



DIE VERLORENE MINE VON PHANDELVER



DUNGEONS & DRAGONS

INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG	2	Conyberry und Agathas Behausung	28
Das Abenteuer leiten	2	Alter Eulenbrunnen	29
Hintergrund	3	Ruinen von Donnerbaum	30
Übersicht	3	Wyvernkuppe	35
Abenteurauhänger	4	Burg Cragmaw	35
Die Vergessenen Reiche	4	TEIL 4: WELLENHALLHÖHLE	42
TEIL 1: GOBLINPEILE	6	Charakterstufe	42
Goblin-Hinterhalt	6	Erfahrungspunkte als Belohnung	42
Cragmaw-Versteck	7	Wandernde Monster	42
TEIL 2: PHANDALIN	14	Allgemeine Merkmale	42
Begegnungen in Phandalin	14	Abgestimmte Begegnungen	44
Wichtige NSC	15	Abschluss	51
Beschreibung der Stadt	15	ANHANG A: MAGISCHE GEGENSTÄNDE	52
Rotbrenner-Schläger	19	Einsatz von magischen Gegenständen	52
Rotbrenner-Versteck	20	Beschreibung von Gegenständen	52
TEIL 3: DAS NETZ DER SPINNE	27	ANHANG B: MONSTER	54
Dreieber-Pfad	27	Spielwerte	54
		Monsterbeschreibung	56
		INDEX	64

EINFÜHRUNG

Dieses Buch ist für den Spielleiter geschrieben. Es beinhaltet ein vollständiges Abenteuer für DUNGEONS & DRAGONS sowie die Beschreibungen aller Kreaturen und magischer Gegenstände, die in diesem Abenteuer zu finden sind. Es bietet auch eine Einführung in die Welt der Vergessenen Reiche, eine der langlebigsten Spielwelten des Spiels, und zeigt dir, wie du ein D&D-Spiel leiten kannst.

Das kleinere Büchlein, das dieses hier begleitet (von jetzt an „Regelbuch“ genannt), beschreibt die Regeln, die du brauchst, um Situationen zu meistern, die während des Abenteuers eintreten können.

DAS ABENTEUER LEITEN

Die Verlorene Mine von Phandelver ist ein Abenteuer für vier bis fünf Charaktere der 1. Stufe. Während des Abenteuers werden die Charaktere die 5. Stufe erreichen. Das Abenteuer spielt in kurzer Entfernung zur Stadt Niewinter in der Region der Schwertküste in den Vergessenen Reichen. Die Schwertküste ist ein Teil des Nordens dieser Welt - eines gewaltigen Reichs freier Siedlungen, das von Wildnis und Abenteuern umgeben ist.

Du musst kein Experte der Vergessenen Reiche sein, um dieses Abenteuer zu leiten; alles was du über die Spielwelt wissen musst ist in diesem Buch enthalten.

Wenn dies das erste Mal ist, dass du ein D&D-Abenteuer leitest, lies den Abschnitt „Der Spielleiter“; er wird dir dabei helfen, deine Rolle und deine Aufgaben besser zu verstehen.

Der Abschnitt „Hintergrund“ beschreibt alles, was du wissen musst, um das Abenteuer vorzubereiten. Der Abschnitt „Übersicht“ beschreibt, wie das Abenteuer vermutlich laufen wird und gibt dir ein allgemeines Gefühl dafür, was die Spielercharaktere zu jedem Zeitpunkt tun sollten.

DER SPIELLEITER

Der Spielleiter (SL) hat eine besondere Rolle bei einer Spielsitzung DUNGEONS & DRAGONS.

Der SL ist der **Schiedsrichter**. Wenn nicht klar ist, was als nächstes passieren soll, dann entscheidet der SL wie die Regeln gedeutet werden sollen und sorgt dafür, dass die Geschichte weiter läuft.

Der SL ist auch der **Erzähler**. Er bestimmt den Rhythmus der Geschichte und präsentiert die verschiedenen Herausforderungen und Begegnungen, die die Spieler überwinden müssen. Der SL ist die Schnittstelle der Spieler zur Welt von D&D, sowie derjenige, der das Abenteuer liest (und manchmal selbst schreibt) und den Spielern schildert, was als Reaktion auf die Aktionen der Charaktere passiert.

Der SL **verkörpert die Monster** und Bösewichte, gegen die sich die Abenteurer behaupten müssen. Er wählt die Aktionen der Monster aus und würfelt für ihre Angriffe. Der SL spielt auch die Rolle aller anderen Charaktere, die die Spieler im Laufe ihres Abenteuers treffen, wie die Gefangenen in der Goblinbehausung oder den Wirt in der Stadt.

Wer soll der SL für eure Spielgruppe sein? Wer auch immer es sein möchte! Die Person, die den meisten Antrieb hat, eine Gruppe aufzubauen und das Spiel zu beginnen, wird oft fast automatisch der SL, aber das muss nicht der Fall sein. Auch wenn der SL die Monster und Bösewichte in diesem Abenteuer kontrolliert, ist die

Beziehung zwischen den Spielern und dem SL nicht feindselig. Es ist die Aufgabe des SL, die Charaktere mit interessanten Begegnungen und Herausforderungen zu konfrontieren, das Spiel am Laufen zu halten und die Regeln gerecht anzuwenden.

Das Wichtigste, was du im Kopf behalten solltest, wenn du ein guter SL sein willst, ist, dass die Regeln nur ein Werkzeug sind, das euch dabei helfen sollen, Spaß zu haben. Die Regeln haben nicht das Sagen. Du bist der SL – du hast die Kontrolle über das Spiel. Leite die Spielerfahrung und den Einsatz der Regeln an, sodass alle Spaß haben können.

Viele Spieler in Dungeons & Dragons sind der Ansicht, dass der beste Teil des Spiels ist, der SL zu sein. Mit den Informationen in diesem Abenteuer wirst du bereit sein, diese Rolle für deine Gruppe zu übernehmen.

REGELN FÜR DAS SPIEL

Als Spielleiter bist du die letzte Autorität, wenn es um Regelfragen und Meinungsverschiedenheiten während des Spiels geht. Hier hast du einige Richtlinien, die dir helfen können, Probleme zu lösen, die vielleicht entstehen können.

Wenn du dir nicht sicher bist, erfinde es! Es ist besser, das Spiel am Laufen zu halten, als sich von den Regeln ausbremsen zu lassen.

Es ist kein Wettkampf. Der SL steht nicht im Wettstreit mit den Spielern und ihren Spielercharakteren. Du bist da, um die Monster zu leiten, die Regeln zu verwalten und die Geschichte in Gang zu halten.

Es ist eine gemeinsame Geschichte. Es ist die Geschichte der Gruppe, lass also die Spieler das Endergebnis durch die Aktionen ihrer Charaktere beeinflussen. In DUNGEONS & DRAGONS geht es um Vorstellungskraft und das gemeinsame Erzählen einer Geschichte als Gruppe. Lass die Spieler am Erzählen der Geschichte teilhaben.

Sei beständig. Wenn du in einer Sitzung entschieden hast, dass die Regeln auf eine bestimmte Weise funktionieren, dann achte darauf, dass sie genauso funktionieren, wenn es im Spiel das nächste Mal Thema wird.

Achte darauf, dass alle dabei sind. Gib jedem Charakter die Gelegenheit zu glänzen. Wenn einige Spieler nicht von sich aus sprechen wollen, vergiss nicht sie zu fragen, was ihre Charaktere tun.

Sei fair. Verwende deine Macht als Spielleiter nur zum Guten. Behandle die Regeln und die Spieler auf unparteiische Weise.

Pass auf. Achte darauf, dass du dich gelegentlich am Tisch umsiehst, um festzustellen, ob das Spiel gut läuft. Wenn alle Spaß zu haben scheinen, dann entspanne dich und mach weiter. Wenn der Spaß abnimmt, könnte es Zeit für eine Pause sein, oder du musst die Sache ein wenig auflockern.

ATTRIBUTSWÜRFE IMPROVISIEREN

Das Abenteuer gibt dir oft vor, welche Attributswürfe Charaktere in verschiedenen Situationen versuchen könnten, sowie den Schwierigkeitsgrad (SG) dieser Würfe. Manchmal werden Abenteurer Dinge versuchen, die das Abenteuer einfach nicht vorhersehen kann. Du kannst entscheiden, ob ihre Versuche erfolgreich sind oder nicht. Wenn du der Meinung bist, dass die beschriebene Handlung jedem leicht fallen sollte, dann ist kein Attributswurf notwendig; beschreibe dem Spieler einfach, was passiert. Wenn es keine Chance gibt, dass jemand eine solche Aufgabe vollenden könnte, dann sag dem Spieler, dass es nicht funktioniert.

Ansonsten kannst du dich an diesen drei einfachen Fragen orientieren:

- Welche Art von Attributswurf ist nötig?
- Wie schwierig ist er?
- Was ist das Ergebnis?

Verwende die Beschreibung der Attributswerte und ihrer zugehörigen Fertigkeiten im Regelbuch, um zu entscheiden, welches Attribut du verwenden solltest. Dann bestimme, wie schwierig die Aufgabe ist, damit du den SG für den Wurf festlegen kannst. Je höher der SG, umso schwieriger ist die Aufgabe. Die einfachste Art, einen SG festzulegen, ist zu entscheiden, ob die Aufgabe einfach, mittelschwer oder schwer ist und dann die folgenden SG zu verwenden:

- **Einfach (SG 10).** Eine einfache Aufgabe erfordert ein Mindestmaß an Können oder ein bisschen Glück, um erfolgreich zu sein.
- **Mittelschwer (SG 15).** Eine mittelschwere Aufgabe erfordert ein bisschen mehr Geschick, damit man sie vollenden kann. Ein Charakter mit einer Kombination aus natürlicher Begabung und spezialisierter Ausbildung wird eine mittelschwere Aufgabe meistens erfolgreich abschließen.
- **Schwer (SG 20).** Schwere Aufgaben sind alle Anstrengungen, welche die Möglichkeiten der meisten Leute ohne Unterstützung oder besonderes Können übersteigen. Selbst mit Können und Ausbildung wird ein Charakter Glück – oder viel spezialisiertes Training – brauchen, um eine schwere Aufgabe zu bestehen.

Das Ergebnis eines erfolgreichen Wurfs ist normalerweise leicht zu bestimmen: der Charakter ist mit dem, was er vorhatte, erfolgreich, im Rahmen der Vernunft. Es ist normalerweise auch nicht schwer, herauszufinden, was bei einem misslungenen Wurf passiert: der Charakter ist einfach nicht erfolgreich.

GLOSSAR

Das Abenteuer verwendet einige Begriffe, die dir vielleicht noch nicht vertraut sind. Einige dieser Begriffe sind hier beschrieben. Die Beschreibung von Regelbegriffen findest du im Regelbuch.

Charaktere. Dieser Begriff beschreibt die Abenteuerer, die deine Spieler lenken. Sie sind die Protagonisten eines jeden D&D-Abenteuers. Eine Gruppe von Charakteren wird als *Abenteurergruppe* bezeichnet.

Nichtspielercharakter (NSC). Dieser Begriff beschreibt die Charaktere, die der SL lenkt. Wie sich ein NSC verhält, entscheidet das Abenteuer und der SL.

Textkästen. An verschiedenen Stellen präsentiert das Abenteuer beschreibenden Text, der den Spielern vorgelesen oder umschrieben werden sollte. Dieser Text zum Vorlesen ist in Kästen dargestellt. Textkästen werden vor allem verwendet, um Räume zu beschreiben oder vorgeschriebene Dialoge zu präsentieren.

Spielwerte. Alle Monster oder NSC, die wahrscheinlich in Kampfsituationen verwickelt werden, brauchen *Spielwerte*, damit der SL sie effektiv nutzen kann. Diese Spielwerte sind in Kästen zusammengefasst. Du findest die Spielwerte, die für dieses Abenteuer notwendig sind, in Anhang B.

Zehntag. In den Vergessenen Reichen ist eine Woche zehn Tage lang und wird *Zehntag* genannt. Jeder Monat besteht aus drei Zehntagen, also aus insgesamt 30 Tagen.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE UND MONSTER

Immer wenn der Text sich namentlich auf einen magischen Gegenstand bezieht, dann wird der Name *kursiv* gedruckt. Eine Beschreibung der Gegenstände und ihrer magischen Eigenschaften findest du in Anhang A.

Wenn das Abenteuer den Namen einer Kreatur **fett** gedruckt präsentiert, dann bedeutet das, dass du die Spielwerte der Kreatur in Anhang B finden kannst.

ABKÜRZUNGEN

Die folgenden Abkürzungen werden im Lauf dieses Abenteurers verwendet.

SG = Schwierigkeitsgrad	EP = Erfahrungspunkte
GM = Goldmünze(n)	PM = Platinmünze(n)
SM = Silbermünze(n)	EM = Elektrummünze(n)
KM = Kupfermünze(n)	

HINTERGRUND

Vor mehr als fünfhundert Jahren schlossen Klans der Zwerge und Gnome ein Abkommen, das als Phandelvers Pakt bekannt ist, als sie eine reiche Mine in einer wundersamen Höhle teilen sollten, die als Wellenhallhöhle bekannt ist. Neben dem mineralischen Reichtum barg die Mine auch große magische Macht. Menschliche Zauberwirker verbündeten sich mit den Zwergen und Gnomen, um diese Energie zu kanalisieren und in eine große Schmiede zu binden (genannt Zauberschmiede), mit der magische Gegenstände erschaffen werden konnten. Die Zeiten waren gut, und die nahe menschliche Stadt Phandalin gedieh ebenfalls.

Aber dann kam es zu einer schrecklichen Katastrophe, als Orks durch den Norden zogen und alles in ihrem Weg in Schutt und Asche legten. Eine mächtige Streitmacht von Orks, die von bösen gedungenen Magiern unterstützt wurde, griff die Wellenhallhöhle an, um ihre Reichtümer und magischen Schätze zu erbeuten. Menschliche Magier kämpften Seite an Seite mit ihren zwergischen und gnomischen Verbündeten, um die Zauberschmiede zu verteidigen. Der resultierende magische Kampf verwüstete einen großen Teil der Höhle und nur Wenige überlebten die Einstürze und Beben, und der Standort der Wellenhallhöhle geriet in Vergessenheit.

Jahrhunderte lang haben Gerüchte über begrabene Schätze Schatzsucher und Glücksritter in die Gegend um Phandalin gelockt, aber niemandem ist es jemals gelungen, die verschollene Mine ausfindig zu machen und nun hat in den vergangenen Jahren die Wiederbesiedelung der Gegend begonnen.

Phandalin ist jetzt eine wilde Grenzstadt, und was noch wichtiger ist, die Felssucher-Brüder – drei Zwerge – haben den Eingang zur verschollenen Wellenhallhöhle entdeckt und wollen die Mine wieder öffnen. Unglücklicherweise sind die Felssucher nicht die einzigen, die an der Wellenhallhöhle interessiert sind. Ein geheimnisvoller Bösewicht, der als die Schwarze Spinne bekannt ist, kontrolliert ein Netzwerk von Banditenbanden und Goblins in der Gegend, und seine Agenten haben die Felssucher bis zu ihrem Fund verfolgt. Jetzt will die Schwarze Spinne die Wellenhallhöhle für sich und dabei sicherstellen, dass niemand sonst weiß, wo sie zu finden ist.

ÜBERSICHT

Die Verlorene Mine von Phandelver ist in vier Teile gegliedert. In Teil 1, „Goblinpeile“, befinden sich die Abenteuerer auf der Straße zur Stadt Phandalin, als sie in einen Goblin-Hinterhalt geraten. Sie stellen fest, dass die Goblins (die zum Cragmaw-Stamm gehören) ihren Zwergenfreund Gundren Felssucher und seinen Begleiter, einen menschlichen Krieger namens Sildar Hallwinter, entführt haben. Die Charaktere müssen den Hinterhalt überleben und dann die Goblins zurück zu ihrem Versteck verfolgen. Sie retten Sildar und erfahren von ihm, dass Gundren und seine Brüder eine berühmte verschollene Mine entdeckt haben. Sildar weiß nur, dass Gundren und seine Karte an einen Ort gebracht worden sind, der „Burg Cragmaw“ genannt wird.

In Teil 2, „Phandalin“, treffen die Charaktere in Phandalin ein und stellen fest, dass es von den Rotbrennern terrorisiert wird, einer Bande von Übeltätern, die von einer geheimnisvollen

Gestalt namens Glasstab angeführt wird. In Phandalin können die Charaktere auch einige interessante NSC antreffen, was Aufhänger für kurze Abenteuer in Teil 3 liefert. Die Rotbrenner versuchen, die Charaktere aus der Stadt zu vertreiben, also zahlen ihnen es die Charaktere mit gleicher Münze zurück und stürmen den Rotbrenner-Unterschlund. In deren, unter einem alten Anwesen verborgenen, Festung finden sie heraus, dass Iarno „Glasstab“ Albrek, der Anführer der Rotbrenner, seine Befehle von jemandem erhält, der nur die Schwarze Spinne genannt wird – und dass die Schwarze Spinne die Abenteuerer aus dem Weg räumen will.

Teil 3, „Das Netz der Spinne“, bietet den Charakteren mehrere kurze Abenteuer in der Region um Phandalin, während sie nach mehr Informationen über die Schwarze Spinne und die verlorene Mine der Zwerge suchen. Die Hinweise, die die Charaktere in Phandalin entdeckt haben, können dazu führen, dass sie einen geheimnisvollen Magier in den Ruinen des Alten Eulenbrunnens erspähen, die Ratschläge einer gefährlichen Todesfee suchen, eine Bande von Orks unschädlich machen, die an der Wyvernkuppe kampieren, und die Ruinen der Stadt Donnerbaum erkunden.

Mehrere dieser Hinweise führen zu Burg Cragmaw, der Festung von König Grol, dem Anführer der Cragmaw-Goblins. Hier erfahren die Charaktere, dass die Schwarze Spinne ein Drow-Abenteurer namens Nezznar ist, und dass die Cragmaw-Goblins für ihn arbeiten (Drow sind Elfen, die aus einem Reich tief unter der Erde stammen). Was noch wichtiger ist, sie finden Gundren Felssuchers Karte zur verschollenen Mine oder finden den Standort der Mine in einem der anderen Hinweise, die sie während Teil 3 gefunden haben.

Wenn sie der Karte oder der Wegbeschreibung zur verlorenen Mine folgen, bringt das die Charaktere in Teil 4 in die „Wellenhöhle“. Dieser verschollene unterirdische Komplex ist jetzt von Untoten und seltsamen Monstern überrannt worden. Nezznar die Schwarze Spinne hat sich hier mit seinen loyalen Anhängern verschanzte, erkundet die Minen und sucht nach der legendären Zauberschmiede. Die Abenteuerer haben die Gelegenheit, Gundren Felssucher zu rächen, den Wohlstand und die Sicherheit von Phandalin zu sichern, indem sie die reiche Mine von Monstern befreien, und den Untoten der Schwarzen Spinne ein Ende setzen – wenn sie die Gefahren der Verlorenen Mine von Phandalin überleben können.

ABENTEUERAUFHÄNGER

Du kannst die Spieler ihre eigenen Gründe erfinden lassen, warum sie Phandalin besuchen, oder du verwendest die folgenden Abenteuerhänger. Die Hintergründe und sekundären Ziele auf dem Charakterblatt bieten Charakteren auch Motivationen, Phandalin besuchen zu wollen.

Treff mich in Phandalin. Die Charaktere befinden sich in der Stadt Niewinter, wenn ihr zwergischer Gönner und Freund, Gundren Felssucher, sie anwirbt, um einen Wagen nach Phandalin zu begleiten. Gundren ist mit einem Krieger, Sildar Hallwinter, vorgereist, um sich um seine Geschäfte in der Stadt zu kümmern, während die Charaktere mit den Vorräten folgen. Die Charaktere erhalten jeweils 10 GM vom Besitzer von Barthens Vorräte in Phandalin, wenn sie den Wagen sicher zum Handelsposten liefern.

DIE VERGESSENEN REICHE

Wie in einem Fantasyroman oder Film findet das Abenteuer in einer größeren Welt statt. Tatsächlich kann die Welt alles sein, was sich SL und Spieler vorstellen können. Es könnte sich um eine Swords-and-Sorcery-Welt am Anbeginn der Zivilisation handeln, in der Barbaren gegen böse Zauberer kämpfen, oder eine post-apokalyptische Fantasywelt, in der Elfen und Zwerge zwischen den zerstörten Ruinen einer technologischen Zivilisation Zauber wirken. Die meisten D&D-Welten liegen irgendwo zwischen diesen Extremen: Es sind Welten der mittelalterlichen High-Fantasy mit

Rittern und Burgen, sowie elfischen Städten, Zwerge und fürchterlichen Monstern.

Die Welt der Vergessenen Reiche ist eine solche Spielwelt, und hier findet die Geschichte dieses Abenteurers statt. In den Reichen wagen sich Ritter in die Gräfte des gefallenen Zwergenkönigs von Delzoun, wo sie Ruhm und Schätze suchen. Schurken streifen durch die dunklen Gassen überfüllter Städte wie Niewinter und Baldurs Tor. Kleriker im Dienste der Götter führen Streitkolben und Zauber und ziehen auf Abenteuer gegen die schrecklichen Mächte aus, die das Land bedrohen. Magier plündern die Ruinen des gefallenen Netheresischen Imperiums und decken Geheimnisse auf, die zu dunkel für das Licht des Tages ist. Drachen, Riesen, Dämonen und unvorstellbare Gräueltaten lauern in Kerkern, Höhlen, Ruinenstädten und der gewaltigen Wildnis der Welt.

Auf den Straßen und Flüssen der Reiche reisen Spielleute und Hausierer, Kaufleute und Wachen, Soldaten, Seeleute und Abenteuerer mit stählernen Herzen, die Geschichten von seltsamen, wunderbaren, weit entfernten Orten erzählen. Gute Karten und klare Straßen können einen unerfahrenen Jüngling mit Träumen des Ruhms weit durch die ganze Welt führen. Tausende von rastlosen Mochtegern-Helden von Bauernhöfen aus dem Hinterland und schlaftrüben Dörfern treffen jedes Jahr in Niewinter und den anderen großen Städten ein, auf der Suche nach Reichtum und Anerkennung.

Bekannte Straßen sind vielleicht vielbefahren, aber sicher sind sie nicht unbedingt. Dunkle Magie, tödliche Monster und grausame lokale Herrscher sind die Gefahren, mit denen du es zu tun bekommst, wenn du durch die Vergessenen Reiche reist. Selbst Bauernhöfe und Anwesen, die nur eine Tagesreise von einer Stadt entfernt sind, können Opfer von Monstern werden, und kein Ort ist sicher vor dem plötzlichen Zorn eines Drachen.

Die regionale Karte zeigt nur einen sehr kleinen Teil dieser gewaltigen Welt, einen Teil der Region, die Schwertküste genannt wird. Dies ist eine Region der Abenteuer, wo wagemutige Seelen in die Ruinen uralter Festungen eindringen und die Überreste lange verlorener Kulturen erkunden. In der Wildnis aus zerklüfteten, schneebedeckten Gipfeln, Gebirgswäldern, Gesetzlosen und Monstern birgt die Küstenregion auch die größten Bastionen der Zivilisation, darunter auch die Küstenstadt Niewinter.

ROLLENSPIEL UND INSPIRATION

Eines der Dinge, die du als SL tun kannst, ist es, Spieler dafür zu belohnen, wenn sie ihre Charaktere gut spielen.

Jeder Charakter in diesem Set hat zwei Persönlichkeitsmerkmale (ein positives und ein negatives), ein Ideal, eine Bindung und einen Makel. Diese Elemente können den Charakter leichter und spaßiger zu spielen machen. **Persönlichkeitsmerkmale** bieten einen Blick auf die Vorlieben, Abneigungen, Errungenschaften, Ängste, Einstellungen und Manierismen des Charakters. Ein **Ideal** ist etwas, das der Charakter glaubt oder nach dem er mehr als alles andere strebt. Die **Bindung** eines Charakters ist eine Beziehung zu einer Person, einem Ort oder einem Ereignis in der Welt — jemand, der dem Charakter wichtig ist, ein Ort, mit dem er eine besondere Verbindung hat, oder ein geliebter Besitz. Ein **Makel** ist ein Merkmal, den jemand anders ausnutzen kann, um dem Charakter zu schaden oder der den Charakter dazu bringt, gegen seine Interessen zu handeln.

Wenn ein Spieler ein negatives Persönlichkeitsmerkmal ausspielt oder sich einem Nachteil aussetzt, der vom Ausspielen einer Bindung oder eines Makels entsteht, kannst du dem Charakter als Belohnung eine Inspiration verleihen. Der Charakter kann sie ausgeben, wenn sein Charakter einen Attributswurf, einen Angriffswurf oder einen Rettungswurf ablegt. Inspiration auszugeben verleiht dem Charakter einen Vorteil bei dem Wurf. Ein schlauer Spieler kann die Inspiration auch ausgeben, um einen Nachteil bei einem Wurf aufzuheben.

Ein Charakter kann nur eine Inspiration auf einmal haben.





TEIL 1: GOBLINPFEILE

Zu Beginn des Abenteuers eskortieren die Spielercharaktere einen Wagen voller Proviant und Vorräte von Niewinter nach Phandalin. Die Reise führt sie nach Süden entlang der Hohen Straße zum Dreieber-Pfad, der nach Osten führt (wie du es der Landkarte entnehmen kannst). Als sie eine halbe Tagesreise von Phandalin entfernt sind, geraten sie in Schwierigkeiten mit Goblin-Plünderern vom Cragmaw-Stamm.

Lies den Textkasten, wenn du so weit bist. Wenn du einen anderen Abenteureraufhänger verwendest, spring zum zweiten Absatz und passe die Details entsprechend an. Die Informationen über den Wagen kannst du dann ignorieren.

In der Stadt Niewinter hat euch ein Zwerg namens Gundren Felssucher gebeten, eine Wagenladung voller Vorräte zur rauen Siedlung Phandalin zu bringen, die einige Tagesreisen südöstlich der Stadt liegt. Gundren war eindeutig aufgeregt und mehr als nur ein bisschen geheimnistuerisch, was den Grund für die Reise anging. Er sagte nur, dass er und seine Brüder „etwas Großes“ gefunden hätten, und dass sie euch jedem 10 Goldmünzen zahlen würden, wenn ihr seine Lieferung zu Barths Vorräte bringt, einem Handelsposten in Phandalin. Er ritt dann auf einem Pferd vor, zusammen mit einem Krieger namens Sildar Hallwinter, der ihn begleitete. Er sagte, dass er früher eintreffen müsse, um sich „ums Geschäft zu kümmern“.

Ihr seid die letzten paar Tage auf der Hohen Straße von Niewinter aus nach Süden gereist, und seid gerade östlich auf den Dreieber-Pfad abgebogen. Ihr hattet bislang keine Probleme, aber dieses Gebiet kann gefährlich sein. Banditen und Gesetzlose sind dafür bekannt, auf dem Pfad zu lauern.

Ehe ihr mit dem Abenteuer weitermacht, solltest du einige Minuten mit den folgenden Punkten verbringen:

- Ermutige die Spieler, einander ihre Charaktere vorzustellen, wenn sie es noch nicht getan haben.
- Frage die Spieler, wie ihrer Meinung nach ihre Charaktere ihren Zwergengönner Gundren Felssucher kennengelernt haben. Lass die Spieler ihre eigenen Geschichten erfinden. Wenn einem Spieler gar nichts einfällt, dann schlage etwas Einfaches vor. Beispielsweise könnte Gundren ein Freund aus der Kindheit sein, oder jemand, der den Spielercharakteren in einer Notlage geholfen hat. Diese Übung ist eine großartige Gelegenheit für die Spieler, zur Hintergrundgeschichte des Abenteuers beizutragen.
- Bitte die Spieler, dir die Marschreihenfolge der Abenteurergruppe zu geben und zu beschreiben, wie die Charaktere reisen. Wer ist vorne, und wer geht hinten? Wenn die Charaktere Gundrens Wagenladung voller Vorräte eskortieren, dann müssen einer oder zwei Charaktere den Wagen lenken. Der Rest der Charaktere kann auf dem Wagen mitfahren, daneben hergehen oder vorausreiten, wie es ihnen gefällt.

DEN WAGEN LENKEN

Jeder Charakter kann den Wagen lenken. Dazu sind keine besonderen Fertigkeiten notwendig. Zwei Ochsen ziehen den Wagen. Wenn niemand die Zügel hält, bleiben die Ochsen stehen wo sie sind.

Der Wagen ist voll beladen mit einer Auswahl von Bergbauausrüstung und Lebensmitteln. Dazu gehören ein Dutzend Säcke Mehl, mehrere Fässer voller gesalzenem Schweinefleisch, zwei Fässer starkes Bier, Schaufeln, Pickel und Brecheisen (jeweils ungefähr ein Dutzend) und fünf Laternen mit einem kleinen Fass Öl (mit einem Volumen von ungefähr 50 Fläschchen). Der Gesamtwert der Fracht beträgt 100 GM.

Wenn du bereit bist, fahre mit dem Abschnitt „Goblin-Hinterhalt“ fort.

GOBLIN-HINTERHALT

Lies zu Beginn der Begegnung den folgenden Textkasten vor:

Ihr seid mittlerweile seit einem halben Tag auf dem Dreieber-Pfad. Als ihr um eine Biegung kommt, seht ihr, dass ungefähr 15 Meter vor euch zwei tote Pferde auf dem Boden liegen und den Pfad blockieren. In jedem von ihnen stecken mehrere schwarzgefederte Pfeile. Der Wald steht hier nahe am Pfad, mit einer steilen Böschung und dichtem Unterholz auf beiden Seiten.

Wenn ihr den Abenteureraufhänger „Treff mich in Phandalin“ verwendet, dann kann ein Charakter, der sich nähert, um die Pferde genauer zu untersuchen, feststellen dass sie Gundren Felssucher und Sildar Hallwinter gehörten. Sie sind seit ungefähr einem Tag tot, und es ist klar, dass die Pfeile die Pferde getötet haben. Wenn die Charaktere die Szenerie genauer untersuchen, lies den folgenden Text vor:

Die Satteltaschen wurden geplündert. In der Nähe findet ihr eine leere lederne Kartenhülle.

Vier **Goblins** verstecken sich in den Wäldern, zwei auf jeder Seite der Straße. Sie warten, bis sich jemand den Leichen nähert, um dann anzugreifen.

Das wird vermutlich eine der vielen Kampfbegegnungen in diesem Abenteuer sein. Dies sind die Schritte, denen du folgen solltest, um sie effektiv zu leiten.

- Schau dir die **Goblin**-Spielwerte in Anhang B an. Da die Goblins sich verstecken, musst du ihren Heimlichkeitsmodifikator kennen: +6.
- Finde heraus, ob jemand überrascht wird. Die Abenteurergruppe kann die Goblins nicht überraschen, aber die Goblins könnten einige oder alle Charaktere überrumpeln. Lege einen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) ab: wirf einen W20 für sie alle, addiere ihren Heimlichkeitsmodifikator (+6) auf den Wurf, und vergleiche das Gesamtergebnis mit der passiven Weisheit (Wahrnehmung) der Charaktere. Ein Charakter,

dessen Wert niedriger ist als das Gesamtergebnis der Goblins, wird überrascht und kann somit in seinem ersten Zug des Kampfes nichts tun (siehe „Überraschung“ im Regelwerk).

- Verwende die Initiativeregeln aus dem Regelbuch, um herauszufinden, wer als erster, zweiter, dritter und so weiter handelt. Schreibe dir die Initiativwerte aller Beteiligten in der Randspalte dieses Buchs oder auf einem Blatt Papier auf.
- Wenn es an der Zeit ist, dass die Goblins handeln, stürmen die Hälfte der Goblins vor und führen Nahkampfangriffe aus, während die übrigen 9 Meter von der Abenteurergruppe entfernt stehenbleiben und Fernkampfangriffe ausführen. Die Spielwerte dieser Goblins beinhalten die Informationen, die du brauchst, um diese Angriffe abzuwickeln. Mehr Informationen zu den möglichen Aktionen für die Goblins in ihrem Zug findest du in Kapitel 2 des Regelbuchs, „Kampf“.
- Wenn alle Goblins bis auf einen besiegt sind, versucht der letzte zu entkommen, wobei er in Richtung des Goblinpfads davon läuft.

ENTWICKLUNGEN

In dem Fall, dass die Goblins die Abenteurer bezwingen, lassen sie sie bewusstlos zurück, plündern sie und den Wagen aus und kehren zum Cragmaw-Versteck zurück. Die Charaktere können weiter nach Phandalin reisen, neue Ausrüstung bei Barthens Vorräte kaufen, zur Stelle des Hinterhalts zurückkehren und den Goblinpfad finden.

Die Charaktere könnten einen oder mehrere Goblins gefangen nehmen, indem sie sie bewusstlos schlagen anstatt sie zu töten. Ein Charakter kann jede Nahkampfwaffe verwenden, um einen Goblin bewusstlos zu schlagen, wobei er erfolgreich ist, wenn der Angriff genug Schaden verursacht, um den Goblin auf 0 Trefferpunkte zu bringen. Sobald ein gefangener Goblin nach einigen Minuten wieder zu Bewusstsein kommt, kann er überzeugt werden, zu teilen, was er weiß (siehe den Kasten „Was die Goblins wissen“ auf Seite 8). Ein Goblin könnte auch überzeugt werden, die Abenteurergruppe zum Cragmaw-Versteck zu bringen, was ihnen erlaubt, den Fallen auf dem Pfad aus dem Weg zu gehen (siehe den Abschnitt „Goblinpfad“).

Die Charaktere könnten den Goblinpfad nicht finden oder sie könnten sich entscheiden, direkt nach Phandalin zu reisen. Mach in diesem Fall mit Teil 2, „Phandalin“, weiter. Elmar Barthen (der Besitzer von Barthens Vorräte) wendet sich an die Charaktere und informiert sie, dass Gundren Felssucher niemals eingetroffen ist. Er berichtet von den Schwierigkeiten mit den Goblins und schlägt vor, dass die Charaktere zum Ort des Hinterhalts zurückkehren, um weiter nachzuforschen (nachdem sie sich ausgeruht haben). Barthen sagt der Gruppe ebenfalls, dass Linene Grauwind vom Löwenschild-Händler (siehe Seite 16) mehr Informationen zu den Goblinangriffen liefern könnte.

RASTEN

Die Gruppe muss sich vielleicht nach dem Goblin-Hinterhalt ausruhen, je nachdem wie der Kampf gelaufen ist. Im Regelbuch findest du mehr Informationen zu Langen und Kurzen Rasten.

GOBLINPFAD

Nachdem die Charaktere die Goblins bezwungen haben, zeigt eine Untersuchung der Umgebung, dass die Kreaturen den Ort schon seit einer Weile genutzt haben, um Hinterhalte zu legen. Ein Pfad, der hinter Dickichtern auf der Nordseite der Straße verborgen ist, führt nach Nordwesten. Ein Charakter, der einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Überleben) schafft, erkennt, dass ungefähr ein Dutzend Goblins auf dem Pfad gekommen und gegangen sind, sowie dass zwei mittelgroße Körper von der Stelle des Hinterhalts fortgeschleppt worden sind.

Die Abenteurergruppe kann den Wagen leicht von der Straße lenken und die Ochsen anbinden, während die Gruppe die Goblins verfolgt.

Der Pfad führt fünf Meilen nordwestlich und endet im Cragmaw-Versteck (siehe den entsprechenden Abschnitt). Bitte die Spieler, die Marschreihenfolge der Abenteurergruppe zu bestimmen, während sich die Charaktere den Weg entlang bewegen. Die Reihenfolge ist wichtig, weil die Goblins zwei Fallen gestellt haben, um Verfolger abzuhalten.

Schlinge. Nachdem die Abenteurergruppe dem Pfad ungefähr 10 Minuten gefolgt ist, trifft sie auf eine verborgene Schlinge. Wenn die Charaktere nach Fallen suchen, dann entdeckt der Charakter an der Spitze der Gruppe die Falle automatisch, wenn sein passiver Wert in Weisheit (Wahrnehmung) 12 oder höher ist. Ansonsten muss der Charakter einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 12 schaffen, um die Falle zu bemerken. Wenn der Charakter die Falle nicht bemerkt, löst er die Schlinge aus und muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 schaffen. Bei einem Fehlschlag hängt der Charakter kopfüber 3 Meter über dem Boden. Der Charakter ist festgesetzt, bis der Schlinge 1 oder mehr Hiebsschaden zugefügt worden sind. (Die Auswirkungen des Zustands festgesetzt findest du im Anhang des Regelbuchs.) Ein Charakter, der nicht vorsichtig herunter gelassen wird, erleidet 1W6 Wuchtschaden durch den Sturz.

Grube. Weitere 10 Minuten auf dem Pfad später befindet sich eine Grube, die die Goblins getarnt haben. Die Grube ist 2 Meter breit, 3 Meter tief und wird ausgelöst, wenn eine Kreatur sich über sie bewegt. Der Charakter an der Spitze entdeckt die verborgene Gruppe automatisch, wenn seine passive Weisheit (Wahrnehmung) bei 15 oder höher liegt. Ansonsten muss der Charakter einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 schaffen, um die verborgene Grube zu bemerken. Wenn die Falle nicht entdeckt wird, muss der Charakter an der Spitze einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 schaffen, um nicht in die Grube zu fallen und 1W6 Wuchtschaden zu erleiden. Die Wände der Grube sind nicht steil, und es ist kein Attributswurf notwendig, um wieder heraus zu kommen.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Die Goblin-Angreifer zu besiegen und das Cragmaw-Versteck zu finden ist ein Meilenstein der Geschichte. Wenn die Gruppe am Versteck eintrifft, erhält jeder Charakter 75 EP. Achte darauf, dass die Spieler dies auf ihren Charakterblättern notieren.

Cragmaw-Versteck

Der Cragmaw-Stamm besteht aus Goblins und hat hier ein Versteck errichtet, von dem aus sie ohne Schwierigkeiten Reisende auf dem Dreieber-Pfad oder dem Weg nach Phandalin angreifen und ausrauben können. Der Cragmaw-Stamm trägt den Namen, weil jedes Mitglied des Stammes seine Zähne anscharft, damit sie wild und zackig aussehen.

Der Anführer der Cragmaw-Banditen, die hier ihr Lager aufgeschlagen haben, ist ein Grottenschrat namens Klarg, der vom Häuptling der Cragmaws den Befehl erhalten hat, alle schlecht geschützten Karawanen oder Reisenden auf diesem Weg auszurauben. Vor einigen Tagen brachte ein Bote von Burg Cragmaw neue Anweisungen: Sie sollen dem Zwerg Gundren Felssucher und allen, die mit ihm reisen, auflauern.

ALLGEMEINE MERKMALE

Die Cragmaw-Höhle neigt sich steil nach oben. Der Eingang liegt am Fuße eines großen Hügels und die Höhlen und Durchgänge befinden sich im Inneren des Hügels selbst.

Decken. Die meisten Höhlen und Durchgänge haben steil geneigte Decken, die mit Stalaktiten bedeckte Kuppeln 6 bis 9 Meter über dem Boden bilden.

Licht. Die Bereiche 1 und 2 liegen im Freien. Der Rest des Komplexes ist dunkel, wenn nichts anderes erwähnt ist. Die Textkästen für diese Örtlichkeiten gehen davon aus, dass die Charaktere Dunkelsicht oder eine Lichtquelle haben.

Geröll. Bereiche von bröckelndem Fels und Geröll sind schwieriges Gelände (siehe „schwieriges Gelände“ im Regelbuch).

Geräusche. Die Geräusche des Wassers in der Höhle überdecken Geräusche für alle Kreaturen, die nicht genau hinhören. Kreaturen können einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegen, um zu überprüfen, ob sie in nahen Kammern Aktivität hören können.

Stalagmiten. Diese nach oben zeigenden Felsspitzen können Deckung bieten (siehe „Deckung“ im Regelbuch).

Bach. Der Bach, der durch den Komplex fließt, ist nur ungefähr 60 Zentimeter tief, kalt und langsam, sodass Kreaturen ohne Probleme hindurch waten können.

WAS DIE GOBLINS WISSEN

Wenn die Charaktere einen der Goblins hier gefangen nehmen oder bezaubern, dann kann er überzeugt werden, einige nützliche Informationen herauszugeben:

- In der Höhle leben im Augenblick weniger als 20 Goblins.
- Ihr Anführer ist ein Grottschrat namens Klarg. Er untersteht König Grol, dem Häuptling des Cragmaw-Stammes, welcher sich auf Burg Cragmaw aufhält. (Die Goblins können eine allgemeine Beschreibung der Lage von Burg Cragmaw liefern. Sie liegt ungefähr 30 Kilometer nordöstlich des Cragmaw-Verstecks im Niewinterwald.)
- Klarg hat vor einigen Tagen einen Goblinbotschafter von König Grol empfangen. Der Botschafter hat ihm gesagt, dass jemand namens Schwarze Spinne die Cragmaws bezahlt, um nach dem Zwerg Gundren Felssucher Ausschau zu halten, ihn gefangen zu nehmen und ihn und alles, was er bei sich trägt, zu König Grol zu bringen. Klarg folgte diesen Anweisungen. Gundren wurde überfallen und zusammen mit seinen persönlichen Besitztümern, darunter auch eine Karte, mitgenommen.
- Der Zwerg und seine Karten wurden wie angewiesen zu König Grol gebracht. Der menschliche Gefährte des Zwergens wird in der „Esshöhle“ (Bereich 6) gefangen gehalten.

1. HÖHLENÖFFNUNG

Der Weg von dem Ort des Goblin-Hinterhalts führt zum Eingang des Cragmaw-Verstecks.

Ihr folgt dem Goblinspfad und stößt auf eine große Höhle in einem Hügel, rund 7,5 Kilometer vom Ort des Hinterhalts entfernt. Ein flacher Bach fließt aus der Höhlenöffnung, der von dichtem Dornendickicht abgeschirmt wird. Ein schmaler, trockener Pfad führt rechts vom Bach in die Höhle.

Das Dickicht in Gebiet 2 ist von der Westseite des Baches nicht zu durchdringen.

ENTWICKLUNGEN

Die Goblins in Bereich 2 sollen Wache halten, aber sie passen nicht auf. (Goblins können sehr faul sein.) Wenn die Charaktere hier allerdings eine Menge Lärm machen — wenn sie beispielsweise laut darüber streiten, was als nächstes zu tun ist, ein Lager aufschlagen, die Büsche niederhacken und so weiter — dann bemerken die Goblins in Bereich 2 ihre Anwesenheit und greifen sie durch das Dickicht an, das den Goblins halbe Deckung bietet (im Regelbuch findest du die Regeln zu Deckung).

2. GOBLINWACHPOSTEN

Wenn die Charaktere zur östlichen Seite des Baches wechseln, können sie um das abschirmende Dickicht in Bereich 2 schauen. Dort ist ein Goblinwachposten, doch die Goblins hier sind gelangweilt und unaufmerksam.

An der Ostseite des Baches, der aus der Höhlenöffnung fließt, wurde ein kleiner Bereich im Dornendickicht ausgehöhlt, um einen Wachposten oder ein Versteck zu bilden. Hölzerne Planken ebnen die Dornenbüsche und bieten Platz für Wachen, die sich hier verbergen und die Umgebung im Auge behalten können — und hier befinden sich augenblicklich zwei Goblins!

Zwei **Goblins** sind hier stationiert. Wenn die Goblins Eindringlinge in Bereich 1 bemerken, eröffnen sie das Feuer mit ihren Bögen. Sie schießen durch das Dickicht und werden die Charaktere vermutlich überraschen. Wenn die Goblins die Abenteurer in Bereich 1 nicht bemerken, dann bemerken sie sie, wenn sie durch den Bach platschen, und keine Seite ist überrascht.

Charaktere, die sich vorsichtig bewegen oder die Umgebung auskundschaften, könnten die Goblinspäher überraschen. Jeder Charakter, der sich nach vorne bewegt, muss einen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen die passive Weisheit (Wahrnehmung) der Goblins ablegen, um nicht überrascht zu werden. Im Regelbuch findest du mehr Informationen zu vergleichenden Attributswürfen.

Dickichte. Die Dickichte um die Lichtung sind schwieriges Gelände, aber sie sind nicht gefährlich — nur lästig. Sie bieten Charakteren, die sich hinter ihnen befinden, halbe Deckung. (Siehe „schwieriges Gelände“ und „Deckung“ im Regelbuch für weitere Informationen).

3. ZWINGER

Die Cragmaws halten hier einen Zwinger voller übellauniger Wölfe, die sie für den Kampf ausbilden.

Direkt hinter der Höhlenöffnung führen einige unebene Steinsteufen zu einer kleinen, feuchten Kammer an der Ostseite des Durchgangs. Die Höhle verzweigt sich zu einem steilen Spalt am hinteren Ende und ist vom Gestank von Tieren erfüllt. Wildes Knurren und die Geräusche von rasselnden Ketten begrüßen euch, da direkt in der Öffnung drei übellaunige Wölfe angekettet sind. Die Ketten der Wölfe führen zu eisernen Stangen, die in den Fuß eines Stalagmiten getrieben sind.

Die **Wölfe** sind hier eingesperrt. Sie können Ziele, die sich auf den Treppen befinden, nicht erreichen, aber alle drei greifen alle Kreaturen an, die keine Goblins sind und sich in den Raum bewegen (siehe den Abschnitt „Entwicklungen“). Goblins in nahen Höhlen ignorieren die Geräusche von kämpfenden Wölfen, da sie die ganze Zeit knurren und nacheinander schnappen.

Ein Charakter, der die Tiere beruhigen möchte, kann einen Wurf auf Weisheit (Mit Tieren umgehen) gegen SG 15 ablegen. Bei einem Erfolg erlauben es die Wölfe dem Charakter, sich durch den Raum zu bewegen. Wenn den Wölfen etwas zu fressen gegeben wird, sinkt der SG auf 10.

Spalte. Eine schmale Öffnung in der Ostwand führt zu einem natürlichen Schacht, der 9 Meter nach oben in Bereich 8 führt. Am Fuß des Spalts liegen Abfälle, die durch die Öffnung oben entsorgt worden sind. Ein Charakter, der versucht, den Schacht zu erklimmen, muss einen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 ablegen. Wenn der Wurf erfolgreich ist, bewegt sich der Charakter mit halber Bewegungsrate den Schacht nach oben



oder unten, wie er es möchte. Bei einem Wurf Ergebnis von 6–9 kann sich der Charakter nicht bewegen; bei einem Ergebnis von 5 oder weniger stürzt der Charakter und erleidet pro gefallenem 9 Metern 1W6 Wuchtschaden. Dabei landet er am Fuße des Schachts.

ENTWICKLUNGEN

Wenn die Wölfe von Gegnern außerhalb ihrer Reichweite gereizt werden, verfallen sie in Raserei, die es ihnen erlaubt, die Eisenstangen, die sie festhalten, aus dem Boden zu reißen. In jeder Runde, in der ein Charakter in Sicht bleibt, versuchen die Wölfe einen einzelnen Stärkewurf gegen SG 15. Beim ersten Versuch lockern sie den Stab, und der SG sinkt auf 10. Beim zweiten Erfolg reißen sie den Stab los oder verbiegen ihn, sodass ihre Ketten nicht mehr festgehalten werden.

Ein Goblin oder Grottenschrat kann seine Aktion verwenden, um einen Wolf von seiner Kette zu befreien.

4. STEILER DURCHGANG

Von diesem Punkt an brauchen Charaktere ohne Dunkelsicht eine Lichtquelle, um ihre Umgebung zu sehen.

Der Hauptdurchgang von der Höhlenöffnung führt steil nach oben, der Bach fällt und plätschert seine Westseite hinab. In den Schatten führt ein Nebengang auf der anderen Seite des Baches nach Westen.

Charaktere, die Licht oder Dunkelsicht verwenden, um weiter den Durchgang entlang zu blicken, können die Brücke in Bereich 5 sehen. Ergänze dann:

ABENTEUERKARTEN

Die Karten, die in diesem Abenteuer abgedruckt sind, sind nur für die Augen des Spielleiters gedacht. Eine Karte zeigt nicht nur den gesamten Abenteuerschauplatz, sondern auch Geheimtüren, verborgene Fallen und andere Elemente, die die Spieler nicht sehen sollen – deshalb muss sie geheim gehalten werden.

Karten werden am besten verwendet, um Behausungen abzubilden, die aus mehreren Räumen bestehen oder andere Schauplätze, die viele Orte haben, die es zu erkunden gilt. Somit braucht nicht jeder Schauplatz eine Karte.

Wenn die Spieler einen Punkt erreichen, der auf der Karte markiert ist, kannst du dich entweder auf deine verbalen Beschreibungen verlassen, um den Spielern ein klares Bild des Schauplatzes zu vermitteln, oder das, was sie sehen können, auf einem eigenen Stück Millimeterpapier aufzeichnen.

Maßstab und Raster Ein Maßstab erlaubt es dir, die Entfernungen und Dimensionen genau abzumessen, was unter anderem bei Kampfbegegnungen, für magische Effekte und Lichtquellen wichtig ist. Innenkarten verwenden Gitterfelder, die entweder 1,5 oder 3 Meter Seitenlänge haben.

Windrose. Die Windrose kann hilfreich sein, wenn du einen Schauplatz beschreibst. Zum Beispiel könntest du den Spielern von „Fässern an der Nordwand“ oder der „Treppe, die im Westen nach unten führt“ erzählen.

Im Schatten der Decke im Norden könnt ihr gerade so den groben Umriss einer wackligen Brücke aus Holz und Seilen sehen, die den Durchgang vor euch überspannt. Ein weiterer Durchgang kreuzt diesen, ungefähr sechs Meter über dem Boden.

Jeder Charakter, der die Brücke in Bereich 5 sehen kann, könnte auch den Goblin bemerken, der die Brücke bewacht. Dazu ist ein vergleichender Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen die Geschicklichkeit (Heimlichkeit) des Goblints notwendig.

Der Goblin bemerkt die Charaktere, wenn sie ein Licht bei sich führen oder sich der Brücke nicht heimlich nähern. Der Goblin greift nicht an. Vielmehr versucht er, nach Osten wegzuschleichen, um seine Gefährten in Bereich 7 zu informieren, damit sie eine Überflutung auslösen (siehe den Abschnitt „Überflutung!“ in Bereich 5). Der Goblin bewegt sich unbemerkt, wenn sein Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) höher ausfällt als der passive Wert in Weisheit (Wahrnehmung) aller Charaktere, die seine Bewegungen bemerken könnten.

Westlicher Durchgang. Dieser Durchgang ist von Geröll verstopft und ist von Steilhängen begrenzt. Behandle den Bereich als schwieriges Gelände (siehe „schwieriges Gelände“ im Regelbuch).

Der Sims zwischen den beiden Steilhängen ist empfindlich. Jedes Gewicht über 100 Pfund tritt die ganze Masse los, sodass sie nach Osten poltert. Alle Kreaturen, die sich auf dem Sims befinden, wenn er zusammenbricht, müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 2W6 Wuchtschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Die Kreatur fällt bei einem misslungenen Rettungswurf auch auf den Boden und erleidet den Zustand liegend (siehe „liegend“ im Regelbuch).

5. ÜBERFÜHRUNG

An der Stelle, wo ein hoher Tunnel die größere Tunnelkaverne darunter durchquert, haben die Goblints einen Brückenwachposten aufgestellt.

Der Durchgang mit dem Bach geht entlang einiger unebener Stufen nach oben weiter und biegt dabei nach Osten ab. Das Geräusch eines Wasserfalls ertönt aus einer größeren Höhle irgendwo vor euch.

Wenn die Charaktere die Brücke nicht bemerkt haben, als sie sich durch Bereich 4 bewegt haben, bemerken sie sie jetzt. Ergänze dann:

Eine wacklige Brücke überquert den Durchgang und verbindet zwei Tunnel, die 6 Meter über dem Bachlauf liegen.

Ein **Goblin** bewacht die Brücke. Er versteckt sich, aber die Charaktere können ihn bemerken, indem sie ihn in einem vergleichenden Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen die Geschicklichkeit (Heimlichkeit) des Goblints besiegen. Die Wache ist faul und unaufmerksam. Wenn kein Charakter eine Lichtquelle verwendet, können alle Charaktere einen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen die passive Weisheit (Wahrnehmung) des Goblints versuchen, um an ihn heran zu kommen ohne bemerkt zu werden.

Wenn der Goblin die Abenteurer bemerkt, gibt er den Goblints in Bereich 7 das Signal, eine Überflutung auszulösen (siehe den Abschnitt „Überflutung!“) und dann Pfeile auf die Charaktere abzufeuern.

Brücke. Die Brücke überquert den Durchgang 6 Meter über dem Bachlauf. Es ist möglich, von unten die Höhlenwand zu erklimmen, um vom unteren Durchgang zur Brücke zu gelangen. Die 6 Meter hohen Wände sind rau, aber glitschig vom Sprühwasser, so dass ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 notwendig ist, um sie emporzuklettern.

Die Brücke hat eine Rüstungsklasse (RK) von 5 und 10 Trefferpunkte. Wenn die Brücke auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, stürzt sie ein. Kreaturen auf der einstürzenden Brücke müssen

einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 schaffen, um nicht zu fallen und 2W6 Wuchtschaden zu erleiden und den Zustand liegend zu erleiden (siehe „liegend“ im Regelbuch). Wer erfolgreich ist, kann sich an der Brücke festhalten und muss in Sicherheit klettern.

ÜBERFLUTUNG!

Die großen Becken in Bereich 7 haben zerstörbare Wände, die entfernt werden können, um einen Sturzbach von Wasser in den Hauptdurchgang des Unterschlupfs schwappen zu lassen. In der Runde, nachdem die Goblints in Bereich 7 ein Signal vom Kundschafter in Bereich 4 erhalten, beginnen sie die Stützpfiler zu zerschlagen. In der folgenden Runde fließt in der Initiative der Goblints eine Flutwelle aus Wasser von Bereich 7 in den Bereich 1.

Der Durchgang wird plötzlich von einem mächtigen Brüllen erfüllt, als eine gewaltige Flutwelle von oben hereinbricht!

Die Überflutung bedroht alle Kreaturen im Tunnel. (Kreaturen auf der Brücke in Bereich 5 sind nicht in Gefahr, sowie alle Charaktere, die erfolgreich die Höhlenwand erklimmen haben.) Alle Kreaturen innerhalb von 3 Metern zum nicht verwendeten Durchgang in Bereich 4 oder an Stufen, die zu Bereich 3 führen, können einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 versuchen, um nicht weggeschwemmt zu werden. Kreaturen, die nicht aus dem Weg kommen, können einen Stärkerettungswurf gegen SG 15 machen, um sich festzuhalten. Bei einem misslungenen Wurf erleidet der Charakter den Zustand liegend und wird in Bereich 1 geschwemmt, wobei er auf dem Weg 1W6 Wuchtschaden erleidet.

Die Goblints in Bereich 7 können eine zweite Überflutung auslösen, indem sie das zweite Becken öffnen, doch tun sie das nur, wenn der Goblin auf der Brücke ihnen das Kommando gibt. Der Goblin auf der Brücke wartet zunächst ab, ob die erste Flutwelle alle Eindringlinge aus dem Weg geräumt hat, ehe er die zweite Flutwelle anordnet.

6. GOBLINBEHAUSUNG

Die Cragmaw-Plünderer, die in der Festung stationiert sind, verwenden diesen Bereich als Aufenthaltsraum und Kaserne.

Diese große Höhle wird von einem Steilhang mit 3 Metern Höhe in zwei Hälften geteilt. Eine steile, natürliche Treppe führt vom unteren Bereich in den oberen Bereich. Die Luft ist trüb vom Rauch der Kochfeuer und stinkt nach schlecht gegerbtem Leder und ungewaschenen Goblints.

Sechs **Goblints** wohnen in dieser Behausung, und einer von ihnen ist ein Anführer mit 12 Trefferpunkten. Die fünf gewöhnlichen Goblints kümmern sich um das Kochfeuer im unteren (nördlichen) Teil der Höhle in der Nähe des Eingangstunnels, während sich der Anführer im oberen (südlichen) Teil der Höhle ausruht.

Sildar Hallwinter, ein menschlicher Krieger, wird in dieser Kammer gefangen gehalten. Er ist sicher am südlichen Felsvorsprung der Kante angebunden. Die Goblints haben ihn verprügelt und gequält, sodass er geschwächt ist und nur 1 Trefferpunkt übrig hat.

Der Goblin-Anführer Yeemik ist der stellvertretende Anführer des ganzen Verstecks. Wenn er sieht, dass die Charaktere die Oberhand gewinnen, schnappt er sich Sildar und zieht ihn über den Vorsprung in den oberen Bereich und ruft: „Waffen runter, oder dieser Mensch stirbt!“

Yeemik will Klarg loswerden und der neue Anführer sein. Wenn die Abenteurer bereit sind, zu verhandeln, versucht Yeemik sie zu überzeugen, Klarg in Bereich 8 zu töten und verspricht ihnen, Sildar frei zu lassen, wenn sie ihm den Kopf des

Grottenschrats bringen. Sildar warnt die Charaktere benommen, dass sie dem Goblin nicht trauen sollen, und er hat Recht. Wenn die Charaktere sich auf den Handel einlassen, versucht Yeemik sie zu zwingen, ein hohes Lösegeld für Sildar zu bezahlen, selbst wenn sie ihren Teil des Handels einhalten.

Wenn die Charaktere nicht verhandeln wollen, schubst Yeemik Sildar über die Kante und setzt den Kampf fort. Sildar erleidet 1W6 Wuchtschaden durch den Sturz, was ausreicht, um ihn auf 0 Trefferpunkte zu bringen. Charaktere, die schnell eingreifen, können versuchen ihn zu stabilisieren ehe er stirbt (siehe „Schaden, Heilung und Tod“ im Regelbuch“).

SILDAR SPIELEN

Sildar Hallwinter ist ein herzenguter menschlicher Mann, der fast fünfzig Jahre alt ist und einen Ehrenplatz in der berühmten Greifenkavallerie der großen Stadt Tiefwasser hält. Er ist ein Agent des Rats der Grafen, einer Gruppierung verbündeter politischer Mächte, die sich um die gegenseitige Sicherheit und Wohlstand sorgen. Mitglieder des Ordens stellen die Sicherheit von Städten und anderen Siedlungen sicher, indem sie aktiv daran arbeiten, Bedrohungen mit allen Mitteln aus dem Weg zu räumen, während sie ihren Anführern und ihrer Heimat Ruhm und Ehre bringen.

Sildar traf Gundren Felssucher in Niewinter und erklärte sich bereit, ihn zurück nach Phandalin zu begleiten. Sildar will herausfinden, was mit Iarno Albrek geschehen ist, einem menschlichen Magier und ebenfalls Mitglied des Rats der Grafen, der verschwunden ist kurz nachdem er in Phandalin eingetroffen war. Sildar hofft, dass er herausfinden kann, was mit Iarno geschehen ist, Gundren dabei unterstützen kann, die alte Mine wieder zu eröffnen und dazu beizutragen, Phandalin wieder zu einem zivilisiertem Zentrum von Reichtum und Wohlstand zu machen.

Sildar kann den Charakteren die folgenden vier nützlichen Informationen liefern:

- Die drei Felssucher-Brüder (Gundren, Tharden und Nundro) haben vor Kurzem den Eingang zur lange verschollen geglaubten Wellenhallhöhle gefunden, in der sich die Minen von Phandelvers Pakt befinden. (Du kannst die Informationen aus den ersten beiden Abschnitten des „Hintergrund“-Bereichs mit den Spielern teilen.)
- Klarg, der Grottenschat, der die Goblinbande anführt, hatte Befehle, Gundren zu überfallen. Sildar hörte von den Goblins, dass die Schwarze Spinne eine Nachricht geschickt hat und dass der Zwerg zu ihr gebracht werden sollte. Sildar weiß nicht, wer oder was die Schwarze Spinne ist.
- Gundren hatte eine Karte, die den geheimen Standort der Wellenhallhöhle zeigte, doch die Goblins nahmen sie an sich, als sie ihn gefangen nahmen. Sildar glaubt, dass Klarg die Karte und den Zwerg zum Häuptling der Cragmaws geschickt hat, der sich an einem Ort namens Burg Cragmaw aufhält. Sildar weiß nicht, wo dieser Ort sein könnte, aber er denkt, dass jemand in Phandalin es wissen könnte. (Sildar kommt nicht sofort darauf, aber ein gefangener Goblin könnte ebenfalls überzeugt werden, den Standort der Höhle zu verraten. Siehe den Kasten „Was die Goblins wissen“ auf Seite 8).
- Sildars Kontaktperson in Phandalin ist ein menschlicher Magier namens Iarno Albrek. Der Magier ist vor zwei Monaten in die Stadt gereist, um für Ordnung zu sorgen. Nachdem der Rat der Grafen nichts mehr von Iarno gehört hat, hat Sildar beschlossen, nachzuforschen.

Sildar sagt den Charakteren, dass er nach Phandalin weiterreisen möchte, da dies die nächste Siedlung ist. Er bietet der Abenteurergruppe 50 GM an, wenn sie ihn begleiten. Er hat zwar kein Geld bei sich, doch kann Sildar eine Bürgschaft aufnehmen und die Charaktere innerhalb von einem Tag nach ihrer Ankunft in Phandalin auszahlen. Zunächst hofft er, dass sie den Goblinsgriffen ein Ende setzen werden, indem sie die Höhlen räumen.

ENTWICKLUNGEN

Wenn er gerettet und geheilt wird, bleibt Sildar Hallwinter bei der Gruppe, möchte aber so schnell wie möglich Phandalin erreichen. Er hat keine Waffen oder Rüstung, kann aber ein Kurzschwert von einem besiegten Goblin nehmen oder sich eine Waffe von einem Charakter leihen.

Wenn Sildar sich der Gruppe anschließt, kannst du im Kasten „NSC-Gruppenmitglieder“ Tipps finden, wie du mit ihm umgehen kannst.

SCHÄTZE

Yeemik hat eine Börse bei sich, in der sich drei Goldzähne (jeweils 1 GM wert) und 15 SM befinden. Sildars Ausrüstung wurde mit Gundren Felssucher zu Burg Cragmaw gebracht.

NSC-GRUPPENMITGLIEDER

Ein NSC könnte sich der Abenteurergruppe anschließen, wenn auch vielleicht nur für eine kurze Zeit. Hier findest du einige Tipps, wie du mit solchen NSC-Gruppenmitgliedern umgehen kannst:

- Lass die Charaktere die wichtigen Entscheidungen treffen. Sie sind die Protagonisten des Abenteuers. Wenn die Charaktere ein NSC-Gruppenmitglied nach Ratschlägen oder Hinweisen fragen, vergiss nicht, dass auch NSC Fehler machen.
- Ein NSC wird sich nicht unnötig in Gefahr bringen, wenn es dazu keinen guten Grund gibt.
- Ein NSC wird nicht alle Gruppenmitglieder gleich behandeln, was zu Spannungen führen kann. Wenn ein NSC die Charaktere kennenlernt, denk darüber nach, welche Charaktere der NSC am liebsten mag und welche am wenigsten, und lass diese Sympathien und Abneigungen beeinflussen, wie der NSC mit den Gruppenmitgliedern umgeht.
- In einer Kampfbegegnung sollten die Aktionen des NSC einfach und geradlinig bleiben. Überlege dir außerdem, was der NSC tun kann, ohne zu kämpfen. Beispielsweise könnte ein NSC einen sterbenden Charakter stabilisieren, einen Gefangenen bewachen oder dabei helfen, eine Tür zu verbarrikadieren.
- Wenn ein NSC viel zum Kampferfolg der Gruppe beiträgt, sollte der NSC einen gerechten Anteil der EP erhalten, die für die Begegnung angefallen sind. (Somit erhalten die Charaktere weniger EP.)
- NSC haben ihre eigenen Leben und Ziele. Entsprechend sollte ein NSC nur so lange bei der Gruppe bleiben, wie es für seine Ziele Sinn ergibt.

7. DOPPELBECKENHÖHLE

Wenn die Goblins eines oder beide Becken abgelassen haben, um den Durchgang zu überfluten, passe den folgenden Beschreibungstext entsprechend an.

Diese Höhle ist halb von zwei großen Wasserbecken gefüllt. Ein schmaler Wasserfall hoch an der Ostwand speist Wasser in die Becken, und das Wasser läuft am Westende der Kammer ab und formt so den Bachlauf, der aus dem Höhleneingang fließt. Niedrige Mauern aus unbehauenen Steinen dienen als Damm, der das Wasser zurückhält. Ein breiter Ausgang geht in Richtung Süden, während zwei kleinere Tunnel nach Westen führen. Die Geräusche des Wasserfalls hallen durch die Kaverne, sodass es schwer ist, etwas zu hören.

Drei **Goblins** bewachen diese Höhle. Wenn der Goblin in Bereich 5 die Charaktere bemerkt und die Goblins hier gewarnt hat, sind sie bereit für Ärger. Der Lärm des Wasserfalls bedeutet, dass die Kreaturen in Bereich 8 die Kämpfe hier nicht hören können und andersherum. Deshalb flüchtet ein Goblin sobald der Kampf beginnt in Bereich 8, um Klarg zu warnen.

Felsendämme. Die Goblins haben einfache Dämme gebaut, um den Wasserfluss durch das Herz des Komplexes zu leiten. Wenn die Goblinwache in Bereich 5 die Goblins hier aufgefordert hat, eine Überflutung auszulösen, dann sind eines oder beide Becken weitgehend leer, und der Bach fließt unbehindert weiter.

8. KLARGS HÖHLE

Der Anführer der Goblinoiden besteht darauf, den Großteil der gestohlenen Waren aus den Plünderungen in seiner Behausung aufzubewahren. Die Beute, die die Cragmaws im letzten Monat bei Plünderungen und Angriffen auf Karawanen erbeutet haben, ist hier zu finden.

Kisten und Säcke voller erbeuteter Vorräte sind am Südende dieser großen Höhle aufgestapelt. Im Westen neigt sich der Boden in Richtung einer schmalen Öffnung, die weiter in die Dunkelheit führt. Eine größere Öffnung führt nach Norden, eine natürliche Steintreppe hinab. Das Brüllen von fallendem Wasser dröhnt aus dieser Richtung. In der Mitte der Kaverne lodern die Kohlen eines großen Feuers.

Klarg, der **Grottenschrat**, teilt diese Höhle mit seinem rüdigem **Wolf Reißer** und zwei **Goblins**. Der Grottenschrat ist großwahnhaft und sieht sich als mächtigen Kriegsherrn, der seine Laufbahn der Eroberungen gerade erst begonnen hat. Er

ist nicht ganz bei klarem Verstand und spricht von sich in der dritten Person („Wer wagt es, sich Klarg zu widersetzen?“ oder „Klarg wird einen Thron aus euren Knochen errichten, ihr Schwächlinge!“). Die Goblins, die unter seinem Befehl stehen, verabscheuen seine Schikanen.

Feuergrube. Die heißen Kohlen in der zentralen Feuergrube fügen jeder Kreatur, die die Feuergrube betritt, 1 Feuerschaden zu oder 1W6 Feuerschaden, wenn eine Kreatur hier den Zustand liegend erleidet. Eine Kreatur kann jede Art von Schaden nur einmal pro Runde erleiden.

Natürlicher Schacht. Eine Nische in der Westwand formt das obere Ende eines natürlichen Schachts, der 9 Meter nach unten in Bereich 3 führt. In diesem Bereich findest du mehr Informationen zum Erklimmen des natürlichen Schachts.

Vorräte. Die Haufen von Säcken und Kisten können jeder Kreatur, die sich hinter ihnen verbirgt oder dort kämpft halbe Deckung gewähren. Die meisten tragen das Bildnis eines blauen Löwen – das Symbol der Löwenschild-Händler, einer Handelskompanie mit einem Lagerhaus und Handelsposten in Phandalin.

Zwischen den Vorräten verborgen steht eine nicht verschlossene Schatztruhe, die Klarg gehört (siehe den Abschnitt „Schätze“). Wenn ein Charakter die Vorräte durchsucht, findet er auch die Truhe.

ENTWICKLUNGEN

Wenn Klarg von den Goblins in Bereich 7 gewarnt wurde, dass das Versteck angegriffen wird, dann verstecken er und sein Wolf sich hinter den Stalagmiten, während die Goblins hinter den Vorräten Deckung suchen, um die Charaktere zu überrumpeln, wenn diese die Höhle betreten.

Wenn Klarg und seine Gefährten nicht wegen der möglichen Angreifer gewarnt worden sind, haben die Charaktere eine gute Chance, sie zu überraschen. Die einfachste Möglichkeit, wie die Charaktere dies erreichen können, ist den Schacht aus Bereich 3 emporzuklettern, da Klarg keinen Angriff aus dieser Richtung erwartet.

Wenn der Wolf getötet wird, versucht der Grottenschrat, den Schacht nach unten zu klettern, um Bereich 3 zu erreichen und den Höhlenkomplex zu erreichen.

SCHÄTZE

Die erbeuteten Vorräte sind sperrig, und die Charaktere werden einen Wagen brauchen, um sie zu transportieren. Wenn sie die Vorräte zu den Löwenschild-Händlern in Phandalin bringen (siehe Teil 2, „Phandalin“), dann erhalten sie für sie eine Belohnung von 50 GM und die Freundschaft von Linene aus der Kompanie.

Neben den gestohlenen Vorräten besitzt Klarg noch eine Schatztruhe, die 600 GM, 110 SM, zwei *Heiltränke* und eine Jadestatuette eines Froschs mit winzigen Goldkugeln als Augen (40 GM). Die Froschstatuette ist klein genug, um in eine Tasche oder einen Beutel zu passen.

WAS PASSIERT ALS NÄCHSTES?

Der nächste Schritt des Abenteurers findet in Phandalin statt. Die Abenteurer sollten viele Gründe haben, die Stadt zu besuchen.

- Wenn die Charaktere mit dem Abenteureraufhänger „Treff mich in Phandalin“ eingestiegen sind, können sie sich von Barthens Vorräte bezahlen lassen, wenn sie die Wagenladung Vorräte abliefern.
- Wenn die Charaktere Sildar Hallwinter gerettet haben, würde sich der verwundete Krieger über eine Eskorte nach Phandalin freuen (und wird 50 GM für diesen Dienst bezahlen).
- Details im Hintergrund des Charakters könnten ihn dazu bringen, bestimmte NSC in der Stadt aufzusuchen. Es ist auch möglich, dass Spieler entscheiden, etwas anderes zu tun. Vielleicht wollen sie sich gleich auf die Suche nach Burg Cragmaw aufmachen (in Teil 3 des Abenteurers). Wenn das der Fall ist, spring zu diesem Abschnitt.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Die Erkundung des Cragmaw-Verstecks und das Besiegen von Klarg und seinen Gefährten stellt einen Meilenstein der Geschichte dar. Jeder Charakter erhält 275 EP. Das sollte ausreichen, dass alle Charaktere die 2. Stufe erreichen.

Die Regeln zum Stufenaufstieg der Charaktere findest du auf den Rückseiten der vorgefertigten Charaktere. Erlaube den Spielern, zur 2. Stufe aufzusteigen, ehe du mit dem Abenteurer fortfährst. Achte darauf, dass sie ihren EP-Gesamtwert auf ihren Charakterblättern verzeichnen.

Im nächsten Teil des Abenteurers werden EP anders verteilt. Die Charaktere erhalten ihre Erfahrungspunkte basierend auf den Monstern und Fallen, die sie überwinden, den NSC, mit denen sie interagieren und den Zielen, die sie erreichen.

Wenn die Abenteurer eine nicht gewalttätige Art finden, die Gefahr durch ein Monster zu neutralisieren, dann erhalten sie Erfahrungspunkte als hätten sie es im Kampf besiegt.





TEIL 2: PHANDALIN

Die Grenzstadt Phandalin ist auf den Ruinen einer viel älteren Siedlung errichtet worden. Vor Hunderten von Jahren war das alte Phandalin eine florierende menschliche Stadt, deren Bewohner mit den Zwergen und Gnomen von Phandelvers Pakt verbündet waren. Die gleiche Orkhorde, die die Minen der Wellenhallhöhle geplündert hat, verwüstete auch die Siedlung, und Phandalin wurde für Jahrhunderte verlassen. In den zurückliegenden drei oder vier Jahren haben zähe Siedler aus Niewinter und Tiefwasser mit der harten Arbeit begonnen, die Ruinen von Phandalin für sich herzurichten. Eine wimmelnde Grenzstadt ist am Standort der alten Stadt gewachsen und ist jetzt Heimat für Bauern, Holzfäller, Pelzhändler und Goldsucher, die von Geschichten von Gold und Platin in den Schwertbergen angelockt worden sind.

Unglücklicherweise haben sich mehr als nur ein paar Banditen und Briganten ebenfalls hier niedergelassen. Sie nutzen den Umstand aus, dass die Gegend keinen lokalen Herrscher und keine Autorität hat, um sie zu verscheuchen. Eine Bande, die als die Rotbrenner bekannt ist, kontrolliert Phandalin seit mittlerweile zwei Monaten. Sie schikanieren alle Bewohner der Stadt und verlangen Schutzgeld. Die Bande wird von einer geheimnisvollen Gestalt registriert, die den Stadtbewohnern nur als Glasstab bekannt ist.

Wenn die Charaktere das erste Mal in Phandalin eintreffen, lies dies vor:

Die zerfurchte Straße verlässt die bewaldeten Hügel, und ihr werft euren ersten Blick auf Phandalin. Die Stadt besteht aus vierzig oder fünfzig einfachen Blockhäusern, von denen manche auf alten Fundamenten aus unbehauenen Stein erbaut worden sind. Weitere alte Ruinen — bröckelnde Steinmauern, die von Efeu und Dornsträuchern überwuchert sind — umgeben die neueren Häuser und Geschäfte und zeigen, dass dies in der Vergangenheit eine deutlich größere Stadt gewesen sein muss. Die meisten neueren Gebäude stehen auf beiden Seiten der Wagenstraße, die breiter wird und sich in eine Art schlammige Hauptstraße verwandelt, die zu einem zerstörten Anwesen auf einem Hügel an der Ostseite der Stadt aufsteigt.

Als ihr näherkommt, seht ihr Kinder, die auf dem Stadtanger spielen, und Stadtbewohner, die Aufgaben erledigen oder in den Läden Besorgungen machen. Viele Leute sehen euch an, als ihr näherkommt, aber alle kehren zu ihren Tätigkeiten zurück, als ihr vorbeizieht.

Wenn Sildar Hallwinter bei der Abenteurergruppe ist, füge hinzu:

Sildar scheint sich viel wohler zu fühlen. „Meine Freunde“, sagt er, „lasst uns eine Unterkunft suchen. Man hat mir gesagt, die örtliche Herberge soll sehr malerisch sein.“

Sildars Plan ist, sich in der Steinhügelherberge ein wenig auszu-ruhen und dann in Phandalin nach einer Spur des verschollenen Magiers Iarno Albrek zu suchen. Wenn seine Ermittlung in einer

Sackgasse endet, arrangiert er ein Treffen mit Stadtvorsteher Harbin Wester (siehe den Abschnitt „Das Rathaus“).

Während dieses Teils des Abenteuers können die Charaktere verschiedene Orte in Phandalin besuchen und hier mit den NSC sprechen. (Siehe den Abschnitt „Beschreibung der Stadt“ für mehr Details.) Die Stadt ist so klein, dass es nur einige Minuten dauert, von einem Ende zum anderen zu wandern. Allerdings treffen die Charaktere spät am Tag ein und können nur ein oder zwei Örtlichkeiten aufsuchen, bis es Zeit ist, eine Unterkunft für die Nacht zu finden.

Einige Ortsansässige, die die Charaktere besuchen sollten, sind folgende:

- **Barthens Vorräte.** Wenn die Charaktere eine Wagenladung Vorräte aus dem Abenteurerauhänger „Treff mich in Phandalin“ bei sich haben, sollen sie sie zu diesem Laden liefern.
- **Löwenschild-Händler.** Wenn die Charaktere die gestohlenen Waren aus dem Cragmaw-Versteck geborgen haben, wollen sie sie vielleicht dem rechtmäßigen Besitzer aushändigen.
- **Steinhügelherberge.** Wenn die Charaktere in der Begleitung von Sildar Hallwinter eintreffen, schlägt der Ritter vor, zu dieser Herberge zu gehen und eine Unterkunft zu finden. Wenn die Charaktere ansonsten nach einem Ort suchen, um etwas zu essen und zu schlafen, stellen sie ebenfalls fest, dass die Steinhügelherberge die beste Möglichkeit zu sein scheint.

BEGEGNUNGEN IN PHANDALIN

Wenn die Charaktere Phandalin erkunden, musst du nicht verwalten, wie viel Zeit sie an jedem Ort verbringen. Stell dir vielmehr vor, dass du der Regisseur eines altmodischen Western bist. Dein Ziel ist es, mehrere Szenen zu präsentieren, in denen die Charaktere in einen Laden oder eine Taverne marschieren können, um die Leute dort zu treffen. Indem sie mit diesen NSC interagieren, können die Abenteurer erfahren, was sie brauchen, welche Informationen sie teilen wollen und dann mit der nächsten Örtlichkeit weitermachen. Diese Szenen sind eine Reihe von Rollenspielbegegnungen, die über den Lauf einiger Tage Spielzeit stattfinden.

Zunächst frage einfach die Spieler, wo sie hin wollen und was sie in der Stadt tun möchten. Beispielsweise könntest du sagen: „Es gibt eine Herberge, ein Rathaus, einen Schrein, einige Gemischtwarenläden und Handelsposten sowie einige andere Häuser und Geschäfte. Wo wollt ihr hingehen?“ Wenn die Spieler einen Ort ausgewählt haben, schau dir die Beschreibung im folgenden Abschnitt an, stelle die NSC dort vor, und beginne mit der Interaktion.

Die Steinhügelherberge. Wenn sich die Spieler nicht sicher sind, was ihre Charaktere tun sollen, rate ihnen, in der Steinhügelherberge zu beginnen. Die NSC hier sind die „Wegweiser“, die die Charaktere zu verschiedenen Abenteuergelegenheiten und wichtigen Gerüchten weisen können, die in anderen Teilen der Stadt zu finden sind. Indem sie die Herberge besuchen, erfahren die Charaktere, welche anderen Orte sie aufsuchen sollten.

Rotbrenner-Schläger. Früher oder später stoßen die Abenteurer auf die Verbrecher, die das Sagen in Phandalin haben. Du musst nur bestimmen, wann die Schläger auftauchen. Nachdem

die Charaktere die Chance hatten, mehrere Orte in der Stadt zu besuchen und mit den Stadtbewohnern zu sprechen, wollen sie vielleicht nach den Rotbrennern suchen. Wenn sie dies tun, leite die Begegnung „Rotbrenner-Schläger“ ein. Wenn die Charaktere die Schläger nicht aufsuchen wollen, können die Rotbrenner sie zu einem Zeitpunkt deiner Wahl aufsuchen.

Burg Cragmaw finden. Vielleicht wollen die Charaktere Burg Cragmaw ausfindig machen, um Gundren Felssucher zu finden und zu retten. Die meisten Stadtbewohner sind jedoch zu sehr mit den Rotbrennern beschäftigt, und niemand in der Stadt weiß, wo sich Burg Cragmaw befindet. Qelline Erlenblatt, Sildar Hallwinter und Halia Dornklaffer können Ratschläge bieten, wie die Gruppe jemanden finden könnte, der weiß, wo die Burg ist.

WICHTIGE NSC

Hier findest du eine schnelle Zusammenfassung der wichtigsten NSC in Phandalin und ihre Bedeutung für die Geschichte.

Toblen Steinhügel	Wirt
Elmar Barthen	Besitzt einen Handelsposten, schuldet der Gruppe Geld wenn du den Abenteureraufhänger „Treff mich in Phandalin“ verwendet hast.
Daran Edermath	Mitglied des Ordens des Panzerhandschuhs, der eine Queste für die Gruppe hat.
Linene Grauwind	Leitet einen Handelsposten und bietet eine Belohnung an, wenn ihre Vorräte geborgen werden.
Halia Dornklaffer	Mitglied der Zhentarim mit einer Queste für die Gruppe.
Qelline Erlenblatt	Eine hilfreiche Halbling-Bauersfrau, deren Sohn Karpfen einen geheimen Weg ins Versteck der Rotbrenner kennt.
Schwester Garaele	Elfische Klerikerin von Tymora und Harfner-Agentin mit einer Queste für die Gruppe.
Harbin Wester	Stadtvorsteher von Phandalin, der eine Queste für die Gruppe hat.
Sildar Hallwinter	Mitglied des Rats der Grafen, der zwei Questen für die Gruppe hat.

PHANDALIN-NSC AUSSPIELEN

Wenn du dir nicht sicher bist, wie du einen NSC spielen sollst, ist es ein guter Einstieg, wenn sich der Charakter vorstellt, die Abenteurer in Phandalin begrüßt und sie fragt, wer sie sind und was sie wollen. Du musst kein Schauspieler oder Stand-Up-Komiker sein, um gute Dramatik oder Humor aus deinen NSC herauszuholen, aber wenn du aufdrehen willst, hier einige Tipps:

- **Entspanne dich.** Mach dir keine Sorgen, ob du deine Spieler mit deinen schauspielerischen Fertigkeiten (oder deren Abwesenheit!) beeindruckst.
- **Versuche, dich in die NSC zu versetzen.** Stelle dir vor, wie sie auf die Charaktere reagieren könnten und versuche realistisch zu sein.
- **Benutze dein Gesicht und Gesten.** Zieh Grimassen, lächle, fletsche die Zähne, flattere mit den Wimpern, schiele, reibe die Hände – tue was nötig ist, um deine NSC mit Leben zu erfüllen.
- **Probieren verschiedene Stimmen aus.** Borge dir auffällige Sprechmuster aus dem echten Leben, aus Filmen und Fernsehserien. Passe die Lautstärke entsprechend an. Ein NSC kann laut, leise oder irgendwas dazwischen sein.
- **Halte das Spiel in Bewegung.** Lass die Spieler die Interaktion mit den NSC lenken. Die Charaktere haben keinen Grund, mit normalen Stadtbewohnern zu kämpfen. Somit sind keine Spielwerte für sie angegeben. Sollten Spielwerte wichtig werden, verwende die Spielwerte für die Gemeinen, um einen erwachsenen NSC eines beliebigen Volks darzustellen.

BESCHREIBUNG DER STADT

Phandalin ist klein, also können die Charaktere mehrere Orte und NSC im Laufe eines Tages besuchen. Wenn die Spieler ihre Charaktere aufteilen wollen, können sie mehr schaffen, aber du musst abwechselnd die Interaktionen für jeden Spieler abwikkeln. Wenn die Gruppe sich aufteilt, kann das außerdem die Begegnung „Rotbrenner-Schläger“ gefährlicher machen.

Die folgenden Abschnitte beschreiben bestimmte Örtlichkeiten in der Stadt.

STEINHÜGELHERBERGE

In der Stadtmitte steht ein großes, neu erbautes Rasthaus aus unbehauenen Steinen und grob bearbeiteten Baumstämmen. Der Schankraum ist voll von Ortsansässigen, die einen Humpen Bier oder Apfelwein vor sich haben, und sie alle schauen euch neugierig an.

Diese bescheidene Herberge hat sechs Zimmer zu vermieten (eines davon nimmt Sildar Hallwinter). Wenn die Charaktere hier bleiben wollen, findest du die Preise im Regelbuch unter „Essen, Trinken und Unterkunft“. (Die Charaktere könnten stattdessen auch außerhalb der Stadt kampieren oder einen Bauern wie Daran Edermath oder Qelline Erlenblatt überzeugen, sie im Heuschober schlafen zu lassen.)

Der Betreiber ist ein kleiner, freundlicher und junger menschlicher Mann namens Toblen Steinhügel. Toblen stammt aus der Stadt Dreieber im Osten. Er ist als Goldsucher nach Phandalin gekommen, hat aber schnell erkannt, dass er deutlich mehr darüber wusste, wie man eine Herberge leitet als wie man in den Bergen nach Gold sucht. Die neue Stadt bot ihm eine gute Gelegenheit, sich zu etablieren. Toblen ist wütend, dass den Rotbrennern erlaubt wird, die Stadt zu terrorisieren und dass Harbin Wester, der Stadtvorsteher, nichts getan hat, um sie unter Kontrolle zu bringen. Er versucht aber keinen Ärger zu machen, da die Rotbrenner sich an seiner Frau und seinen Kindern rächen könnten.

Gerüchte. Wenn die Charaktere ein bisschen Zeit im Schankraum verbringen und mit den Stadtbewohnern reden, können sie einige gute Hinweise erhalten, die sie in der Stadt und außerhalb verfolgen könnten. NSC in der Steinhügelherberge und die Gerüchte, die sie zu erzählen haben, sind unter anderem:

- **Narth, ein alter Bauer:** „Schwester Garaele, die sich um den Schrein des Glücks kümmert, hat vor einigen Tagen die Stadt verlassen und ist verwundet und erschöpft wiedergekommen.“ (Siehe den Abschnitt „Schrein des Glücks“ für weitere Informationen.)
- **Elsa, eine geschwätige Schankmaid:** „Daran Edermath, der Obstbauer, ist ein ehemaliger Abenteurer.“ (Siehe den Abschnitt „Edermath-Obstgarten“ für weitere Informationen.)
- **Lanar, ein Bergarbeiter:** „Ork-Plünderer sind am Ostende des Dreieber-Pfads gesichtet worden. Der Stadtvorsteher sucht nach jemandem, der sie vertreiben kann.“ (Siehe den Abschnitt „Das Rathaus“ für weitere Informationen.)
- **Trilena, die Frau des Wirts:** „Thel Dendrar, ein örtlicher Schnitzer, hat sich vor einem Zehntag mit den Rotbrennern angelegt, als sie in seinen Laden gekommen sind und seine Frau lüstern angeschaut haben. Die Schläger haben ihn umgebracht. Mehrere Stadtbewohner haben es gesehen. Die Rotbrenner haben sich seine Leiche geschnappt, und jetzt sind seine Frau, seine Tochter und sein Sohn auch verschwunden.“ (Trilena und die anderen Stadtbewohner wissen es nicht, doch die Rotbrenner haben Thels Frau und Kinder in ihr geheimes Versteck gebracht.)
- **Pip, Toblens kleiner Sohn:** „Qelline Erlenblatts Sohn Karpfen sagte, dass er einen geheimen Tunnel in die Wälder gefunden

hat, aber die Rotbrenner haben ihn fast erwischt.“ (Siehe den Abschnitt „Erlenblatt-Bauernhof“ für weitere Informationen.)

- Freda, eine Weberin: „Die Rotbrenner belästigen alle Geschäfte in der Stadt, mit Ausnahme von Phandalins Bergarbeiterbörse. Sie wollen keinen Ärger mit Halia Dornklafter, die sie leitet.“ (Siehe den Abschnitt „Phandalin-Bergarbeiterbörse“ für weitere Informationen.)

Diese Hinweise sollten die Charaktere auf Gelegenheiten für Abenteuer in und um Phandalin hinweisen. Außerdem kann jeder NSC in der Herberge den Charakteren sagen, dass die Rotbrenner die Bierhalle Schlafender Riese am Ostende der Stadt besuchen – und dass die Schläger Ärger bedeuten.

BARTHENS VORRÄTE

Barthens Vorräte ist der größte Handelsposten in Phandalin. In seinen Regalen findet man die meisten alltäglichen Waren und Vorräte, darunter auch Rucksäcke, Schlafsäcke, Seile und Proviant. Der Laden ist von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang geöffnet. Barthen verkauft keine Waffen oder Rüstungen, doch können Charaktere hier Abenteurerausrüstung erwerben, mit der Ausnahme von Gegenständen, die mehr als 25 GM kosten. (Preise findest du unter „Abenteurerausrüstung“ im Regelbuch.) Charaktere, die Waffen oder Rüstung brauchen, werden sofort zum Löwenschild-Händler (siehe den entsprechenden Abschnitt) geschickt.

Der Betreiber ist Elmar Barthen, ein schlanker Mann Mitte 50 mit freundlichem Gebaren, der langsam kahl wird. Er hat junge Angestellte (Ander und Distel), die beim Beladen und Entladen der Wagen helfen und die sich um Kunden kümmern, wenn Barthen nicht da ist.

Lieferung der Vorräte. Wenn die Charaktere das Spiel mit dem Abenteureraufhänger „Treff mich in Phandalin“ begonnen haben, haben sie Anweisungen erhalten, den Wagen mit Vorräten an Barthen zu liefern. Barthen bezahlt die vereinbarte Summe (10 GM für jeden Charakter) und nimmt Wagen und Vorräte an sich. Wenn die Charaktere Barthen sagen, dass Gundren Felsucher entführt worden ist, ist er traurig über die Neuigkeiten und ermutigt die Gruppe, den Zwergen zu finden und zu retten. Er betrachtet Gundren als Freund und war begeistert von seinem Gerede, dass er die verlorene Mine des Phandelver-Pakts in den nahen Hügeln entdeckt hat. Wenn die Gruppe noch keine Details über die Mine von Sildar Hallwinter erfahren hat, kann ein Charakter, der einen Wurf auf Intelligenz (Geschichte) gegen SG 15 schafft, die Informationen aus den ersten beiden Absätzen des Abschnitts „Hintergrund“ zu Beginn des Abenteuers erzählen.

Barthen erwähnt außerdem, dass zwei weitere Felsucher-Brüder, Nundro und Tharden, irgendwo außerhalb der Stadt kampieren. Barthen hat sie seit einem Zehntag nicht mehr gesehen und rechnet damit, dass sie „jeden Tag“ zurückkehren müssten, um neue Vorräte zu kaufen. Was Barthen nicht weiß, ist, dass Tharden tot und Nundro ein Gefangener in der Mine ist. Siehe Teil 4, den Abschnitt „Wellenhallhöhle“, für weitere Informationen.

Barthens Neuigkeiten. Wenn die Charaktere Barthen fragen, wie die Geschäfte laufen, sagt der Ladenbesitzer ihnen, dass die Rotbrenner allen das Leben schwer machen, weil sie bei örtlichen Geschäften abkassieren und die Autorität des Stadtvorstehers ignorieren. Wenn die Charaktere willens zu sein scheinen, etwas dagegen zu unternehmen, sagt er ihnen, dass die Rotbrenner regelmäßig die Bierhalle Schlafender Riese besuchen.

EDERMATH-OBSTGARTEN

Daran Edermath ist ein Abenteurer im Ruhestand, der in einer ordentlichen kleinen Hütte neben einem Apfelgarten lebt. Daran ist ein rüstiger Halbfelf mit silbernem Haar, der gut über 100 Jahre alt ist. Er ist ein Kämpfer, der für viele Jahre als Marschall und Herold im Land der Drachenküste diente, das weit

im Südosten liegt. Als er sich zur Ruhe setzte, kehrte er in die Region von Niewinter zurück, seine ursprüngliche Heimat.

Daran ist ein Mitglied des Ordens des Panzerhandschuhs, einer gläubigen und wachsamem Gruppierung, die andere vor den Umtrieben von Übeltätern schützen möchte. Der Orden ist immer wachsam und bereit, das Böse zu zerschmettern, für Gerechtigkeit zu sorgen und sich an allen zu rächen, die versuchen, andere zu unterdrücken oder ihnen zu schaden. Auch wenn er nicht mehr länger aktives Mitglied des Ordens ist, behält er die Ereignisse in der Umgebung von Phandalin genau im Auge. Er ist nur zu gern bereit, Neuigkeiten mit anderen Abenteuern auszutauschen, besonders mit solchen, die ebenfalls diesen Werten zu folgen scheinen.

Daran sorgt sich wegen der Rotbrenner, und er würde es gerne sehen, wenn eine Gruppe von Abenteuern ihnen eine Lektion erteilt. Er sagt den Charakteren, dass es höchste Zeit ist, dass jemand etwas gegen den Anführer der Rotbrenner, Glasstab, unternimmt. Daran weiß, dass die Rotbrenner in der Bierhalle Schlafender Riese herumhängen, aber er kann den Charakteren auch mitteilen, dass der Hauptunterschlupf der Rotbrenner unter dem Tresander-Anwesen liegt, der Ruine am östlichen Stadtrand. (Siehe den Abschnitt „Tresander-Anwesen“ für weitere Informationen.)

Queste: Ärger am Alten Eulenbrunnen. Daran hat von Goldsuchern aus den Hügeln nordöstlich von Phandalin gehört, dass jemand dort in den Ruinen gräbt, die als Alter Eulenbrunnen bekannt sind. Noch beunruhigender ist allerdings, dass mehrere Goldsucher angegeben haben, von Untoten aus der Gegend vertrieben worden zu sein. Er bittet die Charaktere, die Ruinen zu besuchen, was einen Marsch von zwei Tagen in Richtung Nordosten von Phandalin aus bedeutet, und herauszufinden, wer sich dort befindet und was sie vorhaben. Daran weiß, dass die Ruinen ein alter Wachturm eines uralten magischen Imperiums sind, das als Netheril bekannt war, und er sorgt sich wegen der gefährlichen Magie, die dort schlummern könnte. Wenn die Gruppe sich auf diese Queste einlässt, siehe „Alter Eulenbrunnen“ (Seite 29).

MITGLIEDSCHAFT IM ORDEN DES PANZERHANDSCHUHS

Wenn sich die Gruppe um die Rotbrenner kümmert und den Alten Eulenbrunnen erkundet, wird sich Daran Edermath privat an bestimmte Mitglieder der Gruppe wenden und sie drängen, sich dem Orden des Panzerhandschuhs anzuschließen. Er spricht die Charaktere an, die die Tugenden des Ordens, wie Ehre und Wachsamkeit, verkörpern. Wenn ein Charakter zustimmt, verleiht Daran ihm den Titel des Chevall.

LÖWENSCHILD-HÄNDLER

Vor der Tür dieses bescheidenen Handelspostens hängt ein Schild, das wie ein hölzerner Wappenschild geformt ist, auf dem ein blauer Löwe gemalt ist.

Das Gebäude gehört den Löwenschilden, einer Handelskompanie, die aus der Stadt Yartar stammt, mehr als 150 Kilometer weiter im Osten. Sie liefern fertige Waren nach Phandalin und andere kleine Siedlungen in der Umgebung, aber dieser Außenposten leidet schwer unter den Banditenüberfällen. Die letzte Löwenschild-Karawane, die nach Phandalin hätte kommen sollen, ist niemals eingetroffen. (Sie wurde von den Cragmaw-Goblins angegriffen, die die Ladung erbeuteten.)

Die Meisterin des Phandalin-Handelspostens ist eine scharfzüngige Frau von 35 Jahren namens Linene Grauwind. Sie weiß, dass Banditen Löwenschild-Karawanen angegriffen haben, aber weiß nicht, wer verantwortlich ist. In einem Hinterzimmer hat Linene eine Auswahl von Rüstungen und Waffen, die von interessierten Käufern erworben werden können. (Preise findest du unter „Abenteurerausrüstung“ im Regelbuch.)



Linene hat allerdings ein paar Skrupel und wird keine Waffen an Leute verkaufen, die sie für eine Bedrohung für die Stadt hält. Die Rotbrenner gehören zu den Leuten, mit denen sie keine Geschäfte macht. Sie warnt die Charaktere, dass die Schläger Ärger bedeuten und rät ihnen, die Bierhalle Schlafender Riese zu meiden.

Geborgene Waren. Wenn die Charaktere die gestohlenen Waren, die sie in Bereich 8 des Cragmaw-Verstecks gefunden haben, zurückbringen (oder die Waren zurückgelassen haben, aber sagen können, wo sie sich befinden), dann zahlt Linene ihnen eine Belohnung von 50 GM und verspricht, den Abenteurern auf jede erdenkliche Weise zu helfen.

PHANDALINS BERGARBEITERBÖRSE

Die Bergarbeiterbörse ist ein Handelsposten, in dem örtliche Bergarbeiter ihre wertvollen Funde wiegen, messen und sich dafür auszahlen lassen können. Da es keine entsprechenden örtlichen Fürsten und keine Obrigkeiten gibt, dient die Börse auch als inoffizielle Registratur, wo Ansprüche auf verschiedene Flussläufe und Ausgrabungen in der Umgebung verzeichnet werden. Es gibt keinen wirklichen Goldtausch in Phandalin, aber es ist in den nahen Flüssen genug Reichtum verborgen, um eine ordentliche Anzahl unabhängiger Goldsucher zu ernähren.

Die Börse ist ein guter Ort, um Leute zu treffen, die ihre Zeit in der Umgebung von Phandalin verbringen. Die Gildenmeisterin ist eine ehrgeizige und berechnende menschliche Frau namens Halia Dornklaffer. In ihren Versuchen, die Bergarbeiterbörse als eine Art Regierungsautorität in der Stadt zu etablieren, benimmt sie sich nicht wie eine einfache Kauffrau. Sie ist auch eine Agentin der Zhentarim, einer mächtigen Organisation, die durch Wohlstand und Einfluss die Kontrolle über den Norden übernehmen möchte. Halia arbeitet daran, Phandalin langsam unter ihre

Kontrolle zu bringen, und kann eine wertvolle Gönnerin werden, wenn die Charaktere ihr nicht in die Quere kommen.

Halia weiß nicht, wo Burg Cragmaw liegt, aber sie hat gehört, dass die Rotbrenner einen Goblin haben, der ihnen dient. Sie schlägt vor, dass der Goblin den Standort kennen könnte. Sie setzt diese Information als Druckmittel ein, um die Charaktere zu überzeugen, ihr dabei zu helfen, sich um die Rotbrenner zu kümmern.

Queste: Halias Auftrag. Wenn sie von Charakteren angesprochen wird, von denen sie glaubt, dass sie sie kontrollieren kann, erklärt Halia, dass die Rotbrenner ein Problem darstellen. Sie sagt ihnen, dass die Schläger um die Bierhalle Schlafender Riese herumlungern und einen Stützpunkt unter dem Tresendar-Anwesen am Ostrand der Stadt haben. Sie bietet den Charakteren 100 GM an, wenn sie den Anführer der Rotbrenner aus dem Weg räumen, den die Gesetzlosen Glasstab nennen, und ihr jegliche Briefe bringen, die sie im Quartier des Anführers finden. Halia erwähnt nicht, dass sie die Geschäfte der Rotbrenner selbst übernehmen möchte. Ein Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 15 zeigt, dass sie eigene Motive hat, aus welchen sie den Anführer der Rotbrenner tot sehen möchte.

MITGLIEDSCHAFT BEI DEN ZHENTARIM

Wenn die Gruppe den Anführer der Rotbrenner aus dem Weg räumt, spricht Halia Dornklaffer bestimmte Mitglieder der Gruppe an, um sie zu überzeugen, sich den Zhentarim anzuschließen. Sie spricht die Charaktere an, die die Ziele der Zhentarim teilen, wie Reichtum und Macht. Selbst wenn die Gruppe die Rotbrenner-Bande auslöscht, könnte Halia das Angebot dennoch unterbreiten, um in der Gruppe Verbündete (und Spione) zu haben. Wenn ein Charakter zustimmt, verleiht Halia ihm den Titel des Reißzahns.

ERLENBLATT-HOF

Qelline Erlenblatt, eine weise Halblingsfrau von 45 Jahren, ist eine pragmatische Bäuerin, die alles zu wissen scheint, was in der Stadt vor sich geht. Sie ist eine großzügige Gastgeberin und lässt die Charaktere in ihrem Heuschaber schlafen, wenn sie nicht in der Steinhügelherberge unterkommen wollen.

Karpfens Geschichte. Qellines Sohn Karpfen ist ein mutiger und altkluger Halblingsjunge von zehn Jahren. Er ist von der Vorstellung fasziniert, ein Abenteurer zu sein und sagt, dass er in den Wäldern in der Nähe des Tresendar-Anwesens gespielt hat, als er in einem Dickicht einen geheimen Tunnel entdeckt hat. Einige „große, hässliche Banditen“ kamen aus dem Tunnel, als er dort war, und trafen sich mit einigen Rotbrennern. Sie haben ihn nicht erwischt, aber es war knapp. Karpfen denkt, dass die Banditen einen geheimen Stützpunkt unter dem alten Anwesen haben. Er kann die Charaktere zu dem Tunnel führen oder ihnen den Weg beschreiben. Der Tunnel führt in Bereich 8 des Rotbrenner-Verstecks.

Queste: Reidoth der Druiden. Qelline ist eine langjährige Freundin eines Druiden namens Reidoth. Wenn sie herausfindet, dass die Charaktere nach bestimmten Orten in der Umgebung suchen, wie Burg Cragmaw oder der Wellenhallhöhle, rät sie ihnen, Reidoth zu besuchen und um Hilfe zu bitten, „da es keinen Zentimeter des Landes gibt, den er nicht kennt“. Sie erzählt den Charakteren dass sich Reidoth vor kurzer Zeit in die Ruinen der Stadt Donnerbaum, westlich des Niewinterwaldes, aufgemacht hat. Die Ruinen liegen ungefähr 75 Kilometer nordwestlich von Phandalin, und sie kann den Charakteren den Weg beschreiben, sodass sie sie leicht finden. Wenn die Gruppe sich auf diese Queste einlässt, siehe „Ruinen von Donnerbaum“ (Seite 30).

SCHREIN DES GLÜCKS

Phandalins einziger Tempel ist ein kleiner Schrein aus Steinen, die von den Ruinen der Umgebung stammen. Er ist Tymora geweiht, der Göttin des Glücks und des Schicksals.

Der Schrein wird einer gelehrsamem Akolythin namens Schwester Garaele versorgt, einer eifrigen jungen Elfe, die an der Aufgabe verzweifelt, Phandalin von den Rotbrennern zu befreien. Schwester Garaele ist ein Mitglied der Harfner, eines verstreuten Netzwerks von Abenteurern und Spionen, die sich für Gleichheit einsetzen und gegen den Missbrauch von Macht eintreten. Die Harfner suchen im ganzen Land nach Informationen, um sich Tyrannen und allen Anführern, Regierungen oder Gruppierungen in den Weg zu stellen, die zu mächtig werden. Sie unterstützen die Armen, Schwachen und Unterdrückten. Schwester Garaele erstattet regelmäßig ihren Vorgesetzten Bericht über die Ereignisse in und um Phandalin.

Queste: Die Verhandlung mit der Todesfee. Vor einer Weile haben Garaeles Vorgesetzte sie mit einer empfindlichen Mission beauftragt. Sie wollten, dass sie eine Todesfee namens Agatha überzeugt, eine Frage über ein Zauberbuch zu beantworten. Garaele suchte Agatha in ihrer Behausung auf, doch erschien die Kreatur nicht für sie. Garaele wünscht sich einen Mittelsmann, der Agatha ein passendes Geschenk überbringen kann, einen silbernen Kamm, um die Kreatur zu überzeugen, ihre Informationen über die Position eines Zauberbuchs zu teilen, das einem legendären Magus namens Beugsanft gehörte. Schwester Garaele glaubt, dass ein Charakter, der es schafft Agathas Eitelkeit zu schmeicheln, sie überzeugen könnte, den Kamm gegen eine Antwort einzutauschen. Sie bietet den Charakteren die Queste an und bietet ihnen drei Heiltränke als Bezahlung für ihre Bemühungen. Wenn die Gruppe sich auf diese Queste einlässt, siehe „Conyberry und Agathas Behausung“ (Seite 28).

MITGLIEDSCHAFT BEI DEN HARFNERN

Wenn die Gruppe dabei hilft, das Schicksal von Beugsanfts Zauberbuch herauszufinden, spricht die Elfe einzeln bestimmte Mitglieder der Gruppe an und drängt sie, sich den Harfnern anzuschließen. Sie spricht die Charaktere an, die die Tugenden

des Netzwerks verkörpern und den Wunsch verspüren, durch Informationen und Geheimnistuerei positive Veränderungen herbeizuführen. Wenn ein Charakter zustimmt, verleiht Schwester Garaele ihm den Titel des Wächters.

DER SCHLAFENDE RIESE

Diese heruntergekommene Bierhalle ist eine dreckige, gefährliche Schänke am Ende von Phandalins Hauptstraße. Sie wird von den Rotbrenner-Schlägern besucht und von einer grantigen Zwergin namens Grista betrieben. Wenn die Charaktere sich entscheiden, die Schänke zu besuchen, kommt es zur Begegnung „Rotbrenner-Schläger“.

RATHAUS

Das Rathaus hat robuste Steinmauern, ein hölzernes Giebeldach und einen Glockenturm am hinteren Ende. Auf einem Brett neben der Vordertür ist in der Gemeinsprache eine Notiz angebracht. Sie besagt: „BELOHNUNG — Orks an der Wyvernkuppe! Wer es wagt, sich mit Orks anzulegen, frage im Inneren nach.“ Die Nachricht trägt das Siegel der Stadt und eine unleserliche Unterschrift.

Phandalin hat keine funktionierende Regierung, aber die Stadtbewohner wählen jedes Jahr jemanden, der als Stadtvorsteher dient. Der Stadtvorsteher dient als Richter bei kleineren Streitigkeiten und kümmert sich um alle notwendigen Aufzeichnungen. Der aktuelle Stadtvorsteher ist ein menschlicher Bankkaufmann namens Harbin Wester — ein fetter, angeberischer alter Narr. Er ist von den Rotbrennern vollständig eingeschüchtert und behauptet, dass sie „nur eine Söldnergilde“ seien und „eigentlich wirklich gar keinen Ärger machen“.

Das Rathaus hat ein kleines, aber brauchbares Gefängnis im Keller. Das Gefängnis besteht aus zwei Zellen, und Harbin trägt die Schlüssel zu den Zellentüren.

Queste: Ärger mit Orks. Harbin sucht jemanden, der auf dem Dreieber-Pfad nach Osten reisen kann, wo Reisende über Probleme mit einer Orkbande an der nahen Wyvernkuppe berichtet haben. Er bietet Gruppen, die sich um das Problem kümmern wollen, 100 GM an. Wenn die Gruppe seinem Wunsch nachkommt, siehe „Wyvernkuppe“ (Seite 35).

Queste: Burg Cragmaw finden. Nachdem sich Sildar Hallwinter in der Steinhügelherberge ausgeruht hat, richtet er sich im Rathaus ein. Da er ein Mitglied des Rats der Grafen ist, ist es sein Ziel, Recht und Ordnung nach Phandalin zu bringen. Aus diesem Grund will er die verlorene Mine der Wellenhallhöhle finden und den Felssucher-Brüdern dabei helfen, sie wieder in Betrieb zu nehmen. Er glaubt, dass es bei der Bevölkerung der Stadt helfen dürfte, wenn die Gegend wohlhabender wird.

Sildar ermutigt die Charaktere auch, die Cragmaw-Goblins weiter unter Druck zu setzen. Er bietet der Gruppe 500 GM an, wenn sie Burg Cragmaw ausfindig machen und den Häuptling der Goblins besiegen oder vertreiben können. Sildar schlägt vor, dass die Gruppe die Burg finden könnte, indem sie die Umgebung des Dreieber-Pfades nach weiteren Plündertrupps absuchen (siehe „Wildnisbegegnungen“ im Abschnitt „Dreieber-Pfad“ in Kapitel 3).

Queste: Die Suche nach Iarno. Nachdem Sildar mehrere Ortsansässige befragt hat, erfährt er, dass Iarno Albrek, ein weiteres Mitglied des Rats der Grafen, verschwunden ist, während er vor zwei Monaten die Umgebung des Tresendar-Anwesens untersucht hat, kurz nachdem er in Phandalin eingetroffen ist. Sildar bittet die Charaktere, das Anwesen und seine Umgebung zu untersuchen, um Iarno zu finden und zurückzubringen — oder zumindest was von ihm übrig ist, wenn etwas ihn getötet haben sollte. Sildar beschreibt Iarno als einen „kleinen menschlichen Magier mit dunklem Bart, Mitte 30“.

Sildar weiß es nicht, doch hat Iarno die Rotbrenner erschaffen, sich als ihr Anführer eingesetzt und den Namen Glasstab angenommen, um seine Identität zu tarnen. (Die Rotbrenner nennen ihn so, weil er einen gläsernen Stab trägt.) Sobald Sildar die Wahrheit über Iarno erfährt, will er den Magier gefangennehmen und nach Niewinter bringen, wo eine höhere Autorität Gericht über ihn halten soll. Unabhängig von Iarnos Schicksal zahlt Sildar der Gruppe 200 GM, wenn sie die Bedrohung der Rotbrenner aus dem Weg räumen.

MITGLIEDSCHAFT IM RAT DER GRAFEN

Wenn die Gruppe die Goblinbedrohung von Burg Cragmaw beseitigt oder Iarnos Verrat aufdeckt, spricht Sildar Hallwinter privat bestimmte Mitglieder der Gruppe an und drängt sie, sich dem Rat der Grafen anzuschließen. Er spricht mit Charakteren, die den Wunsch nach einer sicheren Zivilisation ausdrücken und danach handeln. Wenn ein Charakter zustimmt, verleiht Sildar Hallwinter ihm den Titel des Umhangs.

TRESENDAR-ANWESEN

Das Tresendar-Anwesen ist mehr Schloss als Haus und steht am östlichen Stadtrand auf einem niedrigen Hügel zwischen Wäldern und Gebüsch. Das uralte Anwesen ist schon lange verlassen, doch seine Keller wurden in das Versteck der Rotbrenner umgewandelt. Wenn die Charaktere diesen Ort erkunden, finden sie den Eingang ins Rotbrenner-Versteck.

ROTBRENNER-SCHLÄGER

Innerhalb eines Tages nach der Ankunft der Abenteurer in Phandalin wird eine Konfrontation mit den Rotbrennern unvermeidlich.

Das kann auf verschiedene Arten passieren:

- Nachdem die Charaktere mit verschiedenen NSC in der Stadt gesprochen haben, entscheiden sie sich, die Rotbrenner in der Bierhalle Schlafender Riese zu konfrontieren.
- Die Charaktere entscheiden sich, das Tresendar-Anwesen zu untersuchen. Überspringe diese Begegnung und mache direkt mit „Rotbrenner-Versteck“ weiter.
- Wenn die Charaktere nicht an den Rotbrennern interessiert sind, sucht ein Trupp der Schläger sie auf und sucht Streit auf offener Straße. Leite diese Begegnung, wenn die Charaktere einen der Schauplätze in der Stadt verlassen.

KONFRONTATION

Wenn die Charaktere die Rotbrenner im Schlafenden Riesen stellen, lies folgendes vor:

Der Schlafende Riese ist eine heruntergekommene Bierhalle am Ostende der Stadt. Vier menschliche Schläger lungern auf der überdachten Veranda auf leeren Bierfässern herum oder lehnen sich an die Wände. Sie alle tragen dreckige scharlachrote Umhänge und starren euch misstrauisch an, als ihr näherkommt.

Einer der Schläger spuckt auf den Boden. „So, so“, grollt er. „Hier haben wir also ein ganzes Rudel kleiner Hündchen. Was wollt ihr, Hündchen? Seid ihr gekommen, um uns anzubellen?“

Wenn die Rotbrenner die Charaktere auf offener Straße konfrontieren, lies folgendes vor:

Als ihr wieder die Straße betretet, sehr ihr, dass vier bewaffnete Schläger euch erwarten. Sie alle sind Menschen, die dreckige rote Umhänge tragen. Sie haben die Hände auf die Waffen gelegt und beobachten euch.

Einer der Schläger spuckt auf den Boden. „Zeit für euch weiterzuziehen, Fremde. Gebt uns euer Zeug und macht euch auf den Weg.“

Du kannst die Beleidigungen und Konfrontationen so lange fortführen, wie du willst. Die Rotbrenner greifen nach ein oder zwei Runden an, wenn die Charaktere es nicht tun. Keine Seite ist überrascht, da es offenkundig ist, dass sich ein Kampf zusammenbraut.

Die Gruppe besteht aus vier **Rotbrenner-Schlägern**. Wenn drei von ihnen besiegt sind, flieht der letzte zum Tresendar-Anwesen.

ENTWICKLUNGEN

Rotbrenner, die von den Charakteren gefangen oder bezaubert werden, können nützliche Informationen weitergeben. (Siehe den Kasten „Was die Rotbrenner wissen“ auf Seite 20). Stadtvorsteher Harbin Wester will keine Rotbrenner einsperren, bis er weiß, dass die ganze Bande besiegt worden ist, aber die Charaktere können ihn leicht überreden oder einschüchtern, die Gefangenen, die sie machen, zumindest für ein paar Tage einzusperrern.

Wenn die Charaktere die Schläger töten, sind die meisten Bewohner der Stadt dankbar. Eine Ausnahme ist der Stadtvorsteher, der die Rache der Rotbrenner fürchtet. Harbin bestraft die Charaktere nicht, aber warnt sie, keinen Ärger zu machen.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Teile 400 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Gruppe die Schläger besiegt.

BRAUCHEN DIE SPIELER HINWEISE?

Nach der Begegnung „Rotbrenner-Schläger“ sollten die Spieler das Gefühl haben, dass es an der Zeit ist, sich um den Rest der Bande zu kümmern. Wenn ihnen nicht klar ist, dass sie als nächstes das Rotbrenner-Versteck erkunden sollten, kann einer der NSC, die sie bereits in der Stadt getroffen haben, sie direkt in Richtung Tresendar-Anwesen weisen.

Wenn die Spieler anderen Hinweisen aus der Region folgen wollen, ist es okay mit Teil 3 des Abenteuers weiterzumachen und die Schläger erst einmal warten zu lassen. Das nächste Mal, wenn die Charaktere nach Phandalin kommen, sollte deutlich werden, dass die Rotbrenner noch mehr Ärger machen, und dass sie sich um sie kümmern müssen.

ROTBRENNER-VERSTECK

Der Stützpunkt der Rotbrenner in Phandalin ist ein Gewölbekomplex unter dem Tresendar-Anwesen. Ehe das Anwesen zerstört wurde, dienten die Keller als sicherer Aufbewahrungsort für Nahrung und Wasser, für den Fall, dass das Anwesen angegriffen wird, während eine angrenzende Gruft eine Ruhestätte für die toten Mitglieder der Tresendar-Familie darstellte. Die Rotbrenner haben seitdem die Kellergewölbe ausgeweitet, damit sie ihren Zwecken besser dienen können, und haben Sklavengerichte, Werkstätten und Kasernen hinzugefügt.

Wenn die Charaktere ihre Suche am Tresendar-Anwesen beginnen, betreten sie den Kerker in Bereich 1. Wenn sie stattdessen Karpfen Erlenblatt zum Geheimtunnel folgen, den der Knabe gefunden hat, betreten sie den Kerker über Bereich 8.

ALLGEMEINE MERKMALE

Das Versteck besteht aus gut gebauten Gewölberäumen mit Böden aus Steinplatten und Wänden aus behauenen Steinblöcken. Das westliche Ende des Komplexes ist niedriger als das Ostende, und Treppen führen nach unten.

Decken. Tunnel und Räume sind 3 Meter hoch, wenn es nicht anders angegeben ist.

Türen. Alle Türen bestehen aus Holz mit eisernen Klinken, Scharnieren und eingebauten Schlössern.

Sie sind nicht verschlossen, es sei denn, der Text gibt anderes an. Iarno Albrek (Bereich 12) und ein Grottschrat namens Mosk (Bereich 9) tragen jeweils einen Eisenschlüssel, der jede Tür in dem Komplex aufsperrt und verriegeln kann. Eine verschlossene Tür kann mit Diebeswerkzeugen und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 10 geknackt werden. Es ist auch möglich, die Tür mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 20 aufzubrechen.

Geheimtüren. Ein „G“ auf der Karte des Rotbrenner-Verstecks zeigt an, dass sich dort eine Geheimtür befindet. Geheimtüren bestehen aus Stein und sind kaum von den umgebenden Mauern zu unterscheiden. Um eine Geheimtür aus einer Entfernung von nicht mehr als 3 Metern zu sehen, ohne aktiv nach ihr zu suchen, ist ein passiver Wert auf Weisheit (Wahrnehmung) von 15 oder höher notwendig. Wenn sich ein Charakter die Zeit nimmt, eine Mauer zu untersuchen, kann er die Geheimtür mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 finden. Die Geheimtüren schwingen auf Eisenscharnieren auf und sind nicht verschlossen.

Licht. Die meisten Bereiche sind hell von Öllampen erleuchtet, die alle paar Stunden nach Bedarf nachgefüllt werden.

WAS DIE ROTBRENNER WISSEN

Wenn die Charaktere es schaffen, Rotbrenner zu bezaubern oder erfolgreich zu befragen, können sie erfahren, wo sich unter dem Tresendar-Anwesen ihr Versteck befindet, sowie die folgenden nützlichen Informationen:

- Der Anführer der Rotbrenner ist ein menschlicher Magier namens Glasstab, der diesen Namen trägt, weil sein Magierstab aus Glas besteht. (Nur Iarno Albrek und die Schwarze Spinne kennen Glasstabs wahren Namen.) Glasstabs Zimmer liegen im Westende des Verstecks (siehe Bereiche 11 und 12).
- Eine geheimnisvolle Gestalt namens Schwarze Spinne hat die Rotbrenner angeworben, um Abenteurer zu verjagen und die Ortsansässigen einzuschüchtern, doch seine Beweggründe sind nicht bekannt. Die Schwarze Spinne hat Grottschrate als Verstärkung für die Rotbrenner geschickt (siehe Bereich 9).
- Der untere Bereich des Komplexes wird von einem „grässlichen Monster“ bewacht (siehe Bereich 8).
- Die Rotbrenner haben einige Gefangene in einem Zellenbereich „nahe der alten Gruft“ untergebracht, wo sie von Skeletten bewacht werden (siehe Bereich 4 und 5).

1. KELLER

Wenn man das Gelände des Anwesens erkundet, stellt man fest, dass es verlassen ist, aber viele Fahrten zu einer steinernen Treppe führen, die in der Nähe der leeren Ruine einer großen Küche liegt. Am unteren Ende der Treppe steht eine unverschlossene Tür mit einem Keller dahinter.

Wenn die Charaktere die Tür öffnen, lies den folgenden Text vor:

Die große Tür öffnet sich und gibt den Blick auf einen 1,5 Meter breiten Treppenabsatz über einem großen Keller frei. Steinstufen führen in zwei kurzen Fluchten auf den Boden. Eine weitere Tür steht unter den Treppen im Norden. Eine große steinerne Zisterne nimmt den westlichen Teil des Raumes ein, und seine Wände sind mit kleinen und großen Fässern gesäumt.

Der Raum scheint ein großer Steinkeller zu sein, genau in der Art wie man es unter einem alten Anwesen erwarten würde. Die Rotbrenner wollen ihren Stützpunkt geheim halten, sodass außer den Fässern mit frischen Vorräten nichts in diesem Raum auf ihre Anwesenheit schließen lässt.

In den Fässern befinden sich gesalzenes Schweine- und Rindfleisch, Mehl, Zucker, Äpfel und Bier. Die Fässer zu bewegen, um sie gründlich zu untersuchen, verursacht Lärm und zieht die Aufmerksamkeit der Rotbrenner in Bereich 2 auf sich.

Zisterne. Dieses rechteckige Becken ist sauber und voll mit kaltem Trinkwasser. Es ist 3 Meter tief und hat einen Rand, der sechzig Zentimeter höher ist als der Boden (so dass der Boden der Zisterne 2,40 Meter unter Bodenhöhe liegt). Ablaufleitungen vom Dach des alten Anwesens darüber füllen die Zisterne mit Wasser.

Ein wasserdichter Sack hängt an einem untergetauchten Seil an der Südwand der Zisterne, ungefähr 60 Zentimeter unter der Wasseroberfläche. Er ist von über dem Wasser nicht sichtbar, kann aber mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 gefunden werden, oder automatisch wenn ein Charakter mit einer Stange in der Zisterne stochert oder hineinspringt. Der Sack beinhaltet einige wertvolle Gegenstände (siehe den Abschnitt „Schätze“).

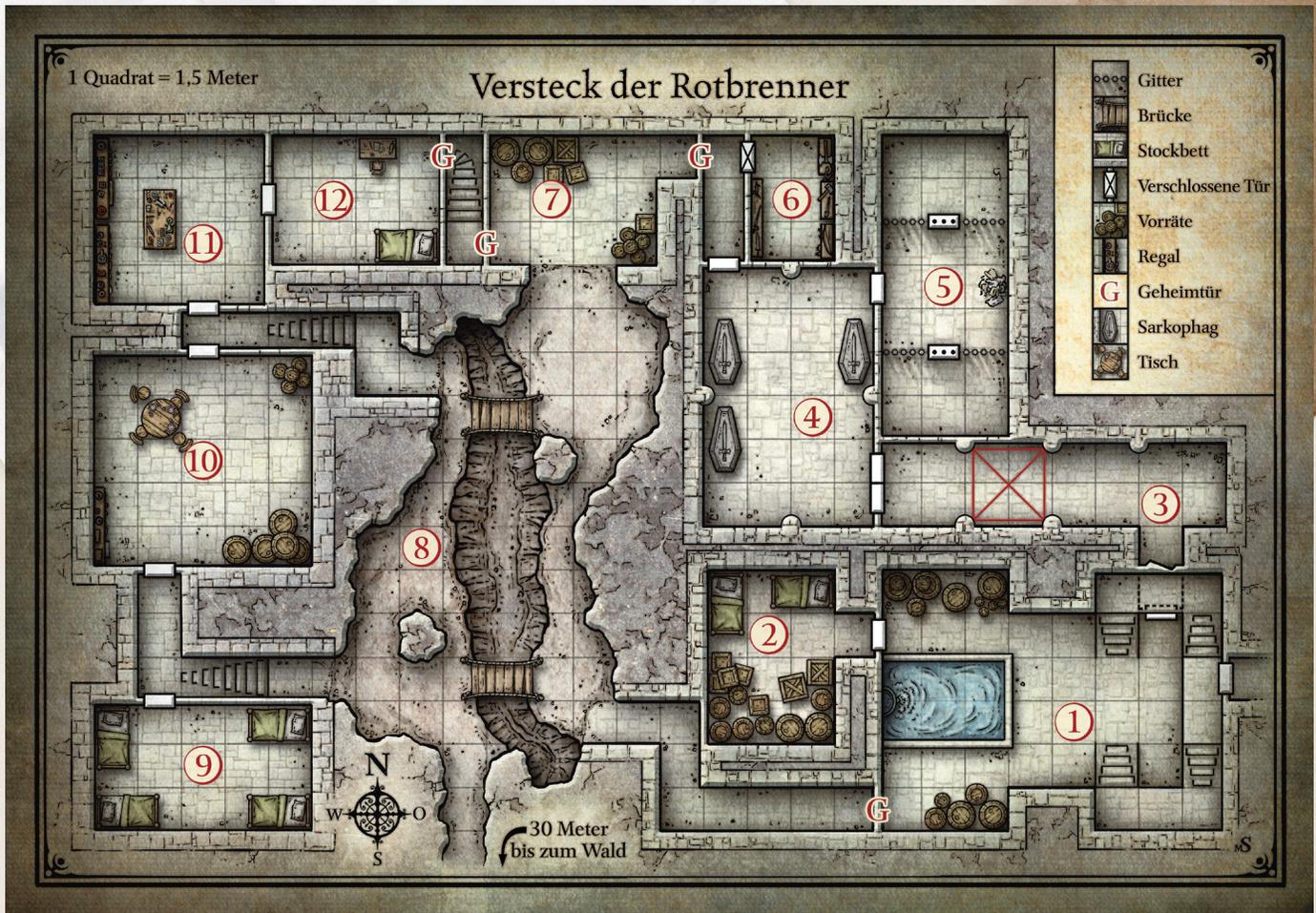
Geheimtür. Eine Geheimtür befindet sich in der südwestlichen Ecke des Raums. Siehe den Abschnitt „Allgemeine Merkmale“ für mehr Informationen zu Geheimtüren.

ENTWICKLUNGEN

In diesem Bereich befinden sich keine Monster oder Bösewichte, doch die Schläger in Bereich 2 bemerken die Charaktere, wenn sie zu viel Lärm machen. Sie schleichen in den Raum und können die Charaktere überraschen, wenn diese sie nicht hören (siehe „Überraschung“ im Regelbuch). Wenn die Schläger in diesem Bereich kämpfen und besiegt werden, könnte der letzte Schläger die Geheimtür enthüllen, indem er in diese Richtung flüchtet.

SCHÄTZE

Der Sack in der Zisterne ist wasserdicht und beinhaltet einen Heiltrank, einen Unsichtbarkeitstrank, 50 GM und einen sauberen Satz normaler Reisekleidung. Dies ist ein Fluchtpaket, das Iarno hier aufbewahrt, für den Fall, dass es zu einem Notfall kommt.



2. KASERNE

Die meisten menschlichen Mitglieder der Rotbrenner haben eine Unterkunft in Phandalin. Die Kaserne ist ein guter Ort, um sich zu verstecken, nachdem sie die örtlichen Bergarbeiter und Pelzhändler ausgeplündert haben.

Dies scheint ein Lagerraum zu sein, der zum Wohnquartier umgebaut wurde. Zwei Doppelstockbetten stehen an der Wand in der Nähe der Tür, während Fässer und Kisten die südliche Hälfte des Raums einnehmen.

Drei **Rotbrenner-Schläger** ruhen sich in diesem Raum aus. Wenn sie in Bereich 1 eine Menge Lärm hören (wie laute Stimme oder Fässer, die herumgerollt werden), machen sie sich kampfbereit und versuchen Eindringlinge zu überraschen.

Die Fässer hier sind mit ähnlichen Vorräten wie in Bereich 1 gefüllt.

SCHÄTZE

Alle drei Rotbrenner tragen Gürtelbeutel, in denen sich Schätze befinden. Im ersten befinden sich 16 SM und 7 GM; in der zweiten 12 SM und 5 GM und in der dritten 15 EM und zwei Granatsteine (jeweils 10 GM). Außerdem hängen drei dreieckige scharlachrote Umhänge von den Betten.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Teile 300 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Gruppe die Schläger besiegt.

3. FLUR MIT FALLE

Dieser Bereich war der ursprüngliche Keller des Tresendar-Anwesens. Die Rotbrenner haben die Erde unter dem Steinboden ausgehoben um eine verborgene Grubenfalle zu erschaffen.

Dicker Staub bedeckt den Boden dieses nüchternen Korridors. Die Wände sind alle drei Meter mit Scheinsäulen geschmückt, und die Doppeltüren am Westende der Halle sind mit Kupferblech überzogen, das im Alter grün geworden ist. Ein Relief eines trauernden Engels ziert die Türen.

Die Grubenfalle in der Mitte des Korridors ist unter einem falschen Boden verborgen, der aus losen Steinkacheln besteht, die auf lose angebrachten Holzbalken liegen. Die Kacheln und Balken stürzen ein, wenn die Belastung 100 Pfund oder mehr beträgt. Ein Charakter, der den Korridor nach Fallen absucht, kann die getarnte Grube mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 bemerken. Ein erfolgreicher Wurf zeigt auch schmale Simse an der Nord- und Südwand der Grube. Eine Kreatur, die die Grube umgehen möchte, kann diese Simse verwenden, muss aber einen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10 ablegen.

Eine Kreatur, die die Falle auslöst oder den Geschicklichkeitswurf zum Balancieren am Rand der Grube nicht schafft, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, um ihren Sturz abzufangen. Bei einem misslungenen Rettungswurf fällt die Kreatur 6 Meter auf den Boden der Grube, wobei sie 2W6 Wuchtschaden und den Zustand liegend erleidet.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Teile 100 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Gruppe die Grubenfalle vermeidet oder überlebt.

4. TRESENDAR-GRUFT

Die Ältesten der lange toten Tresendar-Familie wurden einst in diesem Mausoleum zur Ruhe gebettet.

Drei große Steinsarkophage stehen in dieser staubigen Gruft, und ein menschliches Skelett, das in Stücke aus rostiger Rüstung gekleidet ist, ist an jeden Sarkophag gelehnt. Falsche Säulen an den Wänden sind in die Form einer Eiche gehauen. Die Doppeltüren in der Südostecke sind mit angelaufenem Kupferblech überzogen.

Die drei **Skelette** sind belebt und greifen jede Kreatur an, die sich der Tür, die in Bereich 5 oder Bereich 6 führt, auf 3 Meter annähert, es sei denn die Kreatur trägt den scharlachroten Umhang der Rotbrenner oder spricht das Passwort „Illefarn“ (der Name einer uralten Elfennation, die sich einst über einen Großteil der Schwertküste erstreckte).

Der steinerne Deckel eines jeden Sarkophags ist so gearbeitet, dass er der Person in seinem Inneren entspricht – zwei männliche und ein weiblicher Mensch, alle mit edlem Äußeren. Wenn die Sarkophage geöffnet werden, beinhalten sie vor allem moderne Knochen und Stoffetzen, aber auch etwas Wertvolles, siehe den Abschnitt „Schätze“.

ENTWICKLUNGEN

Wenn in diesem Raum gekämpft wird, warnt das die Rotbrenner in Bereich 5, dass Ärger auf dem Weg ist.

SCHÄTZE

Zwischen den Knochen in jedem Sarkophag liegt ein Siegelring aus Platin (50 GM).

ERFAHRUNGSPUNKTE

Teile 150 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Gruppe die Skelette besiegt.

5. SKLAVENZWINGER

Seit zwei Monaten fangen die Rotbrenner Reisende in der Gegend und sperren sie in diesen Zwingern ein, bis sie sie in die Sklaverei verkaufen können.

Dieser lange Raum ist in drei Bereiche eingeteilt, wobei Eisenstäbe den Norden und Süden abtrennen. Dreckiges Stroh bedeckt den Boden der Zellen, die Schwingtüren sind mit Ketten und Vorhängeschlössern gesichert. Zwei verdreckte menschliche Frauen sitzen in der Zelle im Süden, ein menschlicher Knabe ist im Norden eingesperrt. Alle tragen schlichte, graue Tuniken und haben Eisenkrägen um den Hals.

Ein Haufen weggeworfener Kleidung ist achtlos vor der gegenüberliegenden Wand aufgetürmt.

Zwei **Rotbrenner-Schläger** in scharlachroten Umhängen stehen hier Wache, doch verbringen sie den Großteil ihrer Zeit damit, die hilflosen Gefangenen zu verspotten (siehe den Abschnitt „Gefangene“). Wenn die Wachen einen Kampf in Bereich 5 hören, nehmen sie Position an der Wand nahe der Tür ein und versuchen Eindringlinge zu überraschen. Die Gefangenen sind zu eingeschüchtert, um Warnungen zu rufen oder um Hilfe zu rufen.

Der Haufen Kleidung gehört den verschiedenen Gefangenen, die hier in den letzten zwei Monaten untergebracht wurden – mindestens ein Dutzend Leute, wenn man von der Größe des Haufens ausgeht.

Zellentüren. Die Zellentüren haben einfache Schlösser, die mit Diebeswerkzeugen und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 10 geknackt werden. Es ist auch möglich, die Tür mit roher Gewalt und einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 22 aufzubrechen.

GEFANGENE

Die drei menschlichen **Gemeinen**, die hier eingesperrt sind, sind Mirna Dendrar und ihre beiden halbwüchsigen Kinder, der dreizehnjährige Nars und die achtzehnjährige Nila. Vor einigen Tagen haben die Rotbrenner Mirnas Mann Thel ermordet, weil er sich ihnen widersetzt hat. (Seine Leiche liegt in Bereich 8.) In dieser Nacht kehrte die Bande zurück und entführte die Familie aus ihrem Zuhause in Phandalin. Die Bande plant, die Familie in die Sklaverei zu verkaufen.

Die Dendrars sind den Charakteren dankbar, dass sie sie gerettet haben, können aber nicht viele Informationen über das Rotbrenner-Versteck liefern. Sie wissen nur, dass der Boss ein Magier ist (auch wenn sie sie ihn nicht getroffen haben und seinen Namen nicht kennen) und dass er „große, pelzige Monster mit großen Ohren“ (Grottenschrake) hat, die für ihn arbeiten.

Nebenqueste: Mirnas Erbe. Auch wenn ihre Familie nichts als Belohnung anzubieten hat, sagt Mirna den Charakteren, dass sie vielleicht weiß, wo ein wertvolles Erbstück versteckt sein könnte. Als sie ein kleines Mädchen war, flohen sie und ihre Familie aus der Stadt Donnerbaum, nachdem Untote den Ort überrannt hatten. Ihre Familie hatte einen Kräuter- und Alchemieladen, in dem eine Kiste mit einer Smaragdhalskette unter einem Brett eines Lagerregals versteckt worden war. Sie hat es nie gewagt, zurückzugehen, um die Kette zu holen. Der Laden war im südöstlichen Teil von Donnerbaum. Wenn die Charaktere sich entschließen, die Ruinen von Donnerbaum zu erkunden, siehe Teil 3 des Abenteuers.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Teile 200 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Gruppe die Schläger besiegt. Teile 100 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Dendrars es lebend in die Stadt zurückschaffen.

6. RÜSTKAMMER

Die Tür zu diesem Raum ist von außen verschlossen. Gegenüber der verschlossenen Tür ist eine Geheimtür, die in Bereich 7 führt. Mehr Informationen zu verschlossenen Türen und Geheimtüren findest du im Bereich „Allgemeine Merkmale“ (Seite 20).

Ständer voller Waffen säumen die Wände dieses Raums, darunter Speere, Schwerter, Armbrüste und Bolzen. Ein Dutzend dreckiger roter Umhänge hängt von Haken an der Tür.

Die Rotbrenner haben ehrgeizige Pläne, sich in naher Zukunft zu vergrößern, also haben sie hier Waffen und Rüstungen angehäuft.

In den Waffenständern befinden sich zwölf Speere, sechs Kurzscherwerter, vier Langschwerter, sechs leichte Armbrüste und acht Köcher mit jeweils 20 Armbrustbolzen.

7. LAGERRAUM UND ARBEITSBEREICH

In diesem Raum bewahren die Rotbrenner ihre gestohlenen Waren auf, die sie dann entweder durch die Kaverne im Süden ausliefern oder sie verpacken, um sie im Versteck zu lagern.

Dieser Bereich ist das Nordende einer großen natürlichen Kaverne, aber sie ist mit Wänden aus behauenen Steinblöcken und einem Boden aus Steinfliesen versehen. Mehrere Fässer sind hier an der Wand gelagert, zusammen mit einigen leeren Kästen, Stroh als Verpackungsmaterial, Hämmern, Brechseisen und Nägeln.

Die Kaverne geht im Süden ein gutes Stück weiter. Ihr könnt mehrere Flure erkennen, die sich von der großen Kaverne aus auftun, und etwas, das wie eine tiefe Grube oder Spalte im Boden aussieht.

In diesem Raum befinden sich zwei Geheimtüren, wobei eine in Bereich 6 und die andere in Bereich 12 führt. Siehe den Abschnitt „Allgemeine Merkmale“ (siehe Seite 20) für mehr Informationen zu Geheimtüren.

SCHÄTZE

Die meisten Vorräte und Waren hier sind nicht wertvoll, aber es lagern hier auch 30 Biberpelze (jeweils 2 GM). Sie wurden vor einigen Tagen bei einer Karawane auf dem Dreieber-Pfad erbeutet.

8. SPALTE

Die Charaktere können hier über drei Wege ankommen: durch den Tunnel aus Bereich 1, den Lagerraum in Bereich 7 oder den grob behauenen Durchgang im Süden, der für ungefähr 30 Meter abseits der Karte weitergeht und dann aus einem Tunnel, der in den Wäldern südlich des Tresendar-Anwesens herauskommt. Der Durchgang ist eine hervorragende Möglichkeit, Personen und Waren nach Phandalin und heraus zu schmuggeln, ohne gesehen zu werden, und somit perfekt für eine Bande von Sklavenhändlern und Dieben.

Eine kalte Brise füllt diese große, natürliche Höhle und riecht leicht nach verwesendem Fleisch. Eine Spalte teilt die Kaverne und ist von zwei grob behauenen steinernen Säulen begrenzt, die die 7 Meter hohe Decke stützen. Zwei bogenförmige hölzerne Brücken überqueren den Spalt.

Der Wächter dieser Höhle ist ein **Nothic** – ein wahnsinniges unterirdisches Monster, das nach Fleisch giert. Die Kreatur wurde von einem schwachen magischen Effekt angelockt, der von dem Spalt ausgeht, und hatte den Bereich schon für sich beansprucht, als die Rotbrenner einzogen. Iarno schaffte es, sich mit dem Monster zu einigen und überzeugte es, beim Bewachen der Festung zu helfen, wenn es dafür Schätze und gelegentlich frisches Fleisch bekommen würde. Der Nothic ist dennoch nicht vertrauenswürdig.

Er lauert am westlichen Ende der beiden Brücken herum. Wenn er bemerkt, dass Eindringlinge die Höhle betreten, versteckt er sich hinter einer der großen Steinsäulen und beobachtet sie. Er versucht seine Seltsame Einsicht (siehe die Spielwerte der Kreatur) zu nutzen, um die Geheimnisse der Charaktere in Erfahrung zu bringen.

Der Nothic kommuniziert telepathisch. Wenn er bemerkt wird, zieht er es vor, zu verhandeln und er ist nicht grundsätzlich abgeneigt, die Rotbrenner zu verraten, wenn er die richtige Motivation hat, zum Beispiel wenn ihm Nahrung versprochen wird. Wenn du den Nothic darstellst, könntest du flüstern und ab und zu wahnsinnig kichern und Kauderwelsch von dir geben. Erwähne

auch auf jeden Fall, dass die Kreatur nicht wirklich redet, sondern die Köpfe der Charaktere mit verdorbenem Gemurmel und Forderungen nach Essen füllt. Der Nothic weiß alles, was die Rotbrenner wissen; siehe den Kasten „Was die Rotbrenner wissen“ auf Seite 20.

Brücken. Die Brücken bestehen aus hölzernen Planken und haben kein Geländer. Die südliche Brücke ist so ausgelegt, dass sie einstürzt, wenn eine Kreatur, die mehr als 50 Pfund wiegt, sich über sie bewegt. Ein Charakter neben der Brücke kann bemerken, dass die Bauweise fehlerhaft ist, wenn ihm ein Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 15 gelingt. Jede Kreatur kann ihre Aktion verwenden, um ein Ende der beiden Brücken zu lösen, sodass sie in den Spalt fällt.

Spalte. Der steile Spalt ist zwischen 1,5 und 3 Metern breit und 6 Meter tief. Die rauen Wände sind leicht ohne Attributswurf zu erklimmen. Eine Kreatur, die in den Spalt fällt, erleidet 2W6 Wuchtschaden und landet liegend in einem Haufen aus Geröll, der schwieriges Gelände darstellt (siehe „schwieriges Gelände“ im Regelbuch).

Der Boden der Grube fühlt sich unnatürlich kalt an. Wenn ein *Magie entdecken* auf diesen Bereich gewirkt wird, strahlt er eine schwache nekromantische Aura ab. Die Magie lässt jegliche organische Materie im Spalt mit der halben normalen Geschwindigkeit altern und verrotten.

Im Augenblick liegt zwischen den zerbrochenen, völlig abgenagten Knochen der halb gefressene Leichnam von Thel Dendrar, dem Schnitzer aus Phandalin, der von den Rotbrennern ermordet wurde. Die Gesetzlosen haben die Leiche hier gelassen, damit der Nothic sie fressen kann.



SCHÄTZE

Der Nothic bewahrt seinen Hort in einer verbeulten Holzkiste auf, die in einer kleinen Kammer unten im Spalt versteckt ist, unter der nördlichen Brücke. Die Truhe kann vom Rand des Spalts aus nicht gesehen werden, ist aber offensichtlich für jeden Charakter, der sich unten im Spalt befindet. Die Truhe beinhaltet 160 SM, 120 GM, fünf Malachitjuwelen (jeweils 15 GM), zwei Heiltränke und eine *Schriftrolle der Vorahnung*.

In der Truhe befindet sich ebenfalls ein *Langschwert +1* in einer mit Silber ziselierten Scheide. Der Name „Klaue“ ist in das Schwert graviert, und das Heft ist als Raubvogel mit ausgebreiteten Flügeln gestaltet. Es gehörte einst einem großen Ritter namens Aldith Tresandar, bekannt als der Schwarze Falke. Ein Charakter, der einen Wurf auf Intelligenz (Geschichte) gegen SG 15 schafft, erkennt das Schwert und erinnert sich an seine Geschichte.

Sir Aldeth starb, als er die Orks abwehrte, die durch die verborgenen Kavernen unter seiner Höhle angriffen. Klaue ging dabei verloren, bis der Nothic das Schwert fand.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Teile 450 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Gruppe den Nothic besiegt oder einen Waffenstillstand mit ihm aushandelt.

9. WACHKASERNE

Ein Charakter, der mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 an der Tür lauscht, hört mehrere raue Stimmen, die in der Goblinsprache Befehle geben.

Beispiele sind „Leck den Boden!“ und „Roll dich herum wie ein Hund!“ Die Grottschrate schikanieren ihren Goblinsklaven. In der Kaserne befinden sich vier grobschlächting gebaute hölzerne Kojen, auf denen Haufen von Decken und schmutzigem Geschirr liegen. Der starke Geruch von ungewaschenen Körpern und fauligem Fleisch liegt in der Luft.

Drei große, pelzige Humanoide hängen in dem Chaos herum und brüllen einem traurigen kleinen Goblin, der sich zu ihrer Unterhaltung erniedrigt, Befehle zu. Euer plötzliches Auftauchen lässt den Goblin bewusstlos werden.

Drei **Grottschrate** und ein **Goblin** sind anwesend. Der Goblin namens Baumel fällt bewusstlos zu Boden, als er die Gruppe sieht, doch eine andere Kreatur kann eine Aktion verwenden, um ihn zu wecken. Ansonsten bleibt Baumel für 1W10 Minuten bewusstlos.

Die Grottschrate arbeiten für die Schwarze Spinne und wurden geschickt, um Iarno dabei zu helfen, die Rotbrenner und die Bürger von Phandalin unter Kontrolle zu halten. Ihr Anführer heißt Mosk. Er trägt eine juwelenbesetzte Augenklappe, obwohl er noch beide Augen hat. Mosk trägt die Augenklappe, weil er sie für schick hält.

Die Grottschrate meiden die menschlichen Mitglieder der Rotbrenner. Wenn die Charaktere rote Umhänge tragen, die sie anderswo erbeutet haben, gehen die Grottschrate davon aus, dass sie Iarno dienen. Schlaue Charaktere könnten die Grottschrate vielleicht sogar davon überzeugen, sich um „Verräter“ oder „Hochstapler“ anderswo im Kerker zu kümmern. Wenn du nicht der Meinung bist, dass sie die Täuschung gut ausspielen, kannst du den Charakter, der am meisten redet, einen Wurf auf Charisma (Täuschen) gegen SG 15 machen lassen, um die Grottschrate davon zu überzeugen, das zu tun, was die Gruppe möchte.

BAUMEL AUSSPIELEN

Der Goblin Baumel ist keine Bedrohung für die Gruppe. Er wurde von den Grottschraten eingeschüchtert und folgt ihren Befehlen, bis jemand Stärkeres kommt.

Wenn er während des Kampfes wieder zu Bewusstsein kommt, versteckt sich Baumel, um dem Kampf aus dem Weg zu gehen. Er ist ein solcher Feigling, dass er mit Nachteil kämpft, wenn er dazu gezwungen wird, sich am Kampf zu beteiligen (Nachteil ist im Regelbuch erläutert).

Baumel kennt den grundsätzlichen Aufbau des Rotbrenner-Verstecks, sowie die Positionen sämtlicher Geheimtüren und Fallen. Er denkt nicht von selbst daran, diese Informationen zu teilen, wenn er aber gedrängt wird, verrät er so viel wie ihm einfällt, um der Gruppe nützlich zu sein. Einige der Details könnten verwirrend oder durcheinander sein. Er ist schließlich „nur“ ein Goblin.

Wenn die Grottschrate besiegt werden, versucht sich Baumel bei der Gruppe einzuschmeicheln. Er erinnert sich nicht an den Weg nach Burg Cragmaw, aber er weiß, dass sie im Norden im Wald liegt. Er weiß auch, dass Cragmaw-Goblins in der Umgebung von Phandalin patrouillieren, und er schlägt vor, dass die Charaktere vielleicht eine Patrouille fangen könnten, um mehr über die Burg zu erfahren.

Charaktere haben vielleicht ein Interesse daran, Baumel mitzunehmen. Siehe den Kasten „NSC-Gruppenmitglieder“ (siehe Seite 11) für Ratschläge, wie du Baumel als Mitglied der Abenteuergruppe verwenden kannst.

ENTWICKLUNGEN

Die Grottschrate sind augenblicklich die einzigen im Rotbrenner-Versteck, die den Standort der Wellenhallhöhle kennen. Sie werden diese Informationen nicht freiwillig herausgeben, da sie die Schwarze Spinne mehr fürchten als die Charaktere.

Die Grottschrate wissen auch, wo Burg Cragmaw liegt, aber auch diese Information teilen sie nicht bereitwillig. Ein Charakter, der einen gefangenen Grottschrat verhört, kann die Informationen mit einem erfolgreichen Wurf auf Charisma (Einschüchterung) gegen SG 15 herauskitzeln.

SCHÄTZE

Mosk hat einen Beutel am Gürtel, in dem sich 33 SM befinden, und trägt eine Augenklappe aus schwarzem Leder, die mit Halbedelsteinen besetzt ist (50 GM). Er hat auch einen Eisenschlüssel, der alle Türen im Rotbrenner-Versteck verschließen oder öffnen kann.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Teile 600 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Gruppe die Grottschrate besiegt.

10. AUFENTHALTSRAUM

Dieser Bereich dient als Hauptquartier und Versammlungsraum für die Rotbrenner. Wenn es nichts Offizielles zu besprechen gibt, wird er als Aufenthaltsraum verwendet, wo sich die Wachen der Festung erholen können, wenn sie nicht im Dienst sind.

Ein Charakter, der mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 an der Tür lauscht, hört dass die Bösewichte in diesem Raum gerade eine Partie Würfel spielen. Dabei hört der Charakter ein geheimnisvolles Rasseln, gefolgt von Rufen und Ächzen und plötzlich plappernden Stimmen, wenn Einsätze gemacht werden. Wenn die Charaktere in den Raum brechen, überraschen sie ihre Gegner automatisch.

Mehrere abgenutzte Tische und Stühle sind über den großen Raum verteilt. Hölzerne Bänke sind an den Wänden aufgestellt, die mit braunen und roten Wandteppichen behangen sind, und mehrere kleine Bierfässer sind aufgestellt und angezapft worden.

Vier hart aussehende menschliche Krieger in roten Umhängen sitzen um einen der Tische. Ein Haufen Münzen und Schmuckstücke ist auf der Tischplatte zwischen ihnen aufgehäuft.

Vier **Rotbrenner-Schläger** trinken hier und spielen Würfel, als die Charaktere eintreten. Das Spiel ist nicht weit davon entfernt, sich zu einem Streit zu entwickeln, wie es oft geschieht. Die Würfel sind gezinkt, und der Schläger, dem sie gehören, gewinnt natürlich. Alle vier haben sehr viel getrunken und sind vergiftet (siehe den Anhang im Regelbuch für die Auswirkungen des Zustands vergiftet).

Die Rotbrenner erkennen sofort, dass Charaktere in roten Umhängen Hochstapler sind. Charaktere, die schnell reagieren, könnten sich erfolgreich als „neue Rekruten“ ausgeben, besonders wenn sie anbieten mitzuspielen. Wenn du nicht der Meinung bist, dass die Charaktere die Täuschung gut ausspielen, kannst du den Charakter, der am meisten redet, einen Wurf auf Charisma (Täuschen) gegen SG 10 ablegen lassen, um die Rotbrenner zum Narren zu halten.

SCHÄTZE

Die Schätze im Raum liegen alle auf dem Tisch, da sie im Spiel eingesetzt worden sind. (Den Tisch umzuwerfen und so die Beute der verschiedenen Gegner durcheinander zu bringen ist eine tolle Möglichkeit, um sie für einen Augenblick zu verwirren.) Die Gesamtmenge beträgt 75 GM, 55 SM, 22 EM, 15 PM und enthält einen goldenen Ohrring mit einem Rubin (30 GM).

ERFAHRUNGSPUNKTE

Teile 400 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Gruppe die Rotbrenner in diesem Raum besiegt.

11. MAGIERWERKSTATT

Durch beide Türen des Raumes kann ein Charakter mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 leise Blubber- und Tropfgeräusche hören.

Der Raum scheint eine Magierwerkstatt zu sein. Eine Ratte huscht über den Boden und versteckt sich unter einer großen Werkbank mit Schmelzöfen, Retorten, Destillierkolben und anderen alchemistischen Gerätschaften, die alle vor sich hin köcheln und blubbern. Bücherregale stehen voll mit Pergamentseiten und seltsam aussehenden Folianten.

Iarno hat seinen Ratten-Vertrauten hiergelassen, damit er nach Eindringlingen Ausschau hält. Die Ratte teilt ein telepathisches Band mit ihrem Meister und schickt eine kurze Warnung an Iarno, wenn er Eindringlinge bemerkt. Die Ratte bewegt sich mit Bewegungsrate 6 m, hat RK 10, 1 Trefferpunkt und keine effektiven Angriffe. Wenn die Ratte getötet wird, dann verschwindet sie.

Wenn die Charaktere die Ratte in Ruhe lassen, folgt sie ihnen, als sei sie neugierig oder hungrig. Sie könnte sogar Zuneigung für einen Charakter, der sie füttert, vortäuschen, doch bleibt sie gegenüber Iarno absolut loyal.

Bücher und Notizen. Iarno versucht, die Kunst zu meistern, Tränke zu brauen und alchemistische Substanzen herzustellen. Die Bücher und Notizen, die über den Raum verstreut sind, sind grundlegende Werke zum Thema Alchemie. Alle Charaktere, die mit Arkaner Kunde geübt sind, können sehen, dass Iarnos Apparaturen scheinbar *Unsichtbarkeitstränke* brauen sollen – und dass er bislang nicht erfolgreich war.

Zwischen den Büchern steht ein Foliant, der in Zwergisch geschrieben ist. Es ist das Tagebuch eines Abenteurers namens Urmon, das die Geschichte der Verlorenen Mine von Phandelver und der Zauberschmiede schildert. (Du kannst die Informationen aus den ersten beiden Abschnitten des „Hintergrund“-Bereichs mit den Spielern teilen, wenn dies nicht bereits geschehen ist.) Außerdem schreibt Urmon, dass von den Priestern des Lathander bei den Magiern, die mit den Gnomen und Zwergen des Phandelver-Pakts zusammengearbeitet haben, ein magischer Streitkolben namens *Lichtbringer* in Auftrag gegeben worden ist.

Der Streitkolben ging verloren, als die Wellenhallhöhle und die Mine aus der Geschichte verschwanden. (Charaktere können den Streitkolben in Teil 4, „Wellenhallhöhle“, finden.)

ENTWICKLUNGEN

Weil Iarno und sein Ratten-Vertrauter ein telepathisches Band teilen, weiß der Magus (in Bereich 12), dass die Charaktere kommen und hat Zeit, sich auf sie vorzubereiten.

SCHÄTZE

Die meisten Materialien in diesem Raum haben keinen Wert, aber drei kleine Flaschen sind mit seltenen Reagenzien gefüllt: Quecksilber, Drachengalle und Nachtschattenpulver. Sie sind einem Apotheker oder Alchemisten jeweils 25 GM wert.

12. GLASSTABS QUARTIER

Wenn die Charaktere sich diesem Raum durch den geheimen Durchgang in Bereich 7 nähern, können sie den Anführer der Rotbrenner Iarno „Glasstab“ Albrek überrumpeln. Ansonsten warnt der Ratten-Vertraute ihn vor jedem, der durch Bereich 11 kommt, und er flieht, ehe die Charaktere eintreffen.

Die Wände dieses Schlafzimmers sind mit Vorhängen aus rotem Stoff behangen. Zu den Möbeln gehören ein kleiner Schreibtisch mit passendem Stuhl, ein bequem aussehendes Bett und eine Holztruhe am Fuß des Bettes.

Wenn Iarno überrascht wird, füge den folgenden Absatz hinzu:

Am Schreibtisch sitzt ein kleiner Mensch mit dunklem Bart, der eine Robe trägt und in einem Folianten liest. Er trägt einen fürstlichen Hermelinmantel. Ein wunderschöner Stab aus Glas ist gegen seinen Stuhl gelehnt, wo er ihn schnell erreichen kann.

Wenn die Ratte in Bereich 11 ihn gewarnt hat, dass Ärger auf dem Weg ist, packt Iarno, der **Böse Magus**, seinen *Stecken der Verteidigung* (siehe Anhang A) und die Schriftrolle in seiner Truhe (siehe den Abschnitt „Schätze“) und flieht durch die Geheimtür in der Nordostecke des Raums. In seiner Eile lässt Iarno einen Brief der Schwarzen Spinne zurück (siehe den Abschnitt „Entwicklungen“) und achtet nicht darauf, dass die Tür vollständig geschlossen ist. Charaktere erhalten einen Vorteil bei Attributswürfen, wenn sie die leicht angelehnte Geheimtür finden wollen (siehe „Vorteil und Nachteil“ im Regelbuch). Mehr Informationen zu Geheimtüren findest du im Bereich „Allgemeine Merkmale“ (Seite 20).

Wenn Iarno entkommt, flieht er in Bereich 1 (durch die Bereiche 7 und 8) und packt den Sack, der dort in der Zisterne verborgen ist. Wenn der Nothic in Bereich 8 noch am Leben ist, weist Iarno ihn an, die Verfolger aufzuhalten. Wenn die Charaktere ihn einholen, trinkt Iarno den *Unsichtbarkeitstrank* in seinem Beutel und flüchtet aus dem Versteck. Wenn du möchtest, könnte er in einem späteren Abenteuer wieder auftauchen.

IARNO SPIELEN

Iarno ist ein ehemaliges Mitglied des Rats der Grafen und ergriff in Phandalin die Gelegenheit, seine eigenen Taschen zu füllen. Er hatte ursprünglich die Aufgabe, eine Wachtruppe zu erstellen, doch entschied sich der Magus dazu, eine Gruppe von Gesetzlosen und örtlichen Schlägern um sich zu scharen, um seine eigene Position in der Stadt zu sichern.

Iarno wusste durch seine Kontakte im Rat der Grafen von der Schwarzen Spinne und handelte ein Treffen aus. Der Drow versprach ihm, die Geheimnisse und den Wohlstand der Zauberschmiede mit dem Magier zu teilen, wenn dieser ihn unterstützte und ihm loyal war.

Iarno präsentiert sich als vornehm und höflich, spricht seine Schläger mit „meine guten Herren“ an und bezeichnet verkommene Verbrechen wie Entführungen als „diese unerfreuliche kleine Angelegenheit“ oder „diese unglücklichen Geschehnisse“. Er bezeichnet die Charaktere als „Gäste“ und drückt sein Bedauern darüber aus, dass er ihnen für ihren Besuch keine angemessene Unterhaltung bieten kann. Unter seinem gehobenen Gebaren ist Iarno allerdings so brutal und arrogant wie jeder Rotbrenner.

Wenn Iarno bedroht wird, nutzt er seinen Stecken der Verteidigung, um *Magierrüstung* auf sich zu wirken. Dann wirkt er Angriffszauber auf Feinde, die er sehen kann. Iarnos Spielwerte beinhalten eine Liste von Zaubern, die er vorbereitet hat. Die Beschreibung dieser Zauber und ihrer Effekte findest du im Regelbuch. Iarno verwendet die Schild-Macht seines Steckens als zusätzlichen Schutz.

Wenn er auf 8 oder weniger Trefferpunkte fällt und nicht entkommen kann, dann ergibt sich Iarno. Sein Leben ist ihm mehr wert als alles andere, und er ist ein beispielhafter Gefangener, in der Hoffnung, dass die Schwarze Spinne irgendwie von seiner Notlage erfahren und „Vorkehrungen für seine Befreiung“ treffen wird.

Wenn er in der Gefangenschaft befragt wird, dann kann Iarno die folgenden Informationen übermitteln, die allesamt wahr sind:

- Die Schwarze Spinne ist ein Drow (Dunkel elf).
- Die Schwarze Spinne hat drei Grottschrate geschickt, die Iarno dabei helfen sollten, die Bevölkerung von Phandalin unter Kontrolle zu halten, doch die Rotbrenner haben dies ohne ihre Hilfe geschafft. Die Grottschrate kennen den Weg zur Wellenhallhöhle, doch Iarno tut dies nicht.
- Die Schwarze Spinne sucht die Zauberschmiede in der Wellenhallhöhle. Die Zwerge und Gnome des Phandelverpakts verwendeten die magische Schmiede, um mächtige magische Gegenstände zu erschaffen.
- Kein anderes Mitglied des Rats der Grafen weiß von Iarnos Verrat.

ENTWICKLUNGEN

Verschiedene Papiere und Notizen sind ordentlich auf dem Schreibtisch gestapelt. Es handelt sich vor allem um Iarnos schriftliche Bestellungen von mehr Materialien für seine Werkstatt bei Apothekern und Alchemisten aus der Umgebung. Die Charaktere finden auch einen Brief, der mit dem Symbol der Schwarzen Spinne unterzeichnet ist.

Fürst Albrek

Meine Spione in Niewinter sagen mir, dass Fremde in Phandalin eintreffen werden. Sie könnten für die Zwerge arbeiten. Nimm sie gefangen, wenn du kannst, töte sie, wenn du musst, aber erlaube ihnen nicht, unsere Pläne zu gefährden. Sorge dafür, dass alle zwergischen Karten, die in ihrem Besitz sind, sofort an mich geliefert werden. Ich zähle auf dich, Iarno. Enttäusche mich nicht.



Wenn Iarno in Gewahrsam genommen wird, lässt Sildar Hallwinter den Magier im Rathaus einsperren, bis er sicher nach Niewinter transportiert werden kann. Ob Iarno für seine Verbrechen vor Gericht kommt, ist von diesem Abenteuer nicht zu beantworten. Die Schwarze Spinne ist zu beschäftigt, um sich um das Schicksal des Magiers zu kümmern.

SCHÄTZE

Am Fuße von Iarnos Bett steht eine robuste, unverschlossene Holztruhe, die die besten Stücke der Beute der Rotbrenner aus den letzten zwei Monaten enthält. Sie beinhaltet 180 SM, 130 GM und einen Seidenbeutel, in dem sich fünf Karneole (jeweils 10 GM), zwei Peridots (jeweils 15 GM) und eine Perle (100 GM) befinden. Hier sind auch zwei magische Gegenstände gelagert, die Iarno aus Niewinter mitgebracht hat: eine *Schriftrolle (Person bezaubern)* und eine *Schriftrolle (Feuerball)*.

Iarno führt außerdem einen *Stecken der Verteidigung* (siehe Anhang A).

ERFAHRUNGSPUNKTE

Teile 200 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Gruppe Iarno Albrek besiegt. Verdopple die EP, wenn sie Iarno gefangen nehmen und ihn zu Sildar Hallwinter in Phandalin bringen.

WAS PASSIERT ALS NÄCHSTES?

Der nächste Schritt des Abenteuers ist Teil 3, „Das Netz der Spinne“, wo die Charaktere auf eine Reihe kurzer Abenteuer ausziehen, um die Geschichte voranzubringen. Irgendwann in Teil 2 werden die Charaktere wahrscheinlich zu Stufe 3 aufsteigen, also achte darauf, dass sie ihre EP im Auge behalten.



TEIL 3: DAS NETZ DER SPINNE

In diesem Teil des Abenteuers folgen die Charaktere offenen Hinweisen und Fährten. Sie können in Phandalin nicht mehr viel in Erfahrung bringen, also müssen sie in die Wälder und Hügel im Umland der Stadt ziehen, um die größeren Intrigen aufzudecken, in die sie verwickelt worden sind. Die Charaktere müssen nicht jeden Ort in diesem Abschnitt besuchen.

Abhängig davon, welche NSC die Charaktere treffen und welche Questen oder Hinweise sie verfolgen, kennen sie wahrscheinlich einige oder alle der folgenden Informationen:

- Schwester Garaele will, dass die Charaktere die Todesfee Agatha in der Ruinenstadt Conyberry aufsuchen und sie nach Beugsanfts Zauberbuch fragen.
- Daran Edermath will, dass die Charaktere herausfinden, wer sich in der Nähe der Ruinen des Alten Eulenbrunnens herumtreibt.
- Qelline Erlenblatt hat vorgeschlagen, dass die Charaktere zur Ruinenstadt Donnerbaum gehen und den Druiden Reidoth konsultieren, der wissen könnte, wo sich Burg Cragmaw, die Wellenhallhöhle oder beide befinden.
- Stadtvorsteher Harbin Wester will, dass die Charaktere ein Orklager in der Nähe der Wyvernkuppe aufsuchen und die Orks aus der Gegend vertreiben.
- Sildar Hallwinter will, dass die Charaktere Burg Cragmaw finden und Gundren Felsucher suchen, den Zwerg retten und seine Karte bergen.

All diese möglichen Questen haben ihren eigenen Abschnitt in diesem Teil des Abenteuers. Die Charaktere können lange genug in Phandalin bleiben, um sich zu erholen und Vorräte zu erwerben. Wenn sie fertig sind, lass sie eine Geschichte wählen, der sie folgen wollen, und mach mit dem entsprechenden Ort weiter.

DREIEBER-PFAD

Phandalin liegt in einem Teil des Nordens, der als „Dreieber-Pfad“, „Dreieber-Abkürzung“ oder „Hasenkluft“ bekannt ist. Diese Region aus Vorgebirgen und leicht hügeliger, spärlich bewaldeter Ebenen erstreckt sich zwischen den Schwertbergen und dem Niewinterwald im Norden. Die Gegend hat ihren Namen von einem alten Pfad, der von der weit entfernten Stadt Dreieber im Osten ungefähr 100 Meilen westlich durch das verlassene Dorf Conyberry führt und dann nördlich von Phandalin zur Hohen Straße an der Küste verläuft.

Beschreibe die Überlandreisen der Gruppe so detailreich wie du möchtest, aber halte die Geschichte am Laufen. „Ihr wandert mehrere Kilometer und seht nichts, was interessant wäre“ ist weitaus weniger bildhaft und einprägsam als „Ein leichter Regen benetzt die hügeligen Ebenen, als ihr nach Norden reist. Zur Mittagsstunde nehmt ihr euer Mahl unter einem einsamen Baum ein. Der Schurke findet einen kleinen Felsen, der genau wie ein grinsendes Gesicht aussieht, aber ihr seht sonst nichts, was ungewöhnlich wäre“.

WIE MAN DIE ÜBERLANDKARTE VERWENDET

Während dieses Teils des Abenteuers marschieren die Charaktere häufiger von einem interessanten Punkt zum nächsten durch die Wildnis. Wie man auf der Regionalkarte auf Seite 5 sehen

kann, sind einige dieser Bereiche mehr als 75 Kilometer voneinander entfernt, sodass die Charaktere mehrere Tage über Land marschieren müssen, um den nächsten Abenteuerschauplatz zu erreichen.

Reisezeiten. Gehe davon aus, dass die Charaktere im Verlauf von zehn Stunden 36 Kilometer zurücklegen können. Die Charaktere müssen sich pro Tag acht Stunden ausruhen. Die restlichen sechs Stunden verbringen sie damit, das Lager aufzustellen, Mahlzeiten zuzubereiten und zu jagen und Nahrung zu sammeln, wenn sich die Gelegenheit bietet.

WILDNISBEGEGNUNGEN

Fordere die Spieler auf, die Marschreihenfolge der Gruppe festzulegen, sodass du weißt, welche Charaktere an der Spitze sind und welche am Ende. Wenn die Gruppe karnpiert, frage, welche Charaktere Wache halten. Diese Informationen sind wichtig, wenn die Gruppe auf etwas Gefährliches stößt.

Der Dreieber-Pfad ist nicht sicher. Wenn die Abenteurer durch diese Region reisen, stolpern sie vielleicht über hungrige Tiere, gierige Banditen oder wilde Monster. Überprüfe einmal pro Tag und einmal pro Nacht, ob es zu einer Begegnung kommt, indem du einen W20 wirfst. Bei einer 17-20 kommt es zu einer Begegnung. Wirf einen W12 und schau in der Wildnisbegegnungen-Tabelle nach, um zu bestimmen, was die Abenteurergruppe trifft.

Wenn es zu einer Begegnung kommt, erhalten die Abenteurer EP, wenn sie die Monster bezwingen. Die Spielwerte aller Kreaturen geben einen EP-Wert für ein Monster dieser Art an. Multipliziere den Wert mit der Anzahl der Kreaturen, auf die sie stoßen, dann teile diese gleichmäßig auf die Charaktere auf.

WILDNISBEGEGNUNGEN

Wurf bei Tag	Wurf bei Nacht	Ergebnis
1–2	1–3	Blutmücken (1W8 + 2)
—	4	Ghule (1W4 + 1)
3–4	—	Oger (1)
5–6	5	Goblins (1W6 + 3)
7–8	6	Hobgoblins (1W4 + 2)
9–10	7–8	Orks (1W4 + 2)
11	9–10	Wölfe (1W4 + 2)
12	11–12	Eulenbär (1)

Blutmücken. Diese fliegenden Raubtiere saugen ihren Opfern das Blut aus und werden bei Nacht vom Licht von Lagerfeuern angezogen.

Ghule. Diese untoten Menschen hungern nach dem Fleisch der Lebenden.

Oger. Der Oger sucht nach leichter Beute. Er ist zu dumm, um zu fliehen, wenn ein Kampf erst einmal begonnen hat.

Goblins. Die Goblins wissen, wo sich Burg Cragmaw befindet und können den Weg beschreiben, wenn sie gefangen und bedroht werden. Jeder von ihnen trägt eine Börse mit 1W10 KM bei sich.

Hobgoblins. Dieser Trupp von Hobgoblins sucht aktiv nach den Abenteurern, um ein Kopfgeld einzustreichen. Sie kennen den Standort von Burg Cragmaw, werden den Weg aber nur



beschreiben, wenn sie bezaubert werden. Ein Hobgoblin trägt eine grobschlächtrige Zeichnung eines Gruppenmitglieds bei sich, mit „25 Goldstücke für diesen hier“ und dem Symbol einer schwarzen Spinne darunter.

Orks. Diese Kundschafter sind ein Teil der Bande, die aktuell an der Wyvernkuppe kampiert. Sie streifen umher und suchen nach Reisenden, die sie überfallen oder Bauernhöfe, die sie niederbrennen können.

Eulenbär. Dieses hungrige Raubtier nimmt die Witterung der Charaktere auf und verfolgt sie unerbittlich.

CONYBERRY UND AGATHAS BEHAUSUNG

Das Städtchen Conyberry wurde vor Jahren von Barbaren geplündert und ist dabei zerstört worden. Der Dreieber-Pfad verläuft genau durch die verlassene Siedlung, sodass diese eine leichte Wegmarke darstellt, wenn man die Behausung der Todesfee Agatha finden möchte. Von den Ruinen von Conyberry aus führt ein alter Pfad nach Nordwesten in den Niewinterwald. Agathas Behausung liegt einige Kilometer außerhalb der Stadt.

Der Wald wird dunkel und leise, als sich der Pfad tiefer zwischen die Bäume schlängelt. Schwere Ranken und dichte Mooschichten hängen an den Zweigen, und die Luft ist merklich kühler als sie es in dem zerstörten Dorf war. Als ihr um eine Biegung auf dem Pfad kommt, seht ihr einen Sichtschirm, der aus den verzerrten Zweigen von nahe beieinander stehenden Bäumen besteht, die zu einer kuppelartigen Zuflucht in den Schatten verwoben sind. Eine niedrige Tür führt ins Innere.

Wenn die Charaktere vorsichtig sind und sich daran erinnern, wofür sie gekommen sind, können sie mit der Todesfee sprechen. Wenn die Charaktere die Zuflucht betreten, lies den folgenden Text vor:

Unter der Kuppel aus verwobenen Zweigen ist eine Art Zuhause verborgen. Es ist spärlich möbliert, kaum mehr als ein paar Truhen, Regale, ein Tisch und ein Liegesofa, alles alt und aus elfischer Fertigung.

Agatha spürt das Eindringen der Charaktere und manifestiert sich kurz nachdem sie ihr Zuhause betreten.

Die Luft wird kalt, und ihr werdet von einem starken Gefühl des Grauens ergriffen. Kaltes, bleiches Licht flackert in der Luft und nimmt schnell die Gestalt einer weiblichen Elfe an, deren Haar und Robe in einem gespenstischen Wind wehen. Sie mag einst wunderschön gewesen sein, doch jetzt verzerrt ein hasserfüllter Ausdruck ihre Züge. „Närrische Sterbliche!“, faucht sie. „Was wollt ihr? Wisst ihr nicht, dass es nur Tod bringen kann, mich aufzusuchen?“

Wenn die Charaktere unhöflich, respektlos oder bedrohlich auftreten, dann verzieht Agatha das Gesicht und verschwindet. Sie greift nicht an, und sie taucht auch nicht wieder auf, wenn die Charaktere sie rufen.

DER UMGANG MIT AGATHA

Wenn die Charaktere respektvoll und höflich sind, kann Agatha überzeugt werden, ihnen zu helfen, sofern ein Charakter einen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 15 schafft. Der Spieler, dessen Charakter beim Gespräch mit der Todesfee die Führung übernimmt, führt den Wurf aus. Wenn der Spieler die Begegnung gut ausspielt, erlaubte ihm, den Wurf mit einem Vorteil abzulegen. Wenn ein Charakter Schwester Garaeles Silberkamm hat und ihn Agatha als Geschenk überreicht, ist der Wurf automatisch erfolgreich.

Die gespenstische Gestalt lächelt mit frostigem Amüsement. „Nun gut“, sagt sie. „Ich weiß, dass ihr viele Dinge sucht. Stellt mir eine Frage, und ich werde euch Antwort geben.“

Wenn die Charaktere nach Beugsanfts Zauberbuch fragen, teilt Agatha ihnen mit, dass sie das Buch vor mehr als hundert Jahren mit einem Nekromanten namens Tsernoth getauscht hat, der aus der Stadt Iriaebor stammte. Sie weiß nicht, was danach aus dem Buch geworden ist. Ihre Antwort ist die Wahrheit, und die Information ist alles, was Schwester Garaele braucht, damit die Harfner ihre Suche weiterführen können.

Die Charaktere könnten Agatha auch etwas anderes fragen – beispielsweise könnten sie nach dem Standort von Burg Cragmaw, der Wellenhallhöhle, nach der Identität der Schwarzen Spinne oder nach Hamun Kosts Frage über den Alten Eulenbrunnen fragen (siehe den entsprechenden Abschnitt). Agatha ist gut informiert und eine gute Weissagerin, sodass sie jede Frage bezüglich des Abenteurers, die die Charaktere stellen könnten, beantworten kann. Allerdings beantwortet die Todesfee nur eine Frage, so dass die Charaktere sorgfältig auswählen sollten.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Die Charaktere erhalten Erfahrung, wenn sie Agatha erfolgreich überzeugen, ihnen eine Frage zu beantworten. Wenn ihnen das gelingt, teile 200 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf.

WO IST DIE KARTE?

Dieses Abenteuer enthält keine Karten für Agathas Behausung, den Alten Eulenbrunnen oder die Wyvernkuppe. Diese Abenteuerschauplätze beinhalten nur einen oder zwei interessante Punkte, und du brauchst keine Karten, um die Begegnungen effektiv zu leiten. Wenn du das Gefühl hast, dass du eine Karte brauchst, erstelle deine eigene und verwende das Abenteuer als Richtlinie.

ALTER EULENBRUNNEN

Der Alte Eulenbrunnen wurde vor Tausenden von Jahren von einem lange verschwundenen Imperium erbaut. Es handelt sich um einen zerstörten Wachturm, der heute wenig mehr ist als einige bröckelige Mauern und der abgebrochene Stumpf eines Turms. Im Hof des Turms steht ein alter Brunnen, aus dem noch immer sauberes, klares Wasser gefördert werden kann. Der Alte Eulenbrunnen liegt in den wilden und rauen Hügeln südlich des Dreieber-Pfads. Der Ort ist relativ leicht zu finden, und jeder NSC in Phandalin kann den Weg zur Ruine beschreiben.

Vor einiger Zeit haben Goldsucher in der Gegend bemerkt, dass jemand ein Lager am Alten Eulenbrunnen errichtet hat, und dass untote Wächter aufgestellt worden sind, um Eindringlinge fernzuhalten.

Als ihr einen niedrigen Bergkamm überwindet, erblickt ihr die bröckelnden Ruinen eines alten Wachturms, der in den rauen Hügeln steht. Der Ort ist so alt, dass die Mauern nur noch Haufen aus Schutt sind, die eine Art Hof umschließen, direkt neben dem abgebrochenen Stumpf eines alten Turms. Ein farbenfrohes Zelt wurde mitten auf dem Hof errichtet, aber es ist niemand zu sehen.

Die Ruinen werden augenblicklich von einem Magier besetzt, der damit beschäftigt ist, die Stätte zu erkunden, in der Hoffnung, arkanes Wissen zu erlangen, das seine Erbauer zurückgelassen haben. Die Charaktere können die Stätte aus allen Richtungen betreten, entweder indem sie alten Fußpfaden folgen oder den Hang emporklettern und eine Lücke in der Mauer aus Schutt finden.

Zwölf **Zombies** lauern in der bröckeligen Schale des alten Wachturms und sind von außen nicht zu sehen. Alle Charaktere mit einer passiven Weisheit (Wahrnehmung) von 10 oder mehr riechen allerdings den Geruch des Todes, der aus Richtung des Turmes kommt. Wenn Charaktere sich dem Turm oder Zelt nähern, wanken die Zombies aus dem Turm.

Wenn es zu einem Kampf kommt, verlässt Hamun Kost, der **Böse Magus**, sein Zelt und fragt: „Was soll das?“

Kost ist ein stämmiger Mann in roter Robe mit fahler Haut, rasiertem Schädel und einer schwarzen Tätowierung auf der Stirn. Ein Charakter, dem ein Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 10 gelingt, erkennt Kosts Tätowierung als nekromantisches Symbol. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Geschichte) gegen SG 10 zeigt, dass die Kleidung typisch für Thay ist, ein Land weit im Osten, wo die Magier ihr Fleisch mit Tätowierungen verzieren. Die Tätowierung auf seiner Stirn repräsentiert eine Magieschule. Kosts Schule ist Nekromantie.

Wenn ein Charakter versucht, mit Kost zu sprechen, selbst wenn er nur eine Begrüßung ruft oder während des Kampfes seine Fragen beantwortet, ruft er kurzfristig seine Zombies zurück. Der Rote Magier ist nicht sonderlich aggressiv, und er ist dazu bereit, eine Übereinkunft zu schließen, die seine Interessen weiterbringt und gleichzeitig den Charakteren hilft.

Kost schweigt allerdings über den Grund für seine Anwesenheit in der Region. Er ist allerdings bereit, Informationen zu teilen, die die Gruppe braucht, wenn sie ihm einen Gefallen tun. Wenn die Charaktere Kost vermitteln, was sie wollen, kann er eine oder beide der folgenden Bitten an sie richten:

- Er will, dass die Orks an der Wyvernkuppe aus dem Weg geräumt werden, da sie das Lager ausgekundschaftet haben und auf Ärger aus zu sein scheinen.
- Er will der Todesfee Agatha eine Frage stellen: „Wie lautet der Name des Magiers, der den Turm am Alten Eulenbrunnen gebaut hat?“ Kost will nicht den Zorn der Todesfee riskieren, aber die Charaktere könnten die Frage für ihn stellen. (Agatha kennt die Antwort: Arthindol.)

SCHÄTZE

In Hamun Kosts Zelt befindet sich bequeme Reiseausrüstung, darunter ein Feldbett, ein Stuhl, ein Schreibtisch, Vorräte und eine Truhe voller Kleider. In der Truhe befindet sich ein Lederbeutel mit 35 SM, 20 EM, 20 GM, 5 PM, einer Perle (100 GM), einem *Heiltrank*, einer *Schrittrolle der Dunkelheit* in einer Knochenröhre und eine kleine juwelenbesetzte Schachtel (25 GM), in der sich ein *Schutzring* aus dem uralten Netheril befindet, der interessanteste Fund, den der Rote Magier bislang gemacht hat.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Von der Anwesenheit des Roten Magiers am Alten Eulenbrunnen zu erfahren schließt eine Queste ab, die die Gruppe von Daran Edermath in Phandalin erhalten hat. Teile 200 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Gruppe mit Hamun Kost verhandelt und Daran Bericht erstattet.

Teile 800 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Gruppe Hamun Kost und seine Zombies besiegt.

RUINEN VON DONNERBAUM

In der Nähe der Stelle, wo der Niewinterfluss den Niewinterwald verlässt, steht das verlassene Dorf Donnerbaum. Einst war dies eine wohlhabende Gemeinschaft am Rand des Waldes, die durch die Arbeit der Holzfäller und Fallensteller reich geworden ist. Vor 30 Jahren verwüstete dann ein Ausbruch des Berges Hotenow im Norden das Dorf. Als Folge der Katastrophe fegte eine Schar seltsamer Zombies durch die Gegend und tötete oder vertrieb alle, die den Ausbruch überlebt hatten. Auch wenn die meisten Zombies schon lange zu Staub zerfallen sind, hat die seltsame Magie, welche die Umgebung erfüllt hat, die örtlichen Pflanzen in neue und gefährliche Formen verwandelt.

Wenige Leute wagen sich heute in das zerstörte Dorf, und wer es wagt, tut es selten für lange – mit zwei bemerkenswerten Ausnahmen. Der Druide Reidoth (siehe Bereich 4) besucht Donnerbaum von Zeit zu Zeit und behält die Gefahren wachsam im Auge. Vor einiger Zeit sind auch Kultisten aufgetaucht (siehe Bereich 13), um mit einem Drachen zu verhandeln, der Donnerbaum als Domäne beansprucht hat (siehe Bereich 7).

Wenn sich die Gruppe den Ruinen nähert, lies folgenden Text vor:

Langsam wandelt sich der Pfad in eine alte, überwucherte Straße, die sich zwischen verfallenen Bauwerken schlängelt, die von Ranken und Büschen überwuchert sind. Vor euch, in der Mitte der Siedlung, erhebt sich ein steiler Hügel, auf dem ein Steinturm mit einem halb eingestürzten Dach mit angrenzender Hütte steht. Eine Staubstraße windet sich um den Fuß des Hügel und führt zwischen alte Steinhäuser, von denen viele dachlose Ruinen sind, deren Innenräume dem Wetter ausgesetzt sind. Andere Gebäude scheinen mehr oder weniger intakt zu sein. Der ganze Ort ist auf unheimliche Weise still.

Ein hölzernes Schild ist in der Nähe an einen Pfosten genagelt.

Es besagt:

„GEFAHR! Pflanzenmonster UND Zombies! Jetzt umdrehen!“

Reidoth hat das Schild aufgestellt, um Gruppen von Schatzsuchern daran zu hindern, die Monster in der Gegend aufzuschrecken.

ALLGEMEINE MERKMALE

Viele der Bauwerke von Donnerbaum sind in den Jahren, seit die Stadt aufgegeben wurde, eingestürzt, und die Natur droht die Überreste zu verschlucken.

Bauwerke. Ein Gebäude in Donnerbaum ist entweder zerstört oder intakt, was auf der Karte abzulesen ist.

Zerstörte Bauwerke sind leere Gerippe mit Steinmauern, die zwischen 1,5 und 2,4 Metern hoch sind. Ihre Dächer sind schon lange verschwunden, und innerhalb der Wände liegen Haufen von Schutt. Der Schutt ist schwieriges Gelände (siehe „schwieriges Gelände“ im Regelbuch).

Intakte Bauwerke sind heruntergekommene, verfallene Steinhütten, die ansonsten noch stabil stehen. Ihre hölzernen Türen sind über die Jahre aufgequollen und können nur mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 10 geöffnet werden. Die Fenster der intakten Bauwerke sind 60 Zentimeter breit und von hölzernen Läden bedeckt, in denen sich 15 Zentimeter breite Schießscharten befinden. Kreaturen auf einer Seite einer Schießscharte erhalten Dreivierteldeckung gegen Angriffe von der anderen Seite (siehe „Deckung“ im Regelbuch). Staubige, alte Möbel, wie einfache Holzstühle und Tische, sind noch in den meisten intakten Bauwerken verfügbar.

Bäume und Sträucher. Bäume sind zwischen 9 und 12 Metern hoch und bieten Deckung. Sträucher sind große Büsche, die als schwieriges Gelände zählen.

1. WESTLICHSTE HÜTTE

Diese Hütte hat bessere Zeiten gesehen.

Im Schatten eines alten Baumes hockt eine verfallene Steinhütte ohne Dach. Unkraut wuchert hier überall.

Zwei **Zweigplagen** verstecken sich zwischen dem Unkraut an der offenen Tür der Hütte. Lege einen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) für die Plagen ab, und vergleiche das Ergebnis mit dem passiven Wert in Weisheit (Wahrnehmung) der Charaktere, um zu bestimmen, ob die Plagen bemerkt werden.

Die Plagen greifen nicht von selbst an (außer in Selbstverteidigung), aber kommen schnell jedem Zweigplagen in Bereich 2 zu Hilfe, wenn es zu einem Kampf kommt.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Teile 50 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Gruppe die Zweigplagen besiegt.

2. ZERSTÖRTE HÜTTEN

Wind und Wetter haben hier ihre Arbeit verrichtet und es ist wenig von diesen Häusern oder ihrem ehemaligen Inhalt übrig geblieben.

Diese zerstörten, nebeneinander liegenden Hütten sehen so aus, als wären sie einmal das Zuhause von wohlhabenden Ladenbesitzern oder erfolgreichen Bauern gewesen. Alles was noch übrig ist sind eingestürzte Mauern und Haufen aus Schutt. Mehrere junge Bäume sind in den Ruinen gewachsen.

Das Unterholz birgt eine tödliche Bedrohung – sechs **Zweigplagen**, die zwischen den normalen Pflanzen lauern. Um sie zu bemerken, ist ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen die Geschicklichkeit (Heimlichkeit) der Plagen notwendig.

Diese Pflanzenmonster sind hungrig und kämpfen, bis sie zerstört werden. Eine Runde nach dem Angriff schließen sich die Plagen aus Bereich 1 dem Kampf an.

SCHÄTZE

Ein Kaufmann, der einst hier lebte, hatte eine Truhe voller Münzen unter den Steinfliesen seines Hauses verborgen. Eine gründliche Durchsuchung des Innenraums der östlichen Hütte und ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 offenbart die alte Truhe zwischen den Wurzeln eines Baumes, der durch das Haus gewachsen ist. In der Truhe befinden sich 700 KM, 160 SM und 90 GM.

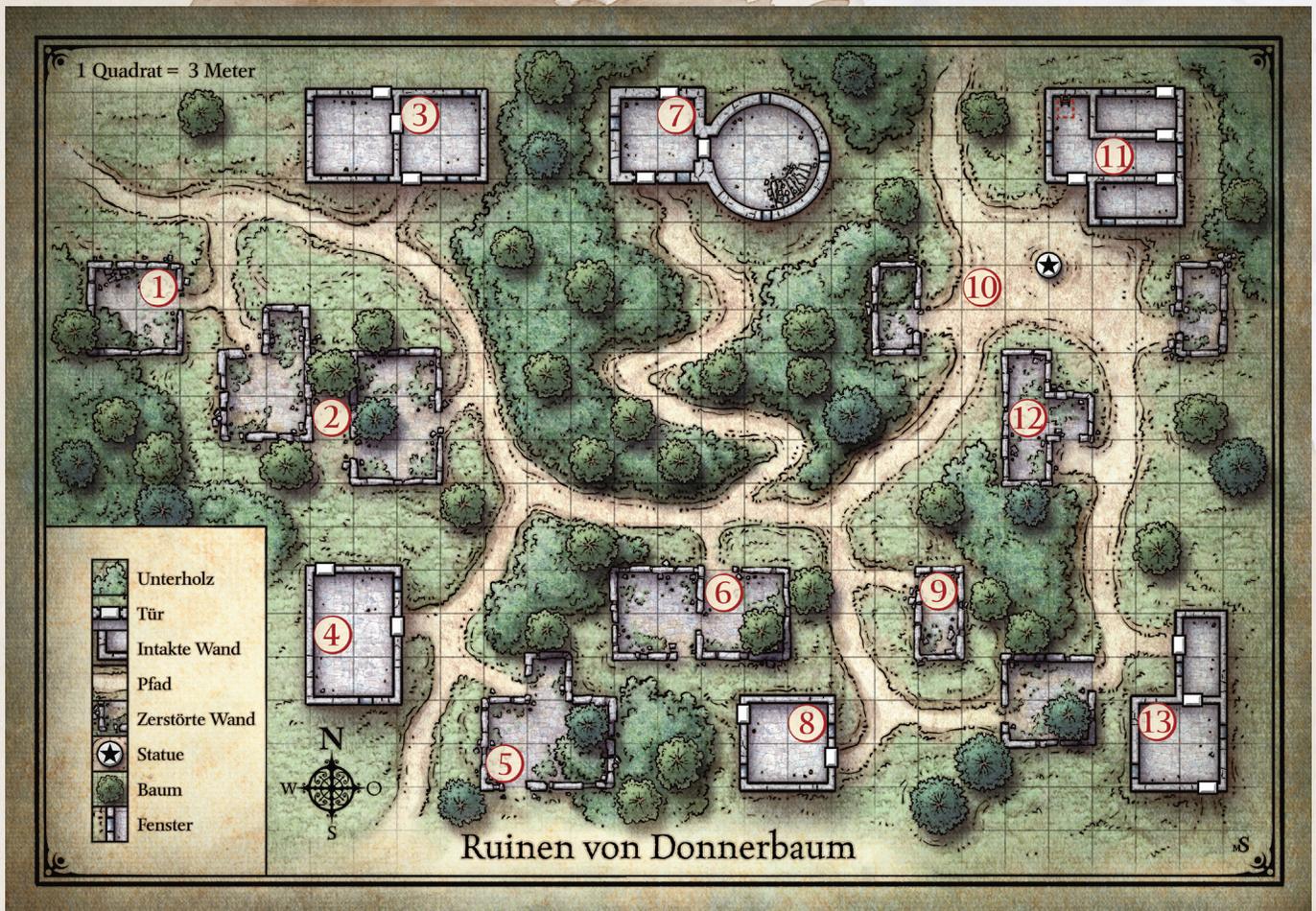
ERFAHRUNGSPUNKTE

Teile 50 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Gruppe diese Zweigplagen besiegt.

3. DAS BRAUNE PFERD

Dieses Gebäude war früher das Braune Pferd, eine Taverne, die für ihr hervorragendes Bier bekannt war.

Ein verwittertes Schild an der Tür dieses großen Gebäudes zeigt das verblasste Bild eines Arbeitspferdes, das einen Bierhumpen hält. Das Gebäude ist in sich zusammengesackt und verfallen, aber intakter als die Ruinen auf der anderen Seite der Straße.



Vier **Aschezombies** (siehe den Kasten „Aschezombies“) lauern in den Schatten dieses Gebäudes. Sie lehnen an den Wänden oder kauern unter der Theke. Wenn lebende Kreaturen eintreten, stöhnen die Zombies und regen sich, erheben sich langsam (wobei sie ihre halbe Bewegungsrate verbrauchen – siehe den Abschnitt zu „liegend“ im Regelbuch). Sie verfolgen alle Charaktere, die sie sehen, und greifen an, bis sie zerstört werden.

Die Osthälfte des Bauwerks ist der alte Schankraum, während sich im Westen die Küche und die Braubottiche befinden. Riesige hölzerne Fässer stehen im Westen, und ein leichter Geruch nach Hefe erfüllt noch immer die Luft. Das Bier ist schon lange weg.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Teile 200 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Gruppe die Aschezombies besiegt.

ASCHEZOMBIES

Diese Zombies wurden von der magischen Verwüstung erschaffen, als der Berg Hotenow vor 30 Jahren ausgebrochen ist. Sie verwenden die Spielwerte des Zombies, mit dem folgenden Merkmal.

Aschewolke. Das erste Mal, wenn der Zombie Schaden erleidet, müssen alle lebenden Kreaturen im Umkreis von 1,5 Metern um den Zombie einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht für 1 Minute einen Nachteil auf Angriffswürfe, Rettungswürfe und Attributswürfe zu erleiden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

4. DRUIDENWACHT

Wenn Reidoth Donnerbaum besucht, schlägt er hier sein Lager auf.

Dieses kleine Haus scheint in besserem Zustand zu sein als die zerstörten und verfallenen Bauwerke in der Umgebung. Die Türen sind mit schweren Eisenbändern verstärkt, und dicke Läden schützen die Fenster.

Reidoth ist ein ausgemergelter Mensch mit weißem Bart, der keine zwei Worte sprechen wird, wenn eines auch ausreicht. Er erhält zwar selten Besucher, doch ist er durchaus gastfreundlich.

Reidoth ist geschickt darin, sich von den Aschezombies fernzuhalten, die das Dorf überrannt haben, und weiß auch die mutierten Pflanzen der Umgebung zu meiden. Er weiß, dass gefährliche Spinnen in den Ruinen am Fuß des Hügels lauern, und er vermutet, dass sich jemand an der Ostseite der Stadt versteckt – er hat „Leute in schwarzen Masken und Umhängen“ (die Kultisten) beobachtet. Im Augenblick sorgt er sich vor allem um den Umstand, dass ein grüner Drache in den Turm gezogen ist (Bereich 7) seit er das letzte Mal hier war. Er warnt die Charaktere vor diesen Bedrohungen, und er empfiehlt, dass sie Donnerbaum verlassen, ehe sie getötet werden.

ENTWICKLUNGEN

Wenn die Charaktere nach Burg Cragmaw fragen, beschreibt ihnen Reidoth nur zu gern den Weg. Er ist ein Mitglied der Smaragdenklave, einer verbreiteten Organisation von Wildnisexperten, welche die natürliche Ordnung bewahren, während sie gleichzeitig besorgniserregende Bedrohungen aus dem Weg räumen. Die Enklave arbeitet daran, die natürliche Ordnung wiederherzustellen und zu wahren, indem sie die elementaren Mächte der Welt unter Kontrolle halten, verhindern, dass sich Zivilisation und Wildnis gegenseitig zerstören, und anderen dabei helfen, die Gefahren der Wildnis zu überleben. Die Goblins sind eine Bedrohung für dieses empfindliche Gleichgewicht.

Wenn die Charaktere Reidoth nach der Wellenhallhöhle fragen, wird er ihren Standort nicht verraten, aber er wird anbieten, die Gruppe hinzuführen, wenn sie ihm einen Gefallen tun: Er will, dass sie den Drachen in Bereich 7 vertreiben. Wenn sie erfolgreich sind, wird Reidoth seinen Teil des Abkommens einhalten, die Gruppe aber nicht in die Mine begleiten.

Wenn die Charaktere Reidoth aus irgendeinem Grund angreifen sollten, verwandelt er sich in ein Grauhörnchen und huscht durch einen Spalt in der Mauer. Er verschwindet in die Wälder und wartet dann, bis die feindseligen Charaktere verschwinden. Sein Wachposten birgt nichts von Wert.

MITGLIEDSCHAFT IN DER SMARAGDENKLAVE

Wenn die Abenteurergruppe Reidoth dabei hilft, Giftfang zu vertreiben, spricht der Druide privat bestimmte Mitglieder der Gruppe an und drängt sie, sich der Smaragdenklave anzuschließen. Er spricht mit solchen Charakteren, die das Ideal des Schutzes der natürlichen Ordnung verkörpern. Wenn ein Charakter zustimmt, verleiht Reidoth ihm den Titel des Frühlingswächters.

5. ZERSTÖRTES BAUERNHAUS

Im Süden grenzt dieses Haus an ein Feld an, das dick mit Stechginster und Dornbüschen bewachsen ist.

Die Ruine sieht aus, als wäre sie einmal ein Bauernhaus gewesen. Jetzt ist sie fast ganz von einem dichten Dickicht verschluckt worden, und Bäume wachsen aus dem zerstörten Fundament. Der Weg führt noch ein Stück weiter nach Süden und endet in einem überwucherten Feld.

Im Dickicht östlich der Ruine verstecken sich acht **Zweigplagen**. Jegliche Störung im zerstörten Bauernhaus (beispielsweise, wenn die Charaktere im Geröll herumsuchen) erweckt die Wut der Plagen.

Alle drei Runden machen sich zwei Zweigplagen in Richtung der südlichen Tür auf, die ins Bauernhaus führt, während zwei weitere sich zur nördlichen Tür aufmachen. Die Plagen greifen an, bis sie zerstört werden.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Teile 200 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, sobald die Gruppe die Zweigplagen besiegt.

6. ZERSTÖRTER LADEN

Dieser ehemalige Krämerladen ist noch keine vollständige Ruine, da Teile des Daches noch intakt sind.

An einer Kreuzung in der Nähe der Dorfmitte führt ein schmaler Weg den steilen Hügel im Norden empor. Direkt im Süden befindet sich ein zerstörtes Gebäude, das vielleicht einmal ein Laden oder eine Werkstatt war. Vom Gebäude zu den Bäumen an der Nordseite der Straße sind feine Netze über den ganzen Weg gespannt worden.

Zwei **Riesenspinnen** verstecken sich an den Innenwänden dieses zerstörten Gebäudes, sodass sie von außen nicht sichtbar sind. Leinen, die von den Netzen an der Straße zu ihrem Versteck führen, erlauben es den Spinnen zu spüren, wenn sich Beute durch die Netze bewegt. Dann huschen sie behände über die Wand und greifen an. Die wachsamen Spinnen überraschen alle Charaktere, deren passive Weisheit (Wahrnehmung) weniger als 17 ist.

Netze. Die Netze füllen zwei Felder nördlich der Tür (und das Feld das mit einer „6“ gekennzeichnet ist). Sie sind schwieriges Gelände. Wenn sich eine Kreatur durch sie hindurchbewegen möchte, muss sie einen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 ablegen. Bei einem Fehlschlag wird die Kreatur in den Netzen festgesetzt (siehe das Regelbuch zu den Auswirkungen des Zustands festgesetzt). Eine in den Netzen klebende Kreatur kann eine Aktion ausführen, um sich mit einem Stärkewurf gegen SG 12 zu befreien, oder sie kann sich frei schneiden, indem sie eine leichte Waffe verwendet, die Hiebsschaden verursacht. Die Netze haben RK 10, 5 Trefferpunkte, Empfindlichkeit gegen Feuerschaden und Immunität gegen Wucht- und Giftschaden sowie psychischen Schaden (siehe „Schadensresistenzen und Empfindlichkeiten“ im Regelbuch, um herauszufinden, wie Empfindlichkeiten funktionieren).

Es ist wegen der Dickichte an der Nordseite der Straße schwierig, die Netze zu umgehen. Wenn die Charaktere um das zerstörte Gebäude im Süden herum gehen, führt sie das zu den Zweigplagen in Bereich 5.

SCHÄTZE

Die Leiche eines unglückseligen Abenteurers ist im Westen dieses Bauwerks in Spinnweben eingesponnen. Der Körper ist vertrocknet und ausgesaugt, scheint aber ein männlicher Elf gewesen zu sein. Der Leichnam trägt eine beschlagene Lederrüstung und ein Kurzschwert in einer Scheide an der Hüfte. Eine vorsichtige Durchsuchung fördert auch einen *Heiltrank* in einem Gürtelbeutel zu Tage, zusammen mit 23 GM und 35 SM.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Teile 400 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Gruppe die Riesenspinnen besiegt.

7. DRACHENTURM

Dies war früher das Zuhause eines menschlichen Magiers, der im Kampf gegen die Aschezombies getötet wurde, die Donnerbaum vor 30 Jahren überrannt haben.

Auf dem Hügel steht ein runder Turm mit angebauter Hütte. Beide sind in gutem Zustand, doch die Hälfte des Daches des Turms ist weg. Eine Tür führt in die Hütte, und im Turm könnt ihr mehrere schmale Schießscharten entdecken. Ihr bemerkt eine unheimliche Stille in der Umgebung und einen seltsamen, beißenden Geruch in der Luft.

Die Leichen von zwei grässlichen Riesenspinnen liegen am Rand des Weges. Sie scheinen hierher geschleppt worden zu sein. Ihre aufgedunsenen Leichen sind höckrig und von Blasen übersät, und scheinen von einem großen Tier zerfleischt worden zu sein.

Ein **junger grüner Drache** namens Giftfang hat den Turm vor kurzer Zeit beansprucht, nachdem er auf der Suche nach einer passenden Behausung im Niewinterwald über Donnerbaum geflogen ist. Die Leichen der Riesenspinnen sind die ehemaligen Bewohner des Turms, die der Drache getötet hat, nachdem er durch das Dach gebrochen ist. Seitdem hält sich Giftfang verborgen.

Turm. Der Drache lebt im Turm — einem einzelnen Raum mit einer Deckenhöhe von 12 Metern. Eine 1,5 Meter breite Treppe führt spiralförmig den Innenraum empor, bis zum jetzt offenen

Dach, das dem Drachen leichten Zugang zu seinem neuen Zuhause gewährt. Schwere Holzbalken und Treppenstützbalken durchziehen das Innere des Turms.

Giftfang will die vielversprechende Behausung nicht so einfach aufgeben, aber wenn die Charaktere den Drachen auf die Hälfte seiner Trefferpunkte bringen, klettert er zur Spitze des Turms und fliegt davon, um an einem anderen Tage den Kampf wieder aufzunehmen.

Hütte. Die Hütte beinhaltet staubige Möbel, die von Spinnennetzen bedeckt sind, aber nichts von Wert. Wenn die Charaktere in der Hütte eine Menge Lärm machen, hört der Drache sie und macht sich kampfbereit.

SCHÄTZE

Die alte Holztruhe, die aufgebrochen auf dem Turmboden steht, birgt die letzten Schätze des toten Magiers: 800 SM, 150 GM, vier Silberpokale, in die Mondsteine eingesetzt sind (jeweils 60 GM), eine *Schritrolle des Nebelschritts* und eine *Schritrolle des Blitzes*. Giftfang verbringt einen guten Teil seiner Zeit damit, gierig die Beute zu bewundern.

Der Drache hat den interessantesten Gegenstand in seinem Hort kaum bemerkt. Unter den Münzen liegt eine rostige, alte Streitaxt aus zwergischer Herstellung. Runen in Zwergisch auf dem Axtblatt besagen „Hau“, und der Rost trägt. *Hau* ist eine *Streitaxt +1*, die maximalen Schaden verursacht, wenn der, der die Axt führt, eine Pflanzenkreatur oder einen Gegenstand aus Holz angreift. Der Erschaffer der Axt war ein zwergischer Schmied, der eine Fehde mit den Dryaden eines Waldes hatte, in dem er Feuerholz schlug. Wer die Axt trägt, fühlt sich unbehaglich, wenn er durch einen Wald reist.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Teile 2.000 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, sobald die Gruppe Giftfang vertreibt. Aufgrund ihrer Stufe werden die Charaktere den Drachen vermutlich nicht erschlagen können, aber er wäre 3900 EP wert.

8. ALTE SCHMIEDE

Diese Schmiede wurde vor langer Zeit verlassen.

Ein breiter Kamin und verrottete Haufen aus Feuerholz, die an den Außenwänden dieses eingesunkenen Gebäudes aufgetürmt sind, deuten an, dass es sich dabei einmal um eine Schmiede gehandelt hat.

Zwei **Aschezombies** (siehe den Kasten „Aschezombies“) sind auf dem Boden zusammengesunken. Wenn die Charaktere eintreten, erheben sich die Zombies (wobei sie ihre halbe Bewegungsrate verbrauchen – siehe den Abschnitt zu „liegend“ in Kapitel 2 des Regelbuchs). Sie greifen dann sofort an. Wenn die Zombies die Charaktere gesehen haben, verfolgen sie sie, egal wohin sie gehen.

Verschiedene Werkzeuge – Zangen, Blasebalge, Hämmer und zwei eiserne Ambosse – sind im Inneren des Gebäudes verstreut.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Teile 100 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Gruppe die Aschezombies besiegt.



GIFTFANG

9. KRÄUTERHÄNDLERLADEN

Dies war ein Kräuter- und Alchemieladen, der der Familie von Mirna Dendrar gehörte, die jetzt in Phandalin lebt (siehe Begegnung 5 im „Rotbrenner-Versteck“).

Dieser zerstörte Laden ist vollgestopft mit eingesunkenen Lagerregalen und kaputten Möbeln. Glasscherben und Bruchstücke von Keramik glitzern im Unkraut und Geröll, das verfaulte Bücher und Flaschen umgibt.

Alle Reagenzien und Substanzen hier sind schon lange unbrauchbar und die Bücher sind eine unlesbare Masse aus verfaulten Seiten. Allerdings ist eine kleine hölzerne Kiste in einer Aussparung unter einem Lagerregal verborgen. Ein Charakter, der das Geröll durchsucht, findet die Kiste mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15. Der Wurf ist automatisch erfolgreich, wenn Mirna die Gruppe geschickt hat, um ihr Erbstück zu finden.

SCHÄTZE

Die Kiste ist wertlos, beinhaltet aber eine goldene Halskette mit einem feinen Smaragdanhänger (200 GM).

ERFAHRUNGSPUNKTE

Teile 200 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Gruppe die Halskette Mirna bringt anstatt sie zu behalten.

10. STADTPLATZ

Das näher kriechende Unterholz hat den Platz noch nicht ganz verschlungen.

An der Ostseite der Stadt weitet sich die Straße zu einem kleinen Platz aus. Mehrere zerstörte Bauwerke umgeben die Südseite des Platzes, aber ein größeres, intaktes Bauwerk im Süden sieht aus wie eine Kaserne. Eine Straße führt nach Südosten, eine weitere nach Südwesten um den Hügel in der Mitte der Stadt, und eine dritte schlängelt sich nach Norden. In der Mitte des Platzes steht, ganz leicht zur Seite geneigt, eine verwitterte hölzerne Statue eines Kriegers, der einen Speer und einen Schild in Händen hält.

Die geneigte Statue ist mit dem Sockel 3 Meter hoch. Sie bildet einen alten Helden aus Niewinter namens Palien ab, der angeblich mehrere Monster im Niewinterwald besiegt haben soll, als Donnerbaum gegründet wurde. Ein Charakter, der die Statue untersucht, erkennt die Abbildung mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Geschichte) gegen SG 15. Es ist möglich, die Statue mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 20 umzuwerfen.

11. ALTE GARNISON

Die Bewohner von Donnerbaum mussten stets wachsam sein, weil sie so nahe zum Niewinterwald lebten.

Die Kaserne scheint die Jahre besser als die meisten Bauwerke der Stadt überstanden zu haben. Ihr Dach weist eine einzelne Mauerzinne auf, und Schießscharten bestätigen, dass das Gebäude darauf ausgelegt war, in Notfällen als kleine Festung zu dienen.

Fünf **Aschezombies** (siehe den Kasten „Aschezombies“) lauern in diesem Gebäude. Sie sind ehemalige Mitglieder der Garnison und tragen noch immer die Überreste von verrosteter Rüstung und Soldatenröcken. Diese Rüstungsfetzen haben aber keinen Effekt auf ihre Rüstungsklasse. Die Zombies erwachen zum Leben und greifen an, wenn eine lebende Kreatur ihre Ruhe stört.

Das Innere des Bauwerks weist noch immer einige Möbel auf, und der Hauptraum hat eine Leiter, die durch eine Falltür zum Dach führt. In der Kammer im Norden befinden sich zwei Doppelstockbetten, während der Raum im Süden drei Doppelstockbetten aufweist, sodass hier insgesamt zehn Soldaten schlafen können. Im Nordwesten des Hauptbereichs der Kaserne befindet sich eine Küche und eine Speisekammer, wo heute noch Haufen verfaulten Säcke und Fässer zu finden sind, in denen einst gesalzenes Fleisch aufbewahrt wurde. Die Lebensmittel sind schon längst von Ungeziefer verschlungen worden.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Teile 250 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Gruppe die Aschezombies besiegt.

12. WEBERHÜTTE

Diese eingestürzte Hütte ist ein Köder für die Kreaturen, die in der Nähe hausen.

Im Innenraum dieser Hütte seht ihr Haufen von Trümmerteilen herumliegen. In einer Ecke könnt ihr die Überreste eines gebrochenen Webstuhles erkennen.

Sechs Zweigplagen lauern im Dickicht südlich dieser Ruine. Erlaube jedem Charakter einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung), im Vergleich mit einem Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) der Plagen, um nicht von ihnen überrascht zu werden.

ENTWICKLUNGEN

Alle lauten Geräusche hier alarmieren die Kultisten in Bereich 13, die leise und vorsichtig näher kommen, um die Situation zu untersuchen.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Teile 150 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Gruppe die Zweigplagen besiegt.

13. DRACHENKULTISTEN

Eine Gruppe, die sich Kult des Drachen nennt, will ein Bündnis mit den mächtigen Drachen der Schwertküste schließen. Um dieses Ziel zu erreichen, haben vier Kultisten einen grünen Drachen nach Donnerbaum verfolgt (siehe Bereich 7) und warten auf den richtigen Augenblick, um ihn anzusprechen und ein Bündnis auszuhandeln. Sie haben den Drachen aus der Entfernung ausspioniert, um sein Verhalten und seine Bedürfnisse einschätzen zu können.

Dieses kleine Bauernhaus scheint auf den ersten Blick nur ein weiteres leeres Haus zu sein. Allerdings sind alle Türen und Fensterläden geschlossen.

Die Türen dieser Hütte sind von innen verriegelt, sodass ein Stärkewurf gegen SG 20 erforderlich ist, um sie aufzuzwängen. Die Fensterläden sind ebenfalls von innen verriegelt und können mit einem Stärkewurf gegen SG 15 aufgezwängt werden.

Sechs menschliche **Kultisten** verstecken sich in dem Haus. Vier halten Wache (zwei in jedem Raum), während die anderen sich in dem größeren Raum ausruhen. Die Kultisten tragen schwarze Umhänge, die so geschnitten sind, dass sie wie Drachenschwinge aussehen, sowie schwarze Ledermasken mit stilisierten Drachenhörnern. Neben der Gemeinsprache sprechen diese Kultisten Drakonisch.



KULTIST

Das Innere des Hauses ist staubig und mit Spinnweben bedeckt. Die einzigen Möbel sind ein kleiner Ofen, ein Tisch, zwei Stühle und ein Stockbett (welches die Kultisten teilen).

DIE KULTISTEN SPIELEN

Die Kultisten sind nicht an einem Kampf interessiert und wollen lieber in Ruhe gelassen werden. Der Anführer der Gruppe ist ein böser und ehrgeiziger junger Mann namens Favric, der hofft, durch das Bündnis mit dem grünen Drachen in Bereich 7 schnell durch die Ränge seiner Organisation aufsteigen zu können. Die anderen Kultisten sind nicht so ehrgeizig wie Favric und flüchten, wenn er gefangen oder getötet wird.

Wenn die Charaktere mit den Kultisten sprechen, erklärt Favric ihnen, dass sie gekommen sind, um mit dem grünen Drachen (dessen Namen sie nicht kennen) zu verhandeln. Wenn die Charaktere einen ähnlichen Wunsch ausdrücken, schlägt Favric ein Bündnis vor. Er plant, die Charaktere als Teil seines Tributs anzubieten, und wenn es zum Kampf kommt, schlagen sich die Kultisten auf die Seite des Drachen.

SCHÄTZE

Im Hauptraum hat Favric eine kleine Truhe, die den Tribut an den grünen Drachen beinhaltet: drei Diamanten (jeweils 100 GM). Er trägt außerdem einen *Flugtrank* in einem Fläschchen mit Stopfen um den Hals.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Teile 150 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Gruppe die Kultisten besiegt oder vertreibt.

WYVERNKUPPE

Diese Felswand ist eine auffallende Landmarke in den rauen Hügeln nordöstlich der Schwertberge, und ist schon aus einer Entfernung von 30 Kilometern leicht zu erkennen. Reisende, die in der Umgebung von Conyberry auf dem Dreieber-Pfad unterwegs sind, können dabei im Süden einen Blick auf die Wyvernkuppe erhaschen. Die Kuppe war früher die Heimat eines großen und gefährlichen Nestes von Wyvern, doch ein Trupp wagemutiger Abenteurer hat sich vor Jahren um die Monster gekümmert. Auch wenn die Wyvern niemals zurückgekommen sind, hausen hier jetzt manchmal andere Kreaturen. Die aktuellen Bewohner der Wyvernkuppe umfassen eine Bande von Orks und ihren Ogerkameraden.

Die Orks sind Kundschafter des Stammes der Vielpfeile. Diese Orks streifen oft durch die zivilisierteren Bereiche des Nordens, spionieren menschliche Siedlungen aus, lauern Reisenden auf und plündern menschliche Siedlungen, wenn sich die Gelegenheit bietet. Geschichten über neue Siedler in der Nähe von Phandalin und neuen Verkehr auf dem alten Dreieber-Pfad haben diese Schar in die Gegend gelockt. Ihr Anführer ist Brughor Axtbeißer — ein brutaler Wüstling, der mehr am Morden und Plündern interessiert ist, als am Kundschaften.

ORKLAGER

Die Wyvernkuppe ist ein großer Hügel mit Kilometern von unwegsamem Gelände auf seinen Flanken und Hängen. Das versteckte Orklager zu finden, erfordert Zeit. Die Gruppe kann einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 oder einen Wurf auf Weisheit (Überleben) gegen SG 10 pro Stunde ablegen, um das Lager zu finden. Der Charakter, der die Gruppe anführt, macht den Wurf.

Wenn die Charaktere das Lager finden, lies den folgenden Text vor:

Der schwache Geruch von Rauch hängt in der Luft, als ihr einen schroffen Kamm an den unteren Hängen des Hügels überwindet. In 15 Metern Entfernung öffnet sich eine Höhle unten am Grunde einer Schlucht. Ein einzelner Ork hockt an einem Felsen 6 Meter vor der Höhle und hält Wache.

Wenn die Charaktere den einzelnen **Ork** leise und schnell ausschalten können, haben sie eine Chance, die Orks in der Höhle zu überraschen. Wenn der Wachposten die Charaktere bemerkt, wenn sie sich anschleichen, oder wenn er während der ersten Kampfrunde nicht zum Schweigen gebracht wird, zieht er sich in die Höhle zurück und warnt die anderen.

Zu den Plünderern in der Höhle gehören Brughor Axtbeißer (ein **Ork** mit 30 Trefferpunkten), sechs gewöhnliche **Orks** und ein dreckiger **Oger** namens Gog. Gog kämpft, bis er getötet wird, während die Orks kämpfen, bis Brughor stirbt. Dann flüchten alle Orks, die noch am Leben sind.

SCHÄTZE

Brughors Bande hat auf ihrem Weg zur Wyvernkuppe mehrere Bauernhöfe weiter im Norden geplündert. Eine unverschlossene Schatztruhe in der Höhle enthält 750 KM, 180 SM, 62 EM, 30 GM und drei Parfümflakons (jeweils 10 GM).

ERFAHRUNGSPUNKTE

Wenn die Gruppe die Monster an der Wyvernkuppe besiegt, schließt das eine Queste ab, die sie von Stadtvorsteher Harbin Wester in Phandalin erhalten hat und erfüllt ein Versprechen, das sie vielleicht Hamun Kost am Alten Eulenbrunnen gegeben haben. Teile 1.250 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Gruppe sich um die Orks und den Oger kümmert.

BURG CRAGMAW

Der Cragmaw-Stamm besteht aus marodierenden Banden und rivalisierenden Goblifestungen in der ganzen Region des Dreieber-Pfads und des Niewinterwalds. Ein Häuptling wird allerdings von allen anderen widerwillig als der mächtigste mächtigste anerkannt: König Grol von der Burg Cragmaw.

Burg Cragmaw ist kein Bauwerk der Goblins und auch nicht der ursprüngliche Name des Gebäudes. Die Festung wurde von einem begabten Magierfürst aus dem alten Phalorm erbaut, einem uralten Reich, das einst weite Teile des Nordens kontrollierte. Sie besteht aus sieben überlappenden Türmen, allerdings sind die obersten Stockwerke schon lange zu Haufen aus Bruchsteinen zerfallen. Nur das Erdgeschoss ist noch stabil genug, um bewohnbar zu sein.

ALLGEMEINE MERKMALE

Die Jahrhunderte waren nicht gnädig zu Burg Cragmaw. Die Goblins haben die schwächsten Bereiche unter den zerfallenden Türmen mit groben Balken abgestützt, aber es ist nur eine Frage der Zeit bis das Bauwerk vollständig einstürzt.

Decken. Die Decken sind 4,5 Meter hoch, wenn es nicht anders angegeben ist.

Türen. Innentüren bestehen aus Holz und sind mit Eisenbändern verstärkt. Sie haben weder Schlösser noch Schlüsselöcher. Es ist ein erfolgreicher Wurf auf Stärke gegen SG 15 notwendig, um eine Tür aufzubrechen, die verbarrikiert worden ist.

Fußböden. Gesprungene und ungleichmäßige Pflastersteine verbergen einen Boden aus festgetretener Erde darunter.

Licht. Etwas natürliches Licht dringt durch die Schießscharten in der ganzen Festung. Während des Tages bieten sie in den meisten Bereichen schwaches Licht. In der Nacht sind alle Bereiche dunkel.

Mauern. Die Außenwände und tragende Innenwände sind 1,5 Meter dick, wobei sich eine 90 Zentimeter dicke gemörtelte Füllschicht zwischen 30 Zentimeter dicken Lagen aus harten Steinblöcken befindet. Die Innenwände sind 30 Zentimeter dick und bestehen aus bearbeiteten Steinen.

Die Schießscharten in den Wänden liegen 3 Meter über dem Boden außerhalb der Festung und 1,2 Meter über dem Boden des Innenraums. Sie sind 20 Zentimeter breit und 1,2 Meter hoch. Kreaturen auf einer Seite einer Schießscharte erhalten Dreivierteldeckung gegen Angriffe von der anderen Seite (siehe „Deckung“ im Regelbuch).

1. BURGEINGANG

Die Haupttore zwischen den Bereichen 1 und 2 bestehen aus mit Bronze bedecktem Holz, doch sind sie korrodiert und eingestürzt.

Die Burg besteht aus sieben verfallenen Türmen verschiedener Größe und Höhe, doch sind die oberen Stockwerke alle mehr oder minder eingestürzt. Eine kurze Treppe führt zu einer Terrasse vor dem Haupteingang. Hinter den Überresten von zwei aufgebrochenen Türen liegt eine in tiefe Schatten gehüllte Halle. Runde Türme ragen drohend über dem Eingang auf, und dunkle Schießscharten blicken auf die Terrasse herab.

Hier hausen keine Monster, aber die Goblinwachen in Bereich 3 sollen den Burgeingang im Auge behalten. Sie schauen aber nur gelegentlich aus den schmalen Schießscharten, also können Charaktere, die sich leise bewegen, vielleicht an ihnen vorbei schleichen. Lasse jeden Charakter einen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) ausführen. Der niedrigste Wurf ist der SG für die Weisheitswürfe der Goblins, um die Gruppe zu bemerken.

ENTWICKLUNGEN

Wenn die Goblins die Charaktere bemerken (oder wenn die Charaktere sich offen nähern) schießen sie Pfeile von ihrer Position hinter den Schießscharten ab. Sie können aber nicht direkt auf Gegner feuern, die sich am oder hinter dem zerstörten Tor befinden. Die Goblins rufen außerdem laut genug, dass sie ihre Gefährten in den Bereichen 4 und 6 warnen, dass die Burg angegriffen wird.

VERKLEIDETE CHARAKTERE

Anstatt Burg Cragmaw mit der Waffe in der Hand zu stürmen, versuchen schlaue Charaktere vielleicht, sich mit Worten Zutritt zu verschaffen. Beispielsweise könnten sie die roten Umhänge der Rotbrenner anziehen und behaupten, Gesandte von Iarno „Glasstab“ Albrek zu sein, dem Anführer der Rotbrenner, die sich mit König Grol treffen sollen. Ein guter SL belohnt diese Art von schlaun Ideen, indem er den Charakteren eine gute Erfolgschance einräumt.

Es ist in Ordnung, wenn die Charaktere einen Kampf vermeiden und mit Worten an den Verteidigern der Burg vorbeikommen. Sowohl der Cragmaw-Stamm als auch die Rotbrenner arbeiten für die Schwarze Spinne, also werden die Goblinoiden die Gruppe wahrscheinlich nicht angreifen, wenn sie behaupten, für die Schwarze Spinne zu agieren.

Wenn die Charaktere versuchen, als Gruppe die Täuschung vorzunehmen, lass sie alle einen vergleichenden Wurf auf Charisma (Täuschen) gegen die Weisheit (Motiv erkennen) des Monsters ablegen, und gewähre den Charakteren einen Vorteil beim Wurf, wenn die Täuschung besonders gut geplant oder ausgespielt ist. Wenn mindestens einem Charakter der vergleichende Wurf gelingt, ist die Täuschung ein Erfolg. Du kannst EP für die Monster herausgeben, die von der Täuschung hinter das Licht geführt worden sind. Wenn die Gruppe tiefer in die Burg eindringt, kannst du zusätzliche Würfe verlangen, wenn du möchtest.

2. FLUR MIT FALLE

Dieser breite Korridor war früher die Empfangshalle der Burg und ergibt heute ein gefährliches Schlachtfeld.

Im Norden und Süden des Korridors könnt ihr Türen ausmachen, wobei der südliche Korridor zum Teil von einem Haufen Geröll blockiert wird. Im Osten endet ein breiter Korridor an zwei weiteren Türen, die nach Süden und Osten führen. Dieser Korridor ist voll von staubigem Geröll und abgebröckeltem Putz, da die Decke zum Teil eingestürzt ist.

Wenn die Goblinwachen in Bereich 3 Alarm geschlagen haben, kommen die Goblins und Hobgoblins in den Bereichen 4 und 6 gleichzeitig durch die Türen im Norden und Süden. Sie greifen aus beiden Richtungen an und versuchen die Abenteurer zu überwältigen und aus der Burg zu vertreiben.

Falle. Der staubige Putz und das Geröll vor der Tür, die in Bereich 8 führt, verbirgt einen Stolperdraht aus Kupfer, der mit Achsnägeln verbunden ist, die in der zerstörten Decke verborgen sind. Den Stolperdraht zu bemerken, erfordert einen passiven Wert auf Weisheit (Wahrnehmung) von mindestens 20, oder einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen 10, wenn die Charaktere aktiv nach Fallen suchen. Sobald der Stolperdraht bemerkt wurde, ist es leicht, ihm aus dem Weg zu gehen und ihn zu entschärfen (kein Wurf erforderlich).

Jede Kreatur, die über oder durch das Geröll geht, ohne den Stolperdraht zu vermeiden, löst einen Einsturz von Holzbalken und schweren Steinen aus. (Der Bereich des Einsturzes ist auf der Karte angegeben.) Alle Kreaturen, die sich in diesem Bereich befinden, wenn die Falle ausgelöst wird, müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 3W6 Wuchtschaden durch den herabfallenden Schutt, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Der Lärm des Einsturzes lässt die Monster in den Bereichen 3, 7, 8 und 9 wachsam werden.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Teile 100 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Gruppe die Fallen bemerkt oder überlebt.

3. BOGENSCHÜTZENPOSTEN

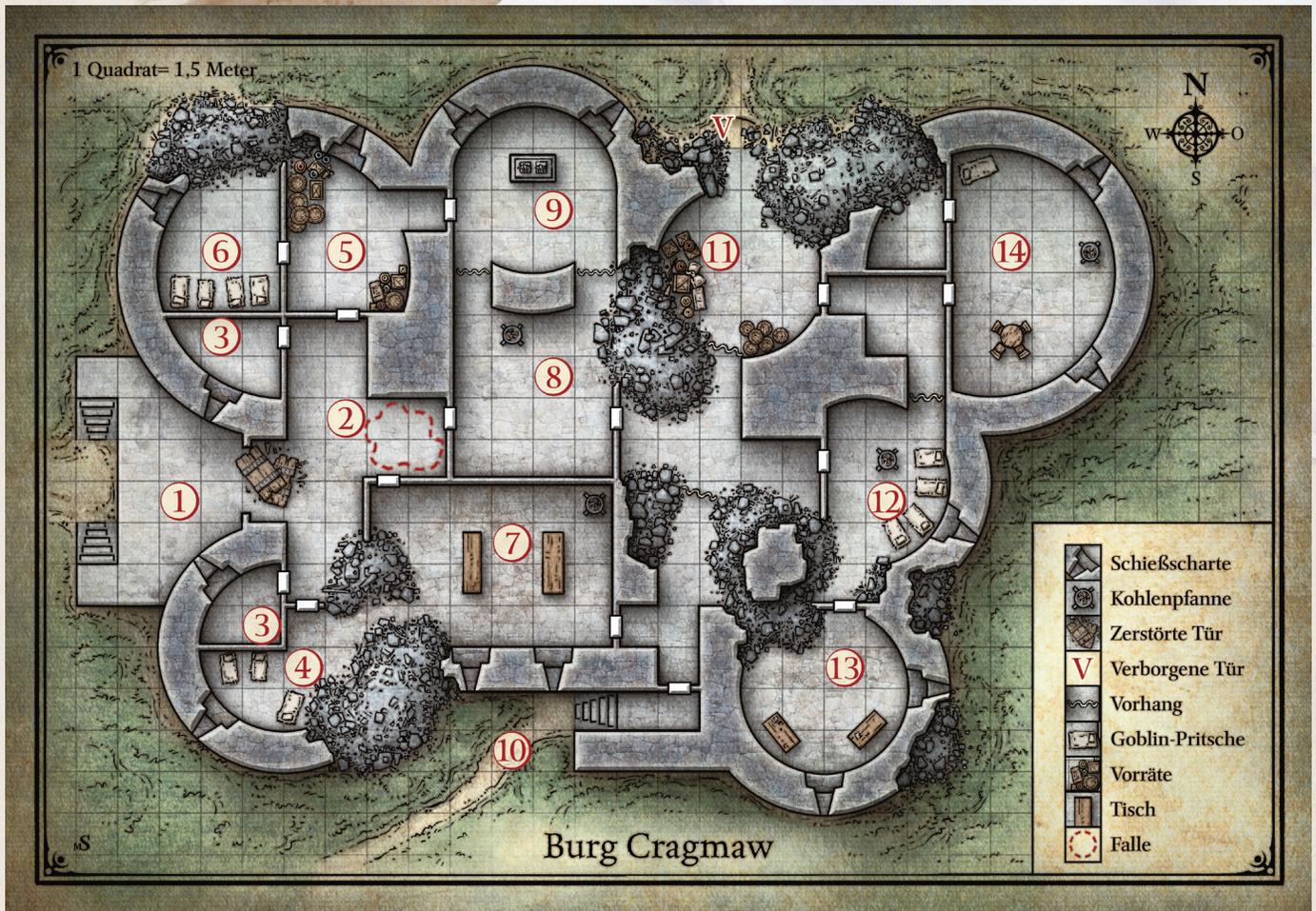
Burg Cragmaws wichtigste Verteidigung ist ihr geheimer Standort und der Umstand, dass sie verlassen wirkt. Außerdem stellt König Grol Wachposten auf, um Eindringlinge zu verjagen, die zu nahe kommen.

Dieser kleine Raum ist voll von Schutt. Die Schießscharten gegenüber der Tür bieten ein gutes Schussfeld auf die Terrasse vor dem Burgtor.

Zwei **Goblins** befinden sich in jedem der beiden Räume. Indem sie sich dabei abwechseln, Pfeile abzuschießen und wieder wegzuducken, können beide Schützen jede Runde auf Ziele draußen feuern. Wenn die Charaktere den Raum betreten, lassen die Goblins ihre Kurzbögen fallen und ziehen ihre Nahkampfwaffen.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Teile für jedes Paar Goblinschützen, das die Charaktere besiegt, 100 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf.



4. ZERSTÖRTE KASERNE

Die Cragmaw-Goblins nutzen jeden verfügbaren Raum in der Burg.

Der Südwestturm der Burg ist kaum mehr als ein Haufen Geröll. Mehrere zerlumpte Schlafsäcke sind über den verbleibenden Boden verstreut, und ein kleiner, sich windender Durchgang führt durch die Ruinen.

Drei **Goblins** schlafen hier. Auch wenn das Geröll gefährlich zu sein scheint, ist der Turm stabil und der östliche Tunnel sicher.

ENTWICKLUNGEN

Alle lauten Geräusche hier ziehen die Aufmerksamkeit der Goblins in Bereich 7 auf sich. Ein Goblin kommt, um der Störung auf den Grund zu gehen. Wenn er nicht zurückkommt oder wenn er Ärger bemerkt und Alarm schlägt, dann kommen die anderen nach.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Teile 150 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Gruppe diese Goblins besiegt.

5. LAGERRAUM

Karawanen, die von den Cragmaw-Goblins an der Hohen Straße und dem Dreieber-Pfad überfallen werden, sind die Hauptquelle für Vorräte in der Burg.

Alte Fässer mit gesalzenem Fleisch und Säcke voller verfaulendem Getreide füllen diesen Lagerraum. Zwischen den Vorräten seht ihr ein blutiges Kettenhemd, eine schwere Armbrust und ein Langschwert ohne Scheide, in dessen Heft das Emblem von Niewinter gearbeitet ist.

Auch wenn die Vorräte hier nach menschlichen Standards nicht essbar sind, können die Goblins sie ertragen, wenn kein frischeres Essen verfügbar ist.

Ein kleines Fass ist mit einem hervorragenden zwergischen Branntwein gefüllt, doch die Goblins haben es aufgrund seiner Größe übersehen. Das Fass beinhaltet die Entsprechung von zwanzig Gläsern. Ein Charakter, der ein Glas Branntwein trinkt, erhält einen Trefferpunkt zurück, aber wenn ein Charakter zwei Gläser innerhalb einer Stunde trinkt, gilt er für 1 Stunde als vergiftet.

Sildars Ausrüstung. Das Kettenhemd und Langschwert gehören Sildar Hallwinter. Sildar ist dankbar, wenn zumindest sein Langschwert zu ihm zurückgebracht wird.

6. HOBGOBLIN-KASERNE

Die Cragmaw-Goblins sind ein vermischter Stamm aus Goblins, mit einigen Grottschrate, die viele Goblins und einige Hobgoblins herumkommandieren. Die Hobgoblins planen, eines Tages die Grottschrate loszuwerden und die Kontrolle zu übernehmen, aber im Augenblick sind die Grottschrate einfach zu gefährlich.

Vier schlichte Strohpritschen und Schlafsäcke liegen auf dem Boden dieses Kasernengebäudes. In Halterungen an den Wänden sind einige Waffen untergebracht – Speere, Schwerter, Morgensterne und andere. Die Nordwand ist beschädigt, doch ist der Schutt am Boden weggeräumt worden.

Vier **Hobgoblins** sind in diesem Raum einquartiert. Weil ihre Goblin-Nachbarn immer in Streitigkeiten geraten, achten sie nicht auf Lärm aus den Bereichen 2 und 3. Sie verteidigen aber sofort ihren Turm, wenn Eindringlinge auftauchen, und reagieren, wenn die Goblinwachen Alarm schlagen.

SCHÄTZE

An den Wänden sind fünf Speere, vier Langschwerter, drei Morgensterne, zwei Zweihandschwerter und ein hervorragend gefertigter Kampfstab angebracht. Der Kampfstab ist mit stilisierten Federn geschnitzt, erstaunlich leicht (1 Pfund) und 10 GM wert.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Teile 400 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Gruppe die Hobgoblins in diesem Raum besiegt.



HOBGOBLIN

7. SPEISESAAL

Einst empfing der Fürst der Burg hier seine Gäste und veranstaltete eindrucksvolle Banketts und Bälle. Jetzt ist der Raum eine ekelhafte Goblkantine.

Der Westteil der Halle endet in einer Mauer aus Schutt und Geröll, aber der Rest ist noch intakt. Es muss sich einmal um den Speisesaal der Burg gehandelt haben. Die Decke hier ist beeindruckende 8 Meter hoch. Zwei große Holztische mit schlichten Bänken stehen in der Mitte des Raums und eine Feuerschale aus Messing mit glühenden Kohlen in einer Ecke. Dreckiges Geschirr, halbvolle Töpfe mit Eintopf, schimmelige Brotreste und abgenagte Knochen bedecken die Tische.

In dieser Halle befinden sich sieben elende **Goblins** und ihr Anführer – ein fetter, streitlustiger **Goblin** mit 12 Trefferpunkten, der den Namen Yegg trägt. Yegg ist der Hauptkoch für die Cragmaws und er schikaniert seine unwilligen Assistenten brutal, während sie daran arbeiten, Essen auf den Tisch des Stammes zu bringen. Wenn Yegg getötet wird, flüchten alle übrigen Goblins nach Osten oder Westen und meiden die Nordtür wegen der Falle in Bereich 2.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Teile 400 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Gruppe die Goblins in diesem Raum besiegt.

8. DUNKLE HALLE

Selbst am Tag fällt von außen kein Licht in diese Halle. Die folgenden Textkästen gehen davon aus, dass die Charaktere Dunkelheit oder eine Lichtquelle haben.

Die hohe, schmale Halle sieht aus, als wäre sie einmal Teil einer Kapelle oder eines Schreins gewesen. Engelsgleiche Gestalten stehen als Skulpturen in den oberen Bereichen des Raumes und blicken auf den Boden darunter herab. Im Norden versperren schwere Vorhänge ein paar identischer Bogengänge. Zwischen den Bogengängen steht eine gesprungene, aber fein gravierte Feuerschale aus Stein.

In der Kammer befindet sich ein **Grick** – das besondere Haustier des Goblins Lhupo (Bereich 9). Der Grick klettert gerne zu einem Sims, der in den Schatten der Statue in den höheren Bereichen des Raums verborgen ist. Er beobachtet Eindringlinge im Raum heimlich, ehe er sich fallenlässt um anzugreifen. Vergleiche die Geschicklichkeit (Heimlichkeit) des Gricks mit dem Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) der Charaktere (oder ihrem passiven Wert), um zu bestimmen, wer von ihnen überrascht ist. Der Grick weiß, dass er die Goblins nur essen darf, wenn Lhupo es erlaubt.

Der Rest der Cragmaws hat große Angst vor Lhupos Haustier und bewegt sich so schnell wie möglich, bevorzugt in Zweier- oder Dreierreihen, durch den Raum. Jeder Kleriker, der die Kapelle untersucht, kann einen Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 10 ablegen, um die Gottheiten zu bestimmen, die einst hier verehrt worden sind: Oghma (Gott des Wissens), Mystra (Göttin der Magie), Lathander (Gott der Morgendämmerung) und Tymora (Göttin des Glücks). Dies ist ein klares Zeichen, dass die Burg von Menschen erbaut worden ist.

ENTWICKLUNGEN

Wenn es hier zum Kampf kommt, dann können die Goblins in Bereich 9 nicht überrascht werden.

SCHÄTZE

Die steinerne Feuerschale enthält einen Haufen Kohle, unter dem eine goldene Statuette eines Sonnenelfen (100 GM) verborgen ist, die in blutrotes Tuch gewickelt wurde. Ein Goblin hat die Figur hier versteckt, da er hoffte, dass die anderen Goblins sie so nicht vor ihm stehlen würden.

Ein *Magie entdecken* zeigt, dass die Statuette mit Weissagungsmagie erfüllt worden ist. Jede nicht böse Kreatur, die die Statue in der Hand hält, kann eine Frage stellen und erhält eine telepathische Antwort, als hätte er *Vorahnung* gewirkt (im Regelbuch findest du die Beschreibung dieses Zaubers). Sobald eine Kreatur ihre Frage gestellt und eine Antwort erhalten hat, kann sie die Statuette niemals wieder aktivieren.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Teile 450 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Gruppe den Grick besiegt.

9. GOBLINSCHREIN

Goblins haben keine Verwendung für menschliche Götter, also haben die Cragmaws diesen Ort Maglubiyet neu geweiht, dem Gott der Goblins und Hobgoblins.

Dieser Raum nimmt den gesamten Nordturm der Burg ein. Ein steinerner Altar steht mitten im Raum und ist mit einem blutbefleckten schwarzen Umhang bedeckt. Goldene Ritualgegenstände – ein Pokal, ein Messer und ein Weihrauchgefäß – sind sorgfältig auf dem Altar angeordnet. Zwei Bogengänge nach Süden sind von schweren Vorhängen verdeckt.

Der Schrein ist das Zuhause von Lhupo (ein **Goblin** mit 12 Treferpunkten) und zwei gewöhnlichen **Goblins**, die ihn als seine „Messdiener“ unterstützen. Sie alle tragen dreckige Roben über ihrer Rüstung, aber keiner von ihnen hat göttliche Kräfte (auch wenn Lhupo behauptet, Maglubiyet mit sich reden zu hören). Wenn die Goblins gehört haben, wie die Charaktere den Grick in Bereich 8 besiegt haben, verstecken sie sich hinter dem Altar und versuchen die Charaktere zu überraschen. Ansonsten knien die drei Goblins vor dem Altar und beten zu ihrem bösen Gott.

Das blutbefleckte Tuch verdeckt den Steinaltar vollständig. In die Seiten des Altars sind die Bildnisse der Götter graviert, die man auch in den Verzierungen in Bereich 8 findet.

SCHÄTZE

Der Pokal, das Messer und das Weihrauchgefäß sind von Menschen erschaffene Kunstgegenstände, die 150 GM, 60 GM und 120 GM wert sind.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Teile 150 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Gruppe die Goblins besiegt.

10. HINTEREINGANG

Der Seiteneingang zur Burg ist verschlossen, aber unbewacht.

An der Südseite der alten Burg führt ein überwucherter Pfad zu einem Durchgang, der in die Mauer führt. Eine große eiserne Tür steht hier und ist vor direkten Angriffen von außen abgeschirmt. Schießscharten 3 Meter über dem Boden überblicken den Pfad.

Die Eisentür ist verschlossen. Sie kann aber mit Diebeswerkzeugen und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 geknackt werden. Es ist auch möglich, die Tür mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 25 aufzubrechen.



GRICK

Schießscharten. Alle Charaktere, die innehalten und in der Nähe der Schießscharten lauschen, hören aus Bereich 7 das gelegentliche Klappern von Geschirr und zornige Goblins, die darüber streiten, ob die Teller saubergemacht werden müssen. Die Goblins halten an diesen Schießscharten keine Wache. Wenn die Charaktere allerdings für eine Menge Lärm oder Aufregung sorgen, beispielsweise wenn sie die Tür aufbrechen, dann kommen die Goblins, um nachzusehen. Wenn sie draußen Eindringlinge sehen, schlagen sie Alarm.

11. ZERSTÖRTER TURM

Eine staubige Plane (mit einem „P“ auf der Karte markiert) verbirgt den Nordeingang in diesen Bereich, weil sie mit den Steinen und dem Geröll der Umgebung verschmilzt. Ein Charakter, der einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 schafft, bemerkt einen Fußweg, der zu einem verborgenen Eingang führt. Wenn die Charaktere vor der Burg aktiv nach einem verborgenen Eingang suchen, können sie einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 machen, um die Planen-„Tür“ zu bemerken.

Der Turm ist fast vollständig eingestürzt, doch im Erdgeschoss gibt es noch eine offene Fläche. Verrottete Kisten und uralte Fässer zeigen, dass hier einst Vorräte aufbewahrt wurden. Ein schwerer Vorhang verbirgt einen eingestürzten Bereich im Süden, eine intakte Tür führt nach Osten. Im Norden endet ein kurzer Weg durch das Geröll vor einer Plane.

12. WACHKASERNE

Die Kreaturen hier halten aus den engen Schießscharten Wache, sodass alle Charaktere, die an der Ostseite der Burg herum-schleichen, wahrscheinlich bemerkt und angegriffen werden.



EULENBÄR

Eine steinerne Feuerschale voll mit Kohlen glüht in der Mitte dieser kleinen Kaserne. Vier Strohpritschen sind an der Ostwand aufgereiht. Die Wand im Süden ist eingestürzt, doch eine verriegelte Holztür in derselben Richtung ist noch zugänglich. Ein Vorhang hängt in einem Bogengang im Norden.

Zwei **Hobgoblins** stehen in diesem Raum Wache. Sie sind schlau, zäh und König Grol treu ergeben. Zu Beginn des Kampfes läuft ein Hobgoblin los, um den König in Bereich 14 zu warnen und kehrt dann 2 Runden später zurück, um sich wieder dem Kampf anzuschließen.

Dieser Bereich war früher ein Salon für die menschlichen Bewohner der Burg, doch die verrotteten Möbel wurden von den Cragmaws zerbrochen und als Feuerholz verwendet.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Teile 200 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Gruppe die Hobgoblins besiegt.

13. EULENBÄR-TURM

Die Tür in diesen Raum ist mit einem schweren Holzbalken verriegelt – eine subtile Warnung, dass Gefahr dahinter lauert. Wenn der Balken angehoben wird, wacht die Kreatur in dem Raum auf und stößt ein schreckliches Brüllen aus.

Die Schießscharten sind hier mit Läden verschlossen, sodass der Raum dunkel ist. Der folgende Textkasten geht davon aus, dass die Charaktere Dunkelsicht oder eine Lichtquelle haben.

Die oberen Stockwerke dieses Turms sind eingestürzt, sodass ein hohles Silo mit mindestens 10 Metern Deckenhöhe entstanden ist. Die oberen Bereiche des Raumes verschwinden in den Schatten. Staub, Schutt und gebrochenes Glas bedecken den Boden, und alte Werkstätten und Bücherregale liegen im Süden verstreut. In der Mitte des Raumes befindet sich eine bullige Bestie, die wie ein rüdiges Bär mit Eulenkopf aussieht. Sie stellt sich auf die Hinterbeine und brüllt, als sie euch sieht.

Die Cragmaws haben einen **Eulenbären** gefangen und in diesem Turm eingesperrt. Der Raum wird dunkel gehalten, um die Bestie zu beruhigen, doch weiß König Grol noch nicht, was er mit ihr tun möchte. Wenn ein Charakter dem Eulenbären frisches Fleisch zuwirft, dann verschlingt es dieser. Ansonsten greift er die erste Kreatur an, die er in der Tür auftauchen sieht.

Der Raum war früher eine Bibliothek und Werkstatt, aber nichts von ihrem ursprünglichen Inhalt ist noch erhalten geblieben.

ENTWICKLUNGEN

Wenn die Charaktere die Tür öffnen und dem Eulenbären nicht in die Quere geraten, flüchtet er aus der Burg (vermutlich durch Bereich 11). Die Kreatur greift alles an, was ihr in die Quere kommt.

SCHÄTZE

Alles, was vom zweiten Stockwerk des Turms übrig geblieben ist, ist ein schartiger Sims, auf dem eine abgenutzte Holztruhe steht. Die Truhe ist vom Boden aus schwer zu sehen, sodass ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 notwendig ist. Die Truhe ist nicht verschlossen und enthält 90 EM, 120 GM, einen *Heiltrank*, eine *Schrittrolle der Stille* und eine *Schrittrolle des Wiederbelebens*.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Teile 700 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Gruppe den Eulenbären besiegt oder befreit.

14. KÖNIGSQUARTIERE

Charaktere, die an der Tür lauschen, hören zwei Stimmen in hitziger Diskussion—eine laute, grollende Stimme verlangt nach Bezahlung für etwas und es kommt eine seidige, glatte Antwort.

Der Raum ist als krudes Wohnzimmer möbliert, mit dicken Fellen auf dem Boden, die als Teppiche dienen, alten Trophäen, die von den Wänden baumeln, einem großen Bett im Norden und einer Feuerschale voller Kohlen, die hell lodern. Ein runder Tisch mit mehreren Stühlen steht im Süden in der Nähe der Tür. In der Nähe des Tisches liegt ein bewusstloser Zwerg auf dem Boden, der übel zugerichtet aussieht.

König Grol ist ein brutaler alter **Grottenschrat** mit 45 Trefferpunkten. Er beherrscht die Cragmaws durch schiere Einschüchterung. Das Alter hat seine Schultern gebeugt und seinen Rücken krumm gemacht, doch ist er nach wie vor erstaunlich beweglich und stark. Er ist fordernd und rachsüchtig, und kein Cragmaw wagt es, sich ihm zu widersetzen.

Grol ist in der Begleitung von Knurr, einem **Wolf** mit 18 Trefferpunkten, und einem **Doppelgänger**, der als weibliche Drow verkleidet ist. Der Doppelgänger Vyerith ist ein Gesandter der Schwarzen Spinne, der Gundren Felssucher und die Karte der Wellenhöhle von König Grol abholen soll. Groll will die Karte verkaufen, anstatt sie abzugeben, und er und die Drow verhandeln gerade den Preis. Vyerith will zunächst Gundren befragen, um herauszufinden, ob sonst noch jemand weiß, wo die Mine zu

finden ist. Danach plant der Doppelgänger den Zwerg zu töten und die Karte zu zerstören.

Wenn die Bösewichte gewarnt worden sind, dass ein Angriff bevorsteht, dann versteckt sich Vyerith hinter der Tür im Nordosten und lässt sie einen Spalt offen, um, wenn möglich, einen Eindringling von hinten zu erwischen. Grol verwendet Gundren als Geisel und ist bereit, den Zwerg zu töten, wenn sich die Charaktere nicht zurückziehen.

Schießscharten. Die Schießscharten sind draußen 4,5 Meter über dem Boden. Die Kreaturen hier halten nicht Wache. Sie werden Eindringlinge wahrscheinlich nicht bemerken, solange diese sich draußen vor der Burg bewegen.

Nordwestraum. Dieser zum Teil eingestürzte Raum war früher ein gemütliches Badezimmer. Hier steht immer noch eine große Badewanne, die von den aktuellen Bewohnern der Burg nicht verwendet wird.

Bewusstloser Zwerg. In der südwestlichen Ecke des Raums liegt Gundren Felssucher, ein zwergischer Gemeiner. Er ist bewusstlos, aber mit 0 Trefferpunkten stabil.

ENTWICKLUNGEN

Wenn Grol getötet wird, versucht Vyerith Gundren zu töten und mit der Karte zu flüchten. Er macht sich in Richtung Bereich 11 auf und flüchtet durch die versteckte Plane. Wenn der Doppelgänger in die Ecke gedrängt wird, kämpft er bis zum Tode, wird sich aber nicht gefangen nehmen lassen.

Wenn Gundren wiederbelebt wird, dankt er der Abenteurergruppe dafür, ihm zu Hilfe gekommen zu sein, wird aber Burg Cragmaw nicht ohne seine Karte verlassen. Unglücklicherweise weiß er nicht, wo König Grol sie versteckt hat (siehe den Abschnitt „Schätze“).

SCHÄTZE

Unter Grols Matratze ist ein versteckter Ledersack mit 220 SM, 160 EM, drei *Heiltränken* und Gundrens Karte zur Wellenhallhöhle.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Teile 950 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Gruppe König Grol, den Wolf und den Doppelgänger besiegt.

Verteile zusätzliche 200 EP, wenn die Charaktere Gundren Felssucher retten und ihn sicher zurück nach Phandalin bringen.

ZURÜCKKEHRENDER KRIEGSTRUPP

Du kannst eine Komplikation in Form eines Hobgoblin-Kriegstrupps einführen, der gerade zurückkehrt als die Charaktere aufbrechen wollen. Dieser Kriegstrupp besteht aus drei **Hobgoblins**, die von Targor Blutschwert angeführt werden, einem **Hobgoblin** mit 20 Trefferpunkten. Targor hat auch zwei **Wölfe** als Haustiere.

Die Hobgoblins haben keine Schätze, aber 1W4 von ihnen tragen blutige Säcke bei sich, die jeweils einen abgetrennten Elfenkopf beinhalten. Die abgetrennten Köpfe sind Trophäen aus dem Sieg der Hobgoblins über einen elfischen Jagdtrupp.

Schlaue Charaktere könnten versuchen, mit Targor zu verhandeln, indem sie ihn überzeugen, ihn als Grols Nachfolger statt als Grols Rächer zu sehen. Targor wollte den Cragmaw-Stamm schon lange führen, also könnte er den Abenteurern den Gefallen tun, sie nicht zu töten, vorausgesetzt, einer oder mehrere der Charaktere schaffen einen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 15.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Teile 500 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn sie die Hobgoblins besiegen oder sich mit Targor einigen können.

WAS PASSIERT ALS NÄCHSTES?

Wenn Gundren Felssucher die Situation in Burg Cragmaw überlebt, dankt er den Charakteren und bittet sie, ihn zurück nach Phandalin zu eskortieren und dann zur Wellenhallhöhle zu gehen, um herauszufinden, was mit seinen Brüdern Nundro und Tharden passiert ist. Er weiß, dass jemand namens die Schwarze Spinne seine Gefangennahme geplant hat und hofft, dass die Charaktere den Bösewicht aufhalten können. Bei der Rückkehr nach Phandalin bietet Gundren jedem Charakter 25 GM für ihre Dienste an und verspricht 10% vom Gewinn der Mine, sobald diese in Betrieb genommen worden ist.

Egal ob die Charaktere die Information von Agatha oder Reidoth erhalten haben, mit Hamun Kost verhandelt haben oder Gundren und seine Karte in Burg Cragmaw entdeckt haben, sie wissen jetzt, wo sich die Wellenhallhöhle befindet. Das einzige, was jetzt zu tun bleibt, ist die alte zwergische Ausgrabungsstätte aufzusuchen und selbst herauszufinden, wer die Schwarze Spinne ist und warum er sich so für die Verlorene Mine von Phandelver interessiert.



TEIL 4: WELLENHALLHÖHLE

Rund 23 Kilometer östlich von Phandalin, in den tiefen Tälern der Schwertberge, liegt die Wellenhallhöhle. Diese ergiebige Mine von Phandelvers Pakt ging vor fünf Jahrhunderten während der Orkinvasionen, die diesen Teil des Nordens verwüsteten, verloren.

In den Jahrhunderten seitdem haben zahllose Goldsucher und Abenteurer nach der verlorenen Mine gesucht, aber niemand war erfolgreich, bis die Felssucher-Brüder den Eingang vor einem Monat gefunden haben. Unglücklicherweise haben die Felssucher nicht bemerkt, dass sie von Spionen verfolgt wurden, die für Nezznar, die Schwarze Spinne, arbeiteten. Unabsichtlich haben sie den Drow-Bösesewicht zu ihrer Fundstelle geführt. Nezznar und seine Anhänger haben sich um die beiden Felssucher gekümmert, die ihren Fund verteidigt haben, und dann den Überfall auf Gundren organisiert. Als die Schwarze Spinne mitbekommen hat, dass die Abenteurer mit Gundren zu tun hatten oder von ihren Heldentaten in und um Phandalin erfahren hat, hat er Befehle gegeben, dass die Charaktere aus dem Weg geräumt werden sollen. In der Zwischenzeit hat Nezznar seine Erkundung der Wellenhallhöhle begonnen.

Der Drow sucht nach der Zauberschmiede, in der die menschlichen Magier des alten Phandalin Zwergenwaffen und Apparate der Gnome verzauberten. Nezznars Erkundung wurde allerdings von den ruhelosen Untoten und gefährlichen Monstern behindert, die in der Wellenhallhöhle lauern, sodass er extrem vorsichtig agieren musste.

Die Abenteurer haben jetzt die Gelegenheit, Gundren zu unterstützen, seine Familie zu rächen und den finsternen Plänen der Schwarzen Spinne ein Ende zu bereiten. Und natürlich ist der Hort von magischen Gegenständen, die in den Minen verborgen sein sollen, ein großer Preis.

CHARAKTERSTUFE

Dieser Teil des Abenteuers ist für Charaktere entworfen, die mindestens die 4. Stufe erreicht haben, gehe also davon aus, dass sie mindestens 2700 EP gesammelt haben. Wenn die Abenteurer zu viel von der optionalen Ermittlung und den Begegnungen in Teil 3 übersprungen haben, könnten sie noch nicht die 4. Stufe erreicht haben, und viele der Begegnungen in diesem Abschnitt könnten zu schwer für sie sein.

ERFAHRUNGSPUNKTE ALS BELOHNUNG

In diesem Teil des Abenteuers erhalten die Charaktere EP dafür, Monster zu besiegen, so wie in Teil 2 und 3. Allerdings sind die EP-Belohnungen für die Monster nicht in der Beschreibung der Begegnungen angegeben. Stattdessen findest du die EP, die ein Monster wert ist, in seinen Spielwerten (siehe Anhang B). Du berechnest die Belohnung, indem du den Wert aller Monster, die die Charaktere überwinden, addierst. Zusätzliche EP-Belohnungen und wie sie zustandekommen sind im Text beschrieben, unter der Überschrift „Erfahrungspunkte“.

WANDERNDEN MONSTERN

Monster streifen durch alle Bereiche der Mine. Zufallsbegegnungen erinnern Spieler daran, dass Monster nicht unbedingt auf bestimmte Bereiche beschränkt sind, und dass kein Teil des

Gewölbes sicher ist. Begegnungen mit wandernden Monstern sind eine effektive Möglichkeit, die Spieler und die Charaktere unter Druck zu setzen, keine Langeweile unter den Spielern aufkommen zu lassen und die Ressourcen der Gruppe zu reduzieren. Wenn es allerdings zu viele Zufallsbegegnungen gibt, kann das lästig werden, verwende sie also nicht zu oft.

Wenn die Charaktere viel Zeit in einem bestimmten Bereich verbringen, kannst du herausfinden, ob ein wanderndes Monster erscheint, indem du einen W20 würfelst. Bei einer 17–20 kommt es zu einer Begegnung. Wenn die Spieler ruhelos wirken, kannst du auch einfach entscheiden, dass es zu einer Begegnung kommt. Wirf einen W12 und schau in der Tabelle für wandernde Monster nach, um zu bestimmen, was die Abenteurergruppe trifft.

WANDERNDEN MONSTERN

Wurf mit dem W12	Ergebnis
1–3	Blutmücken (2W4)
4–5	Ghule (1W4)
6	Gricks (1W4)
7–8	Grottenschräte (1W4)
9	Skelette (1W6)
10	Zombies (1W6)
11–12	Ockergallerte (1)

ALLGEMEINE MERKMALE

Die Mine ist kalt, klamm und erstaunlich zugig. Eine spürbare Brise weht durch viele Tunnel, von Bereich 1 in Richtung Bereich 16.

Decken. Tunneldecken sind 3 Meter hoch, wenn es nicht anders angegeben ist. Räume haben 6 Meter hohe Decken, während natürliche Höhlen 9 Meter hohe Decken haben, die von Stalaktiten bedeckt sind.

Türen. Wenn es nicht anders angegeben ist, sind alle Türen 1,80 Meter hoch, 1,20 Meter breit und bestehen aus 15 Zentimeter dicken Steinplatten, an denen eiserne Griffe und Scharniere angebracht worden sind. Die Türen sind niedrig und breit – perfekt für Zwerge.

Mauern. Die Mauern bestehen aus behauenen Stein. In einigen wenigen Bereichen (14, 15, 19 und 20) sind sie mit angepassten Steinen verkleidet.

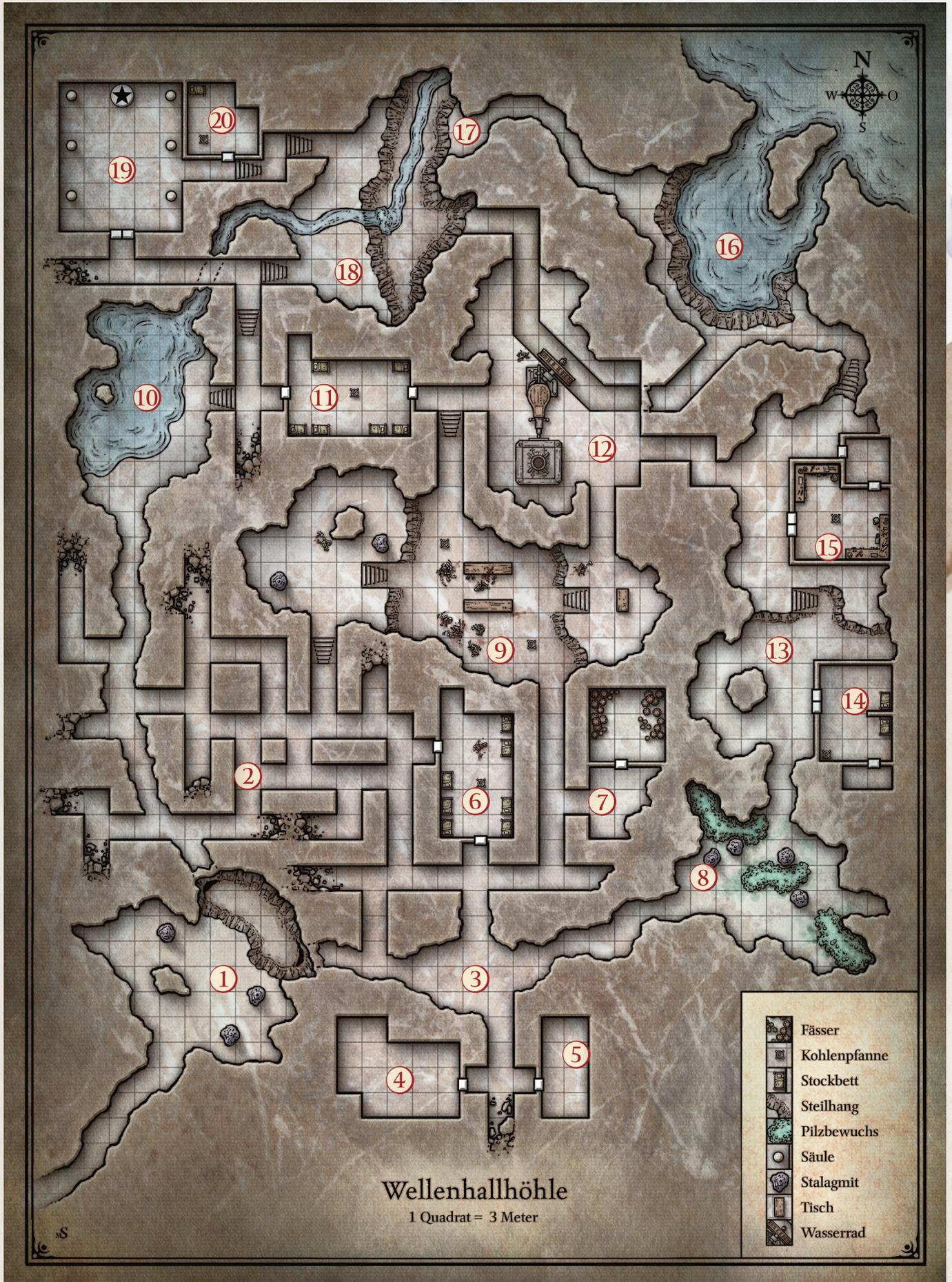
Fußböden. Alle Fußböden bestehen aus glattem, natürlichem Stein.

Licht. Keines, wenn es nicht anders angegeben ist. Die Textkästen gehen davon aus, dass die Charaktere Dunkelsicht oder eine Lichtquelle haben.

Stalagmiten. Diese Felsnadeln findet man in vielen natürlichen Höhlen. Sie erheben sich aus dem Boden und können als Deckung verwendet werden.

ABGESTIMMTE BEGEGNUNGEN

Alle Begegnungen in diesem Teil des Abenteuers sind auf die Karte der Wellenhallhöhle abgestimmt.



Wellenhallhöhle

1 Quadrat = 3 Meter

-  Fässer
-  Kohlenpfanne
-  Stockbett
-  Steilhang
-  Pilzbewuchs
-  Säule
-  Stalagmit
-  Tisch
-  Wasserrad

DRÖHNENDE WELLEN

Alle guten Gewölbe haben Merkmale, die sie einzigartig machen, die Wellenhallhöhle ist keine Ausnahme. Das rhythmische Donnern von brechenden Wellen hallt durch die Mine, so laut, dass der Stein unter den Füßen erzittert. Die Wellen sind mit jeweils zwei Minuten Abstand zu hören und sind im Nordosten deutlich lauter.

Die Wellenhallhöhle ist nicht in der Nähe des Meeres, aber eine mit Wasser gefüllte Kaverne tief in der Mine ist mit einer unterirdischen heißen Quelle verbunden. Diese Quelle kocht beständig über, was eine Woge erzeugt, die in einen schmalen Trichter schmettert, was die Geräusche der brechenden Brandung ergibt. Beschreibe den Spielern gelegentlich dieses Geräusch. Es wird sie neugierig machen und sie zu seiner Quelle locken, sodass sie tiefer in die Mine wandern.

1. HÖHLENEINGANG

Egal ob die Charaktere Gundrens Karte folgen oder eine Beschreibung des Wegs zur Wellenhallhöhle aus einer anderen Quelle erhalten haben, führt ihre erste Annäherung sie zu einem schmalen Tunnel, dessen Eingang im Vorgebirge der Schwertberge verborgen ist.

Der Eingangstunnel führt in eine große Kaverne, die von natürlichen Felssäulen getragen wird und drei Stalagmiten enthält. Im westlichen Teil der Höhle, hinter einer Säule aus Fels, liegen drei Schlafsäcke und alltägliche Vorräte – Mehlsäcke, Fässer mit eingesalzenem Fleisch, Laternen, Flaschen mit Lampenöl, Picken, Schaufeln und andere Ausrüstung. Unter all der Ausrüstung seht ihr die Leiche eines zwergischen Bergmanns, der mindestens eine Woche tot ist. Der nordöstliche Abschnitt der Höhle ist eingestürzt, sodass sich hier eine 3 Meter breite und 6 Meter tiefe Grube gebildet hat. Ein robustes Hanfseil ist um einen nahen Stalagmiten gebunden und baumelt an einem Ende der Grube. Unten befindet sich ein grob behauener Tunnel, der nach Nordwesten und Osten führt.

Dies war das Lager der Felssucher. Der tote Zwerg ist Tharden, Gundrens Bruder, der von der Schwarzen Spinne ermordet worden ist. Gundrens anderer Bruder Nundro war ebenfalls hier und ist aktuell der Gefangene der Schwarzen Spinne in Bereich 20.

Die Vorräte der Zwerge könnten nützlich sein, sind aber nicht viel wert.

Offene Grube. Wollen die Charaktere ohne Seil die Wand der Grube nach oben oder unten klettern, müssen sie einen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 ablegen. Ein Charakter, der den Wurf um 5 oder mehr Punkte verfehlt, fällt und erleidet 1W6 Wuchtschaden pro gefallenem 3 Metern. Er landet liegend am Grund der Grube. Der Tunnel unten in der Grube führt nach Nordwesten in Bereich 2 und nach Osten in Bereich 3.

SCHÄTZE

Tharden trägt ein Paar *Lauf- und Springstiefel*. In seiner Eile, den Rest der Wellenhallhöhle zu erkunden, hat Nezznar sie übersehen.

2. MINENTUNNEL

Dieser Irrgarten aus Tunneln ist ein alter Abschnitt der ursprünglichen Mine der Wellenhallhöhle.

Der Bereich besteht aus zahlreichen sich überschneidenden Tunneln. Die Decke hier ist nur 1,80 Meter hoch, und mehrere der Durchgänge enden in nur zum Teil ausgehobenen Felswänden.

Die Sackgassen sind Orte, an denen Bergleute aufgegeben und entschieden haben, an anderen Stellen weiterzumachen. In einer lauert geduldig eine **Ockergallerte**. Wenn die Abenteurergruppe diesen Bereich der Mine betritt, beginnt die Gallerte sie zu verfolgen und wartet instinktiv auf eine Gelegenheit, ein einzelnes Ziel zu überfallen.

3. ALTER EINGANG

Der Tunnel, der nach Süden verläuft, war der ursprüngliche Eingang zur Wellenhallhöhle, doch ist er während der Zerstörung der Minen vor Jahrhunderten eingestürzt. Hier wurde ein harter Kampf gekämpft, als die Orks die Minen stürmten. Die Toten liegen noch immer wo sie gefallen sind.

Viele Tunnel überschneiden sich in dieser natürlichen, 10 Meter hohen Kaverne. In die Mauern sind einfache Reliefs graviert, die zwergische und gnomische Bergleute bei der harten Arbeit zeigen. Unter ihnen sind beinahe zwei Dutzend Skelette in verrosteten Rüstungsfetzen über den Höhlenboden verstreut. Einige sind zwergische Skelette, andere sind die Überreste von Orks. Ein halbes Dutzend großer Messinglaternen steht in Nischen oder auf Simsen um die Höhle, doch keine davon ist entzündet.

An der Decke hängen wie Fledermäuse zehn **Blutmücken**. Die Monster finden nur wenig lebende Beute in den Minen und sind ausgehungert. Wenn die Charaktere nach unten auf die Skelette auf dem Boden blicken, werden die Blutmücken sie vermutlich überraschen können. Alle Charaktere, die nicht die Decke im Auge behalten, werden überrascht, wenn ihre passive Weisheit (Wahrnehmung) höher ist als das Ergebnis, das die Blutmücken mit einem Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) erzielen (ein Wurf für sie alle). Charaktere, die nicht überrascht werden, hören ein Flattern, als die Blutmücken zum Angriff heruntertauchen.

Die Laternen und Gravuren von arbeitenden Bergleuten sollten Neuankömmlinge willkommen heißen.

4. ALTER WACHRAUM

Dieser Wachraum schützte einst den nahen Mineneingang, doch wurde er früh während des Orkangriffs überrannt.

Gebrochene Steinbänke und Geröllhaufen der zum Teil eingestürzten Decke bedecken den Boden. Zwischen den zerstörten Steinkojen und umgestürzten Waffenständern liegen die Knochen mehrerer Zwerge und Orks.

In der Runde nachdem lebende Kreaturen diesen Raum betreten, beginnen sich die Knochen zu regen und zusammensetzen, bis sie neun **Skelette** bilden. Sie kämpfen bis sie zerstört sind.

5. BÜRO DES EDELMETALLSCHÄTZERS

Hier arbeitete der Edelmetallschätzer der Mine, der Erzproben wog, einschätzte und die Bergleute für ihre Arbeit bezahlte.

Dieser Raum scheint einmal eine Art Büro oder Lager gewesen zu sein. Ein großer Steintisch teilt ihn in zwei Hälften. Auf ihm stehen drei staubige eiserne Waagen. Aussparungen in der Nordwand sind mit staubigen Papierfetzen vollgestopft. Die Überreste mehrerer, schon vor langer Zeit verstorbener, Leichen — dem Aussehen nach Gnome und Zwerge — liegen über den Boden verstreut.

Die Jahrhunderte alten Papiere in den Nischen zerfallen zu Staub, wenn man sie berührt, doch kann ein Charakter,

der Zwergisch lesen kann, schwache Schriftzeichen auf einigen Fetzen erkennen, die Auswiegungen und Auszahlungen verwalteten.

SCHÄTZE

Hinter dem Tisch steht ein verschlossener Tresor, der mit Diebeswerkzeugen und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 geknackt werden könnte. Diese Gehaltstruhe wurde in der Schlacht übersehen und enthält 600 KM, 180 SM, 90 EM und 60 GM.

6. SÜDKASERNE

Dies war die Schlafstätte der Bergarbeiter, wo sich die geschickten Bergleute, die in der Wellenhallhöhle arbeiteten, zwischen ihren Schichten ausruhen konnten. Ein Charakter, der an der zum Teil geöffneten Tür lauscht, hört mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 leise Splitter- und Knirschgeräusche.

Alte Steinbetten stehen in ordentlichen Reihen an den Wänden dieses Raums, und eine korrodierte eiserne Feuerschale steht in der Mitte des Raums. Hier liegen die Knochen eines halben Dutzends Zwerge und Orks verstreut. Sie tragen noch Rüstungsfetzen. Drei graue, vornüber gebeugte Gestalten kauern zwischen den Überresten, greifen nach den Resten und nagen an den Knochen.

Drei **Ghule** aus dem Rudel in Bereich 9 sind hier. Sie brechen die uralten Knochen der Gefallenen auf und nagen an ihnen, in der vergeblichen Hoffnung, dass noch etwas Knochenmark vorhanden sein könnte. Die Ghule gieren nach einer frischen Mahlzeit und greifen sofort an.

7. ZERSTÖRTER LAGERRAUM

Trotz der allgegenwärtigen Zerstörung hat der Nordteil dieses Lagerbereichs alles unbeschädigt überstanden.

Die Ostmauer dieses Raums ist eingestürzt, sodass nur Geröll geblieben ist. Im Norden befindet sich eine angelehnte Tür, die zu einem großen Lagerraum führt. Staubige Fässer sind ordentlich an den Wänden aufgestellt. Sie alle sind durch das Alter aufgebrochen oder gespalten.

Es ist nicht bequem, doch ist der Lagerraum ein sicherer Ruheort. Hierher verirren sich keine Monster. Außerdem ist die Tür des Lagerraums in gutem Zustand und kann leicht von ihnen verriegelt oder verbarrikadiert werden.

Der Inhalt der Fässer hat sich längst verflüchtigt.

8. PILZHÖHLE

Diese Höhle hat Nezznars Erkundung behindert. Der Drow vermutet, dass die magischen Werkstätten der Mine ganz in der Nähe sind, aber er will sich nicht mit den Monstern hier anlegen.

Dichte Teppiche seltsamer Pilze bedecken große Bereiche des Bodens in dieser Höhle. Zu den Wucherungen gehören Bovisten mit 30 Zentimeter Durchmesser, seltsame Pohrlinge, die an Stalagmiten wachsen und große Stiele und Hüte, die bestimmt 1,5 Meter hoch sind. Einige der Bovisten leuchten in einem unheimlichen grünlichen Licht.

Die meisten Pilze sind harmlos und die grün leuchtenden erlauben es Kreaturen, die gesamte Höhle zu sehen ohne dass sie Dunkelsicht oder eine Lichtquelle bräuchten.

Giftgas. Wenn eine Kreatur versucht, die Höhle zu durchqueren, entlassen die Pilzteppiche, die den Großteil des Bodens bedecken, giftiges Gas in die Luft. Alle Kreaturen in der Höhle müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 schaffen, um nicht 3W6 Giftschaden zu erleiden und für 10 Minuten unter Vergiftung zu leiden (im Regelbuch findest du weitere Informationen zum Zustand vergiftet). Das Gas löst sich nach einer Minute auf, aber bis dahin müssen alle lebenden Kreaturen, die ihren Zug in der Höhle beenden, den Rettungswurf wiederholen.

9. GROSSE KAVERNE

Diese Höhle diente einst als Speisesaal, Versammlungsraum und Trinkhalle für die Bergleute.



GHUL

Steile Hänge teilen diese große Höhle in drei Bereiche auf—hohe Plateaus an beiden Enden und einen niedrigeren Bereich in der Mitte. Gravierte Steinstufen führen zu den Plateaus empor. Zwei große Steintische stehen im mittleren Bereich, zusammen mit zwei alten Feuerschalen. Ein kleinerer Tisch steht auf dem östlichen Plateau. Die skelettierten Überreste eines Dutzend Kriegers — Zwerge, Gnome, Orks und Oger — zeigen, wie brutal die Kämpfe waren, die hier vor langer Zeit ausgetragen wurden.

Sieben **Ghule** verstecken sich in den Schatten des westlichen Plateaus. Sie bemerken jedes Licht und jedes Geräusch in der Höhle und greifen sofort an. Die Untoten sind hungrig und kämpfen, bis sie zerstört werden.

Die Steilhänge sind 3 Meter hoch und können mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 12 überwunden werden. Eine Kreatur, die von einem Plateau fällt oder geworfen wird, erleidet 1W6 Wuchtschaden und landet liegend.

10. DUNKLES BECKEN

In dieser mit Wasser gefüllten Höhle sind Schätze verborgen.

Ein stilles Wasserbecken nimmt den Großteil dieser Höhle ein. Das Wasser ist dunkel und zeigt nur wenig von dem, was in seinem Inneren verborgen sein könnte. Das Ufer des Beckens besteht aus einer dünnen Schicht gebrochener Schalen von seltsamen, bleichen Muscheln, und ein fischiger Geruch hängt in der Luft.

Ein Durchgang führt aus diesem Bereich nach Süden, und steile Stufen führen nach oben Richtung Osten. Ein langsamer Flusslauf fließt aus der Höhle in Richtung Nordosten.

Das Becken ist in der Mitte 6 Meter tief. Der Fluss ist im Nordosten 1,5 Meter tief, und die Decke des Durchgangs liegt 60 bis 90 Zentimeter über dem Wasser. Charaktere können leicht durch den Fluss waten, um Bereich 18 zu erreichen.

Charaktere, die das Becken erkunden, finden ein altes Skelett, das auf dem Grund liegt, 3 Meter vom Ufer entfernt und 3 Meter unter Wasser. Dies sind die Überreste eines menschlichen Magiers aus dem alten Phandalin, der starb, als er die Mine gegen die angreifenden Orks verteidigte. Mehrere Orkpfeile stecken noch immer zwischen den Rippen des Skeletts.

SCHÄTZE

Das Skelett trägt zwei Platinringe (jeweils 75 GM) und umklammert einen *Stab der Magischen Geschosse* in seinen Knochenfingern.

11. NORDKASERNE

Die Osttür ist von innen verbarrikadiert und kann nur mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 20 geöffnet werden. Ein Charakter, der an einer der beiden Türen lauscht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 schafft, hört raue Stimmen, die Goblinsch sprechen und sich darüber austauschen, wie hungrig sie sind.

Alte Steinbetten säumen die Wände dieses Schlafraums, der von einer leuchtenden eisernen Feuerschale in der Mitte des Raums erhellt und erwärmt wird.

Wenn die Gruppe aus dem Westen kommt, füge außerdem hinzu:

Auf der anderen Seite des Raumes liegt eine weitere Tür, die mit einer Barrikade aus den Überresten eines Holztisches verrammelt worden ist.

Fünf **Grottenschräte** wohnen in diesem Raum. Sie sind loyale Anhänger von Nezznar. Dieser Raum ist die Frontlinie des Angriffs der Schwarzen Spinne auf die Wellenhallhöhle, und die Grottenschräte sind hier, um zu verhindern, dass Ghule, Zombies oder andere Untote ihren Meister in seiner Behausung stören (siehe Bereich 19).

Wie Bereich 6, war dies ein ehemaliger Schlafplatz für Bergleute. Nezznars Grottenschräte haben die Leichen entfernt, die sie hier gefunden haben, und die Barrikade errichtet.

SCHÄTZE

Der größte Grottenschrät trägt eine Börse bei sich, die 15 KM, 13 EM und einen *Vitalitätstrank* enthält.

12. HÜTTENWERKSHÖHLE

Wie die Pilzhöhle in Bereich 8 stellt dieser Raum ein ernstzunehmendes Hindernis dar, das verhindert, dass Nezznar sein Ziel erreicht – die Zauberschmiede (Bereich 15). Der Drow arbeitet noch immer an einem Plan, um an den untoten Wächtern in diesem Bereich vorbeizukommen.

Ein Gebläseofen und ein mechanischer Blasebalg, der von einem Wasserrad angetrieben wird, dominieren diesen großen Raum. Der Ofen ist kalt und dunkel, aber es sind noch Haufen von Kohle hier aufgetürmt, zusammen mit Loren voller nichtraffinierter Erze. Das Wasserrad sitzt in einem 3 Meter breiten Kanal, der in den Boden des Raums gegraben wurde, doch ist dieser trocken. Tunnel führen nach Westen, Süden und Osten. Der leere Kanal führt nach Norden und Osten.

Mehr als ein Dutzend verdorrter Leichen liegen über den Raum verstreut. Diese erschlagenen Zwerge und Orks tragen noch immer die Überreste ihrer Rüstung. Über ihnen schwebt ein Schädel, der in grüne Flammen gehüllt ist.

Acht der gefallenen Zwergenkrieger sind **Zombies**. Sie erheben sich und verfolgen alle lebenden Kreaturen, die den Raum betreten, doch folgen sie Kreaturen außerhalb dieses Raums nicht länger als 1 Runde. Außerdem befindet sich ein weitaus intelligenterer Untoter in diesem Bereich: ein **Flammenschädel**. Diese Kreatur war der Diener der menschlichen Magier, die mit den Phandelver-Zwergen und -Gnomen verbündet waren und folgt weiterhin den alten Anweisungen, Eindringlinge daran zu hindern, die Höhle zu durchqueren.

Der eindrucksvolle Raum war das Herzstück des Bergbaubetriebs der Wellenhallhöhle. Hier schmolzen die Zwerge ihr Erz zu Barren aus Silber, Gold und Platin ein. In den trockenen Kanal leiteten die Zwerge den Fluss aus Bereich 18, um das Wasserrad anzutreiben. Dieses wiederum betätigte die Blasebalge, die Luft in den Hochofen speisten.

Der Boden des Kanals liegt 1,5 Meter unter Bodenniveau, und es ist kein Attributwurf notwendig, um sich herauszuziehen. Charaktere in dem Kanal können ihm nach Norden oder Osten folgen, doch die Decke ist nur 1,5 Meter hoch, nachdem der Kanal den Raum verlässt.

13. STERNENKAVERNE

Der strukturelle Schaden und die skelettierten Überreste in diesem Bereich sind ein Hinweis auf den zerstörerischen Zauberkampf, der hier vor Jahrhunderten ausgetragen wurde, als die gedungenen Magier die Mine stürmten.

Glitzernde Mineralien in der Decke dieser großen Kaverne fangen das Licht und reflektieren es, was den seltsamen Eindruck eines Sternenhimmels erzeugt. Dutzende von Skeletten – von denen viele unter dem gefallenen Schutt begraben sind – liegen über den Boden verstreut.

Die Höhle ist so groß, dass sie zwei frei stehende Bauwerke beinhaltet. Beide Steingebäude sind für Menschen ausgelegt, im Gegensatz zu den Türen und Möbeln für Zwerge, die ihr andernorts in den Minen gesehen habt. Beide Bauwerke haben geschwärzte und mitgenommene Wände aus Mauerwerk, und ihre Doppeltüren haben Risse und sind verkohlt.

Die Höhle ist von einem Steilhang geteilt, in den eine Treppenflucht geschnitten worden ist. Durchgänge führen nach Norden, Süden und Westen aus diesem Raum.

Die beschädigten Bauwerke sind in den Bereichen 14 und 15 beschrieben. Die Mineralien in der Decke sind hübsch, aber weder magisch noch wertvoll.

Jeder Charakter, der in Arkaner Kunde geübt ist, kann eine leichte Aura der Magie in dieser Höhle spüren. (Der Zauber *Magie entdecken* kann dies ebenfalls zeigen.) Die Aura wird stärker, wenn man sich dem nördlichen Gebäude nähert (Bereich 15).

14. MAGIERQUARTIERE

Die Türen, die in diesen Bereich führen, sind gesprungen, die Eisenscharniere angeschmolzen. Die Türen aufzuzwängen oder aufzubrechen erfordert einen erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 15.

Staub, Asche, von Feuer geschwärzte Wände und Haufen von Schutt unter den eingesunkenen Wänden zeigen, dass dieser Raum von einer Explosion enormen Ausmaßes beschädigt worden ist. Die Möbel – Tische, Stühle, Bücherregale, Betten – sind angekohlt oder zerbrochen, doch ansonsten gut erhalten. Eine verkohlte Eisentruhe steht am Fuß eines der Betten.

Der Raum beinhaltet den ruhelosen Geist des letzten Magiers, der hier sein Leben ließ: **Mormesk der Todesalb**. Er ist nicht unmittelbar sichtbar, doch steigt er aus dem Boden empor, wenn eine lebende Kreatur den Raum betritt.

Mormesk war ein mächtiger Magier, bis er sein Leben im Zauberkampf am Höhepunkt des Orkangriffs verlor. Jahrhunderte der Wut haben seine Seele vergiftet und ihn in eine hasserfüllte Erscheinung verwandelt.

Mormesk führt die Untoten an, die die Wellenhallhöhle heimsuchen. Der Todesalb verbringt seine Zeit hier, weil sich die Schätze, die er in seinem Leben angehäuft hat, in der verkohlten Truhe befinden (siehe den Abschnitt „Schätze“). Er ist nicht mehr körperlich und kann die Reichtümer, die er im Leben genossen hat, weder berühren noch besitzen.

Dieses Gebäude diente als Gästehaus für besuchende Magier, die in der Zauberschmiede (Bereich 15) arbeiteten. Die meisten waren Menschen aus nahen Städten. Die Möbel sind alle für Menschen ausgelegt.

MORMESK SPIELEN

Mormesk spricht in unheilvollem Flüstern. Wenn der Todesalb sich aus dem Boden erhebt, sagt er: „Eure Anwesenheit beleidigt mich. Euer Leben ist verwirkt. Meine Schätze gehören nur mir



FLAMMENSCHÄDEL

und sie sind nicht da, damit ihr sie plündern könnt!“ Wenn die Charaktere keinen Versuch unternehmen, sich mit dem Todesalb zu einigen, greift er an.

Wenn die Charaktere versuchen, mit ihm zu sprechen, hört er sich an, was sie zu sagen haben, vorausgesetzt, sie haben ihm noch nicht geschadet und seine Besitztümer nicht angefasst. Der Todesalb ist vollkommen böse, die Charaktere können seine gespenstische Hand also nur dadurch vom Angriff abhalten, dass sie dem ehemaligen Magier für ihr Leben etwas anbieten, das er als kostbar erachtet. Mormesk schätzt magische Gegenstände (besonders Schriftrollen), Zauberbücher und arkanes Wissen. Was das Geschenk auch sein mag, einem Charakter muss ein Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 10 gelingen, um den Todesalb von seinem Wert zu überzeugen. Unabhängig davon, was der Charakter anbietet, wird der Todesalb die hölzerne Röhre in der verkohlten Truhe nicht herausgeben.

Er wird sich aber von seinen Münzen und Edelsteinen trennen, wenn die Charaktere sich bereit erklären, den Beobachter in der Zauberschmiede zu töten. (Der Todesalb erklärt nicht, was ein Beobachter ist. Er deutet nur auf Bereich 15.) Sobald er ein Geschenk erhalten hat, erlaubt der Todesalb den Charakteren, seine Bücher zu nutzen und die geheime Karte in einem davon zu behalten (siehe den Abschnitt „Schätze“).

SCHÄTZE

Die verkohlte Truhe ist nicht verschlossen und enthält 1100 KM, 160 SM, 50 GM, drei Diamanten (jeweils im Wert von 100 GM) und eine hölzerne Röhre, die mit Platingeflecht verziert ist (150 GM).

Einige magisch konservierte Bücher stehen auf den Regalen. Die meisten sind Geschichtsbücher, doch bei einem ist eine Karte in den Umschlag genäht. Die Karte kann mit einem Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 12 entdeckt werden. Die Karte zeigt den Standort eines Gewölbes, den du dir selbst ausdenken kannst. Wenn die Charaktere ihre Erkundung hier abschließen, kann diese alte Karte sie in ihr nächstes Abenteuer führen.

15. ZAUBERSCHMIEDE

Hier haben die Magier, die mit den Zwergen und Gnomen von Phandelvers Pakt verbündet waren, die Magie der Höhlen kanalisiert, um zwerghische Waffen und gnomische Gerätschaften zu verzaubern. Die nördlichste Tür ist zerkratzt und gebrochen. Ihre Eisenscharniere sind zum Teil geschmolzen. Sie aufzuzwängen erfordert einen erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 15. Die westliche Doppeltür ist nicht weniger beschädigt, steht aber leicht offen.

Diese große Werkstatt wurde durch den Zauberkampf, der die Mine verwüstet hat, schwer beschädigt. Werkbänke, die zwei Ecken des Raumes einnehmen, sind angekohlt, und der Putz wurde aus dem Mauerwerk der Wände gebrannt. In der Mitte des Raums trägt ein steinernes Podest eine kleine Feuerschale, in der eine unheimliche grüne Flamme tanzt und knistert. Die Feuerschale und ihr Podest scheinen von den Mächten, die diesen Bereich zerstört haben, nicht berührt worden zu sein.

Hinter der Feuerschale der Grünen Flamme schwebt eine kugelförmige Kreatur, die ungefähr einen Durchmesser von 1,2 Metern hat. Vier Augenstiele ragen aus der zentralen Masse, zwei auf jeder Seite. In der Mitte des Körpers befindet sich ein großes Auge, das euch anstarrt.

„Hallo“, sagt eine belegte, gurgelnde Stimme in euren Köpfen.



BEOBACHTER

Das Monster, das diesen Raum bewacht, ist ein **Beobachter**. Einer der menschlichen Magier, die in der Zauberschmiede gearbeitet haben, hat die Kreatur beschworen, um die magischen Gegenstände zu schützen, die hier erschaffen und gelagert wurden. Als die Mine geplündert wurde, störten die Orks die empfindliche Magie in diesem Bereich, was dafür sorgte, dass der Beobachter seine Verbindung zur Realität verlor. Er hat den Verstand verloren und glaubt, die Mine wäre noch im Betrieb. Er ignoriert alle gegenteiligen Beweise.

Der Todesalb (Bereich 14) will den Beobachter vertreiben oder töten, aber bislang hat die Kreatur die Angriffe von Mormesks Zombies und Ghulen mühelos überstanden. Er empfindet es auch nicht als seltsam, dass sich Untote in der Mine herumtreiben. Wenn die Gruppe versucht, etwas aus diesem Bereich zu entfernen, greift der Beobachter an. Wenn der Beobachter irgendwie geblendet wird, verschwindet er auf seine Heimatebene, da er überzeugt ist, dass er die Aufgabe, für die er beschworen wurde, nicht mehr erfüllen kann.

Mit einem erfolgreichen Wurf auf Charisma (Täuschen) gegen SG 15 kann ein Charakter den Beobachter austricksen und überzeugen, dass ein oder mehrere Gruppenmitglieder Magier oder Bergarbeiter sind, die für die Wellenhallhöhle arbeiten und geschickt worden sind, um den Beobachter aus seinen Diensten zu entlassen. Wenn die Täuschung erfolgreich ist, glaubt der Beobachter, dass er von seinen Aufgaben freigestellt wurde, und verschwindet zurück auf seine Heimatebene.

Feuerschale der Grünen Flamme. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 identifiziert die Feuerschale als Quelle der Magie, welche die Höhlen der Umgebung erfüllt. Die Magie ist im Lauf der Jahre geschwunden, so sehr, dass sie nicht mehr genutzt werden kann, um dauerhaft magische Gegenstände zu verzaubern. Allerdings werden nicht-magische Waffen und Rüstungen, die für mindestens eine Minute in die grüne Flamme getaucht werden, für 1W12 Stunden eine *Waffe +1* oder *Rüstung +1* (siehe Anhang A). Die Feuerschale kann nicht aus der Zauberschmiede entfernt werden.

Nordraum. Dieser kleine Raum ist eine eigenständige Werkstatt, wo Gegenstände, die für die Verzauberung vorbereitet wurden, poliert, lackiert und anderweitig fertiggestellt wurden. Wie die Hauptwerkstatt wurde dieser Bereich fast vollständig zerstört.

SCHÄTZE

Auf der Werkbank in der südöstlichen Ecke des Raumes befinden sich die letzten Gegenstände, die der Beobachter beschützen sollte: Lichtbringer und Drachenwacht.

Lichtbringer. Dieser *Streitkolben +1* wurde für einen Kleriker von Lathander, dem Gott der Morgendämmerung, erschaffen. Der Kopf des Streitkolbens ist wie eine Sonnenscheibe geformt und besteht aus solidem Messing. Die Waffe trägt den Namen *Lichtbringer* und leuchtet hell wie eine Fackel, wenn ihr Führer es möchte. Solange der Streitkolben leuchtet, fügt er untoten Kreaturen zusätzliche 1W6 gleißenden Schaden zu.

Drachenwacht. Dieser *Brustharnisch +1* ist mit dem Motiv eines goldenen Drachen verziert. Sie wurde für den Helden Tergon aus Niewinter erschaffen und bringt dem Träger einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen die Odemwaffen von Kreaturen, die den Typ Drache haben.

16. DRÖHNENDE KAVERNE

Das Geräusch der Brandung, das der Wellenhallhöhle ihren Namen gibt, kann zu dieser wassergefüllten Kaverne zurückverfolgt werden.

Ein schmaler Sims überblickt eine große Kaverne, in der sich ein brandendes, brodelndes Gewässer befindet. Das rhythmische Dröhnen, das man in der ganzen Mine hören kann, ist hier lauter. In regelmäßigen Abständen wird ein weiterer Schwall Wasser in diesen Raum gepresst und schmettert in die Wand direkt unter dem Sims. Das Echo deutet an, dass die Kaverne ein Arm einer viel größeren Höhle im Nordosten sein könnte.

Der Sims, der sich an die Südwand schmiegt, liegt 4,5 Meter über dem Wasserpegel. Wenn das Wasser allerdings alle zwei Minuten in die Höhle bricht, steigt der Wasserstand um 3 Meter. Nach einer Minute kehrt der Pegel zu seiner normalen Tiefe von 6 Metern zurück.

17. ALTES FLUSSBETT

Der Fluss, der von Bereich 10 nach Bereich 18 fließt, führte früher weiter durch diesen niedrigen Durchgang und landete am Ende in Bereich 16.

Dieser Durchgang ist gerade mal 1,2 Meter hoch und wird von runden Felsen und Steinen blockiert. Er war vermutlich einmal ein Flussbett, doch hier fließt schon lange kein Wasser mehr.

Die Zwerge haben den Fluss in den Kanal umgeleitet, der in Bereich 12 führt, um das Wasserrad des Hochofens anzutreiben. Dann aber ließen die Erdbeben, die die Wellenhallhöhle während des Zaubergefechts während der Orkinvasion erschütterten, den Fußboden in Bereich 18 einstürzen, sodass der Fluss wieder umgelenkt wurde. Das alte Flussbett ist noch immer ein nutzbarer Durchgang, mit dem man die Untoten in Bereich 12 meiden kann, doch Nezznar hat dies noch nicht bemerkt.

18. EINGESTÜRZTE KAVERNE

Nezznars Diener befinden sich in dieser Kaverne. Sie schützen sie vor eindringenden Untoten und durchsuchen sorgfältig das Geröll. Die Weissagungen der Schwarzen Spinne weisen darauf hin, dass sich am Boden des Spalts, der entstand, als dieser Bereich zerstört wurde, ein wertvoller Schatz befindet.

Ein breiter Spalt füllt die Osthälfte der Kaverne. Ein Fluss strömt aus der Westwand und stürzt dann in den Spalt, nur um im Norden wieder herauszufließen. Mehrere Seile sind mit Eisenpflocken am Westrand des Spalts gesichert und führen zum Boden des Abgrunds.

Drei **Grottschrate** sind hier stationiert. Zwei von ihnen räumen die Felsen auf dem Boden des Spalts beiseite, während ein weiterer in der Westhälfte der Kaverne Wache hält. Ein **Doppelgänger** namens Vhalak überwacht die Aktion in der Gestalt eines männlichen Drow. Wenn es in der Haupthöhle zum Kampf kommt, klettern die beiden Grottschrate im Spalt die Seile empor, um sich anzuschließen.

Spalt. Der Spalt ist 6 Meter tief. Wollen die Charaktere ohne Seil die Wand des Spalts nach oben oder unten klettern, müssen sie einen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 ablegen. Ein Charakter, der den Wurf um 5 oder mehr Punkte nicht schafft, fällt und erleidet 1W6 Wuchtschaden pro gefallenem 3 Metern. Er landet am Grund der Grube und gilt als liegend.

ENTWICKLUNGEN

Wenn zwei oder mehr Grottschrate getötet werden, versucht der Doppelgänger in Bereich 19 zu flüchten, um Nezznar zu warnen.

SCHÄTZE

Nezznars Weissagungen treffen zu. Unter dem schweren Schutt am Grunde des Spalts liegt ein zermalmtes Zwergenskelett, das *Panzerhandschuhe der Ogermacht* trägt. Die Überreste sind nicht zu sehen, doch kann man sie mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 ausfindig machen. Jeder Charakter, der sucht, kann einen Wurf pro Stunde machen.

19. TEMPEL VON DUMATHOIN

Nezznar nutzt diesen Raum als sein Hauptquartier, während er die Mine erkundet und nach der Zauberschmiede sucht.

Sechs gebrochene Marmorsäulen säumen die Wände dieser Halle. Am Nordende steht eine 3 Meter große Statue eines Zwerges, der auf einem Thron sitzt, mit einem mächtigen steinernen Kriegshammer auf dem Schoß. Große Smaragde funkeln in den Augen der Statue.

Der Staub und Schutt, die den Boden bedecken, wurden zu einer Seite gefegt, und eine Art Lager breitet sich vor der Statue aus. Ein halbes Dutzend Schlafsäcke und Rucksäcke sind ordentlich um eine einfache Feuergrube positioniert. Ein Holztisch steht an der Westseite des Raums zwischen zwei Säulen.

Wenn sich die Bewohner des Raums der Charaktere nicht bewusst sind, wenn diese eintreten, addiere Folgendes:

Zwei Grottschrate stehen am Tisch, auf beiden Seiten eines Dunkelelfen, der in schwarze Lederrüstung und eine Robe gekleidet ist. Er umfasst einen schwarzen Stecken mit einer geschnitzten Spinne an der Spitze und verzieht das Gesicht, als er euch sieht. „Es scheint, als müsste ich mich selbst um euch kümmern. Eine Schande, dass es so enden muss.“

Nezznar die Schwarze Spinne ist in der Begleitung von vier **Riesenspinnen**, die ihren Meister bis zum Tode beschützen. Wenn sie Ärger erwarten, verstecken sich die Spinnen hinter Säulen, und Nezznar wirkt *Unsichtbarkeit* auf sich selbst und steht am Tisch. Lege einen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) für die Spinnen ab. Wenn Eindringlinge auftauchen, versuchen die Spinnen sie in Netze zu verstricken, ehe sie in Nahkampfreichweite gehen. Nezznar schließt sich dem Kampf in der Runde nach dem Angriff der Spinnen an.

Wenn der **Doppelgänger** aus Bereich 18 hierher geflohen ist, nimmt er die Gestalt von Nundro Felssucher an, damit Nezznar den „Zwerg“ als Druckmittel verwenden kann, um die Kapitulation der Abenteurergruppe zu erzwingen (der Drow wird den Doppelgänger nicht wirklich verletzen). Siehe den Abschnitt „Nezznar spielen“ für mehr Informationen über den Drow-Bösewicht.

Statue. Die Statue ist ein Bildnis von Dumathoin, dem Zwergengott des Bergbaus. Alle Charaktere, die in Religion geübt sind, erkennen die Gottheit. Die Statue ist wunderschön gefertigt, und ihre Smaragdaugen scheinen sehr wertvoll zu sein. Allerdings sind die Juwelen geschickte Fälschungen aus wertlosem Glas, was eine genauere Untersuchung und ein Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 15 zeigt. Dennoch beschützt sie ein mächtiger Zauber, und ein *Magie entdecken* zeigt eine starke magische Aura der Bannmagie, die die Statue umgibt.

Ein Charakter kann die Statue mühelos erklimmen und einen Edelstein lösen, indem er einen erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 10 ablegt. Wenn eines der Augen entfernt wird, brechen die Säulen, die die Wände stützen, was die Decke zum Einsturz bringt. Alle Kreaturen in dem Raum müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen. Sie erleiden bei einem



NEZZNAR DIE SCHWARZE SPINNE

Fehlschlag 4W10 Wuchtschaden und den Zustand liegend, nur halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Tisch. Der Tisch ist mit Notizen und Karten bedeckt, die Nezznars bisherige Bemühungen bei der Erkundung der Mine zeigen. Ein schwarzer Lederbeutel voller Schätze liegt zwischen den Papieren (siehe unten den Abschnitt „Schätze“).

NEZZNAR SPIELEN

Auch wenn Nezznar die Charaktere töten möchte, ist er doch auch an ihnen interessiert. Wenn er die Gelegenheit bekommt, fragt er die Charaktere genau aus, was ihre Identität, ihre Zugehörigkeit, Interessen und Ziele angeht. Er prägt sich diese Informationen ein, in der Hoffnung, sie eines Tages nutzen zu können.

Nezznar gibt zu, die Schwarze Spinne zu sein, und die Cragmaw-Goblins und die Rotbrenner verwendet zu haben, um dafür zu sorgen, dass die Wellenhallhöhle sein Geheimnis bleibt. Er wird alles tun, um die Charaktere unvorsichtig werden zu lassen. Er wird ihnen sogar Kapitulation vorschlagen oder eine Zusammenarbeit gegen die Monster vorschlagen, die sein Vorankommen zur Zauberschmiede behindern. Er verrät die Charaktere aber, sobald sie ihm nicht mehr nützlich sind.

ENTWICKLUNGEN

Die Kreaturen in Bereich 18 können hören, wenn es in diesem Raum zu Kämpfen kommt. Wenn sie nicht bereits ausgeschaltet worden sind, treffen sie nach 3 Runden ein und handeln unmittelbar nach Nezznars Riesenspinnen in der Initiative.

Wenn die Charaktere Nezznar gefangen nehmen und ihn dem Stadtvorsteher in Phandalin übergeben, wird der Drow eingesperrt, bis Sildar Hallwinter oder ein anderer Vertreter des Rats der Grafen ihn nach Niewinter eskortieren kann, wo er vor Gericht gestellt und verhört werden kann. Wenn die Charaktere allerdings keine Wachen vor Nezznars Zelle aufstellen, wird Halia Dornklafter (siehe Seite 17) ihn befreien, aus Phandalin herausschmuggeln und ihn den wartenden Armen der Zhentarim überreichen. Die Zhents wollen alles erfahren, was die Schwarze Spinne über die Wellenhallhöhle weiß. Was von diesem Punkt an mit Nezznar geschieht, liegt in deinen Händen.

SCHÄTZE

Nezznar trägt einen *Heiltrank* und einen *Spinnenstecken* bei sich. Außerdem trägt der Drow einen Eisenschlüssel bei sich, dessen Kopf wie ein Amboss geformt ist. Dieser Schlüssel öffnet die Tür, die nach Bereich 20 führt. Nezznars Erkundung der Wellenhallhöhle hat einige Schätze zutage gefördert und er bewahrt sie in dem Sack auf dem Holztisch auf. In dem Sack befinden sich 190 EM, 130 GM, 15 PM, neun kleine Edelsteine (jeweils 10 GM) und ein zwergischer Bierkrug aus gehämmerten Elektum (100 GM).

ERFAHRUNGSPUNKTE

Wenn Nezznar lebend gefangen und zu Sildar Hallwinter oder Stadtvorsteher Wester in Phandalin gebracht wird, erhält die Gruppe die doppelten EP.

20. PRIESTERQUARTIERE

Die Türen in diesem Raum haben einfache Schlösser, die mit Diebeswerkzeugen und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 geknackt werden können. Nezznar (Bereich 19) hat den Schlüssel bei sich.

Wenn die Charaktere nicht heimlich sind, zieht jegliche Aktivität an der Tür die Aufmerksamkeit Nezznars und seiner Verbündete auf sich, sodass der Drow seine Riesenspinnen schickt, die die Lage untersuchen sollen.

Staubige Wandteppiche zieren die Wände in diesem Raum, der auch ein Bett und eine Feuerschale enthält. Ein schlimm zugerichteter Zwerg liegt gefesselt und bewusstlos auf dem kalten Steinboden.

Dieser Raum gehörte früher dem Priester, der Dumathoins Tempel leitete (Bereich 19), doch Nezznar hat ihn zur Zelle umgewandelt. Die Gestalt, die auf dem Boden liegt, ist Nundro, ein zwergischer **Gemeiner** und der jüngste der drei Felssucher-Brüder. Nezznar hat ihn verschont, weil er glaubte, der Zwerg könnte mehr über die Mine wissen, als er zugab. Der Drow hat Nundro ein- oder zweimal pro Tag brutal verhört, seit er ihn gefangen hat.

ENTWICKLUNGEN

Nundro ist dankbar, wenn die Abenteurer ihn retten, und er bietet an, sie für die Dauer ihres Aufenthalts in der Wellenhallhöhle zu begleiten. Nundro weiß nicht mehr über ihren Aufbau als die Charaktere; er hat nicht viele nützliche Informationen zur Verfügung. Siehe den Kasten „NSC-Gruppenmitglieder“ (Seite 11) für Tipps, wie du Nundro leiten kannst.

Wenn die Charaktere Nezznar und seine Schergen bezwungen haben, dient dieser Bereich als sicherer und gemütlicher Ort, an dem sie sich ausruhen können, ehe sie ihre Erkundung der Mine fortsetzen.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Wenn Nundro gerettet wird und das Abenteuer überlebt, teile 200 EP gleichmäßig auf die Charaktere in der Gruppe auf.

ABSCHLUSS

Mit harter Arbeit und etwas Glück haben die Abenteurer die Schwarze Spinne besiegt und seinen zerstörerischen Plan vereitelt, Phandalin von den Schlägern befreit, die die Bevölkerung bedroht haben, und die verlorene Mine der Wellenhallhöhle wieder entdeckt. Man wird sich in dieser Ecke der Schwertküste noch lange an ihre Taten erinnern. In den folgenden Jahren wird die wieder eröffnete Mine von Phandelvers Pakt große Reichtümer nach Phandalin bringen und für Frieden und Wohlstand in der Umgebung sorgen.

Gundren und Nundro Felssucher übernehmen die Verwaltung der Mine. Für den Dienst, den die Charaktere ihrer Familie erwiesen haben, überlassen sie ihnen nur zu gerne einen Anteil

von 10% von den Profiten der Mine. Wenn die Charaktere in Phandalin bleiben und vielleicht das Tresendar-Anwesen renovieren oder ihre eigenen Häuser errichten wollen, freuen sich die Bewohner der Region sehr, wenn sie bleiben. Selbst wenn sie weiter auf neue Abenteurer ausziehen, wird man sie in Phandalin immer herzlich willkommen heißen.

Am Ende des Abenteuers sollten die Charaktere die 5. Stufe erreicht haben. Wenn die Spieler ihre Charaktere weiter spielen wollen, kannst du den Inhalt dieses Sets verwenden, um deine eigenen Abenteurer zu erschaffen; die geheimnisvolle Karte in Bereich 14 der Wellenhallhöhle bietet einen möglichen Abenteureraufhänger, aber du kannst andere Ideen mit den Monstern, magischen Gegenständen und Orten in diesem Abenteuer erkunden. Wenn du Abenteurer für Charaktere mit einer höheren Stufe als der 5. erschaffen willst, brauchst du die weiteren Regelbücher: das *Player's Handbook*, das *Dungeon Master's Guide* und das *Monster Manual*.



ANHANG A: MAGISCHE GEGENSTÄNDE

In jedem Abenteuer ist es möglich — aber nicht garantiert — dass die Charaktere einen oder mehrere magische Gegenstände finden. In *Die Verlorene Mine von Phandelver* gibt es eine Auswahl magischer Gegenstände, die nur eine Andeutung auf die Vielzahl an magischen Gegenständen ist, die man in den Welten von D&D finden kann. Viele weitere Beispiele findest du im *Spieleleiterhandbuch*.

EINSATZ VON MAGISCHEN GEGENSTÄNDEN

Die Beschreibung eines magischen Gegenstandes erklärt, wie der Gegenstand funktioniert. Wenn ein Charakter einen magischen Gegenstand in die Hand nimmt, reicht das aus, dass er bemerkt, dass der Gegenstand etwas Besonderes ist. Man kann die Eigenschaften des Gegenstands erkennen, indem man den Zauber *Identifizieren* wirkt. Alternativ kann sich ein Charakter während einer Kurzen Rast auf den Gegenstand konzentrieren, während er ihn am Körper trägt. Am Ende der Rast erfährt der Charakter die Eigenschaften des Gegenstands. Tränke sind eine Ausnahme; ein kleines Nippen reicht aus, um dem Charakter zu zeigen, was der Trank tut.

Bestimmte magische Gegenstände machen es erforderlich, dass sich der Träger auf sie **einstimmt**, ehe er ihre magischen Eigenschaften nutzen kann. Wenn du dich auf einen magischen Gegenstand einstimmen willst, musst du dich für eine Kurze Rast auf den Gegenstand konzentrieren (dies kann nicht dieselbe Kurze Rast sein, in der du seine Eigenschaften in Erfahrung gebracht hast). Abhängig von der Art des Gegenstands kann diese Konzentration aus Gebeten, Übungen mit der Waffe oder Meditation bestehen. Auf jeden Fall darf die Konzentration nicht unterbrochen werden. Sobald du auf einen Gegenstand eingestimmt bist, kannst du seine magischen Eigenschaften verwenden.

Nur eine Kreatur kann sich auf einmal auf einen Gegenstand einstimmen. Eine Kreatur kann sich maximal auf drei magische Gegenstände auf einmal einstimmen und während einer Kurzen Rast kannst du dich nur auf einen Gegenstand einstimmen.

Deine Einstimmung auf einen Gegenstand endet, wenn er sich für 24 Stunden weiter als 30 Meter vom Charakter entfernt befindet oder der Charakter stirbt. Du kannst die Einstimmung zu einem Gegenstand auch freiwillig mit einer Kurzen Rast aufgeben.

BESCHREIBUNG VON GEGENSTÄNDEN

RÜSTUNG +1

Die grundlegendste Form der magischen Rüstung ist ein hervorragendes Produkt körperlicher und magischer Kunst. Du erhältst einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse, solange du diese Rüstung trägst.

Eine *Rüstung +1* rostet und verfällt niemals und passt sich magisch der Größe ihres Trägers an.

WAFFE +1

Magische Waffen sind qualitativ deutlich besser als ihre gewöhnlichen Gegenstücke. Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe und Schadenswürfe, die du mit dieser Waffe durchführst.

Einige *Waffen +1* (besonders Schwerter) haben zusätzliche Eigenschaften. Zum Beispiel könnten sie Licht abgeben.

FLUGTRANK

Dieser Trank gibt dir eine Flugbewegungsrate gleich deiner Schrittgeschwindigkeit. Der Effekt hält 1 Stunde an. Wenn der Trank seine Wirkung verliert, solange du noch fliegst und dich nichts sonst in der Luft hält, musst du deine Bewegung nutzen, um zu landen. Wenn du nicht landest, ehe 1 Minute verstreicht, fällst du.

HEILTRANK

Wenn du diesen Trank trinkst, erhältst du 2W4+2 Trefferpunkte zurück.

LAUF- UND SPRINGSTIEFEL

Deine Bewegungsrate, wenn du diese Stiefel trägst, beträgt 9 Meter, es sei denn, deine Schrittgeschwindigkeit ist höher, und deine Bewegungsrate wird nicht verringert, wenn du belastet bist oder schwere Rüstung trägst. Wenn du springst kannst du außerdem die dreifache normale Entfernung springen.



PANZERHANDSCHUHE DER OGERMACHT

Solange du diese Panzerhandschuhe trägst, wird deine Stärke 19. Wenn deine Stärke bereits 19 oder höher ist, haben die Panzerhandschuhe für dich keinen Effekt.

SCHUTZRING

Solange du diesen Ring trägst und auf ihn eingestimmt bist, erhältst du einen Bonus von +1 auf Rüstungsklasse und Rettungswürfe.

SPINNENSTECKEN

Die Spitze dieses schwarzen Steckens aus Adamant ist wie eine Spinne geformt. Der Stecken wiegt 6 Pfund. Du musst auf den Stecken eingestimmt sein, um seine Vorteile zu nutzen und seine Zauber zu wirken.

Der Stecken kann wie ein Kampfstab geführt werden. Er verursacht bei einem Treffer zusätzliche 1W6 Giftschaden, wenn du ihn für einen Nahkampfangriff verwendest.

Der Stecken hat 10 Ladungen, die genutzt werden können, um die Zauber in seinem Inneren zu wirken. Mit dem Stecken in Händen kannst du deine Aktion nutzen, um einen der folgenden Zauber aus dem Stab zu wirken, wenn sich dieser in der Zauberliste deiner Klasse befindet: *Spinnenklettern* (1 Ladung) oder *Spinnennetz* (2 Ladungen, Zauberrettungswurf-SG 15). Es sind keine Komponenten notwendig.

Der Stecken erhält immer zur Abenddämmerung 1W6+4 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Steckens verbrauchst, wirf einen W20. Bei einer 1 zerbröckelt der Stecken zu Staub und wird zerstört.

STAB DER MAGISCHEN GESCHOSSE

Dieser Stab hat 7 Ladungen. Mit dem Stab in der Hand kannst du deine Aktion verwenden, um Magische Geschosse aus dem Stab zu feuern – dazu sind keine Komponenten notwendig – und 1 bis 3 Ladungen des Stabes zu verbrauchen. Für jede Ladung nach der ersten, die du verbrauchst, steigt der Grad des Zaubers um 1. Du kannst diesen Stab sogar dann nutzen, wenn du den Zauber nicht wirken kannst.

Der Stab erhält immer zur Morgendämmerung 1W6+1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Steckens verbrauchst, wirf einen W20. Bei einer 1 zerbröckelt der Stab zu Asche und wird zerstört.

STECKEN DER VERTEIDIGUNG

Der schlanke, hohle Stecken besteht aus Glas, ist aber so robust wie Eichenholz. Er wiegt 3 Pfund. Du musst auf den Stecken eingestimmt sein, um seine Vorteile zu nutzen und seine Zauber zu wirken.

Solange du den Stecken hältst, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse.

Der Stecken hat 10 Ladungen, die genutzt werden können, um die Zauber in seinem Inneren zu wirken. Mit dem Stecken in Händen kannst du deine Aktion nutzen, um einen der folgenden Zauber aus dem Stab zu wirken, wenn sich dieser in der Zauberliste deiner Klasse befindet: *Magierrüstung* (1 Ladung) oder *Schild* (2 Ladungen). Es sind keine Komponenten notwendig.

Der Stecken erhält immer zur Morgendämmerung 1W6+4 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Steckens verbrauchst, wirf einen W20. Bei einer 1 zerbricht der Stecken und wird zerstört.

UNSIHTBARKEITSTRANK

Wenn du diesen Trank trinkst, wirst du zusammen mit deiner Kleidung, Rüstung, Waffen und anderer Ausrüstung an deiner Person für 1 Stunde unsichtbar. Die Unsichtbarkeit endet, wenn du angreifst oder einen Zauber wirkst.

VITALITÄTSTRANK

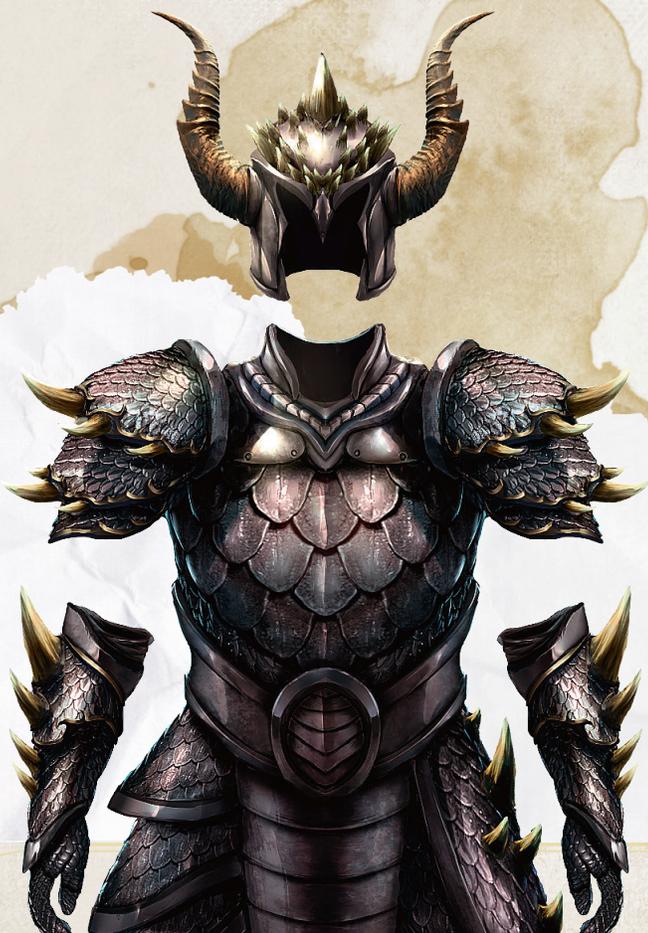
Wenn du diesen Trank trinkst, hebt das jede Erschöpfung auf, unter der du leidest, heilt jegliche Gifte oder Krankheiten, die dich beeinflussen, und sorgt dafür, dass du bei allen Trefferwürfen, die du in den nächsten 24 Stunden aufwendest, das maximale Ergebnis erzielst.

ZAUBERSCHRIFTROLLE

Eine Zauberschriftrolle trägt die Worte eines einzelnen Zaubers, die in einem mystischen Code verfasst sind. Wenn sich der Zauber in der Zauberliste deiner Klasse befindet, kannst du eine Aktion verwenden, um die Schriftrolle zu lesen und den Zauber zu wirken, ohne Zauberkomponenten nutzen zu müssen. Ansonsten ist die Schriftrolle unverständlich.

Wenn sich der Zauber in der Zauberliste deiner Klasse befindet, aber von einem Grad ist, den du normalerweise nicht wirken kannst, musst du einen Attributswurf mit deinem Attribut zum Zauberwirken ablegen, um zu bestimmen, ob du den Zauber erfolgreich wirkst. Der SG ist 10 + der Grad des Zaubers. Bei einem misslungenen Wurf verschwindet der Zauber von der Schriftrolle, ohne dass dies einen weiteren Effekt hätte.

Sobald der Zauber gewirkt ist, verschwinden die Worte auf der Schriftrolle, und die Rolle selbst zerfällt zu Staub.



ANHANG B: MONSTER

Dieser Abschnitt beinhaltet Spielwerte und kurze Beschreibungen für die Kreaturen, die in *Verlorene Mine von Phandelver* auftauchen.

SPIELWERTE

Die Spielwerte einer Kreatur, die du als SL brauchst, um die Kreatur zu verwenden.

GRÖSSE

Jede Kreatur nimmt unterschiedlich viel Platz ein. Die Größenkategorie-Tabelle zeigt, wie viel Raum eine Kreatur einer bestimmten Größe im Kampf einnimmt. Gegenstände verwenden manchmal die gleichen Größenkategorien.

GRÖSSENKATEGORIEN

Größe	Bereich
Winzig	75 Zentimeter mal 75 Zentimeter
Klein	1,5 Meter mal 1,5 Meter
Mittelgroß	1,5 Meter mal 1,5 Meter
Groß	3 Meter mal 3 Meter

BEREICH

Der Bereich einer Kreatur ist die Fläche in Metern, die sie effektiv im Kampf kontrolliert, kein Ausdruck ihrer körperlichen Dimensionen. Eine typische mittelgroße Kreatur ist beispielsweise nicht 1,5 Meter breit, aber sie kontrolliert einen Bereich, der so breit ist. Wenn ein mittelgroßer Hobgoblin in einer Tür steht, die 1,5 Meter breit ist, dann können andere Kreaturen nicht hindurch, es sei denn, der Hobgoblin lässt sie.

SICH IN EINEN KLEINEREN BEREICH QUETSCHEN

Eine Kreatur kann sich durch einen Bereich quetschen, der groß genug für eine Kreatur ist, die eine Größenkategorie kleiner ist als sie selbst. Wenn sich eine Kreatur durch einen solchen Bereich quetscht, muss sie zusätzliche 30 Zentimeter Bewegung für je 30 Zentimeter Bewegung durch den Bereich ausgeben, und die Kreatur hat einen Nachteil bei Angriffswürfen und Geschicklichkeitsrettungswürfen. Außerdem haben Angriffswürfe gegen die Kreatur einen Vorteil.

TYP

Der Typ einer Kreatur beschreibt ihr grundsätzliches Wesen. Die folgenden Arten von Monstern kann man in diesem Abenteuer antreffen.

Aberrationen. Absolut fremdartige Wesen, die keinen Platz in der natürlichen Welt haben.

Drachen. Große, geflügelte Echsenwesen uralter Herkunft und gewaltiger Macht.

Humanoide. Zweibeinige Völker der zivilisierten und wilden Welt, darunter fallen Menschen und eine Vielzahl von anderen Völkern wie Zwerge und Elfen.

Monstrositäten. Furchterregende Kreaturen, die manchmal an Tiere erinnern, aber oft von Magie berührt wurden und so gut wie nie wohlwollend sind.

Pflanzen. Pflanzenkreaturen haben im Gegensatz zu gewöhnlichen Pflanzen ein Mindestmaß von Bewusstsein und Beweglichkeit.

Riesen. Humanoidenartige Kreaturen, die weit größer sind als Menschen und ihresgleichen.

Schlicke. Gallertartige Kreaturen, die allgemein keine feste Gestalt haben. Sie leben vor allem unterirdisch und hausen in Höhlen und Kerkern.

Tiere. Nicht humanoide Kreaturen, die wie Tiere in der echten Welt ein normaler Teil der Ökologie der Welt sind.

Untote. Einstmals lebende Kreaturen, die durch die nekromantische Magie oder einen unheiligen Fluch zu einem grauenhaften Unleben erweckt worden sind.

SCHLAGWÖRTER

Ein Monster könnte ein oder mehrere Schlagwörter in Klammern an seinen Typ angehängt haben. Beispielsweise hat ein Ork den Typ Humanoider (Ork). Diese Schlagwörter in Klammern stellen eine zusätzliche Kategorisierungsebene für bestimmte Monster dar, aber sie haben keinen Effekt darauf, wie das Monster im Kampf verwendet wird.

GESINNUNG

Die Gesinnung einer Kreatur bietet Hinweise auf ihre Einstellung. Es könnte beispielsweise schwer sein, mit einer chaotisch bösen Kreatur zu verhandeln, weil sie die Charaktere sofort angreift, wenn sie sie sieht, während eine neutrale Kreatur vielleicht bereit ist zu verhandeln. Die Gesinnung gibt an, ob eine Kreatur zu Rechtschaffenheit oder Chaos sowie zu Gut oder Böse neigt oder ob eine Kreatur neutral ist.

Beliebige Gesinnung. Einige Kreaturen, wie der Gemeine, können eine beliebige Gesinnung haben. Mit anderen Worten: du wählst die Gesinnung der Kreatur. Abhängig von der Kreatur könnte der Eintrag zur Beliebigen Gesinnung eine Tendenz oder Abneigung in Richtung Rechtschaffenheit, Chaos, Gut oder Böse angeben.

Gesinnungslos. Viele Kreaturen mit niedriger Intelligenz haben keine Vorstellung von Recht und Chaos, Gut und Böse. Sie treffen keine moralischen oder ethischen Entscheidungen und werden vom Instinkt getrieben. Diese Kreaturen sind gesinnungslos, was bedeutet, dass sie keine Gesinnung haben.

RÜSTUNGSKLASSE

Eine Kreatur, die Rüstung trägt oder einen Schild mit sich führt, hat eine Rüstungskategorie (RK) die seine Rüstung, den Schild und ihre Geschicklichkeit in Betracht zieht. Ansonsten basiert die RK einer Kreatur nur auf ihrem Geschicklichkeitsmodifikator und natürlicher Rüstung oder übernatürlicher Zähigkeit, die sie vielleicht besitzt.

Wenn eine Kreatur Rüstung trägt oder einen Schild führt, ist die Art von Rüstung oder Schild in Klammern hinter dem RK-Wert angegeben.

TREFFERPUNKTE

Normalerweise stirbt eine Kreatur oder wird zerstört, wenn ihre Trefferpunkte auf 0 fallen. Mehr Informationen zu Trefferpunkten findest du im Regelbuch.

BEWEGUNGSRATE

Die Bewegungsrate einer Kreatur zeigt dir, wie weit sie sich in ihrem Zug bewegen kann. Mehr Informationen zur Bewegungsrate findest du im Regelbuch. Alle Kreaturen haben eine Bodenbewegung; Kreaturen, die sich auf keine Weise auf dem Boden fortbewegen können, haben eine Boden-Bewegungsrate von 0 Metern. Viele der Kreaturen in diesem Band haben eine oder mehr zusätzliche Bewegungsarten.

Fliegen. Eine Kreatur, die eine Fliegen-Bewegungsrate hat, kann die gesamte oder einen Teil der Bewegungsrate verwenden, um zu fliegen. Erleidet eine fliegende Kreatur den Zustand liegend, wird ihre Bewegungsrate auf 0 reduziert oder verliert sie anderweitig die Fähigkeit sich zu bewegen, dann fällt sie, wenn sie nicht schweben kann oder von Magie wie dem Zauber *Fliegen* in der Luft gehalten wird.

Klettern. Eine Kreatur, die eine Klettern-Bewegungsrate hat, kann die gesamte oder einen Teil der Bewegungsrate verwenden, um sich entlang vertikaler Flächen zu bewegen. Die Kreatur muss keine zusätzliche Bewegungsrate aufwenden, um zu klettern.

Schwimmen. Eine Kreatur mit einer Schwimmen-Bewegungsrate muss keine zusätzliche Bewegungsrate aufwenden, um zu schwimmen.

ATTRIBUTSWERTE

Alle Kreaturen haben sechs Attributswerte (Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma) und entsprechende Modifikatoren. Mehr Informationen zu den Attributswerten und wie sie verwendet werden findest du im Regelbuch.

RETTUNGSWÜRFE

Den Rettungswürfe-Abschnitt findest du nur bei Kreaturen, die besonders gut darin sind, bestimmten Arten von Effekten zu widerstehen.

FERTIGKEITEN

Der Fertigkeiten-Abschnitt ist für Kreaturen reserviert, die in einer oder mehreren Fertigkeiten geübt sind. Beispielsweise könnte eine Kreatur, die sehr scharfsinnig und heimlich ist, einen Bonus auf Weisheit (Wahrnehmung) und Geschicklichkeit (Heimlichkeit) erhalten.

Fertigkeiten in den Spielwerten eines Monsters geben immer den Gesamtmodifikator an – der Attributsmodifikator des Monsters plus seinen Übungsbonus. Wenn die Spielwerte des Monsters „Heimlichkeit +6“ angeben, wirf einen W20 und addiere 6, wenn das Monster einen Attributswurf mit Heimlichkeit verwendet.

ÜBUNG MIT RÜSTUNG, WAFFEN UND WERKZEUGEN

Gehe davon aus, dass die Kreatur mit ihrer Rüstung, ihren Waffen und Werkzeugen geübt ist. Wenn du die Waffen und Rüstung einer Kreatur ersetzt, bestimmst du, ob die Kreatur mit ihrer neuen Ausrüstung geübt ist. Im Regelbuch kannst du nachlesen, was passiert, wenn du diese Gegenstände ohne Übung verwendest.

EMPFINDLICHKEITEN, RESISTENZEN UND IMMUNITÄTEN

Einige Kreaturen haben Empfindlichkeiten, Resistenzen und Immunitäten gegen bestimmte Arten von Schaden. Außerdem sind einige Kreaturen immun gegen bestimmte Zustände und andere Spieleffekte. Diese Immunitäten sind hier ebenfalls aufgeführt.

SINNE

Der Eintrag Sinne gibt die passive Weisheit (Wahrnehmung) der Kreatur an, sowie alle besonderen Sinne, die die Kreatur besitzen könnte, wie die folgenden.

Blindsight. Eine Kreatur mit Blindsight kann ihre Umgebung innerhalb eines bestimmten Radius wahrnehmen, ohne sehen zu müssen.

Dunkelsicht. Eine Kreatur mit Dunkelsicht kann innerhalb eines bestimmten Radius im Dunklen sehen. Die Kreatur kann innerhalb dieses Radius in Schwachem Licht sehen, als wäre es Helles Licht, und in Dunkelheit als wäre es Schwaches Licht. Die Kreatur kann in der Dunkelheit aber keine Farben erkennen, nur Graustufen.

Wahre Sicht. Eine Kreatur mit Wahrer Sicht kann innerhalb einer bestimmten Reichweite in normaler und magischer Dunkelheit sehen, unsichtbare Kreaturen und Gegenstände wahrnehmen, automatisch visuelle Illusionen durchschauen und bei Rettungswürfen gegen sie erfolgreich sein, und die wahre Gestalt von Gestaltwandlern oder Kreaturen sehen, die von Magie verwandelt worden sind. Außerdem kann die Kreatur in der gleichen Richtung auf die Ätherebene blicken.

SPRACHEN

Die Sprachen, die die Kreatur sprechen kann, sind in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet. Manchmal kann eine Kreatur eine Sprache verstehen, aber nicht sprechen. Das ist ebenfalls angegeben.

HERAUSFORDERUNGSGRAD

Eine angemessen ausgerüstete und ausgeruhte Gruppe von vier Abenteurern sollte eine Kreatur, deren Herausforderungsgrad ihrer Stufe entspricht, bezwingen können ohne Verluste zu erleiden.

Monster, die deutlich schwächer als ein Charakter der 1. Stufe sind, haben einen Herausforderungsgrad von unter 1.

ERFAHRUNGSPUNKTE (EP)

Die Anzahl von Erfahrungspunkten (EP), die eine Kreatur wert ist, hängt von ihrem Herausforderungsgrad ab. Normalerweise erhält man diese EP, wenn man das Monster besiegt.

MERKMALE

Merkmale sind besondere Eigenschaften der Kreatur, die in einer Kampfbegegnung wahrscheinlich relevant werden könnten.

AKTIONEN

Wenn eine Kreatur ihre Aktion durchführt, kann sie aus den Optionen im Abschnitt „Aktionen“ in ihren Spielwerten auswählen. Das Regelbuch beschreibt andere Aktionen, die allen Kreaturen zur Verfügung stehen.

NAHKAMPF- UND FERNKAMPFANGRIFFE

Die üblichsten Aktionen, die Kreaturen im Kampf ausführen werden, sind Nahkampf- und Fernkampfangriffe. Es kann sich um Zaubenangriffe oder Waffenangriffe handeln, wobei die „Waffe“ entweder ein hergestellter Gegenstand oder eine natürliche Waffe ist, wie eine Klaue.

Treffer. Hier sind der Schaden und andere Effekte beschrieben, die die Folge sind, wenn ein Angriff das Ziel trifft. Als SL hast du die Möglichkeit, einen durchschnittlichen Schadenswurf zu nehmen oder den Schaden auszuwürfeln; wir geben sowohl einen Durchschnittswert als auch die Würfel an. Beispielsweise könnte ein Monster mit seinem Langschwert 4 (1W8) Hiebsschaden verursachen. Dies bedeutet, dass das Monster entweder 4 Schaden verursacht oder du 1W8 würfeln kannst, um den Schaden zu bestimmen.

REAKTIONEN

Wenn eine Kreatur etwas Besonderes mit seiner Reaktion tun kann, dann findest du diese Information hier. Die meisten Kreaturen haben keine besonderen Reaktionen, und in diesem Fall fehlt auch dieser Abschnitt. Reaktionen sind im Regelbuch beschrieben.

EINGESCHRÄNKTER EINSATZ

Einige Spezialfähigkeiten – egal ob Merkmale, Aktionen oder Reaktionen – haben Einschränkungen, wie oft sie eingesetzt werden können.

X/Tag. Die Anmerkung „X/Tag“ bedeutet, dass die Spezialfähigkeit x-mal eingesetzt werden kann, und dass das Monster eine Lange Rast abschließen muss, um die Aktion wieder verwenden zu können. Beispielsweise bedeutet „1/Tag“, dass die Spezialfähigkeit einmal verwendet werden kann und das Monster dann eine Lange Rast verwenden muss, um sie wieder nutzen zu dürfen.

Aufladung X-Y. Die Anmerkung „Aufladung X-Y“ bedeutet, dass ein Monster eine Spezialfähigkeit einmal verwenden kann und sie dann in jeder späteren Kampfrunde eine zufällige Chance hat, wieder aufgeladen zu werden. Zu Beginn eines jeden Zugs des Monsters wirfst du einen W6. Wenn der Wurf eine der Zahlen zeigt, die unter Aufladung angegeben sind, dann erhält das Monster den Einsatz der Spezialfähigkeit zurück. Diese Fähigkeit wird auch wieder aufgeladen, wenn das Monster eine Kurze oder Lange Rast abschließt.

Beispielsweise bedeutet „Aufladung 6“ dass das Monster die Spezialfähigkeit einmal verwenden kann. Dann, zu Beginn des Zugs des Monsters, erhält es den Einsatz der Spezialfähigkeit zurück, wenn es eine 6 auf einem W6 würfelt.

MONSTERBESCHREIBUNG

Die Monster, die in dem Abenteuer erscheinen, sind in diesem Abschnitt in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet.

BEOBSACHTER

Mittelgroße Aberration, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 39 (6W8 + 12)

Bewegungsrate 0 Meter, Fliegen 9 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Fertigkeiten Wahrnehmung +6

Zustandsimmunitäten Liegend

Sinne Dunkelsicht 36 Meter, passive Wahrnehmung 16

Sprachen Tiefe Sprache, Gemeinsprache der Unterreiche

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Schweben. Der Beobachter schwebt, solange er am Leben ist.

Telepathie. Der Beobachter kann telepathisch mit jeder Kreatur innerhalb von 36 Metern um sich herum kommunizieren, die eine Sprache verstehen kann.

AKTIONEN

Augenstrahlen. Der Beobachter nutzt pro Runde zwei der folgenden Augenstrahlen, dabei kann er jeden Augenstrahl nur einmal pro Zug verwenden. Jeder Augenstrahl kann eine oder zwei Kreaturen, die der Beobachter innerhalb von 27 um sich herum sehen kann, treffen.

- Verwirrungsstrahl.** Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 13 schaffen, sonst kann es bis zum Ende seines nächsten Zugs keine Reaktionen verwenden. In seinem Zug kann sich das Ziel nicht bewegen und verwendet seine Aktion, um einen Nahkampf- oder Fernkampfangriff gegen eine zufällige Kreatur in Reichweite auszuführen. Wenn das Ziel nicht angreifen kann, tut es in seinem Zug nichts.
- Lähmender Strahl.** Die Zielkreatur muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht für 1 Minute gelähmt zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.
- Furchtstrahl.** Die Zielkreatur muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Dabei erleidet es einen Nachteil, wenn der Beobachter für das Ziel noch sichtbar ist.
- Verwundender Strahl.** Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet es 16 (3W10) nekrotischen Schaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +1 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. **Treffer:** 2 (1W6 - 1) Stichschaden.

Nahrung und Wasser erschaffen. Der Beobachter erschafft auf magische Weise genug Nahrung und Wasser, um sich selbst für 24 Stunden zu ernähren.

REAKTIONEN

Zauberspiegelung. Wenn der Beobachter einen erfolgreichen Rettungswurf gegen einen Zauber ausführt oder wenn ein Zauberangriff ihn verfehlt, kann der Beobachter eine Kreatur innerhalb von 9 Metern auswählen, die er sehen kann. Der Zauber trifft die ausgewählte Kreatur anstelle des Beobachters.

Ein Beobachter ist ein kugelförmiges Monster, das man beauftragen kann, einen Schatz für einen Zeitraum zu beschützen,



BLUTMÜCKE

der 101 Jahre nicht übersteigen darf. Wenn der Schatz gestohlen oder zerstört wird, ehe die Zeit des Dienstes für den Beobachter endet, kehrt die Kreatur auf ihre Heimatebene zurück. Ansonsten verlässt sie niemals ihren Posten.

BLUTMÜCKE

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 2 (1W4)

Bewegungsrate 3 Meter, Fliegen 12 Meter

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

Sinne Dunkelsicht 18 Meter, passive Wahrnehmung 9

Sprachen —

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

AKTIONEN

Blut aussaugen. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, eine Kreatur. **Treffer:** 5 (1W4 + 3) Wuchtschaden, und die Blutmücke heftet sich an das Ziel an. Solange die Blutmücke angeheftet ist, greift sie 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 Meter ihrer Bewegung verwendet. Das tut sie, nachdem sie 10 Trefferpunkte an Blut ausgesaugt hat oder wenn das Ziel stirbt. Eine Kreatur, auch das Ziel, kann eine Aktion verwenden, um die Blutmücke zu lösen.

Eine Blutmücke ist ein geflügelter Plagegeist, der sich vom Blut lebender Wesen ernährt. Er saugt seine Nahrung durch seinen Rüssel ein, mit dem er das Fleisch des Opfers durchbohrt, während er sich mit seinen hakenbewehrten Klauen an der Beute festhält.

BÖSER MAGUS

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 22 (5W8)

Bewegungsrate 9 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Rettungswürfe INT +5, WEI +3

Fertigkeiten Arkane Kunde +5, Geschichte +5

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch, Elfish, Zwergisch

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Zauberwirken. Der Magus ist ein Zauberwirker der 4. Stufe, der Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken verwendet (Zauberrettungswurf-SG 13; +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Der Magus kennt die folgenden Zauber aus der Magier-Zauberliste:

- Zaubertricks (beliebig): *Licht, Magierhand, Schockgriff*
- 1. Grad (4 Zauberplätze): *Magisches Geschoss, Person bezaubern*
- 2. Grad (3 Zauberplätze): *Nebelschritt, Person festhalten*

AKTIONEN

Kampfstab. *Nahkampf-Waffenangriff:* +1 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W8 – 1) Wuchtschaden.

Böse Magi gieren nach arkaner Macht und leben an abgelegenen Orten, wo sie schreckliche magische Experimente durchführen können, ohne dass man sie stört.

DOPPELGÄNGER

Mittelgroße Monstrosität (Gestaltwandler), neutral

Rüstungsklasse 14

Trefferpunkte 52 (8W8 + 16)

Bewegungsrate 9 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Fertigkeiten Motiv erkennen +3, Täuschen +6

Zustandsimmunitäten Bezaubert

Sinne Dunkelsicht 18 Meter, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Gestaltwandler. Der Doppelgänger kann seine Aktion verwenden, um sich in die Gestalt eines kleinen oder mittelgroßen Humanoiden zu verwandeln oder seine wahre Gestalt anzunehmen. Seine Spielwerte sind gleich, egal welche Form er gerade trägt. Seine Ausrüstung wird nicht verwandelt. Wenn der Doppelgänger erschlagen wird, nimmt er wieder seine natürliche Gestalt an.

Lauerjäger. In der ersten Kampfrunde hat der Doppelgänger einen Vorteil auf seine Angriffswürfe gegen jede Kreatur, die er überrascht hat.

Überraschungsangriff. Wenn der Doppelgänger eine Kreatur überrascht und sie in der ersten Kampfrunde mit einem Angriff trifft, dann erleidet das Ziel zusätzlich 10 (3W6) Schaden durch den Angriff.

AKTIONEN

Gedanken lesen. Der Doppelgänger liest die oberflächlichen Gedanken einer Kreatur innerhalb von 18 Metern um sich. Der Effekt kann Hindernisse durchdringen, aber 90 Zentimeter Holz oder Erde, 60 Zentimeter Stein, 5 Zentimeter Metall oder eine dünne Schicht Blei blockieren ihn. Solange das Ziel in Reichweite ist, kann der Doppelgänger weiter seine Gedanken lesen, solange die Konzentration des Doppelgängers nicht gebrochen wird. Wenn der Doppelgänger die Gedanken eines Ziels liest, hat er einen Vorteil auf Würfe auf Weisheit (Motiv erkennen) und Charisma (Einschüchtern, Täuschen und Überzeugen) gegen das Ziel.

Hieb. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W6 + 4) Wuchtschaden.

Mehrfachangriff. Der Doppelgänger führt zwei Nahkampfangriffe durch.

Doppelgänger nehmen das Aussehen anderer Humanoider an, um Verfolger abzuschütteln oder Opfer mit Täuschung und Verkleidung in ihren Untergang zu locken.

EULENBÄR

Große Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 59 (7W10 + 21)

Bewegungsrate 12 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Sinne Dunkelsicht 18 Meter, passive Wahrnehmung 13

Sprachen —

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Scharfe Sicht und scharfer Geruchssinn. Der Eulenbär hat einen Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit Sicht und Geruchssinn zusammenhängen.

AKTIONEN

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W8 + 5) Hiebschaden.

Mehrfachangriff. Der Eulenbär führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Schnabel und einen mit seinen Klauen.

Schnabel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 10 (1W10 + 5) Stichschaden.

Der Eulenbär hat den Ruf, wild, stur und übellaunig zu sein, was ihn zu einem der gefürchtetsten Raubtiere der Wildnis macht. Es gibt wenig, wenn überhaupt, was ein hungriger Eulenbär fürchtet.

FLAMMENSCHÄDEL

Sehr kleiner Untoter, neutral böse

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 40 (9W4 + 18)

Bewegungsrate 0 Meter, Fliegen 12 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
1 (–5)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)

Fertigkeiten Arkane Kunde +5, Wahrnehmung +2

Schadensresistenzen Blitz, Nekrotisch, Stichschaden

Schadensimmunitäten Feuer, Gift, Kälte

Zustandsimmunitäten Bezaubert, gelähmt, liegend, verängstigt, vergiftet.

Sinne Dunkelsicht 18 Meter, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Beleuchtung. Der Flammenschädel gibt in einem Radius von 4,5 Metern schwaches Licht ab, oder helles Licht in einem Radius von 4,5 Metern und schwaches Licht in einem weiteren Radius von 4,5 Metern. Er kann als Aktion zwischen beiden Beleuchtungsarten wechseln.

Magieresistenz. Der Flammenschädel hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Wiederbelebung. Wenn der Flammenschädel zerstört wird, erhält er innerhalb von 1 Stunde alle Trefferpunkte zurück, wenn er nicht mit Weihwasser besprenkelt wird oder der Zauber *Magie bannen* oder *Fluch brechen* auf die Überreste gewirkt wird.

Zauberwirken. Der Flammenschädel ist ein Zauberwirker der 5. Stufe, der Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken verwendet (Zauberrettungswurf-SG 13; +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er benötigt nur verbale Komponenten zum Zauberwirken. Der Flammenschädel kennt die folgenden Zauber aus der Magier-Zauberliste:

- Zaubertricks (beliebig): *Magierhand*
- 1. Grad (3 Zauberplätze): *Magisches Geschoss, Schild*
- 2. Grad (2 Zauberplätze): *Flammenkugel, Verschwimmen*
- 3. Grad (1 Zauberplatz): *Feuerball*

AKTIONEN

Feuerstrahl. *Fernkampf-Zauberangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 9 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 10 (3W6) Feuerschaden.

Mehrfachangriff. Der Flammenschädel führt zwei Angriffe mit seinem Feuerstrahl aus.

Zauberwirker erschaffen Flammenschädel aus den Überresten toter Magier. Wenn das Ritual abgeschlossen ist, schießen grüne Flammen aus dem Schädel hervor, um die grausige Verwandlung zu vervollständigen.

GEMEINER

Mittelgroßer Humanoider (jedes Volk), jegliche Gesinnung

Rüstungsklasse 10

Trefferpunkte 4 (1W8)

Bewegungsrate 9 Meter

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

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Eine nach Wahl (üblicherweise Gemeinsprache)

Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

AKTIONEN

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

Zu Gemeinen gehören Bauern und Leibeigene, Sklaven und Diener, Pilger, Kaufleute, Handwerker und Eremiten.

GHUL

Mittelgroßer Untoter, chaotisch böse

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 22 (5W8)

Bewegungsrate 9 Meter

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

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, vergiftet.

Sinne Dunkelsicht 18 Meter, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

AKTIONEN

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +2 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 9 (2W6 + 2) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 7 (2W4 + 2) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur und kein Elf oder Untoter ist, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 schaffen, um nicht für 1 Minute gelähmt zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Ghule streifen bei Nacht in Rudeln umher, angetrieben von einem unstillbaren Hunger nach dem Fleisch von Humanoiden. Wie Maden oder Aaskäfer gedeihen sie an Orten, wo es Verfall und Tod zuhauf gibt.

GOBLIN

Kleiner Humanoider (Goblinoider), neutral böse

Rüstungsklasse 15 (Lederrüstung, Schild)

Trefferpunkte 7 (2W6)

Bewegungsrate 9 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6

Sinne Dunkelsicht 18 Meter, passive Wahrnehmung 9

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Behändes Entkommen. Der Goblin kann die Rückzug- oder Verstecken-Aktion in jedem seiner Züge als Bonusaktion verwenden.

AKTIONEN

Krummsäbel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Hiebschaden.

Kurzbogen. *Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 24/96 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4 + 2) Stichschaden.

Goblins haben ein schwarzes Herz. Sie sammeln sich in großer Zahl und gieren nach Macht, die sie stets missbrauchen.

GRICK

Mittelgroße Monstrosität, neutral

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 27 (6W8)

Bewegungsrate 9 Meter, klettern 9 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht magische Angriffe.

Sinne Dunkelsicht 18 Meter, passive Wahrnehmung 12

Sprachen —

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Steintarnung. Der Grick hat einen Vorteil bei Würfeln auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), die er ablegt, um sich in felsigem Gelände zu verstecken.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Grick führt einen Angriff mit seinen Tentakeln aus. Wenn dieser Angriff trifft, kann der Grick einen Schnabel-Angriff gegen dasselbe Ziel ausführen.

Schnabel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4 + 2) Stichschaden.

Tentakel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W6 + 2) Hiebschaden.

Der wurmartige Grick ist vor dem Hintergrund der Steine seiner Behausung schwer zu erkennen. Nur wenn die Beute nahekommmt, erhebt er sich, und seine vier Tentakel entfalten sich, um einen hungrigen, schnappenden Schnabel zu offenbaren.

GROTTENSCHRAT

Mittelgroßer Humanoider (Goblinoider), chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (Fellrüstung, Schild)

Trefferpunkte 27 (5W8 + 5)

Bewegungsrate 9 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Überleben +2

Sinne Dunkelsicht 18 Meter, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Überraschungsangriff. Wenn der Grottschrat eine Kreatur überrascht und sie in der ersten Kampfunde mit einem Angriff trifft, dann erleidet das Ziel zusätzlich 7 (2W6) Schaden durch den Angriff.

Wüstling. Wenn der Grottschrat mit einer Nahkampfwaffe trifft, dann verursacht der Angriff beim Ziel einen zusätzlichen Würfel des Waffenschadens (bereits eingerechnet).

AKTIONEN

Morgenstern. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. **Treffer:** 11 (2W8 + 2) Stichschaden.

Wurfspeer. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter oder Reichweite 9/36 Meter, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W6 + 2) Stichschaden auf Entfernung oder 9 (2W6 + 2) Stichschaden im Nahkampf.

Grottschrate sind grausame und wilde Humanoide, die leben, um die Schwachen zu schikanieren und nur sehr ungern herumkommandiert werden. Trotz ihres einschüchternden Körperbaus bewegen sich Grottschrate mit erstaunlicher Heimlichkeit und legen gerne Hinterhalte.

HOBGOBLIN

Mittelgroßer Humanoider (Goblinoider), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (Kettenhemd, Schild)

Trefferpunkte 11 (2W8 + 2)

Bewegungsrate 9 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Sinne Dunkelsicht 18 Meter, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Kämpferischer Vorteil. Einmal pro Zug kann der Hobgoblin einer Kreatur, die er mit einem Waffenangriff trifft, zusätzlich 7 (2W6) Schaden zufügen, wenn sich die Kreatur innerhalb von 1,5 Metern um einen Verbündeten des Hobgoblins aufhält, der nicht kampfunfähig ist.

AKTIONEN

Langbogen. Fernkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 45/180 Meter, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W8 + 1) Stichschaden.

Langschwert. Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W8 + 1) Hiebschaden.

Hobgoblins sind verschlagene, disziplinierte Krieger, die sich nach Eroberungen sehnen. Sie setzen eine strenge militärische Hierarchie durch und sind oft in der Gegenwart von Goblins und Grottschraten anzutreffen.

JUNGER GRÜNER DRACHE

Großer Drache, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 136 (16W10 + 48)

Bewegungsrate 12 Meter, fliegen 18 Meter, schwimmen 12 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Rettungswürfe Ges +4, Kon +6, Wei +4, Cha +5

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Täuschen +5, Wahrnehmung +7

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Blindsight 9 Meter, Dunkelsicht 36 Meter, passive Wahrnehmung 17

Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Amphibisch. Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Drache führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 3 Meter, ein Ziel. **Treffer:** 15 (2W10 + 4) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftschaden.

Giftodem (Aufladung 5–6). Der Drache atmet in einem Kegel von 9 Metern Länge giftiges Gas aus. Alle Kreaturen im Kegel müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 42 (12W6) Giftschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. **Treffer:** 11 (1W6 + 4) Hiebschaden.

Grüne Drachen haben ein zutiefst böses Herz und erfreuen sich daran, gute Seelen zu unterwandern und zu korrumpieren. Sie leben bevorzugt in alten Wäldern.

GROTTENSCHRAT



KULTIST

Mittelgroßer Humanoider (jedes Volk), jegliche nicht gute Gesinnung.

Rüstungsklasse 12 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 9 (2W8)

Bewegungsrate 9 Meter

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

Fertigkeiten Religion +2, Täuschen +2

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Eine nach Wahl (üblicherweise Gemeinsprache)

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Hingabe. Der Kultist hat einen Vorteil auf Rettungswürfe, wenn er bezaubert oder verängstigt werden soll.

AKTIONEN

Krummsäbel. Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W6 + 1) Hiebsschaden.

Kultisten haben dunklen Mächten Treue geschworen. Sie halten ihre Aktivitäten geheim, um nicht für ihren Glauben ausgestoßen, eingesperrt oder hingerichtet zu werden.

MORMESK DER TODESALB

Mittelgroßer Untoter, neutral böse

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 45 (6W8 + 18)

Bewegungsrate 0 Meter, fliegen 18 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (-2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte, Säure, Schall; Wucht-, Stich- und Hiebsschaden durch nicht magische Waffen, die nicht versilbert sind.

Schadensimmunitäten Gift, nekrotisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 Meter, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache, Diabolisch

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Solange sich der Todesalb im hellen Licht befindet, hat er einen Nachteil bei Angriffswürfen und Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die Sicht verwenden.

Körperlose Bewegung. Der Todesalb kann sich durch andere Kreaturen und Gegenstände bewegen als seien sie schwieriges Gelände. Er erleidet 5 (1W10) Energieschaden, wenn er seinen Zug in einem Gegenstand beendet.

AKTIONEN

Lebensentzug. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, eine Kreatur. **Treffer:** 16 (3W8 + 3) nekrotischer Schaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei Misslingen werden seine maximalen Trefferpunkte um den erlittenen Schaden verringert. Wenn dieser Effekt die maximalen Trefferpunkte eines Ziels auf 0 senkt, dann stirbt es. Die Verringerung der maximalen Trefferpunkte hält an, bis das Ziel eine lange Rast abschließt.

Ein Todesalb ist das körperlose Überbleibsel einer besonders hasserfüllten Seele. Die meisten Todesalben können die, die sie töten, in gespenstische untote Diener verwandeln. Mormesk zieht es vor, dies nicht zu tun, da er die Toten lieber tot lassen möchte.

NEZZNAR DIE SCHWARZE SPINNE

Mittelgroßer Humanoider (Elf), neutral böse

Rüstungsklasse 11 (14 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 27 (6W8)

Bewegungsrate 9 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (-1)	13 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)

Rettungswürfe Int +5, Wei +4

Fertigkeiten Arkane Kunde +5, Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 36 Meter, passive Wahrnehmung 14

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache der Unterreiche

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Nezznar kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten erforderlich sind.

- Beliebig: *Tanzende Lichter*
- jeweils 1/Tag: *Dunkelheit*, *Feenfeuer* (Rettungswurf-SG 12)

Besondere Ausrüstung. Nezznar besitzt einen Spinnenstecken.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Nezznar hat einen Nachteil bei Angriffswürfen, wenn er oder das Ziel sich im Sonnenlicht befindet.

Feenblut. Nezznar hat einen Vorteil bei Rettungswürfen, wenn er bezaubert werden soll, und Magie kann ihn nicht einschläfern.

Zauberwirken. Nezznar ist ein Zauberwirker der 4. Stufe, der Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken verwendet (Zauberrettungswurf-SG 13; +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Nezznar hat die folgenden Zauber aus der Magierzauberliste vorbereitet:

- Zaubertricks (willentlich): *Froststrahl*, *Magierhand*, *Schockgriff*
- 1. Grad (4 Zauberplätze): *Magisches Geschoss*, *Magierrüstung*, *Schild*
- 2. Grad (3 Zauberplätze): *Einflüsterung*, *Unsichtbarkeit*

AKTIONEN

Spinnenstecken. Nahkampf-Waffenangriff: +1 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. **Treffer:** 2 (1W6 - 1) Wuchtschaden plus 3 (1W6) Giftschaden.

Drow (Dunkelelfen) sind ein hinterhältiges, intrigierendes, unterirdisches Volk, das Loth, die Dämonenkönigin der Spinnen anbetet. Die Gesellschaft der Drow ist streng matriarchalisch. Männliche Drow sind auf die Rollen von Dienern beschränkt, und während die meisten als Krieger trainieren, werden einige wenige, wie Nezznar, fähige Magier.

NOTHIC

Mittelgroße Aberration, neutral böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 45 (6W8 + 18)

Bewegungsrate 9 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	8 (-1)

Fertigkeiten Arkane Kunde +3, Heimlichkeit +5, Motiv erkennen +4, Wahrnehmung +2

Sinne Wahre Sicht 36 Meter, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache der Unterreiche

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Scharfe Sicht. Der Nothic hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit Sicht zusammenhängen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Nothic führt zwei Angriffe mit seinen Klauen aus.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Hiebschaden.

Seltsame Einsicht. Der Nothic wählt eine Kreatur innerhalb von 9 Metern um sich aus, die er sehen kann. Das Ziel muss einen vergleichenden Wurf auf Charisma (Täuschung) gegen die Weisheit (Motiv erkennen) des Nothics ablegen. Wenn der Nothic gewinnt, erfährt er auf magische Weise eine Tatsache oder ein Geheimnis über die Kreatur. Das Ziel gewinnt automatisch, wenn es nicht bezaubert werden kann.

Verfaulender Blick. Der Nothic wählt eine Kreatur innerhalb von 9 Metern um sich aus, die er sehen kann. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 schaffen, sonst erleidet sie 10 (3W6) nekrotischen Schaden.

Nothics waren einst Magier, die es wagten, magische Geheimnisse zu entschlüsseln, die sie nicht begreifen konnten. Auch wenn Nothics mit seltsamen kosmischen Einsichten gesegnet sind, die es ihnen erlauben, Wissen aus anderen Kreaturen zu ziehen, sind sie doch nicht mehr die Magier, die sie einmal waren und haben keine Erinnerung an ihr früheres Leben.

OCKERGALLERTE

Großer Schlick, gesinnungslos

Rüstungsklasse 8

Trefferpunkte 45 (6W10 + 12)

Bewegungsrate 3 Meter, Klettern 3 Meter

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, liegend, taub, verängstigt

Sinne Blindsight 18 Meter (über diesen Radius hinaus blind), passive Wahrnehmung 8

Sprachen —

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Amorph. Der Schlick kann sich durch einen Bereich bewegen, der nur 2,5 Zentimeter breit ist, ohne sich quetschen zu müssen.

Spinnenklettern. Der Schlick kann an schwierigen Oberflächen klettern, sogar kopfüber an der Decke, ohne einen Attributwurf ablegen zu müssen.

AKTIONEN

Scheingliedmaße. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, 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 zwei neue Gallerten, wenn sie mindestens 10 Trefferpunkte hat. Jede neue Gallerte hat Trefferpunkte gleich der Hälfte der Trefferpunkte der ursprünglichen Gallerte, abgerundet. Neue Gallerten sind eine Größenkategorie kleiner als die ursprüngliche Gallerte.

Ockergallerten verfolgen und verschlingen organische Kreaturen und haben genug tierhafte Gerissenheit, um größeren Gruppen aus dem Weg zu gehen.

OGER

Großer Riese, chaotisch böse

Rüstungsklasse 11 (Fellrüstung)

Trefferpunkte 59 (7W10 + 21)

Bewegungsrate 12 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Sinne Dunkelsicht 18 Meter, passive Wahrnehmung 8

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

AKTIONEN

Wurfspeer. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter oder Reichweite 9/36 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Stichschaden.

Zweihandkeule. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8 + 4) Wuchtschaden.

Oger sind faule, wütende, 3 Meter große Riesen, die von Überfällen und Plünderungen leben.

ORK

Mittelgroßer Humanoider (Ork), chaotisch böse

Rüstungsklasse 13 (Fellrüstung)

Trefferpunkte 15 (2W8 + 6)

Bewegungsrate 9 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	10 (+0)

Fertigkeiten Einschüchtern +2

Sinne Dunkelsicht 18 Meter, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Aggressiv. Der Ork kann sich als Bonusaktion bis zu seiner Bewegungsrate auf eine feindliche Kreatur zu bewegen, die er sehen kann.

AKTIONEN

Wurfspeer. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter oder Reichweite 9/36 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W4 + 3) Stichschaden.

Zweihandaxt. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W12 + 3) Hiebschaden.

Orks sind für ihr barbarisches Wesen bekannt. Sie haben eine gebückte Körperhaltung, eine niedrige Stirn und schweineartige Gesichter mit hervortretenden unteren Eckzähnen, die an die Hauer eines Wildschweines erinnern.

RIESENSPINNE

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 26 (4W10 + 4)

Bewegungsrate 9 Meter, Klettern 9 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Fertigkeiten Heimlichkeit +7

Sinne Blindsight 3 Meter, Dunkelsicht 18 Meter, passive Wahrnehmung 10

Sprachen —

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Netzsin. Solange die Spinne in Kontakt mit ihrem Netz ist, weiß sie genau, wo sich andere Kreaturen aufhalten, die in Kontakt mit demselben Netz sind.

Netzwandler. Die Spinne ignoriert Bewegungseinschränkungen, die durch Netze ausgelöst werden.

Spinnenklettern. Die Spinne kann an schwierigen Oberflächen klettern, sogar kopfüber an der Decke, ohne einen Attributswurf ablegen zu müssen.

AKTIONEN

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, eine Kreatur. *Treffer*: 7 (1W8 + 3) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet es 9 (2W8) Giftschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Wenn der Giftschaden das Ziel auf 0 Trefferpunkte reduziert, ist das Ziel stabil, aber für 1 Stunde vergiftet, selbst wenn es Trefferpunkte zurückerhält. Außerdem ist es gelähmt, solange es auf diese Weise vergiftet ist.

Netz (Aufladung 5–6). *Fernkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 9/18 Meter, ein Ziel. *Treffer*: Das Ziel wird durch die Netze festgesetzt. Als Aktion kann das festgesetzte Ziel einen Stärkewurf gegen SG 12 ablegen. Bei einem Erfolg befreit es sich aus den

Netzen. Die Netze können auch angegriffen und zerstört werden (RK 10, TP 5, empfindlich gegenüber Feuerschaden; immun gegen Wuchtschaden, Giftschaden und psychischen Schaden).

Man trifft Riesenspinnen normalerweise unter der Erde an. Ihre Behausungen sind oft mit Netzen behangen, in denen sich hilflose Opfer befinden.

ROTBRENNER-SCHLÄGER

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), neutral böse

Rüstungsklasse 14 (beschlagene Lederrüstung)

Trefferpunkte 16 (13W8 + 3)

Bewegungsrate 9 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (-1)	9 (-1)	9 (-1)	11 (+0)

Fertigkeiten Einschüchtern +2

Sinne Passive Wahrnehmung 9

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Rotbrenner führt zwei Nahkampfangriffe durch.

Kurzschwert. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. *Treffer*: 5 (1W4 + 2) Stichschaden.

Rotbrenner-Schläger sind Kleinkriminelle und hinterhältige Vollstrecker, deren Spezialität Einschüchterung und Gewalt ist. Sie arbeiten für Geld und haben keine Skrupel.

SILDAR HALLWINTER

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), neutral gut

Rüstungsklasse 16 (Kettenhemd)

Trefferpunkte 27 (5W8 + 5)

Bewegungsrate 9 Meter

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

Rettungswürfe Str +3, Kon +3

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Silar führt zwei Nahkampfangriffe durch.

Langschwert. *Nahkampf-Waffenangriff*: +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. *Treffer*: 5 (1W8 + 1) Hiebsschaden.

Schwere Armbrust. *Fernkampf-Waffenangriff*: +2 zum Treffen, Reichweite 30/120 Meter, ein Ziel. *Treffer*: 5 (1W10) Stichschaden.

REAKTIONEN

Parade. Wenn ein Angreifer Sildar mit einem Nahkampfangriff trifft und Sildar den Angreifer sehen kann, kann er 1W6 würfeln und das Ergebnis auf seine RK gegen den auslösenden Angriff addieren, vorausgesetzt, dass er eine Nahkampfwaffe führt.

Sildar Hallwinter ist ein Soldat und Söldner im Ruhestand, der aus der Stadt Niewinter stammt. Er ist ein loyales Mitglied des Rats der Grafen, einer politischen Organisation, die die verschiedenen freien Städte und Siedlungen des Nordens vereint.



SKELETT

Mittelgroßer Untoter, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 13 (Rüstungsreste)

Trefferpunkte 13 (2W8 + 4)

Bewegungsrate 9 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Schadensempfindlichkeiten Wucht

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 Meter, passive Wahrnehmung 9

Sprachen Versteht die Sprachen, die es im Leben kannte, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

AKTIONEN

Kurzbogen. Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 24/96 Meter, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W4 + 2) Stichschaden.

Kurzschwert. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W4 + 2) Stichschaden.

Skelette sind Ansammlungen von Knochen, die von dunkler Magie belebt sind. Sie folgen den Befehlen jener, die sie erschaffen haben, oder erheben sich von selbst an Orten, die mit der Magie des Todes erfüllt sind.

WOLF

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 11 (2W8 + 2)

Bewegungsrate 12 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +3

Sinne passive Wahrnehmung 13

Sprachen —

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Rudeltaktik. Der Wolf hat Vorteil bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens einer der Verbündeten des Wolfs innerhalb von 1,5 Metern zur Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn. Der Wolf hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit Gehör und Geruchssinn zusammenhängen.

AKTIONEN

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. **Treffer:** 7 (2W4 + 2) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 11 schaffen, sonst erleidet sie den Zustand liegend.

Man findet Wölfe in den subarktischen und gemäßigten Regionen der Welt, wo sie in Rudeln durch Hügel und Wälder laufen.

ZWEIGPLAGE

Kleine Pflanze, neutral böse

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 4 (1W6 + 1)

Bewegungsrate 6 Meter

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 Meter (über diesen Radius hinaus blind), passive Wahrnehmung 9

Sprachen Versteht die Gemeinsprache, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Falsches Erscheinungsbild. Solange die Plage bewegungslos bleibt, kann man ihn nicht von einem toten Gebüsch unterscheiden.

AKTIONEN

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. **Treffer:** 3 (1W4 + 1) Stichschaden.

Diese umherhuschenden Kreaturen erinnern an kleine, blattlose, laufende Pflanzen. Zweigplagen verstecken sich, indem sie sich zwischen normalen Pflanzen verbergen.

ZOMBIE

Mittelgroßer Untoter, neutral böse

Rüstungsklasse 8

Trefferpunkte 22 (3W8 + 9)

Bewegungsrate 6 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Rettungswürfe Wei +0

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 Meter, passive Wahrnehmung 8

Sprachen Versteht die Sprachen, die er im Leben kannte, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Untote Ausdauer. Wenn Schaden den Zombie auf 0 Trefferpunkte bringt, kann er einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 5 + der erlittene Schaden ablegen, wenn der Schaden kein gleißender Schaden war und nicht von einem kritischen Treffer stammte. Bei einem Erfolg fällt die Kreatur stattdessen auf 1 Trefferpunkt.

AKTIONEN

Hieb. Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W6 + 1) Wuchtschaden.

Zombies sind Leichen, die mit einem Anschein des Lebens erfüllt worden sind, doch ist nicht der geringste Rest ihres früheren Selbst übrig.

REGEL-INDEX

Die Seitenhinweise des Index beziehen sich auf das Regelbuch des Einsteigersets.

- Akrobatik (Fertigkeit), 6
- Aktionen im Kampf, 10
- Am Boden liegend, 10
- Anfälligkeit, siehe Schadensanfälligkeit
- Angriff (Aktion), 10
- Angriffswürfe, 11
- Arkane Kunde (Fertigkeit), 6
- Athletik (Fertigkeit), 6
- Attributsmodifikatoren, 4
- Attributswerte, 4
- Attributswurf, 5
- Auf 0 Trefferpunkte sinken, 13
- Aufstehen, 10
- Auftreten (Fertigkeit), 7
- Ausrüstung, 16
- Ausweichen (Aktion), 10
- Belohnungen, 15
- Betäubt (Zustand), 32
- Bewegung, 10
- Bewusstlos (Zustand), 32
- Bewusstlos schlagen, 13
- Bezaubert (Zustand), 32
- Blind (Zustand), 32
- Bonusaktion, 9
- Charismawürfe, 7
- Deckung, 12
- Dreiviertel Deckung, siehe Deckung
- Eine Kreatur stabilisieren, 13
- Einschüchtern (Fertigkeit), 7
- Erfahrungspunkte (EP), 15
- Essen, Trinken und Beherbergung, 19
- Fernkampfangriffe, 11
- Fertigkeiten, 5
- Festgesetzt (Zustand), 32
- Fingerfertigkeit (Fertigkeit), 6
- Flächeneffekte, 22
- Gegenstand benutzen (Aktion), 11
- Gelähmt (Zustand), 32
- Gelegenheitsangriffe, 12
- Gepackt (Zustand), 32
- Geschichte (Fertigkeit), 6
- Geschicklichkeitswürfe, 6
- Halbe Deckung, siehe Deckung
- Heilkunde (Fertigkeit), 7
- Heilung, 13
- Heimlichkeit (Fertigkeit), 6
- Helfen (Aktion), 10
- Improvisierte Waffen, 18
- Initiative, 9
- Intelligenzwürfe, 6
- Kampfuntfähig (Zustand), 32
- Klettern, 15
- Konstitutionswürfe, 6
- Konzentration, 22
- Kritische Treffer, 12
- Leicht verschleiert, 6
- Liegend (Zustand), 32
- Marschreihenfolge, 15
- Mit Tieren umgehen (Fertigkeit), 7
- Motiv erkennen (Fertigkeit), 7
- Münzen, 16
- Nachforschen (Fertigkeit), 6
- Nachteil, 5
- Nahkampfangriffe, 12
- Natur (Fertigkeit), 6
- Passive Wahrnehmung, 6
- Rasten, 15
- Reaktionen, 9
- Reisen, 15
- Reittiere und andere Tiere, 19
- Religion (Fertigkeit), 7
- Resistenz, siehe Schadensresistenz
- Rettungswürfe, 7
- Rituale, 21
- Rückzug (Aktion), 10
- Runden, 9
- Rüstung, 16
- Rüstungsklasse (RK), 11
- Schaden, 12
- Schadensanfälligkeit, 13
- Schadensarten, 13
- Schadensresistenz, 13
- Schilde, 17
- Schulen der Magie, 23
- Schwieriges Gelände, 10
- Schwierigkeitsgrad (SG), 5
- Schwimmen, 15
- Sicht, 6
- Springen, 15
- Spurt (Aktion), 10
- Stark verschleiert, 6
- Stärkewürfe, 6
- Suchen (Aktion), 11
- Taub (Zustand), 32
- Täuschen (Fertigkeit), 7
- Todesrettungswürfe, 13
- Tragekapazität, 16
- Trefferpunkte (TP), 12
- Trefferwürfel (TW), siehe Rasten
- Überleben (Fertigkeit), 7
- Überraschung, 9
- Überzeugen (Fertigkeit), 7
- Übung in Rüstung, 16
- Übungsbonus, 5
- Unsichtbar (Zustand), 32
- Unsichtbare Angreifer und Ziele, 11
- Verängstigt (Zustand), 32
- Verborgene Objekte, 7
- Vergiftet (Zustand), 32
- Verstecken (Aktion), 11
- Verstecken, 6
- Versteint (Zustand), 32
- Vollständige Deckung, siehe Deckung
- Vorbereiten (Aktion), 11
- Vorteil, 5
- Waffen, 17
- Waffeneigenschaften, 17
- Waffenübung, 17
- Wahrnehmung (Fertigkeit), 7
- Weisheitswürfe, 7
- Wettbewerbe, 5
- Zahlen halbieren, 4
- Zauber in Rüstung wirken, 21
- Zauberangriff, 23
- Zauberdauer, 22
- Zauberkomponenten, 22
- Zauberplätze, 21
- Zauberrettungswurf-SG, 23
- Zaubertricks, 21
- Zauberwirken, 21
- Zustände, 32
- Zwei-Waffen-Kampf, 12

Spieltester dieses Abenteuers

Aaron Wampler, Alexander Mihalas, Ali Ryder, André Bégin, Andrew Balenko, Angi Lindsay, Bill Benham, Brandyn Whitaker, Chris Conner, Éric Leroux, James deMoss, James Row, Jay H Anderson, Joe Mauer, Josh Dillard, Kevin Grigsby, Krupal Desai, Kyle Turner, Manon Crevier, Manon Leroux, Mark Leftwich, Mark Meredith, Mélanie Côté, Michael Wibberley, Mike Hensley, Mike Mihalas, Nicholas Mihalas, Pam Lindsay, Patrick Simpson-Munday, Ricky Jacobsen, Rob Baldus, Ross Bagby, Sam Simpson, Scott Horn, Scott Rogers, Shawn Merwin, Travis Woodall, Will Straley, William Babbit, Yan Lacharité, Zoë Mihalas

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, das jeweilige Logo und das Drachen-&-Zeichen sind geschützte Marken von Wizards of the Coast LLC. ©2021 Wizards. | 320A9216000001 EN
DEUTSCHE ÜBERSETZUNG: Ulisses Spiele, Waldems, im Auftrag von Battlefront



Kämpfer 1
KLASSE & STUFE

Adeliger

HINTERGRUND

SPIELERNAME

Mensch

VOLK

Rechtschaffen neutral

GESINNUNG

ERFAHRUNGSPUNKTE

CHARAKTERNAME

STÄRKE

+3

16

GESCHICKLICHKEIT

-1

9

KONSTITUTION

+2

15

INTELLIGENZ

+0

11

WEISHEIT

+1

13

CHARISMA

+2

14

INSPIRATION

+2 ÜBUNGSBONUS

RETTUNGSWÜRFE

- +5 Stärke
- -1 Geschicklichkeit
- +4 Konstitution
- +0 Intelligenz
- +1 Weisheit
- +2 Charisma

FERTIGKEITEN

- -1 Akrobatik (Ges)
- +0 Arkane Kunde (Int)
- +5 Athletik (Str)
- +2 Auftreten (Cha)
- +2 Einschüchtern (Cha)
- -1 Fingerfertigkeit (Ges)
- +2 Geschichte (Int)
- -1* Heimlichkeit (Ges)
- +1 Medizin (Wei)
- +1 Mit Tieren umgehen (Wei)
- +1 Motiv erkennen (Wei)
- +0 Nachforschungen (Int)
- +0 Natur (Int)
- +0 Religion (Int)
- +2 Täuschen (Cha)
- +4 Überzeugen (Cha)
- +3 Wahrnehmung (Wei)
- +1 Überleben (Wei)

*Siehe deine Ausrüstung

17 RÜSTUNGS-KLASSE

-1 INITIATIVE

9 Meter BEWEGUNGS-RATE

Trefferpunkte Maximum 12

AKTUELLE TREFFERPUNKTE

TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE

Gesamt 1W10

TREFFERWÜRFEL

ERFOLGE ○ ○ ○ ○

FEHL-SCHLÄGE ○ ○ ○ ○

TODESRETTUNGSWÜRFE

ANGRIFFE & ZAUBERWIRKEN

NAME	BONUS	SCHADEN/ART
Zweihandaxt	+5	1W12 + 3 Hieb
Wurfspeer*	+5	1W6 + 3 Stich

*Du kannst den Wurfspeer bis zu 9 Meter weit werfen, oder 36 Meter mit einem Nachteil beim Angriffswurf.

13 PASSIVE WEISHEIT (WAHRNEHMUNG)

Übungen Alle Rüstungen, Schilde, einfache Waffen, Kriegswaffen, Kartenspiele

Sprachen. Gemeinsprache, Drakonisch, Zwergisch

WEITERE ÜBUNGEN UND SPRACHEN

Kettenhemd*, Zweihandaxt, 3 Wurfspeere, Rucksack, Decke, Zunderdose, 2 Tagesrationen, Wasserschlauch, ein Satz feiner Kleidung, Siegelring, Abstammungsurkunde

25

*Solange du diese Rüstung trägst, erleidest du einen Nachteil bei Würfeln auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit).

AUSRÜSTUNG

Meine Schmeicheleien überzeugen jene, mit denen ich rede, wundervoll und wichtig zu sein. Ich mag es außerdem nicht, mir die Hände schmutzig zu machen, und man wird mich niemals in einer unangemessenen Unterkunft antreffen.

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

Verantwortung. Es ist die Pflicht eines Adligen, das einfache Volk zu schützen, nicht es zu schikanieren.

IDEALE

Meine Zweihandaxt ist ein Familienerbstück, und bei weitem mein kostbarster Besitz.

BINDUNGEN

Ich habe Schwierigkeiten, der Verlockung von Reichtümern zu widerstehen, besonders wenn es um Gold geht. Reichtum kann mir helfen, mein Erbe wieder herzustellen.

MAKEL

Durchschnaufen. Du besitzt eine begrenzte Quelle an Ausdauer, von der du zehren kannst, um dich vor Schaden zu schützen. Du kannst deine Bonusaktion in deinem Zug verwenden, um Trefferpunkte in Höhe von 1W10 + deiner Stufe als Kämpfer wiederzuerlangen.

Sobald du dieses Merkmal einmal eingesetzt hast, musst du erst eine kurze Rast oder lange Rast einlegen, um dies wieder zu können.

Kampfstil (Verteidigung). Solange du eine Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine RK. Dieser Bonus ist in deine RK bereits eingerechnet.

Privilegierte Stellung. Dank deiner adeligen Abstammung neigen die Leute dazu, nur das Beste von dir zu denken. Du bist in der gehobenen Gesellschaft willkommen, und die Leute gehen davon aus, dass du das Recht hast, dich überall aufhalten zu können. Das gemeine Volk gibt sich größte Mühe, dich zu hofieren und deinen Unmut zu vermeiden. Andere Mitglieder von adeligem Blut behandeln dich als Teil ihrer Sozialschicht. Du kannst dir eine Audienz bei ortsansässigen Adligen sichern, wenn du das wünschst.

MERKMALE

MENSCH

Menschen sind das jüngste der verbreiteten Völker. Sie sind im Vergleich zu Elfen, Zwergen und Drachen erst spät erschienen und sehr kurzlebig. Aber sie sind innovativ, strebsam und die Pioniere der Welt. Sie sind das anpassungsfähigste und ehrgeizigste der verbreiteten Völker.

Wenn Menschen irgendwo siedeln, dann bleiben sie dort auch. Sie erbauen Städte, die Zeitalter überdauern, und große Königreiche, die Jahrhunderte überstehen können. Sie leben vollständig in der Gegenwart — was sie gut geeignet für ein Leben als Abenteurer macht — aber planen auch für die Zukunft, weil sie ein dauerhaftes Vermächtnis hinterlassen wollen.

Die menschliche Kultur unterscheidet sich je nach Region. In den Vergessenen Reichen sind die Kleidung, Architektur, Küche, Musik und Literatur in der nordwestlichen Region von Niewinter anders als ihre Entsprechungen im weit entfernten Turmish oder Impiltur im Osten. Die körperlichen Merkmale der Menschen unterscheiden sich abhängig von den Wanderungen der frühesten Menschen, so dass die Menschen von Niewinter alle erdenklichen Hautfarben und Gesichtszüge haben können.

Da ihre Kultur so vielseitig ist, haben Menschen keine wirklich typischen Namen. Einige menschliche Eltern geben ihren Kindern Namen aus anderen Sprachen, wie dem Elfishen oder Zwergischen (diese werden dann mehr oder minder richtig ausgesprochen). Traditionelle Namen variieren stark zwischen den verschiedenen menschlichen Kulturen. Du könntest Haseid heißen (Calishiter), Kerri (Chondathaner), Kosef (Damaraner), Amafrey (Illuskaner), So-Kehur (Mulan), Madislak (Rashemi), Mei (Shou) oder Salazar (Turami).

KÄMPFER

Kämpfer sind die vielseitigste Charakterklasse in den Welten von DUNGEONS & DRAGONS. Auf Questen ausziehende Ritter, Eroberungen machende Kriegsherren, königliche Recken, Elite-Fußsoldaten, knallharte Söldner und Banditenkönige — als Kämpfer teilen sie alle eine unvergleichliche Meisterschaft im Umgang mit Waffen und Rüstungen und ein meisterliches Wissen der Kampffähigkeiten. Und sie sind mit dem Tod wohl vertraut, weil sie ihn gleichzeitig anderen bringen und ihm trotzig ins Gesicht blicken.

HINTERGRUND

Deine Familie ist an Reichtum, Macht und Privilegien gewöhnt. In den ruhmreichen Tagen von Niewinter waren deine Eltern der Graf und die Gräfin von Corlinn-Hügel, einem großen Anwesen in den Hügeln nordöstlich der Stadt. Aber vor 30 Jahren brach Berg Hotenow aus, verwüstete Niewinter und strich Corlinn-Hügel von der Landkarte. Anstatt auf einem Anwesen aufzuwachsen, wurdest du in einem kleinen, aber gemütlichen Stadthaus in Tiefwasser aufgezogen. Als Erwachsener wirst du einen bedeutungslosen Titel und nicht viel mehr als das erben.

Persönliches Ziel: Phandalin die Zivilisation bringen Du bist dazu bestimmt, mehr als ein Herrscher über gar nichts zu sein. Der Wiederaufbau von Corlinn-Hügel ist dank des Vulkans schwer möglich. Aber in den letzten drei oder vier Jahren haben kühne Siedler eine andere Ruine in der Nähe der Stadt wieder aufgebaut: die alte Siedlung Phandalin, die die Orks vor 500 Jahren geplündert haben. Es ist ganz klar dass Phandalin jetzt einen zivilisierenden Einfluss benötigt — jemanden, der die Zügel in die Hand nehmen und Recht und Ordnung bringen kann. Jemanden wie dich.

Du bist nicht der einzige, der solche Ideen hat. Ein Ritter namens Sildar Hallwinter ist vor einiger Zeit nach Phandalin aufgebrochen,

in der Gesellschaft eines Zwergen namens Gundren Fellsucher. Sie planen, eine alte Mine für sich zu beanspruchen und Phandalin wieder zu einem zivilisierten Zentrum von Wohlstand und Erfolg zu machen. Da eure Ziele im Einklang stehen, sollte Hallwinter bereit sein, dich zu unterstützen.

Gesinnung: Rechtschaffen neutral Es ist von größter Bedeutung, für Recht und Ordnung zu sorgen, selbst wenn dazu eine eiserne Faust erforderlich ist. Die Adeligen sind durch Ehre und Tradition verpflichtet, ihr Volk vor äußeren und inneren Bedrohungen für die Stabilität zu schützen. Eine organisierte Gesellschaft verhindert, dass sich das Böse und das Chaos ausbreiten können.

STUFENAUFSTIEG

Wenn du Abenteurer erlebst und Herausforderungen überwindest, erhältst du Erfahrungspunkte (EP), wie es im Regelbuch beschrieben ist.

Mit jeder Stufe, die du aufsteigst, erhältst du einen zusätzlichen Trefferwürfel und 1W10 + 2 auf deine maximalen Trefferpunkte.

2. STUFE 300 EP

Tatendrang. Du kannst dich für einen Augenblick über deine Grenzen hinwegsetzen. In deinem Zug kannst du eine weitere Aktion ausführen, zusätzlich zu deiner regulären Aktion und einer möglichen Bonusaktion.

Sobald du dieses Merkmal einmal eingesetzt hast, musst du erst eine kurze Rast oder lange Rast einlegen, um dies wieder zu können.

3. STUFE: 900 EP

Verbesserte Kritische Treffer. Deine Waffenangriffe erzielen bei einer gewürfelten 19 oder 20 einen Kritischen Treffer.

4. STUFE: 2.700 EP

Attributswerterhöhung. Deine Stärke steigt auf 18, was die folgenden Auswirkungen hat:

- Dein Stärkemodifikator steigt auf +4.
- Dein Angriffsbonus und dein Schaden für auf Stärke basierende Angriffe, wie deine Zweihandaxt und dein Wurfspieß, steigen um 1.
- Dein Modifikator für Stärke-Rettungswürfe steigt um 1.
- Dein Modifikator für Athletik steigt um 1.

5. STUFE: 6.500 EP

Zusätzlicher Angriff. Wenn du die Angriffsaktion in deinem Zug ausführst, kannst du als Teil der Aktion zwei Angriffe ausführen und nicht nur einen.

Übungsbonus. Dein Übungsbonus steigt auf +3, was die folgenden Auswirkungen hat:

- Dein Angriffsbonus für Waffen, mit denen du geübt bist, steigt um +1.
- Dein Modifikator für Rettungswürfe und Fertigkeiten, mit denen du geübt bist (angegeben durch ein ●) steigt um 1.
- Weil der Modifikator für deine Wahrnehmungsfertigkeit steigt, steigt auch dein Wert in Passiver Weisheit (Wahrnehmung) um 1.

DEINE RÜSTUNG VERBESSERN

Wenn du Schätze erwirbst, kannst du dir bessere Rüstung kaufen, um deine Rüstungsklasse zu erhöhen. Im Regelbuch findest du Ausrüstung, darunter auch Rüstung.

CHARAKTERNAME

Kleriker 1

KLASSE & STUFE

Hügelzerg

VOLK

Soldat

HINTERGRUND

Neutral gut

GESINNUNG

SPIELERNAME

ERFAHRUNGSPUNKTE

STÄRKE

+2

14

GESCHICKLICHKEIT

-1

8

KONSTITUTION

+2

15

INTELLIGENZ

+0

10

WEISHEIT

+3

16

CHARISMA

+1

12

INSPIRATION

+2

ÜBUNGSBONUS

- RETTUNGSWÜRFE
- +2 Stärke
 - 1 Geschicklichkeit
 - +2 Konstitution
 - +0 Intelligenz
 - +5 Weisheit
 - +3 Charisma

- FERTIGKEITEN
- *Siehe deine Ausrüstung
- 1 Akrobatik (Ges)
 - +0 Arkane Kunde (Int)
 - +4 Athletik (Str)
 - +1 Auftreten (Cha)
 - +3 Einschüchtern (Cha)
 - 1 Fingerfertigkeit (Ges)
 - +0 Geschichte (Int)
 - 1* Heimlichkeit (Ges)
 - +5 Medizin (Wei)
 - +3 Mit Tieren umgehen (Wei)
 - +3 Motiv erkennen (Wei)
 - +0 Nachforschungen (Int)
 - +0 Natur (Int)
 - +2 Religion (Int)
 - +1 Täuschen (Cha)
 - +1 Überzeugen (Cha)
 - +3 Wahrnehmung (Wei)
 - +3 Überleben (Wei)

18

RÜSTUNGS-
KLASSE

-1

INITIATIVE

7,5
Meter
BEWEGUNGS-
RATE

Trefferpunkte Maximum 11

AKTUELLE TREFFERPUNKTE

TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE

Gesamt 1W8

TREFFERWÜRFEL

ERFOLGE
FEHL-
SCHLÄGE

TODESRETTUNGSWÜRFE

Ich bin immer höflich und respektvoll. Ich vertraue nicht immer meiner Intuition, also warte ich darauf, dass erst einmal andere handeln.

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

Respekt. Die Leute verdienen es, mit Würde und Höflichkeit behandelt zu werden.

IDEALE

Ich habe drei Vettern — Gundren, Tharden und Nundro Felssucher — die meine Freunde und hoch geschätzte Mitglieder meines Klans sind.

BINDUNGEN

Insgeheim frage ich mich, ob sich die Götter überhaupt um die Angelegenheiten der Menschen scheren.

MAKEL

NAME	BONUS	SCHADEN/ART
Kriegshammer	+4	1d8 + 2 Wucht
Beil*	+4	1W6 + 2 Hieb

*Du kannst das Beil bis zu 6 Meter weit werfen, oder 18 Meter mit einem Nachteil beim Angriffswurf.

Zaubertricks. Du beherrscht *Heilige Flamme*, *Licht* und *Thaumaturgie* und kannst sie jederzeit wirken. Beschreibungen findest du im Regelbuch.

Zauberplätze. Du besitzt zwei Zauberplätze des 1. Grades und kannst sie nutzen, um deine vorbereiteten Zauber zu wirken.

ANGRIFFE & ZAUBERWIRKEN

Attribut zum Zauberwirken. Dein Attribut zum Wirken deiner Zauber ist Weisheit. Der Rettungswurf-SG um einem deiner Zauber zu widerstehen ist 13. Dein Angriffsbonus, wenn du mit einem Zauber angreifst, beträgt +5. Im Regelbuch findest du die Regeln zum Wirken deiner Zauber.

Jünger des Lebens. Deine Heilzauber sind besonders effektiv. Immer wenn du einen Zauber des 1. Grades oder höher verwendest, um bei einer Kreatur Trefferpunkte wiederherzustellen, erhält die Kreatur zusätzliche Trefferpunkte in Höhe von 2 + Zaubergrad zurück.

Dunkelsicht. Du kannst in einem Radius von 18 Metern in schwachem Licht sehen, als wäre es helles Licht, und in der Dunkelheit, als wäre sie schwaches Licht. In der Dunkelheit kannst du keine Farben unterscheiden, nur Graustufen.

Zwergische Unverwüstlichkeit. Du hast einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Gifte und eine Resistenz gegen Schaden durch Gifte.

Zwergische Zähigkeit. Dein Trefferpunktmaximum erhöht sich um einen Punkt und um einen weiteren Punkt jedes Mal, wenn du eine Stufe aufsteigst (bereits eingerechnet).

Söldnerweibel. Du warst ein niedriger Offizier unter den Mintarn-Söldnern, und dieser Posten bringt dir immer noch gewisse Vorteile. Auch wenn du nicht mehr im aktiven Dienst stehst, erkennen Mintarn-Söldner deine Autorität und deinen Einfluss an, und sie gehorchen dir, wenn sie rangniedriger sind als du. Du kannst kurzfristig einfache Ausrüstung und Pferde einfordern. Du kannst auch Zugang zu den Lagern und Festungen der Mintarn-Söldner erlangen.

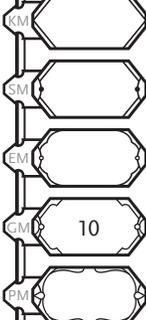
MERKMALE

13

PASSIVE WEISHEIT (WAHRNEHMUNG)

Übungen Alle Rüstungen, Schilde, alle einfachen Waffen, Kriegsbeile, Beile, leichte Hämmer, Kriegshämmer, Spielkarten, Steinmetzwerkzeuge, Fahrzeuge (Land)
Sprachen. Gemeinsprache, Zwergisch
Steingespür. Immer wenn du einen Wurf auf Intelligenz (Geschichte) ablegen sollst, der mit der Herkunft von Steinarbeiten zu tun hat, wirst du als geübt in der Fertigkeit angesehen und darfst deinen doppelten Übungsbonus auf den Wurf addieren anstatt nur den einfachen.

WEITERE ÜBUNGEN UND SPRACHEN



10

Kettenhemd,* Schild, Kriegshammer, 2 Beile, heiliges Symbol, Rucksack, Brecheisen, Hammer, 10 Haken, 10 Fackeln, Zunderdose, 10 Tagesrationen, Wasserschlauch, 15 Meter Hanfseil, Steinmetzwerkzeuge, Dolch eines gefallenen Feindes als Trophäe, Spielkarten, ein Satz gewöhnliche Kleidung, Beutel, Rangabzeichen (Weibel)

*Solange du diese Rüstung trägst, erleidest du einen Nachteil bei Würfeln auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit).

AUSRÜSTUNG

ZWERG

Königreiche voll antiker Erhabenheit, in den Fuß von Bergen geschlagene Hallen, der Widerhall von Spitzhacken und Hämmern aus tiefen Minen und feurigen Schmieden, die Verbundenheit mit Klan und Tradition und ein brennender Hass auf Goblins und Orks, diese Gemeinsamkeiten verbinden alle Zwerge miteinander.

Zwerge sind breit und zäh, deshalb sind sie als fähige Krieger, Minen-, Stein- und Metallarbeiter bekannt. Sie können mehr als 400 Jahre alt werden, so dass sich die ältesten lebenden Zwerge oft noch an eine ganz andere Welt erinnern.

Zwerge sind solide und ausdauernd wie ihre geliebten Berge, sie überdauern die Jahrhunderte mit stoischem Durchhaltevermögen und wenigen Veränderungen. Einzelne Zwerge sind zielstrebig und loyal, stehen zu ihrem Wort und handeln schnell entschlossen, manchmal grenzt es an Sturheit.

In den Vergessenen Reichen wird dein Volk Goldzwerge genannt. Sie haben abgelegene Königreiche im Süden und halten sich normalerweise von den Angelegenheiten der Menschen fern. Ihre Brüder sind die Schildzwerge des Nordens, die stark, kühn und an das Leben in unwegsamem Gelände gewohnt sind. Vor Jahren bist du in dieses nördliche Reich gezogen.

Männliche Zwergennamen: Adrik, Baern, Brottor, Dain, Darrak, Eberk, Einkil, Fargrim, Gardain, Harbek, Kildrak, Morgran, Orsik, Rurik, Taklinn, Thoradin, Tordek, Traubon, Travok, Veit, Vondal

Weibliche Zwergennamen: Artin, Bardryn, Bernstein, Dagnal, Diesa, Eldeth, Finellen, Gunnloda, Gurdis, Helja, Hlin, Kathra, Kristryd, Ilde, Liftrasa, Mardred, Riswynn, Sannl, Torbera, Torgga, Vistra

Zwergen-Klansnamen: Dankil, Eisenfaust, Frostbart, Gorun, Loderr, Heldenhammer, Starkamboss, Strakeln, Torunn, Ungart

KLERIKER

Kleriker sind Mittler zwischen der Welt der Sterblichen und den fernen Ebenen der Götter. So unterschiedlich ihre Götter, denen sie dienen, auch sein mögen, so streben doch alle Kleriker danach, das Werk ihrer Gottheiten zu verkörpern. Im Gegensatz zu einem herkömmlichen Priester oder Tempeldiener ist ein Kleriker von göttlicher Magie erfüllt.

Göttliche Domäne. Du ziehst deine Magie aus einer göttlichen Domäne – einer Sphäre magischen Einflusses – die mit deiner Gottheit assoziiert ist. Deine Domäne erlaubt dir Zugriff auf bestimmte Zauber, wie *Segnen* und *Wunden heilen*, die immer als vorbereitet gelten.

Deine Domäne ist Leben, eine Domäne, die mit vielen Göttern des Guten assoziiert ist. Dein Gott Marthammor Duin ist der zwergische Gott der Wanderer, Reisenden und Ausgestoßenen – all jener, die zwischen durch seltsame Lande und fremde Völker bewegen. Zwerge, die ihn ehren, tragen sein heiliges Symbol, einen Stiefel überlagert von einem aufrechten Streitkolben, an einem Halsband, das oft aus Silber und Eisen besteht.

HINTERGRUND

Du wurdest auf der Insel Mintarn als Söldner ausgebildet und bist als Teil einer Söldnerkompanie, die sowohl als Armee als auch als Stadtwache dient, nach Niewinter gekommen. Du verlorst den Glauben an die anderen Soldaten, die ihre Autorität auf Kosten der Leute zu genießen schienen, die sie angeblich beschützen sollten. Alles spitzte sich vor einer Weile zu, als du einen Befehl verweigert hast und deinem Gewissen gefolgt bist. Du wurdest aus dem aktiven Dienst genommen, doch hast du deinen Rang und deine Verbindung mit den Söldnern behalten. Seitdem hast du dich voll deiner Gottheit verschrieben.

Persönliches Ziel: Erteile den Rotbrennern eine Lektion. Du hast gehört, dass Daran Edermath in der Stadt Phindalin nach tapferen und prinzipientreuen Leuten sucht, die einigen Schlägern eine Lektion erteilen können. Diese Schläger, die Rotbrenner, haben sich in Phindalin wichtig gemacht, so wie es deine Gefährten in Niewinter getan haben. Ihrem Übel ein Ende zu setzen ist ein würdiges Ziel.

Gesinnung: Neutral gut. Dein Gewissen, nicht Gesetz und Obrigkeiten, leitet dich an, das Richtige zu tun. Macht sollte zum Wohle aller genutzt werden, nicht um die Schwachen zu unterdrücken.

STUFENAUFSTIEG

Wenn du Abenteuer erlebst und Herausforderungen überwindest, erhältst du Erfahrungspunkte (EP), wie es im Regelbuch beschrieben ist. Mit jeder Stufe, die du aufsteigst, erhältst du einen zusätzliche

Trefferwürfel und erhöhst deine maximalen Trefferpunkte um $1W8 + 3$. Du erhältst Zugriff auf weitere Zauber, wenn du in der Stufe aufsteigst. Du kannst eine Anzahl von Zaubern gleich Stufe + Weisheitsmodifikator vorbereiten, wie du der Zauberaufstiegstabelle entnehmen kannst. Du erhältst außerdem mehr Zauberplätze.

ZAUBERAUFSTIEG

STUFE	VORBEREITETE ZAUBER	—ZAUBERPLÄTZE PRO ZAUBERGRAD—		
		1. GRAD	2. GRAD	3. GRAD
2.	5	3	—	—
3.	6	4	2	—
4.	8	4	3	—
5.	9	4	3	2

2. STUFE: 300 EP

Göttliche Macht fokussieren: Du fokussierst direkt durch deine Gottheit göttliche Macht und nutzt diese Energie, um einen von zwei magischen Effekten auszulösen: Untote vertreiben oder Leben erhalten. Beide Effekte erfordern eine Aktion und du musst dein heiliges Symbol präsentieren. Wenn du Göttliche Macht fokussierst, wählst du aus, welchen Effekt du auslösen möchtest. Du musst dann eine kurze oder lange Rast halten, um wieder Göttliche Macht fokussieren zu können.

Untote vertreiben. Wenn du Untote vertreiben verwendest, müssen alle Untoten im Umkreis von 9 Metern um dich, die die dich sehen können, einen Weisheitsrettungswurf (SG 13) ablegen. Falls der Kreatur der Rettungswurf misslingt, ist sie für 1 Minute vertrieben, oder bis sie Schaden erleidet.

Eine vertriebene Kreatur muss ihren Zug dafür aufwenden, sich so weit wie möglich von dir wegzubewegen und kann sich nicht absichtlich in einen Bereich bewegen, der innerhalb von 9 Metern um dich liegt. Sie kann auch keine Reaktionen ausführen. Als Aktion kann sie nur Spuren oder sich aus einem Effekt befreien, der sie an der Bewegung hindert. Sollte es keinen Ort geben, zu dem sie gelangen kann, kann die Kreatur die Ausweichaktion nutzen.

Leben bewahren. Wenn du Leben bewahren verwendest, wähle eine oder mehrere Kreaturen innerhalb von 9 Metern um dich aus, die du heilen willst. Du kannst dann bis zu 10 Trefferpunkte auf sie verteilen. Dieses Merkmal kann eine Kreatur maximal auf die Hälfte ihrer maximalen Trefferpunkte bringen. In der 3. Stufe kannst du 15 Trefferpunkte verteilen, 20 in der 4. Stufe und 25 in der 5. Stufe.

3. STUFE: 900 EP

Zauber: Du kannst jetzt Zauber des 2. Grades vorbereiten und wirken. Neben den Zaubern, die du vorbereitet hast, hast du immer zwei zusätzliche Domänenzauber vorbereitet: *Schwache Genesung* und *Spirituelle Waffe*.

4. STUFE: 2.700 EP

Zauber: Du lernst einen weiteren Kleriker-Zaubertrick deiner Wahl.

Attributswerterhöhung. Deine Weisheit steigt auf 18, was die folgenden Auswirkungen hat:

- Dein Weisheitsmodifikator steigt auf +4.
- Dein Zauberrettungswurf-SG und der SG für dein Untote vertreiben steigen um 1.
- Dein Bonus für deine Zauberangriffe steigt um 1.
- Dein Modifikator für Weisheitsrettungswürfe steigt um 1.
- Dein Modifikator auf Fertigkeitwürfe, die auf Weisheit basieren, steigt um 1.
- Weil der Modifikator für deine Wahrnehmungsfertigkeit steigt, steigt auch dein Wert in Passiver Weisheit (Wahrnehmung) um 1.

5. STUFE: 6.500 EP

Zauber: Du kannst jetzt Zauber des 3. Grades vorbereiten und wirken. Neben den Zaubern, die du vorbereitet hast, hast du immer zwei zusätzliche Domänenzauber vorbereitet: *Leuchtfener der Hoffnung* und *Wiederbeleben*.

Übungsbonus. Dein Übungsbonus steigt auf +3, was die folgenden Auswirkungen hat:

- Dein Angriffsbonus steigt um 1, sowohl für Zauberangriffe als auch für Waffen, mit denen du geübt bist.
- Dein Zauberrettungswurf-SG und der SG für dein Untote vertreiben steigen um 1.
- Dein Modifikator für Rettungswürfe und Fertigkeiten, mit denen du geübt bist (angegeben durch ein ●) steigt um 1.

Untote zerstören. Wenn ein Untoter seinen Rettungswurf gegen dein Merkmal Untote vertreiben nicht schafft, wird die Kreatur augenblicklich zerstört, wenn ihr Herausforderungsgrad $1/2$ oder niedriger ist.

DEINE RÜSTUNG VERBESSERN

Wenn du Schätze erwirbst, kannst du dir bessere Rüstung kaufen, um deine Rüstungsklasse zu erhöhen. Im Regelbuch findest du Ausrüstung, darunter auch Rüstung.

Schurke 1

KLASSE & STUFE

Verbrecher

HINTERGRUND

SPIELERNAME

Leichtfuß-Halbling

VOLK

Neutral

GESINNUNG

ERFAHRUNGSPUNKTE

CHARAKTERNAME

STÄRKE

-1

8

GESCHICKLICHKEIT

+3

16

KONSTITUTION

+1

12

INTELLIGENZ

+1

13

WEISHEIT

+0

10

CHARISMA

+3

16

INSPIRATION

+2 ÜBUNGSBONUS

RETTUNGSWÜRFE

- 1 Stärke
- +5 Geschicklichkeit
- +1 Konstitution
- +3 Intelligenz
- +0 Weisheit
- +3 Charisma

FERTIGKEITEN

- +5 Akrobatik (Ges)
- +1 Arkane Kunde (Int)
- 1 Athletik (Str)
- +5 Auftreten (Cha)
- +3 Einschüchtern (Cha)
- +5 Fingerfertigkeit (Ges)
- +1 Geschichte (Int)
- +7 Heimlichkeit (Ges)
- +0 Medizin (Wei)
- +0 Mit Tieren umgehen (Wei)
- +0 Motiv erkennen (Wei)
- +3 Nachforschungen (Int)
- +1 Natur (Int)
- +1 Religion (Int)
- +5 Täuschen (Cha)
- +3 Überzeugen (Cha)
- +0 Wahrnehmung (Wei)
- +0 Überleben (Wei)

*Siehe deine Ausrüstung

14 RÜSTUNGS-KLASSE

+3 INITIATIVE

7,5 Meter BEWEGUNGS-RATE

Trefferpunkte Maximum 9

AKTUELLE TREFFERPUNKTE

TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE

Gesamt 1W8

TREFFERWÜRFEL

ERFOLGE

FEHL-SCHLÄGE

TODESRETTUNGSWÜRFE

ANGRIFFE & ZAUBERWIRKEN

NAME	BONUS	SCHADEN/ART
Kurzschwert	+5	1W6 + 3 Stich
Kurzbogen*	+5	1W6 + 3 Stich

*Du kannst den Kurzbogen bis zu 24 Meter weit abfeuern, oder bis zu 96 Meter mit einem Nachteil beim Angriffswurf.

Hinterhältiger Angriff. Einmal pro Zug kannst du, wenn du eine Kreatur mit einem auf Geschicklichkeit basierenden Angriff triffst (wie deinem Kurzschwert oder Kurzbogen) und einen Vorteil beim Angriffswurf hast, dem Ziel zusätzliche 1W6 Schaden zufügen. Du brauchst keinen Vorteil, wenn ein anderer Gegner des Ziels sich innerhalb von 1,5 Metern zum Ziel aufhält und nicht kampfunfähig ist. Du kannst den Zusatzschaden aber nicht zufügen, wenn du einen Nachteil beim Angriffswurf hast.

Ich habe niemals einen Plan, bin aber sehr gut darin, zu improvisieren. Außerdem ist es die beste Art, mich dazu zu bringen, etwas zu tun, mir zu sagen, dass ich es nicht tun kann.

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

Leute. Ich bin meinen Freunden treu, nicht irgendwelchen Idealen. Alle anderen können über den Fluss Styx fahren, wenn es nach mir geht.

IDEALE

Qelline Erlenblatt, meine Tante, hat einen Hof in Phandalin. Ich gebe ihr immer etwas von meinen unrechtmäßig erworbenen Reichtümern ab.

BINDUNGEN

Meine Tante darf niemals von den Taten erfahren, die ich als Mitglied der Rotbrenner begangen habe.

MAKEL

10 PASSIVE WEISHEIT (WAHRNEHMUNG)

Übungen Leichte Rüstung, einfache Waffen, Handarmbrust, Langschwerter, Rapiere, Kurzschwerter, Diebeswerkzeuge, Spielkarten, Schreinerwerkzeuge

Sprachen. Gemeinsprache, Halbling **Expertise.** Wenn du einen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) oder einen Wurf mit deinen Diebeswerkzeugen machst, wird dein Übungsbonus verdoppelt. Dieser Vorteil ist in deinen Heimlichkeitsbonus bereits eingerechnet.

WEITERE ÜBUNGEN UND SPRACHEN

AUSRÜSTUNG

- Kurzschwert, Kurzbogen, 20 Pfeile, Lederrüstung, Diebeswerkzeuge, Rucksack, Glocke, 5 Kerzen, Brecheisen, Hammer, 10 Haken, 15 Meter Hanfseil, abdeckbare Laterne, 2 Flaschen Öl, 5 Tagesrationen, Zunderdose, Wasserschlauch, ein Satz dunkle gewöhnliche Kleidung mit Kapuze, Beutel

Diebessprache. Du beherrschst die Diebessprache, einen geheimen Mischmasch aus Dialekt, Jargon und Code, der es dir erlaubt, in einer scheinbar normalen Unterhaltung Botschaften zu verstecken. Außerdem ist dir ein Satz geheimer Zeichen und Symbole bekannt, mit denen man einfache, kurze Nachrichten übermitteln kann, wie etwa, ob ein Gebiet sicher ist oder das Territorium einer Diebesgilde. Sie zeigen auch, ob man in der Nähe Beute machen kann oder ob die Leute hier leichte Ziele abgeben, oder ob es einen Unterschlupf für Diebe auf der Flucht gibt.

Halblingsglück. Wenn du mit dem W20 bei einem Angriffswurf, einem Attributswurf oder Rettungswurf eine 1 würfelst, kannst du nochmals würfeln und musst das zweite Ergebnis nehmen.

Tapferkeit. Du bist im Vorteil bei Rettungswürfen, um zu vermeiden, Verängstigt zu sein.

Halblingsgewandtheit. Du kannst dich durch Bereiche bewegen, die von Kreaturen, die eine Größenkategorie größer als du sind, eingenommen werden.

Angeborene Verstopfenheit. Du kannst sogar versuchen, dich zu verstecken, wenn du nur von einer Kreatur Verschleiert wirst, die lediglich eine Größenkategorie größer ist als du selbst.

Krimineller Kontakt. Du hast einen zuverlässigen und vertrauenswürdigen Kontakt, der als deine Verbindung zu einem Netzwerk von anderen Kriminellen fungiert. Du weißt, wie man dem Kontakt Nachrichten übermitteln und solche empfängt, auch über große Entfernungen. Außerdem kennst du die ortsansässigen Boten wie korrupte Karawanenmeister und zwielichtige Seeleute, die für dich Nachrichten überbringen können.

Du kannst im Austausch für Geld oder andere Informationen, die du suchst, Informationen oder gestohlene Güter durch deinen Kontakt absetzen.

MERKMALE

HALBLING

Der Komfort eines Heims ist das Lebensziel der meisten Halblinge: Ein Platz, um sich in Ruhe und Frieden niederzulassen, weit weg von plündernden Monsterhorden und sich bekämpfenden Armeen. Ein knisterndes Feuer, ein üppiges Mahl, ausgesuchte Getränke und anregende Unterhaltungen. Obwohl manche Halblinge ihre Tage in abgelegenen landwirtschaftlichen Gemeinschaften verbringen, bilden andere von ihnen nomadische Verbände, die ständig auf der Reise sind, gelockt von den offenen Straßen und der Weite des Horizonts, um die Wunder von neuen Ländern und Völkern zu entdecken. Aber selbst diese Wanderer lieben Frieden, Essen, Heim und Herd, auch wenn das Heim ein Wagen, der eine dreckige Straße entlang zuckelt.

Die kleinen Halblinge überleben in einer Welt voller größerer Kreaturen, indem sie vermeiden bemerkt zu werden oder, falls das nicht klappt, Streitigkeiten aus dem Weg gehen. Mit ihren knapp 90 cm Größe scheinen sie relativ harmlos zu sein und haben es für Jahrhunderte geschafft, im Schatten von Imperien und an den Rändern von Kriegen und politischen Unruhen zu überleben. Sie kümmern sich um Grundbedürfnisse und einfache Freuden und machen sich wenig aus Angeberei.

Halblinge sind ein umgängliches und fröhliches Volk. Sie schätzen die Beziehungen zu Familie und Freunden ebenso wie den Komfort von Heim und Herd, ohne allzu große Träume von Ruhm und Gold zu hegen. Sogar die Abenteurer unter ihnen wagen sich aus Beweggründen in die Welt, die mit Gemeinschaft, Freundschaft, Wanderlust oder Neugier in Bezug stehen.

Ein Halbling hat einen Vornamen, einen Familiennamen und möglicherweise einen Spitznamen. Familiennamen sind oft Spitznamen, die so treffend sind, dass sie über Generationen weitergegeben wurden.

Männliche Namen: Alton, Ander, Cade, Corrin, Eldon, Errich, Finnan, Garret, Lindal, Lyle, Merric, Milo, Osborn, Perrin, Reed, Roscoe, Wellby

Weibliche Namen: Andry, Bree, Callie, Cora, Euphemia, Jillian, Kithri, Lavinia, Lidda, Merla, Nedda, Paela, Portia, Seraphina, Shaena, Trym, Vani, Verna

Familiennamen: Buschsammler, Dickdorn, Fallkraut, Grunflasche, Goldbarren, Hochhugel, Hugelspitz, Strammgurt, Teeblatt, Unterast

SCHURKE

Schurken verlassen sich auf ihr Können, ihre Heimlichkeit und die Anfälligkeiten ihrer Feinde, um die Oberhand in jeder Situation zu erlangen. Sie sind begabt darin, die Lösung für so gut wie jedes Problem zu finden.

HINTERGRUND

Das Städtchen Phandalin ist auf den Ruinen einer älteren Siedlung erbaut, die für fünf Jahrhunderte leer standen bis einige kühne Siedler sich daran machten, sie vor einigen Jahren wieder aufzubauen. Du wurdest von Geschichten über Gold und Platin im nahen Vorgebirge angelockt und kamst ebenfalls nach Phandalin, nicht um deinen Lebensunterhalt zu verdienen, sondern um jene auszubeuten, die einen reichen Fund gemacht hatten. Du hast dich einer Bande angeschlossen, die sich die Rotbrenner nannte, und hast als Einbrecher, Vollstrecker und Hehler ordentliches Geld gemacht.

Aber du musst dir irgendwie einen Feind unter den anderen Rotbrennern gemacht haben. Jemand hat dich reingelegt. Auf das Wort dieser Person hin versuchte das Oberhaupt der Rotbrenner — ein Magier namens Glassstab — dich umbringen zu lassen. Du bist gerade so mit deinem Leben davon gekommen und danktest Tymora, der Göttin des Schicksals, für dein Glück. Du bist aus Phandalin geflohen, so gut wie abgebrannt und nur mit den Werkzeugen deines Berufs in deinem Besitz.

Persönliches Ziel: Rache dich. Jemand bei den Rotbrennern hat dich fast umgebracht, und du würdest wirklich gerne wissen wer es war. Dann würdest du dich gerne rächen — an dem Verräter, an Glassstab, vielleicht an allen Rotbrennern. Und du hast einen Hinweis bekommen, der dir helfen könnte: jemand namens Halia Dornklafter hat es auch auf die Rotbrenner abgesehen. Sie lebt in Phandalin, was bedeutet, dass du den Rotbrennern, die dich noch immer tot sehen wollen, dein Gesicht zeigen musst.

Gesinnung: Neutral. Du tust normalerweise immer das, was dir in dem Augenblick am besten erscheint. Klar, du hast Sachen gemacht, auf die du nicht stolz bist, und du bist nicht persönlich daran interessiert, die Welt zu einem besseren Ort zu machen. Aber du willst auch niemandem schaden oder die Dinge schlimmer machen, als sie jetzt sind.

STUFENAUFSTIEG

Wenn du Abenteuer erlebst und Herausforderungen überwindest, erhältst du Erfahrungspunkte (EP), wie es im Regelbuch beschrieben ist.

Mit jeder Stufe, die du aufsteigst, erhältst du einen zusätzlichen Trefferwürfel und erhöhst deine maximalen Trefferpunkte um 1W8 + 1.

2. STUFE 300 EP

Raffinierte Aktion. Dein schnelles Denken und deine Agilität erlauben dir, dich rasch zu bewegen und zu handeln. Du kannst eine Bonusaktion in jedem deiner Kampfszüge ausführen. Dabei kann es sich um die Spurten-Aktion, die Rückzugsaktion oder die Verstecken-Aktion handeln.

3. STUFE: 900 EP

Kletteraffe. Du erhältst die Fähigkeit, schneller als normal zu klettern. Klettern kostet dich ab sofort keine zusätzliche Bewegung mehr. Außerdem springst du aus dem Lauf 0,30 m pro Punkt deines Geschicklichkeitsmodifikators weiter als normal.

Flinke Finger. Du kannst die Bonusaktion, die du durch deine Raffinierte Aktion erhältst, verwenden, um Würfe auf Geschicklichkeit (Fingerfertigkeit) zu machen, die Aktion Objekt benutzen zu verwenden, oder deine Diebeswerkzeuge zu nutzen, um eine Falle zu entschärfen oder ein Schloss zu knacken.

Hinterhältiger Angriff. Du verursacht 2W6 Schaden mit deinem Merkmal Hinterhältiger Angriff, nicht nur 1W6.

4. STUFE: 2.700 EP

Attributswerterhöhung. Deine Geschicklichkeit steigt auf 18, was die folgenden Auswirkungen hat:

- Dein Geschicklichkeitsmodifikator wird +4.
- Dein Angriffsbonus und dein Schaden für auf Geschicklichkeit basierende Angriffe, wie dein Kurzsword und dein Kurzbogen, steigen um 1.
- Dein Modifikator für Geschicklichkeitsrettungswürfe steigt um 1.
- Dein Modifikator für Fertigkeiten, die auf Geschicklichkeit basieren, steigt um 1.
- Solange du leichte oder keine Rüstung trägst, steigt deine Rüstungsklasse um 1.
- Deine Initiative steigt um 1.

5. STUFE: 6.500 EP

Übungsbonus. Dein Übungsbonus steigt auf +3, was die folgenden Auswirkungen hat:

- Dein Angriffsbonus für Waffen, mit denen du geübt bist, steigt um +1.
- Dein Modifikator für Rettungswürfe und Fertigkeiten, mit denen du geübt bist (angegeben durch ein ●) steigt um 1. Dein Merkmal Expertise bedeutet, dass dein Bonus für Heimlichkeit und den Einsatz von Diebeswerkzeugen jeweils um 2 steigt.

Hinterhältiger Angriff. Du verursacht 3W6 Schaden mit deinem Merkmal Hinterhältiger Angriff, nicht nur 2W6.

Unglaubliches Ausweichen. Wenn ein Angreifer, den du sehen kannst, dich mit einem Angriffswurf trifft, kannst du deine Reaktion verwenden, um den Schaden gegen dich zu halbieren.

DEINE RÜSTUNG VERBESSERN

Wenn du Schätze erwirbst, kannst du dir bessere Rüstung kaufen, um deine Rüstungsklasse zu erhöhen. Im Regelbuch findest du Ausrüstung, darunter auch Rüstung.

Magier 1

KLASSE & STUFE

Tempeldiener

HINTERGRUND

SPIELERNAME

Hochelf

VOLK

Chaotisch gut

GESINNUNG

ERFAHRUNGSPUNKTE

CHARAKTERNAME

STÄRKE

+0

10

GESCHICKLICHKEIT

+2

15

KONSTITUTION

+2

14

INTELLIGENZ

+3

16

WEISHEIT

+1

12

CHARISMA

-1

8

INSPIRATION

+2 ÜBUNGSBONUS

RETTUNGSWÜRFE

- +0 Stärke
- +2 Geschicklichkeit
- +2 Konstitution
- +5 Intelligenz
- +3 Weisheit
- 1 Charisma

FERTIGKEITEN

*Siehe deine Ausrüstung

- +2 Akrobatik (Ges)
- +5 Arkane Kunde (Int)
- +0 Athletik (Str)
- 1 Auftreten (Cha)
- 1 Einschüchtern (Cha)
- +2 Fingerfertigkeit (Ges)
- +3 Geschichte (Int)
- +2 Heimlichkeit (Ges)
- +1 Medizin (Wei)
- +1 Mit Tieren umgehen (Wei)
- +3 Motiv erkennen (Wei)
- +5 Nachforschungen (Int)
- +3 Natur (Int)
- +5 Religion (Int)
- 1 Täuschen (Cha)
- 1 Überzeugen (Cha)
- +3 Wahrnehmung (Wei)
- +1 Überleben (Wei)

12 RÜSTUNGS-KLASSE

+2 INITIATIVE

9 Meter BEWEGUNGS-RATE

Trefferpunkte Maximum 8

AKTUELLE TREFFERPUNKTE

TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE

Gesamt 1W6

TREFFERWÜRFEL

ERFOLGE

FEHL-SCHLÄGE

TODESRETTUNGSWÜRFE

NAME	BONUS	SCHADEN/ART
Kurzschwert	+4	1W6 + 2 Stich

Zaubertricks. Du beherrscht *Kältestrahl*, *Magierhand*, *Schockgriff* und *Taschenspielerlei* und kannst sie jederzeit wirken.

Zauberplätze. Du besitzt zwei Zauberplätze des 1. Grades und kannst sie nutzen, um deine vorbereiteten Zauber zu wirken.

Vorbereite Zauber. Du bereitest vier Zauber des 1. Grades vor, die du wirken kannst, wobei du aus den Zaubern in deinem Zauberbuch auswählst.

Zauberbuch. Du besitzt ein Zauberbuch mit den folgenden Zaubern des 1. Grades: *Brennende Hände*, *Magie entdecken*, *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss* und *Schlaf*.

ANGRIFFE & ZAUBERWIRKEN

Ich wende vielsilbige Worte an, um den Eindruck von großer Gelehrsamkeit zu vermitteln. Ich habe außerdem so viel Zeit im Tempel verbracht, dass ich kaum Erfahrungen im Umgang mit den Leuten der Außenwelt habe

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

Wissen. Der Pfad zu Macht und Selbstvervollkommnung führt über das Wissen.

IDEALE

Der Foliant, den ich bei mir trage, ist die Aufzeichnung meines bisherigen Lebenswerks, und kein Tresor ist sicher genug, um ihn aufzubewahren.

BINDUNGEN

Ich würde so gut wie alles tun, um historische Geheimnisse aufzudecken, die meine Nachforschungen unterstützen könnten.

MAKEL

PASSIVE WEISHEIT (WAHRNEHMUNG)

Übungen Dolche, Wurfpeile, Leichte Armbrust, Langbogen, Langschwerter, Kampfstab, Kurzbogen, Kurzschwert, Schleuder

Sprachen. Gemeinsprache, Elfish, Drakonisch, Zwergisch, Goblinsch

WEITERE ÜBUNGEN UND SPRACHEN

Kurzschwert, Komponentenbeutel, Zauberbuch, Rucksack, Tintenflasche, Schreibfeder, 10 Bögen Pergament, kleines Messer, Foliant mit historischem Wissen, heiliges Symbol, Gebetsbuch, ein Satz einfache Kleidung, Beutel

5

AUSRÜSTUNG

Attribut zum Zauberwirken. Dein Attribut zum Wirken deiner Zauber ist Intelligenz. Der Rettungswurf-SG um einem deiner Zauber zu widerstehen ist 13. Dein Angriffsbonus, wenn du mit einem Zauber angreifst, beträgt +5. Im Regelbuch findest du die Regeln zum Wirken deiner Zauber.

Arkane Erholung. Du kannst einen Teil deiner magischen Energie wiedererlangen, indem du dein Zauberbuch studierst. Einmal pro Tag kannst du nach Beenden einer kurzen Rast einige verbrauchte Zauberplätze zurückbekommen. Die Zauberplätze können gemeinsam einer Gesamtzahl an Graden entsprechen, die gleich oder niedriger als die Hälfte deiner Magierstufe (aufgerundet) ist.

Dunkelsicht. Du kannst in einem Radius von 18 Metern in schwachem Licht sehen, als wäre es helles Licht, und in der Dunkelheit, als wäre sie schwaches Licht. In der Dunkelheit kannst du keine Farben unterscheiden, nur Graustufen.

Feenblut. Du hast einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Bezauberungen und bist immun gegen Schlafzauber

Trance. Elfen müssen nicht schlafen. Sie meditieren tief, wobei sie für 4 Stunden pro Tag halb wach sind und dabei die gleichen Vorteile wie ein Mensch erhalten, der 8 Stunden schläft.

Zufluchtsort der Gläubigen. Als ein Diener Oghmas kannst du die Riten des Gottes ausführen und seine Gläubigen erweisen dir Respekt. Du und deine Gefährten können freie Heilung sowie Unterbringung in einem Tempel, Schrein oder etabliertem Ort der Anbetung Oghmas erwarten. Diejenigen, die deinen Glauben teilen, werden dich (und nur dich) bei einem bescheidenen Lebensstil unterstützen. Du hast zudem Verbindungen zum Oghma-Tempel in Niewinter, wo du auch wohnst. Wenn du dich in Niewinter aufhältst, kannst du die örtlichen Priester um Hilfe bitten, solange sie dabei nicht in Gefahr geraten.

MERKMALE

ELF

Elfen sind ein magisches Volk mit einer Anmut, die nicht von dieser Welt stammt. Sie leben in dieser Welt, sind jedoch nicht vollständig Teil von ihr. Sie leben an Orten von ätherischer Schönheit inmitten uralter Wälder oder in silbrigen Türmen, die vor Feenlicht glitzern und wo sanfte Musik zu angenehmen Düften durch die Lüfte schwebt.

Elfen lieben die Natur und Magie, Kunst und Kunstfertigkeit, Musik und Poesie. Elfen können über 700 Jahre alt werden. Sie sind öfter amüsiert als aufgeregt und eher neugierig als gierig. Sie neigen dazu, über den Dingen zu stehen und unbeeindruckt von widrigen Umständen zu bleiben. Sie vertrauen auf Diplomatie und Kompromisse, um Streitigkeiten beizulegen, bevor sie in Gewalt ausbrechen.

Die meisten Elfen tummeln sich in kleinen Dörfern, die gut in den Bäumen des Waldes versteckt sind. Ihr Kontakt mit Außenstehenden ist meist begrenzt, auch wenn ein paar Elfen einen guten Lebensunterhalt damit verdienen, Handel mit handwerklichen Erzeugnissen gegen Metall zu betreiben (denn die Elfen haben kein Interesse am Bergbau).

In den Vergessenen Reichen wird dein Volk die Sonnenelfen genannt. Man nennt sie auch Goldelfen oder Dämmerelfen. Sonnenelfen haben bronzefarbene Haut und kupferfarbenes, schwarzes oder goldblondes Haar. Ihre Augen sind golden, silbern oder schwarz. Sie leben zurückgezogener als der andere Zweig der Hochelfen, die Mondelfen, doch Oghma hat dich zu einem Leben unter den anderen Völkern gerufen, nicht in den Zufluchten deiner Verwandten.

Elfen gelten als Kinder, bis sie sich zu Erwachsenen erklären, was irgendwann nach ihrem 100. Geburtstag geschieht. Vor dieser Zeit werden sie mit Kindernamen gerufen. Wenn sie erwachsen werden, wählen Elfen einen Erwachsenenamen aus. Jeder Elf trägt auch einen Familiennamen, normalerweise eine Kombination aus elfischen Worten. Einige Elfen, die unter anderen Völkern reisen, übersetzen ihren Familiennamen in die Gemeinsprache.

Kindernamen: Ara, Bryn, Del, Innil, Lael, Mella, Naeris, Phann, Rael, Rinn, Syllin, Vall

Erwachsene Männernamen: Adran, Berrian, Carric, Erevan, Galinndan, Hadarai, Immeral, Paelias, Quarion, Riardon, Soveliss, Theren, Varis

Erwachsene Frauennamen: Althaea, Bethryna, Caelynn, Ielenia, Leshanna, Meriele, Naivara, Quillathe, Silaqui, Thia, Vadanía, Valanthe, Xanaphia

Familiennamen (verbreitete Übersetzung): Amastacia (Sternblume), Galanodel (Mondflüstern), Liadon (Silberwedel), Meliamne (Eichenfuß), Siannodel (Mondbach), Iphelkiir (Juwelblüte)

MAGIER

Magier sind die größten Anwender von Magie. Sie nutzen das subtile Geflecht der Magie, das den Kosmos durchdringt, und wirken Zauber des explosiven Feuers, der zuckenden Blitze, der subtilen Täuschung und brutalen Gedankenkontrolle. Die mächtigsten Magier lernen es, Elementare von anderen Existenzebenen zu beschwören, in die Zukunft zu blicken oder erschlagene Feinde in Zombies zu verwandeln.

HINTERGRUND

Du hast dein Leben Oghma verschrieben, dem allsehenden Gott des Wissens, und hast Jahre damit verbracht, die Kunde des Multiversums zu erfahren.

Persönliches Ziel: Neue Weihe des geschändeten Altars. Durch Visionen, die dich in deiner Trance ereilt haben, hat dein Gott dir eine neue Mission gegeben. Ein Goblinstamm hat sich in einer uralten Ruine niedergelassen, die jetzt Burg Zackenschlund genannt wird, und sie haben einen Schrein entweiht, der einst Oghma gewidmet war. Der Altar ist jetzt dem abscheulichen Goblignott Maglubiyet verschrieben und ist eine Schmach für Oghma, die nicht geduldet werden kann.

Du bist dir sicher, dass Oghma große Dinge für dich vorgesehen hat, wenn du diese Queste zum Abschluss bringst. In der Zwischenzeit weisen deine Visionen darauf hin, dass Schwester Garaele — eine Priesterin Tymoras, der Göttin des Glücks — in der Stadt Phandalin dich unterstützen kann.

Gesinnung: Chaotisch gut. Wissen zu suchen und zu sammeln nützt allen. Königreiche und Gesetze sind nützlich, solange sie es dem Wissen ermöglichen, zu gedeihen. Tyrannen, die es unterdrücken und kontrollieren wollen, sind die schlimmsten Bösewichte. Du teilst dein Wissen bereitwillig und benutzt, was du gelernt hast, um zu helfen, wo du kannst.

STUFENAUFSTIEG

Wenn du Abenteuer erlebst und Herausforderungen überwindest, erhältst du Erfahrungspunkte (EP), wie es im Regelbuch beschrieben ist.

Mit jeder Stufe, die du aufsteigst, erhältst du einen zusätzlichen Trefferwürfel und addierst 1W6 +2 auf deine maximalen Trefferpunkte.

Du erhältst Zugriff auf weitere Zauber, wenn du in der Stufe aufsteigst. Du kannst Zauber gleich deiner Stufe + Intelligenzmodifikator vorbereiten, wie es in der Zauberaufstiegstabelle angegeben ist. Du erhältst außerdem mehr Zauberplätze.

ZAUBERAUFSTIEG

—ZAUBERPLÄTZE PRO ZAUBERGRAD—

STUFE	VORBEREITETE ZAUBER	1. GRAD	2. GRAD	3. GRAD
2.	5	3	—	—
3.	6	4	2	—
4.	8	4	3	—
5.	9	4	3	2

DEIN ZAUBERBUCH ERWEITERN

Immer wenn du eine Magierstufe erhältst, kannst du zwei Magierzauber deiner Wahl zu deinem Zauberbuch hinzufügen. Wähle diese aus der Zauberliste für Magier im Regelbuch aus. All diese Zauber müssen einen Grad haben, für den du auch Zauberplätze besitzt. Auf deinen Abenteuern findest du vielleicht auch Schriftrollen oder Bücher, die andere Zauber beinhalten, die du zu deinem Zauberbuch hinzufügen kannst.

Einen Zauber in das Buch kopieren. Wenn du einen Magierzauber findest, kannst du ihn zu deinem Zauberbuch hinzufügen, wenn er einen Grad hat, für den du Zauberplätze besitzt und wenn du die Zeit hast, ihn zu entschlüsseln und zu kopieren.

Für jeden Grad des Zaubers dauert dieser Prozess 2 Stunden und erfordert 50 GM. Die Kosten stellen die Materialien dar, die du aufwendest, während du mit dem Zauber experimentierst, um ihn zu meistern, sowie die feine Tinte, die du brauchst, um ihn aufzuschreiben. Sobald du das Geld und die Zeit aufgewendet hast, kannst du den Zauber so wie jeden anderen auch vorbereiten.

2. STUFE 300 EP

Gelehrter der Hervorrufung. Die Geld- und Zeitaufwendungen für das Kopieren von Hervorrufungszaubern in dein Zauberbuch werden halbiert.

Zauber formen. Wenn du einen Hervorrufungszauber wirkst, der andere Kreaturen, die du sehen kannst, betrifft, kannst du dir eine Anzahl von Kreaturen aussuchen, die 1 + Grad des Zaubers entspricht. Die ausgewählten Kreaturen schaffen ihren Rettungswurf gegen deinen Zauber automatisch und erleiden keinen Schaden wenn sie normalerweise bei einem gelungenen Rettungswurf nur die Hälfte des Schadens erleiden würden.

3. STUFE: 900 EP

Zauber. Du kannst jetzt Zauber des 2. Grades vorbereiten und wirken.

4. STUFE: 2.700 EP

Zauber. Du erlernst einen weiteren Magier-Zaubertrick deiner Wahl.

Attributswerterhöhung. Dein Intelligenzwert steigt auf 18, was die folgenden Auswirkungen hat:

- Dein Intelligenzmodifikator steigt auf +4.
- Dein Zauberrettungswurf-SG steigt um 1.
- Dein Bonus für deine Zauberangriffe steigt um 1.
- Dein Modifikator für Intelligenzrettungswürfe steigt um 1.
- Dein Modifikator für Fertigkeitwürfe, die auf Intelligenz basieren, steigt um 1.

5. STUFE: 6.500 EP

Zauber. Du kannst Zauber des 3. Grades vorbereiten und wirken.

Übungsbonus. Dein Übungsbonus steigt auf +3, was die folgenden Auswirkungen hat:

- Dein Angriffsbonus für deine Zauberangriffe und Angriffe mit Waffen, mit denen du geübt bist, steigt um 1.
- Dein Zauberrettungswurf-SG steigt um 1.
- Dein Modifikator für Rettungswürfe und Fertigkeiten, mit denen du geübt bist (angegeben durch ein ●) steigt um 1.
- Weil der Modifikator für deine Wahrnehmungsfertigkeit steigt, steigt auch dein Wert in Passiver Weisheit (Wahrnehmung) um 1.

Kämpfer 1

KLASSE & STUFE

Volksheld

HINTERGRUND

SPIELERNAME

Mensch

VOLK

Rechtschaffen gut

GESINNUNG

ERFAHRUNGSPUNKTE

CHARAKTERNAME

STÄRKE

+2

14

GESCHICKLICHKEIT

+3

16

KONSTITUTION

+2

15

INTELLIGENZ

+0

11

WEISHEIT

+1

13

CHARISMA

-1

9

INSPIRATION

+2 ÜBUNGSBONUS

RETTUNGSWÜRFE

- +4 Stärke
- +3 Geschicklichkeit
- +4 Konstitution
- +0 Intelligenz
- +1 Weisheit
- -1 Charisma

FERTIGKEITEN

- +3 Akrobatik (Ges)
- +0 Arkane Kunde (Int)
- +2 Athletik (Str)
- -1 Auftreten (Cha)
- -1 Einschüchtern (Cha)
- +3 Fingerfertigkeit (Ges)
- +2 Geschichte (Int)
- +3 Heimlichkeit (Ges)
- +1 Medizin (Wei)
- +3 Mit Tieren umgehen (Wei)
- +1 Motiv erkennen (Wei)
- +0 Nachforschungen (Int)
- +0 Natur (Int)
- +0 Religion (Int)
- -1 Täuschen (Cha)
- -1 Überzeugen (Cha)
- +3 Wahrnehmung (Wei)
- +3 Überleben (Wei)

*Siehe deine Ausrüstung

14 RÜSTUNGS-KLASSE

+3 INITIATIVE

9 Meter BEWEGUNGS-RATE

Trefferpunkte Maximum 12

AKTUELLE TREFFERPUNKTE

TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE

Gesamt 1W10

TREFFERWÜRFEL

ERFOLGE ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

FEHL-SCHLÄGE ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

TODESRETTUNGSWÜRFE

ANGRIFFE & ZAUBERWIRKEN

NAME	BONUS	SCHADEN/ART
Zweihandschwert	+4	2W6 + 2 Hieb
Langbogen*	+7	1W8 + 3 Stich

*Du kannst den Langbogen bis zu 45 Meter weit abfeuern, oder bis zu 180 Meter mit einem Nachteil beim Angriffswurf.

Wenn ich mir etwas vornehme, ziehe ich das durch, komme was wolle. Ich benutze lange Worte, um dadurch schlauer zu klingen.

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

Aufrichtigkeit. Es ist nichts Gutes daran, vorzugeben, etwas zu sein, was man nicht ist.

IDEALE

Eines Tages wird Donnerbaum wieder eine wohlhabende Stadt sein. Eine Statue von mir wird am Stadtplatz stehen.

BINDUNGEN

Ich bin von der Wichtigkeit meines Schicksals überzeugt und blind für meine Unzulänglichkeiten und die Gefahr zu scheitern.

MAKEL

13 PASSIVE WEISHEIT (WAHRNEHMUNG)

Übungen Alle Rüstungen, Schilde, einfache Waffen, Kriegswaffen, Schreinerwerkzeuge, Fahrzeuge (Land)

Sprachen. Gemeinsprache, Elfish

WEITERE ÜBUNGEN UND SPRACHEN

AUSRÜSTUNG

- KM Lederrüstung, Langbogen, 20 Pfeile, Zweihandschwert, Rucksack, Schlafsack, Kochgeschirr, 10 Fackeln, 10 Tagesrationen, Wasserschlauch, 15 Meter Hanfseil,
- EM Schreinerwerkzeuge, Schaufel, Eisentopf, ein Satz gewöhnliche Kleidung, Beutel
- GM 10
- PM

Durchschnaufen. Du besitzt eine begrenzte Quelle an Ausdauer, von der du zehren kannst, um dich vor Schaden zu schützen. Du kannst deine Bonusaktion in deinem Zug verwenden, um Trefferpunkte in Höhe von 1W10 + deiner Stufe als Kämpfer wiederzuerlangen. Sobald du dieses Merkmal einmal eingesetzt hast, musst du erst eine kurze Rast oder lange Rast einlegen, um dies wieder zu können.

Kampfstil (Bogenschießen). Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Angriffswürfe mit Fernkampfwaffen. Dieser Bonus ist in die Angriffe mit deinem Langbogen bereits eingerechnet.

Rustikale Gastfreundschaft. Da du aus den Reihen des gemeinen Volks stammst, passt du dich leicht an sie an. Du kannst einen Ort zum Untertauchen, zum Rasten oder um dich zu heilen unter dem gemeinen Volk finden, außer du hast dich als Gefahr für sie erwiesen. Sie werden dich vor dem Gesetz oder jedem anderen, der nach dir sucht, beschützen, auch wenn sie nicht ihr Leben für dich aufs Spiel setzen werden.

MERKMALE

MENSCH

Menschen sind das jüngste der verbreiteten Völker. Sie sind im Vergleich zu Elfen, Zwergen und Drachen erst spät erschienen und sehr kurzlebig. Aber sie sind innovativ, strebsam und die Pioniere der Welt. Sie sind das anpassungsfähigste und ehrgeizigste der verbreiteten Völker.

Wenn Menschen irgendwo siedeln, dann bleiben sie dort auch. Sie erbauen Städte, die Zeitalter überdauern, und große Königreiche, die Jahrhunderte überstehen können. Sie leben vollständig in der Gegenwart — was sie gut geeignet für ein Leben als Abenteurer macht — aber planen auch für die Zukunft, weil sie ein dauerhaftes Vermächtnis hinterlassen wollen.

Die menschliche Kultur unterscheidet sich je nach Region. In den Vergessenen Reichen sind die Kleidung, Architektur, Küche, Musik und Literatur in der nordwestlichen Region von Niewinter anders als ihre Entsprechungen im weit entfernten Turmish oder Impiltur im Osten. Die körperlichen Merkmale der Menschen unterscheiden sich abhängig von den Wanderungen der frühesten Menschen, so dass die Menschen von Niewinter alle erdenklichen Hautfarben und Gesichtszüge haben können.

Da ihre Kultur so vielseitig ist, haben Menschen keine wirklich typischen Namen. Einige menschliche Eltern geben ihren Kindern Namen aus anderen Sprachen, wie dem Elfishen oder Zwergischen (diese werden dann mehr oder minder richtig ausgesprochen). Traditionelle Namen variieren stark zwischen den verschiedenen menschlichen Kulturen. Du könntest Haseid heißen (Calishiter), Kerri (Chondathaner), Kosef (Damaraner), Amafrey (Illuskaner), So-Kehur (Mulan), Madislak (Rashemi), Mei (Shou) oder Salazar (Turami).

KÄMPFER

Kämpfer sind die vielseitigste Charakterklasse in den Welten von DUNGEONS & DRAGONS. Auf Questen ausziehende Ritter, Eroberungen machende Kriegsherren, königliche Recken, Elite-Fußsoldaten, knallharte Söldner und Banditenkönige — als Kämpfer teilen sie alle eine unvergleichliche Meisterschaft im Umgang mit Waffen und Rüstungen und ein meisterliches Wissen der Kampffähigkeiten. Und sie sind mit dem Tod wohl vertraut, weil sie ihn gleichzeitig anderen bringen und ihm trotzig ins Gesicht blicken.

HINTERGRUND

Deine Eltern lebten im wohlhabenden Dorf Donnerbaum, östlich der Stadt Niewinter und am Rande des Niewinterwalds. Aber als der nahe Berg Hotenow vor 30 Jahren ausbrach, flohen deine Eltern und nahmen dich mit sich. Deine Familie zog in der Region von Ort zu Ort und fand Arbeit als Diener oder einfache Arbeiter, wo sie konnten.

Du hast die letzten paar Jahre in Niewinter als Gepäckträger und Arbeiter am lebendigen Hafen der Stadt. Aber es ist dir und allen anderen in deiner Umgebung klar, dass du zu Höherem geboren bist. Du hast dich einmal einem brutalen Schiffskapitän gestellt, also blicken die anderen Hafentarbeiter zu dir auf. Eines Tages wirst du dein Schicksal erfüllen. Du wirst ein Held sein.

Persönliches Ziel: Vertreibe den Drachen. Die Ruinen von Donnerbaum rufen dich. Deine Familie deine Freunde lebten dort einst im Wohlstand, und jetzt musst du als einfacher Arbeiter leben. Die Ruinen werden von Aschezombies heimgesucht, und Gerüchte sagen, dass ein Drache sich im Alten Turm niedergelassen hat, aber das sind Probleme, die ein Held lösen kann. Erschlage den Drachen oder

vertreibe ihn, und du wirst beweisen — dir selbst und allen anderen — dass du ein wahrer Held bist, der Großes leisten wird.

Gesinnung: Rechtschaffen gut. Ein Held steht sich dem Bösen und lässt nicht zu, dass Tyrannen ihren Willen bekommen. Ein Held kämpft für Recht und Ordnung, so dass alle in Wohlstand und Glück leben können. Ein Held erschlägt Monster, räumt Ruinen und beschützt die Unschuldigen. Du willst ein solcher Held sein.

STUFENAUFSTIEG

Wenn du Abenteuer erlebst und Herausforderungen überwindest, erhältst du Erfahrungspunkte (EP), wie es im Regelbuch beschrieben ist.

Mit jeder Stufe, die du aufsteigst, erhältst du einen zusätzlichen Trefferwürfel und 1W10 + 2 auf deine maximalen Trefferpunkte.

2. STUFE 300 EP

Tatendrang. Du kannst dich für einen Augenblick über deine Grenzen hinwegsetzen. In deinem Zug kannst du eine weitere Aktion ausführen, zusätzlich zu deiner regulären Aktion und einer möglichen Bonusaktion.

Sobald du dieses Merkmal einmal eingesetzt hast, musst du erst eine kurze Rast oder lange Rast einlegen, um dies wieder zu können.

3. STUFE: 900 EP

Verbesserte Kritische Treffer. Deine Waffenangriffe erzielen bei einer gewürfelten 19 oder 20 einen Kritischen Treffer.

4. STUFE: 2.700 EP

Attributswerterhöhung. Deine Geschicklichkeit steigt auf 18, was die folgenden Auswirkungen hat:

- Dein Geschicklichkeitsmodifikator wird +4.
- Dein Angriffsbonus und Schaden für auf Geschicklichkeit basierende Angriffe, wie dein Langbogen, steigen um 1.
- Dein Modifikator für Geschicklichkeitsrettungswürfe steigt um 1.
- Dein Modifikator für Fertigkeiten, die auf Geschicklichkeit basieren, steigt um 1.
- Solange du leichte oder keine Rüstung trägst, steigt deine Rüstungsklasse um 1.
- Deine Initiative steigt um 1.

5. STUFE: 6.500 EP

Zusätzlicher Angriff. Wenn du die Angriffsaktion in deinem Zug ausführst, kannst du als Teil der Aktion zwei Angriffe ausführen und nicht nur einen.

Übungsbonus. Dein Übungsbonus steigt auf +3, was die folgenden Auswirkungen hat:

- Dein Angriffsbonus für Waffen, mit denen du geübt bist, steigt um +1.
- Dein Modifikator für Rettungswürfe und Fertigkeiten, mit denen du geübt bist (angegeben durch ein ●) steigt um 1.
- Weil der Modifikator für deine Wahrnehmungsfertigkeit steigt, steigt auch dein Wert in Passiver Weisheit (Wahrnehmung) um 1.

DEINE RÜSTUNG VERBESSERN

Wenn du Schätze erwirbst, kannst du dir bessere Rüstung kaufen, um deine Rüstungsklasse zu erhöhen. Im Regelbuch findest du Ausrüstung, darunter auch Rüstung.