



Wir freuen uns außerordentlich über die Veröffentlichung von Iron Kingdoms: Könige, Nationen und Götter und feiern dies mit einer Reihe kostenlosen Rollenspielmaterials! Ihr werdet im Zuge dieser Reihe neue Karrieren, Monster, Ausrüstung und noch vieles mehr herunterladen können. Jeder Beitrag wird ein neues Gebiet zum Thema haben und am Ende eines jeden werdet ihr ein Ereignis finden, das Spielleiter sofort in ihr Spiel werden einbinden können. In dieser dritten Ausgabe werfen wir einen Blick auf unerschrockene Gelehrte und Abenteurer, die in die Ruinen der Historie hinabsteigen.

Schaut wöchentlich bei den Corvis' Chroniken vorbei, um noch mehr kostenloses Material zu Iron Kingdoms - Das Rollenspiel zu Warmachine zu erhalten, und vergesst nicht, euch euer Exemplar von Iron Kingdoms: Könige, Nationen und Götter zu bestellen!

HANDWERKSZEUG FÜR EXPEDITIONEN

VON WILLIAM „OZ“ SCHOONOVER • ILLUSTRATIONEN VON NÉSTOR OSSANDÓN

In den 800 Jahren ihrer Besetzung von West-Immoren haben die Orgoth viele Bauwerke errichtet, von gewaltigen Festungsstädten hin zu ausgedehnten Katakomben. Wenige davon haben die Geißel überstanden, aber abgelegene Gräfte und Gewölbe der Orgoth können noch immer verstreut über die Eisernen Königreiche entdeckt werden. Darüber hinaus existieren sogar noch ältere Plätze von Interesse. Orte aus dem Zeitalter der Tausend Städte und solche, die ihren Ursprung in Morrhdh oder anderen antiken Zivilisationen haben, locken Entdecker auf der Suche nach Wissen, Reichtum und Macht.

Diese Gewölbe bergen Geheimnisse, die seit Hunderten von Jahren ungestört schlummern. Manche davon sind sehr wertvoll, doch sie alle sind gefährlich. Expeditionen zur Suche nach diesen Stätten werden von einer Vielzahl an Gruppen unternommen, darunter Universitäten, arkane Organisationen und auch eher zwielichtigere Elemente der Gesellschaft.

Expeditionen in antike Ruinen erfordern eine Mischung aus Gelehrtenwissen und Kampffertigkeiten und sollten niemals leichtfertig unternommen werden. Neben Konflikten können Entdecker auch unzähligen anderen Herausforderungen gegenüberstehen, die typisch für die jeweilige Umgebung sind.

AUSRÜSTUNG

Der erste Schritt, um sich auf die Erkundung eines antiken Ortes zu vorbereiten, ist sicherzustellen, dass die Gruppe ordentlich ausgerüstet ist. Meistens umfasst eine Gesellschaft, die diese Stätten erforscht, Gelehrte, deren Assistenten und Leibwächter. Während die Wächter der Gruppe herkömmliche Ausrüstung mit sich führen, benutzen Wissenschaftler normalerweise spezialisierte Gerätschaften.

WERKZEUG DES REISENDEN GELEHRTEN**Kosten:** 15 GK

Beschreibung: Diese kleine Umhängetasche enthält Werkzeuge für den Gelehrten auf Abenteuerexpedition. Darin befinden sich Bürsten und Hacken für archäologische Grabungen, ein Satz kleiner Vergrößerungsgläser, Papier und Kohlestifte, um Reliefs abzupausen, und andere Instrumente, die die Arbeit eines Gelehrten erleichtern.

Sonderregeln: Ein Charakter mit einem Satz Werkzeug des reisenden Gelehrten erhält +2 auf Wissen- und Nachforschen-Fertigkeitswürfe, wenn er ein Artefakt oder einen Ort erkundet und versucht, etwas darüber herauszufinden.

ALLWETTER-NOTIZBUCH**Kosten:** 20 GK

Beschreibung: Dies ist ein in Leder gebundenes Buch in einem Lederschuber. Sowohl das Leder als auch das Papier wurden alchemistisch behandelt, um den schädlichen Einflüssen von rauem Wetter zu widerstehen. Die Seiten können nicht mit gewöhnlicher Tinte beschrieben werden und das Notizbuch wird zusammen mit einem Vorrat an Allwetter-Tinte verkauft. Ersatzflaschen dieser speziellen Tinte können separat für je 5 GK gekauft werden.

LICHT IN FLASCHEN

Licht in Flaschen (siehe *Iron Kingdoms: Grundregeln*, S. 295) kann sehr nützlich beim Erkunden jedes unterirdischen Bauwerks sein, da es Ansammlungen gefährlicher Gase nicht entzündet, wie es eine Fackel oder Laterne tun würde.

DURKIN-STANGE**Kosten:** 15 GK**Fertigkeit:** Großwaffen**Angriffsmodifikator:** -2**KFT:** 5

Beschreibung: Vor vielen Jahrhunderten von dem berühmten rholischen Bergarbeiterklan entworfen, dessen Namen es trägt, hat die Durkin-Stange ihren Weg in die Ausrüstung vieler Entdecker und Diebe gefunden. Als einzelnes Stück Stahl gegossen, das Elemente einer Hacke, einer Krummaxt und einer Brechstange vereinigt, kann dieses vielseitige Werkzeug als Hebel, zum Graben oder als improvisierte Waffe benutzt werden.

Die gängigste Länge für Durkin-Stangen, die in den Eisernen Königreichen verkauft werden, beträgt knapp 1 Meter, aber sie sind in verschiedenen Ausführungen erhältlich, inklusive der riesigen, über 2 Meter langen Durkin-Stange, die für Ogrun entworfen wurde.

Sonderregeln: Ein Charakter muss mindestens STK 5 besitzen, um diese Waffe führen zu können, und sie muss beidhändig genutzt werden.

Ein Charakter, der eine Durkin-Stange für den Versuch benutzt, eine Tür aufzubrechen oder ein schweres Gewicht zu heben, erhält +2 auf seinen STK-Wurf. Der Spielleiter setzt die Schwierigkeit für den STK-Wurf basierend auf den physischen Eigenschaften des Objekts fest. Eine rostige Metalltür zu öffnen oder einen umgestürzten Wagen anzuheben könnte einen erfolgreichen STK-Wurf gegen Schwierigkeit 12 erfordern, während das Öffnen einer schweren Steintür oder das Hochstemmen eines großen Steins eine Schwierigkeit von 18 oder mehr haben könnte.

Die Durkin-Stange kann auch als Schanzzeug verwendet werden.

HANDPICKEL**Kosten:** 5 GK**Fertigkeit:** Handwaffen**Angriffsmodifikator:** -1**KFT:** 2

Beschreibung: Nahezu alle Expeditionsgesellschaften führen für den Fall, dass sie auf verschüttete Ruinen treffen, Grabungswerkzeuge wie Spitzhacken oder Schaufeln mit sich. Ergänzend zu diesen großen Instrumenten haben viele Gelehrte gerne einen Handpickel an ihren Gürteln. Diese Werkzeuge sind im Grunde genommen Hämmer mit einer verlängerten Spitze auf einer Seite des Kopfs. Mehr als ein Wissenschaftler musste bereits mit einem Handpickel um sein Leben kämpfen, nachdem er ihn dazu benutzt hatte, in eine Kammer voller aggressiver Kreaturen einzudringen.

Sonderregeln: Ein Charakter kann 1 Talentpunkt aufwenden, um einen zusätzlichen Schadenswurf gegen Niedergeschmetterte und zu Boden gegangene Ziele zu erhalten.

CORBENS SCHUTZANHÄNGER**Kosten:** 21 GK

Beschreibung: Anhänger des Schutzpatrons Corben waren ursprünglich für die Minenarbeit gedacht, fanden aber schnell seinen Platz in der Standard-Ausstattung vieler anderer Organisationen, die ausgedehnte Erkundungen im Untergrund betreiben. Der Hauptteil des Anhängers besteht aus erstarrtem alchemistischen Stoff, der normalerweise schwarz ist. Wenn dieser Stoff in Kontakt mit Methan, Kohlenmonoxid oder einem in der Luft befindlichen Gift kommt, bringt eine sofortige Reaktion ihn dazu, weiß zu werden und schwach zu glühen. Die Helligkeit des Glühens ist ein Zeichen für die Giftkonzentration in der Luft.

Die äußere Schicht des Anhängers löst sich langsam auf, während sie schädlichem Gas ausgesetzt ist, aber sobald der Anhänger einmal nicht mehr mit dem Gift in Kontakt ist, hört er auf zu glühen.

Sonderregeln: Der Anhänger glüht sehr schwach, wenn er verwendet wird, um Mengen schädlichen Gases ausfindig zu machen. Wenn der Giftgehalt steigt, glüht auch der Anhänger heller. Erreicht das Glühen die Helligkeit einer Kerze, hat die

Giftigkeit gefährliche Ausmaße erreicht und der Charakter befindet sich in unmittelbarer Todesgefahr. Ein Anhänger kann insgesamt acht Stunden lang auf mit der Helligkeit einer Kerze glühen, bevor er vollständig aufgebraucht ist.

Brauvoraussetzungen: Alchemie

Ingredienzien: 2 Einheiten Alchemistenstein, 1 Einheit Arkanes Extrakt

Materialgesamtkosten: 7 GK

Alchemistische Formel: Um den Stoff für Corbens Schutz zu brauen und ihn in einen Anhänger zu gießen, benötigt der Alchemist ein Alchemie-Laboratorium und sechs Stunden Zeit. Nach drei Stunden des Kombinierens, Kochens und Stabilisierens der Ingredienzien muss er einen Wurf auf INT + Alchemie gegen Schwierigkeit 14 ablegen. Bei Erfolg erzeugt er 1 Dosis Corbens Schutz und kann den Stoff in eine Form gießen. Nach drei weiteren Stunden ist das Material erstarrt. Bei Misserfolg erzeugt der Charakter 1 Einheit Alchemistischen Abfalls (Flüssigkeit).

VORBEREITUNGEN FÜR EINE EXPEDITION

Eine Abenteurerkompanie, die auf der Suche nach antiken Schätzen in die Wildnis West-Immorens vorstößt, muss im Vorfeld die erforderlichen Vorbereitungen treffen, um die besten Erfolgsaussichten zu haben. Als erstes muss die Gruppe sicherstellen, dass sie angemessen ausgerüstet ist und soviel wie möglich über ihr Ziel weiß. Der Großteil der benötigten Ausrüstung sollte angeschafft werden, bevor die Expedition beginnt, und die Gruppe sollte als Vorbereitung für die Unternehmung gründliche Nachforschungen über das Ziel betreiben. Obwohl die Kompanie ebenso gut die Möglichkeit hat, Informationen am Ziel oder während der Reise zu sammeln, ist es nicht weise, auf so ein Glück zu vertrauen.



ALLGEMEINE AUSRÜSTUNG UND REISEN

Viele für das Überleben in der Wildnis benötigte Gegenstände wie Schlafsäcke, Kompass und Trockenrationen sind in *Iron Kingdoms: Grundregeln* auf S. 249 aufgelistet. Um einen Ausrüstungsgegenstand zu erwerben, der als Schutz gegen extreme Umweltbedingungen entworfen wurde, wie ein Winterschlafsack, wird der Preis der hier angegebenen Gegenstände verdoppelt. Der folgende Abschnitt listet ein paar andere hilfreiche Utensilien auf, die eine Kompanie möglicherweise brauchen könnte, bevor sie zu einer Expedition aufbricht.

GEGENSTÄNDE

Flaschenzug	5 GK
Kanu, drei Personen	20 GK
Karte, örtliches Gelände	3 GK
Sack, wasserdicht, 16 Gallonen	2 GK
Wagen, klein	50 GK
Wagen, schwer	85 GK
Zelt, persönlich	15 GK
Zelt, sechs Personen	30 GK

Eine Abenteurerkompanie muss auch passende Vorräte zur Ernährung und Versorgung aller Expeditionsmitglieder, inklusive der Tiere, mitnehmen. Nahrung zu sammeln und zu jagen ist in manchen Gegenden möglich, aber es erfordert Zeit und sollte nicht die einzige Nahrungsquelle sein, auf die man angewiesen ist. Alle Vorräte für eine große Expedition zu transportieren erfordert sowohl mehrere Wagen als auch Zugtiere dafür.

Die Gruppe mag einen Teil der Strecke zu einer Stätte per Eisenbahn oder Dampfschiff zurücklegen, aber es ist wahrscheinlich, dass für die letzte Etappe der Reise keine Personenbeförderung zur Verfügung steht.

Logistisch gesehen ist es am einfachsten, zusätzliche Expeditionsmitglieder anzuheuern, Vorräte für die Reise zu beschaffen und Vorbereitungen für einen Transport zu treffen, der einen möglichst nah an die Stätte heran bringt. Unglücklicherweise ist das nicht immer möglich und die Kompanie muss zusätzliche Kosten einkalkulieren, die beim Transport von Vorräten per Eisenbahn oder Flusslastschiff entstehen.

NACHFORSCHUNGEN UND BESONDERE SAMMLUNGEN

Wenn eine Expedition auf der Suche nach einer Stätte aus dem antiken Königreich von Morrdh oder den Grabkammern eines Königs aus dem Zeitalter der Tausend Städte ist, gibt es nur wenige Informationsquellen. Intakte Bauwerke der Orgoth sind sogar noch seltener, da die Invasoren sämtliche Relikte ihrer eigenen Zivilisation, die ihre Feinde gegen sie hätten verwenden können, zu zerstören suchten. Schriftliche Aufzeichnungen, sowohl Dokumente als auch in Stein gemeißelte Inschriften, waren ein Hauptziel der Zerstörung, ob sie nun Teile der Geschichte Immorens enthielten oder von den eigenen Taten der Orgoth in West-Immoren berichteten.

Zum Glück für die modernen Gelehrten in den Eisernen Königreichen waren die Orgoth nicht gänzlich erfolgreich und so überlebten einige antike Dokumente, die von Entdeckern für Informationen herangezogen werden können.

Einige wenige gehen auf die Orgoth selbst zurück, während andere aus den antiken Zivilisationen von West-Immoren oder von Gelehrten stammen, die zu der Zeit der Besetzung lebten. Werke, die in den 400 Jahren seit der Rebellion geschrieben wurden, sind häufiger, obwohl auch diese sorgfältig gehütet werden.

Zugang zu einem Dokument zu erhalten, das die antike Vergangenheit von Immoren beleuchtet, ist selten eine einfache Aufgabe. Der Mangel an Originaltexten aus der Zeit der Besetzung oder davor macht solche Gegenstände unbezahlbar und ihre Eigentümer befürchten stets einen Diebstahl. Selbst Kopien sind rar und äußerst wertvoll. Dokumente okkultur Natur, insbesondere solche, die auf Morrdh oder die Orgoth zurückgehen, bringen sogar noch mehr Komplikationen mit sich. Viele Menschen, die in West-Immoren leben, hegen noch immer die abergläubische Furcht, dass der Besitz eines solchen Relikts die Aufmerksamkeit der finsternen Götter anlocken kann, die ihre früheren Eigentümer angebetet haben. Andere verdächtigen jeden, der ein übermäßiges Interesse an solchen unheilvollen Artefakten zeigt, dunkle Geheimnisse zu hüten. Dieses Gefühl erfüllt viele private Sammler mit einem Widerwillen dagegen, eine Verbreitung des Inhalts ihrer Sammlungen zu erlauben.

UNIVERSITÄTEN

Die am leichtesten zugänglichen Sammlungen historischer Dokumente werden an großen Universitäten aufbewahrt, obwohl der Zugang zu ihnen der Allgemeinheit nicht offensteht. Charaktere mit Verbindungen zu einer Universität oder einem wohlhabenden Gönner, dessen Einfluss sie zu nutzen vermögen, können ohne aufwändige Verhandlungen oder Bestechung Zugang zu einer Sammlung erhalten. Entdeckern und Aristokraten gelingt dies einfacher als den meisten anderen. Arkanisten und Priester mit der Eigenschaft Akademische Bildung haben möglicherweise Zeit an einem Ort der höheren Bildung verbracht oder können zumindest die Schwierigkeit des Umgangs mit solchen Ordnungen verstehen.

Alle anderen Charaktere müssen andere Wege finden, um Zugang zu Informationen zu erhalten, sei es durch Bestechung, Nötigung oder Einbruch.

Ein Charakter, der Zutritt zu der Sammlung einer Universität erlangt, hat es beim Zugriff auf die Texte immer noch mit enormen Beschränkungen zu tun. Normalerweise ist es ihm nur erlaubt, das Material in einem Leseraum zu begutachten, der von Universitätspersonal überwacht wird. Dieser Zugriff ist auf eine bestimmte Menge an Material auf einmal und auf eine bestimmte Dauer pro Besuch beschränkt.

ARKANE ORGANISATIONEN

Die arkanen Organisationen von West-Immoren wie der Brüderliche Orden der Zauberei unterhalten Bibliotheken, die mehr Einblicke bieten können als jene, die in den Universitäten zur Verfügung stehen. Der Zugang zu diesen Sammlungen ist extrem beschränkt. Charakteren ohne eine Verbindung zur Organisation wird fast nie Zutritt gewährt, es sei denn es liegen außergewöhnliche Umstände vor.

Ein vollberechtigtes Ordensmitglied kann die Bibliothek einer solchen Organisation betreten, wird aber dennoch von der Belegschaft wie ein Außenseiter behandelt. Diese Bibliotheken werden in vieler Hinsicht wie die oben beschriebenen Universitäten geführt, mit genau überwachten Leserräumen und beschränktem Zugriff. Eine zusätzliche Einschränkung für die Sammlung einer arkanen Organisation ist die Berücksichtigung des Ranges. Unterschiedliche Ränge besitzen unterschiedliche Privilegien. Frischen Initiaten wird nicht auf dieselbe Weise Zugang zu einer Sammlung gewährt wie einem hochrangigen Mitglied, und Mitglieder aus entfernten Kapitelhäusern werden mitunter mit einem gewissen Grad an Argwohn und Misstrauen betrachtet. Die Information, die im gewünschten Dokument enthalten ist, kann Auswirkungen darauf haben, wer Zugriff darauf hat, ebenso wie die Seltenheit des Dokuments innerhalb der jeweiligen Sammlung und die Organisation als Ganzes. Zuletzt gibt es immer die Frage nach der internen Politik. Wenn dem Kurator einer Sammlung das Ziel, der Hintergrund, die Partner oder Gönner eines Charakters missfallen, kann der Zugang ohne Einspruch verweigert werden.

PRIVATE SAMMLER

Private Sammler bieten einem Spielleiter ein breites Spektrum an Optionen. Ein privater Sammler besitzt vielleicht nur eine einzige Aufzeichnung von potenziellem Interesse, während ein anderer ein Aristokrat mit einer umfangreichen Sammlung an Relikten aus der Zeit der Rebellion sein kann. Der Zugang zu diesen Sammlungen kann sehr variieren. Der Besitzer eines Tagebuchs wird möglicherweise nicht einmal seine Existenz zugeben, aber der Aristokrat mit einer beträchtlichen Bibliothek kann die Gruppe damit beauftragen, einen Ort zu erkunden, nach dem er ausgiebig geforscht hat, in der Hoffnung, seine Sammlung zu erweitern.

ÖRTLICHE BEDINGUNGEN

Eine Gruppe kann entscheiden, ob sie allein auf ihre eigenen Fähigkeiten und vorangegangenen Nachforschungen vertrauen will, um das Ziel ihrer Expedition zu finden, oder sie kann es für sinnvoll erachten, örtliche Unterstützung ausfindig zu machen. Diese zeigt sich hauptsächlich in drei Formen: Örtliche Legenden, Augenzeugenberichte und ortskundige Führer.

ÖRTLICHE LEGENDEN

Die Zeit und Ereignisse wie die Geißel haben viele der offensichtlichen Hinweise auf den Standort von Orten wie Gräften oder antiken Burgen zerstört. In solchen Fällen haben sich oft wichtige Spuren der Vergangenheit in örtlichen Legenden, Geschichten und Liedern erhalten. Die mündlichen Traditionen einer Region können jedoch von Kultur zu Kultur stark variieren. In manchen Gegenden kann Ausschmückung üblich sein, um die Geschichte „besser“ zu machen, während es in anderen geschätzt wird, akkurate Informationen zu überliefern.

Es gibt weitgehend zwei Arten von Geschichten: Solche, die das Bekannte behandeln, und solche, die ins Unbekannte hinein spekulieren.

BEKANNTE FAKTEN

Viele Legenden und Geschichten begründen sich auf bekannte Fakten: Dinge wie historische Herrscher, regionale Schlachten oder andere Einzelheiten oder Ereignisse, die von einer großen Anzahl von Menschen miterlebt wurden. Die maßgeblichen Fakten vieler dieser Geschichten sind durch niedergeschriebene Darstellungen und andere Nachforschungen nachweisbar, aber kleinere Details sind oft nicht weithin bekannt. Beispielsweise kann die Geschichte von einer Schlacht, in der eine Armee vollständig besiegt wurde, auf verschiedene Arten in Erfahrung gebracht werden. Die Einzelheit, dass der verlierende General östlich in einen Wald geflohen ist und man nie wieder etwas von ihm hörte, ist möglicherweise nur einigen wenigen Zeugen bekannt, welche die Geschichte an ihre Kinder weitergaben.

UNBEKANNTE SPEKULATIONEN

Diese Art von Geschichten berichten von einer unendlichen Fülle an Themen, von seltsamen Geräuschen, die des Nachts durch die Berge hallen, bis hin zu der Sichtung merkwürdiger Kreaturen in der Kanalisation einer großen Stadt. Viele dieser Geschichten sind nicht belegt und ihre Ausbreitung hängt gänzlich von den örtlichen Geschichtenerzählern ab. Solche Erzählungen enthalten oftmals die wichtigsten Hinweise, die eine Expedition an ihr Ziel führen.

AUGENZEUGENBERICHTE

Neben der Folklore einer Gegend ist es auch wahrscheinlich, dass gegenwärtig Menschen in der Region leben, die Informationen aus erster Hand über den genauen Standort der gesuchten antiken Stätte haben. Es gibt jedoch einige

Probleme bezüglich dieser Methode der Informationsbeschaffung, die dem Spielleiter einige Möglichkeiten bieten.

Die erste Schwierigkeit, der sich eine Gruppe gegenübersehen kann, ist die Tatsache, dass niemand, der diese Stätte jemals besucht hat, lebend zurückgekehrt ist, um davon zu berichten. Das ist geringfügig besser als überhaupt keine Information, einfach weil die Einheimischen Bescheid wissen, welcher Teil der Region gefährlich ist, was es der Expedition erlaubt, den Rahmen ihrer Erkundungen einzuengen.

Wenn Mitglieder einer Gemeinde Wissen über eine Stätte besitzen, gibt es mehrere Wege, die Situation zu handhaben. Falls das Bauwerk mit einer dunklen Zeit in der Geschichte Immordens verbunden ist, wie der Zeit des Königreichs von Morrdh, kann eine abergläubische Angst unter den Ortsansässigen herrschen, dass das bloße Sprechen über jenen Ort etwas Böses erwecken könnte, das dort haust. Es ist auch möglich, dass die Gruppe mit ihrer Absicht die Ruhe eines derart mit Furcht beladenen Ortes zu stören, den Ärger der Bevölkerung erregen wird.

Ein anderes Problem bei der Informationsbeschaffung in einer örtlichen Gemeinde ist, dass nicht jede Geschichte, die in einer Schänke erzählt wird, wahr ist, und viele sind stark ausgeschmückt. So kann der Spielleiter den Spielern reichlich Gelegenheit geben, Würfe auf Wissen und Täuschen abzulegen. Er sollte auch im Hinterkopf behalten, dass solche Täuschungen in manchen Fällen harmlos sind, manchmal jedoch versucht der Lügner, die Gruppe in einen Hinterhalt zu locken oder ihre Suche auf anderem Wege zu behindern.

ORTSKUNDIGE FÜHRER

Es gibt viele mögliche Optionen bei der Entscheidung des Spielleiters darüber, welche Art von Führung in einer Gegend verfügbar ist. Zwei Teile davon sind die Fähigkeiten der Gruppe und der Widerwillen eines früheren Besuchers über einen erneuten Besuch der Stätte. Diese Entscheidung sollte, wie viele andere, gegen ihren Wert für die Geschichte und die Fähigkeiten der Gruppe abgewogen werden.

Wenn die Gruppe sich hauptsächlich aus Charakteren zusammensetzt, die in der Wildnis zuhause sind, brauchen sie vermutlich keinen Führer, der sie zu einem bestimmten Ort geleitet, aber eine gut gezeichnete Karte von jemandem, der schon einmal dort war, ist sicher von Nutzen. Ist die Gruppe voller Universitätsprofessoren und Studenten, die naiv in die Wildnis hinein gestolpert sind, brauchen sie einen Reiseführer, der sie den ganzen Weg bis zu ihrem Ziel begleitet und sicherstellt, dass sie den Gefahren der Wildnis nicht zum Opfer fallen.

Dann ist da die Persönlichkeit des verfügbaren Reiseführers. Mancher Reiseführer, der Angst davor hat, zu der betreffenden Stätte zurückzukehren, wird höchstens willens sein, eine Karte zu zeichnen und ominöse Warnungen von sich geben. Ein anderer Führer mag zwar einwilligen, in das jeweilige Gebiet zurückzukehren, wird die Gruppe aber nur bis an den Eingang der Stätte bringen und sich weigern, auch nur einen Fuß weiter als bis zu diesem Punkt zu gehen.

Der Wert eines Reiseführers ist ebenfalls etwas, das vom Spielleiter variiert werden kann. Manche Reiseführer sind nur örtliche Bergarbeiter und bereit, die Gruppe bis zu einem Stützpunkt zu bringen. Diese Führer fragen selten nach viel Entlohnung, außer sie durchleben gerade eine anhaltende Durststrecke bei ihren Bergbaubemühungen. Andere Reiseführer sind professionelle Jäger oder militärische Kundschafter im Ruhestand, welche die Gruppe um einen

wichtigen NSC ergänzen und eine beträchtliche Menge Geld als Bezahlung für ihre Talente und ihre Zeit erwarten. Es besteht immer die Gefahr, dass ein Reiseführer in Wahrheit ein Bandit ist. Er könnte die Gruppe in eine Falle führen, die vom Rest seiner Bande vorbereitet wird. An dieser Stelle kommen wieder die Fertigkeiten der Charaktere ins Spiel, wenn sie beginnen, Widersprüche und Fehler in der Geschichte eines Möchtegern-Bandits zusammenzufügen.

ARCHITEKTEN DES TODES

Die Kreativität der Orgoth kannte keine Grenzen, wenn es um darum ging, für Schmerzen und Tod zu sorgen. Dieser Abschnitt beschäftigt sich mit den Fallen, die sie gebaut haben, um ihre Bauwerke zu schützen. Orgoth-Fallen sind handwerklich gut konstruiert, aber wenige sind in den hundert Jahren seit ihrer Konstruktion voll funktionsfähig geblieben. Manchmal bedeutet das, dass eine Falle harmlos geworden ist, während andere wiederum aufgrund ihrer Unvorhersehbarkeit gefährlicher geworden sind. Die Folgen des Auslösens hinterhältiger Fallen können sehr unterschiedlich ausfallen. Manche richten absolut gar nichts an, andere dagegen können ganze Kammern zum Einsturz bringen. Viele moderne Fallensmacher haben die Reste von Konstruktionen der Orgoth studiert, um ihre eigenen Kreationen zu verbessern. Die folgenden Fallen stellen nur eine kleine Auswahl der vielen Verteidigungseinrichtungen dar, die in Anlagen eingebaut werden können.

In einem Spiel, das Fallen beinhaltet, wird der Spielleiter wahrscheinlich einige Würfe im Geheimen für die Charaktere durchführen wollen. Entdecken-Würfe sind dafür ein gutes Beispiel, denn einen Spieler aufzufordern, einen Wurf zum Entdecken einer Falle durchzuführen, wird diesen vor ihrer Existenz warnen. Ein anderer guter Einsatz für geheime Würfe ist der Versuch eines Charakters, eine Falle zu entschärfen. Misslingt der Wurf nur um 1 Punkt, ist es wahrscheinlich, dass der Charakter denkt, er habe eine Falle ausreichend entschärft, die jedoch noch immer gefährlich ist.

FALLEN AUSLÖSEN

Der Spielleiter sollte den Ort jedes Elements einer Falle kennzeichnen, aber diese nicht auf der Tischplatte markieren, bevor sie ausgelöst werden. Eine Falle kann entdeckt und so vermieden werden. Wenn ein Charakter sich einem Auslösemechanismus nähert, kann er einen Entdecken-Wurf ausführen, um ihn zu orten. Die Schwierigkeit für diesen Wurf ist unten in der Beschreibung der Falle angegeben. Bei Erfolg erspürt der Charakter die Falle, bevor er sie auslösen kann. Bei Misserfolg bemerkt er die Falle nicht. Der Spielleiter bestimmt, wann für einen Charakter die Möglichkeit besteht, eine Falle auszulösen. Manchmal hat der auslösende Charakter Gelegenheit, einen Wurf durchzuführen, um der Falle zu entgehen, oder er erleidet stattdessen ihre Effekte. Manche Fallen können mehrere Charaktere betreffen, während andere nur den auslösenden Charakter angreifen.

Fallen in Gräbern werden für gewöhnlich durch eine Druckplatte ausgelöst, die als Bodenkachel getarnt ist, die Platte kann jedoch auch in andere Oberflächen eingebaut sein. Objekte von großem Wert können ebenfalls Auslösemechanismen aufweisen, die direkt mit ihnen verbunden sind und eine Falle losgehen lassen, wenn der Gegenstand entfernt wird.

FALLEN

AUFBAU EINER FALLE

Die folgenden Werte beschreiben, wie Fallen im Spiel funktionieren.

Name der Falle

Beschreibung: Beschreibt die Falle.

Sonderregeln: Listet alle speziellen Regeln auf, die für eine Falle gelten.

Entdeckung: Beschreibt, wie ein Charakter die Falle entdecken kann.

Entschärfung: Gibt Regeln an, wie die Falle am Losgehen gehindert werden kann.

FLUTFALLE

Beschreibung: Flutfallen sind besonders gefährlich, weil die meisten ihrer Mechanismen komplett in den Wänden eines Bauwerks versteckt sind. Der einzige Hinweis auf ihre Existenz ist das Vorhandensein von fachmännisch verborgenen auslösenden Platten im Boden eines Raumes und eine Rinne in den Wänden oder der Decke des Raums.

Ein Eindringling, der auf einen druckempfindlichen Teil des Bodens tritt, löst die Falle aus. Das öffnet eine Sperre zwischen der Kammer und einem nahen Reservoir wie einem See oder Fluss. Wasser wird in einen Kanal entlassen, der mit dem Raum verbunden ist. Ein Teil der Wand oder Decke des Raums ist die Öffnung des Kanals und mit einem Deckel getarnt, der dazu konzipiert ist, einzubrechen, wenn

Wasser auf ihn trifft. Der Zusammenbruch dieser Abdeckung erzeugt ein großes Loch, durch welches das Wasser austritt.

Üblicherweise befindet sich an einem Punkt des Kanals ein Metallgitter, um ein Opfer daran zu hindern, den Kanal als Fluchtweg zu benutzen. In vielen Fällen ist dieses Gitter verrostet und kann mit einem STK-Wurf gegen Schwierigkeit 14 entfernt werden.

Die Falle kann dergestalt konstruiert sein, dass sie ihre Opfer auf eine von zwei Arten tötet. Flutfallen werden meistens mit Siegfällen (siehe unten) kombiniert, um die Opfer in einem Bereich festzuhalten, in dem sie dem steigenden Wasser schnell erliegen und ertrinken. Die Fallen können auch entworfen sein, um Eindringlinge über den Rand eines Abgrunds zu schwemmen oder in eine schmale Passage, wo sie gegen die Wände zu Tode geschmettert werden.

Sonderregeln: Wenn ein Charakter diese Falle auslöst, füllt sein Aufenthaltsbereich sich rasch mit Wasser. Jeder Charakter innerhalb von 3 Zoll Entfernung zum Deckel kann einen Wurf auf Entdecken gegen Schwierigkeit 10 ablegen, um das auf ihn zuströmende Wasser zu hören. Zentriere nach einer Minute einen 3-Zoll-WIRK über den Teil des Raums, in dem sich der Kanaldeckel befindet. Charaktere innerhalb des WIRK müssen einen KRP-Wurf gegen Schwierigkeit 14 ablegen oder sie werden niedergeschmettert.

Das Wasser breitet sich von der Öffnung aus jede Minute 6 Fuß (1 Zoll) aus in eine vom Spielleiter bestimmte Richtung. Charaktere im Strom des Wassers müssen einen KRP-Wurf gegen Schwierigkeit 12 ablegen oder sie werden niedergeschmettert. Stehende Charaktere im Wasserstrom werden W3 Zoll in Richtung des Stroms geschoben, während niedergeschmetterte Charaktere W6 Zoll weit geschoben werden.

Das Wasser, das aus der Öffnung strömt, ist zwischen 2 und 3 Fuß tief. Wenn das Wasser in einen abgeschlossenen Bereich fließt, steigt es jede Minute um 1 Fuß.

Wenn ein Charakter in einem Bereich untergetaucht ist, der komplett mit Wasser gefüllt ist, hat er eine Anzahl von Runden, die seinem KRP-Wert entspricht, bevor er überwältigt wird und ertrinkt.

Entdeckung: Damit ein Charakter eine Flutfalle entdeckt, muss er sich innerhalb von 6 Fuß (1 Zoll) zum Auslöser befinden und einen Wurf auf Entdecken gegen Schwierigkeit 15 ablegen. Gelingt der Wurf, entdeckt der Charakter den Auslöser der Falle. Bei Misserfolg bleibt der Auslöser unbemerkt.

Flutfallen können auch Hinweise auf das Vorhandensein einer unterirdischen Struktur liefern. In trockenen Jahren kann der Wasserspiegel von Flüssen und Seen so weit sinken, dass die Tür zwischen dem Kanal der Falle und der Wasserquelle teilweise frei liegt.

Entschärfung: Es gibt zwei Wege, eine Flutfalle zu entschärfen. Der erste ist, die Auslöserplatte im Boden zu finden und den Mechanismus zu sichern, so dass er nicht losgehen kann. Um die Auslöserplatte sicher zu entschärfen, muss ein Charakter eine Volle Aktion aufwenden und einen Wurf auf Mechanische Ingenieurskunst gegen Schwierigkeit 14 durchführen. Misslingt der Wurf um 3 oder mehr, geht die Falle los.

Die zweite Option, die Falle zu entschärfen, ist, den getarnten Kanaldeckel zu finden. Dazu muss sich ein Charakter innerhalb von 6 Fuß (1 Zoll) zum Deckel befinden und einen Entdecken-Wurf gegen Schwierigkeit 14 ablegen. Gelingt der Wurf, entdeckt der Charakter den Kanaldeckel. Bei Misserfolg findet er die Öffnung nicht. Ein entdeckter Deckel kann aufgebrochen werden, wenn die passenden Werkzeuge mit einem Wurf auf Mechanische Ingenieurskunst gegen Schwierigkeit 12 eingesetzt werden. Sobald der Deckel entfernt ist, kann ein Charakter mit kleiner Basis den Kanal bis zum Türmechanismus hinaufkriechen. Die Kanäle von Flutfallen sind für gewöhnlich mit Auslöserplatten ausgestattet, um die Falle losgehen zu lassen. Die Tür zum Reservoir einer Flutfalle ist ebenfalls mit manipulationsgeschützten Mechanismen gebaut, welche die Falle auslösen, wenn sie falsch gehandhabt werden. Um die Tür zu sichern, muss ein Charakter eine Volle Aktion aufwenden und einen Wurf auf Mechanische Ingenieurskunst gegen Schwierigkeit 14 ablegen, damit die Tür einrastet. Gelingt der Wurf, wird die Tür geschlossen. Misslingt der Wurf, wird die Falle ausgelöst.

SIEGELFALLE

Beschreibung: Siegfälle wurden entworfen, um große Steinplatten oder eiserne Fallgitter in einen Durchgang herabzusenken und so die Flucht eines Eindringlings zu verhindern. Steinernen Siegfällen sind üblicherweise mit Gas- oder Wasserfallen kombiniert, um ein Opfer schnell zu töten; andere schließen ein Opfer einfach in einem Bereich ein, aus dem es kein Entkommen gibt und in dem es langsam ersticken wird.

Steinerne Siegfälle sind konstruiert, um sich nahtlos in die Decke einer Kammer einzureihen, während sie gerüstet sind, und ähneln gewöhnlichen Wänden, wenn sie einmal verschlossen sind. Einmal losgegangen, kann so eine Falle unentdeckt bleiben und eine verschlossene Kammer unberührt lassen, wenn die Zeugen des Fallenauslösens dabei umgekommen sind.

Sonderregeln: Die Auslöserplatte für diese Falle ist typischerweise 6 Fuß (1 Zoll) oder weiter von der Deckenplatte entfernt. Wenn ein Charakter diese Falle auslöst, muss jeder Charakter innerhalb von 1 Zoll Entfernung zur fallenden Deckenplatte einen GES-Wurf gegen Schwierigkeit 10 durchführen, um nicht davon getroffen zu werden. Gelingt der Wurf, wird er nicht von der Platte getroffen. Misslingt der Wurf, wird er getroffen, ist niedergeschmettert und erleidet einen Schadenswurf mit KFT 16.

Ein Charakter innerhalb von 2 Zoll Entfernung zur Platte kann einen GES-Wurf gegen Schwierigkeit 14 durchführen, um etwas, das er in seiner Hand trägt, zwischen die Platte und den Boden zu legen. Der Spielleiter entscheidet, ob der Gegenstand eine Chance hat, das Schließen der Platte zu verhindern. Die meisten Dinge werden von der schweren Steinplatte oder dem eisernen Gitter vollkommen zerdrückt, wenn sie mit einem Knall einrasten, um einen Durchgang oder einen anderen Korridor zu verschließen.

Sobald die Falle ausgelöst wurde, ist sie sehr schwer aufzubrechen. Die durchschnittliche Platte einer Siegfalle wiegt

600 Pfund, viele mehr. Eine solche Platte hoch zu stemmen ist eine Herausforderung für die meisten Abenteurer (siehe „Stärke-Würfe“, *Iron Kingdoms: Grundregeln*, S. 199).

Entdeckung: Um eine Siegfelfalle zu entdecken, muss ein Charakter einen Entdecken-Wurf gegen Schwierigkeit 15 durchführen. Gelingt der Wurf, findet er den Auslöser der Falle. Mislingt der Wurf, bleibt der Auslöser unbemerkt.

Entschärfung: Es gibt zwei Wege, eine Siegfelfalle zu entschärfen. Der erste besteht darin, ihre Auslöserplatte im Boden zu finden und den Mechanismus zu sichern, so dass er nicht losgehen kann. Um die Auslöserplatte sicher zu entschärfen, muss ein Charakter eine Volle Aktion aufwenden und einen Wurf auf Mechanische Ingenieurskunst gegen Schwierigkeit 14 durchführen. Mislingt der Wurf um 3 oder mehr, wird die Falle ausgelöst.

Die andere Option, die Falle zu entschärfen, ist, etwas gegen die Platte oder das Gitter zu stützen, das in der Lage ist, das Gewicht zu tragen, so dass es nicht einrasten kann. Um das zu bewerkstelligen, muss ein Charakter einen Gegenstand von ausreichender Größe und Widerstandsfähigkeit haben. Dann muss er eine Volle Aktion aufwenden und einen Wurf auf Mechanische Ingenieurskunst gegen Schwierigkeit 12 durchführen. Viele erfahrene Grabräuber und Entdecker haben zu diesem Zweck einen Vorrat an stählernen Stangen dabei. Wenn einem Charakter dieser Wurf misslingt, bestimmt der Spielleiter die Folgen. Vielleicht ist das Gewicht zu hoch für die Stütze, so dass die Tür nur verlangsamt wird, oder die herabfallende Tür wird die Stütze mit Leichtigkeit beiseite schlagen.

ORGOOTH-GRUBENFALLE

Beschreibung: Die Orgoth waren sehr stolz auf ihre Grausamkeit, und bei der Erkundung einer ihrer antiken Stätten wird das nirgendwo deutlicher als in ihrer bössartigen Modifikation der einfachen Grubenfalle. Selten tief genug, um einen Eindringling durch den Fall zu töten, setzen sie stattdessen auf niederträchtige spitze Stacheln, mit denen die Falle gespickt ist, um Opfer aufzuspießen. Es sind schon vielen unachtsamen Abenteurer in eine Orgoth-Grubenfalle gestürzt und einen langsamen Tod auf Stacheln gepfählt gestorben.

Manche dieser Orgoth-Grubenfallen sind unter Steinplatten verborgen. Diese Platte ist so gebaut, dass sie nachgibt, wenn Gewicht auf ihr platziert wird, und ein unglückseligen Eindringling in die Grube stürzt. Diese Gruben sind für gewöhnlich nur zehn Fuß tief und die Stacheln verursachen mehr Schaden als der Fall.

Sonderregeln: Wenn ein Charakter eine versteckte Grubenfalle auslöst, zentriert er einen 3-Zoll-WIRK auf ihm. Er muss einen GES-Wurf gegen Schwierigkeit 14 bestehen, um einen Sturz in die Grube zu vermeiden. Alle Charaktere innerhalb des WIRK müssen einen GES-Wurf gegen Schwierigkeit 12 bestehen, um nicht in die Grube zu stürzen.

Ein Charakter hat die Chance, in eine bereits früher geöffnete Falle zu stürzen, wenn er nur gestoßen wird oder bei dem Versuch, darüber zu springen, scheitert.

Charaktere, die in eine Orgoth-Grubenfalle stürzen, erleiden einen Schadenswurf mit KFT 12 mit einem zusätzlichen Schadenswürfel. Wenn die Grube tiefer ist als 10 Fuß, füge einen zusätzlichen Würfel hinzu unter Beachtung der Regeln für Stürze (siehe *Iron Kingdoms: Grundregeln*, S. 205).

Einmal in der Grube, bleibt der WIRK im Spiel. Charaktere in der Grube erhalten Deckung und versperren keine Sichtlinien. Wenn ein Charakter Schaden beim Sturz in die Grube erleidet, wurde er von den Stacheln aufgespießt. Ein Charakter, der von den Stacheln aufgespießt wurde, bleibt niedergeschmettert und erleidet in jeder seiner Statusphasen W3 Schadenspunkte. Der Charakter kann keine Vitalität zurückgewinnen, selbst wenn er von den Stacheln befreit wurde, bis er von einem Charakter mit der Fertigkeit Medizin behandelt wird. Die Wunde zu behandeln, erfordert eine Volle Aktion, aber keinen Fertigkeitwurf.

Ein Charakter, der sich selbst von den Stacheln befreien will, muss eine Volle Aktion aufwenden und erfolgreich einen Wurf auf Willenskraft gegen eine Schwierigkeit von 16 ablegen.

Charaktere in der Grube können den WIRK nicht verlassen, bis ihnen ein Klettern-Fertigkeitwurf gegen eine Schwierigkeit von 14 gelingt (siehe *Iron Kingdoms: Grundregeln*, S. 181).

Entdeckung: Eine offene Grube ist sehr offensichtlich und Charaktere müssen keinen Wurf durchführen, um sie zu sehen.

Um eine verborgene Grubenfalle zu entdecken, bevor sie ausgelöst wird, muss ein Charakter einen erfolgreichen Entdecken-Fertigkeitwurf gegen Schwierigkeit 14 durchführen. Die Schwierigkeit, eine bereits früher ausgelöste Falle zu entdecken, beträgt 10.

Entschärfung: Der einfachste Weg, eine Grubenfalle zu umgehen, ist über sie hinweg zu springen. Wenn das wegen ihrer Breite oder einem überhängenden Hindernis nicht möglich ist, kann sie vielleicht mit etwas überbrückt werden. Obwohl die sicherste Option für gewöhnlich ist, eine Grube mit anderen Materialien aufzufüllen, nimmt das sehr viel Zeit in Anspruch und ist in den Tiefen einer Orgoth-Ruine kaum praktikabel.

Eine offene Grube ist im Allgemeinen 18 bis 24 Fuß breit und kann normal übersprungen werden.

Verborgene Gruben sind mit Schließmechanismen ausgestattet, die es ihren Erbauern erlauben, sie sicher zu passieren. In manchen Bauwerken wie Grüften wurden diese Mechanismen nach der Vollendung der Anlage ausgeschaltet. Ein Charakter kann diesen Mechanismus finden, indem er erfolgreich einen Wurf auf Mechanische Ingenieurskunst gegen Schwierigkeit 12 durchführt. Wenn der Mechanismus noch funktional ist, kann der Charakter ihn mit einer Schnellen Aktion ohne Fertigkeitwurf aktivieren. Um einen ausgeschalteten Mechanismus zu aktivieren, muss ein Charakter eine Volle Aktion aufwenden und einen Wurf auf Mechanische Ingenieurskunst gegen Schwierigkeit 14 durchführen.

DIE VERLORENE KAMMER

Kampfbegegnung, Helden-Stufe

Gegner: Schrecken-Gruftwächter (1–4)

Beschreibung: Diese Reihe von Begegnungen folgt einer Gruppe von Charakteren auf der Suche nach einem bisher unerforschten Bereich einer Orgoth-Gruft.

SZENE 1: DER SAMMLER

Die Charaktere wurden von einem Mann namens Matthias Bartlesby kontaktiert. Er hat den Ruf, ein reicher Exzentriker zu sein und Expeditionen in zahlreiche Gegenden von West-Immoren zu finanzieren.

Als die Charaktere in Bartlesbys Haus ankommen, um sich mit ihm zu treffen, werden sie in eine große Bibliothek geführt. Das Zimmer enthält tausende von Büchern, aber noch bemerkenswerter sind die Glasbehälter, die gleichmäßig im Raum verteilt sind. Jedes dieser Behältnisse birgt verschiedene alte Artefakte, manche davon definitiv orgothischen Ursprungs.

Bartlesby sitzt hinter einem großen Steintisch und spielt gedankenverloren mit einem schwarzen Dolch, der mit seltsamen Runen verziert ist. Als die Charaktere die Plätze einnehmen, die ihnen angeboten werden, legt er den Dolch auf einen Stapel ungeöffneter Briefumschläge.

Bartlesby präsentiert den Charakteren eine Verschwiegenheitserklärung mit Wettbewerbsklausel und erklärt, dass er sie eine Expedition in seinem Auftrag in die nahen Berge unternehmen lassen möchte. Bevor die Charaktere die Vereinbarung nicht unterzeichnet haben, sagt er ihnen lediglich, dass er seine Sammlung zu erweitern hofft und befürchtet, dass jede weitere Information an seine Rivalen verkauft werden könnte.

Nachdem die Mitglieder der Gruppe alle mit ihren Namen unterschrieben haben, kichert ihr potentieller Arbeitgeber entzückt und geht zu einem Bücherregal in der Nähe. Er holt einen Schlüssel an einer Kette hervor, den er unter seinem Hemd trägt, und steckt ihn in eine Lücke zwischen zwei Büchern, um einen Mechanismus zu entriegeln. Ein Teil des angrenzenden Bücherregals gleitet in den Boden und enthüllt einen Tresor. Bartlesby schirmt das Einstellrad mit seinem Körper ab und gibt die Kombination ein. Dann öffnet er den Tresor und entnimmt ihm einen in Seide eingewickelten Gegenstand.

Er kehrt zum Tisch zurück und gibt den Charakteren ein Zeichen, sich um ihn herum zu versammeln. Ehrfürchtig wickelt er den Gegenstand aus und ein verwittertes Buch kommt zum Vorschein. Anschließend erklärt er, dies sei das Tagebuch eines bekannten Mitglieds der örtlichen Widerstandskämpfer in den letzten Jahren der Orgoth-Besetzung. Es erzählt die Rettung des Autors vor einem orgothischen Folterer namens Riksasivus. Bartlesby schlägt das Buch auf und liest einen Abschnitt daraus vor:

„An eine Wand gekettet erwartete ich mein Schicksal, als ich das Geräusch eines Kampfes hörte, das aus dem hinteren Teil des Ganges drang. Nur Augenblicke später kamen meine Freunde in den Raum gehastet. Nachdem sie meine Ketten gelöst hatten, rannten wir weg von dem Kampf und gelangten tiefer in die Katakomben, wo wir zu einer Kreuzung zweier Tunnel kamen. Wir hörten Wind aus dem mittleren der drei Tunnel kommen, die vor uns lagen, und folgten ihm zu einer natürlichen Höhle, die uns in die Freiheit führte. Niemals werde ich meinen Kameraden die Rettung vor Riksasivus und die Folter, die ich ohne ihr Handeln hätte erleiden müssen, vergelten können.“

Nachdem er den Abschnitt vorgelesen hat, gebt Bartlesby sich zur Wand und nimmt eine große, handgemalte Landkarte in einem Rahmen herunter. Er legt die Karte auf den Tisch und erklärt, dass sie von einer Expedition stammt, die fünfzig Jahre zuvor eine Gruft der Orgoth entdeckt und erforscht hat. Er ist sich sicher, dass das Tagebuch sich auf dieselbe Gruft bezieht, und benutzt die Karte, um den Weg zu zeigen, von dem er glaubt, dass er im Buch erwähnt wird. Die beschriebene Kreuzung ist nicht entlang des Weges. Bartlesby ist überzeugt, dass die Gruft eine versteckte Tür zu einem unberührten Bereich hat, in dem sich wertvolle Artefakte befinden könnten. Seines Wissens nach hat es keine andere Expedition zu diesem Bereich geschafft, denn die Entdecker der Gruft fanden nichts von Bedeutung.

Der Mann bietet den Charakteren eine große Geldsumme, wenn sie sich in diese Gegend begeben und ihm jedes Relikt, das sie finden können, bringen.

Die Charaktere können solange in der Bibliothek bleiben, wie sie für ihre Nachforschungen benötigen. Die folgende Tabelle zeigt an, was ein Charakter durch einen Nachforschen-Fertigkeitswurf lernt.

SCHWIERIGKEIT	ENTDECKTE INFORMATIONEN
12	Orgoth-Folterer trugen eiserne Masken, von denen viele von dunkler Magie erfüllt waren.
14	Oft waren die Orgoth-Masken verflucht, um jedem zu schaden, der sie trägt, ausgenommen dem Besitzer.
16	Riksasivus war ein bekannter Orgoth-Folterer, der in der Gegend tätig war, in der die Gruft gefunden wurde.
18	Riksasivus war dafür bekannt, manche seiner Opfer zu mächtigen untoten Schöpfungen zu machen.

SZENE 2: EINE REISE IN DIE BERGE

Die Charaktere können die Gruft ohne große Rückschläge finden und erkunden. Sie werden wahrscheinlich auf Kreaturen treffen, die die verlassenen Kammern zu ihrem

Zuhause erkoren haben, wie Wühlmäuler und Dregg (siehe *Iron Kingdoms: Grundregeln*, S. 341/347). Gruftspinnen, Messerfledermäuse oder Teufelsratten (siehe *Iron Kingdoms: No Quarter Kompendium #1*) sind ebenfalls geeignete Monster für diese Begegnungen.

Wenn die Charaktere die im Tagebuch beschriebene Kreuzung erreichen, finden sie alles genauso vor wie auf der Karte angegeben. Wo im Tagebuch auf einen vierten Tunnel hingedeutet wird, der sich eröffnet, ist nur eine Wand, in die jene heimtückisch grinsende Gesichter eingemeißelt sind, die für gewöhnlich auf orgothischen Reliefs zu finden sind. Ein Charakter mit der Fertigkeit Wissen (Orgoth) oder Mechanische Ingenieurskunst kann einen Wurf gegen Schwierigkeit 14 durchführen, um die Wand zu untersuchen. Bei Erfolg entdeckt der Charakter, dass die Wand in Wirklichkeit eine Siegfelfalle ist. Er wird auch wissen, dass diese Fallen gewaltige Steine enthalten, die, einmal ausgelöst, kaum bewegt werden können. Diese Seite der Falle ist fugenlos, aber auf der anderen Seite kann es eine Lücke geben, die groß genug ist, um den Stein mit den passenden Werkzeugen zu heben.

Die Siegfelfalle deutet darauf hin, dass es in Wahrheit mehr in dieser Gruft gibt, als die letzte Expedition gefunden hat. Orgothischer Schwarzstein ist nahezu unzerstörbar und wenn Sprengstoff benutzt wird, um die Falle freizumachen, bringt das alle umgebenden Tunnel zum Einsturz.

DUNKELTAL

Das kleine Gebirgsdorf Dunkeltal ist die Heimat von Jägern, Fallenstellern und unabhängigen Minenarbeitern. Es verfügt über eine kleine Taverne und eine Schmiede. Das Dorf liegt einige Stunden zu Pferd von der Gegend entfernt, in der die Gruft liegt. Die Charaktere können auf ihrer ersten Reise zur Gruft in der Taverne dieses Dorfes Halt machen oder sie können hierhin zurückkehren, nachdem sich ihre ersten Erkundungen als fruchtlos herausgestellt haben.

Die Charaktere können die Dorfbewohner nach der Gruft fragen, aber die meisten Einheimischen werden nicht darüber sprechen. Die beste Möglichkeit, an Informationen zu gelangen, ist zu warten, bis die Jäger, Fallensteller und Bergleute nach Sonnenuntergang in die Stadt zurückkehren, um sich in der Taverne zu versammeln. Die Charaktere müssen vorsichtig auftreten, um Nachforschungen bei diesen Leuten anzustellen, denn wenige von ihnen werden allzu umgänglich und mitteilhaftig sein.

Falls die Charaktere geduldig genug sind oder großzügig genug mit Getränken, werden sie ein Gespräch aufschneiden, in dem der Verrottete Schlund erwähnt wird.

Ein Jäger namens Alberd vergleicht mit einigen anderen Geschichten über den Zustand in einem nahen Tal. Irgendwann während der letzten Jahrzehnte hat sich in dem Tal ein großer Krater aufgetan, dem die Einheimischen den Spitznamen „der Verrottete Schlund“ gegeben haben. Ein fürchterlicher Gestank geht von diesem Loch aus und Tiere sind in dem Tal selten geworden. Einer der Jäger erzählt aus zweiter Hand die Geschichte eines Mannes, der versuchte, das Loch zu erforschen, kurz nachdem es gefunden wurde.

Der Mann kletterte herunter in die Grube, aber ihm wurde übel und er musste von seinen Gefährten wieder herausgezogen werden. Ein anderer Jäger aus der Gruppe sagt, er sei kürzlich im Tal gewesen und der Gestank sei zum größten Teil verschwunden.

Ein Charakter mit der Fertigkeit Navigation wird dazu in der Lage sein, die Verbindung zwischen der Lage des Tals und der Orgoth-Stätte zu ziehen und zu bemerken, dass der Verrottete Schlund sich wahrscheinlich über der Gruft befindet. Ein Charakter mit der Fertigkeit Alchemie wird wissen, dass die Beschreibung dessen, was in dem Tal passierte, als das Loch erschien, auf den Austritt von Schwefelgas daraus hinweist. Das bedeutet, dass das Loch aller Voraussicht nach mit einem Netzwerk von Höhlen verbunden ist.

Alberd wird am Morgen die Stadt verlassen und bietet den Charakteren an, sie für einen Lohn von 20 GK zum Tal des Verrotteten Schlunds zu führen. Wenn die Charaktere in der Taverne herumfragen und versuchen, einen anderen Führer zu finden, werden sie zurückgewiesen. Alberd ist der am meisten respektierte Jäger in der Gegend und niemand möchte sich bei ihm unbeliebt machen. Alberd versucht, seinen Vorteil aus den Charakteren zu ziehen, und sieht sie als unfähig an, die Wildnis ohne ihn zu bewältigen. Falls in der Gruppe ein Charakter ist, der offensichtliche Erfahrung in der Wildnis hat, wie einen Waldläufer oder Entdecker, oder falls ein Charakter mit der Fertigkeit Verhandeln einen erfolgreichen Wurf gegen Schwierigkeit 13 durchführt, senkt Alberd seinen Preis auf 12 GK.

SZENE 3: DIE UNERFORSCHTEN KAMMERN

Alberd geleitet die Charaktere in die Berge auf Pfaden, die sonst unpassierbar wären. Die Charaktere können ein Packtier mit sich führen, aber etwas Größeres kann nicht mit auf die Reise.

Als sie am Verrotteten Schlund ankommen, ist der Gestank noch immer erkennbar. Ein ins Loch hinab gehaltener Corbens-Schutz-Anhänger wird schwach leuchten. Die Seiten der Grube sind nicht stabil und ein Charakter kann nur mit Hilfe eines Seils hinunterklettern.

Das Leuchten des Anhängers nimmt zu, wenn ein Charakter sich hinunter ins Loch begibt, aber es erreicht nicht die Helligkeit einer Kerze, was auf eine tödliche Menge Gift in der Luft hinweisen würde. Fünfundsiebzig Fuß in der Tiefe des Lochs befindet sich ein Felsvorsprung, der breit genug ist, um darauf zu stehen. Der Sims erweitert sich nach Norden hin und bildet den Boden einer Kammer. Eine Spalte in der Nordwand dieser Kammer bildet den Eingang zu einem Raum.

RAUM 1

Der erste Raum, den die Charaktere betreten, umfasst etwa 30 mal 30 Fuß (kanpp 10 auf 10 Meter). Er ist leer bis auf vier Nischen in den Ecken, die jede einen mumifizierten Körper enthält. Jeder Körper ist auf eine andere Weise verdreht, offensichtlich erstarrt in einem Zustand des Schmerzes. Ein

Charakter mit Erfahrung in Mechanischer Ingenieurskunst, der die Nischen untersucht, kann einen Wurf gegen Schwierigkeit 20 durchführen, um zu bestimmen, dass die Wand hinter jeder der Nischen falsch ist. Es gibt keinen sichtbaren Öffnungsmechanismus für die falsche Wand.

Entlang der Westwand des Raumes befindet sich eine Vertiefung. Die Charaktere erkennen die Siegfelfalle, die sie zuvor entdeckt haben, und finden den Teil eines Beins, das unter dem Stein hervorragt. Das Skelettbein trägt einen Stiefel und ist mit einem in Auflösung begriffenen Lumpen bedeckt. Mit den passenden Werkzeugen und ausreichend Stärke (so wie ein Ogrun mit einer Brechstange) kann ein Charakter einen Wurf auf Mechanische Ingenieurskunst gegen Schwierigkeit 12 durchführen, um den Siegelstein hoch genug zu stemmen, um den Körper darunter hervor zu zerrn. An dem Leichnam befindet sich fast nichts von Wert, weil alle Besitztümer mit ihm zerschmettert wurden, aber die Charaktere finden ein Notizheft. Die letzten Daten in dem Buch liegen fast hundert Jahre zurück. Teile des Buchs sind in einem Code verfasst, aber aus dem, was die Charaktere lesen können, wird klar, dass der Besitzer ein Forscher war, der viele interessante Dinge entdeckt hat, aber sie nicht überlebt hat, um der Welt davon zu berichten.

Sobald die Charaktere den Raum verlassen, öffnen sich die Nischen und Schrecken-Gruftwächter kommen zum Vorschein (siehe unten).

ANMERKUNGEN FÜR DEN SPIELLEITER

Die Anzahl der Schrecken, die hervorkommen, wird vom Spielleiter bestimmt. Für eine Gruppe, die nicht sehr kampforientiert ist, stellt ein einzelner Schrecken eine ausreichende Herausforderung dar. Für eine Gruppe, die sich mehr auf Gefechte fokussiert und Erfahrung hat, ist der Kampf gegen alle vier zu empfehlen.

RAUM 2

Der zweite Raum misst ungefähr 35 mal 35 Fuß (ca. 11 auf 11 Meter). Es befindet sich eine Tür gegenüber jener Tür, durch welche die Charaktere den Raum betreten haben. Kurz nach der Hälfte des Raumes befindet sich eine offene Stachelgrube, die von einer Wand zur anderen reicht und 18 Fuß im Durchmesser misst.

Der Schrecken, der den letzten Raum betreten hat, bewegt sich leise zum Eingang und greift die Charaktere dann an, wobei er versucht, sie in die Grube zu stoßen.

RAUM 3

Nachdem die Charaktere die Stachelgrube überquert haben, können sie den letzten Raum betreten, der die letzte Ruhestätte von Riksasivus ist. In der Mitte des Raums ist ein großer Steinsarkophag mit dem Bildnis eines Orgoth, das in den Deckel gemeißelt ist. Auf dem Gesicht des Reliefs ruht eine eiserne Maske.

DIE MASKE DES RIKSASIVUS

Die Maske des Riksasivus ist ein gefährliches orgothisches Artefakt. Wenn die Spieler nicht herausgefunden haben, dass Masken der Orgoth manchmal verflucht sind, kann ein Charakter mit der Fertigkeit Wissen (Orgoth) einen Wurf gegen eine Schwierigkeit von 16 ablegen, um sich zu erinnern, dass das Berühren einer Maske riskant sein kann.

Berührt ein Charakter die Maske, ist er dazu gezwungen, sie anzulegen. Um diesem Zwang zu widerstehen, muss ein Charakter einen erfolgreichen Willenskraft-Wurf gegen Schwierigkeit 16 durchführen. Bei Erfolg kann der Charakter die Maske entweder sofort fallen lassen oder sie weiter festhalten. In jeder Minute, die er sie hält, muss er einen weiteren Willenskraft-Wurf wie oben durchführen, jedes Mal mit einem kumulativen Abzug von -1 auf seine Willenskraft. Gelingt dem Charakter der Wurf nicht, zieht er die Maske an.

Ein Charakter, der die Maske des Riksasivus auf seinem Gesicht trägt, verspürt augenblicklich eine bösertige Präsenz, die versucht, seinen Körper zu übernehmen. Um zu versuchen, die Maske abzunehmen, muss er einen Willenskraft-Wurf gegen Schwierigkeit 18 ablegen. Wenn er erfolgreich ist, kann er die Maske sofort abnehmen, wobei er sie an diesem Punkt wieder festhält und wie oben beschrieben würfeln muss, um zu widerstehen und sie nicht wieder anzuziehen. In jeder Minute, in der er die Maske trägt, muss ihm ein Willenskraft-Wurf gegen Schwierigkeit 20 mit einem kumulativen Abzug von -1 auf seine Willenskraft gelingen. Misslingt dem Charakter der Wurf, während er die Maske trägt, ist er augenblicklich vom Geist des Riksasivus besessen und wird zum NSC unter der Kontrolle des Spielleiters.

Einmal im Besitz eines neuen Körpers, versucht Riksasivus, den Wechsel lange genug zu verbergen, um aus der Gruft zu entkommen. Wenn er entdeckt wird, wird er alles versuchen, um zu fliehen, und bringt jeden um, der ihm im Wege steht.

Die Schrecken werden niemanden angreifen, der die Maske des Riksasivus trägt.

SCHRECKEN-GRUFTWÄCHTER

Die Orgoth waren Meister der Nekromantie und schufen viele untote Kreaturen. Schrecken sind nur eines der furchtbaren Dinge, die sie erschaffen haben.

Der Dread Gruftwächter ist eine spezialisierte nekromantische Kreation. Er verlässt sich nicht allein auf Stärke, um Eindringlinge zu vernichten, sondern arbeitet stattdessen mit Grubenfallen oder anderen Hindernissen, um Unbefugte in seinem Gebiet zu besiegen.

Schrecken behalten viel von der Intelligenz, die sie im Leben hatten, doch wurde sie zu Arglist verzerrt, welche sie zu gefährlichen Gegnern macht. Schrecken-Gruftwächter versuchen, versteckt zu bleiben, und belauern einen Eindringling, bis die beste Zeit für einen Angriff gekommen ist. Oft bleibt ein Schrecken-Gruftwächter ungesehen, bis die Gruppe eine Grubenfalle entdeckt, die ihren Weg versperrt. Dann taucht der Schrecken im einzigen Ausgang auf und versucht seine Opfer in die Grube zu drängen.

Sonderregeln/Taktik: Der Schrecken wird versuchen, ungesehen zu bleiben, während er den Charakteren folgt. Die Charaktere können versuchen, ihn (oder sie) zu entdecken, indem sie einen Entdecken-Wurf gegen Schwierigkeit 16 durchführen. Wenn der Dread unentdeckt bleibt, wird er sich offenbaren, wenn die Charaktere sich im Raum mit den Grubenfallen befinden.

Ein Schrecken kämpft ohne Rücksicht auf seine eigene Sicherheit und wird eine Attacke nicht abbrechen, ehe sein Ziel vernichtet ist.

SCHRECKEN-GRUFTWÄCHTER

GSW	STK	NKA	FKA	ABW	PNZ
5	7	6	—	12	15
WILLENSKRAFT		INITIATIVE		ENTDECKEN	
12		14		5	
SCHLEICHEN					
7					

HANDKLINGE	
KFT	K+S
5	12

Gesegnete Waffe – Angriffe mit dieser Waffe ignorieren Zaubereffekte, welche die ABW oder PNZ eines Ziels erhöhen.

Zurückschlagen – Sofort, nachdem dieser Charakter ein Ziel im Nahkampf trifft, darf er es um 1 Zoll direkt von sich weg schieben. Nachdem das Ziel geschoben wurde, darf dieser Charakter bis zu 1 Zoll vorrücken.

EIGENSCHAFTEN

Ein Schrecken-Gruftwächter erhält verstärkte Willenskraft-Würfe.

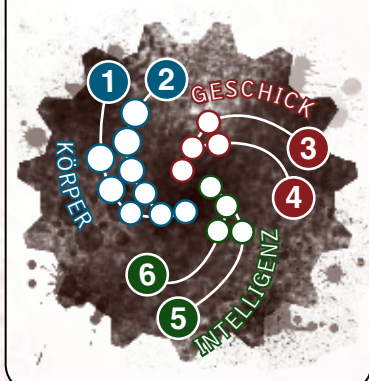
Schrecken – Ein Schrecken-Gruftwächter verursacht Schrecken [16].

Untot – Ein Schrecken-Gruftwächter ist kein lebender Charakter und flieht niemals.

Zäh – Ein Schrecken-Gruftwächter ist unglaublich abgehärtet. Wenn der Schrecken-Gruftwächter ausgeschaltet wird, wirf einen W6. Bei einer 5 oder 6 heilt der Schrecken-Gruftwächter einen Vitalitätspunkt, ist nicht länger ausgeschaltet und ist niedergeschmettert.

Zauberschutz – Ein Schrecken-Gruftwächter kann nicht das Ziel von Zaubern sein.

BASISGRÖSSE **KLEIN**



WISSEN

Ein Charakter kann einen Wurf auf Wissen (Orgoth) durchführen, um zu bestimmen, was er über diese Kreatur weiß. Je höher das Wurfergebnis des Charakters, desto mehr erfährt er. Der Charakter erfährt alle Informationen bis zu seiner Gesamtsumme.

12: Schrecken sind eine besondere Art von Untoten und manchmal in orgothischen Ruinen anzutreffen.

14: Schrecken wurden von den Orgoth geschaffen, um wichtige Stätten zu bewachen. Die Anwesenheit und Anzahl von Dread kann auf die Wichtigkeit einer Ruine für die Orgoth hinweisen.

16: Schrecken wurden in einem lange verlorenen dunklen Ritual erschaffen, das die Kreaturen widerstandsfähig gegen Schaden und immun gegen Magie machte.

ZUSAMMENFASSUNG

Es steht den Charakteren frei, mit der Maske zu tun, was immer sie wollen, sobald sie sie einmal haben, aber sie sollten sich dessen bewusst sein, dass jede Entscheidung, die sie treffen, Auswirkungen hat.

Wenn die Charaktere entscheiden, die Maske zu zerstören, werden sie sich Bartlesby zum Feind machen. Die Maske zu zerstören ist auch wesentlich schwerer als es scheint. Sie widersteht Schmelzen und den meisten anderen Arten von Schaden, die einen alltäglichen Gegenstand zerstören würden, der aus Eisen gemacht ist. Die Maske von Riksasivus besitzt PNZ 20 und 20 Schadenspunkte. Schadenswürfe, die gegen die Maske von Riksasivus ausgeführt werden, erhalten einen zusätzlichen Würfel, wobei das höchste Ergebnis ignoriert wird. Die Maske von Riksasivus kann nicht das Ziel von magischen Angriffen sein.

Wenn die Charaktere entscheiden, die Maske an Bartlesby zurückzugeben, ist aus seiner Behandlung von anderen Gegenständen ersichtlich, dass er sie nicht als gefährlich ansehen wird und dem Geist von Riksasivus wahrscheinlich zum Opfer fallen wird. Es ist auch möglich, dass es die ganze Zeit über sein Ziel war, die Maske an sich zu bringen, um ihre Macht zu nutzen, und er könnte in seiner Besessenheit Wissen besitzen, das es ihm erlaubt, die Maske zu benutzen, ohne seinen Willen zu verlieren.

Schließlich könnte die Gruppe entscheiden, dass sie mehr Geld machen kann, wenn sie einen anderen Käufer für die Maske sucht, womit sie sich Bartlesby ebenfalls zum Feind machen. Es ist auch wahrscheinlich, dass sich die Kunde von ihrem Besitz der Maske verbreiten wird, sobald sie einmal damit beginnen, nach Käufern zu suchen, und sie könnten alle Arten von unerwünschter Aufmerksamkeit auf sich ziehen.

DAS NOTIZBUCH

Der Code des Notizbuchs basiert auf dem Cygnarischen. Den Code im Notizbuch zu entschlüsseln erfordert einen Kryptographie-Fertigkeitswurf gegen Schwierigkeit 14. Einmal entschlüsselt sind die Notizen des toten Erforschers eine

wertvolle Informationsquelle. Am bemerkenswertesten ist sein Plan, in sein Basislager in einer nahen Höhle zurückzukehren und ein Behältnis von dort zu holen, um die Maske sicher zu transportieren. Zusätzlich enthält das Tagebuch des Erforschers Hinweise auf mehrere andere Stätten der Orgoth, die er in West-Immoren erkundet hat. Wenn die Charaktere es wünschen, können sie die Notizen des Erforschers als Plan für potenzielle Orte zum Erkunden benutzen.

ANMERKUNGEN FÜR DEN SPIELLEITER

Welche Macht die Maske besitzt – außer Schrecken, die von Riksasivus erschaffen wurden, dazu zu bringen, ihren Träger nicht anzugreifen – kann vom Spielleiter bestimmt werden. Die Maske kann leicht als Aufhänger für die Haupthandlung in einer weiterführenden Reihe von Abenteuern dienen.

Copyright 2001-2014 Privateer Press, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Privateer Press®, Iron Kingdoms, Immoren, Full Metal Fantasy, Cygnar, Cryx, Khador, Protectorate of Menoth, Protectorate, Retribution of Scyrah, Retribution, Trollbloods, Trollblood, Circle Orboros, Circle, Legion of Everblight, Legion, Skorne, warjack, warcaster, warbeast, und damit verbundene Logos sind Eigentum von Privateer Press, Inc. Dieses Dokument darf allein zum persönlichen, nichtkommerziellen Gebrauch fotokopiert werden.

Deutsche Lizenz: [Ulisses Spiele](#), Copyright 2015

