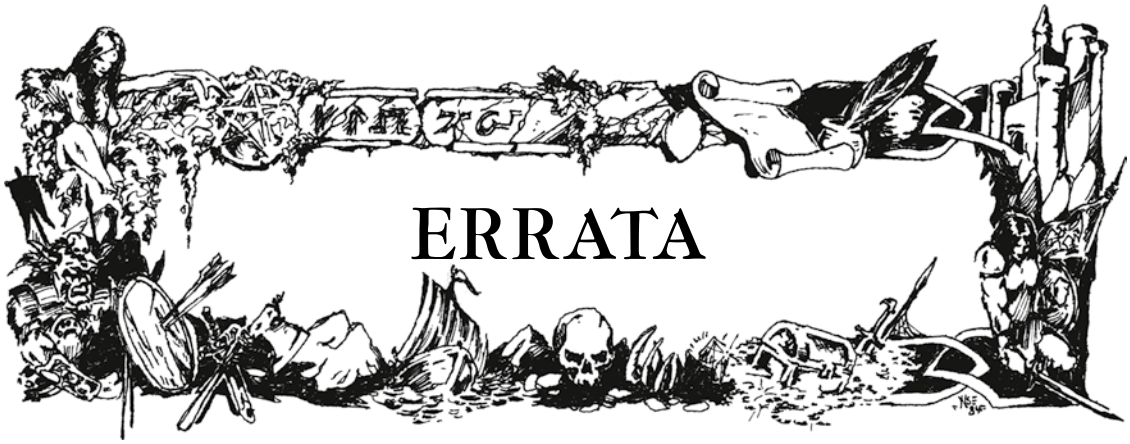


ERRATA

Im Folgenden findet ihr Änderungen und Korrekturen zum *Spielerhandbuch*, *Spielleiterhandbuch* sowie *Legenden & Abenteuerer*, die sich zwischen der ersten und der zweiten Auflage ergeben haben. Natürlich hoffen wir, dass wir alle Fehler entdeckt haben, aber sollte euch dennoch etwas auffallen, dann schreibt es uns im Uhrwerk-Forum, auf unserem Community-Discord oder per Mail an friederike@uhrwerk-verlag.de.

SPIELER-HANDBUCH

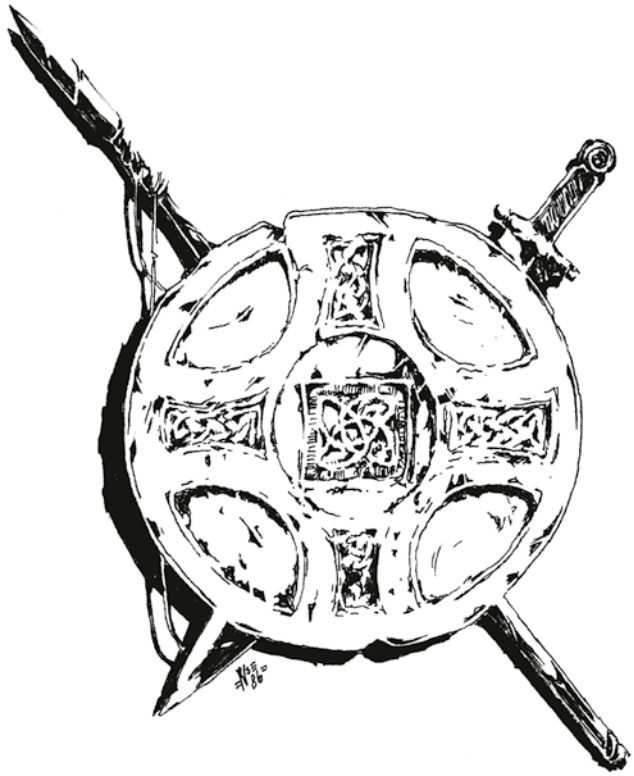
- S.24, BERUF „KÄMPFER“: Der Kämpfer besitzt außerdem die Fertigkeit AUSDAUER. Dieser Fehler besteht auch in der 2. Auflage.
- S. 66, TALENT „WEG DES FEINDES“, REGELÄNDERUNG: Auf Stufe 1 wird nur ein Willenskraftpunkt ausgegeben, sobald der Spieler und der Gegner eine verborgene Kombination wählen, nicht eine unbestimmte Anzahl Willenskraftpunkte.
- S. 74, TALENT „BEIDHÄNDIG“, FORMATIERUNG: „Du kannst beide Waffen mit einer einzigen Aktion WAFFE ZIEHEN ziehen.“
- S.76, TALENT „GIFTMISCHER“, SCHREIBFEHLER: Die Rohstofftabelle befindet sich auf Seite 190, nicht wie angegeben auf Seite 196.
- S.101, SOZIALER KONFLIKT, UNTERABSCHNITT „REPUTATION“: Die Regeln für „Reputation“ im sozialen Konflikt haben sich in der 2. englischen Auflage geändert: *Ist die eigene Reputation höher als die des Gegners, so erhält man +1 auf den Wurf. Ist die eigene Reputation sogar doppelt so hoch oder höher, erhält man +2.*
- S. 102, TABELLE NAHKAMPFWAFFEN: Der Falchion hat nicht die Eigenschaft Parade (dies gilt auch für den SL-Schirm).
- S.104, TABELLE REICHWEITEN: Die Reichweiten für den Langbogen, die leichte Armbrust und die schwere Armbrust sind „Weit“ (dies gilt auch für den SL-Schirm).
- S.117, KAPITEL „TIERE REITEN“. Der fehlende Text im letzten Abschnitt lautet: [...] *retten. Tiere haben in der Regel keinen Verstand und keine Empathie.*
- S. 204, TABELLE „KRITISCHE VERLETZUNGEN - GEISTIGES TRAUMA“: Der Eintrag für 63 fehlt. Das verursachte Trauma ist „Amnesie“, die Wirkung während der Heilung lautet wie folgt: „*Du verlierst jede Erinnerung und weißt nicht mehr, wer du oder die anderen Abenteuerinnen sind. Die Auswirkung sollte durch Rollenspiel ausgespielt werden*“. Die Heilungsdauer beträgt W6.

SPIELLEITER-HANDBUCH

- S.23, „DIE SÄUBERUNG VON HARGA“, SCHREIBFEHLER: Es muss heißen „Teramalda verbrachte einige Jahre damit, die Ebene von Harga zu befestigen.“
- S.28, „KLAGEFESTE WIRD AUFGEGEBEN“, ZAHLENDREHER: Die Jahreszahlen lauten 865-867, nicht wie angegeben 865-876.
- S.33, „DAS ZEITALTER DES BLUTNEBELS“, SCHREIBFEHLER: Es muss heißen „…, während ein Fremder sofort getötet wurde, wenn der Nebelschleier ihn auch nur berührte.“
- S.44, ABSCHNITT „SIEDLUNGEN“, SCHREIBFEHLER: Es muss heißen „Die östlichen Siedlungen besitzen meist einen Kristall aus dem Tempel der Scherbenmaid als Talisman gegen das Böse, während die Dörfer im Westen […]“
- S.45, KAPITEL „DIE ERLENLÄNDER“, SCHREIBFEHLER: Es muss heißen „Die Rostbrüder sollen zudem Wege kennen, wie man Ghule in Todesritter und andere Schrecken verwandelt.“
- S.47/48, KARTE, SCHREIBFEHLER: Die „Urhur-Orks“ wurden auf der Karte als „Urhu-Orks“ bezeichnet.
- S.66, DER CLAN ISIR, SCHREIBFEHLER: Ein typischer Isir hat Geschicklichkeit 3 und nicht wie angegeben 4.
- S.83, TABELLE „ANGRIFFE DES DÄMONEN“, SCHREIBFEHLER: Es muss heißen „Feuer: Das Opfer nimmt jede Runde“
- S. 126, TABELLE „TIERE“, ÜBERSETZUNGSFEHLER: Bei dem Tier in der dritten Zeile von unten handelt es sich um einen Esel. Die Werte bleiben gleich.
- S. 170, TABELLE „BESONDERHEIT DES DORFES“, REGELFEHLER: Es fehlt der Eintrag für die Ergebnisse 63-64: *Bündnis mit Monstern*
- S.232, ABSCHNITT „KALMAX UND DIE REITER“, SCHREIBFEHLER: Es muss heißen „Eine Gruppe Galdanen aus Falender“.
- S.250, HANDOUT „SKARNS FLUCH“, SCHREIBFEHLER: Es muss heißen „Laut der Drachin…“. Außerdem ein Übersetzungsfehler, der Gott wird hier „Huge“ genannt, es muss „Hüne“ heißen.

LEGENDEN & ABENTEUERER

- In der Schritt-für-Schritt-Anleitung auf Seite 2 wurde der Punkt 2 „Würfle einmal auf der Tabelle für deine Heimatregion“ eingefügt- Dadurch erhöhen sich die Verweise bei Punkt 7, 8 und 9 jeweils um 1.
- In Schritt 7 wurde der folgende Satz geändert: „Elfen sind sofort Erwachsen (ein weiter*es Mal würfeln*) *und gehen zu Schritt* 8“.



ABENTEUERSCHAUPLATZ: Burg

Nebelschwaden ziehen wie zerrissene Seelen durch den windigen Bergpass, den ihr durchquert. Als sich der Nebel für einen Moment lichtet, seht ihr die verfallene Festung Wetterstein an der Nordseite der Bergkette, umgeben von einem Burggraben mit schlammigem Wasser. Die Landschaft ist karg und nur dornige Büsche und scharfe Gräser überleben in dieser Gegend. Es ist still bis auf das Heulen und Pfeifen der fremdartigen Tierlaute, die ihr in dieser Art noch nie zuvor gehört habt. Abgenagte und ausgebleichte Knochen von Pferden und Menschen liegen auf dem Weg, der zur Festung führt. Ein Feuer brennt im Wachturm an der Vorderseite der Festung und der Wind weht euch den Geruch von Essen um die Nasen.

HINTERGRUND

Nach der Niederlage von Algarods Armee im Jahre 874 erhob Zygofers Tochter Therania den König und viele seiner Männer als Untote. Nach einiger Zeit war sie jedoch der kalten Umarmungen des Königs überdrüssig und übergab Algarod die Aufgabe, über die verlassene Festung Wetterstein zu wachen, in der Zygofer ein Labor für seine Experimente eingerichtet hatte. Die verbliebene Kriegskasse der Erlenländer wurde in den Verliesen der Festung in der Nähe des Labors versteckt, um als Reserve zu dienen.

Heutzutage wird die Festung nicht mehr von dem mächtigen Zauberer benutzt und seine Experimente liegen irgendwo in den Untiefen in Kammern unter der Festung verborgen. Der untote König und seine Soldaten sind endlich frei von ihrer ewigen Wachpflicht und ihnen wurde gestattet, ihren Schlaf in den Armen des Todes anzutreten Der Fluch ist allerdings nicht gänzlich gebrochen - wenn dem König das Schwert Roststich aus den Händen gerissen wird, werden die Toten wieder auferstehen, um es zurückzuholen.

Die dämonischen Kreaturen in den Laboratorien sind schon vor langer Zeit ausgebrochen. Zygofer, in seiner neuen abscheulichen Form Zytera (mehr dazu erfährst du im Kampagnenbuch *Der Zorn des Raben*), lässt sie Algarods Kriegskasse bewachen, da er sie momentan nicht gebrauchen kann. Das Labor war nur sehr einfach eingerichtet und die Kreaturen waren aus wissenschaftlicher Sicht ohnehin entbehrlich.

Empfohlene Lektüre

Mehr über König Algarod und Therania erfährst du auf Seite 27.

DER WEG NACH WETTERSTEIN

Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten, wie die Abenteurergruppe auf Wetterstein stoßen kann. Sie könnten eine Karte gefunden haben, die sie hierher führt, Geschichten über den Ort gehört haben oder eines der nachfolgenden Ereignisse erlebt haben.

DER GELBÄUGIGE HIRSCH

Die Abenteurer sehen plötzlich aus dem Augenwinkel eine prachtvolle Kreatur, ein Hirsch mit mächtigem Geweih. Er rennt mit unglaublicher Geschwindigkeit davon, nur um ab und an stehenzubleiben und zurück zu den Abenteurern zu blicken, so als ob er auf sie warten würde. Der Hirsch ist eigentlich die*der hinterlistige Dämon*in Merigall, der*die die Abenteurer nach Wetterstein zu locken versucht. Die Abenteurergruppe wird die Kreatur aus den Augen verlieren, kurz bevor sie die Burg Wetterstein erblicken. Die*der Dämon*in hat sich in die Gestalt des alten Barden Dalb (siehe Ort 1) verwandelt.

DER MÜDE SCHATZSUCHER

Ein Stöhnen dringt aus einem nahegelegenen Lager. Es ist verlassen, bis auf den müden und sehr betrunkenen Rolk. Hier haben die Schatzsucher unter der Führung von Esgar Heller (siehe weiter unten) ihr Lager aufgeschlagen, bevor sie weiter in Richtung Wetterstein gezogen sind. Die Gruppe hat sehr viel Wein getrunken, allen voran Rolk, und seine Gefährten haben ihn schlicht vergessen, als sie am Morgen aufgebrochen sind. Rolk macht sich nicht allzu viel Sorgen darüber und hat frohen Mutes weiter seinen Weinschlauch geleert. Er erzählt allen Vorbeireisenden, dass seine Gefährten auf dem Weg zu einer alten Festung sind, um „'n alt'n Schatz zu such'n".

LEGENDE

Zehn Generationen vor unserer Zeit erklärte der grausame König Algarod, dass das Erlenland überbevölkert sei. Er wollte sein Königreich erweitern, indem er eine Armee über die Berge nach Rabenland führte, wo er im Kampf gegen den dämonischen Zauberer Zygofer starb. Als er fiel, ging auch das Zepter Nekhaka verloren, welches Gerüchten zufolge die Quelle seiner Macht war. Allerdings war der Wille des Königs so stark, dass er sich weigerte zu sterben und lange Zeit auf der Festung Wetterstein Wache hielt. Der Legende nach würde Algarod eines Tages wieder losmarschieren, um Nekhaka zurückzu-

erlangen, und seine Eroberung von Rabenland fortzuführen. Doch der Fluch wurde plötzlich gebrochen, sodass der König und seine Mannen endlich ihre ewige Ruhe fanden. Es heißt, dass Algarods Kriegskasse noch immer in Wetterstein sei und dort von bösen Geistern und Monstern des Zauberers auf ewig bewacht werde.

ORTE

Nachfolgend sind die wichtigsten Orte der Festung beschrieben.

1. WACHTURM

Der zerfallene Wachturm steht wie ein Neugeborenes neben der Festungsruine auf der dahinterliegenden Klippe. Ranken umgeben seine verfallenen Mauern. Rauchspuren steigen aus dem eingesunkenen Dach. Jemand hat ein Feuer gemacht.

Die verwitterten und zersprungenen Steine des Wachturms sind mit rostfarbenen, dämonischen Ranken überwuchert, die aus Zyteras Laboratorium entwischt sind. Die Ranken haben fingerartige Auswüchse. Diese sind harmlos, doch sie stoßen grauenvolle Schreie aus, falls man sie abbricht oder -schneidet. Dieses Geräusch ist im ganzen Tal zu hören und versetzt jeden in Alarmbereitschaft. Pflanzenteile, die entfernt werden, lösen sich innerhalb einer Minute in Matsch auf.

Der alte Barde Dalb hat im Turm sein Lager aufgeschlagen und ist gerade dabei, ein Kaninchen über dem Feuer zu rösten. Er lädt die Abenteurer ein, mit ihm zusammen am Feuer zu essen. Nach dem Essen zündet er sich seine Pfeife an und erzählt ihnen die Legende von Wetterstein (siehe oben). Dann fährt er fort:

„Ihr seid nicht die ersten, die sich heute Abend nach Wetterstein erkundigen. Der Schatzsucher

WER IST DALB?

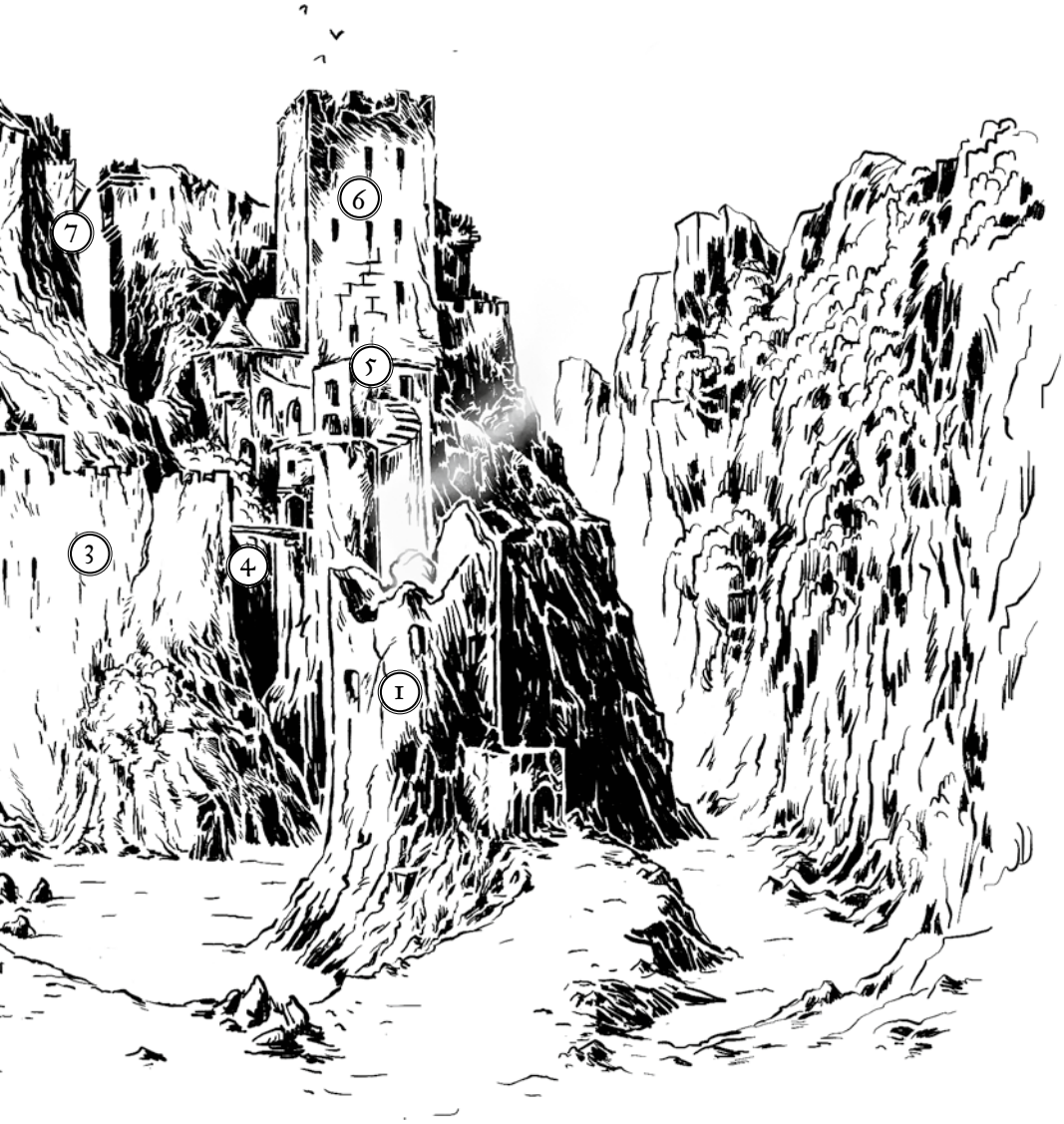
Der Barde, der sich Dalb nennt, ist in Wahrheit die*der Dämon*in Merigall. Sie*Er ist mit dem Wesen Zytera verbündet und betrachtet die Verbotenen Lande als ihre*seine Spielwiese, auf der sie*er den einfachen Bewohnern mal mehr, mal weniger grausame Streiche spielt. Die Geschichte, die Dalb/Merigall den Abenteurern erzählt, ist nur teilweise wahr.

Esgar Heller und seine Leute sind in der Tat in die Festung eingedrungen. Im Laboratorium lauert eine Dämonenbestie. König Algarods Schwert Roststich ist wirklich magisch. Doch das Schwert ist auch genau der Gegenstand, der den Schlüssel für den ruhenden Fluch über Algarod und seine untoten Männer bildet. Wer das Schwert berührt, lässt den Fluch wieder aufleben und erweckt den König und seine Soldaten aus ihrer Totenruhe.

Dalb/Merigall spielt für den weiteren Verlauf dieses Abenteuers keine Rolle mehr. Er*Sie wird aus dem Turm verschwinden, bevor die Abenteurer Wetterstein verlassen. Doch dies wird nicht das letzte Mal sein, dass sich ihre*seine Wege mit denen der Abenteurer kreuzen. Mehr darüber erfährst du in der Kampagne *Der Zorn des Raben*.

C
E
B
A

WETTERSTEIN



Esgar Heller und seine Leute verweilten hier ebenfalls kürzlich. Sie suchen die Waffe von König Algarod, das mächtige Schwert Roststich. Esgar ist ein ungeduldiger Mann und sie sind sofort zur Festung aufgebrochen. Doch es gibt etwas, das ich ihnen nie erzählt habe, etwas, das euch interessieren könnte...“

Dalb nimmt einen tiefen Zug aus seiner Pfeife und schaut die Abenteurer über das knisternde Feuer hinweg an.

„Die Untoten liegen in ewiger Ruhe, doch Wetterstein ist noch immer ein gefährlicher Ort. Im Keller lauert eine unheilige Bestie. Eine Kreatur so abscheulich, dass sie einem Oger die Gliedmaßen abreißen kann. Doch es gibt einen Weg, sie zu vernichten: mit dem Schwert von König Algarod. Findet das Schwert und ihr könnt das Monster töten. Tötet das Monster und auf euch warten Schätze. Zumindest habe ich das gehört. Einfach, nicht?“

2. DAS HAUPTTOR

Die Zugbrücke zum Haupttor ist durchgefault und in den Burggraben gefallen. Das Wasser ist trüb und übelriechend. Von Zeit zu Zeit sieht man Kräuselungen in den Algen an der Oberfläche. Am Ufer ist ein Fleck aus irgendeiner dunklen Substanz zu sehen.

Ein schlammiger Burggraben, in den sich eine verdorbene Kreatur aus dem Laboratorium geflüchtet hat, umfriedet Wetterstein. Die Zugbrücke ist eingestürzt, die Abenteurer müssen sich also einen anderen Weg in die Festung suchen. In der Nähe gibt es einige halb verrottete Holzstämme, die mit HANDWERK für den Bau einer provisorischen Brücke oder eines Floßes zur Überquerung des Grabens genutzt werden können. Eine andere Möglichkeit ist, einfach hindurchzuwaten oder zu schwimmen. So oder so könnten die Abenteurer auf Probleme in Form von hungrigen Kreaturen stoßen (siehe *Der Burggraben* bei den Ereignissen weiter unten). Der dunkle Fleck am Ufer ist Blut von der Kreatur – einer von Esgars Begleitern wurde von dem Monster angegriffen, das durch die Versuchen der anderen Schatzjägern, ihrem Kameraden zu helfen, verletzt wurde. Wer gepackt wurde und ob er oder sie überlebt hat oder nicht, liegt bei dir als SL.

3. DAS HAUS DER RITTER

Ihr gelangt in eine düstere Halle, einst ein Ort für üppige Festmähler. Nun gibt es hier nur noch Tod und Verwesung. Die Überreste von verrottetem Fleisch und verschimmelten Teppichen verströmen einen derart intensiven Gestank, dass er bei jedem Lebewesen Würgereiz auslöst. Auf alten Holzstühlen und auf dem kalten Fußboden liegen die Überreste von dem, was einst die erlenländischen Soldaten des Königs gewesen sein müssen. Es scheint, als wären sie während ihres letzten abendlichen Mahls gefallen.

In einem großen, einigermaßen intakten Haus nahe des Tors steht die Hauptfesthalle, eine Empfangshalle, Gästequartiere, die Küche und die Unterkünfte der Bediensteten. Jeder Raum ist eine Zone im Rahmen eines Kampfs. Die Leichen der Soldaten haben noch immer Fleisch auf den Knochen, sind aber fast mumifiziert.

WENN DIE UNTOTEN ERWACHT SIND

Wo einst Stille herrschte, findet nun ein makabres Festmahl statt. Ein Dutzend untote Soldaten sitzt an den Tischen und ein weiteres Dutzend geht in der Halle umher. Das Essen auf den Tischen besteht aus Steinen und die Flüssigkeit in den paar verbliebenen Bechern ist direkt aus dem Burggraben geschöpft worden. Die Gäste bewegen

sich langsam und geben nur ein Rascheln von sich, wie tausende Ratten, die durch vertrocknete Blätter wuseln. Dann sehen sie euch. Ihren verrottenden Kehlen entringt sich ein trockenes, gluckerndes Geräusch, sie ziehen ihre rostigen Schwerter und greifen an.

- KREATUREN: Keine, außer die Untoten sind erwacht (siehe 9). Falls dies der Fall ist, befinden sich hier zwei Dutzend Skelette.
- SCHÄTZE: In dem Durcheinander stehen W6 Silberbecher von je W6 Silbermünzen Wert. Wenn die Untoten erwacht sind, haben die Becher Besitzer, die sich nur widerwillig von ihnen trennen.

4. DIE SCHLUCHT

Es sieht aus, als hätte die Axt eines Riesen die Festung und den Felsen entzwei gespalten und eine tiefe, infizierte Wunde hinterlassen. Eine einzelne Kette ist über die Finsternis der Schlucht gespannt, wo offensichtlich einst eine Brücke stand. Die gegenüberliegende Seite besitzt ein klaffendes Portal in die östliche Hälfte der Festung.

Eine tiefe Schlucht spaltet Wetterstein in eine westliche und eine östliche Hälfte. Es gibt zwei Zugbrücken (#4 und #7 auf der Karte). Die untere Brücke ist durchgefault und verfallen, sodass hier eine Lücke von fünf Metern klafft. Nur eine rostige Kette hängt hier noch (hinüberzuklettern, erfordert einen BEWEGEN-Wurf). Da die Schlucht einst als Müllhalde für das Laboratorium genutzt wurde, hat sie sich langsam mit allen Arten von halblebendigem Abfall gefüllt, der durchaus aggressiv sein könnte.

Am Grund der Schlucht kann man die verfallenden Reste zweier alter Wagen sehen. Auf den Wagen stehen Kisten, auf denen ein altes Symbol prangt - ein WISSEN-Wurf ergibt, dass es sich um das Wappen von Erlenland handelt. Diese Kisten sind die Überreste von Algarods Kriegskasse. Sie sind verschlossen, aber leer bis auf ein paar Münzen und Exkremente der Harpyien. Die Harpyien oben aus dem Theaterturm (#6) haben vor langer Zeit die meisten Münzen gestohlen und in einem Spalt in der Nähe ihres Nestes versteckt.

- SCHATZ: W6 Kupfermünzen, W6 Silbermünzen sowie ein WERTVOLLER Fund in den Truhen auf dem Grund der Schlucht.

5. DAS LABORATORIUM

Ein Gestank nach Verwesung und scharfen Elixieren dringt aus dieser Halle. Die Kammern waren einst prachtvoll – die Überreste von Seide und alten Porträts hängen noch immer an den Wänden. Nun ist der Raum voller Kessel, Becken, zerbrochener Keramik, Seziertischen und anderen Dingen. Alles ist mit Staub bedeckt, doch zu eurem Grauen entdeckt ihr, dass die Körperteile von Tieren und Menschen, die an die Wände genagelt wurden, bis vor kurzem noch lebendig gewesen zu sein scheinen. In den Trümmern bewegt sich etwas.

Der Herr der Festung lebte einst in dem Gebäude jenseits der Schlucht, zusammen mit seiner Familie und seinen vertrauten Rittern. Zygofer nutzte dieses Gebäude als Laboratorium, bis die Festung verlassen wurde.

- KREATUREN: Ein unfertiger Hybrid aus Mensch und Skorpion kriecht auf der Suche nach seinen fehlenden Teilen herum. Es ist sehr aggressiv und will Eindringlingen Körperteile wegnehmen. Siehe Seite 227.
- Wenn du möchtest, liegt einer von Esgars Begleitern in einer Ecke, schwer verletzt

durch die Skorpionbestie und von Esgar zum Sterben zurückgelassen. Wenn die Abenteurer dem sterbenden Schatzjäger helfen, haben sie vielleicht einen Verbündeten gewonnen.

- SCHATZ: W6 Urnen, die seltsame Experimente enthalten (Körperteile, Augen, ein Gehirn, ein seltsames Insekt). Für den richtigen Todesmagier pro Stück W6 Silber wert.

6. DER THEATERTURM UND DAS NEST DER HARPYIEN

Das Dach des Theaters, dessen Galerien einst die Innenwände des Turms hinaufstiegen, ist eingestürzt. Eine Handvoll großer fliegender Kreaturen kreischen nahe der Decke, als ihr eintretet. Man kann die Umrisse ihrer geflügelten Körper oben vor dem offenen Himmel ausmachen. Die zentrale Bühne des Turms ist mit Exkrementen beschmiert und von den widerlichen Resten des Festmahls der Kreaturen bedeckt.

Der Theaterturm, in dem Schauspiele und Fechtkämpfe zur Unterhaltung der Gäste aufgeführt wurden, ist von sechs Harpyien besetzt worden, die in den Laboratorien gezüchtet wurden. Die Kreaturen sind leicht reizbar und werden die Gäste angreifen oder schreckliche Spiele mit ihnen spielen, wenn sie zu stark erscheinen, als dass sie sie bekämpfen könnten. Von den obersten Reihen der Galerie aus erreicht man eine Terrasse außerhalb des Turms mit einer Balustrade und einem herrlichen Ausblick.

Die Harpyien haben das meiste, was von Algarods Kriegskasse geblieben ist, in einem Spalt auf der Ostseite des Berges unterhalb der Terrasse versteckt. Die Münzen sind lose oder in verschlossenen Leinentüchern aus den Truhen aufbewahrt. Der Schatz kann erreicht werden, indem man an einem Seil von der Terrasse herunterklettert (BEWEGEN-Wurf).

Ein paar Münzen sind in dem noch immer funktionsfähigen Katapult auf der Terrasse gelagert, das geladen auf den Rand der Klippe Richtung Osten gerichtet ist. Das Katapult ist nur scheinbar mit Münzen geladen, darunter ist zerbröckeltes Pyrit versteckt – eine Substanz, die aus der Ferne metallisch aussieht. Wenn sich ein unerschrockener Schatzjäger nähert, feuern die Harpyien das Katapult ab und verteilen die Münzen in der Landschaft, falls sie nicht bekommen, was sie wollen (siehe Ereignisse). Im Nest der Harpyien liegen die Skelette von drei Säuglingen, die sie aus einem Dorf gestohlen haben, neben einigen improvisierten Spielzeugen und den Überresten von Ratten, mit denen sie versucht haben, die Kinder zu füttern.

- SCHATZ: Im Katapult befinden sich 2W6 Kupfermünzen und W6 Silbermünzen. Auf dem Grund der Felsspalte liegen die Reste der Erlenländer Kriegskasse: 5W6 Kupfermünzen, 4W6 Silbermünzen und 2W6 Goldmünzen.

7. ZUGBRÜCKE

Eine Zugbrücke ist auf der anderen Seite der Schlucht hochgezogen. Sie ist in einem besseren Zustand als der Rest der Festung.

Die obere Zugbrücke zum Turm des Königs steht noch, doch sie ist von der anderen Seite hochgezogen. Es gibt verschiedene Wege, auf denen die Abenteurer die Schlucht überqueren können:

- Sie können ein Seil an einen Pfeil binden und diesen auf die Zugbrücke schießen, und diese dann herunterziehen. Einen Pfeil mit genug Kraft abzuschießen, um ihn tief im Holz zu versenken, erfordert einen erfolgreichen Wurf auf FERNKAMPF.
- Sie können springen. Dies erfordert einen Wurf auf BEWEGEN mit einem Modifikator

- von -2. Bei einem Fehlschlag ermögliche der abstürzenden Abenteurerin einen weiteren BEWEGEN-Wurf, um sich auf ihrem Weg nach unten an etwas festzuhalten und so zu vermeiden, die ganze Strecke bis zum Grund der Schlucht hinunterzufallen. Die Fallhöhe beträgt 25 Meter. Siehe Seite 114 im *Spieler-Handbuch* für die Regeln zu Fallschaden.
- Sie können Magie verwenden.
- Wenn du beschließt, dass Esgar Heller (mit oder ohne Begleiter zu diesem Zeitpunkt) es bereits auf die andere Seite geschafft hat, kann er die Zugbrücke heruntergelassen haben.

1. WACHPOSTEN UND UNTERKÜNFTE DER BEDIENSTETEN

Ein Raum, der an der einen Wand von Speerreihen und rostigen Schwertern und einer Reihe von Schießscharten in der anderen Wand flankiert wird. Die verwesten Leichen von etwa einem Dutzend Soldaten liegen auf dem kalten Fußboden.

Der Wachposten besteht aus Barracken und einem Waffenarsenal. Im Rest dieses Stockwerks liegen die Unterkünfte der Bediensteten und eine Küche. Jeder Raum ist im Kampf eine Zone.

- SCHATZ: Keiner, außer ein paar rostigen Schwertern und Speeren.
- KREATUREN: Keine, außer die Untoten sind erwacht (siehe 9). Falls dies der Fall ist, befindet sich hier ein Dutzend Skelette.

WENN DIE UNTOTEN ERWACHT SIND

Die Kakophonie einer Gruppe Untoter, die in dem verlassenen, gebogenen Raum vor- und zurückmarschieren, hallt von den Wänden wider. Nachdem sie laut gegen die hintere Wand knallen, drehen sie wieder um. Die Sonne scheint durch die vielen Schießscharten und beleuchtet den Staub, den die Soldaten aufwirbeln. Bogenschützen beobachten die unteren Teile der Festung durch die Scharten. Wenn die Untoten euch sehen, drehen sie ihre skelettierten Köpfe in eure Richtung, Mordlust im Blick.

2. ALGARODS TURM

Die Kammer oben im Turm ist ruhig und riecht nach Schimmel und Parfüm. Ein großes Himmelbett steht an der hinteren Wand und wird von Rüstungen flankiert. Auf dem Bett liegen die Überreste eines Mannes in voller Plattenrüstung mit Helm und Krone: König Algarod von Erlenland in seiner ewigen Ruhe. Auf seiner Brust umklammern die gerüsteten Hände des Königs ein großes, kunstvoll gearbeitetes Schwert. Ein riesiges Bild von einer jungen Frau mit einem ernsten Gesicht und gekleidet in eine königliche Robe hängt an der Wand neben dem Bett. Ihr habt das ungute Gefühl, dass die Frau euch beobachtet.

Der Turm ist für den einstigen Herrn der Festung ausgestattet und enthält im obersten Stockwerk ein großes Schlafgemach, das auch als Observatorium dient. Hier ruht König Algarod. Seine drei Leibwächter befinden sich in einer angrenzenden Kammer.

Der Rahmen des Porträts der Frau trägt die Inschrift „Königin Therania". Wenn ein Spieler auf WISSEN würfelt, enthülle die Geschichte von Therania, Tochter des abscheulichen Dämonenkönigs Zygofer und dass man sich erzählt, dass sie König Algarod getötet und zu ihrem untoten Geliebten gemacht hat. Wenn ihr *Der Zorn des Raben* gespielt habt, könntest du den Spieler, der auf WISSEN gewürfelt hat, sich bei dieser Gelegenheit an die Legende von Zytera erinnern lassen. Das Gemälde wurde von Therania verzaubert und enthält einen Splitter ihrer Seele, der noch immer den untoten König kontrolliert. Wenn die Abenteurer sich nähern, kommt plötzlich Leben in das Porträt und es schreit aus voller Lunge (ein Furchtangriff mit acht Basiswürfeln gegen jede Person im Raum).

Falls eine Abenteurerin das Schwert berührt, erwachen der König, seine Wachen und jeder untote Soldat und Bedienstete im Schloss aus ihrem Schlaf (siehe Ereignisse). Die Abenteurerin kann das Schwert ergreifen, falls sie schnell ist, wird dem Zorn des untoten König jedoch nicht entkommen. Wird Theranias Porträt zerstört, wird das ihre Macht über Algarod brechen (siehe unten), es wird jedoch nicht die anderen Untoten aufhalten.

WENN DIE UNTOTEN ERWACHEN

In dem Moment, als du den kalten Stahl des alten Schwertes berührst, hörst du ein Knistern. Zuerst bewegt sich ein Finger in der Rüstung, dann ein weiterer. Erschrocken siehst du, wie der Leichnam von König Algarod vor dir mit gottlosem Leben erfüllt wird. Dann hörst du ein Kratzen an der Tür.

Unter Theranias Bann wird König Algarod augenblicklich jeden angreifen, der Hand an das Schwert legt (behandle dies als einen Monsterangriff, Seite 73). In der nächsten Runde wird er von drei untoten Leibwächtern unterstützt, die ebenfalls angreifen. Selbst wenn die Abenteurer dies überleben, sind sie in der Burg von Dutzenden Untoten umzingelt und müssen verzweifelt versuchen, einen Fluchtweg zu finden, wenn sie leben wollen.

- KREATUREN: König Algarod und drei untote Wachen.
- SCHATZ: Algarods Schwert Roststich. Ein meisterlich gearbeitetes Langschwert, das vor vierhundert Jahren von einem Hofmagier in Erlenland verzaubert wurde.

Die Krone ist ein einfach gearbeitetes Schmuckstück aus Silber und 3W6 Silbermünzen wert (doppelt so viel für eine historisch interessierte Person).

ROSTSTICH, MAGISCHES LANGSCHWERT

Schwer, Waffenbonus +2, Waffenschaden 2, Artefaktwürfel W8 (W10 gegen Dämonen und dämonenberührte Kreaturen), ignoriert 3 Punkte aus Metallrüstung. Jedes Mal, wenn seine Trägerin einen Gegner mit dem Schwert Gebrochen macht, erleidet sie 1 Punkt Schaden auf ihre Empathie.

3. KRAN

Der Felsen stürzt sich in schwindelerregender Höhe hinab bis zum Burggraben. Eine dicke, mit Grünspan überzogene Kupferkette baumelt an einer wettergegerbten Winde vor und zurück und scheppert im Wind.

Da der Turm sehr hoch ist, gibt es einen Kran, mit dem man Dinge direkt von außen hochziehen kann. Der Kran könnte ein letzter Ausweg sein (erfordert einen BEWEGEN-Wurf), wenn zum Beispiel der Alarm geschlagen wird und die Festung von wütenden Untoten wimmelt. Die Kette und die Winde sind verwittert und alt und müssen möglicherweise mit Lampenöl (HANDWERK-Wurf) geschmiert werden, bevor sie genutzt werden kann.

MONSTER UND NSC

Im Folgenden sind die Monster und NSC beschrieben, denen die Abenteurer in Wetterstein begegnen können.

DALB DER BARDE

Ein Mann um die fünfzig mit ergrauten, ungekämmten Haaren. Er trägt eine grüne Tunika, graue Hose und Wollhandschuhe, um sich von der Kälte zu schützen. Dalb hat stets seine Pfeife im Mundwinkel und ist jemand, der jedes Publikum mit so einfachen Mitteln wie seinen grünen Augen und seiner rauchigen Stimme unterhalten kann. Der Barde (der nicht der ist, der er vorgibt zu sein, siehe Kasten „Wer ist Dalb?“) hat sein Lager außerhalb von Wetterstein aufgeschlagen, um Abenteurer in ihr Verderben zu locken. In dieser Nacht hat er viel Glück, denn er trifft gleich zwei Gruppen direkt hintereinander.

STÄRKE 3, BEWEGLICHKEIT 4, VERSTAND 6, EMPATHIE 6

FERTIGKEITEN: Darbietung 5

AUSRÜSTUNG: Pfeife, Laute

DIE SCHATZJÄGER

Ein kunterbunter Haufen Schatzjäger, der von Esgar Heller angeführt wird, kommt kurz vor den Abenteurern an. Sie suchen nach der Kriegskasse und König Algarods Schwert. Es wird sich bald herausstellen, dass die Schatzjäger unterschiedliche Ziele verfolgen. Diese Gruppe, oder auch nur eins ihrer Mitglieder, kann als Antagonist oder möglicher Verbündeter in Wetterstein eingesetzt werden.

ESGAR HELLER

Ein muskulöser und lauter Mann, der sich selbst als reisender Händler ausgibt, der auf „seltene Waren“ spezialisiert ist. Esgar ist in Wirklichkeit ein einfacher Söldner, der von dem Schatz in Wetterstein gehört hat und diesen nun um jeden Preis finden möchte. Er verfügt über keinerlei Mitgefühl und plant, seine Gefährten bei der erstbesten Gelegenheit zu hintergehen.

STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 2, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Nahkampf 3, Kraft 3, Manipulation 2, Bewegen 1

TALENTE: Weg der Klinge 1, Bedrohlich 1

AUSRÜSTUNG: Langschwert, großer Schild, Kettenrüstung, W6 Silber

KORDOMAR SULAM VON ERLENLAND

Kordomar ist ein Jäger aus Harga, der als Kind viele Geschichten über Erlenland gehört hat, die Lande südlich des Eisernen Riegels. Trotz

seiner ergrauten Haare und seinem gezeichneten Gesicht ist er mit Pfeil und Bogen sehr geübt. Kordomar begleitet Esgar, um das Schwert von König Algarod, den er als Helden betrachtet, zurückzuholen. Kordomar will das Schwert gegen seinen Zutritt nach Erlenland eintauschen, er hat schon immer davon geträumt, dorthin zu gehen. Er traut Esgar nicht über den Weg.

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Fernkampf 4, Auskundschaften 2, Überleben 2

TALENTE: Weg des Pfeils 1, Scharfschütze 1

AUSRÜSTUNG: Langbogen, Dolch, Lederrüstung, W6 Kupfer

BRUDER FEREBALD

Ein knorriger und grüblerischer Rostbruder und Historiker, der viele Geschichten von Erlenland und die Geschichte der Rostbrüder erzählen kann. Ferebald weiß von Algarods elender Vergangenheit und glaubt, dass die untote Existenz des Königs eine Schande sei. Ferebald hat sich Esgar und seinen Gefährten heimlich angeschlossen, um Algarod in einem Akt der Gnade zu töten.

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 2, VERSTAND 4, EMPATHIE 2

FERTIGKEITEN: Wissen 3, Menschenkenntnis 2, Nahkampf 1

TALENTE: Weg des Blutes 1, Kräuterkundler 1

AUSRÜSTUNG: Messer, Pergament und Stift, W8 Kupfer

DYNDRIA DIE BARDIN

Dyndria spielt die Fiedel und scheint eine gutgelaunte Frau zu sein, die gutes Essen und Getränke zu schätzen weiß. Sie behauptet, dass sie nur hier ist, weil sie für ihr Spiel bezahlt wird.

Tatsächlich ist Dyndria eine Diebin und Meuchlerin, die von den Herrschern von Erlenland, südlich vom Eisernen Riegel, angeheuert wurde. Die neue königliche Familie will sämtliche Spuren von Algarods Linie vernichten, seit politische Rebellen darauf hinwiesen, dass der alte König noch immer durch Rabenland streift.

Falls es Dyndria gelingt, Algarods Kopf zum Eisernen Riegel zu bringen, erhält sie eine reiche Belohnung sowie die Einbürgerung in Erlenland - zumindest glaubt sie das. Dyndria träumt vom heutigen Erlenland, sie weiß allerdings nichts darüber. Sie hat Esgar gegenüber angedeutet, dass sie eine Diebin ist und gerne bei jeglichen heimlichen Beutezügen in der Festung dabei wäre, doch ihren wahren Plan hat sie ihm nicht eröffnet.

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 4, VERSTAND 2, EMPATHIE 3

FERTIGKEITEN: Heimlichkeit 3, Fernkampf 2, Bewegen 2, Manipulation 2, Darbietung 2, Nahkampf 1

TALENTE: Weg des Giftes 1, Blitzschnell 1

AUSRÜSTUNG: Schleuder, Dolch, Lederrüstung, Fiedel, W6 Kupfer

KÖNIG ALGAROD

Der einst mächtige König Algarod trägt Ketten-

rüstung und führt das Schwert Roststich (bis die Abenteurer es stehlen). Er ist groß und majestätisch, sein Gesicht durchzogen von Narben von grob genähten Wunden. Seine Existenz ist ein Trauerspiel, das von Theranias Kommando bestimmt wird. Falls ihr Porträt über dem Bett im oberen Raum des Turmes zerstört wird, verliert Therania ihre Macht über ihn. Er wird in Wut ausbrechen und könnte versuchen, seine königliche Macht zurückzuerlangen, mit seinen Befreiern verhandeln oder sich sogar selbst für immer zerstören – zum Beispiel, indem er von dem Wall springt oder die Abenteurerinnen bittet, eine Urne mit seinem einbalsamierten Herz zu finden, die im Laboratorium versteckt ist. In letzterem Fall wird er ihnen seine Kriegskasse als Belohnung geben, die er immer noch in den Wagen in der Schlucht wähnt.

STÄRKE 8, GESCHICKLICHKEIT 3, VERSTAND 3, EMPATHIE 2
König Algarod ist ein Todesritter, ein mächtiges untotes Wesen. Todesritter werden ausführlich auf Seite 116 beschrieben.
AUSRÜSTUNG: Kettenrüstung, Topfhelm, das Langschwert Roststich. Wenn du das Zepter *Nekhaka* oder sogar die Krone *Stanengist* selbst (siehe *Der Zorn des Raben*) einführen willst, dann hat Algarod diese in seiner Kammer.
ZWEI ANGRIFFE: König Algarod ist ein mächtiger Todesritter und kann deshalb zweimal pro Runde handeln. Ziehe zu Beginn des Kampfes zwei Initiativekarten.

UNTOTE SOLDATEN

Um den Bergfried herum befinden sich die Überreste einiger Hundert erlenländischer Soldaten, seit Jahrhunderten tot. Sobald ein lebendiges Wesen Roststich berührt, erwachen sie aus ihrem Schlaf.

SKELETT-SOLDATEN

STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 2
FERTIGKEITEN: Nahkampf 3
AUSRÜSTUNG: Breitschwert, beschlagene Lederrüstung
KNOCHIG: Skelette erhalten nie mehr als 1 Punkt Schaden durch STECHEN und Pfeile.

SKELETT-LEIBWÄCHTER

STÄRKE 6, GESCHICKLICHKEIT 2
FERTIGKEITEN: Nahkampf 3, Kraft 2
AUSRÜSTUNG: Kettenrüstung, großer Schild, Langschwert
KNOCHIG: Skelette erhalten nie mehr als 1 Punkt Schaden durch STECHEN und Pfeile.

DIE SKORPIONBESTIE

Eine verdorbene Kreatur, die im Laboratorium von Wetterstein ausgebrütet wurde. Halb Skorpion, halb Mensch – diese Kreatur hätte niemals leben sollen. Das Monster wird vollständig von seinem Instinkt getrieben und sieht alle Lebewesen als mögliches Futter. Die Skorpionbestie ist ein Monster (siehe S. 73).

STÄRKE 14, GESCHICKLICHKEIT 8
RÜSTUNGSWERT: 5 (Panzer)

W6	MONSTERANGRIFF
1.	**PEITSCHENDER SCHWANZ!** Ein blitzschneller Angriff mit dem Schwanz des Monsters trifft eine Abenteurerin. Führe einen Angriff mit zehn Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde) durch. Bei einem Treffer wird das Opfer zu Boden geworfen.

2. **SCHERENWURF!** Mit einem Brüllen packt die Bestie eine Abenteurerin mit ihrer riesigen Schere. Führe einen Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde) durch. Bei einem Treffer schließt die Bestie ihre Schere um das Opfer und schleudert die Abenteurerin heftig hin und her. Die Abenteurerin muss eine vergleichende Probe auf Stärke gegen die Stärke des Monsters ablegen (zählt nicht als Aktion). Schlägt die Probe fehl, wird die Abenteurerin in NAHE Reichweite geworfen und fällt zu Boden.

3. **ERSCHÜTTERNDES BRÜLLEN!** Die Skorpionbestie gibt einen Schrei von sich, der nicht von dieser Welt ist und den Abenteurer das Blut in den Adern gefrieren lässt. Jeder in NAHER Reichweite ist einem Furchtangriff mit sechs Basiswürfeln ausgesetzt.

4. **TÖDLICHE UMARMUNG!** Mit einem mächtigen Satz springt das Biest auf eine Abenteurerin und umklammert sie mit ihren dämonischen Klauen. Führe einen Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (stumpfer Schlag) durch. Falls der Angriff trifft, wird das Opfer FESTGEHALTEN.

5. **GIFTSTACHEL!** Der Schwanz der Skorpionbestie rasselt wie der einer Kobra, bevor er nach einer Abenteurerin stößt und sie mit seinem Giftstachel durchbohrt. Führe einen Angriff mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Stichwunde) durch. Dieser Angriff ist zu schnell, um ihm AUSZUWEICHEN. Wird das Opfer getroffen und erleidet 1 Punkt Schaden oder mehr, wird es einem lähmenden Gift mit Wirksamkeit 9 ausgesetzt.

6. **WIRBELNDER ANGRIFF!** Die Bestie schleudert ihren Schwanz gegen alle Abenteurer in ARMESLÄNGE. Würfle für den Angriff gegen jeden mit acht Basiswürfeln und Waffenschaden 2 (Schnittwunde). Alle getroffenen Abenteurer werden zusätzlich zu Boden geworfen.

HARPYIEN

Ein Schwarm Harpyien hat unter der Führung der ältesten Kreatur, Kleine Mutter, den Theaterturm eingenommen und die erlenländische Kriegskasse versteckt. Die Harpyien greifen als Schwarm an (Seite 96) und fliehen, wenn die Stärke des Schwarms auf die Hälfte des Startwerts fällt (in diesem Fall 6).

STÄRKE 12, VERSTAND 4, EMPATHIE 3

EREIGNISSE

In Wetterstein können sich viele gefährliche und spannende Ereignisse abspielen. Hier einige Vorschläge:

DALBS GESCHICHTE

Wenn die Abenteurer dem Barden Dalb in der Turmruine begegnen, lädt er sie zum Abendessen um sein Feuer ein und erzählt ihnen die Legende von Wetterstein und dem verfluchten König Algarod. Der Einfachheit halber steht dieser Text bei der Ortsbeschreibung der Turmruine weiter oben.

DER BURGGRABEN

In dem schlammigen und dreckigen Burggraben um den Bergfried hat sich eine dämonische Kreatur aus einem von Zyteras grässlichen Experimenten eingenistet. Der tentakelbewehrte dämonische Oktopus lebt von Ratten und

wilden Tieren. Falls die Abenteurer versuchen, den Burggraben zu überqueren, wird die Kreatur mit einem Tentakel einen hinterhältigen Angriff gegen eine von ihnen versuchen. Der Tentakel hat Stärke 4, Geschicklichkeit 4, NAHKAMPF 3 und SCHLEICHEN 3. Eine getroffene Abenteurerin wird automatisch FESTGEHALTEN und unter Wasser gezogen. Für die Effekte von Ertrinken, siehe Seite 115 im *Spieler-Handbuch.* Falls ein Opfer Gebrochen wird, stirbt es innerhalb von W6 Minuten, falls es nicht gerettet wird. Die anderen Abenteurer können den Tentakel von der Brücke aus angreifen.

DIE SCHATZJÄGER

Die Schatzjäger unter Führung von Esgar Heller betreten Wetterstein zur selben Zeit wie die Abenteurer, oder kurz davor. Die vier Gefährten gehen Raum für Raum mit Fackeln und gezogenen Schwertern ab, auf der Suche nach der Ruhestätte König Algarods und seines Schwerts. Wie du die Schatzjäger einsetzt, ist dir überlassen. Sie können die Abenteurer als Gruppe überraschen oder einzeln auftauchen. Sollten die Abenteurer Algarods Turm nicht finden, werden die Schatzjäger sich beeilen und das Schwert schnell stehlen (und damit die Untoten wecken). Die Schatzjäger sind einander nicht loyal und können sich leicht gegeneinander wenden.

ANGRIFF DER HARPYIEN

Das Nest der Harpyien befindet sich im Theaterturm (siehe Orte), doch sie können überall und jederzeit zuschlagen – insbesondere, falls die Abenteurer glänzende Objekte bei sich tragen. Nutze die Harpyien als kurzen, demoralisierenden Angriff, bei dem sie einer Abenteurerin einen Ausrüstungsgegenstand stibitzen und sich dann wieder zurückziehen. Um ihn zurück zu bekommen, müssen die Abenteurer ihr Nest finden.

VERHANDLUNG MIT DEN HARPYIEN

Die Harpyien im Theaterturm versuchen, mit den Abenteurern zu verhandeln, nachdem letztere entdecken, dass die Kriegskasse nicht in der Schlucht versteckt ist. Die Harpyien können ihnen Geld anbieten, doch im Gegenzug wollen sie Algarods Schwert oder einen lebenden Säugling, um ihn als den ihren aufzuziehen. Schließlich waren sie einst Mütter und wollen nur Liebe. Sie können auch ein besonders schmackhaftes Körperteil einer Abenteurerin akzeptieren. Bei Bedrohung werden die Harpyien später zurückkehren und damit drohen, den Schatz mit dem Katapult im Theaterturm überall in den Trümmern unter dem Turm zu verteilen, sodass ihn niemand jemals finden wird.

DIE TOTEN ERHEBEN SICH!

Sobald eine Abenteurerin (oder einer der NSC-Schatzjäger) Roststich, das Schwert des

Königs, berührt, wird der alte Fluch wieder aktiviert und der untote König und seine Soldaten erwachen umgehend zum Unleben. Als wären sie eins, erheben sich Dutzende Leichen in Wetterstein und fahren mit ihren Aufgaben fort, als wenn nichts gewesen wäre. Die meisten sind friedlich, falls sie nicht gestört werden, sie werden aber alle Eindringlinge als Feinde einstufen und sie angreifen, wenn sie sie bemerken. Der Bergfried von Wetterstein wird nun zur Todesfalle! Es liegt in deinem Ermessen als SL zu entscheiden, ob du damit abwartest, bis die Abenteurer den Turm des Königs erreicht haben, oder ob du ihnen die Schatzjäger zuvorkommen lässt.

DAS LIED DES BARDEN

Dieses Ereignis wird am besten gegen Ende des Abenteuers eingesetzt, um den Druck auf die Abenteurer zu erhöhen. Unabhängig davon, ob die Untoten erwacht sind oder nicht, werden die Abenteurer plötzlich ein seltsames Geräusch von außerhalb des Bergfrieds hören. Falls sie ein Fenster finden und hinausschauen, sehen sie den Barden Dalb auf der anderen Seite des Burggrabens ein Lied in einer archaischen Sprache singen, während er seine Arme in den Himmel streckt. Sobald er aufhört zu singen, wird für einen Moment alles still. Dann ist ein unirdisches Schreien aus dem Inneren von Wetterstein zu hören. Falls die Untoten nicht erwacht sind, tun sie es nun. Falls sie bereits erwacht sind, beginnen sie, in Gruppen durch den Bergfried zu streifen und nach Eindringlingen zu suchen, die sie töten können.

In Wirklichkeit hat Dalb/Merigall beschlossen, die Dinge mit einem Zauber etwas interessanter zu machen. Er*Sie betrachtet dies eher als ein unterhaltsames Experiment als alles andere.

FEUER!

Einer der untoten Soldaten berührt irgendwie eine der Fackeln einer Abenteurerin (oder eines Schatzjägers), und geht sofort in Flammen auf. Bald breitet sich das Feuer auf einen alten Teppich aus, von wo aus es sich schnell durch den ganzen Bergfried ausbreitet. Die Untoten vergehen im Feuer, doch das wird sie nicht weiter kümmern, bis sie in Asche zu Boden fallen, und sie jagen weiter nach Eindringlingen, so lange sie können. Das Feuer kann als Bedrohung für die Abenteurer eingesetzt werden oder ihnen eine Möglichkeit zur Flucht bieten.

KÖNIG ALGARODS KREUZZUG

Falls Algarod nicht ein für alle Mal zerstört wird, wird er früher oder später Wetterstein für einen letzten Kreuzzug verlassen. Falls die Abenteurer sein Schwert Roststich gestohlen haben, wird der König mitsamt seiner Gefolgschaft aus untoten Soldaten nach ihm suchen. König Algarod kann später im Spiel ein interessanter Antagonist oder vielleicht sogar ein unerwarteter Verbündeter werden.