



Der Schatten des Dämonenfürsten



GRATISROLLENSPIELTAG 2019





NATÜRLICHE AUSLESE

VON ROBERT J. SCHWALB

VORWORT DER AMERIKANISCHEN AUSGABE

Liebe Leserinnen und Leser, diesen kleinen Abenteuerband konnten wir dank der außergewöhnlichen Unterstützung, die unserer Kickstarter-Kampagne für *Shadow of the Demon Lord* zuteilwurde, verwirklichen. Zusätzlich zur Spende des Unterstützungsbeitrags hatten die Unterstützer die Möglichkeit, besondere Errungenschaften zu verdienen/besondere Herausforderungen zu meistern/Bonusziele zu erreichen. Dabei handelte es sich um etwas schräge/bizarre, lustige Dinge, durch die die Kampagne im Gespräch und die Leute am Ball blieben. Dazu zählte etwa die Aussicht darauf, von einer Black-Metal-Band begrüßt zu werden. Es war ein großartiges Experiment und die Kampagne machte so viel mehr Spaß. Dieses Abenteuer ist mein Dankeschön an alle, die mit angepackt und der Kampagne zum Erfolg verholfen haben.

Robert J. Schwalb

VORWORT DER DEUTSCHEN AUSGABE

Liebe Leserinnen und Leser, dieses Abenteuer erscheint zum **Gratisrollenspieltag 2019** und ist für Einsteiger geeignet. Es ist eine kleine Geschichte, in der Charaktere um nichts weniger als ihr Überleben kämpfen müssen. Wir haben die deutsche Ausgabe dieses Abenteuers an einigen Stellen erweitert. Wir wünschen allen einen tollen Gratisrollenspieltag und möge euch der Dämonenfürst als letztes auslöschen!

Daniel Neugebauer

DER SCHATTEN DES DÄMONENFÜRSTEN

Der Dämonenfürst trägt viele Masken. Er ist der Geweissagte, der Zerstörer von Welten, der Hunger, der Schaurige, der Flüsternde, der Schatten in der Leere, das Dunkel zwischen den Sternen und der Unaussprechliche. Sein Wille allein löscht Sterne aus und sein Schatten lässt Wirklichkeiten enden.

Der Schatten des Dämonenfürsten ist ein Rollenspiel, das in den letzten Tagen einer Fantasy-Welt spielt. Die Realität wird durch die Auflösung von Zeit und Raum in Stücke gerissen und so werden eherne Naturgesetze geschwächt, die kontrollieren, was möglich ist und was nicht.

Als Folge all dieser Zersetzung dringen Bedrohungen von jenseits des Universums in die Welt ein. Verkommene Dämonen, hervorgebracht in der endlosen Leere, gieren nach der absoluten Auslöschung aller Dinge. Wo sie ungehindert in die Länder der Sterblichen einfallen, bringen sie Tod und Verderben mit sich. Dies sind die dunklen Zeiten, welche die Orakel und Propheten verkündeten, die Priester von ihren Kanzeln predigten und die als heißer, flüsternder Wind aus den Toren der Hölle drangen. All diese Unruhen, das Leid, das Verderben und der Verfall breiten sich aus, wenn der Schatten des Dämonenfürsten über die Welt der Sterblichen kriecht. Der Schatten korrumpiert, was er berührt, verformt es zum Bösen, schürt den Wahnsinn und beschleunigt den Untergang, nach welchem es den Dämonenfürsten so sehr verlangt. Im so entstandenen Chaos wird man Zeuge lang vergessener Schrecken, die sich aus ihren Grüften erheben, um wieder durch die Lande zu ziehen. Schon aufgrund geringster Kränkungen sammeln sich die Heere und bringen Krieg, Hunger, Pestilenz und Tod über die zivilisierte Welt.

Doch so schlimm die Lage auch ist, es ist nicht alles verloren. Außergewöhnlichen Frauen und Männern bietet sich die Gelegenheit, das drohende Unheil hinauszuzögern oder vielleicht sogar abzuwenden. Sie haben unterschiedlichste Lebenswege beschritten, sind abgebrühte Söldner, machtgierige Zauberer und Priester undurchschaubarer Götter. Es sind jene, die in den Eingeweiden der Welt und den Elendsvierteln der Städte leben. Sie erheben sich aus den Kampfgruben, treten hinaus aus den Akademien und brechen von Bauernhöfen und Feldern auf, die die großen Städte ernähren. In dieser Stunde der größten und ist für Einsteiger geeignet/wurde für Einsteiger konzipiert. am Abgrund steht, kommen sie zusammen, um Helden, Beschützer und vielleicht sogar Erlöser zu sein.



HINTERGRUND

Als bösartige Banditen eine Karawane auf dem Weg zu einem Außenposten am Rande der Zivilisation überfallen, sind die Charaktere die einzigen Überlebenden – gefangen und verloren in einer feindlichen Wildnis. Falls sie den nächsten Tag erleben wollen, müssen sie lernen zusammenzuarbeiten und die Abenteurer in sich entdecken, die sie eines Tages werden können. Dieses Abenteuer wurde für Anfänger-Charaktere entwickelt und eignet sich besonders für neue Spieler. Es folgen ein paar Details, die du wissen solltest, bevor du das Abenteuer leitest.

WAS PASSIERT IST

Banditen haben eine Karawane auf dem Weg nach Pfeilersruh, eine kleine Siedlung am westlichen Rand des Alten Waldes, angegriffen. Pfeilersruh ist eine Pilgerstätte für Gläubige des Neuen Gottes. Der Alte Wald hat einen finsternen Ruf, weil sein uralter Wächter viele der Holzfäller erschlagen hat, die vor langer Zeit hier arbeiteten.

DIE AUSGANGSSITUATION

Die Charaktere reisten mit der Karawane und entkamen den Banditen. Sie wissen nicht, ob sie die einzigen Überlebenden sind oder ob sie verfolgt werden – aber selbst wenn nicht, ist der Alte Wald eine gefährliche Gegend. Ihre beste Chance, diese Strapazen zu überleben, ist es, nach Pfeilersruh zu gelangen und die Einwohner vor den habgierigen Mördern zu warnen, die die Wälder heimsuchen.

DAS ENDE

Das Abenteuer endet, wenn die Charaktere eine Siedlung erreichen, höchstwahrscheinlich Pfeilersruh, oder wenn sie alle getötet wurden. Charaktere, die bis zum Ende überleben, können eine Gruppe bilden und in dem Falle auf Stufe 1 aufsteigen (für die Regeln zum Ergreifen eines Lehrlingspfades siehe *Der Schatten des Dämonenfürsten*, S. 70).

DER ANFANG

Sobald die Ausgangssituation klar ist, dürfen die Spieler ihre Charaktere kurz vorstellen. Dabei kann man auf die Hintergrundtabellen bei der Charaktererschaffung zurückgreifen, aber es lohnt sich auch, die ein oder andere Frage zu stellen. Hier sind ein paar Ideen für den Spielleiter:

- Was hat dich dazu gebracht, dem Neuen Gott eine Gabe in Pfeilersruh darzubringen?
- Du wolltest eigentlich allein reisen, aber hast dich dann doch dazu entschieden, dich der Karawane anzuschließen. Warum?
- Du kennst einen deiner Gefährten, doch er/sie kennt dich nicht. Woher kennst du ihn/sie?
- Die Reise hat dir viel Spaß gemacht, bevor ihr Überfallen wurde. Welcher deiner Gefährten hat dich am meisten zum Lachen gebracht und auf welche Weise?
- Vor deiner Abreise hast du ein schlechtes Omen wahrgenommen. Was war das?
- Für wen wolltest du in Pfeilersruh, der Pilgerstätte, zu der die Karawane unterwegs war, um Heilung beten?





BACH FELSBLÖCKE
PFAD FLACHHANG
BÄUME STEILHANG
1 HEXFELD = 1,5 KM

DER ALTE WALD

Der Alte Wald ist ein dichtes Gewirr aus alten Eichen, Ulmen und Ahornbäumen. Der Wald erstreckt sich östlich der Schwarzen Hügel, einer hügeligen Landschaft, in der Kohle abgebaut wird. Einst war der Alte Wald ein guter Forst, in dem man gutes Holz schlagen konnte. Doch die Holzfäller haben ihre Tätigkeiten eingestellt. Ein als Waldschrat bekanntes, mythisches Wesen hat sie vertrieben. Seither ist der Alte Wald gewachsen, hat viel von seinem verlorenen Territorium zurückgewonnen, sich mehrere kleine Orte und die sie verbindenden Wege einverleibt. Die Hexfeldkarte zeigt das Gebiet, in dem das Abenteuer stattfindet. Jedes Hexfeld misst 1,5 km.

DEN WALD ERKUNDEN

Die Dichte des Alten Waldes, kombiniert mit dem unebenen Terrain, verlangsamt jede Reise. Man braucht 1 Stunde, um von einer Seite eines Hexfeldes zur anderen zu gelangen. Als das Abenteuer beginnt, haben sich die Charaktere auf ihrer Flucht vor dem Hinterhalt verirrt. Lass die Spieler einen Charakter der Gruppe als Führer auswählen. Am Ende jeder Stunde, die die Gruppe in eine bestimmte Richtung reist, führt dieser Charakter eine Intelligenz-Probe mit 2 Nachteilswürfeln durch. Für jeden Wildnisberuf erhält der Charakter allerdings 1 Vorteilswürfel. Bei einem Erfolg haben die Charaktere das Hexfeld in der beabsichtigten Richtung verlassen. Bei einem Misserfolg verlässt die Gruppe das Hexfeld ein Feld weiter rechts oder links. Zum Beispiel würde eine Gruppe, die in den Norden reist, das Feld nordöstlich oder nordwestlich verlassen. Falls das Ergebnis des Wurfes 0 oder weniger ist, laufen die Charaktere im Kreis und verlassen das Hexfeld gar nicht. Vermutlich werden die Charaktere nicht lang genug im Alten Wald sein, um an Folgen von Entbehrung zu leiden (siehe *Der Schatten des Dämonenfürsten*, S. 262). Sie können reichlich Wasser finden, sollten es ihnen ausgehen. Wenn ihnen Nahrung ausgeht, können sie nach Essbarem suchen, wenn sie 1 Stunde ihr Hexfeld durchstöbern. Jeder Charakter auf Essenssuche führt eine Wahrnehmungs-Probe durch. Bei einem Erfolg findet der Charakter genügend Nahrung, um sich für den Rest des Tages zu versorgen. Falls das Ergebnis des Wurfes 20 oder höher ist, findet der Charakter genügend Nahrung für bis zu 1W3 weitere Charaktere.

GEFAHREN

Der Alte Wald ist so gefährlich, wie sein Ruf es ihm zuschreibt. Einige Hexfelder beinhalten besondere, mit Nummern gekennzeichnete Orte, welche im folgenden Abschnitt beschrieben werden. Die Gruppe muss anhalten, wenn sie ein gekennzeichnetes Feld betritt, welches noch nicht erforscht wurde, und sich der Herausforderung stellen. Für jede Stunde, die die Gruppe in einem unbeschrifteten Hexfeld verbringt, würfle 1W6. Bei einem Wurf von 2 oder höher ist das Feld verlassen, und bleibt verlassen bis die Gruppe eine Rast vollendet hat. Bei einer 1 kommt es zu einer Begegnung. Um zu erfahren was geschieht, würfle mit 1W20 und ziehe die Tabelle **Begegnungen im Alten Wald** zu Rate. Jede Begegnung kann nur einmal stattfinden, ignoriere also ein doppeltes Wurfresultat und wähle entweder eine Begegnung aus oder würfle erneut. Entdeckte Wesen verbleiben im Hexfeld bis sie erschlagen oder davongejagt wurden oder bis die Gruppe eine Rast vollendet hat. Dann ist das Hexfeld wieder verlassen.

REISEN AUF DEM WALDPFAD

Falls es der Gruppe gelingt, den Weg wiederzufinden, können sie darauf mit 4,5 km (3 Hexfelder) pro Stunde reisen. Die Banditen beobachten sie allerdings. Wenn die Gruppe auf dem Pfad reist und ein Hexfeld betritt, wird 1W6 gewürfelt. Beträgt das Wurfresultat 1–4, dann ereignet sich eine Begegnung, die es zu bestehen gilt, also nicht wie sonst nur bei einer 1. Nutze dazu die Tabelle **Begegnungen auf dem Waldpfad**.

BEGEGNUNGEN IM ALTEN WALD

1W/20 Begegnungen im Alten Wald

- 1 **1 Mittelgroße Monstrosität**, nur Augen und Tentakel, walzt aus dem dunklen Wald. Nachdem sie besiegt wurde, ersetze das Ergebnis durch **1 Ghoul**.
- 2 **1W3-1 Große Spinnen** (mindestens 1) lassen sich vom Blätterdach herab, um zu fressen.
Einer der Kutscher der Karawane hat sich schwer verletzt bis hierher geschleppt. Er liegt im Sterben, kann aber noch den Weg nach Pfeilersruh deuten, was dem Führer der Gruppe **1 Vorteilswürfel** auf Intelligenz-Proben gewährt, um sich nicht zu verirren. Er hat außerdem ein Kurzschwert, etwas Tabak und Kirschbonbons dabei.
- 3
- 4-7 **1W3+2 Banditen** finden die Charaktere.*
- 8-9 Ein kranker **Wolf** (Lebenspunkte halbiert) springt auf, um anzugreifen.
1W3 Banditen jagen mit Olaf, einem erfahrenen Jäger, im Wald. Sie fliehen vor den Charakteren, wenn sie den Kampf verlieren. Olaf denkt seit einiger Zeit darüber nach, die Banditen zu verlassen, denn er hält sie für Idioten. Er hat kein Interesse daran, mit den Charakteren umherzuziehen, aber er weiß, wo sich das Banditenlager und Pfeilersruh befinden.*
- 9-10
- 11-12 Auf einer Lichtung ist ein etwa 1 m breites Loch im Waldboden. Davor liegen eine Kettenrüstung, ein Dolch, Pfeilspitzen, ein Schwert, ein Speer, zwei Helme und **3W6 Silberschillinge**. In dem Loch befindet sich **1 Mittelgroße Monstrosität** mit langen, tentakelartigen Fangarmen. Sie zieht ihre Opfer in das Loch und spuckt die unverdaulichen Metalle einfach wieder aus. Nur mit einer gelungenen Wahrnehmungs-Probe wird man nicht überrascht.
- 13 Ein Toter liegt im Wald. Blutige Fußabdrücke führen in Richtung der Holzfällerhütte (siehe **Gebiet 5**).
Auf einer Lichtung stehen mehrere Brombeersträucher. Die **Einsiedlerin Rina** (siehe auch **Gebiet 6**) ist gerade dabei, einige Beeren zu sammeln. Sind die Charaktere freundlich, lädt sie sie ein, in ihrer Hütte zu rasten.
- 14
- 15-17 Ein Bandit wurde von der Bande getrennt und stolpert aus dem Unterholz heraus.*
Es regnet für **1W3** Stunden im Hexfeld der Gruppe und noch **2** Hexfelder außerhalb. Das Regengebiet ist teilweise getarnt und verlangsamt die Reiserate der Gruppe auf **0,75 km** pro Stunde. Das Zentrum des Regens bewegt sich jede Stunde um ein Hexfeld nach Westen, bis der Regen endet.
- 18-19
- 20 Rehe, Eichhörnchen, ein Waschbär und einige andere harmlose Waldtiere sind in der Ferne zu sehen. Eine echte Waldidylle.

* Ziehe die erschlagenen Banditen von der Gesamtzahl im Lager (Gebiet 8) ab. Falls die Anzahl auf 0 fällt, begegnet die Gruppe keinen Banditen mehr.



BEGEGNUNGEN AUF DEM WALDPFAD

1W6 Begegnungen

1 1W3+2 **Banditen** finden die Charaktere.*

Ein junger **Bandit** übergibt sich am Waldrand. Er hat sich verlaufen. So hatte er sich das Banditenleben nicht vorgestellt. Er ist gerade einmal 16 Jahre alt und hat wahnsinnige Angst vor dem Wald, den Banditen und den Charakteren.*

3 Ein toter Esel und die Überreste eines Karrens liegen am Wegesrand. Irgendetwas bewegt sich hinter dem Karren! Ein **Wolf**, der an dem Kadaver frisst und seine Beute verteidigt.

4 Ein markerschütternder Schrei hallt durch den Wald. Ein schwer verwundeter Bandit bricht aus dem Unterholz hervor. Er faselt etwas von einem Opossum-Monster, das ihn gejagt habe (siehe **Gebiet 5**), und bricht dann zusammen. Er wird die Nacht überleben. Das Opossum-Monster hat aber nun die Witterung einer neuen Beute aufgenommen: Die Charaktere.

5 Es regnet für 1W3 Stunden im Hexfeld der Gruppe und noch 2 Hexfelder außerhalb. Das Regengebiet ist teilweise getarnt und verlangsamt die Reiserate der Gruppe auf 0,75 km pro Stunde. Das Zentrum des Regens bewegt sich jede Stunde um ein Hexfeld nach Westen, bis der Regen endet.

6 Rehe, Eichhörnchen, ein Waschbär und einige andere harmlose Waldtiere sind in der Ferne zu sehen. Eine echte Waldidylle.

* Ziehe die erschlagenen Banditen von der Gesamtzahl im Lager (**Gebiet 8**) ab. Falls die Anzahl auf 0 fällt, begegnet die Gruppe keinen Banditen mehr.

GEFECHTE IM WALD

Der Alte Wald kann den Charakteren im Kampf eine große Hilfe sein oder eine Komplikation darstellen, die es zu bewältigen gilt.

Das Blätterdach des Waldes verdeckt den Himmel, wobei tagsüber genügend Licht durch die Blätter und Äste scheint, sodass die Charaktere normal sehen können. In der Nacht ist der Wald dunkel. Die Bäume stehen ziemlich dicht. Ziele außerhalb der Reichweite des Angreifers, aber innerhalb naher Reichweite, haben halbe Deckung, während Ziele außerhalb der nahen Reichweite eine Dreivierteldeckung haben. Für den Versuch, sich zu verstecken, zählt solche Deckung wie von einem Objekt stammend.

Feindliche Wesen starten typischerweise den Kampf 2W6 m entfernt von den Charakteren. Du entscheidest, ob sie versuchen werden, sich herauszuschleichen und die Charaktere zu überraschen, oder ob sie vorstürmen.



SCHLÜSSELORTE

Die folgenden Hexfelder sind mit Zahlen beschriftet und zeigen interessante Besonderheiten, gefährliche Wesen oder andere Herausforderungen für die Charaktere an. Wenn feindliche Wesen in einem Hexfeld besiegt werden, gilt das Hexfeld bei weiteren Erkundungen als unbeschriftet, falls die Gruppe später zurückkehrt.

o START

Das Abenteuer beginnt hier, in der Mitte des Waldes, ungefähr zwei Stunden nach dem Angriff auf die Karawane. Dieser Ort ist sicher, bis die Charaktere eine Rast vollendet haben. Danach wird es potenziell gefährlich, wie alle anderen unbeschrifteten Hexfelder.

1 ORT DES HINTERHALTS

Hier wurde die Karawane, mit der die Charaktere reisten, von den Banditen angegriffen. Zwei der Wagen haben Feuer gefangen und brennen noch für weitere 1W3 Stunden nach Beginn des Abenteuers. Während dieser Zeit kann jeder Charakter von oberhalb des Blätterdachs den Rauch sehen. Die Angreifer haben einige tote Pferde und Wachen neben der Straße zurückgelassen, wo sie gefallen sind, und 4 **Banditen** bewachen diese Stelle noch immer. Sie verbleiben dort, bis die Charaktere eine Rast vollendet haben. Dann verlassen sie die Stelle und kehren zum Lager zurück (siehe **Gebiet 8**).

Durchsuchen die Charaktere diesen Ort, finden sie eine Armbrust, eine Schachtel mit zwanzig Bolzen, zwei Schwerter, sieben Tagesrationen und einen *Heiltrank*. Bei einer kleinen Gruppe könnten die Charaktere eine verwundete Karawanenwache mit 5 Schaden finden, die sich der Gruppe anschließt. Benutze die Werte eines **Wachmanns** (siehe *Der Schatten des Dämonenfürsten*, S. 340) für die Karawanenwache und ergänze interessante Details deiner Wahl.

2 PILZBEFALL

Die Luft in diesem Bereich des Waldes ist durchdrungen von Fäulnis. Die Quelle des Gestanks ist die verrottende Leiche eines Ogers, drei Tage alt und aufgebläht von Fäulnisgasen. Im Fleisch wachsen 2 **Schimmelmilben** (siehe *Der Schatten des Dämonenfürsten*, S. 321): bewegliche, schwach intelligente Pilze, die sich von verwesendem Fleisch ernähren. Sie sehen wie etwa 15 cm große Pilze mit roten Köpfen aus. Sollte ein Lebewesen in naher Reichweite zur Leiche kommen, werden die Milben sich frei machen und zum Eindringling schlingern, um anzugreifen.

Der Oger ist richtig schön reif. Falls er irgendwie Schaden nimmt, lassen die angestauten Gase die Leiche explodieren. So regnen, von ihm ausgehend in kurzer Reichweite, haufenweise Blut, Körperflüssigkeiten und Knochenstücke in alle Richtungen. Jedes Wesen in diesem Bereich muss eine Gewandtheits-Probe durchführen oder erleidet 1W3 Schaden. Jeder, der Schaden nimmt, muss dann eine Willenskraft-Probe mit 1 Vorteilswürfel durchführen oder er erhält 1 Wahnsinn.

Durchsuchen die Charaktere das Gebiet um den Oger herum, entdecken sie einen Leinensack mit einem Käserad, ein halbes, verwesendes Schaf, 4 Silberschillinge, 27 Kupferpfennige und ein Schwert.

3 SPUKRUINE

Die Ruine eines uralten, etwa ein Dutzend Meter hohen Turmes erhebt sich im Zentrum dieses Hexfeldes. Die Spitze ist vor vielen Jahren eingestürzt und Schutt liegt an der Nord- und Ostseite des Turmes verstreut. Wird der Schutt durchsucht, finden sich bei einer erfolgreichen Wahrnehmungs-Probe mit 1 Nachteilswürfel die folgenden Dinge: 2W6 Kupferpfennige, 1W6+2 Pfeile, ein Knochenmesser, das in der Nähe von Trollen rot aufleuchtet oder ein silberner Becher im Wert von 1 Goldkrone. Mit genügend Erfolgen kann man alle vier Dinge finden.

In der Nacht, 1W3 Stunden nach Sonnenuntergang, erheben sich einige geisterhafte Formen aus dem Boden und wabern durch die Ruine des Turmes. Diese Erscheinungen ignorieren die Charaktere und sind immun gegen alle Attacks oder Effekte. Jeder Charakter, der sie sieht, muss eine Willenskraft-Probe durchführen und erhält bei Misserfolg 1 Wahnsinn oder 1W3 Wahnsinn, falls er bereits *verängstigt* ist. Bei einem Erfolg ist man unbeeinflusst von dem Auftreten der Geister.

5 VERRÜCKTER HOLZFÄLLER

Einer der gefährlicheren Bewohner dieser Ecke des Waldes ist ein verfluchter Holzfäller (ein *Gestaltwandler*). Am Tage ist er ein haariger, verdreckter, nackter Mensch mit einer Holzfälleraxt. Bei Nacht verwandelt er sich in ein bizarres Opossum-Mensch-Mischwesen, das jeden, dem es begegnet, angreift und mit seinen scharfen Zähnen zerfleischt. Der Holzfäller hat solange allein gelebt, dass er nicht mehr weiß, wie man spricht. Sollten sich die Charaktere mit ihm in seiner menschlichen Form anfreunden (er mag Süßigkeiten) drängt er sie pantomimisch dazu, aus seiner Nähe zu verschwinden, sobald die Dunkelheit naht. Außerdem kann er ihnen den Weg weisen.

6 EINSAME HÜTTE

Eine ärmliche Hütte steht auf einer kleinen Lichtung. Die Wände bestehen aus Holzbalken und an einer Seite ragt ein steinerner Schornstein hoch. Grassoden bedecken das Dach. Es gibt einen Brunnen auf der Rückseite, in dessen Nähe Holz aufgeschichtet ist. Daneben steckt eine Axt in einem Baumstumpf.

Die Hütte gehört einer Einsiedlerin namens Rina. Sie wurde aus ihrem Zuhause vertrieben, welches in einiger Entfernung südlich liegt, und hat sich hier seitdem mühsam durchgeschlagen. Sie kann nicht gut kämpfen, aber wenn sich die Charaktere mit ihr anfreunden, kann sie ihre Magie nutzen, um die Wunden der Charaktere vollständig zu heilen. Allerdings macht sie das nur einmal für sie. Sie kann ihnen auch Ratschläge geben, wie sie aus dem Wald rauskommen und gewährt dem Führer der Gruppe 1 Vorteilswürfel auf Intelligenz-Proben, um sich nicht zu verirren. Schließlich warnt sie die Charaktere noch, sich vom Holzfäller fernzuhalten – er sei sehr gefährlich.

7 TOTENFRESSER

Mehrere **Ghoul**e verstecken sich in einer kleinen Höhle am Boden eines Erdlochs in diesem Hexfeld, wo sich ein Tümpel aus rostrottem Wasser sammelt und knapp einen Haufen Knochen bedeckt. Die Ghoul e lassen Schädel in ihrem Territorium liegen, um Feinde abzuschrecken. An diesem Ort ist stets nie mehr als 1 **Ghoul** anzutreffen.



8 BANDITENLAGER

In diesem Hexfeld sammeln sich die **20 Banditen**, in einem großen Lager in der Nähe des Weihers. Sie leben in selbstgespannten Zelten, die von Holzpfählen gehalten werden, und ordnen Steine in Kreisen an, um ihre Kochfeuer einzudämmen. Totes Wild für das abendliche Mahl, hängt von nahegelegenen Bäumen. Zu jedem Zeitpunkt befinden sich im Lager **1W6+3 Banditen**. Außerdem gibt es eine Wahrscheinlichkeit von 1 zu 6, dass der **Banditenanführer** hier anzufinden ist. (Vergiss nicht, die von den Charakteren getöteten oder vertriebenen Banditen von der Gesamtanzahl abzuziehen.)

9 PFEILERSRUH

Eine winzige Gemeinde, die kaum als Dorf durchgeht, ist das Zuhause von 32 Bewohnern. Sie leben in heruntergekommenen Häusern, welche sich hinter einer 3 m hohen Holzpalisade zusammenkauern. Niemand würde jemals hierherkommen, wäre hier nicht die Grabstätte eines für die Kirche des Neuen Gottes bedeutenden Märtyrers. Gläubige pilgern jedes Jahr einmal hierher, um den Märtyrer anzubeten, weil sie glauben, dass sein Geist Wunderheilungen vollbringen kann. Die Pilger sind der einzige Grund, weshalb in der Ortsmitte ein Gasthaus steht, welches den Namen des Ortes trägt.

Sollten die Charaktere Pfeilersruh erreichen und die Einwohner vor der Gefahr warnen, finden sich im Ort 6 Männer und Frauen (als **Wachleute**), um alle verbleibenden Banditen zur Strecke zu bringen.



IMPRESSUM

Amerikanische Ausgabe

Text und Design: Robert J. Schwalb

Lektorat: Jennifer Clarke Wilkes

Korrektorat: Carlos Danger

Grafik: Hal Mangold

Layout: Kara Hamilton

Illustrationen: Biagio D'Alessandro, Jack Kaiser, Eric Lofgren

Kartographie: Cecil Howe

Deutsche Ausgabe

Redaktion: Daniel Neugebauer

Übersetzung: Yara Ohrt

Zusätzliche Texte: Daniel Neugebauer

Lektorat: Verena Busch, Daniel Hoffmann

Layout: Patrick Wittstock

Zusätzliche Illustrationen: Svetoslav Petrov



SYSTEM MATTERS
VERLAG



SCHWALB ENTERTAINMENT, LLC

Deutsche Ausgabe von System Matters Verlag unter Lizenz von Schwalb Entertainment, 2019.
Copyright 2015-2019 Schwalb Entertainment

www.system-matters.de | www.schwalbentertainment.com/

Jedamzik und Neugebauer GbR | Augustastr. 45 | 45888 Gelsenkirchen