

Werkzeugkiste

Von Rigby Bendele, Sasha Laranoa Harving und Erin Roberts

Neue Artefakte

Assistent der Magaambya Talente
Finismurwächter Talente
Harmoniesprecher Talente
Rückerobernder Ritter Talente
Wachsamer Ritter Talente

Kreaturen

Belebte Kavallerie
Engerra
Fauliges Ross
Garrholdion
Mirmicette
Splitteroffizier
Stelemora
Tallusier

NPC

Arsiella Dei
Seldeg Bhedlis

109

Abkürzungen

In diesem Band wird auf die folgenden anderen Publikationen verwiesen:

WB - *Weltenband*

V&M - *Völker und Machtgruppen*

RvF - *Die Ritter von Finismur*

BdT - *Das Buch der Toten*

GdM - *Geheimnisse der Magie*

110

111

112

112

113

114

115

116

117

118

119

120

121

122

124





EINLEITUNG

Die *Klauen des Tyrannen* ist eine Sammlung von Abenteuern, die in und um die ehemalige Nation Finismur spielen, die heute als die Grablande bekannt ist. Genauer gesagt folgen die Abenteuer der Geschichte der Göttin Arazni, die in die Grablande zurückkehrt. Diesmal will sie sicherstellen, dass eine Sammlung mächtiger Reliquien, *Araznis Blutsteine*, nicht in die Hände ihres ehemaligen Entführers Seldeg Bhedlis fallen. Nach Araznis Flucht aus Geb hat Seldeg seine Rolle als Spionagemeister der Nation aufgegeben und dient nun einem neuen Herrscher, Tar-Baphon. Aber Seldegs Loyalität gegenüber dem Wispernden Tyrannen verschleierte seine wahren Beweggründe. Seldeg beabsichtigt, die *Blutsteine* (zusammen mit einem anderen Relikt, dem *Kelch von Ozem*) für ein Ritual zu verwenden, das die Geschichte von Arazni und Iomedae für immer verändern wird. Indem er das Schicksal der beiden Göttinnen vertauscht, glaubt Seldeg, Arazni vor ihrer tragischen Vergangenheit „retten“ zu können – und sich selbst reinzuwaschen.

ABENTEUERZUSAMMENFASSUNG

Die Abenteuer in *Klauen des Tyrannen* sind thematisch ähnlich, da sich alle drei auf die miteinander verbundenen Geschichten von Tar-Baphon, Seldeg Bhedlis und den Göttinnen Arazni und Iomedae konzentrieren. Jedes Abenteuer nähert sich dieser Geschichte jedoch aus einem anderen Blickwinkel. Obwohl die Abenteuer chronologisch präsentiert werden, wobei die Ereignisse eines Abenteuers die des nächsten beeinflussen, musst du nicht ein bestimmtes Abenteuer spielen, um die anderen zu genießen. Wenn du vorhast, alle drei Abenteuer der Anthologie zu spielen, bedenke einfach, dass die Spieler für jedes Abenteuer einen neuen Satz SC erstellen müssen.

Die Überlebenden der Grablande

Das erste Abenteuer in dieser Anthologie, „Die Überlebenden der Grablande“, ist eine Überlebenshorrorgeschichte für SC der ersten Stufe. Das Abenteuer folgt den Charakteren, die aus der Krypta auftauchen, in der sie sich während der Zerstörung von Finismur durch Tar-Baphon vor fast sechs Jahren versteckt hatten. Die Überlebenden tragen einen von *Araznis Blutsteinen* bei sich, den eine geheimnisvolle Fraktion innerhalb der Kirche von Iomedae, die Blutroten Wächter, ebenfalls in der Krypta versteckt hatte. Es liegt an den SC, ihre Mitüberlebenden durch die Grablande zu führen, bis sie einen neuen Zufluchtsort für sich und den *Blutstein* erreichen.

Asche für Ozem

In „Asche für Ozem“ schlüpfen die Spieler in die Rolle von Agenten des Wispernden Pfades, die von Seldeg Bhedlis zusammengestellt wurden, um die Festung Ozem zu infiltrieren, wo der Grabesritter glaubt, ein weiteres Artefakt, den *Kelch von Ozem*, sichergestellt zu haben. Obwohl die Festung angeblich verlassen ist, hat Seldeg kürzlich erfahren, dass die

„Ruinen“ von den Chernasardo-Waldläufern und ihren Verbündeten, der Kirche der Iomedae und den Rittern von Finismur, als Operationsbasis genutzt werden. „Asche für Ozem“ ist für SC der 7. Stufe ausgelegt und bietet Spielern die Möglichkeit, Charaktere zu erschaffen, deren Motivation böse ist – oder zumindest moralisch zwiespältig.

Von Blut und Glauben

Das letzte Abenteuer der Anthologie, „Von Blut und Glauben“, folgt einer Gruppe von Charakteren der 18. Stufe, die daran arbeiten, das Ritual von Seldeg Bhedlis zu unterbrechen und den Machenschaften des Grabesritters für immer ein Ende zu setzen. Nach einer Zunahme der Aktivität Untoter in den gesamten Grablanden rufen die Ritter von Finismur die Helden dazu auf, sich umzusehen. Die SC entdecken schnell, dass Seldeg plant, *Araznis Blutsteine* zu verwenden, um das Schicksal von Arazni und Iomedae zu vertauschen. Sollte Seldeg Erfolg haben, wird sein Ritual die Geschichte neu schreiben – wenn auch vielleicht nicht so, wie es der Grabesritter beabsichtigt.

DER BISHERIGE VERLAUF

Araznis Geschichte beginnt vor über 6.000 Jahren, als sie noch sterblich war. An der Seite des azlantischen Helden Aroden, der selbst noch nicht zur Gottheit aufgestiegen war, kämpfte Arazni gegen das Böse, das die alte arkadische Nation Xopatl bedrohte. Nach ihrem Tod im Jahr –1491 AK wurde Araznis Seele gerichtet und ins Nirwana geschickt, wo sie schließlich zu einem Engel wurde. Als Aroden über zwei Jahrtausende später wieder mit Arazni vereint wurde, lud der neue Gott sie ein, seine Heroldin zu werden.

Jahrhunderte vergingen, und in der Zwischenzeit wurde Arazni zur Schutzherrin der Ritter von Ozem, einem militärischen Orden, der sich dem Sieg über den Wispernden Tyrannen Tar-Baphon verschrieben hat. Im Jahr 3818 AK, auf dem Höhepunkt des Kreuzzugs des Lichts, riefen die Ritter Arazni herbei, um sie in die Schlacht zu führen. Aus Angst, dass der Tyrann sich in den Geist der Heroldin einschleichen könnte, banden die Ritter Arazni jedoch an ihren Willen, anstatt sie zu bitten, sich aus eigenem Antrieb dem Kampf anzuschließen. Später erschlug Tar-Baphon Arazni und schleuderte den Körper der Heroldin in die Reihen der versammelten Ritter.

Nachdem der Wispernde Tyrann im Jahr 3827 AK endgültig besiegt worden war, legten die Ritter von Ozem Arazni in Finismurs Hauptstadt Vigil zur letzten Ruhe. Sie blieb dort jedoch nur drei kurze Jahre, bevor ein Ritterkontingent unter der Führung von Seldeg Bhedlis nach Geb ritt, um zu versuchen, diese Nation von innen heraus zu stürzen. Als Vergeltung korrumpierte der Geisterkönig die abtrünnigen Ritter, verwandelte sie in untote Kreaturen, die als Grabesritter bekannt sind, und befahl ihnen, Araznis Leichnam aus Vigil zu stehlen. Die Grabesritter waren erfolgreich und ein Jahr und einen Tag später erhob sich Arazni als Leichnam wieder.

KLAUEN
DES
TYRANNEN

EINLEITUNG

DIE
ÜBERLEBENDEN
DER GRABLANDE

ASCHE FÜR OZEM

VON BLUT
UND GLAUBEN

REISEFÜHRER
ZU VELLUMIS

WERKZEUGKISTE

Zeitleiste

-1491 AK	Die sterbliche Heldin Arazni stirbt. Ihre Seele wird gerichtet und sie wird in einen Engel verwandelt.
1121 AK	Arazni wird zur Heroldin des Aroden.
2502 AK	Zwergenflüchtlinge gründen die Stadt Ozem nahe der südlichen Grenze von Ustalav und laden Angehörige anderer Abstammungen ein, sich ihnen anzuschließen.
3203 AK	Tar-Baphon kehrt als Leichnam zurück und beginnt, Ustalav zu erobern, indem er menschliche, orkische und untote Truppen unter seinem Kommando versammelt.
3207 AK	Ozem fällt den Streitkräften von Tar-Baphon zum Opfer. Die überlebenden Ritter schließen sich zu den Rittern von Ozem zusammen und ernennen Arazni (damals eine Halbgöttin) zu ihrer Schutzherrin.
3754 AK	Taldor, Kraggodan und die Ritter von Ozem starten den Kreuzzug des Lichts gegen Tar-Baphon.
3801 AK	Der Kreuzzug des Lichts errichtet eine Operationsbasis in der (damals) ustalavischen Stadt Vellumis.
3816 AK	Die sterbliche Heldin Iomedae erhebt sich, um die Ritter von Ozem in ihrem Kampf gegen die Mächte von Tar-Baphon anzuführen.
3818 AK	Die Ritter von Ozem rufen Arazni herbei und binden sie, damit sie für sie kämpft.
3823 AK	Tar-Baphon tötet Arazni in der Schlacht der Dreifachen Wehklage.
3827 AK	Der Kreuzzug des Lichts erreicht Galgenkopf und nimmt Tar-Baphon gefangen. Später begraben die Ritter von Ozem den Leichnam von Arazni in Vigil.
3828 AK	Die Kreuzritter etablieren eine dauerhafte Präsenz in der Nähe von Tar-Baphons Gefängnis, dem Galgenkopf, und gründen die taldanische Provinz Finismur.
3832 AK	Iomedae besteht die Prüfungen des Sternensteins und wird zur jüngsten Sterblichen, die einen Funken Göttlichkeit erlangt. Aroden wählt Iomedae als seine neue Heroldin.
3889 AK	Eine Gruppe abtrünniger Ritter von Ozem infiltriert die Nation Geb. Sie werden gefangen genommen und in Grabesritter verwandelt, die zum Konzil der Befreiten werden.
3890 AK	Unter der Führung von Seldeg Bhedlis stiehlt das Konzil der Befreiten Araznis Leiche aus Vigil.
3891 AK	Der Geisterkönig Geb erhebt Arazni als Leichnam. Arazni dient Geb die nächsten 800 Jahre als unfreiwillige Mitregentin.

Da der Zweifel an den Rittern von Ozem bereits in ihrem Kopf gesät war, empfand Arazni bald nur noch Abscheu gegenüber ihren einstigen Verbündeten. Als Mitregentin von Geb wurde Arazni, die Leichnamin, zu einer grausamen und berechnenden Tyrannin, obwohl sie versuchte, der Demütigung ihrer untoten Existenz zu entkommen. Die Macht des Geisterkönigs über Arazni erwies sich jedoch als unzerstörbar, und ihre Leibwächter – das Konzil der Befreiten, zusammengesetzt aus denselben Grabesrittern, die Jahrhunderte zuvor ihren Leichnam aus Vigil gestohlen hatten –, machte bei jedem ihrer Fluchtversuche Jagd auf sie.

Schließlich gelang es Arazni im Jahr 4719 AK, ihren Entführern lange genug zu entkommen, um nach Finismur zu

4081 AK	Finismur spaltet sich während den Eroberungszügen des Glatzzüngigen von Taldor ab und wird zu einer unabhängigen Nation.
4606 AK	Der Gott Aroden stirbt. Iomedae übernimmt viele seiner Anhänger und wird zu der Erbin Iomedae.
4719 AK	Arazni flieht aus Geb. Sie macht sich auf den Weg nach Finismur, auf der Suche nach ihren Blutsteinen und mit der Vermutung, dass Tar-Baphon bald aus seinem Gefängnis entkommen wird.
4719 AK (Forts.)	Tar-Baphon beendet die Entwicklung von Gleißendes Feuer, einer magischen Superwaffe, welche die Kräfte von Lebens- und Leerenenergie vereint. Er benutzt Gleißendes Feuer, um aus Galgenkopf zu entkommen und Vigil, die Hauptstadt von Finismur, zu zerstören. Finismur wird offiziell von Tar-Baphon erobert und wird zu den Grablanden. Die überlebenden Ritter versammeln sich in Vellumis und nennen sich nun die Ritter von Finismur.
4719 AK (Forts.)	Arazni kämpft gegen Tar-Baphon. Während des Kampfes aktiviert der Tyrann sein Gleißendes Feuer, das Arazni vernichtet, sie aber von den Fesseln als Leichnam befreit. Arazni steigt in die Göttlichkeit auf.
4719 AK (Forts.)	Eine Gruppe von Helden durchbricht Tar-Baphons Belagerung von Absalom, opfert sich selbst, verhindert aber, dass Tar-Baphon jemals wieder Gleißendes Feuer einsetzen kann. Der Wispernde Tyrann zieht sich auf die Insel des Schreckens zurück.
4720 AK	Die Ritter von Finismur halten Vellumis gegen Horden von Untoten und nutzen die Stadt als Bezugspunkt für ihre Evakuierungsbemühungen.
4723 AK	Nachdem Seldeg Bhedlis in Geb's Ungnade gefallen ist, reist er in die Grablande und schwört Tar-Baphon die Treue.
4724 AK	Seldeg Bhedlis nimmt den iomedanischen Gelehrten Addit Kalakin gefangen, von dem er erfährt, wo sich Araznis Blutsteine befinden.
4725 AK	Gegenwart. Die Ritter von Finismur haben sich in der gesamten Region der Inneren See ausgebreitet und suchen nach Verbündeten in ihrem Kampf gegen den Wispernden Tyrannen und seine untoten Schergen in den Grablanden. Seldeg Bhedlis bereitet sein Ritual vor, um die Schicksale der Göttinnen Arazni und Iomedae zu vertauschen.

reisen, wo Tar-Baphon versuchte, seiner eigenen Gefangenschaft zu entkommen. In Zusammenarbeit mit einer Gruppe sterblicher Helden manipulierte Arazni den Wispernden Tyrannen, ihren Körper mit einer mächtigen Magie namens *Gleißendes Feuer* zu zerstören. Arazni wurde bei der Explosion verbrannt, aber die Verwüstung befreite ihre Seele aus Geb's Kontrolle. Nicht lange danach stieg Arazni in den Status einer Göttin auf.

Als sich die Nachricht von Araznis Flucht und ihrem anschließenden Aufstieg verbreitete, verschlechterte sich Seldeg Bhedlis' Lage in Geb. Selbst im Scheitern noch arrogant, floh der Grabesritter nach Finismur und begann, einen Plan zu entwerfen, um seine verdorbene Seele zu erlösen. Während

des Rituals, das Arazni in einen Leichnam verwandelt hatte, entfernte Geb Araznis Eingeweide und legte sie in vier Kanopenkrüge, die als *Araznis Blutsteine* bekannt sind. Als Seldeg's Agenten Addit Kalakin, einen Gelehrten aus Iomedae, der den Verbleib der Artefakte erforschte, gefangen nahmen, erfuhr der Grabesritter, dass eine geheimnisvolle Fraktion innerhalb der Kirche von Iomedae, die Blutroten Wächter, die *Blutsteine* in ihre Obhut genommen hatte. Bevor die Bewahrer die Relikte jedoch in ihre Gewalt bringen konnten, entkam Tar-Baphon aus seinem Gefängnis und zerstörte die Nation Finismur, zusammen mit den Bewahrern und ihrem Wissen über den Standort der *Blutsteine*.

Die *Blutsteine* sind alles, was von Araznis sterblichen Überresten übrig ist, und Seldeg glaubt, dass er ihre Macht nutzen kann, um die Geschichte der Göttin auszulöschen. Durch die Kombination der *Blutsteine* mit dem *Kelch von Ozem*, einem Artefakt, das mit einer anderen Göttin, Iomedae, verbunden ist, beabsichtigt Seldeg, die Vergangenheit so zu verändern, dass sich die Geschichten von Arazni und Iomedae umkehren. Während Arazni einst fiel und Iomedae an ihrer Stelle emporgehoben wurde, wird Iomedae, wenn Seldeg's Ritual gelingt, stattdessen fallen und eine Lücke in der kosmischen Ordnung hinterlassen, die Arazni – mit Seldeg an ihrer Seite – füllen kann.

NAMENSGLOSSAR

Die folgenden Namen tauchen in *Klauen des Tyrannen* auf. Spielleiter werden ermutigt, sich mit ihnen vertraut zu machen, bevor sie Abenteuer aus der Anthologie spielen.

Addit Kalakin (neugierige Menschliche Gelehrte 12): Addit, eine Gelehrte, die *Araznis Blutsteine* erforscht, wurde kürzlich von Seldeg Bhedlis gefangen genommen, der von ihr erfuhr, wo sich die Artefakte befinden. Seldeg's Untergebener, ein Saxra namens Onturat, hat seitdem Addits Erinnerungen und Identität gestohlen.

Arazni: Die Göttin der Würde, des Überlebens und des unfreiwilligen Untodes. Arazni die Unbeugsame ist die ehemalige Heroldin von Aroden. Sie wurde von Tar-Baphon getötet, dann gewaltsam in einen Leichnam verwandelt, bevor sie sich befreite und zur Göttin aufstieg. Sie hegt Groll sowohl gegen die Ritter von Ozem als auch gegen Arodens jüngste Heroldin Iomedae.

Araznis Blutsteine: Die *Blutsteine* sind vier Kanopenkrüge, die Araznis Organe enthalten, die ihr während ihrer Verwandlung in einen Leichnam entnommen wurden. Man sagt, dass derjenige, der alle vier *Blutsteine* besitzt, Arazni kontrollieren kann. Arazni kann die Artefakte nicht berühren, es sei denn, sie werden ihr freiwillig gegeben.

Aylunna Varvatos (angesehene Menschliche Klerikerin der Iomedae 14): Aylunna überlebte die Zerstörung von Vigil und ist nach wie vor eine einflussreiche Anführerin unter den Rittern von Finismur.

Beirivel Sternenglanz (bescheidene Menschliche Läuterer-Bardin der Schelyn 11): Beirivelle ist eine wachsame Ritterin und Anwerberin für die Ritter von Finismur. Sie hegt schon lange den Verdacht, dass eine andere Ritterin, Clarethe Iomedae, mit der Göttin Arazni in Kontakt steht.

Blutrote Wächter: Ursprünglich eine verschwiegene Fraktion innerhalb der Ritter von Ozem, wurden die Blutroten Wächter kurz vor der Zerstörung des größten Teils des Ordens durch Tar-Baphons *Gleißendes Feuer* in die Kirche von Iomedae aufgenommen. Die Wächter betrachteten sich als Hüter der sterblichen Überreste Araznis, *Araznis Blutsteine*.

Burg Firrine: Als Finismur den Truppen des Wispernden Tyrannen zum Opfer fiel, waren die Ritter von Ozem gezwungen, Burg Firrine aufzugeben. Eine Gruppe von Orks aus dem Stamm der Brennenden Sonne hat nun die Festung besetzt. Der Anführer der Orks, **Chargug Leuchtschwert** (ehrgeiziger Orkischer Häuptlingsanwärter 19), sieht es als seine Pflicht an, Araznis Herz-Blutstein zu beschützen, der in der Festung gesichert ist.

Chernasardo-Waldläufer: Die Chernasardo-Waldläufer sind Freiheitskämpfer, die sich den Armeen von Molthune (und in jüngerer Zeit den untoten Streitkräften von Tar-Baphon) entgegenstellen. Eine Gruppe der Waldläufer operiert derzeit von der Festung Ozem aus, einer verlassenen Festung der Ritter von Ozem im Südlichen Klauenwald.

Clarethe Iomedae (leidenschaftliche nichtbinäre Menschliche Glaubenshüterin 15): Clarethe Iomedae, auch bekannt als Engel der Abendröte, ist eines der einflussreichsten Mitglieder der Ritter von Finismur. Sie ist die erste Ritterin, die den Roten Eid geschworen hat, führt die Roten Rückeroberer an und steht heimlich in Kontakt mit Arazni, der Schutzherrin dieses Ordens.

Festung Corlach: Die Festung Corlach am Fluss Kiefernstrom wurde bei der Zerstörung von Finismur aufgegeben. In einem Gewölbe unter der Festung befindet sich Araznis Milz-Blutstein.

Festung Ozem: Die scheinbar verlassene Festung Ozem im Südlichen Klauenwald war einst die Heimat der sterblichen Iomedae. Heute wird die Festung von den Chernasardo-Waldläufern kontrolliert, die den *Kelch von Ozem* bewachen, der unter der Festung versteckt ist. Die Chernasardo-Waldläuferin **Arsiella Dei** (engagierte Aiuvarin-Waldläuferin 9) ist derzeit Kommandantin der Festung Ozem.

Gestüt Dortrott: Das Pferdegestüt Dortrott, südlich des Lauf, besteht trotz der anhaltenden Besetzung der Grablande durch Tar-Baphon fort. Es wird derzeit von **Hendel Dortrott** (störriischer Menschlicher Viehzüchter 14) betrieben und beherbergt einen von vier *Araznis Blutsteinen*.

Grablande: Die Grablande umfassen die Nation, die früher als Finismur bekannt war. Als Tar-Baphon aus Galgenkopf entkam, befahl er seinen Truppen, jeden zu töten, der seinem *Gleißenden Feuer* entkommen war. Der größte Teil der Region wird heute von Untoten bewohnt.

Hammerfels: Die Festung Hammerfels wurde auf einem Hügel mit Blick auf den Lauf erbaut und im Jahr 4719 AK durch das *Gleißende Feuer* von Tar-Baphon in Schutt und Asche gelegt. Seldeg Bhedlis hat Hammerfels als Ort für sein Ritual ausgewählt, um das Schicksal von Arazni und Iomedae umzukehren.

Iomedae: Iomedae, die Göttin der heiligen Kreuzfahrer und der göttlichen Gerechtigkeit, war einst die sterbliche Generalin der Ritter von Ozem. Sie kämpfte während des Kreuzzuges des Lichts an der Seite von Arazni. Nachdem die Kreuzfahrer Tar-Baphon in seinem Gefängnis auf dem Galgenkopf eingeschlossen hatten, unterzog sich Iomedae der Prüfung des *Sternensteins* und wurde zur Göttin.

Kelch von Ozem: Während der Schlacht der Dreifachen Wehklage im Jahr 3823 AK benutzte Iomedae den *Kelch von Ozem*, um Erum-Hel, einen der Unterführer von Tar-Baphon, zu besiegen. Der Kelch ist seitdem ein weniger bedeutendes Artefakt, das sowohl mit Iomedae als auch mit Arazni in Verbindung gebracht wird.

Mordescha: Mordescha wurde am Ende des Kreuzzuges des Lichts erbaut und später von den Rittern von Ozem dem Erdboden gleichgemacht, nachdem der Wispernde Pfad ein Portal zur Leere unter der Stadt geöffnet hatte. Jahrhunderte später versiegelte die Gesellschaft der Kundschafter das Por-

KLAUEN DES TYRANNEN

EINLEITUNG

DIE ÜBERLEBENDEN DER GRABLANDE

ASCHE FÜR OZEM

VON BLUT UND GLAUBEN

REISEFÜHRER ZU VELLUMIS

WERKZEUGKISTE



tal, sodass die Stadt wieder aufgebaut und in Yuas Hoffnung umbenannt werden konnte.

Ozem: Ozem war ursprünglich eine Zwergensiedlung und gehörte zu den ersten Städten, die fielen, als Tar-Baphon im Jahr 3207 AK versuchte, Avistan zu erobern. Die taldanischen Ritter, die den Angriff des Tyrannen überlebten, flohen mit dem *Kelch von Ozem* und nannten sich zu Ehren der Stadt die Ritter von Ozem.

Ritter von Finismur: Die Ritter von Finismur, die früher als Ritter von Ozem bekannt waren, änderten ihren Namen, nachdem die Nation von Finismur von Tar-Baphon und dem Wispernden Pfad überfallen wurde. Die Ritter sind ritterliche Krieger, die sich geschworen haben, die Unschuldigen zu beschützen und die Mächte des Bösen, insbesondere den Wispernden Tyrannen und seine Schergen, in der gesamten Region der Inneren See zu bekämpfen. Die Ritter heißen jeden in ihren Rängen willkommen, der bereit ist, ein Streiter des Guten zu sein.

Rote Rückeroberer: Neben den Wächtern des Lichts sind die Roten Rückeroberer eine der führenden Fraktionen der Ritter von Finismur. Der Rote Eid, den seine Mitglieder schwören, ist in Wahrheit ein Eid auf Arazni.

Seldeg Bhedlis (intriganter Grabesritter-Meisterspion 20): Einst ein Ritter von Ozem, begleitete Seldeg einen unglückseligen Feldzug nach Geb, um die Nation von innen heraus zu stürzen. Der Geisterkönig nahm Seldeg und seine Mitritter gefangen und verwandelte sie in die Grabesritter, die als Konzil der Befreiten bekannt sind. Unter Seldegs Führung stahl der Rat Araznis sterbliche Überreste aus Vigil, aber sein Schicksal wendete sich, als Arazni aus Geb entkam und zum Gott aufstieg. Seitdem ist Seldeg zu Tar-Baphon übergelaufen und bietet sein Spionagenetzwerk im Austausch für eine Machtposition im Dienste des Wispernden Tyrannen an.

Tar-Baphon: Einst ein sterblicher Magier, erhob sich Tar-Baphon als ein Leichnam, der als der Wispernde Tyrann bekannt ist, nachdem der Gott Aroden ihn im Jahr 896 AK getötet hatte. Er herrschte Jahrhunderte lang über Ustalav, bis der Kreuzzug des Lichts ihn im Jahre 3827 AK im Galgenkopf einsperrte. Im Jahr 4719 AK gelang dem Leichnam die Flucht und er zerstörte die Nation Finismur, obwohl eine Gruppe von Helden seinen Versuch, Absalom zu erobern, später im selben Jahr vereitelte. Nach dieser Niederlage zog sich Tar-Baphon auf die Insel des Schreckens zurück und hat seitdem seine Armeen und seinen Einfluss täglich vergrößert.

Vellumis: Die älteste und größte Stadt in Finismur, die Hafenstadt Vellumis, wurde zu einem Zufluchtsort für die Ritter von Ozem, als sie vor den Armeen von Tar-Baphon flohen. Heute ist sie ein wichtiger Knotenpunkt für die Aktivitäten der Ritter in den Grabländern.

Vigil: Vigil war einst die Hauptstadt von Finismur, wurde jedoch im Jahr 4719 AK durch Tar-Baphons *Gleißendes Feuer* zerstört. Araznis Leichnam wurde in der Stadt beigesetzt, nachdem sie in der Schlacht der Dreifachen Wehklage gefallen war.

Wispernder Pfad: Der Wispernde Pfad ist eine uralte Organisation, deren Mitglieder das gemeinsame Ziel verfolgen, die Unsterblichkeit von Untoten zu erlangen, insbesondere die eines Leichnams. Viele Mitglieder schwören dem berüchtigsten Mitglied der Organisation, Tar-Baphon, die Treue.

Yuas Hoffnung: Yuas Hoffnung ist eine kleine Handelsstadt im Osten von Finismur. Sie wurde auf den Ruinen von Mordeschas errichtet, das im späten 39. Jahrhundert von den Rittern von Ozem dem Erdboden gleichgemacht wurde. Araznis Lungen-Blutstein wurde in den Krypten unter Yuas Hoffnung gesichert, kurz bevor Tar-Baphons Truppen das Dorf zerstörten.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Die Abenteuer in *Die Klauen des Tyrannen* sind zwar thematisch miteinander verbunden, aber nicht dafür gedacht, von derselben Gruppe von SC gespielt zu werden. Mit anderen Worten: Wenn ihr alle drei Abenteuer der Anthologie spielen möchtet, müsst ihr für jedes Abenteuer eine neue Gruppe von SC erstellen. Die Erstellung von Charakteren für das erste Abenteuer der Anthologie, „Die Überlebenden der Grablande“, sollte die einfachste Aufgabe sein, da das Abenteuer für Charaktere der ersten Stufe konzipiert ist und sich für eine Gruppe von Abenteurern aus allen Gesellschaftsschichten eignet. „Asche für Ozem“ ist für SC der siebten Stufe konzipiert. Dieses Abenteuer lässt sich vielleicht am einfachsten in eine laufende Kampagne einfügen, hat aber eine zusätzliche Wendung, da die SC Agenten sind, die für den Antagonisten der Anthologie, den Grabesritter Seldeg Bhedlis, arbeiten. Für das letzte Abenteuer, „Von Blut und Glauben“, werden Charaktere der 18. Stufe benötigt, die entweder Ritter von Finismur oder enge Verbündete sind. Für unerfahrene Spieler kann es eine Herausforderung sein, Charaktere für dieses Abenteuer zu erstellen, aber „Von Blut und Glauben“ bietet denjenigen, die der Herausforderung gewachsen sind, die Möglichkeit, den Spaß eines Spiels auf hohem Niveau zu erleben.

In den folgenden Abschnitten findet ihr allgemeine Tipps zum Erstellen von Charakteren für *Die Klauen des Tyrannen*. Genauere Anleitungen findet ihr am Anfang jedes Abenteuers.

Abstammungen

Die Bewohner von Finismur (die Region, die heute als Die Grablande bekannt ist) sind zwar hauptsächlich Menschen, heißen aber alle Abstammungen innerhalb ihrer Grenzen willkommen. Elfen, Zwerge, Orks und Dromaari sind besonders geeignet, aber Charaktere jeder Abstammung – auch ungewöhnlicher oder seltener Abstammung – können in jedem der drei Abenteuer einen Platz finden. Da „Asche für Ozem“ die Spieler dazu ermutigt, böse SC zu spielen, ist dieses Abenteuer eine hervorragende Gelegenheit, ungewöhnliche Abstammungen zu erforschen, insbesondere die Abstammung von Skeletten (*Das Buch der Toten*, S. 54).

Hintergründe

Keines der Abenteuer in *Klauen des Tyrannen* setzt einen bestimmten Hintergrund voraus, aber einige Hintergründe könnten passender sein als andere. Je nachdem, welches Abenteuer du spielen möchtest, kannst du den SC Zugang zu ausgewählten ungewöhnlichen oder seltenen Hintergründen gewähren, wie z.B. Jägererbe (*Das Buch der Toten*, S. 17) oder Augenzeuge des Tyrannen (*ZdVO: Die Ritter von Finismur*, S. 73).

Klassen

Die Abenteuer in *Klauen des Tyrannen* bieten eine Mischung aus Kampf, Erkundung und Rollenspiel, sodass alle Klassen mit ein paar Überlegungen geeignet sind. Da „Die Überlebenden der Grablande“ ein gutes Stück Überlandreisen beinhaltet, sind Charaktere mit Fertigkeiten in Navigation oder Nahrungssuche (wie z.B. Waldläufer) besonders nützlich. „Asche für Ozem“ konzentriert sich auf Infiltration und gibt Klassen wie Barden, Ermittlern oder Schurken die Möglichkeit, zu glänzen. Das Abenteuer ist jedoch nicht für Charaktere geeignet, die den Geboten des Guten folgen müssen, wie z.B. bestimmte Kleriker oder Streiter. „Von Blut und Glauben“ hingegen ist perfekt für solche heldenhaften, gutherzigen Charaktere.