

DIE EISHÖHLE DES NEKROMANTEN

AUSTIEG

Der Eingang der Eishöhle (links auf der Karte) liegt auf über 2000 Metern - hier wachsen schon keine Bäume mehr, es ist bitter kalt und die meiste Zeit des Jahres liegt Schnee. Der Aufstieg zur Höhle wird durch einen Koboldstamm beschützt. Die Kobolde wohnen in einer tiefer gelegenen Höhle und dienen dem Nekromanten. Sie haben den steilen Aufstieg zu ihrer eigenen Höhle mit einem vorbereiteten **Steinschlag** versehen. Eine Koboldwache löst heimlich den Steinschlag aus, sowie sie Unbekannte erkennen. Waldläufer und Assassinen haben mit **EW:Sechster Sinn** eine Chance, die Falle zu wittern.

Mit einem **PW:Gewandtheit/2**, einem **EW:Akrobatik** oder einem **EW:Geländelauf** (nach Wahl des Spielers) können sich Abenteurer aus der Gefahrenzone retten und erleiden nur 2W6 leichten Schaden (Gwineth kann bei Scheitern zusätzlioh EW:Gute Reflexe machen). Misslingt der Wurf, erleiden sie **2W6 schweren Schaden** und werden mit **30% verschüttet**. Außerdem erleiden sie mit (10xSchaden)% Wahrscheinlichkeit schwere Verletzungen (s. Tabelle 3 „Schwere Verletzungen durch Stürze ab 6 m Höhe“ auf S. 62 im *Kodex*)

EINGANG

Der eigentliche Höhleneingang ist durch *Schädelwarner* geschützt, die der Spielleiter je nach Bedarf offensichtlich oder getarnt anbringen kann. Betritt mit Ausnahme des Nekromanten jemand einen 15 m Umkreis um den Schädel, gibt er ein durchdringendes Heulen von sich, bis der Schädel zerschlagen wird oder 10 min vorüber sind.

In der innen mit Eis bedeckten Höhle selbst ist es kalt, der Boden ist stellenweise rutschig, und es riecht süßlich-eklig nach einer Mischung aus Verwesung, Parfüm und Alkohol. Falls die Abenteurer Licht entzünden, spiegelt es sich blau-grünlich im Eis.

DOHLENFRIEDHOF

Der erste Gang links führt zu einem Nebenraum, in dem zahlreiche Vogelknochen und Dohlen in verschiedenen Verwesungsstadien liegen. Die Dohlen kommen hierher zum Sterben.

1 LEICHENLAGER UND -WERKSTATT

Auf dem Boden liegt eine Sammlung gefrorener Leichen (vollständige menschliche Leichname oder nur Schädel, Dohlen und andere Tiere und Wesen), die hauptsächlich in Clanngadarn gesammelt wurden. Aber einige wurden auch aus albischen Gräbern geraubt. Eine zwergische Permafrostleiche ist auch darunter.

Es gibt eine Werkbank, an der die Leichen verarbeitet und Experimente durchgeführt werden. Überall liegt gefrorenes Blut. Ein schmaler Schlund führt ins Eis hinunter, in den die Leichenabfälle und seine Toilette verschwinden. Einige Leichen oder -teile sehen noch sehr frisch aus (mit *Scheinleben* konserviert)

Auf der Werkbank finden sich folgende Zauberzutaten:

- 6 Paare großer schwarzer Perlen (300 GS) für *Todesbestie schaffen*
- Jadepulver (30 GS) für *Scheinleben*

- Verschiedene Kräuter und Harze in Tiegeln zum Balsamieren
- Buch aus Eschar zum Thema Mumien und Balsamierung
- Quaich (Uisge-Trinkschale) aus Holz
- Trinkschlauch mit edlem Uisge
- Laterne

2 BERATUNGSZIMMER

Hier finden sich auf dem Tischchen in der Mitte

- Kreiden und Farben, um Beschwörungskreise zu zeichnen (Wert 10 x 20 GS).
- Laterne
- Mit Edelsteinen verzierter silberner Quaich (Uisge-Trinkschale, Wert 50 GS)
- Kleines Fass mit Uisge

Auf dem Stuhl in der Mitte liegt eine Jenseitsrobe, um Beschwörungen zu erleichtern (s. *Dunkle Mächte* S. 59). Der Nekromant hat die Leichen von drei ermordeten hochgradigen Nekromanten auf Stühlen platziert und jeweils einen Beschwörungskreis drumrumgezeichnet gezeichnet. Er beschwört regelmäßig ihre Geister per *Geister beschwören II*, um sich mit ihnen zu beratschlagen und von ihnen zu lernen. Den in prächtige Roben gekleideten Leichen fehlt jeweils der Zeigefinger - der Nekromant trägt sie bei sich, um seine Berater auch ohne Leichnam beschwören zu können.

Eine Leiche hängt kopfüber an einem Seil, ist gefesselt und geknebelt, ihre Augen sind verbunden und an ihrem Körper sind Folterspuren (Peitschenhiebe, Brandwunden). Daneben liegen Peitsche, Brandeisen und Zange sowie Feuerschale und Säcke mit Kohle. Bei dieser Leiche handelt es sich um eine Person, die der Nekromant hasst. Er hat ihren Leichnam gestohlen, ihren Geist geknechtet, und quält nun regelmäßig Körper und Geist. Der Spielleiter kann hier bei Bedarf ein Familienmitglied oder eine Bekanntschaft der Abenteurer unterbringen.

3 VORRATSKAMMER

Hier lagern

- Alkohol (Wein, Bier, Uisge, Apfelwein)
- Essen (Getreide, Mühle, Salz, Salzfish, Pökelfleisch)
- Fass Wasser

Es gibt eine Kochnische mit Feuerstelle, darüber einen Schlot im Eis durch den der Rauch notdürftig abziehen kann. Ein Kobold ist je nach Bedarf des Spielleiters wahlweise am Kochen oder liegt betrunken mit hölzerner Uisge-Trinkschale schlafend auf dem Boden.

4 WOHNHÖHLE

Am Eingang zum letzten Raum steht ein Todeswächter und greift jeden Eindringling an. Der Eingang geht um eine Kurve, so dass man den Todeswächter nicht aus der Ferne beschießen kann. Falls es zum Kampf kommt, sollte der Spielleiter darauf achten, dass sich die hinteren Abenteurer nicht zu sehr langweilen, während vorne im Gang die Post abgeht (evtl. „Unterhaltung“ durch Angriff von Kobolden).

Todeswächter (Grad 13)

LP 30 AP ∞ VR Gf 30

LP 28

St 105 Gw 50 In t50 B 24

Abwehr+14 Resistenz+13/15

Angriff: Nahkampfwaffe+12 (SchB+5) oder Hand+10 (1W6+1) - Raufen+8 (1W6+1)

In der Wohnhöhle liegt die mumifizierte Leiche der Frau des Nekromanten Ailina auf einem Doppelbett mit Beschwörungskreis. Ihre Haut ist mit gewachster Seide ersetzt/behandelt, sie trägt Perücke aus ihren eigenen Haaren, ihre Augen sind mit Edelsteinen ersetzt, das Gesicht geschminkt, und sie ist stark parfümiert um den Verwesungsgeruch zu überdecken. Der Nekromant spielt ihr Musik auf einer Klampfe vor, schläft neben ihr, und kleidet sie an. Ihren Geist kann er noch nicht beschwören, da sie schon zu lange tot ist und er den entsprechenden Zauber noch nicht gelernt hat.

Wolfshund-Todesbestie (Grad 4)

LP 15 AP ∞ TR

LP 8 2 0

St 90 Gw 60 In t50 B 32

Abwehr+13 Resistenz+12/14

Angriff: Biss+8 (1W6+3) - Raufen+7 (1W6-1)

Auf einem Schreibtisch findet sich Schreibkram, eine Laterne, sowie ein Käfig mit Brieftauben.

In einer verschlossenen Truhe findet sich das Vermögen des Nekromanten, u.a.

- 10 silberhaltige Bleibarren aus "Werkblei", einer Legierung von Silber und Blei mit Verunreinigungen; sie besitzen eine Herkunftsmarke: zwei rechtwinklig gekreuzte Bergmannshacken, mit nach oben und links gerichteten Köpfen. Ein Barren hat rund 3 kg Gewicht und lässt sich durchschnittlich 30 g reines Silber entziehen). Gesamtwert 1000 GS. Der Spielleiter kann hier bei Bedarf einen Bezug zum Abenteuer *Brut der Kröte* herstellen.
- Lederbeutel mit 200 GS
- Bestellbriefe des Schamanen eines nahe gelegenen Orc-Stammes, beispielsweise aus der Zwergenbinge Nierthalf (s. *Runenklingen*). Aus diesen Briefen geht hervor, dass der Nekromant ein Handelskontor in Thame hat, und die Orcs mit billigem Alkohol und Waffen versorgt.

Außerdem befindet sich hier eine Kleidertruhe mit

- Edlen Frauenkleider
- Ringen, Anhängern und Broschen im Wert von 300 GS
- 4 Flakons mit Parfüm

5 FLUCHTTUNNEL

Unter dem Bett in der Wohnhöhle führt ein steiler und wie alles hier vereister Fluchttunnel nach unten. Falls der Nekromant in seiner Wohnhöhle überrascht und angegriffen wird, kraxelt eine Wolfshunde-Todesbestie mit metallenen Klauen den Fluchttunnel hoch und beschützt ihn.

Falls der Nekromant Zeit zum Handeln hat, wickelt er bei Gefahr den Leichnam seiner Frau in den Teppich auf dem Boden ein, und rutscht mit ihr den Fluchttunnel runter. Anschließend verschließt er den Ausgang von außen mit einem Felsblock, den die Kobolde hochgehievt haben, und den man über einen Hebel (langer Baumstamm) herunterstoßen kann. Die Abenteurer können das Gerumpel mit einem EW:Hören wahrnehmen und sausen bei einer Verfolgung hoffentlich nicht ungebremst in den Felsbrocken. Notausgang ist unten mit Leder abgedeckt, damit keine warme Luft aufsteigt und die Eishöhle schmelzen lässt.

Vor dem Notausgang ist Zombie-/ Todes-Maultier postiert, mit dem der Nekromant nach seiner Flucht weiter reist. Das Maultier braucht keine Nahrung, kann schnell reisen da es nicht ermüdet und trägt den Nekromanten zur Zwergenbinge Nierthalf, in der er Unterschlupf sucht.

DER NEKROMANT

„Ein nackter Leib, ein wilder Kuss

totes Fleisch, das kalt sein muss

Ihr Duft von Fäulnis, der mich betört

Worte von Liebe, die sie niemals hört

Bin ich Mensch?

Bin ich Tier?

Oder bin ich nur so wie Du?“

Moran, Orcmann und Totenbeschwörer, **Grad 6**

Mittelstand, gleichgültig - groß (186 cm), normal (87 kg) - 40 Jahre

St 50, Gs 29, Gw 63, Ko 92, In 96, Zt 97

Au 73, pA 87, Wk 36, Sb 88

19 LP, 32 AP - LR - B 26 - SchB-1, AusB+3, ZauB+3, ResB+2/+2/0

Angriff: Langschwert+7 (1W6+1)

Abwehr+14, Resistenz+18/18/16

Wachgabe+6, Lesen von Zauberschrift+15, Verbergen+11, Zauberkunde+6, Schreiben:Albisch:+13, Reiten+16, Kräuterkunde+10, Lippenlesen+7, Trinken+10, Schauspielern+12, Sechster Sinn+4

Sprachen: Albisch+19, Comentang+12, Dunkle Sprache+12

Zaubern+18: Lehrersuche, Angst, Schädelwarner, Verursachen von Krankheit, Binden des Vertrauten, Scheinleben, Dominieren von Geisterwesen, Knecht rufen,

Knecht entlassen, Knechten von Geisterwesen, Geist beschwören I und II, Hören der Geister, Schädelwarner, Schmerzen

Will als nächstes diesen Zauber lernen: Auskühlen (zum magischen Einfrieren von Leichen)

Aussehen

Rötlich-blonde schulterlange Haare, zerzauster Bart, grüne Augen, Lederrüstung, darüber Plaid, zusammengehalten von prächtigem Gürtel, Ring am linken Ringfinger, Langschwert an der Seite, Trinkschlauch mit Uisge.

Besitz

Ring der Unsichtbarkeit (ABW 5), Schildgürtel (ABW 4), Knochensplitter in Brustwarze, Heiltrunk, 6 Silbernadeln für *Schmerzen*

Hintergrund

Moran ist ein Fernhändler aus Thame, dessen heiß geliebte Frau Ailina an einer Krankheit starb. Moran hatte all seine Reichtümer dem Tempel gespendet und den Göttern alles Mögliche für ihre Rettung versprochen. Als sie dennoch starb, verfluchte er die Götter und stahl ihren Körper aus dem Grab, um weiter mit ihr zu "leben". Doch sie begann zu seiner Verzweiflung zu verwesen, weswegen er seine Heimat verlassen und sie an einen zurückgezogenen Ort schaffen musste. Er fand heraus, dass Tote in der Kälte am besten erhalten bleiben, und fand in den Nebelbergen eine geeignete Höhle. Dort richtete er es wohnlich ein und brachte ihren Leichnam hin. Um möglichst oft bei ihr sein zu können, gab er vor, seine Waren im Norden auf langen Handelsreisen zu verkaufen - in Wirklichkeit nahm er sie am Loch Graene in Empfang, und verkaufte den Alkohol und die Waffen gewinnbringend an Orcs und verbrachte seine Zeit bei ihr.

Um ihren Körper zu erhalten und ihr vielleicht sogar wieder Leben einzuhauchen, suchte und fand er Kontakt zu Totenbeschwörern. Diese Gruppe von drei Magiern nahm ihn in ihren Kreis auf und lehrten ihn ihre Künste. Die drei Magier wurden jedoch getötet (vielleicht von einem der Abenteurer? Dann sinnt Moran auf Rache). Moran stahl die Leichname seiner Lehrmeister und brachte sie ebenfalls in seine Höhle. Dort beschwor er ihre Seelen und konsultierte sie, um die Kunst der Totenbeschwörung zu perfektionieren. Sein Ziel ist, *Geist beschwören III* zu lernen, um endlich mit seiner geliebten Ailina reden zu können.

Verhalten

Moran ist dem Uisge verfallen, hasserfüllt auf die Kirgh und Dheis Albi. Er hält sich selbst für grandios („Meister über Leben und Tod“) und ist stark eingenommen von Phantasien grenzenlosen Erfolgs, Macht, Brillanz, der Schönheit seiner Frau und ihrer idealen Liebe. Er benötigt exzessive Bewunderung (die ihm die Kobolde geben), und ist in zwischenmenschlichen Beziehungen ausbeuterisch und völlig ohne Empathie. Er glaubt von sich, besonders und einzigartig zu sein, und nur von anderen besonderen oder hochgestellten Menschen (oder Institutionen) verstanden zu werden oder mit diesen verkehren zu müssen. Moran ist häufig neidisch auf andere oder glaubt, andere seien neidisch auf ihn. Er zeigt arrogante, hochmütige Verhaltensweisen und Ansichten.

Moran's **untoter Vertrauter** ist ein Hochrabe, der alle 7 Tagen 6 LP Blut saugen. Das tut er bei Lämmern, Kälbern, und Kindern im Umkreis. Mit den Knochensplintern in seinen Brustwarzen hat Moran zwei Geister geknechtet, die er schnell beschwören kann. Hier kann der Spielleiter evtl. verstorbene Bekanntschaften der Abenteurer wieder auftauchen lassen