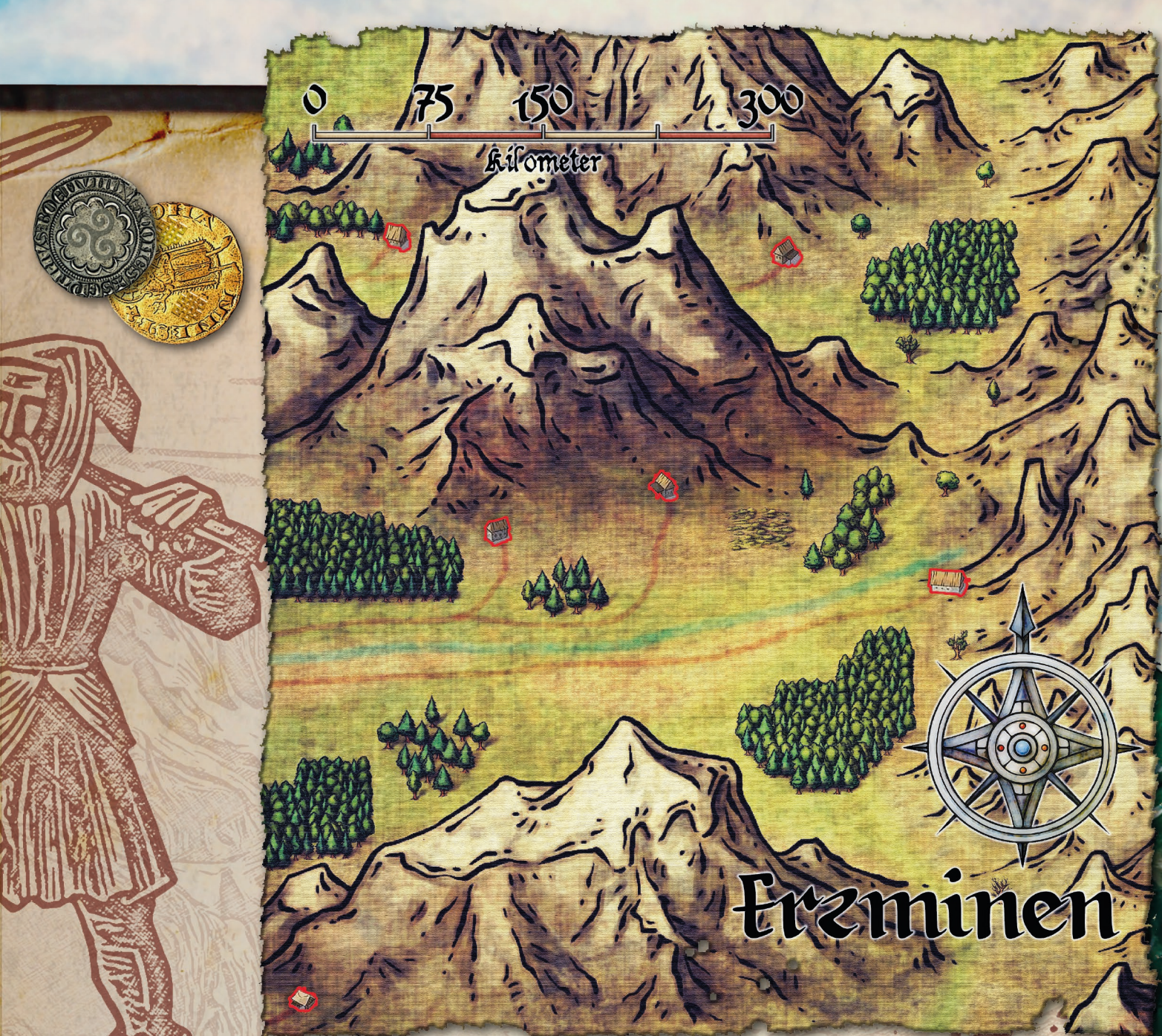
- **Begleitung Erztransport:** Begleitschutz der Karren, auf denen die Mineralausbeute in die Zivilisation gebracht wird.
- **Begleitung Holzknechte:** Eskorte für die Nachschublieferungen von Holz und Nahrungsmitteln.
- **Bewachung Mine:** Die Spielergruppe heuert als bewaffneter Wachschutz für die Minenanlage an.
- **Das Grauen aus der Tiefe:** In den tiefen Stollen sind die Hauer auf eine uralte Kammer gestoßen, in der eine unheilvolle Kreatur überdauert hat. Panisch fliehen die Bergleute aus den Gängen. Nur die Spielergruppe stellt sich der Gefahr entgegen. Der Spielleiter sucht aus dem *Talamh-Quellenband Opfer* ab Seite 8 eine passende Wesenheit aus.



Waffenknechte und Bergmänner wissen sich zu wehren







# Erzminen

## Minenanlagen in den Verfluchten Höhen

Der westliche Bereich der Verfluchten Höhen ist reich an kriegswichtigen Metallvorkommen. Das Gebiet ist nur rudimentär besiedelt und die Gefahr durch Überfälle von umherziehenden Ork-Stämmen ist überaus hoch.

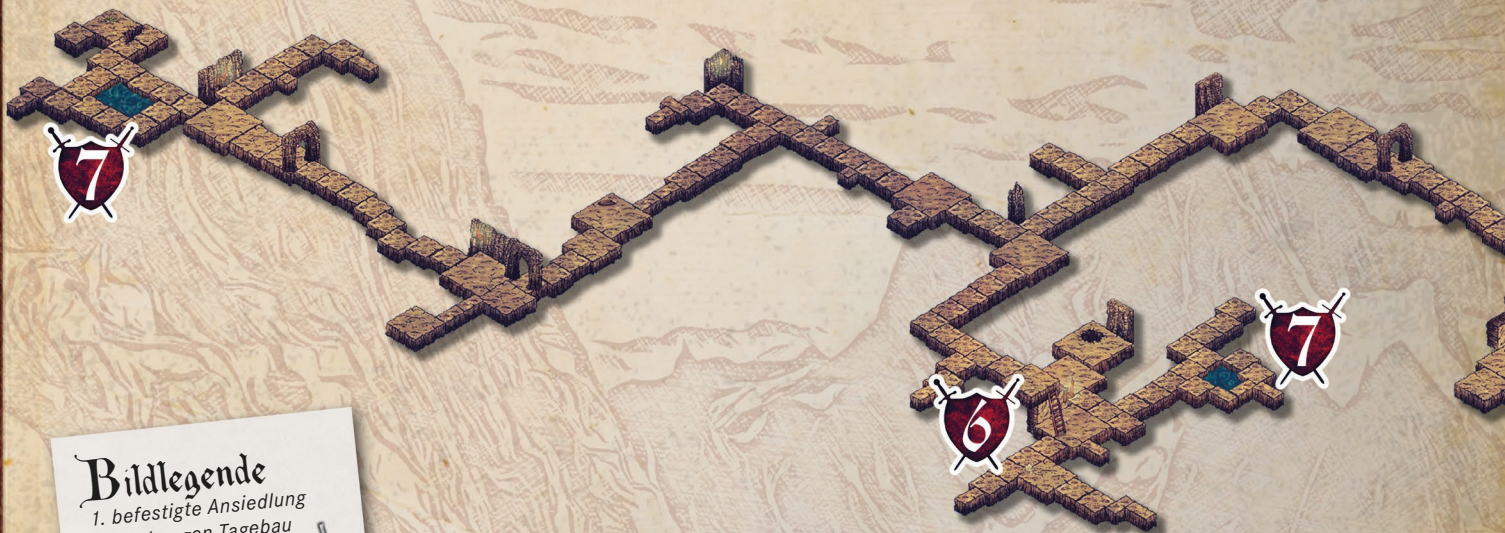
Patrouillierende Militäreinheiten versuchen deshalb die Transportwege möglichst sicher zu halten und besuchen auf ihrem Weg regelmäßig die Minenanlagen der Fürstentümer.

An jedem markierten Kartenpunkt (*rote Umrandung*) sind mehrere Erzabbaustätten angelegt, die sich im Krisenfall auch untereinander unterstützen können.



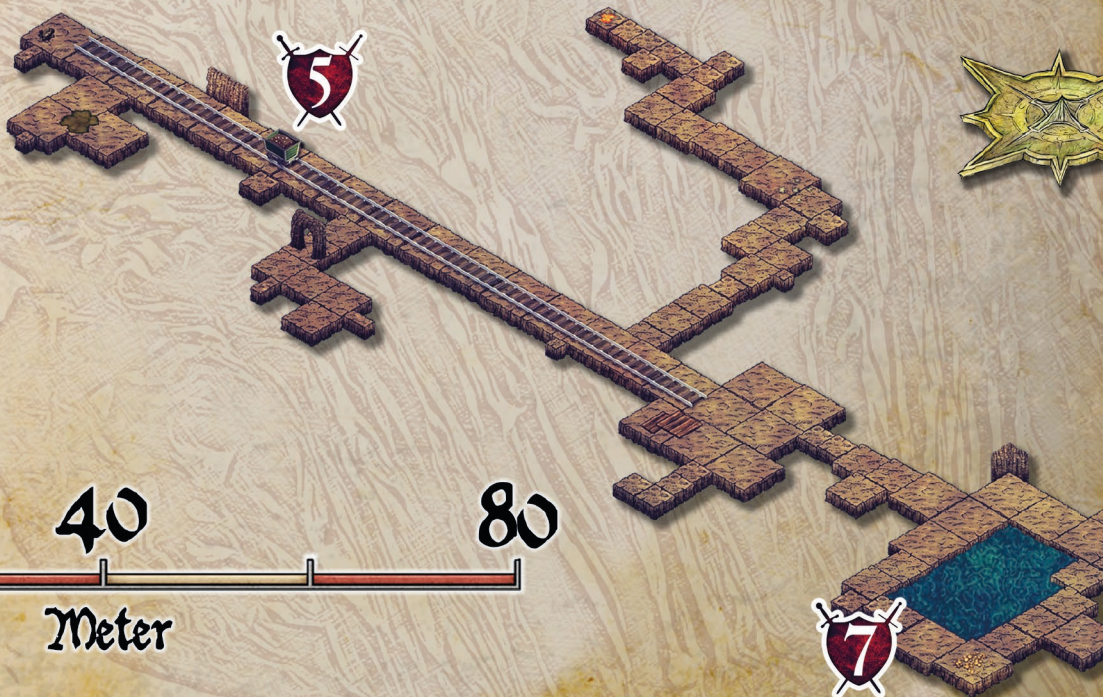


# Bergwerk



## Bildlegende

1. befestigte Ansiedlung
2. Grabungen Tagebau
3. Abraumhalden
4. Stolleneingang
5. Transportloren
6. Sprossenleiter Abstieg
7. Wasserflächen









## = Das dunkle Reich =

Der zentrale Staat der Orks ist ein unübersichtliches Gebilde, das inmitten der *Verfluchten Höhen* liegt. Dem Reich gehören zahlreiche kleine und große Stämme an, die auf den Befehl ihres brutalen Herrschers *Varbuk* hören. Diese Gruppierungen leben im gesamten Gebirgsbereich und stellen eine dauerhafte Bedrohung für das gesamte Umland bzw. die passierbaren Bergpfade dar. Sie haben mit dem zwielichtigen Fürstentum *Zas-mad* eine hilfreichen Nachbar zur Seite stehen, der mit Ausrüstung, Waffen und gezielter Spionage hilft. Dieses tückische Unterfangen dient in erster Linie der Destabilisierung aller anderen Königreiche.

Keine Spielergruppe könnte dieses wuchernde Chaos alleine angreifen und erfolgreich obsiegen. Selbst ein in Verzweiflung geschmiedetes Bündnis der angrenzenden Königreiche hat versucht in offenen Feldschlachten die Bedrohung etwas einzudämmen und ist letztendlich gescheitert. Die weit verzweigten Höhlen, Stollen und Kavernen sind ein perfekter Rückzugspunkt für das blutgierige und lichtscheue Gezücht.

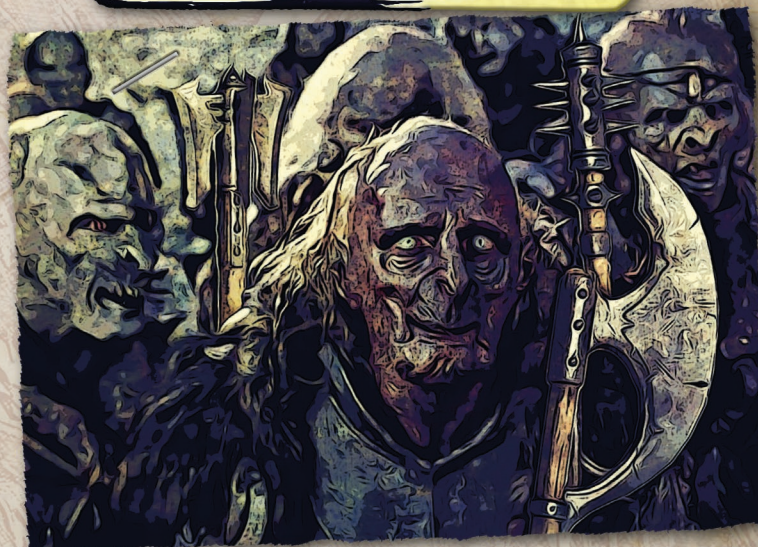
## Hierarchie

Alle Befehlsgewalt geht vom *Großen Ork* aus, der fast immer von einer unheimlichen Kreatur begleitet wird, die man allgemein *Creever* nennt. Nur *Varbuk* scheint sich nicht vor dem Tentakelgesicht zu fürchten. Die starren Augen der hageren Wesenheit scheinen jedem Anwesenden bis ins tiefste Innere zu blicken.

Die einzelnen Stämme werden von Unterhäuptlingen geführt. Dies sind zumeist Krieger, die sich durch möglichst viele Grausamkeiten hervorgetan haben. Das Gros der Schamanen und Kämpfer folgen den ausgegebenen Befehlen in einer eigentümlich chaotischen Art. Bei größeren Raubzügen bekommen die Orks Hilfe von einigen Trollen, die ebenfalls in der Bergregion leben.



1 Elle entspricht 0,6 Meter ...



## UNTERHÄUPTLING NSC

Angriffswert	26/R4
Verteidigungswert	23/R3
Wissenswert	16/R2
Tagesform	6
Trefferpunkte	13
Schaden; Faust	3 TP
Schaden; Waffe	6 TP
Ausrüstung: Rüstung, Nah-/Fernkampfwaffen	

## SCHAMANE NSC

Angriffswert	21/R3
Verteidigungswert	19/R3
Wissenswert	26/R4
Tagesform	5
Trefferpunkte	14
Schaden; Magie	5 TP
Schaden; Waffe	4 TP
Ausrüstung: Robe, Amulett, Zaubertutensilien	

## KÄMPFER NSC

Angriffswert	20/R3
Verteidigungswert	19/R3
Wissenswert	15/R2
Tagesform	4
Trefferpunkte	15
Schaden; Faust	3 TP
Schaden; Waffe	5 TP
Ausrüstung: Rüstung, Nah-/Fernkampfwaffen	

## TROLL NSC

Angriffswert	31/R4
Verteidigungswert	28/R4
Wissenswert	10/R1
Tagesform	3
Trefferpunkte	32
Schaden; Biss	6 TP
Schaden; Krallen	7 TP
Ausrüstung: schartiger und rostiger Plunder	

R = Redux





R = Redux

VARBÜK nsc	
Angriffswert	38/R5
Verteidigungswert	30/R4
Wissenswert	18/R3
Tagesform	7
Trefferpunkte	26
Schaden; Faust	4 TP
Schaden; Waffe	7 TP
Ausrüstung: Rüstung, Schädelaxt, Dolch, Ringe	

### Varbük – Nachtherz

- Lebensspanne: 26 Jahre
- Größe/Rasse: 3,2 Ellen/Ork
- Beschreibung: Grausam, stark und mit flackern-dem Wahnsinn im Blick wird der unumstrittene Herrscher der Orks vage beschrieben. Seine *Schädelaxt* soll aus den Knochenresten eines der uralten Wesen von den Sternen geschnitzt sein. Die Mitglieder der Bergstämme und auch die verbündeten Trolle folgen seinen Befehlen. Eine Leibwache aus 20 erfahrenen Kämpfern ist jederzeit in seiner Nähe, um das Leben von Nachtherz zu verteidigen. Man erzählt sich, er erhalte Hilfe aus dem verfluchten Reich *Zasmad*, welches ihn mit schwarzer Magie unterstützt.



### GREEVER nsc

Angriffswert	22/R3
Verteidigungswert	26/R4
Wissenswert	30/R4
Tagesform	4
Trefferpunkte	13
Schaden; Magie	6 TP
Schaden; Waffe	2 TP
Ausrüstung: Robe, Ringe, Tentakel, Mentaldrüse	

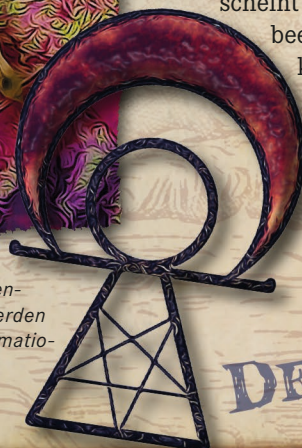
R = Redux



### Greever – Berater aus Zasmad

- Lebensspanne: unbekannt
- Größe/Rasse: 3,9 Ellen/Vodun
- Beschreibung: Ein aus dem Fürstentum *Zasmad* entsandter Vodun hält sich stets in der Nähe von *Varbük* auf und scheint seine Entscheidungen zu beeinflussen. Von dem tentakelbewehrten Wesen geht ein Grauen aus, dass die tapfersten Recken zum Schaudern bringt. Siehe dazu auch im *Talamh-Quellenband Opfer* auf Seite 47.

Die Riten des *Deamhan* stellen einen dunklen Opferkult dar, der in drei Fürstentümern als offizielle Religion gilt. In *Adrad Strar*, *Ustrurg Strar* und *Zasmad* werden Priester und Kultisten für die okkulten Zeremonien ausgebildet. Weitere Informationen finden sich im *Talamh-Quellenband Opfer* auf Seite 197



# DEAMHAN



## Stammesverbände

Die verschiedenen Stämme verfügen als Identifikation über krude Zeichen, die sie als Symbol auf Rüstungen oder Feldzeichen mit sich herumtragen. Obwohl die Clans unter einem strengen Oberbefehl agieren, bricht zwischen ihnen immer wieder Streit aus, der durchaus auch in blutige Kampfhandlungen münden kann.



Feldzeichen von Varbuk



Varbuds Leibwache



Ogrulechsen-Stamm



Vogeltöter-Stamm



Xugah-Stamm



Doppelmond-Stamm



Kammläufer-Stamm



Yashnarz-Stamm



Bazgulub-Stamm



Atulgat-Stamm



Orkstämme





### Lebensweise

Die Stämme stehen sich mehr oder minder friedlich gegenüber. Sie siedeln in natürlichen Höhlensystemen, die sie mit der Hilfe von Arbeitssklaven erweitern und ausbauen. In den Stollen wird eine bescheidene Landwirtschaft mit im Dunklen wachsenden Moosen, Pilzen und Fisch-/Schweinehaltung praktiziert. In den feuchten Höhlen leben auch zahlreiche blinde Tiere, die über dem Kochfeuer verwertet werden können. Ansonsten wird der Lebensunterhalt durch wochenlange nächtliche Beutezüge in die Umgebung gesichert. Dabei werden Nahrungsmittel, Nutztiere und Arbeitssklaven mit roher Gewalt erbeutet.

Die angrenzenden Fürstentümer versuchen nach Kräften den Plünderzügen einen Riegel vorzuschieben. Dörfer und einsame Höfe sind mit Palisaden bewehrt und Militäreinheiten halten sich in nahegelegenen Garnisonen zum Eingreifen bereit.





## Bildlegende

1. bewachter Zugang
2. Wasserquelle
3. Versammlungshalle
4. Unterkunft Orks
5. Unterkunft Arbeitssklaven
6. Deamhan-Ritualplatz
7. Pilz-/Moosanbau
8. Schweinezucht
9. Fischzucht

## Stollen und Höhlengänge

Die Bergregionen sind von zahlreichen Höhlungen und Stollen durchzogen, die auf natürliche Weise entstanden sind. Tektonische Bewegungen, Verwitterung und Wasserläufe haben zahlreiche Hohlräume gebildet, die von Bergbewohnern besiedelt sein können.

Größere Stollensysteme werden besonders in der südlichen Region der *Verfluchten Höhen* von Orkstämmen als Wohnstatt genutzt. Die vorgefundenen Gänge und Hallen bekommen dabei eine gezielte Bearbeitung mit Hammer und Meißel, damit die Behausung zweckmäßiger wird. Die unterirdischen Anlagen bieten perfekten Schutz gegen das grelle Gesicht der Sonne.

## Modulansätze

Der *Spielleiter* hat einige Möglichkeiten die Bedrohung der Orks in seine Spielhandlung einzubinden. Regeln für größere Scharmützel (*Massenkämpfe*) können dem *URC-Waffenband Zero Tolerance* auf Seite 81 entnommen werden.

- **Eskorte:** Eine wichtige Person (*Bote, Händler, reicher Adliger*) will die Berge schnell überqueren und heuert zu seinem Schutz die Spielergruppe an. Mehrere Hinterhalte und rutschige Bergpfade müssen während schweren Unwetters überstanden werden.
- **Galgenstricke:** Alle Abenteurer haben sich für die Seite der Gesetzlosigkeit entschieden und überfallen Reisende und Händler für ihren Lebensunterhalt. Sie geraten damit automatisch mit den in der Bergregion ansässigen Orks aneinander.
- **Rettung:** Die Spielergruppe wird von der vermögenden Familie einer Person ausgesandt, den vermissten Bruder, Sohn oder Geheimnisträger im unwirtlichen Bergland zu finden. Der Reisende ist in einem bestimmten Bereich des Hochlands verschwunden, zu dessen Durchquerung er vor einigen Wochen frohgemut aufgebrochen ist.
- **Sklavenschicksal:** Die handlungstragenden Charaktere sind in den Bergen von Orks überwältigt worden und fristen ihre Tage als Arbeitssklaven in den stinkenden Wohnstollen. Der brennende Wunsch nach Freiheit lodert in den Herzen der Abenteurer und das Entkommen wird sorgfältig geplant.
- **Söldner:** Ein angrenzendes Fürstentum stellt Söldnerfähnlein auf, um dem Orkunwesen einmal wieder die Stirn zu bieten. Bei der Musterung kann sich ein Landsknecht für einen Monatslohn von 4 Gulden verpflichten. Ein Doppelsöldner (*erfahrener Kämpfer in den vorderen Schlachtreihen*) erhält 8 Gulden Lohn.



Vrigkaquelle



# Grologhöhle





# Ogrulkaverne





# Bashags Lavapfuhl



Bashags Lavapfuhl

## Bildlegende

1. bewachter Zugang
2. Wasserquelle
3. Versammlungshalle
4. Unterkunft Orks
5. Unterkunft Arbeitssklaven
6. Deamhan-Ritualplatz
7. Pilz-/Moosanbau
8. Schweinezucht
9. Fischzucht



# Zodakhs Wolkenloch



## Bildlegende

1. bewachter Zugang
2. Wasserquelle
3. Versammlungshalle
4. Unterkunft Orks
5. Unterkunft Arbeitssklaven
6. Deamhan-Ritualplatz
7. Pilz-/Moosanbau
8. Schweinezucht
9. Fischzucht



# Bruchstollen





## „Heiliger Steinkreis“

850 v. E. berichten die Chroniken von der Errichtung eines großen Steinkreises im südwestlichen Graimaguin. Das Bauwerk wird von den Angehörigen der alten Rassen geplant und ausgeführt. Die sorgfältige Steinarbeit hat sich gegenüber von Zeit und Kriegsverläufen als sehr haltbar erwiesen. Noch heute sind die monströsen Stelen beeindruckend anzuschauen, wenn man sich ihnen nähert. Gedacht war die Anlage, um den gottgleichen Schöpfern Ehre und Ansehen zu erweisen. Die *Slaewacalla*, insbesondere *Elrahin*, wandelten damals noch unter den Altvorderen. Die schriftlichen Zeugnisse zeigen auf, dass die höheren Wesen durch den Angriff der Götter von den Sternen auch zu Schaden kamen. Sie erlagen im Laufe der Zeit an ihren davongetragenen schweren Verletzungen. Danach mussten die Altvorderen die Geschicke ihrer Welt alleine gestalten. Zur weiteren Geschichtsschreibung siehe auch *Quellenband Talamh* ab der Seite 8.

### Feierlichkeiten

Der Jahreskreis der Altvorderen kennt mehrere Feste, die besonders begangen werden. Zu Beginn des Frühjahrs und mit dem Abschluss des Sommers wurde der Steinkreis zum Mittelpunkt von Naturfesten, die in





*Der große Ertrag von Feldfrüchten ist der Hintergrund der Dankesfeierlichkeiten*

grauer Vergangenheit von Tausenden Gläubigen besucht wurden. Zentraler Inhalt der mehrtägigen Veranstaltungen war der Dank für üppige Ernteerträge.

### **Die heutige Anlage**

Die vergangene Zeit hat den mächtigen Steinblöcken nicht so sehr zugesetzt wie die Kämpfe, die über diese Gegend hinweggegangen sind. Das menschliche Wüten im großen Krieg der Rassen (675-712 n. E.) hat dabei die nachdrücklichsten Spuren hinterlassen.

Der zentrale Steinkreis besteht noch, ist aber mit einigen Einschlügen von Kanonenkugeln gezeichnet. Die menschlichen Heere haben in ihrer Raserei auch vor den wichtigsten Heiligtümern der alten Rassen nicht Halt gemacht. Die äußeren Bauten und die kleine Ansiedlung zur Unterbringung der reisenden Gläubigen finden sich nur noch als zerschmetterte, moosbewachsene Ruinen.

Das gesamte Gelände war Schauplatz einer Schlacht, wobei die alten Rassen bis zum letzten Atemzug aushielten, um den zum westlichen Meer ziehenden Angehörigen die Flucht zu ermöglichen.





## 09 | ELRAHINS KREIS

### Deamhans Schatten

In den Jahrhunderten nach der Vertreibung der Altvorderen fiel der Platz dem allmählichen Vergessen anheim. Kultisten und Priester des Deamhan entdeckten die Stätte für sich und versuchen sich im ehemaligen Heiligtum des Nachts an der Öffnung eines Sternentors, um die unheiligen Götter des Zwilichts in diese Welt einzulassen. Die Zeremonien locken mit ihrer dunklen Kraft bössartige Wesen aus der Umgebung an. Reisende meiden diese Gegend, da lodernde Feuer und verzweifelte Schreie Angst in den meisten Herzen schürt.

#### PRIESTER NSC

Angriffswert	21/R3
Verteidigungswert	20/R3
Wissenswert	36/R5
Tagesform	4
Trefferpunkte	12
Schaden; Magie	5 TP
Schaden; Waffe	5 TP
Ausrüstung: Amulett, Ring, heiliges Symbol, Ritualdolch	

#### KULTIST NSC

Angriffswert	25/R4
Verteidigungswert	20/R3
Wissenswert	23/R3
Tagesform	5
Trefferpunkte	14
Schaden; Faust	3 TP
Schaden; Waffe	6 TP
Ausrüstung: Rüstung, Nah-/Fernkampfwaffen	

R = Redux

## DEAMHAN



In den Fürstentümern Adrad Star, Ustrung Star und Zasmad stellen die Riten des Deamhan die offizielle Staatsreligion dar. Während düsteren Zeremonien werden menschliche Blutopfer durchgeführt, die den grausamen Göttern von den Sternen gewidmet sind. Weitere Informationen finden sich im Talamh-Quellenband Opfer auf Seite 197

### Bildlegende

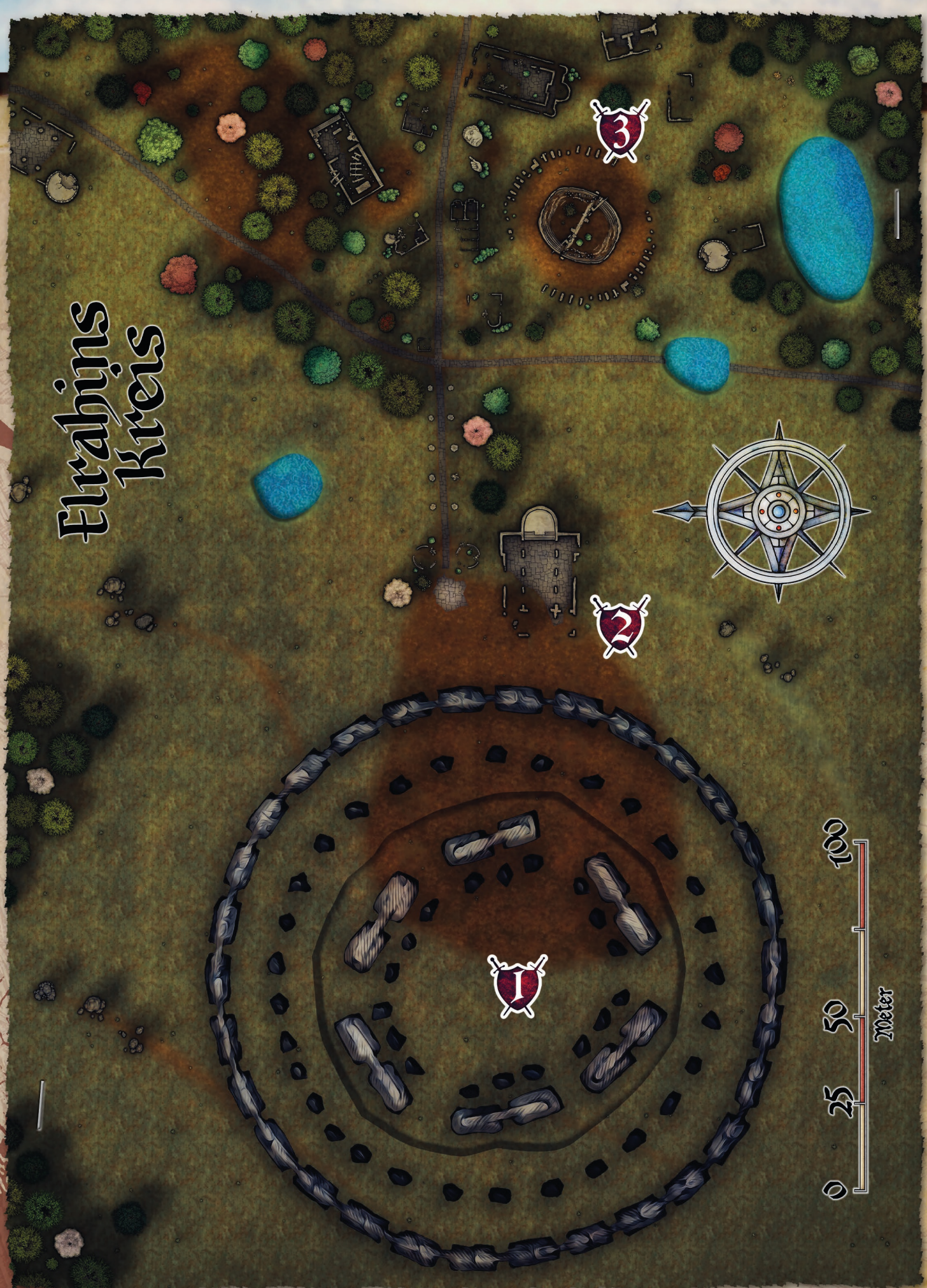
1. Steinkreis
2. Ruine Priesterhalle
3. Ruinen Ansiedlung

Spielkarten von Monstern finden sich im Talamh-Quellenband Opfer ab Seite 8





# Elrahins Kreis







# ULTIMA RATIO CIVIUM

UNIVERSALREGELN FÜR ROLLENSPIELE



[papergames.de](http://papergames.de)

VERSION 2.2