

STAHLGRIMM

Compatible with
**MICK
BORG**

STAHLGRIMM

STAHLGRIMM is an independent production by Marc Geiger and is not affiliated with Ockult Örtmästare Games or Stockholm Kartell. It is published under the MÖRK BORG Third Party License

MÖRK BORG is copyright Ockult Örtmästare Games and Stockholm Kartell.

Die Illustrationen wurden mittels einer KI erstellt. Das Layout wurde von mir selbst gestaltet.

Kontakt: Marc-geiger@gmx.de





IN FINST'RRER TIEFE, AUS STAHL GEBOREN, ERWACHT EINE STADT, DUNKEL UMSPONNEN.
EIN RUF AUS DER LEERE, EIN LIED DES GRAUENS, DURCH DÜST'RE KAMMERN, DIE ALTEN ERWECKEN.

DIE TRÄUMENDEN RUFEN, MIT BANGEM FLEHEN, STAHLGRIMM, DIE STADT, AUS SCHATTEN GEBAUT.
EIN LIED DES WAHNSINNS, DAS DIE WELT UMSCHLINGT, STIRBT DIE HOFFNUNG, GEBOREN IM LICHT.

IM STAHLGEWÖLBE, TANZEN DIE SCHÖPFER, KREATUREN ERWACHEN, DURCH STAHLWOGEN VERHÜLLT.
STAHLGRIMM ERWACHT, EIN LIED DES GRAUENS, DIE WELT VERÄNDERT SICH, IM STAHLGEFLECHT.
ERKLINGT EIN PSALM DES UNTERGANGS, IM GLANZ ER SINGT.

- LIED GESUNGEN IM TRÄUMENDEN RING



YU-KADAR

Dieses Kapitel bietet eine grobe Skizze der Welt. Es enthält weder detaillierte Karten noch genaue Beschreibungen der Orte, sondern gibt der Spielleitung lediglich Anregungen, wie sie die Welt mit Leben erfüllen kann.

Gebiete des Schöpfervolkes

Die Überreste vergangener Städte, Tempel und Grabstätten des uralten Volkes zieren die Welt in ihren verschiedenen Facetten. Das darin verborgene Wissen wird in den Menschenstädten und Dörfern als gefährlich oder gar als Sakrileg betrachtet. Die Anzahl, Größe und Inhalte dieser Ruinen sind dem Ermessen der Spielleitung überlassen.

Die **BLUTGRUBEN DER ERDA** hingegen, obwohl erschaffen vom Schöpfervolk, gelten als die heiligen Städte der Erda. Ein unterirdischer Komplex aus Kammern und Höhlen, in dem das Gefüge selbst lebendig ist. Pulsierendes Gewebe formt die Wände, während die Luft feucht und schwer ist. Hier werden in unregelmäßigen Abständen Säuglinge der Erda durch Geburtsöffnungen gepresst. Die fleischigen Gewölbekammern beherbergen jedoch nicht nur die *Ærda*, sondern auch andere Bewohner.

Die **STÄTTEN DES SCHÖPFERVOLKES** sind gediegene Bauwerke, deren Bestand die Wirren der Zeiten überdauert hat. In ihrer Mehrzahl bestehen sie aus wuchtigen Steinblöcken, die kunstvoll zu Tempeln oder Gräbern geformt wurden. Gegenwärtig sind diese ehrwürdigen Strukturen häufig von bizarren Kreaturen durchzogen, welche die einstigen heiligen Stätten für sich beanspruchen. Zudem sind sie mit raffinierten, grausamen Verteidigungssystemen gespickt.

Und sehet, die **STÄDTE DES SCHÖPFERVOLKES**, Überbleibsel vergangener Pracht, jetzt Heimat gefährlicher Wesen. Gefährlich ist der Pfad, der in diese Städte führt, doch darin liegt die größte Hoffnung, einige der mächtigsten, technologischen Artefakte des Schöpfervolkes zu finden.

Die Stahlgrimm-Saga

Dieser sonderbare Ort, von welchem man nicht mit Gewissheit sagen kann, ob er das Werk des Schöpfervolkes ist, birgt eine Legende so uralte wie die Schatten selbst. Vor Ewigkeiten, als diese gewaltige Stadt aus düsterem Metall zum ersten Mal in Erscheinung trat, läutete sie das Verhängnis des Schöpfervolkes ein. Es war eine mächtige, tranceartige Völkerwanderung, als das Schöpfervolk den Weg nach Stahlgrimm antrat. Dort, in den finsternen, zyklischen Gebäuden dieser Metropole, wurden sie verschluckt und entschwanden für immer aus der Welt. Alles deutet darauf hin, dass die Stadt auf seltsame Weise mit dem Verschwinden des Mondes am Himmel verknüpft ist.



W20	NAME
1	Zephyr
2	Orion
3	Thorne
4	Icarus
5	Quillon
6	Xander
7	Oberon
8	Tyrian
9	Ignatius
10	Zephyros
11	Ultimus
12	Elion
13	Zadok
14	Tiberius
15	Quasar
16	Ulysses
17	Ereon
18	Zephyrian
19	Zoltan
20	Zarek



W20	NAME
1	Zephyra
2	Ondine
3	Talaia
4	Isolde
5	Queniva
6	Una
7	Thalassa
8	Iliadra
9	Zephyrine
10	Elowen
11	Zarae
12	Olivienne
13	Theia
14	Quilla
15	Ursula
16	Zinovia
17	Ilysia
18	Quiana
19	Elyra
20	Zofia

W6**BESCHREIBUNG EINER KAMMER DER BLUTGRUBEN**

- 1 Pulsierendes Gewebe bedeckt die Wände
- 2 Ätherische Atmosphäre, schwer und düster
- 3 Schimmernde Lichter tanzen in der Luft
- 4 Mystische Symbole sind in die fleischigen Wände eingraviert
- 5 Laute, sich wiederholende Geburtsrufe erfüllen den Raum
- 6 Durchdringender Geruch nach Neugeborenen und Erde

W6**ZUSTAND DER BLUTGRUBE**

- 1 Rein und unberührt
- 2 Leicht überflutet, feuchte Luft
- 3 Verwoben mit filigranen Pflanzenranken
- 4 Risse in den fleischigen Wänden, schwaches Glühen dringt durch
- 5 Ständig wechselnde Temperaturen, von kalt zu warm
- 6 Leichte Vibrationen, als ob die Grube lebt

W6**EREIGNIS IN DER BLUTGRUBE**

- 1 Ein neugeborenes Ærda tritt hervor
- 2 Visionen von toten Ærda flackern auf
- 3 Die Grube gibt einen wirbelnden Nebel frei
- 4 Geister der Ahnen erscheinen und flüstern Botschaften
- 5 Zeitweise Verschiebung, der Raum vibriert intensiv
- 6 Ein unbekanntes Symbol erscheint, bevor es wieder verschwindet

Stahlgrimm bleibt nicht länger als eine Woche an einem Ort, ehe sie sich wie ein Geist auflöst und anderswo erneut manifestiert. Viele haben sich vergeblich bemüht, ein Muster in diesem zyklischen Tanz zu erkennen. Es wird erzählt von Menschen, die fiebrige Träume von Stahlgrimm durchleben und sich dann auf die Suche nach dieser mysteriösen Stadt begeben. Doch jene, die es schaffen, die Schatten von Stahlgrimm zu durchbrechen und in die Stadt einzutreten, kehren niemals wieder zurück. Eine Reise ins Ungewisse, von der die Legenden flüstern.

Von der Zivilisation

In den Weiten von Mu-Kadar sind die Städte der Menschen rar gesät, eine bescheidene Handvoll in dieser Wildnis. Meist entfalten sie sich entlang der Küsten oder folgen den Windungen der Flüsse, umhüllt von hohen Mauern, die Schutz vor den Geheimnissen der Welt bieten. Doch hinter diesen Mauern regieren oft dekadente Oligarchen, deren Ruchlosigkeit von einer kraftvollen Armee gestützt wird, oder grausame Theokraten, die ihre Religion ohne Kompromisse durchsetzen. Die Bevölkerungszahlen schwanken zwischen fünf und dreißigtausend Seelen, eingebettet in das Gewebe der Stadt. Straßen, geschaffen durch menschliche Hände, sind auf Mu-Kadar eine Seltenheit. Stattdessen durchziehen die Überreste des Schöpfervolkes das Dickicht, breite Straßen aus mächtigen Steinplatten, von der Vegetation beansprucht und von zahlreichen Sprüngen durchzogen. Entlang dieser Pfade wandert man oft zu den Ruinen des Schöpfervolkes, doch selten sind die Straßen vollständig intakt. Meist führen sie nur einige Kilometer, um dann plötzlich im Dickicht zu enden. Städte der Menschen ragen oft in der Nähe dieser altertümlichen Pfade empor. Dörfer formen das Herz der menschlichen Siedlungen. Ihre Gemeinschaften zählen 50 bis 500 Seelen, und sie greifen auf primitivere Werkzeuge und Waffen zurück.

Bögen, Holzspeere und Keulen sind ihre Vertrauten, während nur die Auserwählten Stahlwaffen schwingen. Die Dorfbewohner sind misstrauisch, scheue Wesen, geleitet von einem Schamanen, einem Häuptling, einem Hexendoktor oder einem Priester, dessen Position auf Wissen, technologischen Artefakten oder mentalen Fähigkeiten beruht. Organisierte Stämme, halbnomadisch in ihrer Natur, durchstreifen das Land, ihre Wanderung fortsetzend, wenn die Umgebung die Nahrung nicht länger spendet. Einige Stämme leben von der Natur, von Wild und Früchten, während andere in den Schatten des Kannibalismus verfallen.

Da die Schrift ihnen fremd ist, tragen sie eine mächtige orale Tradition in sich, die sie eins werden lässt mit der Wildnis und ihnen relative Sicherheit gewährt, auch inmitten der entsetzlichen, mutierten Kreaturen. Kleinere Stämme wiederum sind nomadischer Natur, scharen sich zu Banden von weniger als hundert Mitgliedern, ein Drittel von ihnen Krieger, in einer endlosen Odyssee durch die unerbittliche Wildnis von Mu-Kadar.



ERDA

TP 12

Moral 8

Lederhaut -W2

Oberschenkelknochen W6

Diese kannibalischen Kreaturen, die direkt vom Schöpfervolk abstammen, tragen nur noch entfernte Ähnlichkeit mit ihren Vorfahren. Graue Haut bedeckt ihre hageren, doch gleichzeitig wunderschönen Körper. Die mandelförmigen Augen sind schwarz und ohne Pupillen, und beim Blick hinein scheint der Sternenhimmel widerzuspiegeln. Oft haben sie ihre Zähne spitz gefeilt, kleiden sich in Menschenhaut und schmücken sich mit Menschenknochen. Ihre Intelligenz gleicht der von Primaten. Trotz ihrer Schönheit sind sie unfähig zu gebären und ziehen ihren Nachwuchs aus den Blutgruben.

W12 IM STAUB DER RUINEN FINDEST DU...

- | | |
|----|---|
| 1 | Nichts |
| 2 | 3W4x10 Silber |
| 3 | 3W6x100 Silber |
| 4 | Plastexplattenpanzer (-W4 Schaden, unzerstörbar) |
| 5 | Umweltrüstung (-W2 Schaden, schützt vor allen Umwelteinflüssen, unzerstörbar) |
| 6 | Leichtmetallpanzer (-W3 Schaden, unzerstörbar) |
| 7 | Plasmapistole (W8 Schaden) |
| 8 | Fusionspistole (W10 Schaden) |
| 9 | Fusionsgewehr (1W12 Schaden) |
| 10 | Plasmagewehr (2W6 Schaden) |
| 11 | Akku mit 20 Schuss (wird für alle Energiewaffen benötigt) |
| 12 | Schrift mit einer zufälligen Beschwörung |

GEBURT EINES



W6 STARTAUSRÜSTUNG I

- 1 - 2 nichts
- 3 Rucksack für 7 normal große Gegenstände
- 4 Sack für 10 normal große Gegenstände
- 5 Kleiner Karren oder ein Gegenstand von oben nach deiner Wahl
- 6 Zahmer Esel, oder ein Gegenstand von oberhalb nach deiner Wahl

W12 STARTAUSRÜSTUNG II

- 1 15 Meter Seil
- 2 4 Fackeln
- 3 Laterne mit Öl für 6 Stunden
- 4 Kleine Oxyean, einer Mischung aus Katze und Marder (W6+2 TP, Biss W4, gehorcht nur dir)
- 5 Medizinische Ausrüstung für 4 Anwendungen (stillt Blutung/heilt Infektionen und heilt W6 TP)
- 6 Kletterhaken
- 7 Werkzeugkasten mit 10 Nägeln, Hammer, kleine Säge und Bohrer
- 8 Metallfeile und Dietriche
- 9 Stemmeisen (W4 Schaden)
- 10 Zelt
- 11 Silbernes, heiliges Symbol
- 12 Zufälliger Beschwörungszauber

SCHRITTE ZUR ERSCHAFFUNG

⌘ Lege deine Startausrüstung zufällig fest

⌘ Lege eine zufällige Waffe und Rüstung fest

⌘ Wähle oder erwürfle zu Beginn einen Hintergrund (Seite 8 + 9) und folge den Einträgen des Hintergrundes zur Bestimmung der Omen, Attribute und Trefferpunkte.

⌘ Wähle eine Fähigkeit (Seite 9)

⌘ Würfle oder wähle deine Eigenarten (Seite 10 + 11)

⌘ Wähle oder erwürfle einen bedeutsamen Namen (Seite 3)

Schreite durch diese Welt und suche entweder Reichtum, oder Erlösung. Selbst wenn du im Zwiespalt und in Verzweigung gehst, so hältst du in einer Hand 2W6 x 10 Silber (S) und in der anderen einen Wasserschlauch und Nahrung für W4 Tage.

Dein Alter in diesen Tagen beträgt $18 + W4$. Die Jahre rollen unaufhaltsam weiter und legen dir die Pfade der Sterblichkeit offen. Sobald das 40 Lebensjahr erreicht ist, verändern sich die Attribute.

ALTER ATTRIBUTSMODIFIKATION

40+ -1 auf Beweglichkeit, Stärke und Zähigkeit, +1 auf Präsenz

60+ -2 auf Beweglichkeit und Stärke, +2 auf Präsenz

70+ -3 auf Beweglichkeit und Zähigkeit, +3 auf Präsenz

71+ Jährliche Zähigkeitsprobe SG 12 oder Tot

SPIELER-CHARAKTERS (SG)

ATTRIBUTE

Beweglichkeit	Verteidigung, Balance, Schwimmen, Fliehen
Präsenz	Wahrnehmung, Zielen, Betören, Zauberei
Stärke	Zerschmettern, Heben, Schlagen, Ringen
Zähigkeit	Widerstehe Gift/Kälte/Hitze/Stürze

Zur Bestimmung jedes einzelnen Attributs werden Würfel gewürfelt, um eine Zahl gleich der linken Spalte zu erhalten. Welche Würfel für jedes Attribut genutzt werden, hängt vom Hintergrund ab. Der Attributswert ist die Zahl in der rechten Spalte.

Wenn die Attribute des Charakters später verbessert werden, kann keines jemals über +6 oder unter -3 hinausgehen.

ATTRIBUTSWERT

1 - 4	-3
5 - 6	-2
7 - 8	-1
9 - 12	+/- 0
13 - 14	+1
15 - 16	+2
17 - 20	+3

W10 WAFFE

	nichts	W2 Schaden
1	Knochen	W4
2	Kampfstab	W4
3	Kurzschwert	W4
4	Messer	W4
5	Kriegshammer	W6
6	Schwert	W6
7	Bogen	W6 + 10 Pfeile
8	Morgenstern	W8
9	Armbrust	W8 + 10 Bolzen
10	Zweihänder	W10

W4 RÜSTUNG

1	keine
2	Leicht (Fell, gefütterte Kleidung, Leder etc, -W2 Schaden, Rang 1), 20S
3	Mittel (Schuppe, Kette etc, -W4 Schaden, Rang 2), 100S <i>SG +2 auf Beweglichkeits-Proben inklusive Verteidigung</i>
4	Schwer (Bänder, Platte etc, -W6 Schaden, Rang 3), 200S <i>SG +4 auf Beweglichkeits-Proben, Verteidigung ist SG +2</i>
	Schild -1 Schaden, 20S <i>Du kannst dich entscheiden, den Schaden eines Angriffs zu ignorieren, doch dann bricht der Schild</i>

HINTERGRUND (W6)



OMEN

Und sehet die Blicke der Ur-Götter oder anderer Mächte ruhen auf Euch.

Diejenigen, die es verweigern, mögen es Glück oder Karma nennen. Sei es, wie es sei, denn jeder Hintergrund empfängt jeden Morgen nach mindestens sechsstündigem Schlaf und einer kurzen Meditation oder Gebet eine bestimmte Anzahl an Omen.

SETZE EIN PUNKT OMEN EIN, UM...

- ⌘ Maximalen Schaden mit einem Angriff zu verursachen
- ⌘ Einen Würfelwurf (oder den eines anderen) zu wiederholen
- ⌘ Eingehenden Schaden um W6 zu verringern
- ⌘ Einen kritischen Wurf oder Patzer zu neutralisieren
- ⌘ Den SG einer Probe um -4 zu reduzieren

1 - Hybride

Die Frucht der unnatürlichen Verbindung eines weißen Affen und eines Menschen wird in der menschlichen Gesellschaft normalerweise gemieden. Einige sehen äußerlich wie Menschen aus, während andere affenartige Merkmale aufweisen – das abscheuliche Erbe ihrer eigentlichen Abstammung.

Urtümliche Raserei: Präsenz-Probe SG 12, um die Raserei kontrolliert zu nutzen, andernfalls Kampf gegen Freund und Feind, bis keiner mehr steht. Deine Stärke-Proben sind um 2 erleichtert und du erhältst W6 temporäre TP.

Beginne mit W2 Omen. TP: Zähigkeit + W12

W6 DEINE URTÜMLICHE RASEREI WIRD AUSGELÖST, WENN...

- 1 Jemand deine Sachen anfasst
- 2 Einer Frau Gewalt zugefügt wird
- 3 Dir jemand lange in die Augen starrt
- 4 Jemand abwertend über deine Erscheinung spricht
- 5 Du verletzt wirst
- 6 Du Blut riechst

ATTRIBUTE

Würfle 3W6+2 für Stärke, 3W6-2 für Präsenz je 3W6 für Zähigkeit und Beweglichkeit

2 - Kind der Tiefe

In den finsternen Meerestiefen von Mu-Kadars lauert ungesprochenes Grauen. Küstengemeinden, arm und verzweifelt, paktieren mit den Wesen der Tiefe für Fischreichtum. Manche, gierige Seefahrer, suchen Schätze in der unergründlichen Tiefe und wagen unheilige Verbindungen. Aus diesem Pakt entsteht das Kind der Tiefe.

Verwandlung: Dein Präsenz-Wert entscheidet über deine Transformation. Bei höherem Wert gelten auch die vorangegangenen Veränderungen.

Beginne mit W2 Omen. TP: Zähigkeit + W10

WERT	TRANSFORMATION
-3 bis +0	Keine auffällige Verwandlung
+1 bis +2	Finger und Zehen werden unnatürlich lang, besitzen Schwimmhäute. Verlust der Körperbehaarung
+3	Die Augen schließen sich nicht länger und besitzen ein schützendes Membran. Du kannst im Dunkeln 18m weit sehen.
+4	Kopf verformt sich länglich. Die Haut färbt sich grau-grün und wird unansehnlich.
+5	Haut wird schuppig, Kiemen bilden sich und du kannst unter Wasser atmen.
+6	An der Wirbelsäule bildet sich eine Rückenflosse und du nimmst eine gebeugte Haltung ein. Täglich Präsenz-Probe SG 14 oder du suchst das Meer auf und wirst aus dem Spiel genommen.

ATTRIBUTE

Würfle 3W6+2 für Präsenz, 3W6-2 für Stärke und je 3W6 für Beweglichkeit und Zähigkeit

3-6 - Mensch

Vielseitig und wandelbar, gelten sie als potenzielle Evolution der weißen Affen. Mit uneingeschränktem Potenzial prägen Menschen Mu-Kadatsr Alltag und bilden die Vergleichsgrundlage für andere Völker.

Beginne mit W4 Omen. TP: Zähigkeit + W8

W6	DEINE HERKUNFT
1-2	Bunthu mit mahagonifarbener Haut und schwarzem Haar aus einem vergessenen Dorf.
3-4	Nomadischer Khopte mit grünlicher Haut und schwarzem Haar aus einem Handel treibenden Stamm
5-6	Tulmide mit heller Haut und blondem oder weißem Haar aus einer der verdorbenen Städte.

ATTRIBUTE

Für jedes Attribut würfel mit 4W6 und verwerfe den niedrigsten Würfel.

W10 FÄHIGKEIT

1 *Hinterhältiger Schlag:* Wenn du jemanden überraschst, mache eine Beweglichkeits-Probe SG 10. Bei Erfolg verletzt du deinen Gegner, wenn du eine leichte, einhändige Waffe führst, mit normalem Schaden +3

2 *Geschmeidige Finger:* Alle Proben, bei denen es darum geht, jemanden zu bestehlen, oder Schlösser und Mechanismen zu öffnen sind um -4 erleichtert

3 *Glückspilz:* Immer wenn du einen Punkt Omen aus gibst, besteht eine Chance von 50%, dass du den Punkt nicht verbrauchst.

4 *Todestäuschung:* Wenn du stirbst, besteht eine 50%ige Wahrscheinlichkeit, dass du nicht tot bist. Nach 10 Runden kehrst du mit W4 TP zurück und hast eine absolut unwahrscheinliche Erklärung, warum dem so ist.

5 *Diplomat:* Wenn es darum geht, andere zu beeinflussen, sind derartige Problem um -4 erleichtert.

6 *Telekinet:* Opfere einen Punkt Omen, um ein beliebiges Objekt W4x4 Meter für W6 Minuten zu bewegen

7 *Telepath:* Opfere einen Punkt Omen, um mit einer intelligenten Kreatur in einer Entfernung von W10x6 Metern für W6 Minuten telepathisch zu kommunizieren.

8 *Waffenmeister:* Wähle eine Waffe. Der SG für Nah- bzw. Fernkampfproben mit dieser Waffe sind um -2 erleichtert.

9 *Runen des Schildes:* Deine Haut ist mit Tätowierungen überzogen. Du hast eine natürliche Rüstung von -W2.

10 *Alchemistisch:* Täglich suchst du nach Kräutern und hast die Materialien für eine zufällige Mixtur: (W4)

1 - Rotes Gift: siehe Seite 9

2 - Schwarzes Gift: siehe Seite 9

3 - Heiltinktur: Heilt W6 TP und Krankheiten

4 - Zauberöl: +2 auf Präsenz-Proben für W4 Stunden

W20 SCHLECHTE ANGEWOHNHEIT

- 1 Zwanghaftes Sammeln kleiner, scharfer Steine.
- 2 Keine Verwendung einer Klinge, ohne sie vorher am eigenen Fleisch getestet zu haben.
- 3 Ritzt sich täglich. Narbenübersähte Glieder
- 4 Unfähigkeit, das Trinken zu stoppen, sobald begonnen.
- 5 Spielsucht – tägliches Wetten, bei Verlust erneutes Erhöhen und Wetten.
- 6 Null Toleranz für jegliche Kritik, führt zu Wut und Weinen.
- 7 Unvermögen, auf den Punkt zu kommen, nie eine Geschichte beendet.
- 8 Bester Freund ist ein Schädel, dem alles erzählt wird. Niemandem wird mehr vertraut.
- 9 Tiefes Bohren in der Nase bis zum Bluten.
- 10 Hysterisches Lachen über eigene Witze, die dann detailliert erklärt werden.
- 11 Nihilistischer Überzeugung, jedem davon erzählt und erklärt.
- 12 Unverbesserlicher Käferesser
- 13 Stressreaktion durch ästhetische Darstellung – je schlimmer, desto schicker..
- 14 Pyromanie.
- 15 Konstantes Verlieren wichtiger Gegenstände und Vergessen entscheidender Fakten.
- 16 Unsicherer Stänkerer, redet über diejenigen, die den Raum verlassen.
- 17 Stottern beim Lügen.
- 18 Irres Gekicher zu den ungeeignetsten Zeiten.
- 19 Pfeifen beim Verstecken, leugnet es danach. Pfeife bei 5, 7, 9, 11 oder 13 auf einem W20.
- 20 Schmuckherstellung aus den Zähnen der Toten, möglicherweise als schlechte Angewohnheit betrachtet.

W20 BEUNRUHIGENDE ERZÄHLUNGEN

- 1 Ein jüngst begangener Mord an einem nahen Verwandten belastet dein Gewissen. Auf dir lastet ein Kopfgeld.
- 2 Nach einem traumatischen Erlebnis, das du vergessen hast, verfolgt dich ein Schwarm Krähen. Ihr gelegentliches Krächzen bringt Bilder des Erlebten zurück.
- 3 Du wurdest fälschlicherweise der Anführerschaft einer gefährlichen Bande beschuldigt. Nun bist du auf der Flucht, da Kopfgeldjäger dich jagt.
- 4 Durch ein zwielichtiges Geschäft gerietst du in hohe Schulden. Ein undurchsichtiges Schuldensystem zwingt dich, für immer gefährlichere Aufträge anzunehmen.
- 5 Eine seltsame Puppe, die dir als Kind geschenkt wurde, wirst du nicht mehr los. Sie taucht immer wieder in deinem Gepäck auf.
- 6 Du wirst manchmal von einem Schatten verfolgt, der bei Sonnenlicht verschwindet. Sein Ursprung ist unbekannt, doch er kündigt unaussprechliche Gefahren an.
- 7 Du hast vor langer Zeit ein geheimes Ritual unwissentlich gestört. Nun jagt dich eine Gruppe Kultisten.
- 8 Du hast einen verhassten Doppelgänger, der im Untergrund agiert. Die unerklärlichen Taten deines Schattenzwillings bringen dich in Schwierigkeiten.
- 9 Eine mysteriöse Tätowierung auf deiner Haut offenbart sich nur im Sternenlicht. Ihre Symbolik scheint mit einem Ur-Gott in Verbindung zu stehen.
- 10 Nach dem Überleben eines Schiffsunglücks in der Nähe der Küste des Sonnenuntergangs hast du einen seltsamen Kompass gefunden. Die Nadel zeigt immer in eine bestimmte Richtung. Als verarmter Landarbeiter hast du deinen Lebensunterhalt auf unkonventionelle Weise bestritten. Dein Ruf als Schmuggler hat jedoch nicht nur Freunde angezogen.
- 11 Du hast in einem zwielichtigen Laboratorium experimentiert und wirst von den Schatten deiner eigenen Kreationen heimgesucht. Ihr Streben nach Freiheit bedroht deine Existenz.
- 12 Du bist ein Überlebender einer Seuche, die dein Dorf dezimiert hat. Dein immunisiertes Blut macht dich zu einem begehrten Ziel für Forscher und Zauberer.
- 13 Du bist ein ehemaliger Leibeigener, der von seinem tyrannischen Herrn gefoltert wurde. Dein Wissen über die dunklen Mächtschaften des Adels macht dich zur Zielscheibe.
- 14 Du bist ein ehemaliger Spion, der für eine mysteriöse Organisation gearbeitet hat. Die Verfolgung durch alte Feinde und die Enthüllung dunkler Geheimnisse prägen deine Reise.
- 15 Ein mysteriöses Gemälde, das du in einem Gewölbe gefunden hast, zeigt dein eigenes Ableben in detaillierten Szenen.
- 16 Ein mysteriöser Fremder hat dir eine uralte Münze überreicht. Die Münze verbindet dich mit einer geheimnisvollen Bruderschaft, die in den Schatten agiert.
- 17 Als Überlebender eines Höhleneinsturzes wurdest du von einer uralten Kreatur verschont. Manchmal sucht sie dich auf und verlangt einen Gefallen.
- 18 "Verbrenne oder werde verbrannt" ist das Schicksal, das du akzeptierst.
- 19 Der Geist eines antiken Kriegers wurde in deinem Körper versiegelt, und er spricht zu dir in entscheidenden Momenten des Kampfes,

EIGENARTEN



W20 FURCHTBARE EIGENSCHAFTEN

1	Anfällig für Drogenkonsum
2	Egozentrisch
3	Endlos genervt
4	Faul
5	Feige
6	Grausam
7	Laute Stimme
8	Minderwertigkeitskomplex
9	Misstrauisch
10	Nihilistisch
11	Probleme mit Autorität
12	Rachsüchtig
13	Rücksichtslos
14	Schlau
15	Täuschend
16	Überheblich
17	Verbittert
18	Verwirrt
19	Verschwenderisch
20	Besorgt

W20 GESCHUNDENER KÖRPER

1	Aufmerksamer, manischer Blick
2	Bedeckt mit blasphemischen Tätowierungen
3	Entstelltes Gesicht. Trägt eine Maske
4	Hat drei Zehen verloren, hinkt.
5	Verhungert, mager und blass
6	Eine Hand durch einen Haken ersetzt (W6 Schaden).
7	Verfaulte Zähne
8	Gespentisch schön, unheimlich sauber
9	Hände mit Geschwüren bedeckt
10	Grauer Star breitet sich langsam in beiden Augen aus
11	Langes, verheddertes Haar, mindestens eine Laus lebt dort
12	Zerquetschte Ohren
13	Zittern und Stottern aufgrund von Nervenschäden
14	Korpulent, gierig, sabbernd
15	Eine Hand ohne Daumen und Zeigefinger, greift wie eine Hummerklaue
16	Rote, geschwollene alkoholranke Nase
17	Manischer Blick
18	Chronischer Fußpilz. Stinkt
19	Zerschnittenes Auge, bedeckt mit einem Verband
20	Nägel rissig und schwarz, könnten bald abfallen

DIENSTE I

Rüstung reparieren*

Rang 1 auf 2

25S

Rang 2 auf 3

40S

*Rüstungen können durch Reparatur nicht auf einen höheren Rang als ihren Ursprungsrang gebracht werden.

GEGENSTAND	KOSTEN	NOTIZ
Rucksack	6S	Fasst 7 normalegroße Gegenstände
Bärenfalle	20S	Präsenz SG 14 zur Entdeckung, W8 Schaden
Decke	4S	
Krähenfüße	7S	W4 Schaden + Infektion bei 1 in 6
Kreide	1S	
Kautabak	1S	
Stemmeisen	8S	
Silbernes, religiöses Symbol	60S	
Hölzernes, religiöses Symbol	8S	
Trocknnahrung	1S	1 Tag
Außergewöhnliches Parfum	25S	W10
Feuerstein + Stahl	4S	
Kletterhaken	12S	
Hammer	8S	
Schwere Kette	10S	8 Meter
Eisennägel	10S	10 Nägel
Leiter	7S	
Laternenöl	5S	Präsenz + 6 Stunden
Schmalz	5S	Kann als 5 Mahlzeiten fungieren
Großer Eisenhaken	9S	
Dietriche	5S	
Magnesiumstreifen	4S	
Handschellen	10S	
Matratze	3S	
Fleischerbeil	15S	
Medizinische Ausrüstung	15S	Stillt Blutung/Infektion and +W6 TP. Präsenz + 4 Anwendungen
Metallfeile	10S	
Spiegel	15S	
Maulkorb	6S	
Schlinge	5S	



AUSSTATTUNG

GEGENSTAND	KOSTEN	NOTIZ
Öllampe	10S	Fasst 7 normalegroße Gegenstände
Schwarzes Gift	20S	Zähigkeits-Probe SG 14 oder W6 Schaden + blind für eine Stunde. 3 Dosen
Rotes Gift	20S	Zähigkeits-Probe SG 12 oder W10 Schaden. 3 Dosen
Konservierte Leiche	66+ W6S	
Seil	4S	15 Meter
Wagen	25S	
Zelt	12S	
Werkzeugkasten	20S	10 Nägel, Hammer, kleine Säge, Zangen
Fackel	2S	
Sack	3S	Fasst 10 normalgroße Gegenstände
Salz	4S	
Schere	9S	
Schriftrolle	50S	
Scharfe Nadel	3S	
Wasserschlauch	4S	4 Tage Wasser

TIERE	KOSTEN	NOTIZ
Canius (trainiert)	25S	Eine an einen großen Wolf gemahnende Kreatur
Litopterna (Reittier)	60S	Eine Mischung aus einem Pferd und einem Kamel. Charakteristisch ist der kleine Rüssel, eine Verlängerung der Schnauze
Oxyena (trainiert)	15S	Erinnert an eine Mischung aus Katze und Marder
Arsinoitherium (Arbeitstier)	45S	Massiger Körper und säulenartige Beine mit zwei gewaltigen Hörnern auf dem Schädel. Wird oft vor Karren und Wagen gespannt

DIENTSTE II

Nacht in einer Taverne	3S
Alkoholisches Getränk	1S
Vernünftiges Mahl	2S
Bestechung, Wache	20 - 40S
Bestechung, Schreiber	30 - 60S
Bestechung, Pöpel	5 - 15S

WAFFEN

W8	Schlachtbeil	35S
W6	Bogen	25S
W6	Keule	10S
W8	Armbrust	40S
W8	Morgenstern	35S
W4	Knochen	wertlos
W6	Handaxt	15S
W4	Messer	10S
W6	Streitkolben	25S
W4	Kurzbogen	13S
W4	Kurzschwert	20S
W4	Schleuder	8S
W4	Kampfstab	5S
W6	Schwert	30S
W6	Kriegshammer	30S
W2	Peitsche	5S
W10	Zweihänder	60S
	20 Pfeile	10S
	10 Bolzen	10S

REGELN

SCHWIERIGKEITSGRAD (SG)

6	So einfach, die Götter lachen bei einem Fehlschlag
8	Routine, aber immer noch eine Wahrscheinlichkeit des Fehlschlags
10	Relativ einfach, aber nicht so einfach, dass nicht gewürfelt werden müsste
12	Normal
14	Schwer
16	Sehr schwer
18	Eigentlich unmöglich

GEBROCHEN (W4)

1	Du bist W4 Runden bewusstlos und erwachst danach mit W4 TP. Würfel einen W6: 1-5 = Gebrochene oder abgetrenntes Glied. 6 = Verlust eines Auges.
2	Kann für W4 Runden nicht agieren, wird dann mit W4 TP wieder aktiv. Schwere Blutung: Tot in W2 Stunden, wenn die Blutung nicht gestillt wird. In der ersten Stunden sind alle Problem SG 16. SG 18 in der letzten Stunde
3	
4	Tot.

Proben

Proben werden immer gegen einen Schwierigkeitsgrad (SG) durchgeführt. Würfel einen W20 +/- deinem Attributswert. Ist das Ergebnis gleich oder größer als der SG, bist du erfolgreich. Kreaturen und Nichtspielercharaktere (NSC) besitzen keine Attribute. Sie würfeln einfach gegen einen SG.

Traglast

Du kannst Stärke + 8 normal große Gegenstände ohne Probleme tragen (etwa Brechstange, Fackeln, Schriftrollen, aber keine Truhe, Leiter oder Körper). Trägst du mehr, erhöht sich der SG aller Stärke- und Beweglichkeits-Proben um 2. Du kannst niemals mehr als das Doppelte an Stärke + 8 an Gegenständen tragen.

Trefferpunkte (TP)

Die Höhe deiner anfänglichen Trefferpunkte wird durch deinen Hintergrund bestimmt. Wenn deine TP exakt auf 0 fallen, bist du **gebrochen**. Wenn sie in den negativen Bereich rutschen, bist du **tot**.

RAST

⌘	Komm zu Atem, trinke etwas. Stelle W4 TP wieder her.
⌘	8 Stunden Schlaf regenerieren W6 TP
⌘	Ohne Nahrung regenerieren sich bei einer Rast keine TP. Nach zwei Tagen ohne Nahrung, verliert der SC W4 TP pro Tag
⌘	Ein kranker SC regeneriert keine TP bei einer Rast. Er verliert W6 TP täglich

Gewalt

Wenn es zum Äußersten kommt und die Waffen sprechen, macht jeder SC eine Beweglichkeits-Probe gegen SG 12, um vor den Gegnern zu handeln.

Spieler würfeln sowohl für ihre Angriffe, als auch für ihre Verteidigung. Kreaturen und NSC würfeln niemals im Kampf. Wenn der Verteidigungswurf des SC misslingt, trifft der Gegner und verletzt den SC.

Eine Kampfrunde ist lange genug, dass jeder Kampfteilnehmer einen Angriff durchführen kann und einen normalgroßen Raum durchqueren könnte. 10 Kampfrunden entsprechen etwa einer Minute.

NAHKAMPF

Stärke-Probe gegen SG 12

FERNKAMPF

Präsenz-Probe gegen SG 12

VERTEIDIGUNG

Beweglichkeits-Probe gegen SG 12

Sich verbessern

Es liegt alleine in der Hand der Spielleitung zu entscheiden, was sich ein SC verbessert. Das kann nach dem Abschluss eines Szenarios sein, indem ein mächtiger Feind besiegt wird, oder ein gewaltiger Schatz gehoben wurde.

In dem Fall geschieht folgendes:

MEHR TP

Würfel mit 6W10. Ist das Ergebnis höher, als deine momentanen TP, erhöhen sich diese dauerhaft um W6

ZURÜCKGELASSEN IM DRECK FINDEST DU (W6)

1-3 nichts

4-5 3W10 Silber

6 Eine Schriftrolle mit einem zufälligen, neuen Beschwörungszauber

ATTRIBUTE ÄNDERN SICH

Würfel einen W6 gegen jedes Attribut. Ist das Ergebnis gleich oder höher, als der Attributswert, erhöhe es um 1, jedoch maximal auf +6. Ergebnisse niedriger als der Attributswert senken es um 1.

Attributswerte zwischen -3 und 1 werden immer um 1 erhöht, außer der W6 zeigt eine 1. Das Attribut wird dann um 1 reduziert, jedoch niemals unter -3.

KRITISCH (NATÜRLICHE 20 AUF W20)

Angriff

Doppelter Schaden, Rüstung/Schutz wird um einen Grad reduziert

Verteidigung

SC erhält einen freien Angriff

PATZER (NATÜRLICHE 1 AUF W20)

Angriff

Die Waffe bricht oder ist verloren

Verteidigung

SC erleidet doppelten Schaden und seine Rüstung wird um einen Grad reduziert. Wenn die Rüstung beschädigt wird, ändern sich die Mali auf Stärke und Beweglichkeit nicht.
Rüstung, die unter Grad 1 reduziert wird, ist zerstört und kann nicht repariert werden.

BEIM TREFFEN VON KREATUREN, DEREN REAKTION UNSICHER IST (2W6)

2-3

Angriff!

4-6

Erzürnt

7-8

Unsicher

9-10

Beinahe freundlich

11-12

Hilfreich

DIE MEISTEN FEINDE WERDEN NICHT BIS ZUM TODE KÄMPFEN. WÜRFE AUF MORAL, WENN...

...der Anführer getötet wird

...die Hälfte der Gruppe tot ist

...ein einzelner Gegner nur noch 1/3 seiner TP hat

Wenn du mit 2W6 höher, als den Moralwert der Kreatur würfelst, ist sie demoralisiert. Sie wird (1-3 auf W6) fliehen, oder (4-6 auf W6) aufgeben.

Verbotenes Wissen

Jeder SC hat das Potential, Zaubersprüche zu wirken, sofern er die Geheimnisse eines solchen kennt. Kaum eine Reise beginnt bereits mit dem Wissen und nur wenigen Hintergründen wird selbiges in die Wiege gelegt. Die Zaubersprüche existieren in dieser Welt, versteckt und wartend darauf, entdeckt und ergründet zu werden, bevor ihre Macht in den Händen eines Wissenden erblüht. Doch die Kunst des Zauberns ist kein leichtes Unterfangen, und jeder Zauber erhebt seinen Tribut.

Beschwörung der Brut der Ur-Götter

Das Herzstück der Zauberkunst liegt in den Ritualen zur Herbeirufung und Bindung furchterregender Wesenheiten, den Dienern der Ur-Götter. Jedes Herbeirufungsritual erfordert einen bestimmten Zeitaufwand sowie spezielle Komponenten.

Anstatt eine Litanei unterschiedlicher Rituale und ihrer Durchführung zu präsentieren, hier eine Anleitung, wie die Spielleitung eigene Rituale gestalten kann – sei es durch gezielte Auswahl oder durch Zufall.

Jedes Ritual ist auf eine bestimmte Wesenheit zugeschnitten und kann, wie bereits erwähnt, nur im Verlauf des Spiels entdeckt oder von einem NSC gelehrt werden.

Zuallererst sollte die Spielleitung überlegen, welchen Namen die Wesenheit trägt, wie sie aussieht, wie mächtig sie ist und welche Fähigkeiten sie besitzt.

DIE KREATUR SELBST: Der Name der Kreatur kann absurd wirken, etwa wie Shob-Maphag, oder beschreibend und abschreckend, etwa der Dunkle Jäger unter dem Berg. Man kann mit der Namensgebung auch warten, bis alle Eigenschaften der Wesenheit bestimmt wurden.

Ritualdauer: Die Herbeirufung dauert 4W4 Stunden.

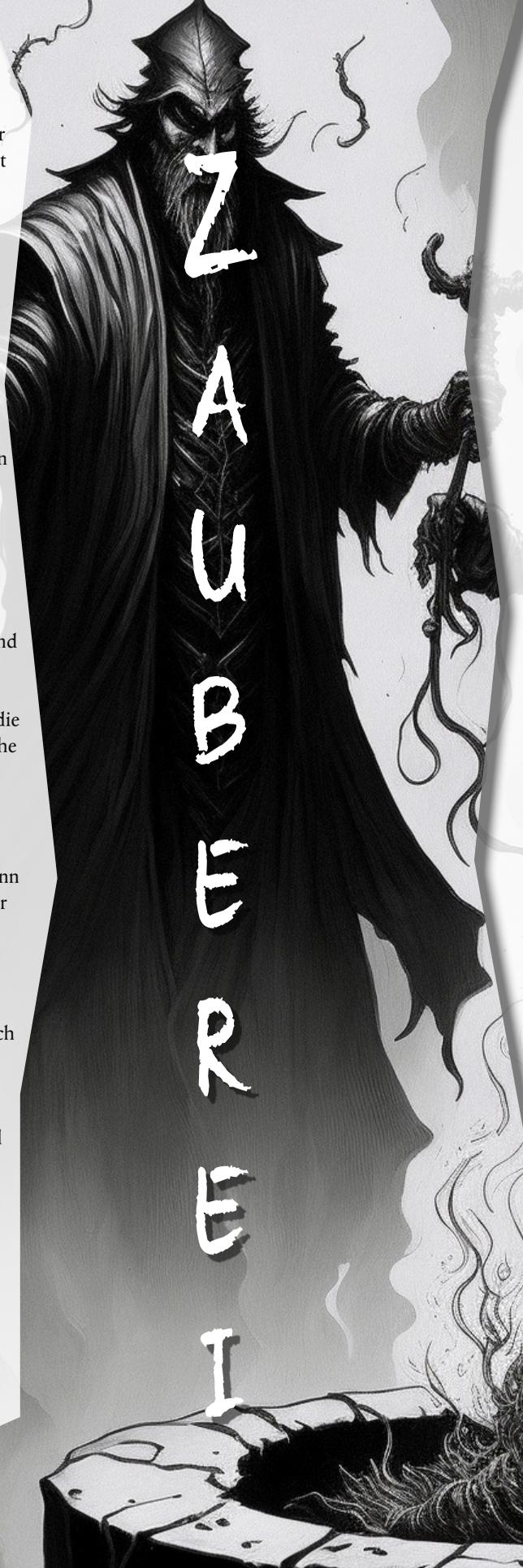
Anzahl der Komponenten: Jedes Ritual benötigt W4 zufällige Komponenten.

Art der Komponenten: Die Art der Komponenten wird durch einen Würfelwurf oder durch die Wahl der Spielleitung bestimmt.

Besondere Umstände: Neben den Komponenten und der aufgewendeten Zeit für das Ritual spielen auch Umstände und Gegebenheiten eine Rolle, wie etwa der Zeitpunkt oder die Örtlichkeit.

Das Opfer, das gebracht werden muss: Die Herbeirufung einer Brut der Ur-Götter hat ihren Preis. Der SC verliert W4 Lebensjahre.

Unterwerfung: Sobald die Kreatur erscheint, muss sie unterworfen werden. Hierfür ist eine Präsenz-Probe SG 12 nötig. Bei Misserfolg greift die Kreatur an (1-3 auf W6) oder verschwindet wieder (4-6 auf W6). Diese Probe muss alle W4 Tage wiederholt werden. Es gibt keine Möglichkeit, die beschworene Wesenheit wieder zurückzuschicken.



W100 ART DER KOMPONENTEN

1-7	1L Wasser von einem speziellen Ort
8-15	Pflanze von einem speziellen Ort
16-23	Opferdolch aus (W4) 1 Stein, 2 Obsidian, 3 Knochen, 4 außerirdisches Material
24-31	Opferdolch aus obigem Material, doch von einem speziellen Ort
32-39	Gefäß aus (W6) 1 Granit, 2 Silber, 3 Knochen, 4 Haut, 5 Gold, 6 außerirdisches Material
40-47	Gefäß aus obigem Material, doch von einem speziellen Ort
48-55	Blut eines Säugetiers (zufällig)
56-63	Organ (zufällig) eines Säugetiers (zufällig)
70-77	Knochen (zufällig) eines Säugetiers (zufällig)
78-85	Sand oder Erde von einem speziellen Ort
86-93	1W4 Dosen eines Giftes (W4) 1-2 schwarzes Gift, 3-4 rotes Gift
94-95	Gebrauchsgegenstand des Schöpfervolkes von einem speziellen Ort
96-97	Obszöner Gegenstand des Schöpfervolkes von einem speziellen Ort
98-100	Komponente (nochmal würfeln) muss an einem speziellen Ort präpariert werden

W100 BESONDERE UMSTÄNDE

1-30	Keine
31-35	Wolkenloser Himmel
36-40	Bewölkter Himmel
41-45	Genaue Tageszeit
46-48	Durchführung in einem Waldgebiet
49-51	Durchführung in einem Ödland
52-55	Durchführung in einem Gebirge
56-57	Durchführung an den Ufern eines Flusses
58-59	Anwender muss bis zur Hüfte im Wasser stehen
60-65	Völlige Finsternis
66-70	Nicht in freier Natur
71-75	Durchführung unter der Erde
76	Durchführung auf dem Wasser (etwa in einem Boot)
77-81	Regen
82-84	Windstille
85-86	Sturm
87	Genaues Datum
88	Muss mit W6 Helfern durchgeführt werden
89-90	Spezielle Jahreszeit (W4) 1 Sommer, 2 Herbst, 3 Winter, 4 Frühling
91-95	Durchführung an einem speziellen Ort
96-98	Zwei besondere Umstände müssen zutreffen (nochmal würfeln)
99	Drei besondere Umstände müssen zutreffen (nochmal würfeln)
100	Durchführung bei einer Sternkonstellation, die alle W10 Jahre eintritt

W4 WÜRFLE JEWEILS DIE TP UND DIE MORAL DER KREATUR SEPARAT

1	W6+6 / Moral W8
2	W10+10 / Moral W10
3	W12+12 / Moral -
4	W20+20 / Moral -

W4 SCHUTZ

1	Keiner/Haut/Federn
2	-W2/Fell/Dicke Haut
3	-W4/Schuppen
4	-W6/Chitin

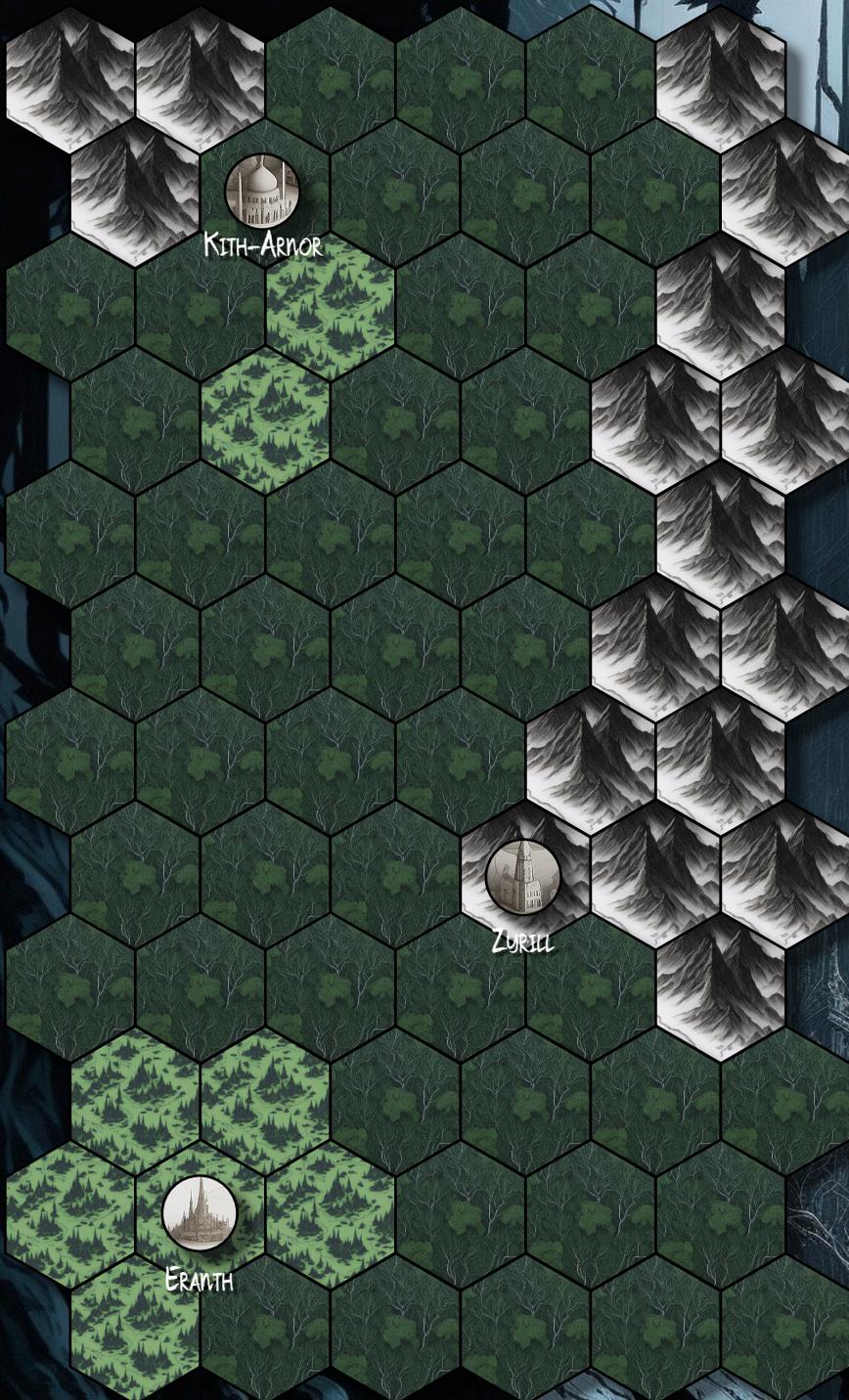
W4 FORTBEWEGUNG

1	An Land
2	An Land und in der Luft
3	An Land und im Wasser
4	An Land, im Wasser und in der Luft

W10 BESITZT W4 BESONDERHEITEN

1	Verursacht W6 Schaden (sonst W4)
2	Immun gegen Gift, verursacht Lähmung (Zähigkeits-Probe SG 12)
3	Immun gegen Gift, verursacht Krankheit (Zähigkeits-Probe SG 12)
4	Verursacht 2W6 Schaden (sonst W4)
5	Saugt Blut (Bei einem Treffer Zähigkeits-Probe SG 12 oder W4 zusätzlicher Schaden. Diese TP regeneriert die Kreatur)
6	Flächenangriff (verursacht W6xW6 Schaden in einer Fläche von 2W6m Durchmesser und einer Reichweite von 3W6m)
7	Kann alles in einer Reichweite von W20+10m sehen, hören, riechen.
8	Kann die Gedanken einer intelligenten Kreatur in einer Reichweite von W10m lesen.
9	Kann eine intelligente Kreatur kontrollieren, wenn dieser pro Minute eine Präsenz-Probe SG 12 misslingt.
10	Kann sich und eine Kreatur, die es berührt für 10W10 Minuten unsichtbar machen

VERWOBENE GEFILDE



Ring des Traumes

Mit vorgehaltener Hand spricht man von verschwundenen Menschen in der Stadt Kith-Arnor. Der Träumende Ring wird das Etablissement genannt, welches Zerstreuung und Freude verspricht. Doch viele die dorthin schritten, kehrten nicht wieder. So ist es womöglich den Bekannten, Freunden oder Verwandten der SC ergangen, auf deren Suche diese nun sind.

Kith-Arnor

Eine vergessene Stadt, tief im Dschungel am Rande der Berge hat stets offene Tore für den verirrtten Wanderer. Die schmalen Gassen, von hohen Türmen mit Zwiebdächern überragt, bergen Geschichten, die nur im Flüsterton erzählt werden. Das Etablissement *Der Träumende Ring* in seinem Zentrum lockt mit Wollust und schimmerndem Versprechen. Der Verkünder, der Hüter des Träumenden Rings, ist in Kenntnis von Kultisten, die eine Schar Fremder in seinem Etablissement mit Rauschmitteln benebelten und entführten. Man raunt, sie seien auf der Suche nach Stahlgrimm. Mehr vermag er nicht zu enthüllen, außer dass die Kultisten großzügiges Silber für sein Schweigen boten.

Kein König oder Königin regiert in Kith-Arnor, sondern eine junge Seherin in der Kathedrale der Sterne. Ihr Name, nur in den leisesten Gerüchten genannt, ist Pharidana, die Träumerin. Unter ihrem Schutz scheint *Der Träumende Ring* zu gedeihen, doch viele behaupten, dass ihre Macht auf den *Augen* beruht, einer Geheimpolizei in ihrem Dienst.

Zyrrill

Zyrrill, das Wissensgewölbe, erhebt sich wie eine alte Krähe auf den schroffen Klippen, gekrönt von Türmen, in denen das Wissen der Jahrhunderte schlummert.

Die Bürger, in Roben gehüllt und mit Griffel und Pergament bewaffnet, sind wie Bienen, die emsig durch die Straßen schwirren, auf der Suche nach Nektar aus Wissen und Erkenntnis. Doch in den verwinkelten Gassen lauern auch *Schatten* – blutrünstige und heroinsüchtige Mörder, welche alles tun für ein wenig Silber.

Um Hinweise auf Stahlgrimm zu finden, müssen die SC die ehrwürdige Bibliothek aufsuchen, wo uralte Schriften von vergangenen Zeiten erzählen. Der Bibliothekar, ein weiser Greis mit einem Auge, das den Lauf der Zeit zu kennen scheint, könnte ihnen helfen. Doch Wissen hat seinen Preis, und die SC müssen ins verlassene Eranth reisen, um das Buch zu bergen, genannt *Das verwehte Versprechen der Himmelschrift*, geschrieben vom geheimnisvollen Autor Astor Alqarin. Dieses Buch, so sagt man, berichtet von den Geheimnissen von Stahlgrimm und enthält verborgene Weisheit, die das Ziel der SC beleuchten könnte.

AUGE

TP 13

Moral 9

Leichtes Leder -W2

Krummschwert W6

Sie sind stets verborgen, schwer zu entdecken und tragen all ihre Erkenntnisse an die Ohren der Träumerin. Wenn sie angreifen, ist es, als kämen sie aus dem Nichts (SG 14 um sie zu entdecken).

SCHATTEN

TP 7

Moral 8

Keine Rüstung

Vergiftetes Messer W4 + speziell

Der Bodensatz Zyrrills, geplagt von der Sucht nach Heroin. Huschen durch die Gassen Zyrrills auf der Suche nach Opfern. 25% Wahrscheinlichkeit, dass Verletzungen durch die schmutzige und mit Drogen befleckte Waffe eine Infektion hervorruft.

DER VERKÜNDER

TP 15

Moral 10

Keine Rüstung

Zweihänder W10 + speziell

Der Herr des Träumenden Ringes und Verkünder und Bewahrer unvorstellbarer Zerstreuung. Das Gift seines Zweihänders kann ein Opfer für W10 Minuten lähmen (Zähigkeits-Probe SG 12 um dem zu widerstehen). Ruft bei Bedarf W4 Eunuchen herbei

EUNUCH

TP 10

Moral -

Keine Rüstung

Zweihändiges Krummschwert W10

Sie sind die Wächter des Träumenden Ringes und treuen Diener des Verküunders

FÄULNISSPINNE

TP 14

Moral 9

Chitinpanzer -W2

Mandibeln W4 + Purpurfäule

Ein finstres Ungebeuer von 1,5 Metern Länge mit grauem, schmierigem Leib, webt keine Netze, sondern huscht geschwind über Boden, Decken und Wände. Im verborgenen Lauf lauert sie in Spalten und dunklen Ecken, um dann überraschend auf ihre Beute zu springen. Ein Biss dieser Spinne führt nicht nur zur Lähmung, sondern überträgt auch die Purpurfäule (Zähigkeitsprobe SG 14)

KULTIST

TP 9

Moral -

Keine Rüstung

Armbrust W8 + Streitkolben W6

Geschunden und von Wahnsinn ergriffen, streben diese Verlorenen nach der Rückkehr des Schöpfervolkes. Verzweifelt suchen sie nach Möglichkeiten, Stahlgrimm zu finden oder durch finstere Rituale zu beschwören. In ihrem Wahn kennen sie keine Grenzen und sind bereit, alles zu opfern, um ihre dunklen Ziele zu erreichen.

SCHLEICHENDER FRESSER

TP 35

Moral -

Dicke Haut -W4

Tentakeln W6 + Verschlingen

Der Schleichende Fresser, eine finstere Entität von gierigem Hunger, manifestiert sich als sich windender Albtraum. Sein Formwandel gleicht dem Verlauf des Wahnsinns, unausdenkbar und schrecklich. Ein gurgelndes Lied hallt in seinem ständig veränderlichen Körper wider, eine Melodie des Verschlingens. Der Fresser droht, alles in seinem Gewölbe zu verschlingen, wie ein wirbelnder Abergund, der sich nach den Seelen der Entfremdeten sehnt. Sollte er ein Opfer treffen, so muss diesem eine Beweglichkeits-Probe SG 12 gelingen, oder es wird ergriffen und verschlungen. Hernach erleidet das Opfer W4 Schaden pro Runde, außer es kann sich mit einer Beweglichkeits-Probe SG 12 aus dem Rachen befreien.

Eranth

Das verlassene Eranth, einst ein blühendes Zentrum der Künste, verlor seinen Glanz durch eine mysteriöse Tragödie. Ein schicksalhafter Abend hüllte die Stadt in Dunkelheit und Stille, als die Sterne über ihr zu erlöschen schienen. Die Menschen von Eranth verschwanden spurlos, und die einst belebten Straßen und Plätze wurden von einer schaurigen Leere erfüllt.

Ein flüsternder Wind durchstreift die verlassenen Gassen von Eranth, während die Sonne kaum durch die düsteren Wolken dringt. *Fäulnissspinnen* jagen zwischen den Ruinen, und das Echo vergangener Leben hallt in den verlassenen Hallen wider.

Im alten Thronsaal der Stadt, wohin die Kultisten die Besucher des Träumenden Ringes verschleppten, sind die Gefangenen in einem Zustand betäubter Willenlosigkeit. Von 2W4 Kultisten bewacht, sind sie Opfer der Kräuter und Elixiere, während die finsternen Bewahrer über sie wachen. Gleichzeitig erkunden die restlichen 2W6 Kultisten die alten Gewölbe unter der verlassenen Kunsthalle. Diese zehn Kammern erstrecken sich spiralförmig in die Tiefen der Erde. In der letzten Kammer ruht *Das verwehte Versprechen der Himmelschrift* auf einem erhabenen Sockel. Doch Vorsicht ist geboten, denn das Entfernen dieses uralten Artefakts öffnet eine Geheimtür, die sich 1W4 Kammern entfernt befindet. Dahinter lauert der *Schleichende Fresser*, bereit, alles und jeden im Gewölbe zu verschlingen.

Die genaue Anleitung, wie Stahlgrimm beschworen werden kann, ist im *Verwehten Versprechen der Himmelschrift* zu finden. Dabei müssen die unter Drogen gesetzten Entführten, welche allesamt das alte Blut tragen, als Opfer dienen, während die Litanai der Alten aufgesagt wird.



DSCHUNDEL

Benötigt 1 Tag zur Durchquerung zu Fuß, oder ½ Tag beritten

W6 ZUFALLSBEGEGNUNG PRO TAG

- 1 1W6 nomadische Khopten. Sie tauschen Artefakte
- 2 Eine Höhle mit 2W4 Kammern unter einem gewaltigen Baum. Dort gibt es Schätze und 1W6 Rankenzombies
- 3 Dorf mit 150 Bunthu. Sind zu 25% Kannibalen
- 4 W4 Oxyaena auf der Jagd
- 5 Blutgrube der Erda
- 6 Keine Begegnung



GEBIRGE

Benötigt 2 Tage zur Durchqurung zu Fuß und beritten

W6 ZUFALLSBEGEGNUNG PRO TAG

- 1 2W4 räuberische Khopten. Sie greifen an
- 2 Verlassenes Dorf. Zu 50% 1W4 Fäulsnisspinnen
- 3 2 Gastornis auf der Jagd
- 4 Blutgrube der Erda
- 5 Unwetter. Unmöglich weiter zu reisen (1 Tag Verzögerung)
- 6 Keine Begegnung



SÜMPFE

Benötigt 2 Tage zur Durchqurung zu Fuß, oder 1 Tag beritten

W6 ZUFALLSBEGEGNUNG PRO TAG

- 1 Pestfliegen. Jeder Zähigkeits-Probe SG 10 oder krank
- 2 Dorf mit 200 Bunthu. Sind zu 50% Kannibalen
- 3 W6 Smilodon auf der Jagd
- 4 Blutgrube der Erda
- 5 Ruinen eine Stadt mit Artefakten und Schätzen und 2W10 Kultisten, welche die Ruinen durchsuchen
- 6 Keine Begegnung

RANKENZOMBIE

TP 7

Moral -

Ranken -W2

Klauen/Biss W2 + speziell

Kriechender, untoter Alptraum, verwachsen von Schlingpflanzen und verdorbener Natur. Jeder der gebissen wird macht eine Probe auf Zähigkeit SG 8 oder stirbt innerhalb von 2 Tagen, ehe er sich als Zombie erhebt.

KHOPTEN

TP 8

Moral 8

Keine Rüstung

Messer W4

Handel treibende Nomaden mit grünlicher Haut und schwarzem Haar.

BUNTHU

TP 9

Moral 9

Keine Rüstung

Speer oder Bogen W6

Menschen mit mahagonifarbener Haut und schwarzem Haar. Gelegentlich kannibalisch veranlagt.

OXYAENA/SMILODON/GASTORNIS

TP 7/8/10

Moral je 7

Fell/Federn -W2

Krallen oder Biss W6

Oxyaena sind Raubtiere von der Größe eines Wolfes, eine Mischung aus Katze und Marder Smilodon sind gewaltige Großkatzen mit kurzem Stummelschwanz und säbelartigen Zähnen.

Gastornis sind riesige, flugunfähige, fleischfressende Vögel mit einem mächtigen, scharfen Schnabel und kräftigen Laufbeinen

Dies ist eine alternative
Interpretation der MONDLOSEN
LANDE.

In den Verwobenen Gefilden
von Mu-Kadar breiten sich die
Schatten des Schöpfervolkes
aus. Die Charaktere verfolgen
das rätselhafte Verschwinden
ihrer Liebsten und entdecken
dabei düstere Geheimnisse,
uralte Ruinen und heilige
Stätten.

Was für eine Rolle spielt die
geheimnisvolle Stadt
Stahlgrimm in diesem
undurchsichtigen Netz von
Mysterien?

STAHLGRIMM enthält die
kompletten Regeln zum
Spielen, kompatibel mit MÖRK
BORG, jedoch auch ohne
weiteres für sich alleine
stehend.