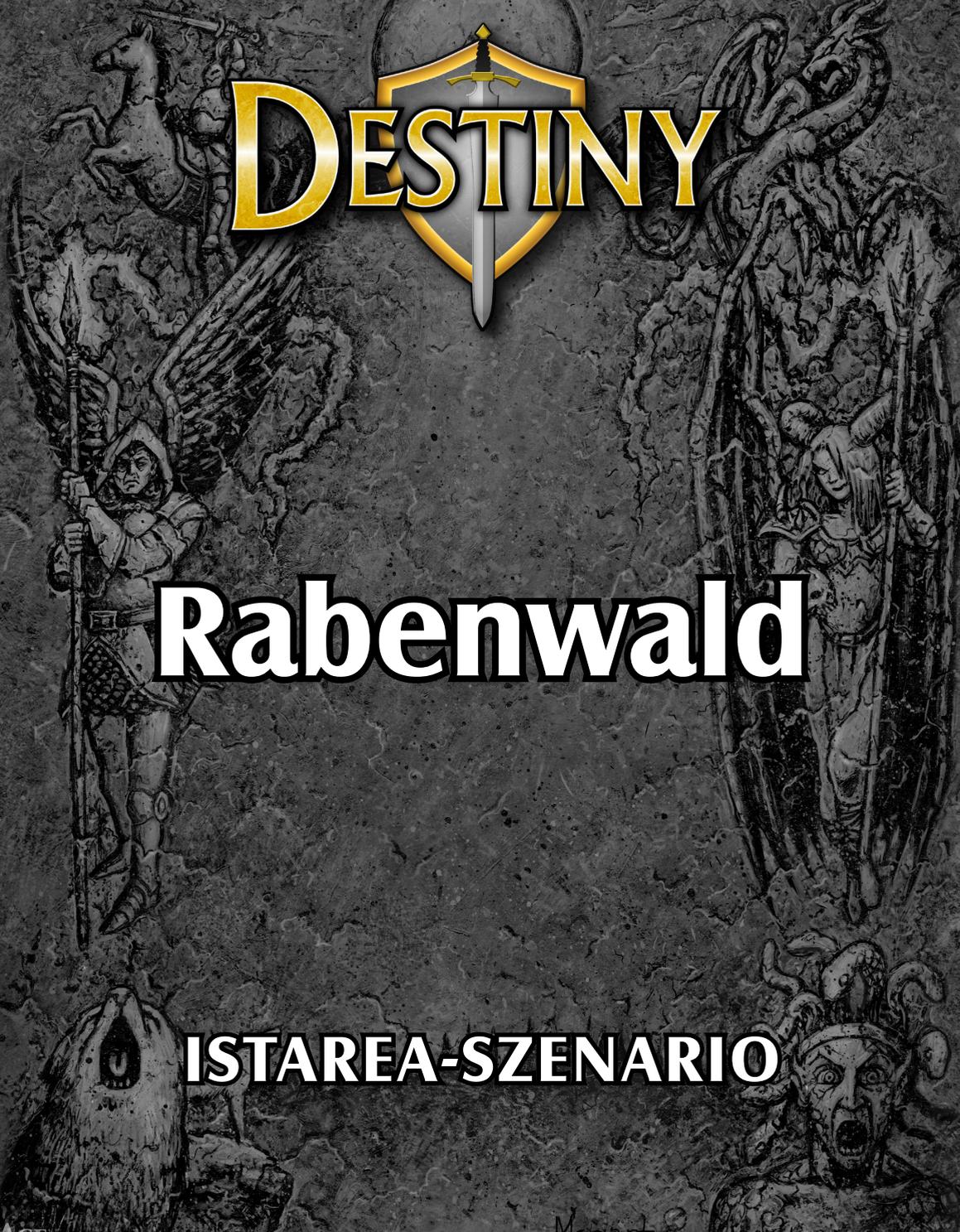




DESTINY



Rabenwald

ISTAREA-SZENARIO

Rabenwald

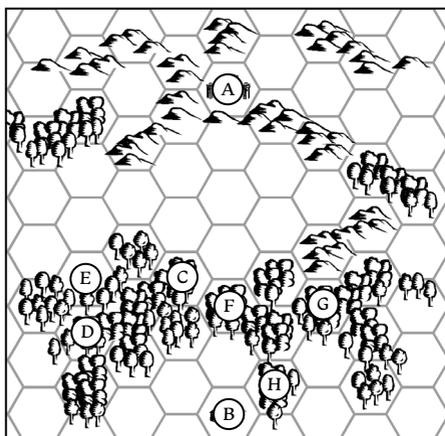
Im Rabenwald, so heißt es, gibt es mehr Raben als Bäume, und in der Tat wirkt das Waldland düster und feindselig und voller fremdartiger Augen. Nur sie wissen wohl, wo der Tempel der Ycranis liegt, in dem vor drei Jahrhunderten die finstere Priesterin Surcara Heiligtümer von großer Macht verbarg.

Zufallsbegegnungen (2W6, pro Tag): 2/12 Surcara (untot), 3/11 Mensch-Raben-Chimäre, 4/10 Rabenschwarm, groß (KON 40, 3 SP), 5/9 Rabenschwarm, klein (KON 20, 2 SP), 6-8 keine.

⊕ **Mensch-Raben-Chimäre:** KAM 46, KON 15, EW-g TP

⊕ **Surcara:** KAM 42, MAG 53, KON 33, EW-g TP, Magie, Regeneriert

A. Burg Ravenir. Die mit gerade einmal 30 Mann besetzte Festung hat den Auftrag, vor allfälligen Hordenbewegungen südlich des Utarah-Gebirges zu warnen. Das Gemäuer ist in armseligem Zustand und wird von *Lukus Freiherr von Ravenir* geführt, einem ehemaligen Helden, der es sich mit *Marcor* verscherzte und nun nur noch dem



Ycranis, die Krähengöttin

Die Göttin Ycranis zählt zu den Urgottheiten des Kontinents. Sie wird von menschlich denkenden und fühlenden Lebewesen verachtet und nur von primitiven und besonders verkommenen Humanoiden angebetet. Ihre Darstellung ist die einer schwarz gefiederten Frau mit stechendem Blick. Verehrt wird sie vor allem im weit entfernten Land Ras Korgoth (s. Destiny Regelwerk), nach Istarea brachten sie die Horden.

Ycranis und ihre Anhänger stehen, was nicht niet- und nagelfest ist: Artefakte, Waffen, Schätze, Reliquien anderer Gottheiten, Talismane, Tempel, Menschen und, wie es heißt, auch Gefühle.

Suff ergeben ist. Wirtschaftlich versorgt wird die Burg durch das Versorgerdorf Ravenir (B.).

B. Dorf Ravenir. Die extrem abergläubischen Dörfler betreiben hier Feld- und Holzwirtschaft zur Versorgung ihrer selbst und der auf Burg Ravenir stationierten Mannen. Die Dorfälteren (Dorfsprecher *Urulos*) vollziehen im Geheimen zu jedem Vollmond Rituale zu Ehren der finsternen Göttin Ycranis, um deren untote Priesterin im Wald milde zu stimmen. Dabei werden Götterbilder von Pakya zerbrochen und Kadaver geopfert. Einige jüngere Dörfler, allen voran die mutige *Ylera*, wollen diese ketzerische Tradition beenden. Yleras Geliebter *Antius* ging sogar vor kurzem zum Rabenbaum (G.), um diesen abzufackeln, doch er kehrte nicht wieder.

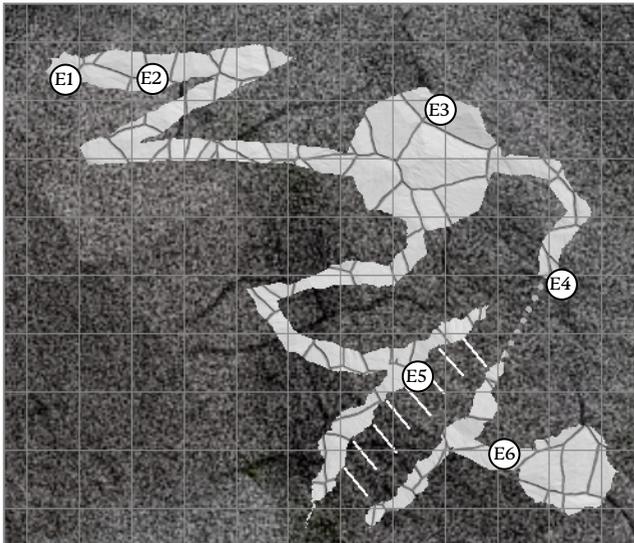
C. Schrein. Ein verfallener, hohler Baumstamm, dekoriert mit Kadavern, Schnäbeln, Ketten aus Zähnen, Runen aus Blut

und schwarzen Federn und einer großen, schwarzen Wachskerze. Wer sich dem Schrein nähert, ohne die heilige Geste der Ycranis zu vollführen (den Dörflern bekannt, ansonsten ☹️CHA/MAG), wird von einem großen Rabengeist attackiert.

⊕ **Rabengeist:** KAM 33, KON 6, EW-g TP, #AT:1 gegen jeden Gegner, Phantasma, QP 93. Der Geist attackiert so lange, bis sein Gegner 30 Meter zwischen sich und den Schrein gebracht hat.

Wird die Kerze angezündet, so begeben sich innerhalb der nächsten 2W6 Stunden alle unter "Zufallsbegegnungen" genannten Kreaturen hierher, und die Chance, anderswo im Wald auf welche zu treffen, ist in dieser Zeit halbiert (lediglich bei 2-5 auf 2W6).

D. Hordenhöhle. Unter der Führung des knochigen Elfenkriegers *Ghoredyen* sammeln sich in dieser Höhle allerlei Hordenmonster: Ghoredyen, 2 Silberskrate und 4 Goblins bereiten sich auf einen gemeinsamen Marsch nach Süden vor. Weitere 2 Silberskrate und 4 Kobolde halten stets in der Nähe des Hinterausgangs Wache in einem Baumhaus.



⊕ **Ghoredyen:** KAM 44, MAG 44, KON 22, EW TP, Magie, QP 138

E. Teich und Tempel. Hier befindet sich ein ca. 500 Meter durchmessender Teich mit der Form eines sichelförmigen, nach Osten hin offenen Mondes. Am Rande des konkaven Ostufers erhebt sich ein ca. 30 Meter durchmessender Fels, der zum Wasser hin hohl ist und in diesem Hohlraum einen Schacht nach unten verbirgt.

Die unterirdische Anlage wurde von der Priesterin *Surcara* mit Hilfe einer nicht geringen Anzahl fanatischer Gläubiger vor ca. 300 Jahren ausgebaut. Von hier aus sollte die bislang unbekannte Gottheit Ycranis ihre Macht verströmen. Die Geweihten der Pakya vernichteten den Kult, sein Versteck aber fanden sie nicht.

E1. Schacht. Würmer und Reptilien säumen den Rand dieses natürlichen, mannsbreiten Schachts. Das Gestein ist hart und feucht. Wem eine ☹️GSK/NAT +1 misslingt, der rutscht hinab und erleidet dabei W3 SP. In ca. 6 Meter Tiefe mündet der Schacht in einen Tunnel.

E2. Gang. Ein natürlicher Gang, der ca. 30° bergab führt und nach einigen Engstellen in einen regelmäßigeren Korridor mündet, der mit Wandmalereien und Inschriften (Sprache: Korgotha) versehen ist. Sie beinhalten Informationen über die Göttin Ycranis.

E3. Wandbildnis. Diese Kammer dominiert ein verwittertes Wandbildnis. Es zeigt eine schöne, traurige Frau mit blutunterlaufenen Augen.

Wenn sich ein SC dem Bildnis nähert, weint das Bildnis eine Träne, die die Wand entlang nach unten läuft und

sich 1 KR später im Boden verliert. Gleichzeitig erleidet der SC unerträgliche Augenschmerzen im Wert von 2W6 SP abzüglich seines EW auf einer ☹ STR/MAG; und zwar pro Kampfrunde, wenn er sich nicht sofort vom Bildnis entfernt!

E4. Blindgang. Dieser Gang endet an einer Wand, in die eine Schale mit einem Tropfensymbol eingelassen ist. Wird eine Träne des Bildnisses in E3. in die Schale gegeben, so schiebt sich die Wand zur Seite und gibt den Zugang zu E6 frei.

E5. Abgrund. Der Gang mündet in eine große, kahle Höhle, in der der Boden senkrecht abfällt - ein Abgrund, stellenweise W6x10 Meter tief und ca. 15 Meter breit.

Folgt man dem schmalen Rand des Abgrunds etwas nach rechts, so gelangt man zu den Resten einer steinernen Brücke, die mit magischen Symbolen versehen ist und bis auf 6 Meter an die andere Seite des Abgrundes heranführt. Eine ☹ GSK/MAG bewirkt, dass sich die Brücke 3 Meter weit ausfährt und dann blockiert. Eine weitere ☹ GSK/MAG +1 ermöglicht weitere 3 Meter, dann allerdings steckt die Brücke fest, und man muss die andere Seite des Abgrundes mit einem Sprung (keine Probe) erreichen.

Im Abgrund hausen W3+1 schwarz befiederte Rabenharpyien mit blutunterlaufenen Augen. Sie attackieren, wenn sie sich gestört fühlen oder die SCs zufällig (1 auf W6) entdecken.

⊕ **Rabenharpyien:** KAM 46, KON 12, EW-g TP, Sturzangriff, Flug, QP 48

E6. Heiligtum. Dem Abgrund zugewandt ist eine mit Rabenfratzen „verzierte“ Pforte, durch die ein kurzer Gang führt, ehe er in eine ca. 15 Meter durchmessende Höhle mündet. Die Höhle wird - wie ein inneres Heiligtum - von einer schwarzen Ycranis-Statue aus Obsidian überblickt. Ihr zu Füßen liegen glänzende Reichtümer und Knochen von unglücklichen Schatzsuchern.

Zwischen all dem stapft ein 2 Meter großer, aus bleichen Knochen und zerrupftem Gefieder bestehender Krähendämon umher.

⊕ **Krähendämon:** KAM 52, KON 45, EW TP und BEP, #AT:2, Regeneriert, QP 300.

Die BEP repräsentieren feine Federn, die sich aus dem stinkenden Gefieder lösen und Augen und Nasen seiner Gegner verkleben. Der Krähendämon regeneriert pro Kampfrunde W6 erlittenen Schaden, solange die Ycranis-Statue intakt ist.

Die Schätze sind 900 Gold wert, darunter allerdings auch offensichtliche Ornamente, Reliquien und Kostbarkeiten aus Pakya-Tempeln im Wert von 300 Gold.

F. Wegeturm. 2 Söldner aus der Burg (meistens die undisziplinierten Brüder *Moun und Taris*) versehen hier täglich Dienst. Sie haben den Weg von und zur Burg zu überwachen und Monster zu verschrecken. Sie sind mit Armbrüsten und einem kleinen elfischen Katapult ausgestattet, das allerdings keiner von beiden bedienen kann - vielleicht, weil es kaputt ist.

G. Rabenbaum. Respekt einflößende Leere umgibt diesen kohleschwarzen, verkrüppelten Baum mit der unnatürlichen Gestalt eines Raben. Mehrere Dutzend solche sitzen in seinem Geäst und kreischen unbarmherzig, sobald sich jemand nähert. Dann und wann bewegt sich das Wurzelwerk des Baumes behäbig im Erdreich.

Wer dem Baum zu nahe tritt, wird von seinen Wurzeln umschlungen und, sobald er sich nicht mehr wehrt, unter die Erde gezogen (G1.)

⊕ **Baumwurzeln:** KAM 26, EW BEP, KON 80, RS 2

Die Raben greifen an, wenn der Baum ernsthaft attackiert oder bedroht wird, z.B. mit Feuer.

⊕ **Rabenschwarm:** KON 100, 5 SP

In die Borke des Baums wurden drei Symbole (Halbmond, Wasser, Felsen) ge-

schnitzt. Sie geben Auskunft auf die Lage des Tempels (E.).

G1. Wurzelhohlraum. Das Erdreich unter dem Baum ist hohl und verbirgt einen kleinen, von Wurzelsträngen gefestigten Hohlraum. Surcara ist bei 1-2/W6 gegenwärtig anwesend. Im Wurzelwerk hängt der dehydrierte Leib von Antius, aus vielen kleinen Wunden kriechen Larven und Insekten. Er ist kaum noch am Leben.

Wer an einem der dicken Wurzelstränge zerrt, wird von diesem umschlungen und durch das Erdreich wieder an die Oberflä-

che gezogen, weit genug, um sich selbst die letzten paar Ellen aus der Erde zu graben.

H. Hütte des Priesters. Der Vestren-Priester *Longuth* hat sich in dieser verlassenen Köhlerhütte niedergelassen und beobachtet das Treiben der Dörfler. Er wurde von seiner Kirche bevollmächtigt, vielversprechenden Helden 300 Gold zu zahlen, wenn sie dafür der ketzerischen Verehrung der Ycranis ein Ende bereiten.

Er warnt die SCs insbesondere vor Ycranis' Bildnissen, in denen fast immer irgendeine Art von unheiliger Magie schlummert.