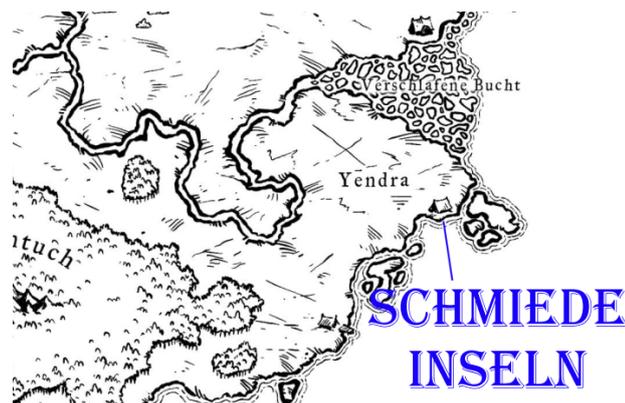


Die Schmiede-Inseln



Übersicht:

Dieser Abenteuerschauplatz basiert auf einer frei verfügbaren Karte, welche du dir hier herunter laden kannst: https://www.reddit.com/r/mapmaking/comments/gcwhft/region_map_by_rustymaps/
Dieses und andere Szenarien für Spiele mit der Year Zero Engine findest du unter: <http://yearzero.rpg.systems>

Die Schmiede-Inseln sind ein Verbund von mehreren kleinen Felseninseln an der Ostküste, die über massive Steinbrücken wie Perlen an einer Kette miteinander und mit dem Festland verbunden sind. Jede dieser kleinen Inseln ist bewohnt und wird von einer der sieben Gilden beansprucht, die hier ihren weit gerühmten Handwerkskünsten nachgehen. Während in Nähe des Festlands die Gilden der Jäger, Gerber und Schreiner zu finden sind, haben sich weiter draußen auf dem Meer die Instrumentenbauer, Weber, Mechaniker und Schmiede niedergelassen. Letztere residieren in einer schwarzen Felsen-Festung, über der stets die Rauchwolken der Schmiedefeuere hängen. Hier herrscht Tobruk Schwarzhand, Herr der Schmiedefeste, welche den Inseln ihren Namen gab.

Vor einigen Monaten flammte ein lange schwelender Konflikt zwischen den Gilden wieder auf und nach den ersten Scharmützeln ist inzwischen sogar von einem Gildenkrieg die Rede: Onura, die Gildenmeisterin der Jäger, hat die Gilden der Gerber und Schreiner hinter sich versammelt und wagt den Aufstand gegen Tobruk, der die Inseln der Schmiede-Feste, der Mechaniker und der Weber auf seiner Seite weiß. Die Versorgungswege zu den Inseln sind abgeschnitten, die weit im Meer liegende Eisen-Insel ist unkämpftes Terrain und auf beiden Seiten wurde ein Großteil der Boote bereits zerstört.

Alles deutet daraufhin, dass bald eine letzte große Auseinandersetzung ansteht, die entscheidet wer zukünftig über die Schmiede-Inseln herrschen wird. Die Instrumentenbauer, die als Puffer zwischen den beiden Parteien liegen, haben schon immer als Vermittler fungiert. Doch es scheint, als ob es Klangmeisterin Lirandel nicht gelingen würde, die Zwistigkeiten diesmal zu befrieden.

Derzeit herrscht ein brüchiger Waffenstillstand. Doch alle wissen, dass sich beide Seiten nur auf das Unausweichliche vorbereiten und im Geheimen ihre Pläne schmieden. Die Lage kann jederzeit eskalieren. Viele Händler meiden daher derzeit die Schmiedeinseln. Krieg ist zwar gut für das Geschäft, aber derzeit ist nicht absehbar wie der Konflikt endet, und niemand möchte es sich mit der Sieger-Seite verscherzen.

Zwischen all dem Hass ist es schwer, gute Gründe für die Auseinandersetzungen zu finden. Tobruk ist schon seit geraumer Zeit kein beliebter Herrscher. Doch es scheint, als ob die Situation seit dem Eintreffen der neuen Jagdmeisterin Onura vor einigen Jahren immer weiter eskaliert.

Wege zu den Schmiede-Inseln:

Die Abenteurer können über verschiedene Wege zu den Schmiede-Inseln gelangen:

- Um gute Ausrüstung zu erstehen gibt es keinen besseren Ort als die Schmiede-Inseln. Es ist auch möglich, bei den Gilden persönlich angefertigte Ausrüstung in Auftrag zu geben. Die Kosten betragen das Fünf- bis Zehnfache des regulären Preises, dafür gewährt die Ausrüstung allerdings einen Bonus von +3 oder erhöhten Rüstungs-Schutz bzw. Waffen-Schaden.
- Ein Händler mag die Abenteurer als Geleitschutz für die Fahrt zu den Schmiede-Inseln engagiert haben. Egal ob man sich vom Land oder vom Wasser nähert: Wer mit einer der beiden Parteien Geschäfte tätigt macht sich bei der jeweils anderen sofort unbeliebt.
- Große Handels-Orte wie Fernhafen oder die Halbling-Häfen von Belifar sind über den aktuellen Konflikt der Gilden verärgert, da er die Handelsgeschäfte schmälert. Die Abenteurer könnten beauftragt werden, den ewigen Streit ein für alle Mal zu schlichten.

Was wirklich geschah:

Die Ursprünge der Zwistigkeiten auf den Schmiede-Inseln liegen über 30 Jahre in der Vergangenheit. Damals geriet Tobruk **Schwarzhand, der Herr der Schmiede-Feste**, bei einem Jagdausflug in einen Hinterhalt von Goblins. Gerade noch rechtzeitig kam ihm die **aslenische Jägerin Owatwa** zur Hilfe und rettete ihn. Die Dankbarkeit von Tobruk war groß, und so lud er sie auf seine Feste ein. Die beiden kamen sich näher und Owatwa wurde Tobruks Frau.

Doch das stete Hämmern des Amboss und das Schlagen der Spitzhacken im tiefen Stein waren der Herrin der Feste ein Graus. Sie liebte die Wälder, die weiten Ebenen und den Gesang der Tiere. Hier draußen auf dem Meer, eingesperrt in Stein: Das war kein Leben für sie. Viele Male bat sie ihren Gemahl, mit ihr fort zu ziehen. Doch Tobruk lehnte ab: Der Blutnebel sei viel zu gefährlich und nur hinter den Mauern der Schmiedefeste sei man sicher.

Die Zwergen-Schmiedin Xerxa sah all dies voller Gram, denn schon lange hegte sie eine tiefe Liebe für Tobruk, der sie jedoch abgewiesen hatte. Xerxa verachtete die Jägerin, denn ihr war klar, dass nur eine Hexe im Stande sein konnte, die Liebe des Zwergen-Herrschers zu einer gewöhnlichen Menschenfrau zu entfachen. Die Menschen-Jägerin redete ständig auf Tobruk ein mit ihr seine Festung zu verlassen. Die Zeichen waren klar, es musste etwas unternommen werden. Als Owatwa schließlich verkündete, dass sie froher Hoffnung sei und bald dem Herrn der Feste ein Kind schenken würde, da ersann Xerxa einen finsternen Plan: Sie bezahlte Söldlinge der „Knochenfrettchen“ („Zorn des Raben“ S.57), welche Owatwa während einem Jagdausflug auf dem Festland töten sollten. Sie behauptete, dass der Auftrag vom Herrn der Feste selbst gekommen sei. Doch als die gedungenen Mörder der Jägerin schließlich auflauerten, da erwies sich Owatwa als gefährliche Kämpferin: Sie besiegte die Söldner und erfuhr von ihnen somit, dass der Herr der Feste selbst ihren Tod wolle. Traurig und mit gebrochenem Herzen ging sie fort und kam nie wieder.

Als Tobruk Schwarzhand seine Geliebte vermisste, da schickte er Kundschafter in alle Richtungen. Doch der Blutnebel erlaubte es nicht, weit zu reisen. Und so dauerte es drei Jahre, bis ein Spürtrupp der Schmiedeinseln die Jägerin schließlich in einem kleinen Wäldchen entdeckten: Owatwa hatte eine kleine Hütte errichtet und in der Wildnis zwei Kinder auf die Welt gebracht, die – obwohl sie Zwillinge waren - unterschiedlicher nicht sein konnten: Ein stämmiger feister Ogerjunge, wie er häufig aus der Verbindung von Mensch und Zwerg entsteht – und ein kleines schwächliches Menschenmädchen. Owatwa ergriff erneut die Flucht. Doch dabei ging eines ihrer Kinder im Wald verloren: Die Kundschafter von Tobruk fanden das kleine Oger-Kind, welches nach seiner „Mama Owatwa“ rief. Sie brachten das Kind zurück in die Feste, wo es bis heute lebt. Von Owatwa und ihrer Tochter fehlt bis heute jede Spur. Xerxa hingegen konnte den Anblick des Ogers und die Liebe, welche Tobruk diesem Kind entgegenbrachte, nicht ertragen. Sie verließ die Feste und schloss sich voller Gram den Schreibern an.

Owatwa suchte nach ihrer Flucht mehrere Tage nach dem verlorenen Kind, musste sich aber schließlich schweren Herzens dafür entscheiden, die ihr noch verbliebende Tochter zu retten und aufzuziehen. Fortan lebten die beiden einsam in den Bergen, bis Owatwa vor einigen Jahren an einem Fieber starb. Mit dem Verschwinden des Blutnebels beschloss Tochter Onura, ihre Mutter zu rächen, die damals ihres Wissens nach von ihrem Vater heimtückisch ermordet werden sollte. Sie glaubt fest daran, dass ihr Bruder von Tobruks Jägern getötet wurde oder damals in den Wäldern verloren ging und weiß nicht, dass der Oger Torg, der in der Tobruks Festung wohnt, ihr Bruder ist.

Tobruk hat der Verlust seiner geliebten Frau schwer verändert: Verbittert und argwöhnisch herrscht er seitdem über die Schmiede-Inseln. Stets vermutet er Verrat und Missgunst hinter seinem Rücken. Ein Umstand, der seitdem immer wieder zu Konflikten mit den anderen Gilden führte.

Wenige Monde nach dem Verschwinden des Blutnebels tauchte Onura auf den Schmiede-Inseln auf und schwang sich schnell an die Spitze der Jäger-Gilde. Inzwischen haben sich die Zwistigkeiten zu einem Gilden-Krieg entwickelt, der schon bald auf seinen Höhepunkt zulaufen wird.

Gerüchteküche

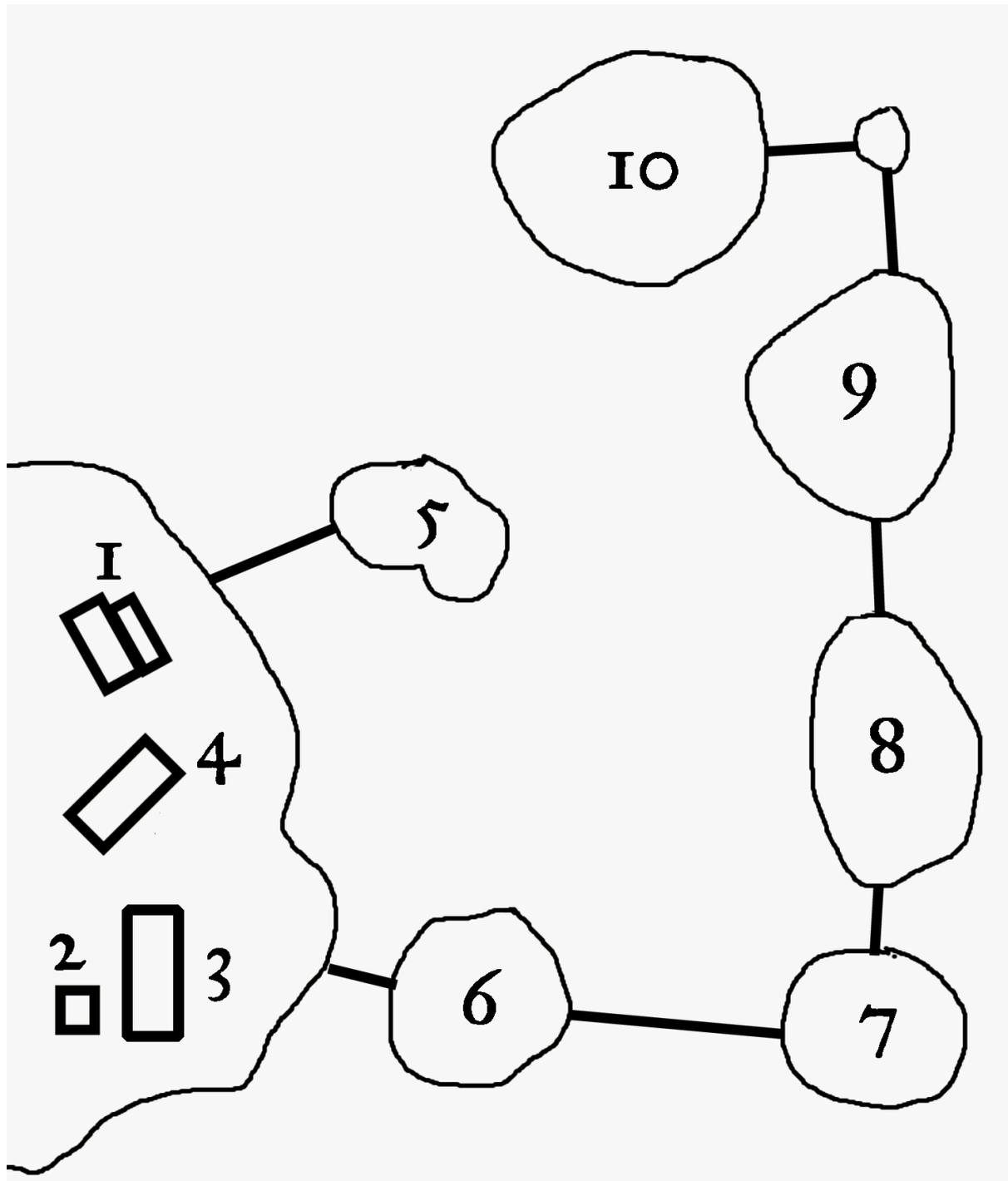
Die Abenteurer können an allen Orten Gerüchte und Neuigkeiten erfahren. Wenn sich die Gruppe nur allgemein umhört, so kannst du per W6-Wurf bestimmen, was sie erfahren. Aber bedenke: Je nachdem wie sich die Abenteurer verhalten werden sie sich Freunde und Feinde auf den Inseln machen. Lass dies in deine Entscheidungen mit einfließen, welche Informationen die Gruppe wie und wo erhält.

Bei gezieltem Nachfragen kannst du natürlich auch Informationen aus den Tabellen auswählen oder es von einem Wurf auf MANIPULIEREN abhängig machen, was die Gruppe in Erfahrung bringen kann. Grundsätzlich sind Informationen mit hoher Augenzahl schwieriger zu erlangen als niedrige.

Im Ereignis „Der alte Zwist“ findest du auch nochmal eine Zusammenfassung der wichtigsten Informationen und wie die Abenteurer sie erlangen könnten.

Orte & Personen

Hier findest du eine grobe Skizze der Schmiede-Inseln:



Du kannst auch diese frei verfügbare Karte nutzen, auf der dieses Szenario basiert:

https://www.reddit.com/r/mapmaking/comments/gcwhfi/region_map_by_rustymaps/

Reputationswerte

Ich verwende für NSCs in diesem Szenario Reputationswerte, die etwas höher liegen als für vergleichbare NSCs in Quellenbüchern wie „Der Zorn des Raben“. Ich orientiere mich dabei an folgenden Werten:

- Dorfvorsteher: Reputation 4
- Legendärer Krieger oder Gildenanführer: 6
- Burgherr: 8
- Feldherr: 10

Wenn du lieber mit Werten spielen möchtest die den offiziellen Werten entsprechen, so kannst du die hier angegebenen Reputationswerte pauschal halbieren.

1 - Schenke „Roter Krug“

Früher war dies der Treffpunkt für Reisende und Händler. Heute steigt hier lediglich Söldner-Pack ab, das im Rahmen des Gilden-Konfliktes auf schnelles Silber hofft. Welche Seite sie dabei wählen hängt in erster Linie vom zu erwartenden Profit ab.

Eine alte Halbbling-Frau, die sich „**Rote Winja**“ nennt, führt die Schenke. Während Winjas Haar bereits schneeweiß ist, kann man anhand der roten Haarpracht ihrer beiden erwachsenen Söhne **Nottel und Bertram** erahnen, woher die Schenke und Winja ihren Namen haben.

Die beiden Jungs machen gute Arbeit, sind stets gut gelaunt, und sorgen dafür, dass die Bierkrüge immer gefüllt sind: Ehe man sich versieht hat man deutlich mehr Krüge geleert als eigentlich beabsichtigt...

Eine gut gepolsterte Eckbank im hinteren Teil der Schenke ist stets für Koran Wutfaust reserviert, den sogenannten „Botschafter“ der Knochenfrettchen. Er ist ein alter Mann, dessen ergraute Haare ihm zum größten Teil bereits ausgefallen sind. Man sieht ihn häufig im Gespräch mit eintreffenden Reisenden und umgibt sich gerne mit den Söldnern, wovon viele auch auf seine Rechnung arbeiten.

Die anwesenden Söldner vertreiben sich die Zeit mit Trinkspielen und Wettkämpfen wie Armdrücken oder Messerwerfen. Hier lassen sich schnell ein paar Kupfermünzen verdienen, ein paar Informationen einholen und neue Freund- oder Feindschaften schließen. Unter den Söldlingen sind:

- Varga Blutschild, desertierte Kämpferin aus der Harga-Ebene (Armdrücken: Stärke 5, Kraft 2)
- Wolgart der Schnitzer, spindeldürr, trägt Gold-Ohring (Messerwerfen: Geschicklichkeit 4, Fernkampf 3)
- Zolwa Felsenbeisserin, ausgestoßene Caniden-Zwergin (Wett-Trinken: Stärke 5, Ausdauer 2)

W6	Gerüchteküche
1-3	Die Aslenen sprechen von einem neuen Erlöser, der seine Truppen in der Margelda-Ebene sammelt. Es heißt Horn habe ihn dazu auserwählt, die Aselene-Stämme zu einen und in ihre Heimat zurück zu führen. Viele auf den Schmiede-Inseln haben aslenische Wurzeln und zumindest einige denken darüber nach dem Ruf zu folgen.
4-5	Der Gildenkrieg wird bald in seine heiße Phase übergehen. Bislang ist es nur zu kleinen Auseinandersetzungen gekommen, aber schon bald wird viel Blut fließen. Der Krieg lockt immer mehr Söldlinge an, die jede Gelegenheit nutzen, um für ein paar Silberlinge zu töten.
6	Koran Wutfaust zählt schon über 60 Sommer und war bereits hier als noch der Blutnebel auf dem Land lag. Es heißt er und seine „Knochenfrettchen“ fürchteten den Nebel nicht, da der finstere Gott Rost sie vor ihm schützen würde. Koran sorgt seit vielen Jahren für gute Handelsbeziehungen zwischen den Schmiede-Inseln und dem Sklavenhalter-Dorf Knochenmühle.

Besucher in der Schenke

W6	Begegnungen
1	Jagdmeisterin Onura und Gerbermeister Zinnmut treffen sich in einer Ecke der Schenke, wo sie sich betrinken und mit einander herummachen. Wenn sie auf die Abenteurer aufmerksam wird, so spricht Onura sie an und versucht sie für ihre Sache zu gewinnen: Die Befreiung der Schmiedeinseln von der Knute des Herrschers Tobruk Schwarzhand!
2	Die Schreinerin Xerxa sitzt mit Schreinermeisterin June und ihrem Bruder Tamm zusammen. Xerxa redet auf June ein, dass sie Onura dazu überreden soll, Koran endlich genug zu bezahlen, damit seine Leute Tobruk Schwarzhand ein für alle Mal zu stürzen. Seit vielen Jahren warnt sie bereits vor dem kalten Herz des Herrn der Feste. Mit Onura gibt es nun endlich eine starke Anführerin die Etwas tun will Doch die Blockade ist nicht genug. Tobruk muss gestürzt werden!
3	Die Händlerin Norma isst zu Mittag und setzt sich danach zu Botschafter Koran Wutfaust. Sie unterrichtet ihn davon, dass er lukrative Gewinne machen könne, falls Knochenmühle die Händlerin regelmäßig mit Roheisen und Holz beliefern könne. Es ist klar, dass Norma im Auftrag des Herrn der Schwarzfeste verhandelt...
4	Die Schreinerin Xerxa und Botschafter Koran Wutfaust sitzen zusammen und trinken. Sie scheinen sich gut zu kennen. Sobald jemand jedoch in Hörweite kommt, wird Xera misstrauisch, trinkt eilig aus und verlässt die Schenke.
5	Eine Gruppe von Quarden um den Propheten Kaldrim trifft ein und verbreitet die Kunde vom „Erlöser“ (siehe Ereignis „Der Prophet“)
6	Eine Gruppe von Galdanen treffen ein um zu handeln (siehe Ereignis „Die Galdanen-Reiter“)

Botschafter der „Knochenfrettchen“, Koran Wutfaust

Koran hat schon unzählige Handelszüge zwischen der Schmiede-Feste und Knochenmühle unternommen. So manche waren lebensgefährlich, aber er hatte stets Glück. Auch wenn er kein sehr gläubiger Mann ist, so glaubt er fest daran, dass die alte rostige Eisenkette, welche die Schutz-Zeichen des Gottes Rosts trägt, ihn stets auf seinen Reisen durch den Blutnebel beschützt hat. Doch seitdem der Blutnebel fort ging, ist Koran nicht mehr auf Reisen gegangen: Einerseits hat sich die Welt da draußen geändert. Auf nichts ist jetzt noch Verlass, nicht mal auf den verdammten Nebel. Und andererseits ist er inzwischen schlicht zu alt für diesen Scheiß. Er hat sich in einem Zimmer des „Roten Krugs“ fest eingemietet und koordiniert nun nur noch die Geschäfte der Knochenfrettchen vor Ort. Winja lässt ihn sehr günstig in der Schenke wohnen, denn Koran genießt unter den Söldlingen ein hohes Ansehen und sorgt für Ordnung, wenn nötig.

Derzeit ist Koran ein schwer beschäftigter Mann: Die Gildenkriege bieten viele Gelegenheiten, um gutes Silber zu verdienen.

Der junge Koran wurde vor 30 Jahren von der eifersüchtigen Zwergin Xerxa dafür bezahlt Owata, die Frau des Zwergenherrschers Tobruk Schwarzhand in den Wäldern zu ermorden. Koran sagte den Attentätern, dass der Auftrag von Tobruk selbst stamme. Die Männer kehrten nie zurück, aber auch Owatwa blieb verschollen. Xerxa und Koran vereinbarten Stillschweigen über die Sache, und hielten sich in beidseitigem Interesse bis heute daran. Falls jemand allerdings alte Geschichten ausgräbt, so könnte Xerxa den alten Koran aufsuchen und ihn dazu ermuntern die Schnüffler zum Schweigen zu bringen...

Koran Wutfaust (Reputation 4):

<https://www.pinterest.ch/pin/577305245962334567/>

ST 3 / Kraft 2, Ausdauer 1, Nahkampf 3

GE 3 / Fingerfertigkeit 2, Heimlichkeit 2

VE 4 / Menschenkenntnis 3, Auskundschaften 2

EM 3 / Manipulieren 3

Waffe: Breitschwert (B2 S2 Scharf, Stich, Parade)

Rüstung: 2 (Lederrüstung)

Talente: Scharfrichter 2, Kaltblütig 2, Verteidiger 1

2 – Normas Handelskontor

Hier lassen sich viele Waren zu deutlich günstigeren Preisen erstehen. Derzeit gilt dies für die Erzeugnisse der Jäger, Gerber, Bogner und der Instrumentenbauer. Es wird ein Nachlass von bis zu einem Viertel der regulären Preisliste gewährt.

Produkte der Weber, Mechaniker und Schmiede sind dagegen derzeit überdurchschnittlich teurer, da die Gilden seit Monaten nicht mehr mit dem Festland handeln. Dies betrifft vor allem Nahkampfwaffen aus Eisen und Armbrüste, die ein Viertel über dem regulären Preis liegen. Auf der Schmiede-Insel können diese Waffen dagegen zu normalen Preisen erworben werden.

W6	Gerüchteküche
1-3	Die Geschäfte zwischen Knochenmühle und den Schmiede-Inseln laufen zwar gut, und auch Norma profitiert davon. Dennoch gibt sie sich skeptisch. Sklavenhändlern und Söldnern ist nicht zu trauen. Lieber sollte man die Handelsbeziehungen mit den Halblingen aus Belifar oder mit Fernhafen intensivieren.
4-5	Krieg ist nicht immer gut für das Geschäft. Die Gildenkriege sind ein gutes Beispiel dafür. Immer weniger Schiffe landen hier an, da niemand in die Streitigkeiten hineingezogen werden will. Tobruk, der Herr der Feste, war auch vorher schon unausstehlich. Aber seitdem die Jägerin Onura hier vor wenigen Jahren das Ruder in der Jäger-Gilde übernommen hat ist alles nur noch schlimmer geworden.
6	Koran Wutfaust fädelt schon seit vielen Jahrzehnten Geschäfte für die Knochenfrettchen ein. Jedem ist klar, dass er in dem aktuellen Konflikt auf beiden Seiten abkassiert. Aber niemand will die „Knochenfrettchen“ vergraulen, da es bedeuten würde, dass sie sich vollends auf eine Seite schlagen würden. Wer weiß, wie häufig Koran in all den Jahren die Gilden schon gegeneinander ausgespielt hat. Sicherlich ist er der Hüter von so manchem schmutzigen Geheimnis.

Händlerin Norma

Das Kontor wird von der **Halbelfe Norma** geleitet und das schon seit über 60 Jahren. Ihr halbelfisches Blut macht es schwer, ihr genaues Alter zu schätzen, aber sie mag gut über 100 Jahre alt sein. Ihr linkes Auge ist immer blutunterlaufen und trânt häufig – Die Nachwirkungen eines über die Strenge geschlagenen Blutzaubers. Seitdem lässt sie es deutlich ruhiger angehen und nutzt ihre Magie nur noch hin und wieder, um Kunden unterschwellig mit dem Zauber „Aufstacheln“ zu überzeugen, etwas aus ihrem Sortiment unbedingt erwerben zu müssen...

Händlerin Norma (Reputation 3):

https://www.reddit.com/r/DnD/comments/gvbl9/art_sassandra_the_half_elf_mutt_and_necromantic/

ST 2 / Handwerk 2

GE 3 / Fingerfertigkeit 2, Heimlichkeit 2

VE 4 / Menschenkenntnis 3, Auskundschaften 2, Wissen 3

EM 4 / Manipulieren 4

Talente: Unbestechlich 2, Blutmagie 2 (Zauber: Aufstacheln)

3 – Tempel des Wyrms

<https://www.pinterest.de/pin/818881144736217742/>

Das Gebäude wird von sechs Steinsäulen getragen, die mit dämonischen Fratzen übersät sind. Der Grund ist nicht sofort offensichtlich: Bis vor wenigen Jahren war dieser Ort noch Rost und Häma gewidmet. Doch mit dem Fall des Blutnebels konnte der Tempel des Wyrms aus Fernhafen hier Fuß fassen und seinen Glauben verbreiten.

Aber damit ist es nun schon wieder vorbei: Im Tempel des Wyrms finden derzeit keine Gottesdienste mehr zu Ehren der Schlange statt. Wyrms-Wächterin Ignesia wurde nach einem Besuch auf der Schmiede-Feste die Rückkehr aufs Festland verwehrt: Jagdmeisterin Onura bezichtigt die Priesterin, sich auf die Seite von Tobruk Schwarzhand gestellt zu haben – und somit ist für sie die Rückkehr zum Tempel unmöglich.

Dennoch ist der Tempel nicht ungenutzt: Viele Jäger und Gerber haben sich an die Zeiten vor dem Fall des Blutnebels zurückerinnert, in denen der Tempel dem Gott Rost gewidmet war. Nachdem Ignesia des Verrats bezichtigt wird, leben die alten Traditionen wieder auf: Bildnisse Wyrms wurden abgehängt oder mit Tüchern verborgen.

Mittlerweile finden hier wieder Andachten zu Ehren Rosts statt. Aus Ermangelung eines Rost-Priesters versuchen sich zumeist die eher weniger wortgewandten Jäger und Gerber an einer Predigt, was zuweilen trotz der düsteren und ernsten Worte eine unfreiwillige Komik mit sich bringt. In letzter Zeit erhebt immer wieder Koran Wutfaust, der Botschafter der Knochenfrettchen das Wort. Die Reden des glühenden Verehrers Rosts sind deutlich geschliffener als die seiner Mitstreiter, was ihn gewissermaßen zum Anführer des örtlichen Rostkults gemacht hat. Korans Einfluss war es zu verdanken, dass die Abbilder Wyrms nicht geschändet wurden – immerhin ist er weiterhin an guten Beziehungen zu Fernhafen interessiert, in dem der Orden der Schlange seinen Hauptsitz hat.

Auch Wyrms-Anhänger werden im Tempel geduldet, allerdings kommt es immer wieder zu kleinen Auseinandersetzungen.

Im Tempel

Die große Tempelhalle wird von sechs Steinsäulen getragen, in die grässliche Monsterfratzen gemeißelt wurden. Es stehen einige Holzbänke für die Gläubigen bereit. In einigen Erkern gibt es außerdem die Möglichkeit ungestört mit Wyrms (oder Rost) Zwiesprache zu halten. Hier wurden Holzstiche mit Tüchern verhängen, die berühmte Szenen aus der Mythologie des Wyrms-Glaubens zeigen: Der Flug über das große Meer, bei dem die große mächtige Schlange Wyrms von einem Raben an die Ostküste getragen wurde. Und die große Teilung – als Wyrms das Land zwischen den Menschen und den alten Völkern – Zwergen und Elfen – aufteilte.

Hinter dem Altar, in dessen Stein unbekannt uralte Glyphen gemeißelt wurden, steht auf einem Sockel die Steinstatue eines Menschen, dessen Unterkörper in einem Schlangenleib endet: Eine beliebte Darstellung von Wyrms in seiner menschenähnlichen Inkarnation.

Aufgrund ihrer Größe wurde die Statue von den Rost-Anhängern bislang nicht abgebaut oder unter Tüchern verborgen. Aber es vergeht kaum ein Tag, an dem nicht hitzig darüber debattiert wird, was nun mit der Ketzer-Statue geschehen soll.

An der hinteren Wand des Tempels wurden sechs kleine gusseiserne Urnen auf Steinsockeln platziert. Auf jede Urne ist eine Schlange eingraviert, die sich um das Gefäß windet.

Die Urnen

Die Urnen wurden bereits in der Gründer-Zeit zu den Schmiede-Inseln gebracht: Einige Rost-Brüder, die Zytera als Prophet/in Rosts nicht anerkannten, suchte bei den Schmiede-Inseln Unterschlupf. Sie errichteten einen Tempel, um die Urnen Rosts zu schützen, in die er einst den „Boten der Schlange“ sperrte, der niemals wieder das Licht der Welt erblicken dürfe.

Nachdem die Wyrms-Priesterin Ignesia in den Urnen die legendären „Urnen Wyrms“ in dem alten Rost-Tempel vorfand, der von keinem Rost-Priester mehr gepflegt wurde, beschloss sie den Tempel in eine heilige Stätte Wyrms zu verwandeln und die Urnen zu studieren. Die Urnen sind mit Fallen gesichert, deren Mechanismus Ignesia inzwischen bekannt ist.

Fallen

Wenn eine Urne vom Sockel genommen wird, so schnellen rund um den Sockel sofort Speere aus dem Boden (Angriff 7, Schaden 2, Stich).

Jede der sechs mit Monsterfratzen verzierten Steinsäulen ist einem Steinsockel zugeordnet, auf dem jeweils eine Urne platziert wurde. Anhand von filigranen Verzierungen und Ornamenten kann ein findiger Abenteurer herausfinden, welche Säule welchem Sockel zugeordnet ist.

Die Falle lässt sich entschärfen, indem eine Person sich vor dem Sockel platziert und eine weitere Person die Augen der Monsterfratze in der richtigen Steinsäule eindrückt. Steht dabei niemand vor dem richtigen Sockel, so werden die Finger zerquetscht: 1 Schaden und Stumpe Kritische Verletzung #23: „Gebrochene Finger“.

Schätze

In einer Nische steht eine verschlossene Truhe (Fingerfertigkeit -1). Hier verwahrt die Priesterin Ignesia für ihre Messen Weihrauch, einen goldenen mit einer Schlange verzierten Kelch und einen silbernen Stirnreif auf, der das Zeichen des Schlangen-Ordens zeigt. Außerdem liegen hier drei Phiolen mit einer grün schimmernden Flüssigkeit: Ein halluzinogenes Schlangengift der Stärke 9 (Schaden auf Empathie), das in geringer Dosis gerne dem Mess-Wein zugeführt wird, um sich Wurm näher zu fühlen.

Wer es wagt, eine der Urnen zu öffnen, dem muss zuerst ein Wurf auf KRAFT -2 gelingen: Die Urne ist sehr widerstandsfähig und nicht einfach zu öffnen. Danach würfelt der Abenteurer mit einem W6:

- Bei einer 6 findet er den wahren Schatz (siehe Kasten „Die geflügelte Schlange“).
- Bei einem Ergebnis von 1-5 wird der Unglückliche mit dem Zauber „Blutfluch“ und einer Machtstufe von 10 verflucht. Ohne mächtige Magie wird das Opfer binnen weniger Tage versterben.

4 - Halle der Jäger

Die große Halle der Jäger dürfen nur Mitglieder der Jäger-Gilde betreten. Waldläufer und Jäger von außerhalb, die sich der Gilde anschließen wollen, sind gerne gesehen: Anwärter werden in ihrem Können mit dem Bogen und beim Ausnehmen von Wild geprüft (FERNKAMPF und ÜBERLEBEN Würfe). Abschließend erfolgt auf der Insel der Gerber das Einbrennen des „Siegels“ auf die linke Brust: Das Brandzeichen eines Pfeils.

Wer Zutritt zur Halle hat, der erhält freien Speis und Trank und ist nah dran an den neusten Plänen der Jäger, die Macht der Schmiede-Inseln zu brechen. Jedes Gildenmitglied kann jederzeit die Hilfe eines anderen Gildenmitglieds einfordern. Außerdem geht ein Zehnt aller Einnahmen an die Gilde. Jäger der Gilde können überall in den Verbotenen Landen angetroffen werden, da viele von ihnen die Lande bereisen – immer auf der Suche nach einer außergewöhnlichen Trophäe, welche es wert ist die Wand der Gildenhalle zu zieren.

Die Jagd auf der Ebene führt immer wieder zu Konflikten mit dort umher wandernden Galdanen-Sippen und dementsprechend geht man in größeren Gruppen auf die Jagd. Ein weiteres lukratives Jagdgebiet sind einige vor der Küste gelagerte teils bewaldete Inseln, die auch mit kleinen Fischerbooten erreichbar sind. Leider sind die meisten Boote in der Hand der Mechaniker-Gilde, welche die Inseln neben dem Fischfang als Haupt-Nahrungsquelle nutzen, so dass es auch hier immer wieder zu Konflikten mit dem Herrn der Schmiede-Feste kommt. Dennoch ist Jagdmeisterin Onura gewillt, auch das Meer zu beherrschen und setzt alles daran, mehr Boote zu fertigen – was vor allem gutes Holz benötigt, welches hier an der rauen Küste rar ist.

Die Jäger und Jagdmeister verstehen sich auf die Herstellung meisterhafter Werke (Gildenmitglieder zahlen für die folgende Ausrüstung den regulären Listenpreis):

Angelhaken und Schnur (+2 beim Fischen): 2 Silber

Kleintierfallen (+2 beim Jagen): 3 Silber

Lähmendes Gift (Wirksamkeit 5): 15 Silber

W6	Gerüchteküche
1-3	Onura ist eine harte aber gerechte Anführerin. Gehorsam und gute Arbeit wird belohnt. Versagen wird bestraft. Es wurde Zeit dass sich mal jemand gegen Tobruk Schwarzhand stellt. Und mit Onura haben wir nun endlich jemanden, der es mit ihm aufnehmen kann!
4-5	Man sollte Onura nur dann ansprechen, wenn es wirklich wichtig ist. Sie ist den ganzen Tag nur mit Vorbereitungen für die Erstürmung der Schmiede-Feste beschäftigt. Auch wenn sie erst seit wenigen Jahren hier ist: Man könnte meinen sie hätte schon ihr ganzes Leben hier verbracht. Niemand kämpft mit solcher Hingabe und Leidenschaft gegen die Absetzung des Tyrannen Tobruk Schwarzhand!
6	Onuras Mann Harn war ein erbärmlicher Wicht. Kaum war sie hier auf en Schmiede-Inseln angekommen, da schnappte sie ihn sich. Und kaum war ihr zweites Kind geboren, da warf sie ihn wieder weg. Sie brauchte ihn wohl nicht mehr. Nun hat sie was mit Zinnmut, dem Anführer der Gerber. Aber wer weiß, ob das nun Liebe ist?

Jagdmeisterin Onura

Jagdmeisterin Onura gilt als unerbittliche und eiskalte Anführerin der Jäger. Sie ist von recht kleinem und geradezu klobigem Körperbau und etwa 30 Jahre alt. Sie hat ein durchaus hübsches, aber ungepflegtes Gesicht. Ihre kalten Augen starren ihr Gegenüber emotionslos an. Onura ist nicht nur die Anführerin der Jäger-Gilde, sie ist auch gewissermaßen die „Dorfvorsteherin“ für den gesamten am Festland verankerten Teil des Ortes. Neben der „Gilde der Gerber“ und dem „Bund der Schreiner“ fallen somit auch der Handelsposten, die Schenke „Roter Krug“ und die am Ort ansässigen Bauern in ihren Einflussbereich.

Auch Onura ist bereits Mutter von zwei Kindern: Dem vierjährigen Sohn Ehrwald und die dreijährige Tochter Ora. Während sie ihren Sohn Ehrwald bereits mit vier Jahren zwecks „Ausbildung“ zur Gerbergilde schickt und nur wenig Zeit für ihn erübrigt, so begleitet ihre Tochter Ora sie überall hin. Wenn es schwierige Entscheidungen zu fällen gilt, so wird stets Ora um ihre Meinung gebeten. Die Antworten fallen aufgrund ihres Alters durchaus skurril aus. Meistens lacht Onura über die Vorschläge ihrer Tochter und fällt daraufhin eine gänzlich andere Entscheidung. Aber manchmal setzt Onura die Vorschläge ihrer Tochter mit eiserner Miene wortgetreu in die Tat um...

Das Schicksal ihres Mannes ist indes unklar: Der schlaksige und schüchterne Herm hatte nach dem plötzlichen Tod seines Vaters Gorthardt die Führung der Jäger-Gilde übernommen, war damit aber heillos überfordert. Dankbar sah er zu, wie Onura seinen Platz einnahm. Kurz nach der Geburt ihrer Tochter Ora soll Herm in den nahen Wäldern von Wölfen zerfleischt worden sein. Es gibt nicht Wenige, die dies bezweifeln...

Onura pflegt seit einiger Zeit mit Zinnmut, dem Anführer der Gerbergilde, eine turbulente Liebesbeziehung. Manchmal findet man die beiden betrunken im „Roten Krug“ oder in der „Halle der Jäger“. Wenn Onura sturzbetrunken ist, verliert sie manchmal die Kontrolle über ihre Emotionen. Dann schreit sie ihre Wut und ihren Hass auf Tobruk hinaus. Zu ihrem Glück ist sie in diesem Zustand schon so betrunken, dass sie nicht mehr in der Lage ist ganze Sätze zu sprechen. Somit hat bis auf Zinnmut bislang niemand erfahren, dass Tobruk Schwarzhand ihr Vater ist und sie ihn für das, was er ihrer Mutter und ihrem Bruder angetan haben soll tot sehen will. Zinnmut hat versprochen, das Geheimnis für sich zu behalten. Und bislang hat er dieses Versprechen halten können.

Jagdmeisterin Onura (Reputation 7):

https://vsbattles.fandom.com/wiki/Aela_the_Huntress?file=Aela_the_Huntress_Legends_Cart_Art.png

ST 4 / Nahkampf 2, Ausdauer 3, Handwerk 2

GE 5 / Fernkampf 3, Heimlichkeit 3

VE 3 / Menschenkenntnis 2, Überleben 3, Auskundschaften 3

EM 2 / Manipulieren 2

Waffen: Kurzbogen (B3 S1 RK Leicht), Messer (B1 S1 Leicht, Stich)

Talente: Bogner 2, Giftmischer 3, Scharfschütze 2

5 - Gilde der Gerber

Die Gerber sind durch ihre Position die Späher der Jäger: Aufgrund des bestialischen Gestanks der Gerbereien liegen die Betriebe der Gerber auf einer kleinen einzelnen Insel vor dem Festland. Von hier aus hat man einen guten Blick auf die Inseln der Schmiede, Mechaniker und Weber. Tag und Nacht behalten daher Wachen der Gerber die anderen Inseln im Blick. Bei verräterischen Bewegungen oder Booten in der Nähe der Schmiede-Inseln wird sofort über eine Glocke Alarm geschlagen.

In der Gilde der Gerber wird Ehrwald, der vierjährige Sohn von Jagdmeisterin Onura, von Gerbermeister Zinnmut mit harter Hand erzogen.

Die Gerber und Lederer verstehen sich auf die Herstellung meisterhafter Werke:

Felldecken (Bonus +3 gegen Unterkühlung): 5 Silber

Verstärkte Lederrüstung (Rüstung 4): 15 Silber

Verstärkte Lederkappe (Rüstung 2): 7 Silber

Lederstiefel (+1 beim Vorangehen und +2 beim Marschieren): 8 Silber

Großer Holzschild (B3): 40 Silber

W6	Gerüchteküche
1-3	Onura und Zinnmut geben ein viel besseres Paar ab, als dieser Schwächling Herm, der Vater von Onuras Kindern. Die Fußstapfen von Herms altem Herrn waren einfach zu groß. Was immer sich die Jäger dabei gedacht haben nach Gildenmeister Gorthards Tod seinen Sohn zum Anführer gemacht zu haben. Onura hat den Jägern echt den Arsch gerettet. Ohne sie würde uns der kleine Tobruk immer noch auf der Nase herumtanzen! Was immer auch mit der Lusche Herm geschehen ist: Ich weine ihm keine Träne nach. Aber wer tut das schon...
4-5	Zinnmut kann nicht so gut mit Kindern. Aber er würde Onura niemals einen Wunsch abschlagen. Es gibt Gerüchte, dass er etwas mit dem Verschwinden von Onuras Mann Herm in den Wäldern zu tun haben soll. Auch wenn er sie nicht bestätigt. So streitet er sie nicht ab...
6	Einige Gerber nehmen es mit ihren Wach-Schichten nicht so genau und betrinken sich mit billigem Fusel. So lässt sich der Gestank der Gerbereien besser ertragen, denen man ohnehin schon tagsüber ausgesetzt ist. Sollten Gerbermeister Zinnmut oder Jagdmeisterin Onura davon erfahren, so würden sie sicherlich ein Exempel statuieren.

Gerbermeister Zinnmut

Ein klobiger grober Mann, der nicht durch seinen Intellekt oder sein Charisma die Gilde der Gerber anführt – sondern sich mit Stärke, Brutalität und Gnadenlosigkeit das genommen hat, was er begehrt. Er führt die Gilde mit Angst und Gewalt – wer ihm widerspricht wird schnell zum Schweigen gebracht.

Zinnmut ist in Jagdmeisterin Onura verliebt und würde alles für sie tun. Aber der Umstand, dass Jagdmeisterin Onura den kleinen Ehrwald in seine Obhut übergeben hat, überfordert den klobigen Schrank maßlos. Es ist offensichtlich, dass Zinnmut keine Ahnung hat, wie mit kleinen Kindern umzugehen ist. Sein ganzes Leben lang löste er Konflikte zumeist mit Gewalt – oder der Androhung von Gewalt. Er versucht sein Bestes zu geben, aber er scheitert auf ganzer Linie. Ständig brüllt er den kleinen Ehrwald an – der daraufhin anfängt zu weinen – woraufhin Zinnmut noch mehr herumbrüllt. Abenteurern, die Zinnmut hier mit ein paar nützlichen Erziehungsratschlägen zur Seite stehen, ist er sehr dankbar.

Onura hat im Alkoholrausch Zinnmut verraten, dass Tobruk Schwarzhand ihr Vater ist, der ihrer Meinung nach ihre Mutter verstoßen und ihren Bruder ermordet hat. Zinnmut hat versprochen, das Geheimnis für sich zu behalten, aber er ist nicht sonderlich schlau. Eventuell rutscht ihm eine unbedachte Bemerkung heraus...

Gerbermeister Zinnmut (Reputation 6):

<https://www.artstation.com/artwork/YKxxY>

ST 5 / Nahkampf 2, Ausdauer 3, Handwerk 3, Kraft 4

GE 4

VE 2 / Menschenkenntnis 2, Überleben 3

EM 2

Waffe: Handaxt (B2 S2 Scharf, Haken)

Talente: Bedrohlich 3, Raufbold 3, Gerber 1

6 - Bund der Schreiner

Die Schreiner leben auf einer vorgelagerten Insel, die über eine mächtige Steinbrücke mit dem Festland verbunden ist. Ein großes Tor soll das Eindringen von Feinden auf die inneren Inseln verhindern und war früher das erste Bollwerk der Schmiedefeste gegen anrückende Feinde. Heute verhindern die Schreiner vielmehr, dass irgendjemand von den Inseln das Festland betritt. Auch die Abenteurer müssen sich bei den Wachen der Schreiner-Gilde rechtfertigen, wenn sie die weiteren Inseln betreten wollen. Die Instrumentenbauer lassen sie passieren, da sie sich in dem anhaltenden Gilden-Konflikt als unparteiische Fraktion auf keine Seite schlagen.

Die Mauern und Brücken wurden in den letzten Jahren nicht mehr von den Steinmetzen und Mechanikern der Schmiedefeste erneuert, was sich zusehends an den Befestigungen bemerkbar macht. Die Liegeplätze der Boote sind fast alle verwaist: Die meisten Boote wurden zuletzt im Zuge des Gildenkonflikts zerstört. Aber die Schreiner arbeiten bereits fieberhaft an neuen Booten. Weiterhin fertigen sie Möbel, Werkzeug und neuerdings auch Katapulte an: Das erste Katapult steht bald vor der Vollendung und soll in dem Konflikt die Wende bringen: Mit Hilfe des Katapults wird die Schmiede-Feste fallen und somit den Sieg bringen.

Die Bogenbauer und Schreiner verstehen sich auch auf die Herstellung meisterhafter Waffen:

Kurzbogen (B₂/S₁): 20 Silber

Langbogen (B₃/S₁): 30 Silber

Kampfstab (B₂/S₁): 7 Silber

Langspeer (B₃/S₁): 15 Silber

Kleiner Holzschild (B₂, Leicht): 15 Silber

W6	Gerüchteküche
1-3	Immer wieder werden die Boote der Schreiner im Schutz der Nacht sabotiert. Einmal sind alle Boote in Brand gesteckt worden, ein anderes Mal wurden sie einfach gestohlen. In beiden Nächten sind alle Wachen eingeschlafen. Hier muss ein mächtiger Zauberer am Werk sein. Wer weiß, wann er wieder zuschlägt?
4-5	Die Schreinerin Xerxa war einst eine Schmiedin der Schmiedefeste. Doch schon vor vielen Jahren verließ sie die Feste und schloss sich den Schreiner an. Derzeit arbeitet sie an einem mächtigen Katapult, mit dessen Hilfe die Mauern der Feste brechen werden in der sie einst gelebt hat.
6	Es heißt, Tobruk Schwarzhand sei vor langer Zeit einmal ein guter Herrscher gewesen. Doch die Flucht seiner Frau Owatwa, einer aslenischen Jägerin, hat ihn für immer verändert. Er soll daraufhin Attentäter ausgesendet haben, um seine Frau aufzuspüren und zu bestrafen. Angeblich waren sie erfolgreich. Seit dieser Zeit ist er verbittert und herrscht mit harter Hand.

Schreinermeisterin June

Eine zierliche und stille Frau, die sich durch ihren ebenso ruhigen aber großen und starken Bruder Tam Gehör zu verschaffen weiß. Sie führt die Schreiner-Gilde bereits seit fast 15 Jahren an, als der damalige Schreinermeister seiner eigenen Gier zum Opfer fiel und auf Junes Anweisung von Tamm ins Meer geworfen wurde. Danach teilte June den Reichtum der Gilde fair unter allen Mitgliedern auf. Nur einen kleinen Teil hortet sie – um ihn in Zeiten der Not denjenigen zu überlassen, die es dringend benötigen. Seitdem hat niemand Junes Führung in Frage gestellt.

Mitglieder der Gilde, die dabei erwischt werden, wie sie sich bereichern, werden von June immer gleich bestraft: Sie dürfen das nehmen, was ihnen ist – und müssen die Gilde dann für immer verlassen. Niemand aus der Gilde der Schreiner spricht mehr mit einem Ausgestoßenen. Einige kommen danach in anderen Gilden wie bei den Gerbern oder Jägern unter, andere haben den Ort daraufhin verlassen.

June hält nicht viel von der grobschlächtigen Jagdmeisterin Onura. Doch die Schreinerin Xerxa, eine Meromannen-Zwergin, die schon seit über drei Jahrzehnten auf der Insel ihre Arbeit verrichtet, berichtete ihr von den Grausamkeiten des Herrn der Schmiedefeste: Niemandem vertraut er, selbst seine Frau habe er damals hochschwanger aufknüpfen wollen, da sie ihn betrogen haben soll. Sie konnte nur mit Mühe in den Blutnebel fliehen und wurde nie wieder gesehen.

Schreinermeisterin June (Reputation 6):

<https://openart.ai/discovery/sd-100620809366064749x>

ST 2 / Handwerk 4

GE 3/ Fingerfertigkeit 3

VE 4 / Menschenkenntnis 1, Wissen 2

EM 4 / Manipulieren 4, Heilen 2

Talente: Scharfe Zunge 2, Bogner 3

Tamm (Junes Bruder und Starke Hand)

<https://www.deviantart.com/bimask/art/Blacksmith-Character-Concept-801538083>

ST 5 / Handwerk 3, Kraft 3, Ausdauer 2, Nahkampf 3

GE 3

VE 3

EM 2

Talente: Bedrohlich 3, Hammerkämpfer 2, Raufbold 2

Waffe: Schwerer Kriegshammer (B2 S3 Stumpf, Haken)

Schreinerin Xerxa

<https://www.pinterest.de/pin/365776800959522563/>

ST 5 / Handwerk 3, Kraft 3, Ausdauer 2, Nahkampf 3

GE 3

VE 3

EM 2

Talente: Bedrohlich 3, Hammerkämpfer 2, Raufbold 2

Waffe: Schwerer Kriegshammer (B2 S3 Stumpf, Haken)

7 - Hort der Klänge

Inmitten der Gildenstreitigkeiten wirken die Ruhe und die harmonischen Klänge von Lauten und Flöten an diesem Ort völlig deplatziert und surreal. Der Hort der Klänge ist ein neutrales Gebiet: Die kleine Gruppe an Instrumentenbauern hat es bislang geschafft sich aus den Feindseligkeiten herauszuhalten. Ihre Insel wird immer wieder für Gespräche zwischen den beiden Fraktionen genutzt. Doch wenn es nicht gerade darum geht, Gefangene auszutauschen, so sind die Fronten sehr verhärtet.

Der Hort der Klänge wird von der **Elfe Lirandel** angeführt, sich vor einigen Jahren dazu entschloss, die Elfenwälder zu verlassen und die Gemeinschaften der Menschen und Zwerge besser kennen zu lernen. In den Schmiede-Inseln erkannte sie den perfekten Ort für ihr Vorhaben.

Die Instrumentenbauer verstehen sich auf die Herstellung meisterhafter Werke:

Flöte (Darbietung +2): 5 Silber

Horn (Darbietung +2): 10 Silber

Leier (Darbietung +2): 15 Silber

Harfe (Darbietung+3, 2xSchwer): 30 Silber

W6	Gerüchteküche
1-3	Seit Jahrzehnten gibt es immer wieder Auseinandersetzungen zwischen den Gilden. Die Instrumentenbauer waren stets neutral und haben als Schlichter fungiert. Der vor wenigen Jahren verstorbenen Klangmeisterin Hisana ist es zu verdanken, dass so lange kein Blut geflossen ist. Die neue Klangmeisterin Lirandel verfolgt zwar eine andere Strategie – kein Wunder, immerhin ist sie ein Elfenkind – aber die Weisheit der Elfen ist allgemein bekannt. Ohne Zweifel wird sie den Konflikt bald für alle Seiten zufriedenstellend lösen. Derzeit fokussiert sich Lirandel eher darauf, die Standpunkte aller Parteien vollumfänglich zu verstehen. Dies benötigt nun einmal Zeit.
4-5	Das letzte Schlichtungstreffen endete in einem Affront. Lirandel wiederholte in Anwesenheit von Tobruk und Onura diverse Gerüchte, Beleidigungen und Verleumdungen, die ihr von beiden Seiten über die jeweils Andere zugetragen wurden. Das Treffen endete damit, dass sich beide Parteien mit hochrotem Kopf anschrien und wilde Beleidigungen an den Kopf warfen. Es grenzt an ein Wunder (aber vermutlich war es eher Zauberei der Elfe), dass die Situation nicht auf dem neutralen Gebiet der Instrumentenbauer vollständig eskalierte und in einem Blutbad endete. Seitdem reden beide Seiten nicht mehr miteinander und es werden nur noch Kriegspläne geschmiedet. Lirandel scheint deswegen aber nicht sonderlich besorgt zu sein.
6	Lirandel mag eine weise Elfe sein, aber sie versteht weder die Lebensweise der Menschen noch der Zwerge. Manche fragen sich, ob es eine gute Entscheidung war, Lirandel zur Anführerin der Instrumentenbauer zu ernennen. Zu häufig wirkt sie geistig abwesend oder widmet sich wochenlang nur dem Schnitzen einer neuen Flöte, bei der sie nicht gestört werden möchte. Manchmal schaut sie ihren Gesprächspartner an, als sei nur er ein kleines Kind oder ein putziges Haustier. Doch ehe man sich versieht, ist da wieder ihr alles einnehmende wunderbare Lächeln und man kann ihr unmöglich Böse sein!

Klangmeisterin Lirandel

Die Meisterin der Klänge ist eine Elfe - ein in Menschendorfern durchaus ungewöhnlicher Anblick. Lirandel ist bereits vor über 10 Jahren auf die Schmiede-Inseln gekommen und hatte schnell das Vertrauen der vorigen Klangmeisterin Hisana gewonnen. Als diese vor wenigen Jahren im Sterben lag, wünschte sie sich Lirandel als ihre Nachfolgerin und die Gilde entsprach ihrem Wunsch.

Als Klangmeisterin ist Lirandel jedoch für viel mehr verantwortlich als nur für das Wohlergehen ihrer Gilde zu sorgen: Streitigkeiten zwischen den Gilden wurden stets durch die Instrumentenbauer geschlichtet. Die Wahl der Elfe als neue Klangmeisterin war mit der Hoffnung verbunden, dass ein Wesen mit so viel Lebenserfahrung und Intuition bestens in der Lage wäre, zwischen den Gilden zu vermitteln und Streitigkeiten zu schlichten. Doch das Gegenteil ist der Fall: Schleichend gießt Lirandel in dem andauernden Konflikt weiter Öl ins Feuer. Anstatt die Gemeinsamkeiten zu betonen und Einigkeit zu erzielen, fragt sie stets genau nach den Gründen für den Zwist, deren Ursprünge teilweise Jahrzehnte zurück liegen. Lirandel, für die Zeit eine andere Bedeutung hat, glaubt den Konflikt nur endgültig beilegen zu können, wenn sie den Streit in allen Details offenlegt und alles gesagt wurde, was gesagt werden muss. Darüber hinaus ist sie gleichermaßen fasziniert wie erschrocken von der Aggressivität und dem Hass, dem Menschen und Zwerge erliegen können: Die Streitigkeiten auf den Schmiede-Inseln sind für sie auch ein Test der Menschen- und Zwergen-Völker selbst: Liegen Streit und Missgunst in ihrer Natur? Oder gibt es für sie noch Hoffnung?

Lirandel kennt die gesamte Geschichte unter „Was wirklich geschah“ und ist auch bereit mit den Abenteurern über die Vergangenheit des Ortes zu reden. Jedoch spricht sie häufig in Rätseln, beschreibt die Vorkommnisse sehr abstrakt, macht häufig nur Andeutungen und nennt niemals Namen. Einzelne Personen sind für sie weniger von Belang. Für sie geht es vielmehr um das große Ganze. Immer wieder schweift sie ab und befragt die Abenteurer, wie sie in verschiedenen Situationen gehandelt hätten. Dabei ist sie besonders an der Sichtweise unterschiedlicher Völker interessiert. Je weniger die Abenteurer im Vorfeld über die Vergangenheit dieses Ortes wissen, desto schwammiger wird sich Lirandel ausdrücken. Irgendwann bricht sie das Gespräch abrupt ab, um sich wieder ihren handwerklichen Tätigkeiten zu widmen. Sie bleibt stets distanziert aber freundlich.

Klangmeisterin Lirandel (Reputation 6):

<https://www.deviantart.com/taggedzi/art/Elven-Bard-Female-938246943>

ST 2 / Handwerk 4

GE 3 / Fingerfertigkeit 3

VE 5 / Menschenkenntnis 4, Wissen 3

EM 4 / Manipulieren 2, Heilen 2, Darbietung 4

Talente: Heilung 3 (Zauber: Seelenheilung, Gelassenheit, Herr des Wetters)

8 - Die Weber-Hütten

Die Weber der Quarden-Aslenen haben sich bereits vor vielen Generationen hier auf den Schmiede-Inseln niedergelassen um entgegen ihrer alten Traditionen in festen Häusern zu wohnen und sich ganz der Kunst der Webstickerei und des Teppichknüpfens hinzugeben. In der Margelda-Ebene leben noch viele Quarden, denen die Wurzeln ihrer Herkunft immer noch wichtig sind. Für sie ist es eine große Ehre, wenn einer der ihren über ein ausreichendes Talent verfügt, um in den Bund der Weber aufgenommen zu werden. Viele kommen bereits als Kinder hier her und manche verlassen die Insel bis zu ihrem Tod nicht mehr. Auch wenn die meisten Weber ein einfaches und asketisches Leben vorziehen, so es ist dennoch nicht ungewöhnlich, dass auch innerhalb oder außerhalb der Gilde Ehen geschlossen werden. Manche Weber beschließen daraufhin den Bund der Weber zu verlassen und kehren zu ihrer Sippe zurück, oder lassen sich auf dem Festland nieder. Viele Weber halten die Jäger, Schreiner und Gerber als einfaches und dummes Volk, welches keinen Blick für wahre Schönheit hat.

Die Schneider und Weber verstehen sich auf die Herstellung vieler meisterhafter Werke:

Königliche Kleidung (Manipulation +3): 15 Gold

Stiefel der Stille (Heimlichkeit +1): 15 Silber

Fischernetz (Fischen +2): 3 Silber

Verbandszeug und Öle (Heilen+2): 5 Silber pro Ressourcen-Stufe

Robustes, dünnes Kletter-Seil, 15m (Klettern+2): 10 Silber

W6	Gerüchteküche
1-3	Webmeister Ashuna steht kurz davor den „Mantel von Vaju“ fertig zu stellen. Wenn es ihm gelingt, gilt es nur noch einen Luftgeist zu finden, welcher den Teppich als seine neue Heimstatt anerkennt. Es wäre das erste Mal seit dem Exodus aus Aslene, dass es Webmeistern wieder gelänge einen fliegenden Teppich zu erschaffen.
4-5	Meister Ashuna ist nicht nur ein begnadeter Weber, er verfügt auch über das „Dritte Auge“: Ashuna kann Dinge sehen, die noch geschehen werden und er sieht Dinge, die bereits vor langer Zeit geschehen sind. Allerdings nutzt er seine Gabe nur selten, da er sich um die Welt um ihn herum nicht schert und er sich ganz dem Weben seines Meister-Teppichs hingibt.
6	Die Gildenkriege kümmern die Weber nicht. Tobruk Schwarzhand lässt die Weber in Frieden arbeiten, mehr braucht es nicht. Wer behauptet, dass der Herr der Schmiede-Feste kein Herz hat, der muss genauer hinschauen: Er beherbergt den Oger Torg in seinen Mauern, mit dem er viel Geduld aufbringt und ihn behandelt als wäre er ein Zwerg. Jemand, der so handelt, kann kein Herz aus Stein haben.

Webmeister Ashuna

Der alte Galdane ruht zumeist meditierend auf einem alten Webteppich, der den Geschichten nach noch aus Aslene, dem Heimatland der Reiter, stammen soll.

Ashuna ist äußerst wortkarg und schert sich wenig um den aktuellen Zwist der Gilden. Er hat in seinen vielen Jahren hier auf den Schmiede-Inseln schon unzählige Konflikte miterlebt und hält es für das Beste, niemanden zu erzürnen. Er will sich weiterhin des Schutzes des Herrn der Schmiede-Feste versichern, so wie es die Weber schon immer getan haben. Der Konflikt mit den Jägern mag ernst sein, doch in Zeiten des Blutnebels kam Schlimmeres aus dem Nebel und fiel über die Dorfbewohner her. Daher weiß er den Schutz der abgeschotteten Inseln sehr zu schätzen. Einschränkungen bei den Vorräten nimmt er gerne in Kauf und lehrt seine Brüder und Schwestern ebenfalls, sich in Verzicht zu üben und sich auf das Handwerk zu konzentrieren.

Derzeit sind alle Mühen Ashunas auf die Fertigstellung des „Mantels von Vaju“ gerichtet: Einem Webteppich, der dafür geknüpft wurde um einen Windgeist in sich aufzunehmen. Dieses Ziel lenkt ihn vollständig von den aktuellen Vorkommnissen auf den Inseln ab (siehe Ereignis „Der Mantel von Vaju“).

Webmeister Ashuna (Reputation 6):

<https://www.pinterest.de/pin/488851734557031329/>

ST 2 / Handwerk 4, Ausdauer 3

GE 4 / Fingerfertigkeit 4

VE 4 / Darbietung 4, Wissen 3

EM 3 / Manipulieren 2, Heilen 2, Tierkunde 1

Talente: Weg der Hellsicht 3 (Zauber: Wahrer Weg, Visionen der Vergangenheit, Weissagung), Schneider 3

9 - Werkstätten der Mechaniker

Auf der Insel der Mechaniker führen einige Landestege den schroffen Fels bis ins Wasser hinab. Die Schmiedefeste beherbergt hier noch ein halbes Dutzend Boote, mit denen Versorgungs-Fahrten zur Eisen-Insel und weiteren Inseln unternommen werden.

In den Werkstätten wird fieberhaft an nützlichen Erfindungen gearbeitet, welche den Inseln einen Vorteil im Kampf gegen die Jäger verschaffen. All diese Arbeiten werden vor Besuchern bestmöglich geheim gehalten:

- Stahl-Ketten sollen unter Wasser zwischen den Engstellen der Inseln befestigt werden und so im Notfall schnell hochgezogen werden, um den Boots-Verkehr zum Erliegen zu bringen.
- Eine gewaltige Armbrust ist bald fertig gestellt und wird mit ihren stählernen Bolzen in der Lage sein, die Mauern jedes Gebäudes am Festland zu zerschlagen.
- An den Brücken wurden Brenn-Fallen mit Lampenöl vorbereitet: Die Brücken lassen sich jederzeit schnell in eine Feuerfalle verwandeln.

Die Mechaniker und Tüftler verstehen sich auf die Herstellung meisterhafter Werke:

Dietriche (Schlösser knacken +2): 3 Gold

Tellereisen-Falle (Jagen+3): 15 Silber

Fernrohr (Auskundschaften+3): 10 Gold

Leichte Armbrust (B2/S2): 7 Gold

Schwere Armbrust (B2/S3): 12 Gold

W6	Gerüchteküche
1-3	Wenn die Jäger und ihre Alliierten die Schmiede-Inseln angreifen werden sie ihr blaues Wunder erleben! Die Mechaniker haben da ein paar Überraschungen parat. Es kann nicht mehr lange dauern, bis Onura zuschlägt. Sie hasst Tobruk bis aufs Blut. Ihr Hass wird ihr Untergang sein, denn wer emotional handelt, der macht Fehler!
4-5	Nachdem Onura die Jäger-Gilde übernommen und in kurzer Zeit auch die Kontrolle über die anderen Festland-Gilden übernommen hatte, kennt sie nur ein Ziel: Tobruk Schwarzhand zu stürzen! Es scheint fast so, als wäre Onura auf einem persönlichen Rachefeldzug gegen Tobruk. Nur der Grund dafür ist unklar.
6	Tobruk ist kein einfacher Mann, aber er ist auch kein Monster. Freilich, es gab auch bessere Zeiten. Damals, als er mit der Aslenenfrau verheiratet war, da sprühte er nur so vor Lebensfreude. Doch das ist lange her und Owatwa hielt es nicht lange bei ihm aus. Als sie ihn verließ, da brach es ihm das Herz. Danach war nichts mehr wie es vorher war. Aber wer will ihm das auch verdenken.

Werksmeisterin Roswinde

Das fortgeschrittene Alter ist der resoluten Halblingfrau mit den stets erröteten Wangen nicht anzusehen, wenn sie voller Tatendrang über den großen Hof der Mechaniker-Insel wetzt: Ständig gibt sie ihren Kollegen hilfreiche Tipps oder möchte schnell in einem Werkraum ein Werkzeug anpassen, damit es für eine ganz besondere Aufgabe auch die optimale Form erhält. Immer sprudelt sie voller Ideen und hält damit den ganzen Laden auf Trapp. Doch die Ergebnisse können sich sehen lassen: Egal, welche abstrusen Gerätschaften auch benötigt werden, Roswinde grübelt so lange, bis sie auch die absonderlichsten Wünsche erfüllen kann – wenn auch nicht immer auf dem am naheliegendsten Weg. Außerdem sollten Auftraggeber darauf achten ihre Wünsche präzise zu äußern. Sonst kann es zwar sein, dass die von Roswinde angefertigten Konstrukte zwar alle vertraglich festgelegten Bedingungen erfüllen, aber dennoch nicht für den eigentlichen Einsatzzweck zu gebrauchen sind. In jedem Fall wird Roswinde auf die volle Bezahlung bestehen. Und es ist keine gute Idee sich die weit geschätzte Gilde der Werksmeister zum Feind zu machen...

Roswinde ist Konstrukteurin des Heißluftballons, mit dem der Zwerg Andred über die Verbotenen Lande fliegt. (SL 153). Der Mechaniker Andred stahl den Ballon, nachdem er seine Familie bei einem Tunneleinsturz in den Minen der Eiseninsel verloren hatte. Einerseits ist Roswinde immer noch immer über den Diebstahl erbost. Andererseits würde es sie freuen zu hören, dass Andred – und ihr Ballon – wohlauf sind, falls die Abenteurer ihm bereits begegnet sind.

Werksmeisterin Rosinde (Reputation 6):

<https://no.pinterest.com/pin/96194142030112328/>

ST 4 / Handwerk 4, Kraft 2 Ausdauer 2

GE 3 / Fingerfertigkeit 4

VE 4 / Wissen 4

EM 2

Talente: Baumeister 3, Schmied 2

10 - Schmiede-Feste

Tagsüber erfüllt das stetige Klingen der Schmiede-Hämmer die Luft, und über der Festung, die aus dem Schwarzen Stein der Felseninsel geschlagen wurde, hängt stets der Dunst der Schmiedefeuere. Doch die Feuer haben einen schier unstillbaren Hunger nach Holz, und je länger der Konflikt mit den Jägern andauert, desto knapper werden die Ressourcen. Tobruk Schwarzhand, ein Meromannen-Zwerg und Herrscher der Schmiede-Feste, denkt bereits darüber nach, unnötige Möbel und Bodendielen zu verfeuern, damit die Schmieden weiterlaufen können. Darüber hinaus geht der Bestand an Eisenrohlingen zuneige, denn die Förderung und Verhüttung von Eisen geschah auf der Eiseninsel, einer großen Insel wenige Meilen vor der Küste.

Tobruk musste die Insel vor Kurzem aufgeben, da die Jäger immer wieder mit Booten anlandeten und Attacken aus dem Hinterhalt starteten. Alle Arbeiter und Schmiede der Eisen-Insel sind somit auf die Schmiede-Feste gebracht worden. Somit platzt die Feste derzeit aus allen Nähten und die Versorgungslage wird zunehmend ernst. Die Männer und Frauen hoffen darauf, dass Tobruk bald zum Gegenschlag ausholt.

Die Arbeiter der Eisen-Inseln werden von den Schmieden der Feste nicht als gleichwertig betrachtet. Die Ressourcenknappheit sorgt dafür, dass beide Gruppen immer wieder aneinandergeraten. Tobruk läuft Gefahr, dass sich seine Leute gegenseitig an die Gurgel gehen, wenn nicht bald etwas geschieht. Nicht Wenige planen bereits nachts mit den verliebenden Booten von den Inseln zu fliehen und irgendwo abseits der Siedlung in den Wäldern zu verschwinden. Doch viele haben Angst, von der verrückten Jägerin Onura durch die Wälder gejagt zu werden.

Die festen Bewohner der Schmiede-Feste sind zur Hälfte Meromannen-Zwerg und zur anderen Hälfte Menschen, welche Tobruk als Herren fest anerkennen und immer mehr die zwergischen Lebensweisen angenommen haben. Auch ein Oger verrichtet in der Feste seinen Dienst, der aus dem Bund von Menschen und Zwergen hervor gegangen ist: Der **Oger Torg** kümmert sich um die besonderen anstrengenden und einfachen Aufgaben. Sein unstillbarer Hunger und Bierdurst werden aufgrund der Belagerungssituation zunehmend zu einem Problem. Auch, weil sich der Oger im Zweifel einfach nimmt, was ihm beliebt.

Die Schmiede verstehen sich auf die Herstellung meisterhafter Werke:

Dolch (B₂/S₁): 7 Silber

Kurzschwert (B₃/S₁): 15 Silber

Langschwert (B₃/S₂): 6 Gold

Streitaxt (B₃/S₂): 20 Silber

Morgenstern (B₃/S₂): 25 Silber

Kettenrüstung (Rüstung 7): 7 Gold

Geschlossener Helm (Rüstung 4): 6 Gold

W6	Gerüchteküche
1-3	Tobruk ist gewillt das Erbe seines Vaters bis auf das letzte Blut zu verteidigen. Und die Schmiede in seiner Festung stehen zu ihm. Niemand kann verstehen, warum die Jägerin Onura die Menschen gegen Tobruk aufhetzt. Er mag ein harter Herrscher sein, der sein Lachen verlernt hat. Aber er war stets gerecht. Den Menschen muss eine Lektion erteilt werden. Bald sind die Vorbereitungen abgeschlossen, dann wird Zwergen-Stahl sprechen!
4-5	Die Vorräte sind knapp und nun sind da auch noch die ganzen Minenarbeiter, die wir alle durchfüttern müssen, weil sich die Feiglinge von dem Miststück Onura von der Eiseninsel verjagen ließen. Wenn die Feste nicht bald mehr Nachschub bekommt, dann müssen die Rationen erneut gekürzt werden. Dazu kommt noch der Oger Torg, der Hunger für ein Dutzend Zwerg hat. Jeder wundert sich, warum sich Tobruk diesen Oger hält. Zum Glück ist er zahm und von einfachem Gemüt. Er kam damals vor gut 30 Jahren als kleines Kind auf die Festung, nachdem Jäger ihn in den Wäldern entdeckt hatten. Es wird gemunkelt, dass er der Sohn von Owatwa sein könnte, Tobruks Frau, die von der Feste flüchtete als sie schwanger war. Der Oger spricht zwar nicht, aber es heißt, als man ihn damals fand habe er Owatwas Namen gesagt.
6	Damals, mit seiner Frau Owatwa an seiner Seite, war Tobruk ein fröhlicher Mann. Aber dann bat sie ihn ständig darum, mit ihm in die Wälder zu ziehen, weil sie den Stein und den steten Klang der Schmiede-Hämmer nicht ertrug. Und schließlich, als sie guter Hoffnung war, verschwand sie in den Wäldern. Das hatte er davon, sich in eine Menschenfrau zu verlieben! Hätte er sich besser mal Xerxa geschnappt, die war eine gute Partie. Stattdessen hat er sie vergrätzt und jetzt arbeitet sie bei den Schreibern, was man ihr wahrhaftig nicht verdenken kann.

Tobruk Schwarzhand, Herr der Schmiede-Inseln

Tobruk Schwarzhand ist ein Zwerg des Meromannen-Clans und wie schon sein Vater vor ihm Herrscher der Schmiede-Feste. Nachdem seine Sippe vor dem Dämonenzauberer Zygofer und seinen Truppen aus Klagefeste vertrieben wurden, erbauten Tobruks Vater Talmor und die Überlebenden, die er anführte, hier auf den Schmiede-Inseln eine Festung. Auf einer weiteren Insel in der Nähe trieben sie tiefe Stollen in den Felsen, der reich an Eisenerz war und daher Eisen-Insel genannt wurde. Doch die Erzadern sind inzwischen versiegt und die Minen wurden aufgegeben.

Tobruk sieht sich als rechtmäßigen Herrn der Schmiede-Inseln, dessen vererbtes Recht aber auch Pflicht es ist, die Inseln vor jeder Gefahr zu verteidigen. Derzeit geht seiner Meinung nach die größte Gefahr definitiv von Jagdmeisterin Onura aus, die bereits in den letzten Jahren ihre Macht am Festland sukzessive ausgebaut und gefestigt hat. Doch dem gilt es nun Einhalt zu gebieten.

Sobald Tobruk über ausreichende Waffen und Rüstungen verfügt, um alle Verbündeten für den anstehenden finalen Kampf zu rüsten, so wird er das Festland angreifen. Derzeit spielt er mit seinen engsten Vertrauten diverse Schlachtpläne durch. Tobruk fehlt es nicht an Mut, um den Angriff einzuleiten, aber leider ist er ein großer Perfektionist. Und somit ziehen sich die Vorbereitungen für Viele in der Schmiede-Feste bereits zu lange hin. Die meisten Meromannen-Zwerge wollen es einfach hinter sich bringen und losschlagen, anstatt darauf zu warten, bis Tobruk seine ausschweifenden Vorbereitungen endlich beendet hat.

Herr der Schmieden Tobruk Schwarzhand (Reputation 8):

<https://www.artstation.com/artwork/r9r9E>

ST 5 / Handwerk 4, Kraft 3, Ausdauer 3, Nahkampf 3

GE 3

VE 3 / Wissen 2

EM 3 / Manipulation 2

Waffe: Streitaxt „Dunkelbeil“ (B3 S2 Schwer, Scharf, Haken)

Rüstung: 7 (Verstärkte Kettenrüstung)

Talente: Schmied 3, Axtkämpfer 2

Wurm-Wächterin Ignesia

Nachdem die Wurm-Wächterin Ignesia nach ihrem letzten Besuch auf der Schmiedefeste nicht mehr ans Festland zu ihrem Tempel gelassen wurde, bot ihr Tobruk notgedrungen eine Unterkunft an. Die Mittvierzigerin ist seit mehreren Wochen auf den Schmiedeinseln und hat schnell verstanden, dass ihre weisen Ratschläge oder fromme Worte an diesem Ort zumeist fehl am Platz sind. Somit überlegt sie stets zweimal, bevor sie es wagt einen Vorschlag zu unterbreiten, der zumeist nur mit Schnaufen und Grummeln der Schmiede quittiert wird. Sie möchte dringend wieder an Land – und die wichtigen Artefakte in ihrem Tempel sichern, bevor sie dem wütenden Mob der Jäger in die Hände fallen. Doch seit mehreren Wochen hat kein Schiff die Schmiedeinseln angesteuert und niemand scheint bereit zu sein, die verfahrenere Situation zu lösen. (siehe Ereignis „Die Urnen Wyrms“).

Wurm-Wächterin Ignesia (Reputation 6):

<https://stock.adobe.com/images/concept-art-fantasy-illustration-of-beautiful-young-woman-priestess-sorceress-or-witch/241283858>

ST 2

GE 3 / Fingerfertigkeit 1

VE 5 / Wissen 3, Menschenkenntnis 2

EM4 / Manipulation 2, Heilen 2

Waffe: Streitaxt „Dunkelbeil“ (B3 S2 Schwer, Scharf, Haken)

Rüstung: 7 (Verstärkte Kettenrüstung)

Ereignisse

Ein Angebot der Knochenfrettchen

Die Gruppe kann die Aufmerksamkeit von Koran Wutfaust auf sich ziehen, der sich als „Botschafter“ der Knochenfrettchen vorstellt: Eine Organisation aus Attentätern und Sklavenhändlern, die ihren Hauptsitz in „Knochenmühle“ hat, aber auch hier auf den Schmiede-Inseln ihre „Dienste“ anbietet. Meistens ist er in der Schenke „Roter Krug“ zu finden.

Koran arbeitet im verdeckten Auftrag von Tobruk Schwarzhand, dem Herrn der Schmiedefeste. Er verspricht der Gruppe viel Silber, falls sie sich für Tobruk verdingen und sogar viel Gold, falls sie den Insel-Konflikt zu Tobruks Zufriedenheit lösen können.

An der Felsenküste liegt ein kleines Boot versteckt, mit dem Koran die Gruppe in der Nacht zur Schmiede-Feste übersetzen kann, falls sie es wünschen. Ein geheimes Lichtzeichen mit seiner Sturmlaterne wird gewährleisten, dass sie sicher am anderen Ufer ankommen werden.

- Der geheime Lagerplatz des Bootes könnte allerdings inzwischen der Gilde der Jäger bekannt sein. Eventuell läuft die Gruppe dann in eine Falle...
- Die Gruppe könnte zum Schein auf das Angebot eingehen und als Doppel-Agenten für die Jäger-Gilde tätig werden. Sollte Jagdmeisterin Onura der Gruppe vertrauen, so lässt sie für Informationen aus der Schmiede-Feste einiges an Silber springen.

Nachschub sichern

Beide Fraktionen sind auf Holz und Nahrung angewiesen, welches man auf diversen Inseln vor der Küste finden kann. Beide Seiten stellen Söldlinge ein, um die Arbeiten auf den Inseln abzusichern:

- Bäume fällen, zum Strand schleppen und zu großen Flößen vertäuen, mit denen man dann zurück an Land rudert.
- Jagen, Fallen aufstellen, Fischen

Die Arbeiten werden von einer Gruppe der gegnerischen Fraktion gestört: Eventuell kann man sich einigen, aber es kann auch zu Handgreiflichkeiten bis zu einem Kampf auf Leben und Tod kommen. Solange keine ranghohen Mitglieder der verfeindeten Parteien anwesend sind, besteht eine gute Chance sich friedlich zu einigen. Schließlich ist Niemand daran interessiert, heute zu sterben oder schwer verletzt zu werden.

Ärger in der Schmiede-Feste

Die Arbeiter und Schmiede in der Schmiede-Feste geraten erneut aneinander und es kommt zu einer großen Schlägerei, die bis zum Festland zu hören ist.

- Stehen die Abenteurer auf der Seite von Tobruk, so können sie versuchen für Ordnung zu sorgen: Die Anstifter der Prügelei müssen identifiziert und ruhiggestellt werden.
- Onura will die Lage ausnutzen und einige Jäger mit einem Boot zur Feste übersetzen lassen. Sie sollen im Schutze des Chaos weitere Vorräte vernichten und so viele Informationen wie möglich über die aktuelle Lage in der Feste in Erfahrung bringen. Stehen die Abenteurer auf Onuras Seite, so könnten sie diesen Auftrag übernehmen. Ansonsten kann es der Gruppe eventuell gelingen, das Infiltrationskommando zu entdecken und aufzuhalten.

Glaubensstreitigkeiten

Der Tempel des Ortes hat eine wechselhafte Geschichte hinter sich (siehe „Tempel des Wyrms“ und wird derzeit wieder von Anhängern der Rostkirche beansprucht. Manche Rost-Anhänger würden am liebsten alles, was an Wurm erinnert, niederreißen. Wurm-Gläubige, die sich immer noch vereinzelt in den Tempel wagen, gefällt das gar nicht.

Hier ist Ärger vorprogrammiert, den eigentlich keiner gebrauchen kann. Die Abenteurer könnten von unterschiedlichen Interessensgruppen gebeten werden, hier zu vermitteln – oder aber eine „endgültige Entscheidung“ herbei zu führen.

Die Urnen Wyrms

Wurm-Wächterin Ignesia harrt bereits seit geraumer Zeit auf der Schmiede-Feste aus, da ihr Jagd-Meisterin Onura die Rückkehr in den Schlangen-Tempel verwehrt.

Ignesia muss dringend in den Tempel, um sicher zu stellen, dass die die Urnen Wyrms nicht entwendet werden: Sie glaubt, dass es sich dabei um uralte, längst verschollen geglaubte Artefakte ihres Ordens handelt, die offenbar über lange Zeit in den Händen der Rost-Kirche waren. Sie ist fest davon überzeugt, dass eine der Urnen das Ei der legendären „Geflügelten Schlange“ beherbergt.

Leider steht sie mit ihrer Meinung im Orden der Schlange alleine da: Niemand will den alten Geschichten Glauben schenken. Daher sieht sie es als ihre Aufgabe an, die Urnen vor fremdem Zugriff zu schützen.

Ignesia könnte die Abenteurer damit beauftragen, die Urnen aus dem Tempel zu bergen und sie danach nach Fernhafen zu begleiten, wo der Schlangen-Orden seinen Hauptsitz hat, wenn sie der Gruppe vertraut:

- Sie warnt die Abenteurer vor den Fallen an den Sockeln und verrät ihnen, wie die Fallen entschärft werden können (siehe „Tempel des Wurm“)
- Ignesia gibt der Gruppe den Schlüssel zu ihrer Truhe im Tempel. Sie enthält unter anderem einige Phiolen mit halluzinogenem Schlangengift (Gift-Stärke 6), welches sie gerne nutzen können, um etwaige Wachen der Jäger-Gilde auszuschalten.
- Sollte die Priesterin den Abenteurern nicht vertrauen, so wird sie die Gruppe stattdessen als Begleitschutz anheuern, um auf das Festland zu gelangen und die Urnen zu sichern, ohne die Abenteurer vorab über die Fallen aufzuklären.

Ignesia wird die Abenteurer über die wahre Bedeutung der Urnen so weit wie möglich im Unklaren lassen, wenn sie keinen Grund hat ihnen vollumfänglich zu vertrauen. Sie gibt nur das Preis, was sie für notwendig erachtet. Siehe Kasten „Die geflügelte Schlange“.

Auch wenn der Konflikt auf den Schmiede-Inseln beigelegt wurde und Ignesia in ihren Tempel zurückkehren konnte: Viele auf den Schmiede-Inseln haben dem alten Rost-Glauben noch nicht abgeschworen. Wer weiß, wie lange die Urnen noch sicher sind?

Die geflügelte Schlange

Die geflügelte Schlange gilt im Orden der Schlange als die mächtigste Abgesandte Wyrms – sie hat die Kraft von sieben Drachen und gilt als Vorbotin für Veränderung.

Laut einer Legende des Schlangen-Ordens wurde zu Beginn des Blutnebels das Ei einer geflügelten Schlange gefunden. Der damalige Psychopomp Zelfur versiegelte den kostbaren Schatz in einer Urne und ließ fünf Duplikate anfertigen. Es heißt, dass Jeder eines grausamen Todes stirbt, der es wagt eine falsche Urne zu öffnen. Aber nur ein wahrer Abgesandter Wyrms vermag es, die richtige Urne zu erkennen und das Ei der Urne zu entnehmen.

Im Rost und Häma Glauben bezwang Rost den Boten der Schlange und sperrte ihn in ein eisernes Gefäß, auf dass er nie mehr entkommen könne. Um die Schlangenpriester zu verwirren, wurden fünf Duplikate gefertigt und alle Urnen mit tödlichen Fallen versehen – so dass niemand es je wagen würde eine Urne zu berühren.

Was sich wirklich in der echten Urne befindet liegt in der Hand der SL:

- Ein in altes Stroh und einem purpurfarbenen Samt-Tuch eingebettetes blau gesprenkeltes Ei in der Größe eines Straußen-Eis. Alte Geschichten berichten davon, dass es nur von einem Schlangemenschen ausgebrütet werden kann, wie sie von den Echsenmenschen in den Sümpfen als Götter verehrt werden. Die Weisen des Schlangen-Ordens mögen wissen, was damit zu tun ist.
- In Wahrheit wurde in diesem Gefäß ein Bote der „Siebten“ gefangen, der die menschlichen Sklaven über das große Meer begleitete, um die Mondelfen und die achte Mutter zu finden. Wird die Urne geöffnet, so wird der Bote der Siebten befreit: Eine Vielzahl kleiner Schlangen verschwinden in alle Richtungen und werden sich später wieder zu einer Form vereinen. Bald darauf ruft die Wesenheit ihre Brüder und Schwestern in die Rabenlande. Mehr über die „Siebten“, Mondelfen und die achte Mutter findest du im „Blutmark“ Erweiterungsband, wo die „Siebten“ im Zentrum der Kampagne stehen.

Die „Geflügelte Schlange“ und die Urnen Wyrms sind nicht offizieller Kanon.

Der Prophet

Einige Quarden erreichen die Schmiede-Inseln. Die Gruppe wird von dem Propheten Kaldrim angeführt, einem ergrauten Mann mit Zottelbart und großen graublauen Augen. Kaldrim führt die Quarden auf einer Pilgerreise zum Bernsteingipfel. Dort wollen sie sich dem Zauberer Zertrome anschließen. Der Prophet ist sich sicher, dass dieser von Horn als Retter der Aslenen-Stämme auserkoren wurde. Er wird die Stämme einen und gegen den Dämonen-Fürsten im Westen ziehen. Wenn die Feste Vond erst einmal gefallen ist, dann ist der Weg durch den Schattentorpass frei und die Aslenen kehren endlich in ihr Heimatland zurück. So will es Horn, so wird es geschehen!

Kaldrim wird auf den Schmiedeeinseln um weitere Pilger werben, die sich ihm anschließen. Er ist äußerst charismatisch und tatsächlich finden sich bald Menschen, die ihm folgen wollen. Die Gilden-Anführer sind darüber alles andere als erfreut, wagen es aber auch nicht gegen einen Propheten Horns direkt vor zu gehen. Vielleicht findet sich ja Jemand anderes, der sich um das Problem kümmert? Je früher der Prophet den Ort wieder verlässt, desto besser...

Prophet Kaldrim (Reputation 6):

ST 2

GE 3

VE 3 / Menschenkenntnis 4, Wissen 3

EM 5 / Manipulation 4, Darbietung 3

Unbestechlich 2

Die Galdanen-Reiter

Ein halbes Dutzend Galdanen-Reiter erreichen auf ihren Pferden die Schmiede-Inseln. Ihre stolze Anführerin Mora trägt auffälligen Schmuck in Form von Bronzeringen um Hals und Armen. Sie kehrt in der Schenke „Roter Krug“ ein, um zu handeln und zu rasten. Ein beträchtlicher Teil der Jäger-Gilde besteht aus Quarden-Aslenen. Auch wenn die alten Fehden zwischen Galdanen und Quarden viele Jahrhunderte zurück liegen, so leben sie doch in alten Liedern und Geschichten fort. Die Stimmung kann schnell kippen und zu einer großen Rauferei ausarten. Die Gruppe kann sich dieses Wissen unter Umständen zu Nutze machen und je nach ihren Plänen für Ablenkung sorgen, oder aber im Auftrag von Jagdmeistern Onura dafür sorgen, dass die Stimmung nicht kippt. Die Galdanen-Anführerin Mora würde sich über eine besonders schöne Waffe sicherlich freuen. Und die Aussicht auf Bronze oder Gold (Silber interessiert sie nicht) lässt so manche alte Feindschaft vergessen.

Der „Mantel von Vaju“

Die Weber suchen derzeit einen Wind-Geist, der den Teppich bewohnen möchte, an dem die Knüpfer bereits seit dem Fall des Blutnebels arbeiten: Wem immer es auch gelingen möge, einen Windgeist in den Zauber-Teppich zu binden, der würde mit Silber überschüttet werden. Um einen Luftgeist in den Teppich zu binden ist das Wirken des Zaubers „Herr des Wetters“ mit Machtstufe 1 notwendig. Der gerufene Luft-Geist muss dann mittels MANIPULATION -2 dazu überredet werden, den Teppich als sein neues Heim anzunehmen. Zusätzliche Machtstufen erleichtern den Wurf um jeweils 1. Alternativ kann auch der Zauber ELEMENTAR BESCHWÖREN (siehe Buch „Die Frostweiten“) gewirkt werden. Der Elementar-Geist kann trotz eines erfolgreichen Wurfes Bedingungen stellen oder Wünsche äußern, die erst erfüllt werden müssen bevor er den Teppich als neue Heimstatt erwählt.

Wem der fliegende Teppich daraufhin gehorcht - oder ob er einfach von dannen fliegt – ist ungewiss. Es ist möglich, dass der Teppich für eine gewisse Zeit in den Diensten der Abenteurer verbleibt. Allerdings ist das Wesen eines Elementar-Geistes wankelmütig...

Der alte Zwist

Die Abenteurer können auf den Schmiede-Inseln nach und nach herausfinden, was vor 30 Jahren wirklich geschehen ist:

- Tobruk war ein guter Herrscher, bis vor 30 Jahren seine Frau plötzlich im Wald verschwand, als sie schwanger war (Mechaniker, Schreiner)
- Die Zwergin Xerxa verließ die Schmiedefeste in Eifersucht und schloss sich den Schreibern an. Auch heute noch hasst sie Tobruk (Schreiner, Schmiede-Feste)
- Der Oger Torg scheint der Sohn von Tobruk und seiner verschwundenen Frau Owatwa zu sein (Schmiedefeste, Weber-Hütten)
- Die etwa 30jährige Jagdmeisterin Onura führt einen persönlichen Rachezug gegen Tobruk, aber niemand (bis auf Zinnmut) weiß warum (Schmiede-Feste, Jäger)
- Zinnmut könnte eine unbedachte Bemerkung fallen lassen, dass Tobruk der Vater von Onura ist, oder Onura könnte sich im Suff verraten (Zinnmut, Onura)
- Koran Wutfaust ist bereits seit vielen Jahrzehnten im Ort. Der Söldner spielt ein doppeltes Spiel und kennt viele Geheimnisse (Schenke, Handelskontor)

Die Schnüffler müssen sterben!

Wenn die Abenteurer unbeirrbar Nachforschungen anstellen, so wird Xerxa allmählich nervös und früher oder später Koran Wutfaust aufsuchen. Sie überzeugt ihn, das Problem so schnell wie möglich aus der Welt zu schaffen.

Eventuell können die Abenteurer sogar beobachten, wie Xerxa Koran aufsucht. Koran wird einige Söldner gegen die Abenteurer aufstacheln, indem er ihnen von den Schätzen der Gruppe erzählt, und wie sie angeblich abfällig über die Söldlinge geredet haben.

Söldner:

ST 4 / Nahkampf 3, Ausdauer 2, Kraft 2

GE 3 / Fernkampf 2

VE 3

EM 2

Rüstung: 3 (Verstärkte Lederrüstung)

Waffen: Krummsäbel (B1 S1 Scharf, Stich, Haken, Parade), Kurzbogen (B2 S1 RK Leicht)

Die Schlinge zieht sich zu...

- Koran wird natürlich versuchen, alles abzustreiten und notfalls die Schuld auf Xerxa schieben: Sie habe ihn davon überzeugt, dass die Abenteurer Diebe seien und ihn dafür bezahlt, dass er sich um die Angelegenheit kümmere. Er sei ebenfalls schockiert darüber, dass Xerxa gelogen habe. Offenbar könne man ihr nicht trauen...
- Winjas Söhne Nottel und Bertram können eventuell auch als wichtige Zeugen fungieren und Teile eines hitzigen Gesprächs zwischen Xerxa und Koran mitbekommen haben.
- Xerxa könnte versuchen, von den Schmiede-Inseln zu fliehen, bevor sie auffliegt. Ansonsten wird sie Koran beschuldigen, damals Attentäter auf Owatwa gehetzt zu haben, dabei habe sie ihr damals doch nur einen Schreck einjagen wollen, weil Owatwa gegenüber Tobruk so gemein und undankbar war (was gelogen ist).
- Wenn Klangmeisterin Lirandel davon überzeugt werden kann, dass nur dann Frieden auf den Schmiede-Inseln herrschen kann, wenn alle Lügen aufgedeckt werden und die Wahrheit ans Licht kommt, so wird sie die Wissenslücken in den Ermittlungen der Abenteurer füllen.
- Auch Webmeister Ashuna kann zur Auflösung des Rätsels beitragen, da er über mächtige Magie der Weissagung verfügt. Allerdings ist es nicht einfach, den alten Mann zu überzeugen, sich den aktuellen weltlichen Problemen anzunehmen.

Früher oder später werden Tobruk, Torg und Onura jedoch wieder als Familie zusammenfinden. Wie dieses Zusammentreffen ausgeht liegt dann vielleicht auch im Fingerspitzengefühl der Abenteurer, die dann eventuell alles zu einem guten Ende bringen können.

Die Schmiede-Inseln

Auf den Schmiede-Inseln fertigen die besten Handwerker aus Yendra und der Margelda-Ebene Meisterwerke, die an der ganzen Küsten-Region begehrt sind: Egal ob Schmiedekunst, filigran gearbeitete Schnitzereien oder einzigartige aslenische Webereien: Hier findet man all das und noch viel mehr.

Doch seit geraumer Zeit fährt kaum ein Schiff mehr die Schmiede-Inseln an. Es heißt ein Gilden-Krieg habe die Schmiede-Inseln entzweit: Tobruk Schwarzhand, der Herr der Schmiede-Feste, liegt im Zwist mit Jagdmeisterin Onura. Jedem, der sich den Inseln nähert, droht Gefahr zwischen die Fronten zu geraten. Lediglich die weise Elfe Lirandel, die den Instrumentenbauern im Hort der Klänge vorsteht, hat es bislang noch vermocht eine neutrale Stellung in diesem Konflikt einzunehmen, der zunehmend blutiger und unerbittlicher wird.