

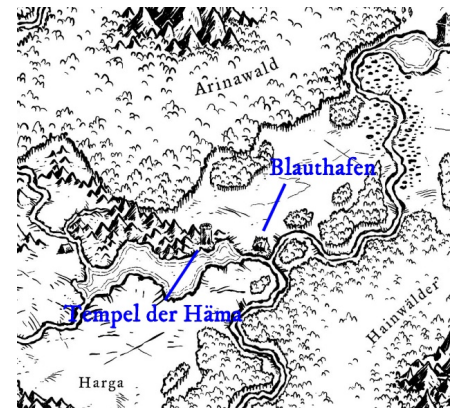
# Blauthafen

## Übersicht

Für diesen Abenteuerschauplatz kannst du frei verfügbare Karten nutzen, welche du dir hier herunterladen kannst:

[https://www.reddit.com/r/dndmaps/comments/vgzyg/wildhelm\\_village\\_by\\_rustymaps\\_region\\_map\\_city\\_map/](https://www.reddit.com/r/dndmaps/comments/vgzyg/wildhelm_village_by_rustymaps_region_map_city_map/)  
<https://2minutetabletop.com/product/cultist-lair/>

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



Seit etwa 5 Jahren herrscht die Häma-Priesterin Udda über den Ort Blauthafen. Damals kam Sie mitten in der Nacht durch den Blutnebel in das Dorf und versprach, die Schrecken des Nebels von Blauthafen fern zu halten, wenn die Dörfler ihr die Treue schwören sollten. Für sie selbst überraschend hielt sie ihr Versprechen: Kurz darauf trat überall in den Verbotenen Landen der Blutnebel seinen Rückzug an und Udda wurde als die „Botin Hämas“ nach ihrem Eintreffen verschwand der Blutnebel nahezu gottgleich verehrt.

Udda war einst eine Hohepriesterin Hämas eines wichtigen in der Nähe befindlichen Häma-Tempels. Doch sie überwarf sich mit dem Rostfürst Kartoda, der Udda für einen Komplott gegen Zytera auf seine Seite ziehen wollte. Udda wollte keine Partei ergreifen und nur Häma dienen. Daraufhin tötete er ihre Leibgarde: Er riss allen vier Wächterinnen ihre Herzen heraus und verbannte die Priesterin mit einem Beutel der noch pochenden Herzen in den Blutnebel, denn er konnte Udda nicht länger vertrauen. Udda überlebte den Nebel, denn sie wusste, dass sie im Hämas Namen handelte. Und so fand sie den Weg nach Blauthafen. Mit Hilfe ihrer magischen Kräfte gelang es ihr schnell, sich das Dorf untertan zu machen und sich seitdem als Botin Hämas preisen zu lassen.

In Knochenmühle hat sich Udda Sklavinnen gekauft und deren Seelen in mit Blut getränkte Holzfiguren gebunden, damit ihre Körper von den ruhelosen Geistern der Leibwache Uddas besetzt werden können. Die Geister schlafen niemals, sind aber bei Tage nicht in der Lage das Haus der Priesterin zu verlassen, da sie nicht im Sonnenlicht wandeln können.

Udda stellt mittels Kräutern aus ihrem Garten und Blutzauberei das „Wasser Hämas“ her, welches jeder Gläubige im Ort bei der Morgenandacht zu sich nimmt. Es wirkt ähnlich wie der Blutmagie-Zauber „Aufstacheln“ und sorgt dafür, dass der gesamte Ort der Priesterin willenlos verfallen ist.

Udda holt sich immer wieder hübsche junge Frauen an ihre Seite, die in einer großen Hochzeitszeremonie mit ihr vermählt werden. Innerhalb von nur einem Jahr steht nun schon die dritte Hochzeit an. Was mit den vorherigen Bräuten geschieht, interessiert noch nicht einmal die engsten Familienmitglieder im Ort: Jeder Tag an der Seite der Botin ist eine Ehre und unendliches Glück zugleich.

In Wirklichkeit werden Uddas Bräute früher oder später als Opfer an den in der Nähe befindlichen Häma-Tempel weiter gereicht, wo sie in blutigen Ritualen getötet werden.

Auch in der Häma-Kirche gibt es einige Stimmen die es für möglich halten, dass Häma den Blutnebel als Strafe gehen ließ, weil ihre geliebte Hohepriesterin von ihren angestammten Platz vertrieben wurde. Somit duldet die Häma-Kirche Uddas wirken in Blauthafen vorerst, solange diese ihre Treue zur Kirche mit der regelmäßigen Zuführung von Opfern unter Beweis stellt.

Nun steht eine weitere Hochzeit bevor, doch diesmal ist etwas anders: Die Braut Ivelda ist vor kurzem mit ihrer Geliebten Skjona aus Blauthafen geflohen. Ihre Liebe zueinander war stärker als der Zauber Uddas. Und als beide während der Morgenandacht nur noch vorgaben, das „Wasser Hämas“ zu trinken, begannen sie den Ort so zu sehen, wie er wirklich ist und flohen. Doch Udda sandte Sklavenjäger aus Knochenmühle aus, um die beiden wieder einzufangen. Vor Kurzem kehrten die Jäger erfolgreich mit den beiden Frauen zurück und nun kann endlich die Hochzeit stattfinden...

## Ereignisse auf dem Weg nach Blauthafen

Die folgenden Begegnungen kannst du bereits vor dem ersten Besuch von Blauthafen einsetzen und mit den Ereignissen im Ort verknüpfen. Dies ist rein optional, kann aber die Handlung in völlig neue Richtungen lenken:

- Die Abenteurer finden die Flüchtigen Ivelda und Skjona auf ihren Reisen durch die „Verbotenen Lande“. Eventuell können sie sie aus der Gefangenschaft von Räufern befreien, welche die beiden jungen Frauen aufgegriffen haben und nun plantan sie in „Knochenmühle“, dem Dorf der Sklavenhändler, zu verkaufen. Wenn die Abenteurer schließlich einen Platz für die beiden gefunden haben, an dem sie friedlich leben können (beispielsweise „Hohlheim“), so werden beide nach einiger Zeit von Sklavenjägern der „Knochenfretten“ entführt, welche die beiden Frauen im Auftrag von Udda aufgespürt haben und nach Blauthafen zurück bringen. Eventuell können die Abenteurer die Entführer noch auf ihrem Weg nach Blauthafen abfangen (dann ruft Udda eine Hochzeit mit einer neuen Braut aus), ansonsten gilt es Ivelda aus den Händen der „Botin Hämas“ zu befreien und zu verhindern, dass Skjona im Häma-Tempel geopfert wird, dem sie bereit übergeben wurde.
- „SL-Buch: 7 – Die Massaker-Falle“: Sklavenhändler der „Knochenfretten“ liegen auf der Lauer und warten auf Opfer, die sie nach Knochenmühle (siehe Kampagnen-Band „Zorn des Raben“) verschleppen können.
  - Die Knochenfretten ergeben sich, wenn sie zu verlieren drohen. Der Anführer Harwa bietet der Gruppe im Tausch gegen das Leben der Gruppe freien Zutritt zu Knochenmühle an: Sobald einer seiner Leute gehen darf, übergibt er der Gruppe eine Kette mit kleinen Tierknochen und erklärt, dass man diese beim Tor von Knochenmühle vorzeigen solle mit den Worten „Wir erbitten Einlass mit Harwas Segen“. Der Ehrenkodex der Knochenfretten verbietet es, dass der Gruppe Leid zugefügt wird.
  - Ein Kurier ist vor Kurzem nach Knochenmühle gekommen und hat die Dienste der Knochenfretten erbeten. Die „Botin Hämas“, wie die Anführerin in Blauthafen genannt wird, hat sie beauftragt die Entflohenen Ivelda und Skonja zurück zu bringen, und so hat man es dann auch getan. Dafür hat man 6 Goldstücke erhalten. Da man damit rechnete, dass einige „Helden“ auftauchen, hatte man sich diese Falle überlegt. Das für den Hinterhalt geopfert Pferd lahnte eh und musste getötet werden...
- „SL-Buch: 14 - Flagellanten“: Mutter Catyala, Oberhaupt der „Zeugen Hämas“, einer Splitterfraktion der Rostkirche. Sie predigt vom Nahenden Ende der Welt, den der verschwundene Nebel ankündigt: Räuber und Plünderer überall, offene Dämonentore. Es gibt nur einen Weg, das Unheil abzuwenden: Indem sich die Bewohner der Lande so sehr selbst bestrafen, dass die Götter ihnen vergeben. Das eiserne Symbol eines sich windenden knorrigen Baumes um einen Eisenstab lässt alle, die keinen erfolgreichen Wurf auf Menschenkenntnis ablegen, die Wahrheit über diese Welt erkennen. Mutter Catyala ist auf dem Weg zu einem großen Berg-Tempel der Häma, wo sie sich Unterstützung für ihren Feldzug erhofft. Dort wird Rindenhaut, eines der großen Artefakte des Häma-Kultes, verwahrt.
  - Die Abenteurer können Mutter Catyala auf Blauthafen und die „Botin Hämas“ aufmerksam machen, von der es heißt, dass sie den Blutnebel vertrieben hätte. Daraufhin verspricht sie gen Blauthafen zu ziehen und dieser Ketzerei nach zu gehen. Sie erreicht einen halben Tag nach der Gruppe Blauthafen. Sie wird von der Botin empfangen, aber diese will von ihrem Zug durch die Lande nichts wissen: Häma habe bestimmt, dass dies ihr Platz ist.
  - Mutter Catyala erkennt jedoch bald, dass die Botin sich zu sehr in ihrer Rolle als vergötterte Person gefällt und von ihrem wahren Glauben abgefallen ist. Viel mehr noch: Die Botin preist sich dafür, im Namen Hämas für das Verschwinden des Blutnebels verantwortlich zu sein, doch das Verschwinden des Blutnebels hat die Endzeit eingeläutet, und somit ist die Botin nichts weiter als eine blasphemische Ketherin und die Botin des Untergangs! Ihre Worte sind verdorben! Mutter Catyala hält hetzerische Reden und Dörfler geraten mit den Flagellanten aneinander. Es droht eine blutige Auseinandersetzung.

## Orte - Blauthafen

Blauthafen liegt am östlichen Ufer des Blautwasser-Sees. Der Ort liegt im direkten Einfluss-Bereich der Rostkirche, dennoch hat in den letzten Jahren seit Uddas Ankunft kein Vertreter Rosts den Ort mehr besucht, um Opfergaben einzufordern. Es herrscht jedoch reger Handel mit anderen Dörfern am See und mit dem fernen Erlenstein.

### 2- Taverne „Die gierige Maid“

Ist mit vielen Fellen an den Wänden geschmückt. Aus einem Anbau stinkt es fürchterlich (eine Gerberei). Die Spezialität des Hauses ist "Wildschwein". Die Wirtin Lenne ist eine ehemalige Jägerin, bis ein Bär ihr das linke Bein abgerissen hat, bevor sie ihn niederstrecken konnte. Seitdem hat sie ein Holzbein und hat sich als Gerberin und Wirtin einen Namen gemacht. Die Jäger des Ortes und der Umgebung kommen zu ihr um ihr erlegtes Wild zu verkaufen und ihre Felle gerben zu lassen.

Lenne hat einen achtjährigen Sohn mit gelben Augen. Sie spricht nicht gerne über den Vater ihres Kindes, aber ab und zu besucht er die beiden... (der Vater ist der/die Dämonin Merigall, die Kampagnen-Band „Der Zorn des Raben“)

### 3 - Handelsstation Ehrringer

Die von Halbling Ehrringer geführte Handelsstation sorgt für regen Handel mit Erlenstein: Der Ort liefert in erster Linie Fisch und erhält Schmiedewaren und andere Güter aus dem Herz der Rostkirche. Der Händler ist ein Spitzel der Rostbrüder. Die Verfügbarkeit für alle Güter wird hier mit einem Wurf auf +1 geprüft. Sollten die Abenteurer bekannte Feinde der Rostkirche sein, wird er dafür sorgen, dass Udda gegen sie vorgeht.

### 5 - Schenke und Herberge „Der Goldene Barsch“

Serviert frischen Fisch, der in der Mitte der Schenke über einer großen Feuerstelle vor den Augen der Gäste gebraten und zubereitet wird. Die Fischer des Ortes sind häufig eher in der "gierigen Maid" zu finden, aber Bauern und Durchreisende kommen gerne hier her um günstiges Bier aus Erlenstein und leckeren Fisch zu genießen. Die Schenke wird gerade für die anstehende Hochzeit geschmückt.

### 6 - Tempel der Botin

Im Tempel der Botin huldigt man der „Botin Hämas“ – nicht Häma direkt. Die Botin ist vor 5 Jahren in der Nacht aus dem Blutnebel erschienen und versprach, das Dorf vor allem Übel zu beschützen. Seitdem die Botin im Dorf herrscht, mehren sich die Hochzeiten: In immer kürzeren Abständen heiratet sie junge Frauen im Dorf, während ihre vorherigen Geliebten einfach verschwinden, was von der Dorfbevölkerung aber nicht weiter thematisiert wird. Den Mädchen wird es schon gut gehen. Schließlich sorgt die Botin für alle im Dorf sehr gut!

### 7 - Haus der Botin

Das Haus der Botin selbst ist ein prächtiger Bau, der erst vor Kurzem am Rande des Dorfes fertig gestellt wurde. Das Haus hat mehrere Schlafzimmer (eines für Botin, ein Gästezimmer und Schlafzimmer für Wächterinnen, welche sie tagsüber aber nur als Aufenthaltsraum nutzen da sie nie schlafen), ein großes Ess-Zimmer, ein Arbeitszimmer indem Udda hin und wieder zu besonderen Anlässen Reden verfasst (wobei sie die Predigten immer mehr Girtrud überlässt), eine gut ausgestattete Küche mit einem separaten Eingang.

- Im Kräutergarten wächst eine Vielzahl von halluzinogenen Kräutermischungen. Hieraus stellt Udda einen Kräuterextrakt her, den sie für das „Wasser Hämas“ nutzt.
- Im Arbeitszimmer stehen auf einem Regal vier in Blut getränkte Holzfiguren von grober Machart. In diese Figuren wurden die Seelen der Frauen gebannt, deren Körper nun von Uddas Leibwächterinnen in Besitz genommen wurden. Udda stärkt ihren Zauber durch ein tägliches Bindungs-Ritual. Wenn dies nicht geschieht, können die Seelen die Holzfiguren nach dem Ablauf eines Tages verlassen und versuchen ihre alten Körper wieder zu besetzen. Wenn dies nicht gelingt, so irren sie als ruhelose Geister umher. Der Zauber lässt sich auch mittels „Magie bannen“ mit Machtstufe 2 aufheben. Da die vertauschten Seelen durch die Herzen der Leibwächterinnen und die Holzfiguren mittels Uddas Bindungsritual miteinander verbunden sind, lässt sich der Zauber mittels „Magie bannen“ auf eines der beiden Objekte mit Macht-Stufe 1 aufheben.

# Ereignisse in Blauthafen

## Ankunft

- Hochzeitsvorbereitungen in der Schenke „Der Goldene Barsch“: Die „Botin Hämas“ heiratet (mal wieder). Diesmal ist es Ivelda, die hübsche junge Tochter einer Fischersfamilie. Es ist die zweite Hochzeit binnen eines Jahres. Was mit den vorigen Frauen passiert ist, interessiert hier niemanden.
- Dieses Mal gibt es einen ausgemachten Skandal: Es heißt, die Braut Ivelda sei mit ihrer Liebschaft Skjona aus Blauthafen geflohen, doch zum Glück konnten die Knochenfrettchen angeworben werden und sie zurück bringen.
- Der Verbleib von Skonja ist unbekannt (sie wurde von der Priesterin Girtrud bereits dem Tempel der Häma übergeben), doch Ivelda soll sich im Haus der Botin aufhalten und für die Hochzeit vorbereitet werden.
- Die Familie von Ivelda wird im Dorf verspottet und schikaniert, weil ihre Tochter die große Ehre, die ihr zu Teil wurde, nicht zu schätzen wusste.
- Niemand findet es seltsam, dass die „Botin Hämas“ ständig heiratet und niemand stellt Fragen über den Verbleib der vorherigen „Bräute“. Alle im Dorf sind sich einig: Auch nur einen Tag an der Seite der Botin Hämas verbringen zu dürfen ist eine Ehre, die durch nichts in der Welt aufzuwiegen ist.

## Am nächsten Morgen

Ivelda ist als Braut auserkoren und soll am Folgetag in einem großen Hochzeitsritual in die Hände der Botin übergeben werden. Ivelda steht in einem weißen Gewand während der Tempelzeremonie apathisch neben der „Botin“, die in einer blutroten Kutte die Zeremonie abhält: „Und so wie Häma ihre Wurzeln tief in die Erde bohrt, so wie der Hauch Hämas alles und jeden durchwirkt, so wird dieser Bund, der vor Häma geschlossen wird, aus Zweien Eins werden lassen! So frohlocket, denn morgen ist der Tag, an dem Ivelda allem, was sie an diese Welt bindet, entsagen und in ihrer Hingebung zu Häma alles opfern wird, um sich mit der Botin und somit Häma selbst zu vereinigen!“

## Die Elfe in den Wäldern

- Um den Ort herum finden sich immer wieder Spuren in den Wäldern: jemand beobachtet den Ort sei geraumer Zeit.
- In der Taverne „Die gierige Maid“ erzählt man sich Geschichten über eine Elfe in den Wäldern. Sie schleicht seit ein paar Tagen um den Ort herum. Die Jäger gehen ihr lieber aus dem Weg, nachdem die Elfe dem Jäger Burro bei seiner ersten Begegnung ins Bein geschossen hat.
- Wenn die Abenteurer den Spuren folgen, so können sie etwa eine halbe Stunde abseits des Dorfes die Elfe Yasinde antreffen, die sich in der Nähe des Sees aufhält.

## Jeden Tag

- Kurz vor Sonnenuntergang: Udda benetzt in ihrem Haus die toten vertrockneten Herzen ihrer Wächterinnen mit ein paar Tropfen frischen Blutes, so dass sie wieder zu pochen beginnen. Die Wächterinnen tragen ihre Herzen in faustgroßen Lederbeuteln um den Hals stets mit sich. Der Geist kann solange im Körper gebunden sein, wie er sein Herz bei sich trägt. Andernfalls muss er den Wirtskörper verlassen.
- Sonnenuntergang: Die Dörfler verlassen die drei Wachtposten und drei Wächterinnen aus dem „Haus der Botin“ bemannen die Wachtürme. Sie reden nicht und schauen schweigsam in die Ferne. Sie haben einen etwa faustgroßen Lederbeutel um ihren Hals hängen.
- Vor Sonnenaufgang: Die Wächterinnen verlassen die Wachtürme und gehen in das „Haus der Botin“, Dörfler beziehen die Wachtposten.
- Nach Sonnenaufgang: Am Morgen versammelt sich das gesamte Dorf vor dem Tempel und dankt der „Botin Hämas“ für ihre Güte und den Schutz, den sie dem Dorf gewährt. Die Botin schöpft Wasser aus dem See und gibt jedem aus einer hölzernen Schale einen Schluck zu trinken, auf dass Häma sie gegen Krankheit und Siechtum schützen möge. Die Abenteurer werden eingeladen an der Zeremonie teilzunehmen und missmutig beäugt, wenn sie es nicht tun. Jeder der vom Wasser trinkt, erhält einen Modifikator von -1 auf Menschenkenntnis oder Manipulation bei sozialen Aktionen in Zusammenhang mit der „Botin Hämas“: Das Wasser ist mit einem halluzinogenen Mittel vermischt, das sich bereits in der Holzschale befand, die mit frischem Wasser aus dem See gefüllt wird.

## Tag der Hochzeit:

*Hinweis: Die folgende Beschreibung ist recht drastisch. Die „Verbotenen Lande“ sind ein brutaler Ort und der Häma-Kult sicher einer der blutrünstigsten. Wie immer gilt natürlich auch hier: Passe Szenen an deinen persönlichen Geschmack und an das Toleranz-Level deiner Gruppe an! Wichtig ist, dass alle Spaß haben!*

- Wird die Hochzeit nicht verhindert, so opfert Ivelda in Trance ihre Eltern in einem blutigen Ritual: Vater und Mutter wehren sich nicht, während Ivelda zwischen beiden steht und ihnen mit einer synchronen Bewegung gleichzeitig mit einem Messer in jeder Hand die Kehlen aufschlitzt, ohne sie dabei anzusehen. Iveldas weißes Kleid wird mit dem Blut ihrer Eltern durchnässt und färbt sich rot. Die Zeremonie endet, als Udda die Botin die vor Blut triefende Ivelda an sich drückt und leidenschaftlich küsst. Das Dorf steht andächtig und still im Kreis um die beiden und schaut dem Schauspiel gleichsam verzückt und teilnahmslos zu.
- Danach führt Udda die Braut in den Tempel, und ein Großteil der Dorfbevölkerung folgt dem Hochzeitspaar. Hinter verschlossenen Türen beginnt unter Hämas Segen (und unter der Wirkung des Blut-Zaubers „Aufstacheln“) eine große Orgie, bei der jeder über jeden herfällt. Die Feierlichkeiten dauern über Stunden.
- Auch im Ort selbst wird getrunken und gefeiert. Die Ablenkung nutzt der Barde Jenzig aus, um in der Handelsstation Ehringer günstig „einkaufen“ zu gehen. Sollte ein Abenteurer ihn dabei ertappen, so bietet er an, dass man sich zusammen bedient und niemand etwas von dem Diebstahl erfahren muss. Er kann auch davon berichten, dass das Weihwasser verzaubert ist und jeder, der über längere Zeit davon trinkt und einem wahren Gläubigen der Botin Hämas wird.

# NSCs - Blauthafen

## Udda, die Botin Hämas

- Zuerst konnte sich Udda selbst nicht erklären, warum kurz nach ihrem Eintreffen in Blauthafen überall im Land der Blutnebel verschwand. Doch nach 5 Jahren im Ort glaubt sie inzwischen nicht mehr an einen Zufall: Sie hält sich für eine Halb-Göttin, die von Häma erwählt wurde um über den Blutnebel und bald auch über die „Verbotenen Lande“ zu herrschen.
- Sie will Rache für ihre getöteten Leibwächterinnen, denen sie zwar neue Körper schenken konnte, aber deren Seelen dennoch rastlos sind: Falls es dazu kommen würde, könnte sie eine Verbündete gegen Rostfürst Kartoda sein. Über Udda können die Abenteurer auch erfahren, dass der Rostfürst offenbar eine Intrige gegen Zytera plant.
- Werte:  
ST<sub>3</sub> GE<sub>3</sub> VE<sub>4</sub> EM<sub>4</sub>  
Handwerk 2  
Wissen 4  
Manipulation 4, Menschenkenntnis 4, Heilen 2  
Weg des Blutes III, Giftmischer III

## Gritrud, Priesterin Hämas

- Die junge Häma Priesterin trägt eine rote Robe und lange rote ungebändigte Harre.
- Gritrud betreut den Tempel der Botin im Ort. Sie ist Uddas rechte Hand und eine glühende Verehrerin der Botin. Sie folgt Udda in allen Belangen blind, auch wenn sie weiß, dass das heilige Wasser, welches die Dorfbewohner bei der morgendlichen Andacht zu trinken bekommen, von Udda präpariert wird.
- Obwohl Gritrud erst vor Kurzem Skonja und früher auch Uddas vorige Bräuter an den Tempel der Häma für blutige Opferungen überstellt hat, so wünscht sie sich nichts sehnlicher als eine Nacht mit Udda zu verbringen und sich danach selbst zur Opferung in den Tempel zu begeben.

## Die Wächterinnen Hämas

- Alle vier Wächterinnen tragen ihr altes pochendes blutiges Herz in einem Lederbeutel um ihren Hals
- Sprechen nur mit Udda mit kalten Stimmen und haben einen durchdringenden Blick. Drei Wächterinnen verlassen Uddas Haus nach Sonnenuntergang und besetzen die Wachtürme. Eine Wächterin wacht über Uddas Schlaf. Auch Tagsüber sind die Wächter aktiv, halten sich jedoch nur in dunklen Räumen des Hauses auf. Sonnenlicht verletzt sie mit einem Schaden pro Runde.
- Werte:  
ST<sub>5</sub> GE<sub>4</sub> VE<sub>2</sub> EM<sub>2</sub>  
Nahkampf 4, Schwertkämpfer II (2 Angriffe jeweils -1 in Armeslänge gegen 2 Gegner)  
Auskundschaften 3 (Sicht in der Dunkelheit)  
Waffe: Breitschwert (B+2/S2/Scharf/Stich/Parade)  
Kleiner Schild (Parade +2), Schildkämpfer II (Schildangriff [S] ST<sub>1</sub>, stumpf)  
Verstärkte Lederrüstung + Verstärkte Lederkappe (Panzerung 4)  
TODESMAGIE I: Grabeskälte (1 Schaden auf Stärke+Verstand), Aura des Grauens (1 Schaden Empathie)  
Resistenz gegen natürliche Angriffe:
  - nur 1 Schaden bei jedem Angriff
  - wenn Körper *gebrochen*: Kritische Verletzungen würfeln und Körper kämpft weiter bis tödliche Verletzung oder magischer Schaden oder Sonnenlicht.
  - wenn sie ihren Lederbeutel mit Herz nicht tragen erleiden sie 1 Schaden pro Runde

## Jenzig, der Barde

- Der Barde ist bereits weit durch die Verbotenen Lande gezogen und möchte bei der Hochzeit für gute Stimmung sorgen.
- Er ist allerdings auch ein geschickter Dieb und hat es auf die Schätze der Priesterin (oder der Gruppe?) abgesehen.
- Der Barde kann eine Legende der Verbotenen Lande berichten (wie vom „Auge der Rose“), hütet sich aber davor, schlecht über die Rostbrüder zu sprechen.

## Händler Ehrringer

- Der geschäftstüchtige Halbling-Händler ist einer der Wenigen im Dorf, die nicht dem Zauber Uddas erlegen sind und der bei der täglichen Zeremonie nur vorgibt, vom „Wasser Hämas“ zu trinken.
- Um sie Udda und ihre Priesterin in Sicherheit zu wiegen, schenke er ihnen einen prächtigen Elfenrubin, den er an sich bringen konnte.
- Kürzlich hat Ehrringer ein Boot auf dem Blautwasser treiben sehen und ist an Bord gegangen. Schnell bemerkte er, dass mit dem Schiff etwas nicht stimmte: Wie von Geisterhand wurde es gesteuert. Aber dennoch trug ihn sein immenser Spürsinn nach Reichtümern nicht: Tief im Bauch des Schiffes fand er einen strahlenden Rubin vor, den er hastig mit seinem Dolch aus dem Holz schnitt. Es schien, als ob sich das Schiff mit aller Macht dagegen wehrte und Schmerzen erlitt, wild wurde er im Boot hin und her geschüttelt, doch schließlich gelang es ihm den Rubin zu entfernen und von Bord zu springen und an Land zu springen, bevor das Geisterboot ihm noch ernsthaft schaden konnte. Das Boot ist die neue Form der Elfe Fraya, die damit die Meere und Flüsse der Länder durchreiste um Eins mit Strom und dem Wasser zu sein.
- Ehrringer hat Girtrud einmal verfolgt, wie sie eine von Uddas Bräuten an den Tempel Hämas überstellte. Er ist somit abgesehen von der Priesterschaft der Einzige im Ort, der das Geheimnis kennt.

## Elfe Yasinde

- Die Elfe Yasinde sucht in der Nähe von Blauthafen nach Hinweisen für einen großen Tempel der Häma. Sie ist auf der Suche nach dem Elfenrubin ihrer Gefährtin Fraya. Sie befürchtet, dass ihre Gefährtin, die sie schon eine lange Zeit nicht mehr gesehen hat, hier von Schwestern der Häma getötet und ihr Rubin entwendet wurde. Sie befürchtet, dass der Rubin in einer Zeremonie zerstört oder für dunkle Magie missbraucht werden soll. Es heißt, dass das Wesen Zytera Elfenrubine zerschlagen lässt und aus ihren Splittern mächtige dämonische Monstren erschafft. Wenn es ihr gelänge den Rubin wieder zu erlangen, so könne Fraya im Friednebel einen neuen Körper erhalten.
- Yasinde will Frayas Rubin und „Rindenhaut“ aus den Händen des Häma-Kultes stehlen: Ein Artefakt, das eigentlich elfischen Ursprungs ist, aber vom Häma-Kult fälschlicherweise als Heiliger Ritualgegenstand von Häma verehrt wird. Sie hat die Geschichten über Rindenhaut bis zu dieser Gegend verfolgt. Sie vermutet, dass die „Botin Hämas“ das Artefakt und eventuell sogar den Elfenrubin besitzt. In Wirklichkeit befinden sich beide jedoch im großen Tempel der Häma, der versteckt in den Bergen liegt. Nur Udda, ihre Wächterinnen und ihre Priesterin Girtrud wissen, wo der Tempel zu finden ist.
- Yasinde wohnt etwa eine halbe Stunde abseits des Ortes auf einem alten morschen Elfen-Schiff, das sie im Schilf gut verborgen hat. Sie plant damit bis an die Küste der Verbotenen Lande zu fahren und den legendären Tempel der Scherbenmaid auf der Insel Maidenholm zu besuchen, wo ihre Zwillingschwester ihr Leben dem Gott Lehm gewidmet hat. Sie selbst fühlt sich eher dem Gott Strom zugehörig. Für diese Reise könnte sie noch kampferprobte Gefährten gebrauchen. Sobald der Elfenrubin geborgen ist, kann das alte Elfenschiff nach wenigen Tagen ablegen.
- Wenn Frayas Elfenrubin im Tempel der Häma geborgen wurde, so ist dieser seltsam matt und strahlt nicht die übliche Kraft eines solchen Rubins aus. Offenbar wurde der Rubin durch Rituale der Häma-Priesterinnen bereits mit dunkler Kraft durchdrungen. Yasinde beginnt damit, den Rubin mit dem alten Schiff zu verschmelzen. Und tatsächlich tut sich etwas: Das Schiff, das keinerlei Planken oder Nägel aufweist und aussieht, als wäre es aus einem gewaltigen Stück Holz geschnitzt worden, beginnt zu knarzen, Löcher in den Bugwänden beginnen allmählich sich zu schließen. Aber dennoch bleibt das Holz des Schiffes modrig und etwas morsch. Die Kraft des Edelsteins scheint nicht auszureichen, um das Schiff vollständig zu heilen, doch die Erinnerung an ihren alten Körper wird den von Häma befleckten Stein zumindest daran hindern zu vergessen, wer Fraya einst gewesen ist.
- Yasinde erzählt, dass dieses Schiff nicht nur von Fraya erschaffen wurde, in Wirklichkeit ist Frayas Körper zu diesem Schiff geworden. Ihr Körper ist auch mit ihrem Elfenrubin nicht zu heilen, das Unvermeidliche lässt sich so nur länger hinauszögern. Nachdem Frayas Körper soweit wie möglich genesen ist, möchte Yasinde mit Fraya nach Maidenholm aufbrechen, um Frayas Elfenrubin dort vom Orden der Maiden reinigen zu lassen, bevor Yasinde schließlich mit dem Rubin in den Friednebel gehen wird, wo Yasindes Rubin in Rosenstaad bei einem Ritual zerschmettern wird. Fraya hat ein langes und erfüllendes Leben gehabt und möchte ihre Reise beenden, indem ihre Energie zum roten Wanderer zurück kehrt, während aus ihren Splittern neue Elfen erschaffen werden, die über die Welt wandern werden.
- ST3 GE4 VE4 EM3 / Nahkampf 2, Fernkampf 4, Auskundschaften 3, Bewegen 3 / Waffe: Dolch, Kurzbogen /Weg des Pfeils II, Schneller Schütze II

# Orte - Tempel der Häma

In Blauthafen wissen nur wenige Personen, wo der Tempel der Häma zu finden ist:

- Udda, die „Botin Hämas“
- Uddas Wächterinnen (die aber nur mit Udda persönlich sprechen)
- Priesterin Girtrud
- Der neugierige Händler Ehringer, der die Priesterin Girtrud einmal verfolgte, als sie eine von Uddas Bräuten an den Tempel übergab.

## Außengelände

Der Tempel liegt etwa 1-2 Hexfelder von Blauthafen entfernt und gut versteckt in den Ausläufern einer Bergkette. Das in eine Schlucht gebaute Tempel-Gelände ist von der Frontseite mit einer Mauer geschützt, welche die etwa 50m breite Schlucht komplett durchzieht. Über die seitlichen Berghänge könnten versierte Kletterer die Mauern jedoch überwinden.

Nur wenige Wachen patroulieren und bewachen das Haupt-Tor, da hier seit langer Zeit die einzige Gefahr von wilden Tieren ausging. Hinter den Mauern wuchern kränkliche Bäume mit verwachsenen kahlen Ästen und dornige braune Büsche. In der Mitte der Anlage steht ein großes Tempelgebäude, das nur über ein großes Tor betreten werden kann.

## Tempel-Räume

Von einem zentralen Raum, in dessen Mitte ein Becken mit aus heißem Blut vor sich hin blubbert, führen mehrere Türen zu privaten Gemächern der Tempelbediensteten und Wachen, zu einem großen Zeremonienraum und zu einem Kerkertrakt, wo in großen Käfigen Opfer für die blutigen Rituale des Häma-Kultes festgehalten werden.

## Zeremonien-Raum

Morgens und abends finden an jedem Tag große Zeremonien statt. Häufig werden bei diesen Ritualen auch menschliche Opfer verletzt, um mit ihrem Blut mächtige Zauber zu wirken, oder sogar getötet. Während dieser Rituale halten sich alle 6 Priesterinnen des Ordens im großen Ritualraum auf.

Auf dem einem blutbefleckten Steinaltar liegt der matte Rubin der Elfe Fraya. Er wurde bereits durch mehrere dunkle Rituale stark geschwächt.

Optional: Im Zeremonien-Raum wird auch ein wichtiges Artefakt der Häma-Kirche verwahrt: Das Artefakt „Rindenhaut“. Das Artefakt steht in einem Schrank und ist mit dornigen Rangen umwuchert. Man kann es geschickt aus der Wucherung heraus nehmen (Wurf auf FINGERFERTIGKEIT-1), doch wer sich ungeschickt verhält, der löst eine Bolzenfalle aus (8 Basis-Würfel, Schaden 2).

## Raum der Hohepriesterin

Aus den Unterlagen der Hohepriesterin Morba geht hervor, dass die vorherige Hohepriesterin Udda bei Rostfürst Kartorda in Ungnade gefallen ist, wodurch er seine Leibwächterinnen tötete und sie mit ihren pochenden Herzen aus dem Tempel verbannte. Der Grund des Zwistes wird nicht genannt.

Optional: Im Raum der Hohepriesterin kann gut versteckt ein altes Buch gefunden werden, das von dem Ursprung der Häma-Kirche erzählt. Weiterhin findet man hier Hinweise darauf, dass vor Udda einst eine Priesterin mit dem Namen Virelda den Tempel anführte, schließlich aber in Ungnade fiel und floh, bevor man sie hinrichten konnte (für mehr Details siehe „Virelda Blutschnabel“ im Kampagnenbuch „Zorn des Raben“).

## Kerker-Trakt

Hier wird derzeit nicht nur Skonja gefangen gehalten, sondern auch der alte Bauer Orm. Orm stammt von einem Dorf auf der anderen Seite des Blautwassers und hat sich gerne als Opfer für Häma in die Hände der Priesterinnen begeben. Er ist alt und er macht sich Sorgen um seine Kinder und ihre Familien. Sein größter Wunsch ist es, für Häma sein Blut zu geben, auf dass die Felder in seinem Heimatdorf in den nächsten Jahren reiche Ernte bringen. Sollten die Abenteurer einen Befreiungsversuch starten, so wird er zuerst gar nicht realisieren, was hier geschieht (ein Einbruch in einem Häma-Tempel ist für ihn undenkbar), bis er schließlich laut nach den Wachen und um Hilfe ruft.



# NSCs - Tempel der Häma

## Wächterinnen

Im Tempel halten sich 4 Wächterinnen auf, im Außengelände weitere 2.:

ST<sub>5</sub> GE<sub>4</sub> VE<sub>2</sub> EM<sub>2</sub>

Nahkampf 3, Schwertkämpfer I, Schildkämpfer II

Auskundschaften 2

Bewegen 2

Waffe: Breitschwert, Kleiner Schild

Verstärkte Lederrüstung + Verstärkte Lederkappe (Panzerung 4)

## Priesterinnen:

Im Tempel halten sich 6 Priesterinnen auf:

ST<sub>3</sub> GE<sub>3</sub> VE<sub>4</sub> EM<sub>4</sub>

Wissen 4, Manipulation 4, Menschenkenntnis 4, Heilen 2, Bewegen 1

Weg des Blutes II (Bluttausch auf Abenteurer oder Wächterinnen, Entflammen auf Gegner)

Die Hohepriesterin Morba verfügt über Weg des Blutes III und setzt Blutband auch gegen eigene Priesterinnen ein um sich selbst zu heilen.

# Blauthafen

*Seitdem die Häma-Priesterin Udda aus dem Blutnebel trat und ihre schützende Hand über Blauthafen legte, herrschen Eintracht Friede in dem lieblichen Ort. Nachdem Udda in Blauthafen eintraf und die Dorfbewohner zu glühenden Verehrern von Häma bekehrte sah die Göttin selbst, welch gutes Werk Udda in Blauthafen verrichtet hatte. Zur Belohnung ließ sie ihren Atem fallen, der seit Jahrhunderten die Lande des Nachts in roten Nebel getaucht hatte. Und so verschwand der Blutnebel bald überall aus den Verbotenen Landen. Udda und der Göttin zu Ehren wurde ein neuer Tempel gebaut - und eine jede Maid kann sich glücklich schätzen, wenn sie das Glück erfährt von Udda als Frau an ihrer Seite erwählt zu werden.*