

Goldsteig

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

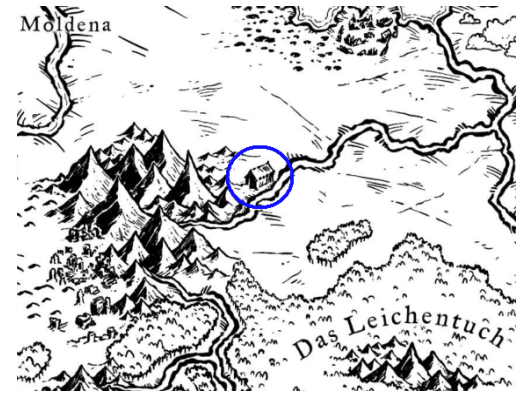
<https://2minutetabletop.com/product/greybanner-city>

<https://2minutetabletop.com/product/greybanner-arena>

<https://www.deviantart.com/gavieladawn/art/DnD-Map-Simple-Tavern-837209913>

Beigefügte Bilder wurden mit <https://app.leonardo.ai/> erstellt

Dieses und andere Szenarien findest du unter: <http://yearzero.rpg.systems>



Übersicht

Goldsteig schmiegte sich an die Ausläufer der Berge von Moldena. Das Zentrum des Ortes ist schon von weitem auszumachen: Ein gewaltiger runder Bau von mehreren Stockwerken Höhe, der klar das Zentrum des Ortes markiert: Die legendäre Arena, in der zu Ehren Rosts spektakuläre und blutige Kämpfe ausgetragen werden sollen.

Im Ort selbst trifft man auf eine wunderliche Mischung an Völkern und Kulturen: Neben Erlenländern treffen hier Aslenen, Zwerge und sogar Orks aufeinander, aber auch Goblins aus den Wäldern des „Leichentuchs“ findet man hier. Sie alle eint die Suche nach Gold am Fluss oder die Herausforderung und die Belohnungen bei den Kämpfen in der Arena. Goldsteig ist wahrhaft ein Mekka für jeden wagemutigen Glücksritter!

Was bisher geschah

Als die Quarden-Aslenen in die Rabenlande kamen, so besiedelten sie auf der Suche nach Gold die Ebene von Moldena am Fluss „Schwemme“. Ein Teil von ihnen las sich an den östlichen Ausläufern der Gipfel von Moldena nieder. Ihr Gott Horn beschenkte sie reich mit Gold, das der Fluss aus den Bergen hinab spülte. Lange Zeit waren da nur die Meromannen-Zwerge aus Klagefeste, die ihnen das Gold streitig machten. Doch dann kam der Krieg und Zygofers Dämonenheer vertrieb die Quarden-Aslenen nach Osten in die Ebenen von Margelda.

Die Kirche des Rost errichtete einen gewaltigen Tempel an dieser Stelle, gebaut von Dutzenden versklavter Zwerge, Ailander und Aslenen. Nach seiner Fertigstellung wurden viele von ihnen bei blutigen Ritualen in dem Gebäude geopfert, das sie vorher selbst errichtet hatten. Nachdem Zygofers Truppen später in die Harga-Ebene zurückgedrängt wurden, erwuchs eine neue Siedlung rund um diesen massiven Bau. Erneut sorgten Gold-Funde am Fluss für großen Reichtum und immer wieder für Streitigkeiten: Neben den Quarden siedelten sich nun auch Ailander und versprengte Meromannen-Zwerge an dem Ort an, der seitdem als Goldsteig bekannt ist.

Der Rost-Kult blieb jedoch weiterhin im Ort verwurzelt und der Blut-Tempel somit im Dienst des alten Schutz-Gottes. Doch vor vielen Jahren kam es zu einem furchtbaren Gemetzel, als der selbsternannte „Oberste Blutwächter“ Garwan sämtliche Rostbrüder des Tempels brutal ermordete und die Rost-Kirche somit für immer vertrieb. Von nun an war es in Goldsteig streng verboten den „Falschen Propheten Zytera“ zu verehren. Mehr als hundert Jahre sind seitdem vergangen und Garwan prüft bis zum heutigen Tage die wahren Gläubigen in der Arena – um die Stärksten und Besten als Rosts Werkzeuge zu erwählen. Viele Einwohner Goldsteigs halten Garwan für den wahren Propheten Rosts, doch einige Alteingesessene wissen, was Garwan wirklich ist: Ein uralter blutrünstiger Vampir. Die meisten jedoch ahnen von alldem nichts, wenn sie den Ort aufsuchen um am Fluss nach Gold oder in der Arena nach Ruhm und Ehre suchen. Doch früher oder später find hier jeder nur den Tod...

Wege nach Goldsteig

- Jemand wurde von den Sklavenhändlern der Knochenfrettchen entführt und an die Arena als Gladiator verkauft. Die Abenteurer werden beauftragt, die entführte Person zu finden und zu befreien.
- Dem Sieger bei den Gladiatorenspielen in Goldstiege winkt viel Gold und Ruhm. Was braucht es mehr?
- Berichte über Goldfunde beim nahen Fluss sind es wert, geprüft zu werden. Vielleicht ist ja etwas dran?
- Die Goldmünzen in den „Verbotenen Landen“ zeigen häufig die Prägung eines Kopfes mit vier Ohren. Es heißt, dass die Münzen in einem Ort namens „Goldsteig“ geprägt werden. Womöglich lassen sich dort noch weitaus mehr dieser wertvollen Münzen „finden“...

Orte – Goldsteig

Karte: <https://2minutetabletop.com/product/greybanner-city/>

G.1 – Das Lager

In einem Lager am Nord-Ost-Rand des Ortes versammeln sich Wanderer, die sich wegen der Arena-Kämpfe oder dem Lockruf des Goldes nach Goldsteig aufgemacht haben. Unter anderem trifft man hier:

- Ein verstoßener Verbund Orks des Roka Clans, dessen Anführer Jakkra bei General Archa in Unnade gefallen ist. Seit einem Jahr streifen die Herumtreiber durch die „Verbotenen Lande“, um einen Weg zu finden ihre Ehre wieder herzustellen: Es gilt, einen mächtigen Schatz zu finden, oder einen imposanten Sieg zu erringen. Jarrak hat von den Kämpfen in der Arena von Goldsteig gehört und beschlossen, als Gladiator alle Gegner zu besiegen, um auf diese Weise unsterblichen Ruhm zu erringen.
- Eine Galdanen-Sippe mit wenigen Pferden. Sie haben jüngst bei einem Überfall der räuberischen Hafka-Sippe einen Großteil ihrer Herde verloren. Ihr Anführer Dugar hat beschlossen, bei den Kämpfen in der Arena Gold zu verdienen. Nur so kann es der Sippe gelingen, neue Tiere zu kaufen und ihre Eigenständigkeit zu sichern. Ansonsten bleibt Dugar keine Wahl als den eigenen Namen abzulegen und sich im großen Aslenen-Lager Galuga einer starken Sippe anzuschließen.

G.2- Der Kampfplatz



Auf dem Kampfplatz im Süd-Westen des Ortes trainieren Gladiatoren und Anwärter für Kämpfe in der Arena. Wer in die Arena will muss sich hier in einem Probe-Kampf beweisen.

Die Turniermeisterin Ruttwig hat hier das Sagen. Die von vielen Kämpfen gezeichnete Zwergin ist recht schwer zu verstehen: Eine große Narbe zieht sich quer über ihr Gesicht und hat auch ihren Mund verunstaltet. Aus einem Mundwinkel läuft stetig Speichel, während lautstark aber undeutlich ihre Befehle über den Platz schallen.

Konkurrenz

Auf dem Platz können immer wieder einmal Kämpfer angetroffen werden, gegen die auch Abenteurer antreten können:

W6: Kämpfer	Beschreibung
1: Isir-Ork Gorrum	Für einen Ork schwächig, aber flink. Nutzt seine giftige Spucke und allerhand schmutzige Tricks.
2: Aslenen-Kriegerin Yella	Fähig aber auch heißblütig und übermütig. Neigt dazu, ihren Krummsäbel eher elegant und artistisch als effektiv einzusetzen.
3: Erlenländer Wolfgart	Dümmlich, unbeholfen aber stark. Und kann daher auch viel einstecken.
4: Goblinfrau Zeggu	Redet mehr als dass sie kämpft, und verspottet ihren Gegner so lange, bis dieser einen Fehler macht – den sie eiskalt ausnutzt.
5: Erlenländerin Ronda	Lässt sich den Gegner erst an ihrem Schild verausgaben und greift erst dann an, wenn dieser erschöpft mit seinen Schlägen nachlässt.
6: Erlenländer Natan	Kämpft nur mit Glück als mit Verstand oder Können; Hält sich für von Rost gesegnet und ist unerschütterlich in seinem Glauben.

Der Übungskampf

Ruttwig bewertet alle Anwärter nach ihren strengen Kriterien und sortiert jeden Kämpfer in drei Kategorien ein: Untauglich, Tauglich und Erfahren.

Jeder Anwärter muss drei Würfe auf NAHKAMPF ohne Waffenbonus ablegen, die nicht strapaziert werden dürfen:

Einordnung	Bedingung	Zugelassen für
Tauglich	mindestens 3 Erfolge erzielt ODER mindestens STÄRKE 4	„Kampf um die Standarte“
Erfahren	mindestens 3 Erfolge erzielt UND mindestens STÄRKE 4	„Schlacht um den König“
Untauglich	kein kämpferisches Talent und schwächliches Aussehen	„Blutige Meute“

G.3 – Der Markt

An einigen Ständen bieten Quarden-Aslenen allerlei günstige gebrauchte Waffen und geflickte Rüstungen ihrer unglücklichen vorherigen Besitzer feil.

Daneben preist die eifrige Goblin-Frau Raffra ihre ganze Bandbreite an Ausrüstung an, die es braucht um am Fluss reich zu werden: „Spitzhacken, Schaufeln, Eimer, Kellen, Zelte, wärmende Felldecken und köstliche Blutwurst von Schlachter Harm! All das gibt es hier in bester Qualität! Holt es euch und dann ab mit euch an den Fluss und werden REICH! Los! Los! Los! Schnell! Schnell! Holt es euch! Bei mir gibt es die BESTE Ware!“

Vor allem aber sticht hier der Stand der Knochenfrettchen hervor: Einerseits sind da die großen Eisenkäfige, in denen einige Unglückliche auf ihr Schicksal als Sklave oder Gladiator harren. Außerdem bieten die Sklavenhändler aus Knochenmühle ein lukratives Geschäft für mittellose Goldschürfer an, indem sie ihnen Ausrüstung und Proviant gegen Schuldscheine verkaufen: „Mit uns kann jeder reich werden! Vertrau auf dein Glück! Wir tun es auch! Hol dir jetzt was du brauchst um reich zu werden und zahle später!“

Die Verträge werden von Zahlmeisterin Reifgart, einer schnippischen Halblingfrau, verwaltet. Sie verfügt über ein außergewöhnliches Gedächtnis und kann sich an jeden Schuldner sehr gut erinnern. Sie wird daher von den Knochenfrettchen gut bewacht, denn immer wieder kommt ein Schuldner auf die Idee, dass sich mit Reifgarts Tod die eigenen Schulden eventuell in Luft auflösen würden...

G.4 – Statue von Garwan, dem Obersten Blut-Wächter

Aus alten rostigen verbeulten Rüstungsteilen wurde in der Mitte des Ortes auf einem Steinpodest eine Statue errichtet, die entfernt Ähnlichkeiten mit einem Menschen hat. Sie soll den obersten Blut-Wächter Garwan darstellen, der über Rosts Arena herrscht und als der manifestierte Wille des alten Gottes gilt.

Er war es, der einst der Rostkirche mit ihrem verblendeten Glauben an den falschen Propheten Zytera entsagte, alle Diener tötete und dem Ort die reine Lehre Rosts schenkte. Garwan und seine Blut-Wächter schützen Goldsteig nun schon seit vielen Jahren (niemand kann sich an eine Zeit vor ihm erinnern) und nie wieder hat die Rostkirche es gewagt zurück zu kehren.

An der Statue werden im Namen von Garwan, dem obersten Blut-Wächter Rosts, Eide geleistet. Wer seinen Eid bricht, wird in die Arena gebracht und dem Schlund geopfert.



Das Abbild Garwans ziert auch viele Goldstücke, die in den „Verbotenen Landen“ als Zahlungsmittel genutzt werden: Der stilisierte Kopf eines Wesens mit aufgerissenem Mund und vier langen Ohren.

G.5 – Schlachter Harm

Harm ist ein empathielloser Grobian und somit wie geschaffen für seinen Beruf: Das schlachten, ausweiden, filetieren und verwursten von Tieren. Allen möglichen Tieren. Harm ist egal, was man ihm bringt, er macht aus Allem Blutwurst. Und die ist weithin beliebt und bekannt.

Die Tiere erhält Harm häufig von umherziehenden Aslenen-Sippen, aber es gibt auch einige Jäger, die sich ihren Unterhalt damit verdienen für Goldsteig Wild zu erlegen.

Die Fleisch-Fässer

Harm hat vor seinem Haus immer einige Fässer mit Fleischresten stehen. Diese bringt er dann im Morgengrauen zum Seiteneingang der Arena - der „Gold-Stube“, wo sie später von den Blut-Wächtern abgeholt und über einen Flaschenzug auf die untere Ebene der Arena verbracht werden. Mit den Schlachtabfällen werden alle Hunde, Biester und Monster gefüttert, die unter der Arena in Käfigen gehalten und immer wieder für blutige Spiele in die Arena geschickt werden.

Sollten also einige Abenteurer einen unauffälligen Weg in das Verlies unter der Arena suchen: Die Fässer wären somit eine eklige, aber effektive Möglichkeit...

G.6 – Die Schenke „Durstiger Stumpf“

Karte: <https://www.deviantart.com/gavieldawn/art/DnD-Map-Simple-Tavern-837209913>

Der einbeinige Zwerg Onlis betreibt die Schenke des Ortes, in der sowohl Gladiatoren als auch Schatzsucher gerne einkehren. Die Einrichtung ist in einem erbärmlichen Zustand und zeugt davon, dass sie bei den regelmäßig stattfindenden Schlägereien häufig in Mitleidenschaft gezogen, aber nur notdürftig repariert wird.

Die Wetten

Am Abend vor einem Kampf in der Arena nimmt Onlis immer Wetteinsätze entgegen. Da hierbei immer eine stolze Summe zusammenkommt, werden die Einsätze in einer Truhe von seinen Wachen genau bewacht: Eine Ork-Truppe von Herumtreibern unter dem Kommando von Zochus dem Fleischer – dem heimlichen Inhaber der Schenke.

Die Goldschürfer

Ein besonderer Schlag sind die Goldschürfer, die sich hier gegenseitig beäugen und nur darauf lauern, einem ihrer Konkurrenten eine wichtige Information über eine gute Schürfstelle zu entlocken. Immer wieder kommt es vor, dass sich jemand im betrunkenen Zustand verplappert und dann am nächsten Morgen unweit des Ortes tot aufgefunden wird.

Gäste

W6: Ereignis	Beschreibung
1: Ekelhafter Eintopf	Der Zwergen-Prospektor Jawin stopft sich gierig einen großen Löffel Eintopf in den Mund – und spuckt ihr sofort wieder auf den Boden. Wütend fährt er Onlis an, ob er ihn mit dem „Rattenfraß“ vergiften wolle. Schnell sind die Wachen von Zochus zur Stelle und lösen das Problem auf die brachiale Art.
2: Glücksspiel	An einigen Tischen wird mit Geldeinsatz gewürfelt. Der Goblin Ifriz und die Erlenländerin Zarah sind aufgeschlossen für neue Teilnehmer. Ifriz spielt fair, aber Zarah versucht gerne, Neulinge mit ihren schönen Augen um den Finger zu wickeln und versucht dabei einige Münzen aus dem Geldbeutel des Abenteurers zu stehlen
3: Sklavenjäger	Einige Knochenfretchen kommen in die Schenke und setzen sich. Eine Gruppe Goldschürfer steht daraufhin auf, spuckt auf den Boden und setzt sich an einen weiter entfernten Platz. Wenig später entdecken die Sklavenjäger eine Frau die sich in eine dunkle Ecke gesetzt hat. Unter Geschrei und Gezeter wird sie abgeführt. Niemand unternimmt etwas...
4: Prügelei	An einem Tisch haben die Gäste zu tief ins Glas geschaut: Nach einem hitzigen Wortgefecht über Schürfrechte, Liebesgeschichten oder ein abfälliges Wort über Rost startet eine zünftige Prügelei, der sich schon bald weitere Tische anschließen.
5: Die Bardin	Eine rothaarige Frau mit einer Laute betritt die Schenke. Sie beginnt zu musizieren und zu singen. Besonders beliebt sind die Geschichten über den goldenen Fluss, aber auch Heldengeschichten von den blutigen Kämpfen in der Arena Rosts. Ein handelt von der unbesiegbaren Mora, dem Kind Rosts – die jeden auch noch so aussichtslosen Kampf gewinnt. Jede Strophe endet mit „Mich kriegst du nicht! Heute noch nicht! Mein Blut geb’ ich dir an einem anderen Tag! Mein Blut kriegst du nicht! Heute noch nicht! Rost will mein Blut an einem anderen Tag!“
6: Blutige Konfrontation	Zwei Gladiatoren, die in Kürze in der Arena aufeinandertreffen sollen, werden in einen hitzigen Disput verwickelt. Sie ziehen ihre Waffen und gehen in der Schenke aufeinander los. Onlis fordert Zochus und seine Bande auf, den Kampf sofort zu unterbinden: „Gekämpft wird in der Arena, nicht hier! Hier wird kein Blut vergossen verdammt nochmal! Spart euch das für die Arena auf! Ich will keinen Ärger!“

G.7 – Der Blut-Tempel

Die Arena

Karte: <https://2minutetabletop.com/product/greybanner-arena>

Der Geruch von Tod und Wagemut liegt in der Luft und lockt zuverlässig Kämpfer an. Hier finden alle paar Tage blutige Spektakel statt, bei denen die Teilnehmer für die Aussicht auf ein wenig Gold ihr Leben aufs Spiel setzen – und häufig auch verlieren.

Eine Stein-Treppe führt am Kopf-Ende der Arena zu den Zuschauer-Rängen der Arena und zu einem mehrstöckigen Turm hinauf, indem der oberste Blut-Wächter Garwan und einige seiner Wachen leben sollen. Die schmale Treppe führt zur obersten Ebene des Turms, auf der ein großer offener Balkon dem Herrn der Arena einen hervorragenden Ausblick auf die Kämpfe erlaubt.

Hinter zwei vergitterten Toren in der Arena führen Rampen in die Dunkelheit unter die Arena. Zu Kampfbeginn werden diese Tore geöffnet und die Gladiatoren betreten das Kampffeld. Die Arena ist mit Eisenspitzen, Steinwällen und Steinquadern gespickt, wovon sich einige über einen unterirdischen Mechanismus in Bewegung setzen, sobald die Kämpfe beginnen. Aus zwei vergitterten Löchern quillen starke Rußwolken empor, welche die Sicht im Bereich vor den Gittertoren stark einschränken.

Über dem Kampfplatz lässt sich das Geschehen in drei Besucher-Reihen verfolgen. Aufgrund ihrer immensen Größe ist die Arena jedoch nie voll besetzt, obwohl hier sicher immer weit über 100 Schaulustige den Kämpfen beiwohnen.

Das Gladiatoren-Spektakel

Der Eintritt in die Arena ist mit einem Kupferstück billig – und kaum jemand im Ort lässt sich das Spektakel entgehen, bei dem zu Ehren Rosts der Schoß Hämas mit Blut getränkt und die toten Körper schließlich Rosts Schlund übergeben werden: Eine große mit Speerspitzen gespickte Grube in der Mitte der Arena.

Vor den Kämpfen gelangt man über große Tore in die Arena und von dort über die Steintreppe auf die Sitzränge. Vor Beginn der Kämpfe versperren schwere Gitter-Tore die Ausgänge und die Treppe zur Zuschauertribüne. Sowohl Gladiatoren als auch Bestien ist es somit während der Kämpfe unmöglich, die Arena zu verlassen oder zu den Besucher-Rängen vorzudringen.

Mehr zu den Kämpfen siehe das Ereignis „Die Gladiatoren-Kämpfe“.

Die Gold-Stube

An der äußeren Süd-Wand des Baus befindet sich eine recht unscheinbare, mit schweren Eisenbeschlägen gesicherte Tür. Es wird ein Wurf auf FINGERFERTIGKEIT -2 (und ein unbeobachteter Moment) benötigt um das Schloss zu öffnen.

Waren-Lieferungen

Die Tür wird tagsüber lediglich von den Blut-Wächtern geöffnet, wenn angelieferte Güter mittels eines Lastenkrans in die Katakomben unter der Arena transportiert werden müssen. Dann bedienen einige Sklaven ein Rad, um eine mit Seilen gesicherte Plattform hinauf- oder hinunter oder zu bewegen. Somit werden Kohle, Fässer, Strohballen und andere Vorräte hinab gebracht.

Mehrmals in der Woche liefert der Schlachter Harm in den frühen Morgenstunden einige Fässer mit Schlachtabfällen ab, die dann später über den Lastenaufzug nach unten verbracht werden.

Gold-Ankauf

Eine Stunde vor Sonnenuntergang versammeln sich hier jeden Tag eine Handvoll Goldschürfer und wartet auf das Eintreffen der Blut-Wächter, welche geschürftes Gold in Silber- oder Goldmünzen umtauschen. Die erworbenen Goldnuggets werden dabei in kleinen Beuteln einfach den Schacht hinuntergeworfen. Nach Sonnenuntergang ist die Türe wieder gut verriegelt und verrammelt.

Orte – Unter der Arena

Karte: Liegt in SL- und Spieler-Versionen bei (erstellt mit <https://dungeondraft.net/>)

Es gibt mehrere Wege in die Katakomben unter der Arena:

- Über den Flaschenzug in der „Gold-Stube“
- Über die Arena-Tore
- Über einen Geheimgang im Wohnturm von Garwan

Die Blut-Wächter patrouillieren immer wieder mit Wachhunden durch die Gänge. Ansonsten halten sie sich in den Räumen 3, 4, 7, 10 auf.



F: Falle (Details siehe Raum-Nummer)

G: Geheimtüre (Details siehe Raum-Nummer)

A.1 – Lagerraum

Das Gittertor ist verschlossen, lässt sich aber mit einem Wurf auf FINGERFERTIGKEIT öffnen.

Über eine Aufzugsplattform, die mit einer Flaschenzug-Vorrichtung in der „Gold-Stube“ im Erdgeschoss bedient werden kann, werden alle Versorgungsgüter hinunterbefördert. Es lagern hier, jeweils zu eigenen Haufen aufgeschichtet, Fackeln, Heuballen, Fässer, Kohle und Säcke voller Mehl.

Abends können hier auch kleine Säckchen gefunden werden: Sie enthalten jeweils keine Gold-Nuggets im Wert von 2W6 Silber.

A.2 – Eingestürzter Bereich

Im Zuge bitterer Kämpfe um die Arena sind einige Räume – möglicherweise durch das Wirken mächtiger Magie – bereits vor langer Zeit eingestürzt.

Die Abenteurer können sich mit einem Wurf auf BEWEGEN durch Lücken im Geröll quetschen und hier den ein oder anderen Fund machen. Würfle auf die folgende Tabelle oder wähle aus:

W8	Fund
1-2	Geist eines alten Priesters Eine Geisterhafte Gestalt mit hohlem Blick in zerrissener Robe, behangen mit Eisen-Ketten. Ein Priester der Rost-Kirche, der einst von Garwan blutrünstig getötet wurde. Je nach Verhalten der Abenteurer erzählt der Geist die Geschichte dieses Ortes wie unter „Was bisher geschah“ beschrieben. Der Priester kann den Abenteurern auch davon berichten, dass der Vampir anstatt eines Herzens einen rostigen Eisen-Brocken in seiner Brust trägt. Wem es gelingt, dem Vampir sein Herz zu entreißen, kann ihn schnell töten. Details siehe: NSC – Garwan.
3-4	Geister von Sklaven, die diese Arena einst errichteten Armselige ausgemergelte geisterhafte Gestalten, viele davon Zwerge, in zeretzter Kleidung. Je nach Verhalten der Abenteurer sind sie feindselig oder berichten von ihrer qualvollen Arbeit und wie sie von den Priestern des Rost hingerichtet wurden. Sie warnen die Abenteurer vor dem neuen Hohepriester: Er ist noch grausamer als jene, die einst über den Blut-Tempel herrschten. Selbst die Geister haben Angst vor ihm, können jedoch auch dazu überredet werden, die Abenteurer beim Kampf gegen den obersten Blut-Wächter zu unterstützen. Die Geister verfügen über die Fähigkeiten wie im SL-Buch auf S.91 beschrieben, allerdings wirkt nur der Angriff „Geisterschlag“ gegen Garwan. Die Geister können mit einem erfolgreichen Angriff auf „Geisterschlag“ auch Türen zufallen und verbarrikadieren – und somit Abenteurern etwas Zeit verschaffen. Garwan kann einen Geist mit seinem HYPNOTISCHEM BLICK vernichten: Dafür muss nicht gewürfelt werden. Der Geist stößt einen schrillen Schrei aus wird in Nebelschwaden zerfetzt. Er kann sich erst W6 Tage später wieder manifestieren.
5	Ein Guhl nutzt diesen Raum als Versteck Er trägt die zerrissene Kleidung eines Arbeiters oder die braune Robe eines Rost-Priesters. Werte: SL-Buch S.120 Er besitzt einen kostbaren getragenen Fund (SL-Buch S.190)
6	Einige Spinnen haben sich hier eingenistet Spinnen: Schwarm, ST 4, Nahkampf 1, lähmendes Gift Stärke 3
7	Einfacher Fund in einem Versteck SL-Buch S.188
8	Wertvoller Fund in einem Versteck SL-Buch S.189

A.3 – Abort

Schon bevor die nicht verriegelte Holztüre geöffnet wird, ist klar, was sich dahinter verbirgt: Hier stinkt es zum Himmel. Und auoer ein paar dreckigen Löchern im Boden gibt es hier nichts Spannendes zu entdecken.

A.4 – Wohnquartiere der Wachen

Die Türen, die zu diesem Trakt führen, sind verschlossen und können mit einem Wurf auf FINGERFERTIGKEIT geöffnet werden. Die Türen zu den einzelnen Wohnräumen sind nicht verschlossen.

In diesem Trakt wurden sechs identische spartanische Wohnquartiere eingerichtet. Normalerweise halten sich 1-2 Wachen in ihren Privaträumen auf, die allesamt ähnlich eingerichtet sind: Ein Bett, ein Hocker, ein Tisch und eine Kiste aus Holz sind die einzigen Einrichtungsgegenstände. Auf dem Tisch steht eine kleine Statuette aus schwarzem Gestein, die eine hockende menschenähnliche Figur mit Widderhörnern zeigt.

Würfle auf die folgende Tabelle, was sich hier sonst noch finden lässt:

W6	Fund
1-2	Die Kiste ist mit einem Giftstachel gesichert (Wurf auf FINGERFERTIGKEIT um dem Tödlichen Gift der Stärke 4 zu entgehen). In der Kiste befindet sich ein Wertvoller Fund in einem Versteck.
3	In diesem Raum ist absolut nichts zu finden. Selbst das Bett sieht unbenutzt aus...
4-5	Ein einfacher Fund in einem Versteck.
6	Ein wertvoller Fund in einem Versteck.

A.5 – Esel-Stall und Zelle der Schmiede

Die Türen, die zu diesem Trakt führen, sind verschlossen und können mit einem Wurf auf FINGERFERTIGKEIT geöffnet werden.

Es ist warm, muffig und riecht nach Fäkalien: Hier hält man hinter rostigen Gitterstäben vier Esel in einem improvisierten Gehege, während in einem zweiten Bereich zwei Strohlager eingerichtet wurden – mitsamt einem Eimer mit Notdurft.

Nachts werden hier die beiden Zwergen-Schmiede Rexar und Dolmur untergebracht, tagsüber sind sie an den Gußöfen (A.8) zu finden.

In einer Holztruhe finden sich Pfeifen und ein Beutel mit Rauschkraut: Die Gefangenen werden hiermit für ihre Arbeit belohnt und gleichzeitig ruhiggestellt. Der Beutel mit Rauschkraut hat einen W8 Versorgungswürfel und wirkt wie ein Halluzinogenes Gift der Stärke 3.

Das Schloss für die Zelle der Zwerge ist mit einem Wurf auf FINGERFERTIGKEIT -1 zu knacken.

A.6 – Waffenkammer

Die robuste Türe zu diesem Raum ist gut verschlossen und benötigt einen Wurf auf FINGERFERTIGKEIT -1 um sie zu öffnen.

Hier lagern Waffen, mit denen die Gladiatoren für ihren Kämpfe ausgestattet werden. Die Qualität der Speere, Säbel, Hellebarden, Schilde und Äxte ist jedoch allesamt als minderwertig zu betrachten: Die Klingen sind schartig, das Holz teilweise abgesplittert. Keine der Waffen verfügt über einen Bonus von mehr als +1.

Hier finden sich keinerlei Fernkampfaffen – diese sind in der Arena ohnehin verboten.

A.7 – Zellen der Gladiatoren

Das Gitter-Tor zum Flur ist nicht abgeschlossen.

Der Boden ist mit Blut und Schweiß getränkt, hier und da liegen die Überreste zersplitterter Schilde und Waffen. An der West- und Nordwand wurden Zellen für Gefangene eingerichtet: Altes Stroh und rostige Ketten liegt hier herum. Schwere Eisengitter versperren im Osten den Ausgang zur Arena.

Einige Strohpuppen dienen zur Übung für die Gladiatoren, wenn sie sich hier für die anstehenden Kämpfe in der Arena bereit machen. Im Süd-Osten haben Wächter eine Sitz-Ecke eingerichtet. In einer Truhe findet sich immer etwas zu Essen und ein Schlauch mit billigem Wein.

Die Blut-Zelle

Eine Zelle im Nord-Osten sticht hervor: Hier wurden Arm- und Beinschellen in die hintere Wand eingelassen, der Steinboden hat die rostrote Farbe von getrocknetem Blut angenommen.

Vor großen Kämpfen in der Arena wird hier ein kräftiger Sklave an den Schellen fixiert. Mora streift dem „Auserwählten Rosts“ einen roten Kupferring über den Ringfinger: Es ist einer der beiden Zwillingsschlingen von Tvedra (SL-Buch S.144). Sollte Mora bei den Kämpfen in der Arena einschreiten müssen, so gibt sie einen Teil ihrer Wunden über den Zwillingsschlinge an das arme angekettete Opfer ab.

Die Geheimtür (G)

In der Nacht nach einem Arena-Kampf holt Garwan den „Auserwählten“ zu sich: Die Steinwand lässt sich über einen Mechanismus um 180 Grad drehen. Das Opfer wird dann in Garwans Blutkammer verschleppt, während Mora ihren Zwillingsschlinge als Zeichen ihrer Treue am nächsten Tag zurückerhält.

Der Öffnungs-Mechanismus kann auch in der Zelle betätigt werden, allerdings ist ein Wurf auf FINGERFERTIGKEIT-2 notwendig, um die gut versteckte Verriegelung zu öffnen.

Die Gefangenen-Zellen

Hier werden diejenigen gefangen gehalten, die sich nicht freiwillig für die Kämpfe gemeldet haben: Arme Schlucker, die von den Knochenfressern an die Blutwächter verkauft wurden. Manchmal werden sie nur dafür eingesetzt, um in blutigen Schaukämpfen wilden Bestien zum Fraß vorgesetzt zu werden.

Wachen

In der Regel halten sich hier zwei Wachen mit zwei Hunden auf, die hin und wieder auf Patrouille gehen. Sie haben Schlüssel für alle grauen Bereiche in dieser Ebene.

A.8 – Münzgießerei

Dieser Bereich teilt sich in östlicher und westlicher Richtung in zwei identische Bereiche, die nur von einigen wenigen Fackeln spärlich erleuchtet werden:

8.a – Dreh-Räder

Große Räder, in die Maultiere eingespannt werden, aber auch von menschlicher Muskelkraft in Bewegung gesetzt werden können. Die Räder sind mit einer Säule verbunden, die nach oben bis an die Oberfläche führt. Tagsüber fällt durch schmale Ritzen etwas Tageslicht hinab. Die Räder drehen Stein-Klötze in der Arena, an denen Stahlspitzen, Speere und Sensen angebracht sind. Sie dienen während der Arena-Kämpfe als zusätzliches gefährliches Element. Immer wieder geschieht es, dass ein Gladiator von einer Sense zerrissen wird, weil er seine Umgebung nicht im Blick hatte.

8.b – Kohle-Haufen

Für die Schmiede-Feuer werden große Mengen an Holz und Kohle benötigt, die über den Lager-Raum angeliefert und von dort hier hin transportiert werden

8.c – Goldschmieden

Die hier gefangen gehaltenen Goldschmiede Rexar und Dolmur arbeiten an den heißen Öfen: Die Goldnuggets werden eingeschmolzen, um damit die berühmten Goldmünzen von Goldsteig zu prägen, welche das Konterfei von Garwan zieren.

Hier sind in der Regel Beutel mit Goldnuggets im Wert von 6W6 Silber zu finden. Die Zwerge fertigen pro Tag W3 Goldmünzen und manchmal sogar Gold-Armreife im Wert von 3 Goldstücken an, die alle 2-3 Tage von Blut-Ritterin Mora in die Schatzkammer **A.12** gebracht werden.

A.9 – Küche

Eine gut ausgestattete Küche mit Kamin, in dem ein Kessel mit kaltem Eintopf steht. Hier finden sich ausreichend Vorräte, um die Wachmannschaft für eine Woche zu nähren.

Kräuter-Kiste

In einer Kiste lagern diverse Beutelchen mit Kräutermischungen. Ein Wurf auf HEILEN zeigt, dass es sich um Traumkraut-Mischungen und andere Stimulanzien handelt. Das Traumkraut hat eine Gift-Stärke von 3 und es sind 2W6 Portionen vorrätig.

Einige Kräuter verbreiten beim Verbrennen einen besonders bitteren Geruch (Wurf auf AUSDAUER, bei Misslingen 1 Schaden auf GESCHICKLICHKEIT). Diese Mischung ist eine Spezialität von Gronni, dem Koch. Sie wird genutzt, wenn die Kammer des Minotaurus betreten werden muss (siehe A.10). Der Geruch dieser Krautmischung macht diesen lethargisch und handzahn, so dass seine Zelle gefahrlos betreten werden kann.

Gronni der Koch

Tagsüber kann hier der dickliche Halbling Gronni angetroffen werden, der für die Wachen kocht und auch die Gefangenen mit Resten versorgt. Außerdem stellt er diverse Rauschkrautmischungen her, mit denen die gefangenen Zwerge als auch die Bestien ruhiggestellt werden.

A.10 – Bestien-Kammern

An der Nord- und Süd-Wand wurden mit rostigen Gittern einige großräumige Käfige errichtet. Nur die Zelle im Nord-Westen ist mit einer schweren Eisen-Türe gesichert und erlaubt keinen Blick hinein.

In der Süd-Ost Ecke haben Wächter eine Sitz-Ecke eingerichtet. In einer Truhe findet sich immer etwas zu Essen, ein Schlauch mit billigem Wein und ein Beutelchen mit einer streng riechenden Kräutermischung: Traumkraut von Gronni dem Koch (A.9).

Einige aus Holzpfehlern gefertigte Barrikaden stehen hier im Raum. Sie werden zwischen einem Käfig und dem Arena-Tor platziert, wenn Bestien in die Arena gejagt werden müssen und ihnen somit nur einen Fluchtweg in die Arena zu ermöglichen. Schwere Eisengitter versperren im Westen den Aufgang zur Arena.

Bestien-Zellen

Drei der vier Zellen sind mit Eisengittern und einem Eisengatter gesichert. In zwei der offenen Zellen werden W6+2 Wölfe und W6+2 Wildschweine gehalten. Die Schlösser können mit FINGERFERTIGKEIT geöffnet werden.

Die verschlossene Zelle

Die vierte Zelle ist mit einer schweren mit Eisen beschlagenen Tür gesichert und verbirgt, was sich dahinter befindet. Das Schloss ist schwer zu knacken (FINGERFERTIGKEIT -2).

In der dunklen Zelle wird ein Minotaurus (SL-Buch S.107) angekettet festgehalten. Sobald sich jemand an der verschlossenen Türe zu schaffen macht, ist ein Rumpeln und Schnaufen dahinter zu vernehmen. Es hört sich an, als ob sich etwas Großes aufgerichtet hat...

Der Minotaurus wurde schon so lange in der Dunkelheit gefangen gehalten und gepeinigt, dass er längst zu einer willenlosen Kampfmaschine geworden ist. Nur das Traumkraut von Gronni (siehe A.9) vermag ihn für eine kurze Zeit gefügig machen.

Die Geheimtür (G)

An der hinteren Nord-Wand der Zelle befindet sich ein in der Wand verstecktes Schlüssel-Loch. Ein Schlüssel von Blut-Ritterin Moras Schlüssel-Bund öffnet das Schloss und ermöglicht das Aufschieben der Wand. Dahinter verbirgt sich ein Gang, der zur Schatzkammer **A.12** führt.

Die Türe wird alle paar Tage genutzt, um neu geprägte Münzen in die Schatzkammer zu bringen. Dafür muss vorher der Minotaurus ruhiggestellt werden.

Hunde-Zwinger

In zwei separaten Zellen werden insgesamt sechs Wach-Hunde gehalten. Nur selten sind alle Hunde hier versammelt, da die Wachen gerne einige Hunde auf ihren Patrouillen oder für die Wach-Schichten im Gefangenen-Trakt **A.7** mitnehmen.

Wachen

In der Regel hält sich hier eine Wache mit einem Hund auf. Sie hat Schlüssel für alle grauen Bereiche in dieser Ebene. Sollte es Ärger geben, so wird die Wache den Hund von der Leine lassen und weitere Kampfhunde aus dem Hundezwinger zur Unterstützung holen.

A.11 – Grab-Kammer

Die Eingänge zu diesem Raum sind mit rostigen Eisen-Gittern gesichert, die mit einem Wurf auf FINGERFERTIGKEIT geöffnet werden können.

Hier stehen vier Steinsarkophage, in die ein Schwert und das stilisierte Gesicht von Garwan auf die aufliegenden Steinplatten graviert wurden. An den Wänden steht eine Inschrift: „Die Blut-Ritter Garwans - Treu ergeben bis über ihren Tod hinaus“

Die Blut-Ritter

Hier hat Garwan seine besten - in der Arena gefallenen - Champions in prächtigen Steinsarkophagen bestatten lassen. Die Blut-Ritter kämpfen in der Tat immer noch für Garwan: Jeder Blut-Ritter bewacht eine Schatz-Truhe in der Schatz-Kammer (**A.12**). Sollte eine Truhe geplündert werden, so wird sich ein Sarg öffnen, aus dem ein untoter Blut-Ritter entsteigt.

Blut-Ritter gelten als Todes-Ritter (SL-Buch S.117) mit den folgenden Modifikationen:

Stärke: 8

Rüstung: 4 (rostiges Kettenhemd)

Waffe: Rostiges Langschwert (B2/S2)

Monster Angriffe (W6):

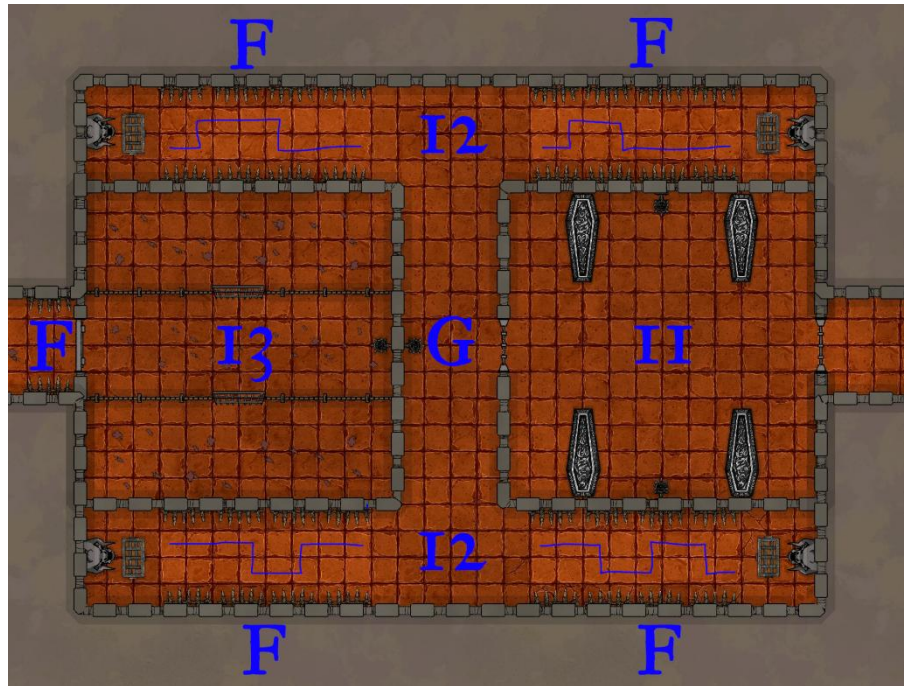
- 1-3: wie in der Monster-Angriffstabelle angegeben (alle Würfel-Pools -2)
- 4-6: Normaler Angriff mit dem Schwert (STÄRKE zuzüglich Waffenbonus)
- Das Gitter-Tor zwischen der Grab-Kammer und der Schatz-Kammer kann von einem Blut-Ritter mit Hilfe des Monster-Angriffs „3 - Hand des Toten“ aufgerissen werden.

A.12 – Schatzkammer

Vier Gänge, deren Wände mit Holzpfeilen gespickt sind und die vor einer Truhe enden, über der einer grob gemeißelte steinernen Fratze mit Hörnern an der Wand hängt.

Die Geheimtür (G)

Wer den Fackelhalter an der West-Wand herunterdrückt löst eine Geheimtür aus: Die Wand kann um 180 Grad gedreht werden und ermöglicht somit das Betreten der Zellen der Verlorenen (A.13).



Die Speer-Fallen (F)

- Auf dem Weg zu den Truhnen sind Steinplatten im Muster von 2 Platten Breite und 8 Platten Länge ausgelegt, die etwas erhöht in den Boden eingelassen wurden.
- Die Platten müssen in einem bestimmten Muster betreten werden. Sollte eine falsche Platte betreten werden, so werden ab dem Betreten der dritten Plattenreihe sämtliche Speerfallen auf beiden Seiten des Ganges ausgelöst, und Speere schießen in die Mitte des Ganges: Angriff mit 8 Basiswürfeln, Waffenschaden 2 (Stich). Ein Ausweichen ist nicht möglich.
- Das Auslösen der Falle erweckt außerdem einen Blut-Wächter aus der Grab-Kammer (A.11).
- Der obige Karten-Ausschnitt zeigt, welche Platten sicher betreten werden können.
- Mit einem Wurf auf AUSKUNDSCHAFTEN kann man auf den Platten zwischen Staub und Schmutz Fußabdrücke erkennen, denen man folgen kann. Pro Erfolg können Abdrücke auf einer Platten-Reihe entdeckt werden. Es kann mehrmals gewürfelt werden, bis ein Wurf fehlschlägt, ab dann sind keine Spuren mehr auszumachen und es muss geraten werden...

Das Orakel

Vor der Truhe angekommen, wird die Monster-Fratze hinter der Truhe plötzlich lebendig: Die Augenhöhlen des Steins beginnen rot zu leuchten und eine dumpfe grollende Stimme prüft denjenigen, der die Truhe öffnen will auf seinen wahren Glauben. Würfle auf die folgende Tabelle um den Orakel-Spruch und die passende Antwort zu ermitteln:

Frage (W6)	Antwort
1: Wer erschuf Schwert und Axt, um dem Menschen den Weg zur Herrschaft zu ebnen?	Rost
2: Wen erwähnte der große Schutzgott als Frau an seiner Seite?	Häma
3: Es lodert im Herzen eines jeden starken Gläubigen	Feuer
4: Was schenken Rost und Häma dem Menschen, um über die Welt zu herrschen?	Eisen und Holz
5: Was opfern die Schwachen Rost, aus dem Häma neue Stärke erwachsen lässt?	Blut
6: Häma schenkt dem Menschen das Leben. Doch was kann auf Dauer vor Rost bestehen?	Stärke

- Bei einem erfolgreichen Wurf auf WISSEN kann die SL dem Spieler einen Tipp geben, mehr 2 oder mehr Erfolge sogar die Lösung verraten.
- Wenn eine Frage falsch beantwortet wird, schießt ein Flammenstrahl aus der Steinfratze und verbrennt alle in Reichweite NAH mit einem Feuerangriff der Stärke 6. Außerdem wird ein Blut-Wächter aus der Grab-Kammer (A.11) erweckt.

Die Schatztruhe

- Wer dem Orakel nicht antwortet und sich stattdessen an der Schatztruhe zu schaffen macht, riskiert ebenfalls verbrannt zu werden: Wem ein Wurf auf FINGERFERTIGKEIT -2 misslingt, der löst die Orakel-Falle aus und erweckt einen Blut-Ritter.
- Jede Schatztruhe enthält 2W6 Goldstücke und einen kostbaren getragenen Fund (SL-Buch S.190).

A.13 – Zellen der Verlorenen

Rostige Eisengitter, hinter denen nichts als Kot, Unrat, Knochen und Blut zu finden sind.

- Hierhin verschleppt Garwan die Unglücklichen, an deren Blut er sich für einige Tage labt, bevor er seine Opfer in einer großen finalen Zeremonie auf seinem Blutaltar opfert.
- NSCs, die verschleppt wurden, können eventuell hier gefunden werden. Ansonsten sind die Zellen derzeit leer.

Die Geheimtür

Wer den Fackelhalter an der Ost-Wand herunterdrückt löst eine Geheimtür aus: Die Wand dreht kann um 180 Grad gedreht werden und ermöglicht somit das Betreten der Schatzkammer (**A.12**).

A.14 – Flure des inneren Heiligtums

Breite Gänge, der Steinboden ist voll mit altem getrocknetem Blut. Es riecht modrig und nach Tod.

Die Treppe

Im Norden führt eine Wendeltreppe bis in den obersten Stock des Arena-Turms, der über eine Geheimtür betreten werden kann. Hier befinden sich Garwans persönliche Wohnräume.

Speer-Fallen and verschlossenen Türen (F)

Die schweren eisenbeschlagenen Türen zu den angrenzenden Räumen sind verschlossen und mit Speer-Fallen gesichert. Die Türen können mit einem Wurf auf FINGERFERTIGKEIT -1 geöffnet werden. Bei einem Misserfolg werden die Speer-Fallen ausgelöst (7 Basis-Würfel, 2 Schaden, Stich).

Die Geheimtür (G)

Wer den Fackelhalter an der Süd-Wand herunterdrückt löst eine Geheimtür aus, die in die Pfahlgrube führt (**A.15**).

Über diesen Weg schafft Garwan schwer verletzte oder frisch verstorbene Kämpfer in die „Zellen der Verlorenen“ (**A.13**) oder in die Blut-Kammer (**A.16**).

A.15 – Boden der Pfahlgrube

Gespickt mit Holzpfehlen, die sich vom Blut der vielen Unglücklichen, die in diese Grube fielen, rostrot verfärbt haben. Dennoch finden sich hier keine Leichen.

Die Geheimtür (G)

An der Nord-Wand kann ein lockerer Stein gefunden werden: Dahinter liegt ein in die Wand eingelassener Eisen-Bügel verborgen. Mit einem Wurf auf KRAFT lässt durch kräftiges Ziehen eine Geheimtür öffnen, die in die „Flure des inneren Heiligtums“ (**A.14**) führen.

A.16 – Blut-Kammer

Die schweren Türen, die in diesen Raum führen, sind gesichert (siehe **A.14**).

Der große Raum liegt in Dunkelheit. Der penetrante Gestank von Tod und Verwesung raubt jedem den Atem, der diesen Raum betritt (Wurf auf AUSDAUER, bei Misslingen 1 Schaden auf GECHICKLCHKEIT).

In seinen Ecken wurden große Knochenhaufen aufgetürmt. Der Boden ist übersät mit kleinen Knochensplittern, die unter den Fußsohlen knacken und knirschen. In der Mitte des Raumes ist ein großes Becken in den Boden eingelassen. Es ist mit einer glibberigen fleischigen Masse gefüllt, hier und da lassen sich Knochen und Teile menschlicher Körper erahnen. Hinter dem Becken liegt auf einem großen Stein-Altar eine Vielzahl an Messern, Äxten und Schneidwerkzeugen, die hier fein säuberlich platziert wurden.

- In diesem Raum tötet Garwan seine Opfer und nähert sich an ihrem Blut. Den Toten schneidet er fein säuberlich das Fleisch von den Knochen und wirft sie in die Blut-Senke, die er gelegentlich nutzt, um im „Fleisch und Blut Rosts“ zu baden.
- Abenteurer, die sich hier in diesem Raum aufhalten, sind einem **Furcht-Angriff der Stärke 3** ausgesetzt: Dies hier muss die Hölle sein!

NSCs

Garwan, Oberster Blut-Wächter und Herr der Arena



Garwan ist kein gewöhnlicher Priester des Rost: In Wahrheit ist er ein Vampir – ein uraltes Wesen Rosts mit einem verrostetem Eisenklumpen als Herz – das ihm sein langes unnatürliches Leben ermöglicht: Ewig dazu verdammt, frisches Blut zu trinken, um nicht zu vergehen und somit Rost beständig neue Opfer darzubringen.

Garwan ist mehrere Hundert Jahre alt und entdeckte Goldsteig vor etwa Hundert Jahren bei seinen Wanderungen durch den Blutnebel. Er tötete alle Priester der Rost-Kirche, verbannte den Glauben an den „Falschen Propheten Zytera“ und setzte sich selbst als neuen höchsten – und einzigen – Priester Rosts ein. Seitdem herrscht er über die Arena und den Ort.

Garwan hält sich für den wahren Verkünder von Rosts Lehre. Er nutzt die Arena, um blutige Spiele in Rosts Namen zu veranstalten und sich gleichzeitig an den Opfern dieser Kämpfe zu laben um seinen unbändigen Blut-Durst zu stillen. Er hat ein halbes Dutzend willenslose Wächter in seinen hypnotischen Bann gezwungen, die weitgehend in den Katakomben unter der Arena ihren Dienst tun.

Werte

Details zu Vampiren und ihre Werte findest du im *Bestien-Handbuch* ab Seite 106.

Ein neuer Champion?

Sollte sich ein Abenteurer in der Arena als besonders fähig hervortun, so ist Garwans Interesse geweckt: Er könnte den aufstrebenden Gladiator zu einer Audienz in seinen Turm einladen und ihm das Angebot machen, gleichberechtigt an Moras Seite als Blut-Ritter der Arena zu dienen. Sollte der Abenteurer dieses großzügige Angebot jedoch ablehnen, so besteht Garwan darauf, dass Rost ein Urteil fällen muss: Der Abenteurer muss erneut in die Arena ziehen und seinen Champion „Mora die Schlächterin“ besiegen, um Goldsteig wieder verlassen zu können. Andernfalls wird Hämas Fluch den Frevler ereilen und diesen elendig zu Grunde richten.

Mora die Schlächterin



Sie ist der Champion in der Arena: Ein breitschultriges, fast 2 Meter großes Muskelpaket von einer Kämpferin, übersät mit den Narben vieler Kämpfe. Sie lässt sich gerne von der begeisterten Menge feiern und spielt mit ihren Gegnern, die sie genüsslich und lange leiden lässt, bevor sie ihre chancenlosen Opfer in einem finalen Akt dem Schlund in der Mitte der Arena opfert.

Mora steht nicht unter Garwans hypnotischem Einfluss: Sie ist eine wahre Verfechterin des „wahren“ Rost-Kultes und hofft eines Tages von Garwan ebenfalls zu einem Vampir gemacht zu werden, wenn sie sich allen Prüfungen gestellt hat, die ihr der oberste Blut-Wächter auferlegt. Sie verteidigt die Arena und Garwan mit ihrem Leben.

Sie wird immer dann in die Arena geschickt, wenn sich ein neuer Held empor gekämpft und die Sympathie der Zuschauer erworben hat – sich aber nicht in den Dienst der Arena stellen will. Dann kommt es zu einem Zweikampf auf Leben und Tod. Mora hat bislang jedes Mal gewonnen.

Moras Schlüsselbund

Mora hat immer einen großen klimpernden Schlüsselbund bei sich: Sie kann sämtliche Türen in den Katakomben unter der Arena öffnen und sorgt auch dafür, dass alle Goldmünzen und Schätze in der Schatzkammer (**A.12**) sicher verwahrt werden.

Moras Ring

Mora trägt einen auffälligen Ring aus rotem Kupfer, bei dem es sich um einen von „Tvedras Zwillingsringen“ (*SL-Buch S.144*) handelt. Vor einem Kampf besucht Mora die Zellen der Gladiatoren und lässt einen besonders kräftigen Gefangenen anketten, bevor sie ihm den zweiten Ring an den Finger steckt. Der Ring ermöglicht es ihr, auch schwere Schläge einzustecken, da sie den erlittenen Schaden mit dem Träger des Zwillings-Ringes teilt.

Werte

ST5 GE3 VE3 EM2 Reputation 4

Nahkampf 4, Kraft 3, Ausdauer 2, Bewegen 1

Talente: Weg des heiligen Gelübtes 1 (W8 Bonus bei der Verteidigung des heiligen Eides), Axtkämpfer 2 (bei Schaden immer kritische Verletzung, Axtwaffen +1), Bedrohlich 3 (KRAFT +1 +W8 zur Manipulation), Schildkämpfer 2 (Schildparaden +1)

Waffe: Axt, Schild

Ausrüstung: „Tvedras Zwillingsring“, Schlüsselbund für die Katakomben unter der Arena

Onlis der Einbeinige

<https://openart.ai/discovery/md-4e4e3d47-4c29-49a9-ac1a-e555a52fec6c>

Der Zwerg Onlis betreibt erst seit Kurzem die Schenke des Ortes, in der sowohl Gladiatoren als auch Schatzsucher gerne einkehren. Der einbeinige Onlis war früher selbst erfolgloser Schatzsucher, dann Gladiator – und übernahm schließlich vor Kurzem die Schenke, nachdem der Vorbesitzer von einem auf den nächsten Tag verschwand. Doch niemand stellt hier Fragen, alle sind nur an billigem Bier und den neuesten Geschichten interessiert. Allerdings lassen der Fraß, der hier als Eintopf verkauft wird und das wässrige Bier keine Jubelstürme aufkommen...

Onlis betreibt auch ein sehr florierendes Wett-Geschäft: Als ehemaliger Gladiator kennt er die Arena-Spiele genau und hat immer noch gute Kontakte zu den „Blut-Wächtern“: Einen großen Teil seines Profits tritt er an die „Blut-Ritterin“ Mora ab, die ihn dafür mit genauen Informationen über die geplanten Spiele, sowie die Teilnehmer versorgt. Am Abend vor einem Kampf nimmt Onlis daher Wetteinsätze entgegen. Da hierbei immer eine stolze Summe zusammenkommt, werden die Einsätze in einer Truhe von seinen Wachen genau bewacht: Einer Ork-Truppe von Herumtreibern unter dem Kommando von „Zochus dem Fleischer“.

Zochus ist mit seiner Bande der heimliche Besitzer der Schenke und lässt Onlis nur zum Schein als Wirt auftreten.

Werte

ST4 GE3 VE2 EM3 Reputation 2

Nahkampf 2, Kraft 2, Ausdauer 1, Handwerk 1, Menschenkenntnis 2, Manipulation 2

Talente: Axtkämpfer 1, Kaltblütig 1, Unbestechlich 1

Zochus der Fleischer

<https://martinwhitney.com/p/ugluki-half-orc-fighter-c5f85d751f5b>

Der Ork und seine Bande an Herumtreibern ist insgeheim der Boss in der Schenke „Blutiger Stumpf“, nachdem er vor ein paar Wochen seinen alten Arbeitgeber Radomar sterbend in den Bergen zurückgelassen hat. Den Zwerg Onlis lässt er dabei nach außen als Wirt auftreten – denn schließlich würde sich hier im Ort niemand gerne von einem Ork bedienen lassen. Wenn es um das Eintreiben von anfallenden Schulden geht, oder jemand zu viele dumme Fragen über den Verbleib des vorherigen Wirtes stellt, dann kommt Zochus ins Spiel.

Zochus verbringt seine Zeit zumeist hinten in der Küche, wo auch die Schatztruhe mit seinem Geld steht – die er nur für kurze Zeit aus den Augen lässt. Hin und wieder sieht man ihn aber auch in der Schenke sitzen, wo er genüsslich eine Blutwurst ohne alles verspeist und die Gäste beobachtet.

Werte

ST5 GE3 VE3 EM2 Reputation 3

Nahkampf 3, Kraft 3, Ausdauer 2, Handwerk 1, Auskundschaften 1

Talente: Axtkämpfer 2, Kaltblütig 1, Raufbold 2, Bedrohlich 2

Rabenschwester Ivena



Eine alte Kräuterfrau, die ihr faltiges Gesicht häufig unter einem Kapuzenmantel verbirgt, aus der nur einige graue Haarsträhnen hervorschauen. Im Ort hilft sie bei der Behandlung von Krankheiten und bei der Versorgung von Verletzungen, die während der Übungskämpfe auf dem Kampfplatz auftreten. Weiteraus gefragt ist aber ihr Rauschkraut, welches sie an Schatzjäger und Gladiatoren in der Schenke „Blutiger Stumpf“ verkauft.

Ivena gehört in Wirklichkeit dem Bund der Rabenschwestern an. Sie hat sich vor einem Jahr in einer kleinen Berghütte außerhalb des Ortes niedergelassen und weiß mittlerweile genau, was hier vor sich geht. Unbemerkt versucht sie immer wieder, Sklaven vor ihrem Schicksal in der Arena zu bewahren und sucht nach einem Weg, dem bestialischen Vampir etwas entgegen zu setzen.

Ivenas Rauschkraut ist ein Halluzinogenes Gift der Stärke 1. Eine Portion kostet 5 Kupferstücke. Sie kann auch stärkere Krautmischungen zusammenstellen, jedoch zu deutlich teureren Preisen (Giftstärke 3, 4 Silber).

Sie weiß, dass die Blut-Wächter den Halbling Gronni als Koch angestellt haben, der bei ihr regelmäßig viele berauschende Kräuter einkauft – und somit wohl ebenfalls Rauschkraut herstellt.

Werte

ST2 GE3 VE4 EM4 Reputation 2

Fingerfertigkeit 1, Wissen 2, Menschenkenntnis 3, Manipulation 1, Heilen 3, Tierkunde 1

Talente: Koch 2, Kräuterkundler 2, Weg der Heilung 2

Zahlmeisterin Reifgart



Antwortet stets neunmalklug und schnippisch auf Fragen und hält sich stets in der Nähe ihrer starken Bewacher auf.

Die schlaue Halblingfrau ist der Kopf hinter der örtlichen Bande von einem halben Dutzend „Knochenfrettchen“. Sie weiß genau, wer mit wieviel Silber bei den Sklavenjägern in der Kreide steht – und sorgt dafür, dass alle Schulden pünktlich eingetrieben werden. Zech-Preller kommen auf die „Schwarze Liste“ der Knochenfrettchen: Nach ihnen wird überall gesucht – und nach dem Fall des Blutnebels reicht die Macht der Sklavenjäger weit.

Wer seine Schulden nicht zügig zurückzahlen kann, wird nicht sofort versklavt, gerät aber in eine Abwärts-Spirale aus der es kaum ein Entkommen gibt: Denn die Zinsen sind hoch. Schuldner werden somit gerne für Arbeiten an andere Schürfer „ausgeliehen“, oder auch als Gladiatoren in die Arena geschickt, um ihre Schulden abzubezahlen – was sie in der Regel mit ihrem Leben tun, wofür die Knochenfrettchen von den Blut-Wächtern großzügig entlohnt werden.

Die Knochenfrettchen machen aber auch immer wieder lukrative Fänge außerhalb von Goldsteig, die sie als Gladiatoren an die Arena verkaufen, wenn der Nachschub an freiwilligen Kandidaten mal ins Stocken gerät.

Die alte Zahlmeisterin ist nicht stark, aber hat einen ausgeprägten Überlebensinstinkt. Sie weiß, dass es sich bei dem obersten Blut-Wächter Garwan um einen Vampir handelt – und hat einen klaren Handel mit diesem abgeschlossen: Sie bewahrt sein Geheimnis, und im Gegenzug sorgen die Knochenfrettchen dafür, dass der Nachschub an frischem Blut in der Arena nicht versiegt. Sie verschaffen dem obersten Blut-Wächter auch neue Wachen, die Garwan dann in seinen willenlosen Bann zieht. Reifgart wird alles tun, um diese lukrative Vereinbarung nicht zu gefährden. Ihre Knochenfrettchen agieren notfalls auch als Wachen in der Stadt, wenn die gewünschte „Ordnung“ - und somit ihr Geschäft – in Gefahr gerät.

Werte

ST2 GE3 VE5 EM3 Reputation 3

Bewegen 2, Wissen 2, Menschenkenntnis 3, Manipulation 3

Talente: Scharfe Zunge 2, Flinke Füße 2, Unbestechlich 2, Sechster Sinn 1

Gronni der Koch (arbeitet unter der Arena, wohnt in einem kleinen Haus im Ort)

Tagsüber kann der dickliche Halbling Gronni in der Küche der Arena (**A.9**) angetroffen werden, der für die Wachen kocht und auch die Gefangenen mit Resten versorgt. Außerdem stellt er diverse Rauschkrautmischungen her, mit denen die gefangenen Zwerge als auch die Bestien ruhiggestellt werden.

Er ist erstaunlich gut gelaunt und sicherheitshalber zu jedem freundlich (man weiß ja nie...). Auch Abenteurern bietet er eine Mahlzeit an. Sobald er allerdings ahnt, dass diese nicht zum neuen Wachpersonal gehören, wird er versuchen sich unter einem Vorwand davon zu stehlen und die echten Wachen alarmieren.

Wenn Gronni gezwungen wird, so kann er ein Halluzinogenes Gift der Stärke 6 herstellen (W₃ Portionen).

Abends findet man den gemütlichen Halbling in einer kleinen Halbling-Hütte unweit der Arena vor, wo er den Tag gerne gut gelaunt bei einem Pfeifchen ausklingen lässt. Über Halbling-Besuch freut er sich außerordentlich.

Werte

ST 2 / Handwerk 3

GE 4 / Fingerfertigkeit 2

VE 3 / Überleben 2

EM 3 / Manipulieren 3

Talente: Kräuterkundler 2, Koch 2, Giftmischer 3

Die Schmiede in Goldsteig

Rexar und Dolmur (unter der Arena)

Die Zwergen-Zwillinge Rexar und Dolmur werden unter der Arena als Sklaven gehalten und arbeiten seit vielen Jahren als Münzpräger. Sie haben längst die Hoffnung auf Freiheit verloren und sich ihrem Schicksal ergeben. Sie befürchten bestraft zu werden, wenn sie sich gegen die Blutwächter auflehnen oder gar fliehen sollten. Was immer sie tun: Sie werden sich nicht trennen und treffen Entscheidungen gemeinsam.

Die Schmiedin Worna

Die Zwergen-Schmiedin Worna in Goldsteig weiß über das Schicksal der beiden Brüder Bescheid, wagt aber nichts zu unternehmen: Im letzten Jahr hat sie mit ihrem Mann Resor ihr erstes Kind zur Welt gebracht und sie fürchtet sich davor, dass ihrer Familie etwas zustoßen könnte, wenn die Macht des „Obersten Blut-Wächters“ hinterfragt wird. Dennoch weiß sie insgeheim, dass etwas getan werden muss...

Werte (für Rexar, Dolmur und Worna)

ST 4 / Nahkampf 1, Ausdauer 2, Kraft 2, Handwerk 3

GE 4 / Fingerfertigkeit 2

VE 2

EM 2

Talente: Schmied 2

Weitere NSCs

Die Knochenfrettchen

Halunken, die nur dank Zahlmeisterin Reifgart zivilisiert und zuverlässig ihrer „Arbeit“ nachgehen.

Werte

ST 3 / Nahkampf 2

GE 3 / Fernkampf 2

VE 3 / Überleben 2, Auskundschaften 2

EM 2

Waffe: Säbel, Kurzbogen (B1/S2)

Rüstung: 2 (Lederrüstung)

Garwans Blut-Wächter

Die sechs Blut-Wächter stehen unter Garwans Bann und befolgen blind jeden Befehl ihres Meisters. Sie sind daher immun gegen jegliche Art von Furchtattacken und können mittels Manipulation nicht dazu gebracht werden, sich wissentlich gegen ihren Meister zu stellen (siehe „Vampyr“ im *Bestien-Handbuch*).

Werte

ST 3 / Nahkampf 2

GE 3

VE 2

EM 2

Waffe: Breitschwert (B2/S2)

Rüstung: 4 (Verstärkte Lederrüstung und Lederkappe)

Gladiatoren und Schatzsucher

Kamen nach Goldsteig, um ihr Glück zu machen. Doch früher oder später endet jeder in der Arena - ob freiwillig oder nicht. Und die meisten finden dort auch den Tod.

Werte

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

GE 3

VE 2 / Überleben 2

EM 2

Waffe: Handaxt, Säbel, Dolch

Rüstung: 2 (Lederrüstung)

Ereignisse

Monsterjäger

- Die Arena ist immer auf der Suche nach spektakulären Bestien, gegen die todesmutige Gladiatoren antreten können. Die Jägerin Aswine entdeckte auf ihrem letzten Streifzug durch ein nahes Waldstück die Spuren eines mächtigen Bären. Wer es schafft, die Bestie zu besiegen, aber lebendig in die Arena zu schaffen wird mit viel Gold belohnt.
- Aswine sucht in Goldsteig also nach zuverlässiger Verstärkung, die ihr dabei hilft den Bären zu stellen und entweder zu betäuben oder in eine ausgetüftelte Falle zu locken. Danach gilt es, die Bestie lebendig nach Goldsteig zu verfrachten und eine dicke Belohnung zu kassieren.
- In der Tat können in einem Waldstück, nur eine halben Tagesreise entfernt liegt, Spuren einen Graubären gefunden und bis zu seiner Höhle verfolgt werden. Ob der Bär gerade in der Höhle ist, oder die Gruppe aus dem Dickicht überrascht, liegt in der Hand der SL und der Kompetenz der Gruppe. (Werte des Graubären: *SL-Buch S.92*)

Futter für die Bestien

- Der Schlachter Harm (siehe **G.5**) steht mit einer Lieferung von Fleischabfällen für die Arena in Verzug. Er benötigt dringend Fleisch. Egal welches. Harm zahlt Abenteurern, die ihm seine Tonnen mit Fleisch füllen, gerne einige Münzen: Er will auch gar nicht wissen, was genau sich in den Fleischfässern befindet, die dann an die Arena geliefert werden.
- Abenteurer, die einen ekligen aber effektiven Weg in die Arena suchen, könnten sich über die Fässer auch in die Arena schmuggeln...

Sklavenbefreier



Die Galdane Sora sucht nach ihrem Mann Orom. Er war als Kundschafter ihrer kleinen Sippe vorausgeritten und Spuren deuten darauf hin, dass er unweit des Ortes überfallen und in diesen Ort verschleppt wurde. Sie vermutet, dass er in den Kerker der Arena gebracht wurde und als Gladiator in den Kampf geschickt werden soll.

Orom kann tatsächlich im Kerker der Gladiatoren gefunden werden und soll bei den nächsten Gladiatoren-Spielen in die Arena antreten.

Im Schatten des Raben

Sollte die Rabenschwester Ivena auf die Abenteurer aufmerksam werden, so könnte sie beschließen sie für ihre Zwecke einzuspinnen, oder ihnen sogar helfen:

- Ivena bezahlt die Abenteurer, wenn sie ihr helfen einen Sklaven zu befreien und aus dem Dorf zu schmuggeln.
- Sollten die Abenteurer auf der Suche nach einer in den Ort verschleppten Person sein, so wird sie die Gruppe unauffällig kontaktieren und ihnen verraten, dass Gefangene entweder bei den Knochenfrettchen zu finden sind oder in die Zellen unter der Arena gebracht werden. Eventuelle Befreiungsversuche wird sie gerne unterstützen.
- Sollten die Abenteurer vorhaben, den „Obersten Blutwächter“ Garwan zu stürzen, so wird sie die Gruppe eindringlich vor dem Herrn der Arena warnen. Sie vermutet, dass es sich bei ihm um einen mächtigen Diener Rosts handelt. Ivena weiß einiges über die Kräfte Garwans, wird aber niemals das Wort „Vampir“ in den Mund nehmen.
- Ivena kann die Gruppe auch im Namen des ehemaligen Wirtes Radomar um Hilfe bitten (siehe „Rache ist Blutwurst“)

Tribut-Zahlungen

- Nach Sonnenuntergang machen sich Zahlmeisterin Reifgart von den Knochenfrettchen und Zochus der Fleischer, der heimliche Herrscher über die Schenke „Durstiger Stumpf“ zur Arena auf.
- Dort treffen sie sich auf der Kampffläche mit Mora der Schlächterin. Sie erstatten Mora Bericht über Auffälligkeiten im Ort (es ist nicht unwahrscheinlich, dass hierbei auch die Abenteurer erwähnt werden) und Mora nimmt klimpernde Butelchen in Empfang.
- Reifgart ist sich darüber im Klaren, was der „Herr der Blut-Arena“ wirklich ist, während Zochus genug weiß, um sich nicht mit dem Blut-Wächter Garwan anlegen zu wollen. Solange die beiden regelmäßig ihre Tributabgaben zahlen, können sie ungestört ihren Geschäften nachgehen.

Rache ist Blutwurst

Radomar, der ehemalige Wirt des „Blutigen Stumpfs“, wurde von Zochus dem Fleischer, den er einst zum Schutz seiner Schenke angeheuert hatte, in die Berge gelockt, niedergeschlagen und sterbend zurückgelassen.

Zochus geht fest davon aus, dass Radomar tot ist, doch der Wirt hat überlebt: Er wurde von der Rabenschwester Ivena gefunden und in einer Hütte in den Bergen gesund gepflegt. Nun will er nach Galuga zurückkehren und seine Schenke zurück.

Dafür sucht er wagemutige Abenteurer, die ihm dabei helfen: Sie müssen nur dafür sorgen, dass Zochus nicht mehr seinen Tribut an die Blut-Arena leisten kann, oder tot ist. Sobald die Orks verscheucht sind, wird auch der Zwerg Onlis das Weite suchen, welcher von Zochus als Wirt engagiert wurde.

- Radomar kann den Abenteurern die Schatztruhe mit den Wetteinnahmen als Belohnung anbieten, die Zochus stets gut bewacht – und jegliche Hilfe oder Informationen, die sie in Goldsteig benötigen.
- Zochus und seine Bande haben früher auch für Radomar gearbeitet. Er weiß, dass Zochus Blutwurst über alles liebt: Wenn es der Gruppe gelingt, Zochus mit Blutwurst zu vergiften oder mit einem „Festessen“ abzulenken, so könnte der Diebstahl eventuell sogar ohne Blutvergießen vonstattengehen...
- Die Rabenschwester Ivena könnte die Abenteurer kontaktieren und zu einer Hütte in den Bergen bringen, in der sich Radomar noch ausruht. Eventuell schaut sich Radomar auch selbst – verborgen unter einem Kapuzenmantel – in der Nähe der Schenke „Blutiger Stumpf“ um und heuert die Gruppe an, ohne seine Identität preis zu geben.



Efram, der Glückspilz



Wird von ein paar Banditen am Rande des Ortes zusammengeschlagen, weil er gerüchteweise an einen lukrativen Schürf-Platz entdeckt und dort bereits viel Gold gefunden hat. Wird Efram gerettet, so ist er bereit, seinen Schatz mit der Gruppe zu teilen und sie zum Fundort bringen.

Der Ort liegt ein Hexfeld von Goldsteig entfernt in gebirgigem Gelände. Die Gegend ist gefährlich, in den Bergen soll ein Greif (*SL-Buch S. 94*) sein Unwesen treiben, der immer wieder Goldschürfer mit in die Höhen gerissen und von denen man nie wieder etwas gesehen hat.

Konkurrenz

Eventuell wird die Gruppe von weiteren Goldschürfern verfolgt. Sollten die Abenteurer die Verfolger nicht vorher bemerken, so werden sie an ihrem Ziel angegriffen.

Der Greif

Unterwegs können aufmerksame Abenteurer den Schatten des Greifs hinter einem Berghang erspähen, oder nachts den Flügelschlag eines mächtigen Vogels über die Berggipfel ziehen hören. Die Skelette und Kadaver von Pferden oder anderen größeren Tieren am Wegesrand machen klar, dass sich die Abenteurer im Jagdgebiet eines Greifs befinden... Solange sie sich jedoch vorsichtig verhalten, muss es nicht zu einem Kampf kommen.

Der Quell des Goldes

Das Ziel ihrer Reise ist ein Zulauf des Flusses, dem Efram ein gutes Stück weiter in Richtung seiner Quelle folgt. Hier kann im Schlick des Flussbettes tatsächlich Gold gefunden werden: Wurf auf HANDWERK, passende Ausrüstung gibt einen Bonus von bis zu 3 Punkten. Für jeden Erfolg können Goldnuggets im Wert von W6 Goldstücken gefunden werden. Für jeden Tagesabschnitt kann erneut gewürfelt werden, doch jeder weitere Wurf wird um jeweils -1 erschwert. Ein Strapazieren des Wurfs ist nicht möglich.

Laut Efram werden die Goldfunde immer besser, je weiter man dem Flussarm aufwärts folgt. Doch er wagt sich nicht weiter, denn die Quelle ist seiner Meinung nach verflucht: Der Fluss kommt aus einer Grotte, in der nichts Gutes haust....

In der Tat endet der Flusslauf vor einer dunklen Grotte, in der eine **Amöbe** (siehe *Bestien-Handbuch* ab Seite 6) lebt. Sie hat sich bereits unzählige Goldsucher einverleibt, die sich vor Gier in die Höhle wagten und hier ihr Ende fanden. Das Gold, das die Unseligen bei sich trugen als sie von der Amöbe verschluckt wurden, löst sich immer wieder in kleinen Stückchen aus dem Gallert-Monstrum und wird den Fluss hinab geschwemmt, was wiederum neue Opfer anlockt...

Die Gladiatoren Kämpfe

In der Arena finden verschiedene Arten von Kämpfen statt. Je nach Stärke der Teilnehmer sind diese spektakulärer und gefährlicher. Eine Auswahl an Spielen findest du weiter unten.

Wetteinsätze

Am Vorabend der Kämpfe werden in der Schenke „Blutiger Stumpf“ Wetten auf die Gewinner abgeschlossen. Dabei preist der Wirt Onlis die Fähigkeiten beider antretenden Mannschaften an, und stellt einige herausragende Kämpfer persönlich vor. Nicht selten sind diese selbst vor Ort und werben für sich. Onlis nimmt auch gerne Wetteinsätze von den Kämpfern selbst entgegen.

Die Arena füllt sich

Am Tag des Kampfes ertönen die Hörner der Arena und alle strömen herbei, um auf den Rängen Platz zu nehmen. Zur Kopfseite der Arena thront auf der obersten Etage eines Turmbaus der „Oberste Blutwächter“ Garwan – stets an seiner Seite sein Champion: Mora die Schlächterin. Sie greift zur Not ein, falls es Unstimmigkeiten gibt und ein Richterspruch gefällt werden muss. Nicht selten löst Mora das Problem, indem sie jemanden tötet und den Körper in den „Schlund“ im Zentrum der Arena wirft.

Der „Oberste Blut-Wächter“ eröffnet die Spiele

Garwan tritt auf den Balkon des Arena-Turms und eröffnet die Spiele mit einer Rede an die Gläubigen:

„Rost hat uns diese Welt vermacht, auf dass wir sie uns untertan machen! Mit dem Eisen, das er uns schenkte! Mit unserem Schweiß, den wir geben! Und mit unserem Blut, das warm durch unsere Adern pulsiert! Denn wir wissen: Wir können nur vor den allmächtigen Rost treten, indem wir uns immer wieder vor ihm beweisen! Indem wir ihm zeigen, dass unser Blut immer noch stark ist! Indem wir uns erneut vergewissern, dass vor den Augen Rosts nur die Stärksten bestehen werden! Auch heute ehren wir den allmächtigen Schutzgott, wenn die Erde mit frischem Blut getränkt wird. Wir werden die Schwachen ehren, denn sie erbringen das größte aller Opfer! Und wir werden die Starken ehren – denn sie tragen die Botschaft hinaus in alle Lande: Wir sind und bleiben das von Rost erwählte Herrscher-Volk! Oh herrlicher Gott, der du uns diese Welt geschenkt hast und alle die wir uns noch untertan machen werden! MÖGEN DEINE SPIELE BEGINNEN!“

Die Spiele

Die Blutige Meute (In der Regel schlechte oder Schwache Kämpfer)

Immer wieder werden auch Gruppen von Sklaven und Verzweifelten wilden Tieren zum Fraß vorgeworfen: Hier werden lediglich Wetten darüber abgeschossen, wie lange die armen Schlucker durchhalten, bevor sie zerfleischt werden. Die armen Schlucker erhalten keinerlei Waffen. Nur selten kommt es vor, dass sich jemand solange in der Arena behauptet, dass der „Oberste Blutwächter“ Garwan seinen Champion – Mora die Schlächterin – schickt, um einen außergewöhnlichen Kämpfer aus der Todes-Zone zu holen und sein Leben zu verschonen.

Der Kampf um die Standarte (Für brauchbare und erfahrene Kämpfer)

Es gilt dabei einen Dreizack vom Mittelpunkt der Arena auf das eigene Podest zu stellen. Alle Mittel sind erlaubt, die Gruppen sind aber nicht bewaffnet – der Dreizack ist die einzige Waffe. Entlohnung: 1 Silber für jeden in der Gewinner-Mannschaft, 1 Gold für denjenigen, der den Dreizack auf das Podest stellt (was somit auch für starke Konkurrenz in der eigenen Mannschaft sorgt).

Auch wenn diese Kämpfe nicht zwingend tödlich enden müssen, so kommt es immer wieder zu Toten.

Die Schlacht um den König (Für erfahrene Krieger und Gladiatoren)

Zu Beginn des Kampfes wird ein Beutel in jede Gruppe geworfen. Derjenige, der die Beute fängt, öffnet und sich den darin befindlichen goldenen Armreif anzieht ist der „König“ der Gruppe. Er darf den Armreif im Wert von 3 Goldstücken behalten, sofern er den Kampf überlebt – und genau das ist das Ziel des Spiels: Die Gruppe, die es zuerst schafft, den König der anderen Mannschaft zu töten hat gewonnen: Jeder aus der Gewinnermannschaft erhält 1 Gold. Eine Mannschaft darf sofort gegen die gegnerische Mannschaft vorgehen, sobald sie ihren eigenen König gekrönt hat. Jeder Mannschaft stehen dafür 1 Pferd und beliebige Nahkampf-Waffen zur Verfügung.

Die Monster-Hatz (Für herausragende Veteranen in der Arena)

Außergewöhnliche Kämpfer dürfen sich dem Kampf gegen wilde Bestien stellen. Häufig stellen sich hier kleine Gruppen einem oder mehreren Monstern, die auf die Kämpfer losgelassen werden. Hierbei gilt jedoch: Nur der Monster-Bezwinger wird mit 5 Goldstücken belohnt, der Rest geht leer aus. Dafür gibt es keinerlei Regeln und alle Nahkampf-Waffen sind erlaubt...

Goldsteig

Als die Quarden-Aslenen in die Rabenlande kamen, so ließen sie sich bald auch an den östlichen Ausläufern der Gipfel von Moldena nieder. Ihr Gott Horn beschenkte sie reich mit Gold, das der Fluss aus den Bergen hinab in die Ebene spülte. Doch dann kamen die Erlenländer und vertrieben die Quarden bis in die Länder von Margelda. Die Kirche des Rost errichtete einen gewaltigen Tempel in Form einer Arena, erbaut von Dutzenden versklavter Meromannen-Zwerge und Quarden. Nach seiner Fertigstellung wurden Viele bei blutigen Ritualen und Schaukämpfen in dem Monument geopfert, das sie selbst errichtet hatten.

Auch heute noch herrscht ein Wächter Rosts über den gewaltigen Tempel, der sich jedoch von der Rostkirche losgesagt haben soll und die Arena erbittert gegen den Einfluss der Kirche verteidigt.

Die Arena ist berühmt für ihre Kämpfe im Namen des alten Gottes, bei dem die Gläubigen Schmerz und Tod – aber auch großen Reichtum erringen können.

Seitdem sich der Blutnebel gelichtet hat, zieht es auch viele Glückritter hierher, denn immer wieder wird entlang des Flusses Gold gefunden, das schon so Manchen reich gemacht hat...