



# Das Thruwezahn-Lager



Ein Kästchen = 1,50m

# Die Höhlen der Mutter



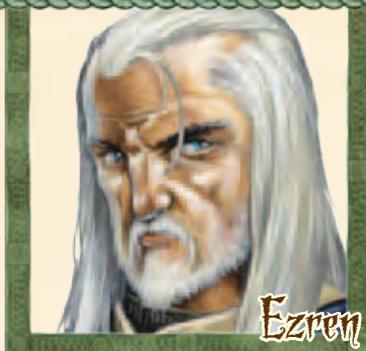
Ein Kästchen = 1,50m

## Der Azlanti Tempel



Ein Kästchen = 1.50 m

# DER SCHLANGENSCHADEL



Ezren

## MÄNNLICHER MENSCH

GOTTHEIT Atheist

HEIMAT Absalom

## CHARAKTERMERKMALE

KLASSE / STUFE Magier 1

GESINNUNG Neutral Gut

INITIATIVE -1

BEWEGUNGSRATE 9 m

## ATTRIBUTE

STÄRKE 11

GESCHICKLICHKEIT 9

KONSTITUTION 12

INTELLIGENZ 18

WEISHEIT 15

CHARISMA 9

## VERTEIDIGUNG

TP 7

RK 9, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 9 (-1 GE)

REF +1, WIL +4, ZÄH +3

## FERTIGKEITEN

Diplomatie +0, Schätzen +8, Schwimmen +0, Sprachenkunde +8, Wahrnehmung +2, Wissen (Arkane) +8, Wissen (Geographie) +8, Wissen (Lokales) +8, Wissen (Geschichte) +8, Zauberkunde +8

## TALENTE

Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Schriftrolle anfertigen

## ANGRIFF

Nahkampf Gehstock +0 (1W6)

Fernkampf Leichte Armbrust -1 (1W8/19-20)  
GAB +0; KMB +0; KMV 9

**Besondere Eigenschaften** Arkane Verbindung, Hand des Lehrlings (7/Tag)

**Vorbereitete Zauber** (ZS 1; Konzentration +5)

1 – *Magierrüstung, Schlaf* (SG 15)

0 – *Benommenheit* (SG 14), *Licht, Magie entdecken*

**Vertrauter** Wiesel namens Schleicher

**Kampfausrüstung** *Schriftrolle: Brennende Hände*, Alchemistenfeuer (2); **Andere Ausrüstung** Gehstock (wie Keule), Leichte Armbrust mit 20 Bolzen, Dolch, Proviant (4), Rucksack, Schriftrollenetui, Beutel mit Zauberkomponenten, Zauberbuch, 35 GM

Da er als Sohn eines erfolgreichen Gewürzhändlers in einem von Absaloms wohlhabenderen Distrikten geboren worden war, war Ezrens Kindheit relativ behütet. Dies änderte sich, als sein Vater der Ketzerei beschuldigt wurde. Ezren verbrachte den Großteil seines Lebens mit dem Versuch, die Unschuld seines Vaters zu beweisen. Am Ende musste er jedoch feststellen, dass die Anklage berechtigt war. Diese Offenbarung erschütterte Ezrens Glaube in die Familie und die Kirche, und so verließ er beide und zog hinaus in die Welt, um ein neues Leben zu beginnen. Ezren schlug den Weg der Magie ein und wurde schnell ein begabter Magiewirker.



Kyra

## WEIBLICHER MENSCH

GOTTHEIT Sarenrae

HEIMAT Qadira

## CHARAKTERMERKMALE

KLASSE / STUFE Klerikerin 1

GESINNUNG Neutral Gut

INITIATIVE -1

BEWEGUNGSRATE 9 m

## ATTRIBUTE

STÄRKE 13

GESCHICKLICHKEIT 8

KONSTITUTION 14

INTELLIGENZ 10

WEISHEIT 17

CHARISMA 12

## VERTEIDIGUNG

TP 10

RK 15, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 15 (-1 GE, +4 Rüstung, +2 Schild)

REF -1, WIL +7, ZÄH +4

## FERTIGKEITEN

Diplomatie +0, Heilkunde +7, Schwimmen -3, Wahrnehmung +4, Wissen (Religion) +4

## TALENTE

Eiserner Wille, Fokussiertes Niederstrecken

## ANGRIFF

Nahkampf Krummsäbel +1 (1W6+1/18-20)

Fernkampf Leichte Armbrust -1 (1W8/19-20)  
GAB +0; KMB +1; KMV 10

**Besondere Eigenschaften** Positive Energie fokussieren 4/Tag (SG 11, 1W6 [+1 gegen Untote]), Segnung der Sonne

**Domänenkräfte** (ZS 1, Konzentration +4)

6/Tag – Abwendung des Todes (1W4+0)

**Vorbereitete Zauber** (ZS 1; Konzentration +4)

1. – *Befehl* (SG 14), *Elementen trotzen*<sup>D</sup>, *Göttliche Gunst*

0. – *Licht, Magie entdecken, Wasser erschaffen*  
D Domänenzauber; **Domänen** Heilung, Sonne

**Ausrüstung** Kettenhemd, Schwerer Holzschild, Krummsäbel, Leichte Armbrust mit 20 Bolzen, Rucksack, Silbernes heiliges Symbol, Proviant (6), 12 GM

Kyra war eine der wenigen Überlebenden eines brutalen Überfalls auf ihre Heimatstadt. Auf den qualmenden Ruinen ihres Dorfes leistete sie den Schwur ihr Leben und ihr Schwert Sarenrae zu widmen. Von einem unbeugsamen Willen, dem Stolz auf ihren Glauben und ihre Fähigkeiten mit dem Krummsäbel beherrscht, ist Kyra seit ihrer Feuerprobe weit gereist. Sie verlor ihre Familie und ihr Zuhause an jenem schicksalhaften Tag. Wo ein anderer jedoch von der Wut und dem Durst nach Rache verschlungen worden wäre, fand Kyra ihren Frieden in der Dämmerblume und in dem Glauben daran, dass ihre Verluste nicht umsonst gewesen sind, wenn sie auch nur ein einziges Leben davor bewahren kann, von böser Hand beendet zu werden.





Merisiel

## WEIBLICHE ELFE

GOTTHEIT Calistria  
HEIMAT Varisia

## CHARAKTERMERKMALE

KLASSE / STUFE Schurkin 1  
GESINNUNG Chaotisch Neutral  
INITIATIVE +3  
BEWEGUNGSRATE 9m

## ATTRIBUTE

STÄRKE 12  
GESCHICKLICHKEIT 17  
KONSTITUTION 12  
INTELLIGENZ 10  
WEISHEIT 13  
CHARISMA 10

## VERTEIDIGUNG

TP 10  
RK 16, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 12  
(+1 Ausweichen, +3 GE, +2 Rüstung)  
REF +5, WIL +1 (+2 gegen Verzauberungen),  
ZÄH +1

## ANGRIFF

**Nahkampf** Rapier +1 (1W6+1/18-20)  
**Fernkampf** Dolch +3 (1W4+1/19-20)  
GAB +0; KMB +1; KMV 15

**Besondere Eigenschaften** Hinterhältiger  
Angriff +1W6, Fallen finden +1

## FERTIGKEITEN

Akrobatik +7, Bluffen +4, Fingerfertigkeit +7,  
Heimlichkeit +7, Klettern +5, Mechanismus  
ausschalten +7, Schwimmen +5,  
Wahrnehmung +7

## TALENTE

Ausweichen

**Kampfausrüstung** Alchemistenfeuer (2), Donnerstein, Säure; **Andere Ausrüstung** Lederrüstung, Rapier, Dolche (12), Rucksack, Wurfhaken, Abdeckbare Laterne, Öl (5), Proviant (3), Seidenseil, Diebeswerkzeug, 25 GM

Merisiels Erfahrungen im Leben haben sie gelehrt, alle Dinge bis zum Letzten auszukosten, solange sie noch da sind. Es ist unmöglich zu sagen, wann die guten Zeiten plötzlich ein Ende finden. Sie war nie das schärfste Messer in der Schublade, doch dies gleicht Merisiel damit aus, dass sie immer mindestens ein Dutzend von selbigen am Körper trägt. Bisher ist sie noch auf kein Problem gestoßen, das nicht auf die eine oder andere Art mit Dingen gelöst werden konnte, die Schlitze hinterlassen. Sie ist immer drauf und dran, ihre neuesten Pläne für leichtes Geld umzusetzen. Am Ende kommt es immer nur darauf an, schneller als alle anderen zu sein – entweder mit ihren Füßen oder ihren geliebten Klingen. Ein anderes Leben könnte sie sich gar nicht vorstellen.



Valeros

## MÄNNLICHER MENSCH

GOTTHEIT Cayden Cailean  
HEIMAT Andoran

## CHARAKTERMERKMALE

KLASSE / STUFE Kämpfer 1  
GESINNUNG Neutral Gut  
INITIATIVE +6  
BEWEGUNGSRATE 6m

## ATTRIBUTE

STÄRKE 16  
GESCHICKLICHKEIT 15  
KONSTITUTION 12  
INTELLIGENZ 13  
WEISHEIT 8  
CHARISMA 10

## VERTEIDIGUNG

TP 12  
RK 18, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 16  
(+2 GE, +6 Rüstung)  
REF +2, WIL -1, ZÄH +3

## ANGRIFF

**Nahkampf** Langschwert +5 (1W8+3/19-20) oder  
**Beidhändig** Langschwert +3 (1W8+3/19-20) und  
Kurzschwert +2 (1W6+1/19-20)  
**Fernkampf** Kurzbogen +3 (1W6/x3)  
GAB +1; KMB +4; KMV 16

## FERTIGKEITEN

Einschüchtern +4, Klettern +2, Schwimmen +2,  
Überlebenskunst +3, Wahrnehmung -1

## TALENTE

Kampf mit zwei Waffen, Verbesserte Initiative,  
Waffenfokus (Langschwert)

**Kampfausrüstung** Alchemistenfeuer; **Andere Ausrüstung** Kettenrüstung, Langschwert, Kurzschwert, Kurzbogen mit 20 Pfeilen, Rucksack, Proviant (2), Seidenseil, 1 GM

Valeros wurde im ruhigen, ländlichen Andoran als Sohn eines Bauern geboren. Er verbrachte seine Jugend damit, von großen Abenteuern und dem Erforschen der Welt zu träumen. In den letzten paar Jahren verdingte er sich als Söldner in der Prankenschar, einer Wachmannschaft des Aspis-Konsortiums, als freiberuflicher Kopfgeldjäger sowie als Lohnschwert für ein Dutzend weiterer Arbeitgeber. Seine jugendliche Naivität ist mittlerweile verschwunden und durch Narben und der Zurückhaltung eines Veterans ersetzt. Auch wenn er ein edles Herz hat, so verbirgt Valeros dieses oft hinter einem abgestumpften und manchmal auch groben Gebahren. Häufig behauptet er, es gäbe keine bessere Art, einen Tag des Abenteuers zu beenden, als ein Abend mit „hartem Trinken und zarter Gesellschaft.“

# Schmugglerinsel



3 km

## Bruchstückhafte Tagebucheinträge

... viele überlebten, doch die Thrunes Zahn wird nie wieder segeln. Die Assimilierung Sargavas wird ohne...

... beste Jagdvoraussetzungen auf der Insel, doch die Käfer sind eine konstante Plage. Nylithatis Heilfertigkeiten helfen, die Krankheiten zu bekämpfen, doch ich fürchte, sie...

... gegründet. Nylithati hat die Kontrolle über meine Mannschaft an sich gerissen. Jetzt gehören sie ihr. Also bin ich fortgegangen und...

... schönes Zuhause. Frisches Wasser in der Nähe, und ich muss nicht länger Nylithatis maßlose Tobsuchtanfälle wegen...

... werde nicht zu jener grauen, stummen Insel zurückkehren. Dort gibt es nichts als Schrecken und...

... Mannschaft treibt sich in der Nähe herum. Sie wirken seltsam, beinahe verwildert. Seit dem Schiffbruch sind nun zehn Jahre vergangen. Ich frage mich, welcher seltsamen Religion Nylithati angehört...

... verändert. Von Nylithati war im Lager keine Spur zu entdecken. Der Mittelpunkt ihres Rituals war ein Kessel, den sie aus der Thrunes Zahn geborgen haben müssen, die am Fuße des eingestürzten Leuchtturmes liegt. In diesen Kessel warfen sie den halb verspeisten Körper eines Mannes, der noch immer schrie...

... überall. Selbst jetzt kann ich ihre Gesänge irgendwo im Dschungel hören. Sie nennen Nylithati nun „Mutter Thrunezahn“, und sie versprechen mir die Unsterblichkeit, wenn ich meine Waffen niederlege und mich ergebe. Ich weiß, worin ihre Unsterblichkeit besteht. Ich werde nicht teilhaben an diesem verdorbenen Leben, nachdem...

Ich bin Kapitän Alizandra Kovack, Verräter meiner Mannschaft und Zerstörer des guten Schiffes Jenivere. Die Hölle wäre eine willkommene Abwechslung von den Abscheulichkeiten, die mich hier erwarten. Doch ist es genau die Strafe, die ich verdiene. Es ist keine Entschuldigung, dass dieser Schlangendämon in der Haut einer Varianerin, meinen Geist und meinen Körper kontrollierte. Es ist meine Schwäche, die die Jenivere, ihre Mannschaft und ihre Passagiere in den Untergang führte. Das Ieana mich hier zurückließ, ist ebenfalls ein Schicksal, das ich verdient habe. Ich bitte nicht um Vergebung, doch ich fürchte, dass sie noch immer lebt und etwas Schreckliches auf dieser verfluchten Insel sucht. Sie schien besonders am Roten Berg interessiert. Wenn Ihr dies lest und eine gute Seele seid, sucht nach dem was aus mir geworden ist und vernichtet mich. Und dann sucht nach Ieana und tötet sie ebenfalls. Und bei jenen, deren Leben zu zerstören ich geholfen habe, kann ich mich nur von hier aus entschuldigen. Aus meiner finsternen Wiege und meinem noch finsternerem Grab.

**Den Gezeiten selbst zu befehlen, sich zu erheben und freizugeben,  
Was Darunter Verborgenen Liegt: Erwecke die vier Wächterrunen mit dem Blut  
einer denkenden Kreatur, vermischt mit dem Kuss einer Schlangenzunge.  
Weihe den Gezeitenstein mit Wassern, die in einem Gefäß aus reinstem  
Metall vom Meer herbei getragen wurden. Intoniere den Heiligen Namen des  
Meisters, auf dass er seinen mächtigen Körper um die See selbst winde.  
Auf dass er jenes freilegen möge, Was Darunter Verborgenen Liegt und deine  
Feinde von den Wellen herab schmettert.**