

# Die Bestie von Kallwingen

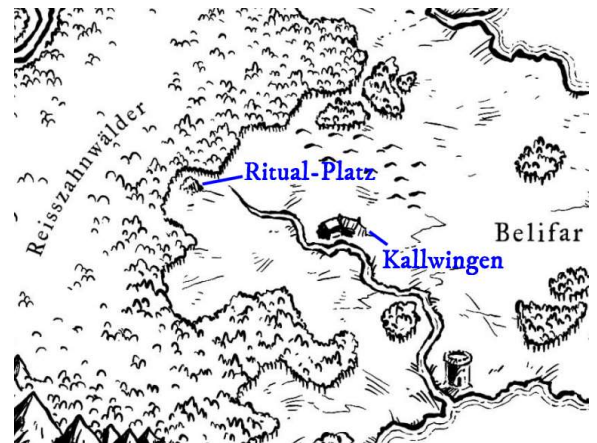
Dieser Abenteuerschauplatz basiert auf frei verfügbaren Karten, welche du dir hier herunter laden kannst:

<http://gallery.burrowowl.net/index.php?q=/post/view/39538>

<https://www.patreon.com/posts/44-1-chemist-28025548>

[https://www.reddit.com/r/battlemaps/comments/9ft7b7/forest\\_ruins](https://www.reddit.com/r/battlemaps/comments/9ft7b7/forest_ruins)

Dieses und andere Szenarien für Spiele mit der Year Zero Engine findest du unter: <http://yearzero.rpg.systems>



## Übersicht:

In Kallwingen geht seit einem Jahr zu jedem Neumond eine Bestie um, die blutigen Tribut einfordert. Bislang hat Niemand das Monster zu Gesicht bekommen, doch seitdem nun „Verbrecher“ am „Tag der Bestie“ geopfert werden, glaubt die Bürgermeisterin die Situation zumindest vorübergehend unter Kontrolle gebracht zu haben.

Vieles in Kallwingen ist nicht so wie es zu sein scheint: Nahezu jeder scheint ein eigenes kleines Geheimnis zu haben. Vielleicht gelingt es außenstehenden Abenteurern, das Geheimnis des Monsters zu lüften, bevor es Kallwingen das nächste Mal heimsucht... und die braven Bürger von Kallwingen dann die Abenteurer selbst dem Monster zum Fraß vorwerfen...

Da in Kallwingen eine Menge Halblinge Dreck am Stecken haben, gibt es für die Abenteurer viele Spuren, denen sie folgen können. Nicht alle Hinweise, aber viele davon werden sie über kurz oder lang zu Überlebenden des „Kult der Jägerin“ führen. Und zu einem Buch, das die verstorbene Anführerin des Kultes nutzte, um den Dämon zu erwecken. Am Ende sollten die Abenteurer im Besitz des Buches von Tu'zuul sein, und sich in einer Neumond-Nacht zum Ritualplatz aufmachen, um die Bestie ein für alle Mal zurück in ihre Welt zu schicken...

### 890NV:

Zytera hat einen Pakt mit dem Dämonenfürsten Krasylla geschlossen, doch Merigall überzeugt ihn/sie, dass der Dämon sie hintergehen könne. Daher plant Zytera, sich eine Dämonenfürstin untertan zu machen, um im Zweifel gegen Krasylla bestehen zu können. Zytera und Merigall reisen nach Belifar, um die Dämonenfürstin Tu'zuul durch einen Sphärenriss aus ihrer Welt zu locken und zu unterwerfen, ohne den Nexus im Schattentorpass erneut zu öffnen. Doch der Plan schlägt fehl. Zytera opfert viele Wolfsmenschen unter dem Vorwand, ihre Göttin – die „Jägerin“ – zu besänftigen. Der Riss somit kann wieder versiegelt werden.

### Vor 1 Jahr:

Die Bardin Mira gründet den „Kult der Jägerin“ und öffnet erneut ein Sphärentor. Viele Kultisten sterben. Der Gerber Elro nimmt das Beschwörungsbuch an sich und lockt damit ein Dämonen-Wesen nach Kallwingen, das an jedem Neumond für eine Nacht durch einen Sphärenspalt dringt.

### Jetzt:

Die Bestie hat inzwischen viele Opfer gefordert. Mutige Abenteurer kommen nach Kallwingen, um sich der Saxch anzunehmen und eine hohe Belohnung zu kassieren.

## Hintergrund: Der Kult der Jägerin

In Kallwingen wurde vor einem Jahr der „Kult der Jägerin“ gegründet: Eine Zusammenkunft Halblingen, die neidisch waren auf den großen Reichtum der Händler und Großgrundbesitzer im Ort, wie den Alchimisten Meander Kiesenbart oder die Tee-Plantagenbesitzer Diesmut.

Eine reisende Halbing-Bardin namens Mira, die in der Schenke „Tropfentrost“ aufspielte, gesellte sich zu den einfachen Leuten und erzählte den Bauern von einer Legende, die sie gehört habe: Unweit von Kallwingen soll der Schrein einer längst vergessenen Göttin liegen, welche über große Macht verfüge. Die Wolfsmenschen verehren sie als die „Jägerin“, doch der Ort ist verlassen und die Göttin hat sich vor Wut von ihrem Volk abgewandt. Dem Volk der Halblinge ist sie mit Sicherheit gewogen, wenn der Ritualplatz in neuem Glanz erstrahlen und die alten Riten wieder aufleben würden.

Die Bardin Mira war zu überzeugend und ihre wunderschönen gelben Augen so faszinierend, dass alle zustimmten, den Schrein zu finden. Die Aufzeichnungen der Bardin logen nicht, und bereits nach wenigen Tagen der Suche fanden sie den Ritualplatz am Rande der Reißzahnwälder. Die Halblinge trafen sich nun häufig in der Nacht, um der neuen Göttin zu huldigen, und zuerst schien es tatsächlich so, als würde sich das Glück häufen: Nach jedem Besuch des Kultplatzes fand ein jeder Kultist am nächsten Morgen 3 Silbermünzen vor: Mal unter dem Kopfkissen, mal im Stiefel, vor der Tür oder in der Teetasse. Niemand machte sich Gedanken und schon bald hatte der Kult starken Zulauf: Ein Dutzend Halblinge trafen sich bald einmal wöchentlich in der Nacht und Jeder wurde für seinen Dienst an der Göttin belohnt. Die Bardin Mira wurde inzwischen von allen als Hohepriesterin anerkannt: Bei jeder Zeremonie las sie die gleichen seltsamen Wörter in einer unbekannt Sprache von dem alten Pergament ab, das von der Macht der Jägerin künden sollte. Und je größer der Kult wurde, desto mehr konnte jeder in der Runde die Macht dieses Ortes erspüren, die von Nacht zu Nacht stärker wurde.

Bis zu jener Neumond-Nacht, in welcher der Ritualplatz vollkommen finster da lag und nur von den Fackeln der Kultisten erhellt wurde. Erneut sprach Mira die Worte, die mittlerweile alle Gläubigen mitsprechen konnten, auch wenn sie nicht wussten, was sie bedeuteten. Mira stand in der Mitte des Platzes, als mit einem Mal die Fackeln durch einen Windstoß erloschen. Danach waren nur noch Schreie zu hören: Rufe voller Panik und Entsetzen, aber auch der entsetzlichen Schmerzen. Jeder versuchte sich in Sicherheit zu bringen, doch viele der Kultisten kamen in dieser Nacht um: Diejenigen, die sich zurück ins Dorf retten konnten und sich am Tag darauf nochmal zurück an den Ort des Grauens wagten, fanden überall Blut und vereinzelte Körperteile wie eine Hand oder einen Fuß vor.

Seit diesem Ereignis kehrt an jedem Neumond ein Wesen nach Kallwingen zurück um zu töten. Niemand hat die Bestie bislang zu Gesicht bekommen: Es scheint, als ob alle Lichter erlöschen wenn sich nähert. Auch wenn bereits viele Einwohner gestorben sind und der Fluch der Bestie in Kallwingen allgegenwärtig ist, so versuchen die Bewohner dennoch das Offensichtliche so gut wie möglich zu ignorieren: Niemand hat jemals offen nach dem Grund gefragt, woher die Bestie auf einmal gekommen ist und wieso in der ersten Nacht ihres Erscheinens so viele Bewohner von Kallwingen außerhalb des Dorfes zu Tode gekommen sind.

Nachdem die Bestie bereits ein halbes Jahr im Ort wütete und schon mehrere Wachen von der Bestie zerfleischt wurden, verfügte die Bürgermeisterin, dass Verbrechen von nun an mit der „Opferung der Bestie“ bestraft werden: In jedem Neumond werden mindestens zwei Verbrecher auf dem Marktplatz an der Bühne in Ketten gelegt. Dort werde sie dann des Nachts von der Bestie geholt... Zumindest kommt seitdem kein „Unschuldiger“ mehr ums Leben.

Kallwingen wird seitdem stark gemieden – Niemand möchte als „Verbrecher“ auf der Bühne enden (wofür Fremde häufig herhalten mussten). Und somit hat die Bürgermeisterin inzwischen ihre liebe Mühe, für jeden Neumond genügend Opfer für die Bestie bereit zu stellen. Das Opfern von Vieh hat leider nicht den gewünschten Effekt erzielt und lediglich zum Tod der gesamten Bauernfamilie geführt, welche die Kuh vor ihrem Haus angebunden hatte...

### ***Überlebende des Kults:***

- Marmine, Wirtin der Schenke „Tropfentrost“ (die nur aus Neugier mitmachte)
- Kira, die Wache der Burg Kallwingen (inzwischen Hauptfrau der Wache)
- Elro, der Gerber
- Lundia, Arbeiterin auf der Tee-Plantage der Familie Diesmut

### ***Beim Ritual gestorben sind:***

- Bardin Mira (Kult-Anführerin)
- Rim (Sohn von Elro dem Gerber)
- Süßigkeitenbäcker Fredo Brembar
- Toffel Preiniger (Knecht der Diesmuts)
- Liesel Kallwinger (Inhaberin der Kräuterstube)
- Nero, Arbeiter auf der Tee-Plantage der Familie Diesmut und Partner von Lundia
- Müllerin Traudel Gamwich (wurde in der Nähe des Ritualplatzes zerfetzt aufgefunden)
- Müllersohn Kasparbald Gamwich (Bruder von Theobald)
- Müllersohn Theobald Gamwich (war in die Bardin Mira unsterblich verliebt und ihre rechte Hand)

### ***Miras Plan:***

Ob es sich bei der Bardin Mira um der/die Dämon\*in Merigall persönlich handelte, oder nur um eines ihrer Kinder, das ihrer Mutter imponieren wollte, liegt in der Entscheidung der SL. Sollte es sich um ein Kind gehandelt haben, so hat Mergiall ihrem Spössling das Dämonen-Buch und einen großen Beutel Silberstücke mit auf den Weg gegeben, um ihre Mutter/Vater stolz zu machen.

In jedem Fall gilt: Merigall strebte danach, einen alten Plan zu verwirklichen, der ihr einst beinahe geglückt war: Neben Krasylla sollte eine weitere Dämonenfürstin in die Verbotene Lande eindringen und somit das Machtgefüge brechen, das Zytera inzwischen zementiert hatte. Für ihren erneuten Versuch entwendete sie das Dämonen-Buch über Tu'zuul, welches Zytera vor langer Zeit angefertigt hatte, um die vielarmige Herrin der dunklen Tiefen zu rufen und in ihren Bann zu zwingen (siehe Handouts und das Ereignis „Das Dämonen-Buch“). Da Merigall wusste, dass Tu'zuul Silber verabscheut, war es ihr Plan, die Gier nach Silber unter dem neu gegründeten Halbling-Kult zu nähren. Dies sollte Tu'zuuls Wut entfachen und sie in diese Welt locken. Doch leider ging wieder etwas schief: Statt Tu'zuul erschien ein anderer Dämon aus ihrem Gefolge, der an diesem alten Portal schlummerte und metzelte den Kult nieder. Darunter war auch Merigalls derzeitiger Körper, bzw. Mergialls Kind. Mergiall kann in einem neuen Körper wieder auferstehen (siehe Kampagnenbuch „Zorn des Raben“).

# Orte

## Das Haus des Alchimisten

Der Alchimist **Meander Kiesenbart** ist in ganz Belifar bekannt: Es heißt, dass es nichts geben würde, was er nicht in Flaschen abzapfen könne. Sein Ruhm hat ihn zu seinem reichen Mann gemacht: Ihm gehört mit Abstand das größte Wohnhaus in Kallwingen und er verfügt über einen Hauswart und eine Magd, die für sein Wohl sorgen. Ingeheim gilt er als der wahre Bürgermeister von Kallwingen.

Derzeit weilt Meander nicht im Ort, da ihn ein lukrativer Auftrag nach Mühlenmund geführt hat. Das Anwesen wird in seiner Abwesenheit von seinen Wachen (der Wolfsmenschenfrau Prinarr, dem Goblin Friemel und dem Ork Atmak) sowie der Haushälterin Linde und dem Hauswart Ommel bewacht. Ommel und Linde nutzen das Schlafzimmer ihres Herren in seiner Abwesenheit gerne für ein paar romantische Stunden, während Friemel Atmak ständig dazu überreden will die Weinfässer zu prüfen. Schließlich könnte der Wein ja in Abwesenheit des Alchimisten schlecht geworden sein...

Es ist aber auch gut möglich, dass Der Alchimist von seiner „Geschäftsreise“ in Mühlenmund bereits wieder zurück gekehrt ist (siehe Ereignis „Die Dämonen, die ich rief“ und die Hinweise im NSC-Kapitel).

## Schenke „Tropfentrost“

Die **Wirtin Marmine** begrüßt jeden Besucher mit einem kleinen Kräuterschnaps, einer Kallwinger Spezialität. Sie redet über das Wetter und gibt sich gut gelaunt, aber schnell wird klar, dass all die Freundlichkeit nur Fassade ist und die Wirtin jede Gelegenheit nutzt, um mit ihren Gästen selbst einen Schnaps zu heben, weil sie irgendetwas sehr betrübt. Die Schenke hat wenige Gäste, seitdem kaum noch jemand den Ort besucht. Zumeist treffen sie hier nur den Gernot, den Barbier (ein Mensch) und Elro, den Gerber an. Beide schätzen Marmines großzügigen Umgang mit dem Kräuterschnaps.

## Kräuterstube

In diesem kleinen Tee-Haus serviert der alte **Halbling Otmur Kallwinger** Tee-Spezialitäten. Und diese Aufgabe nimmt er sehr ernst: Hier wird Tee geradewegs zelebriert. In den bequemen Flecht-Sesseln, die mit vielen kleinen Kissen ausgepolstert sind und den für Halbling-Behausungen geradezu ausladende Deckenhöhe fühlen sich auch Besucher anderer Völker wohl, während Halbling-Gäste in den Sitzgelegenheiten geradezu versinken. Otmur berät jeden Gast ganz individuell, um für jeden die optimale Tee-Kreation zu finden: Egal ob Grünen, Weißen, Schwarzen, Johannisbeer-, Kamille-, Pfefferminz oder sogar Brombeer-Tee: Die Auswahl ist riesig und wird auf Wunsch mit Kandis, Lakritz, braunem oder weißem Zucker, Honig, Rübensirup, Milch und Kräuterschnaps serviert.

Wer Otmur gezielt danach fragt, kann hier auch sehr berauschende Tee-Kreationen erhalten, welche den Genießer in gänzlich neue Traumwelten entführen. Nach Ladenschluss begibt sich der Tee-Experte selbst gerne auf weite Traumreisen. Wer dann an seiner Stube vorbeigeht kann ein verzücktes leises Lachen aus dem Inneren vernehmen, doch manchmal plagen ihn auch Alpträume und man hört in ängstlich schreien...

Otmur hat durch die Bestie seine Frau Liesel verloren und gibt sich selbst dafür die Schuld, dass er sie nicht davon abgebracht hat, zu den ominösen Treffen des Kultes zu gehen. Er weiß, dass seine Frau mitschuldig ist an dem, was in diesem Ort geschieht, aber er weiß nicht genau was sie und die anderen Mitglieder des Kultes getan haben. Sie weiß nur, dass es mit dieser Halblings-Bardin Mira angefangen hat, die vor über einem Jahr nach Kallwingen kam und dann in der Schenke „Tropfentrost“ aufspielte. Liesel war damals häufig in der Schenke, um wie viele andere auch der Bardin zu lauschen. Danach fand sie an, sich nachts aus dem Haus zu schleichen und erst am frühen Morgen wieder zu kommen. Mehr weiß er nicht.

## **Rathaus / Schenke „Ratssaal“**

Das prächtige Rathaus ist nicht nur der Sitz von **Bürgermeisterin Elfrieda Langgans**, es ist auch ein Ort, wo sich die Halblinge treffen um Geschäfte zu machen und zu feiern. Somit wundert es nicht, dass ein Großteil des Rathauses auf den „Ratssaal“ entfällt, einen großen Schankraum, der von Elfriedas Mann **Hesgard** geführt wird. Dennoch ist für jeden Besucher klar, dass hier die Bürgermeisterin des Ortes verweilt: Eine große vergoldete Glocke hängt über der großen Pforte. Immer, wenn sie geschlagen wird ist dies das Zeichen für jeden im Ort, sich am Marktplatz – oder bei schlechtem Wetter im Rathaus – zu versammeln.

Im Keller des Rathauses werden nicht nur Bierfässer aufbewahrt: Hier gibt es auch einen Kerker, in den Verbrecher eingesperrt werden, bis sie am Tag der „Bestie“ gerichtet werden.

Die Bürgermeisterin Elfrieda Langgans sorgt sich bereits jetzt um die nächsten Bürgermeisterwahlen, die im nächsten Jahr am Frühlingserwachen stattfinden. Elfrieda musste in letzter Zeit eine Menge unpopuläre Entscheidungen treffen: Nahezu jedes Vergehen wird inzwischen mit der Opferung an die Bestie bestraft. Auch die Einführung der Wehrpflicht kam nicht gut an. Und da drei derzeitige Wehrpflichtige ihren Dienst in einem Mond abgeleistet haben werden, aber nur ein weiterer Junge das Erwachsenenalter erreicht, drängt Hauptfrau Kira die Bürgermeisterin bereits, das Erwachsenenalter um ein Jahr herab zu stufen oder die Wehrpflicht zu verlängern, um genügend Wehrpflichtige einziehen zu können.

Derzeit ist Elfrieda damit beschäftigt, das anstehende „Frühlingswendenfest“ vorzubereiten. Sie ist ständig im Ort unterwegs, um alle für das Fest einzuspannen: Es soll eine Tombola geben, viele Leckereien und die Kapelle übt auch schon fleißig. Elfrieda stürzt sich vollends in diese Arbeit, um all den Frust und die schlimmen Dinge zu vergessen, die den Ort belasten.

## **Lakritze- und Rübenzucker Leckereien**

Der kleine Süßigkeiten-Laden von **Mutter Brembar** ist nicht nur bei den Kindern des Ortes beliebt: Neben Zuckerstangen, Lakritz in Bonbon-, Stangen- und Hundeform gibt es auch kandierte Früchte, Rübenzucker, Kandis oder Honig zum Süßen von Speisen. Man sieht der Ladeninhaberin und ihrer Tochter an, dass sämtliche Ware stets intensivsten Produkt-Tests unterzogen wird, bevor sie an die Kundschaft verkauft wird. Gesüßtes Gebäck und kandierte Früchte sind besonders beliebt.

Vater Brembar ist im letzten Jahr der Bestie zum Opfer gefallen, seitdem haben Mutter Biene und Tochter Kizi ordentlich an Gewicht zugelegt.

## **Der Marktplatz**

Hier standen früher regelmäßig fahrende Händler, die aus ganz Belifar regelmäßig den Ort aufsuchten. Heute steht besucht kaum noch ein Händler den Ort – und wenn dann stets nur um den Vollmond herum.

Am Rande des Platzes steht eine alte Bühne, auf der früher Marktschreier ihre Ware feilboten oder Barden aufspielten. Heute findet man nur ein paar Eisenketten, die fest im Boden verankert sind. Zu jedem Vollmond werden hier gut sichtbar Verbrecher angekettet, um der „Bestie“ Tribut zu zahlen.

## **Herberge „Wanderlust“**

Der dicke **Herbergsvater Friedbald** kümmert sich mit seiner ebenso runden **Schwester Friedgunde** um die Belange der Gäste. Es stehen sowohl Einzelzimmer als auch ein großer Schlafraum zur Verfügung. Die Herberge verfügt über einen Brunnen und bietet auch ein heißes Bad im Zuber an, wer nicht im örtlichen Fluss baden mag.

Die Abenteurer sind derzeit die einzigen Gäste, wenn sich nicht um Vollmond herum doch ein Händler in den Ort gewagt hat. Abends kehren einige Dörfler ein, um den würzigen Eintopf zu genießen, für den die Herberge berühmt ist.

Der so freundliche Friedbald hat es faustdick hinter den Ohren: Es gibt einen guten Grund, warum sein Eintopf so beliebt ist: Eine wichtige Zutat ist eine Prise „Eors Atem“, welche seine Gäste nicht nur äußerst zufrieden nach Hause gehen, sondern auch mit großem Appetit auf Friedbalds Eintopf am nächsten Tag aufwachen lässt. Nachdem die Gäste ausblieben, sah Friedbald keine andere Möglichkeit, als auf diese Weise für ausreichend Umsatz zu sorgen.

## Barbier

Der **Barbier Gernot** ist ein Mensch, den es bereits vor vielen Jahren aus den nördlichen Küstengebieten nach Kallwingen verschlagen hat. Er spricht nicht über seine Vergangenheit, und er hat guten Grund dazu: In seinem Heimatdorf tötete er eine Frau, die sich vor dem Blutnebel in sein Dorf geflüchtet hatte. Gernot verliebte sich in sie, aber als sie ihn abwies, schleppte er sie eines Nachts zurück in den Nebel – und sie kehrte nie wieder. Da er Angst hatte, dass sein Dorf herausfinden würde, was er getan hatte, flüchtete er wenige Tage später ebenfalls in der Nacht durch den Nebel. Und zu seiner Überraschung überlebte er: Aus unbekanntem Gründen verschonte ihn der Nebel.

Hier in Kallwingen stellt niemand Gernot Fragen nach seiner Herkunft, was er sehr schätzt. Er verrichtet seine Arbeit, weigert sich aber strikt Frauen zu behandeln, auch wenn viele eine gründliche Fuß-Rasur dringend nötig hätten...

## Waschküche

Der **Zwerg Jarbier** betreibt unweit des Flusses eine Waschküche. Für wenig Geld kann hier jeder seine Wäsche in großen Zubern waschen. Über eine ausgeklügelte mechanische Anlage wird das Wasser durch ein Eisenrohr aus dem Fluss in einen großen eisernen Bottich gepumpt, der auf einer Feuerstelle steht. Von hier wird das erhitzte Wasser dann auf andere Holz-Zuber verteilt.

Die Waschküche ist ein beliebter Ort – vor allem für die Halbblingsfrauen des Ortes - um hier neben dem Wäsche waschen auch noch den neuesten Klatsch und Tratsch auszutauschen.

## Brennerei

Hier **stellen Wuginda und ihr Sohn Hasbart** den berühmten Kallwinger Kräuterschnaps her. Der Vater der Familie, Hobert, tat auf der Feste seinen Dienst und wurde bei einer Patrouille von der Bestie getötet.

Das große Geheimnis des Kräuterschnaps ist, dass das Rezept aus einem Zutat „Eors Atem“ besteht: Der Schnaps entfaltet somit eine ganz besondere Wirkung und macht stets Durst auf mehr. Die Potenzierung ist aber so gering, dass die verstärkte Alkohol-Sucht nicht sonderlich auffällt.

## Burg Kallwingen

Die kleine Burg thront auf einer leichten Erhebung und wurde aus massivem Stein erbaut. **Die Halbblingsfrau Kira** hat als Hauptfrau der Garde her das Sagen, was sie neben der Bürgermeisterin und dem Alchimistin zu einer der einflussreichsten Personen des Ortes macht. Ihre Stellung hat sie sich durch ihre Kampferfahrung verdient: Nach mehreren Patrouillen in der Region, um Teebauern und Holzfäller zu schützen, kam sie jedes Mal als Einzige Überlebende zurück, als ihre Kämpfer auf die Bestie trafen. Einerseits gilt sie im Ort somit nun als Unsterblich. Andererseits wurde es schwierig, Freiwillige für den Wachdienst zu rekrutieren. Das Problem wurde auf zwei Arten gelöst: Zum einen wurde nun ein halbjähriger Wehrdienst für jeden Halbbling eingeführt, der das Erwachsenenalter erreicht. Zum anderen hat man sich Unterstützung von Hauptmann Gragorr aus der Feste Blut-Trutz gesichert: Zwei Wolfsmenschenfrauen **Lika und Tokorr** tun seitdem auf der Feste Dienst und werden dafür mit jeweils 5 Gold pro Mond bezahlt. Die Tatsache, dass Wolfsmenschen die Halblinge beschützen sollen, wo es doch auch immer wieder Ärger mit den Wolfsmenschen aus den Reißzahnwäldern gibt, sorgt immer wieder für Gesprächsstoff.

## Tee-Plantage

Die Familie Diesmut besitzt den Großteil der Tee-Plantagen um Kallwingen herum. Hier auf dem Gelände der Familie wird der Tee weiter verarbeitet. **Das Familienoberhaupt ist Grossmutter Elona**. Die alte Halbblingsfrau hält eisern die Zügel im Familienunternehmen in der Hand. Weitere Familienmitglieder: Ihre **Söhne Wolfgart (etwas dümmlich) und Mundmut (unsicher) und dessen Frau Rosa (resolut) mit den kleinen Kindern Bella und Dietrich**.

Ein gut gehütetes Geheimnis ist, dass die lukrativste Kräutermischung ein halluzinogener Tabak namens „Eors Atem“ ist. Er führt nicht nur zu intensiven Glücksgefühlen, er macht auch stark abhängig. Ein Umstand, dem Kallwingen einen Großteil seines Reichtums zu verdanken hat: Händler aus ganz Belifar kamen nach Kallwingen und kauften „Eors Atem“ in großen Mengen. Über die Häfen von Belifar wurde der Tabak schließlich an der ganzen Ostküste verkauft. In letzter Zeit kam der Vertrieb jedoch zum Erliegen, da sich immer weniger Händler nach Kallwingen trauten.

## **Mühle**

Die Mühle des Ortes wird von der **Familie Gamwich** betrieben, welche von den schlimmen Vorfällen im Ort hart getroffen wurden: In der ersten blutigen Nacht wurden der Sohn Kasparbald und die Mutter Traudel zerfetzt aufgefunden. Der zweite Sohn Theobald ist seitdem ebenfalls spurlos verschwunden. Zurück geblieben sind lediglich **Müller Gutwin und seine Tochter Minja**, die seitdem versuchen ihre Trauer mit harter Arbeit zu bewältigen.

Was genau damals geschah wissen sie nicht. Nur, dass die beiden Jungs sich seit geraumer Zeit nachts aus dem Ort schlichen und in Marmines Schenke auffällig viel Silber verzehten. Theobald war unsterblich in die Bardin Mira verliebt, die damals erst seit einigen Wochen im Ort war. Man sah die beiden stets zusammen. Müller Gutwin macht sich große Vorwürfe, dass er seine Frau damals alleine in den Wald gehen ließ, um ihre Söhne zu verfolgen.

### **Ein Spieler als ehemaliges Kult-Mitglied?**

Ich habe dieses Szenario vor dem Hintergrund des dunklen Geheimnisses eines Spielers entworfen: Der Halbling des Spielers war einst Mitglied im Kult der Jägerin, kam mit dem Leben davon, ist aber vor Scham fort gelaufen. Nun kehrt er in sein Heimatdorf zurück, um sich seinem „Dämon zu stellen“ und die Bestie zu vernichten, die er selbst gerufen hat. In diesem Fall war dies Theobald Gamwich, einer der vermeintlich toten Söhne des Müllers.

Ohne, dass der Rest der Gruppe es wusste, konnte der Halbling unerkannt im Ort Informationen von den Überlebenden des Kultes einholen und die Gruppe so unauffällig auf die Spur des Dämonen-Buches bringen.

Schon bald gingen Gerüchte im Ort um: Der stets betrunkene Elro behauptet, dass Theobald wieder zurück sei und bald alles gut werde. Beschworene Geister berichten von Demjenigen, der zurück kehrt ist, um seine Schuld zu begleichen...

## Der Ritualplatz am Rande der Wälder

### *Der Weg zum Platz*

Der Ritualplatz liegt am Rande der Reißzahnwälder. Je näher man sich dem Platz nähert, desto kahler und unwirtlicher wird die Umgebung: Verkrüppelte Bäume und dorniges Buschwerk zieren die Landschaft. Dem Abenteurer, der VORANGEHT muss ein Wurf auf ÜBERLEBEN gelingen, ansonsten muss jeder Abenteurer auf BEWEGEN würfeln:

Überall lauern (W6):

1-2: Blutdornsträucher (1 Schaden auf STÄRKE)

3-4: Giftnisseln (AUSDAUER gegen Gift Stärke 3)

5-6: Wurzelwerk im gelblich braunen Gras, über das unachtsame Wanderer leicht stolpern können (1 Schaden auf GESCHICKLICHKEIT)

### *Der Ritualplatz*

Der Ritualplatz wirkt sehr alt und verfallen. Es scheint jedoch so, als hätte man die mehrere Hundert Jahre alten verwitterten Steinstatuen, welche um den Platz verteilt stehen, vor geraumer Zeit wieder aufgerichtet und teilweise restauriert. Aber dennoch sieht es so aus, als ob dieser Platz bereits seit vielen Monaten wieder der Natur und sich selbst überlassen wurde.

Die teilweise zerstörten Statuen zeigen eine klobige Gestalt, die ihre Arme weit von sich gestreckt hat. Ihr Ursprung lässt sich schwer ausmachen: Von seiner Machart her könnte es sowohl eine Darstellung von Rost sein, der immer sehr grob dargestellt wird. Aber auch Hühne, der Gott der Zwerge, wäre durchaus passend, der als Urgewalt des Felsens gilt. Auch eine völlig andere Gottheit wäre möglich.

In den Statuen sind Runen-Zeichen in den Felsen geschlagen worden. Mit einem Wurf auf WISSEN-2 (für Zauberer mit Zauberzeichen +1) lässt sich erfahren, dass es sich um Machtzeichen für die Kontrolle eines dämonischen Wesens handelt. Bei zwei Erfolgen lässt sich daraus sogar erkennen, dass die Zeichen vor geraumer Zeit bei der Restaurierung der Statuen leicht verändert wurden. Die Änderung der Zeichen war sicherlich kein Zufall, sondern geplant. Bei drei Erfolgen kann man erkennen, dass aus den Bann-Zeichen ein Erweckungs-Zeichen geformt wurde, welches den Dämon aus seinem Schlaf gerissen hat. Der Bann-Zauber ist jedoch zu einem Teil immer noch aktiv. Diese Informationen können auch aus Zyteras Dämonen-Buch entnommen werden (siehe Ereignis „Das Dämonen-Buch“), wenn der Platz mithilfe des Buches nochmal untersucht wird.



### ***Die „Horcher der Jägerin“***

- Wenn die Abenteurer hier länger verweilen, so treten 4 Wolfsmenschenfrauen aus dem Unterholz: Sie sind „Horcher der Jägerin“ und beschützen diesen heiligen Ort. Sie haben die Gruppe schon eine längere Zeit im Auge gehabt.
- **Hitorr**, die Anführerin der Schamaninnen berichtet, dass sich selten Halblinge in diese verfluchte Gegend gewagt haben. Doch die „Jägerin“, wie sie ihre Gottheit nennt, ist erzürnt. Und ihre Wut, die so lange an diesem Ort geschlafen hat, wurde erneut geweckt. Sie erzählen die Legende vom „Zorn der Jägerin“.
- Die Schamaninnen bestehen darauf, dass die Gruppe den Ort schnellstens verlässt, da sonst der Zorn der Jägerin nicht nur über die sondern auch über die Raugarr kommen wird. Die Wut der Jägerin wird immer größer. Die Wolfsmenschen des Raugarr-Stammes versammeln sich bereits, um erneut zu tun, was getan werden muss, um die Wut der Jägerin zu besänftigen: Mit viel Blut und Tänzen zu Ehren der Jägerin wird ihre Wut erneut gebändigt. Doch diesmal wird nicht das Volk der Raugarr den blutigen Preis zahlen, sondern das Volk der Halblinge, welches die Wut erneut entfacht hat.

### ***Die Geister des Kultes***

An diesem Ort sind die Geister einiger getöteter Kultisten präsent. Es ist möglich, dass sie sich des Nachts zeigen, man kann auch über den Zauber „Mit den Toten sprechen“ mit ihnen Kontakt aufnehmen. Direkt am Ritualplatz sind die Geister von Fredo Brembar, Liesel Kallwinger, Toffel und Kasparbald Gamwich zu anzutreffen:

- „Gier und Hochmut sind unser Vergehen, die Strafe dafür ist weit schlimmer als der Tod“
- Die Geister verfluchen den „Dämon mit den gelben Augen“, der für ihr Leid verantwortlich ist (gemeint ist die verstorbene gelbäugige Kultanführerin Mira, sie drücken sich jedoch so wage aus, dass es auch auf das dämonische Wesen passt, das sie getötet hat)
- Das „Buch der Schande“ wurde von dem gebrochenen Vater genommen, der seinen Sohn hat sterben sein (der Gerber Elro, der unweit von hier seinen Sohn Rim verloren hat)
- Das „Buch der Schande“ hat die Überlebenden verflucht: Die Dunkelheit wird von ihnen angezogen und in diese Welt gerufen. Es öffnet das Tor, um hier ihrem Namen zu töten. Und es wird jedes Mal stärker.

Die Geister führen Angriffe wie „3 – Geisterschrei“ oder „4 – Todesblick“ durch (SL S.91), während sie mit der Gruppe kommunizieren. Ein Geist kann sich auch je nach Art des Gesprächsverlaufs dazu entschließen, die Gruppe bewusst anzugreifen und die „Lebenden“ von diesem Ort zu vertreiben.

# NSCs - Die Überlebenden vom „Kult der Jägerin“

## Wirtin Marmine

Marmine ist so gut wie pleite. Es ist hoffnungslos: Kaum ein Reisender verirrt sich noch nach Kallwingen und im Ort isst und trinkt man lieber in der Herberge Wanderlust. Gegen den Eintopf von Friedbald kommt Marmine einfach nicht an. Also ertränkt sie ihren Frust in Kallwinger Kräuterschnaps und versucht hin und wieder mit Kampfpreisen dagegen zu halten, wenn der Goblin Friemel ihr mal wieder für eine Flasche Schnaps ein Schaf besorgt hat – woher will sie gar nicht wissen.

Marmine ist ehemaliges Mitglied des Kultes der Jägerin. Elro der Gerber, auch Mitglied des Zirkels, hat bei einer durchzechten Nacht seine Tasche bei Marmine vergessen, worin sich das Zauberbuch der Baridin Mira befand. Marmine versteckte es daraufhin in ihrer Küche, damit der versoffene Elro es nicht nochmal verlieren kann. Elro hat sie nichts von ihrem Fund gesagt. Am liebsten würde sie das Buch verbrennen, aber sie traut sich nicht und fürchtet dabei verflucht zu werden...

Was jedoch auch nicht Mira weiß: Der diebische Goblin Friemel, der Marmine regelmäßig mit Schafen „versorgt“ (siehe Ereignis „Der Schafdieb“), schnüffelt immer wieder in Marmines Habseligkeiten herum und hat bei einer dieser Gelegenheiten jüngst das Buch gefunden. Er plant sie dem Alchimisten Meander Kiesenbart bei seiner Rückkehr zu verkaufen... (siehe Ereignis „Die Dämonen, die ich rief“)

## Hauptfrau Kira

Hauptfrau Kira, ist die einzige Gardistin, die eine Begegnung mit der Bestie überlebt hat. Sie ist mitnichten eine Heldin, oder gar eine besonders versierte Kämpferin: Sie gehörte dem Kult an, der die Bestie einst beschworen hatte und wird somit nicht von ihr angegriffen. Sie fürchtete, dass dieses Geheimnis irgendwann auffliegt. Daher hat sie beim letzten Angriff der Bestie alle schwer verletzten Überlebenden selbst getötet, damit niemand bezeugen konnte, dass die Bestie sie verschont hat. Sie ist zu allem bereit, um ihr Geheimnis zu schützen (siehe Ereignis „Angriff in der Nacht“).

## Gerber Elro

Der Gerber verrichtet zunehmend schlechter seine Arbeit, überall wird hinter seinem Rücken getuschelt. Die meiste Zeit trifft man ihn besoffen und traurig an, gerade letzteres ist für Halbling äußerst ungewöhnlich. Elro gibt sich die Schuld am Tod seines Sohnes während des Rituals und an dem seiner Frau, die im letzten Jahr der Bestie zum Opfer fiel.

In der „blutigen Nacht“ fand Elro das Zauberbuch neben den Überresten der Baridin Mira und nahm es bei seiner Flucht an sich, in der Hoffnung, es würde ihn retten. Später blätterte er im Buch herum, in der Hoffnung, einen Schutz-Zauber zu finden, der ihn und alle anderen im Ort retten könnte. Schließlich beschloss er am nächsten Neumond einen Zauber aus dem Buch zu sprechen, von dem er sich Schutz versprach. Doch alles, was er damit anrichtete, war das Monster vom Ritualplatz direkt nach Kallwingen zu locken. Als das Monster zu Elros Haus kam, verschonte er ihn und tötete stattdessen seine Frau. Denn der Dämon zeigt sich auf seine Art durchaus dankbar: Elro und en anderen Überlebenden hat er es zu verdanken, in diese Welt eindringen und töten zu können. Solange er genügend Auswahl hat, wird er sich nicht an den Überlebenden vergreifen.

In den folgenden Monaten wurde Elro daraufhin zum ortsbekanntem Säufer, der stets für Unfrieden sorgte. Er wurde in den vergangen Neumonden schon zweimal auf dem Marktplatz für seine „Verbrechen“ angekettet, aber es wurden stets nur die „Verbrecher“ um ihn herum getötet, er selbst wurde stets verschont. Seitdem wird Elro von allen gemieden. Alle halten ihn für verflucht oder mit der Bestie im Bunde. Aber niemand wagt es, dies auszusprechen. Elro selbst hat dies nur noch mehr in den Alkohol getrieben. Gesehen hat er das Monster nicht, denn es kommt stets in vollkommener Dunkelheit, wenn es tötet. Aber einmal hat er einen glitschigen Tentakelarm auf seinem Gesicht gespürt....

## Plantagen-Arbeiterin Lundia

Die stille Arbeiterin gehört zu den fleißigsten Arbeitskräften auf der Farm der Diesmuts. Seit den Vorfällen vor einem Jahr stürzt sich Lundia in die Arbeit und hat es bereits zur Vorarbeiterin geschafft. Lundia war eine Überlebende des Kultes, ihre beiden Eltern wurden jedoch in den Monaten danach von der „Bestie“ getötet und das Haus völlig verwüstet. Nur Lundia wurde verschont und hat keinen Kratzer abbekommen. Sie hat Schwielen an den Händen und arbeitet vom Morgengrauen bis zur Erschöpfung, um sich selbst für ihre Schuld zu bestrafen und sich von dem abzulenken, was sie getan hat.

# NSCs – Der Alchimist und seine Leibwächter

## Hinweis:

Meander Kiesenbart und sein Bruder Brutwin spielen auch in dem Szenario „Die Belagerung von Mühlenmund“ eine wichtige Rolle. Du kannst das Szenario hier finden:

<http://yearzero.rpg.systems/index.php/2020/12/05/dvl-dorf-die-belagerung-von-muehlenmund/>

Wenn du die beiden Abenteuerschauplätze kombinieren willst, dann behalte im Hinterkopf, dass Meander und sein Bruder Brutwin wenn möglich bei ihrem ersten Auftritt nicht das Zeitliche segnen sollten, damit sie noch für einen zweiten Auftritt in Frage kommen. Andernfalls musst du die offenen Positionen mit eigenen NSCs füllen. Vom zeitlichen Ablauf her ist es gut, wenn du zuerst den Schauplatz „Mühlenmund“ spielst und der Alchimist dann nach einem längerem Aufenthalt in Mühlenmund nach Kallwingen zurück kehrt.

Es ist aber genauso gut möglich, dass der Alchimist noch in Mühlenmund verweilt und sein Anwesen in Kallwingen nur von einigen Wachen schützen lässt. In diesem Fall kannst du das Ereignis „Die Dämonen, die ich rief“ streichen. Die Bibliothek des Alchimisten kann für die Gruppe dennoch von großem Interesse sein.

## Meander Kiesenbart

(Werte in  gelten, wenn dämonisch übernommen):

ST 3 [8] / NAHKAMPF 2, HANDWERK 4

GE 4 [7] / HEIMLICHKEIT 1, BEWEGEN 1, FERNKAMPF 1

VE 5 / MENSCHENKENNTNIS 2, WISSEN 3, ÜBERLEBEN 3

EM 2 / MANIPULATION 3, HEILKUNDE 2

Waffen: Dolch (mit Lähmungs-Gift Stufe 6)

Talente: Weg des Giftes 3, Giftmischer 3

[Panzerung: 3, Schnelligkeit: 2]

[Tentakelarme: B2, S1, Nah, FESTHALTEN]

[Ätzender Spuck-Schleim (B1, S1, Stumpf, RW NAH, Rüstung -1)]

[Dämonisches Kreischen (Furchtangriff 6, S1)]

## Brutwin Kiesenbart

ST 6 / NAHKAMPF 3, HANDWERK 2, KRAFT 2

GE 4 / BEWEGEN 2, FERNKAMPF 1

VE 2 / MENSCHENKENNTNIS 2

EM 2

Rüstung: Kettenhemd und offener Helm (PA 8/5 Stiche)

Waffen: Kriegshammer (B2, S2, Stumpf, Haken), kleiner Schild (B1)

Talente: Hammerwerfer 2 (Stumpfe Waffen +1, mindestens 1 Schaden trotz Rüstung), Verteidiger 2 (zusätzliche PARADE, PARADEN +1), Weg der Klinge 1 (Ignoriert Rüstung), Berserker 2 (erhält wenn Gebrochen ST2 zurück und greift den nächsten Nahkämpfer an), Furchtlos 2, Glückspilz 1, Kaltblütig 1

### **Söldner: Goblin Friemel**

Ein hinterlistiger Pirscher, der Vieles hört und sieht. Er bevorzugt es, sich unbemerkt an seine Opfer anzuschleichen. Die Meisten bestiehlt er jedoch, anstatt sie zu verletzen.

ST 3 / Nahkampf 2

GE 5 / Heimlichkeit 3, Fernkampf 2, Bewegen 2

VE 3 / Menschenkenntnis 2

EM 3 / Manipulieren 3

Waffen: 3 Wurfmesser (B1/S1/Nah, Stich), Langspeer (B2/S1/Nah, Stich)

Talente: Weg des Meuchlers 2 (WP-Schaden bei hinterhältigem Angriff), Speerkämpfer 2(+1 Speere, Reaktion: Schnelle Aktion Angriff-1 wenn Gegner Nah->Armeslänge), Verteidiger 2 (Parade+1, zusätzliche Parade)

### **Söldnerin: Wolfsmenschenfrau Prinarr**

Erfahrene Jägerin, die stundenlang regungslos an einem Ort verweilen kann, um dennoch blitzschnell zu agieren, wenn sie gebraucht wird. (Werte in □ gelten, wenn dämonisch übernommen):

ST 3 [6] / NAHKAMPF 3, AUSDAUER 1

GE 3 [6] / BEWEGEN 3, FERNKAMPF 3

VE 4 / Menschenkenntnis 2

EM 4 / Manipulation 3, Heilkunde 3

Rüstung: Verstärkte Lederrüstung (PA 3 [5])

Waffen: Kurzsword (B2,S1, Scharf, Stich, Parade), Kurzbogen (B2,S1,Stich)

[Ätzender Spuck-Schleim (B1,S1,Stumpf, RW NAH, Rüstung -1)]

Talente: Scharfschütze 2 (Bogen +1), Schneller Schütze 2 (kein Vorbereiten nötig), Weg des Pfeils 2 (Ignoriert Rüstung)

### **Söldner: Ork Atmak**

Ist ein stämmiger aber kleiner Ork, der schweigsam jeden mit seinen roten Augen anstarrt (Werte in □ gelten, wenn dämonisch übernommen):

ST 5 [8] / NAHKAMPF 3, HANDWERK 1, KRAFT 3, AUSDAUER 3

GE 3 [6] / BEWEGEN 2

VE 2 / Menschenkenntnis 2

EM 3

Rüstung: Verstärkte Lederrüstung (PA 3 [5])

Waffen: Zweihand-Axt (B2,S3, Scharf, Schwer, Haken) [ Schleimiger Tentakel-Arm/ B2,S1,Nah,FESTHALTEN]

Talente: Axtkämpfer 2 (Äxte +1, Rüstung -1), Verteidiger 2 (zusätzliche PARADE, PARADEN +1), Weg der Klinge 1 (Ignoriert Rüstung), Furchtlos 2

# Ereignisse

## Klatsch und Tratsch

Bei Jarbiers Waschküche, oder in den Schankräumen der Herberge „Wanderlust“ und dem „Rats-Saal“ wird nicht nur über Oberflächliches geredet sondern gerne auch über Wichtiges getratscht und gelästert.

Du kannst die Tabelle immer dann nutzen, wenn die Gruppe nicht weiß, was sie als Nächstes tun soll. Würfle einfach und lass dich überraschen wohin der Tratsch die Gruppe führt:

W66	Klatsch-Geschichten
11-12	Der Barbier Gernot weigert sich weiterhin Frauen zu bedienen, dieser ungehobelte Mensch! Dabei können diese schönen Hände doch sicher auch gut mit Frauen-Haar umgehen...
13-14	Die Schafbäuerin Ibevia beklagt schon wieder den Verlust eines Schafes. Angeblich soll es des Nachts gestohlen worden sein. Aber es wäre ja auch nicht das erste Mal, dass Ibevia auf der Weide ein Nickerchen machen und ihre Schafe unbeaufsichtigt lassen würde. Vielleicht hat sich wieder einmal ein Wolfsmensch aus den Wäldern getraut und ihr vor ihren Augen ein Schaf gemopst. Wäre ja nicht das erste Mal...
15-16	Der Gerber Elro ist zu nichts mehr zu gebrauchen, der alte Trunkenbold. Man riecht ihn schon, bevor man ihn lallend durch das Dorf torkeln sieht. Es wird wirklich Zeit, dass sich jemand Neues seinem Gewerbe annimmt. Aber die Gerberei ist nun nicht gerade der beliebteste Beruf: Auch ohne Alkohol stinken Gerber drei Meilen gegen den Wind.
21-22	Wirtin Marmine lässt im „Tropfentrost“ gerne mal eine Runde „Kallwinger Kräuterschnaps“ umsonst springen. Das ist trotzdem kein Grund, in den Tropfentrost zu gehen, wenn man es denn nicht nötig hat: Marmine ist immer schlecht gelaunt und die Stimmung dort hat zumeist etwas von einer Beerdigung. Nichts, was man nach Feierabend brauchen kann!
23-24	Lundia ist wirklich ein fleißiges Kind geworden, wer hätte das gedacht! Die Diesmuts, denen die größte Tee-Plantage gehört, sind voll des Lobes über sie. Vielleicht liegt es daran, dass sie jetzt selbst für sich sorgen muss, nachdem ihre Eltern nicht mehr sind. Irgendwann muss halt jeder Mal erwachsen werden!
25-26	Die Bürgermeisterin Elfrieda Langgans denkt wohl darüber nach, den Wehrdienst zu verlängern. Unerhört sowas, unsere jungen Leute noch mehr zu knechten! Soll sie doch mehr Söldner aus Bluttrutz anheuern, wozu zahlen wir denn hier alle Steuern? Vermutlich ist sie zu geizig und steckt sich das Geld in die eigene Tasche, während unsere Jungs und Mädels für sie bluten müssen! Im nächsten Jahr wird sie abgewählt, soviel steht fest!
31-32	Hauptfrau Kira ist wirklich eine großartige Anführerin der Feste. Zwar noch recht jung, aber das macht sie durch ihren Mut wieder wett. Sie ist die Einzige, die eine Begegnung mit der Bestie überlebt hat... Auch die Wolfsmenschen-Söldnerinnen hat sie gut im Griff, wobei man diesen blutrünstigen Wolfsmenschen ja nicht trauen kann...
33-34	Auf der Plantage der Diesmuts arbeitet jetzt auch der junge Halbling Punggart, der Sohn des Nichtsnutzigen Krautrauchers Toffel, der auch in der blutigen Nacht von der Bestie geholt wurde. Es ist schön zu sehen, dass die Diesmuts sich dem Jungen annehmen. Aber ob er auch gute Arbeit leistet? Angeblich jammert er ständig über seinen Heuschnupfen. Kein Wunder: Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm...
37-38	Mutter Brembar vom Leckereien-Geschäft und ihre Tochter scheinen in letzter Zeit ihre besten Kunden zu sein: Die beiden haben letzten Jahr erheblich an Gewicht zugelegt. Vermutlich aus Frust, weil Vater Brembar in der „Blutigen Nacht“ umgekommen ist. Alles sehr traurig. Aber dennoch kein Grund sich so gehen zu lassen!
41-42	Der Alchimist Meander Kiesenbart lässt sich kaum noch im Ort blicken und verweist in letzter Zeit viel. Ob er den Ort bald ganz verlässt? Der Zwerg hat sich mit den Söldner, die sein Haus bewachen eine kleine Privat-Armee zugelegt. Er sollte die Kämpfer lieber dafür einsetzen alle im Ort zu schützen anstatt nur sein eigenes Hab und Gut!
43-44	Letztens schlich des Nachts wieder dieser Goblin Friemel durch die Straßen. Er steht zwar im Dienste des Alchimisten Kiesenbart, doch wer weiß, was er noch so treibt? Goblins ist nicht zu trauen...
45-46	Der Eintopf von Vater Friedbald in der Herberge „Wanderlust“ ist und bleibt der Beste! Davon kann man einfach nicht genug bekommen! Auch heute Abend wird wieder in der Herberge Friedbalds Eintopf verdrückt!
51-52	Die Gamwiche kommen mal wieder mit ihrer Arbeit nicht hinterher, es heißt in der Bäckerei wird schon das Mehl knapp. Müller Gutwin und seine Tochter sollten sich dringend Hilfe holen, oder halt fleißiger arbeiten! Es ist ja nicht so, dass sie als Einzige im letzten Jahr Familienangehörige verloren hätten...
53-54	Man sagt, dass Wuginda und ihr Sohn Hasbart ihr Meisterwerk - den über die Lande von Belifar bekannten „Kallwinger Kräuterschnaps“ - selbst nicht anrühren würden. Schon merkwürdig, die beiden. Dabei könnten sie in ihrem Schnaps baden, und jeder anständige Halbling, der dazu die Gelegenheit hätte, würde es sofort tun!
55-56	Es heißt, dass man mit Elfiedas Mann Hesgard, der den Schankraum im Rathaus führt, über „Steuer-Erleichterungen“ verhandeln kann, wenn man sich gut mit ihm versteht. Es macht also durchaus Sinn, das ein oder andere Mal im „Rats-Saal“ blicken zu lassen und sich mit Hesgard gut zu stellen...
61-62	Der Käuter-Tee und der Kraut-Tabak der Diesmuts soll dieses Jahr noch besser werden. Der Alchimist Meander Kiesenbart soll seine Rezeptur nochmals verfeinert haben. Über den protzigen Zwerg und seinen mies gelaunten Bruder mag man ja sagen was man will: Es hat schon seinen Grund, warum die Diesmuts ihn so gut bezahlen.
63-64	Es ist schon seit langer Zeit kein Händler mehr in den Ort gekommen. In den letzten Monaten gab es immer fremde Strauchdiebe und Halunken, die sich nicht zu benehmen wussten und daher der „Bestie“ geopfert wurden. Doch wie sieht es für diesen Neumond aus?
65-66	Halbling Otmur soll man abends häufig in seiner Kräuterstube weinen hören.. Dem armen Mann fehlt seine Liesel sehr, die von der Bestie in der „blutigen Nacht“ geholt wurde!

## Begleitschutz gesucht

Da kaum ein Händler mehr nach Kallwingen kommt, um Tee und Tabak zu kaufen, nimmt die Familie Diesmut das Geschäft nun mehr und mehr selbst in die Hände: Mit großen Fuhrwerken soll der Tabak nun direkt zur Hafenstadt Mühlenmund transportiert werden. Man erhofft sich davon noch größere Gewinne. Damit die Ware dort sicher ankommt, benötigt man noch ein paar kampferfahrene Beschützer. Die Abenteurer werden für 1 Silberling pro Tag und Kopf entlohnt.

Der Transport soll bald starten, doch dann kommt es zu einem Unglück: Die Räder der beiden Fuhrwerke sind über Nacht zerstört worden, alle Speichen wurden durchgesägt. Die Reparatur wird einige Tage dauern. Wer steckt dahinter? Mögliche Hinweise:

- Die Halbingfrau Lundia schuftet den ganzen Tag bis spät in die Nacht auf dem Hof. Normalerweise müsste sie etwas mitbekommen haben, doch sie behauptet nichts von der Manipulation bemerkt zu haben. Mehr Informationen zu Lundia findest du bei den NSCs.
- Der Halbing Pungart Preiniger arbeitet seit geraumer Zeit auf dem Hof, obwohl er unter schwerem Heuschnupfen leidet und sich den ganzen Tag nur über die Arbeit beschwert. Die Diesmuts haben den Halbling eingestellt, nachdem sein Vater Toffel vor einem Jahr der Bestie zum Opfer gefallen war. Er berichtet davon, dass es in letzter Zeit lautstarken Streit mit Kunden der Diesmuts gab: Wuginda Kallinger, welche die Brennerei des berühmten Kallwinger Kräuterschnaps betreibt, hat sich einen wütenden Schlagabtausch mit Großmutter Elona geliefert. Dabei ging es wohl um die Lieferbedingungen und Preise für die kommende Ernte. Wuginda gilt als äußerst nachtragend.
- Pungart wird häufig im Schuppen für Reparaturen herangezogen, wo er weniger Kontakt mit den getrockneten Teeblättern hat, gegen die er allergisch ist. Im Schuppen kann eine Säge gefunden werden, auf der noch Sägespäne zu finden sind, die zu dem Holz der durchgesägten Speichen passen. Sollte man Pungart damit konfrontieren, so gibt er an, immer früh Feierabend zu machen und zur Tatzeit gar nicht mehr auf dem Gelände gewesen zu sein. Dies wird von anderen Arbeitern bestätigt: Pungart gilt nicht als der Fleißigste. In der Herberge „Wanderlust“ hat man ihn am Abend der Tat auch gesehen, wie er (wie alle anderen) einen Eintopf verputzt hat. Danach ist Pungart allerdings zurück auf das Gelände geschlichen und hat sich mit der Säge an den Fuhrwerken zu schaffen gemacht...
- Wuginda wird erneut rot vor Wut, wenn man sie auf den Streit anspricht: Die von Elona verlangten Preise seien Wucher, somit geschehe ihr der Schaden durchaus recht. Aber sie habe nichts damit zu tun. Nachfragen, wofür sie den Kräutertee der Diesmuts benötigt, beantwortet sie mit einem Hinweis auf Betriebsgeheimnisse.

Wenig später findet ein Brandanschlag auf das große Tee-Lager statt: Eine Kerze brennt herunter und Stroh geht in Flammen auf. Wenn das Feuer nicht schnell gelöscht werden kann, ist die ganze Ernte verloren. Mögliche Hinweise:

- Der Täter muss sich auf dem Gelände gut auskennen und in der Mittagspause zugeschlagen haben. Nicht alle Arbeiter waren während der Mittagspause auf dem Hof. Unter anderem fehlte (wie so oft) Lundia, die durchgearbeitet hat. Sie will erneut nichts mitbekommen haben.
- In der Nähe des Brandherds findet die Gruppe ein Seidentuch mit den Initialen MP. Sie stehen für Marta Preiniger, die verstorbene Mutter des Halbblings Pungart. Dem Halbling ist es nach dem Platzieren der Kerze bei der Flucht aus der Tasche gefallen...

Urheber ist der junge Halbling Pungart Preinger, dessen Vater Toffel Preinger von „Eors Atem“ so abhängig wurde, dass die Familie verarmte und er sich schließlich vor einem Jahr aus Verzweiflung einem dunklen Kult anschloss, der sich nachts in den Wäldern traf. Einmal folgte er seinem Vater heimlich bis zu einem Ritualplatz am Rande der großen Wälder. Dort hatten sich etwa ein Dutzend Personen versammelt, alle trugen Kutten, so dass er in der Dunkelheit ihre Gesichter nicht sehen konnte. Nur zwei von Ihnen konnte er erkennen: Zum Einen Fredo Brembar, den Süßigkeitenbäcker und als Anführerin die Bardin Mira, die erst vor wenigen Wochen in den Ort gekommen war. Zuerst dachte er, sie würden im Geheimen Eor anbeten, aber das war es nicht: Sie huldigten etwas Anderem. Als es zu unheimlich wurde ist er zurück nach Hause gelaufen. Sein Vater kam nicht wieder: Am nächsten Tag fand man die Überreste von etwa einem halben Dutzend Halbblingen in den Wäldern, darunter auch seinen Vater...

Pungart will Rache an den Diesmuts nehmen, die in seinen Augen Schuld am Tod seines Vaters sind, weil sie ihn mit „Eors Atem“ vergiftet haben. Zur Tarnung arbeitet er seit einiger Zeit auf dem Hof. Wird er enttarnt, so wird er in den Kerker des Rathauses gebracht und steht als nächstes Opfer für die „Bestie“ fest.

## Tumult beim Barbier

Eine Halblingsfrau beschwert sich lautstark darüber, dass sie vom Barbier Gernot nicht bedient wird. Sie macht auf der Straße eine große Szene. Es scheint, dass der ganze Ort hinter den Fenstern aufmerksam zuhört, aber niemand zeigt sich oder schreitet ein.

- Wenn die Abenteurer der Sache auf den Grund gehen, so erfahren sie dass die Halblingsdame Frau Wudnerfeld aus einer angesehenen Familie im Ort stammt und ein erfolgreiches Modegeschäft betreibt, dass in ganz Belifar beliebte Schafswoll-Mützen herstellt. Sie habe einen eingewachsenen Fußnagel, und ihre schicken Stiefel drücken ganz fürchterlich aufgrund ihres starken borstigen Fußhaars. Dennoch wird ihr nicht geholfen.
- Die Abenteurer können sich einerseits um das Problem der Dame kümmern (Wurf auf FINGERFERTIGKEIT) und andererseits dem Grund nachgehen, wieso der Barbier Gernot unter keinen Umständen Frauen bedient.
- Wer Gernot in der Schenke Tropfentrost antrifft, kann ihn mit ein paar zusätzlichen Schnäpsen und einem erfolgreichen Wurf auf MANIPLULIEREN zum Reden bringen: Sein schlechtes Gewissen plagt ihn bis heute und daher hat er sich geschworen sich für immer von Frauen fern zu halten.
- Wenn ein Halbling erfährt, dass Gernot eine Frau wissentlich in den Blutnebel geschickt hat, und noch kein Opfer für den nächsten Neumond gefunden wurde, so wird er eines frühen Morgens verhaftet und in den Kerker des Rathauses verbracht.

## Der Schafdieb

- Die Schafbäuerin Ibevia klagt darüber, dass regelmäßig des Nachts Schafe von ihrer Weide verschwinden.
- Wenn sich die Abenteurer auf die Lauer legen, so können sie den Goblin Friemel dabei ertappen, wie er versucht ein Schaf aus dem Stall zu stehlen.
- Wird er dingfest gemacht und befragt, so verrät er, dass er die Schafe für guten Schnaps an die Wirtin Marmine aus der Schenke „Tropfentrost“ verkauft, welche die Wolle des Schafs im Ort weiter verkauft und das Fleisch für ihren Eintopf verwendet. Marmine ist aufgrund der wenigen Gäste im Ort schon seit längerem verzweifelt und versucht so über die Runden zu kommen.
- Alle Verbrecher werden im Falle einer Anzeige bei der Bürgermeisterin in den Kerker des Rathauses verbracht und sind für den nächsten Neumond als Opfer für die „Bestie“ vorgesehen.
- Wenn die Abenteurer versprechen, Friemel nicht zu verraten, so verspricht er der Gruppe einen „mächtigen Schatz“ als Belohnung: Er berichtet, dass er vor Kurzem ein mächtiges Zauberbuch bei Marmine „gefunden“ hat, dass er gerne aushändigt, wenn seine Taten vergeben und vergessen sind...

## Der betrunkene Elro

Elro der Gerber ist einer von Marmines Stammgästen, obwohl sie nie sonderlich nett zu ihm ist, dennoch scheint sie ihm gerne einen auszugeben. Es sei denn, Elro ist betrunken und wird redselig, dann setzt Marmine den Gerber sehr schnell vor die Tür.

Elro faselt im Suff wirres Zeug:

- „Es gibt nur einen Grund, warum wir hier noch bleiben: Du weißt es so gut wie ich.. wir warten darauf, auch gefressen zu werden! In der Hoffnung, dass es irgendwas besser macht. Dass der Schmerz dann endlich aufhört. Und die Träume. Und das Schreien... Du weißt, dass ich Recht habe!“
- „Los gib mir noch einen! Schenk noch einen ein! Tu es für die, die nicht mehr hier sein können!“
- „Vielleicht können wir da doch was tun.. du kannst was tun... du weißt es... du weißt es...“ (Elro hat das Dämonen-Buch bei Marmine verloren. Sie behauptet zwar, dass sie es nicht hat, aber er glaubt ihr nicht – siehe Ereignis „Das Dämonen-Buch“)

Wenn für die nächste Opferung niemand bereit steht, wird er im betrunkenen Zustand die Bürgermeisterin mit einer leeren Schnapsflache angreifen, um festgenommen und als Opfer auserwählt zu werden.

## Angriff in der Nacht

Falls **Hauptfrau Kira** befürchtet, dass sie auffliegt, so mischt sie den **Wolfsmenschen-Söldnerinnen Lika und Tokorr** eine Tinktur des Alchimisten Meander Kiesenbart in den Kräuterschnaps: Er sorgt dafür, dass der instinktive Blutdurst der Wolfsmenschen zum Vorschein kommt und dringend befriedigt werden will. Kira hat sich Haare, ein Kleidungsstück oder etwas Kleines aus den Habseligkeiten des auserkorenen Opfers besorgt und setzt die beiden Wolfsmenschenfrauen wie Kampfhunde auf ihre blutige Fährte an: Die beiden Frauen nehmen ihre Umwelt kaum noch wahr und wissen lediglich eins: Sie müssen ihre Beute erlegen, mit allen Mitteln!

Es ist möglich, dass Kira die Wolfsmenschen auf die Abenteurer oder einen Überlebenden des ehemaligen „Kult der Jägerin“ hetzt, falls die Gefahr besteht, dass ein Verräter etwas gegenüber den Abenteurern ausplaudert. In letzterem Fall zerfleischen die Wolfsmenschen ihr Opfer während der Nacht und können (wenn die Abenteurer nicht gute Spurenleser sind) entkommen. Jeder im Dorf wird die Bestie für den Angriff verantwortlich machen, obwohl noch kein Neumond ist.

ST 5 / NAHKAMPF 3, AUSDAUER 2

GE 4 / BEWEGEN 2, Heimlichkeit 3

VE 2 / Menschenkenntnis 2

EM 3 / Heilkunde 2

Rüstung: Verstärkte Lederrüstung (PA 3)

Waffen: Streitaxt (B2/S2/Schwer, Harken, Scharf)

Talente: Jagdinstinkt 1 (+1 für Angriffe auf Beute)Verteidiger 2 (Parade+1, zusätzliche Parade), Axtkämpfer 2 (+1 Angriff), Berserker 1 (Nach Gebrochen wieder Stärke 1), Weg der Klinge 2 (Rüstung ignorieren/nach allen Aktionen zusätzlicher Angriff)

Wenn die Söldnerinnen befragt werden, so können sie sich nur an den Blutdurst erinnern, und dass sie einer Geruchsfährte gefolgt sind. Wer sie auf diese Spur gesetzt hat, wissen sie nicht mehr.

## Die Dämonen, die ich rief

Der Goblin Friemel hat dem Alchimisten Meander Kiesenbart nach der Rückkehr von seiner Geschäftsreise aus Mühlenmund das Buch übergeben, das er bei Marmine „gefunden“ hat. Friemel hat verstanden, dass das Buch ein Zauberbuch ist, und es eventuell einen Zusammenhang mit der „Bestie von Kallwingen“ steht. Friemel vereinbarte einen Handel mit Meander: Sollte er es schaffen, mit dem Buch die Bestie zu verbannen, so verlangt der Goblin dafür die Hälfte der von der Bürgermeisterin ausgelobten Summe. Leider entwickelten sich die Umstände eher unglücklich:

- Der Alchimist sperrte sich über Tage in seinem Turmzimmer ein und studierte die Texte. Nun, kurz vor Neumond, wagte er es einige der Anweisungen und Zauberhandlungen auszuführen. Doch anstatt damit die Macht über dämonische Wesen zu erlangen, so wurden stattdessen einige niedere dämonische Kreaturen durch das Wirken des Alchimisten angelockt: Sie bemächtigten sich der Körper von Meander sowie den beiden Söldnern Atmak und Pinarr (die neuen Werte sind bei den NSCs in □ Klammern vermerkt).
- Sein Bruder Brutwin wurde von den beiden Söldnern im Kampf schwer verletzt, dabei verlor der Ork Atmak einen Arm, aus dem nun ein Tentakelarm gewachsen ist.
- Im Haus haben sich die Haushälterin Linde und Hauswart Ommel in einem Schlafräum des Personals versteckt, während sich der Goblin Friemel in der Küche verschanzt hat.
- Das Zauber-Buch liegt, von Schleim teilweise durchätzt, im Turmzimmer von Meander Kiesenbart in einem Pentagramm mit inzwischen heruntergebrannten Kerzen.
- Du kannst dieses Ereignis auch abschwächen: Es wurden nur die geistig schwachen Wachen von Dämonen befallen, haben Brutwin schwer verletzt und belagern nun die Tür zum Turmzimmer, in dem sich der Alchimist zurück gezogen hat und im Buch verzweifelt nach einem Weg sucht, um die Dämonen wieder zu bannen. Doch die Dämonen haben auch den Geist von Meander korrumpiert und droht nun dem Wah sinn anheim zu fallen ...



## Die Raugarr kommen

- Im Morgengrauen vor Neumond nähern sich die Wolfsmenschen der Raugarr Kallwingen: Aus allen Richtungen nähern sich Dutzende von Gestalten dem Ort. Das Dorf wird eingekreist. Eine Flucht scheint unmöglich.
- Die reichsten und angesehensten Familien des Orts flüchten eilig in die Burg, während der Rest der Bevölkerung zitternd und klagend der Dinge harret.
- Als die Wolfsmenschen schließlich das Dorf erreichen, so erweisen sie sich als ungewöhnlich diszipliniert: Widerstand wird schnell und erbarmungslos niedergeschlagen, ansonsten konzentriert man sich darauf, die Hütten der Halblinge zu durchsuchen, die Bevölkerung an den Händen zu fesseln und auf den Marktplatz zusammen zu treiben.
- Als Anführerin kann die Schamanin Hitorr ausgemacht werden. Die Abenteurer können ihr bereits am Ritualplatz begegnet sein. Hitorr wird die Abenteurer nicht festnehmen lassen (wenn sie sichtbar nicht als Einwohner des Dorf zu erkennen sind) und ihnen erklären, dass jeder Einwohner von Kallwingen nun zum Heiligtum der Jägerin gebracht wird. Sie hofft, dass das Blut des gesamten Dorfes ausreicht, um die Jägerin milde zu stimmen.
- Die Abenteurer können mit Hitorr verhandeln. Sie ist, ihnen Zeit bis eine Stunde nach Mitternacht zu geben, um die Wut der Jägerin zu bändigen. Wenn es der Gruppe nicht mit ihren Methoden gelingt, so wird sie nach den Bräuchen der Wolfsmenschen handeln und das gesamte Dorf der Halblinge opfern. Unterstützung ist von Seiten der Wolfsmenschen ansonsten nicht zu erwarten, aber da sie gerade die gesamte Bevölkerung gefangen halten, ist es ihnen gleich, was die Abenteurer in den Behausungen der Halblinge finden oder anstellen. Halblinge sind zwar sehr gut darin, ihre Reichtümer zu verstecken, aber das ein oder andere lässt sich sicherlich finden...
- Gegen Abend treiben die Wolfsmenschen ihre Gefangenen dann zum Ritualplatz. Etwa eine Stunde davon entfernt richten die Wolfsmenschen einen Lagerplatz ein und warten bis Mitternacht, dann werden sie den Gang des Blutes fortsetzen und vollenden...

## Das Dämonen-Buch

- Wer das Beschwörungs-Buch der Bardin Mira besitzt, kann es gründlich studieren, doch vorher muss es gefunden werden:
  - Der Gerber Elro hat es nach dem missglückten Ritual ursprünglich an sich genommen, versuchte vergeblich, den Dämon zu bannen und vergaß schließlich an einem Abend seine Tasche in Marmine's Schenke, in der er das Buch immer bei sich trug.
  - Marmine versteckte das Buch gut, doch der diebsiche Goblin Fiemel fand es und plant, es dem Alchimisten Meander Kiesenbart zu verkaufen (siehe Ereignis „Die Dämonen, die ich rief“).
- Buch lesen: Wurf auf WISSEN (Dauer: 1 Tagesabschnitt)
  - Zugang zur Bibliothek des Alchimisten gibt einen Bonus von +2, Unterstützen möglich
  - Andernfalls muss ein Gelehrter hinzugezogen werden, der das Buch entschlüsseln kann
  - Bei einem Erfolg kann das Wissen in dem Buch dazu eingesetzt werden, den Dämon zu schwächen (siehe „Dämonenbuch im Kampf einsetzen“), denn das Buch behandelt sich nur Formeln zur Öffnung eines Dämonen-Tores, sondern auch wie man es wieder schließt und wie man die Mächte der Dämonenfürstin brechen kann, um sie dem Willen des Zauberers zu unterwerfen.
  - Bei einem Bonus-Erfolg geht aus den Unterlagen hervor, dass der Dämon anfällig gegen Waffen aus Silber ist, die allerdings auch seine Wut enorm steigern: Seine Panzerung wird halbiert und der Basis-Schaden von versilberten Waffen steigt um 1.
- Das Buch stellt die Anrufung und Bindung der Dämonenfürstin Tu'zuul dar, die Aufzeichnungen stammen aus der Feder von Zytera (dem Spinnenwesen, das aus dem Dämonenkönig Zygofer und seiner Tochter Therania geformt wurde) und einer gewissen Merigall. Sie sind einige 100 Jahre alt. Auf Anraten von Mergiall versuchten Zytera einst, die Dämonen-Fürstin Tu'zuul zu rufen und zu beherrschen. Dies misslang, und unter großen Anstrengungen, sowie vielen Blutopfern, gelang es schließlich den Sphärenriss in die Dämonen-Welt von Tu'zuul wieder zu schließen. Dafür musste das Blut von vielen Wolfsmenschen vergossen werden. Zytera belog die Schamaninnen der Wolfsmenschen und erzählte ihnen, dass sie den Zorn der „Jägerin“ auf sich geladen hatten und ihre Göttin nur durch große Blutopfer zu besänftigen sei. Die Wolfsmenschen errichteten daraufhin am Ritualplatz eine Gedenkstelle für die Toten und kehrten nicht mehr zurück.
- Viele Seiten des Buches sind mit der Zeit verbrannt oder verätzt worden, doch Einiges lässt sich noch gut lesen. Unter anderem finden sich zwei Text-Abschnitte im Buch (siehe Handouts am Ende dieses Dokuments).

### ***Das Dämonenbuch im Kampf gegen Tu'zuuls Dämonen einsetzen:***

Pro Kampfrunde Wurf auf WISSEN, Reichweite NAH. Erfolge können folgendermaßen eingesetzt werden:

- Der Körper des Dämons wird für W6 Runden sichtbar, der Dämon kann Angriff #6 nicht mehr durchführen (stattdessen normaler Nahkampfangriff mit dem Maul von 6 Basis-Würfeln, der verteidigt werden kann)
- 1 Schaden gegen den Sphären-Riss oder den Dämon (der Sphären-Riss schließt sich, wenn der Dämon besiegt wurde und gegen den Riss 3 zusätzliche Erfolge in WISSEN gesammelt wurden)
- Der Dämon verliert seine nächste Angriffs-Aktion (nur einmal pro Wurf wählbar)
- Die Panzerung des Dämons wird dauerhaft geschwächt (nur einmal pro Wurf wählbar)

## Die Bestie

Der mächtige Zauber, der von Zytera vor vielen Jahren am alten Ritualplatz gewirkt wurde, hat die an diesem Ort ohnehin schon dünne Sphären-Mauer, zur Dämonen-Welt von Churmog eingerissen und einen kleinen inaktiven Nexus erzeugt. Der Bann-Zauber, der nach der misslungenen Beschwörung Tu'zuuls gesprochen wurde, hat den Durchbruch nur notdürftig geflickt. Die Rituale der Bardin Mira haben ihn durchlässig werden lassen: An jedem Neumond gelingt es einer Kreatur aus Tu'zuuls Reich, in die Welt der Halblinge einzudringen und dem Ruf des Buches zu folgen. In der Ortschaft Kallwingen angekommen, gibt sich das Monster jedoch seinen Instinkten hin und mordet willkürlich, bis es sich wieder satt und zufrieden auf den Rückweg macht. Nur wenige Personen scheint es zu verschonen: Die Überlebenden des damaligen Rituals werden von der Bestie nicht angefasst: Ihnen hat er es zu verdanken, regelmäßig in diese Welt eindringen und töten zu können. Und solange genügend andere Leckerbissen auf dem Speiseplan stehen gibt es keinen Grund, undankbar zu sein...

Purpurrote Nebelschwaden wabern über den Ritualplatz, wenn der Durchbruch nach Churmog sich öffnet. Unter einem Knistern und dem Zucken von roten Blitzen entsteht schließlich in der Mitte des Platzes eine Sphäre aus undurchdringlicher Dunkelheit: Die Bestie hat sich materialisiert und sucht nach neuen Opfern!

- In einem Radius von Reichweite Nah gelten um die Bestie herum die Regeln für Dunkelheit. Natürliche Lichtquellen können diesen Bereich nicht erhellen.
- Der „Drittes Auge“ Zauber „Lichtbringer“ oder das Dämonen-Buch können die Dunkelheit durchbrechen.
- Erst wenn die Dunkelheit weicht, kann der Körper erblickt werden: Sein Unterkörper gleicht der einer Schabe mit unzähligen kleinen Beinen, während aus seinem wulstigen gepanzerten Körper mittig ein großer Kopf emporwächst, der nur aus einem gewaltigen Maul mit mehreren Reihen rasiermesserscharfer Zähne besteht. Rund um seinen Kopf wachsen etwa ein Dutzend glitschige Tentakelarme, die mehrere Meter lang sind und sich begierig nach ihren Opfern ausstrecken.
- Nachdem das Monster besiegt wurde, muss der Sphären-Riss bei Neumond mit Hilfe des Buches versiegelt werden, damit sich das Tor in Zukunft nicht erneut öffnet.

ST:15 (Anzahl der Abenteurer x3)

GE:4 / Bewegungen: 2, Heimlichkeit: 5

VE:3 / Auskundschaften: 3

Rüstung: 5

Bewegung: 2 (2 Aktionen pro Runde)

Versilberte Waffen erhöhen den Basis-Schaden um 1

### Monster-Angriffs-Tabelle:

W6	Angriff
1	Das Monster spuckt ätzenden Schleim auf einen Abenteurer in Reichweite NAH: Fernkampf-Angriff mit 7 Basis-Würfeln, Schaden 1.
2	Der Dämon stößt einen schrillen Schrei aus, der jeden in Reichweite KURZ trifft und im wahrsten Sinne des Wortes ohrenbetäubend ist: Furchtangriff mit 6 Basis-Würfeln, 1 Horror-Schaden.
3	Der Dämon umschlingt mit einem seiner Tentakel die Beine eines Abenteurers in Reichweite NAH und wirft ihn zu Boden, wenn der Angriff nicht komplett abgewehrt werden kann. Angriff mit 10 Basiswürfeln, Schaden 1.
4	Die Tentakel-Arme des Monstrums schlagen wild um sich und treffen alle Abenteurer in Reichweite NAH: Jeweils Angriff mit 6 Basiswürfeln, Schaden 1.
5	Das Dämonen-Monster umschlingt ein Opfer in Reichweite NAH mit seinen Tentakelarmen: Angriff mit 10 Basis-Würfeln, Schaden 1. Wenn der Angriff nicht komplett abgewehrt werden kann, gilt es als FESTGEHALTEN und wird in der nächsten Kampfunde zum Maul des Dämons geführt (Angriff mit 8 Basis-Würfeln, Schaden 2, erlittener Schaden heilt verlorene STÄRKE-Punkte des Monsters).
6	Das Monster verschwindet in der Dunkelheit und taucht unvermittelt hinter einem Abenteurer wieder auf: Wenn dem Abenteurer kein Wurf auf AUSKUNDSCHAFTEN gelingt, so beißt das Dämonen-Monster mit seinen Vampir-Zähnen unvermittelt zu: 6 Basis-Würfel, Schaden 2 (Scharf, erlittener Schaden heilt verlorene STÄRKE-Punkte des Monsters). Wenn das Monster nicht in Dunkelheit agieren kann, so führt es stattdessen nur einen normalen Nahkampfangriff mit dem Maul in Höhe von 6 Basis-Würfeln (Schaden 2, Scharf) durch.

# Die Bestie von Kallwingen

*Früher war Kallwingen ein beschaulicher Ort, überall in den Landen von Belifar und weit darüber hinaus bekannt für seinen köstlichen Kräuterschnaps, seine vorzüglichen Lakritz-Stangen, den ausgezeichneten Tee und Tabak. Doch diese Zeiten sind vorbei.*

*Seit gut einem Jahr geht eine Bestie um, welche an jedem Neumond in der Nähe des Dorfes erscheint und blutigen Tribut einfordert. Seitdem traut sich kaum noch jemand nach Kallwingen.*

*Es heißt, dass die Bürgermeisterin der Stadt 100 Silberstücke für Denjenigen ausgelobt hat, dem es gelingt die Bestie zur Strecke bringen.*

# Die Wut der Jägerin

*Unter dem Schutz der Jägerin gedieh das Volk der Raugarr über viele Sommer hinweg, der Stamm wuchs und streifte immer tiefer durch die Wälder der Reißzahnwälder. Nichts und Niemand – auch nicht der Blutnebel – konnte dem Volk der Jägerin etwas entgegensetzen und so hatte der Stamm bald die Ausläufer des großen Waldes erreicht. In ihrem Hochmut verließen die Krieger der Raugarr die Wälder, um sich auch die kahlen aber fruchtbaren Ebenen Untertan zu machen. Doch damit zogen sie den Zorn der Jägerin auf sich: Niemand, der in die Ebenen des Blutnebels trat, wurde je wieder gesehen. Aber etwas Anderes kam in die Wälder zurück; So unbeschreiblich Furchtbar, dass die Schamanen keine Worte fanden, um es an die nachfolgenden Generationen weiterzugeben. Es wütete unter den Wölfen wie keine Bestie jemals zuvor. Erst, als der Rat der „Horcher der Jägerin“ einberufen wurde und man der Jägerin Sieben Nächte lang blutige Opfer darbrachte, gelang es schließlich sie gnädig zu stimmen. Die Bestie wurde in Stein gebannt und mit ihr die Wut der Jägerin selbst, welche den Boden vergiftete. Seitdem verließ der Stamm der Raugarr die Reißzahnwälder nie wieder. Der Ort der Bannung wird in Ehrfurcht gemieden.*

Merigall sagt, Krasylla hat Pläne, die er uns verheimlicht. Ich glaube nicht, dass er den Bund mit uns brechen wird. Er ist sich unserer Macht bewusst. Aber in einem hat Sie sicherlich Recht: Krasylla denkt nicht in Menschenaltern. Und so müssen auch wir nun auf lange Sicht planen.

Wir folgten Merigalls Rat und riefen  
Tu'zuul, die vielarmige Herrin der dunklen  
Tiefen. Dreimal sprachen wir ihren Namen,  
dreimal riefen wir die Worte um das Tor zu  
öffnen:

Tu'zuul, Blat norag wohe Tlig!

Tu'zuul, Znkeh, alag, tork Nrtag!

Tu'zuul, Laft Torr Mruk Hgnoo!

Doch die Dämonenfürstin war erzürnt und  
schickte eine ihrer mächtigsten Dienerinnen  
aus, um uns zu vernichten. Mit einem  
Bannzauber gelang es uns, das Tor wieder  
zu schließen. Tu'zuul zu rufen war  
gefährlich. Merigall hatte sich geirrt.