DUNGEONSLAYERS

EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL

CAERA SPIELHILFE

DER KULT DES SNARRK'IZZ

VON PAYTHAN, URSUS PISCIS UND MAD_EMINENZ

DUNGEONSLAYERS FANWERK

IMPRESSUM

Autoren:
Christian „PayThan“ Mayrock, Bernhard “Ursus Piscis“ Dittrich

Covermotiv:
Christoph Balles

Covergestaltung:
Christoph Balles

Innenillustrationen:
Christoph Balles

Lektorat und Korrektur:
Christian Mayrock, Bernhard Dittrich

Satz und Layout:
Christoph Balles

www.DUNGEONSLAYERS.DE

DUNGEONSLAYERS FANWERK

creative commons

Die in diesem Fanwerk zum Rollenspiel DUNGEONSLAYERS (© Christian Kennig) enthaltenen Texte und Inhalte – nicht aber das Covermotiv, die Grafiken, Illustrationen, Karten und Logos – stehen mit den hier genannten Einschränkungen unter folgender CC-Lizenz:

CC BY-NC-SA 3.0

Namensnennung - Keine kommerzielle Nutzung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen
© 2013 unter Creative Commons 3.0 Deutschland

SNARRK'IZZ

Tausend kleine Pfoten schleichen durch die Nacht
Tausend kleine Augen geben auf euch Acht
Tausend kleine Freunde helfen euch in Not
Betet zu Snarrk'Izz dann geht es euch gut!
- Gebetsvers der Snarrk'Izz Kultisten -

Behutsam hob Mendor den zerquetschen Körper der Ratte auf, die offenbar von einem Karren überfahren worden war. „Sie muss noch ganz jung gewesen sein“, dachte er bei sich, während er sanft über das borstige, graue Fell strich. Gründlich wischte er mit einem sauberen Tuch geronnenes Blut, Kot und schmutziges Wasser von ihr ab, bevor er sie in einen weich ausgepolsterten Korb legte, in dem sich schon etliche kleine Kadaver befanden.
Vorsichtig blickte sich der junge Mann um, der sein spitzes Gesicht mit den weit vorstehenden Zähnen stets im Schatten einer großen Kapuze verbarg, bevor er durch eine dunkle, enge Seitengasse huschte, in der sich ein geheimer Eingang zum Knochenbau, einem unterirdischen Tempel zu Ehren von Snarrk'Izz, befand. Hier versammelten sich frühmorgens die Akolythen des Kults, um in großen Katakomben die sterblichen Überreste der Ratten beizusetzen, die sie bei ihren nächtlichen Streifzügen durch die Straßen Vestrachs tot aufgefunden hatten.
„Meister Schnarkel wird zufrieden sein ... bald schon werde ich auch den Helm der Würde tragen dürfen“, flüsterte er leise vor sich hin, während er in einem Kellerloch verschwand, über dessen Eingang der Tatzenabdruck einer Ratte eingeritzt war.

INHALT

1. EINLEITUNG 6

Das Wesen der Gottheit 6
Der Ewige Zwist 7

2. DER KULT 8

Beschreibung des Kults..... 9
Geheime Symbole und Zeichen 10

3. DIE KULTISTEN 11

Neue Heldenklassen.....12
Neue Talente 13
Das Wesen der Kultisten.....14
Die Tracht der Kultisten.....16

4. DIE NESTER 17

Bauten und Nester..... 17

5. RATTLINGE 20

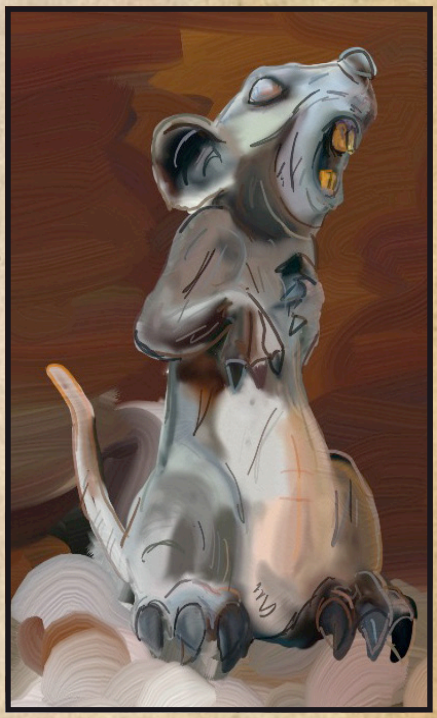
Rattlinge 20
Wereratten..... 22

6. ARTEFAKTE 23

Das Buch der Weisen..... 24
Gebetsstein 24
Der Rattenzahn 25

7. NSC 26

"Plündermeister" Brambel..... 28
"Grossmutter" Grorla 28
"Meisterin" Melte Markof 28
"Grossmeister" Kilman Norgrecht 30
Kri-Isch..... 30
Rattenkönig Schnabbler.....31
Meister Schnarkel 32
Trippiek..... 33
Ziziff..... 34



EINLEITUNG

DAS WESEN DER GOTTHEIT

Zu einer der größten Plagen Caeras gehört der Kult des Snarrk'Izz, einer äußerst fragwürdigen und zwielichtigen Gottheit des Pantheons. Seine Aspekte sind Heimlichkeit, Verborgenheit, Schnelligkeit, List und Tücke, aber auch Strategie und Taktik. Als Herr der Ratten und der Spione ist er der Schutzgott der Rattlinge, doch auch eine erschreckend große Anzahl von Menschen huldigt ihm, wobei sein Kult in den Freien Landen und Shan'Zasar besonders verbreitet ist. Etliche Elfen, Gnome und Zwerge gehören zu seinen Anhängern und innerhalb der Volksgruppe der Gassner ist seine Verehrung sogar recht häufig. Snarrk'Izz gehört zu den Gottheiten, die sich nach dem Marsch der Götter erst allmählich und zunächst nur Auserwählten offenbarten, da er es nach einem verlorenen Kampf gegen Harlan vorzog, im Verborgenen zu wirken und seine Macht durch Heimlichkeit zu mehren. Über die Rattlinge verbreitete sich der Glaube an ihn allmählich in den Städten der Menschen.

Ehrfürchtig kniete Mendor in der großen Halle, die von dem getragenen Gesang seiner Mitbrüder erfüllt wurde, vor dem Hochaltar nieder. In der Luft hing der schwere Duft von edlem Räucherwerk, dessen Rauchschwaden die silberne Statue von Snarrk'Izz einhüllten. Zum ersten Mal durfte der junge Mann die dunkelgraue Robe der Adepten tragen, da er aus dem Stand der Akolythen aufgestiegen war. Tränen der Dankbarkeit liefen ihm unter seinen geschlossenen Lidern die Wangen hinab, als ihm Meister Schnarkel die silberne Kette um den Hals legte, auf deren Anhänger sich das heilige Zeichen in Form eines Tatzenabdrucks befand. Im gleichen Augenblick fühlte er, wie sein Geist klarer wurde, als hätte sich ein Schleier gelüftet, der seine Wahrnehmung der Welt bisher getrübt hatte.
Mendor war noch ganz in dieser Erfahrung gefangen, als ihm schon der Helm der Würde sachte auf sein Haupt gesetzt wurde, der kunstvoll aus dem Schädel einer Riesenratte gefertigt und mit aufwändigen Schnitzereien verziert worden war. Unvermittelt strömte auf den jungen Mann eine Vielzahl von Reizen ein, als seine Sinne auf ein übermenschliches Maß geschärft wurden. Überwältigt von diesem Ansturm riss er die Augen auf. Das letzte, was er sah, bevor ihn Schwärze umfing, waren die Rubinaugen der Statue, die ihn höchst aufmerksam zu mustern schienen.

„Was kümmert es die Ratte, ob der Keller, in dem sie lebt, einem guten oder einem bösen Menschen gehört?“

-Meister Schnarkel zu den Akolythen des „Knochenbau“ -

DER EWIGE ZWIST

Die Frage, auf welcher Seite Snarrk’Izz nun wirklich steht, lässt sich nicht so leicht beantworten. Für die düstere, geheimnisvolle Gottheit und ihre Anhänger ist vermutlich auch nur wichtig, dass sie am Ende auf der Seite stehen, die den Konflikt zu ihren Gunsten austragen konnte. Snarrk'Izz wird oft nach gesagt, ein Handlanger von Lorr zu sein, der ebenfalls zwischen den Mächten des Lichts und der Dunkelheit Neutralität bewahrt. Das würde zumindest erklären, weshalb – wenn auch meist nur unscheinbar und im Hintergrund – auf vielen Abbildungen, die den Gott des Todes darstellen, oft auch eine oder mehrere Ratten abgebildet sind. Snarrk'Izz werden von seinen Anhängern auch noch zusätzlich die Attribute: Weisheit und Familie zugeschrieben.

DER KULT

Klopfenden Herzens betrat Mendor die Knochenhalle. Es war eine Seltenheit, dass Großmutter Gorla einen jungen Adepten zu sich rief, denn für gewöhnlich ließ sie ihre Befehle von Meister Schnarkel ausrichten. "Was kann sie nur von mir wollen? Habe ich etwa meine Aufgaben nicht gut genug erfüllt?" fragte er sich zweifelnd. Mit demütig gesenktem Kopf näherte sich der junge Mann einem riesigen Berg, der sich in der Ecke der Halle auftürmte. Kleidungsstücke, Geschirr, Schmuck, Bücher, Briefe, ja sogar Lebensmittel waren wild verstreut und über einander aufgeschichtet.

Immer wieder lugte aus Zwischenräumen, Lücken und Ritzen zwischen verschiedenen Gegenständen der Schädel einer der vorwitzigen Ratten hervor, die sich an den Essensresten gütlich taten. Ganz oben auf dem wilden Haufen, der einen sonderbaren, strengen Geruch verströmte, saß eine alte, dicke Frau auf einem breiten Baumstumpf. Sie war in eine löchrige und oft geflickte Robe gehüllt und stütze sich mit einer Hand auf einen eigenartig gekrümmten und verdrehten Holzstab, der an eine große Wurzel erinnerte. Offensichtlich war die Obfrau eingeschlafen, denn ihr Kopf war ihr auf die gewaltigen Brüste gesunken und ihr dröhnendes Schnarchen war kaum zu überhören. Der Adept kniete vor dem Müllberg nieder und wartete mit gebeugtem Haupt schicksalsergeben darauf, dass sie wieder aufwachen würde. Als nach einiger Zeit unvermittelt ihre krächzende Stimme ertönte, zuckte er erschrocken zusammen, hielt aber aus Ehrfurcht seinen Blick zum Boden gesenkt. "Hrm, krchkrch ... Mendor, du bist ... krch ... gekommen, schön, schön, schön. Sehr gut, sehr gut, hrm", hüstelte die Alte.

Dann schnäuzte sie sich laut prustend in ein Taschentuch und fuhr fort: "Du wirst dich sicher fragen, warum ich dich kommen ließ, krch. Nun, Meister Schnarkel hält dich ... hrm ... für unseren begabtesten Adepten. Es wird Zeit, dass Du ... krchkrch ... einen anderen Hort des Wissens kennen lernst und Erfahrungen außerhalb der Stadt sammelst. Deshalb möchte ich, ... hrmhrm ... dass du dir morgen eine Riesenratte aus den Ställen holst und zum Wurzelnest reitest. Meister Schnarkel hat dich bereits als neuen Adepten angekündigt. Er wird dir auch den Weg beschreiben. Und nun ... hrmkrch ... schleiche durch die Nacht und gib gut Acht!"

BESCHREIBUNG DES KULTS

Der Kult besteht aus zahlreichen Zirkeln, die sich selbst organisieren und weitgehend auf sich allein gestellt sind, wobei jeder Zirkel mindestens einen „Bau“ oder ein „Nest“ besitzt, wie die Versammlungsorte, die stets geheim und gut geschützt sind, im Sprachgebrauch der Kultisten bezeichnet werden.

Die größten Zirkel finden sich in folgenden Städten: Ank’Zasar („Dunkelschlupf“), Sturmklippe („Bracknest“ und „Klippenbau“), Vestrach („Knochenbau“) und Westheim („Gossenflucht“). Wie weit sich der Kult über Caera bereits ausgebreitet hat, kann nur vermutet werden, aber man kann davon ausgehen, dass es im Westen bis nach Ancyrion, im Süden bis Hars’Nafur und im Nordosten bis Wyndland in jeder größeren Stadt einen Zirkel gibt. Gerüchteweise soll der Kult sogar mit der Errichtung einer riesigen, unterirdischen Festungsanlage im zerklüfteten Dornenkamm begonnen haben.

Die Mitglieder des Kults sind für ihre Intrigen innerhalb und außerhalb des Kultes berüchtigt und für Heimlichkeit und Verstohlenheit bekannt. So kommt es durchaus öfters vor, dass die Kultisten für lange Zeit unbemerkt in einem Dorf oder einer Stadt Fuß fassen. Es liegt wohl auch an der chaotischen Natur ihres Herrn, dass es keine einheitlichen Titel und Ränge gibt und sich Aufbau und Struktur von Zirkel zu Zirkel unterscheiden.

Im Gegensatz zu den Anhängern anderer Gottheiten arbeiten Snarrk’Izz-Kultisten aus verschiedenen Zirkeln nur in Zeiten großer Gefahr oder Not zusammen. Während sie sich meist als Konkurrenten sehen, die um die Gunst ihres Herrn buhlen, kommt es auch vor, dass zwischen einzelnen Zirkeln Fehden herrschen, die nie offen, sondern stets im Verborgen in den dunklen Gassen und im Untergrund der großen Städte ausgetragen werden. Selbst vor einem Verrat eines verfeindeten Zirkels an ihre gemeinsamen Erzfeinde, die Paladin-Orden der Templer und der Hüter, schrecken die Kultisten nicht zurück. Längst nicht in jedem Zirkel wird den Mächten der Dunkelheit gehuldigt – ganz im Gegenteil kommt es sogar vor, dass sich Kultisten unterschiedlicher Gesinnung einen regelrechten Glaubenskrieg liefern.

GEHEIME SYMBOLE UND ZEICHEN

Die Snarrk'Izz-Kultisten benutzen viele Zeichen und Symbole, um sich untereinander zu erkennen oder einander Botschaften und Warnungen zu hinterlassen. Eingeweihte können solche Zinken an Türen und Wänden in dunklen Gassen, Kellern und Katakomben, ja selbst in den Kanälen vieler Städte entdecken: So bedeutet der vollständige Abdruck einer Rattenpfote, dass sich hier ein sicherer Unterschlupf verbirgt, an dem es Nahrung und Wasser gibt. Ein Pfotenabdruck mit nur drei Krallen weist auf einen Freund oder Verbündeten hin. Zeigt ein Pfotenabdruck allerdings nach unten, so bedeutet dies, dass hier Gefahr droht. Die Kratzspuren einer Rattenpfote kennzeichnen einen Ort oder eine Person unter dem Schutz des Kults. Spieltechnisch ist zumindest ein Talentrang in „WG: Religion – Snarrk'Izz" notwendig, um die Symbole und Zeichen erkennen und deuten zu können.

DIE KULTISTEN

Schritt für Schritt kämpfte sich die Adeptin, die gegen die grimmige Kälte des Wyndländer Winters einen dicken Kapuzenumhang über ihrer dunkelgrauen Robe trug, gegen den Sturm durch den tiefen Schnee. Ihr Ziel war ein großer, kahler Felsen, der zwischen schneebedeckten Hügeln einsam in den Himmel ragte und in seiner Form fern an den gebogenen Zahn einer riesenhaften Ratte erinnerte. Als Kilmara den Felsen schließlich erreichte, war sie mit ihren Kräften fast am Ende. Obwohl sie sich nichts sehnlicher wünschte, als endlich an einem Feuer die Eiseskälte aus ihren müden Gliedern zu vertreiben, nahm sie sich dennoch die Zeit, ihre Umgebung scharf zu beobachten. Sie vergewisserte sich gründlich, dass sie von keinem Lebewesen beobachtet wurde. Erst dann drückte sie in einer bestimmten Reihenfolge gegen verschiedene Stellen des Felsens, woraufhin eine meisterhaft getarnte Tür lautlos nach innen aufschwang. Rasch schlüpfte Kilmara durch die schmale Öffnung in einen finsteren, dumpf nach Erde riechenden Gang, der abwärts führte. Erst nachdem sich die Tür hinter ihr wieder geschlossen hatte, entzündete sie mit klammen Fingern eine Laterne, die linkerhand an einem Wandhaken hing und nahm sie an sich. Dann begann sie sorgfältig ihre Schritte zu zählen. Sie wusste nur zu gut, welches Ende auf jemanden wartete, der nicht eine bestimmte Bodenplatte nach dem siebten Schritt übersprang. Sie hatte nicht vor, heute von Speeren aufgespießt ihr Leben zu beenden. Schließlich erreichte sie eine mit dicken Eisenbändern verstärkte Holztür. Auf ihr Klopfzeichen öffnete sich eine kleine Klappe, aus der eine leise Stimme raunte: "Tausend kleine Augen geben auf euch Acht." Heiser flüsterte Kilmara als Antwort: "Tausend kleine Freunde helfen euch in Not." Mit Erleichterung hörte die Adeptin, wie ein schwerer Riegel langsam zur Seite geschoben wurde.

HELDENKLASSEN

Kultisten (SC wie NSC), die sich vor dem Erreichen einer Heldenklasse dem Kult anschlossen, können je nach Klasse nur mehr eine bestimmte Heldenklasse wählen, die durch ihre Talente den Vorgangsweisen des Kults besonders angepasst ist. Dafür stehen ihnen zwei neue Talente offen.

EINGEWEIHTER (EGW)

Diese Zauberwirker haben nach Erlangen der höheren Weihen ein besonderes Verhältnis zu Ratten und sind durch die Gunst ihres Herrn wahre Meiser der Artefaktmagie und der Geistesmanipulation.

VORAUSSETZUNG:

ZAW der Stufe 10+,Kultist

TALENTE:

Alchemie 10 (X)
Beute schätzen 14 (V)
Einbetten 10 (X)
Heimlichkeit 10 (V)
Magieresistent 10 (V)
Manipulator 12 (V)
Runenkunde 10 (X)
Schnüffler 10 (I)
Stabbindung 16 (V)
Tiergestalt 14 (V) – nur Ratte!
Tiermeister 12 (III) – nur Ratten!
Vertrauter 10 (X) – nur Ratten!
Vertrautenband 10 (X)
Wahrnehmung 10 (X)

GOSSENKÄMPFER (GOS)

Diese Kämpfer sind mit allen fiesen, unfairen Tricks beim Kampf auf engstem Raum vertraut und beherrschen einen äußerst hinterlistigen und gemeinen Kampfstil.

VORAUSSETZUNG:

KRI oder SPÄ der Stufe 10+, Kultist

TALENTE:

Akrobat 10 (V) Ausweichen 10 (V)
Beute schätzen 16 (III)
Friedvoller Hieb 16 (III)
Heimlichkeit 10 (X)
Hinterhältiger Angriff 12 (III)
Ich muss weg! 12 (III)
In Deckung 10 (V)
Kletterass 12 (III)
Meucheln 16 (III)
Rundumschlag 16 (III)
Schnelle Reflexe 10 (V)
So nicht! (I)
Verdrücken 12 (III)
Waffenloser Meister 10 (V)
Wahrnehmung 10 (X)

NEUE TALENTE

SCHNÜFFLER

EGW 10+

Ein Eingeweihter, der zu einer beliebigen Frage Nachforschungen anstellt oder Informationen sammelt, erhält auf alle entsprechenden Proben einen Bonus von +2 für jeden Rang im Talent „WG: Religion – Snarrk'Izz". Voraussetzung dafür ist allerdings, dass der Kult im betreffenden Gebiet aktiv ist und keine Feindschaft zu diesem Zirkel besteht!

SO NICHT!

GOS 10+

Ein Gossenkämpfer kann alle positionsbedingten Vor- und Nachteile in einem Kampf perfekt ausnützen: Alle Boni und Mali der Positionstabelle (GRW, S. 44) werden um einen Punkt zu seinen Gunsten verändert.

Blitzschnell duckte sich Erlat unter dem kraftvollen, aber ungenau gezielten Hieb des grobschlächtigen Söldners hinweg. Im Vorbeilaufen schlug der kleine, wendige Adept seinem Gegner von der Seite mit seinem eisenbeschlagenen Knüppel in die Kniekehle, sodass der Hüne mit einem dumpfen Grunzen auf die Knie fiel. Sofort drehte Erlat auf der Ferse um, sprang ihm von hinten in Rücken und zog ihm seinen Knüttel über den kahlen Schädel. Er wusste, dass keiner der Schmuggler und ihrer Handlanger entkommen durfte, hatten sie doch durch einen dummen Zufall einen der geheimen Tunnel entdeckt, der aus den stinkenden Kanälen Vestrachs in den Knochenbau führte. Aus den Augenwinkeln machte er zu seiner Linken seinen nächsten Gegner aus. Während dieser mit seinem Kurzschwert noch zum Schlag ausholte, trat er ihm rasch in einer geschmeidigen Drehung mit aller Kraft in das Gemächt. Vor Schmerz aufschreiend ließ der gedrungene Kämpfer seine Waffe fallen und drückte mit beiden Händen gegen die schmerzende Stelle. Diese Gelegenheit nützt Erlan, um ihm von unten seinen Knüppel gegen das Kinn zu schmettern. Nachdem er sich rasch überzeugt hatte, dass seine Gegner keine Gefahr mehr darstellten, sah er sich in dem schmalen Vorraum um, in dem sie den Schmugglern aufgelauert hatten. Offenbar hatten auch seine beiden Ordensbrüder ein leichtes Spiel gehabt, da ringsum ihn reglose oder stöhnende Gestalten auf dem feuchten Boden lagen.

DAS WESER DER KULTISTEN

Die meisten Kultisten sind auf ihr eigenes Wohl bedacht, wissen aber genau, dass sich ihre Ziele in einer Gemeinschaft leichter erreichen lassen. Dennoch unterscheiden sie sich sehr hinsichtlich ihrer Ziele und Vorgangsweisen. Dabei kann man grob acht Gruppen von Kultisten voneinander unterscheiden:

Die fanatischen Gläubigen: Sie sind davon überzeugt, dass Snarrk'Izz durch die Ohren und Augen von Ratten die Geschehnisse auf Caera verfolgen kann. Häufig sieht man sie dabei, wie sie Ratten mit Brotkrümeln füttern und ihr dabei unterwürfig etwas erzählen, von dem sie annehmen, dass es Snarrk'Izz interessieren könnte. Da sich Ratten aber oft verstecken, bedeutet es ja nicht, dass keine Ratte in der Nähe ist. Daher reden fanatische Gläubige gerne mit sich selbst, beziehungsweise mit Ratten, die in irgendeinem Versteck aufmerksam lauschen.

Die Geizhälse: Man erkennt sie an der schäbigen und abgetragenen Kleidung. Sie können stundenlang um jede Kupfermünze feilschen. Dabei treibt sie nicht einmal unbedingt die Liebe zum Gold an, es ist viel mehr der Wunsch, für schlechte Zeiten vorzusorgen. Deshalb verstecken und horten sie ihre Schätze auch oft an den seltsamsten und ungewöhnlichsten Orten. Ihre größte Angst ist es natürlich, ihre Schätze zu verlieren, deswegen trauen sie grundsätzlich niemandem und sind jedem gegenüber misstrauisch.

Die Sammler: Sie können grundsätzlich alles gebrauchen. Was sie nicht sofort benötigen, findet sicherlich später irgendwann Verwendung. Besitzen sie erst einmal einen Gegenstand, ist es ihnen beinahe unmöglich, sich davon wieder zu trennen. Es ist ein bitteres Naturgesetz, dass ein Gegenstand, von dem sich ein Sammler nach langen Zögern doch trennt (ein Prozess, der üblicherweise Wochen, Monate oder Jahre andauert), vermutlich bereits am nächsten Tag gut gebraucht werden könnte.

Die Schlitzohren: Sie sind gewiefte und listige Strategen, die immer einen Plan brauchen. Oft sind sie stunden- und Tagelang damit beschäftigt, ihre Nasen in dicke Bücher oder Karten zu stecken, wenn sie dabei sind, neue Pläne auszuhecken. Dabei spielt es keine Rolle, ob sie eine raffinierten Taschenspielertrick vorbereiten, das nächste Abenteuer planen oder gar den Angriff auf einen anderen Zirkel ausgearbeiten. Nichts finden sie furchtbarer als spontane Aktionen oder Überraschungen.

Die Schmarotzer: Die meisten Kultisten gehören zu dieser Gruppe. Sie haben sich dem Kult nicht aus religiösen Gründen angeschlossen, sondern deshalb, weil sie dadurch Vorteile (meistens in Form von Geld, Schutz oder Macht) genießen oder zumindest erwarten. Wenn es ein müsste, würden Schmarotzer nicht nur ihre eigenen Mütter verkaufen, sondern auch den Kult verraten – natürlich nur, um dann etwas später erneut beizutreten, wenn es

wieder günstig erscheint. Snarrk'Izz scheint dieses Verhalten aber zu gefallen und von allen Kultisten sind es angeblich die Schmarotzer, welche dem Herrn der Ratten am liebsten sind.

Die Speichellecker: Diese Kultisten sind sich nie für ein Kompliment zu schade. Mit Schmeicheleien und schönen Worten manipulieren sie geschickt die Wesen in ihrer Umgebung, von deren Gunst sie sich Vorteile erhoffen. Ihr wahres Gesicht offenbaren sie meist nur denen, die unter ihnen stehen. Die Opfer der Intrigen und Einflüsterungen der Speichellecker bemerken oft nicht einmal, dass sie für die selbstsüchtigen Zwecke missbraucht wurden.

Die Verbrecher: Mehr noch als die Schmarotzer nützen sie die Organisation eines Zirkels um sich selbst zu bereichern und sich Macht und Vermögen zu erschleichen. Einige von ihnen schrecken dabei nicht einmal vor den grausamsten Untaten zurück.

Die Verdorbenen: Diese wandten sich der Dunkelheit zu. Einige von ihnen wurden gar von einer finsteren Macht korrumpiert. Sie verehren Dämonen oder einer dunkle Gottheit wie Baarn in Form eines Sendboten von Snarrk'Izz.

DIE TRACHT DR KULTISTEN

Meist werden von den Kultisten Roben aus dunklen Stoffen getragen, wobei sich Beschaffenheit und Farbe von Zirkel zu Zirkel unterscheiden. Besonders häufig findet sich dunkelgraues Leinen für die rangniedrige Kultisten. Daneben besitzt jeder Kultist einen Helm aus dem Schädel einer Riesenratte (KRI oder SPÄ) oder eine Kopfbedeckung aus Riesenratten-Leder (ZAW) und eine Halskette mit einem Anhänger, der das Heilige Symbol von Snarrk'Izz, den Pfotenabdruck einer Ratte, zeigt. Aus der Machart der Robe, der Kopfbedeckung und des Anhängers kann ein Eingeweihter schließen, aus welchem Zirkel ein Kultist stammt und welchen Rang er bekleidet. Manche dieser Standessymbole sind mit Zaubern belegt, die ihren Trägern unterschiedliche Fähigkeiten verleihen. Spieltechnisch handelt es sich dabei besonders um Zauber, die Abwehr erhöhen, ein Attribut (meist GEI oder AGI) oder eine Eigenschaft (meist BE, GE oder VE) erhöhen oder ein Talent verleihen (oft Heimlichkeit, Magieresistent oder Wahrnehmung).

-KULTISTEN-SCHÄDELHELM-

DIE NESTER

Müde klammerte sich Mendor im struppigen, schwarz-grauen Fell der Riesenratte fest, auf der er nun schon seit mehreren Stunden in östlicher Richtung unterwegs war. Im Auftrag Großmutter Gorlas sollte er zum Wurzelnest reiten, den dortigen Akolythen über die Gefahren der Stadt berichten und selbst etwas über das Leben im Wald lernen.
So hatte er den Knochenbau bereits gegen Mitternacht verlassen und war durch mehrere Kanäle einem verschlungen Weg gefolgt, der für Eingeweihte durch Zauberzeichen gekennzeichnet war. In der stinkenden Finsternis des Vestracher Untergrunds war er ausschließlich auf die feinen Sinne seines Reittiers angewiesen gewesen. Lediglich wenn er sich einem der Zeichen genähert hatte, hatte es durch die Kraft des heiligen Amuletts an seiner Halskette für kurze Zeit die Umgebung mit einem fahlen, grünlichen Licht erleuchtet.
Die Morgendämmerung setzte bereits ein, als er endlich das Wäldchen erreichte, in dem sich nach den Worten Meister Schnarkels eine riesige, tote Eiche erheben sollte. Soweit er wusste, sollten sich unter den gewaltigen Baumwurzeln Dutzende von Zugangslöchern zu den unterirdischen Kammern und Hallen des Wurzelnests befinden. "Welche Erfahrungen mögen hier wohl auf mich warten?" fragte sich Mendor, als er plötzlich durch laute Hilferufe aus seinen Gedanken gerissen wurde. Ohne jede Überlegung zischte er seiner Reitratte einen leisen Befehl ins Ohr, auf den sie sofort in großen Sätzen vorwärts schoss. Hinter einer kleinen Baumgruppe stießen sie auf eine schmalen Pfad, auf dem sich eine junge Frau in der braunen Robe einer Akolythin mit einem Wanderstab verzweifelt zwei hässliche, verwachsene Kobolde vom Leibe hielt, die mit Knüppeln auf sie eindrangen.

Nachdem Mendor hastig abgesprungen war, hetzte er die Riesenratte mit einem schrillen Pfiff auf einen der Angreifer. Während es ihm gelang, gemeinsam mit seiner Glaubensschwester einen Kobold in die Flucht zu schlagen, beendete der andere unter schrillen Schmerzensschreien sein Leben unter den Krallen und Zähnen der entfesselten Riesenratte.

BAUTEN UND NESTER

Das „Bracknest“ im Schattengrund von Sturmklippe beherbergt eigentlich einen Zusammenschluss von Meuchlern, Dieben und Bettlern unter der Führung des Giftzauberers Trippiek. Er wurde wegen dämonischer Umtreibe von seinem Stamm verbannt und leitet den Zirkel so gut getarnt, dass niemand ahnt, dass es sich bei ihm um einen Rattling handelt. Die skrupellosen Verbrecher des Zirkels dienen allesamt der Dunkelheit und schrecken vor keiner Grausamkeit zurück.

Der „Dunkelschlupf“: Die gewaltige Anlage tief unter den Straßen Ank'Zasars beherbergt in ihrem ausgedehnten Höhlen- und Gangsystem nicht nur einen großen Stamm von Rattlingen unter der Führung der Seuchenpriesterin Kri-Isch, sondern auch eine uralte Stätte der menschlichen Kultisten. Mittlerweile wurden allerdings sowohl Rattlinge als auch Kultisten in ihrem Glauben von dem mächtigen Dämon Vaul'Thorn korrumpiert, der sich vor vielen Jahrzehnten nach einem katastrophalen Beschwörungsfehler in einer riesigen Höhle dauerhaft manifestieren konnte und sich nun in Gestalt eines lebenden, geschwürartigen Haufens aus Tausenden von Leichen, Rattenkadavern und Abfällen als Sendbote des Herrn der Ratten verehren lässt. Um seine Gunst zu erringen werden ihm sogar Menschenopfer dargebracht.

Die „Gossenflucht“ beherbergt den Westheimer Zirkel, welcher sich über viele Jahre mit Gildenrat und Handelsrat gleichermaßen arrangieren konnte und für beide Seiten gegen großzügige Bezahlung die jeweilige Gegenseite ausspionierte. Seitdem Meisterin Helte Markof sich allerdings bei der Lektüre des “Buch der Weisen“ mit Lykanthropie infizierte und diese unter den Kultisten grassiert, kam es immer häufiger zu sinnlosen Morden im Blutrausch. Nun macht die Stadtwache im Auftrag beider Räte gnadenlos Jagd auf Werratten und auf die wenigen noch nicht infizierten Kultisten im Untergrund der Stadt, die ihrerseits selbst versuchen, der Plage Herr zu werden.

Der „Klippenbau“ ist die Kultstätte eines Geheimbunds von Sturmklipper Alchemisten und Gelehrten, dem auch einzelne Adlige und Kaufleute angehören, der den dunklen Schattengrund- Zirkel mit Entschiedenheit bekämpft. Dazu ging Großmeister Kilman Nogrecht sogar ein loses Bündnis mit einem Stamm von Rattlingen unter der Führung des Kriegshäuptlings Ziziff ein, der etwas außerhalb der Stadt in einem Höhlensystem in den Klippen der Mondküste haust. Von diesen Höhlen führen unterirdische Gänge in die Kanäle und Keller von Schattengrund.

Der „Knochenbau“: Seitdem der Vestracher Handelsrat vor kurzen mit den Kultisten unter ihrem Oberhaupt „Großmutter“ Gorla eine geheime Abmachung traf, sind sie in dieser Stadt zwar nicht gerne gesehen, werden aber geduldet. Immerhin sammeln sie alle toten Ratten, die sie in der Stadt finden können, ein und bringen die Kadaver in ihren unterirdischen Tempel, wo die Rattengebeine in einem riesigen Karner verwahrt werden.
Im tiefsten Gewölbe befindet sich eine alte mit schweren Riegeln und Eisenketten verschlossene Türe, die niemals geöffnet werden darf, da sich hinter ihr ein uraltes, dunkles Geheimnis verbirgt.

Die „Rattenhügel“: Wenn man alten Wyndländer Geschichten und Legenden glauben schenken mag, verlor Snarrk’Izz hier während des Göttermarsches in einem Kampf gegen Harlan, den Schutzgott Wyndlands, einen Zahn, welcher noch heute in den Rattenhügeln zu finden ist. Ob dieser seltsame Felsen tatsächlich ein Zahn von Snarrk'Izz oder nur eine seltsame Laune der Natur ist, bleibt sicherlich ein Geheimnis. Sicher ist nur, dass in diesen Hügeln häufig Kultisten anzutreffen sind und es dort vermutlich einen geheimen Unterschlupf gibt.

Das „Rattennest“: Alte Wracks, die hier an einem gefährlichen Küstenteil im Südosten der Inneren See trostlos zwischen den ewig sturmgepeitschten, nebelverhangenen Felsen hängen, zeugen von der Gefährlichkeit der Klippen und ihrer Unterwasserriffe, die schon manchem Schiff zum Verhängnis wurden. Mittlerweile erkannten die Kultisten unter der Führung des selbsternannten „Rattenkönig“ Schnabbler, dass das Plündern von Schiffen außerordentlich lohnend ist und sorgen mit falschen Leuchtfeuern dafür, dass stets genügend Schiffe stranden.

Die „Schwarze Festung“: Hauptsächlich durch Überfälle auf zasarische Karawanen finanziert, haben hier Kultisten damit begonnen, die Ruinen dieser alten Gormanischen Festung in den Zornzacken wieder aufzubauen. Dabei sind sie kürzlich auf alte, verschüttete Gänge und Gewölbe unter der einstigen Grenzfestung gestoßen und haben damit begonnen diese freizulegen.

Das „Wurzelnest“: Die unterirdische Anlage befindet sich unter den Wurzeln eines toten Riesenbaums in einem Wäldchen östlich von Vestrach. Sie gehört mit zum Knochenbau, hier werden hauptsächlich junge Akolythen ausgebildet. In jüngster Zeit gibt es hier immer wieder Probleme mit einem Koboldstamm, der den Kultisten dieses Gebiet streitig machen möchte.

-DER KNOCHENBAU-

RATTLINGE

Mit zitternden Fingern löste Lantha den Verschluss von dem verzierten Silberfläschchen und goss das restliche Weihwasser, das ihr verblieben war, quer über den Gang. Neben ihr lehnte Myrane und presste sich vor Schmerz stöhnend die Hand auf eine stark blutende Wunde in ihrer linken Seite. Die junge Novizin war außer ihr die Einzige, die den Angriff der Skelettkrieger und der lebenden Schatten in den uralten Gewölben unter ihnen überlebt hatte.
Als sie eben im Begriff gewesen waren, eine der alten Grüfte zu erforschen, hatten sich die Untoten aus ihren Gräbern erhoben und waren über sie hergefallen. Die Krieger, die Lantha und die anderen Priester begleitet hatten, hatten sich den rasenden Schreckensgestalten in den Weg gestellt und ihnen genügend Zeit verschafft, um zu fliehen, da ihre Zauber kaum Wirkung gezeigt hatten. Irgendein dunkler Fluch musste auf den Untoten liegen, der sie schützte. Ihre tapferen Kämpfer hatten zwar ihr Leben dafür gegeben, aber zumindest ihnen beiden war die Flucht bisher geglückt. Nun mussten sie unbedingt Hohepriesterin Lerrachi rechtzeitig vor der drohenden Gefahr warnen. "Hoffen wir, dass sie das lange genug aufhält", keuchte die Priesterin, während sie der Novizin tröstend durch das schweißnasse Haar strich. "Und nun komm, lass uns rasch weiter laufen! Es ist nicht mehr weit bis zur nächsten Treppe, wo sich schon einer unserer Wachposten befindet." Mit diesen Worten umfasste sie die junge Frau stützend und eilte mit ihr davon, so rasch es Myranes Verletzungen zuließen.
Als sie die nächste Ecke des Ganges bogen, hörten sie hinter sich hohles Heulen und schrilles, wuterfülltes Geheul.

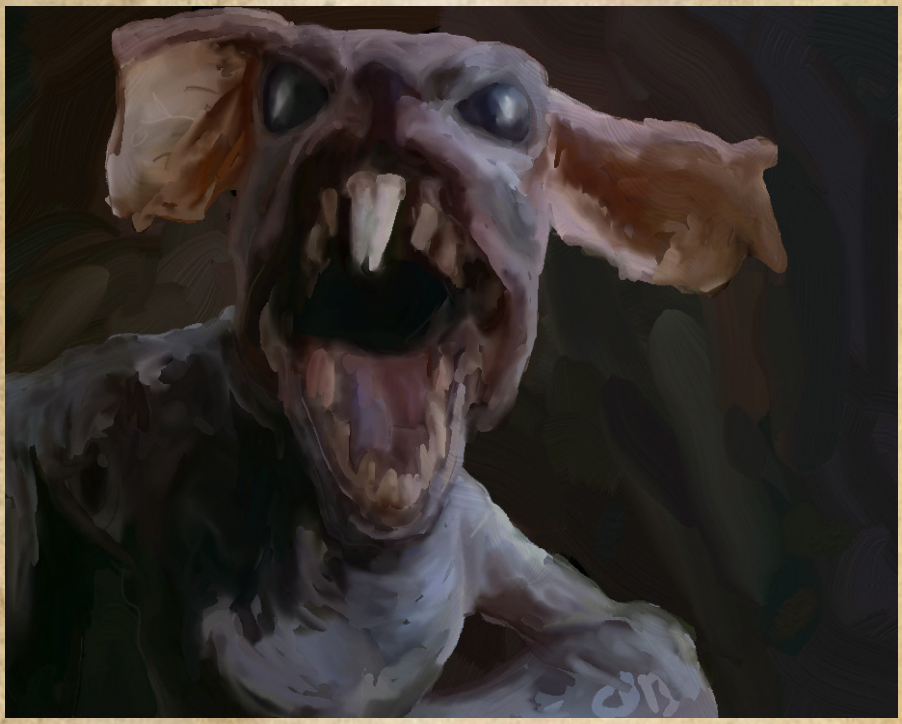
RATTLINGE

Bei diesen sprach- und vernunftbegabten Wesen handelt es sich um kleine und wendige, aber zähe Zweibeiner mit Rattenköpfen. Der gesamte Körper, mit Ausnahme des Schwanzes, ist mit einem kurzen, struppigen Fell in verschiedenen Braun- und Grautönen bedeckt. Sie leben in Sippen- oder Stammesverbänden in Höhlen und Grotten oder in den Kanälen der großen Menschenstädte. In ihrem Volk entstand die Verehrung von Snarrk'Izz und verbreitete sich allmählich über die Menschenstädte unter den anderen Völker Caeras.
Die Rattlinge behaupten, dass sie während es Göttermarsches von Snarrk'Izz nach seinem Abbild geschaffen worden seien. Kultisten aus anderen Völkern stehen daher sie oft ablehnend bis feindselig gegenüber, da sie sie als der Verehrung ihres Herrn unwürdig betrachten. Besonders Werratten betrachten sie als unnatürliche Scheusale und verfolgen sie mit grimmigem Hass. Rattlinge eignen sich hervorragend als Späher, geben aber auch fähige Krieger und Zauberwirker ab.

Volksbonus: BE, GE oder HÄ

Volksfähigkeiten: Dunkelsicht, Klein, Leichtfüßig, Zäher als sie aussehen, Lichtempfindlich oder Verabscheuungswürdig.

2 Auswählen aus: Geschwind, Resistenz gegen Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Schnell



WERRATTEN

Dabei handelt es sich um Lykanthrope, die sich ebenso wie Werwölfe bei Vollmond, Wut oder Schmerz in Werwesen verwandeln. Im Laufe der Jahrhunderte kam es immer wieder zu epidemieartigen Ausbrüchen in großen Städten, die meist von einem Zirkel ausgingen. Diese Epidemien sind einer der zahlreichen Gründe, weshalb es unter den Kultisten immer wieder zu blutigen Auseinandersetzungen kam: Ein Teil der Kultisten hält die Lykanthropie für einen Segen, eine besondere Gnade, die Snarrk'Izz einem auserwählten Zirkel erweist. Andere Eingeweihte betrachten sie wegen des damit verbundenen Blutrauschs für einen Fluch, mit dem der Herr der Ratten Frevler bestraft. Ein betroffener Zirkel muss sich jedenfalls davon befreien, in dem sie gnadenlos verfolgt und getötet werden.

Spieltechnisch gelten die Regeln für Werwölfe (RvC, S. 49-52) mit folgenden Modifikationen für die Lykanthropen-Kräfte: Bissangriff (3x statt 4x), Heimlichkeit +III (2x statt 1x), Kraft der Schatten (4x statt 5x), Verbergen-Proben + 5 (2x statt 1x) und Rattengestalt (statt Wolfsgestalt).

ARTEFAKTE

Tief beeindruckt sah sich Mendor in der riesigen Höhle um, die in ein dämmriges Zwielicht getaucht war und deren feuchte, kühle Luft nach Erde, Moos und altem Holz roch. Außer dem Eingang des Tunnels, durch den er selbst mit seiner Führerin gekommen war, sah er noch zahlreiche andere Zugänge. Vor Erstaunen ließ er beinahe die Zügel seiner Reitratte fallen, die er hinter sich her führte, als er weitere Einzelheiten der Höhle entdeckte. Ihre gewölbte Decke schien nur aus dunklem Erdreich zu bestehen, das von einem dichten, moosbewachsenen Wurzelgeflecht zusammengehalten wurde. Durch kleine Löcher zwischen den armdicken Wurzeln fiel das schwindende Tageslicht in die Höhle und malte kleine Lichtkreise auf den Steinboden, der durch verschiedene Flechtenarten aussah, als wäre er mit einem Mosaik belegt worden.

Zu seiner Rechten entdeckte der Adept einen kleinen Tümpel, dessen Wasser smaragdgrün schimmerte. An seiner Oberfläche spiegelte sich das Licht in winzigen, goldfarbenen Punkten. Über sich hörte er das Kratzen und Scharren winziger Pfoten, das leise Fiepen und Quieken unzähliger Ratten, die offenbar durch das Wurzelgeflecht liefen. Ein paar von ihnen streckten sogar neugierig ihre Köpfe heraus, als wollten sie den Neuankömmling mustern.

"Willkommen im Wurzelnest! Dies ist unsere große Halle. Bitte warte hier, bis du von einem Mitbruder abgeholt wirst. Zu Deiner Linken findest übrigens du einen Pferch, in dem du deine Reitratte anbinden und tränken kannst. Halte dich aber von dem Tümpel zu deiner Rechten fern, denn über ihm besitzt ein großes Wurzelknäuel ein höchst gefährliches Eigenleben! Und nun entschuldige mich, ich werde Dich bei Meister Tatitzik melden und muss ihm von dem Angriff auf mich berichten." Mit diesen Worten ging seine Führerin, die Akoluthin Feyra, die er erst kurz zuvor aus den Fängen von zwei hinterlistigen Kobolden errettet hatte, auf ein großes, zweiflügeliges Tor aus dunklem Holz zu. Auf ein Klopfzeichen wurde ihr geöffnet und sie verschwand im Inneren der Kultstätte.

Nachdem Mendor die Riesenratte angebunden und mit frischem Wasser versorgt hatte, fiel er mitten in der großen Halle ergriffen auf die Knie und dankte Snarrk'Izz inbrünstig für seine Gnade, dass er ihn an solch einen wundersamen Ort geführt hatte.

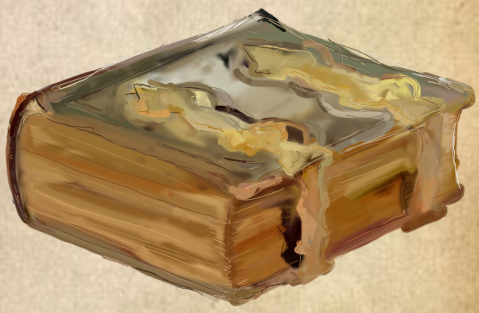
DAS BUCH DER WEISEN

Dieser uralte Wälzer besitzt einen dicken Einband aus dem Leder von Riesenratten. Die Seiten sind mit einer eigenartigen rotbraunen Tinte dicht beschrieben und weisen eine Vielzahl von geheimnisvollen Symbolen, Zeichen und Darstellungen auf. Nur Wesen mit einem Rang von III im Talent „WG: Religion – Snarrk'Izz" sind überhaupt in der Lage diesen Text zu verstehen. Dafür erhalten sie nach der Lektüre von je (16-VE) Stunden einen Rang in einem der folgenden Talente: Alchemie, Bildung, Einbetten, Runenkunde, oder Wissensgebiet (Bergbau, Geschichte, Historisches Ereignis, Höhlenkunde, Kräuterkunde, Naturkunde, Sagen & Legenden, Stein- & Metallkunde, Sternenkunde, Ebenenwissen, Magische Wesen, Theoretische Magie) bis zu einem Maximum von drei Talenträngen. Danach verliert das Buch für immer seine Wirkung für diesen Leser und verschwindet auf magische Weise.

Da das Buch jedoch mit dem Blut von Werratten geschrieben wurde, muss dem Leser nach jedem erworbenen Talentrang eine Krankheit-trotzen-Probe gelingen, um sich nicht mit Lykanthropie zu infizieren (Pro Rang in „WG: Religion – Snarrk'Izz": PW +1, ansonsten siehe RvC, S. 49). Einzelnen Eingeweihten ist klar, dass dieses rätselhafte Buch für einige der Lykanthropie- Epidemien verantwortlich, ist, von denen der Kult im Laufe der Jahrhunderte heimgesucht wurde. Seitdem es zuletzt von Helten Markof, dem Meister des Westheimer Zirkels, gelesen wurde, weiß niemand, wann und wo es wieder erscheinen wird ...

DER GEBETSSTEIN

In diesen tränenförmigen Bernstein von der Größe eines Straußeneis ist eine Ratte eingeschlossen. Der Gebetsstein war viele Jahre in der Obhut des „Knochenbaus", wo das kostbare Relikt aufgrund der heiligen Kraft, die ihm innewohnt, in einer Kapelle verehrt wurde. Vor einiger Zeit wurde es jedoch von einem abtrünnigen Kultisten gestohlen. „Großmutter" Gorla setzte eine großzügige Belohnung auf die Wiederbeschaffung des Gebetssteins aus, damit er wieder an seinem ursprünglichen Platz aufbewahrt werden kann. Gerüchten zufolge, die Meister Schnarkel erst durch langwierige Nachforschungen in Erfahrung bringen konnte, dürfte der Stein von seinem Dieb auf einem Hobgoblinmarkt irgendwo im Dunkelstreif verkauft worden sein ... Heilige Kraft: Wer für W20 - VE Stunden inbrünstig vor dem Relikt zu Snarrk'Izz betet, erhält einmalig +I auf das Talent "WG: Religion - Snarrk'Izz". Bei jedem weiteren Versuch verfällt man stattdessen zunehmend der finsteren Seite des Rattengotts: + I auf das Talent "Diener der Dunkelheit" (bis zu einem Maximum von V).



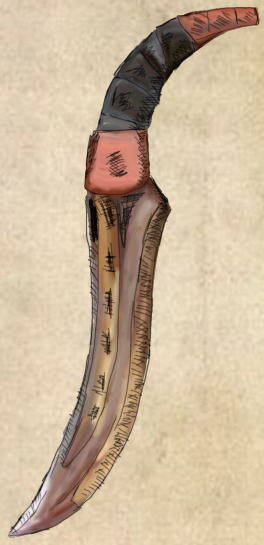
DER RATTENZAHN

Bei dieser Waffe handelt es sich um einen Krummdolch mit einer geflammten Klinge aus einer schwärzlich-grauen Legierung. Der Griff besteht aus einem dunklen, harten Holz und ist mit aufwändigen Einlegearbeiten verziert. Die Dolchscheide ist mit dunkelgrauem Samt überzogen und mit fremdartigen Symbolen und Runen bestickt. Der Dolch und seine Scheide wurden bereits vor Jahrhunderten von Meisterschmieden und Alchemisten aus dem „Klippenbau“ erschaffen und verzaubert. Dabei fand neben anderen seltenen Metallen auch ein wenig Meteoreisen Verwendung. Bald stellte sich heraus, dass der Krummdolch aufgrund seiner besonderen Beschaffenheit auch nach seiner Erschaffung weitere Verzauberungen zuließ. So kam es, dass im Laufe der Jahrhunderte immer wieder neue magische Effekte eingebettet wurden.

Schließlich war die Waffe so mächtig, dass sie zum Standeszeichen der Meister des „Klippenbaus“ wurde, bis sie schließlich vor vielen Jahrzehnten von einem abtrünnigen Akolythen gestohlen wurde. Seither ging sie unter dem Spitznamen „Rattenzahn“ von Meuchlerhand zu Meuchlerhand (wobei der Besitzwechsel meist durch den plötzlichen Tod seines Vorbesitzers zu Stande kam ...) und wurde von skrupellosen Schwarzmagiern mit weiteren Zaubern belegt.

Allerdings führten die zahlreichen Verzauberungen zu ungewollten magischen Nebeneffekten, sodass die Waffe von den Mächten der Finsternis durchdrungen ist: Jeder, der sie benützt, wird zu einem Diener der Dunkelheit und verliert langsam den Verstand! So verlor sich auch die Spur des Dolchs: Vor etwa 20 Jahren floh sein letzter Träger, ein Meuchler aus Sturmklippe, in geistiger Umnachtung und von schrecklichen Trugbildern gepeinigt aus der Stadt. Über sein weiteres Schicksal ist jedoch nichts bekannt ...

Die Werte:
WB +3
Eingebettete Attribute:
AGI +1, KÖR +1
Eingebettete Talente:
Ausweichen III, Heimlichkeit III, Verletzen III, Diener der Dunkelheit I (Ein Träger, der bereits Diener des Lichts ist, verliert dadurch seine Talentränge!)
Eingebettete Zauber:
Einschläfern, Schatten, Tarnender Nebel Werteverlust: Für jeden Todesstoß, der mit dem Dolch geführt wird, wird GEI um 1 gesenkt (bei GEI 0 ist der Träger wahnsinnig und wird sich freiwillig nie mehr von dem Dolch trennen, den er fortan als seinen größten Schatz betrachtet!)



NSC

"Schneller, schneller! Beeilt euch! Die Leuchtfeuer müssen viel höher brennen, bevor das Schiff kommt!" schrie Meister Brampel im Heulen des Sturms seine Männer an. Seitdem vom Wachtposten im höchsten Aussichtsturm der Holzfestung in den zerklüfteten Felsen der Nebelklippen berichtet worden war, dass sich ein vandrianisches Handelsschiff durch die schwere See kämpfte, herrschte auf dem Strand ein emsiges Treiben. Überall liefen Akolythen und Adepten umher und versuchten verzweifelt, die gebrüllten Befehle des Plündermeisters so rasch wie möglich umzusetzen.

Brampel wusste, dass ihnen nur mehr wenig Zeit blieb. Wenn die falschen Leuchtfeuer nicht rasch genug hoch aufloderten, würde der Steuermann das Schiff nicht in die gefährlichen Untiefen vor der Küste lenken. Dann würde es auch nicht an den Felsen zerschellen wie schon viele zuvor, aus deren Wracks die Festung größtenteils bestand, die zu Ehren von Snarrk'Izz erbaut worden war und das Rattennest genannt wurde. "Und dann gäbe es nichts zu plündern ... und dann wäre König Schnabbler nicht erfreut, ... nein, dann würde er wieder einen seiner Wutanfälle bekommen ... oh nein, heute ist er ohnehin schon schlecht gelaunt", murmelte der Plündermeister vor sich hin und kaute aufgeregt an seiner Unterlippe. Unruhig lief er im nassen Sand auf und ab, während er mit den Fingern über die schartige Klinge seines Entermessers strich.

"PLÜNDERMEISTER" BRAMBEL

Volk: Vestaner
Kultur: Freiländer
Klasse: Späher
Status: Anführer der Strandräuber vom „Rattennest“

Beschreibung: Brampel war ein Goldschmiedgeselle aus Sturmklippe, der wegen Hehlerei überstürzt die Stadt verlassen musste. Auf seiner Flucht rettete ihn Grimmold, der sich bereits als Schnabbler ausgab, im letzten Augenblick vor der Verhaftung durch die Stadtwache. Gemeinsam zogen sie als Räuber und Diebe durch die Freien Lande, bis es sie an die Küste der Inneren See verschlug, wo sie die Leiche eines verstorbenen Snarrk'Izz-Kultisten fanden. Obwohl sie aus dem Anhänger und den Aufzeichnungen, die er bei sich führte, eigentlich nicht recht schlau wurden, beschlossen sie ebenfalls einen Rattenhort zu gründen, da es sich nach einer guten Gelegenheit anhörte, unter dem Deckmantel der Götterverehrung rasch viel Geld zu machen.

Tatsächlich schlossen sich ihnen schon bald einige zwielichtige Gestalten und Schiffbrüchige an. Brampel konnte aus den gefundenen Texten wenigstens soviel entziffern, dass ihre Anhänger ihnen abnahmen, Eingeweihte in den Kult einer dunklen, geheimnisvollen Gottheit zu sein, welche ihre treuen Diener einst reich belohnen würde. Nach dem Erfolg der letzte Jahren zu schließen scheint Snarrk'Izz tatsächlich mit Wohlwollen auf diese ungewöhnliche Art der Verehrung zu blicken. Nach dem Bau des Rattennests wurde Brampel zum Anführer der Strandräuber und zur Rechten Hand Schnabblers. Der schmächtige Mann, der stets unruhig um sich blickt und oft aufgeregt an seiner Lippe nagt, steckt eigentlich hinter der gesamten Planung aller Unternehmungen des Rattennests. So war es zum Beispiel seine Idee, Schiffe mit falschen Leuchtfeuern zu den Klippen zu locken, um sie zum Zerschellen zu bringen. Obwohl er weiß, dass er der Klügere ist und den Jähzorn Schnabblers fürchtet, ist er trotzdem aufgrund der reichen Einkünfte, die ihm das Rattennest beschert, mit ihrer Zweckgemeinschaft zufrieden, nicht zuletzt deshalb, weil er den tumben Mann bei der Beuteverteilung stets übervorteilt.
Brampel trägt zwar ein Entermesser und einen verzauberten Lederpanzer (Bonus: +1), versucht aber, jedem Nahkampf aus dem Weg zu gehen. Der kleine, wendige Mann verlässt sich lieber auf seine Armbrust, wobei er die Spitzen der Bolzen gerne mit dem Lähmungsgift Starrnerv bestreicht.

BRAMBEL					SPÄ 7
KÖR:	6	**AGI:**	8	**GEI:**	6
ST:	0	BE:	3	VE:	1
HÄ:	2	GE:	10	AU:	0
18	10	9	5	6	20

Bewaffnung	Panzerung
Armbrust (WB+2; GA-2)	Lederpanzer+1 (+2 PA)

Talente: Ausweichen III, Handwerk: Goldschmied I, Heimlichkeit III, Schlitzohr III, WG: Gassenwissen I, WG: Religion - Snarrk'Izz I

GH:	-	GK:	no	EP:	-

"GROSSMUTTER" GRORLA

Volk: Vestaner
Kultur: Freiländer
Klasse: Heilerin
Status: Hüterin des „Knochenbau“

Beschreibung: Großmutter Gorla ist eine dicke, alte Frau, die eine schmutzige, löchrige Robe unter einem Kapuzenumhang aus dem Leder einer Riesenratte trägt und sich auf einen knorrigen Holzstab stützt, der einer verdrehten Wurzel ähnelt.
Zu einer ihrer größten Leidenschaften gehört das Sammeln von Gegenständen. Dabei ist es ihr nicht einmal wichtig, ob diese Gegenstände besonders wertvoll oder mächtig sind. Hat sie erst einmal etwas in ihrem Besitz, trennt sie sich nur sehr ungern wieder davon. So ist es auch nicht verwunderlich, dass ihr Wurzelthron, ein alter Baumstumpf, auf dem sie gewöhnlich sitzt und von dem aus sie die Geschicke des „Knochenbaus“ lenkt, auf einem gewaltigen Müllberg in einer Ecke der „Knochenhalle“ ruht. Aber Vorsicht! Jeder einzelne Gegenstand aus diesem Haufen ist Gorla so ans Herz gewachsen, dass viele Kultisten spotten, sie würde wie ein Drache über ihren Hort wachen.

Ausrüstung:
Die einzig wirklich wertvollen Gegenstände in ihrem Besitz sind ein Snarrk'Izz geweihtes Schutzamulett (magischer Abwehrbonus +3), ihre Robe (GE +3) und ihr Kapuzenumhang (Magieresistenz III).

"GROSSMUTTER" GORLA — NEI 8

KÖR:	**8**	**AGI:**	**4**	**GEI:**	**9**
ST:	0	BE:	0	VE:	4
HÄ:	0	GE:	2+3	AU:	9

18 | 11 | 4 | 3 | 8 | 9

Bewaffnung	Panzerung
Kampfstab (WB+1)	-

18 — **Zauber: Einschläfern, Flackern, Freund, Giftbann, Halt, Heilbeeren, Heilende Aura, Heilende Hand, Licht, Schutzschild, Schweben, Segen, Wächter** — 14

Talente: Alchemie I, Bildung I, Fürsorger II, Heimlichkeit I, Manipulator II, Wahrnehmung I, Wechsler I, WG: Religion – Snarrk'Izz III, Zaubermacht I

GH:	-	GK:	no	EP:	-

"MEISTERIN" HELTE MARKOF

Volk: Vestaner
Kultur: Freiländer
Klasse: Gossenkämpferin / Werratte
Status: Hohepriesterin der „Gossenflucht“

Beschreibung: Die attraktive Frau mittleren Alters stand etliche Jahre dem Westheimer Zirkel mit seinem Nest „Gossenflucht“ vor, dessen Mitglieder vor allem Spitzeltätigkeiten nachgingen. Auftraggeber waren vor allem reiche Händler, Gildenräte und Adlige, die sich durch Überwachung ihrer Geschäftspartner wirtschaftliche Vorteile erhofften. Lachende Dritte war aber stets Helte, die sich nicht scheute, gleichzeitig von konkurrierenden Seiten Aufträge anzunehmen. Dies änderte sich schlagartig, als sie sich bei dem Studium des „Buch der Weisen“, welches auf rätselhafte Weise in ihrer Bibliothek erscheinen war, mit Lykanthropie

infizierte. Obwohl sie verzweifelt ihre Kräfte darin schulte, der Verwandlung zu trotzen und nicht dem Blutrausch zu verfallen, steckte sie weitere Kultisten an, wodurch im Zirkel ein gnadenloser Machtkampf zwischen ihr und den anderen Werratten auf der einen und den nicht infizierten Kultisten auf der anderen Seite entbrannte, der durch ständige Suchaktionen der Stadtwache, die zwischen beiden Seiten nicht unterscheidet, verschärft wird. Helte selbst versucht dabei, allen Kämpfen aus dem Weg zu gehen und sich durch Flucht zu entziehen.

Ausrüstung:
Nur im äußersten Notafall macht sie von zwei Wurfdolchen (Lähmungsgift) oder einem Krummdolch (Betäubungsgift) Gebrauch. Helte trägt noch immer die „Gossentracht“ als Zeichen ihrer einstigen Würde der Hohepriesterin des Westheimer Zirkels, die aus dunkelgrauer Robe, goldenem Snarrk'Izz-Symbol und dem Helm aus dem Schädel einer Riesenratte besteht und ihr als Set GEI +1, AGI +1 und Wahrnehmung +III verleiht.

MEISTERIN MARKHOF					GDS12
KÖR:	**6**	**AGI:**	**8+1**	**GEI:**	**6+1**
ST:	0	BE:	4	VE:	4
HÄ:	1	GE:	7	AU:	5

17 | 9 | 14 | 5,5 | 9 | 16

Bewaffnung	Panzerung
2x Wurfdolche (INI +1) Krummsäbel (WB+2)	Schädelhelm PA+1

Talente: Ausweichen I, Charmant II, Heimlichkeit II, In Deckung I, Schlitzohr II, So nicht! I, WG: Gassenwissen II, WG: Geschichte I, WG.: Historisches Ereignis I, WG: Gildenstruktur II, WG: Sagen & Legenden I, Wahrnehmung I, WG: Religion - Snarrk'Izz III

WERGESTALT	GDS12

22 | 11 | 12 | 5,5 | 10

Bewaffnung	Panzerung
Biss (WB+3; GA-3) 2 Klauen (WB+4; GA-4)	2x Schutz der Schatten

Lykanthropenkräfte: Angst (-1), Anfällig gegen Silberangriffe, Bissangriff (1x), Heimlichkeit + III (2x), Klauenangriff (1x), Kontrolle behalten +5 (2x), Nachtsicht, Rattengestalt (1x), Verbergen- Probe +5 (2x), Schutz der Schatten (1x), Verwandlung trotzen +5 (2x), Wergestalt

GH:	-	GK:	no	EP:	-

"GROSSMEISTER" KILMAN NORGRECHT

Volk: Vestaner
Kultur: Freiländer
Klasse: Eingeweihter
Status: Rattenfürst des „Klippenbau“

Beschreibung: Der alte Mann mit dem schütteren, weißen Haar ist ein angesehener Zauberer in den Reihen der Sturmklipper Alchemistengilde. Nur wenige wissen über seine wahre Berufung als hochrangiger Geweihter des Herrn der Ratten. Er vertritt dabei strikt die Ansicht, dass Snarrk'Izz ebenso neutral wie Lorr zwischen Licht und Dunkelheit steht. Umso mehr sind im die Umtriebe der Kultisten vom „Bracknest“, des zweiten und kleineren, aber ungemein gefährlicheren Sturmklipper Zirkels, ein Dorn im Auge. Um ihrem Treiben ein Ende zu bereiten, ging er sogar mit Kriegshäuptling Ziziff ein Bündnis ein, dessen Krieger nun die Kanäle Schattengrund durchstreifen und rüstete sie dazu mit allerlei Tränken und magischen Gegenständen aus.

Ausrüstung:
Über einer Robe der Macht (+3, GEI +1, GRW S. 99) trägt er einen hellgrauen Kapuzenumhang (Heimlichkeit +II). Weiters besitzt er ein silbernes Snarrk'Izz-Amulett (Magieresistenz III), eine Kippa aus Riesenrattenleder (Wahrnehmung +II) und einen reich verzierten Kampfstab.

KILMAN NORGRECHT — EGW 16

KÖR:	5	AGI:	7	GEI:	9+1
ST:	0	BE:	0	VE:	4
HÄ:	0	GE:	5	AU:	9

17 | 8 | 7 | 4 | 5 | 12

Bewaffnung	Panzerung
Kampfstab (WB +1)	Robe +3

19 — Zauber: Blenden, Botschaft, Flackern, Frostschock, Gasgestalt, Lauschen, Magie bannen, Magie entdecken, Magie identifizieren, Magische Barriere, Magisches Schloss, Öffnen, Spionage, Teleport, Unsichtbares sehen, Unsichtbarkeit, Verborgenes sehen, Wandöffnung, Zeitstop — 16

Talente: Alchemie V, Bildung III, Einbetten I, Heimlichkeit I, Runenkunde I, Schnüffler I, Tiergestalt I, Tiermeister I, Vertrauter I, Vertrautenband I, Wahrnehmung I, WG: Religion – Snarrk'Izz III, WG: Theoretische Magie I

GH:	-	GK:	no	EP:	-

KRI-ISCH

Volk: Rattlinge
Kultur: Kanalratten
Klasse: Seuchenpriesterin(Heilerin)
Status: Stammesoberhaupt und Hohepriesterin

Beschreibung: Die uralte Rattlingin mit dem weißgrauen Fell ist seit vielen Jahren das Oberhaupt eines Rattlingstamms, der seit Urzeiten unter den Straßen von Ank'Zasar haust. Auch die menschlichen Kultisten des „Dunkelschlupf“ erkennen sie als Hohepriesterin des Kults an. Auch wenn sie Vaul'Thorn regelmäßig in düsteren Ritualen mit Opfern versorgt, so nagen doch seit ein paar Jahren Zweifel daran, dass es sich bei ihm um seinen Sendboten ihres Herrn handelt. Insgeheim sandte sie deshalb bereits Boten zu anderen Bauen und Nestern aus, die für sie in Erfahrung bringen sollen, ob

in den Aufzeichnungen anderer Zirkel überhaupt ein derartiger Bote erwähnt wird. Insbesondere wäre sie sehr daran interessiert, das „Buch der Weisen“ nach Hinweisen auf seine wahre Natur zu durchforsten, zu ihrem Leidwesen erschien das geheimnisvolle Werk jedoch seit Jahrzehnten nicht mehr im „Dunkelschlupf“.

Ausrüstung:
Kri-Isch besitzt das rituelle Ornat einer Seuchenpriesterin bestehend aus Robe, Amulett und Opferdolch, das ihr nur als vollständiges Set Fürsorger II, Manipulator II und Zaubermacht II verleiht.

KRI-ISCH			NEI 10
KÖR: 4	**AGI:** 6	**GEI:** 10	
ST: 0	BE: 0	VE: 6	
HÄ: 0	GE: 1	AU: 10	
14	4	6	4	4	7
Bewaffnung		Panzerung	
Dolch (INI +1)		Robe	
20	Zauber: Einschläfern, Freund, Giftbann, Halt, Heilbeeren, Heilende Hand, Nahrung zaubern, Netz, Rost, Segen, Spionage, Stossgebet, Terror, Tiere besänftigen, Verwirren	11	
Talente: Alchemie III, Diener der Dunkelheit III, Heimlichkeit I, Magieresistent I, Wahrnehmung I, Wechsler I, WG.: Höhlenkunde I, WG: Religion – Snarrk'Izz III			
Volksfähigkeiten: Dunkelsicht, Geschwind, Klein, Leichtfüßig, Lichtempfindlich, Schnell, Zäher als sie aussehen			
GH: -	GK: kl	EP: -	

„RATTENKÖNIG“ SCHNABBLER

Volk: Celben
Kultur: Wyndländer
Klasse: Krieger
Status: Hauptmann des Rattennests

Beschreibung: „Schnabbler“ heißt eigentlich Grimmold. Der ausgebildete Seekrieger stammte ursprünglich aus Bosk, musste aber aus der Stadt als gesuchter Mörder fliehen, da er im Rausch einen Kameraden erschlagen hatte. Auf seiner Flucht gelangte er nach Sturmklippe, wo in der Nähe der Stadt Brampel kennenlernte. Gemeinsam zogen sie als Räuber und Diebe durch die Freien Lande, bis es sie an die Küste der Inneren See verschlug, wo sie die Leiche eines verstorbenen Snarrk'Izz-Kultisten fanden. Obwohl sie aus dem Anhänger und den Aufzeichnungen, die er bei sich führte, eigentlich nicht recht schlau wurden, beschlossen sie ebenfalls einen Rattenhort zu gründen, da es sich nach einer guten Gelegenheit anhörte, unter dem Deckmantel der Götterverehrung rasch viel Geld zu machen. Tatsächlich schlossen sich ihnen schon bald einige zwielichtige Gestalten und Schiffbrüchige an. Brampel konnte aus den gefundenen Texten wenigstens soviel entziffern, dass ihre Anhänger ihnen abnahmen, Eingeweihte in den Kult einer dunklen, geheimnisvollen Gottheit zu sein, welche ihre treuen Diener einst reich belohnen würde. Nach dem Erfolg der letzte Jahren zu schließen scheint Snarrk'Izz tatsächlich mit Wohlwollen auf diese ungewöhnliche Art der Verehrung zu blicken ... Nach dem Bau des Rattennests ernannte sich Schnabbler selbst zum „Rattenkönig“. Seither knechtet er seine Untergebenen, die seinen Jähzorn und seine Wutausbrüche zu fürchten gelernt haben. Er ist dem

Schnaps verfallen und verbringt oft ganze Tage lallend und torkelnd in der Haupthalle des Rattennests. Wenn er nüchtern ist, ist der glatzköpfige Mann trotz seiner beachtlichen Leibesfülle noch immer ein gefährlicher Kämpfer, der es versteht, sein Breitschwert mit ungeheurer Wucht zu führen. Neben einem Kettenhemd besitzt er stets einige Tiegel mit Waffenpaste.

Ausrüstung:
Sein wertvollster Besitz ist sind ein Gürtel der Trollstärke (STÄ +3, GRW S. 100).

„RATTENKÖNIG“ SCHNABBLER					KRI 7
KÖR:	**8**	**AGI:**	7	**GEI:**	**5**
ST:	8+3	BE:	2	VE:	0
HÄ:	6	GE:	0	AU:	0
30	16	9	4	20	7
Bewaffnung			Panzerung		
Breitschwert (WB+1)			Kettenpanzer (PA +2)		
Talente: Brutaler Hieb II, Einstecker II, Kämpfer III, Raserei I, Reiten I, Schwimmen I, WG: Religion - Snarrk'Izz I					
GH:	-	GK:	no	EP:	-

MEISTER SCHNARKEL

Volk: Vestaner
Kultur: Freiländer
Klasse: Zauberer
Status: Archivar und Ausbildner im Knochenbau

Beschreibung: Eine der bedeutendsten Persönlichkeiten im Knochenbau ist Meister Schnarkel. Charakteristisch für ihn sind die schwarzen Tintenklecksе auf seiner Robe und seinen Fingern. Bei der Arbeit mit seinen geliebten Büchern steckt er seine Nase meist so tief zwischen die frisch geschriebenen Seiten, dass sogar seine Nasenspitze ständig schwarz verfärbt ist. Zu einer seiner Wichtigsten Aufgaben gehört das gut funktionierende Spionagenetz des Knochenbaus: Vermutlich gibt es in Vestrach keine einzige Taverne, Gasthaus oder Bordell, in welchem nicht mindestens ein Kultist für Meister Schnarkel Augen und Ohren offen hält. Neuigkeiten ganz egal welcher Art – sei es nun ein junger Abenteurer, der mit seinen Heldentaten prahlt, oder nur der Bäckergeselle, der an Liebeskummer leidet – werden gewissenhaft und sorgfältig von Meister Schnarkel in seinen Büchern notiert. So ist der Knochenbau nicht nur über die Ereignisse in Vestrach bestens informiert, sondern erhält auch von Reisenden, Händlern und Abenteurern, die in den Tavernen über ihre Erlebnisse erzählen, ständig Neuigkeiten aus ferneren Orten.

Ausrüstung:
Außerhalb seines Arbeitszimmers sieht man Meister Schnarkel selten ohne einen langen, reich verzierten Stab (magischer Kampfstab +2). Sein verzaubertes Snarrk’Izz-Amulett verleiht ihm Wahrnehmung II.

MEISTER SCHNARKEL — ZAW 5

KÖR:	6	AGI:	6	GEI:	8
ST:	0	BE:	0	VE:	2
HÄ:	1	GE:	2	AU:	6

17 | 7 | 8 | 4 | 9 | 8

Bewaffnung	Panzerung
Kampfstab +2 (WB +1)	Robe

15 — Zauber: Blenden, Flackern, Lauschen, Magie entdecken, Magie identifizieren, Magisches Schloss, Öffnen — 13

Talente: Bildung III, Heimlichkeit I, Runenkunde II, Wahrnehmung I, WG: Gassenwissen I, WG: Religion – Snarrk'Izz II

Volksfähigkeiten: Dunkelsicht, Geschwind, Klein, Leichtfüßig, Lichtempfindlich, Schnell, Zäher als sie aussehen

GH:	-	GK:	no	EP:	-

TRIPPIEK

Volk: Rattling
Kultur: Kanalratten
Klasse: Giftzauberer (Sch)
Status: Anführer des „Bracknest“

Beschreibung: Der Rattling mit dem schwarzgrauen Fell wurde vor einigen Jahren von seinem Stamm wegen seiner Hinwendung zu dämonischen Mächten verbannt, nachdem er sich gegen Kriegshäuptling Ziziff aufgelehnt und in einem heftigen Kampf seine linke Hand verloren hatte. Mit knapper Not entkam er durch seine Zauberkunst in die Kanäle von Schattengrund, wo er bald Anschluss an eine Gruppe von Verbrechern fand, die unter seiner Leitung zu einem grausamen
Kultisten-Zirkel wurde, der seither von einer verborgenen Kultstätte namens „Bracknest“ aus in ganz Sturmklippe aktiv ist. Damit zog er sich allerdings die Feindschaft von Großmeister Nogrecht zu, der ein Bündnis mit Trippieks ehemaligem Stamm einging und ihm unwissentlich somit seinen alten Erzfeind Ziziff auf den Hals hetzte. Seitdem er sich unter Menschen aufhält, verbirgt Trippiek seine Gestalt unter einer weiten Robe und sein Gesicht hinter einer silbernen Maske in Form eines Rattenkopfes, sodass er von Freund und Feind gleichermaßen eher für einen Gnom gehalten wird. Lediglich Ziziff hegt bereits einen leisen Verdacht.

Ausrüstung:
Trippiek besitzt einen Kampfstab und das „Set der Schatten“, bestehend aus schwarzer Robe, Kapuzenumhang und Handschuhen, das ihm +3 auf alle Schattenzauber verleiht.

TRIPPIEK — ZAW 12

KÖR:	6	AGI:	6	GEI:	8
ST:	0	BE:	0	VE:	7
HÄ:	0	GE:	6	AU:	6

18 | 6 | 6 | 4 | 6 | 12

Bewaffnung	Panzerung
Kampfstab (WB +1)	Robe , Handschuhe

16 — Zauber: Flackern, Fluch, Magische Rüstung, Magische Waffe, Rost, Schatten, Schattenklinge, Schattenlanze, Schattenpfeil, Tarnender Nebel, Spionage, Terror, Tierbeherrschung, Unsichtbarkeit — 15

Talente: Alchemie I, Ausweichen I, Diener der Dunkelheit V, WG: Gassenwissen I, Verheerer III, Wechsler I, WG: Religion – Snarrk'Izz II, Zaubermacht II

Volksfähigkeiten: Dunkelsicht, Geschwind, Klein, Leichtfüßig, Lichtempfindlich, Schnell, Zäher als sie aussehen

GH:	-	GK:	kl	EP:	-

ZIZIFF

Volk: Rattlinge
Kultur: Kanalratten
Klasse: Kriegshäuptling
Status: Stammesoberhaupt

Beschreibung: Der einäugige Rattling mit dem silbergrauen Fell ist seit vielen Jahren der Kriegshäuptling eines Stammes, der in der Nähe von Sturmklippe in einem Höhlensystem in den Klippen der Mondküste haust. Als er in einem heftigen Kampf mit dem abtrünnigen Giftzauberer Trippiek sein rechtes Auge verlor, schwor er ihm ewige Rache, obwohl sich die Spur des Geflohenen bald in den Kanälen von Schattengrund verlor. Seitdem ihn Großmeister Nogrecht bei der Suche und der Vernichtung von dunklen Snarrk'Izz- Kultisten bat und seine Unterstützung zusicherte, kam Ziziff nach einigen Nachforschungen recht bald der Gedanke, dass es sich bei dem mysteriösen, maskierten Zirkelführer möglicherweise um seinen alten Erzfeind handeln könnte. Seitdem hegt er wieder Hoffnung, doch noch zu einer verspäteten Rache zu kommen und hetzt seine Krieger ohne Rücksicht auf Verluste auf der Suche nach der Kultstätte in die Kanäle von Schattengrund.

Ausrüstung:
Ziziff besitzt eine magische Rüstung aus dem Leder von Riesenratten (Panzer und Schienen +1, Magieresistent III) verleiht und kämpft mit einem verzauberten Krummsäbel (+3, Verletzen I), den er beidhändig führt.

ZIZIFF					KRI 9
KÖR:	**8**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**6**
ST:	9	BE:	2	VE:	2
HÄ:	4	GE:	0	AU:	1

28	16	12	5	24	6

Bewaffnung	Panzerung
Krummsäbel +3 (WB +1)	Lederpanzer +1 Lederschienen +1

Talente: Ausweichen I, Brutaler Hieb II, Einstecker II, Kämpfer III, Schnelle Reflexe I, Schwimmen I, WG: Höhlenkunde I, WG: Religion - Snarrk'Izz I

Volksfähigkeiten: Dunkelsicht, Geschwind, Klein, Leichtfüßig, Lichtempfindlich, Schnell, Zäher als sie aussehen

GH:	-	GK:	kl	EP:	-

ZUKÜNFTIGE PUBLIKATIONEN

Lust bekommen, mehr über die geheime Welt unter den Städten und tief in der Erde zu erfahren oder sogar darin einmal ein Abenteuer zu spielen?

Dann könnt ihr in den nächsten Wochen und Monaten die Abenteuer "Angriff auf das Wurzelnest" und "Der Knochenbau" unter www.Dungeonslayers.de herunterladen. Auch sind darüber hinaus noch diverse Publikationen von unserer Seite aus geplant. Wir hoffen, dass euch dieser kleine Leitfaden gefallen hat und würden uns über Kommentare, Anregungen, Kritik oder vielleicht sogar ein paar Beiträge im Dungeonslayer-Forum rund um Snarrk'Izz sehr freuen.

WWW.DUNGEONSLAYERS.DE

TAUSEND KLEINE PFOTEN SCHLEICHEN DURCH DIE NACHT
TAUSEND KLEINE AUGEN GEBEN AUF EUCH ACHT
TAUSEND KLEINE FREUNDE HELFEN EUCH IN NOT
BETET ZU SNARRK'IZZ DANN GEHT ES EUCH GUT!

– GEBETSVERS DER SNARRK'IZZ KULTISTEN –