

Habe's Sanatorium

Habe's Sanatorium

Auch bekannt als: Heiliger Zufluchtsort der Ruhe

Überblick

Ein privat geführtes Sanatorium für Geisteskranke, das gegen den Kalksteinabbruch von Ashen Rise südlich von Sandpoint gebaut ist. Die Gruppe passierte es auf der Straße nach Norden. Sie betraten es nicht. Shvub-Mahs Augen verweilten darauf.

Physische Beschreibung

- Gedrungenes dreistöckiges Steingebäude.
- Robuste Holztüren (Aufbrechen SG 25). Schmale 10-cm-Fenster — nur zur Belüftung, kein Eingang.
- Böden geschrubbt, Wände frisch weiß gestrichen.
- Saurer Weihrauchgeruch überall.
- Alle Innentüren abschließbar (SG 30 Schlösser öffnen).

Kampagnenstatus

Passiert aber nicht betreten. Die Gruppe beobachtete es von der Straße während ihrer Reise durch Ashen Rise nach Norden. Dies ist etablierte Kampagnentatsache. Seine internen Ereignisse wurden nicht gespielt.

Lage

Gebaut gegen den Kalksteinabbruch namens Ashen Rise. Unterhalb von Shvub-Mahs Ruine (die weiter oben und zurück vom Pfad sitzt).

Schlüsselpersonal (aus RotR-Quelle — noch nicht gespielt)

- **Dr. Erin Habe** — Mensch-Experte 4. LN. Der Alienist, der das Sanatorium leitet. Nervös, zuckend, will keine Besucher. Forschungsmethoden überschreiten ethische und moralische Grenzen.
- **Caizarlu Zerren** — Menschlicher Nekromant, der als freundlicher pensionierter Geschäftsmann auftritt. Lebt im Keller. Finanziert das Sanatorium im Austausch für Zugang zu Körpern. Ehemaliges Sczarni-Gangmitglied.
- **Gortus und Gurnak** — Zwei Teufelshalbblut-Brüder, entflohene chelaxische Sklaven. Arbeiten als Pfleger; werden unerwünschte Besucher körperlich entfernen.
- **Pidgit Tergelson** — Verrückter Rattenmann-Patient. Hat jahrelang hier verbracht; jetzt dauerhaft in Hybridform.
- **Grayst Sevilla** — Patient in fortgeschrittenen Stadien des Ghulfibers, relevant für die Skinsaw-Murders-Handlung. Nicht gespielt.

Anmerkungen

- Die internen Ereignisse des Sanatoriums sind Teil von Rise of the Runelords Kapitel Zwei (Skinsaw Murders). Dieses Kapitel wurde in dieser Kampagne nicht gespielt.
- Siehe [lore/locations/ashen-rise.md](#) für den breiteren Ashen-Rise-Kontext.
- Shvub-Mahs Verbindung zu diesem Ort ist atmosphärisch, nicht narrativ — sein Blick verweilt. Kein weiterer Kanon etabliert.

Revision #3

Created 2026-04-05 19:42:16 UTC by Admin

Updated 2026-04-12 13:45:48 UTC by Admin