

Die Krone des Koboldkönigs™

von Nicolas Logue

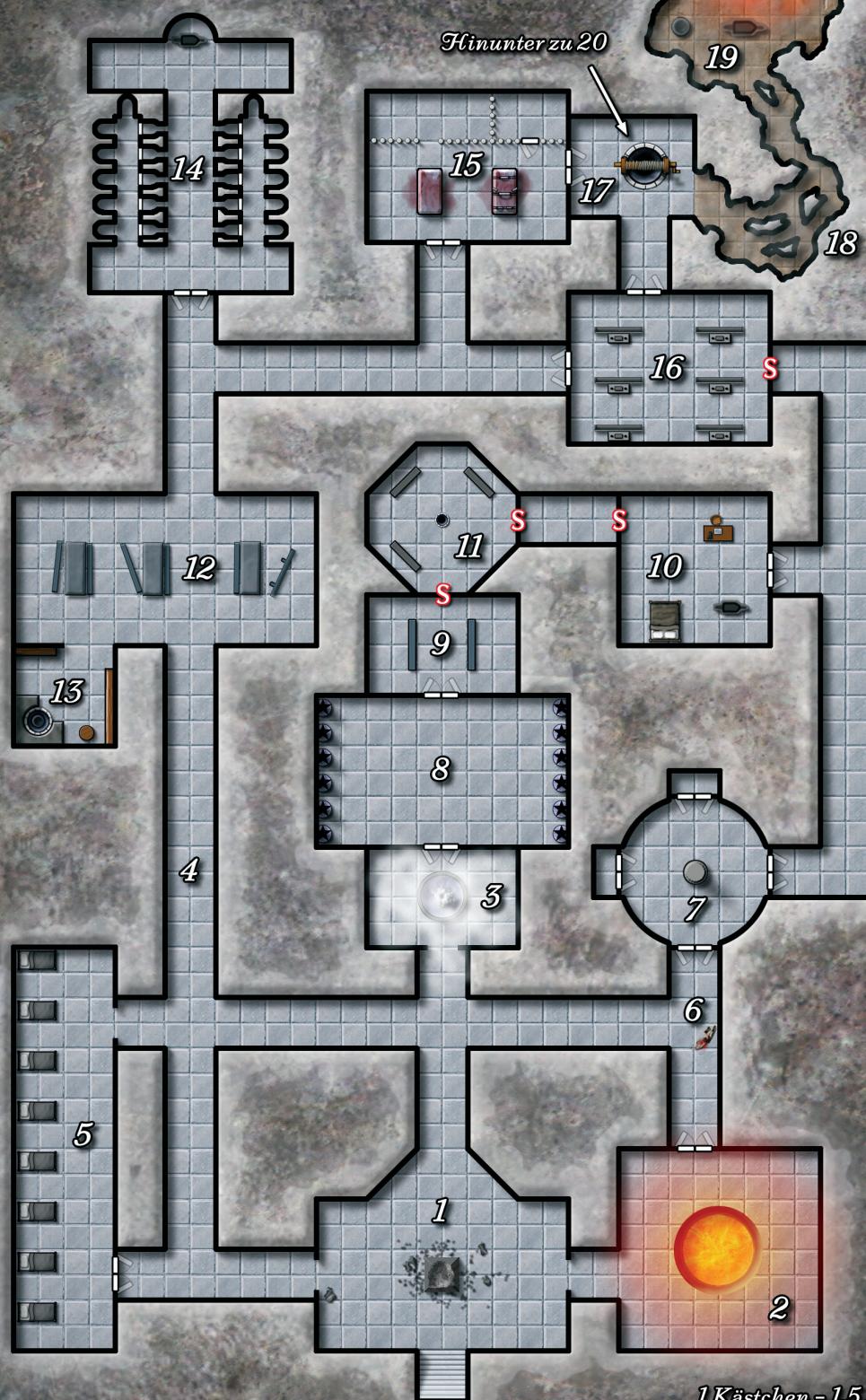


PATHFINDER
ROLLENSPIEL



Droskars Schmelzriegel

Ebene 1



Zu den Oberflächenruinen



DIE KRONE DES KOBOLDKÖNIGS

GAMEMASTERY MODUL DI WILDNIS- UND GEWÖLBEABENTEUER

Impressum

Originaltitel: Crown of the Kobold King

Design: Nicolas Logue

Development and Editing: Jason Bulmahn, Mike McArtor, Jeremy Walker

Cover Artist: Matt Cavotta

Interior Artists: Eric Deschamps, Vincent Dutrait, Wayne Reynolds

Cartographer: Christopher West

Graphic Designer: James Davis

Senior Art Director: Sean Glenn

Brand Manager: Jason Bulmahn

Publisher: Erik Mona

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH

Produktion: Mario Truant

Übersetzung: Oliver von Spreckelsen

Lektorat: Guenther Hamprecht, Tom Ganz

Layout: Matthias Schäfer

Die Krone des Koboldkönigs ist ein Gamemastery Modul für vier Charaktere der 2. Stufe. Dieses Modul ist mit der Open Game Licence (OGL) kompatibel und kann für das weltweit meist verkaufte Fantasyrollenspiel benutzt werden.

Die OGL befindet sich auf Seite 31 dieses Produktes.



Ulisses Spiele GmbH
Langgasse 3b | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US53001PDF
ISBN 978-3-86889-537-7



Paizo Publishing, LLC
7120 185th Ave NE
Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
www.paizo.com

© 2007 Paizo Publishing, LLC.

Paizo Publishing and the golem logo are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC. GameMastery

and *Crown of the Kobold King* are trademarks of Paizo Publishing, LLC. All Rights Reserved.

Deutsche Ausgabe © 2010 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.

Nur die Verzweifelten und die Tapferen“ ist der stolze Leitspruch von Falkengrund. Wenige entscheiden sich für ein Leben in den Außenbereichen des Finstermondtals, dessen dämmerige, nebelverhangene Wälder von wilden Ungeheuern, stinkenden Trollen und den ruhelosen Seelen der Toten heimgesucht werden. Noch weniger haben den eisernen Willen, sich tief in die verfluchten Ruinen des einst großen zwergischen Königreiches vorzuwagen. Zwischen den felsigen Abgründen von Droskars Fels warten Schätze, die die kühnsten Träume von Prinzen und Poeten übertreffen auf diejenigen, die tapfer genug sind, sie zu bergen. Aber auch ein uraltes Übel erwartet sie... zischendes Flüstern begleitet die Talwinde nach Einbruch der Dämmerung und trägt durcheinander gewirbelte Botschaften voller Unheil, Blasphemie und Fäulnis säuselnd aus der Dunkelheit unter dem Berg.

Aus den Tiefen der Erde dringen das Seelenheil bedrohende Scheußlichkeiten hervor und durch die Auferstehung dieser unaussprechlichen Schrecken werden die schwächeren Bewohner der Zwergenruinen an die Oberfläche getrieben.



Abenteuerhintergrund

Die Herrschaft von Merlokrep, erster seines Namens, allmächtiger Drachenkönig der Wahrschuppenkobolde, steht seit seiner Krönung unter einem schlechten Stern. Als seine Gemahlin Vreggma auf den Stufen des Podiums ausrutschte und ein Auge des Königs mit der stacheligen Spitze seiner eigenen Krone ausstach, hätte er wissen müssen, dass seine Regierungszeit vom Unglück verfolgt sein würde. Aber die unbeugsame Entschlossenheit, mit der er seine achtzehn Geschwister ermordet und seinen Weg zum Thron geebnet hatte, erlaubte es Merlokrep nicht, das böse Omen zu beachten. Selbst als ein Drittel seiner Untertanen in einer planlosen Minengrabung umkamen, die dazu diente, mehr „Glänzend-hübsch-hübsch“ für seine anspruchsvolle Gemahlin zu gewinnen, blieb Merlokrep unverdrossen. Als die verdorbenen „kriechenden Schatten“ aus den dunklen unteren Höhlen empordrangen und seine besten Krieger zu skelettartigen Hüllen verwittern ließen, begriff der Drachenkönig letztlich den Hinweis. Er versammelte seine kriecherischsten Gefolgsleute und floh mit ihnen aufwärts und weg von der wachsenden Dunkelheit. Dabei nahmen sie nur das mit, was sie tragen konnten (hauptsächlich „Glänzend-hübsch-hübsch“). Verbannt aus ihren komfortablen Bauten in den unteren Ebenen leben die Kobolde nun direkt unterhalb von Droskars Schmelzriegel. Dieses Kloster war einst einem mächtigen und bösartigen Zwergen-gott geweiht. Sein einziges Vermächtnis sind nun die felsigen Berge und die seltsame Ruine, die immer noch seinen hasserfüllten Namen trägt.

Merlokrep und seine wenigen überlebenden Gefolgsleute taten ihr Bestes, sich eine Existenz zwischen den anderen gefährlichen Bewohnern ihrer neuen Heimat aufzubauen, aber Kobolde sind zerbrechliche Lebewesen. Merlokreps Stamm schrumpfte mit jeder verstreichenen Woche weiter. Unfälle, Angriffe ihrer neuen monströsen Nachbarn und des Königs eigene mörderischen Wutausbrüche über beides rafften mehr und mehr seines geliebten Volkes dahin.

Eine wachsende Ängstlichkeit aufgrund all des erlebten Elends seit der Thronbesteigung Merlokreps rüttelte letztlich das Gedächtnis des alten Stammesshamanen, des immer geistes-abwesenden Jekkajak (von vielen „Er-der-mehr-vergisst-als-du-oder-er-wissen“ genannt) wach. Bei einem Stammesmahl (aus gedünstem Ziegenhirten) kam Jekkajak plötzlich taumelnd auf die Füße und brabbelte etwas von einer schrecklichen Prophezeiung, welche lange Zeit in einer von Spinnweben überzogen Ecke seines eingerosteten Verstandes geschlummert haben musste. „Wenn der verlorene König sitzt auf dem Thron, unser großer Stamm mäh-mäh seinen letzten Ton! Um unser Volk zu retten, wasch unsere Not mit dem Blut von Rosahaut-brut von der Kron!“ Als das letzte Wort seinen Mund mit einem Schwall Sabber und Eintopf verlassen hatte, fiel Jekkajak mit dem Gesicht in seine Schüssel und Merlokreps bevorstehender Weg wurde diesem sofort klar. Der einzige Weg, seinen Stamm vor der Auslöschung zu bewahren, lag in dem Blut der Kinder der Rosahäutigen. Im Dunkel der Nacht schickte er seine raffinier-testen Diener aus, um die rosahäutigen Babys aus ihren seltsamen weichen Betten zu stehlen.

Bevor die Entführer auch nur in die Nähe der Stadt gelangten, griff jedoch das Schicksal zu ihren Gunsten ein.

Nicht weit von den Ruinen des Klosters stehen auf einem Hügel die niedergebrannten Überreste eines Waisenhauses. Jahrelang nahm Elaras Kinderheim die herumstreunenden Kinder von Falkengrund auf und gewährte den zahllosen Kriegswaisen Obdach, welche durch den jüngsten Konflikt mit den nahen Goblin-reichen ihre Familien verloren hatten. Vor wenigen Monaten brannte dieses Waisenhaus jedoch in einem mysteriösen Feuer nieder. Alle Kinder und die Vorsteherin fanden in dem Brand ihr tragisches Ende. Ihr einziger Grabstein sind einige rußbedeckte Balken.

Wie es das Glück so wollte, begab sich just am selben Abend, als Merlokreps Bande von Lakaien aus den Ruinen aufbrach, eine Gruppe von Kindern aus Falkengrund auf den Weg durch die Dunkelheit zu Elaras Kinderheim. Früher an diesem Tag war ein hitziger Streit darüber entbrannt, ob das Kinderheim von Geistern heimgesucht würde. Dieser Streit brachte die fünf Kinder dazu, in den verkohlten Überresten des Waisenhauses zu übernachten. Als die Kobolde diese frischen, kleinen Rosanen sahen, wie sie fast blind durch die Dunkelheit stolperten, überwältigten sie sie schnell und schleppen die Kinder triumphierend zurück zu ihrem König. Nun, am Vortag ihrer Errettung, tanzen die Kobolde des Wahrschuppenstamms närrisch unter der Erde umher, während Jekkajak damit kämpft, sich an das richtige Protokoll der Opferzeremonie zu erinnern. Aber Merlokreps Geduld mit den Gedächtnisaussetzern seines alten Schamanen schwindet und die Opferung der Kinder rückt schnell näher. Bald soll ihr junges Blut die Krone des Koboldkönigs salben.

Abenteuerzusammenfassung

Wenn die SC sich in Falkengrund aufhalten, erfahren sie von den verschwundenen Kindern. Nachdem sie den Auftrag annehmen, sie sicher nach Hause zu bringen, wird die Gruppe im Klatsch und Tratsch des Ortes nach Informationen über ihren Aufenthaltsort suchen. Die Gruppe sammelt Geschichten über das Kinderheim, in dem es spuken soll, Gemurmel über vermisste Ziegenhirten und Vieh und mehr als nur ein paar grauenhafte Sagen über die Ruinen unterhalb von Droskars Fels. Gewappnet mit diesen Informationen begeben sich die SC in das Finstermondtal.

An den niedergebrannten Überresten des Waisenhauses treffen die SC Jeva, ein gequältes Mädchen und die einzige Überlebende des Brandinfernos von Elaras Kinderheim. Jeva berichtet den SC, dass fünf Kinder im Dunkel der Nacht zum Waisenhaus kamen, dann aber von sonderbaren kleinen Monstern gefangen genommen wurden und in die Schatten von

Droskars Fels verschleppt wurden. Jeva bietet an, die Gruppe in das Koboldlager zu führen, doch das Mädchen ist nicht, wer sie vorgibt zu sein und hat ihre eigenen finsternen Motive.

Die SC trotzen den dunklen Ruinen von Droskars Schmelzriegel. In der ersten unterirdischen Ebene begegnen sie einem seltsamen zwergischen Schreckgespenst, kreischenden Vargouillen und tödlichen Fallen, die mit mächtiger zwergischer Magie erschaffen wurden. Nachdem sie einige wimmernde Koboldsklaven abgewehrt und zwei der vermissten Kinder befreit haben, erfährt die Gruppe, dass zwei andere Kinder den Fängen ihrer Entführer entkommen sind, aber sich nun in den gefährlichen Winkeln der Ruinen verirrt haben. Die Gruppe muss ein Beinhaus voller rastloser Schädel erforschen, um eines der widerspenstigen Kinder zu retten. Die SC trotzen dann einer glühend heißen Schmiede und einem hasserfüllten untoten Zwerg, um das nächste Kind zu finden. Schließlich müssen sie die Dunkelheit der Koboldbauten überwinden, um das letzte Kind zu retten, bevor sein Blut der Krone von Merlokrep geopfert wird.

FALKENGRUND

Dorf ungewöhnlich (Holzfällerkonsortium);

Gesinnung NB

GM Limit 1500 GM; **Vermögen** 40550 GM

BEVÖLKERUNG

Einwohner 1400

Art isoliert (Menschen 94%, Halblinge 3%, Halb-Elfen 1%, Elfen 1%, andere 1%)

AUTORÄTSPERSONEN

Vorsteher Thuldrin Kreed, RB männlicher, menschlicher Experte 3/Schurke 4 (Vorsteher vom Holzfällerkonsortium), **Amtmann Vamros Harg**, NB männlicher Halbling, Adliger 2/ Hexenmeister 5 (gewählter Magistrat), **Vogt Deldrin Balson**, RN männlicher Halb-Elf, Experte 3/Kämpfer 3 (Sheriff von Finstermondtal), **Vorarbeiter**

Zandag „Zahltag“ Tiedum, RB männlicher, menschlicher Mönch 2/Kämpfer 3 (Oberaufseher des Holzfällerkonsortiums).

NOTIZEN

Im Anhang 1 stehen ausführlichere Informationen über Falkengrund als Handlungsort inklusive Details über alle wesentlichen Orte und Personen.

Einleitung

Der baufällige Ort Falkengrund liegt gefährlich nahe am berüchtigten Finstermondwald. Der zerklüftete Schatten der nahen Berge liegt düster über den verzweifelten Seelen, die diesen Ort Heimat nennen. Viele Glücksritter erhoffen sich ein Vermögen damit zu verdienen, ein paar Fuder Schwarzhölz aus den üppigen Wäldern des Tals schlagen. Andere reisen in diese abgelegene Gegend, um neu zu beginnen und ihre zerbrochenen Existzenzen am Rande einer unberührten Wildnis wieder zusammenzufügen – weit entfernt von den Angelegenheiten der Menschen. Verfolgte Fanatiker und Ausgestoßene strömen zuhause nach Falkengrund. Hier praktizieren diese Eiferer ihre seltsamen und oft abartigen Riten unbeeinträchtigt durch die Moralansichten der Zivilisation. Andere wiederum werden durch die Aussicht auf großartige Abenteuer nach Falkengrund gelockt. Gefahr und Prunk warten in den verfluchten Hallen der Zwergekönige von einst, deren ruhmreiche Zivilisation vor langer Zeit auseinanderbrach und zu Staub zerfiel.

Wenn die SC in Falkengrund ankommen, sollte es nicht lange dauern, bis sie von den

vermissten Kindern erfahren. Fast das gesamte Dorf spricht davon auf die eine oder andere Weise. Erwäge, persönliche Verbindungen zwischen den SC und den Eltern der Kinder herzustellen. Vielleicht ist ein Kämpfer ein alter Armeekamerad des Dorfmetzgers Colbrin Jabbs, ein Magier kann Sharvaros zum Mentor haben, jemand kann dem Vorsteher Kreed etwas schuldig sein oder die Mutter oder der Vater eines SC könnte früher mit Idris Traufgänger Abenteuer erlebt haben. Weitere Informationen über diese NSCs sind in Anhang 1 zu finden. Wenn du nach einer Möglichkeit suchst, die SC nach Falkengrund zu bringen, kannst du einen mächtigen Förderer der SC oder einen hochrangiges Mitglied einer Organisation, für die sie arbeiten, ins Spiel bringen. Diese Person beauftragt die Gruppe, das Verlies unterhalb Droskars Schmelzriegel zu erkunden. Sie sorgt sich dabei nicht um eine zusammengewürfelte Bande von Kobolden, sondern um einen Erkenntniszauber, der von einem großen Übel weit unter der Erde berichtet. Dabei soll es sich um einen schrecklichen Untoten handeln, der dem schändlichen Flüsternden Tyrann dient. Die Gruppe soll von den kürzlich an der Oberfläche erschienenen Kobolden in Erfahrung bringen, warum sie aus den finsternen Tiefen hervor gekommen sind. Alternativ kann einen zwergischer SC großes Interesse an Droskars Schmelzriegel haben. Vielleicht hat einer seiner Vorfahren dem bösen Gott gedient und er will die Überreste oder ein Erbstück seines Vorfahren zurückbringen. Der SC könnte auch mit Druingar Glimmaxt (siehe Bereich 4) verwandt sein und versuchen dort erfolgreich zu sein, wo Druingar scheiterte.

TEIL EINS: DEN WEG ERLEUCHTEN

Gravagos der Weise sagt: „Wenn man in die dunkleren Orte der Welt vordringt, erleuchtet nur Weisheit sicher den Weg.“ Als Anfängergruppe von Abenteurern sind die SC gut beraten, sich soviele Informationen wie möglich zu beschaffen, bevor sie in die gefahrvollen Schatten des Finstermondwaldes aufbrechen. Zusätzlich werden die SC wahrscheinlich auch einige Dinge über das Verschwinden der fünf Kinder in Erfahrung bringen wollen, bevor sie die Gegend nach ihnen absuchen. Die wahrscheinlichsten Themen ihrer Ermittlungen sind hier abgedeckt.

Die vermissten Kinder

Ein einfacher Fertigkeitswurf (SG 10) in Informationen sammeln oder Wissen (Lokales) ergibt das Folgende über die vermissten Kinder. Weitere Informationen über die Eltern befinden sich in Anhang 1.

Kimi Traufgänger: Tochter des berühmten Elfenwaldläufers Idris und einer wunderschönen

FALKENGRUND

Falkengrund kann man eher als eine zersplitterte Ansammlung einiger baufälliger Gemeinschaften beschreiben, als es als einen einzelnen Ort zu bezeichnen. Enklaven der reichen Holzfürsten liegen komfortabel auf dem sogenannten Horst und blicken auf die zahlreichen Elendssiedlungen der Mittellosen, unterdrückten Holzfäller, religiösen Fanatiker und verzweifelten Siedler herab, die sich ihrerseits über ihre Zäune nur mit Argwohn und Misstrauen beäugen.

Eine von Monstern nur so wimmelnde Wildnis umgibt die Senke. Gefahr lauert gleich jenseits des Waldrands und die meisten der schlaueren Bewohner Falkengrunds erkennen, dass eher früher als später irgendeine furchtbare Monsterbedrohung über die Siedlung herfallen wird. Bis zu jenem Tag tun die Holzfürsten alles in ihrer Macht stehende, um so viel Schwarzhölz wie möglich aus dem Tal zu schaffen. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis ihre rücksichtslose Verwüstung der Wildnis rings um den Ort die Aufmerksamkeit eines grimmigen Wächters auf sich ziehen wird. Währenddessen strömen Abenteurer in Scharen nach Falkengrund, aber die Meisten verschwinden in den Schatten des Finstermondwaldes und werden niemals wieder gesehen. Noch mehr verlieren die Nerven nach ihrer ersten Begegnung mit den unheiligen Schrecken, die in der Nacht lauern, und fristen ihr Dasein mit Sklavenarbeit in den Sägewerken oder verdingen ihr Schwert an die Holzfürsten, die immer weitere skrupellose Raufbolde brauchen, um den Pöbel in Zaum zu halten.



Schneiderin namens Kitani. Kimi hat ihren Vater seit zwei Jahren nicht mehr gesehen. Der Waldläufer ist ständig unterwegs auf Abenteuersuche, um im Auftrag eines geheimnisvollen Auftraggebers Relikten nachzujagen. Kimi vergöttert ihren Vater und ist zu einer furchtlosen Draufgängerin herangewachsen, die nur darauf wartet, in die abenteuerlichen Fußstapfen ihres Vaters zu treten, sobald sie alt genug ist, ein Schwert zu führen. Kimi ist die Beschützerin ihrer Gruppe von Freunden und gerät oft mit Jungen aneinander, die doppelt so alt sind und versuchen, die Anderen herumzuschubsen. Sie geht aus diesen Kämpfen meist als Siegerin hervor und viele der Kinder im Dorf haben vor ihr Angst.

Hollin Hebradan: Hollin ist ein zehnjähriger Junge voller Sommersprossen, dem seine beiden Vorderzähne fehlen (wegen eines schlimmen Sturzes vom Wasserrad an der alten Mühle). Hollins Mutter starb im Kindbett und sein Vater wurde vor zwei Jahren von einem Eulenbären angefallen. Nun kümmert sich Hollins ältere Schwester, eine wunderschöne junge Frau namens Ralla um ihn. Die Beiden mühn sich ab, über die Runden zu

kommen, und den Gerüchten nach arbeitet Ralla in einer der Vergnügungshöhlen, um Essen auf den Tisch zu bringen. Hollin ist ein geschickter Holzschnitzer und er schafft es mit dem Feilbieten seiner kleinen Statuen ein paar Kupfermünzen einzunehmen. Der einzige Wunsch des Jungen besteht darin, schneller zu wachsen und in den Sägewerken zu arbeiten, damit seine Schwester nie wieder einen Fuß in jenes Haus setzen muss.

Mikra Jabbs: Bei der Geburt des dreizehn Jahre alten Sohnes des Dorffleischers, Colbrin Jabbs, gab es ernste Probleme, die dazu führten, dass er einige geistige Beeinträchtigungen davontrug. Er kann nicht lesen und glaubt beinahe alles, was ihm erzählt wird. Mikra wird von allen sehr gemocht. Obwohl er nicht sehr helle ist, besitzt der Junge eine grenzenlose Güte und sein leuchtendes Lächeln erobert die Herzen von beinahe jedem, der ihn trifft. Die Anderen kümmern sich um ihn, auch wenn er der Älteste der Gruppe ist.

Jurin Kreed: Als Sohn des reichsten, mächtigsten und schlimmsten Mannes in Falkengrund ist der elfjährige Junge Jurin Kreed zwischen seiner Familie und seinen Freunden hin- und hergerissen. In der Öffentlichkeit verhält sich Jurin unerträglich, herrscht die anderen Kinder an und droht ihnen Prügel

durch die Wachen seines Vaters an, wenn sie nicht nach seiner Pfeife tanzen. Die Leute wundern sich, warum die anderen Kinder diesem verzogenen Tyrann nicht einfach aus dem Weg gehen, aber Colbrin Jabbs weiß, dass der Junge im Grunde ein gutes Herz hat und, wenn sie unter sich sind, alles tun würde, um seinen Freunden zu helfen. Jurin verbringt viele Stunden im Hause der Jabbs, um seinem Freund Mikra nachmittags vorzulesen.

Savram Vade: Savram, der Sohn des geheimnisvollen Magiers Sharvaros ist ein stiller zurückgezogener neunjähriger Junge, dessen wache Augen eine Intelligenz weit jenseits seines Alters verraten. Wenn er alt genug ist, wird er zweifelsohne seinem Vater in das geheimnisumwobene Leben eines Magiers folgen.

Ihren Spuren folgen

Ein Fertigkeitswurf (SG 15) in Informationen sammeln überzeugt ein paar Nachbarskinder mit losen Zungen, die „geheime Mutprobe“ zu offenbaren, die die fünf Kinder ablegen wollten: Eine Nacht in der ausgebrannten Ruine von Elaras Kinderheim zu verbringen, oben auf einem traurigen Hügel im Finstermondtal. Ein Fertigkeitswurf (SG 20) in Überlebenkunst fördert fünf verschiedene Spuren von kindergroßen Füßen

zu Tage, die nach Nordwesten in Richtung des Waisenhauses führen.

Elaras Kinderheim

Wenn die SC sich über das abgebrannte Waisenhaus erkundigen, erfahren sie, dass eine silberhaarige Menschenfrau mittleren Alters namens Elara das Waisenhaus vor zehn Jahren kurz nach dem Goblinblutkrieg eröffnete. Die Scheußlichkeiten, die von den marodierenden Goblinbanden angerichtet worden waren, ließen Dutzende von Kindern ohne ihre Eltern zurück; Elara nahm sie in Scharen bei sich auf.

Droskars Schmelzriegel

Das Finstermondtal war nicht immer das wilde Grenzland, das es heute ist. Vor mehr als einem Jahrtausend breitete sich ein Zwergenreich über diese Landschaft aus und reichte tief in das unnachgiebige Gestein hinab. Seine Zivilisation war unerreicht in seiner Zeit, aber wie es bei den meisten großen Reichen ist, begann der Niedergang von innen heraus. Als ihre Ruhmestaten unzählbar wurden, kannte die Dekadenz der Zwerge keine Grenzen mehr und ihre Gesellschaft fing an in sich zusammenzufallen. Ausufernde Genusssucht schürte den Verfall, und bald wichen die Ehre, Disziplin und Barmherzigkeit, auf denen das Reich aufgebaut worden war, belanglosen Streitereien um Status, Reichtum und Macht. Das angeschlagene Reich wackelte und ächzte, aber sein Niedergang wurde durch den Aufstieg eines neuen

Kultes aufgehalten, der einem freudlosen Gott des Leidens namens Droskar gewidmet war. Die Anhänger Droskars kämpften gegen die Wohlbefindensströmung im Zwergenreich an, die das Reich zum Straucheln gebracht hatte. Stattdessen richteten sie eine schauderhafte Lehre ein, die die Erlösung durch endloses Schuften und die brutale Unterwerfung unter den Dunklen Schmied forderte, wie Droskar oft genannt wurde. Die Zwerge wurden zu Sklaven ihrer eigenen Industrie, stellten ganze Berge von Waffen, Rüstungen und Gegenständen her, um ihren dunklen Gott zufriedenzustellen. Die Wildnis um sie herum wurde in den Essen ihrer Industrie verfeuert, bis die Zwerge an ihren eigenen schwarzen Dämpfen erstickten und im Staub verhungerten. Es dauerte Jahrhunderte, bis das Land sich wieder erholt und zu der wunderschönen und wilden Landschaft wurde, die heute Falkengrund umgibt. Droskars Schmelzriegel war ein Kloster, das der Anbetung des Dunklen Schmiedes gewidmet war. Sollten die SC nach Informationen darüber suchen, lernen sie das Folgende.

TEIL ZWEI: JÄGER DER VERLORENEN KINDER

Der erste Halt der SC auf ihrer Queste, die vermissten Kinder zu finden, ist wahrscheinlich Elaras Kinderheim, der Ort der verruchten Mutprobe und der letzte Punkt, von dem man weiß, wo sich die Kinder aufgehalten haben. Das Kinderheim steht auf einer kleinen Anhöhe etwa zwölf Kilometer außerhalb des Ortes direkt am Rand des Waldes. Elaras Motive das Haus so weit entfernt von der relativen Sicherheit

DIE BALLADE VON GLIMMAXT

Sollte einem SC ein Wurf in Bardenwissen, Informationen sammeln oder Wissen (Lokales) gellingen (SG 15), hat er mindestens ein paar Mal von der Ballade von Glimmaxt gehört.

*Glimmaxt, der mächtige Held der Zwerge,
suchte die Erbstücke verschollen im Berge,
stieg tief hinab, in des alten Bösen Grab
und starb in den Hallen der dunklen Werke.
Seine ruhelose Seele ist wieder erwacht,
seine glühende Axt scheint in der Nacht,
ich sah seinen Geist, mein Haar dies beweist,
erbleichte im Anblick seiner furchtbaren Macht.*

des Dorfes zu errichten gaben Anlass zu allen möglichen Spekulationen in der Ansiedlung, aber in Wahrheit hatte sie einfach nur Angst, die Kinder so nah an dem bösen Einfluss des heruntergekommenen Dorfes und der gierigen Holzbarone aufzuziehen. Die Isolation erlaubte es ihr, den Kindern die Möglichkeit einer guten Erziehung zu geben, aber der Preis sollte im Endeffekt ihr Leben und die Zerstörung von Allem sein, was sie zuvor aufgebaut hatte.

Elaras Kinderheim (BS 3)

Wenn die SC sich dem Ort des abgebrannten Waisenhauses nähern, lies das Folgende vor oder schildere es in deinen eigenen Worten:

Die verbrannten Überreste des Waisenhauses liegen auf einem Hügel. Verkohlte Balken liegen verstreut zwischen Haufen verkrusteter Asche. Das einzige Bauwerk, das stehen geblieben ist, ist ein rußgeschwärzter Steinbogen. Eine kleine ausgestopfte Puppe liegt unter dem Bogen. Ihr Gesicht ist versengt und aus dem zusammengeflickten Kleid quillt die verdreckte Füllung. Neben ihr steht eine Truppe halb geschmolzener Zinnsoldaten in Formation. Ihre Körper sind verdreht und entstellt von der Feuersbrunst, die ihren Besitzer das Leben gekostet hat.

Unter den Trümmern befindet sich wenig Interessantes, aber ein Wurf auf Suchen (SG 20) bringt eine angekohlte Falltür unter einer daumendicken Schicht von Asche in der Mitte der Ruine zum Vorschein. Das Schloss ist geschmolzen und kann nicht mit einem Dietrich geöffnet werden, aber die Tür selbst ist schwer beschädigt und kann leicht aufgebrochen werden.

Falltür: Härte 5, TP 8, Zerbrechen SG 15.

Wenn jemand durch die Tür bricht, lies das Folgende vor oder fasse es in eigene Worte:

WISSEN ÜBER ELARAS KINDERHEIM

SG 10: „Elara war eine selbstlose Frau, die einen Großteil ihres Lebens damit verbrachte sich um die zu kümmern, die niemand wollte. Das Feuer war eine Tragödie.“

SG 15: „Das Feuer kam wie aus dem Nichts und griff so schnell um sich, dass zu dem Zeitpunkt, als die Freiwilligenbrigade des Dorfes ankam, nur noch eine rauchende Ruine übrigblieb. Alle Kinder waren tot und auch Elara war zu Asche verbrannt. Schwer zu glauben, dass ein solch starker Brand durch einen Unfall entstanden ist. Ich hab schon immer um die Sicherheit des Ortes gefürchtet. Elara hat ihr Waisenhaus viel zu weit weg vom Dorf und viel zu nah an diesem verfluchten Wald gebaut.“

SG 20: „Die letzten Monate oder so vor dem Feuer haben ein paar Leute behauptet, in der Nacht alle mögliche Art von Lärm aus dem Waisenhaus zu hören. Schreie, haben sie gesagt. Schreckliche Schreie. Einige haben sogar behauptet, dass Elara ihren Verstand verloren hat und angefangen hat, die Kinder in der Stille der Nacht zu foltern. Das ist auch der Grund, warum sie das Haus außerhalb des Orts gebaut hat.“

WISSEN ÜBER DEN SCHMELZIEGEL

SG 15: „Der Schmelzriegel ist so'ne Art Zwergenruine. 'ne Horde Monster haust in schwarzen Hallen und manche erzählen, dass die Geister von die Zwerge dort auch umher schleichen.“

SG 20: „Das war mal vor langer Zeit ein Kloster, in dem sie so eine dunkle freudlose Gottheit des Schuften anbeteten. Druingar Glimmaxt, der berühmte Held der Zwerge, zog dorthin, um dort Relikte des uralten Reiches seines Volkes zu finden. Er kam nie zurück, und nun behaupten diejenigen, die nachts nah an diesen Ort kommen, dass sein Geist durch die düsteren Hallen gleitet und diejenigen jagt, die närrisch genug sind, sich dort hinzugegeben.“

SG 25: „Etwas Übles lebt tief da unten. Vor Kurzem sind merkwürdige kleine Ungeheuer im Tal aufgetaucht. Ich bin mir sicher, dass sie die Ziegenherden auf dem Gewissen haben, die letzte Woche tot aufgefunden wurden, und ich wäre nicht überrascht, wenn sie auch hinter dem Verschwinden dieser Kinder stecken würden.“



Der Geruch nach Verwesung dringt aus diesem stinkenden Keller heraus. Ein schartiger Eichenstisch voller Blutspuren steht an einer Wand, allerlei Klingen und stachelige Instrumente liegen darauf verteilt. Ein einzelnes Paar rostiger Fesseln ist an der gegenüberliegenden Wand mit einem Bolzen befestigt, wo auch die Wandziegel eine blutige Geschichte von Pein und Grausamkeit erzählen. Der Leichnam einer Frau, die in ihrem Kleid auf dem Boden liegt, ist der Ausgangspunkt des Verwesungsgestankes, der alles Andere überdeckt.

Die Frau ist Elara. Sie ist nicht im Feuer gestorben, sondern durch die Hände eines ihrer verrückten Schützlinge, ein verstörtes kleines Mädchen namens Jeva. Jeva war die stille, gut erzogene junge Tochter einer besser verdienenden Familie von Töpfern aus Falkengrund. Eines Tages machten das Mädchen und ihre Eltern einen Ausflug in die Landschaft zu einem gemütlichen Picknick. Der Familienausflug nahm ein blutiges Ende, als ein Wolf aus den Dornbüscheln brach und ihre Eltern vor ihren Augen anfiel. Jevas Schreie zogen die Aufmerksamkeit von ein paar Holzfällern in der Nähe auf sich, die das geifernde Biest vertrieben, aber nicht bevor es seine Zähne in ihren Arm schlagen konnte. Nach dem Tod ihrer Eltern landete Jeva in Elaras Kinderheim.

Sie ist nicht länger ein süßes kleines Mädchen, sie verwandelte sich in ein hasserfülltes kindliches Ungeheuer. In der ersten Woche von Jevas Aufenthalt wurde ein Junge, der sie im Hof eines Morgens schikaniert hatte, in der nächsten Nacht am Fuße der Treppe mit gebrochenem

Genick aufgefunden, anscheinend von einem unglücklichen Sturz. Ein paar Tage später schalt ein ältlicher Heimwart Jeva, weil sie im Garten gespielt hatte. Er wurde früh am nächsten Morgen mit herausgerissener Kehle in seiner Kammer aufgefunden. Die Wahrheit hinter Jevas mörderischer Natur wurde offensichtlich, als der nächste Vollmond schien und sich Jeva in einen grässlichen Werwolf verwandelte. Sie tötete drei ihrer Bettgenossen, bevor es Elara gelang, sie in einem Vorratsschrank einzuschließen. Seitdem behielt Elara das kleine Kind angekettet in ihrem Keller und jede Nacht versuchte sie mit versilberten Messern und Peitschen das Biest aus dem Mädchen zu „vertreiben“. Ihre „Behandlung“ vertiefte nur Jevas bösartige Wut.

Endlich eines Nachts gelang es Jeva, ihr Schloss mit einer Haarklammer zu öffnen, die unbemerkt aus Elaras Haar gefallen war, als sie ihre nächtliche Dosis „heiliger Reinigung“ verabreichte. Jeva überwältigte ihre Peinigerin, nagte sich durch Elaras Kehle und trank in tiefen Zügen von dem Blut der alten Frau, während sie starb. Danach schlich sie durch das Kinderheim und erledigte ihre Mitwaisen in einer Nacht des roten Schreckens. Als ihr Durst nach Rache und Blut vollständig gelöscht war, vergoss sie im ganzen Gebäude Fässer von Lampenöl, die im Keller gelagert waren, und schaute zu, wie alles in Flammen aufging.

Eine Untersuchung des Leichnams von Elara enthüllt die Art ihres Todes (herausgerissene Kehle), und ein Wurf in Suchen (SG 15) zeigt einen Streifen hellerer Haut an ihrem Ringfinger (Jeva schnappte sich den granatbesetzten Ring der alten Frau).

Kreaturen: Elaras Leichnam ist nun die Heimstatt einer Spinnenbrut, die im Keller haust. Sobald sich jemand dem Kadaver nähert, strömt ein Schwarm von Spinnen aus ihrer Nase, Augen, Mund und zerrissener Kehle. Ihre stolze Mutter lauert in einer Ecke der Kellerdecke und lässt sich herab, um ihre Kinder zu beschützen.

SPINNENSWARM
TP 9; *Monsterhandbuch*

HG 1

MITTELGROSSE MONSTRÖSE SPINNE
TP 11; *Monsterhandbuch*

Schätze: Unter den Geräten auf dem Tisch befinden sich zwei Silberdolche [Meisterarbeit] und ein feuchter Bund verrotteter Kräuter. Ein Wurf (SG 20) auf Handwerk (Alchemie) oder Wissen (Natur) lässt einen die verwelkten Kräuter als Wolfsbann identifizieren.

Entwicklung: Wenn die SC die Spuren der Kinder bis hierher verfolgt haben oder den Bereich um das Waisenhaus absuchen, können sie die Lagerstätte der Kinder nicht weit entfernt von der Ruine entdecken. Ein großes selbst gebasteltes Zelt liegt zerrissen am Boden neben einer einfachen Feuerstelle aus flachen Steinen. Überall sind Zeichen eines Handgemenges zu sehen, zerbrochene Zweige, platt gedrücktes Gebüsch, Fetzen von Kleidung und Blutlachen am Boden. Ein Wurf (SG 15) auf Wahrnehmung ist ausreichend, um ein paar EchsenSchuppen um die Feuerstelle herum zu finden. Ein Wurf (SG 20) auf Wissen (Lokales) identifiziert sie als Koboldschuppen.

Die Kobolde haben kaum Aufwand betrieben, ihre Spuren durch den Wald zu verwischen, und man braucht nur einen Wurf (SG 15) auf Überlebenskunde, um ihrem Pfad zu folgen.

Wolf in Mädchenkleidern (BS 3)

Seit sie das Waisenhaus niedergebrannt hat, streicht Jeva durch den Finstermondwald und fiel über jeden her, der ihren Pfad kreuzte. Manchmal schleicht sie sich unter die Kinder von Falkengrund, lockt eines oder zwei mit in die Wälder zum „Spielen“ und verschlingt sie daraufhin. Sie lauert in den Wäldern, wenn die SC nahen, und beginnt sie in ihrer Menschengestalt zu verfolgen. Sollte sie entdeckt werden, verlässt sie sich auf ihren erheblichen Bonus aufs Bluffen, um sich als traumatisierte Überlebende des Brandes im Waisenhaus darzustellen. Sie bittet bei der Gruppe um Nahrung, bevor sie in Tränen ausbricht und sich weigert, über das Feuer zu sprechen, bis sie dazu gedrängt wird. An diesem Punkt webt sie eine erschütternde Geschichte, wie sie die Schreie ihrer Freunde hörte, als die Flammen ihre Gesichter schmelzen ließen. Wenn sie über Elara befragt wird, besteht sie darauf, dass die Leiterin eine wundervolle Frau war, die „nur das Beste für uns tat, egal wie weh es auch tat...“ Sie lässt ihre zerrissene Kleidung von einer

Jeva



Schulter herunter gleiten, wodurch die schrecklichen Narben sichtbar werden, die Elaras Heilver suchen hinterlassen haben und wenn sie danach gefragt wird, sagt sie: „Es war zu meinem Besten! Sie tat all das, um aus uns bessere Menschen zu machen, sagte sie.“ Tränen folgen schnell.

All dies ist nur ein Vorwand, um die Herzen der SC zu gewinnen, und Jeva tut alles in ihrer Macht stehende, um sich weiter einzuschmeicheln (sie plant sie später zu verraten und zum Spaß umzubringen). Wenn ein SC ein gläubiger Anhänger einer Religion ist, täuscht Jeva Interesse an dem Glauben vor, in der Hoffnung dass er sie unter seine Fittiche nimmt (wodurch es später so viel einfacher sein wird, ihn mit den Klauen zu bearbeiten). Sie versucht ähnliche Taktiken bei den Anderen, um sich auch dort lieb Kind zu machen. Wenn sie nach den vermissten Kindern aus Falkengrund befragt wird, ist Jeva eifrig dabei zu helfen. Sie war Zeugin der Entführung, weil sie sich selber auch an die Gruppe der Kinder herangepriescht hatte, bevor die Kobolde sie bei ihrer Jagd unterbrachen. Sie ist erfreut, der Gruppe zu helfen, die Kinder zu finden (hauptsächlich weil sie sich darauf freut, das Mark aus ihren Knochen zu saugen), und kann ihnen den Weg zu Droskars Schmelziegel zeigen (sie vertilgt gelegentlich

auch einen vereinzelten Kobold von dort, wenn die Jagdbeute zu mager ist).

Jeva ist ein spindeldürres vierzehnjähriges Mädchen mit grünen Augen, allerdings ist sie für ihr Alter sehr klein geraten. Ihr mausbraunes Haar ist ein Gewirr aus Zweigen und Brombeeren und ihr Gesicht ist verschmiert voller dunkler Flecken. Ihr Rücken, die Arme und Beine sind bedeckt mit den Narben von Elaras „Heilbehandlungen“.

JEVA (MISCHGESTALT)

HG 2

Weiblicher menschlicher Werwolf Schurke 2
CB Mittelgroßer humanoide (Mensch, Gestaltwandler)

INI +8; Sinne Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 14 (+4 GE, +4 natürlich)

TP 29 (2W8+4 und 2W8+4+2)

REF +7, WIL +4, ZÄH +4

Verteidigungseigenschaften Entrinnen; **SR 5/Silber**

ANGRIFF

Bewegungsrate 9m

Nahkampf 2 Klauen +4 (1W4+2) und

Biss -1 (1W6)

Angriffsfläche 1,5 m; **Reichweite** 1,5 m

Bes. Angriffe hinterhältiger Angriff +1W6, Überraschungsangriff

TAKTIK

Vor dem Kampf Jeva wartet, bis die SC sich im Kampf mit einem anderen Feind befinden oder nach einem Gefecht stark geschwächt sind. Zu diesem Zeitpunkt entschlüpft sie, um sich in ihre Mischgestalt zu verwandeln (sie kann für ihren Wurf in Gestalt kontrollieren 10 nehmen) und schleicht sich dann an die Gruppe an, um hinterhältig anzugreifen.

Im Kampf Wenn die SC mit einem anderen Gegner beschäftigt sind, nimmt Jeva eine flankierende Position ein, sonst konzentriert sie sich auf den schwächsten Feind und versucht ihn zu zerreißen.

Moral Jeva ist nicht selbstmörderisch und flieht, wenn sie auf weniger als 10 TP reduziert worden ist.

SPIELWERTE

Eigenschaften ST 15, GE 19, KO 15, IN 12, WE 14, CH 15

GAB +2; KMB +4; KMV 18

Talente Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Bluffen), Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Akrobistik +9, Bluffen +10, Diplomatie +7, Einschüchtern +7, Heimlichkeit +9, Klettern +7, Mechanismus ausschalten +9, Motiv erkennen +7, Schwimmen +7, Überlebenskunst +7 (+11 Spuren verfolgen durch Geruchssinn), Wahrnehmung +7

Sprachen Gemeinsprache, Elfisch

Bes. Eigenschaften Gestalt wechseln (Mensch, Mischgestalt und Wolf), Lykantropische Empathie (Wölfe und Schreckenswölfe), Fallen finden

Ausrüstung Ring besetzt mit einem Granat (10 GM), zerrissene Kleidung

GRUNDWERTE (IN MENSCHENGESTALT)

RK 14, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 12 (+2 GES, +2 natürlich)

TP 21

KMB +2; KMV 15

REF +6, ZÄH +3

Eigenschaften ST 10, GE 17, KO 11, IN 12, WE 14, CH 15

Durch die Wälder

Entweder bei der Verfolgung der Koboldspuren oder geleitet durch die fremde wilde Waise aus dem Wald betreten die SC schließlich den gefährvollen Finstermondwald. Selbst am Mittag durchbricht wenig Licht die steinigen Überhänge und dichte Baumkronen, was Tag und Nacht zu eins macht. Für alle 4 Stunden, die die Gruppe im Wald verbringt, gibt es eine Chance von 15% auf eine Zufallsbegegnung. Sollte eine stattfinden, ziehe die Tabelle weiter unten zu Rate (das Pathfinder Modul Do: Falkengrunds Letzte Hoffnung enthält weitere Begegnungen im Finstermondwald).

Begegnungen im Finstermondwald

1-3: Ungewöhnliche große Krähen sitzen in den Ästen und krächzen geheimnisvoll, als die SC sie passieren, aber sonst belästigen sie die Gruppe auf keinerlei Weise.

4-5: Als ein SC eine Trauerweide passiert, erwacht eine Mörderanke, die auf dem Stamm lebt, und greift an.

Mörderanke: TP 30, *Monsterhandbuch*.

6-7: Ein Paar Grottenschratbrüder sind unüberhörbar, wie sie sich in einer Lichtung voraus um den Leichnam eines Holzfällers streiten („Mich immer kriege Zehen, mich mag essen Zehen!“). Wenn die SC abwarten, kommt es zwischen den Grottenschraten in ein paar Runden zu einer Prügelei. Ein Cousin (ein dritter Grottenschrat) erleichtert sich gerade an einem Baum weiter weg, aber er eilt herbei, um sich jeglichem Kampf anzuschließen.

Grottenschate (3): TP je 16, *Monsterhandbuch*.

8-9: Zwei murmelnde Allips in der vagen Gestalt von Zwergen passieren die Gruppe. Sie befinden sich auf einem grausamen Botengang für was auch immer an Bösem unterhalb der Ruine des Klosters lauert und greifen nicht an, außer sie werden provoziert. Allerdings wirkt das Plappern auf die SC ein, soweit sie sich nicht außer Reichweite begeben.

Allips (2): TP je 26, siehe Anhang 2.

10-11: Der Körper eines Abenteurers, ein Halb-Elf gekleidet in einer Lederrüstung in Meisterarbeit mit einem meisterlich gearbeiteten Langschwert an seine Hüfte geschnallt, liegt zusammengesunken mit eingeschlagenem Schädel zwischen einem Paar großer Eichen. Ein unsömiger Sack liegt besudelt mit Blut und Fleischresten neben ihm. Der Sack enthält einen Beutezug von drei dickwandigen Eisenkelchen besetzt mit Feuerpalen (je 120 GM). Einer davon ist belebt und hat dem unglücklichen Halb-Elfen den Schädel eingeschlagen. Wenn er die SC entdeckt, springt er herum und versucht sie auch zu töten.

Belebter Kelch: TP 15, *Monsterhandbuch* (kleiner belebter Gegenstand).

12-13: Sithmuk, ein Imp und ehemals der Vertraute eines ermüdenden Windbeutels von einem Magier, der im Finstermondwald sein gräuliches Ende gefunden hat, taucht auf dem Weg der SC in Form eines Falken mit einem gebrochenem Flügel auf. Wenn die SC Sithmuk adoptieren, wartet er auf den richtigen Zeitpunkt und versucht dann den mächtigsten magischen Gegenstand zu stehlen, bevor er sich unsichtbar macht und flieht.

Sithmuk, der Imp: TP 13, *Monsterhandbuch*.

14-15: Ein betrunkener Hügelriese namens Kardoblag stolpert durch den Wald und reißt Bäume um, als er versucht sein Gleichgewicht zu bewahren. Kardoblag hat vorher einige Oger getroffen und ihr Angebot angenommen, ein schweres Gesöff von vergorenen Schwarz-

holzblättern zu trinken. Als ein humorvolles Streitgespräch über das richtige Grillen eines Halblings eine Wendung zum Übeln nahm, schlug Kardoblag den Ogern die Köpfe ein und begann seinen Weg heim. In seinem Rausch hat er seinen Ehering verlegt (er hat ihn schnell abgenommen, als er ein „holdes“ Weib unter den Ogern erblickte) und nun taumelt er auf der Suche danach herum. Normalerweise würde er hoch erfreut sein, die SC zu Mus zu verarbeiten, aber da sein Kopf vom Gesöff so pocht, wünscht er sich nur, seinen Ring wieder zu finden und nach Hause zu kommen (seine Gattin wird schon sauer genug auf ihn sein, wenn er betrunken auftaucht, aber ohne Ring sieht es noch viel schlechter für ihn aus). Ein Wurf auf Wahrnehmung (SG 20) bringt seinen Ehering zum Vorschein und lässt die SC die Dankbarkeit des Riesen verdienen (er könnte beim nächsten Treffen nicht die Schädel der SC einschlagen).

Kardoblag, der Hügelriese: TP 123, *Monsterhandbuch*.

16-17: Die SC hören eine wunderschöne trällernde weibliche Stimme im Wind. Auf dem Ast einer großen Eiche voraus hockt



Anmerkung des Entwicklers

NICHT-SO-ZUFÄLLIGE BEGEGNUNGEN

Einige dieser Begegnungen sind extrem gefährlich, besonders

wenn die Gruppe von einem früheren Kampf angeschlagen oder einfach schlecht ausgerüstet ist, um mit dem ausgewürfelten Ergebnis zurecht zu kommen. Zögere in diesen Fällen nicht, das Ergebnis ein wenig zu frisieren und stelle ihnen ein anderes vor. Ebenso sollte die Art und Weise, wie du den Beginn der Begegnung schilderst, den SC eine Chance geben, auf mehr als eine Art und Weise damit umzugehen, als sich nur in den Kampf zu stürzen. Es könnte ihr Wunsch sein, den Allips einfach aus dem Wege zu gehen, was dir erlaubt, eine Angst einflößende Atmosphäre aufzubauen und ihnen eine Vorahnung von der Begegnung mit dem Allip in Bereich 11 zu geben. Im Falle der Begegnung mit Kardoblag solltest du die SC auf jeden Fall davon abhalten, den Riesen anzugreifen – sonst kommt dein Abenteuer zu einem blutigen Ende, bevor es überhaupt angefangen hat. Erzähle deutlich, wie betrunken der Riese ist, und lasse die SC nicht raten, was er tut – er kann über seinen verlorenen Ring vor sich hin murmeln, um ihnen einen Hinweis zu geben. Im Idealfall ist diese Zufallsbegegnung eine spaßige Interaktion im Rollenspiel anstelle eines schnellen und tödlichen Gefechts, das in einem nicht so erbaulichen Abschlachten enden würde.

eine Harpyie und singt einer Gruppe von vier Holzfällern aus Falkengrund vor, die geschlossen auf ihre wartenden Klauen zumschlägt. Nach der Rettung danken die Holzfäller den SC überschwänglich und bieten ihnen ihren Wochenlohn als Dank an (eine Gesamtsumme von 20 SM).

Harpyie: TP 31, *Monsterhandbuch*.

18-19: Die SC stolpern über den frischen Leichnam eines großen Schreckenswolfs. Ein Wurf (SG 15) auf Heilen lenkt die Aufmerksamkeit auf fünf bolzengroße scharfe Stacheln, die sich in die Seite und in den Nacken eingegraben haben. Der Mantikor, der den Wolf erlegt hat, bricht plötzlich durch das Geäst von oben und greift kurz danach an.

Mantikor: TP 57, *Monsterhandbuch*.

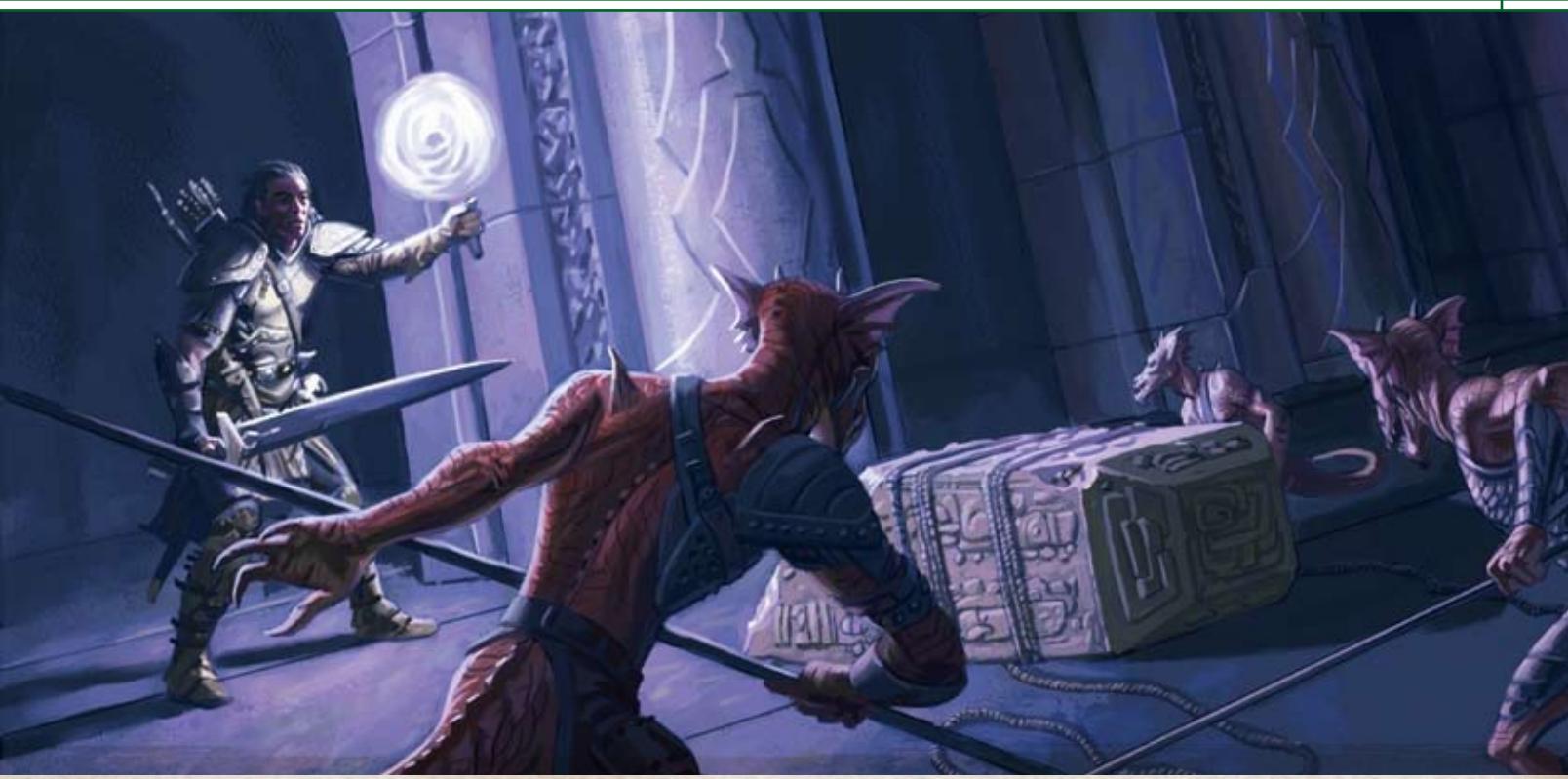
20: Ein SC mit einem erfolgreichen Wurf auf Wahrnehmung (SG 15) bemerkt einen Adamant-blitzpfeil +2, der im Stamm eines nahen Baumes steckt, ganz vergessen nach einem hektischen Gefecht, das hier vor langer Zeit stattfand.

TEIL DREI: IN DIE FINSTERNIS

Wenn die Reise die SC näher an den Fuß von Droskars Fels führt, vertiefen sich die Schatten im Wald. Als sie aus einer kahlen Baumgrenze von verwachsenen alten Ulmen heraustreten, erhaschen sie ihren ersten Blick auf das alte Kloster. Der oberirdische Teil des Klosters ist in *Do: Falkengrunds Letzte Hoffnung* ausführlich beschreiben. Wenn das Modul nicht bei der Hand ist, kannst du folgende Beschreibung verwenden:

Hohe Gräser und Brocken von Mauerschutt haben diesen kleinen Hof beinahe ganz übernommen. Auf der einen Seite ist ein Stallgebäude aus Holz zu einem Haufen verrotteter Baumstämme und schimmelnden Strohs zusammengebrochen. Die Außenmauer zur Ostseite ist auch eingestürzt und hinterließ ein klaffendes Loch. Überreste der Fundamente lassen den ursprünglichen Aufbau des Klosters nur erahnen, dahinscheidende Erinnerungen an eine lang vergangene Welt, die vom unnachgiebigen Zahn der Zeit zermalmt wurde.

Wenn die SC die Lichtung untersuchen, finden sie nichts Interessantes außerhalb des uralten Steinbaus und dem zusammengefallen Stall. Ein Wurf auf Wahrnehmung (SG 15) lässt der Gruppe einen kleinen zerbrochenen Speer mit einer bösartigen Spitze mit Widerhaken in die Hände fallen, der von einem Koboldjäger fortgeworfen wurde und an dem noch Überreste von Tausendfüßlergiff haften. Sollte jemand die Ruine untersuchen, findet er das obere Ende einer zerbröckelnden Steintreppe, die halb von



ausgerissenen Büschen verborgen wird. Lese das Folgende vor oder fasse es in eigene Worte, wenn die SC in die Finsternis hinabsteigen.

Das anhaltende Rauschen des Waldes im Hintergrund scheint sich in der Dämmerung unter der Oberfläche zu verflüchtigen. An seine Stelle tritt ein gelegentliches beinahe verständliches Flüstern, Stöhnen, Zischen oder wiederhallendes Echo von klinrenden Ketten.

Ebene Eins: Droskars Schmelzriegel

Die erste Ebene dieses Gewölbes besteht aus dem Untergeschoss eines uralten Zwergenklosters. Droskars Schmelzriegel wurde in der bedrückenden Atmosphäre eines Zwergenreichs erbaut, das sich im Niedergang befand. Die Dekadenz dieses Reichs führte zu einem schrecklichen Rückfall in die Tyrannie, unter die Knute eines grimmigen Gottes namens Droskar. Droskar verlangte vollkommenen Gehorsam von seinen Schützlingen, welche ihre Ergebenheit durch andauerndes Schuftzeigten. Faulheit, Korruption und Dekadenz verschwanden im ersten Jahrzehnt von Droskars theokratischer Herrschaft, als die Zwerge sich vereinten, um Ehrfurcht gebietende Zeugnisse der Macht ihres dunklen Gottes zu errichten. Die Herstellung architektonischer und metallener Werke war der einzige Weg den immerwährenden Zorn des Dunklen Schmiedes zu mäßigen. Aber als Droskars Macht und Einfluss wuchsen, verlangte

er nach mehr und mehr Arbeit, um sein riesiges Ego zu befriedigen. In dem Maße wie sein Stolz wuchs, inspirierte die Treue zu Droskar nicht länger große Werke, sondern nur noch Werke. Die Qualität der zwergischen Handwerkskunst nahm stark ab, als sie versuchten, ohne Unterlass Monuments, Tempel und Waffenkammern zu seinen Ehren zu errichten. Der Schmelzriegel ist ein Wahrzeichen dieses Niedergangs von Vorstellungskraft und Geist. Sein spartanisches Inneres ist ein Zeugnis der freudlosen letzten Tage der Zwerge. Glatte Flure erstrecken sich zwischen Kammern aus kaltem Stein. Grob behauene Tunnel verbinden das unterirdische Kloster direkt mit den trostlosen Minen und den donnernden Schmieden, die vor langer Zeit bei Tag und Nacht Stahl hervorbrachten. Der einzige Bereich der Handwerkskunst, in dem Droskar andauernden Einfallsreichtum verlangte, war die Herstellung von Fallen und der Schmelzriegel zeigt ein paar gefährliche Exemplare dieser Kunst.

Eigenschaften des Gewölbes

Die Treppe führt mehr als 6 m unter die Oberfläche, es dringt kein Geräusch von oben herab. Die Wände des Klosters sind Maurerarbeit und es gibt nirgends eine Lichtquelle außer den Schmieden und dem Tiegel der Opfergaben (Bereiche 2 und 19). Das Kloster wurde so erbaut, dass es Geräusche auf seltsame Art und Weise beugt und damit die speziellen Eigenschaften der Lauschkammer (Bereich 11) ermöglicht. In allen anderen Bereichen außer der Lauschkammer erleiden Wesen einen

Malus von -5 auf Würfe auf Wahrnehmung, wenn es ums Lauschen geht.

Wenn vorhanden sind Türen stark, aus Holz und – soweit nicht anders vermerkt – verschlossen.

1. Monumentkammer (BS 2)

Die Treppe öffnet sich in eine große rechteckige Kammer. Die Steinwände dieses Bereichs sind mit verschlungenen Zieselungen bedeckt, die Zwerge bei ihrer Arbeit in Minen oder Schmieden darstellen. In der Mitte der Kammer steht die untere Hälfte eines zerbrochenen Obelisken aus Obsidian. Grobe Spitzhaken, Hämmer und andere Werkzeuge liegen verstreut in der Kammer.

Ein Droskar geweihter Monolith aus poliertem Obsidian stand einmal in dieser Eingangshalle zu der unterirdischen Ebene des Klosters. Der Stein war mit eingemeißelten Lobpreisungen an den Dunklen Schmied und mit düsteren Fresken bedeckt, die zwergischen Anbeter vor der Dunklen Esse kniend zeigen. Der Monolith wurde zerschmettert, als das Reich zerfiel.

Kreaturen: Koboldsklaven sammeln die Obsidianbrocken wegen ihrer spiegelähnlichen Eigenschaften. Vreggma, Gefährtin des Häuptlings und „Einzig Eine, die Nörgel-Nörgel darf an seiner Großartigkeit“, liebt es, ihr Spiegelbild zu betrachten. Sie erfreut sich daran, vor großen Stücken polierten Obsidiens zu posieren,

und lässt die Sklaven einen schwarzen Spiegel in ihrer Unterkunft errichten. Zur Zeit mühen sich zwei Koboldsklaven nahe dem Durchgang nach Westen ab, einen 30-Kilo-Brocken des gefallenen Denkmals hinter sich her zu ziehen. Vier Koboldkrieger begleiten sie (nicht so sehr zu ihrem Schutz, als vielmehr, um sicherzustellen, dass sie nicht fliehen).

KOBOLDSKLAVEN (2)

TP je 2; *Monsterhandbuch*

Diese Sklaven sind nur mit einer Schleuder bewaffnet und tragen keine Lederrüstung.

TAKTIK

Im Kampf Die Sklaven verwenden ihre

Schleudern und versuchen einem Nahkampf auszuweichen.

Moral Sobald einer der Krieger fällt, bewegen

sie sich langsam auf einen Ausgang zu.

Wenn alle Koboldkrieger gefallen sind, fliehen sie.

HG 1/4

KOBOLDKRIEGER (4)

TP je 4; *Monsterhandbuch*

TAKTIK

Im Kampf Die Krieger zischen und spucken, wenn sie die SC entdecken, und eilen zum Angriff.

Moral Die Krieger kämpfen bis zum Tod.

HG 1/4

Entwicklung: Wenn die SC die wimmernden Sklaven (mit Namen Kibbo und Jarrdreg) am Leben lassen, können sie sich als unschätzbare, aber auch irritierende Verbündete für den Rest des Abenteuers erweisen. Kibbo bezeichnet jeden SC als Große Befreier So-Und-So, und Jarrdreg verwendet einen passenden Titel für jeden SC, wie Mächtig-Hack-Bumm (für einen mit einer Axt bewaffneten Kämpfertyp) oder Große-Chef-Marsch-in-Schnarch (für einen Zauberer, den er beim Zaubern von Schlaf beobachtet hat). Die Kobolde sind Speichellecker und springen liebend gerne, um jegliche Aufgabe, so erniedrigend sie auch sein mag, zu erfüllen,



Anmerkung des Entwicklers

DIE LETZTE FLUCHT DER KOBOLDE

Die Flucht der Koboldsklaven in dieser Begegnung kann die SC zu ihrer Begegnung in Bereich 4 führen (Glimmaxt greift an). Wenn die SC die Kobolde verfolgen, könnten sie Zeugen werden, wie die Flüchtigen um die Ecke in den Bereich 5 (Quartiere der Mönche) hetzen, und ihre pathetischen Schreie hören, als ihr Fleisch von ihnen geätzt wird, und dann ihren ersten Blick auf die „Erscheinung“ erhaschen, als sie aus dem Bereich 5 herauskommt und auf die Gruppe zu gleitet.

die sie als Befehl auffassen, auch offensichtliche Scherze. Sie wissen alles über die „rosahäutigen Blutsäcke für die Krone“ und reden gerne und viel. Die Kinder wurden in die Ebene 2 hinabgeschleppt, um sie zu den anderen Gefangenen zu bringen (bei Bereich 12 sind weitere Details über die anderen Gefangenen beschrieben). Wenn die SC kein Drakonisch sprechen, werden sich Kibbo und Jarrdreg in Bereich 11 und bei anderen Verhandlungen mit den Kobolden als nützlich erweisen. Sie können außerdem den SC ein wenig über die gefährlichsten Mitglieder des Stammes erzählen (die besonderen NSC auf Ebene 2).

SC, die Zwergisch lesen können, sind in der Lage die Bruchstücke zusammenzusetzen und vom Staub zu befreien, um das Folgende lesen zu können: „...Mühe ist der einzige wahre Weg zur Erlösung. Das Blut derjenigen, die nicht arbeiten, soll für alle Zeit in der Dunklen Esse gekocht werden... es gibt kein dekadentes Paradies, das uns nach dem Tod erwartet, wie unsere korrupten Vorfäder behaupteten, nur fleißige Arbeit wartet auf den Gläubigen, diese großartige Arbeit ist die eigentliche Belohnung... die Ungläubigen, sie werden schließlich zu Diensten sein, ihr Blut und ihre Gebeine werden die Feuer unserer Werke anzufachen... die Welt wird brennen, zum Ruhme Droskars.“

2. Tiegel der Opfergaben (BS 3)

In der Mitte dieser großen Steinkammer befindet sich eine tiefe Grube, die mit geschmolzener Schlacke und zischendem Blut gefüllt ist, das einen höllisch roten Schein an die Wände wirft. Über der Grube öffnen sich drei enge Abzüge. Die Luft ist drückend heiß und voller Asche.

Diese große Steinkammer diente den Mönchen und besuchenden Anhängern Droskars dazu, ihr Blut und ihren Stahl dem Dunklen Gott als Opfergaben darzureichen. Der Schmiedeschand (siehe Anhang 2), der zur Zeit im Bereich 19 lauert, hat die Grube all die Jahrhunderte über in Gang gehalten. Die alten Abzugsschächte, die einst zur 6 m höher gelegenen Oberfläche führten, sind nun mit jahrhundertaltem Ruß verstopft.

Kreaturen: Die Wärme des Tiegels hat einen Grick angezogen, der in den alten Abzügen nistet. Der Grick streunt auf der Suche nach Beute durch die Ruinen, ist aber hoch erfreut, wenn eine Gruppe leckerer Humanoider sich direkt in seine Behausung begibt. Er attackiert von seinem Versteck in den Abzügen an der Decke.

GRICK

TP 18; siehe Anhang 2.

3. Brunnenkammer (BS 4))

Ein großer Brunnen beherrscht diese kleine Kammer. Dampf wallt vom überhitzen Wasser, das von einem Steinobelisken in der Mitte des Brunnens herunterfließt, und füllt den gesamten Raum mit seinem Dunst.

Der Brunnen wird durch eine heiße Quelle gespeist, die sich hier im Nexus des Klosters befindet. Das Wasser ist reich an Mineralien und schmeckt nach Stein. Der Dampf gibt jedem in diesem Raum Tarnung.

Kreaturen: Ein Schockechsenpärchen wohnt in dem Brunnenbecken.

SCHOCKECHSEN (2) HG 2

TP 13; *Monsterhandbuch*

TAKTIK

Im Kampf Die Schockechsen geben eine betäubende Entladung gegen jeden von sich, der sich auf 1,50 m dem Brunnen nähert. Wenn das Eindringlinge nicht vertreibt, sehen sie sich gezwungen einen tödlichen Schock zu versetzen.

4. Glimmaxt greift an (BS 3)

Ein böses Zischen erhebt sich aus der Dunkelheit voraus. Eine schwedende Zwergengestalt gehüllt in eine Ritterrüstung kommt um die Ecke. Die Luft um dieses Zwergengespenst schimmert unnatürlich und die Wände und der Boden zischen und rauchen beim Vorbeigleiten. Die Stiefel des Wesens meiden den Boden und schweben eine gute Handspanne darüber. Es zieht eine grausame blutrünstige Axt in der Luft hinter sich her.

Kreatur: Druingar Glimmaxt nähert sich den SC – oder eher, seine Rüstung und seine Axt tun es. Glimmaxt kam zum Kloster, um seine Geheimnisse zu ergründen und Droskar's Hand zu finden- einen Panzerhandschuh, der von einem seiner Vorfahren vor Hunderten von Jahren hergestellt worden war. Leider führte eine Nacht voller wilder Ausschweifungen dazu, dass der normalerweise verlässliche Krieger bei seiner Ankunft noch unter deren Auswirkungen litt. Verwirrt vom Gesöff und erschöpft von der langen Reise zum Schmelzriegel entschied er sich für ein kleines Nickerchen im Bereich 5, bevor er tiefer in die Klosterruine vordringen wollte. Während er schlief, hüllte ihn ein Gallertwürfel ein und verdaute den Zwerghelden zügig.

Seine Mithrilrüstung und die magische Axt (verbunden mit seinem Panzerhandschuh) erwiesen sich als unverdaulich und verblieben im Würfelinneren. Das magische Glühen, das von der magischen Axt ausgeht, wird innerhalb



Anmerkung des Entwicklers

DER GEIST, DER KEINER WAR

Der Spaß in dieser Begegnung liegt darin, dass die SC aus den Informationen, die sie im Dorf gesammelt haben, in dem Glauben gelassen wurden, dass es sich bei der schwebenden Rüstung im Würfel um einen Geist handelt. Lege zuerst die Betonung auf die gruselige Atmosphäre dieser Szene und beschreibe das unheimliche „Schimmern“, das Glimmaxt umgibt, wenn er naht. Sollten die SC zuerst mit einer Fernkampfwaffe angreifen, erhalten sie sofort einen starken Hinweis auf die wahre Natur der Bedrohung, wenn die Waffe sich in Nichts auflöst, bevor sie überhaupt Glimmaxt erreicht. Gib den SC einige Hinweise und passende Fertigkeitswürfe, wie Wahrnehmung und Wissen (Gewölbekunde), damit sie eine Chance haben, „Glimmaxts“ wahre Natur herauszufinden, bevor sie heranstürmen und vom Würfel eingehüllt werden.

Viele der Kobolde haben Glimmaxt auch gesehen und verspüren furchtbare Angst vor dem „fliegenden Zergengeist“. Ein SC, der Glimmaxts Rüstung anzieht und seine Axt trägt, versetzt die kleineren Kobolde in Angst und Schrecken. Sklaven, die einen Willensrettungswurf SG 12 nicht schaffen, fliehen beim Nahen der Rüstung. Andere Kobolde, denen der Rettungswurf nicht gelingt, sind vom Anblick von „Glimmaxt“ erschüttert.

des Würfels gespiegelt und erzeugt das geisterartige Schimmern.

GALLERTWÜRFEL

HG 3

TP 54; Monsterhandbuch

TAKTIK

Im Kampf Der Würfel bewegt sich gedankenlos auf jede mögliche Mahlzeit zu (die SC eingeschlossen).

Schatz: Druingars Mithralritterrüstung braucht eine gute Wäsche, um die Säurereste abzuspülen, ist aber sonst einsatzfähig. Seine Streitaxt +1 gibt Licht von sich und trägt die Inschrift „Glimmaxt“.

5. Quartiere der Mönche (BS 3)

Diese lange Zelle ist gänzlich ohne Verzierungen und enthält nur Reihen von unbequemen Steinbetten.

Kreaturen: Fünf Blutmücken nisten hier und sehen in jedem, der diesen Raum betritt, ihr nächstes Mahl.

BLUTMÜCKEN (5)

TP je 5; Monsterhandbuch

HG 1/2

6. Gang des kopflosen Körpers (BS 1)

Ein kopfloser Leichnam in einer zusammengeflickten Lederrüstung liegt verstreut in der Mitte dieses Teils des Korridors.

Dieser arme Kerl war ein kürzliches Opfer der Vargouillen in Bereich 7.

Kreaturen: Ein Trio Schreckensratten nährt sich lautstark an dem verrottendem Kadaver und attackiert jeden, der es unterbricht.

SCHRECKENSRATTEN (3)

TP je 5; Monsterhandbuch

TAKTIK

Im Kampf Die Ratten greifen alle gemeinsam das Wesen an, das sie stört.

Schatz: Die Besitztümer des Skeletts sind schon lange von den Kobolden gründlich untersucht worden, aber seine Elfenstiefel haben keinem gepasst. Zusätzlich liegt hier noch ein blutgeränktes Tagebuch, von dem einige befleckte Seiten noch leserlich sind (siehe die folgende Spielerinformation).

7. Magnetsteinfalle (BS 5)

Diese große runde Steinkammer hat vier massive Eisentüren in den Wänden nach Norden, Süden, Osten und Westen. Die Süd- und die Osttür stehen offen, während die Nord- und die Westtür geschlossen sind. In der Mitte des Raumes erhebt sich ein merkwürdiger Steinobelisk vom Boden bis zur Decke; seine Oberfläche ist mit Metallbändern und

Einschlüssen eines fremden grünlichen Minerals bedeckt. Der Boden der Kammer ist mit kopflosen Skeletten und verstreuten Knochen (kein Schädel darunter) überhäuft. Ein verbogener Stahlschild und Teile einer Metallrüstung liegen am Fuß des Obelisken.

Diese große runde Steinkammer enthält eine komplizierte Falle. Die Türen in den Wänden nach Süden und Osten sind Doppeltüren mit schweren Eisenflügeln, die sich auf ihren Scharnieren nach außen hin öffnen, aber gegen das Mauerwerk fallen und den Weg verschließen, wenn sie zum Inneren des Raumes gezogen oder geschoben werden. Die Nord- und Westtüren sind anders herum angeordnet, so dass sie nach innen aufgezogen werden können, auch wenn sie sehr schwer sind. Hinter den Türen sind kleine Nischen, in denen die Kreaturen warten.

Kreaturen: Zwei Vargouillen werden aus ihrem Gefängnis in der Nische befreit, wenn der Magnetkernobelisk aktiviert wird.

VARGOUILLEN (2)

TP je 5; Monsterhandbuch

TAKTIK

Im Kampf Sobald die SC die Falle auslösen, flattern die Vargouillen mit einem Kreischen aus ihrem Versteck und greifen an.

Falle: Der Obelisk ist eine riesige Spule, deren magnetische Eigenschaft aktiviert wird, wenn mehr als 15 Kilogramm Gewicht auf eine der Dutzenden Druckplatten am Boden der Kammer einwirken. Nur der Abt kannte den sicheren Weg durch den Raum, der sich zuerst am Rand nach Westen bis hinter den Obelisen windet, dann nach Osten quer durch den Raum schneidet und

...Ich habe Kummrik gewarnt: die Geheimnisse der Zwerge sollte man besser unter der Erde lassen, aber er wollte nicht auf mich hören. Martren ist schon von uns gegangen und ohne seinen göttlichen Beistand sind wir im Dunkeln wahrlich verloren. Monster lauern hinter jedem Schatten und etwas Schlimmeres klimmt in der Tiefe. Ich fühle das Böse aus der Ferne wie eine brennende Hitze, die meine Seele zum Schmelzen bringt will. Der Dunkle Schmied mag zwar vergessen sein, aber ich fürchte, einer seiner Diener schleicht noch durch diese Hallen und hält Droskar Feuer seit Hunderten von Jahren am Brennen...
...Ihres Schreis rissen meinen Mut mit sich fort und ließen mein Herz erkalten. Ich weiß nicht, was sie mir angestan haben, als ihre rauig schmeckenden Lippen sich auf meine pressten. Aber meine Gedanken sind nun durcheinander und mein Haar fällt in blutigen Klumpen aus... wenn nur Martren hier wäre, er wüsste, was für eine Krankheit mich befallen hat und würde für meine Rettung beten. Das einzige Gebet, zu dem ich mich aufraffen kann, ist, dass mich diese Pest dahinrafft, bevor dieser Höllenkrebs mit seinen Ketten von Droskar zurückkommt und mich genauso gefesselt verschleppt, wie er es mit Kummrik getan hat. Ich kann seine Schreie immer noch in meinen Gedanken hören...
...Ohren nass... Durst so Durst... verloren im Dunkel...
Zunge jetzt weg... juckt... Gesicht faul faul faul... Blut schmeckt gut... flieg bald flieg.

schließlich nach Süden zur Osttür an der Wand entlang führt.

Jeder, der auf eine der Druckplatten tritt, löst eine magische Entladung von Energie aus und erleidet 1W6 Elektrizitätsschaden. Dies aktiviert auch die magnetischen Eigenschaften des Obelisken. Die Eingangstüren fallen zu und werden durch die magnetische Anziehungskraft geschlossen gehalten, und auch die Türen vor den Nischen werden aufgerissen. Alle, die eine Metallrüstung tragen, werden 3 m in Richtung des zentralen Obelisken gezogen (ein Stärkewurf SG 10 lässt einen dem Ziehen widerstehen, bei einem Stärkewurf von SG 15 kann man sich normal bewegen, aber nur mit halber Geschwindigkeit weg vom Magnetstein). Wenn Charaktere einmal an den Obelisen herangezogen worden sind, befinden sie sich im Haltegriff (wie in einem Ringkampf). Ein Erfolg bei einem Stärkewurf mit SG 10 wird benötigt, damit man überhaupt eine Aktion durchführen kann, und bei einer 15 beim Wurf schafft es der Charakter sich vom Obelisen zu lösen. Metallobjekte, die an einer Person befestigt sind, werden losgerissen und haften am Obelisen. Metallene Objekte, die in der Hand getragen werden (Schild oder Waffen), werden aus der Hand von denjenigen gerissen, die einen Stärkewurf SG 10 nicht schaffen (selbst wenn der Wurf geschafft wird, haben Angriffe von getragenen Metallwaffen einen Malus von -2). Der Magnetstein behält sein Magnetfeld für 1W4 Minuten aufrecht, kann aber mit einer weiteren elektrischen Entladung schon vorher deaktiviert werden.



MAGNETSTEINFALLE (BS 5)

Typ magische Falle; **Wahrnehmung** SG 21; **Mechanismus entschärfen** SG 21

EFFEKTE

Auslöser Ort; **Rücksetzer** automatisch

Effekt Schockgriff (1W6 Elektrizitätsschaden) und Obelisk aktivieren

8. Monument des Schmiedekriegs (BS 3)

Diese gewölbte Kammer enthält zwei Reihen von Statuen, eine an der Ostwand und eine an der Westwand. Die Statuen im Osten stellen furchterregende Zwergenkrieger in Plattenrüstung dar, die ihre Kriegshämmer hoch erhoben haben. Gegenüber sind die Statuen in grotesken Karikaturen als übermäßig füllige, schweinsnasige Schläger mit riesigen grinsenden Münden und tropfenden Augen dargestellt. Die Statuen der Westseite stehen in zwei Reihen, die vordere kniend, und beide Reihen halten Speere mit scharfkantigen Spitzen auf die Schmiede ihnen gegenüber gerichtet. Der erschlaffte Leichnam eines Kobolds hängt aufgespießt auf dem Schaft eines Statuensteinspeeres an der Westwand, Auge an Auge mit seinem starren Mörder.

Die östlichen Statuen stellen Droskars Hämmer dar, Zwergenkrieger, die ihr Leben in einer gewaltigen Schlacht mit der Streitmacht des alten der Dekadenz verfallenen Reiches gaben. Sie besiegten die Elitearmee des Königs (dargestellt im Westen) und bahnten den Weg für eine freudlose Theokratie zu Ehren Droskars, aber in diesem blutigen Kampf starben sie bis auf den letzten Mann. Ein Fertigkeitswurf auf Wissen (Geschichte) mit SG 20 enthüllt diese Informationen.

Falle: Der Kobold fiel einer tödlichen Falle zum Opfer, die verhindert, dass jemand in den dahinter liegenden Bereich 9 gelangt. Dieser Raum ist mit einem rotierenden Getriebe hinter den Wänden und mit Druckplatten auf dem Boden nahe der Raummitte ausgestattet. Bei Auslösen kippt der Raum plötzlich auf die Seite und rotiert dabei um 90 Grad. Alle im Raum stehenden werden auf die Doppelreihe von Speeren an der Westwand geschleudert. In der folgenden Runde stürmen die Hämmer quer durch den ganzen Raum (sie sind an Kabeln befestigt, die über Flaschenzüge laufen) und krachen in alle, die von den Speeren fest gehalten werden (ein Reflexwurf mit SG 15 lässt einen den mit Hämtern bewaffneten Statuen ausweichen). Der Raum richtet sich nach einer Minute selbsttätig wieder auf und setzt die Falle zurück.

SPEERLEGIONFALLE

Typ mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus entschärfen** SG 20

EFFEKTE

Auslöser Ort; **Rücksetzer** automatisch

Effekt 1. Runde: Speerangriff +10 Nahkampf (1W8/x3), 2. Runde: Zermalmen 2W6 Wuchtschaden (SG 15 Reflexwurf, keine Wirkung); mehrere Ziele (jeder im Raum)

9. Chronik der Getreuen

Dieser einfache Raum besitzt polierte Wände aus Obsidian, auf denen lange Listen zwergischer Namen eingetragen sind.

Die Inschriften hier enthalten die Namen der Zwerghelden, die im Krieg gegen die königstreuen Truppen fielen. Ein Schalter in der unteren Ecke der Ostwand (unter dem Namen „Schindbolz Steinschieber“) öffnet eine Geheimtür zum Bereich

DROSKARS HAND

Aura mittlere Verwandlung und Erkenntniszauber; **ZS 10**

Körperfreiplatz Handschuh; **Marktpreis** 12.302 GM

BESCHREIBUNG

Dieser linkshändige schwarze Eisenpanzerhandschuh erscheint auf erstem Blick als kaum mehr als ein stumpfer rußbeschmutzter Plattenhandschuh, aber in Wahrheit ist er ein mächtiger Segen, den Droskar nur seinen treuesten Untertanen gewährte. Das Anlegen des Handschuhs an der linken Hand verursacht qualvolle Pein, während die linke Gliedmaße sich zu einer Faust zusammenrollt und dann langsam in übernatürlich harten schwarzen Stein verwandelt. Diese linke Hand kannst du zu nichts anderem mehr verwenden, als damit Objekte oder Personen zu schlagen (du kannst keinen Schild oder eine Zweitwaffe tragen und alle Fertigkeitswürfe, die zwei Hände benötigen, erhalten einen Malus von -4). Der Panzerhandschuh kann nur nach dem erfolgreichen Wirken von *Fluch brechen*, *Verzauberung brechen* oder einem ähnlichen Zauber entfernt werden. Der Panzerhandschuh gibt dir einen Verbesserungsbonus von +2 auf Stärke und verhält sich wie ein *Adamantpanzerhandschuh* +1. Dieser Gegenstand verleiht zusätzlich die Fähigkeit, den Panzerhandschuh als natürliche Sekundärwaffe zu verwenden. Außerdem erlaubt Droskars Hand seinem Träger die Anwendung von *Stein formen* einmal am Tag.

HERSTELLUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Bärenstärke, Magische Fänge, Stein formen; **Herstellungskosten** 7.802 GM

11. Mit einem Wurf auf Wahrnehmung (SG 15) wird der Schalter gefunden.

10. Mönchsquartier (BS 1)

Dieser große Raum war offenkundig früher das persönliche Quartier eines wichtigen Zwerges. Ein einfaches Steinbett steht in einer Ecke neben einem großen Steintisch. Ein großer Amboss steht ebenso hier, aber sieht irgendwie aus, als würde er nicht hierher gehören. Ein massiver Hammer ist am Amboss mit Hilfe eines unarbeiteten mechanischen Arms befestigt. Ein Zergenskelett liegt mit zertrümmerten Schädel auf dem Amboss.

Hier lebte der Abt von Droskars Schmelzgiegel. Der letzte Abt war ein gichtbefallener alter Zergenmönch namens Gristogar Aschenhauch, der Droskar standhaft diente, auch als die Theokratie rings um ihn zerbrach. Als der letzte Jünger versuchte, den Schmelzgiegel zu verlassen, zertrümmerte Gristogar das Rückgrat dieses Verräters mit einem wohl platzierten Schlag und zog sich in sein Quartier zurück, um zu meditieren. Nach einigem Nachsinnen ging der Abt zu den Schmieden und fertigte sorgfältig sein letztes Zeugnis seiner Hingabe zum Dunklen Schmied an: Eine einfache Metallmaschine, die aus einem großen Amboss und einem darüber an einem mechanischen Gelenk eingerasteten Hammer besteht. Wenn sie aktiviert wird, knallt der Hammer mit donnerndem Hall auf den Amboss. Gristogar schleppte dieses Gerät zurück in sein Quartier, betete ein letztes Mal, legte seinen Kopf auf den Amboss und löste die Maschine aus. Der mächtige Hammerschlag zerschmetterte seinen Kopf und verteilte Bruchstücke seines Schädels in alle Richtungen. Die Überreste seines Skelettes blieben unversehrt über seine grauenvolle Maschine gebeugt.

Kreatur: Gristogar erschuf vor langer Zeit einen Homunkulus, der ihm helfen sollte. Der Geist dieses armseligen kleinen Wesens zerbrach mit dem Selbstmord seines Meisters und es sieht hier dahin.

HOMUNKULUS

TP 11; Monsterhandbuch

TAKTIK

Im Kampf Wenn jemand seinen Raum betritt, knurrt der Homunkulus: „Lasst meinen Meister in Frieden!“, bevor er angreift.

Schatz: Eine halbfertige Obsidianstatue eines Eulenbärs liegt auf dem Tisch (Wert 20 GM). Außerdem liegt eine Obsidianplatte mit einer letzten eingeritzten Botschaft an den dunklen Gott auf seinem Tisch. Dieses Relikt der alten zergischen Theokratie ist 300 GM wert,

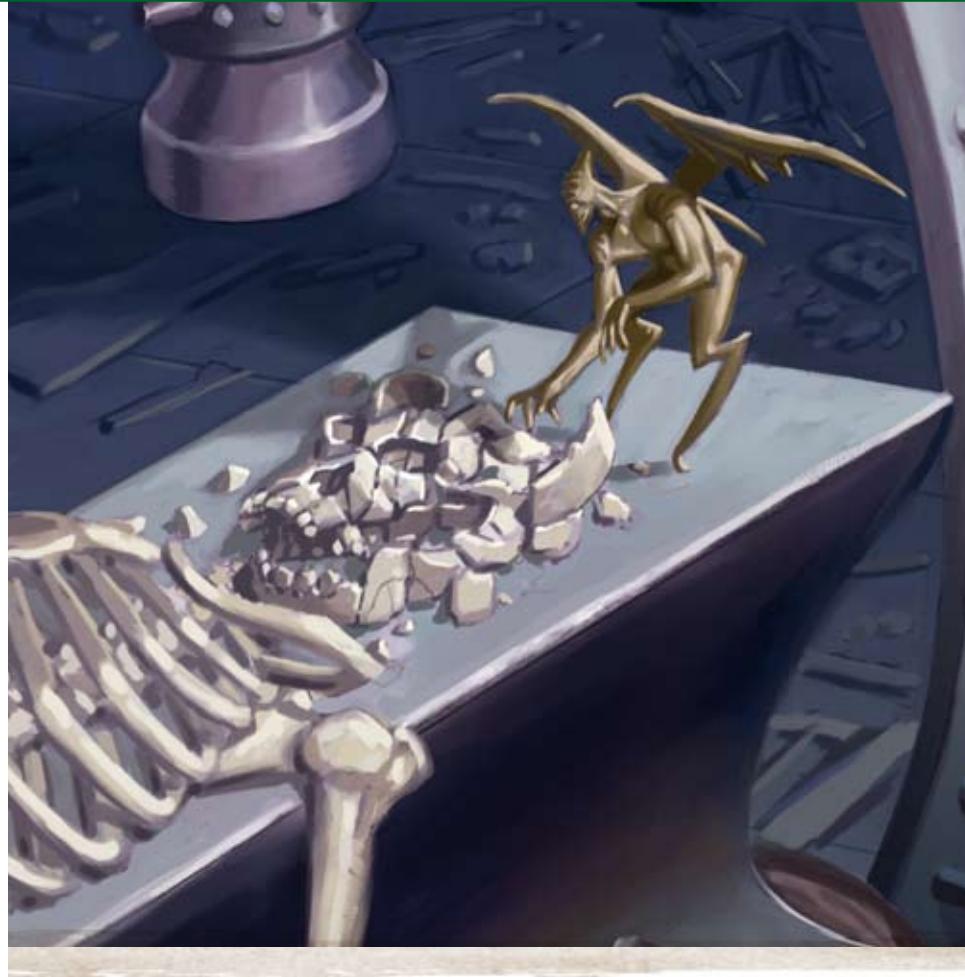
HG 1

Gristogars Robe ist beinahe vollständig verrotet, aber seine *Spinnenschuhe* aus Stoff haben dem Zahn der Zeit widerstanden. Die linke Hand des Skelettes trägt noch den feuergeschwärzten Panzerhandschuh aus kaltgeschmiedetem Eisen. Dieser Panzerhandschuh ist ein magischer Gegenstand, dessen Macht von Droskar selbst verliehen worden ist. Der Handschuh ist einer von wenigen, die gemeinhin als *Droskars Hand* bezeichnet werden.

Entwicklung: Hinter Gristogars Steinmetztisch befindet sich eine Geheimtür. Geöffnet wird sie durch das Niederdrücken eines quadratischen Steines unter dem Tisch (Suchen SG 20).

11. Lauschkammer (BS 3)

Einfache Steinbänke stehen an den Wänden dieses achteckigen Raumes. Diese Bänke sind in der Nähe von kleinen Öffnungen entlang der West-, Nordwest- und Nordostwand angeordnet. Ein ungewöhnliches Gerät, das Ähnlichkeit mit einer Steintrompete hat, ist an der Nordostwand nahe der Öffnung befestigt. Ein leises Flüstergeräusch schwelt durch die Kammer.



In diesem geheimen Raum spionierte Gristogar seinen Jüngern nach, um die treue Hingabe an Droskar sicherzustellen. Das gesamte Kloster wurde angelegt, damit von zahlreichen Orten die Geräusche in diesen Raum kanalisiert werden konnten. Gristogar verbrachte täglich viele Stunden hier und belauschte die Gebete seiner Mönche in der Kammer der Buße (Bereich 16), die Gespräche bei der Mahlzeit in der Messe (Bereich 12) und die Geheimnisse, die den Toten im Beinhaus (Bereich 14) zugeflüstert wurden. Drei Steinbänke stehen neben merkwürdigen kegelförmigen Öffnungen an der Wand. Ein Podest in der Mitte des Raumes zeigt eine Karte dieser Ebene mit besonderen Hervorhebungen für die Verbindungen von jeder Öffnung zu dem dazugehörigen Lausbereich.

Kreatur: Ein Allipspion des dunklen Feindes, der tief unter dem Kloster lauert, ist hier und sammelt Informationen für seinen abscheulichen Meister.

ALLIP

TP 26; siehe Anhang 2

TAKTIK

Im Kampf Sobald jemand die Kammer betritt, beginnt der Allip mit seinem Plappern und greift an.

HG 3

Entwicklung: Jeder mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf (SG 15) auf Wissen (Baukunst) versteht den Zweck dieser Kammer und findet heraus, dass diese seltsame Steintrompete die Stimme des Sprechers in Bereich 16 hallend und mit einem mächtigen Dröhnen überträgt. Wenn die SC hier ankommen, bevor sie den Rest der Ebene erkundet haben, können sie sich einen Eindruck davon verschaffen, was sie noch auf dieser Ebene erwartet, indem sie an den Löchern lauschen.

Unser Volk hat seinen Weg verloren. Sie fliehen aus dem Schutz Deiner großen Schmieden. Unsere Feuer werden schwächer, mein Meister. Wir haben Dich im Stich gelassen. Ohne Nutzen hier für Dich komme ich zu Dir. Ich wende mich zu Dir in den Schwarzen Schmiede gesellen, sei es, um Dir an Deinem Amboß zu dienen oder seine Flammen mit meiner Seele zu schüren.

Die Öffnung in der Nordwestwand erlaubt es jedem daneben zu hören, was im Beinhaus vor sich geht. Momentan hören die SC das Schluchzen eines kleinen Jungen, Savram Vade, der im Bereich 14 in der Falle sitzt.

Die Öffnung nach Westen erlaubt es, den Ereignissen in der Messe (Bereich 12) zu lauschen. Hörer können das quiekende Kläffen von fluchenden Kobolden erkennen, die irgendwelche Drohungen ausstoßen, gefolgt von einem Krachen von Stein auf einem Kopf und einem schmerzvollen Quietschen. Dann ruft eine Mädchenstimme in der Gemeinsprache: „Lauf, Mikra! Raus hier!“ Wenn die SC weiter lauschen, kommen ein schmervoller Ausruf und Flüche vom Mädchen und weiter, wie die Geräusche eines verzweifelten Handgemenges beginnen.

Die Nordostöffnung ist mit der Kammer der Buße verbunden (Bereich 16), wo ein junger Koboldmystiker namens Kerrdemak mit einer Handvoll Koboldkrieger diskutiert. Kerrdemak, der Schamanenlehrling unter Jekkajak, beklagt sich bei den Kriegern über die Unbill, die ihr Volk in jüngster Zeit heimgesucht haben. Er wiederholt in Kurzform die Informationen aus dem Hintergrund des Abenteuers in einem Monolog der Betroffenheit über die Tragödien, die dem Stamm widerfahren sind, nur unterbrochen durch die quiekenden Zustimmungen seines Publikums. Sollte die SC sich dazu entscheiden, könnten sie die Trompete benutzen, um Kerrdemak und seine kleine Gruppe

Unzufriedener in den Glauben zu versetzen, dass es ihr Schicksal wäre, ihren König und den Schamanen zu stürzen – oder einfach nur die armseligen Kreaturen zu schikanieren.

12. Messe (BS Unterschiedlich)

Drei große Steintische stehen in der Mitte dieses Raumes, während die langen Bänke, die daneben standen, schief verschoben und umgekippt wurden.

Hier haben die Mönche des Schmelztiegels ihre trostlosen Mahlzeiten aus fadem Brei in Stille zu sich genommen.

Kreaturen: Dieser Raum ist jetzt der Ort eines hitzigen Kampfes zwischen Koboldkriegern von Merlokrep und einigen ihrer Gefangenen, die ihrem Pferch, in dem sie auf Ebene 2 festgehalten wurden, entflohen konnten. Sie schafften es bis hierher, bevor sie eingeholt wurden. Edgrin Sturmsang, ein molliger Halbling und außergewöhnlicher Barde, ist ein Mitglied der Grauen Adler; diese Abenteurergruppe aus Falkengrund war vor einer Woche auf der Suche nach Schätzen in den Wald gezogen und wurde von einer großen Jagdbande der Kobolde überwältigt. Die meisten von

Edgrins Kameraden sind gestorben, nur er und ein Halb-Elfmaiger namens Tyran Mondsplitter wurden lebend gefangen genommen und ihrer Bestimmung als Essen oder als Opfer entgegen geschleppt.

Ursprünglich war Edgrin durch den Tod seiner Freunde niederschlagen und ergab sich in sein Schicksal, aber als die Kinder zu ihnen in den Pferch geworfen wurden, wuchs in Edgrin der Entschluss, den Kindern bei der Flucht zu helfen. Der Barde und Tyran überwältigten ihre Wachen mit mehr als ein bisschen Hilfe von Kimi Traufgänger. Als sie auf ihre Freiheit zurannten, wurden Tyran und Hollin von lähmenden vergifteten Speeren niedergestreckt, aber die anderen Kinder und Edgrin schafften es in Ebene 1.

Sie nahmen die falsche Abzweigung zum Bereich 18, wo Edgrin hilflos zusehen musste, wie der Schmiedeschand dort Jurin Kreed in die Dunkelheit verschleppte. Die Flüchtigen änderten die Richtung, aber die Kobolde, die ihnen knapp auf den Fersen waren, holten sie in der Messe ein. Edgrin und Kimi stellten sich den Kobolden entgegen, um Savram und Mikra genügend Zeit für die Flucht zu verschaffen. Jetzt kämpfen der übergewichtige Halbling und das mutige kleine Mädchen gegen eine Bande böser Kobolde in einer einseitigen Schlacht um ihr Leben.

Edgrin ist ein schwitzender mondgesichtiger kleiner Halbling, dessen Herz so groß wie sein Magen ist.

Sein einst elegantes brokatbesetztes Wams aus grünem Samt und die Seidenhosen sind zerrissen und mit Schmutz bedeckt, und seine Laute hängt noch an einem Riemen an seiner Seite, allerdings wurde sie inzwischen auf einem Koboldkopf zersplittet, um die Kinder zu verteidigen. Edgrin ist voller Mut und innerem Feuer und bereit zu sterben, um eines der Kinder zu retten. Kimi ist ein schwarzhaariges junges Halb-Elfenmädchen mit wilden grünen Augen, die eine lederne Jagdweste, eine lange Hose und hohe feste Stiefel trägt und damit wie ein miniaturisierter Abenteurer aussieht. Ihre Tapferkeit stammt aus ihrem Drang Mikra zu beschützen, den sie wie ihren kleinen Bruder behandelt, obwohl er älter als sie ist. Kimi kann nicht davon abgebracht werden, der Gruppe zu helfen, die anderen Kinder zu retten. Wenn ihr befohlen wird, irgendwo in Sicherheit zu warten, wird sie sich davonstehlen, um die anderen zu finden, sobald die SC ihr den Rücken zukehren.

EDGRIN STURMSANG

HG 1

Männlicher Halbling Barde 2

CG Kleiner Humanoid

INI +2; Sinne Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 11
(+2 GE, +1 Größe)

TP 12, momentan 6 (2W6+2)

REF +7, **WIL** +6 (+8 gegen Furcht), **ZÄH** +2

ANGRIFF

Bewegung 6m

Nahkampf Dolch +1 (1W3-1)

Fernkampf Stein +4 (1W2-1)

Besondere Aktionen Bardenauftritt 7 Runden/

Tag (Bannlied, Faszinieren, Lied des Mutes +1)

Bekannte Zauber (ZS 2):

1. (1/Tag, 0 übrig) – leichte Wunden heilen, fürchterlicher Lachanfall (SG 13)

0. (4/Tag, 2 übrig) – tanzende Lichter, Benommenheit (SG 12), Magie entdecken, Geisterhaftes Geräusch (SG 12), Licht

TAKKIK

Im Kampf Edgrin setzt seine Zauber und Bardenauftritte ein, um den SC zu helfen.

Moral Edgrin würde sterben, um die Kinder zu retten.

SPIELWERTE

Attribute ST 9, GE 14, KO 10, IN 12, WE 13, CH 15

GAB +1; **KMB** -1; **KMV** 11

Talente Ausweichen

Fertigkeiten Akrobatik +8, Auftreten (Gesang)

+7, Auftreten (Saiteninstrumente) +7, Bluffen +7, Diplomatie +6, Entfesselungskunst +6, Heimlichkeit +10, Klettern +5, Motiv erkennen +7, Schätzen +5, Wahrnehmung +7, Wissen (Geographie) +6, Wissen (Geschichte) +6, Wissen (Lokales) +6, Zauberkunde +5.

Sprachen Gemeinsprache, Halblingisch

Besondere Eigenschaften Bardenwissen +1,

Vielseitiger Auftritt (Gesang), Halblingsglück
Ausrüstung zerbrochene Laute, schmutzige Kleidung

YAGRIK, BLUTSCHUPPENKRIEGER **HG 2**

Männlicher Kobold Kämpfer 2

RB kleiner Humanoider (Reptil)

INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m,

Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 15 (+3 Rüstung, +1 GE, +1 natürlich, +1 Größe)

TP 15 (2W10-2+2)

REF +1, WIL +0 (+2 gegen Furcht), ZÄH +2

ANGRIFF

Bewegung 6 m

Nahkampf Kurzspeer +4 (1W4 plus Gift)

Nahkampf Fliegende Klaue +4 (1W3 plus Gift)

Fernkampf Wurfspeer +4 (1W4 plus Gift)

Bes. Angriff Gift eines kleinen Tausendfüßlers (Verletzung, SG 11, 1GE/Runde, 4 Runden)

TAKTIK

Vor dem Kampf

Blutschuppenkrieger versuchen ihre Waffen mit Gift zu benetzen (wenn es die Zeit erlaubt)

Im Kampf Wurfspeere aus der Entfernung schießen, die Fliegende Klaue einsetzen, um Jemanden zu Fall zu bringen oder zu entwaffen, oder einen Sturmangriff mit dem Kurzspeer auszuführen, wenn sie auf einem Reittier sind.

Moral Blutschuppenkrieger sind einer Gehirnwäsche unterzogen, bis zum Tode zu kämpfen.

SPIELWERTE

Attribute ST 10, GE 12, KO 9, IN 11, WE 10, CH 9

GAB +2; KMB +1; KMF 12

Talente Wachsamkeit, Umgang mit exotischen Waffen (Fliegende Klaue), Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +0, Beruf (Bergmann)

+2, Klettern +2, Handwerk (Fallenmacher)

+4, Heimlichkeit +5, Reiten +5,

Wahrnehmung +2.

Sprachen Drakonisch

Besondere Eigenschaft Lichtempfindlichkeit, Tapferkeit

Kampfausrüstung 4 Anwendungen Gift eines kleinen Tausendfüßlers Andere Ausrüstung Kurzspeer, Nietenlederrüstung, Fliegende Klaue, 2 Wurfspeere

KOBOLDKRIEGER (6) HG 1/4
TP je 4; Monsterhandbuch

TAKTIK

Im Kampf Wenn die SC hinzukommen, ringt Edgrin mit Yagrik und zwei Kobolde haben Kimi in eine Ecke gedrängt. Sie versuchen sie wieder einzufangen, ohne ihr zu sehr weh zu tun, da Jekkajak sie lebend haben will. Mikra kauert weinend unter einem Tisch und hält sich den Kopf. Die anderen vier Kobolde stürmen auf die SCs zu, um sie in den Kampf zu verwickeln.

Moral Wenn Yagrik fällt oder mehr als zwei ihrer Kameraden getötet wurden, fliehen die Kobolde.

übersät, während auf der gegenüberliegenden Seite ein alter rostiger Kessel in der Asche eines uralten Feuers ruht.

Schatz: Der Abfall an der Ostwand verbirgt zwei Tränke: *Weisheit der Eule*, die hier von einem Kobolddieb nach einem erfolgreichen Überfall verstaut worden sind und dann in Vergessenheit gerieten, als der Dieb vom Schmiedeschand in Bereich 19 ergriffen wurde.

14. Beinhaus (BS 5)

Dieses dunkle Beinhaus ist kalt und erfüllt vom Geräusch tropfenden Wassers. Ein finsterner Korridor verläuft nach Norden durch die Mitte des Raums, während sich zu beiden Seiten große Buchten mit vielen kleinen Zellen öffnen, in denen uralte Gebeine von Zwergen lagern. Am anderen Ende des Korridors steht ein großer Amboss aus Eisen.

Diese düsteren Kleinkatakomben von Alkoven enthalten die Gebeine mehrerer Zwergemönche des Schmelztiegels. Alle Nischen waren einst mit abschließbaren Eisengittern abgesperrt. Diese Gitter sind an der West- und Ostwand verrostet und geborsten – die vor den Nischen am Korridor sind jedoch noch intakt.

Eisengitter (10): Härte 10; TP je 30; Zerbrechen SG 28.

Kreaturen: Jede der zwölf offenen Nischen (sechs auf jeder Seite) enthält ein Zwergenskelett. Diese Skelette bleiben inaktiv, außer sie werden angegriffen oder jemand versucht die verschlossenen Gitter zu zerbrechen, die zum Korridor zeigen. Die verschlossenen Nischen, fünf auf jeder Seite des Korridors, enthalten auch Zwergenskelette. Soweit sie nicht angegriffen werden, bleiben die Überreste der Mönche inaktiv, bis die SC versuchen den

Edgrin



Entwicklung: Wenn Edgrin den Kampf überlebt, wird er alles ihm mögliche tun, um die Gruppe bei ihrem Einsatz zu unterstützen und Tyran und die anderen Kinder zu retten. Er erzählt ihnen, dass Savram aus der Messe nach Norden gerannt ist und offenbar auch das Schicksal von Jurin Kreed, der lebend vom Schmiedeschand verschleppt worden ist.

13. Küche

Diese ehemals gut ausgestattete Küche hat stark unter der langen Vernachlässigung gelitten. Die Regale sind mit zerbrochenen Keramikbehältern und anderen Abfällen

FLIEGENDE KLAUE

Diese leichte exotische Stichwaffe besteht aus einer Kette, an der ein dreieckiger, mit Stacheln versehener Haken befestigt ist. Die Klaue gibt dem Benutzer eine Reichweite von 3 m, verursacht 1W4 (1W3 für kleine Kreaturen) Schadenspunkte und erzielt kritische Treffer bei einer natürlichen 20. Der Träger erhält einen Bonus von +2, wenn er versucht Gegner zu entwaffen oder zu Fall zu bringen. Wenn er bei dem Versuch selbst zu Fall gebracht werden würde, kann er stattdessen die Klaue fallen lassen.

Kosten: 15 GM; Gewicht: 5 Pfund

Korridor zu durchqueren. Kleine Öffnungen an der Rückseite der Alkoven zum Korridor, erlauben es den Skeletten durch die Wand nach vorbeikommenden SC zu haschen, um sie mit ihren Klauen zu verletzen.

KOPF WERFENDE MÖNCHSSKELETT (22) HG 1/3

TP je 6; *Monsterhandbuch* (Skelett eines menschlichen Kriegers) mit den folgenden Änderungen
INI +2; RK 15 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 13); REF +2; KMF 16;
Fernkampf Schädel +3 (1W3+1); GE 17; kein Scimitar oder Schild

TAKTIK

Im Kampf Die Skelette in den offenen Nischen werfen ihre Schädel, bevor sie auf die SC zueilen, um mit ihren Klauen zu attackieren. Die Skelette in den geschlossenen Nischen greifen durch die Öffnungen, um mit den Klauen nach den SC zu schlagen, während diese versuchen, den Korridor zu durchqueren.

Entwicklung: Savram Vade kauert hinter dem Amboss am anderen Ende des Korridors. Er rannte den Korridor entlang und erlitt von einer Skelettklaue einen schlimmen Kratzer am Arm. Ein Wurf auf Diplomatie (SG 15) ist nötig, um den Jungen zu beruhigen, andernfalls schreit er auf, wenn ihn irgendjemand berührt, und verkriecht sich tiefer in die Nische hinter dem Amboss außerhalb der Reichweite jedes mittelgroßen Charakters. Kimi kann ihn beruhigen und ihn dazu veranlassen, aus seinem Versteck zu kommen, ohne einen Wurf machen zu müssen.

15. Schlachthaus (BS 5)

Zwei große Steinquader ruhen in der Mitte dieses Raumes, während an jeder Seite große rostige Haken über schmalen Rinnen im Steinboden hängen. Diese führen zu einem alten Abfluss, der schon seit langer Zeit mit Abfall verstopt ist. Ein Kobold liegt auf einem der Quader. Der Brustkorb des kleinen Wesens ist aufgerissen und seine Eingeweide hängen ekelregend über die Seiten des Quaders.

Diese weite offene Steinkammer diente vor Jahrhunderten als Schlachthaus, wo das Vieh ausgeblutet wurde und das Fleisch von den Knochen entfernt wurde.

Kreaturen: Vier Zwergenghule, traurige und verrottende Überbleibsel ihres zusammengebrochenen Reiches, halten sich in dieser blutigen Halle versteckt. Vielleicht klammern sich ihre zerrissenen Seelen an Erinnerungen an das blutige Mordens, welches hier zu ihren Lebzeiten stattfand. Sie nehmen nun ihre grässlichen Mahlzeiten im Schlachthaus zu sich. Wenn die SC den Raum betreten, sind

die Ghule am Schlachtbody, einer nagt am Bein des Kobolds, ein anderer schlürft an den Eingeweiden wie an einer Kette Würstchen. Sie greifen an, sobald sie die Gruppe bemerken.

GHULE (4)

TP je 13; *Monsterhandbuch*

HG 1

16. Kammer der Buße (BS 3)

Sechs steinerne Gebetsplattformen mit hineingemeißelten Kniepodesten, die schon stark abgenutzt sind, sind in diesem großen Raum verteilt.

Vor langer Zeit kamen die Jünger des Schmelztiegels hierher, um zu ihrem Dunklen Gott zu beten und um Nachsicht zu bitten, wenn sie in

Anmerkung des Entwicklers



DIE KINDER IM VERLIES

Die vermissten Kinder dienen nicht nur als Motivation für die SC. Der Grund dafür, dass

sie verteilt sind, liegt darin, die Gruppe dazu zu bewegen, den Großteil der ersten Ebene zu erkunden, um alle Kinder zu befreien. Die Kinder fügen dem Abenteuer außerdem gute Gelegenheiten zum Rollenspiel hinzu. Vergiss also nicht, dass sie da sind. Es sind keine Statblocks für die Kinder angegeben, aber es gibt keinen Grund, warum sie nicht den SC ab und an zur Hand gehen können, wenn die Gruppe Hilfe am dringendsten benötigt. Erzähle einfach, wie sie einen Gegner mit einem Steinwurf ablenken, mit vereinten Kräften etwas auf einen Gegner stürzen lassen, Kobolde mit einem Stück Seil zu Fall bringen usw.. Du kannst sogar in Erwägung ziehen, Savram die Fähigkeit zu verleihen, ein paar Zauber des o. Grades zu wirken.

ihrer Arbeit zu nachlässig waren oder gegen seine Glaubensgebote verstoßen hatten.

Kreaturen: Ein unzufriedener Mystiker des Stammes der Wahrschuppenkobolde namens Kerrdemak hält hier eine Rede vor fünf Koboldkriegern. Sie haben den Auftrag, die oberen Hallen zu erkunden und offensichtliche Bedrohungen nach unten an Merlokrep und seine erlesenen Blutschuppen zu melden. Bestürzung über die Vielzahl der kürzlichen Unglücksfälle haben Kerrdemak dazu veranlasst seine Klagen unablässig den anderen fünf vorzutragen. Die Gruppe ist bereit zur Rebellion, aber Kerrdemak hat zu wenig Rückgrat, sie vorzuschlagen und die Krieger haben nicht genug Urteilskraft (oder Intelligenz) einen Königsmord anzugehen.

Wenn den SC ein Wurf auf Lauschen (SG 10) beim Nähern an diese Kammer gelingt (oder von Bereich 11 aus horchen) und sie drakonisch sprechen, bemerken sie die Desillusionierung Kerrdemaks und können darauf eingehen und so sogar einige Verbündete im Kampf gegen den Koboldkönig gewinnen. Wenn die SC auftauchen und nicht sofort auf drakonisch mit Verhandlungen beginnen, greifen Kerrdemak und die Krieger an.

Kerrdemak ist ein buckliger Kobold mit dunkelblauen Schuppen. Eines seiner Ohren ist extrem überdimensioniert (ein Geburtsfehler) und hängt unter dem Gewicht einiger Ohrringe aus menschlichen Fingerknochen herab. Diese makabren Trophäen klicken auffällig aneinander, wenn er seinen Kopf bewegt. Sollte Kerrdemak überzeugt werden, den SC auf irgendeine Art und Weise zu helfen, nickt er wild mit seinem Kopf (und unbeabsichtigt zieht er damit die Aufmerksamkeit auf die baumelnden Fingerknochen) und ruft „Kerrdemak immer mag Rosa-Häute, mich niemals wehtun Möön-schön!“

KERRDEMAK

Männlicher Kobold Adept 3
RB Kleiner Humanoider (Reptil)
INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 18m, Wahrnehmung +6

HG 2

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 12 (+1 GE, +1 natürlich, +1 Größe)
TP 10 (3W6)
REF +2, WIL +5, ZÄH +3

ANGRIFF

Bewegung 9 m
Nahkampf Keule [Meisterarbeit] +3 (1W4)
Vorbereite Zauber (Zauberstufe 3):

1 – **Befehl** (SG 13), **Brennende Hände** (SG 13), **Furcht auslösen** (SG 13)
0 – **Ausbessern, Stabilisieren, Wasser erschaffen**

TAKTIK

Im Kampf Kerrdemak wirkt Zaubersprüche und hält sich vom Nahkampf fern.

Moral Kerrdemak ergibt sich, wenn er auf 5 TP oder weniger reduziert wird.

SPIELWERTE

Attribute ST 10, GE 13, KO 11, IN 10, WI 15, CH 12
GAB +1; **KMB** –3; **KMF** 11

Talente Wachsamkeit (so lange Kribblie in Armes Reichweite ist), **Im Kampf zaubern, Waffenfokus (Keule)**

Fertigkeiten Handwerk (Fallenmacher) +2, Heilen +6, Heimlichkeit +5, Beruf (Bergmann) +4, Überleben +6, Zauberkunde +4.

Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch

Besondere Eigenschaften Lichtempfindlichkeit, Vertrauten herbeirufen (Ratte namens Kribblie)

Ausrüstung Keule [Meisterarbeit], zerrissene braune Robe, übergroße Zwergenstiefel.

KOBOLDKRIEGER (5)

TP je 4; Monsterhandbuch

TAKTIK

Moral Diese Kobolde kämpfen nur so lange, wie sie glauben, dass sie gewinnen können. Abhängig von der Situation fliehen sie oder wechseln die Seite, wenn es danach aussieht, dass sie verlieren könnten.

17. Fahrstuhl (BS 4 und 3)

Ein drei Meter durchmessendes Loch befindet sich in der Mitte des Raumes. Direkt über dem Loch wird eine lange Kette durch ein kompliziertes System von Flaschenzügen geführt, bevor sie in den Tiefen verschwindet.

Dieser Bereich diente einst als Abfallgrube für die Zwerge des Klosters. Als die Kobolde in das Gangsystem unter diesem Bereich verdrängt wurden und gezwungen waren, ständig Ausflüge zur Oberfläche zu unternehmen, um Nahrung und frisches Wasser zu suchen, wurden sie es müde, andauernd die Wände des Loches hochzuklettern. Die Kobolde verwendeten einen großen Kessel, einige lange Ketten und Flaschenzüge, die in Bereich 21 gelagert waren, um daraus einen rudimentären, von einem Flaschenzug betriebenen Fahrstuhl zu installieren, um den Weg zwischen den beiden Ebenen zu erleichtern.

Kreaturen: Vier Koboldwächter, angeführt von einem Elitejäger der Dunklen Klaue sind hier postiert, um den Fahrstuhl zu bewachen.

DUNKELKLAUEN-JÄGER

Männlicher Kobold Schurke 2/Kämpfer 1
RB kleiner Humanoider (Reptil)

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m;
Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 15
(+3 Rüstung, +3 GE, +1 natürlich, +1 Größe)

TP 18 (2W8 plus 1W10 plus 2)

REF +5, WIL +1, ZÄH +2

Defensive Eigenschaften

ANGRIFF

Bewegung

9 m

Nahkampf Fliegende Klaue +6 (1W3 plus Gift)
oder

Nahkampf Dolch +6 (1W3)

Fernkampf Wurfspeer +6 (1W4 plus Gift)

Bes. Angriffe Gift eines kleinen Tausendfüßlers
(Verletzung, SG 11, 1GE/Runde, 4 Runden),
Hinterhältiger Angriff +1W6, Blutende
Wunde

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn die Dunkelklaue die Anwesenheit der SCs bemerkt, legt er einen Hinterhalt, indem er zweien der Kobolde den Befehl gibt sich im Kessel des Fahrstuhls zu verstecken, während er in die schattige Nische am Eingang schleicht. Die

HG 1/4

anderen beiden Kobolde sollen ihre Position halten und damit die Gruppe in die Falle locken.

Im Kampf Sie flankieren wenn möglich.

Moral Dunkelklauen kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE

Attribute ST 10, GE 16, KO 11, IN 10, WI 12,
CH 10

GAB +2; **KMB** +1; **KMV** 14

Talente Umgang mit exotischen Waffen
(Fliegende Klaue), Verbesserte Initiative,
Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobistik +9, , Beruf (Bergmann)
+3, Eischüchtern +6, Entfesselungskunst
+9, Handwerk (Fallenmacher)
+2, Heimlichkeit +9, Klettern +5,
Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +9.

Sprachen Drakonisch

Besondere Eigenschaften Fallen finden,
Lichtempfindlichkeit

Kampfausrüstung 2 Anwendungen Gift eines
kleinen Tausendfüßlers

Andere Ausrüstung Dolch, Fliegende Klaue,
Nietenlederrüstung, 2 Wurfspeere

KOBOLDKRIEGER (4) HG 1/4

TP je 4; Monsterhandbuch

TAKTIK

Im Kampf Die Kobolde springen aus dem
Kessel, um anzugreifen.

Moral Wenn der Dunkelklauenjäger fällt oder
mehr als zwei von ihnen getötet wurden,
fliehen die Kobolde.

Falle: Die Kobolde haben diesen Fahrstuhl dahingehend manipuliert, dass die Kette reißt, sobald ein bestimmtes Gewicht erreicht ist. Solange weniger als 600 Pfund im Kessel sind, ist alles in Ordnung. Somit können einige Kobolde (inklusive eines Gefangenen) den Fahrstuhl gefahrlos nutzen. Aber eine bewaffnete und gerüstete Gruppe von Abenteurern wird wahrscheinlich den Fahrstuhl dazu bringen, den Kessel auf den Boden der Abfallgrube, 9 m tiefer, abstürzen zu lassen, was jedem Insassen 3W6 Schadenspunkte verursacht. Ein Wurf (SG 15) in Wissen (Baukunst) oder in Suchen (SG 20) lässt einen diese Gewichtsbegrenzung erkennen. Mit einem Reflexrettungswurf (SG 20) schafft es ein SC herauszuspringen und sicher in Bereich 20 zu landen. Wird die Falle entdeckt, können die SC den Fahrstuhl in kleineren Gruppen verwenden oder herunter klettern (Wurf in Klettern – SG 15).

FAHRSTUHLFALLE

Typ mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20 oder
Wissen (Baukunst) SG 15; **Mechanismus
entschärfen** –

EFFEKTE

Auslöser Ort; **Rücksetzer** keiner

Effekt Fall 9 m (3W6 Punkte Schaden); **SG 20**

Reflexwurf: keine Wirkung

18. Rauchende Tunnel (BS 3)

Im Unterschied zum Rest dieser Ebene besteht dieser Bereich aus hartem Stein und unverputzten Felsen, was an einen Minenschacht erinnert. Die Tunnel teilen sich mehrfach und laufen dann wieder zusammen, wodurch die Orientierung erschwert wird. Der dicke ätzenden Rauch, der diese Tunnel füllt und es schwer macht irgendetwas jenseits von einem Meter zu erkennen, kommt noch erschwerend hinzu.

Diese unbehauenen Tunnel führen zu einer großen Halle mit einer Schmiede, wo die Mönche Tag und Nacht damit verbrachten, Stahl herzustellen. Der Rauch dieser Schmiede wird hinauf bis zu einem großen Abzug hoch auf Droskars Fels geführt, aber der Schacht ist stark verrostet und ein Großteil des Rauchs muss sich einen anderen Weg suchen, was ihn diese Tunnel füllen lässt. Alle Kreaturen in diesen Tunneln haben Tarnung.

Kreatur: Der Schmiedeschand aus Bereich 19 hält hier einen Höllenhund, um Eindringlinge zu verstümmeln.

HÖLLENHUND

TP 22; Monsterhandbuch

HG 3



TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn der Höllen Hund die SC bemerkt, verfolgt er sie und bleibt dabei in Deckung, bis er sie in seinem Odem fangen kann, bevor er in den Nahkampf stürmt.

Moral Der Höllen Hund kämpft bis zum Tod.

19. Schmiede der Seelen (BS 5)

Ein lautes knisterndes Geräusch erfüllt den Raum. Der Rauch, der von dort hervor quillt, ist kochend heiß und von einem merkwürdigen orangen Licht erleuchtet. Eine massive Esse nimmt die komplette gegenüberliegende Wand in Anspruch und ist der Ausgangspunkt für diese höllenähnliche Atmosphäre. Zwischen der Esse und dem Eingang steht ein mächtiger Amboss und daneben ruhen Hämmer, Zangen und andere Schmiedewerkzeuge. Ein schwaches, wimmerndes Geräusch geht im Fauchen, das von der Esse kommt, beinahe verloren.

Ein untotes Monstrum, das hier von Droskar zurückgelassen wurde, hat das Feuer in dieser Schmiede Jahrhunderte lang am Brennen gehalten. Der Rauch ist hier noch dicker und macht es schwer, irgendetwas jenseits von 1,50 m zu erkennen.

Kreaturen: Jurin Kreed, der junge Sprössling der mächtigsten Familie von Falkengrund, wird hier von einem bösartigen, untoten Zwerge, der als Schmiedeschand bezeichnet wird, gefangen gehalten. Der Schmiedeschand ist am Amboss zu Werke und bearbeitet ein neues Glied für seine aus Seelen geschmiedete Kette. Wenn das Kettenglied fertig ist, plant das Wesen, Jurins Seele dort hinein zu verbannen und den Jungen zu seiner grausamen Sammlung hinzu zu fügen. Wird er unterbrochen, hat der Schmiedeschand einen rauchenden Wutausbruch und richtet seinen Hass gegen die Gruppe.

SCHMIEDESCHAND

TP 43; siehe Anhang 2

HG 5

Entwicklung: Jurin steht, aufgrund des eingearmeten Rauchs, wankend auf seinen Beinen und ist nur knapp am Leben. Er ist im Moment bei 0 Trefferpunkten, aber wenn er nicht aus dem Rauch herauskommt, sinkt er in den negativen Trefferpunktebereich. Wenn Jurin zu sich kommt, ist er desorientiert und bedroht die Gruppe, indem er sie warnt, dass sein Vater sie verfolgen wird, wenn ihm etwas passieren sollte. Wenn er begreift, dass die SC ihm nicht weh tun wollen, verschwindet sein Ärger sofort. Dankbarkeit zeitigt sich auf seinem Gesicht. Er verspricht jedem eine große Belohnung von seinem Vater, wenn sie nach Falkengrund zurückkehren. Trotz aller vorgetäuschten Arroganz und Grausamkeit



erweist sich Jurin als standfester Freund und weigert sich, die Ruinen zu verlassen, wenn nicht alle seine Gefährten sicher an seiner Seite sind.

Ein Riss öffnet sich zu einer Spalte in der Stalagmitenhöhle (Bereich 23). Sich in dieser Spalte zu bewegen benötigt einen Wurf in Klettern (SG 15) für kleine oder kleinere Wesen. Eine mittelgroße Kreatur muss sich durchzwängen, um durch die Spalte zu passen, was den Wurf in Klettern erschwert (SG 20).

TEIL VIER : DIE KRONE DES KOBOLDKÖNIGS

Das Rennen, das letzte der fünf entführten Kinder zu retten, hat begonnen, wenn die SC zur Ebene 2 hinab steigen. Die Gruppe steht einer Horde kläffender Kobolde, fiesen Fallen und anderen übeln Bewohnern in den engen Gängen und Minenschächten gegenüber. Tief in den Höhlen sitzt der Koboldkönig Merlokrep auf seinem Tausendfüßlerthron und schärfst seine mächtige Axt. Weiter dahinter kauert ein

verschreckter kleiner Junge, während Jekkajak einen grässlichen „Testlauf“ seines Opferrituals am unglücklichen Tyran Mondsplitter durchführt. Sollten die SC zu viel Zeit vertändeln, ist Hollin als nächster auf dem blutgeränkten Altar an der Reihe.

Ebene Zwei: Der Koboldbau

Auf der zweiten Ebene weichen die Mauern grob behauenen Tunneln mit niedrigen Decken und sich öffnenden Höhlen mit emporragenden Stalagmiten und von oben überhängenden Stalaktiten. Die Durchgänge zwischen den meisten Bereichen hier sind ziemlich enge Angelegenheiten für mittelgroße Kreaturen, während sie für Kobolde kein Problem darstellen. Einige Zugangswege erfordern es, dass sich mittelgroße SC durchzwingen müssen.

20. Abfallgrube (BS 5)

Der Schacht führt hinunter in einen großen, fast quadratischen Raum. Eine Türöffnung befindet sich in einer Mauer, während zwei andere Mauern von außen durchbrochen worden sind. Enge schmale Tunnel warten jenseits der ausgebrochenen Maueröffnungen.

Kreaturen: Zwei Blutschuppenkrieger warten hier auf die Gruppe, auf dem Rücken von widerlichen, krötenähnlichen Ungetümen reitend, die Schlurks genannt werden. Sobald jemand den Schacht herunter kommt, greifen sie an.

BLUTSCHUPPENKOBOLDE (2) **HG 2**
TP je 13; siehe Bereich 12

SCHLURKS (2) **HG 2**
TP je 18; siehe Anhang 2

21. Lager

Dieser karge Steinraum ist mit leeren Kisten und zersplitterten Fässern gefüllt. Sich kreuzende, steinerne Dachsparren stützen die Decke.

Kreatur: Dieser Bereich war einst die Heimat einer Familie von Würgern, die zwischen den alten Kisten und Fässern lauerten, die hier in diesem feuchten Raum gelagert wurden. Als die Kobolde aus den tieferen Gängen hoch kamen, brach ein Krieg zwischen diesen beiden Monstergruppen aus. Nach einer Woche mit Verlusten auf beiden Seiten gewannen die Kobolde die Auseinandersetzung und töteten alle Würgern bis auf einen, der in die schattigen Balken an der Decke floh und seine vergifteten Wunden leckte. Geschwächt vom Blutverlust und vom Gift mitgenommen rutschte der Würger mit Namen Skiirrssch vor einer Stunde von den Balken. Jetzt liegt die arme Kreatur zwischen einigen Kisten, gerade noch

am Leben, und ein mit Widerhaken versehener Koboldspeer steckt ihm immer noch im Rücken.

SKIIRRSSCH, DER WÜRGER **HG 2**
TP 16 (momentan 0); *Monsterhandbuch*

Entwicklung: Skiirrssch ist nicht in der Lage sich zu verteidigen und gibt ein Herz erweichendes Gurgeln von sich, wenn ihm jemand zu nahe kommt. Sollte ein Gruppenmitglied Mitleid mit dem Würger haben, kann er mit einem Wurf in Heilen (SG 15) den mit Widerhaken versehenen Speer entfernen. Das Wesen schaut sie daraufhin mit verwirrten und dankbaren Augen an und schlept sich dann in eine Ecke zum Ausruhen. Wenn die Gruppe dem Würger hilft, sollte er in einem späteren Kampf wieder auftauchen, um sich zu revanchieren, indem er plötzlich von der Decke herunter springt und einen Kobold angreift, der gerade einen der SC attackieren will.



KOBOLDE, KOBOLDE ÜBERALL!
Die gemeinen Hinterhalte überall auf dieser Ebene sind das Werk der Kobolde. Sollten die SC diese Überfälle umgehen, ziehen sich die Kobolde zurück, um den SC später zuzusetzen. Dafür sorgen ebenfalls die Kreischer im Bereich 29. Kampfgeräusche jenseits der Flaschenhals-Hinterhalte, oder Überfällen an Kreuzungen verlassen Kobolde, die in der Nähe postiert sind, dort nachzuschauen. Es besteht die Möglichkeit, dass sich das Spiel auf dieser Ebene in ein einziges, riesiges Kampfgetümmel entwickelt, in welchem die Kobolde in Wellen auf die SC einstürmen, oder in einen Spießroutenlauf, der die SC ohne Unterbrechung von einem Kampf in den nächsten hetzen lässt. Ich nenne dies die „Nacht der Millionen Zillionen bösen Buben“-Begegnung, die wirklich sehr viel Spaß machen kann. Wenn die SC von einer Angriffswelle geschwächte sind, gönne ihnen ein oder zwei Runden Ruhe, um Tränke zu trinken, oder sich zu heilen, während sie die nächste Welle Kobolde und Schlurks bereits anrücken hören.

22. Minen (BS 4)

Die engen, schmalen Durchgänge öffnen sich zu einer großen Höhle gefüllt mit felsigen Überhängen und emporragenden Findlingen.

Die großen Findlinge bieten viel Deckung für jeden, der daraus einen Vorteil ziehen möchte.

Kreaturen: Merlokreps grausamer Minenvorarbeiter, Lekmek, lässt hier eine Schar Sklaven bis zum Tode schuften, um für Vreggma nach dem „Glänzend-hübsch-hübsch“ zu suchen. Leider ist Gold nicht im Angebot in dieser schicksalsschwangeren Mine, deren Wände stattdessen reichlich von Eisenerzadern durchzogen sind. Vreggmas Unmut über den Mangel an Gold ist die Quelle vieler Kopfschmerzen Merlokreps, der seinerseits seine Frustrationen an Lekmek auslässt. Der Vorarbeiter entlädt seine wachsende Verärgerung mit einem ständlichen brutalen Auspeitschen an seinen Buddelsklaven.

Lekmek ist selbst für einen Kobold klein und hat spindeldürre Beine, die in bizarrem Gegensatz zu seinem außergewöhnlich muskulösen Oberkörper stehen. Seine breiten Schultern und dicken pythonähnlichen Arme balancieren unsicher auf den wackligen kleinen Stöckerbeinchen. Sein Gesicht ist gedrungen und gemein. Seine Schnauze verkümmert, als wäre sie von einer Schaufel eingedrückt. SC, die Meister Tedium im Dorf kennen, sind bestürzt über die frappierende Ähnlichkeit Lekmek mit dem hässlichen Menschen.

Der Vorarbeiter wendet seine Frustration gegen die SC, wenn sie sich hierher aufmachen, und gibt den Sklaven den Befehl zum Angriff mit ihren Hacken, während er selbst mit seiner Kriegshacke zum Nahkampf schreitet.

LEKMEK **HG 3**
Männlicher Kobold Experte 2/Kämpfer 2
RB kleiner Humanoide (Reptil)
INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m,
Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG
RK 16, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 15
(+3 Rüstung, +1 GE, +1 natürlich, +1 Größe)
TP 29 (2W8+4 und 2W10+4)

REF +1, WIL +4, ZÄH +5

ANGRIFF
Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Schwere Kriegshacke [Meisterarbeit]
+7 (1W4+6/x4)

TAKTIK
Im Kampf Lekmek trägt seine Kriegshacke beidhändig und wendet den Heftigen Angriff an (sind schon eingerechnet).
Moral Lekmek ist zu streitlustig, um zu fliehen.

SPIELWERTE
Attribute ST 15, GE 12, KO 14, IN 9, WI 12, CH 14
GAB +3; KMB +4; KMV 16

Talente Verbesserter Waffenloser Schlag, Heftiger Angriff, Fertigkeitsfokus (Einschüchtern), Waffenfokus (schwere Kriegshacke)

Fertigkeiten Schätzen +3, Klettern +5, Handwerk (Fallenmacher) +1, Entfesselungskunst +6, Heimlichkeit +6, Einschüchtern +9, Akrobistik +5, Wissen (Gewölbekunde) +3, Beruf (Bergmann) +3, Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +3.

Sprachen Drakonisch
Besondere Eigenschaft Lichtempfindlichkeit
Ausrüstung Kleine schwere Kriegshacke
 [Meisterarbeit], kleine beschlagene
 Lederrüstung, kleiner Grubenhelm aus
 Stahl.

KOBOLDSKLAVEN (2) HG 1/4

TP je 2; *Monsterhandbuch*

Diese Sklaven haben keine Lederrüstung (RK 13) und tragen leichte Kriegshacken (1W3-1/x4).

TAKTIK

Moral Diese, normalerweise furchtsamen Sklaven, kämpfen wie die Teufel gegen die SC. Ihre Furcht vorm Zorn Lekmekts stellt ihre eigentlich mächtigen Überlebensinstinkte in den Schatten. Sobald er jedoch gefallen ist, lassen sie ihrer Angst freien Lauf und fliehen.

23. Stalagmithöhle (BS 5)

Der Boden dieser weiten Höhle ist gefüllt mit gigantischen Stalagmiten, einige sogar bis zu 2 Meter hoch.

Eine Spalte in der Decke dieses Raumes reicht bis zum Boden der Schmiede der Seelen (Bereich 19). Sich in dieser Spalte zu bewegen, benötigt einen Wurf in Klettern (SG 15) für kleine oder kleinere Wesen. Eine mittelgroße Kreatur muss sich durchzwängen, um durch die Spalte zu passen, was den Wurf in Klettern erschwert (SG 20).

Kreaturen: Eine Gargyle namens Reglos hat sein Lager hier in den Stalagmiten aufgeschlagen. Die Gargyle hüllt sich in ihre steinernen Flügel und erscheint wie ein weiterer Steinpfeiler, der sich vom Höhlenboden nach oben reckt. Zusätzlich lebt eine Schreckensfledermaus in den Schatten der Decke und stößt hinab, um die SC anzugreifen. Sobald die Fledermaus in den Kampf verwickelt ist (sie hat schon vor langem gelernt, dass ihre Zähne die Haut der Gargyle nicht durchdringen können), spreizt Reglos seine Schwingen und springt mit Eifer ins Getümmel. Die böse Gargyle genießt es, die Gruppenmitglieder zu verstümmeln.

SCHRECKENSFLEDERMAUS HG 2

TP 30; *Monsterhandbuch*

REGLOS, DIE GARGYLE HG 4

TP 37; *Monsterhandbuch*

TAKTIK

Moral Reglos flieht, wenn sie weniger als 10 TP hat.

24. Hinterhalt im Flaschenhals (BS 4)

Dieser enge Korridor mit hoher Decke wird an beiden Seiten von hoch liegenden Überhängen

flankiert, 2,5 m über dem steinigen Boden des Ganges.

Kreaturen: Zwei Elitejäger der Dunkelklaunen befinden sich oben auf den Überhängen. Einer dieser kleinen Teufel lauert auf jeder Seite des Ganges. Sobald sich die Gruppe durch die enge Passage bewegt, schwingen die Dunkelklaunen ihre fliegenden Klauen hinab auf die SC.

DUNKELKLAUEN-JÄGER (2) HG 2

TP je 14; siehe Bereich 17

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Dunkelklaunen versuchen sich vor den SC zu verstecken, um das Überraschungsmoment auf ihrer Seite zu wissen. Sie nehmen 10 auf ihren Wurf in Heimlichkeit, um sich zu verstecken, und erreichen damit ein Ergebnis von 21.

Im Kampf Die Dunkelklaunen führen hinterhältige Angriffe von den Absätzen aus, so lange die Charaktere auf dem Falschen Fuß bleiben. Solange sie auf diesen Absätzen bleiben, erhalten sie Deckung vor Angriffen von unten und haben einen erhöhten Stand (Bonus von +1 auf Angriffswürfe) gegenüber jedem im Gang.

Moral Die Dunkelklaunen kämpfen bis zum Tod.

25. Hinterhalt an der Kreuzung (BS 7)

Der enge Tunnel endet in einer langen Höhle, von der Öffnungen in den Wänden nach Norden, Süden und Osten abgehen.

Diese sich verzweigende Kreuzung verbirgt drei kleine aber tiefe Nischen in ihren Wänden (wie auf der Karte angegeben) und macht sie damit zum perfekten Ort, einen tödlichen Hinterhalt für die großen, tumben, rosahäutigen Menschen und diese spitzohrigen Elfen zu legen.

Kreaturen: Merlokreps Hauptmann der Tötestich Blutschuppen seiner Königlichen Hoheit, ein groß gewachsener Kobold namens Grugakrug, führt eine Truppe von Dunkelklaunenjägern hier in einem gewagten Angriff auf die Gruppe an. Ein Dunkelklaunenjäger versteckt sich in jeder Nische, während sich Grugakrug auf seinem treuen Schlurk im westlichen Gang versteckt. Wenn die SC die Kreuzung erreichen, lassen die Kobolde den Hinterhalt zuschnappen.

GRUGAKRUG, HAUPTMANN DER BLUTSCHUPPENKRIEGER HG 2

TP 13; siehe Bereich 12

TAKTIK

Im Kampf Der Koboldkrieger auf dem Rücken des Schlurks springt von Wand zu Wand den Korridor entlang und lehnt sich von seinem Schlurk, um alle, die noch stehen, im Vorbeireiten oder -springen zu erwischen.

Moral Grugakrug kämpft bis zum Umfallen,

um den Brutplatz (Bereich 26) vor den übermäßig großen, mordenden Eindringlingen zu verteidigen.

DUNKELKLAUEN-JÄGER (3) HG 2

TP je 14; siehe Bereich 17

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Dunkelklaunen versuchen sich vor den SC zu verstecken, um das Überraschungsmoment auf ihrer Seite zu wissen. Sie nehmen 10 auf ihren Wurf in Heimlichkeit, um sich zu verstecken, und erreichen damit ein Ergebnis von 21.

Im Kampf Die Dunkelklaunen führen hinterhältige Angriffe von den Absätzen aus, so lange die Charaktere auf dem Falschen Fuß bleiben. Danach verwenden sie ihre fliegenden Klauen, um ihre Gegner zu Fall zu bringen oder zu entwaffnen, in der Hoffnung, die SC damit verwundbar gegenüber den Attacken des berittenen Blutschuppenkriegers zu machen.

Moral Die Dunkelklaunen kämpfen bis zum Tod.

SCHLURK

TP 18; siehe Anhang 2

HG 2

Entwicklung: Wenn die SC diesem Bereich ausweichen, indem sie die Abzweigung direkt zum Pferch (Bereich 27) nehmen, eilen die Kobolde hier zum Bereich 29, sobald sie den Kreischer dort hören, oder sie rennen zum Bereich 30, Kampflärm durch die Gänge hält.

26. Brutplatz (BS 1/2)

Klagende, miauende Schreie dringen aus dieser warmen, feuchten Kammer. Eine niedrige Wand aus Steinen schneidet diese Höhle in zwei Abteilungen. Die eine Hälfte der Höhle enthält einige Reihen von Eiern, die halb im Sand vergraben sind. Die andere Hälfte enthält ein Dutzend Koboldkinder, die im Dunkel mit einander balgen und spielen.

Kreaturen: Mekapa, die Hebamme des Stammes, ein kleines, rundes Weibchen, das die Befruchtung und das Schlüpfen des Stammesnachwuchses überwacht, steht zwischen den SC und den Eiern. Sie ist unbewaffnet, aber standfest und zögert nicht sich für die Jungen in Gefahr zu begeben. Sie versucht mit der Gruppe zu verhandeln (obwohl sie nur Drakonisch spricht) und appelliert an das Anstandsgefühl der SC. Sie bittet darum, dass die Eier unbeschädigt bleiben. Sollte ihr dies gelingen, bedankt sie sich überschwänglich und gibt den SC gerne Informationen über Merlokrep (sie hat den dummen König sowieso nie gemocht) und Jekkajak (der alte Schamane bringt dem Stamm nichts als Schwierigkeiten).



MEKAPA

TP 4; Monsterhandbuch

Mekapa trägt keine Rüstung (RK 13) und ist unbewaffnet.

27. Schlurkpferch (BS 6)

Die Wände und der Boden dieses Raumes sind mit einem schwach durchsichtigen, rutschigen, grauen Schleim bedeckt, der Ausgeschneuztem ähnelt. Zwei enge Tunnel führen nach Süden aus dieser Höhle, während eine Anzahl von Stufen nach Norden hoch führt.

Die Wände dieser Höhle sind mit übel riechendem, verkrusteten Schleim bedeckt, der von den Schlurks abgesondert wird, und der Boden ist glitschig von ihrem fiesen Bauchfett. Der Boden ist rutschig und erfordert von jedem, der sich hier durch bewegen will, einen Wurf in Akrobatik (SG 12), wenn er nicht liegend zu Boden gehen will.

HG 1/4

Kreaturen: Kapmek, der Ehrenwerte Schlurkreiter der Wahrschuppenkobolde, verbringt hier die meiste Zeit mit seinen schleimbedeckten Schützlingen. Kapmek, ein grünschuppiger Kobold mit einer überlangen Schnauze, eingehüllt in eine schwarze Lederrüstung, sitzt auf einem Schlurk. Ein anderer Schlurk treibt sich ebenfalls in dieser schleimigen Höhle herum. Der Leichnam eines Blutschuppenkobolds klebt noch an seinem Rücken. Die Blutschuppe hat sich den Schädel eingeschlagen, als der Schlurk ein wenig zu hoch sprang, während sie durch die Tunnel patrouillierten und dabei der Decke etwas zu nahe kamen.

Kapmek und seine Schlurks springen zum Angriff, wenn die SC diesen Raum betreten. Wenn die SC den Pferch umgehen, führt Kapmek seine Schlurks in ein Gefecht, das er in Bereich 30 bemerkt oder wenn er die Kreischer in Bereich 29 hört.

KAPMEK

Männlicher Kobold Waldläufer 4

RB kleiner humanoide (Reptil)

INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m, Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 16 (+4 Rüstung, +2 GE, +1 natürlich, +1 Größe)

TP 29 (4W10+4)

REF +6, WIL +2, ZÄH +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Handaxt [Meisterarbeit] +5 (1W4)

Fernkampf +1 leichte Armbrust +7 (1W6+1 plus Gift)

Bes. Angriffe Gift einer mittelgroßen Spinne (Verletzung, SG 14, 1W2 ST/Runde, 4 Runden), Erzfeind +2 (Humanoider [Mensch])

Vorbereitete Zauber (Zauberstufe 1):

1. – Tier bezaubern (SG 12)

HG 4

TAKTIK

Im Kampf Behält die Distanz auf dem

Schlurkrücken und lässt über seinen Feinden einen Regen von Bolzen aus seiner Armbrust hernieder gehen.
Moral Kapmek flieht, wenn er 5 TP oder weniger hat, außer sein Schlurk wird getötet. In dem Fall kämpft er bis zum Tod.

SPIELWERTE

Attribute ST 10, GE 15, KO 13, IN 10, WI 12, CH 14

GAB +4; KMB +3; KMV 15

Talente Ausdauer, Berittener Fernkampf, Berittener Kampf, Kernschuss.

Fertigkeiten Klettern +4, Handwerk

(Fallenmacher) +6, Mit Tieren umgehen +9, Heimlichkeit +11, Akrobatik +6, Wissen (Geographie) +2, Wissen (Gewölbekunde) +4, Wahrnehmung +11, Beruf (Bergmann) +3, Reiten +9, Überlebenskunst +10 (+12 Spuren lesen).

Sprachen Drakonisch

Besondere Eigenschaft Bevorzugtes Gelände (Unterirdisch) +2, Bund mit der Natur (Schlurk), Lichtempfindlichkeit, Tierempathie +6

Kampfausrüstung 2 Anwendungen Gift einer mittelgroßen Spinne Andere Ausrüstung kleine Handaxt [Meisterarbeit], kleine +1 beschlagene Lederrüstung, kleine +1 leichte Armbrust, 10 kleine Bolzen.

SCHLURKS (2)

HG 2

TP je 18; siehe Anhang 2

Das Reittier von Kapmek erhält außerdem die Boni für Erzfeind und Bevorzugtes Gelände

28. Der verlassene Tunnel (BS 6)

Der Tunnel wird weiter voraus von einem massiven Einsturz blockiert. Nahe dem Geröll liegen zwei Kobolde auf dem Boden ausgebreitet, anscheinend unverletzt, aber dennoch mausetot. Verwinkelte Buchstaben an der Wand über den Köpfen der Kobolde ergeben eine Inschrift.

Dieser vereinsamte Bereich des Korridors führt zu der inzwischen verschlossenen Höhle, die den Abstieg zur dritten Ebene dieses Gewölbes enthält. Die Kobolde haben hier ein Graffiti in reimendem Drakonisch an die Wand geschmiert, um die Mitglieder ihres Stammes zu warnen: „Finster-dunkel drunten, Flüstern dort verstumme, Böses lauert, sein Hauch einen erschauert. Geh nicht an diesen Ort! Tod nur wartet dort!“

Kreaturen: Drei Schatten schweben hier in der Dunkelheit und beobachten den Eingang zu den tieferen Ebenen für ihren bösen Meister. Einer der Schatten ist verantwortlich für die beiden Koboldleichen (deren Seelen nun in die beiden anderen Schatten verzerrt worden sind, die hier schweben). Wenn die SC sich der eingestürzten

Sektion nähern, kommen diese körperlosen Untoten aus den Wänden, um anzugreifen.

SCHATTEN (3)

TP je 19; *Monsterhandbuch*

HG 3

29. Der kreischende Tunnel (BS 3)

Dieser schroffe, verwinkelte Durchgang scheint der Hauptweg für die Kobolde zu sein. In Wirklichkeit wird diese Passage aber umgangen. Die Kobolde ziehen es vor, stattdessen den Verbindungsgang zwischen den Bereichen 30 und 27 zu verwenden.

Kreaturen: Dieser enge Durchgang ist die Heimat eines Paares von Kreischern, eine Pilzart deren jaulendes Heulen die Kobolde in Bereich 30 warnt, und auch Merlokrep und seine Schergen im Thronsaal auf Eindringlinge aufmerksam macht. (Bereich 31).

KREISCHER (2)

TP je 11; siehe Anhang 2

HG 1

30. Die Koboldhöhle (BS 5)

Neben ausgesonderten Waffen, Rüstungen und anderem Müll, sowie den Überresten etlicher Mahlzeiten des Koboldstamms, befinden sich in dieser Höhle auch dreckige Nester aus Stroh.

Hier leben die meisten Kobolde, schlafen zwischen den Felsen und kämpfen um die gemütlichen Nischen in den Wänden.

Kreaturen: Zwölf Kobolde warten hier auf die SC, zusammen mit zwei Blutschuppenkriegern als Anführer. Die Horde reptilienartiger Monster stürmt auf die SC zu, sobald sie die Höhle betreten.

BLUTSCHUPPENKOBOLDE (2)

TP je 13; siehe Bereich 12

HG 2

TAKTIK

Im Kampf Die Blutschuppen feuern die Koboldkrieger an und rufen um Hilfe.



Abhängig davon, wie die SC sich ihren Weg durch die Gänge suchen, kann Hilfe aus den Bereichen 24, 25 oder 27 in 2W4 Runden ankommen.

Moral Die Blutschuppen kämpfen bis zum Tod.

KOBOLDKRIEGER (12)

TP je 4; *Monsterhandbuch*

HG 1/4

TAKTIK

Moral Die Kobolde liefern einen harten Kampf, da sie von dem Wissen angetrieben werden, dass sie sich nirgends weiter zurückziehen können. Nichts desto trotz, wenn weniger als fünf Kobolde übrig bleiben, fliehen sie in der Hoffnung es bis zur Oberfläche zu schaffen und in den umliegenden Wäldern unterzukommen.

31. Der Thron des Koboldkönigs (BS 7)

Hier steht der Kriechende Thron von Merlokrep. Der Thron des Koboldkönigs ist aus dem Leichnam eines Riesentausendfüßlers gefertigt. Das massive Ungeziefer ruht auf steinernen Blöcken und lehnt an der Wand. Seine Beine umschließen jeden, der dort sitzt, wie eine gemütliche Armlehne.

Kreaturen: Merlokrep, erster seines Namens, Drachenkönig des Stammes der Wahrschuppen, sitzt hier und schärft die Klinge seiner blutigen Axt („Mann-Hau“). An seiner Seite stehen seine beiden furchteinflößendsten Krieger, die Schergen der Wahrschuppen, die sich selbst in vergoldete Rüstungen kleiden und ihre Kurzspeere in Habachtstellung halten. Merlokrep ist ein physisches Musterexemplar eines Kobolds und sein eindrucksvoller Körperbau strafft die üblichen Annahmen über dieses erbärmliche Reptilienvolk Lügen. Das verbleibende, gute Auge des Königs stiert wild aus dessen Schädel, glühend vor Wut über das Eindringen der Gruppe. Merlokreps Fertigkeit im Umgang mit Waffen sucht seines Gleichen innerhalb seines Stammes und er führt „Mann-Hau“ auf beeindruckende Art und Weise. Die unverschämten Nörgler seines Stammes auszumerzen (18 seiner Geschwister umzubringen war wahrlich eine reife Leistung) war Training genug, und nun kann er es gar nicht abwarten, seine Axt im Blute der SC zu baden. Seine königliche Schnauze ist mit einem goldenen Nasenring geschmückt und seine wohlgepflegten Ohren zieren Goldstecker. Wenn die SC es bis hierher schaffen, grüßt Merlokrep sie, während er vom Thron aufsteht und ihnen einen ehrenvollen Platz als Großes Opfer für die Krone an seiner Festtafel anbietet, bevor er ihnen das Herz heraus reißt. Er ist aufrichtig schockiert, sollten die SC ablehnen, aber seine Ungläubigkeit währt nur einen kurzen Moment bevor sie

einem stürmischen Wutausbruch weicht. Dann befiehlt er seinen Schergen anzugreifen.

MERLOKREP, DER KOBOLDKÖNIG **HG 5**
männlicher Kobold Kämpfer 2/Hexenmeister 4
(arkane Blutlinie)

RB kleiner Humanoider (Reptil)
INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m,
Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 18
(+4 Rüstung, +3 GE, +3 natürlich, +1 Größe)
TP 44 (2W10+4W6+12 plus 3)
REF +4, **WIL** +7 (+9 gegen Furcht), **ZÄH** +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf +1 *Kriegsaxt des Menschenverderbens*
+8 (1W6+13/x3)

Bekannte Zauber (Zauberstufe 5)

2 (4/Tag, 1 übrig) – *Bärenstärke*

1 (6/Tag, 5 übrig) – *Identifizieren**, *Magierrüstung*,
Magisches Geschoss, *Schlaf* (SG 14)

0 – *Tanzende Lichter*, *Benommenheit* (SG 12), *Gift erkennen*, *Licht*

* Blutlinienzauber

TAKTIK

Vor dem Kampf Merlokrep zaubert *Bärenstärke* auf sich und seine Schergen und *Magierrüstung* auf sich selbst.

Im Kampf Merlokrep wirkt zuerst *Schlaf* und dann *Magisches Geschoss*, so lange seine Blutschuppen die SC beschäftigen. Er führt „Mann-Hau“ beidhändig und wendet Heftigen Angriff für 2 Punkte an (schon in den Werten enthalten). Er wählt Menschen als Ziel, soweit dies möglich ist.

Moral Merlokrep kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

Attribute ST 19, GE 16, KO 14, IN 11, WE 12, CH 15

GAB +4; **KMB** +7; **KMV** 20

Talente Eiserner Wille, Heftiger

Angriff, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit (so lange Blip innerhalb eines Armes Entfernung ist), Waffenfokus (Kriegsaxt), Zauberfokus (Verzauberung)

Fertigkeiten Akrobatik +7, Beruf (Bergmann) +2, Einschüchtern +7, Handwerk (Fallenmacher) +6, Heimlichkeit +9, Klettern +8, Wahrnehmung +7, Wissen (Arkanes) +4, Zauberkunde +7.

Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch

Besondere Eigenschaften

Lichtempfindlichkeit, Tapferkeit, Arkane Verbindung (Kröte namens Blip)

Ausrüstung „Mann-Hau“

kleine +1 *Kriegsaxt des Menschenverderbens*, Krone

des Koboldkönigs, übergroßer roter und goldener Satinumhang mit einem simplen Bild eines goldenen Drachen auf dem Rücken, 2 goldene Lippenringe (je 10 GM), 4 goldene Ohrringe (je 10 GM)

GRUNDWERTE

RK 17; **ST** 15, Nahkampf +1 *Kriegsaxt des Menschenverderbens* +5 (1W6+8); **KMB** +5; **KMV** 18; **Fertigkeiten** Klettern +6

BLUTSCHUPPENKOBOLDE (2)

HG 2
HP je 13; siehe Bereich 12 (außer, wie folgt)

Nahkampf Kurzspeer +4 (1W4+2 plus Gift)
oder Fliegende Klaue (1W3+2 plus Gift);
Fernkampf Wurfspeer +3 (1W4+2)

TAKTIK

Im Kampf Die Blutschuppen schmeißen ihre Wurfspeere, versuchen dann ihre Gegner

mit ihrem König in die Zange zu nehmen oder ihre Angriffe fürs Entwaffnen oder zu Fall Bringen am Besten einzusetzen.

Moral Die Blutschuppen kämpfen bis zum Tod.

Entwicklung: Falls er lebendig gefangen genommen wird, knurrt Merlokrep die Gruppe an, spuckt mit seinem eigenen Blut nach ihnen und verspricht den rosähutigen Leuten den Untergang. „Ihr mögt uns Wahrschuppen besiegt haben, aber etwas viel Mächtigeres wartet im Unten-Drunten. Die Dunkelheit wird auf euer Volk herab kommen, wie es unserem geschehen ist. Das Ende ist euch vorbestimmt, Menschlinge. Ihr seid doch schon tot.“

Schatz: Nach Merlokreps Tod wartet die mächtige Krone des Koboldkönigs auf ihren neuen Besitzer.

32. Das Quartier des Königs (BS 2)

Dieser gemütliche Raum wird durch mit Schimmel behafteten Briketts aus Weihrauch beheizt. Eine unordentliche Schlafstätte aus Wolfspelzen liegt in einer Ecke, ein Steintisch überhäuft mit schlecht gearbeiteten Halsketten, Ringen und Armreifen aus Gold in der anderen. Mehrere Brocken aus poliertem Obsidian sind willkürlich aufeinander gestapelt und bilden einen skurrilen halben Spiegel.

Kreatur: Vreggma ist die Gefährtin von Merlokrep und eine atemberaubend schöne Koboldin mit glänzend blauen Schuppen. Ihre Trauer über das Ableben ihres Königs ist kurzlebig und sie versucht sofort eines der Gruppenmitglieder kokett um den Finger zu wickeln, in der Hoffnung verschont zu werden. Wenn die SC ihre Annäherungsversuche zurückweisen oder versuchen ihre Sammlung von Glänzend-hübsch-hübsch zu beschlagnahmen, überkommt sie ein rasender Wutanfall, der ihrem hübschen Aussehen widerspricht, und greift mit allen Mitteln an.



VREGGMA

HG 2

HP 13; siehe Bereich 12 (außer, wie folgt)

RK 13 (keine Rüstung); **Nahkampf** kleiner +1 Dolch +4 (1W3+1/19-20); **CHA** 16

TAKTIK

Moral Vreggma kämpft, bis sie getötet wird.

Schatz: Vreggmas Sammlung besteht aus 8 Armreifen (je 20 GM), drei Halsketten (je 50 GM), sechs Ringen (je 10 GM) und einer Tiara (80 GM), alles aus Gold.

33. Die Opferkammer (BS 7)

Ein grauenvoller blutbefleckter Altar befindet sich in der Mitte dieser sonst ungeschmückten Kammer.

Kreaturen: Jekkajak, der Schamane der Wahrschuppenkobolde, wankt hier umher und versucht sich an das richtige Protokoll für sein Opferritual zu erinnern. Wenn er den Kampf im Thronraum ausbrechen hört, entscheidet er sich zu einem Probedurchgang im Schnelldurchlauf mit Tyran Mondsplitter und gibt seinen zwei untergebenen Blutschuppen den Auftrag den Halb-Elf auf den Altar zu binden. Hollin kauert hier in der nordwestlichen Ecke, sein bleiches sommersprossiges Gesicht ist noch viel weißer als sonst, während er vor Schock gegen die Wand sinkt.

Jekkajak ist ein wandelnder Leichnam, dessen verwelkte, alte, weißen Schuppen eng über die Knochen gedeckt sind. Seine kümmerliche skelettartige Schnauze enthält nur noch einen einzelnen Zahn und Geifer tropft unablässig aus ihr heraus. Seine milchigen Augen nehmen die Umgebung nur zeitweise wahr.

Die SC treten gerade ein, als Jekkajak das Herz des armen Tyran Mondsplitter mit der Herzreißerklinge aus dessen Brust holt. Er hält das Herz hoch, als es in Flammen ausbricht, und gackert wie verrückt, bevor er seinen Scherben befiehlt anzugreifen.

JEKKAJAK HG 5

männlicher Kobold Hexenmeister 5

(dämonische Blutlinie)

RB kleiner Humanoider (Reptil)

INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m,

Wahrnehmung +9

KRONE DES KOBOLDKÖNIGS

Aura starke Verwandlungzauber; ZS 12

Körperfreiplatz Helm; Marktpreis 15.000 GM

BESCHREIBUNG

Merlokrep Krone ist so alt wie der Koboldstamm und das polierte Erbstück aus Bronze wurde seit Jahrhunderten von König zu König weiter gegeben. Das Blutritual, von dem Jekkajak murmelte, mag es vielleicht geben, aber auch ohne diese Zeremonie verleiht die Krone ihrem Träger Macht. Das Tragen dieser Krone gewährt einen Verbesserungsbonus von +2 auf Charisma und einen natürlichen Rüstungsbonus von +2. Du bist immun gegen die Eigenschaft der unheimlichen Ausstrahlung aller Drachen. Bist du ein Hexenmeister, sprichst du alle Zauber mit einer um +1 erhöhten Zauberstufe.

HERSTELLUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Rindenhaut, Pracht des Adlers;

Herstellungskosten 7.500 GM

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 20
(+4 Rüstung, +4 Schild, +1 GE, +1 natürlich,
+1 Größe, +1 Ausweichen)

TP 27 (5W+5)

REF +4, **WIL** +9, **ZÄH** +4 (+6 Gift)

Resistenz gegen Elektrizität 5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf +2 Dolch des Flammeninfernus +5
(1W3+2/19-20)

Nahkampf 2 Klauen +2 (1W4 magisch)
(6 Runden/Tag)

Angriffsfläche 1,5 m; **Reichweite** 1,5 m

Known Zauber (Zauberstufe 5)

2. (5/Tag, 3 übrig) – Bärenstärke*, Flammenkugel,
Schwarm herbeizaubern (SR 2/gut)

1. (6/Tag, 5 übrig) – Furcht auslösen* (SG 14),
Magierrüstung, Magisches Geschoss, Schild,
Sprühende Farben (SG 14)

0. – Benommenheit (SG 12), Magie erkennen,
Gift erkennen, Geisterhaftes Geräusch (SG 13),
Ausbessern, Zaubertrick

* Blutlinienzauber

TAKTIK

Vor dem Kampf Jekkajak zaubert Bärenstärke auf seine Scherben und Magierrüstung und Schild auf sich selbst.

Im Kampf Jekkajak wirkt zuerst Schwarm herbeizaubern, um die vorderen Ränge zu stärken, und beschwört dann eine Flammenkugel. Er lässt darauf Magisches Geschoss folgen, und wenn ein gefährlicher Kämpfer anwesend ist, zaubert er Furcht auslösen.

Moral Jekkajak kämpft bis zum Tod.

SPIELWERTE

Attribute ST 10, GE 13, KO 13, IN 10, WE 16,
CH 16

GAB +2; **KMB** –2; **KMV** 12

Talente Im Kampf zaubern, Ausweichen

Fertigkeiten Beruf (Bergmann) +5, Blaffen +7,
Handwerk (Fallenmacher) +2, Heimlichkeit
+5, Wahrnehmung +9, Wissen (Arkanes) +7,
Zauberkunde +7

Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch

Besondere Eigenschaften Lichtempfindlichkeit,
Dämonische Resistenz

Ausrüstung Herzreißerklinge, Resistenzumhang
+2, dicke wollene rote Roben und Sandalen
und eine Umhangspange aus Smaragd (100
GM)

BLUTSCHUPPENKOBOLDE (2) HG 2

HP je 13; siehe Bereich 12 (außer, wie folgt)

Nahkampf Kurzspeer +4 (1W4+2 plus Gift)
oder Fliegende Klaue (1W3+2 plus Gift);
Fernkampf Wurfspeer +3 (1W4+2)

TAKTIK

Im Kampf Die Blutschuppen platziieren sich zwischen Jekkajak und die SC, und sie versuchen die SC so lange wie möglich von ihm fern zu halten.

Moral Die Blutschuppen kämpfen bis zum Tod.

Entwicklung: Hollin bleibt in seinem katatonischen Zustand, auch nachdem seine reptilischen Kerkermeister überwältigt worden sind. Der Junge muss hoch genommen und getragen werden. Er kommt nach ein paar Stunden wieder zu sich, aber er bleibt zurückgezogen und wird sich von den Schrecken seiner Gefangenschaft nie vollständig erholen.

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Nachdem die Kinder gerettet sind und der gefährliche Koboldkönig tot ist, kehren die SC als Helden nach Falkengrund zurück. Ihr frisch gewonnener Bekanntheitsgrad macht sie automatisch zu politisch wichtigen Personen des Dorfes. Die einflussreichen Persönlichkeiten im Dorf werden versuchen die SC zu rekrutieren, um ihren Anspruch auf das Holz im Tal zu stärken. Wenn die Gruppe gute Taten predigt oder versucht der unterdrückten Mehrheit des Dorfes zu helfen, zieht sie den Zorn Thuldrin Kreed's und der anderen, gierigen Vorsteher des Holzkonsortiums auf sich.

Des Weiteren kann eine weitere Erkundung der Gewölbe unterhalb Droskars Schmelzriegel ein noch tiefer im Dunkeln verborgenes, schlafendes Böses wecken. Schattendiener des in der Tiefe gefangenen Schreckens könnten an die Oberfläche vordringen und sich wie eine Seuche über das Tal ausbreiten. Die SC können sich auch selbst dazu entscheiden, in die Ruinen unterhalb des Schmelzriegels zurückzukehren, in der Hoffnung größere Geheimnisse und unbezahlbare Schätze unterhalb des Koboldbaus von Merlokrep zu entdecken. Grenzenlose Abenteuer warten in der Dunkelheit auf diejenigen, die tapfer genug sind, dorthin vorzudringen.



Anmerkung des Entwicklers

SHOW DOWN IN DER OPFERKAMMER

Um die Dringlichkeit des letzten Kampfes mit Jekkajak in der Opferkammer zu unterstreichen, sollte der Schamane versuchen den jungen Hollin zu opfern, während die SC gegen seine Scherben kämpfen. Dies ist ebenfalls ein gutes Vorgehen, solten die SC schon schwer angeschlagen sein und der vollen Hexenmacht des Schamanen nichts mehr entgegen zu setzen haben. Er könnte abwechselnd einen Spruch wirken und Hollin vorbereiten (den bewusstlosen Jungen zum Altar zerren, ihn festbinden, und so weiter).

ANHANG 1 : FALKENGRUND

Hier folgen weitere Informationen über Falkengrund, um dir noch ein paar Optionen an die Hand zu geben, wenn die Gruppe sich im Ort herumtreibt. Falkengrund bildet einen exzellenten Ausgangspunkt für eine Gruppe von SC, die im Finstermondwald und in den Gewölben unterhalb von Droskars Schmelzriegel nach Abenteuern suchen. Außerdem bilden die Pläne unehrlicher Politiker und mit Menschen handelnden Bandenchefs in Falkengrund eine breite Auswahl an Konfliktmöglichkeiten und Action. Die Gruppe könnte in die lokale Politik verstrickt werden, während die in den Anfangsschuhen befindliche Ortschaft wächst und Fraktionen erwachsen, die versuchen eine formelle Regierung einzurichten, in der Hoffnung das Joch des Holzkonsortiums abzuwerfen. Außerdem kann die Gruppe in die religiösen Streitigkeiten zwischen den verschiedenen Sekten verwickelt werden, die allen möglichen merkwürdigen Gottheiten zugetan sind. Einige dieser Götter stehen gegen die normalen Theokratien, andere sind ausgesprochen böse und darauf erpicht die Seelen der einfachen Leute zu korrumpern, die Falkengrund ihre Heimat

HERZREISERKLINGE

Aura mittlere Beschwörungs-, Erkenntnis- und Hervorruftzauber; **ZS 10**

Körperfreiplatz Waffe; Marktpreis 11.302 GM

BESCHREIBUNG

Diesem +1 Dolch werden unheilvolle Kräfte verliehen, wenn er in einem Blutritual eingesetzt wird. Wann immer er für einen Coup de Grace eingesetzt wird, entfernt die Herzreißerklinge das noch pochende Herz des Opfers. Das Herz kann dann verschlungen werden, um folgende Eigenschaften zu erlangen.

Man kann das Herz essen, um gleichzeitig die Effekte *Krankheit heilen*, *Genesung* und *Schwere Wunden heilen* zu erhalten.

Man kann mit einem Befehlswort das Herz in Flammen auflodern lassen, worauf die Klinge für eine Stunde zu einem +2 Dolch des *Flammeninfernos* wird. Dies verzehrt das Herz.

Man kann mit einem blasphemischen, zweiten Befehlswort das Herz zum Kochen und Rauchen bringen. Das Einatmen des Rauchs lässt eine Blick in die Zukunft oder an weit entfernte Orte werfen und Gegenstände erhaschen, indem es einem die Eigenschaft gewährt *Weissagung* oder *Ausspähung* einzusetzen. Dies verzehrt das Herz ebenfalls.

HERSTELLUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Flammenklinge*, *Schärfen*, *Genesung*, *Ausspähung*; **Herstellungskosten** 5.802 GM



nennen. Schlussendlich ist das Verbrechen eine der größten Einkommensquellen in diesem Ort und Banden organisierter Schläger betätigen sich in jeder illegalen Tätigkeit, die man sich vorstellen kann. Gute SC, die in Falkengrund wohnen, werden nicht lange brauchen, um mit diesen Syndikaten auseinander zu geraten, und sie könnten mit in den Sog von Straßenkriegen zwischen den hiesigen Banden gezogen werden, bevor sie überhaupt die Chance kriegen, in das Tal aufzubrechen und dort ihr Glück zu suchen.

Machtgruppierungen

Die Organisationen, die hier aufgeführt sind, repräsentieren einige der einflussreichen Fraktionen in Falkengrund.

Bund des Schwarzen Blutes: Diese Geheimorganisation von Falknern, die sich vor Urgathoa, der Fahlen Prinzessin, verneigen, versammeln sich um einen Orden von Priestern, die von einer Krankheit heimgesucht sind. Viele hoch

rangige Sektenmitglieder posieren tagsüber als aussätzige Bettler in der Öffentlichkeit. Bei Nacht führen sie in abgelegenen Hainen außerhalb des Dorfes dunkle Riten für ihre Fahle Prinzessin der Krankheit durch. Die eigentlichen Motive und Pläne des Bundes bleiben ein gut verhülltes Geheimnis, aber sie werden wahrscheinlich nicht zur Gesundheit der Bevölkerung von Falkengrund beitragen.

Kirche von Iomedae: Mit all den Unterdrückten, zu denen man in Falkengrund predigen kann, haben die Missionare von Iomedae, der Göttin von Ehre und Gerechtigkeit, leicht im Dorf Fuß gefasst. Viele der anderen religiösen Gruppierungen, die nach Falkengrund geflohen sind, um der Verfolgung durch die Kirche des Lichts auszuweichen, stehen den Anhängern Iomedae feindlich gegenüber. Die Verhältnisse sind angespannt zwischen den Glaubensgruppen, die sich oft in nicht ganz so heiligen Schlägereien

KAMPAGENIDEE: DIE RÜCKKEHR DER KINDER

Die von den SC geretteten Kinder werden ohne Zweifel durch ihre Erfahrungen in den Ruinen stark beeinflusst werden und sie können weitere Verwicklungen und Abenteuer für die SC verursachen, auch nach ihrer Rückkehr nach Falkengrund. Außerdem können sich ihre Eltern später als wichtige Verbündete oder Widersacher erweisen. Hier in paar Ideen:

Mikra Jabbs: Mikras Vater Colbrin ist voller Freude über die Rückkehr seines geliebten Sohnes und zeigt seine Dankbarkeit auf jede ihm nur mögliche Weise (Fleisch gibt es für die SC in seiner Schlachterei von nun „aufs Haus“). Mikra scheint sich recht schnell von seinen erschütternden Erfahrungen zu erholen und beginnt schon bald magische Fähigkeiten zu zeigen (der Junge ist ein natürlicher Hexenmeister und sein Kontakt mit Magie in den Ruinen hat sein Talent erwachen lassen). Kriminelle und andere finstere Individuen (wie Thuldrin Kreed) könnten sich deswegen für den Jungen interessieren.

Kimi Traufgänger: Kimis Mutter, Kitani, verrennt sich in einen der SC und versucht mit ihm eine Beziehung anzufangen. Sie ist eine wunderhübsche und bezaubernde schwarzaarige Halb-Elfin, und sie ist eine geübte Verführerin. Kimi, ihren Rettern ursprünglich sehr dankbar, wird zunehmend aufgebrachter wegen des Verrats ihrer Mutter gegenüber ihrem umherziehenden Vater. Kimi entwickelt sich vom Beschützer der Schwachen zu einem zornefüllten jungen Mädchen. Sie begeht kleinere Diebstähle und ist schon bald schon im Geheimen in eine Gewalttat verwickelt. Sie könnte sich sogar unter Umständen zu einem Erzfeind der SC entwickeln. Außerdem kehrt ihr Vater Idris zurück, hoch erzürnt ob des Verrats seiner Frau und bereit diese Schande zu rächen.

Jurin Kreed: Jurin kehrt nach Falkengrund zurück, um den Kampf um seine Seele fortzusetzen. Thuldrin belohnt die SC für ihre Hilfe und überschüttet sie mit Gold. Danach versucht der Vorsteher jedoch weiterhin sein Sohn zu ermutigen in seine Fußstapfen zu folgen, arrogante Böswilligkeit und Missachtung des Wohlergehens anderer an den Tag zu legen, um unbegrenzten Profit zu erlangen. Als er Zeuge der selbstlosen Heldentaten der SC wurde, beginnt Jurin mehr zum Licht hin zu schwanken und will eine Karriere als Abenteurer anstreben, um Gutes in der Welt zu tun. Wenn einer der SC sich um Jurin kümmert und versucht seine Zukunft zum Guten hin zu wenden, ist Thuldrin erzürnt über die Einmischung eines Außenstehenden in die Familienangelegenheiten und sucht zweifelsohne nach subtiler Vergeltung (obwohl er sich dabei sehr vorsichtig anstellt, um seinen Sohn nicht weiter von ihm zu entfremden).

Savram Wade: Savram wendet sich vom Studium der Nekromantie ab, wenn er nach Falkengrund zurückkehrt. Seine traumatischen Erlebnisse im Beinhau haben bei ihm emotionale Narben und eine Phobie vor Untoten hinterlassen. Savrams Vater, Sharvaros, ist empört über den Jungen und schmeißt ihn hinaus. Der Nekromant könnte sogar die Gruppe dafür verantwortlich machen, dass sein Sohn Untote neuerdings verabscheut, und sich an den SC rächen wollen.

Hollin Hebradan: Hollins Schwester Ralla bedankt sich überschwänglich bei den SC für ihre Hilfe, aber sie versucht sich nicht zu nah bei den Abenteurern sehen zu lassen, aus Angst um deren Wohl. Der Besitzer des Hauses, in dem sie arbeitet, ist der fiese Kopf einer brutalen Bande von Mörfern und Halsabschneidern mit Namen Kabran Blutauge, der es Ralla nicht erlaubt sich mit Abenteurern und Mächtigernhelden anzufreunden. Kabran fürchtet, dass sie diese Quälgeister auf sein grausames Geschäft ansetzt und seine Ausbeutung der unterdrückten Frauen in Falkengrund bloßstellt. Sollten die SC Ralla's Situation weiter erkunden, könnten sie sich schnell in einer tödlichen Auseinandersetzung mit dem Frauenhändler und seinen gedungenen Mörfern wieder finden. Unterdessen hat es bei Hollin für immer einen Knacks gegeben, als er das brutale Opfer Tyran Mondsplitters durch die Hände der kleinen wilden Monster mit ansehen musste. Der Junge scheint sich von seinen Erfahrungen komplett zu erholen, aber innerlich ist er erfüllt von entsetzlichen Rückblenden und schrecklichen Alpträumen von Blut und Mord. In ein paar Jahren wird es die ersten Mordopfer unter den Bürgern geben, ihre Herzen aus ihrem Körper geschnitten. Hollins Verstand ist schlussendlich unter der Anspannung des Traumas zerbrochen und der Junge wird zu einem todbringenden Serienmörder, der die Straßen des Ortes in der Nacht heimsucht.



auf der schlammigen Durchgangsstraße der Pilgergasse entladen.

Holzkonsortium: Diese mächtige Ansammlung von skrupellosen Wirtschaftsbossen im Holzhandel kontrolliert den Großteil der Holzfällerlager (gemeinhin als Schlagplätze bekannt) im gesamten Bereich des Tales. Diejenigen Holzfäller, die sich weigern sich dem Holzkonsortium anzuschließen (und damit schrecklichen ausbeutenden Arbeitsbedingungen, bei mieser Bezahlung, zustimmen würden) werden oft aus dem Geschäft gedrängt oder verschwinden spurlos. Das Konsortium beschäftigt dreihundert Holzfäller und beinahe halb so viele gedungene Klingen, Schläger und Söldner, um die Schlagplätze vor Monstern zu schützen und auch die Konkurrenz einzuschüchtern.

Rotfelsgilde: Dieses organisierte Verbrechersyndikat zeigt sich Uneingeweihten als ein Wirtschaftsverein und eine Geldverleihgesellschaft, aber die meisten Falkner (wie sich die Bewohner Falkengrunds auch nennen) wissen, dass sich die Mitglieder der Gesellschaft aus den miesesten Menschenhändlern, Halsabschneidern und Mörfern im Ort zusammen setzen. Ihr aktueller Anführer ist ein Furcht einflößender Halb-Ork namens Kabran Blutauge, dessen Vorliebe fürs Auspeitschen seiner noch lebenden Feinde im Keller seines Vergnügungshauses, ein Gasthaus mit dem Namen „Die Rote Dame“, weithin bekannt ist.

Interessante Orte

Wichtige Orte innerhalb des Dorfes Falkengrund und in näherer Umgebung sind hier aufgeführt.

Recht und Billig: Der hiesige Gemischtwarenhandel in Falkengrund wird vom einzigen Gnom geführt, der in Falkengrund wohnt, Brickasnurd Hildrinsock, der alles verkauft, von Standardwaren wie Getreide, Lampenöl, Tinte und Bergmannsausrüstung bis zu seltenen Kuriositäten wie Alchemistenfeuer, Gegengift, ein versteinerter Pseudo-Drache und eine ausgestopfte Nixe (der Renner der Saison).

Grund-Gericht: Hier verteilt der kleinwüchsige Halbling Amtmann Vamros Harg Handelslizenzen, unterzeichnet Minen- und Forstrechte und spricht Urteile über zivilrechtliche und Strafprozesse. Die meisten Falkner grinsen über die Ironie des Namens des Grund-Gerichts, da hier selten bei den Urteilen, die hier gesprochen werden, wirklich der Sache auf den Grund gegangen wird. Die Tatsache, dass Vamros Harg von Thuldrin Kreed geschmiert ist, ist wohl bekannt, aber sie wird selten in der Öffentlichkeit ausgesprochen.

Neck'nich'Jak: Das schiefe baufällige Gasthaus liegt neben den Ställen des Dorfs und bietet den vielen Reisenden, die durch Falkengrund kommen, Unterkunft

Falkengrund

1. Sägewerk
2. Konsortiumsdepot
3. Papiermühle
4. Untermarkt
5. Obermarkt
6. Fahrzeuge
7. Necknich Jak
8. Grund-Gericht
9. Die Lahme Ente
10. Hauptquartier des Konsortiums
11. Kirche
12. Anwesen Kreed
13. Vades Turm
14. Wurzeln und Heilmittel
15. Die Rote Dame
16. Recht und Billig



und Verpflegung. Der Besitzer, ein rundlicher rotgesichtiger Mensch mit Namen Jak Crimmy, mit einer einzigen Strähne hellroten Haares auf seinem sonst kahlen Kopf, ist ein ehemaliger Barde im Ruhestand, der gerne sein gewinnendes Lächeln zur Schau stellt. Jaks Pfannkuchen in Zimtkruste sind legendär im Dorf, genauso wie seine Fertigkeit mit Pfannen zu jonglieren oder seine außergewöhnliche Zielsicherheit mit einer schweren Armbrust (Jak ist ein Mann mit vielen Talenten).

Quinns Jahrmarkt: Der Halb-Elf Schattentänzer Namdrin Quinn war der Anführer einer Gruppe von erfahrenen Abenteurern, die regelmäßig Erkundungen ins Tal zu machen pflegten. Nachdem eine besonders gefährlicher Vorstoß Namdrin's Frau Tess das Leben kostete, beendete der Halb-Elf seine Karriere und gründete einen Jahrmarkt der Wunder an der Grenze des Dorfes. Quinn und seine Gefährten begeistern Nachts die Menge mit Kunststücken und Magie, aber wenn die Zelte geschlossen sind, so munkelt man, sollen Namdrin und seine lustigen Männer Verhandlungen mit dunklen Feenwesen aufgenommen haben, deren Verärgerung wegen des stetigen Holzfällens im Wald immer weiter

wächst. Einige sagen, dass der Schattentänzer für die rachsüchtigen Feenwesen spioniert, die Vergeltung und Blut suchen.

Die Rote Dame: Die seidenverhangenen Salons im hinteren Bereich dieser Spielhalle dienen als ein illegales Freudenhaus. Kabran Blutauge ist der Besitzer dieses illegalen Vergnügungshauses, in welchem die unglückliche Ralla arbeitet, um genug Kupfermünzen für sich und Hollin nach Hause zu bringen, damit sie über die Runden kommen.

Die Lahme Ente: Für viele Leute ein wenig zu nah an der Ortspalisade angesiedelt, ist die Ente der hiesige Anlaufpunkt für Abenteurer, Forscher und andere Halunken, die nach Aufregung suchen. Die Taverne bietet ein starkes Gebräu aus Blättern der hiesigen Schwarzholzbäume, das einen Oger nach ein paar Krügen zu Boden schicken kann. Raue Partien von „Messerei“ und „Migge-Muck-Ruck“ (zwei gefährliche hiesige Freizeitgestaltungen, die häufig zu Verstümmelungen führen) dauern oft bis spät in die Nacht an. Viele Abenteurer lassen einen für den Preis eines Kruges Bier an ihren Geschichten über das Finstermondtal, Droskars Fels und andere Orte in der Umgebung teil haben.

Interessante Personen

Weitere Details über einige der oben genannten Persönlichkeiten sind hier angeführt.

Vogt Deldrin Balson: Deldrin war einmal ein armer Holzfäller, der unter dem Daumen des Vorstehers Thuldrin Kreed an den Schlagplätzen schuftete. Eines Tages weigerte er sich eine „Axtsteuer“ für eine Axt zu entrichten, die er schon gekauft und bezahlt hatte. Vorarbeiter Tiedum versuchte Deldrin die Axt weg zu nehmen und der Halb-Elf schlug ihm mit der flachen Seite der Axt ins Gesicht. Als einer der wenigen Anwohner, die sich gegenüber Kreed und Tiedum auflehnten, wurde er in der nächsten Woche zum Vogt gewählt. Nun trägt er diese Axt auf seiner Schulter herum, um Kreed und Vorarbeiter Tiedum daran zu erinnern, dass er keine Angst vor ihnen hat. Deldrin ist für einen Halb-Elfen groß gewachsen und ragt über die meisten Menschen hinaus. Seine eindrucksvolle, muskulöse Gestalt wird durch die stechenden goldfleckigen Augen weiter akzentuiert.

Kabran Blutauge: Kabran ist kleinwüchsiger Halb-Ork mit blutroten Augen. Er büßte seine Nase als Bestrafung für zahlreiche

verbrecherische Taten in einer großen Stadt weit weg von Falkengrund ein. Er trägt eine Art Nasenschutz aus Bronze über dem hässlichen Krater, der in der Mitte seines Gesicht übrig geblieben ist, der beim Atmen beunruhigend pfeift und Blut und Schleim absondert (was Kabran mit einem scharlachroten Taschentuch aufzutupfen pflegt).

Amtmann Vamros Harg: Harg wird geschmiert, aber der Halbling wünscht sich, dass dem nicht so wäre. Der kleine Amtmann war ein gescheiterter Notar in einer weit entfernten Großstadt, bevor er nach Falkengrund kam. Kreed hat ihn eingesetzt und ihm klar gemacht, dass er den kleinen Gesetzesüter beim ersten Anzeichen von Ungehorsam sofort wieder raus schmeißen würde. Vamros wagt es nicht sich Kreed direkt zu widersetzen, aber bei jeder Gelegenheit, die sich ihm bietet, entzieht er Fälle den gierigen Händen von Kreed und versucht den Leuten fair gegenüber zu stehen. Der kleine Halbling ist über sein feiges Verhalten beschämt, aber wenn eine Gruppe von Abenteurern ihn dabei unterstützen würde, sich gegen Thuldrin Kreed aufzulehnen, könnte Harg die Herausforderung annehmen und echte, gerechte Urteile fällen. Harg ist ein attraktiver junger Halbling, der sich an Schmuck erfreut und dessen romantische Interessen eher auf sein eigenes Geschlecht beziehen.

Vorarbeiter Zandag „Zahntag“ Tiedum: Zandag, der Schläger mit dem Boxergesicht und der platten Nase, der Kreeds Stiefel leckt, hat noch ein Hühnchen mit Deldrin zu rupfen. Der einzige Grund, warum er das Genick des Vogtes noch nicht gebrochen hat, liegt darin, dass Kreed fürchtet, Deldrin zu einem Märtyrer zu machen, um dessen Erinnerung sich andere Falkner zusammenscharen könnten. „Zahntag“ hat seinen Spitznamen der Art und Weise zu verdanken, wie gemächlich er das austeilt, was andere „verdient“ haben, wenn sie den Anweisungen von „Meista Kreed“ nicht schnell genug Folge leisten.

Sharvaros Vade: Dieser seltsame Einsiedler lebt in einer kleinen Hütte knapp außerhalb des Dorfes, nur einen Steinwurf vom hiesigen Friedhof entfernt. Die Meisten wissen, dass Vade ein merkwürdiger Mann ist, aber nur wenigen ist sein Fachwissen im Bereich der Nekromantie gewahr. Vade führt widerwärtige Experimente an Leichen durch, die er auf dem Friedhof in der tiefen Dunkelheit der Nacht ausgegraben hat, und zwingt seinen Sohn dazu ihm dabei zu helfen. Vade ist knochig und spindeldürr mit grauen Augen und einem ungekämmten schwarzen Bart.

ANHANG 2: NEUE MONSTER

Schmiedeschand

Der *beißende Geruch geschmolzenen Stahls, vermischt mit einem Hauch von verbranntem Haar und Fleisch wabert auf einem fauligen Wind dahер.* Das Klirren schwerer Ketten hält bedrohlich. Ein massiver Zwerg nähert sich, eingehüllt in schwere Kettenglieder. Sein Gesicht, Hände und Körper sind durchsetzt mit glühend heißen Haken und halb geschmolzenem Stacheldraht. Schwarzer Rauch steigt von seinem schwelenden Bart empor und umrahmt sein vom Wahnsinn verzerrtes Gesicht mit einer aschfahlen Dunkelheit. Das gepeinigte Wesen trägt einen schwarzen Eisenhammer und als es heranstürmt, erwachen die Ketten, die um seine Gestalt hängen, zum Leben wie metallene Schlangen.

SCHMIEDESHAND **HG 5**

EP 1.600

NB mittelgroßer Untoter (Feuer)

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 16 (+6 Rüstung)

TP 43 (7W8+12); Schnelle Heilung 5

REF +2, **WIL** +8, +2 gegen Zauber, **ZÄH** +4

Immunität Feuer, Untot

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Adamantikriegshammer

[Meisterarbeit] +11 (1W8+6) und Seelenkette +12 (2W4+9 plus 1W6 Feuer)

Angriffsfläche 1,5 m; **Reichweite** 1,5 m (3 m mit der Seelenkette)

Besondere Angriffe Brennende Widerhaken, Glutodem, Seelenkette

TAKTIK

Im Kampf Der Schmiedeschand entfesselt seinen Glutodem auf eine Gruppe von Gegnern und wendet dann das Verbesserte Waffe zerschmettern an, um besonders gefährliche Waffen mit seinem Hammer unbrauchbar zu machen, während er seine Feinde mit der Seelenkette malträtiert. Er versucht Gegner wenn möglich fortzuerzen, um sie mit Seele binden in die Kette zu bannen.

Moral Ein Schmiedeschand ist nicht ohne Verstand und er würde für immer brennen, wenn er zur Schwarzen Schmiede ohne die benötigte Anzahl an Seelen zurückgeschickt wird, um Droskar zu beschwichtigen. Ein Schmiedeschand ergreift die Flucht, wenn er sich einer Übermacht gegenüber sieht oder wenn er einen toten oder ohnmächtigen Gegner fort schleppen kann.

SPIELWERTE

Attribute ST 18, GE 10, KO –, IN 13, WE 14,

CH 14

GAB +5; **KMB** +9; **KMV** 19

Talente Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Verbessertes Waffe zerschmettern, Waffenfokus (Kriegshammer)

Fertigkeiten Einschüchtern +8, Handwerk (Hufschmied) +10, Klettern +10 (+12 für Seile), Schätzen +5 (+7 Schmiedewaren), Wahrnehmung +8, Wissen (Gewölbekunde) +4.

Sprachen Gemeinsprache, Zwerisch

Bes. Eigenschaften Ewige Verdammnis, Seelenkette, Untot

Ausrüstung Adamantikriegshammer [Meisterarbeit]

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Brennende Widerhaken (ÜF) Als Teil ihrer Buße ist der Körper eines Schmiedeschandes mit glühend heißen Haken und Stacheldraht gespickt, um sein Fleisch für alle Ewigkeit zu versengen. Die Brandwunden, die diese Haken dem Schmiedeschand zufügen, heilen ständig, so dass er sie jeden Moment erneut wieder erleiden möge. Jeder, der mit einem Schmiedeschand ringt oder ihn mit einem waffenlosem oder natürlichen Angriff trifft, erleidet 1W6 Punkte Feuerschaden und 1W6 Punkte Stichschaden von den Widerhaken.

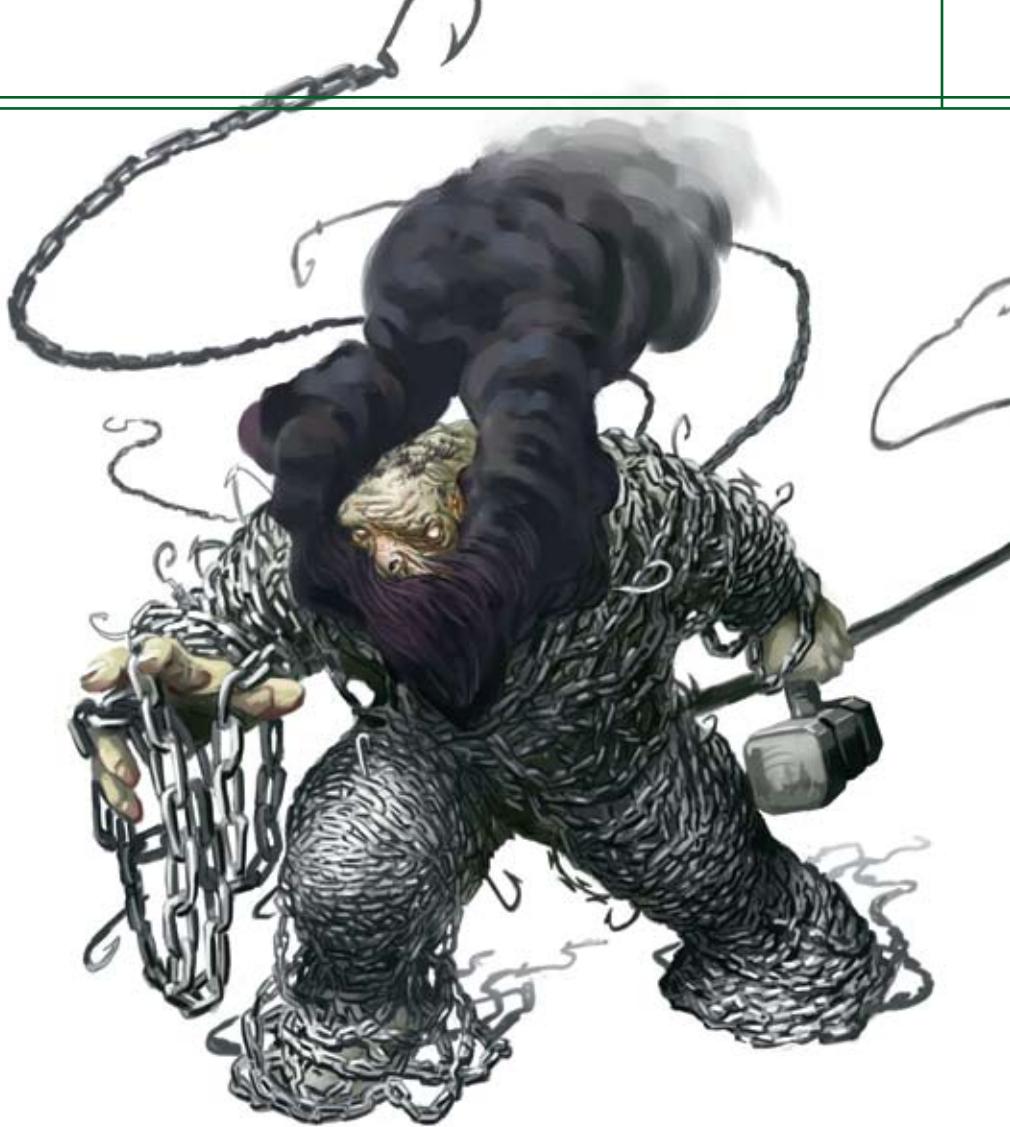
Glutodem (ÜF) Ein Schmiedeschand kann eine Wolke aus stechendem Ruß, Asche und glühenden Funken als eine Standardaktion aushauchen, entweder in einem 9 m-Kegel oder in einem 6 m-Radius um den Schmiedeschand herum. Sie besteht für 1W4 Runden. Jede lebende Kreatur in diesem Bereich ist durch die brennende Asche geblendet und erleidet 1W6 Feuerschaden (ein Reflexwurf – SG 13 vermeidet das Geblendet sein, aber nicht den Schaden). Jeder in der dicken Rauchwolke wird aber auch durch seine Tarnung begünstigt. Der Schmiedeschand kann diesen Hauch nicht erneut ausstoßen, bevor er nicht seine schlaffen untoten Lungen mit seinem Blasebalg wieder gefüllt hat (eine Volle Aktion, die Gelegenheitsangriffe verursacht).

Seelenkette (ÜF) Dazu verflucht eine Kette aus Seelen zu schmieden, um seinen dunklen Gott zu beschwichtigen, arbeitet ein Schmiedeschand unablässig daran, überall nach neuen Opfern zu suchen, die er in das nächste heiße Kettenglied binden kann. Jedes Kettenglied zeigt das schattenhafte Antlitz seiner gefangenen Seele, sein Gesicht verzerrt in einem stillen Schrei des Entsetzens. Die Seelenkettewickelt sich um den brennenden Körper des Schmiedeschandes und gewährt ihm einen Rüstungsbonus von +2 für je zehn Glieder in der Kette. Die Kette greift außerdem unabhängig von ihrem Meister an (und verwendet dabei den Nahkampfangriffsbonus ihres Meisters). Die Seelenkette wird als Aufflammende

Stacheldiode behandelt, mit einem Verbesserungsbonus von +1 je 10 Kettenglieder (der Schmiedeschand kann der Kette befehlen keinen Feuerschaden auszuteilen, wenn er es wünscht, und ermöglicht es damit der Seelenkette Gefangene lebendig zu seiner Schmiede zu schleppen). Die Kette dieses Schmiedeschandes hat 30 Kettenglieder. Jedes getötete Opfer kann seine Seele in der Kette gebunden wissen (wie durch Seele binden), aber dies macht einen Tag Arbeit in einer Schmiede oder einer ähnlichen Umgebung notwendig und benötigt einen Fertigkeitswurf (SG 20) in Handwerk (Hufschmied). Wenn der Wurf fehlschlägt, entflieht die tote Seele. Ist das Opfer während des Bindevorgangs noch am Leben, hat der Wurf nur einen SG von 15 und kann am nächsten Tag erneut versucht werden, wenn er fehlschlägt. Jeder kann die Kette eines gefallenen Schmiedeschandes an sich nehmen und sie wird seinem neuen Meister auch bereitwillig dienen, allerdings muss der Träger zu jedem Sonnenuntergang einen Willenswurf (SG 20) absolvieren, oder er verwandelt sich abscheulicher Weise in einen Schmiedeschand, verdammt dazu, die Sammlung der Seelen für den schrecklichen Meister der Dunklen Esse zu vervollständigen.

Ewige Verdammnis (ÜF) Solange seine Kette überdauert, kann ein Schmiedeschand nicht wahrlich zerstört werden. Ein getöter Schmiedeschand steht zum nächsten Sonnenuntergang wieder mit vollen Trefferpunkten wieder auf, wenn seine Kette nicht zerbrochen worden ist (Häfte 8, TP 25, Zerbrechen SG 20). Wenn die Kette eines Schmiedeschandes zerschmettert ist, ist er sofort tot (auch wenn er noch nicht auf 0 TP gebracht worden ist) und wird sich niemals wieder erheben. Wenn die Kette eines Schmiedeschandes zerstört wird, werden die darin gebundenen Seelen endlich frei gelassen.

Wenn ein zwergerischer Anhänger Droskars stirbt, wird er vor seinen göttlichen Herrn gebracht und es wird über ihn geurteilt. Sollte der Meister der Dunklen Esse ihn als unwürdig erachten, wird er mit brennenden Widerhaken gespickt und als untoter Schrecken zurück zur Welt geschickt, mit dem verfluchten Auftrag Seelen für Droskars Esse zu sammeln. Die Buße variiert, abhängig davon, wie verärgert der Meister mit seinem Anhänger ist. Geringere Missetäter brauchen nur zehn oder zwanzig Seelen, um Droskar milde zu stimmen. Andere sind dazu verdammt, mehrere Generationen dafür zu verbringen hunderte von Seelen zu sammeln, um eine Linderung ihrer Qualen zu erlangen. Die meisten dieser Verfluchten sind zwergerische Schmiede, Krieger oder Stammesfürsten, die es



nicht geschafft haben ihrem Meister während ihres Lebens genügend zu gefallen. Sie werden von ihrem Bedürfnis verzehrt ihre Seelenkette weiter zu schmieden und machen auf jede Art von Kreatur Jagd, wo sie der Meinung sind, sie einfach überwältigen zu können. Wenn ein Schmiedeschand unschädlich gemacht wird und seine Kette von Jemand anders genommen wird, kocht er vor finsterer Wut. Ein Schmiedeschand lässt sich durch nichts aufhalten, um an seine Kette zu kommen, weil er sonst gezwungen ist, eine andere zu schmieden und damit den Zeitraum seiner Qual zu verlängern. Häufig geistern Schmiedeschande an ihrer früheren Heimat herum und schleichen in abgedunkelten Zwerghallen oder unter den Ruinen früherer Ruhmesstätten ihres Volkes. Sie ziehen es vor, unter der Erde zu bleiben, wo ihr böswilliges Schmieden von Seelen nicht von anderen bemerkt wird. Ein Schmiedeschand hat sein Lager meist in der Nähe von Magmaschlotten, Lavaseen oder anderen heißen Umgebungen, die ihre finstere Schufterei ermöglichen.

Schlurk

Das Platschen dicker Flüssigkeit kündigt das glitschige Herannahen dieser abscheulichen Kreatur an. Diese schleimige Scheußlichkeit ähnelt einer bleichen, schlackbedeckten Kröte, von deren Rücken dicke, rotzähnliche Ausscheidungen rinnen, während es mühelos hin und her hüpfst und sein Sekret in der Umgebung versprüht, während es sich nähert. Die riesigen walrossartigen Zähne des Wesens schleifen auf dem Boden.

Schlurk

EP 600

N Mittelgroße magische Bestie
INI +6; Sinne Dunkelsicht 18 m, Wahrnehmung +0

Verteidigung

RK 15, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 13 (+2 GE, +3 natürlich)

TP 18 (3W10+2)

REF +5, WIL +0, ZÄH +4

Verteidigungseigenschaften Bauchschmiere
Angriff

Bewegungsrate 9m

Nahkampf Biss +5 (1W6+2)

Bes. Angriffe Rückenschleim (+5 Berührung auf Entfernung), Bauchschmiere

HG 2



TAKTIK

Im Kampf Schlurks überrennen ihre Feinde, machen einen Ansturm gegen sie, oder besprühen sie mit ihrem Rückenschleim, um ihre Aktionen zu behindern, bevor sie zum Beißen heran kommen.

Moral Die meisten Schlurks fliehen, wenn sie STP oder weniger haben.

SPIELWERTE

Attribute ST 15, GE 14, KO 13, IN 3, WE 10, CH 10

GAB +3, KMB +5; KMV 17

Talente Verbesserter Ansturm, Verbesserte Initiative, Verbessertes Überrennen

Fertigkeiten Akrobistik +13, Klettern +14.

Sprachen keine

Bes. Eigenschaften Wandklettern

BESONDRE FÄHIGKEITEN

Rückenschleim (AF) Merkwürdige harte Knoten auf dem Rücken des Schlurks stoßen einen Schleim aus, der schnell verhärtet, wenn er mit der Luft in Berührung gekommen ist. Ein Schlurk kann eine Wolke dieses Schleims auf ein Ziel innerhalb von 9 m als einen Angriff versprühen (und benötigt dafür nur einen Berührungsangriff aus der Entfernung). Jeder, der von dem Schleim umhüllt ist, büßt einen Teil seiner Bewegungsfreiheit ein, während der Schleim zu einer chitinartigen Kruste aushärtet, und erleidet einen Malus von -2 auf alle Angriffs-, Reflex- und Fertigkeitswürfe und alle seine Bewegungsraten werden um 3 m

verringert. Der Schlurk umhüllt außerdem alle, die es mit Überrennen oder einem Ansturm erfolgreich angreift. Den Schleim zu entfernen ist nicht so einfach und kann nur mit einer vollen Aktion erreicht werden, die einen Stärkewurf (SG 15) benötigt, um die Schleimhülle zu knacken und abzustreifen. Der Stärkewurf wird auf SG 10 verringert, wenn ein Schneid- oder Grabinstrument zur Hand ist. Die klebende Eigenschaft des Rückenschleims erlaubt es einem Reiter seinen Sitz auch ohne Sattel nicht zu verlieren, selbst wenn der Schlurk kopfüber an der Decke ist.

Bauchschmiere (AF) Der unnatürlich glitschige Bauch eines Schlurks sondert ständig ein schmieriges Sekret ab. Diese zähflüssige Substanz macht es einem sehr schwer das Biest festzuhalten und gewährt dem Schlurk einen Bonus von +4 auf Versuche einem Ringkampf zu entkommen. Zusätzlich kann ein Schlurk während seiner Bewegung an einer Oberfläche entlang gleiten und den Boden nach Belieben mit einem Schmieren-Effekt einhüllen, der für 5 Runden andauert (wie der Zauber, SG 12).

Wandklettern (AF) Die Füße eines Schlurks sind mit Saugnäpfen versehene Pseudopodien, die dafür ausgelegt sind, Halt zu finden auf Oberflächen, die auch von seiner Bauchschmiere bedeckt sind. Der Schlurk erhält einen Bonus von +4 auf alle Rettungswürfe, um einer gewaltsamen

Bewegung zu widerstehen, und auf seine Kampfmanöververteidigung gegen einen Ansturm oder ein Überrennen. Diese Saugnäpfe erlauben es einem Schlurk Wände und Decken genauso einfach zu überqueren, wie er auch auf horizontalen Oberflächen hüpfen und rennen kann.

Fertigkeiten Ein Schlurk hat einen Volksbonus von +10 auf seine Fertigkeitswürfe für Akrobistik und Klettern.

Vor langer Zeit schleppten die Zwerge Riesenkröten aus dem Wald unter die Erde und veränderten dank mächtiger Magie deren Physiologie in der Hoffnung, die perfekten Last- und Reittiere für eine Arbeit unter der Erde zu erschaffen. Der Schlurk ist das ekelhafte Ergebnis dieser abgebrochenen Bemühungen. Der unappetitliche Schleim und der übel riechende Gestank eines Schlurks veranlasste die Zwerge sie weiter hinab unter die Erde zu vertreiben, nur weg aus ihrem Blickfeld. Kobolde andererseits sind da nicht so wählerisch und betrachten Schlurks als nützliche Haustiere.

Schlurks leben unterirdisch in feuchten Höhlen, wo Pilze und Flechten wachsen (die Nahrung ihrer Wahl).

Weitere Monster

Diese Monster sind nicht im Pathfinder Monsterhandbuch enthalten. Daher hier die fürs Spiel relevanten Werte:

GRICK	HG 3
EP 800	ALLIP
N Mittelgroße Aberration	EP 800
INI +2; Sinne Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn;	CB Mittelgroßer Untoter (körperlos)
Wahrnehmung +8	INI +5; Sinne Dunkelsicht 18 m;
VERTEIDIGUNG	Wahrnehmung +7
RK 17 , Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14 (+2 GE, +4 natürlich, +1 Ausweichen)	Aura Plappern (18 m; SG 15)
TP 18 (4W8)	VERTEIDIGUNG
REF +2, WIL +5, ZÄH +0	RK 14 , Berührung 14, auf dem falschen Fuß 13 (+1 GE, +3 Ablenkung)
SR 10/Magie	TP 30 (4W8+12)
ANGRIFF	REF +4, WIL +4, ZÄH +4
Bewegungsrate 9 m, Klettern 6 m	Immun Untot; Verteidigungsfähigkeiten
Nahkampf 4 Tentakel +4 (1W4+2), 1 Biss –1 (1W3–2)	Körperlos, Resistenz gegen Fokussieren +2
SPIELWERTE	ANGRIFF
Attribute ST 14, GE 14, KO 11, IN 3, WE 14, CH 5	Bewegungsrate Fliegen 9 m (perfekt)
GAB +2; KMB +4; KMF 17	Nahkampf Körperlose Berührung +4 (1W4 WE-Schaden)
Talente Ausweichen, Wachsamkeit	Besondere Angriffe Hauch des Wahnsinns
Fertigkeiten Klettern +14, Wahrnehmung +8, Heimlichkeit +6 (+14 in steiniger Umgebung), Motiv erkennen +4, Überlebenskunst +6 Volksfertigkeiten Klettern +8 (kann 10 nehmen auch in hektischen Situationen), Heimlichkeit +8 (in steiniger Umgebung)	SPIELWERTE
LEBENSRAUM	Attribute ST –, GE 12, KO –, IN 11, WE 11, CH 16
Umgebung unterirdisch	BAB +3; KMB +3; KMF 17
Organisation Einzelgänger oder Gruppe (2-4)	Talente Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative
Schätze Standard	Fertigkeiten Einschüchtern +10, Fliegen +16, Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +7
KREISCHER HG 1	Sprachen Gemeinsprache
EP 400	Besondere Eigenschaften Wahnsinn
N Mittelgroße Pflanze	LEBENSRAUM
INI -5; Sinne Dämmersicht	Umgebung Jede
VERTEIDIGUNG	Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3-5)
RK 8 (-5 GE, +3 natürlich)	Schätze im Wert von 800 GM
TP 11 (2W8+2)	BESONDRE FÄHIGKEITEN
REF –, WIL –4, ZÄH +4	Plappern (ÜF) Ein Allip murmelt unablässig und redet jammern mit sich selber, wodurch er einen hypnotischen Effekt verursacht. Alle geistig gesunden Kreaturen in einem Umkreis von 18 m um einen Allip müssen einen Willensrettungswurf (SG 15) schaffen, oder sie sind für 2W4 Runden fasziniert. Während ein Ziel fasziniert ist, kann der Allip herbei schweben, ohne den Effekt zu brechen, aber ein Angriff des Allips bricht den Effekt. Es handelt sich dabei um einen auf Schall beruhenden, geistesbeeinflussenden Zwang. Kreaturen, die den Rettungswurf schaffen, können für die nächsten 24 Stunden nicht von diesem Effekt betroffen werden. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.
Immun Pflanze	Wahnsinn (ÜF) Jeder, der einen Allip als Ziel für Gedankenwahrnehmung oder -kontrolle oder telepathische Fähigkeiten auswählt, gerät in direkten Kontakt mit diesem gepeinigten Geist und erleidet 1W4 Weisheitsschaden.
ANGRIFF	Hauch des Wahnsinns (ÜF) Die Berührung eines Allips verursacht 1W4 Punkte Weisheitsschaden. Ein kritischer Treffer verursacht 1W4 Punkte Weisheitsschaden und 1 Punkt permanenten Weisheitsentzug. Bei jedem erfolgreichen Angriff erhält der Allip 5 temporäre Trefferpunkte.
Angriffsfläche / Reichweite 1,5 m / 0 m	
Besondere Angriffe Kreischen	
SPIELWERTE	
Attribute ST -, GE -, KO 13, IN -, WI 2, CH 1	
GAB +1, KMB –4, KMF 1	
LEBENSWEISE	
Umgebung Unterirdisch	
Organisation Einzelgänger oder Gruppe (3-5)	
Schätze keine	
BESONDRE FÄHIGKEITEN	
Kreischen (AF) Bei einer Bewegung oder einer Lichtquelle innerhalb von 3 mn des Pilzes, stößt der Kreischer einen durchdringenden Schrei aus, der 1W3 Runden andauert. Dieses Geräusch lockt andere Kreaturen herbei, die auf der Suche nach Nahrung sind, oder alarmiert andere Bewohner, dass sich Eindringlinge in ihrer Nähe befinden.	

ALLIP	HG 3
EP 800	CB Mittelgroßer Untoter (körperlos)
N Mittelgroße Aberration	INI +5; Sinne Dunkelsicht 18 m;
INI +2; Sinne Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn;	Wahrnehmung +7
Wahrnehmung +8	Aura Plappern (18 m; SG 15)
VERTEIDIGUNG	VERTEIDIGUNG
RK 17 , Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14 (+2 GE, +4 natürlich, +1 Ausweichen)	RK 14 , Berührung 14, auf dem falschen Fuß 13 (+1 GE, +3 Ablenkung)
TP 18 (4W8)	TP 30 (4W8+12)
REF +2, WIL +5, ZÄH +0	REF +4, WIL +4, ZÄH +4
SR 10/Magie	Immun Untot; Verteidigungsfähigkeiten
ANGRIFF	Körperlos, Resistenz gegen Fokussieren +2
Bewegungsrate 9 m, Klettern 6 m	ANGRIFF
Nahkampf 4 Tentakel +4 (1W4+2), 1 Biss –1 (1W3–2)	Bewegungsrate Fliegen 9 m (perfekt)
SPIELWERTE	Nahkampf Körperlose Berührung +4 (1W4 WE-Schaden)
Attribute ST 14, GE 14, KO 11, IN 3, WE 14, CH 5	Besondere Angriffe Hauch des Wahnsinns
GAB +2; KMB +4; KMF 17	SPIELWERTE
Talente Ausweichen, Wachsamkeit	Attribute ST –, GE 12, KO –, IN 11, WE 11, CH 16
Fertigkeiten Klettern +14, Wahrnehmung +8, Heimlichkeit +6 (+14 in steiniger Umgebung), Motiv erkennen +4, Überlebenskunst +6 Volksfertigkeiten Klettern +8 (kann 10 nehmen auch in hektischen Situationen), Heimlichkeit +8 (in steiniger Umgebung)	BAB +3; KMB +3; KMF 17
LEBENSRAUM	Talente Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative
Umgebung unterirdisch	Fertigkeiten Einschüchtern +10, Fliegen +16, Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +7
Organisation Einzelgänger oder Gruppe (2-4)	Sprachen Gemeinsprache
Schätze Standard	Besondere Eigenschaften Wahnsinn
KREISCHER HG 1	LEBENSRAUM
EP 400	Umgebung Jede
N Mittelgroße Pflanze	Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3-5)
INI -5; Sinne Dämmersicht	Schätze im Wert von 800 GM
VERTEIDIGUNG	BESONDRE FÄHIGKEITEN
RK 8 (-5 GE, +3 natürlich)	Plappern (ÜF) Ein Allip murmelt unablässig und redet jammern mit sich selber, wodurch er einen hypnotischen Effekt verursacht. Alle geistig gesunden Kreaturen in einem Umkreis von 18 m um einen Allip müssen einen Willensrettungswurf (SG 15) schaffen, oder sie sind für 2W4 Runden fasziniert. Während ein Ziel fasziniert ist, kann der Allip herbei schweben, ohne den Effekt zu brechen, aber ein Angriff des Allips bricht den Effekt. Es handelt sich dabei um einen auf Schall beruhenden, geistesbeeinflussenden Zwang. Kreaturen, die den Rettungswurf schaffen, können für die nächsten 24 Stunden nicht von diesem Effekt betroffen werden. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.
TP 11 (2W8+2)	Wahnsinn (ÜF) Jeder, der einen Allip als Ziel für Gedankenwahrnehmung oder -kontrolle oder telepathische Fähigkeiten auswählt, gerät in direkten Kontakt mit diesem gepeinigten Geist und erleidet 1W4 Weisheitsschaden.
REF –, WIL –4, ZÄH +4	Hauch des Wahnsinns (ÜF) Die Berührung eines Allips verursacht 1W4 Punkte Weisheitsschaden. Ein kritischer Treffer verursacht 1W4 Punkte Weisheitsschaden und 1 Punkt permanenten Weisheitsentzug. Bei jedem erfolgreichen Angriff erhält der Allip 5 temporäre Trefferpunkte.
Immun Pflanze	
ANGRIFF	
Angriffsfläche / Reichweite 1,5 m / 0 m	
Besondere Angriffe Kreischen	
SPIELWERTE	
Attribute ST -, GE -, KO 13, IN -, WI 2, CH 1	
GAB +1, KMB –4, KMF 1	
LEBENSWEISE	
Umgebung Unterirdisch	
Organisation Einzelgänger oder Gruppe (3-5)	
Schätze keine	
BESONDRE FÄHIGKEITEN	
Kreischen (AF) Bei einer Bewegung oder einer Lichtquelle innerhalb von 3 mn des Pilzes, stößt der Kreischer einen durchdringenden Schrei aus, der 1W3 Runden andauert. Dieses Geräusch lockt andere Kreaturen herbei, die auf der Suche nach Nahrung sind, oder alarmiert andere Bewohner, dass sich Eindringlinge in ihrer Nähe befinden.	

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), portation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excluding Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
GameMastery Module D1: Crown of the Kobold King, © 2007 Paizo Publishing, LLC. Author: Nicolas Logue. Deutsche Ausgabe Die Krone des Koboldkönigs © 2009 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.

Valeros
MÄNNLICHER MENSCHLICHER KÄMPFER 2

GESINNUNG NG **INI +6** **BEWEGUNG** 6 m

ATTRIBUTE		VERTEIDIGUNG	
I4	ST	TP 19	
I5	GE	RK 17	
I2	KO	Berührung 12	
I3	IN	auf dem falschen Fuß 15	
8	WE	KMV 16	
I0	CH	REF +2, WIL -1 (+1 Furcht), ZÄH +4	

ANGRIFF

Nahkampf Langschwert [Meisterarbeit] +6 (1W8+2/19-20)

Nahkampf Langschwert [Meisterarbeit] +4 (1W8+2/19-20) und Kurzschwert +2 (1W6+2/19-20)

Fernkampf Kurzbogen +4 (1W6/x3)

KMB +4

FERTIGKEITEN

Einschüchtern +5
Klettern +7
Reiten +7
Schwimmen +7
Wahrnehmung +4

TALENTE

Defensive Kampfweise, Verbesserte Initiative, Kampf mit zwei Waffen, Waffenfokus (Langschwert)

Kampfausrüstung Alchemistenfeuer (2), Öl: Magische Waffe (2), Trank: leichte Wunden heilen (2); **andere Ausrüstung** Rucksack, Brustplatte, Langschwert [Meisterarbeit], Rationen (6), Seidenseil, Silberdolch, Kurzbogen mit 20 Pfeilen, Kurzschwert, 67 GM.

Seoni
WEIBL. MENSCHL. HEXENMEISTER (ARKANE BLUTLINIE) 2

GESINNUNG RN **INI +2** **BEWEGUNG** 9 m

ATTRIBUTE		VERTEIDIGUNG	
8	ST	TP 11	
I4	GE	RK 12	
I2	KO	Berührung 12	
I0	IN	auf dem falschen Fuß 10	
I3	WE	KMV 13	
I5	CH	REF +2, WIL +4, ZÄH +1	

ANGRIFF

Nahkampf Kampfstab +0 (1W6-1)

Fernkampf Dolch [Meisterarbeit] +4 (1W4-1)

KMB +0

Bekannte Zauber (ZS 2)

1. (5/Tag) – Magierüstung, Magisches Geschoß

0. (6/Tag) – Säurespritzer, Magie entdecken, Benommenheit (SG 12), Zaubertrick, Magie lesen

FERTIGKEITEN

Bluffen +7
Wahrnehmung +6
Wissen (Lokales) +5
Zauberkunde +8

TALENTE

Ausweichen, Fertigkeitsfokus (Zauberkunde)

Kampfausrüstung Trank: leichte Wunden heilen, Verstrickungsbeutel, Zauberstab: Schlaf (25 Ladungen); **andere Ausrüstung** Rucksack, Ewige Fackel, Dolch [Meisterarbeit], Kampfstab, Rationen (4), 7 GM.

Kyra
WEIBLICHER MENSCHLICHER KLERIKER 2

GESINNUNG NG **INI -1** **BEWEGUNG** 6 m

ATTRIBUTE		VERTEIDIGUNG	
I3	ST	TP 16	
8	GE	RK 16	
I4	KO	Berührung 9	
I0	IN	auf dem falschen Fuß 16	
I5	WE	KMV 11	
I2	CH	REF -1, WIL +7, ZÄH +5	

ANGRIFF

Nahkampf Krummsäbel +2 (1W6+1/18-20)

Fernkampf leichte Armbrust +0 (1W8/19-20)

KMB +2

Besondere Angriffe Positive Energie fokussieren 4/Tag (1W6, 1W6+2 gegen Untote, SG 12)

Bekannte Zauber (ZS 2)

1. – Segnen, Befehl (SG 13), Leichte Wunden heilen*, Schild des Glaubens

0. – Magie entdecken, Licht (2), Magie lesen

* Domänenzauber (Heilung, Sonne)

FERTIGKEITEN

Diplomatie +6
Heilen +7
Wissen (Religion) +5
Zauberkunde +5

TALENTE

Eiserner Wille, Umgang mit Kriegswaffen (Krummsäbel)

Kampfausrüstung Weihwasser (3), Schriftrolle: Heiligtum, Zauberstab: leichte Wunden heilen (25 Ladungen); **andere Ausrüstung** Rucksack, Kettenrüstung, Heilertasche, leichte Armbrust mit 10 Bolzen, Rationen (6), Krummsäbel, großer Stahlschild, heiliges Symbol (Ewige Fackel), 12 GM.

Merisiel
WEIBLICHER ELFISCHER SCHURKE 2

GESINNUNG CN **INI +3** **BEWEGUNG** 9 m

ATTRIBUTE		VERTEIDIGUNG	
I2	ST	TP 14	
I7	GE	RK 16	
I2	KO	Berührung 13	
I2	IN	auf dem falschen Fuß 13	
8	WE	KMV 16	
I3	WE	REF +5, WIL +1 (+2 gegen Verzauberungen), ZÄH +1	
I0	CH	Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallen finden +1; Immun gegen Schlaf	

ANGRIFF

Nahkampf Rapier [Meisterarbeit] +5 (1W6+1/18-20)

Fernkampf Dolch +4 (1W4+1)

KMB +2

Besondere Angriffe hinterhältiger Angriff +1W6

FERTIGKEITEN

Akrobatik +8
Fingerfertigkeit +8
Heimlichkeit +8
Klettern +6
Mechanismus ausschalten +5
Schwimmen +6
Wahrnehmung +8
Wissen (lokales) +4

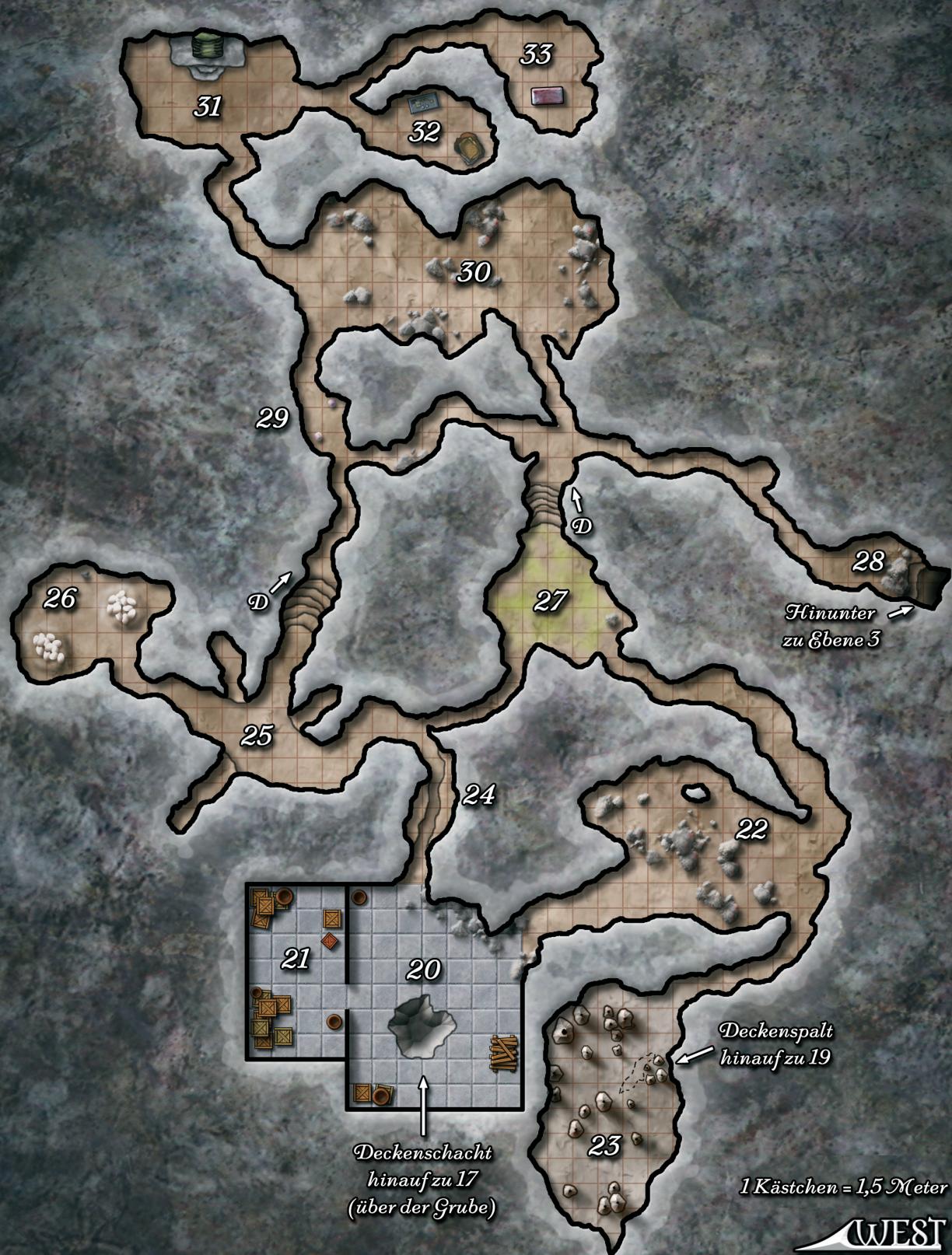
TALENTE

Ausweichen, Waffenfinesse

Kampfausrüstung Säure (2), Elixier des Schlechens, Trank: leichte Wunden heilen, Donnerstein; **andere Ausrüstung** Rucksack, Wurfhaken, abdeckbare Laterne, Rapier [Meisterarbeit], beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit], Öl (5), Rationen (3), Seidenseil, 21 GM.

Unterkeller und Koboldbau

Ebene 2



DIE KRONE DES KOBOLDKÖNIGS SOLL MIT BLUT GESALBT WERDEN

Fünf Kinder sind aus dem kleinen Dorf Falkengrund verschwunden, verschleppt in die Ruinen unterhalb eines Zwergenklosters, auf dem ein Fluch liegt. Bald werden sie für die Krone geopfert werden, alles zum Ruhm des verrückten Koboldkönigs. Sollen sie vor diesem grausamen Schicksal bewahrt werden, müssen tapfere Helden ihren Spuren zum Kloster folgen und in die Tiefen der Hallen hinabsteigen, die nur so vor Fallen und Monstern wimmeln.

Die Krone des Koboldkönigs ist ein Gewölbeabenteuer für Charaktere der 2. Stufe, kompatibel mit dem beliebtesten Fantasy-Rollenspiel der Welt. Das Abenteuer enthält außerdem Details über das Dorf Falkengrund und die tödlichen Gewölbe unterhalb der Ruine eines nahe gelegenen Klosters. Schreckliche Gefahren warten auf deine Spieler in den Hallen des Königs, aber sie müssen überwunden werden, wenn die Spielercharaktere die Kinder retten wollen.

Dieses Abenteuer kann als Fortsetzung zum Pathfinder Modul Do: *Falkengrunds letzte Hoffnung* gespielt werden.



www.ulisses-spiele.de



ISBN 978-3-86889-537-7

Artikelnummer: US53001PDF

GameMastery Module D1: Crown of the Kobold King is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License v 1.0 Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. GameMastery, and Crown of the Kobold King are trademarks of and the "golem" logo is a registered trademark of Paizo Publishing, LLC. Copyright 2007 Paizo Publishing LLC. All Rights Reserved. Deutsche Ausgabe *Die Krone des Koboldkönigs* © 2011 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.