



ABENTEUERSCHAUPLATZ: Dorf

Ein elektrisierender Abenteuerschauplatz für Die Verbotenen Lande. Erkundet gemeinsam das Geheimnis eines alten Tempels der Göttin Strom und widersteht dem Fluch, der in seinem Inneren lauert!

BY TAARION

© 2023 LIZENZIERT UNTER [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)





Fernab in den Hügeln liegt, geduckt im Tal, ein Dorf. Armlich ziehen sich ein paar Ruinen entlang einer alten Straße. An deren Kopfende stehen, aus besseren Tagen, zwei große, mehrstöckige Gebäude. Das Eine liegt in Trümmern, das Andere so gut es eben geht, in Schuss gehalten.

Über dem Dorf erhebt sich ein Hügel: Sanfte Steigungen, zahlreiche trockenengefallene Bachläufe und auf der Kuppe ein verlassener Tempel Stroms.



HINTERGRUND

Vor der Dämonenflut gab es einen wichtigen Tempel der Göttin Strom wo sie als Regenbringerin und Fruchtbarkeitsgöttin verehrt wurde. Auch wurde dort der Krug der Riana aufbewahrt. Das zog viele Pilger an und ließ den Ort prosperieren.

Als die Dämonen über die Rabenlande kamen, wurde dieser Tempel entweicht und das lebensspendende Wasser zu einer tödlichen Falle. *Zzu*, ein Dämon der Elektrizität, tötete die Priester*innen und machte sich in den folgenden Jahren daran, Vieh & Mensch entlang der Bäche und Flüsse mit Stromschlägen zu quälen und viele auch zu töten.

Eine kleine Gruppe von aufgeweckten Handwerkern machte dem Spuk dann ein Ende. Das Regenwasser das den heiligen Quell speiste wurde abgeleitet, der Tempel mit Eisenstangen umstellt und der Dämon schließlich in einem Glaskolben festgesetzt.

Noch heute gibt es eine große Heldenstatue von Ælfréd dem Glasbläser. Aber der Dämon ist noch da in seinem Käfig aus Glas und der Tempel ist tabu! Die Vorkommnisse leben auch heute noch als *Der Fluch* im Leben der Anwohner weiter.



DER WEG NACH RUUM-RIANA

Wege zum Tempel gibt es für die SC viele. Vielleicht haben sie die Legende des Ortes gehört oder sind auf der Suche nach Rianas Krug hierher gekommen. Viel weniger spannend, aber auch eine Möglichkeit: die SC wurden von einem Händler angeheuert. Er braucht etwas Unterstüt-

zung bei seinem jährlichen Besuch, um Schafwolle gegen Werkzeuge und Anderes zu tauschen.

Eine gemeinsame Schnittmenge könnte mit dem Schauplatz [Die Krypta des mellifizierten Magiers](#) bestehen. Beide beschäftigen sich mit Heilung. Vielleicht finden sich Hinweise auf den Tempel und den Krug in den Aufzeichnungen des honigverliebten Magiers.

Der Tempel und das vorgelagerte Dorf sollten in einer Hexfeld mit Hügellandschaft platziert werden. Welches Volk dort lebt, ist aber nebensächlich. Ich stelle mir als Autor Halblinge vor aber das kann frei festgelegt werden und beeinträchtigt die Geschichte nicht.

DER TEMPEL IN DEN FROSTWEITEN

Wenn der Schauplatz in den Frostweiten liegen soll sind ein paar Anpassungen sinnvoll. So könnte der Tempel eine winterelfische Ruine sein, die um einen Geysir oder eine heiße Quelle herum errichtet wurde. Heute befindet sich dann unterhalb der Ruinen am Flusslauf ein Dorf von Menschen oder Wolfsmenschen.

Der Dämon ist dann erst kürzlich von einem teilweise erwachten Winterelfen beschworen worden, um die Eindringlinge zu vertreiben. In diesem Fall gibt es aber weniger Informationsquellen und die Spieler*innen müssen aus eigener Erfahrung lernen, welche Schwächen ihr Gegner hat, ohne auf die Vorarbeit der Helden von Einst zurückgreifen zu können.

Wichtig wäre das Thema von Wasser und Elektrizität aufrecht zu erhalten.



EMPFOHLENE LEKTÜRE

Informationen über die Göttin Strom sind im Spielleiterhandbuch im Kapitel Gottheiten zu finden.

Mehr über Dämonen findest du im Bestiarium, ebenfalls im Spielleiterhandbuch. In diesem Zusammenhang sind die Zauber Dämon Bannen (Heilmagie) und Dämon Binden (Blutmagie) von Interesse.



LEGENDE

Einst erhob sich im Land des Ruum ein Hügel. Auf diesem ließ sich in der Frühzeit der Welt Riana, die Tochter Stroms nieder als sie des Wanderns müde wurde. Sie bettete ihren heiligen Krug im Boden ein und eine Quelle entsprang aus ihm und gab dem Land Fruchtbarkeit.

In späteren Jahrhunderten, Riana hatte sich von der Welt entrückt, bauten andere auf ihrem Hügel einen Tempel zu Ehren Stroms. Zwar war der Quell ohne Riana versiegt, aber die Göttin segnete das Land weiterhin mit Regen und Fruchtbarkeit.

Es wird gesagt, dass alles Wasser das in den Tempel gebracht wird die süße von Honig annimmt und alle Leiden heilt.

Doch ach, der Glanz ist vergangen, die Priesterinnen tot, ein Fluch liegt auf dem Land nur mühsam zurückgehalten von den vergangenen Helden frommer Tat.



ORTE

Nachfolgend sind die wesentlichen Orte beschrieben.

1. DAS DORF

In einer Senke zwischen drei Hügeln gelegen würde, das namenlose Dörfchen einen idyllischen Eindruck machen, wäre es nicht so heruntergekommen.

Linker- und rechterhand eines trockenen Bachlaufs gibt es nur noch drei Gebäude, die einen wohnlichen Eindruck machen. Alle anderen Gebäude scheinen schon lange verlassen und verfallen oder abgetragen zu sein.

Momentan leben noch 34 Personen hier.

❖ NSC: Dorfbewohner*innen

2. DER BÜGGELHOF

Ein neues Fachwerkhaus mit Balken aus jungen Birken und lehmverschmierten Kassetten wächst aus dem Hügel hinaus. Ein Kiesweg führt hinunter zum Flussbett und mündet in den Pfad zum Dorf hin.

Nachdem der Blutnebel sich aufgelöst hat, begann die Familie Büggelin einen neuen Hof zu errichten. So entstand ein einfaches aber gemütliches Fachwerk, an die Flanke des linken Hügels gelehnt. In den Hügel hinein sind Vorratsräume gegraben.

Die zehn Familienmitglieder müssen eng zusammenrücken, bis ein weiteres Haus fertiggestellt ist.

❖ NSC: Dorfbewohner*innen, Hütehunde

3. DIE WERKSTATT

Ein Haus aus Stein, sorgfältig mit Lehm verputzt. Davor die Statue eines Humanoiden auf einem flachen Sockel. Aus dem Seitenflügel ragt ein breiter Schornstein. Alles wirkt gepflegt und ordentlich und Blumenkränze liegen vor der Statue.

Die Glasbläserwerkstatt von Ælfréd wird von den Dörflern seit Generationen äußerlich in Schuss gehalten, aber nie betreten. Als Ort der Heldenverehrung wurde sogar eine einfache Statue vor dem Haus aufgestellt.

In den dunklen Jahren haben sich zahlreiche Rituale entwickelt, um den Schutz des Heiligen über das Dorf zu bewahren.

Liana, sehr zum Missfallen ihrer Mitmenschen, bringt immer wieder Zeit im Inneren, um aus den kläglichen Überresten der Werkstatt Geheimnisse über das Glasblasen zu gewinnen und die gemauerte Feuerstelle für ihre Experimente zu nutzen.

❖ NSC: Joseph(a) oder Liana

4. DAS HOTEL

Ein vormals nobles Gebäude mit zwei Flügeln und einem großen Portal. Zwei, aus gelben Ziegeln gemauerte Stockwerke zeugen vom Reichtum des Erbauers. Jetzt ist die Fassade dreckig und die meisten der dutzenden Fenster zugemauert. Dafür gibt es einige zusätzliche Türen in der Außenwand des Erdgeschosses.

Das ehemalige Pilgerhotel, das früher vielen Gläubigen Obdach bot wurde umfunktioniert und ist heute Gemeinschaftsunterkunft der Dörfler. Auch alle Werkstätten (Schmiede, Böttcherei, Tischlerei) und Lagerräume sind hier untergebracht.

Seit die Büggel ausgezogen sind, leben noch drei Großfamilien hier.



Auf der gegenüberliegenden Seite gibt es zwei Koppeln für Schafe, die nicht auf den Weiden in den Hügeln sind.

❖ NSC: Olivia, Joseph(a), Dorfbewohner*innen, Hütehunde

5. DER TEMPELHÜGEL

Der höchste Hügel der Umgebung, mit seinen flachen Hängen und der runden Kuppe wird gekrönt von Stroms Tempel.

Von diesem Tempel aus schlängeln sich ein dutzend Bachläufe mit weißem Kiesbetten nach unten. Die meisten vereinen sich wider unten im Dorf. Heutzutage sind sie aber alle trocken.

Die Wasserrinnen werden begleitet von kniehohen Stelen. Wenn man das Moos und Flechten entfernt kann man anhand der eingravierten Bilder die Sage von Riana und ihrem Krug rekonstruieren. Ein Wurf auf Wissen mit zwei Erfolgen ist dazu nötig.

Auf der Rückseite, vom Dorf aus gesehen, gibt es eine breite, ausgewaschene Rinne, über die das Regenwasser von dem Dach des Tempels abgeleitet wird. Am Fuß des Hügels bildet sich dadurch ein Morast, der einem die Stiefel auszieht.



DIE LEGENDE VON RIANA

Einst wandelte Neyd durch die Welt. Die Stimme der Elbe war so klar wie wie Quellwasser und so weit wie das Meer. In der Frühzeit der Dinge gab sie jedem Bach, jedem Fluss und jeder Brandung Stimme und besang die Welt.

Als Strom sie singen hörte war sie so angetan von ihrer Stimme das alle Wässer vergaßen zu fließen. Als das Lied daraufhin endete, glitt Strom zu ihrer Sängerin und zog sie zu sich hinab ins tiefste Meer auf ein Bett aus Muscheln und Sand.

Doch Neyd sprach: „Ich kann nicht leben hier unten bei dir, lass uns die Flüsse hinaufwandern, dort kann ich bei dir sein.“

Und Strom antwortete: „Dann möchte ich unserem Kind und dir eine Quelle schenken die euch begleitet um überall bei euch zu sein.“

6. DER TEMPEL

Der achteckige Tempel wirkt sehr eindrucksvoll mit seinen Bögen und dem breiten Tor. Trotz seines Alters wirkt er sehr gut erhalten, so als würde die Zeit ihn, genau wie die Dorfbewohner, meiden.

Auf der Hügelkuppe befindet sich der Tempel Stroms und ihrer Tochter Riana. Die Grundfläche bildet ein Achteck, ein Oktagon. Das Dach wird getragen von acht mächtigen Stämmen. In der vorderen Wand gewährt ein Bogen, breit genug für zwei Personen, Zugang zum Inneren. Die restlichen Seiten sind aus gelbem Backsteinen gemauert.

Die sechs seitlichen Mauern weißen auf Bodenhöhe jeweils eine Öffnung auf durch die sich ein Kind zwängen könnte. Aus diesen speisten sich ursprünglich die Wasserläufe den Hügel hinab.

Das Gebäude ist von einem umlaufenden Vordach gesäumt, das von sanften Bögen getragen wird. Seltsamerweise ist es aber nach innen geneigt.

Wer auf das Dach hinaufsteigt (Wurf auf Bewegen oder eine Leiter) wird feststellen, dass ursprünglich das Regenwasser über mehrere Einlässe in das Innere geleitet wurde. Aktuell sind diese aber verstopft und alles Wasser wird über ein langes Rohr hinter den Tempel geführt, wo es den Hügel hinabfließt.

6. DER INNENRAUM

Das Innere des Tempels besteht aus einem einzigen Raum. Oberlichter unterm Dach lassen Licht ins Innere.

An der rückwärtigen Wand stehe eine Statue aus weißem Marmor mit blauen Intarsien. Sie stellt Strom mit einem weiblichem Oberkörper und einer gewellten Wassersäule als Unterkörper da.

In der Mitte des Raums befindet sich ein flaches Becken mit sechs Abflussnasen. Es ist gefüllt mit schlammigen, fauligen Wasser. In der Mitte des Beckens steht ein Podest. Darauf wiederum ein bauchigen Glaskolben, in dem ein ätherischer Nebel wabert, durchzuckt von ständigen Blitzen. Der lange Hals des Gefäßes wird von einem Pfropfen aus milchigem Glas verstopft und ist mit rissigem Wachs versiegelt.

Wer zur Decke schaut, wird ein System von Rohren sehen, die Regenwasser vom Dach zum Becken führten.

An den Außenwänden finden sich jeweils eine stark verrostete Eisenstange. Manche stehen aufrecht, andere sind umgefallen. Allen gemein ist ihr schlechter Zustand nach dem 200 Jahre die Witterung an ihnen genagt haben.



Wenn jemand das Becken durchsucht wird diejenige Scherben der Tonfigur eines Mädchens finden, die einst etwas mit ihren Armen umfasste. Dieser Gegenstand war der Krug Rianas, der aber nirgends zu finden ist.

Die Statue Stroms ist bei näherem Hinsehen überzogen mit kleinen Kratern und Brandflecken, da Zzu Freude daran hatte, sie mit Blitzen zu beschießen.

❖ MONSTER: Zzu

MONSTER & NSC



RIANA UND IHR KRUG

Riana ist die Tochter der Göttin Strom und einer Elfe. Sie wird als regionale Halbgöttin nur von Wenigen verehrt. Ihr primärer Aspekt ist die Verkörperung des Regens.

Der Legende nach schenkte Strom ihrer Geliebten einen Krug, aus dem eine Quelle entspringen kann. Damit konnte Rinas Mutter einen Weg eröffnen, damit die Göttin zu ihr kommen konnte.

Wer das richtige Ritual kennt, kann den Krug dazu bringen einen stetigen Wasserfluss zu erzeugen. Dieser hält an, bis man den Krug bewegt. Das Wasser ist sauber und verfügt über leichte Heilkräfte bei emotionalen und geistigen Traumata.

OLIVIA BÖGGELIN

Die Älteste der Familie hat einen wachen Verstand und scheut sich nicht, jeden zu kritisieren. Zwar hat sie oft recht, trotzdem verdrehen die anderen Dorfbewohnerinnen die Augen, wenn sie ihren Stock erhebt und zu einem Vortrag ansetzt.

Die Kinder hingegen mögen sie, denn sie kann mindestens ein dutzend Fassungen der Heldensage und des Fluches erzählen und tut dies auch gerne.

Tagsüber sitzt sie meist vor dem Hotel zusammen mit Joseph(a).

Stärke 2, Geschicklichkeit 2, Verstand 4, Empathie 3

FERTIGKEITEN: Handwerk 1, Menschenkenntnis 1, Wissen 2, Darbietung 3

AUSRÜSTUNG: Stock, Wollkleidung, W6 Kupfermünzen

JOSEPH(A)



GENDERFLUID

Als Genderfluid bezeichnet man Personen die im Laufe der Zeit ihre Geschlechtsidentität ändern. Siehe hierzu auch [Wikipedia](https://de.wikipedia.org/wiki/Genderfluid).

Joseph(a) ist Genderfluid. Das hat aber keine Bewandnis für das Szenario.

NEUTRALES PRONOMEN

Ich verwende das neutrale Pronomen **xie** für Josepha(a) analog zu **er** bzw. **sie** da xiere Geschlechtsidentität dir, dem Leser, nicht klar bzw. undefiniert ist. Definiert sie im Sinne von Genderfluidität gegenüber den SC nach eigenem Ermessen.

Xie alte Joseph(a) ist Schlichter*in und Ritenmeister*in des Dorfes. Oft sitzt xie mit Olivia vor dem Hotel. Dort starrt xie gewöhnlich abwesend auf xiere Füße. Jedesmal, wenn Olivia einem Vorübergehenden bissige Kommentare entgegenwirft, schreckt xie auf und wirft einen ängstlichen, durchdringenden Blick hoch zum Tempel.

An anderen Tagen sieht man xie ganz gemächlich vor der Werkstatt Gras schneiden oder die Statue reinigen.

Joseph(a) besitzt ein altes, brüchiges Gebetsbuch, aus dem man die Sage Rianas herleiten kann. Ebenso kann man das notwendige Ritual herleiten, um den Krug zu einer Quelle zu machen. Xie weiß auch, dass mehrere Personen beteiligt waren, den Dämon (alias Der Fluch) zu versiegeln. Allerdings wird xie dieses Geheimnis nicht lüften, da xie befürchtet das es zu einer Spaltung unter den Bewohner*innen führen könnte.

Stärke 2, Geschicklichkeit 2, Verstand 3, Empathie 3

FERTIGKEITEN: Handwerk 1, Menschenkenntnis 1, Wissen 2

AUSRÜSTUNG: Verschiedene Werkzeuge, Wollklei-





dung, W6 Kupfermünzen

LIANA

Liana ist eine junge Frau voller Wissbegierde und Enthusiasmus. Sie fühlt sich aber auch unwohl unter anderen Personen. Sie meidet daher Gesellschaft und gilt als wunderlich.

Sie versucht sich daran aus den kläglichen Überresten von Ælfreds Werkstatt und den wenigen erhaltenen Aufzeichnungen das Glasbläserhandwerk wiederzubeleben. Viel Erfolg hatte sie dabei aber noch nicht. Außer graustichigen Scherben bringt sie noch nichts zustande.

Dass sie sich für ihre Versuche auch in der Werkstatt aufhält, wird von den anderen Dorfbewohner*innen mit Argwohn und Ablehnung beäugt.

Stärke 3, Geschicklichkeit 4, Verstand 3, Empathie 2

FERTIGKEITEN: Kraft 1, Ausdauer 1, Handwerk 2

AUSRÜSTUNG: Werkzeug, Wollkleidung, W6 Kupfermünzen, Glasscherben

DER DÄMON ZZU

Zzu, ein Dämon ohne feste Gestalt. Am liebsten nimmt er die verschwommene, ätherische Gestalt seines nächsten Opfers an. Er ist dann durchscheinend bläulich und Blitze durchzucken ihn fortwährend. Noch lieber gibt er aber die Gestalt auf und fließt als elektrischer Strom durch Gewässer, um dann seine Opfer überraschend anzugreifen.

Wenn er kommuniziert, dann telepathisch. Das beschränkt sich aber gewöhnlich auf verzücktes Gekichere, wenn sein Opfer in Pein darniederliegt.

Zzu ist immun gegen physische Angriffe und kann nicht umgestoßen werden oder brennen. Allerdings sind seine Angriffe Teil seines Selbst. Man kann seine Blitze mit allen metallenen Waffen „parieren“, als wären sie Rüstungen. Der Rüstungswert entspricht dabei dem Waffen-Bonus. Metallene Rüstungen haben den Absorptionseffekt ebenfalls. Jeder so absorbierte Schaden reduziert auch die Stärke des Dämons, da ein Teil seiner Energie in der Waffe gebunden ist. Mit einer so aufgeladenen Waffe sollte man aber nicht nach Zzu schlagen. Die Ladung wird sonst wieder freigesetzt.

Wenn Zzu an Stärke gebrochen wird bleibt er als ca. 7cm durchmessende ätherische Kugel zurück. Diese ist weitestgehend Inaktiv verursacht aber bei Berührung schmerzhaft Stromschläge. Solange man ihn in diesem Zustand nicht mit dem Zauber *Dämon Bannen* endgültig

hinter den Schleier zurückschickt, wird Zzu sich immer wieder langsam regenerieren.

Wenn man den Dämon mit wenigstens vier Eisenstangen (2m hoch; fingerdick) umstellt, erhält Zzu in jedem Zug für jeweils zwei Stangen einen Punkt Schaden auf Stärke. Sobald die Stangen entfernt werden kann sich Zzu auch wieder regenerieren.

Man kann Zzu in einem Glaskolben einsperren. Wie das geht, ist aber verlorenes Wissen.

Die Dorfbewohner wissen nichts Konkretes über Zzu. Sie nennen die Auswirkungen seines Tuns nur „Den Fluch“, der irgendwie von ihrem Helden Ælfréd besänftigt wurde.

Stärke 12, Geschicklichkeit 5, Verstand 3, Empathie 3

GESCHWINDIGKEIT: 2 (im Wasser, sonst 1)

RÜSTUNGSSCHUTZ: 0

FERTIGKEITEN: Manipulation 1, Auskundschaften 2, Ausdauer 3, Menschenkenntnis 3, Bewegen 3, Heimlichkeit 4

IMMUNITÄT: Der Dämon kann nicht von physischen Angriffen verletzt werden.

SELBSTAUFGABE: Die Blitzangriffe *Blitzschlag* und *Statische Ladung* können in Metallgegenständen absorbiert werden und schwächen Zzu.

EISERNER KÄFIG: Wenn Zzu mit Eisenstangen umstellt wird, kann er nicht mehr weg und verliert jeden Zug Stärke beim Versuch sich zu befreien.

Wasseraffinität: Zzu wird immer die Nähe von Wasser suchen. In seiner ätherischen Gestalt kann er zwar auch über Land gehen aber es ist ihm Unangenehm. Nur in einem Gewässer kann er seine Gestalt aufgeben.



EREIGNISSE

Im Folgenden einige Ereignisse, die sich während dem Aufenthalt in und um den Tempel auftreten könnten.

KLEMPNERARBEIT

Sollte jemand die Rohleitungen des Tempels in Stand setzen, wird bei Regen das Becken im Inneren überlaufen und eine zähflüssige, schlammige Masse über die Kanäle den Hügel hinabfließen. Mit jedem Regentag wird das Wasser zwar klarer, aber der faulige Gestank des ersten



Schwalls wird ein paar Tage später zu vermehrten Krankheitsfällen im Dorf führen.

Schon vorher sind die Dörfler aufgebracht und suchen nach Schuldigen, da sie glauben, dass mit dem Wasser auch der Fluch zurückkommt. Als Lauteste(r) Untergangsprophet(in) kommt Joseph(a) in Frage. Xie ist sowieso schon immer ängstlich hinsichtlich des Tempels.

Alle suspekten Fremden (vermutlich auch die SC) oder auch Liana werden die Verantwortung zugeschoben. Die Rufe nach einem Opfer werden mit jeder Erkrankten lauter, bis man die ausgemachten Personen, sofern sie sich denn fangen lassen, an Pfähle bindet, die zuvor in den Wasserrinnen aufgestellt wurden.

Wenn einige Tage nichts weiter geschieht werden die Gefangenen wieder losgebunden. Das Jammern und Klagen ist aber weiterhin groß.

DER KOLBEN BRICHT

Wenn jemand den Kolben vom Sockel nimmt oder zerbricht wird Zzu befreit. Zuerst einmal wird er sich entkörpern in das Wasserbecken zurückziehen. Von dort aus wird er Eindringlinge mit Blitzen malträtieren.

Sollten die Rohre wieder repariert sein bzw. werden (siehe Klempnerarbeiten), wird er mit jedem Regen einen der Kanäle entlangziehen und jedes lebende Wesen an oder im Wasser mit Stromschlägen quälen.

Ausgenommen von seinen Angriffen sind nur Personen mit einem merklichen Hang zum Sadismus. Diese werden schlichtweg ignoriert, sofern sie sich nicht feindlich zeigen.

MONSTERANGRIFFE

W6 ANGRIFF

- Zitterer!** Angriff mit sechs Basiswürfeln in naher Reichweite. Ein Gegner wird von einem Netz elektrischer Ladungen durchzuckt und hat unkontrollierte Zuckungen. Wenn der Angriff wenigstens einen Erfolg erzielt, erhält das Opfer einen Punkt Schaden auf Geschicklichkeit. Jeder Erfolg kostet den betroffenen SC eine Aktion (beginnend mit schnellen Aktionen).
- Blitzschlag!** Angriff mit acht Basiswürfeln in naher Reichweite und Schaden 1. Ein Blitz trifft ein Opfer in naher Reichweite. Er verursacht Schaden auf Stärke. Zusätzlich wird das Opfer zurückgestoßen (Stumpfe Verletzung) und ist liegend. Rüstungen schützen nicht, aber man kann metallene Waffen anstelle einer Rüstung verwenden.
- Statische Ladung!** Angriff mit acht Basiswürfeln in naher Reichweite. Alle Haare stellen sich auf und schlagartig durchzucken die SC elektrische Ladungen. Jeder SC in naher Reichweite erhält einen Punkt Schaden auf Stärke und Geschicklichkeit, wenn der Angriff wenigstens einen Erfolg erzielt. Rüstungen schützen nicht, aber man kann metallene Waffen anstelle einer Rüstung verwenden.
- Neuronaler Schlag!** Furchtangriff mit 6 Basiswürfeln auf Armeslänge mit einem Schaden. Zzu berührt einen SC am Kopf. Daraufhin sieht das Opfer Sterne und kann keinen klaren Gedanken mehr fassen. Wenn es dadurch gebrochen wird, erleidet es ein Trauma.
- Erschütterndes Gekicher!** Angriff mit 6 Basiswürfeln in naher Reichweite mit einem Schaden. Ein SC erhält telepathisch verstörende Bilder von Gewalt, begleitet von hämischen Gekichere. Das Opfer erhält Schaden auf Empathie.
- Nass!** Zza bildet unter Wasser eine Kugel. Durch die Expansion schwappt und spritzt Wasser in alle Richtungen. Alle Personen in naher Reichweite erhalten in der nächsten Runde einen zusätzlichen Punkt Schaden auf Geschicklichkeit, sofern ein Blitzangriff von Zzu erfolgreich ist. Wenn Zza sich gerade nicht in Wasser befindet wird er statt dessen seine Runde verwenden um dorthin zurück zu kommen.



DIE WIRRE PROPHETIN

Einer der vergessenen Helden hat, nachdem er mit seiner Familie das Dorf verlassen hat einen Bericht verfasst. Viel später hat Krisch den Bericht gelesen und daraus eine wirre Religion um einen Gott des Krieges und Gewitters entwickelt. In ihrem zerrütteten Verstand mag das alles einen Sinn ergeben, für sonst aber niemanden. Fast niemanden – der Krieger Rasul wurde zu einem fanatischen Anhänger. Er begleitet Krisch von da an überall hin und beseitigt auf nachhaltige Weise alles, was zwischen ihm und seinem neuen Gott steht.

Diese Paar kommt irgendwann beim Tempel an, um „Der Kolben bricht“ auszulösen, sofern die SC keine Motivation zeigen selbst den Dämon zu befreien oder zu bannen. Die Beiden können aber auch in einem ungünstigen Moment auftauchen, sollten es die SC zu leicht haben.

DIE RABENSCHWESTER

Alternativ zur wirren Prophetin, oder auch zusätzlich, erscheint eine Rabenschwester am Tempel. Sie sucht nach dem heilkräftigen Krug der Riana und könnte dabei Zzu versehentlich befreien. Oder in ihrem Eifer auch die „Klempnerarbeiten“ durchführen.

Ob sie eine Hilfe oder eine Gegnerin ist, hängt von der Einstellung und dem Verhalten der SC ab. Gegenüber den Dorfbewohnern ist sie jedenfalls freundlich und hilfsbereit.

DIE DRUIDIN

Aus dem gleichen Grund, wie die Rabenschwester, könnte auch die Druidin Salsiva erscheinen. Das bietet sich an, wenn die SC vorher schon den Schauplatz „Heckenheim & Der Jungbrunnen der Yefela“ gespielt haben oder du dorthin eine Brücke bauen möchtest.

Dieses Szenario findest du in der Publikation [Das Stille Dorf](#) des Uhrwerk Verlags.



ABSCHLUSS

Wenn der Dämon gebannt und der Tempel wieder hergerichtet und gesäubert wird, kehrt Stroms Segen zurück. Die Weiden werden saftiger und die Felder fruchtbarer. Das wird neue Siedler anlocken – aber auch Neider. Viel-

leicht braucht das Dorf ihre neuen Helden also noch einmal?

Der Krug der Riana bleibt verschollen. Ihn zu suchen ist eine andere Geschichte. Eine Möglichkeit zu einer Recherche über sein Versteck sind Joseph(a) die noch Überlieferungen kennt oder Aufzeichnungen hat. Möglich ist auch das Krisch eine Abschrift des Berichtes bei sich hat der Hinweise auf das Versteck des Krugs enthält.

Krisch und Rasul sinnen auf Vergeltung und schmieden finstere Pläne gegen die SC.

Vielleicht findet sich eine Elfe ein, um der Göttin Willen zu ergründen, und bildet so den Kern einer neuen Priesterschaft?

Wenn Zzu nur gebunden oder erneut gefangen wird, bleibt alles wie es war. Krisch setzt ihre Bemühungen dem neuen Gott nah zu kommen fort. Natürlich nur, bis sie jemand endgültig aufhält.





ANHÄNGE

ÄNDERUNGEN

Änderungen vom 22.11.2024:

- ❖ KI Bild für Cover entfernt

Änderungen vom 09.08.2023:

- ❖ Legende geändert um Motivation ohne Bezug zum Krug von Riana zu geben.
- ❖ Beschreibung des Inneren des Tempels um Details zum Glaskolben ergänzt.
- ❖ Hinweis auf Eisenstangen im Inneren des Tempels ergänzt.

- ❖ Box zu Genderfluidität und neutralem Pronomen ergänzt.
- ❖ Regel zur Absorption der Angriffe von Zzu konkretisiert.
- ❖ Erklärung zum Zustand *Gebrochen* für Zzu ergänzt
- ❖ Schwäche Wasseraffinität bei Zzu ergänzt.
- ❖ Zzus Monsterangriffe 4 und 5 aufgewertet (6 statt 4 Würfel) und Angriff 6 um Hinweise ergänzt was passiert wenn Zzu gerade nicht im Wasser ist.
- ❖ Mögliche Hinweise auf Versteck des Krugs im Abschluss ergänzt.