

12+



DER DRACHE VOM EISNADELGIPFEL

ABENTEUER





DAS ABENTEUER LEITEN

DIESES BUCH RICHTET SICH AN DEN SPIELLEITER. Es enthält ein komplettes DUNGEONS & DRAGONS-Abenteuer sowie Beschreibungen aller Kreaturen, die im Abenteuer erscheinen. Außerdem erfährst du, wie man ein D&D-Spiel leitet.

Das andere Buch, das zu diesem gehört, ist das Regelbuch. Es enthält Informationen für die Spieler zum Erstellen und Entwickeln ihrer Charaktere – Abenteurer und Helden der Geschichte – sowie die Regeln, die du brauchst, um in den Situationen während des Abenteuers Entscheidungen zu treffen.

ÜBERBLICK

Ein D&D-Abenteuer ist eine Sammlung von Orten, Quests und Herausforderungen als Inspirationen für die Geschichte, die du erzählst. Der Ausgang der Geschichte wird durch die Handlungen und Entscheidungen der Abenteurer bestimmt – und natürlich vom Würfelglück. Du kannst das Abenteuer *Der Drache vom Eisnadelgipfel* für einen bis fünf Spieler leiten. Jeder Spieler beginnt mit einem Charakter der 1. Stufe.

Das Abenteuer ereignet sich unweit der Stadt Niewinter in der Schwertküstenregion der Vergessenen Reiche. Die Schwertküste gehört zum Norden, einem großen Reich freier Ansiedlungen, umgeben von gesetzloser Wildnis. Du brauchst kein Experte der Vergessenen Reiche zu sein, um das Abenteuer zu leiten.

Alles, was du über die Kampagnenwelt wissen musst, ist in diesem Buch enthalten.

Wenn du zum ersten Mal ein D&D-Abenteuer leitest, lies den Abschnitt „Die Rolle des Spielleiters“.

DIE ROLLE DES SPIELLEITERS

Der Spielleiter (auch „SL“) hat im D&D-Spiel eine besondere Rolle.

Der SL ist ein **Schiedsrichter**. Wenn nicht klar ist, was als Nächstes geschehen soll, entscheidet der SL, wie die Regeln angewendet werden, und sorgt für den Fortgang der Geschichte.

Der SL ist ein **Erzähler**. Der SL bestimmt das Tempo der Geschichte und konfrontiert die Spieler mit verschiedenen Herausforderungen und Begegnungen. Er ist die Schnittstelle der Spieler zur Welt von D&D, liest das Abenteuer vor (und schreibt es manchmal auch selbst) und schildert die Konsequenzen der Handlungen der Spieler.

Der SL ist ein **Rollenspieler**. Der SL verkörpert die Monster und Halunken des Abenteuers, wählt ihre Aktionen aus und würfelt für sie. Außerdem übernimmt er den Part aller anderen Charaktere, denen die Abenteurer begegnen, auch der hilfreichen.

Ein guter Spielleiter sollte stets im Kopf behalten, dass die Regeln nur ein Werkzeug sind, die dabei helfen sollen, dass alle Spaß haben. Nicht die Regeln bestimmen das Spiel. Du bist der SL – du bestimmst das Spiel.



EINEN SPIELLEITER AUSWÄHLEN

Wer soll als SL eurer Spielgruppe fungieren? Immer der, der will! Wer am meisten Antrieb hat, eine Gruppe aufzubauen und das Spiel zu beginnen, ist fast automatisch der SL. Natürlich ist das kein Zwang.

SL-TIPPS

Als Spielleiter hast du bei Regelfragen und Meinungsverschiedenheiten während des Spiels das letzte Wort. Hier findest du einige Richtlinien, die dir helfen können, mögliche Probleme zu lösen:

Wenn du nicht sicher bist, werde erfinderisch.

Es ist besser, das Spiel am Laufen zu halten, als sich von den Regeln ausbremsen zu lassen.

Genieße die gemeinsame Geschichte. Bei D&D geht es um die Geschichte der Gruppe. Lass die Spieler durch die Worte und Taten ihrer Charaktere zum Ergebnis beitragen. Wenn einige Spieler nicht von sich aus sprechen, denk daran, sie zu fragen, was ihre Charaktere tun.

Es ist kein Wettkampf. Du stehst als SL nicht im Wettstreit mit den Spielercharakteren. Es ist deine Aufgabe, die Regeln zu verwalten, Monster zu verkörpern und die Geschichte in Gang zu halten.

Sei beständig und fair. Wenn du einmal entscheidest, dass die Regeln auf eine bestimmte Weise funktionieren, dann achte darauf, dass sie immer so funktionieren. Behandle Regeln und Spieler fair und unparteiisch.

Passe das Abenteuer an eure Vorlieben an. Das Abenteuer hat kein feststehendes Ergebnis. Du kannst jede Begegnung anpassen, damit sie für deine individuelle Gruppe von Spielern interessanter und lustiger wird.

Habe einen Notizblock und Millimeterpapier zur Hand. Verwende den Notizblock, um Details wie die Marschreihenfolge der Charaktere mitzuverfolgen. Millimeterpapier ist nützlich, wenn du deinen Spielern rasch eine Karte zeichnen willst.

ATTRIBUTSWÜRFEL IMPROVISIEREN

Du kannst dem Abenteuer meist entnehmen, welche Attributswürfel die Charaktere in einer bestimmten Situation versuchen können und welcher Schwierigkeitsgrad (SG) bei den Würfeln gilt. Manchmal probieren Charaktere Dinge aus, die das Abenteuer nicht vorhersehen kann. Du entscheidest, ob ihre Versuche erfolgreich sind.

Attributswürfel kommen nur ins Spiel, wenn eine realistische Chance besteht, die Aufgabe zu meistern oder an ihr zu scheitern. Wenn es sich um einfache Dinge handelt, die jeder schaffen würde, dann verlange keinen Attributswurf. Erzähle dem Spieler einfach, was geschieht. Wenn es umgekehrt um Dinge geht, die für niemanden zu schaffen sind, dann teile dem Spieler einfach mit, dass es nicht geht.

Beschließe du, dass ein Attributswurf erforderlich ist, dann stell dir die folgenden Fragen:

Welche Art von Attributswurf? Verwende die Beschreibungen der Attributswerte und der zugehörigen Fertigkeiten im Regelbuch, um zu ermitteln, welche Art von Attributswurf erforderlich ist.

Wie schwierig ist es? Bestimme, ob die Aufgabe einfach, mittelschwer oder schwer ist, und verwende den entsprechenden SG.

SG 10 (Einfach): Einfache Aufgaben erfordern nur ein Mindestmaß an Kompetenz oder Glück, um gemeistert zu werden.

SG 15 (Mittelschwer): Mittelschwere Aufgaben erfordern schon mehr Kompetenz oder Glück. Charaktere mit natürlicher Befähigung oder besonderer Ausbildung schaffen mittelschwere Aufgaben meistens.

SG 20 (Schwer): Schwere Aufgaben übersteigen die Fähigkeiten der meisten Leute ohne außergewöhnliche Attribute oder Beistand. Selbst mit Befähigung und Ausbildung brauchen Charaktere ein gewisses Glück oder sehr viel besonderes Training, um eine schwere Aufgabe zu meistern.

ANDERE KOMponentEN

Die Schachtel mit diesem Abenteuer enthält Komponenten, die dir als Spielleiter helfen sollen. Neben dem Regelbuch handelt es sich dabei um Folgendes:

SPIELLEITERSCHIRM

Die Innenseite des Spielleiterschirms enthält Informationen, die dir beim Leiten des Abenteuers nützlich sein können. Du kannst ihn außerdem verwenden, damit die Spieler deine Notizen und Würfelwürfe nicht sehen und so die Spannung erhalten bleibt.

POSTERKARTE

Wenn ihr startklar seid, entfalte die Posterkarte mit der Karte von Phandalin nach oben. Hier beginnt das Abenteuer. Wenn die Spieler zu ihren Quests aufbrechen, verwende die Karte der Schwertküste auf der anderen Seite, um Reisen über weite Strecken mitzuverfolgen.

KARTEN

Die Schachtel enthält folgende Karten:

Bezauberungskarte: Diese Karte beschreibt eine besondere Bezauberung (siehe „Bezauberung des Sturms“ Seite 58). Gib diese Karte dem Spieler, auf dessen Charakter die Bezauberung wirkt. Sammle die Karte wieder ein, wenn die Bezauberung des Charakters endet.

Initiativekarten: Wenn die Charaktere und jede am Kampf beteiligte Monstergruppe die Initiative auswürfeln, verteilst du diese Karten unter den Kampfteilnehmern vom höchsten zum niedrigsten Initiativewert.

ABENTEUERKARTEN

Die Karten in diesem Buch sind nur für die Augen des SL bestimmt. Auf diesen Karten ist nicht nur der Ort des Abenteuers in seiner Gesamtheit dargestellt, sondern es sind auch Geheimtüren, verborgene Fallen und andere Elemente enthalten, die die Spieler nicht sehen sollen, daher ist Geheimhaltung angebracht.

Wenn die Charaktere an einem Ort eintreffen, der auf einer Karte markiert ist, kannst du diesen Ort entweder anschaulich beschreiben oder auf Millimeterpapier aufzeichnen, was die Charaktere sehen, indem du deine Karte überträgst und entsprechende Details dabei weglässt. Es ist nicht wichtig, dass deine handgemalte Karte die gedruckte Abenteuerkarte perfekt wiedergibt. Konzentriere dich darauf, Umrisse und Dimensionen korrekt wiederzugeben, und überlass den Rest der Fantasie der Spieler.

Beispiel: Wer den höchsten Initiativwert würfelt, bekommt die Karte „1“ und agiert zuerst. Wer den zweithöchsten Initiativwert würfelt, bekommt die Karte „2“ und agiert als Zweiter. Die nummerierten Karten für die Kreaturen bleiben bei dir.

Karten mit Kampfschritten: Diese Karten sind identisch und enthalten die Kampfreihenfolge wie im Regelbuch beschrieben.

Karten mit magischen Gegenständen: Wenn die Charaktere einen magischen Gegenstand erhalten und identifizieren, gibst du den Spielern die entsprechende Karte. Der Spieler, dessen Charakter den Gegenstand hat, behält die Karte zu Referenzzwecken, bis der Gegenstand ausgegeben, aufgebraucht oder nicht mehr im Besitz des Charakters ist.

Questkarten: Wenn eine neue Quest für die Charaktere verfügbar ist, gib den Spielern die Karte dieser Quest. Nimm die Karte zurück, wenn die Quest abgeschlossen wurde oder die Spieler entscheiden, dass sie die Quest nicht abschließen möchten.

Sidekick-Karten: Leitest du das Spiel für nur einen Spieler, gib ihm diese Karten und lass ihn einen Sidekick auswählen. Die Spielwerte des Sidekicks findest du im Regelbuch. Stirbt der Sidekick, sammelst du die Karte ein. Der Spieler kann diesen Sidekick nicht noch einmal auswählen.

Zustandskarten: Diese Karten beschreiben verschiedene Zustände, von denen Kreaturen im Spiel betroffen sein können. Spieler, die unter einem Zustand leiden, können die Karte als Erinnerung behalten und dir schließlich zurückgeben, wenn der Zustand des Charakters endet.

DIE VERGESSENEN REICHE

Die Welt der Vergessenen Reiche ist eine epische Fantasy-Welt der Elfen, Zwerge, Halblinge, Menschen und anderer Völker. In den Reichen wagen sich Ritter auf der Suche nach Ruhm und Schätzen in die Gräfte der gefallenen Zwergenkönige von Delzoun vor. In Städten wie Niewinter und Baldurs Tor treiben sich Schurken in finsternen Gassen herum. Kleriker führen im Dienste an ihren Göttern Streitkolben und wirken Zauber gegen die schrecklichen Mächte, die das Land bedrohen. Magier plündern die Ruinen des untergegangenen netherischen Imperiums und erkunden Mysterien, die für das Tageslicht zu finster sind. Barden singen von Königinnen und Königen, von Helden und längst toten Tyrannen.

Auf den Straßen und Flüssen der Reiche sind Spielmänner und Krämer, Kaufleute und Wachen, Soldaten und Seeleute unterwegs. Tapfere Abenteurer von abgelegenen Höfen und aus verschlafenen Dörfern folgen dem Ruf ruhmträchtiger ferner Orte. Gute Karten und klare Pfade können auch unerfahrene Leute auf der Suche nach Ruhm durch die Welt bringen, aber sicher sind die Pfade nie. Gefährliche Magie und tödliche Monster gehören zu den Gefahren einer Reise durch die Reiche. Selbst Höfe und Anwesen innerhalb einer Tagesreise von Städten können Monstern zum Opfer fallen. Vor dem plötzlichen Zorn eines Drachen ist ohnehin kein Ort sicher.

KARTE DER SCHWERTKÜSTE

Die Karte zeigt auf der anderen Seite eine Region der Vergessenen Reiche, die als Schwertküste bezeichnet wird. Sie ist ein Ort der Abenteurer, wo Tollkühne sich in die alten Festungen und Ruinen längst vergangener Königreiche wagen. In dieser gesetzlosen Wildnis der schneebedeckten Berggipfel, der Hochwälder, der bitterkalten Winde und der vagabundierenden Monster finden sich große Bastionen der Zivilisation wie die Stadt Niewinter im Schatten des rauchenden Vulkans, der als Hotenow bekannt ist.

Diese Karte ist nur für die Augen des Spielers bestimmt, da die Orte eingezeichnet sind, die später in diesem Abenteuer beschrieben werden. Auf einer Seite der Posterkarte, die diesem Abenteuer beigelegt ist, befindet sich eine spielerfreundliche größere Version der Karte. Die Posterkarte der Schwertküste kannst du den Spielern zeigen, während ihre Charaktere die Region erkunden.

Geografische Orte, die sowohl auf der Spielerskarte als auch auf der Spielerkarte eingezeichnet sind, findest du nachstehend in alphabetischer Reihenfolge beschrieben. Diese Informationen sind nicht geheim und können den Spielern mitgeteilt werden, wenn sie nach Details zu einem bestimmten Ort fragen.

DIE FELSEN

Diese kahlen, windgepeitschten Hügel sind von alten Minen durchzogen, in denen Monster hausen.

DREIEBERPFAD

Dieser Pfad südlich des Niewinterwaldes ist die sicherste Route zwischen Niewinter und dem Ort Dreieber im Dessarintal im Osten (nicht mehr auf der Karte). Der Pfad wird nicht bewacht, Monsterangriffe sind alltäglich.

GRUFTGARTENWALD

In diesem alten Wald hinter den Schwertbergen finden sich die Ruinen uralter Zwergenzivilisationen.

HASENBEERE

Der Dreieberpfad führt genau durch diese verlassenere Ortschaft, die vor Jahren von Barbaren geplündert wurde und heute in Trümmern liegt. Von Hasenbeere aus verläuft ein Lehmweg nach Süden und führt zu einem angeblich verlassenem Schrein, der Savras gewidmet ist, dem Gott der Weissagung und des Schicksals. Weitere Informationen zu diesem Ort findest du unter „Der Schrein von Savras“ (Seite 54).

HOHE STRASSE

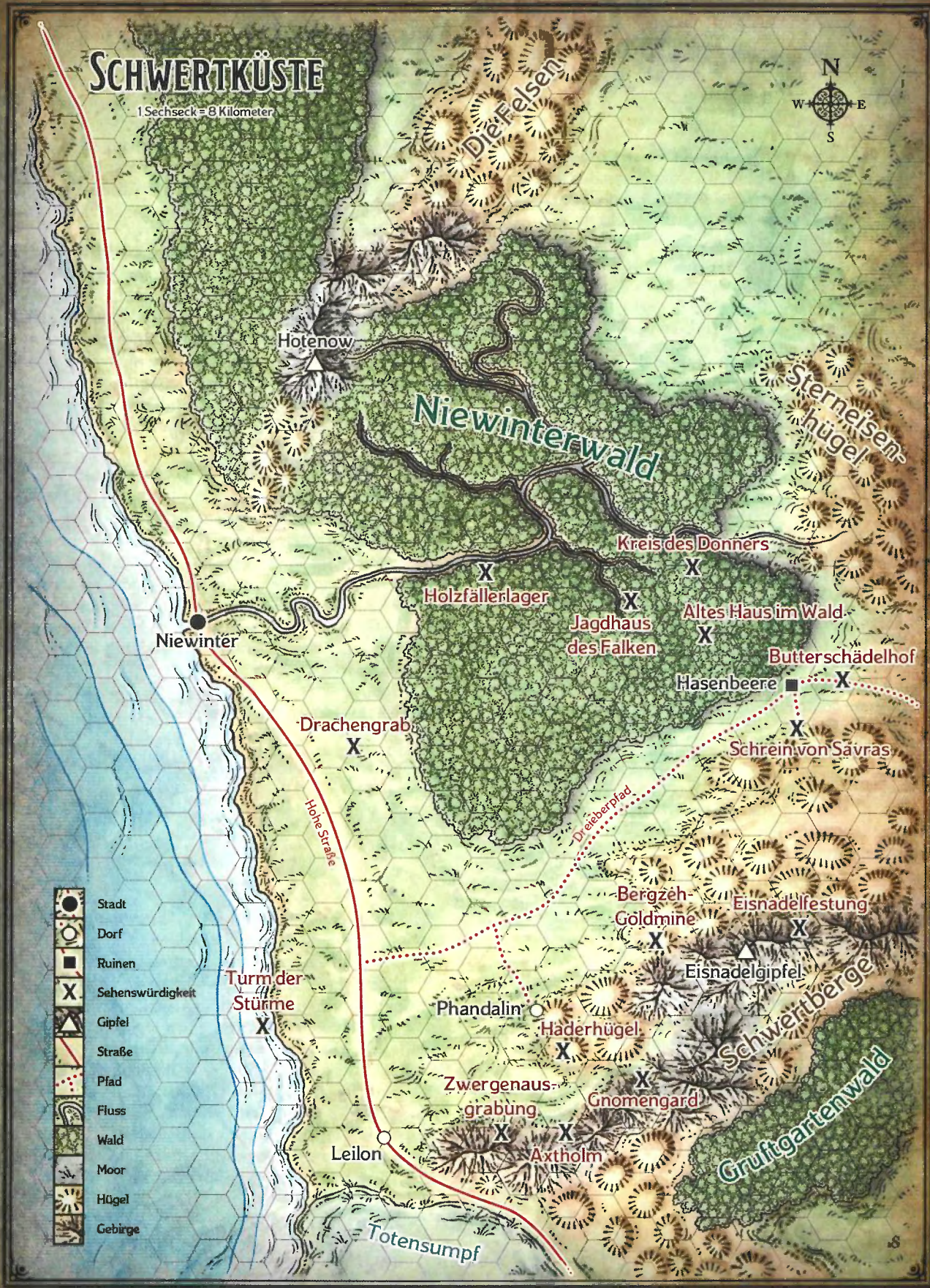
Diese Hauptstraße führt an der Küste entlang und verbindet Niewinter mit den Küstenstädten Luskan im Norden und Tiefwasser im Süden. Auf dem Straßenabschnitt südlich von Niewinter fanden so viele Monsterangriffe statt, dass er jahrelang als unpassierbar galt. In letzter Zeit gab es allerdings Anstrengungen, die Straße zu sichern, daher patrouillieren zwischen Niewinter und Leilon leichte berittene Wachen.

SCHWERTKÜSTE

1 Sechseck = 8 Kilometer



- Stadt
- Dorf
- Ruinen
- Sehenswürdigkeit
- Gipfel
- Straße
- Pfad
- Fluss
- Wald
- Moor
- Hügel
- Gebirge



LEILON

Diese kleine Stadt an der Hohen Straße war jahrelang verlassen und befindet sich derzeit im Wiederaufbau. Die Einwohner stammen aus Niewinter und werden vom Stadtvogt dafür bezahlt, Leilon zu einer Festung auszubauen, um die Gefahren aus dem Totensumpf abzuwehren.

NIEWINTER

Die Stadt wurde schwer beschädigt, als der Hotenow vor rund fünfzig Jahren ausbrach. Nun findet der Wiederaufbau der Stadt der geschickten Hände unter dem wachsamen Auge des Vogts Dagult Nieglut statt, der in Ermangelung eines Erben der Krone von Niewinter herrscht. Gegenwärtig sind keine lebenden Erben der alten Alagondar-Königslinie bekannt. Viele halten die Linie für ausgestorben. Vogt Nieglut geht kein Risiko ein. Treten Anwärter auf den Thron auf und machen Ansprüche geltend, so besticht er sie entweder oder er räumt sie aus dem Weg.

NIEWINTERWALD

Der Wald östlich von Niewinter hat eine magische Qualität, mindestens jedoch eine Aura mystischer Geheimnisse. Man munkelt, dass Zauberwirker zurückgezogen darin leben.

PHANDALIN

Diese unscheinbare kleine Bergarbeiteransiedlung in den Ausläufern der Schwertberge dient als Startpunkt des Abenteuers. Weitere Informationen findest du unter „Willkommen in Phandalin“ (Seite 8).

SCHWERTBERGE

In diesen steilen, zerklüfteten, schneebedeckten Bergen hausen versprengte Orkstämme und sonstige Monster. Der Eisnadelgipfel ist der höchste der Schwertberge. In den Gebirgsausläufern gibt es zahlreiche Ruinen längst untergegangener Königreiche, außerdem ein gerüttelt Maß halbvergessener Verließe und Grabanlagen.

STERNEISENHÜGEL

Dieser felsige Hügelabschnitt heißt so, da die gesamte Gegend im Laufe der Zeiten von zahlreichen Meteoritenschauern getroffen wurde. In den Hügeln treiben rabiate Barbarenstämme ihr Unwesen, weswegen sie von anderen Leuten meist gemieden werden.

TOTENSUMPF

Die Hohe Straße führt östlich am kalten, tristen Totensumpf vorbei, und Reisende müssen aufpassen, dass sie sich nicht von Irrlichtern hineinlocken lassen. In diesem Sumpf sind schon zahllose Abenteurer auf der Suche nach sagenhaften halb versunkenen Schlössern gestorben.

ERSTE SITZUNG: CHARAKTERERSTELLUNG

DUNGEONS & DRAGONS ist ein Spiel, das zahlreiche Stunden in Anspruch nimmt. Das Spiel kann allerdings jederzeit unterbrochen und später fortgesetzt werden. Bei der ersten Sitzung sollten die Charaktere erstellt werden – dies gehört zu den amüsantesten Aspekten des Spiels. Wenn die Spieler ihre Charaktere mit genügend Zeit erstellen und ausrüsten, könnt ihr danach direkt ins Abenteuer starten. Anderenfalls gratuliert du ihnen zu ihren Charakteren, und ihr beginnt bei der nächsten Sitzung mit dem Abenteuer.

Beim Erstellen der Charaktere besteht deine Aufgabe als SL darin, deine Spieler die Charaktere ihrer Wünsche erschaffen zu lassen und sie darin zu unterstützen, Erklärungen zu finden, wie die Charaktere sich zu einer Abenteurergruppe zusammengefunden haben. Gibt es nur einen Spieler, so erarbeitet ihr zusammen die Hintergrundgeschichte seines Charakters. Dann entscheidet der Spieler, ob sein Charakter einen Sidekick haben soll (siehe „Das Spiel für einen Spieler leiten“ unten).

CHARAKTEROPTIONEN

Jeder Spieler hat Optionen, wenn es um Volk, Klasse und Hintergrund seines Charakters geht. Diese Optionen sind in der Charakteroptionen-Tabelle zusammengefasst. Sind mehrere Spieler in der Gruppe, rate ihnen, verschiedene Klassen zu wählen, um das Fähigkeitsspektrum der Gruppe zu verbreitern. Verschiedene Völker oder Hintergründe sind weniger wichtig, zumal es Spaß machen kann, mit lauter Zwergen oder Unterhaltungskünstlern auf Abenteuerjagd zu gehen.

CHARAKTEROPTIONEN

Völker	Klassen	Hintergründe
Elf	Barde	Akolyth (Tempeldiener)
Halbling	Kämpfer	Krimineller
Mensch	Kleriker	Soldat
Zwerg	Magier	Unterhaltungskünstler
	Schurke	Weiser

Während deine Spieler ihre Charaktere entsprechend den Vorgaben des Regelbuchs erstellen, achtest du darauf, welche Entscheidungen sie treffen. Die gewählten Hintergründe definieren, wer die Charaktere waren, bevor sie Abenteurer wurden, und enthalten auch rollenspielerische Angelpunkte in Form von Idealen, Bindungen und Makeln. Diese Angelpunkte interessieren dich als Spielleiter. Beispiel: Ein Spieler wählt den Hintergrund des Kriminellen aus. Zu den Optionen für die Bindungen des Charakters gehört „Ich versuche, eine alte Schuld bei einem großzügigen Wohltäter zu begleichen“. Wenn das die Bindung des Charakters ist, arbeite mit dem Spieler daran zu entscheiden, wer dieser großzügige Wohltäter ist.

DAS SPIEL FÜR MEHRERE SPIELER LEITEN

Bei mindestens zwei Spielern lässt sich das Abenteuer am einfachsten starten, indem angenommen wird, dass die Charaktere einander kennen und eine wie auch immer geartete, vielleicht auch kurze gemeinsame Geschichte haben. Vielleicht haben sie sich in Niewinter getroffen und sind gemeinsam nach Phandalin gereist, oder sie sind einzeln in Phandalin eingetroffen und haben sich dann im Gasthaus kennengelernt.

NÜTZLICHE FRAGEN

Du kannst die Spieler Folgendes fragen, wenn sie ihre Charaktere erstellen:

- Sind irgendwelche der Charaktere miteinander verwandt?
- Was hält die Charaktere als Abenteurergruppe zusammen?
- Was mögen die Charaktere jeweils am liebsten an den anderen Gruppenmitgliedern?

DAS SPIEL FÜR EINEN SPIELER LEITEN

Führst du dieses Abenteuer für einen einzelnen Spieler aus, so kannst du diesem Spieler einen Sidekick als sekundären Charakter zur Seite stellen. Lass den Spieler einen der vorbereiteten Sidekicks aus den Sidekick-Karten auswählen. Regeln und Wertekästen für Sidekicks sind im Regelbuch aufgeführt. Vielleicht musst du den Spieler in den ersten Sitzungen beim Führen des Sidekicks unterstützen. Geht ein Sidekick verloren oder wird nicht mehr benötigt, kann der Charakter nach Phandalin zurückkehren und einen neuen besorgen.

SIDEKICKS VERWENDEN

Sorge dafür, dass dem Spieler die Rollen und Grenzen von Sidekicks in diesem Abenteuer klar sind:

- Sidekicks sind treue Begleiter, die Aufgaben inner- und außerhalb des Kampfs versehen können: das Lager aufschlagen, Ausrüstung tragen und so weiter.
- Idealerweise ergänzen die Fähigkeiten des Sidekicks die des Hauptcharakters. Beispiel: Zauberwirker sind gute Sidekicks für Kämpfer oder Schurken.

VORAUSSLESEN

Wenn die Spieler sich mit den Charakteroptionen und der Abenteurerausrüstung beschäftigen, die im Regelbuch beschrieben sind, nutzt du diese Gelegenheit, um voranzulesen.

Im Abschnitt „Das Abenteuer beginnt“ erfährst du alles, was du über die Ereignisse in und um Phandalin wissen musst. Es werden auch Quests beschrieben, die die Charaktere verfolgen können und die sie an andere Orte bringen. Das Abenteuer ist um diese Quests herum aufgebaut. Zweifellos finden die Charaktere sie reizvoll genug, um sie in Angriff zu nehmen.

GLOSSAR

Im Abenteuer werden Begriffe verwendet, mit denen du vielleicht nicht vertraut bist. Einige Begriffe sind hier erläutert. Beschreibungen regelspezifischer Begriffe findest du im Regelbuch.

Charaktere: Der Begriff bezieht sich auf die Abenteurer, die von den Spielern geführt werden. Sie sind die Protagonisten jedes D&D-Abenteuers. Eine Gruppe von Charakteren oder Abenteurern wird als Abenteurergruppe bezeichnet.

Nicht-Spieler-Charaktere (NSC): Der Begriff bezieht sich auf Charaktere, die vom Spielleiter geführt werden. Wie sich ein NSC verhält, wird vom Abenteuer und vom SL bestimmt.

Kastentexte: Im Abenteuer sind verschiedentlich beschreibende Texte enthalten, die den Spielern vorgelesen oder frei erzählt werden sollen. Diese Vorlesetexte befinden sich in Kästen. Kastentexte werden meist verwendet, um Orte zu beschreiben oder vorbereitete Dialoge zu präsentieren.

Wertekästen: Monster und NSC, die womöglich in einen Kampf verwickelt werden, benötigen Spielwerte, damit der SL sie gut führen kann. Diese Spielwerte werden in einem Format namens Wertekasten präsentiert. Du findest die Wertekästen, die für dieses Abenteuer relevant sind, im Abschnitt „Kreaturen“ (Seite 66).

Zehntag: In den Vergessenen Reichen hat eine Woche zehn Tage und heißt Zehntag. Ein Monat besteht aus drei Zehntagen, also 30 Tagen.



DAS ABENTEUER BEGINNT

Das Abenteuer beginnt im Bergarbeiterdorf Phandalin. Dort erhalten die Charaktere Quests und können wählen, welche davon sie in Angriff nehmen.

Im Bereich „Hintergrund des Abenteuers“ sind die Ereignisse beschrieben, die zum Abenteuer geführt haben, sowie die größten Gefahren, denen die Charaktere entgegentreten werden. In den Abschnitten „Willkommen in Phandalin“ und „Phandalin erkunden“ wird der Ort beschrieben, in dem das Abenteuer beginnt. Je besser Phandalin bekannt ist, desto glatter verläuft der Spielstart.

HINTERGRUND DES ABENTEUERS

Ein junger weißer Drache namens Cryovain wurde von mächtigeren Drachen aus seiner Heimat im Norden vertrieben und beansprucht nun die schneebedeckten Schwertberge als neues Revier. Cryovain ist drachentypisch dumm und grausam. Er patrouilliert in den Lüften um den Eisnadelgipfel, jagt Beute und Schätze und überwacht sein Territorium. Mit jedem Tag wird sein Reich größer, und er wagt sich immer weiter hinein ins Land, wo er alles jagt, was er mit den Klauen packen oder mit seinem Eisatem einfrieren kann. Die Sichtungen werden immer häufiger, ebenso seine Angriffe.

Als Lager dient ihm die Ruine einer Festung am nord-östlichen Bergsporn des Eisnadelgipfels. Diese Festung hat Cryovain einem wilden Orkstamm abgenommen, dabei den Anführer der Orks getötet und die Überlebenden des Stammes in die Wälder und Gebirgsausläufer getrieben.

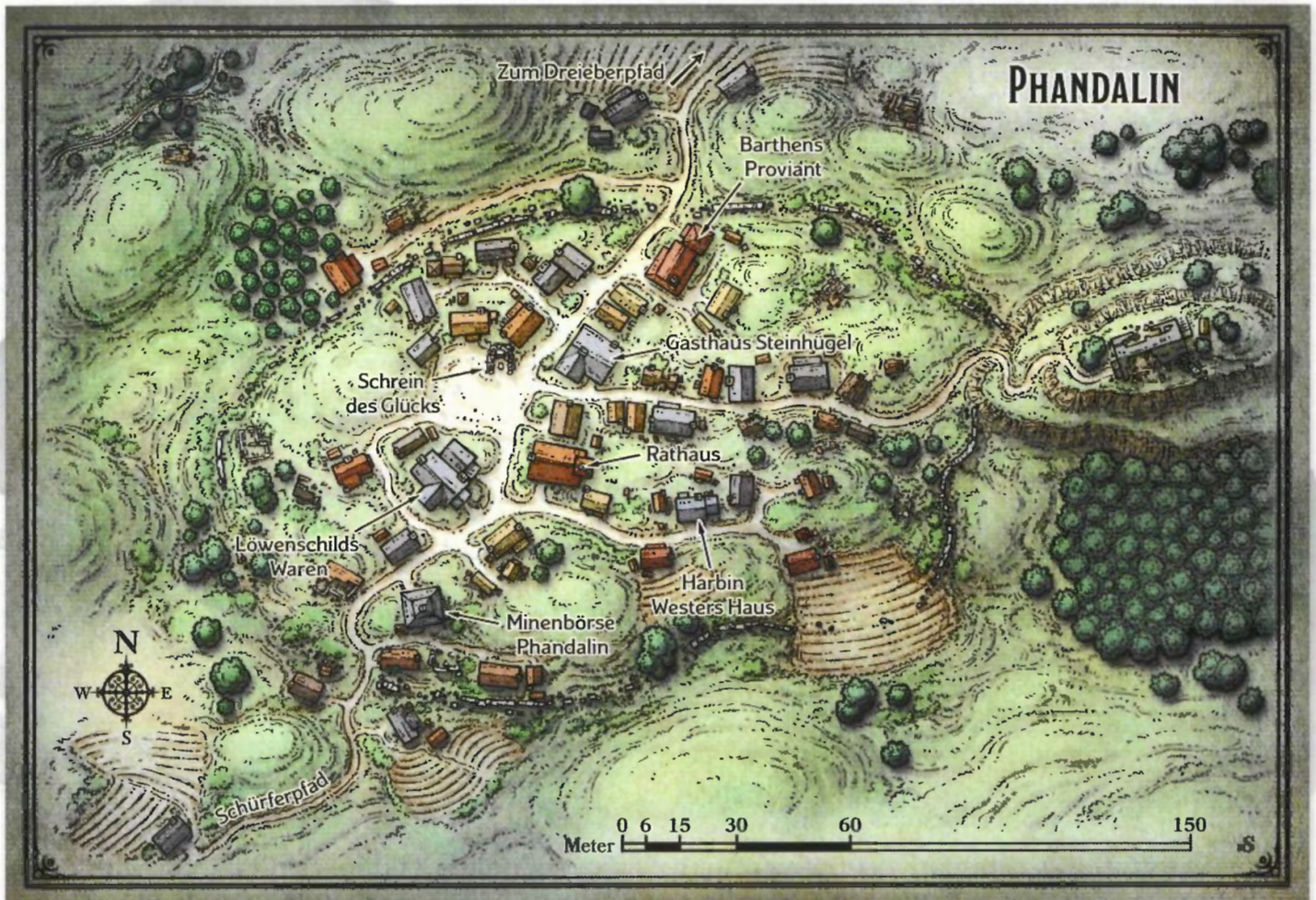
Die erbosten Orks haben alte Verbündete zusammengetrommelt – böse gestaltwandelnde Halbork-Zauberwirker, die sie segnen und beraten. Diese Halborks beten den bösen Sturmgott Talos an und leben zumeist in den dunklen Tiefen des Niewinterwaldes. Bei Sturm versammeln sie sich auf abgelegenen Hügelkuppen und beschwören Gorthok den Donnerkeiler, ein Urwesen, das Talos dient. Wie der Gott, dem er dient, genießt Gorthok Zerstörung.

Die Orks sind nicht die einzigen Kreaturen, die durch Cryovains plötzliches Erscheinen in Aufruhr versetzt wurden. Auch ein Mantikor wurde vom weißen Drachen aus seinem Nest auf einem Berggipfel vertrieben. Er lebt nun in den Gebirgsausläufern und hat begonnen, die Bewohner des Umlands des Bergarbeiterorts Phandalin zu terrorisieren. Weiteren Monstern der Region ist Ähnliches widerfahren.

WILLKOMMEN IN PHANDALIN

Der Grenzort Phandalin wurde auf den Ruinen einer viel älteren Ansiedlung errichtet. Das alte Phandalin war vor Jahrhunderten eine blühendes Städtchen, dessen menschliche Bewohner mit ihren benachbarten Zwergen und Gnomen fest verbündet waren. Dann fiel eine Horde Orks über die Gegend her und vernichtete die Ansiedlung. Phandalin blieb daraufhin eine lange Zeit verlassen.

In den letzten Jahren haben Siedler aus Niewinter und Tiefwasser damit begonnen, das ruinierte Phandalin in harter Arbeit wieder aufzubauen. In der neuen Ansiedlung leben Bauern, Holzfäller, Pelzhändler und Goldsucher,



die Gerüchten über Gold- und Platinvorkommen in den Ausläufern der Schwertberge folgen. Nun bedroht die Ankunft des weißen Drachen alles, was neu aufgebaut wurde.

Wenn ihr bereit seid, euch ins Abenteuer zu stürzen, zeigst du den Spielern die Posterkarte von Phandalin und liest ihnen folgenden Kastentext vor:

Am Fuße der schneebedeckten Schwertberge liegt der Bergarbeiterort Phandalin, der aus vierzig bis fünfzig schlichten Holzbauten besteht. Diese neueren Gebäude sind von alten Steinruinen umgeben, aus denen ersichtlich ist, dass der Ort in alten Zeiten deutlich größer war.

Die Bewohner von Phandalin sind stille, hart arbeitende Leute aus fernen Städten, die der harschen Wildnis eine Existenz abzutrotzen versuchen. Sie sind Bauern, Steinmetze, Waffenschmiede, Händler, Goldsucher und sogar Kinder. Der Ort hat weder schützende Mauern noch Wacheleute, doch die meisten Erwachsenen haben für den Bedarfsfall Waffen in Reichweite.

Besucher sind willkommen, erst recht, wenn sie Geld zum Ausgeben und Neuigkeiten zum Erzählen dabeihaben. Das Gasthaus Steinhügel in der Dorfmitte bietet bescheidene Unterkunft und schlichte Mahlzeiten. Wenige Türen weiter vor dem Rathaus befindet sich das Auftragsbrett für Abenteurer.

Wenn die Abenteurer bereit sind, das Auftragsbrett in Augenschein zu nehmen, fährt mit dem Abschnitt „Rathaus“ fort (Seite 11).

PHANDALIN ERKUNDEN

Die Charaktere möchten möglicherweise zentrale Einrichtungen in Phandalin untersuchen. Solche Orte sind auf der Karte von Phandalin sowie auf der entsprechenden Posterkarte markiert.

GASTHAUS STEINHÜGEL

Dieses schlichte zweistöckige Gasthaus hat sechs Fremdenzimmer in der oberen Etage zu vermieten. Ein Bett kostet fünf Silbermünzen, eine Mahlzeit eine Silbermünze. Der Inhaber ist ein kleiner freundlicher Mensch namens Toblen Steinhügel. Er stammt aus dem Ort Dreieber im Osten. In Phandalin wollte er Gold suchen, merkte jedoch bald, dass er sich aufs Führen eines Gasthauses besser verstand als auf Minenarbeit. Wenn die Charaktere mit Toblen sprechen, erzählt er ihnen eine kurze Geschichte, die er von einem seiner Stammgäste kennt. Würfle mit W6 und ziehe die Tabelle „Geschichten aus Phandalin“ (Seite 10) zurate, um zu bestimmen, welche Geschichten Toblen kennt, oder um eine Geschichte auszuwählen, die den Charakteren neu ist.

BARTHENS PROVARIANT

Die Regale dieses Ladens sind mit den üblichen Waren gefüllt: Es gibt Rucksäcke, Schlafsäcke, Seile und Vorräte. Waffen und Rüstung findet man bei Barthen nicht, dafür andere Abenteurerausrüstung – jedoch keine Gegenstände, die teurer als 25 Goldmünzen sind. (Preise findest du im Regelbuch.) Charaktere mit Bedarf an Waffen und Rüstungen schickst du zu Löwenschilds Waren. Wer *Heiltränke* kaufen will, sucht Adabra Gwynn beim Haderhügel auf (siehe Seitenkasten „Heiltränke“ auf Seite 11).

Elmar Barthen, der Inhaber von Barthens Proviant, ist ein schlanker glatzköpfiger Mensch um die Fünfzig. Ihm stehen die junge Angestellten Ander und Thistle zur Seite, die ihm beim Abladen und Einräumen der Waren helfen und ihn vertreten, wenn er gerade nicht da ist. Charaktere, die sich mit Barthen, Ander oder Thistle freundlich unterhalten, bekommen eine Geschichte erzählt. Würfle mit W6 und ziehe die Tabelle „Geschichten aus Phandalin“ zurate oder wähle eine Geschichte aus, die den Charakteren neu ist.

LÖWENSCHILDS WAREN

Über der Eingangstür dieses bescheidenen Handelsspostens hängt das Markenzeichen in Form eines Holzschildes mit blauem Löwen.

Dieses Gebäude gehört den Löwenschilds, einem Handelsunternehmen mit Basis in der Stadt Yartar mehr als hundert Meilen im Osten. Das Unternehmen schickt fertige Waren nach Phandalin und in andere kleine Ansiedlungen in der Region.

Meisterin des Phandalin-Postens ist die scharfzüngige Menschenfrau Linene Graywind, etwa Mitte dreißig. Sie hält eine Auswahl an Waffen und Rüstungen für Kaufinteressenten bereit. (Preise findest du im Regelbuch.) Linene verkauft niemandem Waffen, in dem sie eine Gefahr für Phandalin sieht. Wenn die Charaktere mit ihr sprechen, erinnert sie sich an eine Geschichte, die sie von einer Nachbarin gehört hat. Würfle mit W6 und ziehe die Tabelle „Geschichten aus Phandalin“ zurate oder wähle eine Geschichte aus, die den Charakteren neu ist.

MINENBÖRSE PHANDALIN

Hier können die Schürfer ihre Ausbeute wiegen, messen und auszahlen lassen. Die Börse fungiert außerdem als inoffizielle Registratur und erfasst Besitzansprüche auf verschiedene Flüsse und Schürfgründe. In den Flüssen und Tälern der Region ist genügend Reichtum für diverse unabhängige Goldsucher verborgen.

Die Börse ist der richtige Ort, um Leute zu treffen, die viel Zeit im Umland von Phandalin verbringen. Gildenmeisterin ist eine berechnende Menschenfrau namens Halia Thornton. Sie ist außerdem Agentin der Zhentarim, einer zwielichtigen Organisation, die über Wohlstand und Einfluss insgeheim Kontrolle über den Norden ausüben möchte. Halia arbeitet geduldig daran, Phandalin unter ihre Kontrolle zu bringen, und kann eine wertvolle Schutzherrin für Abenteurer

werden, die es sich nicht mit ihr verscherzen. Wenn die Charaktere sich mit Halia gutstellen, erzählt sie ihnen eine Geschichte. Würfle mit W6 und ziehe die Tabelle „Geschichten aus Phandalin“ zurate oder wähle eine Geschichte aus, die den Charakteren neu ist.

SCHREIN DES GLÜCKS

Der einzige Tempel in Phandalin ist ein Schrein aus den Steinen naher Ruinen. Er ist der Glücksgöttin Tymora gewidmet und normalerweise in der Obhut einer eifrigen Elfe namens Schwester Garaele, die hier als Tempeldienerin fungiert. Bei diesem Abenteuer ist sie jedoch nicht in Phandalin.

Schwester Garaele ist Mitglied der Harfner, einem losen Netzwerk von Abenteurern und Spionen, die Gleichwertigkeit propagieren und insgeheim gegen Machtmissbrauch opponieren. Die Harfner sammeln

GESCHICHTEN AUS PHANDALIN

W6 Geschichte

- 1 „Die Orks sind ein weiteres Mal aus den Bergen herabgestiegen, um das Flachland zu plagen! Wenn Niewinter nicht bald Hilfe schickt, werden die Orks Phandalin überrennen und alles zerstören, was wir so mühsam aufgebaut haben.“
- 2 „Der Dreieberpfad führt in östlicher Richtung durch die Ruinen des Ortes Hasenbeere, der vor Jahren von Barbaren geplündert wurde. Südlich von Hasenbeere befindet sich eine Tempelruine. Dort hatten die Einwohner angeblich ihr Gold versteckt.“ (Wenn die Charaktere den Tempel besuchen, siehe „Der Schrein von Savras“ auf Seite 54.)
- 3 „Seltsame Magie durchdringt den Niewinterwald, verwirrt Navigatoren und verdunkelt die Ruinen untergegangener Königreiche in seinen Tiefen.“
- 4 „Das Jagdhaus des Falken ist die einzige sichere Zuflucht im Niewinterwald. Es liegt tief im Wald am Ufer eines Flusses. Wohlhabende Adlige wagen sich hin, um ihre Jagden unter dem Schutz von Falke zu veranstalten. Falke ist Veteran zahlreicher Kriege und im Ruhestand. Angeblich gewährt er einem Unterkunft und Verpflegung gegen eine Flasche Wein.“ (Wenn die Charaktere Falke besuchen, siehe „Das Jagdhaus des Falken“ auf Seite 48.)
- 5 „Westlich von Phandalin an der Küste steht ein alter steinerner Leuchtturm. Sein Licht zieht die Schiffe an wie Motten, und sind dem Untergang auf den Klippen geweiht. Die Wracks müssen voller Schätze sein!“ (Wenn die Charaktere den Leuchtturm besuchen, siehe „Der Turm der Stürme“ auf Seite 57.)
- 6 „Manche Leute wollen einen Drachen hoch in den Wolken gesehen haben. Auf diese Ferne ist die Größe einer Kreatur schwer abzuschätzen, doch der Drache ist angeblich so groß wie ein Elefant und hat glänzende weiße Schuppen.“

im ganzen Land Informationen, um Tyrannen zu Fall zu bringen. Sie helfen den Armen, den Schwachen und den Unterdrückten. Schwester Garaele berichtet ihren Vorgesetzten regelmäßig von den Vorkommnissen in Phandalin und ist deshalb derzeit in Niewinter. In ihrer Abwesenheit wird der Schrein nicht bewacht.

RATHAUS

Das Rathaus hat dicke Steinmauern, ein mit Pech bestrichenes Holzdach und einen Glockenturm auf der Rückseite. Am Auftragsbrett neben der Vordertür hängen einige Notizen, die in Gemeinsprache verfasst sind und dieselbe Handschrift aufweisen.

Wenn die Charaktere die Notizen am Auftragsbrett ansehen, fahre mit dem Bereich „Phandalin-Quests“ (Seite 11) fort.

HEILTRÄNKE

Es gibt in Phandalin keinen Ort, an dem *Heiltränke* erworben werden können. Wenn Charaktere Heiltränke erstehen wollen, können sie dies bei der Windmühle beim Haderhügel einige Meilen südlich von Phandalin tun. Die Windmühle wird von Adabra Gwynn bewohnt, Hebamme und Tempeldienerin von Chauntea, der Göttin der Landwirtschaft. Weitere Informationen zu diesem Ort findest du unter „Der Haderhügel“ (Seite 43).

PHANDALIN-QUESTS

Das Auftragsbrett am Rathaus ist der richtige Ort für Abenteurer, die nach Quests suchen. Jede Quest ist auf eine Karte gedruckt, die du den Spielern geben kannst, wenn die Quest verfügbar wird (siehe „Quests starten“ und „Folge-Quests“ unten). Lass die Spieler entscheiden, welche Quests sie in welcher Reihenfolge abschließen wollen. Wenn den Spielern eine bestimmte Quest nicht zusagt, sind sie nicht verpflichtet, sie abzuschließen. Allerdings hilft das Abschließen von Quests den Charakteren dabei, mächtiger zu werden (siehe „Stufen aufsteigen“ auf Seite 13).

HARBIN WESTER, QUESTGEBER

Alle Notizen am Auftragsbrett wurden von Harbin Wester verfasst, dem ordentlich ernannten Bürgermeister von Phandalin. Harbin ist ein pompöser Bankier mittleren Alters, der in einem Haus östlich des Rathauses wohnt. Seit es Gerüchte über einen weißen Drachen in der Gegend gibt, verlässt er sein Haus nur noch, um Essen zu holen und neue Notizen ans Brett zu hängen, in denen nach Abenteurern gesucht wird.

ABENTEUER: ORTE UND BEGEGNUNGEN

In diesem Abenteuer werden die Charaktere ermutigt, Orte zu erkunden, die auf der Spielleiterkarte der Schwertküste (Seite 5) markiert sind. Wenn die Charaktere sich auf die Reise an einen solchen Ort machen, wechsle zu dem Abschnitt dieses Buchs, das den Ort im Detail beschreibt. Beispiel: Entscheiden die Spieler sich für die Quest „Der Haderhügel“, wechselst du zum Abschnitt „Der Haderhügel“ (Seite 43). Zu jedem Ort gehört ein Überblick mit kurzer Beschreibung dessen, was die Charaktere hier finden können. Nach dem Überblick folgen Informationen, die du für die Begegnungen an diesem Ort brauchst.

Begegnungen leiten: Im Abenteuer wird beschrieben, was die Charaktere sehen, wenn sie einen Ort erreichen, und was sie entdecken, wenn sie den Ort erkunden. Das Abenteuer erzählt außerdem, wie die Bewohner des Orts auf die Ankunft der Charaktere reagieren.

Bei keiner Begegnung steht das Ergebnis von vornherein fest. Beispiel: Charaktere, die den Haderhügel erkunden, treffen wahrscheinlich auf einen Mantikor. Gegen Monster zu kämpfen ist zwar immer eine Option, aber die Charaktere könnten auch beschließen, stattdessen mit dem Mantikor zu verhandeln. Sei flexibel, vor allem, wenn es um intelligente Monster geht. Wenn jede Begegnung zu einem Kampf auf Leben und Tod wird, könnten sich die Spieler bald langweilen und Gelegenheiten verpassen, Spaß am Rollenspiel zu haben. Belohne die Spieler stets dafür, clever zu sein. Beispiel: Charaktere, die im Holzfällerlager (Seite 45) die Ankhegs aufstören, könnten den grabenden Monstern dadurch entkommen, dass sie in den nahen Fluss springen. Ebenso könnten Charaktere, die mit den Werratten in der Bergzeh-Goldmine (Seite 24) verhandeln, einen Waffenstillstand zwischen Werratten und Bergarbeitern herbeiführen und damit deren Konflikt beenden, woraufhin die Mine wieder öffnen kann.

Charaktere, die bei Harbin anklopfen, hören seine Stimme von drinnen: „Wenn du ein Drache bist, wisse, dass ich viel zu dünn und knochig bin, um lecker zu sein!“ Was die Abenteurer auch unternehmen mögen, um Harbin zu beruhigen – er weigert sich, die Tür zu öffnen. Gespräche mit ihm können nur durch die geschlossene Tür stattfinden. Auch Einwohner, die Harbin mit Beschwerden belästigen, erfahren diese Behandlung.

Wenn Charaktere ihn nach einer Quest fragen, bringt Harbin sie auf die richtige Spur und stellt ihnen Bezahlung bei Rückkehr in Aussicht. Ist die Zeit zum Zahlen gekommen, schiebt er die Goldmünzen einzeln unter der Tür durch.

QUEST: GNOMENGARD

In den Bergen südöstlich von hier haust ein Klan zurückgezogener Felsengnome in Gnomengard, einem kleinen Höhlennetzwerk. Diese Gnome sind für ihre magischen Erfindungen bekannt. Vielleicht haben sie etwas, womit der Drache sich besiegen lässt. Besorgt von ihnen, was ihr könnt. Wenn ihr etwas Nützliches mitbringt, was ihr nicht behalten möchtet, zahlt Bürgermeister Harbin Wester 50 GM dafür.

QUEST: DIE ZWERGENAUSGRABUNG

Zwergengoldsucher sind in den Bergen südwestlich von hier auf alte Ruinen von Zwergen gestoßen und haben auf der Suche nach Schätzen und Relikten mit einer Ausgrabung begonnen. Sie müssen vor dem Drachen gewarnt werden, der in diese Gegend gekommen ist. Überbringt ihnen die Warnung und kehrt dann zu Bürgermeister Harbin Wester zurück, um eine Belohnung von 50 GM abzuholen.

QUEST: DER HADERHÜGEL

Die örtliche Hebamme und Chauntea-Tempeldienerin Adabra Gwynn lebt alleine in einer steinernen Windmühle ein Stück südlich von Phandalin. Nun, da der Drache immer häufiger gesichtet wird, ist sie dort nicht mehr sicher. Überzeugt Adabra, nach Phandalin zurückzukehren. Wenn sie in Sicherheit ist, kehrt zu Bürgermeister Harbin Wester zurück, um eine Belohnung von 25 GM abzuholen.

QUESTS BEGINNEN

Wenn die Charaktere das Auftragsbrett zum ersten Mal besuchen, sind dort drei Quests angeschlagen. Gib den Spielern die Karten dieser Quests, damit sie auswählen können, welche sie in Angriff nehmen wollen.

Quest „Der Haderhügel“: „Die örtliche Hebamme und Chauntea-Tempeldienerin Adabra Gwynn lebt alleine in einer steinernen Windmühle einige Meilen südlich von Phandalin. Nun, da der Drache immer häufiger gesichtet wird, ist sie dort nicht mehr sicher. Überzeugt Adabra, nach Phandalin zurückzukehren. Wenn sie hier in Sicherheit ist, kehrt zu Bürgermeister Harbin Wester zurück, um eine Belohnung von 25 GM abzuholen.“ Wenn die Charaktere diese Quest in Angriff nehmen, geht es bei „Der Haderhügel“ (Seite 43) weiter.

Quest „Die Zwergenausgrabung“: „Zwergengoldsucher sind in den Bergen südwestlich von hier auf alte Ruinen von Zwergen gestoßen und haben auf der Suche nach Schätzen und Relikten mit der Ausgrabung begonnen. Sie müssen vor dem Drachen gewarnt werden, der in diese Gegend gekommen ist. Überbringt ihnen die Warnung und kehrt dann zu Bürgermeister Harbin Wester zurück, um eine Belohnung von 50 GM abzuholen.“ Wenn die Charaktere diese Quest in Angriff nehmen, geht es bei „Die Zwergenausgrabung“ (Seite 61) weiter.

Quest „Gnomengard“: „In den Bergen südöstlich von hier haust ein Klan zurückgezogener Felsengnome in Gnomengard, einem kleinen Höhlennetzwerk. Diese Gnome sind für ihre magischen Erfindungen bekannt und könnten etwas haben, womit der Drache sich besiegen lässt. Besorgt von ihnen, was ihr könnt. Wenn ihr etwas Nützliches mitbringt, was ihr nicht behalten möchtet, zahlt Bürgermeister Harbin Wester 50 GM dafür.“ Wenn die Charaktere diese Quest in Angriff nehmen, geht es bei „Gnomengard“ (Seite 38) weiter.

FOLGEQUESTS

Wenn die Charaktere zwei Startquests abgeschlossen haben, werden dem Auftragsbrett folgende drei Quests hinzugefügt:

Quest „Das Holzfällerlager“: „Tief im Niewinterwald liegt ein Holzfällerlager am Fluss, der nach Westen in Richtung Niewinter fließt. Alle zwei Monate liefert Phandalin frische Vorräte ins Lager, das von Tibor Wester geleitet wird, dem Halbbruder des Bürgermeisters von Phandalin. Der örtliche Händler Barthen hat eine neue Lieferung vorbereitet. Er braucht jemanden, der die Vorräte sicher ins Lager transportiert. Bringt Harbin Wester eine Empfangsbestätigung seines Halbbruders Tibor, um eine Belohnung von 100 GM zu erhalten.“ Wenn die Charaktere diese Quest in Angriff nehmen, geht es bei „Das Holzfällerlager“ (Seite 45) weiter.

Quest „Der Butterschädelhof“: „Der Butterschädelhof acht Kilometer östlich von Hasenbeere am Dreieberpfad wurde von Orks überfallen! Reist rasch dorthin, schätzt den Schaden ein und helfst, wo ihr könnt. Hofbetreiber ist Alfons Kalazorn, genannt „Big Al“ – ein ehemaliger Schulze, der euch für eure Mühen entlohn kann. Sollte er tot sein, kehrt mit einem Nachweis zu Bürgermeister Harbin Wester zurück, und ihr erhaltet eine Belohnung von 100 GM.“ Wenn die Charaktere diese Quest in Angriff nehmen, geht es bei „Der Butterschädelhof“ (Seite 27) weiter.

Quest „Die Bergzeh-Goldmine“: „24 Kilometer nordöstlich von Phandalin liegt die Bergzeh-Goldmine. Der neue Aufseher Don-Jon Raskin ist gerade erst aus Niewinter in Phandalin eingetroffen und muss zur Mine eskortiert werden. Über die Gefahren auf der Strecke lässt sich nichts sagen. Bringt Raskin wohlbehalten zur Mine und kehrt dann zu Bürgermeister Harbin Wester zurück, um eine Belohnung von 100 GM abzuholen.“ Wenn die Charaktere diese Quest in Angriff nehmen, geht es bei „Die Bergzeh-Goldmine“ (Seite 24) weiter.

Wenn die Charaktere zwei Folgequests abgeschlossen haben, werden dem Auftragsbrett drei weitere Folgequests hinzugefügt:

Quest „Axtholm“: „Fünfzehn Meilen südlich von Phandalin liegt die alte Zwergenfestung Axtholm in einem Berg. Sie ist seit Jahren versiegelt. Wenn der Drache angreift, müssen die Bewohner Phandalins sich vielleicht dort in Sicherheit bringen. Daher muss jemand die Festung öffnen und dafür sorgen, dass sie sicher bewohnt werden kann. Wer dies schafft, kehre zu Bürgermeister Wester zurück, um sich mit 250 GM belohnen zu lassen.“ Wenn die Charaktere diese Quest in Angriff nehmen, geht es bei „Axtholm“ (Seite 19) weiter.

Quest „Das alte Haus im Wald“: „Orks sind unter den Einfluss böser Zaubermagier im Niewinterwald geraten und werden in zunehmender Zahl beim Jagdhaus des Falken gesichtet. Die Zaubermagier hausen in der Ruine eines alten Anwesens. Falke benötigt jemanden, der vorsorglich angreift. Zerstört das Böse im alten Haus, und ihr könnt eine Belohnung erwarten.“ Wenn die Charaktere diese Quest in Angriff nehmen, geht es bei „Das Jagdhaus des Falken“ (Seite 48) und dann bei „Das alte Haus im Wald“ (Seite 14) weiter.

Quest „Das Drachengrab“: „Der Drache, der uns plagt, ist nicht der erste in dieser Gegend. Zwischen hier und Niewinter liegt der Grabhügel eines Kriegers, durch dessen magisches drachentötendes Schwert ein grüner Drache zur Strecke gebracht wurde, der vor hundert Jahren die Hohe Straße terrorisierte. Man munkelt, dass auch das *Drachentöter*-Schwert dort begraben liegt. Wer es findet, dem wird es Lohn genug sein!“ Wenn die Charaktere diese Quest in Angriff nehmen, geht es bei „Das Drachengrab“ (Seite 30) weiter.

STUFEN AUFSTIEGEN

Wenn Charaktere Quests abschließen, steigen sie entsprechend den Regeln im Regelbuch in die nächste Stufe auf. Unabhängig von der Anzahl der Charaktere in der Abenteurergruppe gilt folgende Aufstiegsrate:

- Charaktere erreichen die jeweils nächste Stufe, wenn sie eine Startquest abschließen, bis sie die 3. Stufe erreicht haben. Ab der 3. Stufe haben Startquests keinen Einfluss mehr auf die Stufe.
- Charaktere erreichen die jeweils nächste Stufe, wenn sie zwei Folgequests abschließen.
- Charaktere erreichen die jeweils nächste Stufe, wenn sie den weißen Drachen Cryovain töten.

WO IST DER WEISSE DRACHE?

Cryovain ist ein **junger weißer Drache** (Wertekasten siehe Seite 75) und eine Bedrohung, der man jederzeit und überall begegnen kann. Wenn die Charaktere einen Ort erreichen, der auf der Karte der Schwertküste (Seite 5) gekennzeichnet ist, oder sich darauf vorbereiten, von einem solchen Ort aufzubrechen, werfe mit W20 und konsultiere die Standorttabelle des Drachen, um zu ermitteln, wo Cryovain sich gerade aufhält. Führe den ersten dieser Würfe aus, wenn die Abenteurer zum ersten Mal Phandalin verlassen.

Wenn sich der Drache gerade nicht in seinem Lager aufhält, beobachtet er die Lage aus den Lüften außerhalb der Reichweite von Fernkampfaffen. Findet er keine Beute, so verlässt er nach wenigen Minuten des Kreisens den Ort. Erspäht er dagegen etwas Leckeres wie Maultiere, Pferde oder Charaktere, stößt er herab und greift an. Hat er etwas getötet, schnappt er sich den Kadaver und fliegt damit davon. Er frisst seine Beute innerhalb von einer Stunde auf.

Wenn Cryovain im Kampf mehr als zehn Trefferpunkte verliert, verlässt er den Kampf und zieht sich in sein Lager bei der Eisnadelfestung zurück, bis er nach einer langen Rast alle Trefferpunkte zurückgewonnen hat. Bis zum Tod kämpft der Drache nur bei der Eisnadelfestung.

STANDORT DES DRACHEN

W20 Ort

1	Altes Haus im Wald (Seite 14)
2	Axtholm (Seite 19)
3	Bergzeh-Goldmine (Seite 24)
4	Butterschädelhof (Seite 27)
5	Drachengrab (Seite 30)
6	Eisnadelfestung (Seite 33)
7	Eisnadelfestung (Seite 33)
8	Enormengard (Seite 38)
9	Haderhügel (Seite 43)
10	Hasenbeere (Seite 4)
11	Hohe Straße (Seite 4)
12	Hoizfällerlager (Seite 45)
13	Jagdhaus des Falken (Seite 48)
14	Leiton (Seite 6)
15	Niewinter (Seite 6)
16	Phandalin (Seite 6)
17	Schrein von Savras (Seite 54)
18	Schrein von Savras (Seite 54)
19	Turm der Stürme (Seite 57)
20	Zwergenausgrabung (Seite 61)

DAS ALTE HAUS IM WALD

DAS ALTE HAUS IM WALD IST AUF CHARAKTERE der 5. oder 6. Stufe ausgelegt, kann aber auch von Charakteren der 3. oder 4. Stufe bewältigt werden, wenn sie vorsichtig vorgehen und nach jeder Begegnung eine Rast einlegen.

DER SCHAUPLATZ: ÜBERBLICK

Vor vielen Jahren errichtete eine Halbfelsen-Magierin, die antike Elfenruinen erkundete, ein Steinhaus im Niewinterwald in der Nähe von mehreren Ruinen. Eines Tages verschwand die Magierin in einer Ruine und die Schutzzauber auf ihrem Haus verfielen. Über die Jahrzehnte verfiel das Haus zunehmend und es ist jetzt fast vollständig von Efeu überwachsen.

Vor kurzem übernahm Grannoc, ein Halbork und Akolyth von Talos, das Haus und pflanzte einen Samen am Boden des Brunnens. Aus diesem Samen wuchs ein bössartiger Baum, der den Brunnen ausfüllte und böse Pflanzenmonster, sogenannte Plagen (siehe Seite 78) gebär. Die Plagen gehorchen Grannoc und verteidigen das Haus gegen Eindringlinge aus dem Wald.

MERKMALE DES HAUSES

Das verfallene Haus ist aus Stein gebaut und mit Efeu bewachsen. Die allgemeinen Merkmale sind nachstehend beschrieben.

Decken: Die Decken im Erdgeschoss sind 2,5 Meter hoch und flach. Das Obergeschoss befindet sich direkt unter dem Spitzdach mit Holzbalken in drei und dem First in 4,5 Metern Höhe.

Efeu: Das Efeu, das das Haus umrankt, ist giftig und erschwert das Klettern an den Mauern. Zum Beklettern einer Mauer ist ein Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 erforderlich. Eine Kreatur, die das Efeu berührt, muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ausführen, sonst erleidet sie 2 (1W4) Giftschaden.

Fenster: Die Fenster sind 75 Zentimeter breite und 1,5 Meter hohe Öffnungen mit Holzläden, aber nicht verglast. Die Fenster an den Außenmauern sind mit Efeu zugewachsen, das entfernt werden muss, damit die Fensterläden geöffnet werden können.

Licht: Die meisten Räume im Erdgeschoss sind dunkel, da alle Fenster mit Efeu zugewachsen sind. Nur in Bereichen, die nach oben offen sind (etwa im Innenhof) oder in denen die Decke eingestürzt ist, kann Sonnen- oder Mondlicht eindringen. Die Räume und Korridore im Obergeschoss werden durch natürliches Licht aus Löchern im Dach schwach beleuchtet.

Türen: Normale Türen bestehen aus Holz und sind so morsch, dass sie leicht eingeschlagen werden können (kein Attributswurf erforderlich). Geheimtüren bestehen aus Stein und sind von der umgebenden Wand nicht zu unterscheiden. Ein Charakter kann eine Geheimtür finden, indem er die Wand untersucht und erfolgreich auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 würfelt.

QUESTZIELE

Die Abenteurer müssen das Böse ausrotten, das im und um das Haus herum wohnt (siehe Seite 13). Die Belohnung erwartet sie im Jagdhaus des Falken (Seite 48).

ANKUNFT

Das Jagdhaus des Falken (Seite 48) liegt im Westen. Der Kreis des Donners (Seite 51) liegt im Norden.

Beschreibe den Spielern diesen Ort, indem du den folgenden Text im Kasten laut vorliest:

Als ihr dem Waldweg folgt, kommt ihr auf eine neblige Lichtung, in deren Mitte ein verfallenes zweistöckiges Haus steht, das fast vollständig mit Efeu bewachsen ist. Das große Haus steht auf einem zwei Meter hohem Steinfundament, und über dem Haupteingang befindet sich ein Balkon. Um das Haus wachsen in verwilderten Beeten Kürbisse, an denen mehrere Wildschweine knabbern. Die Wildschweine grunzen verächtlich, als ihr euch nähert.

Der Pfad nach Norden führt zum Kreis des Donners (Seite 51). Der Pfad nach Westen führt zum Jagdhaus des Falken (Seite 48).

BEREICHE IM ALTEN HAUS IM WALD

Die folgenden Bereiche sind im Lageplan des alten Hauses im Wald eingezeichnet.

A1: KÜRBISBEETE

In jedem der neun Beete grast ein Wildschwein. Sechs davon sind tatsächliche **Wildschweine** (Spielwerte auf Seite 83). Die anderen drei sind **Akolythen von Talos** in Wildschweinform (siehe Seite 69). Die Akolythen ignorieren die Charaktere, bis sie versuchen, die Gegend zu verlassen (siehe „Das Haus verlassen“ auf Seite 18). Wenn die Charaktere ein Wildschwein angreifen, flieht es während seines Zuges in den Wald. Wenn sie einen Akolythen angreifen, schlagen alle Wildschweine und Akolythen zurück. Würfle für jedes Wildschwein einen W6. Bei einer 5 oder 6 handelt es sich um einen verwandelten Akolythen.

Kürbisse: Mit dem Zauber *Magie entdecken* können Charaktere eine schwache Aura der Verwandlungsmagie um jeden Kürbis erkennen. Als Aktion kann ein Charakter einen Kürbis aufschneiden. Jeder enthält sechs Portionen Kerne. Eine Kreatur, die als Aktion eine Portion Kürbiskerne isst, erhält einen Trefferpunkt zurück. Wenn eine Kreatur mehr als fünf Portionen isst, muss sie einen Rettungswurf auf Konstitution gegen SG 12 ausführen, um nicht vergiftet zu werden. Dieser Effekt hält 1W4 Stunden lang an.



A2: VERANDA UND BALKON

Beschreibe den Haupteingang des Hauses wie folgt:

Steinstufen führen zu einer Veranda. Drei Meter darüber hängt ein steinerner Balkon. Ranken winden sich um die Stützpfeiler des Balkons und sein zerbröckelndes Steingeländer. Der Eingang im Erdgeschoss besteht aus einer Doppeltür, in die ein riesiger Wildschweinkopf geschnitzt ist. Die Doppeltür auf dem Balkon ist unversehrt und geschlossen.

Ein Charakter kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 den Balkon hochklettern. Wenn ein anderer Charakter hilft, hat der Wurf einen Vorteil. Beide Doppeltüren sind frei von Efeu und sicher zu öffnen.

A3: EINGANGSHALLE

Dieser schmucklose Raum enthält eine knarrende und schimmelige Holztreppe.

Treppe mit Falle: Die Treppe führt nach oben zu Bereich A14. Die Decke ist drei Meter hoch. Die obere Hälfte ist so stark vermodert, dass sie bei einer Belastung von mehr als 50 Pfund zusammenbricht. Eine Kreatur auf der einstürzenden Treppe muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 ausführen, um nicht auf die hölzernen Spieße zu fallen, die unter der Treppe eingebaut sind. Bei einem fehlgeschlagenen Rettungswurf landet die Kreatur auf 1W6 Spießen, die jeweils 1W6 Stichschaden verursachen.

A4: SALON

Die Tür zu diesem Salon wurde zerschlagen. Im Raum sind kaputte Möbel verstreut: Stühle, Beistelltische und eine Weinschrank. Ein gammelter runder Teppich bedeckt den größten Teil des Steinbodens.

WA5: ESSZIMMER

Die Wände sind mit grob in Blut gemalten Zeichnungen verziert, in denen Wildschweine Strichmännchen jagen. An der Südseite steht ein Kamin, im Osten die Überreste eines hölzernen Esstisches, umgeben von sechs kaputten Stühlen.

Wenn die Charaktere auf dem Weg zum Holzfällerlager auf die verwandelte Akolythin von Talos trafen und sie entkommen ließen (siehe „Schwein gehabt“ auf Seite 45), stehen kleine Zweigfiguren auf dem Kaminsims – eine für jedes Gruppenmitglied (einschließlich Sidekicks). Dabei handelt es sich um **Zweigplagen** (Spielwerte auf Seite 79), die angreifen, wenn sie berührt oder verletzt werden.

Schätze: Inmitten der zerstörten Möbel befindet sich ein angelaufener silberner Kandelaber im Wert von 25 GM.

A6: KÜCHE

Die Einrichtung dieser Küche ist völlig zerstört und überwuchert. Die Außentür wurde vor Jahren eingeschlagen und Ratten haben sich durch die untere Hälfte der Tür zur Speisekammer (A7) gefressen.

A7: SPEISEKAMMER

Ein Großteil des Daches über dieser Kammer ist eingefallen und die Trümmer liegen auf dem Boden verstreut. Vögel haben Nester in den Holzregalen an der Nord- und Südwand gebaut. Ratten haben vor langer Zeit alle Lebensmittel verschlungen, die sie erreichen konnten, alle anderen sind verrotten.

A8: Hof

Beschreibe den Spielern diesen Bereich wie folgt:

Steinstufen führen zu einem mit Steinplatten gepflasterten Innenhof hinunter, in dessen Osten eine Arkade steht. Sieben Fenster im Obergeschoss blicken auf den Innenhof, in dessen Mitte sich ein Steinbrunnen mit 1,5 Metern Durchmesser befindet, aus dem dicke Ranken wachsen.

Wenn die Orks in Bereich A18 noch nicht besiegt wurden, füge Folgendes hinzu:

Aus der südöstlichen Ecke des Hauses sind Grunzen und Schreie zu hören, die auf die Anwesenheit von Orks hinweisen.

Charaktere, die Orkisch verstehen, können die Orks belauschen und erfahren, dass sie einen Angriff planen.

Gulthias-Baum: Der neun Meter tiefe Brunnen enthält einen Gulthias-Baum, dessen Wurzeln tief in den Boden reichen. Da der Baum nicht viel Platz hatte sich auszubreiten, wurde er zu einer Masse aus verdrehten Zweigen.

Mehrere **Rankenplagen** (Spielwerte auf Seite 79) haben sich im Brunnenschacht versteckt. Insgesamt sind es zwei Plagen pro Abenteurer (ohne Sidekicks) sowie eine weitere (fünf maximal). Die Plagen sitzen untereinander im Schacht, die erste 1,5 Meter unterhalb der Brunnenöffnung. Mit ihrer Blindsicht können sie Eindringlinge im Hof spüren. Sie greifen jedoch nur dann an, wenn sie oder der Gulthias-Baum Schaden erleiden oder wenn Grannoc (siehe Bereich A10) ihnen dies befiehlt. Wenn die Plagen im Schacht besiegt wurden, kann ein mittelgroßer oder kleinerer Charakter mühelos an den Zweigen des Baumes hinunterklettern (kein Attributswurf erforderlich).

Der Gulthias-Baum ist eine riesige Pflanze mit Blut als Saft. Er hat RK 15, 250 Trefferpunkte, Anfälligkeit auf Feuerschaden und keine Aktionen, Reaktionen oder Verteidigungen. Wie ein gewöhnlicher Baum kann er sich nicht bewegen. Sofern er nicht vollständig entwurzelt wird, wächst er aus den Wurzeln nach, selbst wenn er auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, und erhält alle 24 Stunden einen Trefferpunkt zurück.

In jeder Nacht, in der der Mond blutrot ist, kann der Gulthias-Baum 2W6 Zweigplagen, 1W6 Nadelplagen oder 1W4 Rankenplagen hervorbringen. Die Plagen lösen sich vom Baum, kriechen aus dem Brunnen und warten auf Grannocs Befehle.

Alarm: Laute Geräusche im Hof alarmieren die Kreaturen in Bereich A10 und A18. Würfle Initiative für diese Kreaturen und die Rankenplagen im Brunnen. Sie reagieren wie folgt:

- Grannoc und die Zweigplagen in Bereich A10 gehen den Geräuschen sofort nach. In ihrem ersten Zug betreten sie den Hof, woraufhin Grannoc den Rankenplagen befiehlt, aus dem Brunnen zu kommen. Grannoc und die Plagen greifen dann mit ihren Aktionen die Charaktere in der Nähe an.
- Die Orks in Bereich A18 springen in ihrem ersten Zug in den Bereich A9. Dann stürmen sie durch die Tür und nehmen in ihrem zweiten Zug am Kampf teil.

A9: ZIMMER DER LEHRLINGE

Beschreibe den Spielern diesen Bereich wie folgt:

Dieses Zimmer diente einst als Schlafzimmer, Küche und Esszimmer. An der Südwand stehen vier Betten mit Nachttischen und Fenstern mit Läden dazwischen. An der Westwand stehen vier Kleiderschränke und ein Schrank voller Geschirr und Besteck. Vier Stühle um einen kleinen Esstisch stehen in der nordöstlichen Ecke, und neben einem verrußten Kamin steht ein Tisch mit Töpfen und Kochutensilien. Alle Möbel sind aus Holz gefertigt.

Die Decke in der südwestlichen Ecke des Raums ist eingefallen und der Raum darüber ist durch ein zackiges Loch sichtbar.

Die Magierin, die das Haus baute, hatte vier Lehrlinge. Als klar wurde, dass sie nicht zurückkam, plünderten die Lehrlinge die Bibliothek (Bereich A11) und flohen mit ihren Habseligkeiten.

Laute Geräusche in diesem Bereich alarmieren die Orks in Bereich A18. In ihrem ersten Zug springen sie durch das Loch in der Decke. Im nächsten Zug greifen sie an.

Abenteurer können ein großes Möbelstück unter das Loch schieben und in den Bereich A18 klettern (kein Attributswurf erforderlich).

A10: LABOR DER MAGIERIN

Die Tür in der Ostseite dieses Raumes wurde zwar eingeschlagen, aber das Licht aus dem Innenhof reicht nicht aus, um den Raum zu beleuchten. Charaktere mit Dunkelsicht oder einer Lichtquelle sehen Folgendes:

Die Trümmer der Einrichtung dieses einstigen Labors wurden an die Wände geschoben. In der Mitte des Raumes ist ein drei Meter großes Symbol aus drei an ihren Spitzen zusammenlaufenden Blitzen mit Schlamm auf den Boden gemalt.

Jeder Charakter, der erfolgreich auf Intelligenz (Religion) mit SG 15 würfelt, erkennt das Symbol von Talos, dem bösen Gott der Stürme. Kleriker der Domäne des Sturms brauchen nicht zu würfeln.

Wenn die Charaktere es bis hierher geschafft haben, ohne Grannoc auf sich aufmerksam zu machen, führt er hier gerade ein Ritual durch:

An der Stelle, an der die Blitze zusammenlaufen, führt ein Halbork mit Fellrüstung einen unheimlichen Tanz auf, während er die Eingeweide eines Opossums verzehrt. Um den Halbork herum stehen mehrere kleine Zweigfiguren.

Grannoc der Halbork ist ein **Akolyth von Talos** (Spielwerte auf Seite 69). Er befiehlt eine Reihe von **Zweigplagen** (siehe Seite 79): drei pro Charakter, ohne Sidekicks. Charaktere, die Grannoc beobachten, ohne dass er sie bemerkt, können mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 15 erkennen, dass er ein Ritual durchführt. Grannoc hofft, dass Talos seine Gebete erhört und das Jagdhaus des Falken zerstört. Wenn die Charaktere ihn stören, wird das Ritual unterbrochen, was ihn wütend macht.

Karte: Grannoc hat eine auf der abgerissenen Klappe eines Lederranzens gekritzelte Karte. Sie zeigt den Niewinterwald und den Kreis des Donners (Seite 51).

A11: BIBLIOTHEK

Dieser Bereich erstreckt sich über beide Etagen des Hauses. Beschreibe ihn den Spielern folgendermaßen:

In Höhe der oberen Etage befindet sich ein Balkon, der über eine hölzerne Wendeltreppe erreicht werden kann. Hohe, leere Bücherregale mit verbogenen oder zerbrochenen Brettern säumen die Wände. Auf der unteren Etage, östlich von zwei Säulen, stehen vier alte Schreibtische mit Stühlen. Ein paar modrige Bücher liegen wild verstreut herum.

Geheimtür: Hinter einem der Bücherregale auf dem Balkon ist eine Geheimtür zu Bereich A12 verborgen. Diese kann durch Ziehen am Bücherregal geöffnet werden.

Schätze: Die alten Bücher hier sind auf Elfisch verfasst und beschreiben längst untergegangene elfische Reiche und Zivilisationen. Sie sind stark beschädigt und nichts wert. Unter einem Bein eines der Schreibtische liegt ein weiteres Buch, damit er nicht wackelt. Das Buch trägt den Titel *Elfische Redewendungen*. In die Seiten wurde ein Loch geschnitten, in dem ein winziger Lederbeutel versteckt ist, der *Staub des Verschwindens* enthält. Wenn die Charaktere den Beutel finden und identifizieren, gib den Spielern die entsprechende Karte.

A12: GROSSES SCHLAFZIMMER

Ein Himmelbett steht zwischen zwei mit Läden verschlossenen Fenstern an der Westwand. Weitere Möbel sind ein Schreibtisch und ein Stuhl an der Nordwand und ein leerer Kleiderschrank an der Ostwand. Ein in die Südwand eingelassener Kamin hat einen elegant geschnitzten Sims.

Schätze: Der Zauber *Magie entdecken* enthüllt eine Aura der Beschwörungsmagie, die vom Kaminsims ausgeht. Ein Charakter, der ihn untersucht und einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 ausführt, stellt fest, dass der Sims hochgeklappt werden kann. Dahinter versteckte die Magierin ihren *Zauberstecken der Vogelrufe*. Wenn die Charaktere den Stecken finden und identifizieren, gib den Spielern die entsprechende Karte.

A13: VERSTECK FÜR MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Dieser Raum wurde vor Jahren hinter einer Geheimtür versiegelt. Wenn die Charaktere die Geheimtür öffnen, beschreibe den Raum wie folgt:

An einem Haken an der gegenüberliegenden Wand hängt ein eleganter Umhang, der sich leicht aufbläht, wenn die Tür geöffnet wird. An der Nordwand steht eine Holztruhe mit winzigen Krallenfüßen.

Die Kiste wiegt 30 Pfund und ist magisch verschlossen. Sie kann mit dem Zauber *Klopfen* geöffnet oder zerschlagen werden. Sie ist ein kleiner Gegenstand mit RK 15, 20 Trefferpunkten und Immunität gegen Gift- und psychischen Schaden.

Schätze: Am Haken hängt ein *Umhang des Aufblähens* und die Truhe enthält ein in ein schwarzes Tuch gewickeltes *Unbewegliches Zepter*. Wenn die Charaktere diese magischen Gegenstände finden und identifizieren, gib den Spielern die entsprechende Karte.

A14: OBERGESCHOSS

Beschreibe den Spielern diesen Bereich wie folgt:

Von diesem L-förmigen Korridor führen geschlossene Türen und mit Läden verschlossene Fenster weg. An den Haken in den Wänden dazwischen hängen einst Dekorationen. Über einem Kamin an einer Wand hängt der Kopf eines großen Insektenwesens. Natürliches Licht scheint durch ein Loch im Dach im Osten. Der Boden unter dem eingestürzten Dach ist mit Trümmern übersät.

Die Holztreppe nach unten enthält eine Falle (siehe Bereich A3).

Über dem Kamin hängt der Kopf eines Ankheg (siehe Abbildung auf Seite 69).

Der Flur zum Bereich A12 ist dunkel. **Blutmücken** (Spielwerte auf Seite 70) hängen hier an den Deckenbalken (drei pro Abenteurer, ohne Sidekicks, maximal zwölf). Die hungrigen Blutmücken greifen alle warmblütigen Kreaturen an, die den Bereich betreten.

A15: BAD

Dieser Raum hat ein konisch geformtes Dach und ein offenes Fenster im Norden, durch das Efeu wächst. In der Mitte steht eine gusseiserne Wanne mit Krallenfüßen. Neben der Wanne steht eine rostige eiserne Pumpe, die immer noch funktioniert und mit der man Wasser aus einer heißen Quelle unter dem Haus hochpumpen kann.

WA16: SCHRÄGES DACH

Teile dieses Holzschindeldachs sind in den Bereich A7 eingestürzt. Der westlichste, 4,5 Meter mal 4,5 Meter lange Abschnitt des Daches bricht zusammen, wenn er mit 50 Pfund oder mehr belastet wird. Eine Kreatur, die auf diesem Abschnitt des Daches steht, wenn es zusammenbricht, muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen SG 10 ausführen, um nicht in Bereich A7 zu fallen, was 3 (1W6) Wuchtschaden verursacht.

A17: OBERE ARKADEN

Dieser Korridor hat zwei Doppeltüren an den kurzen und vier offene Fenster an den langen Seiten. Charaktere können das Efeu, der durch die Fenster im Osten wächst, leicht umgehen. Wenn die Orks in Bereich A18 noch nicht besiegt wurden, hören die Charaktere ihre lauten Stimmen durch die südliche Doppeltür.

A18: GÄSTEZIMMER

Dieser Raum wurde von feindlichen **Orks** (Spielwerte auf Seite 77) übernommen, die mit Grannoc im Bunde stehen. Hier sitzen vier Orks, plus ein weiterer pro Spielercharakter, ohne Sidekicks. Sie wetzen ihre Waffen in Vorbereitung eines Angriffs auf das Jagdhaus des Falken. Die einstmals feine Einrichtung dieses Raumes wurde zerstört und es ist nichts Wertvolles mehr vorhanden. Ein Loch in der südwestlichen Ecke führt zu Bereich A9 darunter.

DAS HAUS VERLASSEN

Wenn die Charaktere das Haus erkundet haben und es verlassen wollen, werden sie angegriffen. Die Angreifer sind die restlichen **Akolythen von Talos** und **Wildschweine** aus Bereich A1, die nicht getötet oder vertrieben wurden. Außerdem kommen mehrere **Nadelplagen** (Spielwerte auf Seite 78) aus dem Wald: zwei Plagen pro Abenteurer, ausgenommen Sidekicks.

GEGENANGRIFF!

Einen Tag nach dem Eintreffen der Charaktere beim Haus ziehen dunkle Wolken über dem Niewinterwald auf und die Akolythen von Talos starten einen Gegenangriff auf das Jagdhaus des Falken (Seite 48). **Gorthok der Donnerkeiler** (Spielwerte auf Seite 73) bricht durch die Palisaden des Jagdhauses und 20 **Orks** (Spielwerte auf Seite 77) greifen an.

Wenn die Charaktere während des Angriffs nicht anwesend sind, fliehen Falke und seine Diener auf seinem Reitpferd in Richtung Phandalin und überlassen das Haus den Orks.

AXTHOLM

AXTHOLM IST AUF CHARAKTERE DER 5. STUFE AUSGELEGT, aber auch Charaktere der 3. oder 4. Stufe können seine Gefahren bestehen, wenn sie vorsichtig vorgehen und nach jeder Begegnung eine Rast einlegen.

DER SCHAUPLATZ: ÜBERBLICK

25 Kilometer südlich von Phandalin, eingemeißelt in den Fuß eines Berges, liegt die Zwergenfestung Axtholm. Der Ort wurde schon vor vielen Jahren aufgegeben und verschlossen, seit dort eine Todesfee ihr Unwesen treibt – der rastlose Geist einer Gesandten der Mondelfen namens Vyldara. Zu Lebzeiten versuchte sie, unter den Zwergen einen Bürgeraufstand zu schüren, scheiterte jedoch. Die Zwerge nahmen die Elfe gefangen und sandten Nachricht zu ihrem Volk, man möge sie abholen. Noch bevor die Boten der Elfen eintrafen, tötete Vyldara bei einem Fluchtversuch zwei Wachen und wurde anschließend von Zwergenächten niedergemetzelt.

Als die Schreie des bösen Elfengeistes begannen, die Hallen von Axtholm zu durchdringen, verließen die Zwerge ihre Festung. Doch bis dahin hatte die Todesfee

MERKMALE VON AXTHOLM

In Abwesenheit der Zwerge ist Axtholm zu einer düsteren Grabstätte voller Staub und finsterner Erinnerungen geworden. Die meiste Zeit über ist es ruhig, nur ab und zu wird die Stille von den Schreien der Todesfee durchrisen. Die folgenden Merkmale gelten allgemein:

Abzugsschächte: Alle Kamine in Axtholm besitzen fugenlose, aus dem Bergfels gehauene Schächte. Über manche dieser Schächte geht es in die Festung.

Ballisten: Bei der Verteidigung von Axtholm wurde überwiegend auf Ballisten zurückgegriffen – massive Armbrüste, die schwere Bolzen abfeuern. Jede Balliste wurde üblicherweise von drei Zwergen bedient. Vor dem Abfeuern einer Balliste muss man sie laden und zielen. Das Laden der Waffe erfordert eine Aktion, das Zielen eine weitere und das Abfeuern eine dritte. *Fernkampf-Waffenangriff:* +6 auf Treffen, Reichweite 36/145 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 16 (3W10) Stichschaden.

Decken: Die Decken sind überall 4,5 Meter hoch und flach, außer der Text gibt etwas anderes vor.

Gestank: Ein übler Geruch liegt über Axtholm. Er wird stärker, je mehr man sich den dort hausenden Ghulen nähert.

Licht: Die Wände sind von Fackelhalterungen gesäumt, die Fackeln sind jedoch schon vor langer Zeit abgebrannt. Abenteurer benötigen Dunkelsicht oder eigene Lichtquellen, um im Innern sehen zu können.

Türen: Die Türen sind aus dickem, stabilen Eichenholz gefertigt, mit Eisenbeschlägen verstärkt und mit eisernen Scharnieren und Griffen ausgestattet.

Schießscharten: Geht eine Kreatur hinter einer Schießscharte in Deckung, erhält sie Dreivierteldeckung (siehe Regelwerk) gegen Bedrohungen von der anderen Seite. Ein mittelgroßer Charakter kann sich nicht durch eine Schießscharte zwingen, aber ein kleiner Charakter schafft es bei einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10.

schon mehrere Zwerge ermordet, die nun als Ghule nach dem Fleisch ihrer Sippe gierten. So hausen heutzutage nur noch Ghule und ähnlich redliche Kreaturen in Axtholm, während die Todesfee durch die oberen Hallen spukt. Wenn die Abenteurer ankommen, spürt die Todesfee ihre Präsenz dank ihres Merkmals „Leben aufspüren“. Für ihren verdrehten Geisterverstand sind sie Eindringlinge, die wegen ihres Vergehen vernichtet werden müssen.

QUESTZIELE

Um die Axtholm-Quest (Seite 13) abzuschließen, müssen die Abenteurer alle in der Festung befindlichen Monster töten oder hinaustreiben.

REISE NACH AXTHOLM

Die Tagesreise von Phandalin nach Axtholm führt die Charaktere durch grasbewachsene Tiefebene entlang der felsigen Ausläufer der Schwertberge. Die Wanderung verläuft ereignislos, aber Regen und kalte Winde, die von der Schwertküste hereinwehen, machen die Reise äußerst ungemütlich.

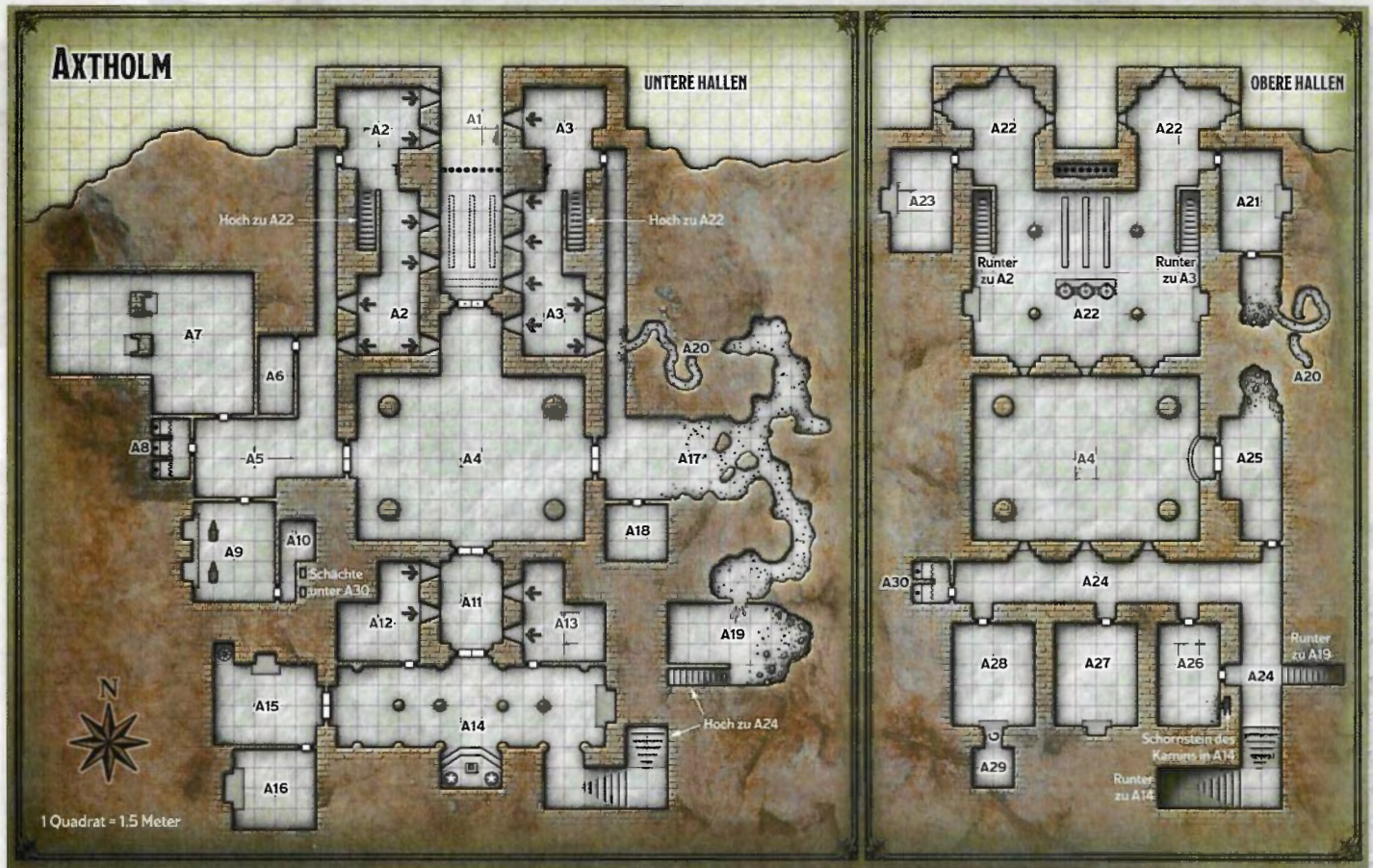
ANKUNFT

Wenn die Abenteurer bei Axtholm ankommen, lies ihnen den Text aus folgendem Kasten vor:

Aus dem Fuß eines dunklen, grauen Berges streckt sich der Eingang einer Zwergenfestung hervor – ein dunkler Durchgang von 4,5 Metern Breite, eingerahmt von zwölf Meter hohen Bollwerken aus glattem, fugenlosen Stein. Ein eisernes, mit Rost bedecktes Fallgatter blockiert den Zugang. Hinter den ins Bollwerk eingelassenen Schießscharten lauert Dunkelheit. Es gibt keinerlei Hinweise auf Bewohner.

In die Festung hineinzukommen ist die erste Herausforderung für die Abenteurer. Das Fallgatter im Bereich A1 ist zu schwer, um es anzuheben – und seine Metallstreben stehen so eng beisammen, dass sich nicht einmal kleine Charaktere hindurchzwängen können. Ein kleiner Charakter kann sich jedoch durch eine der Schießscharten quetschen, so in den Bereich A2 oder A3 gelangen und von dort versuchen, mit der Seilwinde das Gatter hochzuziehen. Die Winden sind eingerostet und es ist ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 erforderlich, um sie zu bewegen. Jeder erfolgreiche Wurf erlaubt es, das Fallgatter um 1,5 Meter anzuheben.

Charaktere, die nach einem anderen Eingang suchen, können auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 würfeln. Bei Erfolg erkennen sie mehrere aus dem Berg hervorragende Kaminschächte. Nachdem Axtholm aufgegeben wurde, hat ein Erdbeben die meisten davon verschüttet und nur noch winzige Kreaturen passen durch diese Schächte. Nur die Schächte, die zu den Bereichen A21 und A23 führen, können von den Abenteuern benutzt werden. Den Berg zu besteigen



erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10. Es gibt am Berg viele Griffe und Tritte.

Einen Kaminschacht in den Bereich A21 oder A23 hinunterzukriechen erfordert einen weiteren erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10. Bei Misserfolg fällt der Charakter sechs Meter tief auf den Boden des Kamins, landet in einer rußigen Feuerstelle und nimmt 2W6 Wuchtschaden. Charaktere, die Kletterausrüstung verwenden, um auf den Berg zu steigen oder sich einen Kamin hinunterzulassen, sind bei diesen Würfen im Vorteil. Weitere Informationen zu Vorteil und Nachteil findest du im Regelwerk.

WICHTIGE ORTE

Die folgenden Orte sind im Lageplan von Axtholm eingezeichnet.

A1: AUSSENBEREICH

Diese gut zu verteidigende Passage ist der Hauptein- und Ausgang von Axtholm und wird von einem stabilen Fallgatter blockiert (siehe „Ankunft“, weiter oben). Schießscharten reihen sich an den Wänden und Mordlöcher an der Decke, was es Verteidigern ermöglicht, Ballisten auf Eindringlinge abzufeuern oder sie mit siedendem Öl zu übergießen. Jetzt, wo die Zwerge fort sind, besteht die einzige verbliebene Abwehr aus dem Fallgatter und den zweiflügeligen, verriegelten Türen im Süden.

Charaktere, die durch die Flügeltüren gelangen wollen, müssen sie aufbrechen, wofür ein einzelner Charakter eine Stunde benötigt. Arbeiten mehrere Charaktere zusammen, verringert sich die benötigte Zeit proportional.

Der Lärm, den das Zerschmettern der Türen verursacht, ist laut genug, um alle zwergischen **Ghule** in der Festung zu alarmieren, die sich in Bereich A4 sammeln und angreifen, sobald die Türen fallen. (Die Spielwerte der Ghule findest du unter Seite 72.) In der Festung befinden sich insgesamt drei zwergische Ghule, plus drei Ghule pro Spielercharakter, ausgenommen Sidekicks. Falls die Gruppe alle Ghule hier tötet, treffen die Charaktere in der Festung keine weiteren mehr an.

A2: WESTLICHES BOLLWERK

In diesem Bereich finden sich sieben auf Schießscharten gerichtete Ballisten, eine Winde, die es ermöglicht das Fallgatter zu bewegen und eine steinerne Treppe, die nach oben in den Bereich A22 führt. Jede Balliste ist mit fünf Bolzen ausgestattet.

A3: ÖSTLICHES BOLLWERK

Dieser Bereich besitzt die gleichen Merkmale wie Bereich A2.

A4: MUSTERUNGSHALLE

Die zwölf Meter hohe Decke in dieser Halle wird von vier starken Steinsäulen gestützt. Eine dicke Staubschicht bedeckt den Steinfliesenboden. Vom Eingang aus ist in der Mitte jeder Wand eine Doppeltür sichtbar. Weit oben in die nördliche und die südliche Wand sind Schießscharten eingelassen und über der östlichen Tür ragt in sechs Metern Höhe ein kleiner, steinerner Balkon hervor. (Genauer zu diesen Merkmalen findest du in den Beschreibungen der Bereiche A22, A24 und A25.)

A5: WESTLICHE HALLE

Der Boden ist von Rüstungsteilen und den abgenagten Knochen der Zwerge übersät, die hier von Ghulen getötet und gefressen wurden. Pro Gruppenmitglied, ausgenommen Sidekicks, lauert ein **Ghul** (Spielwerte unter Seite 72) in dieser Halle. Ghule verfolgen fliehende Beute.

A6: WAFFENKAMMER

Die Zwerge haben alle Waffen und Rüstungen mitgenommen, als sie diesen Ort verließen. Zurückgeblieben sind leere steinerne Waffenständer, hölzerne Ankleidepuppen, auf denen einst Rüstungen hingen, und eiserne Haken für Schilde an den Wänden.

A7: QUARTIER

Dutzende karger Feldbetten liegen über den Boden verteilt. Zwei Kamine ragen kalt und dunkel im Raum empor. Ihre Schlotte reichen 36 Meter durch den Berg, sind aber mit Schutt verstopft.

A8: LATRINEN

Zerfetzte Wollvorhänge verdecken drei verwahrloste Latrinen, die je aus einem hölzernen, an der Rückwand befestigten Donnerbalken bestehen.

A9: BLUTMÜCKE IN DER SCHMIEDE

Vor zwei geschwärzten Feuerstellen steht ein Paar rostender Ambosse, die einst von Zwergen zum Schmieden und Reparieren ihrer Rüstungen und Waffen genutzt wurden.

Aus dem 60 Meter in den Berg ragenden Schacht der südlichen Feuerstelle ist ein Flattern zu hören, das auf die Anwesenheit einer **Blutmücke** (Spielwerte unter Seite 70) hindeutet, die sich im unteren Bereich des Schachtes aufhält. Wenn jemand in den Schacht hineinleuchtet, verfällt die Blutmücke in Panik, fliegt hervor und greift den nächstgelegenen Charakter oder Sidekick an. Andernfalls ignoriert sie die Charaktere.

A10: WERKZEUGLAGER

Hier haben die zwergischen Rüstungs- und Waffenschmiede ihr Werkzeug gelagert, das noch immer von Haken an den Wänden hängt. Das Werkzeug ist zwar etwas angerostet, aber nach wie vor in brauchbarem Zustand, falls Charaktere es nutzen wollen.

A11: INNENGANG

Vier Schießscharten säumen die Wände dieses Verbindungsganges, der in den Thronsaal von Axtholm (Bereich A14) führt.

A12: WESTLICHER WACHRAUM

Zwei Ballisten sind auf die Schießscharten in der Ostwand gerichtet. Jede Balliste ist mit fünf Bolzen ausgestattet. Davon abgesehen ist der Wachraum leer.

A13: ÖSTLICHER WACHRAUM

Die abgenagten Knochen, zerrissenen Rüstungsteile und rostigen Streitäxte von zwei toten Zwergen liegen mitten im Raum. Die Wachen wurden hier von Ghulen in die Enge getrieben, getötet und gefressen.

Zwei Ballisten sind auf die Schießscharten in der Westwand gerichtet und mit jeweils fünf Bolzen ausgestattet.

A14: THRONSAAL

Lies den Text aus nachfolgendem Kasten vor, um diese Halle zu beschreiben:

Der faulige Gestank des Todes hängt schwer in der Luft dieser staubigen, von Säulen getragenen Halle, an deren Ostende ein dunkler, rußbeschmutzter Kamin in die Wand eingelassen ist. Eine tiefe Nische in der Südwand enthält ein Podest, auf dem sich ein Thron aus Kalkstein erhebt, der von Zwergenkriegerstatuen aus Granit flankiert wird. Zwischen Thron und Kamin führt ein Treppenaufgang nach oben.

Hinter dem Thron versteckt sich ein **Ghul** (Spielwerte unter Seite 72) mit 40 Trefferpunkten. Dieser Untote ist der einzige Überrest von Axtholms Kastellan, einem Zwerg, der zurückblieb, um die Festung zu verschließen, als der Großteil der Besatzung floh. Der Ghul ist die Quelle des fauligen Gestanks, der stärker wird, je näher die Abenteurer dem Thron kommen. Der versteckte Ghul kann mithilfe eines erfolgreichen Wurfs auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 13 entdeckt werden.

Falls ein Charakter den Thron untersucht, greift der Ghul mit lautem Kreischen an. Die **Ghule** in Bereich A26 hören das Kreischen, kraxeln den Kaminschacht hinunter und kriechen aus der Feuerstelle hervor. Die Gruppe besteht aus zwei rußbedeckten Ghulen und je einem zusätzlichen Ghul pro Abenteurer, ausgenommen Sidekicks. Nachdem alle Kreaturen im Saal einen ersten Zug in dieser Kampfbegegnung ausgeführt haben, schließen sich diese Ghule dem Kampf an und erhalten dieselbe Initiative wie der ehemalige Kastellan.

Schätze: Der Ghul-Kastellan trägt einen goldenen Siegelring mit dem Wappen von Axtholm: ein Beil, das von einem zwergischen Panzerhandschuh gehalten wird. Der Siegelring ist 5 GM wert und öffnet die Schatzkiste in Bereich A29.

A15: SPEISESAAL

In der Mitte dieser Halle steht eine in Stein gehauene Festtafel (4,5 Meter lang und 1,5 Meter breit), eingerahmt von Holzbänken derselben Länge. Über der Tafel hängen zwei eiserne Kronleuchter, deren Kerzen schon seit langer Zeit heruntergebrannt sind. Nördlich des Sitzbereiches finden sich ein rußiger Kamin und eine Nische mit einer etwa 20 Meter tiefen, grob ausgehobenen Grube.

Jede Menge Griffe und Tritte erlauben es Charakteren, in die Grube zu klettern – oder wieder hinaus, wenn sie erfolgreich auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 würfeln. Der Boden der Grube enthält schimmelige Tierknochen und Reste anderer Abfälle, die die Zwerge nach ihren Mahlzeiten weggeworfen haben.

A16: KÜCHE

Dieser staubige Raum beherbergt alles, was man in einer Zwergenküche erwarten würde, inklusive Metallgeschirr, Kochgeräte und Trinkbecher. Eine steinerne Spüle ist mit einem Wasserhahn ausgestattet. Wenn man ihn aufdreht, sprudelt heißes Wasser aus einer natürlich beheizten, unterirdischen Quelle hervor.

A17: RUINE DER OSTHALLE

Als ein Erdbeben Axtholm traf, stürzte die Decke dieser Halle ein und hinterließ eine Ruine. Die östliche Hälfte der Halle ist von Geröll übersät und gilt als schwieriges Gelände (siehe Regelwerk). Der Gestank des Todes hängt schwer in der Luft und wird stärker, wenn sich die Charaktere in Richtung Bereich A19 bewegen.

A18: LEERES ZIMMER

Dieser kleine, 4,5 Meter mal 4,5 Meter große Raum wurde von den Zwergen leergeäumt, als sie Axtholm evakuierten. Nichts als Staub blieb zurück.

A19: GHUL-LAGER

Charaktere können diesen Bereich entweder über den natürlich entstandenen Tunnel von Bereich A17 oder herabsteigend über die Treppe von Bereich A24 erreichen. Die Tür im Norden der Halle wurde aufgebrochen und ihre Überreste liegen auf dem Boden verstreut.

Der Gestank nach Tod und Verfall wird stärker, wenn sich die Charaktere diesem Ort nähern und sie können das Fauchen und Knurren der **Ghule** hören, die hier herumlungern (Spielwerte unter Seite 72). In der Halle befinden sich ein Ghul sowie ein weiterer Ghul pro Mitglied der Abenteurergruppe, ausgenommen Sidekicks.

Nachdem die Charaktere mit den Ghulen fertig geworden sind, können sie den Raum genauer unter die Lupe nehmen. Beschreibe ihn den Spielern folgendermaßen:

Diese Kammer war einmal ein Schrein. Das wird aus Felsschnitzereien an den Wänden ersichtlich, die Zwerge beim Tragen von Rauchgefäßen und dem Befolgen religiöser Riten abbilden. Der östliche Teil des Raumes ist jedoch eingestürzt und von Trümmern übersät. Im Schutt verstreut liegen abgenagte Knochen – die Überreste mehrerer Zwerge.

Schätze: Charaktere, die das Geröll in der östlichen Hälfte der Halle durchsuchen, finden zwei Schätze:

- Ein Amulett aus Platin an einer dünnen, aber robusten Goldkette. Das Amulett ist ein Heiliges Symbol Moradins (des Schöpfergottes der Zwerge) und trägt sein Symbol: Hammer und Amboss. Zwerge erkennen dieses Symbol sofort, während ein nichtzwergischer Charakter es nur bei einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 10 richtig zuordnet.
- Eine unverschlossene Stahltruhe, die fünf Pfund wiegt. Die kleine Truhe ist mit Schlamm gefüllt, in den sich ein *Trank der überlegenen Heilung* schmiegt. Wenn sie diesen Gegenstand finden, gib den Spielern die Karte Trank der überlegenen Heilung.

A20: ENGER TUNNEL

Ghule haben diesen Gang gegraben. Er liegt voller Schutt und verbindet die obere Ebene von Axtholm mit der unteren. Der Tunnel ist 60 Zentimeter breit, 1,5 Meter hoch und 20 Meter lang.

A21: ÖSTLICHES OBERES QUARTIER

Ghule haben diesen Raum verwüstet. Zerbrochene Feldbetten, Stühle, Tische und anderes Mobiliar liegen kreuz und quer verstreut. Ein geschwärzter Kamin ist in die Ostwand eingelassen, sein Schlot reicht sechs Meter durch den Fels nach draußen. Charaktere können diesen Schacht nutzen, um die Festung zu betreten oder zu verlassen (siehe „Ankunft“, Seite 19).

A22: OBERES BOLLWERK

Diese große Halle erstreckt sich über den Außenbereich des Haupteingangs (Bereich A1) und enthält viele ehemalige Abwehrmaßnahmen. Durch Schießscharten in der Nordwand fällt Licht in die nördliche Hälfte des Raumes und füllt ihn je nach Tageszeit mit Sonnen- oder Mondlicht.

Dichte Spinnennetze spannen sich zwischen Wänden und Säulen. Zwischen ihnen lauern mehrere **Riesenspinnen** (Spielwerte unter Seite 80): drei Spinnen sowie je eine zusätzliche Spinne pro Abenteurer, ausgenommen Sidekicks. Die Spinnen sind zu Beginn über die südliche Hälfte des Raumes verteilt, bewegen sich aber, um die Eindringlinge anzugreifen.

Weitere Verteidigungsmaßnahmen umfassen zwei Kamine, mit deren Hilfe die Zwerge Öl in Kesseln erhitzen, das sie dann durch schmale Schlitz im Boden gossen. Neben einem dieser Schlitz stehen drei leere Kessel aufgereiht. Schießscharten in der Südwand schaffen eine Verbindung zum Bereich A4 und steinerne Treppen führen nach unten zu den Bereichen A2 und A3.

A23: WESTLICHES OBERES QUARTIER

In die Westwand dieses Raums ist ein Kamin eingelassen. An einem Haken über dem Kaminsims hängt ein nichtmagisches Schild mit dem Wappen Axtholms: ein Beil, das von einem zwergischen Panzerhandschuh gehalten wird. Charaktere können den rußgeschwärzten Schacht dieses Kamins nutzen, um die Festung zu betreten oder zu verlassen (siehe „Ankunft“, Seite 19).

Die Einrichtung des Raums, bestehend aus Feldbetten, Stühlen und leeren Schließfächern, ist unversehrt und staubbedeckt.

A24: GESPENSTISCHER KORRIDOR

Die Ost-West-Ausdehnung dieses L-förmigen Korridors wird von der **Todesfee** (Spielwerte unter Seite 81) heimgesucht. Die Kreatur schwebt mitten im Raum vor der Tür zu Bereich A27. Beschreibe sie den Spielern folgendermaßen:

Im staubigen Gang vor euch schwebt die zarte, leuchtende Gestalt einer Elfe. Wildes, feines Haar umspielt ihr Gesicht. Ihr Körper ist in geisterhafte, flatternde Lumpen gehüllt. Das Angesicht der Erscheinung verzerrt sich vor Wut und sie schreit: „Geht raus aus meinem Haus!“

Falls die Charaktere aus freien Stücken vor ihr fliehen, lässt die Todesfee sie laufen. Falls sie sich der Untoten nähern, sie angreifen oder versuchen, mit ihr zu verhandeln, greift sie an.

In der ersten Kampfunde verwendet die Todesfee Grauenhaftes Antlitz. In der zweiten Runde stimmt sie Wehklage an. Nach Wehklage gleitet sie durch die geschlossene Tür als ob sie nicht existierte in den Bereich A27. In Bereich A27 leistet die Untote ihren letzten Widerstand.

A25: OBERER ÖSTLICHER FLUR UND BALKON

Das Erdbeben hat einen Teil dieser leeren Halle zum Einsturz gebracht. Eine Doppeltür in der Westwand führt auf einen kleinen, steinernen Balkon mit Aussicht auf Bereich A4.

A26: GHUL-BADEZIMMER

Mehrere **Ghule** (Spielwerte unter Seite 72) haben sich hier versammelt. Insgesamt sind es zwei Ghule sowie ein weiterer Ghul pro Mitglied der Abenteurergruppe, ausgenommen Sidekicks. Die Ghule betreten und verlassen den Raum durch ein Loch von 60 Zentimetern Durchmesser in der Ostwand: ein Durchbruch in den Schacht des Kamins in Bereich A14.

In der Mitte des Raums steht eine Badewanne aus behauenen Stein, die mit abgekauften Zwergenknochen gefüllt ist. Die Badewanne besitzt einen Wasserhahn, aus dem heißes Wasser sprudelt, wenn man ihn aufdreht. Das Wasser wird aus einer natürlich beheizten, unterirdischen Quelle hergeleitet. Ein steinerner Pfropfen verschließt den Abfluss der Wanne.

A27: SCHLAFSTÄTTE DER TODESFEE

Dieser Schlafraum war für Ehrengäste reserviert, doch seine Ausstattung ist über die Jahre verfallen und nun mit einer dicken Staubschicht und Spinnweben bedeckt. Einst verweilte Vylara hier, ihre Habseligkeiten wurden ihr jedoch während der Gefangenschaft weggenommen und nun ist nichts mehr von Wert übrig.

A28: SCHLAFRAUM DES KASTELLANS

In der Mitte des Raums steht ein in Stein gefasstes Bett mit einer modrigen Matratze. Alles ist von Staub und Spinnweben bedeckt. In die Südwand wurde ein rußgeschwärzter Kamin eingelassen. Im verschütteten Kaminschacht nisten **Blutmücken** (Spielwerte unter Seite 70) und zwar eine pro Mitglied der Abenteurergruppe, inklusive Sidekicks. Die Blutmücken greifen jeden an, der im Kamin herumstöbert.

Geheimtür: Die Rückwand des offenen Kamins ist eine Geheimtür. Charaktere, die den Innenraum des Kamins untersuchen und erfolgreich auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 würfeln, bemerken Handabdrücke von Zwergen im Ruß an der Rückwand. Drückt man gegen die Geheimtür, schwingt sie auf versteckten, steinernen Scharnieren auf und bringt Bereich A29 zum Vorschein.

A29: GEHEIMES GEWÖLBE

An der Südwand dieses ansonsten leeren Raums steht eine 80 Pfund schwere Eisentruhe mit geschwungenen Füßen. Ihr eingebautes Schloss besitzt eine winzige, runde Vertiefung anstelle des üblichen Schlüssellocks. Bei genauerer Betrachtung lässt sich das winzige Symbol eines Beils erkennen, das von einem Panzerhandschuh gehalten wird. Das Symbol ist identisch mit dem, das auf dem Siegelring des Kastellans eingraviert ist und der in Bereich A14 gefunden werden kann – nur gespiegelt. Fügt man den Siegelring des Kastellans in die Vertiefung ein, öffnet sich die Truhe und bleibt unverschlossen, bis ihr Deckel fest zugeedrückt wird. Die Truhe kann auch mit Diebeswerkzeug (erfolgreicher Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 20) oder einem passenden Zauber wie *Klopfen* geöffnet werden.

Schätze: Die Truhe enthält einen *Schreckenshelm* sowie ein Paar *Panzerhandschuhe der Ogerkraft*. Wenn die Spieler diese Gegenstände finden und sie identifizieren können, gib ihnen die Karten Schreckenshelm und Panzerhandschuhe der Ogerkraft.

A30: LATRINEN

Vorhänge aus verrostetem Kettenpanzer verdecken ein Paar verwahrloste Latrinen, jeweils bestehend aus einem hölzernen, an der Rückwand befestigten Donnerbalken. Die Schurren dieser Latrinen führen tief in den Berg und verlaufen direkt östlich des Bereichs A10.

DIE BERGZEH-GOLDMINE

DIE BERGZEH-GOLDMINE IST AUF CHARAKTERE DER 4. Stufe ausgelegt, aber auch Charaktere der 3. Stufe können überleben, wenn sie vermeidbaren Kämpfen aus dem Weg gehen oder eine magische Waffe besitzen. Charaktere der 5. Stufe sind weniger in Gefahr, können aber die Möglichkeiten des Rollenspiels nutzen.

DER SCHAUPLATZ: ÜBERBLICK

Die Bergzeh-Goldmine gehört einem Geschäftskonsortium in Niewinter und ist in letzter Zeit in Schwierigkeiten geraten. Die Eigentümer haben einen strengen Aufseher namens Don-Jon Raskin geschickt, um für Ordnung zu sorgen. Leider wissen weder Raskin noch die Eigentümer, dass die Mine von einer Bande Werratten übernommen wurde, die sich Lefzenkraut-Bande nennt.

QUESTZIELE

Die Abenteurer müssen Don-Jon Raskin wohlbehalten zur Mine eskortieren, um die Quest „Bergzeh“ (Seite 13) abzuschließen. Wenn ihm klar wird, dass Werratten die Mine übernommen haben, drängt Raskin die Charaktere, die „Biester“ zu erledigen. Lehnen die Charaktere ab, muss Raskin selbst einen Waffenstillstand mit den Werratten aushandeln, was damit endet, dass er zu einer der Ihren wird.

ROLLENSPIEL: DON-JON RASKIN

Don-Jon Raskin (Wertekasten siehe Seite 70) führt sich auf wie ein Riese und prahlt gerne von seinen Großtaten. Er war schon als Goldsucher, Bergmann, Pelzhändler, Privatier und Walfänger tätig. Sogar einen Handelsposten in Niewinter hat er einige Zeit lang betrieben. Wenn die Charaktere die Quest übernehmen, Raskin zur Bergzeh-Goldmine zu eskortieren, finden sie ihn im Gasthaus Steinhügel in Phandalin. Bürgermeister Harbin Wester hat von Raskins Bossen den Auftrag bekommen, für dessen wohlbehaltenes Eintreffen bei der Mine zu sorgen.

Bestünden die Auftraggeber nicht auf einer Eskorte, würde Raskin auch alleine loslaufen. Andererseits freut er sich insgeheim darauf, junge Abenteurer mit seinen Geschichten zu ergötzen.

DIE REISE ZUR MINE

Aus Phandalin gelangt man am schnellsten zur Mine, wenn man nach Nordosten geht und dabei die Ausläufer der Schwertberge streift. Die Mine liegt rund 24 Kilometer von Phandalin entfernt. Wenn die Charaktere morgens aufbrechen, sind sie vor Sonnenuntergang dort.

MERKMALE DER MINE

Alle Tunnel und Höhlen in der Mine wurden aus dem Fels gehauen, durch welchen dünne Goldadern verlaufen. Weitere allgemeine Merkmale sind nachstehend beschrieben.

Decken: Die Decken sind 2,5 Meter hoch und in regelmäßigen Abständen mit Holzstützen und Wandpfeilern versehen.

Licht: In jedem Raum und Tunnel hängen Öllaternen von der Decke.

Türen: Alle Türen bestehen aus Holz, die Scharniere und Klinken aus Eisen. Die Türen verfügen über Schlösser, sind aber nicht verschlossen. Die Schlüssel zu den Türen sind nicht mehr da. Der vorige Aufseher hat sie bei der Flucht aus der Mine mitgenommen.

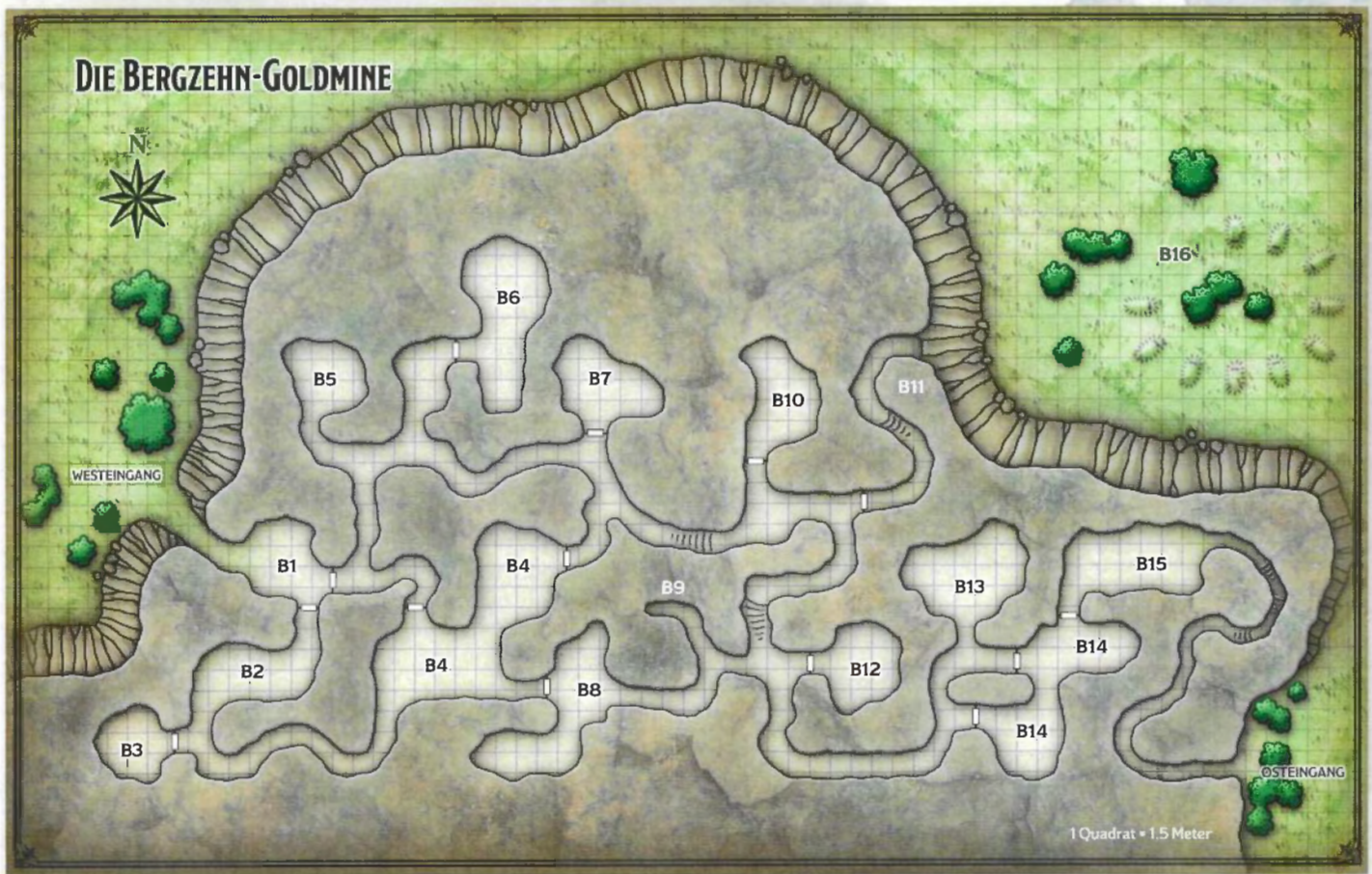
TOTE ORKS

Wenn die Abenteurergruppe sich der Mine auf acht Kilometer genähert hat, lies folgenden Text laut vor:

Zu eurer Rechten erhebt sich ein Höhenzug, hinter dem ihr die Schwertberge gegen den grauen Himmel ausmachen könnt. Dann seht ihr Objekte auf dem steinigen Boden vor euch verstreut liegen.

„Na Donnerwetter“, sagt Don-Jon und zeigt auf etwas, das aussieht wie sechs tote Orks.

Die Orks wurden von Cryovain dem weißen Drachen getötet. Sie tragen Fellrüstungen, ihre Zweihandäxte und Wurfspere liegen um sie herum verstreut. Charaktere, die die Leichen untersuchen und einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Heilkunde) gegen SG 12 ausführen, finden heraus, dass die Orks vor etwa drei Tagen in extremer Kälte erfroren sind. Finden die Spieler das nicht heraus, sagt Don-Jon: „Sieht aus, als hätte ein weißer Drache uns Ärger erspart.“



ANKUNFT

Die Charaktere treffen beim Westeingang der Mine ein, den du wie folgt beschreiben kannst:

Hinter ein paar Büschen versteckt tut sich ein Tunnel in den Fuß eines gigantischen schneebedeckten Berges auf. Über dem Tunnelleingang hängt ein Holzschild mit dem eingeschnitzten Wort „Bergzahn“ in Gemeinsprache.

Don-Jon hat keine Karte der Mine und war noch nie hier, hat also keine Ahnung, wie sie aussieht.

BEREICHE DER MINE

Die folgenden Bereiche sind auf der Karte der Bergzahn-Goldmine eingezeichnet.

B1: WACHPOSTEN

Die Höhle wird von zwei weiblichen **Werratten** (Wertekasten siehe Seite 83) in Hybridform bewacht. Sie bieten an, Neuankömmlinge zum Minenaufseher Zeleen Varnaster in Bereich B4 zu bringen.

B2: HOLZPFOSTEN

Hier lehnen Holzpfosten zum Abstützen der Tunnel- und Höhlendecken.

B3: KISTEN UND FÄSSER

In diesem Lagerraum sind je ein Dutzend leere Kisten und Fässer an den Wänden aufgestapelt.

B4: WERRATTENLAGER

In dieser Höhle liegen Spitzhacken, Schaufeln und andere Bergwerkzeuge herum. Im nordöstlichen Bereich befinden sich vier **Riesenratten** (Wertekasten siehe Seite 80). Im südwestlichen Bereich befinden sich **Werratten** (siehe Seite 83) in Menschenform: eine männliche Werratte für jedes Mitglied der Abenteurergruppe (einschließlich Don-Jon Raskin, für Sidekicks jedoch keine) sowie eine weibliche Werratte namens Zeleen Varnaster. Sie ist die Anführerin der Lefzenkraut-Bande. Wenn Zeleen stirbt, übernimmt eine andere Werratte die Führungsrolle, solange noch Werratten leben.

Die Werratten haben die Mine überfallen, nachdem sie von Orks aus ihrem ursprünglichen Lager vertrieben wurden, einem alten Schrein bei Hasenbeere (siehe „Der Schrein von Savras“, Seite 54). Die Werratten sagen, dass sie zurückkehren, wenn die Charaktere die Orks beim Schrein beseitigen, aber das ist nicht die Wahrheit. Sie beabsichtigen nicht, die Mine wieder zu verlassen.

Schätze: Charaktere, die die Höhle durchsuchen, finden zwei Säcke, die unter Plunder verborgen liegen. Ein Sack enthält zehn faustgroße Brocken Golderz, die jeweils zehn Goldmünzen wert sind. Der andere Sack enthält 82 SM, 450 KM und eine **Nachtbrille**. Wenn die Charaktere die Brille finden und identifizieren, gib den Spielern die entsprechende Karte.

B5: LAGERRAUM

In der Mitte dieser Höhle sind ein Dutzend Kisten mit Trockennahrung und neun Fässer mit Trinkwasser aufgestapelt.

B6: SCHLAFRÄUME

In dieser Höhle befindet sich ein Dutzend Holzbetten.

B7: GOLDLAGER

In dieser Höhle befinden sich zwei leere Schubkarren und ein leerer Behälter.

B8: AUSTRÜSTUNGLAGER

Hier werden Spitzhacken, Schaufeln und Schubkarren gelagert.

B9: SACKGASSE

Am Ende dieses Tunnels lehnt ein toter menschlicher Bergarbeiter mit einer Spitzhacke an der Wand. Wird die Leiche untersucht, stellt sich heraus, dass der Bergarbeiter erstochen wurde.

B10: BÜRO DES AUFSEHERS

Die Werratten haben diese Höhle geplündert. Zur Einrichtung gehören Tisch und Stuhl, eine leere Holzkiste und ein Bett.

B11: AASKRIECHER

In diesem Tunnel, dessen Nordende sechs Meter hoch in der Bergflanke zu finden ist, haust ein **Aaskriecher** (Wertekasten siehe Seite 68). Charaktere können die Bergflanke mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 erklimmen. Der Aaskriecher kann die Tür am Südende des Tunnels nicht öffnen, hängt in der Tunnelmitte von der Decke und greift jeden an, der sich von Norden oder Süden nähert.

B12: SCHLAFRÄUME

In dieser Höhle befinden sich sechs Holzbetten.

B13: RATTENVERSEUCHTE HÖHLE

In dieser Höhle befinden sich fünf **Riesenratten** (Wertekasten siehe Seite 80), die jeden angreifen, der die Türen zu Bereich B14 öffnet.

B14–B15: BEREICH DER BERGLEUTE

Diese Höhlen sind Heimat von fünf hungrigen Zwergenbergleuten. Es handelt sich um **Gemeine** (Wertekasten siehe Seite 72), die Gemeinsprache und Zwergisch sprechen und bis zu 18 Meter weit über Dunkelsicht verfügen. Diese Bergleute weigern sich, die Mine einem „Haufen mieser Ratten“ zu überlassen. Die Werratten gehen davon aus, dass die Bergleute irgendwann entweder fliehen oder verhungern.

B16: GRABSTÄTTE

Dieses Feld enthält einen Ring aus Erdgräbern mit Spitzhacken anstelle von Grabsteinen. Hier liegen zehn Bergleute begraben, die im Kampf um die Mine Opfer der Werratten wurden.

DER BUTTERSCHÄDELHOF

DER BUTTERSCHÄDELHOF IST AUF CHARAKTERE DER 3. Stufe ausgelegt, die Quest kann aber auch von Charakteren der 2. Stufe bestritten werden, solange sie Kämpfe vermeiden und sich darauf konzentrieren, den Eigentümer Alfons Kalazorn zu retten. Charaktere der 4. oder einer höheren Stufe sollten keine Schwierigkeiten haben, Big Al und seine Ranch zu retten.

DER SCHAUPLATZ: ÜBERBLICK

Alfons Kalazorn war früher der Schulze von Dreieber, einer Stadt östlich von Phandalin, in der ihn die Leute Big Al Kalazorn nannten. Vor einem Jahrzehnt ging er in den Ruhestand, aber Ruhe war nichts für ihn. Auf der Suche nach neuen Herausforderungen beanspruchte er ein Stück Land östlich von Hasenbeere und machte es zu einer Rinder- und Pferdefarm. Kurze Zeit später fügte er noch einen Schweinestall, ein Hühnerhaus, Gemüsegärten, Getreidefelder und einen Apfelgarten hinzu. Sein Geld bezieht er hauptsächlich aus dem Verkauf von Butterschädeln – Butterbatzen, aus denen er geschickt humanoide Schädel modelliert. Diese Butterschädel verkauft er zumeist in östlich gelegenen Städten, aber einige fanden ihren Weg zu Barthens Proviant in Phandalin. Die Butter stellt Big Al aus der Milch seiner preisgekrönten Kuh Petunia her.

Als der weiße Drache Cryovain alle Orks aus der Eisnadelfestung vertrieb, stiegen sie ins Flachland herunter. Vor einem Zehntag überfiel eine kleine Gruppe von ihnen die Ranch, ließ die Schweine frei und zündete dann Scheune und Schmiede an. Ein paar andere Tiere, ein Dutzend Pferde und die Kuh Petunia konnten während des Feuers fliehen. Big Al und fünf seiner Stallburschen hatten weniger Glück. Beim Versuch die Orks abzuwehren wurden die Stallburschen getötet und Big Al gefangen genommen. Nur ein Bursche konnte auf ein Pferd springen und nach Phandalin fliehen, wo er von dem Angriff berichtete.

QUESTZIELE

Um die Quest Butterschädelhof („Folgequests“ auf Seite 12) abzuschließen, müssen die Abenteurer Alfons Kalazorn retten und ihn entweder dazu überreden, nach Phandalin zurückzukehren, oder ihm helfen, seine Ranch von Orks zu befreien. Alfons benötigt auch Hilfe bei der Suche nach seiner preisgekrönten Kuh und bietet eine prächtige Belohnung.

DIE REISE ZUM HOF

Der sicherste und schnellste Weg von Phandalin zum Butterschädelhof führt über den Dreieberpfad nach Nordosten. Die Wegstrecke beträgt 96 Kilometer. Charaktere legen zu Fuß bis zu 38 Kilometer am Tag zurück. Sie können also damit rechnen, auf der Reise zwei lange Rasten einzulegen.

BEGEGNUNGEN AUF DEM WEG

Auf der Reise zum Hof kommt es zu folgenden Begegnungen:

DIE KUH PETUNIA

Auf dem Weg zwischen Hasenbeere und der Ranch sehen die Charaktere Petunia, eine **Kuh** (Spielwerte unter Seite 75), einige Dutzend Meter vom Dreieberpfad ab auf einem Feld stehen. Petunia trägt eine Kuhglocke um den Hals. Wenn sich die Charaktere ihr nähern, erkennen sie ein Brandzeichen auf ihrer Hinterhand: die Buchstaben BAK. Petunia ist von ruhiger, unerschütterlicher Natur. Wird sie gut behandelt, folgt sie ihren neuen Wohltätern überallhin.

PFERDE IN HASENBEERE

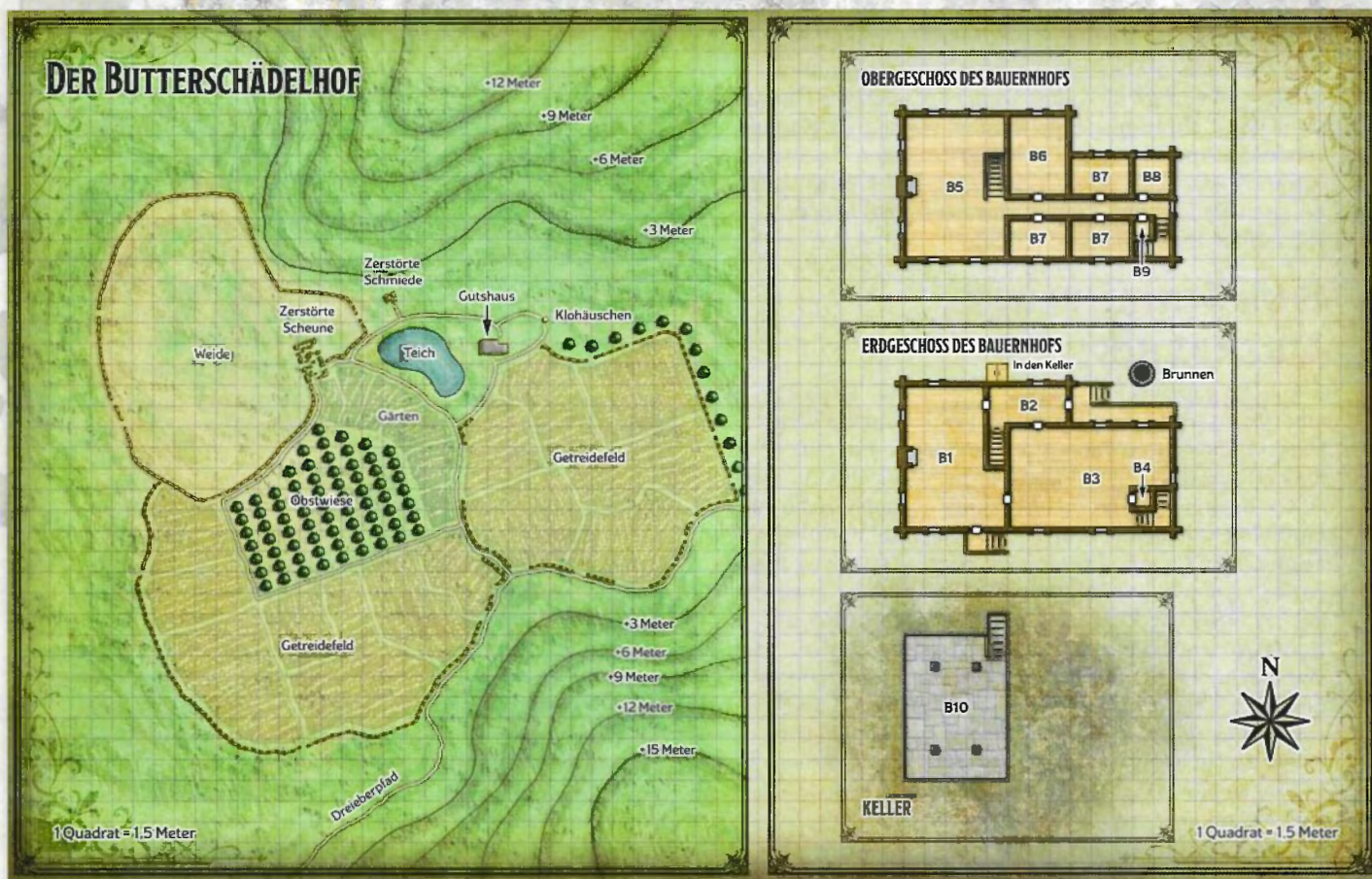
Die verlassene Stadt Hasenbeere wirkt gespenstisch still. Nur das Pfeifen des Windes, der durch die verbrannten und eingestürzten Bauwerke weht, ist zu hören. Auf ihrem Weg durch oder um die Ruinen erblicken die Charaktere drei ungesattelte **Reitpferde** (Spielwerte unter Seite 79), die in der Nähe eines alten Brunnens grasen. Bei einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 erkennen Spieler, dass die Pferde mit dem Brandzeichen BAK (Big Al Kalazorn) gekennzeichnet sind. Würfelt ein Charakter erfolgreich auf Weisheit (Mit Tieren umgehen) gegen SG 15, kann er sich den Pferden nähern, ohne dass sie scheuen, und sogar auf ihnen reiten.

ANKUNFT

Die folgenden Orte sind auf der Karte Butterschädelhof eingezeichnet. Sobald die Abenteurer in Sichtweite des Hofes sind, lies ihnen den folgenden Text vor:

Eingebettet zwischen zwei Hügeln liegt der Butterschädelhof, ein weitläufiges Stück Land nördlich des Dreieberpfades. Hinter einem maroden Holzzaun sind Getreidefelder, eine Apfelwiese, Gärten und Weideflächen sichtbar. Ein schmalerer Pfad zweigt vom Weg ab und führt zu einem zweistöckigen Gutshaus neben einem Teich. Westlich des Hauses stehen die verkohlten Überreste einer Scheune und einer Schmiede, die komplett abgebrannt sind.

Arglos spazieren Schweine durch die Gärten, über die Obstwiese und die Felder. Zwischen dem Gutshaus und der ausgebrannten Scheune schwirren Fliegen über den Leichen von zwei Orks und fünf Menschen (Stallburschen). Die Leichen tragen nichts Wertvolles bei sich.



DAS GUTSHAUS ERKUNDEN

Das zweigeschossige, solide Blockhaus besitzt ein abgeschrägtes, mit Schindeln bedecktes Dach und einem gemauerten Schornstein. Die Holztüren sind mit eisernen Griffen und Scharnieren ausgestattet. Es gibt hölzerne Fensterläden, die von innen verriegelt werden können. Wenn die Charaktere ankommen, sind alle Fensterläden geöffnet.

Lärmende **Orks** (Spielwerte unter Seite 77) haben sich im Gutshaus eingerichtet und verbrauchen Big Als Essens- und Biervorräte. Es gibt dreimal so viele Orks wie Charaktere in der Abenteurergruppe, ausgenommen Sidekicks. Platziere die Orks nach Belieben in den Bereichen B1 bis B9. Die Orks erwarten keine Schwierigkeiten, sie kämpfen aber bis zu ihrem letzten Atemzug.

B1: KÜCHE

Die Vordertür des Hauses führt in diesen Bereich. Er enthält ein großes Butterfass, Arbeitsflächen, Regale mit Kochzutaten und Bier und an den Wänden hängen Töpfe und Pfannen. Auf einem kleinen Tisch steht eine Gussform in Gestalt eines Schädels.

B2: LEERER VORRAUM

Eine knarrende Holzterrasse führt nach oben in den Bereich B5.

B3: ESSZIMMER

In diesem Raum stehen zwei von Bänken eingerahmte Tapeziertische. Tierschädel hängen dekorativ an den Wänden.

B4: UNTERE ABSTELLKAMMER

Auf den Regalen in diesem Raum stapelt sich Essgeschirr.

B5: GEMEINSCHAFTSRAUM

Dieser Raum ist mit gepolsterten Stühlen und Spieltischen eingerichtet. Über den Boden verstreut liegen Drei-Drachen-Ante-Spielkarten und hölzerne Drachenschachfiguren.

B6: BIG ALS SCHLAFZIMMER

Ein großes Bett und ein wuchtiger Kleiderschrank beherrschen den Raum. Zusätzlich hängen gerahmte Landschaftsbilder an den Wänden.

Schätze: Durchsucht ein Charakter den Schrank und würfelt erfolgreich auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15, so findet er ein Geheimfach im Schrankboden, in das jemand einen *Kettenpanzer aus Mithral* gestopft hat. Wenn die Charaktere diesen magischen Gegenstand finden und identifizieren, gib ihnen die Karte Kettenpanzer aus Mithral.

B7: SCHLAFZIMMER DER STALLBURSCHEN

In jedem dieser Räume befinden sich zwei Betten und zwei kleine Schränke. In den Schränken liegen sauber zusammengefaltete Kleidung und wertlose persönliche Gegenstände.

B8: BIG ALS GESCHÄFTSZIMMER

Auf Big Als Schreibtisch stapeln sich Geschäftsbücher und andere Unterlagen, die die letzten zehn Jahre seines Unternehmens dokumentieren.

Schätze: Charaktere, die dieses Zimmer durchsuchen, finden unter den Papieren vergraben einen kleinen Beutel. Er enthält Einkommen und Löhne in einer Höhe von 65 GM, 145 SM und 220 KM.

B9: OBERE ABSTELLKAMMER

Dieser Raum enthält einen Schrubber, einen Besen und einen Eimer.

B10: KELLER MIT KÜHLLAGERUNG

Ein Paar hölzerne Türen an der Nordseite des Gutshauses verdecken eine Steintreppe, die in den Keller führt. Wenn die Charaktere den Keller erkunden, lies ihnen den folgenden Text vor:

Der Kellerboden besteht aus Erde, die Wände aus gemörteltem Stein. Eine 2,5 Meter hohe Decke aus Holzplanken wird von hölzernen Säulen gestützt. Eine große Gestalt sitzt mit einem über den Kopf gestülpten Leinensack auf einen Stuhl gefesselt. Die Schädel in den Wandregalen sind aus Butter gefertigt und von einer dünnen Wachsschicht ummantelt.

Bei der Gestalt handelt es sich um Alfons Kalazorn, einen menschlichen **Veteranen** (Spielwerte unter Seite 82). Charaktere benötigen eine Minute, um Big Al von seinen Fesselstricken zu befreien. Er wurde von den Orks übel zusammengeschlagen, hat noch neun Trefferpunkte und weiß jegliche Heilung zu schätzen, die ihm die Charaktere zugutekommen lassen. Er trägt weder Waffen noch Rüstung (RK 11).

Nachdem sie ihn befreit haben, können Charaktere Big Al überzeugen, seine Ranch zu verlassen, wenn sie einen Erfolg auf Charisma (Einschüchtern oder Überzeugen) gegen SG 10 würfeln. Er zieht es allerdings vor, zu bleiben, sich eine Waffe zu leihen und alle verbliebenen Orks zu töten.

Ohne seine preisgekrönte Kuh kann Big Al keine Gewinne machen. Erhält er sie wohlbehalten zurück, bietet er seinen *Kettenpanzer aus Mithral* (in Bereich B6 versteckt) als Belohnung an. Falls die Charaktere Petunia nicht mitgebracht haben, können sie die Umgebung nach ihr absuchen. Würfle nach jeder Stunde, in der gesucht wird, mit einem W6. Ist der Wurf eine sechs, findet die Abenteurergruppe Petunia. Suchen ein oder mehrere Charaktere zu Pferde, finden sie Petunia beim Wurf einer fünf oder sechs.

DAS DRACHENGRAB

DAS DRACHENGRAB IST ZWAR AUF CHARAKTERE DER 5. Stufe ausgelegt, kann aber auch von Charakteren der 4. Stufe bewältigt werden, wenn sie vorsichtig sind und nach jeder Begegnung eine Rast einlegen. Charaktere der 6. oder einer höheren Stufe sollten keine Probleme haben, das Grab zu plündern und seine Herausforderungen zu überstehen.

DER SCHAUPLATZ: ÜBERBLICK

Lady Tanamere Alagondar war vor mehr als einem Jahrhundert ein Spross der Herrscher von Niewinter. Zusammen mit zwei Gruppen von Abenteurern kämpfte und tötete sie Azdraka, einen grünen Drachen, der die Hohe Straße lange Zeit terrorisiert hatte. Lady Alagondar fiel in der Schlacht und wurde in der Nähe der Stelle, an der der Drache besiegt wurde, in einem Hügelgrab beigesetzt. Die leiblichen Überreste ihrer gefallenen Begleiter und die Leiche von Azdraka wurden gemäß Alagondars letztem Wunsches ebenfalls im Hügelgrab zur Ruhe gelegt.

QUESTZIELE

Abenteurer, die der Quest Das Drachengrab (Seite 13) nachgehen, müssen Lady Alagondars Langschwert *Drachentöter* finden, das der Legende nach mit ihr begraben wurde.

MERKMALE DER KATAKOMBen

Die Katakomben unter dem Grabhügel bestehen aus einer Reihe von Kammern und Tunneln auf Höhe des Fußes des Hügels. Sie riechen nach feuchter Erde und abgestandener, todesschwangerer Luft.

Aus der Erde gegraben: Alle Tunnel und Räume haben Wände, Böden und Dächer aus gestampfter Erde.

Decken: Die Decken sind 2,5 Meter hoch und flach.

Licht: In den Räumen des Hügelgrabs ist es dunkel. Abenteurer benötigen Dunkelsicht oder eigene Lichtquellen, um im Innern sehen zu können.

Sarkophag: Die Sarkophag in den Katakomben sind aus massiven Granitblöcken gehauen und mit schweren Granitdeckeln versiegelt. Die Deckel schließen luftdicht. Zum Anheben eines Deckels ist ein Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20 erforderlich. Ein Deckel ist ein mittelgroßer Gegenstand mit RK 17, zwölf Trefferpunkten und Immunität gegen Gift und psychischen Schaden.

DIE REISE ZUM DRACHENGRAB

Das Hügelgrab liegt ungefähr 40 Meilen nordwestlich von Phandalin inmitten von sanften Hügeln und Wiesen zwischen der Hohen Straße und dem Niewinterwald. Da die Charaktere an einem Tag ungefähr 24 Meilen zurücklegen können, müssen sie eine lange Rast in der Wildnis einlegen, und erreichen das Grab am zweiten Reisetag. Ein kalter Wind bläst während der gesamten Reise von der Küste her und bringt gelegentlich Regen.

EIN ZENTAUR BITTET UM AUFMERKSAMKEIT

Nachdem marodierende Orks Xanth den **Zentaur** (Spielwerte auf Seite 84) aus seinem Haus im Niewinterwald vertrieben hatten, suchte er Zuflucht in den Hügeln um das Grab. Wenn er die Charaktere entdeckt, nähert sich Xanth friedlich und gibt ihnen folgende Warnungen:

- „Nachts schweben seltsame Hexenlichter über dem Drachengrab. Der Hügel wird von den ruhelosen Geistern der Toten heimgesucht.“
- „Der Niewinterwald wurde von Orks und Halbork-Zauberwirkern überrannt. Tief im Wald steht auf einem von Höhlen durchlöchernten Hügel ein Steinkreis, in dem die Halborks ihre dunklen Riten abhalten.“

Xanth vermeidet das Drachengrab und möchte, dass die bösen Halbork-Zauberwirker aus dem Niewinterwald vertrieben oder getötet werden. Er bietet den Charakteren an, sie zum Kreis des Donners zu führen (Seite 51), wenn sie es dort mit den Halborks aufnehmen wollen, und ist bereit zu warten, bis die Abenteurer das Hügelgrab erkundet haben. Der Kreis des Donners befindet sich ungefähr 40 Meilen weit weg, tief im Wald.

ANKUNFT

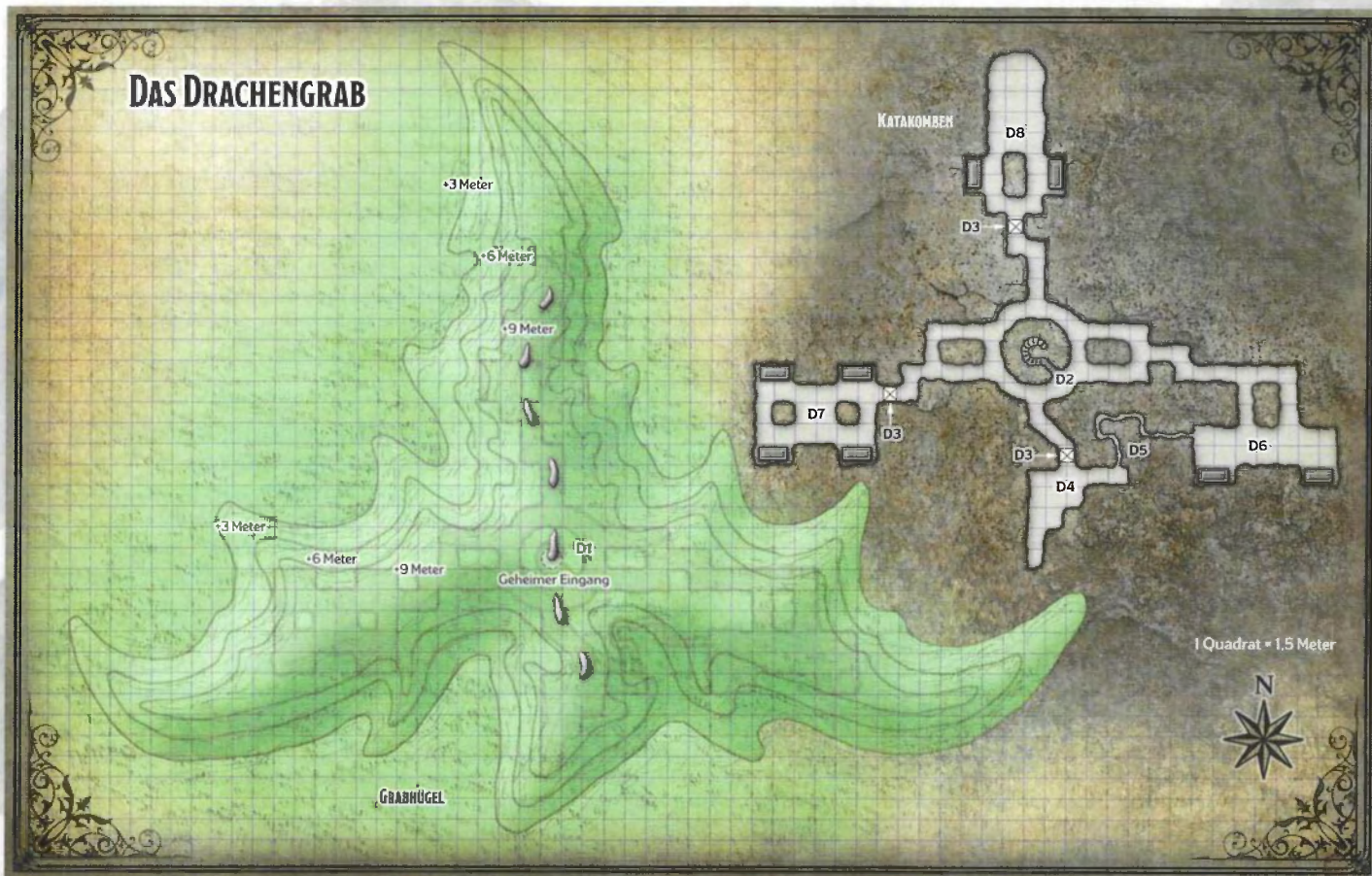
Wenn die Abenteurer in Sichtweite des Hügelgrabs kommen, lies den Text im Kasten laut vor:

Vor euch erhebt sich ein neun Meter hoher Hügel, dessen Gipfel zu flach ist, um natürlich zu sein. Aus dem grasbewachsenen Gipfel ragt eine Reihe von drei Meter hohen, knochenweißen Felsen, die sich wie Krallen zum stürmischen Himmel strecken.

Charaktere, die auf den Hügel klettern und sich umsehen, können mit einem Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) mit SG 10 erkennen, dass er die Form eines Drachen hat. Die weißen Felsen ähneln Stacheln, die aus dem Rücken des Drachen ragen.

Nachts erheben sich die Irrlichter im Bereich D2 mit ihrer körperlosen Bewegung aus dem Hügel und schweben über dem Hügel, in der Hoffnung, Beute anzulocken. Wenn sie die Charaktere entdecken, machen sich die Irrlichter unsichtbar und ziehen sich in das Hügelgrab zurück.

DAS DRACHENGRAB



BEREICHE DES HÜGELGRABS

Die folgenden Bereiche sind auf der Karte des Drachengrabs verzeichnet.

D1: GEHEIMER EINGANG

Einer der weißen Felsen auf dem Hügel verbirgt einen Eingang. Charaktere, die den Hügel durchsuchen, können mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) mit SG 10 eine Öffnung unter dem Felsen erkennen. Charaktere können den Felsen umkippen, indem sie Seile um die Spitze wickeln und einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) ablegen. Dies ist auch mit dem Zauber *Klopfen* möglich. Darunter befindet sich eine 60 Zentimeter breite steinerne Wendeltreppe, die neun Meter tief zum Bereich D2 hinabführt.

D2: IRRLICHTER

Die Tunnel um die Wendeltreppe werden von drei **Irrlichtern** (Spielwerte auf Seite 74) heimgesucht. Die Lichter sind unsichtbar, bis sie Eindringlinge die Treppe herunterkommen hören. Dann leuchten sie auf und bewegen sich auf die gegenüberliegende Seite der drei verborgenen Grubenfallen (Bereich D3), in der Hoffnung, die Eindringlinge in ihr Verderben zu locken. Jedes Irrlicht hat seine eigene Grube und greift alle Charaktere an, die hineinfallen. Wenn ein Irrlicht auf sieben oder weniger Trefferpunkte reduziert wird, macht es sich in seiner nächsten Runde unsichtbar und flieht, um sich zu verstecken, bis die Charaktere das Grab verlassen.

D3: VERBORGENE GRUBENFALLEN

Diese aus der Erde gegrabenen Gruben sind 1,5 Meter breit und drei Meter tief. Im Boden jeder Grube sind Reihen rostiger Schwerter mit den Spitzen nach oben eingegraben. Die Gruben sind mit verrotteten Holzbrettern abgedeckt, die ihrerseits mit einer dünnen Erdschicht getarnt sind. Eine Kreatur kann mit einer Stange oder einem ähnlichen Werkzeug den Boden vor ihr absuchen. Bei einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) mit SG 10 findet sie die Grube.

Eine Kreatur, die eine Grube auslöst, fällt hinein, erleidet 1W6 Wuchtschaden und fällt auf 1W4 Schwerter, die jeweils 1W6 Stichschaden verursachen.

D4: ÜBERRASCHUNG! SKELETTE!

Die Knochen und der moderne Sattel von Lady Alagondars Pferd liegen in der Nische in der Südwand dieser Höhle. Wenn sich eine Kreatur auf 1,5 Meter den Knochen nähert, schieben sich diese zusammen und erwachen als ein Pferdeskelett. Dieses hat dieselben Spielwerte wie ein **Reitpferd** (siehe Seite 79), ist aber untot. Wenn ein Charakter es besteigt, geht es eine Bindung mit ihm ein.

D5: SCHMALER TUNNEL

Dieser Tunnel ist nur 60 Zentimeter breit. Auf halber Strecke ist eine 1,5 Meter lange Druckplatte unter einer fünf Zentimeter dicken Erdschicht versteckt. Ein Charakter kann mit einer Stange oder einem ähnlichen Werkzeug den Boden vor ihm absuchen. Bei einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) mit SG 10 findet er die Druckplatte. Wenn der erste Charakter auf die Platte tritt, stürzen die Wände des Tunnels ein und begraben alle Kreaturen im Tunnel. Eine begrabene Kreatur ist blind und festgesetzt, hat vollständige Deckung gegen Angriffe und beginnt zu ersticken, wenn ihr der Atem ausgeht (siehe „Ersticken“ im Regelbuch). Nur eine Kreatur, die sich nicht im Tunnel befindet, kann den Erdrutsch beseitigen, indem sie eine Aktion aufwendet. Kreaturen hinter diesem Bereich sind nicht mehr begraben.

D6: VERMEINTLICHE GRUFT

Zwei versiegelte Steinsarkophage ruhen hier in Nischen, die in die Südwand gegraben wurden. Wenn ein Sarkophag geöffnet wird, wird eine Wolke aus ätzendem Staub in einen drei Meter mal drei Meter großen Bereich nördlich des Sarkophags freigesetzt. Eine Kreatur in diesem Bereich muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 machen. Bei einem gescheiterten Rettungswurf erleidet sie 14 (4W6) Säureschaden, bei einem erfolgreichen halb so viel. Anschließend löst sich die Wolke auf. Die Sarkophage enthalten nichts Interessantes.

D7: GRUFT DER ABENTEURER

Vier Sarkophage in Nischen enthalten die verschimmelten Knochen von Abenteurern, die im Kampf gegen Azdraka fielen: einem Barden, einem Kleriker, einem Kämpfer und einem Magier.

Schätze: Der Sarkophag im Nordwesten enthält die Leiche des Barden, der mit einer *Laute der Illusionen* begraben wurde. Dem toten Magier im Sarkophag im Südosten wurde eine *Halskette der Feuerbälle* beigegeben. Wenn die Charaktere diese magischen Gegenstände finden und identifizieren, gib ihnen die entsprechenden Karten.

D8: DRACHENTÖTER

Zwei Sarkophage in Alkoven enthalten die schimmeligen Knochen und die rostige Rüstung von Tanamere Alagondar und ihrem treuen Knappen, aber sonst nichts Wertvolles. In den Wänden des Bereichs nördlich der Sarkophage sind die Knochen von Azdraka, einem riesigen Drachen, eingebettet. Auf dem Boden liegt der Schädel des Drachen und darauf ein Langschwert.

Schätze: Das Schwert ist Lady Alagondars *Drachentöter*. Gib die entsprechende Karte dem Spieler des Charakters, der sie nimmt. Wenn das Schwert aufgenommen wird, erscheint ein **Unsichtbarer Pirscher** (Spielwerte auf Seite 81) und greift jeden in diesem Bereich an, bis das Schwert zurückgelegt wird oder der Wächter zerstört ist.

DIE EISNADELFESTUNG

IN DER EISNADELFESTUNG KÖNNEN ABENTEURER DAMIT rechnen, auf Cryovain zu stoßen, wenn sie den jungen weißen Drachen nicht anderswo besiegt haben. Dieser Schauplatz ist zwar auf Charaktere der 6. Stufe ausgelegt, aber auch Charaktere einer niedrigeren Stufe könnten den Drachen besiegen, wenn sie schlaue und vorsichtige Vorgehen.

DER SCHAUPLATZ: ÜBERBLICK

Die Eisnadelfestung ist eine Steinfestung auf dem eisigen nordöstlichen Ausläufer des Eisnadelgipfels. Eine Kriegsherrin namens Delsandra Amzarr baute die Festung und wohnte dort viele Jahre lang, während sie und ihre Soldaten die Orks der Schwertberge in Schach hielten. Eines brutalen Winters wurden Delsandra und ihr Gefolge durch starken Schneefall und Schneestürme von der Außenwelt abgeschnitten und verhungerten. Die Festung wurde später von Orks übernommen, dann zehn Jahre später durch ein Erdbeben beschädigt und nie repariert.

Cryovain wollte die Eisnadelfestung zu seinem Versteck machen, stürmte sie durch die verfallene Südwestmauer und fraß mehrere Orks, bevor er sich auf dem Dach niederließ. Mit einem schrecklichen Gebrüll vertrieb der satte Drache die verbleibenden Orks.

Kürzlich infiltrierten die Eiskalten Plünderer, eine Gruppe böser Söldner, das Torhaus, ohne dass Cryovain sie bemerkte. Sie nehmen fälschlicherweise an, dass der Drache einen Hort angehäuft und in der Festung versteckt hat. Wenn der Drache das nächste Mal davonfliegt, planen die Söldner, diesen zu stehlen. Sie behandeln Abenteurer wie alle anderen Rivalen und versuchen, sie entweder davonzujagen oder umzubringen.

DIE EISNADELFESTUNG FINDEN

Die Eisnadelfestung ist so im Gebirge versteckt, dass nur wenige von ihrer Existenz wissen, geschweige ihre Geschichte oder ihren gegenwärtigen Zustand kennen. Charaktere könnten davon erfahren, wenn sie im Schrein von Savras erlebt eine Vision erhalten (Seite 54) – oder sie könnten selbst danach suchen. Gib im letzteren Fall den Spielern die Posterkarte der Schwertküste, auf der sie eine Suche planen können. Die Eisnadelfestung ist auf der Spielleiterkarte (Seite 5) eingezeichnet. Die Eisnadelfestung wird sichtbar, wenn sich die Charaktere auf ein Hexfeld Abstand zu ihr nähern.

Wenn die Charaktere bereit sind, sich dem Drachen zu stellen, aber Hilfe bei der Suche nach seinem Versteck brauchen, kannst du ihnen folgende Hilfestellungen geben:

Gefangener Ork: Zwölf Orks (Spielwerte auf Seite 77) greifen Phandalin an. Wenn die Charaktere während des Angriffs nicht anwesend sind, können die Bewohner die Orks vertreiben, erleiden jedoch Verluste.

Ein verwundeter Ork wird lebend gefangen genommen. Dieser Ork spricht die Gemeinsprache und weiß, wo sich das Versteck des Drachen befindet. Die Charaktere können auch selbst einen Ork gefangen nehmen und verhören.

Tymoras Glück: Ein Sidekick oder ein freundlicher NSC schlägt vor, dass die Charaktere am Schrein des Glücks um Tymoras Segen beten (Seite 10). Wenn mindestens ein Charakter diesem Vorschlag nachgeht, erscheint Tymoras Segen nach einer langen Rast als mysteriöser, in einen Umhang gehüllter Mann auf einem **Reitpferd** (Spielwerte auf Seite 79), um Vorräte für seine Gefährten zu erwerben. Dieser Mann heißt Dobin Noreth und ist ein neutral böses Mitglied der Eiskalten Plünderer (siehe Seitenleiste auf Seite 35). Sowohl er als auch sein Pferd kennen den Weg zum Versteck des Drachen, da sie von dort kamen. Dobins Reittier ist ein ehemaliges, gutmütiges Rennpferd namens Glücksklee.

MERKMALE DER EISNADELFESTUNG

Die Eisnadelfestung liegt auf einer Höhe von rund 760 Metern und ist von steilen, eisigen Felshängen umgeben. Weitere Merkmale werden im Folgenden beschrieben.

Decken: Die Räume und Korridore im Torhaus und in der Festung haben 4,5 Meter hohe, gewölbte Decken. Die Decken im Untergeschoss sind 2,5 Meter hoch und flach.

Licht: Innenbereiche ohne Fenster sind völlig dunkel.

Schießscharten: Eine Kreatur hinter einer Schießscharte erhält Dreivierteldeckung (siehe Regelwerk) gegen Bedrohungen von der Außenseite. Ein mittelgroßer Charakter kann sich nicht durch eine Schießscharte zwängen, aber ein kleiner Charakter schafft es bei einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10.

Temperatur: Die Temperatur liegt tagsüber leicht über dem Gefrierpunkt und sinkt nachts stark. Immer wenn die Temperatur bei -20 Grad oder darunter liegt, müssen der Kälte ausgesetzte Kreaturen am Ende jeder Stunde einen Rettungswurf auf Konstitution gegen SG 10 ausführen. Kreaturen mit Resistenz oder Immunität gegen Kälteschaden haben automatisch Erfolg beim Rettungswurf, ebenso solche, die Ausrüstung für kaltes Wetter tragen oder auf natürliche Weise niedrige Temperaturen ertragen können. Bei einem misslungenen Rettungswurf hat die Kreatur Nachteil bei Attributs-, Angriffs- und Rettungswürfen, und ihre Bewegungsrate wird halbiert. Die Kreatur erfriert, wenn sie sechs Stunden nacheinander unter diesen Effekten leidet. Diese Effekte enden, wenn die Kreatur sich mindestens eine Stunde lang an einem warmen Ort aufhält.

Türen: Normale Türen bestehen aus Holz mit rostigen Eisenklinken und Scharnieren. Geheimitüren bestehen aus Stein und sind von der sie umgebenden Wand nicht zu unterscheiden. Zum Erkennen einer Geheimitür ist das Absuchen der Wand und ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 erforderlich.



DIE REISE ZUR EISNADELFESTUNG

Die Eisnadel Festung ist über 30 Meilen von Phandalin entfernt. Auf dem Weg zum Versteck des Drachen kommt es zur folgenden Begegnung:

GEFRORENER OGER

Lies zuerst den Text im Kasten laut vor:

Auf eurem Weg über die kalten, vom Wind verwehten Ausläufer der Schwertberge stoßt ihr auf eine große, in einem Eisblock eingefrorene Kreatur.

Die gefrorene Kreatur ist ein Oger (siehe Seite 77), den der weiße Drache mit seinem Kälteodem getötet hat. Die Leiche des Ogers war dem Drachen jedoch zu schwer und wurde zurückgelassen. Ein Charakter, der diesen Ort genau untersucht und erfolgreich auf Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 15 würfelt, erkennt, dass der Oger innerhalb der letzten 24 Stunden starb. Aufgrund der Kälte taute das Eis nicht.

Im Eis um den Oger befindet sich auch ein großer Sack, der aber erst durchsucht werden kann, wenn die Charaktere das Eis aufhacken oder wegschmelzen. Der Sack enthält einen rostigen Zwergenhelm, einen zerbrochenen Holzschild, etwas Amaranth, einen zerknitterten Cowboyhut und eine fadenscheinige Puppe aus Sackleinen.

Schätze: Wenn die Charaktere wenig Heilmagie zur Verfügung haben, finden sie auch drei *Heiltränke* im Sack. Gib den Spiel dann drei der entsprechenden Karten.

ANKUNFT

Wenn sich die Charaktere der Eisnadel Festung nähern, lies ihnen den folgenden Text laut vor:

Wolken verdecken teilweise eine Steinfestung auf einem eisigen Ausläufer eines zerklüfteten, schneebedeckten Berges. Das ist der Eisnadelgipfel, ein Wahrzeichen, das so groß ist, dass es bei klarer Sicht von Phandalin aus sichtbar ist. Der Berg stellt die Festung in den Schatten, die aus zwei getrennten Gebäuden besteht, die über eine Steinbrücke miteinander verbunden sind. Ein schmaler, gewundener Pfad führt den Berghang zum kleineren der beiden Gebäude hinauf und scheint der einzig sichere Weg zu sein, es über Land zu erreichen. Der Weg ist abweisend, aber nicht so abweisend wie der kalte Wind, der euch um die Ohren heult.

Wenn Cryovain noch am Leben ist, schläft der **junge weiße Drache** (Spielwerte auf Seite 75) auf dem Dach des Hauptgebäudes (Bereich E20), wo er die kalte Bergluft genießen und seine Domäne überblicken kann. Er schläft in einem quadratischen Bereich von drei Metern Kantenlänge ohne Hindernisse in der Mitte des Daches, und erwacht, wenn eine der folgenden Situationen eintritt:

- Der Drache wird von einem Zauber getroffen oder erleidet Schaden.
- Jemand oder etwas macht ein Geräusch, das laut genug ist, den Drachen aufzuwecken. Beispiele: Der Zauber *Donnerwelle*, Kampfgeräusche in Bereichen, die nicht vollständig durch Türen abgeschirmt sind, oder ein Flüstern in das Ohr des Drachen.

Wenn der Drache erkennt, dass Eindringlinge in der Nähe sind, aber deren Aufenthaltsort nicht bestimmen kann, stößt er ein Brüllen aus und hebt ab. Er umkreist die Festung und sucht nach den Eindringlingen. Wenn er niemanden findet, kehrt es auf das Dach zurück und wartet dort auf die Eindringlinge. Der Drache ist so klein, dass er sich durch Türen und Durchgänge quetschen kann, braucht aber einen Anreiz, die Festung zu betreten, weil er enge Räume nicht mag. Wie die meisten weißen Drachen ist Cryovain etwas einfältig und leicht zu ködern.

Das Heulen des Windes verhindert, dass Cryovain Eindringlinge hört, die sich relativ leise bewegen. Die Geräusche der Charaktere werden auch auf dem eisigen Pfad (Bereich E1) gedämpft, der zum Torhaus führt (Bereiche E2 bis E6).

BEREICHE DER EISNADELFESTUNG

Die folgenden Orte sind im Lageplan der Eisnadelfestung eingezeichnet.

E1: SCHMALER PFAD

Dieser schmale Pfad windet sich am Berghang entlang nach oben zum Torhaus. Auf dem Boden sind deutliche Pferdespuren in beide Richtungen sichtbar. Charaktere müssen hier im Gänsemarsch laufen. Wenn hier mehrere Charaktere sind, frage die Spieler, in welcher Reihenfolge und in welchem Abstand voneinander sie laufen, falls dies relevant werden sollte.

Der Pfad ist zwar sicher, aber ein sechs Meter langer Abschnitt ist verschüttet und gilt als schwieriges Gelände (siehe Regelbuch).

Das Torhaus: Der Pfad endet an der Tür des Torhauses. Diese Tür kann zwar von innen verriegelt werden, dies ist aber nicht der Fall, wenn die Charaktere eintreffen. Die Charaktere müssen die Tür selbst öffnen, da niemand antwortet, wenn sie klopfen.

Die in Bereich E6 stationierte Söldnerin beobachtet den Pfad und alarmiert ihre Gefährten in Bereich E4, wenn sich Fremde dem Torhaus nähern. Die Söldner gestatten den Charakteren, unangefochten das Torhaus zu betreten, da sie den Drachen nicht aufwecken wollen. Weitere Informationen zu den Söldnern findest du in der Seitenleiste „Die Eiskalten Plünderer“.

E2: STALL

Hier stehen vier gesattelte **Reitpferde** (Spielwerte auf Seite 79) in Boxen. Eine fünfte Box ist leer. Die Pferde gehören den Söldnern in Bereich E4 und E6.

E3: STAURAUM

Dieser Raum enthält leere Holzfässer und Kisten, die so alt und morsch sind, dass sie bei Berührung zerfallen.

E4: QUARTIERE IM TORHAUS

Zerfallene Feldbetten aus Holz wurden an die Wände geräumt, damit in der Mitte Platz für die Schlafsäcke

und Ausrüstung der Plünderer ist. Wenn sie gewarnt werden, dass Fremde da sind, werden diese Neuankömmlinge von allen Söldnern im Hof zwischen diesem Raum und dem Stall begrüßt. Wenn die Charaktere diesen Bereich erreichen, ohne entdeckt zu werden, sitzt Sylrien Wintermond auf einem Hocker und singt leise vor sich hin, während sie ein Messer schleift. In der Nähe schlafen Brakkis Elspaar und Jabarl der Orkbeißer unter verschlissenen Decken. Weitere Informationen zu diesen Tunichtguten findest du in der Seitenleiste „Die Eiskalten Plünderer“.

Die Söldner haben genug Wasser und Rationen für vier Personen für einen Tag.

DIE EISKALTEN PLÜNDERER

Die Eiskalten Plünderer sind neutral böse menschliche **Veteranen** (Spielwerte auf Seite 82), die Gemeinsprache sprechen. Wenn sie keine Arbeit als Söldner bekommen, verdingen sie sich als Räuber und Diebe. Als sie den weißen Drachen entdeckten, beschlossen sie, ihm zu seinem Versteck zu folgen. Sie warten jetzt darauf, dass er auf die Jagd geht, damit sie die Eisnadelfestung während seiner Abwesenheit plündern können. Solange der Drache auf dem Dach sitzt, vermeiden die Plünderer alles, was seine Aufmerksamkeit erregen würde. Wenn die Charaktere den Drachen anderswo getötet haben, gehe davon aus, dass die Söldner die Festung durchsucht, aber nichts gefunden haben und nun wütend darauf warten, dass ein Gefährte namens Dobin Noreth mit Vorräten zurückkommt (siehe Tymoras Glück auf Seite 33).

Die Plünderer drohen den Charakteren mit Gewalt, um sie davonzujagen, und greifen an, wenn ihre Drohungen auf taube Ohren stoßen. Wenn die Charaktere versuchen, sie zu bestechen, erkennen die Söldner, dass es einfacher wäre, die Charaktere auszurauben, als das Bestechungsgeld anzunehmen. Wenn zwei oder mehr Plünderer getötet oder außer Gefecht gesetzt werden, ergeben sich die restlichen und versuchen, einen Waffenstillstand auszuhandeln.

Die folgenden vier eiskalten Plünderer halten sich derzeit in der Eisnadelfestung auf:

Sylien Wintermond: Die Anführerin der eiskalten Plünderer ist eine schlanke, dreiste Frau, die aus Niewinter stammt und ihr rotes Haar zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden hat. Sylien geht gerne Risiken ein und lebt so, als wäre jeder Tag ihr letzter. Sie lügt zwanghaft und geht immer davon aus, dass sie selbst belogen wird.

Runa Vokdottir: Runa ist eine muskulöse Frau mit schwarzen Haaren und kalten blauen Augen und stammt aus dem Eiswindtal weit im Norden. Ein Leben ohne Sonnenlicht und kalte Nächte haben sie davon überzeugt: Grausamkeit ist natürlich, nicht böse. Runa spricht selten, hat aber einen schwarzen Humor.

Brakkis Elspaar: Brakkis ist ein unförmiger Mann, dessen beste Jahre hinter ihm liegen. Er ist ein Opportunist, der gerne Befehle befolgt, da er dann über Ruhestand und Hunde nachdenken kann – zwei seiner Lieblingsthemen.

Jabarl der Orkbeißer: Jabarl ist ein schroffer, mürrischer Rohling mit einer kriminellen Vergangenheit, die ihn aber noch nicht eingeholt hat. Er ist gut darin, Menschen zu erschrecken, Schädel einzuschlagen und sich um die Pferde zu kümmern, bei denen er sich wohler zu fühlen scheint.

E5: SCHMIEDE

Ein Amboss steht neben dem Schmiedefeuer, das seit Jahren kalt ist. Der Blasebalg am anderen Ende ist so alt, dass er bei Berührung zerfällt. Auf dem Boden liegen rostige Werkzeuge und Hufeisen verstreut.

E6: WACHTURM

Durch Schießscharten ist der Pfad sichtbar, der sich um das Torhaus windet. Im Süden steht ein kalter Kamin.

Runa Vokdottir (siehe Seitenleiste „Eiskalte Plünderer“) überwacht den Pfad durch die Schießscharten. Wenn sie Fremde sieht, alarmiert sie ihre Gefährten in Bereich E4.

E7: STEINBRÜCKE UND EISERNE GLOCKE

Diese massive Steinbrücke ist 15 Meter hoch und zehn Meter lang und verbindet das Torhaus mit dem Hauptgebäude. Das steinerne Geländer ist einen Meter hoch.

An der Festungsmauer nördlich der Tür zu Bereich E8 ist eine eiserne Glocke angebracht, von der eine kurze, rostige Kette hängt. Wenn jemand die Glocke läutet, wacht der Drache in Bereich E20 auf. Die Tür zu Bereich E8 ist offen, der schwere Riegel ist zerbrochen. Die Spuren an der Tür deuten darauf hin, dass sie irgendwann eingeirrt wurde.

E8: FESTUNGSEINGANG

In der Nord- und Südwand dieses kurzen, leeren Korridors befinden sich Schießscharten.

E9: WEHRMAUERN

Diese kalten, leeren Räume sind hinter Geheimtüren versteckt und haben Schießscharten in den Außenwänden. Die Orks hatten diese nie gefunden.

E10: TRÜMMER

Vor Jahren stürzten zwei Ecken der Festung bei einem Erdbeben ein. Nur große Trümmerhaufen sind davon übrig. Dieser Bereich ist schwieriges Gelände (siehe Regelbuch).

E11: VERLASSENER WACHTPOSTEN

Die Enden dieser leeren Wehrmauern mit Schießscharten an der Außenwand sind eingefallen. Cryovain zerschmetterte die Tür im Osten, fand aber hier nichts Interessantes.

E12: AUDIENZSAAL

Drei **Blutmücken** (Spielwerte auf Seite 70) surren in diesem kalten und düsteren Saal herum. Die Blutmücken sind blutrünstig und greifen achtlos alle warmblütigen Kreaturen an, die versuchen, den Raum zu durchqueren.

Schilde, Waffen und Wandteppiche schmückten einst die Wände, wurden aber von den Orks zerstört. Ein Dutzend humanoide Skelette in rostiger Rüstung liegen zwischen den Überresten verstreut. (Diese sind verhungert.) Auf dem Steinboden ist ein drei Meter großer Schild mit einem schwarzen Turm, der von einem goldenen Blitz getroffen wird, gemalt: das Wappen der Kriegsherrin Delsendra Amzarr.

Geheimtür: Dieser Raum hat zwei Geheimtüren. Die im Osten öffnet sich nach außen zu Bereich E9. Die im Westen öffnet sich nach innen auf eine einen Meter breite Treppe, die drei Meter nach unten zu Bereich E21 führt. Cryovain passt nicht in dieses Treppenhaus.

E13: SPEISESAAL

Orks zerstörten alles in diesem Raum, sogar die beiden Kronleuchter, die einst an Ketten von der Decke hingen. Zu den zerschmetterten Möbeln gehören ein langer Esstisch aus Holz und ein Dutzend Holzstühle. Im rußigen Kamin liegt der ausgestopfte Kopf eines großen weißen Wolfes mit blauen Glasaugen. Dieser hing früher über dem Kamin.

E14: KÜCHE

Die Orks haben diesen Raum verwüstet und die Einrichtung zerstört. Es sind nur noch Trümmer übrig. Aus den in die Südwand eingelassenen Kaminen weht eine kalte Brise.

E15: SPEISEKAMMER

Dieser Raum wurde geplündert und es ist nichts als zerschlagene Regale, zerbrochene Fässer, zerrissene Säcke und Scherben übrig. Inmitten des Unrats finden die Charaktere das Skelett eines Humanoiden in einem rostigen Brustpanzer. Diese fast verhungerte Wache wurde getötet, als sie versuchte, Essen zu stehlen.

E16: WAFFENKAMMER

Waffenregale, die einst an der Nord- und Südwand standen, liegen zerschlagen auf dem Boden inmitten der Überreste von hölzernen Rüstungshalterungen. An rostigen Haken an den Wänden hingen einst Schilde und Helme.

E17: QUARTIER DER KRIEGSHERRIN

Delsendra Amzarr musste sich geben eine Handvoll Soldaten verteidigen, die am Verhungern waren und revoltierten. Nachdem sie sie getötet hatte, vergiftete sich die Kriegsherrin. Im Raum verstreute Skelette zeugen von diesem Ereignis:

- Drei humanoide Skelette in rostigen Kettenhemden liegen neben verrosteten Langschwertern auf dem Boden.
- Ein viertes humanoides Skelett in rostiger Ritterrüstung sitzt zusammengesunken auf einem Stuhl vor dem Kamin. Neben dem Stuhl liegt ein Stahlkelch. (Der Orkhauptling stahl die Großaxt der toten Kriegsherrin. Diese liegt in Bereich E19.)

In der Mitte des Raumes steht ein massiver Eichentisch, an dem Delsendra und ihre Offiziere Schlachten planten. Geschnitzte Holzminiaturen von Soldaten und die zerrissenen Überreste alter Karten liegen auf der Tischplatte verstreut.

Geheimtür: Die Geheimtür im Osten öffnet sich nach innen auf eine einen Meter breite Treppe, die nach unten zu Bereich E21 führt. Cryovain passt nicht in dieses Treppenhaus.

E18: QUARTIERE DER ORKS

Früher hausten hier Orks. Die einstigen Möbel wurden alle im Kamin verbrannt. Charaktere können dem Wutanfall des Drachen durch eine Reihe von zertrümmerten Türen bis zum Treppenhaus im Osten und zu den Bereichen E19 und E20 folgen.

Schätze: Charaktere, die den Unrat in diesem Raum durchsuchen, finden einen Ledersack mit 450 KM und 182 SM sowie ein Fernrohr mit kaputten Linsen im Wert von 100 GM.

E19: QUARTIER DES ORKHÄUPTLINGS

Kra der Orkhäuptling wohnte hier, bis er von Cryovain gefressen wurde. Alles, was von Kra übrig blieb, ist seine rechte Hand, die immer noch eine elegante nichtmagische Großaxt umklammert, die der Häuptling in Gebiet E17 fand. Der Raum ist mit Kriegsbeute geschmückt, darunter beeindruckend aussehende Möbel, die größtenteils zerstört wurden, als Cryovain angriff. Außerdem finden sich hier Pelze, Geweihe, die verrottenden Köpfe von Kras Feinden (hauptsächlich Zwerge, Menschen und rivalisierende Orks) sowie andere Trophäen.

Schätze: Charaktere, die den Raum durchsuchen, finden einen verzierten Holzstuhl, dem eine Armlehne fehlt. Dieser wurde von Seeelfen als Geschenk für ihre auf dem Land lebenden Verwandten gefertigt und ist mit sechs roten Korallenzweigen verziert. Die Zweige können abgenommen werden und sind jeweils 25 GM wert.

E20: DACH

Wenn die Charaktere Cryovain noch nicht besiegt haben, findet die letzte Begegnung mit dem **jungen weißen Drachen** (Spielwerte auf Seite 75) hier statt. Er verteidigt sein neues Zuhause hartnäckig. Das Dach ist von einem Meter hohen Zinnen eingefasst, außer in den Ecken, wo die Mauer eingestürzt ist. Zylindrische steinerne Schornsteine ragen 1,5 Meter aus dem Dach, sind aber auch kleinen Charakteren zu eng. Diese führen zu den Kaminen in Bereich E12, E13, E14 und E17.

Glattes Eis: Das Dach ist mit glattem Eis bedeckt und ist schwieriges Gelände (siehe Regelbuch). Wenn sich eine andere Kreatur als Cryovain zum ersten Mal in einem Zug auf dem Eis bewegt, muss sie auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10 würfeln, um nicht hinzufallen.

E21: UNTERGESCHOSS

In diesem leeren Raum herrscht eisige Kälte. In den Sturz über jeder Tür ist in Gemeinsprache das Wort „GRUFT“ eingemeißelt.

E22: GRUFT

Diese grob behauenen Gänge enthalten unbeschriftete Steinsärge in Nischen. In den Särgen befinden die Knochen, rostigen Rüstungen und Waffen der Soldaten, die unter dem Kommando von Delsendra Amzarr im Kampf gefallen sind.

E23: LEERE GRUFT UND GEHEIMER AUSGANG

Von den fünf unbeschrifteten Steinsärgen in diesem Raum sind vier leer. Der Sarg in der Mitte enthält einen zerlegten Schlitten, dessen Zusammenbau zehn Minuten dauert. Mit dem Schlitten kann man den Berghang hinunterfahren – ein letzter Fluchtweg, der nie benutzt wurde.

Geheimtür: Die Geheimtür in der Südwand kann nur von innen über einen versteckten Hebel geöffnet werden. Von außen kann sie nur durch den Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie geöffnet werden. Dahinter befindet sich ein Felsvorsprung mit Blick auf einen vereisten Berghang.

GNOMENGARD

GNOMENGARD IST AUF CHARAKTERE DER 1. STUFE ausgelegt, aber auch Charaktere der 2. Stufe könnten bestimmte Fallen und Gefahren als herausfordernd empfinden. Charaktere der 3. Stufe und höher sollten mit unerwarteten Schwierigkeiten hier gut umgehen und von den Felsengnommen erhalten können, ohne zu viele Ressourcen aufzuwenden. Das Rollenspiel in dieser Quest macht hoffentlich auf jeden Fall Spaß.

DER SCHAUPLATZ – ÜBERBLICK

Die Höhlen von Gnomengard liegen südöstlich von Phandalin in der Basis eines Bergs um einen schmalen Wasserfall. Die Magier der Felsengnome, die diese Höhlen bewohnen, gehen mit ihren menschlichen und zwergischen Nachbarn nach Bedarf strategische Bündnisse ein. Die Gnome leben zurückgezogen und verschlossen. Sie stellen kleinere magische Gegenstände und nützliche nichtmagische Gerätschaften her, um sich die Zeit zu vertreiben. Es kommt dabei häufiger zu Fehlschlägen als zu Erfolgen. Fern ihrer Höhlen findet man sie nur selten. Sie ernähren sich hauptsächlich von Pilzen, die auf den nebligen Inseln um die Höhlen wachsen.

Gnomengard hat zwei verheiratete Könige, die gemeinsam regieren: Gnerkli und Korboz. Leider hat Korboz kürzlich den Verstand verloren und hält Gnerkli nun als Gefangenen. Ihre Untertanen wissen weder, was mit Korboz los ist, noch, was sie tun sollen. Sie wollen keinem der Könige etwas Böses, müssen jedoch zur Kenntnis nehmen, dass Korboz zu einer Gefahr für sich und andere geworden ist.

MERKMALE VON GNOMENGARD

Gnomengards Höhlen wurden aus dem Fels geschlagen. Sie haben folgende Merkmale:

Decken: Die Decken sind gut zwei Meter hoch und flach.

Licht: Alle Höhlen werden durch hängende Öllampen beleuchtet, die zwecks einfachen Ölnachfüllens mit Seilzugmechanismen abgesenkt werden können.

Türen: Normale Türen bestehen aus stabilem Eichenholz, die Klinken und Scharniere aus Eisen. Verschlossene Türen können mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichem Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 10 geöffnet werden. Verschlossene Türen können auch als Aktion gewaltsam mit einem erfolgreichem Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 geöffnet werden. Geheimtüren bestehen aus Stein und sind von der umgebenden Wand nicht zu unterscheiden. Zum Erkennen einer Geheimtür muss die Wand untersucht und ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 ausgeführt werden.

Wasserfall: In den Höhlen Gnomengards erklingt das Dröhnen des nahen Wasserfalls. Das Geräusch ist so laut, dass die Gnome und ihre Besucher einander anschreien müssen, um sich Gehör zu verschaffen, es sei denn, zwischen ihnen und dem Wasserfall befindet sich eine geschlossene Tür.

Und mit dem irren König nicht genug: Innerhalb des letzten Zehntags sind zwei Gnome auf rätselhafte Art verschwunden. Nur König Korboz weiß, dass ein gestaltwandelndes Monster sich in Gnomengard eingeschlichen hat, Gnome frisst und sein Aussehen ändert, während es sich durch den Höhlenkomplex bewegt: ein Mimik. Korboz selbst wurde von der Kreatur angegriffen und fast getötet. Dieses Ereignis hat ihn den Verstand gekostet. Seitdem schließt er sich und seinen geliebten Gnerkli in seine Gemächer ein, um dem monströsen Gestaltwandler zu entgehen. Korboz hofft, dass die Kreatur irgendwann satt von Gnomen ist und verschwindet. Wenn Korboz den Beweis bekommt, dass der Mimik tot ist, wird sein Irrsinn geheilt.

QUESTZIELE

Zum Abschließen der Gnomengard-Quest (Seite 12) müssen die Charaktere mindestens einen magischen Gegenstand von den Gnomen erhalten. Unter den möglichen Gegenständen ist Bürgermeister Harbin Wester nur am *Zauberhut* interessiert, für den er 50 GM anbietet, obwohl er niemanden kennt, der sich auf den Zauberhut einstimmen könnte. Die Gnome geben jedoch erst magische Gegenstände heraus, wenn die Charaktere mit Fibblestib und Dabledob in Bereich G11 gesprochen haben.

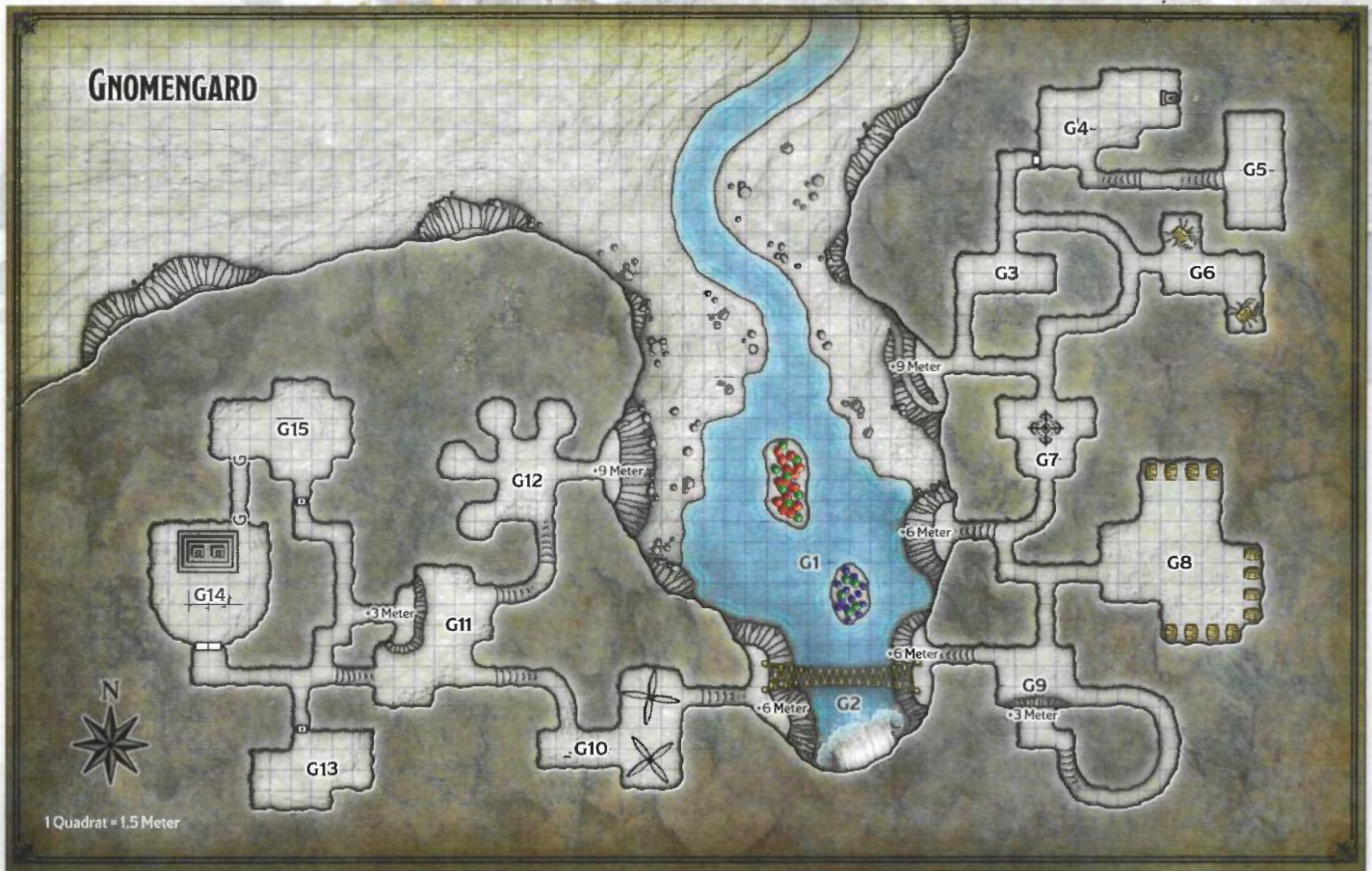
MAGISCHE GEGENSTÄNDE DER GNOME

Wenn die Charaktere Gnerkli retten und Korboz' Wahnsinn heilen, geben die dankbaren Gnome ihnen ein *Uhrwerkamulett* und die *Stange des Schrumpfens* (aus Bereich G13). Die Charaktere erhalten außerdem von jedem König ein Geschenk: einen *Zauberstab des Feuerwerks* von Gnerkli und einen *Zauberhut* von Korboz. Wenn die Charaktere diese Gegenstände erhalten und identifizieren, gib ihnen die Karten „Uhrwerkamulett“, „Zauberhut“, „Stange des Schrumpfens“ und „Zauberstab des Feuerwerks“.

ANKUNFT

Die Charaktere folgen einem Fluss stromaufwärts zu einem See, in den sich den Berg hinab ein Wasserfall ergießt. Beschreibe den Spielern den Ort Gnomengard wie folgt:

Ihr folgt einem Fluss stromaufwärts bis zum Fuß eines Berges. Hier hat ein Wasserfall ein natürliches Becken geschaffen. Beim Hineinstürzen entsteht eine Nebelwolke, die über dem flachen See und zwei Inseln steht. Auf den Inseln wachsen jede Menge 60 Zentimeter hohe rote, grüne und violette Pilze. Über dem See in der Bergflanke könnt ihr mehrere Höhleneingänge in sechs bis neun Metern Höhe ausmachen. Der Berg blockiert an diesem Ort jedes Sonnenlicht.



Gnomengard hat fünf Höhleneingänge an steilen, bröckeligen Abhängen. Es ist ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 13 erforderlich, um zu einem der Eingänge zu klettern. Am Nordosthang führt ein schmaler Trampelpfad empor. Dieser Höhleneingang ist entsprechend einfach und ohne Wurf zu erreichen.

KREATUREN IN GNOMENGARD

Es leben 20 **Felsengnome** (Wertekasten siehe Seite 71) in Gnomengard, darunter König Gnerkli und König Korboz. Namen und Standorte der Gnome sind im Abschnitt „Bereiche von Gnomengard“ beschrieben.

MYSTERIÖSES MONSTER

Eigentlich haben 22 Gnome in den Höhlen gelebt, aber ein **Mimik** (Wertekasten siehe Seite 76) hat im letzten Zehntag zwei davon verschlungen, und zwar Orryn und Warryn. Die Kreatur hat sich aktuell in Bereich G8 als Fass getarnt, wird aber beim nächsten Hunger weitere Gnome verschlingen, sofern sie nicht vorher besiegt wird. Sie kann sich frei bewegen und nach Bedarf tarnen, wobei die möglichen Formen auf mittelgroße Objekte wie Stühle, große Kisten, Lesepulte oder merkwürdige Erfindungen der Gnome beschränkt sind, die ihrer Größe und Masse ungefähr entsprechen. Der Mimik kann sich auch als Tür, falscher Wandabschnitt oder Fels am Boden tarnen.

Wenn die Charaktere mit Korboz gesprochen und von der Anwesenheit des Gestaltwandlers erfahren haben, sollte ihr erstes Ziel darin bestehen, die Kreatur zu finden und zu töten. Als sie Korboz angriff, sah sie aus wie ein quadratischer Teppich von drei Metern Kantenlänge im Thronsaal (Bereich G14). Seitdem hat sie sich aber bewegt und ihr Aussehen verändert.

Unter Druck helfen die Felsengnome den Charakteren beim Suchen, indem sie Objekte mit nichtmagischen Gegenständen pieken, um zu sehen, ob sie aggressiv reagieren. Die Gnome sind jedoch keine Abenteurer und fliehen beim ersten Anzeichen von Gefahr – tatsächlicher oder eingebildeter.

Der Mimik verschlingt und verdaut seine Opfer komplett, hinterlässt keine Spuren und wechselt nach jedem Überfall den Ort. Von selbst wird er Gnomengard nicht verlassen, weil er Gnomenfleisch mittlerweile sehr lecker findet.

Soll der Antagonist noch interessanter sein, lass es einen der seltenen Mimiks sein, die zu einfachen Gesprächen in Gemeinsprache fähig sind. Wenn die Charaktere einen sprechfähigen Mimik in die Enge treiben, können sie mit ihm verhandeln und ihn überreden, Gnomengard zu verlassen. Dazu ist ein erfolgreicher Wurf auf Charisma (Einschüchtern oder Überzeugen) gegen SG 15 erforderlich.

WILDE MAGIE

Wilde Magie ist eine Art von Magie, die sich nicht beherrschen lässt, und Gnomengard ist schon lange eine ihrer Quellen. Wenn eine Kreatur irgendwo auf der Karte von Gnomengard einen Zauberplatz aufwendet, um einen Zauber der 1. Stufe oder höher zu wirken, kann ein weiterer Effekt auftreten. Würfle mit W20 und ziehe nachstehende Tabelle zurate, um gegebenenfalls den Effekt zu bestimmen. Dieser Effekt der wilden Magie wirkt eine Stunde lang, sofern er nicht mit einem *Fluch brechen*-Zauber oder ähnlicher Magie beendet wird.

W20 Effekte wilder Magie

1–6	Keine
7–10	Die Haut des Zauberwirkers erstrahlt in kräftigerem Blau.
11–14	Winzige Lichtstäubchen umkreisen den Zauberwiker und spenden in einem Radius von drei Metern helles Licht sowie im Radius von weiteren drei Metern dämmriges Licht.
15–17	Dem Zauberwiker wachsen Schmetterlingsflügel. Die Flügel geben dem Zauberwiker eine Flugbewegungsrate von neun Metern.
18–19	Der Zauberwiker wird bis zu 18 Meter weit an eine zufällige freie Stelle nach Wahl des SL teleportiert.
20	Es tritt ein merkwürdiger Effekt auf, den der SL sich einfallen lässt.

BEREICHE IN GNOMENGARD

Die folgenden Orte sind auf der Karte von Gnomengard eingezeichnet.

G1: NEBELSEE UND PILZINSELN

Die Gnome ernähren sich von Pilzen, die 60 Zentimeter groß sind und auf den Inseln mitten im See wachsen, welcher nur einen Meter tief ist. Die Inseln sind ständig in den feinen Nebel gehüllt, der durch den Wasserfall entsteht. Die außergewöhnliche Größe der Pilze ist auf die Magie zurückzuführen, mit der die ersten Siedler Gnomengards die Inseln versehen haben. Diese Magie ist auch die Quelle von Gnomengards wilder Magie (siehe oben).

Die Pilze können eine von drei Farben haben. Aus den roten Pilzen wird Öl gewonnen, mit dem die Gnome ihre Lampen und mechanischen Geräte betreiben. Die grünen Pilze werden zu Mehl verarbeitet, aus dem ein schmackhaftes grünes Brot gebacken wird. Violette Pilze werden gemahlen, fermentiert und zu Pilzwein verarbeitet, der sehr gut schmeckt.

G2: WASSERFALL UND HÄNGEBRÜCKE

Der Wasserfall stürzt 18 Meter tief. Der aufsteigende Nebel verdeckt eine zehn Meter lange Hängebrücke, die in sechs Metern Höhe stabil an Felsvorsprüngen befestigt ist. Diese Brücke ist schwieriges Gelände (siehe Regelbuch) und hängt etwas durch, sodass ihre Mitte sich 4,5 Meter über dem Wasser befindet. Kreaturen, die von der Brücke springen oder fallen, erleiden keinen Schaden, wenn sie im Wasser landen, das im Bereich unter der Brücke 1,5 Meter tief ist. Die Brücke hat RK 11, 30 Trefferpunkte und Immunität gegen Gift und psychischen Schaden. Die Fasskrabben-Apparate in Bereich G6 bestehen aus Fässern und sind zu sperrig, um sie über die Brücke zu transportieren, ohne sich in den Seilen zu verheddern.

G3: ESSRAUM

Dieser Raum enthält mehrere Esstische mit Stühlen. Sie sind für kleine Leute dimensioniert. Ein robuster Holzschrank an der Ostwand enthält Geschirr und Besteck aus Blech.

G4: KÜCHE

Die Küche ist auf Gnome ausgelegt, weswegen sich alle Einrichtungen entweder in Bodennähe befinden oder über einen überkomplizierten Mechanismus aus Flaschenzügen und Seilen erreichbar sind. Hier sind fünf **Felsengnom** (Wertekasten siehe Seite 71) beschäftigt:

- Dimble (männlich) presst mit einer komplizierten Vorrichtung Öl aus einem roten Pilz und filtert die Flüssigkeit in vier Ölfaschen.
- Joybell (weiblich) schürt das Feuer in einem Eisenofen an der Ostwand.
- Panana (weiblich) steht auf einem niedrigen Tisch und verwendet ein mechanisches Nudelholz, um Brotteig zu kneten. Die Kappen mehrerer grüner Pilze liegen um sie herum verteilt.
- Tervaround (weiblich) balanciert auf einem Schemel, um einen violetten Pilz in ein Fass zu kriegen, damit er dort fermentiert und zu Pilzwein wird.
- Uppendown (männlich) formt den Teig mit größter Präzision wie ein Meisterbildhauer zu grünen Brotlaiben, wobei er vor Konzentration die Zunge rausstreckt.

Charaktere, die mit den Gnomen sprechen, werden an Fibblestib oder Dabledob in der Werkstatt (Bereich G11) verwiesen, da sie besser als alle anderen Gnome im Komplex über alles Bescheid wissen. Die fünf Küchengnome verlassen die Küche nicht, können den Charakteren aber die richtige Richtung weisen. Sie möchten nicht über die verschwundenen Gnome oder den irren König Korboz reden.

G5: SPEISEKAMMER

In diesem Raum sind kleine Holzkisten hoch aufeinander gestapelt. Sie enthalten Pilzbrotlaibe und weitere Lebensmittel, die die Gnome erzeugt haben und aufbewahren.

G6: FASSKRABBen

In diesem ansonsten leeren Raum gibt es zwei Nischen mit gnomischen Erfindungen. Diese Erfindungen sehen aus wie Krabben mit einem Fass statt Panzer, sechs Metallbeinen mit Gelenken und einer Greifschere, die nach vorne gerichtet ist. Oben auf den Fässern befinden sich Luken, die ins Innere führen, wo sich jeweils eine Kabine mit kleinem Ledersitz und diversen Hebeln, Pedalen und Zahnrädern befindet. Die Fässer sind nicht luftdicht.

Die Gnome haben sie gebaut, um Objekte wie mit grobschlächtigen Gabelstaplern zu greifen und zu bewegen. Leider sind die Apparate zu grob, um feinere Arbeiten mit ihnen auszuführen. Sie sind gerade klein genug, um durch die 1,5 Meter breiten Gänge Gnomengards bewegt werden zu können.

Jede Fasskrabbe ist ein großer Gegenstand mit RK 15, 30 Trefferpunkten, einem Stärkewert von zehn und Immunität gegen Gift und psychischen Schaden. Fasskrabben können einen einzelnen kleinen Humanoiden aufnehmen. Auch mittelgroße Humanoide können sich mit einigen Unannehmlichkeiten hineinquetschen. Kreaturen, die sich bei geschlossener Luke in einer Fasskrabbe befinden, verfügen über vollständige Deckung gegen Angriffe von außerhalb der Fasskrabbe. Sie können eine Aktion aufwenden, um die Vorrichtung mit einer Schrittbewegungsrate von 4,5 Metern über den Boden krabbeln oder einen Angriff mit der Greifschere ausführen zu lassen.

Greifschere: Nahkampf-Waffenangriff: +2 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. **Treffer:** 5 (2W4) Stichschaden, das Ziel wird gepackt (Rettungswurf SG 10).

G7: SELBSTLADENDE ARMBRUSTPLATTFORM

In diesem Raum befindet sich eine drehbare Plattform mit vier schweren Armbrüsten, die automatisch nachgeladen werden. Jede Armbrust hat zwanzig Bolzen. Über den Armbrüsten in knapp zwei Metern Höhe befindet sich ein Sitz mit Pedalen, mit welchen die Vorrichtung sich gegen den Uhrzeigersinn drehen lässt, mit Hebeln zum Abfeuern und Nachladen der Armbrüste. Diese klappernde Erfindung ist ein großer Gegenstand mit RK 13, 45 Trefferpunkten und Immunität gegen Gift und psychischen Schaden. Bei jedem Verlust von zehn Trefferpunkten geht eine der Armbrüste kaputt.

Eine Kreatur im Sitz kann eine Aktion aufwenden, um das Gerät um bis zu 360 Grad gegen den Uhrzeigersinn zu drehen und bis zu zwei Bolzen in beliebiger Richtung abzufeuern. Jeder Bolzen führt folgenden Angriff aus:

Schwere Armbrust: Fernkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 15/60 Meter, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W10) Stichschaden.

Wenn die Charaktere diesen Bereich erstmals betreten, finden sie die Schöpferin der Maschine im Sitz vor, einen weiblichen **Felsengnom** (siehe Seite 71) namens Facktoré. Beim Anblick der Fremden beschließt Facktoré, die Maschine an ihnen zu testen. Sie hört erst auf, wenn sie keine Ziele mehr sehen kann oder ihre Erfindung nicht mehr funktioniert. Sie ist so erschöpft von ihrer Arbeit, dass sie kaum zusammenhängend sprechen, geschweige denn Besuchern den Weg weisen oder Gesprächspartner anraten kann.

G8: MIMIK UND PILZWEIN

Dieser Raum enthält ein Dutzend Fässer mit je 150 Litern Wein. Sie sind in breiten Nischen platziert. Jedes Fass ist mit einer Holzstrebe gesichert. Die Fässer in der südlichen Nische sind angestochen und mit hölzernen Zapfhähnen versehen. Zwei der Fässer sind halb voll, zwei weitere fast leer.

Sieben der acht Fässer in der nördlichen und der östlichen Nische sind nicht angestochen und voll mit Pilzwein. Das achte Fass ist der **Mimik** (Wertekasten siehe Seite 76). Du kannst entscheiden, welches Fass der Mimik ist, oder W8 würfeln, um zufällig zu bestimmen, welches der Fässer das falsche Fass ist. Unter „Mysteriöses Monster“ (Seite 39) findest du mehr Informationen zum Mimik und seinem Verhalten, wenn er entdeckt wird.

G9: GNOMENWACHPOSTEN

Nebel vom Wasserfall hält diese leere Höhle feucht. Im Süden befindet sich ein drei Meter hoher Sims, der einen Blick über die Höhle bietet. Der Sims lässt sich erreichen, wenn man dem gewundenen Tunnel nach Osten folgt oder die rutschige Felswand mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 12 erklettert.

Zwei **Felsengnome** (Wertekasten siehe Seite 71) stehen auf dem Sims, ein weiblicher namens Ulla und ein männlicher namens Pog. Wenn jemand die Höhle betritt, ruft Ulla auf Gnomisch „Wer da?“. Pog wiederholt die Frage in der Gemeinsprache. Sie haben Befehl, Gestaltwandler sofort anzugreifen. Da jeder ein Gestaltwandler sein kann, greifen sie jeden an, der nicht beweisen kann, der zu sein, für den er sich ausgibt. Charaktere, die nicht angegriffen werden wollen, müssen einen der folgenden Würfe bestehen:

- Einen Charismawurf (Täuschen) gegen SG 10, um die Gnome davon zu überzeugen, dass die Charaktere eine Audienz bei den Königen von Gnomengard haben.
- Einen Charismawurf (Einschüchtern) gegen SG 10, um den Gnomen mit der Idee Angst zu machen, dass Gnomengard untergeht, wenn den Charakteren Schaden widerfährt.
- Einen Charismawurf (Überzeugen) gegen SG 10, um die Gnome davon zu überzeugen, dass die Charaktere keine Gestaltwandler sein können, da Gestaltwandler gewiss weniger verdächtige Formen annehmen würden.

G10: DREHKLINGEN

Dieser Bereich wird vom Wasserfallnebel leicht verschleiert. Der große östliche Teil des Raums enthält zwei Apparate, die sich schnell drehen und aussehen wie Drehkreuze, mit Sätzen langer scharfer Klingen im Abstand von etwa 30 Zentimetern. Die nördlichen Drehklingen drehen sich gegen den, die südlichen im Uhrzeigersinn. Eine Kreatur, die sich im östlichen Bereich des Raums befindet oder ihren Zug darin beginnt, muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 18 (4W8) Hiebsschaden, anderenfalls halb so viel.

In der Südwand im kleineren westlichen Teil des Raums befindet sich ein Messinghebel in unterer Position. Wird der Hebel in die obere Position gebracht, hören die Drehklingen auf, sich zu drehen, und der Raum kann sicher durchquert werden. Die Felsengnome überwinden diese Falle mithilfe des Zaubertricks *Magierhand*, um den Hebel von der östlichen Tür aus zu bedienen.

G11: ERFINDERWERKSTATT

Wenn die Charaktere sich diesem Bereich nähern, hören sie, wie auf Gnomisch gestritten wird. Es sind zwei **Felsengnome** (Wertekasten siehe Seite 71), ein männlicher namens Fibblestib und ein weiblicher namens Dabledob. Sie sind die besten Erfinder Gnomengards und versuchen, sich eine Vorrichtung auszudenken, die den Wahnsinn von König Korboz heilt. Fibblestib schlägt einen „Strahl der geistigen Gesundheit“ vor. Dabledob verwirft die Idee und will stattdessen eine „Zwangsjacke“ konstruieren. Wenn die Charaktere sie unterbrechen, wird den Gnomen klar, dass die Neuankömmlinge womöglich eine andere Lösung haben. Sie berichten, was geschehen ist, und bitten um Rat, wie König Korboz zu heilen und König Gnerkli zu retten seien.

Fibblestib und Dabledob finden es wichtiger, den Königen zu helfen, als das Geheimnis der verschwundenen Gnome zu lüften. Sie sind ganz auf Korboz und Gnerkli fixiert und versprechen magische Gegenstände als Belohnung für Hilfe (siehe „Magische Gegenstände der Gnome“, Seite 38).

In der Werkstatt stehen und liegen lauter halbvollendete Gnomenerfindungen, die keinem Zweck dienen. Die Werkbänke liegen voller Werkzeug. In drei Metern Höhe durchzieht ein Sims den Raum. Darauf steht ein hölzernes Podest mit einem ledergebundenen Buch.

Schätze: Beim Buch auf dem Podest handelt es sich um das Zauberbuch der Felsengnome Gnomengards. Auf dem Einband steht *Magie Gnomengards* (in Gemeinsprache und Gnomisch). Es enthält die Magierzauber *Brennende Hände*, *Magie entdecken*, *Identifizieren*, *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Schild* und *Schlaf*.

G12: UNTERKÜNFTE DER GNOME

Der Boden dieser Höhle liegt voller Überreste alter Lagerfeuer. Vier kleinere Höhlen an den Seiten dienen als Schlafbereiche mit jeweils fünf kleinen hölzernen Bettgestellen. Acht **Felsengnome** (Wertekasten siehe Seite 71) schlafen hier tief und fest, wenn die Charaktere eintreffen, zwei in jeder Seitenhöhle. Es sind Caramip, Jabby, Nyx und Quippy (alle weiblich) sowie Anverth, Delebean, Pallabar und Zook (alle männlich). Die Charaktere können sich durch den Bereich bewegen, ohne die schlafenden Gnome zu wecken. Die Gnome würden sich nur verteidigen, wenn sie angegriffen würden, und stellen ansonsten keine Gefahr dar. Werden sie angesprochen, wollen sie nicht über den jüngsten Ärger reden, raten den Besuchern jedoch, mit Fibblestib und Dabledob (siehe Bereich G11) zu sprechen, den beiden begabtesten Felsengnom-Erfindern in Gnomengard.

G13: SCHATZKAMMER

Die Tür zu diesem Raum ist abgeschlossen. Fibblestib und Dabledob (siehe Bereich G11) haben die Schlüssel. Der Raum enthält jede Menge nicht funktionstüchtiger Gnomenerfindungen, außerdem einzelne Zahnräder, verdrehte Metallstücke und sonstigen Schrott, aus dem die Gnome neue Geräte zusammenbasteln.

Schätze: Die Charaktere können ein *Uhrwerkamulett* und eine *Stange des Schrumpfens* im Gerümpel finden. Dies geht mit einem *Magie entdecken*-Zauber am einfachsten. Ansonsten dauert die Suche pro Gegenstand eine Stunde. Wenn die Charaktere diese magischen Gegenstände finden und identifizieren, gib ihnen die entsprechenden Karten.

G14: THRONSAAL

Auf einem Steinpodium befinden sich zwei gedrungene Throne aus Metallschrott, in der Größe passend für Gnome. Eine Geheimtür in der Nordwand verbirgt einen kurzen Tunnel, der zum Bereich G15 führt. Nur die Gnomenkönige wissen von diesem Geheimgang.

G15: SCHLAFGEMACH DER GNOMENKÖNIGE

König Korboz hat sich und König Gnerkli im Schlafgemach eingeschlossen und dabei die Geheimtür vergessen, durch die sich andere einfachen Zutritt verschaffen könnten. Nur Korboz und Gnerkli haben die Schlüssel zur verschlossenen Haupttür. Wenn die Charaktere anklopfen oder sich anderweitig bemerkbar machen, spricht Korboz durch die Tür mit ihnen und warnt sie vor einem „Gestaltwandler“ unter ihnen. Korboz kommt erst wieder zu Sinnen, wenn die Charaktere ihn davon überzeugen, dass das Monster gefunden und getötet wurde. Ob der Mimik dabei tatsächlich tot ist oder nicht – es erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 12, um Korboz zu überzeugen.

Korboz und Gnerkli sind **Felsengnome** (Wertekasten siehe Seite 71). Sie tragen jeweils eine gezackte Metallkrone und einen Flickenumhang. Gnerkli ist an einen Sitz geklebt und gefesselt. Korboz trägt ein Fläschchen mit Lösungsmittel bei sich, welches den Klebstoff bei Kontakt auflöst. Das Schlafgemach weist alle Vorzüge eines gut ausgestatteten Gnomenraums auf.

Schätze: In einer kleinen unverschlossenen Truhe unter dem Bett der Gnome befinden sich ein *Zauberhut* und ein voll aufgeladener *Zauberstab des Feuerwerks*. Wenn die Charaktere diese magischen Gegenstände finden und identifizieren, gib ihnen die entsprechenden Karten.

DER HADERHÜGEL

DER HADERHÜGEL IST AUF CHARAKTERE DER 3. ODER einer niedrigeren Stufe ausgelegt. Die Herausforderung für Charaktere höherer Stufen ist zwar gering, aber sie kommen eventuell hierher, wenn sie *Heiltränke* bei Adabra Gwynn kaufen wollen.

DER SCHAUPLATZ: ÜBERBLICK

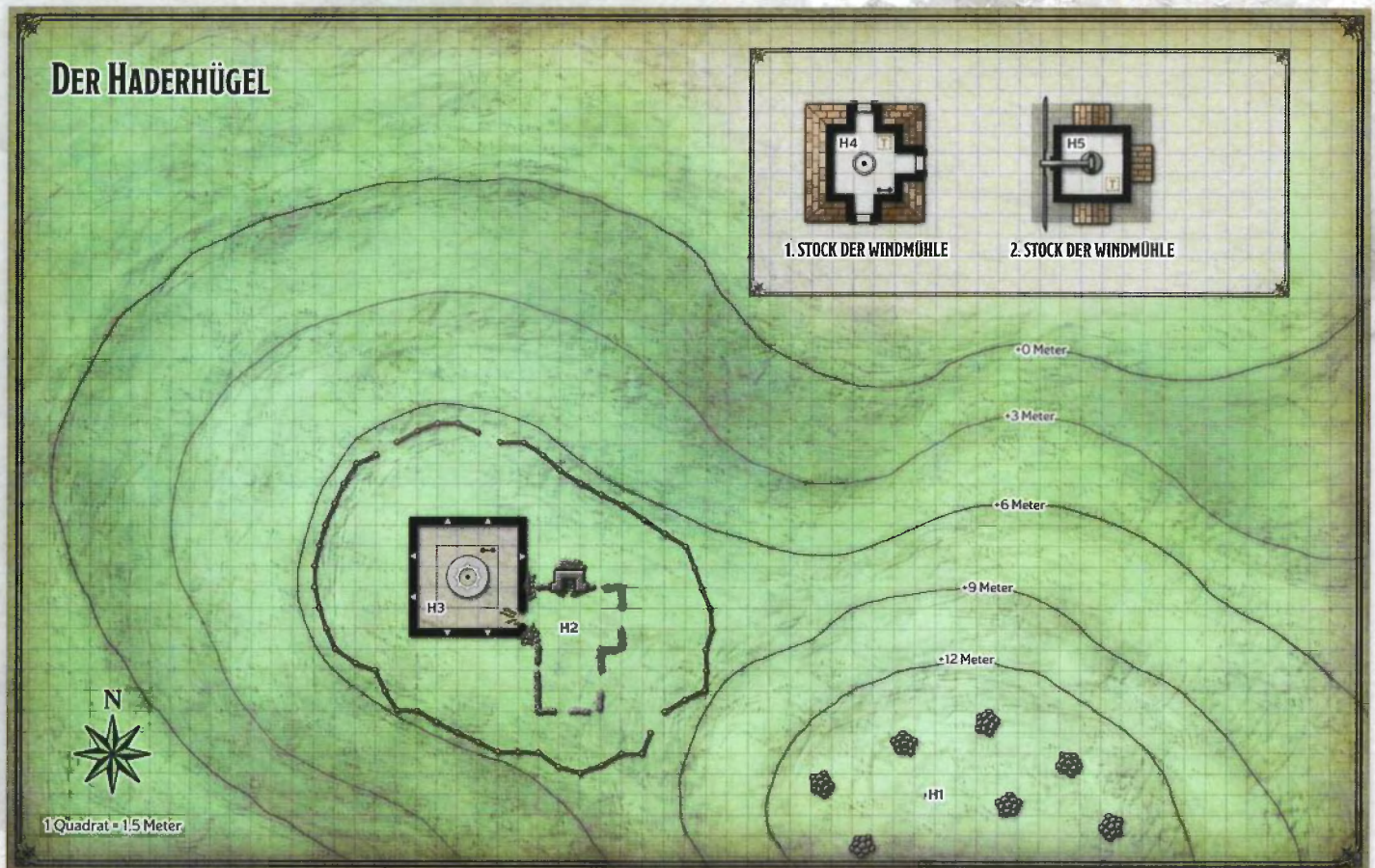
Der Haderhügel erhielt seinen Namen, nachdem zwei streitende Zwergengläns eine Schlacht auf dem Gipfel führten. Warum sie miteinander haderten? Das ist längst in Vergessenheit geraten. Nur die Steingräber der Gefallenen zeugen von der Schlacht. Die steinerne Windmühle auf dem Hügel wurde später gebaut, ist aber trotzdem über hundert Jahre alt.

Hier wohnt Adabra Gwynn, eine Hebamme und Apothekerin, die Chauntea (Göttin der Landwirtschaft) anbetet. Ein **Mantikor** (Spielwerte auf Seite 75), der von Cryovain dem weißen Drachen aus den Bergen vertrieben wurde, greift die Windmühle kurz vor Ankunft der Abenteurer an. Lies zuerst den folgenden Text im Kasten laut vor:

Am Hang des Haderhügels steht eine alte steinerne Windmühle, die von einem eisernen Zaun umgeben ist. Ein großes geflügeltes Monster mit einem stacheligen Schwanz versucht gerade, die Haustür der Windmühle einzuschlagen. Eine Frau lehnt sich aus einem Fenster im 1. Stock, winkt euch zu und ruft um Hilfe.

Adabra hat die Spielwerte einer **Gemeinen** (siehe Seite 72). Charaktere können den Mantikor bekämpfen oder mit ihm verhandeln. Er bricht seinen Angriff ab und fliegt davon, wenn er Schätze im Wert von mindestens 25 GM oder ein paar Pfund Fleisch erhält.

Wenn der Mantikor nicht getötet wird, könnte er später mit einem Partner zurückkehren und mehr Ärger machen.



ZIELE DER QUEST

Adabra will zwar nicht nach Phandalin zurückzukehren, aber die Charaktere können Schattenhügel (Seite 12) abschließen, indem sie sie bitten, eine Nachricht an Harbin Wester zu schreiben, in der sie bestätigt, dass sie in Sicherheit ist. Adabra gibt ihren Rettern auch einen *Heiltrank*, wenn sie den Mantikor unschädlich machen (siehe unten).

BEREICHE DES HADERHÜGELS

Die folgenden Bereiche sind im Lageplan Haderhügel eingezeichnet.

H1: ZWERGISCHE STEINGRÄBER

Unter diesen Steinpyramiden sind Zwerge begraben, deren Knochen, Rüstungen und Waffen schon lange verrotten sind.

H2: VERFALLENES HAUS

Von diesem alten Steinhaus ist nur noch ein Kamin übrig.

H3--H5: WINDMÜHLE

Adabra zerkleinert mit dem Mühlstein im Erdgeschoss (Bereich H3) Kräuter und andere Zutaten für Umschläge und Tränke. Ihr Quartier befindet sich im 1. Stock (Bereich H4). Im Dachgeschoss (Bereich H5) können Gäste übernachten.

Schätze: Adabra verkauft *Heiltränke* für 50 GM. Gib jedem Spieler, dessen Charakter einen dieser Tränke erwirbt, die entsprechende Karte. Wenn dir die Karten ausgehen, hat Adabra keine weiteren Tränke vorrätig.

DAS HOLZFÄLLERLAGER

DAS HOLZFÄLLERLAGER IST ZWAR AUF CHARAKTERE der 3. Stufe ausgelegt, kann aber auch von Charakteren der 2. Stufe bewältigt werden, wenn sie vorsichtig und gerissen sind. Charakteren der 4. oder einer höheren Stufe sollte es ein Leichtes sein, die Bedrohungen des Lagers auszumerzen.

DER SCHAUPLATZ: ÜBERBLICK

Auch Jahre nach dem Ausbruch des Hotenow ist der Wiederaufbau der Stadt Niewinter nicht abgeschlossen. Holzfäller haben Lager entlang des Flusses errichtet, der aus dem Niewinterwald kommt, und flößen darauf Stämme in die Stadt.

Ein Lager am Südufer des Flusses wird von einem scharfsinnigen Opportunisten namens Tibor Wester geleitet, dem Halbbruder von Phandalins Bürgermeister Harbin Wester. Tibor beschäftigt erfahrene Holzfäller, um die besten Bäume zu finden, sie zu fällen und sie zurück ins Lager zu bringen, um sie dann flussabwärts zu schicken. Er bezieht seine Vorräte aus Phandalin, damit er die „Verwüstungssteuer“ nicht zahlen muss, die Niewinter auf lebenswichtige Güter erhebt. Da der Transport der Vorräte durch den Niewinterwald gefährlich ist, heuert Harbin dazu Abenteurer an.

Tibor hat jedoch ein größeres Problem als die Versorgung des Lagers. Seine Holzfäller haben den Zorn der Akolythen von Talos auf sich gezogen (siehe Seite 69), da sie in deren Gebiet im Niewinterwald eingedrungen sind. Die Akolythen haben im Lager ein Totem versteckt, das Ankhegs angezogen hat. Diese unter der Erde lebenden Monster überraschten die zwölf Holzfäller und brachten sie alle um. Tibor überlebte, indem er sich in seinem Büro einsperrte, wo er bleibt, bis ihn jemand rettet.

QUESTZIELE

Zum Abschließen der Quest Das Holzfällerlager (Seite 12) müssen die Abenteurer Vorräte ins Lager liefern und sie von Tibor Wester abzeichnen lassen. Tibors Unterschrift versichert Harbin Wester, dass die Vorräte ihren Bestimmungsort erreicht haben.

VORBEREITUNGEN

Die Charaktere müssen die Vorräte für das Holzfällerlager abholen, bevor sie sich auf den Weg machen. Harbin Wester hat eine Bestellung bei Barthens Proviant in Phandalin (siehe Seite 10) aufgegeben. Wenn die Charaktere die Vorräte abholen kommen, lies den Text im Kasten laut vor:

Barthen erzählt euch, dass seine Angestellten zwei Kisten mit Vorräten gefüllt haben, und gibt euch ein Blatt Pergament, auf die Kisteninhalte verzeichnet sind: Lebensmittel wie Dörrfleisch, Käse und Brot sowie Bierfässer und Ölfaschen. Die beiden schweren Kisten werden auf einen zweirädrigen Karren geladen, der von einem Ochsen gezogen wird. „Der Ochse heißt Vincent“, sagt Barthen. „Ich verlasse mich darauf, dass ihr ihn und den Karren wieder zurückbringt. Danke.“

Der Ochse (Spielwerte für **Kuh** auf Seite 75) ist ein zuverlässiges Zugtier. Jede Kiste enthält genug Vorräte, um zwölf Menschen einen Monat lang zu ernähren, solange die Lagerbewohner auch Fische fangen und frisches Wasser holen.

Wenn die Charaktere Barthen mitteilen, dass sie auf dem Weg das Jagdhaus des Falken (siehe Seite 48) aufsuchen möchten, schlägt Barthen vor, eine Flasche guten Weins (10 GM) als Mitbringsel für Falke zu kaufen.

DIE REISE ZUM LAGER

Die Charaktere können an einem Tag 24 Meilen zurücklegen, und das Holzfällerlager liegt ungefähr 50 Meilen nördlich von Phandalin. Die Charaktere müssen ungefähr auf halbem Wege eine lange Rast einlegen. Sie können im Wald ein Lager aufschlagen oder nach Osten abbiegen und die lange Rast im Jagdhaus des Falken verbringen.

Das Gruppenmitglied mit dem höchsten Wert in Weisheit (Überlebenskunst) ist am besten für das Lesen der Karte des Niewinterwalds qualifiziert. Auf der Karte der Schwertküste (Seite 5) kannst du den Weg der Charaktere durch den Wald verfolgen. Wenn die Charaktere ein neues Hexfeld auf der Karte erreichen, muss der Kartenleser auf Weisheit (Überleben) gegen SG 10 würfeln. Wenn dies erfolgreich ist, hält die Gruppe den richtigen Weg ein. Wenn der Wurf fehlschlägt, macht die Gruppe einen Umweg von 1W4 Meilen.



SCHWEIN GEHABT

Kurz nach dem Betreten des Waldes haben die Charaktere eine Begegnung, die nicht so ist, wie sie scheint. Lies den Text im Kasten laut vor:

Etwa 18 Meter vor euch steht ein Wildschwein auf einer kleinen Lichtung. Es starrt euch misstrauisch an.

Das Wildschwein ist eigentlich eine **Akolythin von Talos** (Spielwerte auf Seite 69), die sich verwandelt hat. Drethna greift nur an, wenn sie sich verteidigen muss. Wenn die Charaktere einen Bogen um das Wildschwein machen oder auf andere Weise eine Konfrontation vermeiden, können sie ihren Weg fortsetzen. Wenn sie das Wildschwein verschonen, rennt es davon, um die Akolythen im alten Haus im Wald (Seite 14) zu warnen, dass Fremde den Wald betreten haben.

ANKUNFT

Wenn die Charaktere dem Fluss vom Jagdhaus des Falken folgen, kommen sie aus östlicher Richtung. Wenn sie direkt aus Phandalin kommen, nähern sie sich von Süden. Lies bei ihrer Ankunft den Text im Kasten laut vor:

Das Holzfällerlager besteht aus einem Dutzend Zelte entlang des sandigen Südufers des Flusses. Nicht weit von einem Steg steht eine Hütte, unter dessen Vordach Baumstämme gestapelt sind. Außerdem stehen in der Nähe die Überreste älterer Hütten, von denen nur noch die gemauerten Kamine und Fundamente zu sehen sind. Im Lager herrscht eine unwirkliche Stille, und ihr seht niemanden.

Die Ankhegs haben sich eingegraben und wittern mit ihrem Erschütterungssinn Beute. Sie brechen in den Quadraten, die im Lageplan als „Ankhegbau“ gekennzeichnet sind, aus dem Boden, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind, die in Bereich H3 und H6 beschrieben werden. Wenn du dieses Szenario für einen Charakter leitest, greift immer nur ein Ankheg an.

BEREICHE DES LAGERS

Die folgenden Bereiche sind im Lageplan des Holzfällerlagers eingezeichnet.

H1: VERFALLENE HÜTTEN

Von diesen Hütten stehen nur noch Ruinen auf einem drei Meter hohen Felsen, durch den die Ankhegs sich nicht graben können.

H2: ALTE HÜTTE UND KAMIN

Von dieser Hütte sind nur noch die Trümmer eines Kamins und das Steinfundament übrig, durch das die Ankhegs sich nicht graben können.

Totem: Ein Charakter, der die Trümmer des Kamins durchsucht, findet ein Totem: dreizehn winzige Puppen, die aus mit Haaren zusammengebundenen Zweigen gefertigt wurden. In die Zweige sind Blitze geschnitzt. Anschließend wurden die Püppchen in Schweineblut getaucht. Ein Charakter, der erfolgreich auf Intelligenz (Religion) gegen SG 15 würfelt, erkennt, dass das Totem Kreaturen in der Nähe Unglück bringen soll. Wenn das Totem zerstört wird, verlieren alle Ankhegs, die noch nicht angegriffen haben, das Interesse am Lager und verlassen die Gegend unterirdisch.

H3: BÜRO UND WERKZEUGLAGER

Diese Hütte hat einen Holzboden und ist in zwei Räume unterteilt. Im größeren Raum sind Holzfällergerätschaften verstreut – Sägen, Klettergeschirre aus Leder und so weiter. Ein **Ankheg** (Spielwerte auf Seite 69) versteckt sich unter dem Fußboden. Wenn ein Charakter zum ersten Mal den Raum durchquert, bricht der Ankheg im mit „Ankhegbau“ markierten Quadrat durch die Dielen und greift an.

Tibor Wester, ein Mensch (**Gemeiner**, Spielwerte auf Seite 72), hat sich im Büro im Norden verbarrikadiert. Er hat seinen Schreibtisch gegen die Tür geschoben und sich darauf hingekauert. Wenn Tibor vor einer Entscheidung steht, trifft er die feigste und eigennützigste Möglichkeit.

H4: STEG

Hier können Ruderboote und Flusskähne festgemacht werden, aber bei Ankunft der Charaktere ist der Steg leer.

H5: NÖRDLICHES LAGER

Ein abgebranntes Lagerfeuer ist von sechs Zelten umgeben, die jeweils einen Schlafsack und Reisegeschirr enthalten. Bei näherer Begutachtung zeigt sich, dass die Zelte und Schlafsäcke teilweise von einer Art Säure aufgelöst wurden. Fußabdrücke und seltsame Spuren im Sand deuten darauf hin, dass hier mehrere Humanoide angegriffen und weggeschleppt wurden. Ein Charakter, der erfolgreich auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 10 würfelt, kann daraus schließen, dass die Humanoiden von grabenden Monstern getötet und durch den Sand geschleift wurden. Ankhegs können nicht unter der Erde verfolgt werden, da ihre Tunnel hinter ihnen einstürzen.

H6: SÜDLICHES LAGER

Dieses Lager ähnelt dem in Bereich H5, aber hier lauern drei **Ankhegs** (Spielwerte auf Seite 69) unter der Erde. Wenn sich eine Kreatur einem Quadrat auf sechs Meter nähert, das auf dem Lageplan mit „Ankhegbau“ markiert ist, bricht ein Ankheg aus dem Boden hervor und kämpft bis zum Tode.

DAS JAGDHAUS DES FALKEN

DAS JAGDHAUS DES FALKEN IST EINE ZUFLUCHT IM Herzen des Niewinterwaldes. Der Ort ist mit keiner Quest verbunden, aber die Charaktere könnten hingelangen, wenn sie andere Quests unternehmen oder den Wald erkunden.

DER SCHAUPLATZ: ÜBERBLICK

Falke der Jäger unterhält dieses Jagdhaus für Adlige aus Niewinter. Er bietet ihnen seine Dienste als Führer an, da sie in diesem Wald ohne seinen Schutz und seine Überlebenskünste nicht lange durchhalten könnten. Falke verabscheut das Leben in der Stadt. Er zieht ein schlichtes Dasein und einfache Freuden vor. Sein Jagdhaus ist nur auf die grundlegenden Bedürfnisse ausgerichtet. Allerdings schlägt der Falke keine Flasche Wein aus, auch keine schlechte.

Falke hat zwei Angestellte, den etwas älteren, der Welt überdrüssigen Koch Corwin und einen zwölfjährigen stummen Stallburschen namens Pell. Sie sind beide keine Kämpfer.

Neben dem Haupthaus gibt es noch ein Gästehaus, ein Stallgebäude mit Schmiede, ein Klohäuschen und Gehege für Falkes Tiere. Angesichts der langen, einsamen Winter hält Falke stets Vorräte für eine Jahreszeit bereit und füllt sie mit frischem Wild auf. Außerdem hat er damit begonnen, Orks zu jagen und ihre Köpfe in sein Trophäenzimmer zu hängen. Corwin hat ihm aus Furcht vor Vergeltung davon abgeraten, doch Falke tötet schon lange Orks und duldet sie nicht als Nachbarn.

Besucher dürfen gratis im Gästehaus nächtigen und mit Falke essen. Hochstehenden Gästen bietet Falke ein komfortables Privatzimmer im Haupthaus (Bereich J12) für 10 GM die Nacht an.

ANKUNFT

Bei der folgenden Beschreibung wird vorausgesetzt, dass die Charaktere sich dem Jagdhaus vom westlichen Flussufer aus nähern:

Ein befestigter Gebäudekomplex steht in dünnem Nebel auf einer Lichtung am östlichen Ufer eines kleinen Flusses. Er ist von einer drei Meter hohen Holzpalisade umgeben. Das zweistöckige Hauptgebäude aus Stein und Holz hat Fensterläden, ein spitzes Dach mit Giebeln und einen gemauerten Schornstein. Ein wuchtiger Turm aus grauem Stein mit Wehgang auf dem hohen Dach ist dem Hauptgebäude angegliedert. Außerdem gibt es noch ein zweistöckiges Stallgebäude und ein Torhaus, dessen Flachdach von Eisengittern umschlossen ist. Eine Steinbrücke führt über den Fluss und endet vor einer Eichentür in der Außenwand des Torhauses. Neben der Tür hängt eine Glocke mit kurzem Seil am Klöppel.

Wenn die Charaktere auf ihre Ankunft aufmerksam machen, indem sie die Glocke läuten oder über die Mauern rufen, kommt Corwin aus dem Torhaus, um sie einzuschätzen. Dann schiebt er den schweren Riegel der Außentür zurück und lässt sie rein. Haben Charaktere Pferde oder Packtiere dabei, kümmert Pell sich um sie, während Corwin die Charaktere zum Gästehaus (Bereich J3) bringt, wo sie ihre Sachen ablegen können. Dann führt er sie ins Trophäen- und Speisezimmer (Bereich J11), bevor er Falke holt, der sich üblicherweise in seinen Räumlichkeiten im Bereich J13 aufhält.

ROLLENSPIEL: FALKE

Falke der Jäger (Wertekasten siehe Seite 71) trägt eine beschlagene Lederrüstung und darüber einen pelzgefütterten Umhang. Er ist knapp zwei Meter groß, hat schwarzes Haar und breite Schultern. Er trägt einen gepflegten Bart. Seine scharfen Augen sind blau und kalt wie Eis. Falke bewegt sich mit der Sicherheit dessen, der nichts fürchtet, und begegnet allen Problemen mit verblüffender Gleichgültigkeit. Er liebt guten Wein und behandelt andere, wie er selbst behandelt werden will: aufrichtig und geduldig.

MERKMALE DES JAGDHAUSES

Auf der Karte vom Jagdhaus des Falken sind die Erd- und Obergeschosse der Gebäude sowie nördlicher und südlicher Hof dargestellt. Weitere Merkmale werden im Folgenden zusammengefasst:

Decken: Die Decken der Innenräume sind knapp drei Meter hoch und flach.

Licht: Bei Sonnenuntergang zündet Corwin in allen Innenräumen Öllaternen an Wandhaken an.

Palisade: Die Holzpalisade ist drei Meter hoch und dient dazu, Tiere des Waldes abzuhalten, keine Armeen. Ein Charakter kann die Palisade mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 erklettern.

Tierställe: Die Ställe schließen östlich an den südlichen Hof an und sind mit Holzzäunen unterteilt. Zwei Dutzend Hühner mit Hahn, sechs Schweine und vier Ziegen leben dort. Die Tiere sind gut gepflegt und nicht gefährlich.

Türen: Die Türen bestehen aus stabilem Eichenholz, die Klinken und Scharniere aus Eisen. Die Außentüren sind von innen verriegelt. Eine Kreatur kann eine Aktion darauf verwenden, eine solche Tür mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25 aufzubrechen. Jede Tür ist ein mittelgroßer Gegenstand mit RK 15, 30 Trefferpunkten und Immunität gegen Gift und psychischen Schaden.



Falkes echter Name ist Gustaf Stellern, aber er hat ihn schon lange abgelegt. Seine Jagdkünste haben ihm seinen heutigen Namen eingebracht. Wenn er die Gelegenheit bekommt, teilt er den Charakteren folgende nützliche Informationen mit:

- „Ich sehe immer mehr Orks in den Wäldern. Hässliche Bastarde.“
- „Die Orks scheinen sich mit den bösen Halborks verbündet zu haben, die südöstlich von hier hausen. Diese Halborks sind häufig mit kleinen Waldkreaturen unterwegs, die wie Stöcke aussehen. Grässliche Biester allesamt.“
- „Die Halborks hausen in einem verfallenen, überwucherten Steinbau etwa zehn Meilen von hier. Das Haus wurde angeblich von einem Gelehrten errichtet, der die Elfenruinen in diesen Wäldern studiert hat.“

QUEST: DAS ALTE HAUS IM WALD

Wenn die Charaktere die Quest „Das alte Haus im Wald“ schon in Angriff nehmen dürfen, bietet Falke ihnen ein Paar *Stiefel der Elfen* als Belohnung an. Wenn sie die Stiefel bekommen haben, gib den Spielern die Karte Stiefel der Elfen.

Falke lehnt es höflich, aber bestimmt ab, die Charaktere auf einer Quest zu begleiten, da er sich im Jagdhaus aufhalten muss, falls Adlige aus Niewinter kommen.

BEREICHE DES JAGDHAUSES

Die folgenden Orte sind auf der Karte des Jagdhauses des Falken eingezeichnet.

J1: STEINBRÜCKE

Die Steinbrücke, die über den Fluss führt, ist 1,5 Meter breit, stabil und recht neu.

J2: TORHAUS

Das Torhaus ist 3,5 Meter hoch. Eine Holzleiter führt zu einer Falltür in der Decke. In der Nordostecke befindet sich ein Fahnenmast mit einer schwarzen Flagge, die einen silbernen Falken zeigt.

J3: GÄSTEHAUS

Das Gästehaus wirkt wie eine Scheune. Der gestampfte Lehmbooden ist mit Stroh bedeckt. Im Raum befinden sich neun Schlafplätze mit dicken Woldecken und weichen Kissen.

J4: STALL

Falkes **Reitpferd** (Wertekasten siehe Seite 79), der zuverlässige graue Hengst Baatorius, befindet sich üblicherweise im westlichsten Einstellplatz. Die anderen Einstellplätze sind leer.

J5: LAGERRAUM

Hier werden Reitutensilien aufbewahrt und Tierfutter gelagert.

J6: SCHMIEDE:

In der Schmiede werden hauptsächlich Hufeisen hergestellt. Außerdem können die Gäste hier ihre Waffen und Rüstungen reparieren lassen.

J7: PELL'S ZIMMER

Das Zimmer des Stallburschen ist sehr schlicht eingerichtet.

J8: CORWINS ZIMMER

Corwin mag es, wenn in seinem bescheiden ausgestatteten Zimmer stets ein Kaminfeuer brennt.

J9: KÜCHE

Ursprünglich bestand Falkes Jagdhaus nur aus diesem Steingebäude mit dem Klohäuschen nördlich davon. Dann wurde das Anwesen ausgebaut. Seitdem ist in diesem Gebäude die Küche untergebracht.

J10: SPEISEKAMMER

Hier sind die nichtverderblichen Lebensmittel und die Bierfässer untergebracht.

J11: ESS- UND TROPHÄENZIMMER

In diesem Zimmer gibt es einen großen Eichentisch mit hochlehnigen Stühlen und eine Trophäengalerie im Obergeschoss. Zwei eiserne Kronleuchter hängen von den Dachsparren.

J12: LUXUSGÄSTEZIMMER

Für 10 GM die Nacht können betuchte Gäste den Komfort dieser luxuriösen Schlafkammer mit Waschbecken, Pfeifenkraut und Daunenmatratze genießen.

J13: FALKES ZIMMER

Falkes Zimmer ist gemütlich und warm, jedoch unaufgeräumt.

J14: TURMKELLER

Dieser Raum mit Lehm Boden wird als Kühltpeicher verwendet.

J15: TURMWACHPOSTEN

Die Wände dieses nicht besetzten Wachpostens sind von Schießscharten durchbrochen.

J16: TURMDACH

Von diesem neun Meter hohen Dach kann man ungehindert auf die Lichtung um das Jagdhaus und in die angrenzenden Wälder blicken.

DER KREIS DES DONNERS

DER KREIS DES DONNERS IST ZWAR AUF CHARAKTERE DER 6. Stufe ausgelegt, kann aber auch von Charakteren der 4. oder 5. Stufe bewältigt werden, wenn sie vorsichtig sind.

Keine Quest hat diesen Ort als Ziel. Charaktere, die sich ins Drachengrab wagen, könnten jedoch mit Xanth dem Zentauren hierherkommen (siehe Seite 30). Wenn sie das alte Haus im Wald (Seite 14) durchstöbert haben, könnten sie den Kreis auf Grannocs Karte gefunden haben. Nach dem Gegenangriff auf das Jagdhaus des Falken (siehe „Gegenangriff!“ auf Seite 18) können Charaktere Gorthoks Spur zurück zum Kreis des Donners folgen, wo diese Kreatur beschworen wurde.

DER SCHAUPLATZ: ÜBERBLICK

Die Akolythen von Talos versammeln sich im Steinkreis auf diesem Hügel, um dem Sturmgott Opfer zu bringen. Bei stürmischem Wetter beschwören die Akolythen auch Gorthok den Donnerkeiler, eine zerstörerische Macht, die sie auf ihre Feinde hetzen können. Der Steinkreis auf dem Hügel hilft den Akolythen, ihre Magie zu fokussieren, was die Beschwörung von Gorthok möglich macht.

DIE HÖHLEN

Unterhalb des Gipfels befinden sich drei Höhlen, die jeweils als Versteck eines Akolythen von Talos dienen. Die Höhlen wurde aus der Erde gegraben, wobei jede Höhlenmündung von zwei vertikalen Steinplatten und einem schweren Sturzstein eingefasst ist. Die Decke ist zwei Meter hoch und als Türen dienen grobe Holzgatter. Die Aufteilung der Höhlen ist unterschiedlich, aber die Einrichtung ist ähnlich.

A: Eingang: In der Mitte dieser Kreuzung, gegenüber der Höhlenmündung, liegt der Schädel eines Keilers auf einem Haufen humanoider und tierischer Knochen. Ein Charakter, der einen Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 10 besteht, erkennt, dass die Knochen als Abschreckung dienen sollen.

B: Keilerstall: Das Gatter zu diesem Raum ist mit einem Seil gesichert. Dahinter ist ein Keiler (Wildschwein-Spielwerte auf Seite 83) eingesperrt. Dies ist der Begleiter und Abfallvernichter des Akolythen. Solange er eingesperrt ist, kann er niemandem Schaden zufügen. Wenn ein anderer Charakter als ein Akolyth von Talos das Gatter öffnet, versucht der Keiler, aus der Höhle zu fliehen und greift alle an, die im Weg stehen.

C: Zelle: Das Gatter zu diesem Raum ist mit einem Seil gesichert. In der Zelle werden Tiere gehalten, die dazu verdammt sind, Talos in Ritualen geopfert zu werden. Es besteht eine 25-prozentige Wahrscheinlichkeit, dass darin ein harmloses Reh gefangen ist. Andernfalls ist die Zelle leer.

D: Akolythenquartier: Dieser unmöblierte Raum dient als Unterkunft. Nischen in den Wänden enthalten tönernes Geschirr, Holzutensilien, Beeren, gebündelte Kräuter und gruselige Totems. In den Bereichen K2 und K3 haben die Akolythen Schätze an einer zufälligen Stelle vergraben. Diese Schätze werden unter den jeweiligen Bereichen beschrieben.

E: Geheimer Ausgang: Dieser Tunnel führt zu einer geheimen Falltür, die von der Unterseite aus deutlich sichtbar ist.

Drei Akolythen verteidigen den Hügel: Flenz, Narux und Yargath. Wenn sie keine Rituale im Steinkreis durchführen, patrouillieren sie die umliegenden Wälder, suchen nach Nahrung und lauern in den Höhlen im Hang des Hügels. Wenn die Charaktere ankommen, haben sich die Akolythen auf dem Gipfel des Hügels versammelt. Wenn Gorthok noch nicht besiegt wurde, sind die Einsiedler dabei, den großen Keiler zu beschwören. Andernfalls rufen sie einen Sturm herbei.

DIE REISE ZUM KREIS

Bei der Reise zum Kreis des Donners kommt es zu zwei Begegnungen:

BAUMFALLE

Diese Begegnung kann an einer beliebigen Stelle im Niewinterwald stattfinden. Lies zuerst den Text im Kasten laut vor:

Ihr kommt auf eine 18 Meter breite Lichtung, in deren Mitte eine zwölf Meter hohe Kiefer steht, die vor langer Zeit einem Feuer zum Opfer fiel. Nur der verkohlte Stamm ist noch übrig. An den unteren Bereich des toten Baums sind mehrere schreckliche, aus Zweigen und schwarzen Haaren gefertigte Puppen gebunden.

Zehn Zweigpuppen sind leicht erreichbar an den verkohlten Baum gebunden. Der Zauber *Magie entdecken* enthüllt eine Aura der Transmutationsmagie, die vom Baum und vom Boden in einem Umkreis von 18 Metern ausgeht.

Eine genaue Untersuchung einer Zweigpuppe ergibt, dass etwas darin eingewickelt ist. Wenn ein Charakter eine Puppe zerlegt, findet er darin ein noch schlagendes Schweineherz. Wird dem Herzen Schaden zugefügt, hört es auf zu schlagen und die Wurzeln des toten Baumes werden auf magische Weise belebt und brechen aus dem Boden hervor.

Kreaturen auf der Lichtung müssen einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen SG 12 ausführen, um auszuweichen. Misslingt dieser, erleiden sie fünf (2W4) Wuchtschaden und werden festgesetzt. Die Kreaturen erleiden diesen Schaden zu Beginn jedes Zugs erneut, bis sie befreit werden. Eine Kreatur kann eine Aktion verwenden, um sich selbst oder eine andere Kreatur in ihrer Reichweite mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 zu befreien. Dies ist auch möglich, wenn mit einem einzigen Nahkampfwaffenangriff mindestens fünf Punkte Hiebsschaden verursacht werden. Die Wurzeln haben RK 13 und Immunität gegen alle Schadensarten außer Hiebsschaden.



YARGATHS PATROUILLE

Während der Reise durch den Wald werden die Charaktere von Yargath, einer **Akolythin von Talos** (Spielwerte auf Seite 69) und einer Gruppe **Orks** (Spielwerte auf Seite 77, zwei Orks pro Charakter, einschließlich Sidekicks) überfallen. Diese Szene läuft wie folgt ab:

Als ihr gerade einen unebenen Hang erklommen habt, seht ihr auf der anderen Seite mehrere riesige Orks auf einen ähnlichen Kamm. Dazwischen liegt ein 18 Meter breiter und drei Meter tiefer Graben. Die Orks lassen schreckliche Schlachtrufe hören, als sich ihnen ein Humanoid mit langen Krallen anschließt.

In der ersten Kampfrunde wirkt Yargath *Segnen* auf bis zu drei Orks. Währenddessen stürmen die Orks durch den Graben bis auf Nahkampfreichweite.

Schätze: Yargath hat einen *Trank der mächtigen Heilung* bei sich. Wenn die Charaktere das Fläschchen mitnehmen, gib den Spielern die entsprechende Karte.

ANKUNFT

Charaktere, die vom alten Haus im Wald kommen, erreichen den Kreis des Donners aus südlicher Richtung. Beschreibe den Spielern den Ort wie folgt:

Bedrohliche Gewitterwolken ziehen auf, als ihr euch einem 27 Meter hohen Hügel nähert, der mit Bäumen bewachsen ist. Auf dem Gipfel des Hügel befindet sich ein großer Steinkreis. Zwei grässliche Gestalten und mehrere kleinere Kreaturen tanzen und springen zwischen den Steinen herum.

Der Steinkreis und die tanzenden Gestalten werden in Bereich K1 beschrieben. Wenn die Charaktere den Hügel umkreisen, bevor sie ihn besteigen, finden sie drei Höhlen (Bereiche K2, K3 und K4) in der Nähe des Gipfels.

BEREICHE AM KREIS DES DONNERS

Die folgenden Bereiche sind auf dem Lageplan Kreis des Donners verzeichnet.

K1: STEINKREIS

Auf dem Gipfel steht ein Ring aus acht aufrechten Steinstrukturen, die jeweils aus zwei drei Meter hohen vertikalen Steinplatten in einem Abstand von 1,5 Metern voneinander und einem einen Meter starken flachen Deckstein bestehen. Diese Steine können von einer Gruppe von Kreaturen mit einer kombinierten Stärke von mindestens 80 umgestoßen werden.

In der Mitte des Kreises tanzen zwei humanoide Figuren um einen Rehkadaver. Die Gestalten tragen den verrottenden Kopf eines Keilers wie eine Maske. Diese Feinde sind Flenz und Narux, zwei **Akolythen von Talos** (Spielwerte auf Seite 69). Außerdem toben hier zwei **Zweigplagen** (siehe Seite 79) herum, zwei pro Charakter, einschließlich Sidekicks. Flenz und Narux führen entweder ein Ritual durch, um **Gorthok den Donnerkeiler** (siehe Seite 73) zu beschwören, oder sie bringen ein Opfer, mit dem sie Talos bitten, einen Sturm hervorzurufen. Wenn die Charaktere Gorthok noch nicht besiegt haben und beide Akolythen tot sind, erscheint der Keiler mit einem Donnerschlag aus dem Nichts in der Mitte des Kreises. Gorthok kämpft bis zum Tode.

Geheime Falltüren: Ein Charakter, der den Gipfel des Hügels durchsucht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 19 besteht, findet eine von drei dünnen hölzernen Falltüren, die unter Gras und Erde versteckt sind. Unter diesen Falltüren führen Tunnel zu den Bereichen K2, K3 und K4.

K2: HÖHLE IM NORDWESTEN

In den Sturzstein über der Höhlenmündung ist ein Keiler eingemeißelt, der ein Strichmännchen jagt.

Schätze: Flenz hat einen *Trank der Unverwundbarkeit* in seinem Quartier an einer zufälligen Stelle vergraben. Wenn die Charaktere den Trank finden, gib den Spielern die entsprechende Karte.

K3: HÖHLE IM NORDOSTEN

Der Sturzstein über der Mündung dieser Höhle ist nicht verziert.

Schätze: Narux hat einen *Schild +1* in seinem Quartier an einer zufälligen Stelle vergraben. Wenn die Charaktere den Schild finden und identifizieren, gib den Spielern die entsprechende Karte.

K4: HÖHLE IM SÜDOSTEN

In den Sturzstein über der Höhlenmündung sind drei Strichmännchen eingemeißelt, die von einem Blitz getroffen werden. Yargath hat keine Schätze vergraben.

DER SCHREIN VON SAVRAS

DER SCHREIN VON SAVRAS IST AUF CHARAKTERE DER 1. bis 6. Stufe ausgelegt. Er ist mit keiner Quest verbunden, obwohl einer der Einträge in der Tabelle „Geschichten aus Phandalin“ (Seite 10) Abenteurer herlocken könnte. Charaktere könnten den Schrein auch besuchen, nachdem sie die Werratten in der Bergzeh-Goldmine (Seite 24) davon haben sprechen hören.

DER SCHAUPLATZ: ÜBERBLICK

Acht Kilometer südlich von Hasenbeere befindet sich ein Schrein, der Savras, Gott der Weissagung und des Schicksals, gewidmet ist. Vor vielen Jahren sahen die Priester-Seher des Schreins einen Angriff von Barbaren auf Hasenbeere voraus, wodurch die Einwohner Zeit hatten, sich zu retten. Nicht alle Einwohner flohen. Doch die, die es taten, brachten sich und einen Gutteil des Goldes von Hasenbeere im Schrein in Sicherheit.

Die Barbaren folgten den Leuten schließlich zum Schrein, belagerten ihn und brachten alle darin um. In den Tagen vor dieser letzten Schlacht halfen die Priester-Seher den Leuten aus Hasenbeere, ihr Gold kreativ zu verstecken: Sie schmolzen die Münzen ein und gossen eine Glocke daraus. Diese bemalten sie und hängten sie statt der alten Eisenglocke in den Glockenturm des Schreins. Diese Glocke aus Gold hängt noch heute im Schrein.

Im Laufe der Jahre haben schon viele Kreaturen den Schrein besetzt. Zuletzt hatte eine Gruppe von Werratten hier ihr Lager, bis sie von Orks vertrieben wurden, die ihrerseits vor Cryovain dem weißen Drachen auf der Flucht waren. Vor Kurzem kamen Oger zum Schrein, fanden die Orks vor und beschlossen, sich zu ihnen zu gesellen.

ANKUNFT

Ein alter Lehmweg führt von Hasenbeere zum Schrein, welchen die Charaktere schon aus der Ferne sehen. Lies den folgenden Kastentext vor:

Inmitten eines großen Feldes nördlich der Schwertberge steht eine Ruine. Es handelt sich um einen alten Steintempel mit spitzem Dach und Glockenturm, von einer Mauer umgeben, die an zahlreichen Stellen eingestürzt ist. Der Pfad endet an einem verfallenen Torhaus, dessen Türen vor langer Zeit zerstört wurden. Drei der vier Türme an den Ecken der Außenmauer sind eingestürzt. Es steht nur noch der Nordostturm, der mit einer Wache besetzt ist.

Bei der Wache, die auf dem Nordostturm (Bereich S6) auszumachen ist, handelt es sich um einen **Ork** (Wertekasten siehe Seite 77). Tagsüber können die Charaktere sich dem Schrein nicht nähern, ohne von dieser Wache erspäht zu werden, da es im ebenen Gelände um den Schrein nicht möglich ist, sich zu verstecken. Warten Charaktere auf die Nacht, verdunkeln Wolken den Mond und erlauben ihnen, sich ungesehen zu nähern, sofern sie sich nicht in die Dunksicht des Orks mit 18 Metern Reichweite begeben. Entdeckt der Ork die Charaktere, so alarmiert er die anderen Kreaturen im Schrein. In diesem Fall greifen alle Kreaturen im Schrein an.

Mit der Tabelle „Gegnerliste“ kann die Anzahl von **Orks** und **Ogern** (Wertekasten siehe Seite 77) im Schrein je nach Stufe und Anzahl der Charaktere außer Sidekicks angepasst werden.

GEGNERLISTE

Charakterstufe	Anzahl der Orks und Oger
1.	2 Orks pro Charakter plus 1 Oger im Hof (Bereich S2), 1 Ork auf dem Nordostturm (Bereich S6)
2.–3.	3 Orks pro Charakter plus 2 Oger im Hof (Bereich S2), 1 Ork auf dem Nordostturm (Bereich S6)
4.–5.	4 Orks pro Charakter plus 3 Oger im Hof (Bereich S2), 1 Ork auf dem Nordostturm (Bereich S6)
6.	4 Orks pro Charakter plus 4 Oger im Hof (Bereich S2), 1 Ork auf dem Nordostturm (Bereich S6)

Bei Initiativwürfen für diese Gegner würfelst du einmal für alle Orks und einmal für alle Oger.

BEREICHE DES SCHREINS

Die folgenden Bereiche sind auf der Karte des Schreins von Savras eingezeichnet. Quadrate mit Schutt sind schwieriges Gelände (siehe Regelbuch).

S1: TORHAUS

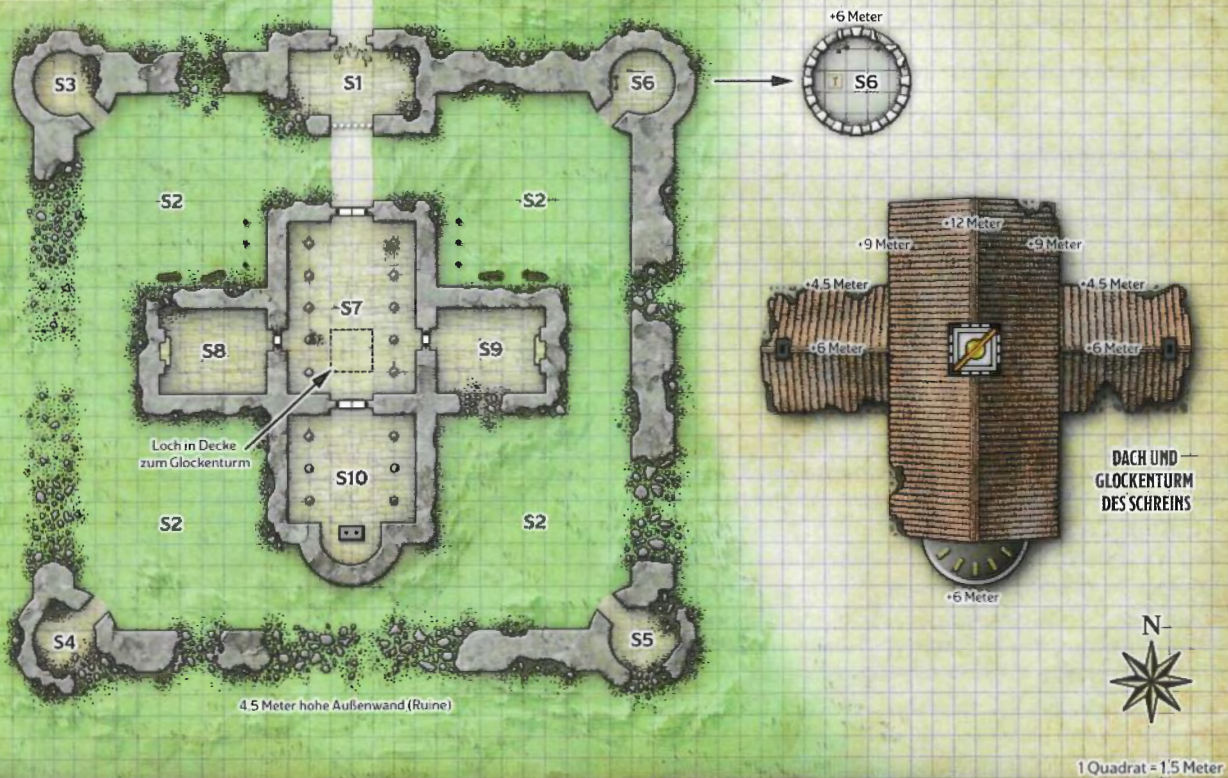
Das Torhaus ist sechs Meter hoch, die Außentüren wurden eingeschlagen. Der Südeingang wird von einem rostigen Fallgitter blockiert, kann jedoch durch ein mit Schutt gefülltes Loch in der Südwestecke des Torhauses umgangen werden. Die Fallgitterwinde ist kaputt, das Fallgitter kann jedoch bei Bedarf mit einem erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 25 per Hand gehoben werden.

S2: HOF

In diesem grasbewachsenen Hof voller Knochen und kaputten Waffen und Rüstungen vergangener Schlachten hausen die Orks und Oger. Der Hof hat vier Quadranten. Den Südostquadranten beanspruchen die Oger, die Orks haben die übrigen Quadranten. Anzahl der anwesenden Orks und Oger findest du in der Tabelle „Gegnerliste“.

In den beiden nördlichen Quadranten befinden sich verrottete Traufen und Pfosten aus Holz. Hier wurden einst die Pferde gefüttert, getränkt und angebunden.

DER SCHREIN VON SAVRAS



S3: NORDWESTTURM

Dieser Turm hat kein Dach und ist voller Schutt.

S4: SÜDWESTTURM

Dieser Turm hat kein Dach. Seine Südostwand hat ein Loch, das mit Schutt gefüllt ist.

S5: SÜDOSTTURM

Von diesem Turm ist nicht mehr viel übrig. Im Schutt liegt eine rostige Eisenglocke, die 500 Pfund wiegt.

S6: NORDOSTTURM

Von den vier ehemaligen Türmen des Schreins ist nur dieser noch intakt. Im Inneren führt eine Eisenleiter zu einer Luke in der Decke empor, durch welche die Charaktere das zinnenbewehrte Dach des Turms erreichen können. Von diesem Turm aus beobachtet ein **Ork** (Wertekasten siehe Seite 77) die Umgebung.

S7: HAUPTHALLE UND GLOCKENTURM

Die Haupthalle hat eine zwölf Meter hohe Decke, die von bröckeligen Säulenreihen gestützt wird. Auf dem Boden liegen Menschenknochen verstreut. Ein quadratisches Loch in der Decke, drei Meter mal drei Meter groß, führt zum Glockenturm. An der Glocke, die nach makellosem Kupfer aussieht, hängt kein Seil. Der Glockenturm lässt

sich von außen über das Dach erreichen. Dazu ist ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 erforderlich. Von innen können die Charaktere den Glockenturm mit Zaubern wie *Spinnenklettern* oder *Fliegen* erreichen.

Schätze: Bei näherer Untersuchung stellt sich heraus, dass die Glocke aus Gold besteht und mit einer Kupferfarbe übermalt wurde, die allmählich abblättert. Die Glocke hat einen Durchmesser von einem Meter, wiegt 50 Pfund und hängt an einer Eisenkonstruktion von einem Querbalken. Mit Schreiner- oder Schmiedewerkzeug lässt sie sich innerhalb von einer Minute vom Balken abmontieren. Fällt die Glocke, muss jede Kreatur darunter einen SG-12-Rettungswurf auf Geschicklichkeit bestehen, um sich in Sicherheit zu bringen. Ansonsten erleidet sie 14 (4W6) Wuchtschaden. Die Goldglocke ist 2.500 GM wert.

S8: BESUCHERHEILIGTUM

Hier waren die Gäste des Schreins untergebracht. Später haben die Werratten den Bereich als Wohnstatt verwendet. Der Raum enthält sechs Betten mit schimmeligen Matratzen, Reste eines Holztischs mit sechs Stühlen und eine rußige Feuerstelle, über der ein rostiger Kessel hängt. Ein schmaler Spalt in der Nordwand bietet einen Notausgang.

S9: HEILIGTUM DER PRIESTER-SEHER

Hier haben die Priester-Seher von Savras geschlafen und gegessen. Alle Möbel des Bereichs wurden zerstört, ein Teil der Südwand ist eingestürzt.

S10: ALTAR DES SCHICKSALS

Sechs Steinsäulen stützen die Gewölbedecke dieses Tempels. Auf dem Boden befindet sich eine dicke Staubschicht. Ebenfalls staubbedeckt sind vier menschliche Skelette in zerrissener Priesterkleidung. Sie liegen bei einem Steinaltar in einem Alkoven unter vier schmalen Fenstern. In die Vorderseite des Altars ist ein menschliches Auge eingemeißelt.

Mit *Magie entdecken* lässt sich herausfinden, dass um den Altar eine Aura von Erkenntnismagie liegt. Wurde Cryovain bereits erschlagen, geschieht nichts, wenn ein Charakter den Altar berührt. Anderenfalls tritt eine Vision ein, die eine Minute dauert. Der Charakter ist solange kampfunfähig. In der Vision schwebt der Charakter durch das Dach des Schreins, fliegt auf die Eisnadelfestung (Seite 33) zu und sieht den weißen Drachen auf dem Dach der Festung schlafen.

(Die Erkenntnismagie des Altars teilt den Charakteren also mit, wohin sie gehen müssen, um den Drachen zu erschlagen.) Ein Charakter kann diese Vision nur einmal haben. Wenn ein Charakter den Altar zum zweiten Mal berührt, geschieht nichts.

Schätze: Ein Charakter, der den Altar untersucht und einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 ausführt, stellt fest, dass die Altarbasis den Boden nicht ganz berührt. Der Altar ist mit Steinrollen versehen, dank derer er sich um einen Meter nach Süden schieben lässt. Dadurch wird eine Aussparung von etwa 30 Zentimetern Seitenlänge im Boden sichtbar, in der sich eine unverschlossene Kassette aus Holz befindet. Die Kassette enthält 57 GM und einen *Mysterienschlüssel*. Wenn die Charaktere den *Mysterienschlüssel* finden und identifizieren, gib den Spielern die entsprechende Karte.

DER TURM DER STÜRME

DER TURM DER STÜRME IST MIT KEINER QUEST VERBUNDEN, obwohl einer der Einträge in der Tabelle „Geschichten aus Phandalin“ (Seite 10) Abenteurer herlocken könnte. Der Ort ist auf Charaktere der 3. Stufe ausgelegt, doch auch Charaktere mit geringerer Stufe können überleben, wenn sie vorsichtig sind und oft genug rasten.

Sieh dir die Regeln für Unterwasserkämpfe im Regelbuch an, bevor die Charaktere diesen Ort erreichen.

DER SCHAUPLATZ: ÜBERBLICK

Der Turm der Stürme ist nicht nur ein Leuchtturm, sondern auch ein Tempel, der dem bösen Sturmgott Talos gewidmet ist. Moesko, der Halbork und Talos-Akolyth, der den Tempel bewacht, lockt mit seinem pulsierenden Leuchtsignal vorbeifahrende Schiffe in ihr Verderben. Die Quelle des gruseligen grünen Leuchtfeuers ist Moeskos Herz, das ihm bei einem Ritual aus der Brust gerissen wurde. Wird das Herz zerstört, so erlischt das Feuer.

Der Leuchtturm steht auf einer kahlen, 24 Meter hohen Klippe im Meer. Bei Ebbe liegt ein schmaler Damm frei, der die Küste mit der Klippe verbindet, sodass der Leuchtturm einfach zu erreichen ist. Der Damm liegt bei Ebbe etwa 1,5 Meter über dem Meeresspiegel. Bei Flut steigt das Wasser etwa 1,5 Meter über Damm und Sandstrand.

DIE REISE ZUM LEUCHTTURM

Der Turm der Stürme steht rund 56 Kilometer westlich von Phandalin an der Küste. Wenn die Charaktere Phandalin im Morgengrauen verlassen, können sie bis zum Abend die Hohe Straße erreichen, in der Nähe ein Lager aufschlagen und eine lange Rast verbringen. Wenn sie am nächsten Tag weiter nach Westen reisen, sehen sie, wie sich auf See ein Sturm zusammenbraut. Dieser Sturm erreicht die Küste, wenn die Charaktere bei den 30 Meter hohen Klippen eintreffen, die den Leuchtturm und die das Schwertmeer überblicken.

ANKUNFT

Treffen die Charaktere bei Ebbe ein, so liegt der Damm zum Leuchtturm über der Wasseroberfläche. Beschreibe den Spielern den Ort wie folgt:

Ihr seht unter der hohen Steilküste eine Klippe im Meer, fast vollständig vom Wasser umgeben. Nur ein schmaler Damm verbindet sie mit dem Strand. Auf der Klippe befindet sich ein Steingebäude, das einen Leuchtturm trägt. Von diesem Leuchtturm pulsiert ein gruseliges grünes Licht Richtung Westen über das Wasser. Mit jedem Lichtpuls könnt ihr einen langsamen Herzschlag ausmachen.

Charaktere, die nach einem sicheren Weg die Klippen hinab suchen, entdecken eine Treppe, die in einen schmalen Spalt gehauen wurde. Sie können der Treppe bis hinunter zum Strand gleich östlich von Bereich T1 folgen. Bei ihrer Ankunft am Strand finden sie eine **Riesenkrabbe** (Wertekasten siehe Seite 79).

Die Riesenkrabbe winkt den Charakteren mit ihren Scheren zu. Die Charaktere können dieses Verhalten mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (mit Tieren umgehen) gegen SG 13 als freundliche Geste entschlüsseln. Eine Meereselfe namens Miraal hat diese Kreatur magisch mit einer Intelligenz von zehn sowie der Fähigkeit versehen, die Gemeinsprache zu sprechen. Wenn die Charaktere sich der Krabbe friedlich nähern, begrüßt sie sie und beginnt ein Gespräch, bei dem sie die folgenden Informationen vermittelt:

- „Auf der Klippe nisten böse Harpyien.“
- „Hier gibt es Haie, aber fürchten muss man sich nur vor einem brutalen alten Exemplar namens Dolchmaul. Es würde euch den Kopf zum Spaß abbeißen.“
- „Auf dem Felsen vor dem Leuchtturm liegen fünf Schiffswracks. Wenn ihr mir helft, hole ich Schätze von einem dieser Wracks.“

DER RIESENKRABBE HELFEN

Wenn die Charaktere einwilligen, der Riesenkrabbe zu helfen, bittet sie sie, ihre tote Meisterin zu begraben, die Meereselfe Miraal, deren Geist in einer nahen Höhle (Bereich T1) spukt. Tun die Charaktere dies, bedankt sich die Krabbe und erfüllt ihr Versprechen, indem sie die **+1-Waffe** vom Wrack der *Liebesfluch* (siehe Schiffswrack-Tabelle auf Seite 60) holt.

BEREICHE DES TURMS DER STÜRME

Die folgenden Bereiche sind auf der Karte vom Turm der Stürme eingezeichnet.

T1: SPUKHÖHLE

Roh gehauene Stufen führen zu einem Tunnel, der zwei Meter hoch ist und sich durch die gesamte Länge einer neun Meter hohen natürlichen Steinsäule zieht. Eine Höhle voller Flechten, gut 2,5 Meter hoch, ist mit dem Tunnel verbunden. Die Höhle bleibt auch bei Flut trocken. Eine **Todesfee** (Wertekasten siehe Seite 81) spukt darin. Die Todesfee Miraal manifestiert sich als Geisterelfe mit Kiemen und Schwimmhäuten. Ihre geisterhafte Kleidung bewegt sich wie unter Wasser. Die Untote kann sich maximal 30 Meter von der Höhle entfernen und den Leuchtturm daher nicht erreichen.

Miraal war früher eine Meerelfe. Moesko hat sie getötet und ihren Zauberkreis, eine schimmernde Muschel, als Trophäe genommen. Die Todesfee verlangt, dass die Charaktere die Muschel holen und zu ihr in die Höhle bringen, damit ihr Geist Ruhe findet. Weigern die Charaktere sich, versucht die Todesfee, sie zu töten, und verfolgt sie, so weit sie kann.



T2: PLATEAU

Rohe Stufen führen die Ostwand der Klippe hinauf. Die **Harpyien** in Bereich T5 (Wertekasten siehe Seite 73) belästigen die Charaktere auf diesen Stufen. Details siehe Bereich T5.

Die Stufen enden bei einem Felsplateau etwa 25 Meter über dem Wasser. Die Holztüren zu Bereich T3, in die dekorative Blitze eingeschnitzt sind, besitzen rostige Scharniere und Klinken. Alle Türen im Turm der Stürme sind vergleichbar gebaut und verziert. Keine Tür ist verschlossen.

T3: VORRAUM

Dieser Raum ist 4,5 Meter hoch und leer. Durch ein schmutziges Fenster in der Südwand sehen die Charaktere die gebrochenen Masten zweier Schiffe aus dem Wasser ragen.

T4: SCHREIN VON TALOS

Beschreibe den Spielern diesen Ort wie folgt:

Der Raum ist 4,5 Meter hoch und mit Fresken verziert, die Schiffe in stürmischer See darstellen. Über ihnen lächelt ein dunkler, schrecklicher Gott. In der Westwand ist ein schmutziges, salzverkrustetes Fenster eingelassen. An der Südwand steht ein Steinaltar, in den Blitze eingemeißelt sind. Aus der Decke über dem Altar kommt eine Metallstange, teilt sich kurz über dem Altar und führt dann in den Stein.

Die lächelnde Figur in den Fresken stellt den chaotisch bösen Sturmgott Talos dar, wie mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 15 festgestellt werden kann. Kleriker der Domäne des Sturms brauchen dazu nicht zu würfeln.

Durch das Fenster sehen die Charaktere die gebrochenen Masten mehrerer Schiffswracks aus dem Wasser ragen.

Altar: Der Blitzableiter auf dem Dach (Bereich T8) leitet elektrische Energie in den Altar, welcher sie in magische Energie umwandelt. Der erste Charakter, der den Altar berührt, erhält die nachstehend beschriebene Bezauberung des Sturms. Gib dem Spieler des Charakters die entsprechende Karte.

Bezauberung des Sturms: Die Energie des Sturms lädt den Charakter so sehr auf, dass kleine Funken in seinen Augen tanzen. Er kann dreimal den Zauber *Blitzschlag* (3. Grad) als Aktion wirken. Hat er den Zauber dreimal gewirkt, so verschwindet die Bezauberung.

Der Altar muss neu aufgeladen werden, bevor er diesen Vorzug wieder vergeben kann. Dazu muss der Blitzableiter auf dem Dach (siehe Bereich T8) dreimal vom Blitz getroffen werden und dem Altar die Energie zuleiten. Blitze aus anderen Quellen laden den Altar nicht auf.

T5: HARPYIENNEST

Auf einem Vorsprung, der von einer einen Meter hohen Böschung umschlossen ist, haben **Harpyien** (Wertekästen siehe Seite 73) ihr Nest. Sie statten das Nest mit Pflanzenresten und den Knochen der Beute aus, die sie an der Küste erlegen. Die Anzahl der Harpyien entspricht der Anzahl der Charaktere in der Gruppe einschließlich Sidekicks (maximal drei Harpyien). Hat eine Harpyie nur noch zehn Trefferpunkte oder weniger, versucht sie in der nächsten Runde wegzufliegen.

Schätze: Charaktere, die das Harpyiennest durchsuchen, finden einen *Trank der Wasseratmung*. Wenn die Charaktere diesen Trank finden, gib den Spielern die entsprechende Karte.

T6: LEUCHTTURM INNEN

Im runden Steinturm befindet sich eine spiralförmige Treppe mit verziertem Steingeländer. Zwischen den einzelnen Treppenfluchten liegen jeweils sechs Meter.

T7: MOESKO DER AKOLYTH

Dieser Raum ist 4,5 Meter hoch und hat zwei Fenster nach Norden. An der Südwand steht ein mit Seepocken bewachsener Stuhl. Moesko sitzt darin, ein **Akolyth von Talos** (Wertekästen siehe Seite 69). Er trägt eine Rüstung aus einem Riesenoktopus. Auf seinem Schoß liegt eine schimmernde Muschel, die er Miraal der Meerelfe (siehe Bereich T1) abgenommen hat.

Moeskos Rüstung verbirgt, dass er ein Loch in der Brust hat, wo früher sein Herz war. Wenn sein Herz (in Bereich T9) zerstört wurde, ist Moesko tot und sitzt zusammengesunken im Stuhl. Anderenfalls ist er lebendig und verlangt, dass die Eindringlinge den Turm der Stürme sofort verlassen, um es nicht mit seinem Zorn zu tun zu kriegen. Wer sich widersetzt, den greift er an, zuversichtlich, den Leuchtturm verteidigen zu können.

Wird Moesko getötet, sein Herz aber nicht zerstört, erhält er nach 24 Stunden einen neuen Körper mit vollen Trefferpunkten und wird aktiv. Der neue Körper erscheint nicht weiter als 1,5 Meter vom Herz entfernt.

Schätze: Wird die schimmernde Muschel in Bereich T1 gebracht, verschwindet die Todesfee, da ihr Geist befreit wird. Die Charaktere können die Muschel dann verkaufen. Linene Graywind beim Löwenschild-Händler (siehe Seite 10) bietet 125 GM dafür. In Städten wie Niewinter kann sie für 250 GM verkauft werden.

T8: DACH UND BLITZABLEITER

Von diesem Aussichtspunkt aus sehen die Charaktere die geborstenen Masten der fünf Schiffswracks westlich des Leuchtturms (Bereiche T10 bis T14). Das Dach wird von einer 30 Zentimeter hohen Steinmauer umschlossen, auf der sich ein 60 Zentimeter hohes Eisengeländer befindet. Ein ähnliches Eisengeländer umschließt auch den Laufgang des Leuchtturmfeuers (Bereich T9), das sich sechs Meter über diesem Bereich befindet.

Blitzableiter: Ein Blitzableiter aus Schmiedeeisen ragt drei Meter hoch in den Himmel. Bei Gewitter wird der Blitzableiter in zufälligen Abständen nach Wahl des SL von Blitzen getroffen, die durch das Dach in den Altar in Bereich T4 geleitet werden. Kreaturen, die den Blitzableiter bei einem Blitzeinschlag berühren, müssen einen SG-15-Rettungswurf auf Geschicklichkeit ausführen. Scheitert er, erleiden sie 22 (4W10) Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte.

T9: MOESKOS HERZ

Die Spitze des Leuchtturms ist teilweise den Elementen geöffnet und von einem schmalen Laufgang mit Eisengitter umschlossen. Drei offene Torbögen lassen das pulsierende grüne Leuchtfeuer nach Westen über den Ozean scheinen. Das Licht strahlt so hell, dass jeder Charakter, der direkt hineinsieht, eine Minute lang geblendet ist.

Es entstammt Moeskos Herz, das 1,5 Meter über dem Boden schwebt und noch schlägt. Das Herz wurde magisch zehnfach vergrößert und ist ein kleiner Gegenstand mit RK 10, zehn Trefferpunkten und Immunität gegen psychischen Schaden. Es kann nicht bewegt werden. Werden seine Trefferpunkte auf 0 reduziert, erlischt das Licht, das Organ implodiert und verschwindet spurlos. Angriffe gegen das Herz sind im Nachteil, sofern der Angreifer nicht immun gegen Blenden ist oder das Licht des Herzens blockiert wird (indem beispielsweise eine Decke darübergeworfen wird).

T10–T14: SCHIFFSWRACKS

Diese fünf Schiffe wurden vom Licht angelockt und sind an der Klippe zerschellt. Das haben die Besatzungen nicht überlebt. Die Skelette wurden von Fischen abgenagt und liegen kreuz und quer in den Wracks. Hier patrouillieren drei Haie (siehe Seitenkasten „Die Wracks erkunden“).

In der nachstehenden Tabelle „Schiffswracks“ erfährst du, wie die Schiffe heißen und welche Schätze an Bord sind. Ein Charakter kann eine Aktion darauf verwenden, das Innere eines Wracks zu durchsuchen. Als Teil der Aktion führt er einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 aus. Bei Erfolg findet er den Schatz. Wenn der Schatz eines Wracks gefunden wurde, hat das Wrack nichts Wertvolles mehr zu bieten.

Befindet sich der Gegenstand in einer verschlossenen Kiste, kann ein Charakter seine Aktion aufwenden, um das Wrack nach einem Schlüssel zu durchsuchen, den er mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 findet. Es ist ebenso möglich, das stabile Schloss der Kiste mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 zu öffnen.

Wenn ein magischer Gegenstand gefunden und identifiziert wurde, gib den Spielern die entsprechende Karte. Wähle im Fall der *+1-Waffe* in Bereich T10 aus den verfügbaren Waffen aus (*+1-Streitaxt*, *+1-Langbogen*, *+1-Streitkolben* oder *+1-Kurzsword*). Es kann nur eine *+1-Waffe* gefunden werden. Wähle daher eine aus, mit dem mindestens ein Mitglied der Abenteurergruppe geübt ist.

SCHIFFSWRACKS

Bereich	Schiffsname	Schatz
T10	<i>Liebesfluch</i>	<i>+1-Waffe</i> deiner Wahl in der Hand eines Skeletts, das mal der Kapitän war
T11	<i>Seelgel</i>	Verschlossene strohgefüllte Kiste mit Seestern drauf: darin eine 20 Zentimeter große Statuette aus blauem Quarz, die eine Meerjungfrau darstellt (75 GM)
T12	<i>Edelstolz</i>	Umhang der vielen Moden am Skelett, das mal der Kapitän war
T13	<i>Goldene Möwe</i>	Verschlossene Kiste mit 120 EM und sechs Perlen (je 100 GM) in einem schwarzen Seidenbeutel
T14	<i>Orca</i>	Verschlossene Kiste mit voll aufgeladenem <i>Zauberstab der Geheimnisse</i> und einem ledergebundenen Zauberbuch mit den Magierzaubern <i>Verschwimmen</i> , <i>Person bezaubern</i> , <i>Sprachen verstehen</i> , <i>Person festhalten</i> , <i>Magierrüstung</i> , <i>Schlaf</i> und <i>Spinnenklettern</i>

DIE WRACKS ERKUNDEN

Westlich des Turms der Stürme befinden sich fünf gesunkene Schiffswracks (Bereiche T10 bis T14), von denen nur die Masten sichtbar sind. Charaktere, die auf den Wracks nach Schätzen suchen wollen, brauchen Dunkelsicht oder magische Lichtquellen, da die Wracks etwa sechs Meter tief in trübem Wasser versunken liegen.

Charaktere auf der 24 Meter hohen Leuchtturmklippe können versuchen, die Klippe hinunterzuklettern, um das Wasser zu erreichen. Man kann sich zwar festhalten, doch die Klippe ist feucht, sodass ein erfolgreicher Stärkewurf (Athletik) gegen SG 10 erforderlich ist, um sie hinauf- oder hinabklettern zu können. Geht der Wurf schief, fällt der Charakter ins Wasser unten und erleidet 1 Wuchtschaden pro drei Meter Fallhöhe.

Drei **Jagdhäie** von 4,5 Metern Länge (Wertekasten siehe Seite 74) umschwimmen die Wracks. Der böseste und hungrigste davon ist Dolchmaul. Er greift Charaktere ohne Provokation an, wenn sie zwei der Wracks durchsucht haben. Verwundet Dolchmaul einen Charakter, zieht dessen Blut im Wasser die anderen beiden Haie an, die in Dolchmauls nächster Runde ebenfalls angreifen.

DIE ZWERGENAUSGRABUNG

DIE ZWERGENAUSGRABUNG IST AUF CHARAKTERE DER 1. Stufe ausgelegt, aber auch Charaktere der 2. Stufe könnten bestimmte Elemente der Quest als herausfordernd empfinden. Für Charaktere der 3. oder einer höheren Stufe sollte es leicht sein, die Ruinen auszuräumen und die Orks zu besiegen, die später ankommen.

DER SCHAUPLATZ: ÜBERBLICK

Die Schildzwerg Dazlin Grausplitter und Norbus Eisenrune sind Goldsucher und Geschäftspartner. Auf der Suche nach Gold in den Bergen südwestlich von Phandalin beschlossen sie, eine nahe gelegene Schlucht zu erkunden und fanden Hinweise auf eine alte Zwergensiedlung, die von einem Bergrutsch verschüttet wurde. Sie haben die letzten Monate damit verbracht, den Schutt wegzuräumen und die Ruinen nach Schätzen abzusuchen, aber bisher nichts Wertvolles gefunden.

Hinter der Siedlung, in die Rückwand der Schlucht gehauen, liegt ein alter Tempel von Abbathor, dem bösen Zwergengott der Gier. Abbathor muss bei jeder Sonnenfinsternis mit Opfern von Blut und Edelsteinen besänftigt werden. Einmal genügten dem Gott die Opfer der Priester nicht und er löste ein Erdbeben und eine Lawine aus, wodurch Teile des Tempels einstürzten und die Siedlung verschüttet wurde. Die Priester im Tempel, die nicht sofort getötet wurden, wurden in Ockergallerte verwandelt – entwürdigte Reflexionen von Abbathors Hunger und Gier.

QUESTZIELE

Abenteurer, die der Quest Die Zwergenausgrabung (Seite 12) nachgehen möchten, müssen lediglich Dazlin und Norbus vor dem weißen Drachen warnen. Die dankbaren Zwerge bieten den Abenteurern dann eine eigene Quest an: Wenn die Charaktere den Tempel von den Monstern befreien, winkt als Belohnung ein Paar *Steine der Verständigung*. Wenn sie lange genug bleiben, um Dazlin und Norbus zu helfen, treffen die Charaktere vor ihrer Abreise auf Orks (siehe „Orks greifen an“ auf Seite 63).

ANKUNFT

Die Ruinen liegen genau östlich von Leilon, 24 Kilometer südwestlich von Phandalin, am östlichen Ende einer Schlucht (Bereich Z1). Wenn die Charaktere den Bereich Z1 auf der Karte erreichen, lies den Text im Kasten laut vor:

Die Felsenwände der Schlucht sind 24 Meter hoch. In die sechs Meter hohe schwarze Felswand am Ende der Schlucht ist ein Tor gehauen. Ein steinerner Flügel hängt prekär an nur noch einer Angel, der andere fehlt vollständig. Hinter diesem offenen Tor, im Schatten eines hohen Berges im Osten, liegt eine zerstörte Siedlung. Alles ist ruhig.

Wenn die Charaktere ihre Ankunft ankündigen, kommen Dazlin und Norbus heraus, um sie zu begrüßen. Andernfalls treffen sie auf die Zwerge in Bereich Z3.

BEREICHE AUF DER KARTE

Die folgenden Bereiche sind auf der Karte der Zwergenausgrabung eingezeichnet.

Z1: SCHLUCHT

Der Boden der Schlucht ist mit Trümmern übersät und brach, mit Ausnahme einiger harter, zotteliger Unkräuter.

Z2: RUINEN DER SIEDLUNG

Alle Kenntnisse über diese Siedlung, einschließlich ihres Namens, verschwanden zusammen mit ihren ursprünglichen Bewohnern, die von einem Bergrutsch getötet wurden. Der Schutt, unter dem die Siedlung begraben war, ist beiseite geräumt worden, sodass jetzt die verfallenen Mauern der Gebäude sichtbar sind. Ein steinerner Brunnen auf der anderen Seite der Ruinen ist mit Schutt gefüllt.

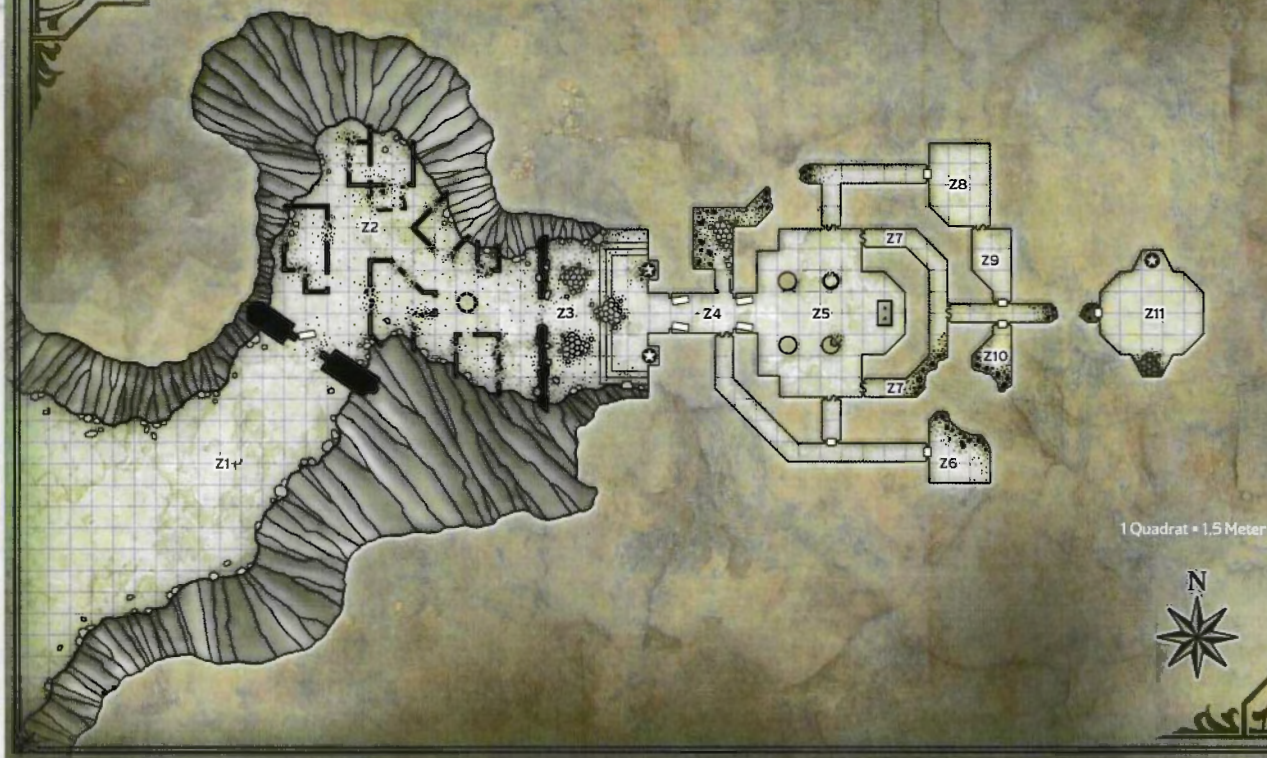
Die Siedlung wurde gründlich geplündert. Charaktere, die die Ruinen durchsuchen, finden ein paar zermalmt Zwergknochen und jüngere Reste von Lagerfeuern, aber nichts Wertvolles.

Z3: INNENHOF UND TEMPELFASSADE

Beschreibe diesen Ort wie folgt:

Eine teilweise eingestürzte, drei Meter hohe Mauer trennt diesen Innenhof von der Siedlung im Westen. Hier befinden sich drei Schutthaufen. In die Rückwand der Schlucht ist eine neun Meter hohe Tempelfassade gehauen, in der Stufen zu einer steinernen Plattform führen. Dahinter führt ein drei Meter hoher Durchgang, an dessen Seiten zerbröckelnde, lebensgroße Granitstatuen von Zwergen in Umhängen stehen. Ihre verwitterten Gesichtern grinsen euch böse an.

DIE ZWERGENAUSGRABUNG



Wenn die Charaktere ihnen noch nicht begegnet sind, essen Dazlin und Norbus Rationen hinter dem östlichsten Schutthaufen, behalten aber den Tempeleingang (Bereich Z4) im Auge. Diese Schildzwerges sind **Gemeine** (Spielwerte auf Seite 72), sprechen Gemeinsprache und Zwergisch und haben Dunkelsicht auf 18 Meter. Dazlin ist offen und fast zu ehrlich. Norbus ist schroff und übermäßig vorsichtig. Sie streiten sich wie ein altes Ehepaar.

Jeder Zwerg hat zehn Tage Rationen, einen Wasserschlauch, Bergbauwerkzeuge und einen der beiden *Steine der Verständigung* dabei. Die Zwerge bieten

MERKMALE DES TEMPELS

Der Tempel (Bereiche Z4 bis Z11) ist glatt aus hartem Fels gehauen. Die folgenden Merkmale gelten allgemein.

Decken: Die Decken sind drei Meter hoch und flach.

Licht: Es gibt keine Lichtquellen im Tempel, da sich die Zwergenpriester von Abbathor auf ihre Dunkelsicht verließen.

Staub und Schutt: Überall im Tempel liegt staubiger Schutt herum. Mit Schutt gefüllte Quadrate sind schwieriges Gelände (siehe Regelbuch).

Türen: Alle Türen und Angeln sind aus Stein gehauen. Die Geheimtüren sind von der umgebenden Wand nicht zu unterscheiden. Zum Erkennen einer Geheimtür ist das Absuchen der Wand und ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 erforderlich. Dazlin und Norbus haben bisher in Bereich Z4 eine Geheimtür gefunden. Die anderen müssen noch entdeckt werden.

diese magischen Gegenstände jedem an, der bereit ist, die Ockergallerten in Bereich Z5 zu töten, den Tempel nach anderen offensichtlichen Bedrohungen abzusuchen und ihn sicher zu machen. Wenn die Charaktere diese Steine erhalten, gib den Spielern die beiden entsprechenden Karten. Die Zwerge wollen ihre Ausgrabungen sobald wie möglich fortsetzen und bieten an, etwaige Beute mit Charakteren zu teilen, die ihnen helfen.

Z4: STAUBIGER EINGANGSBEREICH

In den Boden gehämmerte Pflöcke halten zwei Doppeltüren offen. Eine einst geheime Tür nach Norden steht offen, aber der Raum dahinter enthält nichts als Schutt.

Z5: TEMPEL

Dieser Bereich enthält fünf Geheimtüren, darunter eine in einer der Steinsäulen. Auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes steht ein blutbefleckter Kalksteinaltar. Dazlin und Norbus kamen so weit in den Tempel, bis eine **Ockergallerte** (Spielwerte auf Seite 76) sie davonscheuchte. Sie klebt an der Decke über dem Altar. Wenn die Gruppe aus zwei oder mehr Charaktere (ohne Sidekicks) besteht, klebt auch an der Südwand eine zweite Ockergallerte.

Schätze: Die Geheimtür in der Säule verbirgt einen Hohlraum voller Zwergenschädel, die beim Öffnen der Tür herausfallen. Am Boden des Hohlraums befindet sich eine unverschlossene Steinkiste mit 15 Edelsteinen im Wert von jeweils 10 GM.

Z6: TEILWEISE EINGESTÜRZTER RAUM

Ein Teil dieses Raumes stürzte nach einem Erdbeben ein. Er enthält nichts Wertvolles.

Z7: GEHEIMER KORRIDOR

Geheimtüren führen in diesen Korridor. Im Schutt im südlichen Teil lauert eine **Ockergallerte** (Spielwerte auf Seite 76).

Z8: SCHLAFZIMMER DER PRIESTER

An der Ostwand stehen drei Bettrahmen aus Stein.

Z9: SAKRISTEI

An der Südwestwand befindet sich ein leeres Taufbecken. Ein Steinschrank an der Ostwand enthält verfaulte Überreste zweier roter Lederrüstungen. Dies sind jetzt wertlose Gewänder der Priester von Abbathor.

Z10: TEILWEISE EINGESTÜRZTER RAUM

Halb unter dem Schutt begraben liegt das Skelett eines Zwergenpriesters, der eine verrottete rote Lederrüstung trägt. Der Zwerg wurde getötet, als die Decke einbrach.

Schätze: Am Hals des Skeletts hängt ein heiliges Symbol von Abbathor: ein winziger mit Juwelen besetzter Dolch an einer Silberkette. In die Klinge sind zwergische Runen eingraviert, die übersetzt „Gier ist gut“ bedeuten. Das Symbol ist 50 GM wert.

Z11: HALLE DER GIER

Damit dieser Raum erreichbar ist, müssen die Charaktere den Schutt vor dem Eingang beseitigen. Dies dauert 40 Stunden, wenn nur ein Charakter arbeitet. Arbeiten mehrere Charaktere zusammen, verringert sich die benötigte Zeit proportional.

In einer Nische in der Südwand befinden sich die Überreste einer Statue. In einer Nische im Norden steht eine Statue eines Zwergs mit Hörnern, der gierig auf einen leuchtend grünen Edelstein in seinen Händen starrt. Nimmt jemand den Edelstein an sich, zerfällt er zu Staub und die Statue explodiert. Eine Kreatur in einem Umkreis von drei Metern um die Statue muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 ausführen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 22 (4W10) Stichschaden, bei einem Erfolg halb so viel Schaden.

ORKS GREIFEN AN

Orks (Spielwerte auf Seite 77) kommen im Bereich Z1 an, wenn die Charaktere ihr Geschäft mit den Zwergen abwickeln haben. Die Anzahl der Orks entspricht der Anzahl der Charaktere in der Gruppe, einschließlich Sidekicks. Die Orks wurden von Cryovain aus ihrem Territorium vertrieben und suchen nach einem neuen Versteck. Sie kämpfen bis zum Tod.



DAS ENDE DES ABENTEUERS

DAS ABENTEUER KANN AUF VERSCHIEDENE WEISEN enden. Im Idealfall endet es mit der Niederlage von Cryovain dem weißen Drachen, dem Abschluss aller Phandalin-Quests oder beiden. Die Charaktere sollten dann die 6. Stufe erreicht haben. Gib den Spielern die Möglichkeit, offene Fragen zu klären, bevor du das Abenteuer für beendet erklärst. Beispielsweise müssen die Charaktere möglicherweise nach Phandalin zurückkehren, um eine ausstehende Belohnung abzuholen oder die Stadtbewohner darüber zu informieren, dass der Drache besiegt wurde. Wenn er diese gute Nachricht erhält, hält Bürgermeister Harbin Wester vielleicht ein Fest zu Ehren der Helden ab. Was danach geschieht, liegt bei dir.

Wenn das Schlimmste eintritt und die Charaktere sterben, ist das Abenteuer auch vorbei. Die Spieler können neue Charaktere erschaffen und dort weitermachen, wo die erste Gruppe aufgehört hat, oder mit neuen Charakteren von vorn beginnen. Du kannst Quests, die bereits durchgespielt wurden, beliebig abändern, damit es neue Überraschungen gibt.

Du kannst das Abenteuer auch erweitern, indem du neue Quests und neue Schauplätze erfindest. Das *D&D Starter Set* ist ein weiteres Einführungsprodukt mit dem Abenteuer *Die verlorene Mine von Phandelver*, das in der gleichen Region wie dieses Abenteuer spielt und auf Charaktere der 1. bis 5. Stufe ausgelegt ist. Du kannst Schauplätze und Charaktere aus diesem Abenteuer einfügen, damit deine Spieler eine größere Welt erkunden können.

Wenn du dieses Abenteuer vollständig ausgeschöpft hast, kannst du es für eine andere Gruppe erneut leiten oder ein Abenteuer aussuchen, in dem die Charaktere über die 6. Stufe hinauskommen. Vorschläge dazu findest du im nächsten Abschnitt.



FELSENGNOM

WOHIN NUN?

Wenn die Spieler ihre Charaktere über die 6. Stufe hinaus weiterentwickeln möchten, brauchen sie das *Spielerhandbuch* oder die Website *D&D Beyond* (www.dndbeyond.com, auch als App verfügbar).

Wenn du weitere D&D-Abenteuer für deine Spieler leiten möchtest, brauchst du auch das *Spielleiterhandbuch*, das *Monsterhandbuch* und neue Abenteuer. Viele SLs schreiben eigene Abenteuer, andere bevorzugen veröffentlichte Szenarien wie dieses. Auf der Webseite DMs Guild (www.dmsguild.com) gibt es viele interessante, preiswerte Abenteuer für Charaktere aller Stufen und Gruppen aller Größen. Wizards of the Coast veröffentlicht auch gebundene Bücher mit eigenständigen Abenteuern, die dich und deine Spieler monatelang unterhalten werden. Du kannst diese Abenteuer strikt nach Vorlage leiten oder das tun, was viele erfahrene SL tun: Nimm nur die Teile, die dir gefallen, ignoriere den Rest und bringe deine eigenen Gedanken mit ein. Hier eine kurze Beschreibung einiger veröffentlichter Abenteuer, um dir eine mögliche Wahl zu erleichtern:

Curse of Strahd (Stufe 1–10): Ein unheimlicher Nebel verschlingt die Abenteuerer und transportiert sie nach Barovia, einem Land des Grauens, das vom Vampir Strahd von Zarovich beherrscht wird. Um Barovia zu entkommen, müssen sich die Charaktere dem Vampir in seiner furchteinflößenden Burg stellen und ihn besiegen.

Hoard of the Dragon Queen (Stufe 1–7) und The Rise of Tiamat (Stufe 8–15): Tiamat, die Königin der bösen Drachen, wurde in die Neun Höllen verbannt – aber nicht mehr lange, wenn ihre Diener genug Schätze sammeln, um ihre Freiheit zu erkaufen. Dieses Abenteuer ist auf zwei Bücher aufgeteilt.

Out of the Abyss (Stufe 1–15): Die Charaktere sind in einem riesigen unterirdischen Labyrinth namens Underdark gefangen und müssen Monster bekämpfen und Bündnisse eingehen, um zu überleben. Unterwegs begegnen sie wandernden Dämonen, die Wahnsinn verbreiten.

Princes of the Apocalypse (Stufe 1–15): Östlich von Phandalin liegt das friedliche Dessarintal, in dem sich vier böse Elementarkulte niedergelassen haben. Um das Tal und seine Bewohner zu beschützen, müssen die Charaktere diese Kulte und ihre Anführer finden und vernichten.

Storm King's Thunder (Stufe 1–10): Böse Riesen versuchen, die Schwertküste zu erobern. Wenn die Charaktere Hekaton, den König der Sturmriesen, finden können, kann er dem Amoklauf der Riesen ein Ende setzen, aber ein unbekannter Feind steht ihnen im Weg.

Tiefwasser: Dungeon of the Mad Mage (Stufe 5–20): Unter der Stadt Tiefwasser liegt das Gewölbe Unterberg, das vom verrückten Magier Halaster Schwarzmantel beherrscht wird. Viele Helden gehen hinein, aber nur wenige kommen wieder heraus!

Tomb of Annihilation (Stufe 1–11): In einer Gruft voller Fallen befindet sich ein Apparat, der die Seelen der Toten einfängt und verschlingt. Um diese armen Seelen zu retten, müssen die Charaktere einen riesigen Dschungel durchqueren, einen Weg in die Gruft finden und die Schrecken darin besiegen.

SPIELTESTER

Besonderer Dank geht an unsere Spieltester: Glen Ausse, Cory Barlog, Brandon Beck, Dave Bendit, Greg Broadmore, Jacob Defassio, Ian Fiebig, Ray Fisher, Daniel Garrett, Chad Gokey, Mark Greenberg, James Herbert, Doug Hopkins, Joe Hughes, Michael Jones, Ty Koebernick, Kevin Konieczko, Josh Mosqueira, Sebastian Ortiz, Bob Pursley, Jade Raymond, Jesse Robinson, Rebecca Robinson, David Steele, James A. Thompson, Morgan „The Sleeper“ Webb.

KREATUREN

DIESER ABSCHNITT ENTHÄLT WERTEKÄSTEN UND Beschreibungen der Kreaturen, die in *Der Drache vom Eisnadelgipfel* erscheinen.

KREATUREN-WERTEKÄSTEN

Der Wertekasten einer Kreatur enthält die grundlegenden Informationen, die du als SL benötigst, um eine Kreatur ins Spiel zu bringen.

GRÖSSE

Die Tabelle der Größenkategorien zeigt, wie groß der Bereich ist, den eine Kreatur einer bestimmten Größe im Kampf kontrolliert. Dieser Bereich ist kein Maß für die physischen Maße der Kreatur. Beispiel: Eine typische mittelgroße Kreatur ist nicht 1,5 Meter breit, sondern kontrolliert einen Bereich dieser Breite. Wenn ein mittelgroßer Ork in einem 1,5 Meter breiten Durchgang steht, können andere Kreaturen nur passieren, wenn der Ork sie durchlässt.

GRÖSSENKATEGORIEN

Größe	Bereich
Winzig	75 x 75 cm
Klein	1,5 m x 1,5 m
Mittelgroß	1,5 m x 1,5 m
Groß	3 m x 3 m
Riesig	4,5 m x 4,5 m

IN ENGE BEREICHE ZWÄNGEN

Kreaturen können sich in Bereiche zwängen, die für Kreaturen einer Größenkategorie kleiner groß genug sind. In diesem Fall ist die Bewegungsrate der Kreaturen halbiert. Kreaturen, die sich gerade in kleinere Bereiche zwängen, haben bei Angriffswürfen und Rettungswürfen auf Geschicklichkeit einen Nachteil. Angriffswürfe gegen sie haben einen Vorteil.

Typ

Der Typ einer Kreatur beschreibt ihre grundlegende Natur. Folgende Typen von Kreaturen erscheinen in diesem Abenteuer:

Drachen: Geflügelte Reptilienkreaturen uralter Herkunft und enormer Macht.

Elementare: Kreaturen aus mindestens einem der Elementen Luft, Erde, Feuer, Wasser.

Humanoide: Zweibeinige Kreaturen der zivilisierten und wilden Welt, darunter Menschen, Zwerge, Elfen und Halblinge.

Monstrositäten: Furchteinflößende Kreaturen, die manchmal Tieren ähneln, aber oft magisch und fast nie gutmütig sind.

Pflanzen: Pflanzenkreaturen haben im Gegensatz zu normalen Pflanzen ein gewisses Maß an Intelligenz und Beweglichkeit.

Riesen: Humanoide Kreaturen, die Menschen und ihre Verwandten überragen.

Schlicke: Gallertartige Kreaturen, die grundsätzlich keine feste Form haben. Sie leben größtenteils unterirdisch.

Tiere: Nichthumanoide Kreaturen, die wie reale Tiere ein normaler Bestandteil des Ökosystems der Welt sind.

Untote: Ehemals lebendige Kreaturen, die durch Nekromantie oder einen unheiligen Fluch in einen schrecklichen untoten Zustand versetzt wurden.

SCHLAGWÖRTER

An Kreaturentypen können Schlagwörter in Klammern angehängt sein. Beispiel: Ein Mimik weist den Typ Monstrosität (Gestaltwandler) auf. Schlagwörter in Klammern bieten eine zusätzliche Kategorisierungsebene für bestimmte Kreaturen, haben jedoch keinen Einfluss darauf, wie eine Kreatur im Kampf eingesetzt wird.

GESINNUNG

Die Gesinnung einer Kreatur ist ein Hinweis auf ihre Wesensart. Die Gesinnung gibt an, ob eine Kreatur rechtschaffen oder chaotisch, gut oder böse oder neutral ist.

Beliebige Gesinnung: Einige Kreaturen können jede Gesinnung haben, zum Beispiel der Veteran. Mit anderen Worten, du wählst die Gesinnung der Kreatur aus. Je nach Kreatur kann der Gesinnungseintrag eine Tendenz zu oder eine Abneigung gegen rechtschaffen oder chaotisch, gut oder böse anzeigen.

Gesinnungslos: Kreaturen von geringer Intelligenz haben meist keinen Begriff von rechtschaffen oder chaotisch, gut oder böse. Sie treffen keine moralischen oder ethischen Entscheidungen, sondern handeln instinktiv. Diese Kreaturen sind gesinnungslos, haben also keine Gesinnung.

RÜSTUNGSKLASSE

Kreaturen mit Rüstung oder Schild haben eine Rüstungsklasse (RK), die Rüstung, Schild und Geschicklichkeit berücksichtigt. Andernfalls basiert die RK auf dem Geschicklichkeitsmodifikator, natürlichen Rüstungen und übernatürlichen Widerstandsfähigkeiten.

Bei Kreaturen mit Rüstung oder Schild wird die Art von Rüstung oder Schild in Klammern hinter dem RK-Wert angegeben.

TREFFERPUNKTE

Eine Kreatur stirbt normalerweise oder wird zerstört, wenn ihre Trefferpunkte auf 0 fallen. Weitere Informationen zu Trefferpunkten findest du im Regelbuch.

BEWEGUNGSRATE

Die Bewegungsrate gibt an, wie weit sich Kreaturen pro Zug bewegen können. Weitere Informationen zur Bewegungsrate findest du im Regelbuch.

Alle Kreaturen haben eine Gehbewegungsrate. Kreaturen ohne Fortbewegungsmöglichkeit am Boden haben eine Gehbewegungsrate von 0 Metern.

Viele der hier vorgestellten Kreaturen haben mindestens einen zusätzlichen Bewegungsmodus.

Fliegen: Kreaturen mit Flugbewegungsrate können ihre Bewegung ganz oder teilweise nutzen, um zu fliegen. Werden sie im Flug kampfunfähig gemacht oder umgestoßen, fallen sie zu Boden, sofern sie nicht schweben können.

Graben: Kreaturen mit Kletterbewegungsrate können ihre Bewegung ganz oder teilweise nutzen, um sich durch Sand, Erde, Schlamm oder Eis zu bewegen. Sie können sich nicht durch massives Gestein bewegen, sofern kein besonderes Merkmal sie dazu befähigt.

Klettern: Kreaturen mit Kletterbewegungsrate können ihre Bewegung ganz oder teilweise nutzen, um sich auf vertikalen Flächen zu bewegen. Sie müssen keine zusätzliche Bewegungsrate aufwenden, um zu klettern.

Schwimmen: Kreaturen mit Schwimmbewegungsrate müssen keine zusätzliche Bewegungsrate aufwenden, um zu schwimmen.

ATTRIBUTSWERTE

Jede Kreatur hat sechs Attributswerte mit entsprechenden Modifikatoren: Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma. Weitere Informationen zu Attributswerten und deren Verwendung im Spiel findest du im Regelbuch.

RETTUNGSWÜRFE

Ein Eintrag für Rettungswürfe ist Kreaturen vorbehalten, die bestimmten Arten von Effekten besonders gut widerstehen können.

FERTIGKEITEN

Ein Eintrag für Fertigkeiten ist Kreaturen mit Übung in mindestens einer Fertigkeit vorbehalten. Beispiel: Eine scharfsinnige, unauffällige Kreatur könnte überdurchschnittliche Boni bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung) und Geschicklichkeit (Heimlichkeit) haben.

Die Fertigkeiten im Wertekasten von Kreaturen werden mit dem Gesamtmodifikator angegeben – dem Attributsmodifikator der Kreatur plus Übungsbonus. Wenn eine Kreatur einen Attributswurf auf Heimlichkeit ausführt und in ihrem Wertekasten „Heimlichkeit +6“ steht, würfelst du mit W20 und addierst 6.

ÜBUNG MIT RÜSTUNGEN, WAFFEN UND WERKZEUGEN

Kreaturen können im Umgang mit ihren Rüstungen, Waffen und Werkzeugen geübt sein. Werden Rüstung und Waffe einer Kreatur gewechselt, musst du entscheiden, ob die Kreatur im Umgang mit der neuen Ausrüstung geübt ist. Im Regelbuch erfährst du, was passiert, wenn Gegenstände ohne Übung verwendet werden.

EMPFINDLICHKEITEN, RESISTENZEN UND IMMUNITÄTEN

Kreaturen können anfällig für oder resistent beziehungsweise immun gegen bestimmte Schadensarten sein. Außerdem sind manche Kreaturen gegen bestimmte Zustände immun. Solche Immunitäten sind hier ebenfalls vermerkt.

SINNE

Der Eintrag für Sinne gibt die passive Weisheit (Wahrnehmung) einer Kreatur sowie alle speziellen Sinne an, die die Kreatur möglicherweise hat, etwa diese hier:

Blindsight: Kreaturen mit Blindsight können in einem bestimmten Radius die Umgebung wahrnehmen, ohne sich auf ihr Augenlicht verlassen zu müssen.

Dunkelsicht: Kreaturen mit Dunkelsicht können in einem bestimmten Radius im Dunkeln sehen. In diesem Umkreis können sie in dämmrigem Licht wie in hellem Licht sehen, bei Dunkelheit wie in dämmrigem Licht. Sie können jedoch in der Dunkelheit keine Farben erkennen, sondern nur Graustufen.

Erschütterungssinn: Kreaturen mit Erschütterungssinn können in einem bestimmten Radius den Ursprung von Erschütterungen erkennen, sofern sie und die Quelle der Erschütterungen Kontakt mit demselben Boden oder derselben Substanz haben. Fliegende oder körperlose Kreaturen können mit Erschütterungssinn nicht erkannt werden. Viele grabende Kreaturen wie Ankhegs verfügen über diesen besonderen Sinn.

SPRACHEN

Die Sprachen, die eine Kreatur sprechen kann, werden in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet. Manche Kreaturen können eine Sprache verstehen, aber nicht sprechen. Auch dies wird im Eintrag vermerkt.

HERAUSFORDERUNGSGRAD

Eine angemessen ausgerüstete und ausgeruhte Gruppe von vier Abenteurern sollte in der Lage sein, eine Kreatur, deren Herausforderungsgrad ihrer Stufe entspricht, ohne Verluste zu besiegen. Kreaturen, die deutlich schwächer sind als Charaktere der 1. Stufe, haben einen Herausforderungsgrad von weniger als eins.

ERFAHRUNGSPUNKTE (EP)

Die Anzahl der Erfahrungspunkte, die eine Kreatur wert ist, basiert auf dem Herausforderungsgrad der Kreatur. Normalerweise werden EP für das Besiegen der Kreatur vergeben, und die Charaktere steigen um Stufen auf, wenn sie EP sammeln.

In *Der Drache vom Eisnadelgipfel* müssen die EP nicht mitverfolgt werden, da die Charaktere ihre Stufenaufstiege durch Questabschlüsse statt durch das Sammeln von EP erzielen.

EIGENSCHAFTEN

Eigenschaften sind besondere Merkmale von Kreaturen, die bei Kampfbegegnungen wahrscheinlich relevant sind.

AKTIONEN

Wenn Kreaturen Aktionen ausführen, können sie diese aus denen im Aktionen-Abschnitt ihres Wertekastens auswählen. Im Regelbuch werden weitere Aktionen beschrieben, die allen Kreaturen zur Verfügung stehen.

NAHKAMPF- UND FERNKAMPFANGRIFFE

Die häufigsten Aktionen, die Kreaturen im Kampf ausführen, sind Nahkampf- und Fernkampfangriffe.

Dies können Angriffe mit Zaubern oder Waffen sein, wobei die Waffen hergestellte oder natürliche wie etwa Krallen sein können.

Treffer: Hier sind die Schadensarten und sonstigen Effekte beschrieben, die auftreten können, wenn ein Angriff das Ziel trifft. Als SL kannst du den durchschnittlichen Schaden verwenden oder den Schaden auswürfeln. Sowohl der durchschnittliche Schaden als auch der Würfelausdruck sind aufgeführt. Beispiel: Ein Monster bewirkt 4 (1W8) Hiebsschaden mit dem Langschwert. Du kannst das Monster also entweder 4 Schadenspunkte zufügen lassen oder 1W8 würfeln, um den Schaden zu bestimmen.

REAKTIONEN

Wenn Kreaturen mit ihrer Reaktion etwas Ungewöhnliches tun können, ist dies hier vermerkt. Die meisten Kreaturen haben keine besonderen Reaktionen. In diesem Fall fehlt der Abschnitt. Reaktionen sind im Regelbuch erklärt.

EINGESCHRÄNKTER EINSATZ

Einige Spezialfähigkeiten, seien es Eigenschaften, Aktionen oder Reaktionen, können nicht beliebig häufig eingesetzt werden.

X/Tag: X/Tag gibt an, wie häufig eine Spezialfähigkeit angewendet werden kann, bis sie erst nach einer langen Rast wieder verfügbar ist.

Aufladung X-Y: Aufladung X-Y bedeutet, dass eine Spezialfähigkeit einmal eingesetzt werden kann und danach in jeder Kampfrunde eine zufällige Chance hat, sich wieder aufzuladen. Würfle zu Beginn jedes Zuges der Kreatur mit W6. Wenn die Augenzahl einer der Ziffern in Aufladung X-Y entspricht, ist die Spezialfähigkeit wieder einsetzbar. Das Attribut kann auch durch eine kurze oder lange Rast wieder aufgeladen werden.

BESCHREIBUNGEN DER KREATUREN

Die Kreaturen, die im Abenteuer erscheinen, werden in diesem Abschnitt in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt.

AASKRIECHER

Aaskriecher sind große Räuber und Aasfresser, die unterirdisch leben. Sie ernähren sich hauptsächlich von verwesendem Fleisch und alten Knochen. Dringen Kreaturen in ihr Revier ein oder stören sie beim Fressen, greifen sie aggressiv an.



AASKRIECHER

AASKRIECHER

Große Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 51 (6W10 + 18)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	1 (-5)	12 (+1)	5 (-3)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Scharfer Geruchssinn: Der Aaskriecher hat einen Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf Geruchssinn basieren.

Spinnenklettern: Aaskriecher können an schwierigen Oberflächen klettern, auch kopfüber an der Decke, ohne einen Attributswurf ausführen zu müssen.

AKTIONEN

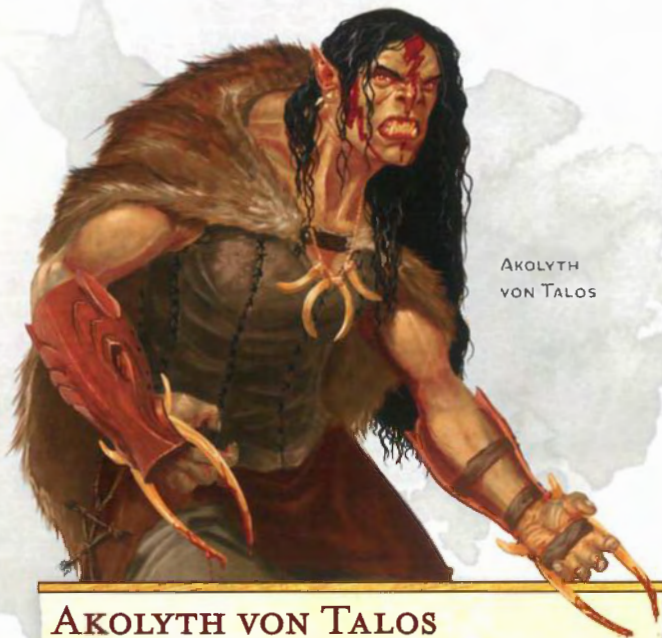
Mehrfachangriff: Aaskriecher führen zwei Angriffe aus: einen mit den Tentakeln und einen Biss.

Tentakel: Nahkampf-Waffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 3 m, 1 Kreatur. **Treffer:** 4 (1W4 + 2) Giftschaden, das Ziel muss außerdem einen Rettungswurf auf Konstitution gegen SG 13 bestehen, ansonsten ist es eine Minute lang vergiftet. Bis zum Ende der Vergiftung ist es gelähmt. Das Ziel kann den Rettungswurf jeweils am Ende seiner Züge wiederholen. Bei Erfolg endet die Vergiftung.

Biss: Nahkampf-Waffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (2W4 + 2) Stichschaden.

AKOLYTH VON TALOS

Diese religiösen Einsiedler erhalten ihre Macht zum Zaubern von Talos, dem Gott der Stürme. Ihre menschlichen Vorfahren haben sich mit Orks eingelassen, und nun sind alle Akolythen von Talos Halborks.



AKOLYTH
VON TALOS

AKOLYTH VON TALOS

Mittelgroßer Humanoide (Halbork, Gestaltwandler), neutral böse

Rüstungsklasse 13 (Fellrüstung)

Trefferpunkte 58 (9W8 + 18)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	9 (-1)	15 (+2)	12 (+1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Naturkunde +1, Überlebenskunst +4

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Angeborenes Zaubern: Das Attribut des Akolythen zum angeborenen Zaubern ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 12). Er kann die folgenden Zauber wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen:

Jeweils 1/Tag: *Vorahnung*, *Segnen*, *Blitz* (8W6 Schaden), *Wiederbeleben*

3/Tag: *Donnerwoge* (2W8 Schaden)

Gestaltwandler: Der Akolyth kann seine Aktion nutzen, um sich in ein Wildschwein oder zurück in einen Humanoiden zu verwandeln. Seine Spielwerte sind in beiden Formen gleich. Ausrüstung, die sie trägt oder bei sich trägt, wird nicht verwandelt. Wenn sie stirbt, nimmt sie ihre wahre Gestalt an.

AKTIONEN

Klauenhandschuh (nur in humanoider Form):

Nahkampf-Waffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W4 + 3) Hiebsschaden.

Hauer (nur in Eberform): **Nahkampf-Waffenangriff:** +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6 + 3) Hiebsschaden.

ANKHEG

Ankhegs gleichen riesigen vielbeinigen Insekten, die im Boden leben und mit ihrem Erschütterungssinn Beute erkennen. Spüren sie oberirdischen Bewegung, brechen sie hervor und packen die Beute mit ihren Beißwerkzeugen. Die enzymreiche Säure in ihrem Speichel hilft beim Auflösen, sodass sie ihre Opfer einfacher schlucken können. Sie können diesen Speichel auch auf Beute außer Reichweite spritzen.



ANKHEG

ANKHEG

Große Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung), 11 in liegender Position

Trefferpunkte 39 (6W10 + 6)

Bewegungsrate 9 m, Graben 3 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	1 (-5)	13 (+1)	6 (-2)

Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen –

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

AKTIONEN

Biss: **Nahkampf-Waffenangriff:** +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 10 (2W6 + 3) Hiebsschaden plus 3 (1W6) Säureschaden. Ist das Ziel eine große oder kleinere Kreatur, so wird sie gepackt (Rettungswurf-SG 13). Solange der Ankheg eine Kreatur gepackt hat, kann er nur diese Kreatur beißen und hat bei entsprechenden Angriffswürfen einen Vorteil.

Säure versprühen (Aufladung 6): Der Ankheg versprüht Säure in einem neun Meter langen und 1,5 Meter breiten Bereich, sofern er gerade keine Kreatur gepackt hat. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen SG 13 ausführen. scheitert der Wurf, erleidet sie 10 (3W6) Säureschaden, anderenfalls halb so viel.



BLUTMÜCKE

BLUTMÜCKE

Blutmücken halten sich an lebenden Kreaturen fest und saugen ihnen ihr Blut aus. Schwärme von ihnen können eine ernsthafte Bedrohung darstellen, da sofort wieder eine andere zusticht, wenn ein immer schwächer werdendes Opfer eine erledigt hat.

BLUTMÜCKE

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 2 (1W4)

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
4 (-3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	6 (-2)

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9

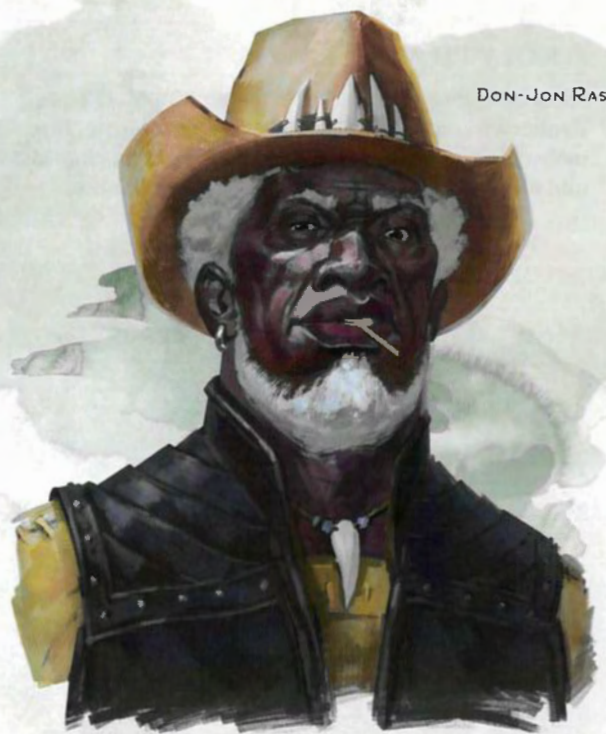
Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

AKTIONEN

Blut aussaugen: Nahkampf-Waffenangriff +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. **Treffer:** 5 (1W4 + 3) Stichschaden, und die Blutmücke heftet sich an das Ziel an. Während sie angeheftet ist, greift die Blutmücke nicht an. Stattdessen verliert das Ziel zu Beginn eines jeden Zugs der Blutmücke 5 (1W4 + 3) Trefferpunkte aufgrund des Blutverlusts.

Die Blutmücke kann sich lösen, indem sie 1,5 m ihrer Bewegung aufwendet. Das tut sie, nachdem sie 10 Trefferpunkte an Blut ausgesaugt hat oder wenn das Ziel stirbt. Eine Kreatur, auch das Ziel, kann eine Aktion darauf verwenden, die Blutmücke zu entfernen.



DON-JON RASKIN

DON-JON RASKIN

Abenteurer, die sich zur Bergzeh-Mine begeben, treffen den furchtlosen Problemlöser Don-Jon Raskin (siehe Seite 24), der selbst ein gerüttelt Maß an Abenteuern erlebt hat.

DON-JON RASKIN

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), neutral

Rüstungsklasse 10

Trefferpunkte 44 (8W8 + 8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

Rettungswürfe Ges +2, Kon +3

Fertigkeiten Täuschen +4, Überzeugen +4

Sinne passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Tapferkeit: Don-Jon hat bei Rettungswürfen gegen Verängstigt einen Vorteil.

Noch nicht tot (Aufladung durch kurze oder lange Rast):

Wenn die Trefferpunkte von Don-Jon durch Schaden auf 0 sinken, behält er einen Trefferpunkt und hat bis zum Ende seines nächsten Zugs bei Angriffswürfen einen Vorteil.

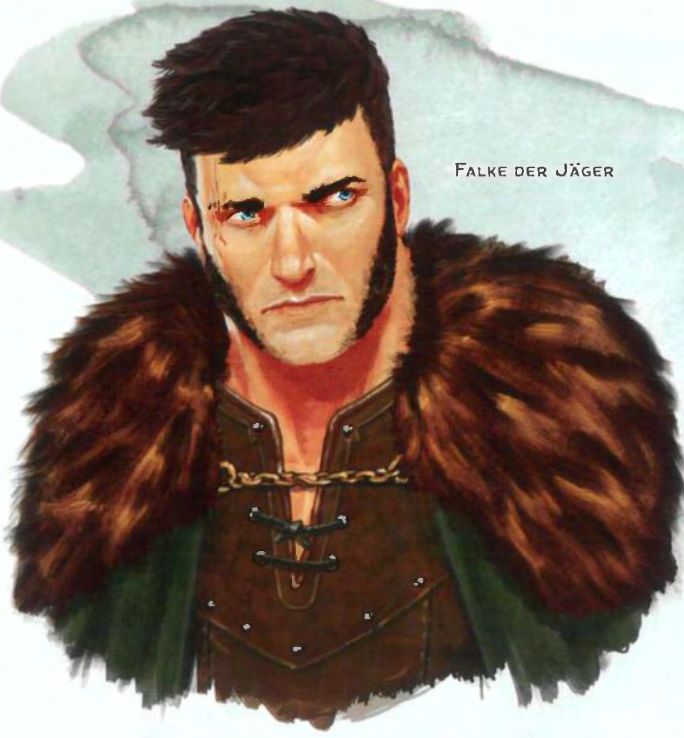
AKTIONEN

Mehrfachangriff: Don-Jon führt drei Nahkampfangriffe aus.

Dolch: Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +2 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 2 (1W4) Stichschaden.

Schleuder: Fernkampf-Waffenangriff: +2 auf Treffer, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. **Treffer:** 2 (1W4) Wuchtschaden.

FALKE DER JÄGER



FALKE DER JÄGER

Die Abenteurer treffen Falke den Jäger, wenn sie dessen Jagdhaus im Niewinterwald (siehe Seite 48) aufsuchen.

FALKE DER JÄGER

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), neutral gut

Rüstungsklasse 14 (Beschlagenes Leder)

Trefferpunkte 112 (15W8 + 45)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	15 (+2)

Rettungswürfe Ges +4, Wei +5

Fertigkeiten Athletik +4, Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +7

Sinne passive Wahrnehmung 17

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Bogenschütze: Ein Lang- oder Kurzbogen bewirkt einen zusätzlichen Würfel seines Schadens, wenn Falke damit angreift (im Angriff mit Langbogen enthalten).

Scharfschütze: Falkes Fernkampf-Waffenangriffe ignorieren halbe Deckung und Dreivierteldeckung.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Falke führt drei Nahkampfangriffe oder zwei Fernkampfangriffe aus.

Langschwert: Nahkampf-Waffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W8 + 2) Hiebschaden oder 7 (1W10 + 2) Hiebschaden bei Verwendung mit zwei Händen.

Langbogen: Fernkampf-Waffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. **Treffer:** 11 (2W8 + 2) Stichschaden.

FELSENGNOM

Felsengnome sind in den arkanen Künsten versiert. Mit ihren magischen Talenten erschaffen sie die wundersamsten Erfindungen, von denen nur sehr wenige wie beabsichtigt funktionieren.

FELSENGNOM

Kleiner Humanoider (Gnom), chaotisch neutral

Rüstungsklasse 10 (13 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 7 (2W6)

Bewegungsrate 7,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (-2)	11 (+0)	10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)

Fertigkeiten Arkane Kunde +4, Geschichte +4

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache, Gnomisch

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Gnomische Gerissenheit: Der Gnom hat einen Vorteil bei Intelligenz-, Weisheit- und Charismarettungswürfen gegen Magie.

Zauberwirken: Der Gnom ist ein Zauberwirker der 2. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 auf Treffer mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig): *Magierhand*, *Taschenspielerei*, *Kältestrahl* (siehe „Aktionen“ unten)

1. Grad (drei Zauberplätze): *Magie entdecken*, *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss* (siehe „Aktionen“ unten), *Schild*

AKTIONEN

Magisches Geschoss (verbraucht einen Zauberplatz des

1. Grades): Der Gnom erschafft drei magische Pfeile. Jeder Pfeil kann eine Kreatur in einem Abstand von 36 Metern vom Gnom als Ziel haben und verursacht 3 (1W4 + 1) Energieschaden.

Kältestrahl: Fernkampf-Zauberangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 18 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W8) Kälteschaden und die Bewegungsrate des Ziels sinkt bis zum Beginn des nächsten Zuges des Gnoms um drei Meter.



GHUL

GEMEINER

Gemeine sind Bauern, Leibeigene, Diener, Pilger, Händler, Künstler und Einsiedler.

GHUL

Ghule sind in Rudeln unterwegs, getrieben von unersättlichem Hunger nach Fleisch von Humanoiden. Sie gedeihen an Orten, wo es reichlich Tod und Verwesung gibt. Wenn sie kein totes Fleisch oder verwesene Organe finden können, greifen sie auch lebende Kreaturen an.

GEMEINER

Mittelgroßer Humanoider (jedes Volk), jegliche Gesinnung

Rüstungsklasse 10
Trefferpunkte 4 (1W8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sinne passive Wahrnehmung 10
Sprachen eine beliebige Sprache (üblicherweise Gemeinsprache)
Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

AKTIONEN

Knüppel: Nahkampf-Waffenangriff: +2 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 2 (1W4) Wuchtschaden.

GHUL

Mittelgroßer Untoter, chaotisch böse

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 22 (5W8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

AKTIONEN

Biss: Nahkampf-Waffenangriff: +2 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, 1 Kreatur. **Treffer:** 9 (2W6 + 2) Stichschaden.

Klauen: Nahkampf-Waffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (2W4 + 2) Hiebsschaden. Falls das Ziel eine Kreatur ist, aber kein Elf oder Untoter, muss es einen erfolgreichen Rettungswurf auf Konstitution gegen SG 10 ausführen, um nicht für eine Minute gelähmt zu werden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.



GORTHOK DER
DONNERKEILER

GORTHOK DER DONNERKEILER

Gorthok ist ein Urnaturgeist, der die Form eines Keilers angenommen hat, der so groß wie ein Elefant ist. Blitze tanzen um seine Eckzähne. Gorthok dient Talos, dem Gott der Stürme, und kann bei stürmischem Wetter von den bösen Anhängern von Talos gerufen werden, um ihren Befehlen zu gehorchen. Wie sein Schutzherr schwelgt Gorthok in Zerstörung.

GORTHOK DER DONNERKEILER

Riesige Monstrosität, chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 73 (6W12 + 28)

Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	11 (+0)	19 (+4)	6 (-2)	10 (+0)	14 (+2)

Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebsschaden durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Blitz, Schall

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Unermüdlich (Aufladung durch kurze oder lange Rast):

Wenn Gorthok maximal 27 Schaden erleidet und seine Trefferpunkte dadurch auf 0 sinken würde, hat er stattdessen noch einen Trefferpunkt.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Gorthok führt zwei Nahkampfangriffe aus: einen mit seinen Blitzzähnen und einen mit seinen Donnerhufen.

Blitzzähne: Nahkampf-Waffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. Treffer: 12 (2W6 + 5) Hiebsschaden plus 7 (2W6) Blitzschaden.

Donnerhufe: Nahkampf-Waffenangriff: +8 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. Treffer: 12 (2W6 + 5) Wuchtschaden plus 7 (2W6) Schallschaden.

Blitz (Aufladung 6): Gorthok schießt einen Blitz auf eine Kreatur, die er in einer Entfernung von 36 Metern sehen kann. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 ausführen. Bei einem gescheiterten Rettungswurf erleidet sie 18 (4W8) Blitzschaden, bei einem erfolgreichen halb so viel.

HARPYIE



HARPYIE

Eine Harpyie ist immer auf der Jagd nach Beute. Ihr süßes Lied hat zahllose Abenteurer in den Tod gelockt und sie in die Nähe der Harpyie gebracht, damit diese sie töten und verschlingen konnte.

HARPYIE

Mittelgroße Monstrosität, chaotisch böse

Rüstungsklasse 11

Trefferpunkte 38 (7W8 + 7)

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	13 (+1)

Sinne passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Die Harpyie führt zwei Angriffe aus: einen mit ihren Klauen und einen mit ihrem Knüppel.

Klauen: Nahkampf-Waffenangriff: +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 6 (2W4 + 1) Hiebsschaden.

Knüppel: Nahkampf-Waffenangriff: +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 3 (1W4 + 1) Wuchtschaden.

Verlockender Gesang: Die Harpyie singt eine magische Melodie. Alle Humanoiden und Riesen innerhalb von 90 Metern um die Harpyie, die das Lied hören können, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 11 ausführen, um nicht bis zum Ende des Liedes bezaubert zu werden. Die Harpyie muss in folgenden Zügen eine Bonusaktion verwenden, um weiter zu singen. Sie kann den Gesang jederzeit beenden. Der Gesang endet, wenn die Harpyie kampfunfähig ist.

Solange ein Ziel von der Harpyie bezaubert ist, ist es kampfunfähig und ignoriert die Lieder anderer Harpyien. Wenn das bezauberte Ziel mehr als 1,5 Meter von der Harpyie entfernt ist, muss es sich in seinem Zug auf dem direktesten Weg auf die Harpyie zu bewegen, um in einen Radius von 1,5 Meter um die Kreatur zu kommen. Das Ziel vermeidet keine Gelegenheitsangriffe, aber bevor es sich in schädigendes Gelände wie Lava oder eine Grube bewegt und wenn es Schaden durch eine Quelle mit Ausnahme der Harpyie erleidet, kann das Ziel den Rettungswurf wiederholen. Das bezauberte Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist, endet der Effekt für das Ziel.

Ein Ziel, dem ein erfolgreicher Rettungswurf gegen den Effekt gelingt, ist für die nächsten 24 Stunden immun gegen den Gesang der Harpyie.



JUNGER WEIßER DRACHE

IRRLICHT

Winziger Untoter, chaotisch böse

Rüstungsklasse 19

Trefferpunkte 22 (9W4)

Bewegungsrate 0 m, Fliegen 12 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
1 (-5)	28 (+9)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Schadensimmunitäten Blitz, Gift

Schadensresistenzen Feuer, Kälte, Nekrotisch, Säure, Schall;

Wucht-, Stich- und Hiebsschaden durch nichtmagische Angriffe

Zustandsimmunitäten Bewusstlos, Erschöpft, Festgesetzt,

Gelähmt, Gepackt, Liegend, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Sprachen, die es zu Lebzeiten kannte

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Flüchtig: Das Irrlicht kann nichts tragen oder in der Hand halten.

Körperlose Bewegung: Das Irrlicht kann sich durch andere Kreaturen und Gegenstände bewegen, als seien sie schwieriges Gelände. Es erleidet 5 (1W10) Energieschaden, wenn es seinen Zug in einem Gegenstand beendet.

Leben verzehren: Als Bonusaktion kann das Irrlicht eine Kreatur auswählen, die es in einem Radius von 1,5 Metern sehen kann, solange diese 0 Trefferpunkte besitzt, aber noch am Leben ist. Das Ziel muss gegen diese Magie einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 schaffen, um nicht zu sterben. Wenn das Ziel stirbt, erhält das Irrlicht 10 (3W6) Trefferpunkte zurück.

Variable Beleuchtung: Das Irrlicht gibt helles Licht in einem Radius zwischen 1,5 und sechs Metern und schwaches Licht in einem zusätzlichen Radius gleich dem gewählten Radius ab. Das Irrlicht kann den Radius als Bonusaktion anpassen.

AKTIONEN

Schock: Nahkampf-Zauberangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 9 (2W8) Blitzschaden.

Unsichtbarkeit: Das Irrlicht und sein Licht werden auf magische Weise unsichtbar, bis es angreift oder Leben verzehren nutzt oder seine Konzentration endet (als würde es sich auf einen Zauber konzentrieren).

IRRLICHT

Irrlichter suchen einsame Orte und Schlachtfelder heim, wo sie sich von Angst und Verzweiflung ernähren. Aus der Ferne sehen sie wie dünne, herumschwirrende Lichter aus.

JAGDHAI

Ein ausgewachsener Jagdhai ist zwischen 4,5 und sechs Meter lang.

JUNGER WEISSER DRACHE

Weißer Drachen bevorzugen kalte Gegenden. Sie sind boshafte, grausame Reptilien, die von Hunger und Gier getrieben werden. Ihr bestialisches Wesen macht sie zu den besten Jägern unter den Drachen.

KUH

Der Wertekasten der Kuh bezieht sich auf allgemeine Rinderexemplare einschließlich Ochsen.

JAGDHAI

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 45 (6W10 + 12)

Bewegungsrate 0 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	1 (-5)	10 (+0)	4 (-3)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Sinne Blindsight 9 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen –

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Bluttausch: Der Hai hat einen Vorteil bei Nahkampf-Angriffswürfen gegen Kreaturen, die nicht alle Trefferpunkte besitzen.

Wasseratmen: Der Hai kann nur unter Wasser atmen.

AKTIONEN

Biss: Nahkampf-Waffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 13 (2W8 + 4) Stichschaden.

JUNGER WEISSER DRACHE

Großer Drache, chaotisch böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 133 (14W10 + 56)

Bewegungsrate 12 m, Graben 6 m, Fliegen 24 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	6 (-2)	11 (+0)	12 (+1)

Rettungswürfe GES +3, KON +7, WEI +3, CHA +4

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +6

Schadensimmunitäten Kälte

Sinne Blindsight 9 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 16

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Eiswandeln: Der Drache kann sich über Eis bewegen und eisige Oberflächen erklimmen, ohne Attributswürfe ausführen zu müssen. Außerdem kostet ihn schwieriges Gelände, das aus Eis oder Schnee besteht, keine zusätzliche Bewegung.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss: Nahkampf-Waffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 15 (2W10 + 4) Stichschaden plus 4 (1W8) Kälteschaden.

Klauen: Nahkampf-Waffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 11 (2W6 + 4) Hiebschaden.

Kälteodem (Aufladung 5–6). Der Drache atmet in einem Kegel von neun Metern Länge eisige Luft aus. Alle Kreaturen im Kegel müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ausführen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 45 (10W8) Kälteschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

KUH

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 10

Trefferpunkte 15 (2W10 + 4)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Sinne passive Wahrnehmung 10

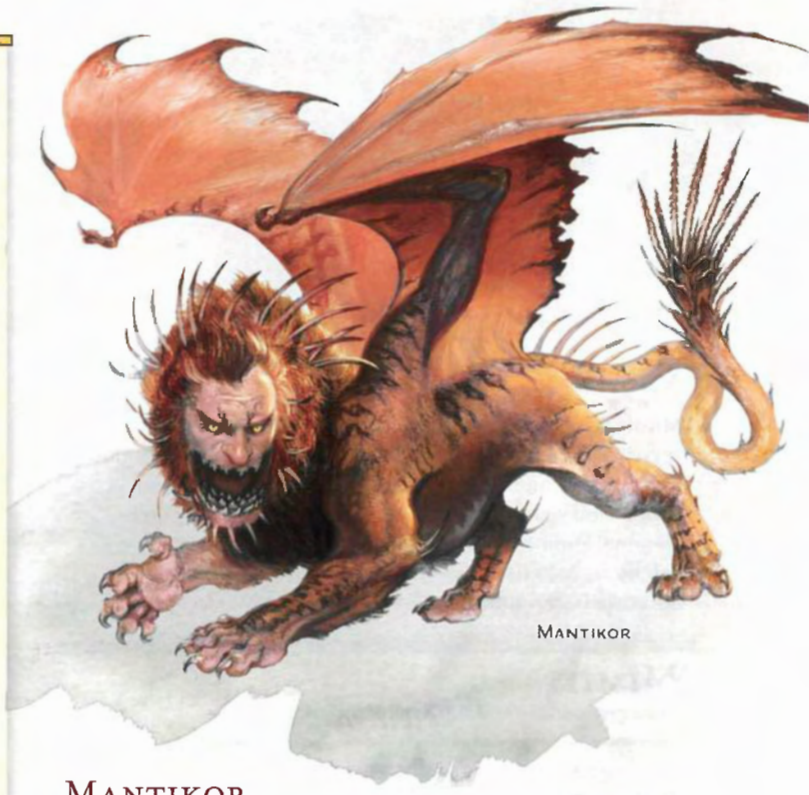
Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Sturmangriff: Wenn die Kuh sich mindestens sechs Meter direkt auf ein Ziel zubewegt und es dann im selben Zug mit einem Zerfleis-Angriff trifft, erleidet das Ziel zusätzlich 7 (2W6) Stichschaden.

AKTIONEN

Zerfleischen: Nahkampf-Waffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W6 + 4) Stichschaden.



MANTIKOR

MANTIKOR

Mantikore sind brutale Killer, die mit großer Reichweite Beute jagen. Mantikore sind nicht besonders intelligent, können aber sprechen. Wenn der Mantikor einen Vorteil darin sieht, das Leben einer Kreatur zu verschonen, dann tut er es, und verlangt einen Tribut oder ein Opfer, das dem verlorenen Essen entspricht.

MANTIKOR

Große Monstrosität, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 68 (8W10 + 24)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Schwanzstachel-Wachstum: Der Mantikor hat 24 Schwanzstacheln. Verbrauchte Stacheln wachsen nach, wenn der Mantikor eine lange Rast abschließt.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Mantikor führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen oder drei mit seinen Schwanzstacheln.

Biss: Nahkampf-Waffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W8 + 3) Stichschaden.

Klauen: Nahkampf-Waffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6 + 3) Hiebschaden.

Schwanzstacheln: Fernkampf-Waffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 30/60 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W8 + 3) Stichschaden.



MIMIK

MIMIK

Mimiks sind Raubtiere, die ihre Gestalt und Haut so verwandeln können, dass sie von Holz, Stein oder anderen Materialien nicht zu unterscheiden ist. Sie nehmen dabei die Form unbelebter, harmloser und gängiger Gegenstände an. Verwandelte Mimiks sind erst als solche zu erkennen, wenn sie Scheingliedmaßen hervorbringen und damit angreifen.

MIMIK

Mittelgroße Monstrosität (Gestaltwandler), neutral

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 58 (9W8 + 18)

Bewegungsrate 4,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	5 (-3)	13 (+1)	8 (-1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5

Schadensimmunitäten Säure

Zustandsimmunitäten Liegend

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen –

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Gestaltwandler: Der Mimik verwendet seine Aktion, um sich in einen Gegenstand oder zurück in seine wahre, amorphe Gestalt zu verwandeln. Seine Spielwerte sind in beiden Formen gleich. Ausrüstung, die sie trägt oder bei sich trägt, wird nicht verwandelt. Wenn sie stirbt, nimmt sie ihre wahre Gestalt an.

Haftend (nur als Gegenstand): Der Mimik bleibt an allem haften, was ihn berührt. Eine riesige oder kleinere Kreatur, die am Mimik haftet, wird auch von ihm gepackt (SG 13 zum Entkommen). Attributswürfe, um diesem Haltegriff zu entkommen, haben einen Nachteil.

Falsches Erscheinungsbild (nur als Gegenstand): Solange der Mimik bewegungslos bleibt, ist er nicht von einem normalen Gegenstand zu unterscheiden.

Ringer: Der Mimik hat einen Vorteil bei Angriffswürfen gegen jede Kreatur, die er gepackt hat.

AKTIONEN

Biss: Nahkampf-Waffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W8 + 3) Stichschaden plus 4 (1W8) Säureschaden.

Scheinfuß: Nahkampf-Waffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W8 + 3) Wuchtschaden. Wenn der Mimik in der Form eines Gegenstands ist, wird das Ziel Opfer seines Merkmals Haftend.



OCKERGALLERTE

OCKERGALLERTE

Ockergallerten sind gelbliche Blobs, die durch schmale Spalten gleiten können, um Kreaturen zu verfolgen und zu verschlingen. Ihre Verdauungsenzyme lösen Fleisch schnell auf, haben aber keinen Effekt auf andere Substanzen wie Knochen, Holz und Metall.

OCKERGALLERTE

Großer Schlick, gesinnungslos

Rüstungsklasse 8

Trefferpunkte 45 (6W10 + 12)

Bewegungsrate 3 m, Klettern 3 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	6 (-2)	14 (+2)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Schadensresistenzen Säure

Schadensimmunitäten Blitz, Hieb

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Blind, Erschöpft, Liegend, Taub, Verängstigt

Sinne Blindsicht 18 m (darüber hinaus blind), passive Wahrnehmung 8

Sprachen –

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Amorph: Die Gallerte kann sich durch einen engen Bereich mit einer Breite von nur 2,5 Zentimetern bewegen, ohne sich quetschen zu müssen.

Spinnenklettern: Die Gallerte kann an schwierigen Oberflächen klettern, auch kopfüber an der Decke, ohne einen Attributswurf durchführen zu müssen.

AKTIONEN

Scheinfuß: Nahkampf-Waffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 9 (2W6 + 2) Wuchtschaden plus 3 (1W6) Säureschaden.

REAKTIONEN

Teilen: Wenn eine Ockergallerte, die mittelgroß oder größer ist, mit Blitz- oder Hiebschaden angegriffen wird, teilt sie sich in neue Gallerten, falls sie mindestens 10 Trefferpunkte hat. Jede neue Gallerte hat Trefferpunkte gleich der Hälfte der ursprünglichen Gallerte, abgerundet. Neue Gallerten sind eine Größenkategorie kleiner als die ursprüngliche Gallerte.



OGER

OGER

Oger sind geistig so faul, wie sie körperlich stark sind. Sie leben als Plünderer und Räuber und töten sowohl für Nahrung als auch aus Freude daran. Der durchschnittliche ausgewachsene Oger ist zwischen 2,75 und drei Meter groß und wiegt annähernd 1.000 Pfund.

OGER

Großer Riese, chaotisch böse

Rüstungsklasse 11 (Fellrüstung)

Trefferpunkte 59 (7W10 + 21)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 8

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

AKTIONEN

Zweihandknüppel: Nahkampf-Waffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 13 (2W8 + 4) Wuchtschaden.

Wurfspeer: Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder 9/36 m, ein Ziel. **Treffer:** 11 (2W6 + 4) Stichschaden.



ORK

ORK

Viele Orks in den Schwertbergen und um sie herum verehren ein Pantheon böser Götter, von denen Groomsh der mächtigste ist.

ORK

Mittelgroßer Humanoider (Ork), chaotisch böse

Rüstungsklasse 13 (Fellrüstung)

Trefferpunkte 15 (2W8 + 6)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	10 (+0)

Fertigkeiten Einschüchtern +2

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch

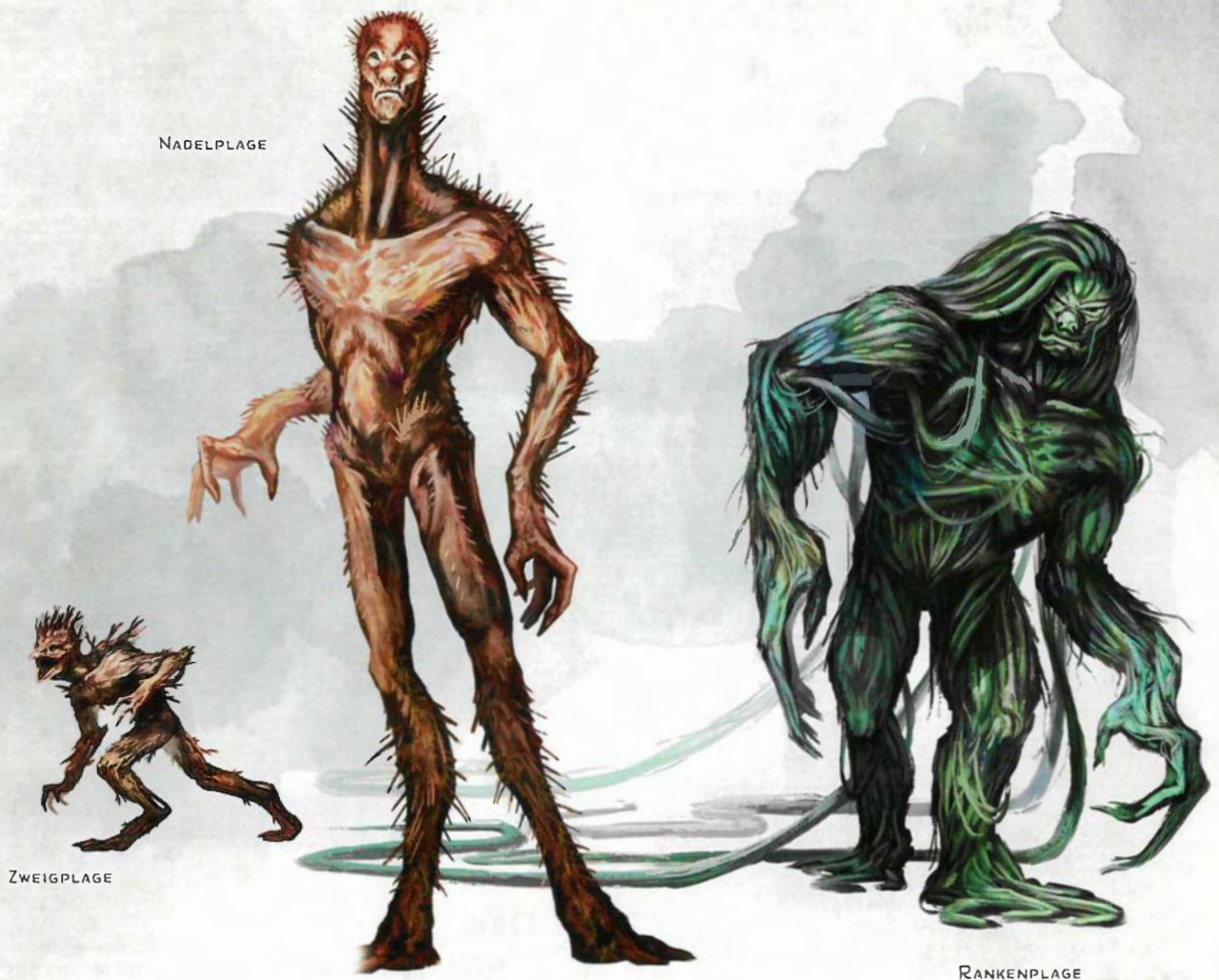
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Aggressiv: Als Bonusaktion kann sich der Ork bis zu seiner Bewegungsrate auf eine feindliche Kreatur zubewegen, die er sehen kann.

AKTIONEN

Zweihandaxt: Nahkampf-Waffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 9 (1W12 + 3) Hiebschaden.

Wurfspeer: Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder 9/36 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6 + 3) Stichschaden.



PLAGEN

Plagen sind bösartige übernatürliche Pflanzenmonster, die das Böse zu verbreiten versuchen, wo immer sie können. Hier werden drei Arten von Plagen beschrieben.

NADELPLAGE

In schattigen Wäldern kann man Nadelplagen aus der Ferne mit gebeugten, schlurfenden Humanoiden verwechseln. Aus der Nähe zeigen sich die Kreaturen als grässliche Pflanzen, denen Nadelblätter in zittrigen Klumpen am Körper wachsen. Sie schlagen mit diesen Nadeln zu oder verschießen sie. Die Nadeln durchdringen Fleisch und Rüstung.

RANKENPLAGE

Rankenplagen wirken wie zahlreiche Kriechranken. Sie können Pflanzen der Umgebung beeinflussen und Gegner darin verstricken. Sie sind die einzigen sprechfähigen Plagen und nutzen die Fähigkeit, um Opfer zu verhöhnen oder mit mächtigen Gegnern zu verhandeln.

ZWEIGPLAGE

Zweigplagen können im Boden wurzeln und wirken dann wie Büsche. Wenn sie die Wurzeln aus dem Boden lösen, um sich zu bewegen, drehen sie die Zweige ineinander und nehmen so ein humanoides Aussehen mit Kopf und Gliedmaßen an. Dank ihrer Trockenheit sind Zweigplagen sehr gut brennbar.

NADELPLAGE

Mittelgroße Pflanze, neutral böse

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 11 (2W8 + 2)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	4 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

Zustandsimmunitäten Blind, Taub

Sinne Blindsight 18 m (über diesen Radius hinaus blind),
passive Wahrnehmung 9

Sprachen versteht Gemeinsprache, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

AKTIONEN

Klauen: Nahkampf-Waffenangriff: +3 auf Treffer,
Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (2W4 + 1) Stichschaden.

Nadeln: Fernkampf-Waffenangriff: +3 auf Treffer,
Reichweite 9/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 8 (2W6 + 1) Stichschaden.

RANKENPLAGE

Mittelgroße Pflanze, neutral böse

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 26 (4W8 + 8)

Bewegungsrate 3 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	8 (-1)	14 (+2)	5 (-3)	10 (+0)	3 (-4)

Fertigkeiten Heimlichkeit +1

Zustandsimmunitäten Blind, Taub

Sinne Blindsight 18 m (über diesen Radius hinaus blind),
passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Falsches Erscheinungsbild: Solange sich die Plage nicht bewegt, ist sie nicht von einem Rankenbündel zu unterscheiden.

AKTIONEN

Umschlingen: Nahkampf-Waffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. Treffer: 9 (2W6 + 2) Wuchtschaden, große oder kleinere Kreaturen werden gepackt (Rettungswurf-SG 12). Ein gepacktes Ziel ist festgesetzt. Die Plage kann solange kein weiteres Ziel umschlingen.

Umschlingende Pflanzen (Aufladung 5–6): Umschlingende Wurzeln und Ranken sprießen in einem Radius von 4,5 Metern um die Plage und verwelken nach einer Minute. Während der Wirkungsdauer ist der Bereich für andere Kreaturen als Pflanzen schwieriges Gelände. Außerdem müssen Kreaturen in diesem Bereich nach Wahl der Plage einen Rettungswurf auf Stärke gegen SG 12 bestehen, sonst werden sie festgesetzt. Kreaturen können ihre Aktion aufwenden, um einen Stärkewurf gegen SG 12 auszuführen und bei Erfolg sich oder eine andere verstrickte Kreatur in Reichweite zu befreien.

ZWEIGPLAGE

Kleine Pflanze, neutral böse

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 4 (1W6 + 1)

Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (-2)	13 (+1)	12 (+1)	4 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3

Schadensempfindlichkeiten Feuer

Zustandsimmunitäten Blind, Taub

Sinne Blindsight 18 m (über diesen Radius hinaus blind),
passive Wahrnehmung 9

Sprachen versteht Gemeinsprache, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Falsches Erscheinungsbild: Solange sich die Plage nicht bewegt, kann man sie nicht von einem toten Gebüsch unterscheiden.

AKTIONEN

Klauen: Nahkampf-Waffenangriff: +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 3 (1W4 + 1) Stichschaden.

REITPFERD

Charaktere können in Phandalin gesunde Reitpferde für 75 GM kaufen oder verkaufen.

RIESENKRABBE

Eine Riesenkrabbe wiegt so viel wie ein durchschnittlicher erwachsener Mensch. Sie greift mit ihren Scheren an und ist durch eine dicke Schale geschützt.

REITPFERD

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 10

Trefferpunkte 13 (2W10 + 2)

Bewegungsrate 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

Sinne passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

AKTIONEN

Hufe: Nahkampf-Waffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 8 (2W4 + 3) Wuchtschaden.

RIESENKRABBE

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 13 (3W8)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4

Sinne Blindsight 9 m, passive Wahrnehmung 9

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Amphibisch: Die Krabbe kann Luft und Wasser atmen.

AKTIONEN

Scheren: Nahkampf-Waffenangriff: +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 4 (1W6 + 1) Wuchtschaden, das Ziel wird gepackt (Rettungswurf-SG 11). Die Krabbe hat zwei Scheren, von denen jede jeweils ein Ziel packen kann.

RIESENSPINNE



RIESEN Ratte

Riesenratten streifen in Rudeln durch die Kanalisation, durch Höhlen und andere feuchte Orte. Sie sind häufig in Begleitung von Werratten anzutreffen (siehe Seite 83).

RIESENSPINNE

Um ihre Beute zu fangen, weben Riesenspinnen komplexe Netze oder schießen klebrige Stränge aus ihrem Unterleib. Riesenspinnen findet man vor allem unter der Erde, wo sie sich an der Decke oder in dunklen, mit Netzen gefüllten Spalten niederlassen. Solche Behausungen sind oft mit Netzkokons behangen, in denen vorherige Opfer eingesponnen sind.

RIESEN Ratte

Kleines Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 7 (2W6)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (-2)	15 (+2)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Rudeltaktik: Die Ratte hat einen Vorteil bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens einer ihrer Verbündeter, der nicht kampfunfähig ist, innerhalb von 1,5 Metern von der Kreatur befindet.

Scharfer Geruchssinn: Die Ratte hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die Geruchssinn erfordern.

Aktionen

Biss: Nahkampf-Waffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

RIESENSPINNE

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 26 (4W10 + 4)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Fertigkeiten Heimlichkeit +7

Sinne Blindsight 3 m, Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Netzinn: Solange die Spinne in Kontakt mit einem Spinnennetz ist, weiß sie genau, wo sich andere Kreaturen aufhalten, die in Kontakt mit demselben Netz sind.

Netzwandler: Die Spinne ignoriert Bewegungseinschränkungen, die durch Netze verursacht werden.

Spinnenklettern: Die Spinne kann an schwierigen Oberflächen klettern, auch kopfüber an der Decke, ohne Attributswürfe ausführen zu müssen.

Aktionen

Biss: Nahkampf-Waffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. **Treffer:** 7 (1W8 + 3) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ausführen, um nicht 9 (2W8) Giftschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Wenn der Giftschaden das Ziel auf 0 Trefferpunkte bringt, ist das Ziel stabil, aber für eine Stunde vergiftet, selbst wenn es Trefferpunkte zurückerlangt. Es ist gelähmt, solange es auf diese Weise vergiftet ist.

Spinnennetz (Aufladung 5–6): Fernkampf-Waffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 9/18 m, eine Kreatur. **Treffer:** Das Ziel wird vom Netz festgesetzt. Als Aktion kann das festgesetzte Ziel einen Stärkewurf gegen SG 12 ausführen. Bei einem Erfolg befreit es sich aus den Netzen. Die Netze können auch angegriffen und zerstört werden (RK 10, TP 5, Anfälligkeit auf Feuerschaden, Immunität gegen Wuchtschaden, Giftschaden und psychischen Schaden).

TODESFEE

Eine Todesfee ist der hasserfüllte Geist einer einst schönen Elfe. Sie erscheint als leuchtende zarte Gestalt, die kaum noch an ihre sterblichen Merkmale erinnert. Ihr Gesicht ist von einem wilden Haarschopf umgeben, und sie trägt zerfetzte Kleidung, die sie zu umfließen scheint.

Die Todesfee ist für immer an den Ort ihres Todes gebunden. Sie hasst Spiegel, da sie den Anblick ihrer untoten Existenz nicht erträgt.

TODESFEE

Mittelgroßer Untoter, chaotisch böse

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 58 (13W8)

Bewegungsrate 0 m, Fliegen 12 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
1 (-5)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	17 (+3)

Rettungswürfe Wei +2, Cha +5

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Säure, Schall; Wucht, Stich und Hieb durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, Kälte, Nekrotisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpfung, Festgesetzt, Gepackt, Gelähmt, Liegend, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Elfish, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Körperlose Bewegung: Die Todesfee kann sich durch andere Kreaturen sowie durch Objekte bewegen, als wäre es schwieriges Gelände. Sie erleidet 5 (1W10) Energieschaden, wenn sie ihren Zug innerhalb eines Objekts beendet.

Leben entdecken: Die Todesfee kann die Anwesenheit von Kreaturen, die weder Untote noch Konstrukte sind, auf bis zu acht Kilometer Entfernung erkennen. Sie kennt die Richtung, in der sich die Kreaturen befinden, jedoch nicht ihren genauen Standort.

AKTIONEN

Verderbende Berührung: Nahkampf-Zauberangriff:

+4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 12 (3W6 + 2) nekrotischer Schaden.

Grauenhaftes Antlitz: Alle Kreaturen außer Untoten im Umkreis von 18 Metern der Todesfee, die sie sehen können, müssen einen Rettungswurf auf Weisheit gegen SG 13 bestehen, sonst sind sie eine Minute lang verängstigt. Verängstigte Ziele können den Rettungswurf jeweils am Ende ihrer Züge wiederholen. Wenn die Todesfee in Sichtlinie ist, sind sie im Nachteil. Bei Erfolg endet der Effekt. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder der Effekt endet, ist das Ziel 24 Stunden lang immun gegen das grauenhafte Antlitz der Todesfee.

Wehklage (1/Tag): Die Todesfee heult fürchterlich, sofern sie sich nicht im Sonnenlicht befindet. Das Geheul hat auf Untote und Konstrukte keine Auswirkungen. Alle anderen Kreaturen innerhalb von neun Metern, die sie hören können, müssen einen Rettungswurf auf Konstitution gegen SG 13 ausführen. Scheitert der Wurf, sinken die Trefferpunkte der Kreatur auf 0. Bei Erfolg erleidet die Kreatur 10 (3W6) psychischen Schaden.



TODESFEE

UNSICHTBARER PIRSCHER

Ein unsichtbarer Pirscher ist eine unbarmherzige Kreatur aus elementarer Luft und ist natürlich unsichtbar.

UNSICHTBARER PIRSCHER

Mittelgroßer Elementar, neutral

Rüstungsklasse 14

Trefferpunkte 104 (16W8 + 32)

Bewegungsrate 15 m, Fliegen 15 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +10, Wahrnehmung +8

Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bewusstlos, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 18

Sprachen Aural, versteht die Gemeinsprache, spricht sie aber nicht

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Einwandfreie Fährtenleser: Der Beschwörer weist dem Pirscher seine Beute zu. Der Pirscher kennt die Richtung und Entfernung zu seiner Beute, solange die beiden sich auf der gleichen Existenzebene befinden. Der Pirscher weiß auch, wo sich sein Beschwörer befindet.

Unsichtbarkeit: Der Pirscher ist unsichtbar.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Pirscher führt zwei Hieb-Angriffe aus.

Hieb: Nahkampf-Waffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 10 (2W6 + 3) Wuchtschaden.

UNSICHTBARER PIRSCHER

Ein unsichtbarer Pirscher ist eine unbarmherzige Kreatur aus elementarer Luft und ist natürlich unsichtbar.

UNSICHTBARER PIRSCHER

Mittelgroßer Elementar, neutral

Rüstungsklasse 14

Trefferpunkte 104 (16d8 + 32)

Bewegungsrate 15 m, Fliegen 15 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +10, Wahrnehmung +8

Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bewusstlos, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 18

Sprachen Aural, versteht die Gemeinsprache, spricht sie aber nicht

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Einwandfreie Fährtenleser: Der Beschwörer weist dem Pirscher seine Beute zu. Der Pirscher kennt die Richtung und Entfernung zu seiner Beute, solange die beiden sich auf der gleichen Existenzebene befinden. Der Pirscher weiß auch, wo sich sein Beschwörer befindet.

Unsichtbarkeit: Der Pirscher ist unsichtbar.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Pirscher führt zwei Hieb-Angriffe aus.

Hieb: Nahkampf-Waffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 10 (2W6 + 3) Wuchtschaden.

VETERAN

Veteranen sind Soldaten, die aus dem Militärdienst ausgeschieden sind, oder Krieger, die nur sich selbst gedient haben.

VETERAN

Mittelgroßer Humanoider (jedes Volk), jegliche Gesinnung

Rüstungsklasse 17 (Schienenrüstung)

Trefferpunkte 58 (9W8 + 18)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Fertigkeiten Athletik +5, Wahrnehmung +2

Sinne passive Wahrnehmung 12

Sprachen eine beliebige Sprache (üblicherweise Gemeinsprache)

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Veteran führt zwei Langschwertangriffe durch. Wenn er ein Kurzsword gezogen hat, kann er auch einen Kurzswordangriff ausführen.

Langschart: Nahkampf-Waffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W8 + 3) Hiebschaden oder 8 (1W10 + 3) Hiebschaden, wenn die Waffe mit zwei Händen verwendet wird.

Kurzschart: Nahkampf-Waffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6 + 3) Stichschaden.

Schwere Armbrust: Fernkampf-Waffenangriff: +3 auf Treffer, Reichweite 30/120 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W10 + 1) Stichschaden.

WERRATTE

Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Gestaltwandler),
rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 33 (6W8 + 6)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +2

Schadensimmunitäten Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe, wenn die Waffen nicht versilbert sind

Sinne Dunkelsicht 18 m (nur in Rattengestalt),
passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache (kann in Rattengestalt nicht sprechen)

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Gestaltwandler: Die Werratte kann ihre Aktion verwenden, um sich in eine Hybridgestalt aus Ratte und Humanoiden oder eine Riesenratte zu verwandeln – oder um wieder ihre wahre, humanoide Gestalt anzunehmen. Abgesehen von der Größe sind ihre Spielwerte in jeder Gestalt gleich. Ausrüstung, die sie trägt oder bei sich trägt, wird nicht verwandelt. Wenn sie stirbt, nimmt sie ihre wahre Gestalt an.

Scharfer Geruchssinn: Die Werratte hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Geruchssinn zusammenhängen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff (nur humanoide oder Hybridgestalt):

Die Werratte führt zwei Angriffe aus, von denen nur einer ein Biss sein darf.

Biss (nur Ratten- oder Hybridgestalt): Nahkampf-Waffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W4 + 2) Stichschaden. Wenn das Ziel ein Humanoider ist, muss es einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 schaffen, um nicht mit Werratten-Lykanthropie verflucht zu werden.

Kurzschwert (nur humanoide oder Hybridgestalt):

Nahkampf-Waffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Handarmbrust (nur humanoide oder Hybridgestalt):

Fernkampf-Waffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

WERRATTE

Werratten sind gerissene Lykanthropen, die wie eine Diebesgilde agieren. Mit ihrem Biss kann eine Werratte den Fluch der Lykanthropie weitergeben, was sie aber normalerweise nur zum Rekrutieren neuer Bandenmitglieder tut. Ein mit Lykanthropie verfluchter Spielercharakter wird in Vollmondnächten zu einem vom SL kontrollierten NSC.

WERRATTEN-LYKANTHROPIE

Eine mit Werratten-Lykanthropie verfluchte humanoide Kreatur behält ihre Spielwerte bei, mit den folgenden Ausnahmen:

- Die Kreatur erhält die Bewegungsrate der Werratte in Rattengestalt sowie die Schadensimmunitäten, Eigenschaften und Aktionen der Werratte, die keine Ausrüstung erfordern. In Rattenform kann sie nicht sprechen.
- Die Kreatur erhält einen Geschicklichkeitswert von 15, wenn ihr normaler Wert niedriger ist.
- Die Kreatur hat Übung im Bissangriff der Werratte. Angriffs- und Schadenswürfe für den Biss basieren auf der Stärke oder Geschicklichkeit der Kreatur, je nachdem, welcher Wert höher ist. Der Rettungswurf-SG für den Biss beträgt 8 + Übungsbonus + Konstitutionsmodifikator der Kreatur.

WILDSCHWEIN

Wildschweine sind Allesfresser von geringer Intelligenz, die Kämpfen ausweichen, sofern sie nicht wütend oder besonders hungrig sind. Sie greifen an, indem sie anstürmen und Gegner mit den Hauern zerfleischen.

WILDSCHWEIN

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 11 (2W8 + 2)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

Sinne passive Wahrnehmung 9

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Sturmangriff: Wenn das Wildschwein sich mindestens sechs Meter direkt auf ein Ziel zubewegt und es dann im selben Zug mit einem Hauerangriff trifft, erleidet das Ziel zusätzlich 3 (1W6) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen Rettungswurf auf Stärke gegen SG 11 bestehen oder wird in den Zustand liegend versetzt.

Unermüdet (Aufladung durch kurze oder lange Rast):

Wenn das Wildschwein maximal 7 Schaden erleidet und dadurch 0 Trefferpunkte erreichen würde, sinken seine Trefferpunkte stattdessen auf 1.

AKTIONEN

Hauer: Nahkampf-Waffenangriff: +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W6 + 1) Hiebschaden.



ZENTAUR

ZENTAUR

Große Monstrosität, neutral gut

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 45 (6W10 + 12)

Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (-1)	13 (+1)	11 (+0)

Fertigkeiten Athletik +6, Überlebenskunst +3, Wahrnehmung +3

Sinne passive Wahrnehmung 13

Sprachen Elfish, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Sturmangriff: Wenn der Zentaur sich mindestens neun Meter direkt auf ein Ziel zubewegt und es dann im selben Zug mit einem Speißangriff trifft, erleidet das Ziel zusätzlich 10 (3W6) Stichschaden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Zentauren führen zwei Angriffe aus: entweder einen mit dem Speiß und einen mit den Hufen oder zwei mit dem Langbogen.

Speiß: Nahkampf-Waffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. Treffer: 9 (1W10 + 4) Stichschaden.

Hufe: Nahkampf-Waffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden.

Langbogen: Fernkampf-Waffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. Treffer: 6 (1W8 + 2) Stichschaden.

ZENTAUR

Zentauren sind zurückgezogene Wanderer, lesen die Omen der Wildnis und gehen Konflikten aus dem Weg. Wenn es sein muss, kämpfen sie jedoch hart. Sie durchstreifen die weite Wildnis und halten sich von Grenzen, Gesetzen und anderen Kreaturen fern.

LEGENDE

	ABORT		FALLTÜR		KAPUTTE TÜR		SCHUTT
	ALTAR		FÄSSER		KARREN		STATUE
	AMBOSS		FELSVORSPRUNG		LAGER		STRAUCH
	AUFGERICHTETER STEIN		FENSTER		LEITER		THRON
	BALLISTE		FEUERSTELLE		OFEN		TREPPE
	BAUMSTUMPF		GEHEIMTÜR		PALISADE		TÜR
	DOPPELTÜR		GELÄNDER		SARKOPHAG		ZAUN
	FALLGITTER		GRAB		SÄULE		ZELT
	FALLGRUBE		GROBGEHAUENE STUFEN		SCHIESSCHARTE		ZINNEN

