Ein Abenteuer für 4 Charaktere der 1. Stufe

DUNGEONS & DRAGONS®

EINE STÜRMISCHE RITTERSNACHT

von
Owen K.C. Stephens

Eine stürmische Rittersnacht

Ein Abenteuer für 4 Charaktere der 1. Stufe

Deutsche Internet-Edition

MITARBEITER

Deutsch von:
Daniel Schumacher

Redakteur:
Holger Raab

Satz, Layout und Korrektorat:
Angela Voelkel

Mitarbeiter der US-Originalausgabe:
Owen K.C. Stephens (Autor), Penny Williams (Redakteur), Nancy Walker (Korrektorat), Nick Issac (Karten), Julia Martian (Web-Produktion), Mark A. Jindra (Web-Entwicklung), Sean Glenn, Cynthia Fliege (Graphische Gestaltung)

Dieses Produkt enthält keinen Open Game Content. Kein Bestandteil oder Inhalt dieses Produktes darf ohne vorherige schriftliche Genehmigung in irgendeiner Form reproduziert werden. Nähere Informationen zur Open Gaming License und der D20 System License finden Sie unter www.wizards.com/d20.

Feder&Schwert GmbH
Wasserwerkstraße 204
68309 Mannheim
www.feder-und-schwert.com

U.S., CANADA, ASIA,
PACIFIC & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+1-206-624-0933

EUROPEAN HEADQUARTERS
Hasbro UK Ltd.
Caswell Way
Newport, Gwent NP9 OYH
Great Britain
Please keep this adress for your records

Dungeons & Dragons, das Firmenzeichen von Wizards of the Coast, das d20-Logo, alle Wizards-Charaktere, ihre Namen und prägenden Wesenszüge sind Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc., einer Tochtergesellschaft von Hasbro, Inc. Der Gebrauch von Warenzeichen durch Feder&Schwert erfolgt unter Lizenz von Wizards of the Coast, Inc. Diese Erweiterung unterliegt den Copyright-Bestimmungen der Bundesrepublik Deutschland. Jegliche Vervielfältigung oder Verwendung des enthaltenen Materials außer zum persönlichen Gebrauch bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung des Verlags.
Alle Rechte vorbehalten.
Die Inhalte dieses Spiels sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit mit lebenden Personen, Verstorbenen, Organisationen, Orten oder Geschehnissen sind rein zufällig und nicht beabsichtigt.

In der Gegend, in der sich die Abenteurer aufhalten, toben häufig besonders wilde, gefährliche und unvorhersehbare Stürme. Diese zwingen oftmals die unterschiedlichsten, intelligenten Wesen dazu, gemeinsam Schutz zu suchen. Die Tradition des Sturmfriedens sorgt dafür, daß während eines derartigen Sturms alle üblichen Zwistigkeiten und Streitereien zwischen den Schutzsuchenden hintangestellt werden. Dennoch gilt natürlich, daß manche Zufluchtsorte gefährlicher sind als andere und nicht alle Kreaturen der Gegend den Sturmfrieden wirklich uneingeschränkt wahren. Können die Abenteurer das Rätsel des Steinmonolithen lösen, in dem sie Zuflucht gefunden haben, bevor der Sturm endet?

Eine stürmische Rittersnacht ist ein kurzes Abenteuer für vier Charaktere der 1. Stufe. Das Szenario spielt in einer abgelegenen, kargen Wildnis, in der man mehrere freistehende Steinmonolithen oder einzelne, öde Hügel finden kann. Die Handlung des eigentlichen Abenteuers spielt in und unter einem derartigen Steinmonolithen, der vor langer Zeit ausgehöhlt wurde, um als Grabmal zu dienen. Natürlich können und sollen Sie das hier präsentierte Material so abändern, daß es möglichst gut in Ihre Kampagne paßt.

VORBEREITUNG

Sie als Spielleiter benötigen die D&D-Grundregelwerke (Spieler-Handbuch, Spielleiter-Handbuch und Monster-Handbuch), um das Abenteuer zu leiten. Das Abenteuer verwendet die Regeln der Edition 3.5.

Drucken Sie das Abenteuer aus und lesen Sie es zumindest einmal vollständig durch, um sich mit dem Szenario, den Bedrohungen und den wichtigen NSC (und ihren Beweggründen) vertraut zu machen.

Schattierter Text ist Vorlesetext. Sie können ihn den Spielern entweder direkt vorlesen, oder ihn mit Ihren eigenen Worten zusammenfassen.

HINTERGRUND DES ABENTEUERS

Vor langer Zeit existierte ein kleines, aber dennoch mächtiges Königreich humanoider Monster in einer Gegend, die heute Wildnis ist. Grottenschrate und Ogerkrieger waren damals beständig in brutale Eroberungskriege verstrickt. Während ihrer brutalen Feldzüge häuften sie beträchtliche Mengen von Beute an und erlangten großen Ruhm. Jene, die in diesen Schlachten ihr Ende fanden, wurden in großen Grabanlagen beigesetzt, die man in, beziehungsweise unter Hügeln anlegte. Sie wurden von den Lebenden als ihre Schutzherren verehrt. Zu diesen Grabmälern zählte der mächtige Steinmonolith, der als auch Hochturm bekannt war. Obwohl Hochturm keineswegs das mächtigste oder größte derartige Grabmal zu Zeiten des Königreichs darstellte, kann es doch als ein sehr typisches Beispiel für eine derartige Grabanlage dienen.

Wie es das unausweichliche Schicksal derartiger Nationen zu sein scheint, fiel auch das grausame Humanoidenkönigreich letztlich einem Feind zum Opfer, der noch mächtiger war. Alle Städte und die vorgelagerten Befestigungsanlagen wurden dem Erdboden gleichgemacht. Von den prächtigen Grabstätten entkam einzig und allein Hochturm der Zerstörung, wohl nur deswegen, weil die Anlage unbedeutend und abgelegen war.

Einige Stämme der Humanoiden, die der fast umfassenden Zerstörung entgingen, versuchten Hochturm zu einem späteren Zeitpunkt als Befestigungsanlage zu nutzen, doch die Menschen, mit denen sie damals Krieg führten, besiegten sie ein- für allemal und versiegelten den Eingang mit einem großen, runden Stein, um zu verhindern, daß das Grabmal erneut auf diesem Weg benutzt wurde. Seit jenen Tagen dient Hochturm für Reisende, die von seiner Existenz wissen, als Orientierungsmerkmal, aber abgesehen davon ist der Steinmonolith in Bedeutungslosigkeit versunken. Eine besonders wagemutige Gruppe von Grabräubern grub einen Schacht von oben herab, bis zu den Grabstätten unter dem Steinmonolithen. Es gelang jedoch keinem einzigen Mitglied dieser Gruppe, die alten Gräber lebendig zu verlassen. Seit damals benutzen nur kleine Nagetiere und Ungeziefer den Schacht.

Die Gewitterstürme, die die Gegend in den letzten Tagen heimgesucht haben, sind jedoch besonders heftig ausgefallen und vor etlichen Wochen hat ein verirrter Blitz den Stein zerschmettert, der den Eingang versiegelte. Etliche Humanoide haben sich in den alten Monolithen verirrt und der uralte Grottenschratkrieger, der in der tiefsten Krypta begraben liegt, ist ob dieses Frevels als Zombie wiederauferstanden, um sich an den Eindringlingen zu rächen.

Heute Nacht tobt erneut ein verheerender Sturm über die Wildnis dahin und treibt die Kreaturen der Gegend förmlich vor sich her. Jeder sucht verzweifelt nach Unterschlupf und nimmt die erstbeste Gelegenheit wahr, Schutz zu finden. Hochturm erhebt sich bedrohlich am Horizont und der Eingang ist nicht mehr versperrt. Werden es die Abenteurer wagen, in den stillen Hallen und Grüften Schutz zu suchen?

ZUSAMMENFASSUNG DES ABENTEUERS

Die Abenteurer suchen während eines besonders heftigen Gewitters in einem alten, ausgehöhlten Monolithen, in und unter dem uralte Gräber liegen, Schutz. Während sie gerade in einem der äußeren Räume ihr Lager aufschlagen, öffnet der Sturm den Zugang zu den tiefer gelegenen Kammern. Auf diesem Weg ist der Zugang zu den humanoiden Gräbern im Monolithen frei. Nachdem die Abenteuer die Monster besiegt haben, die sich dort niedergelassen haben und sich mit den Hobgoblin-Plünderern herumgeschlagen haben, die beschlossen haben, sich

Hochturm als neue Operationsbasis zu sichern, müssen sie sich dem dunklen Ritter selbst stellen – einem Hobgoblinzombie, der in der tiefsten Grabkammer des Monolithen beigesetzt wurde.

EINSTIEG INS ABENTEUER

Als Spielleiter wissen Sie natürlich am besten darüber bescheid, wie Sie Ihre Spieler in das Abenteuer verwickeln können. Im Fall des vorliegenden Abenteuers stellt die einfachste Einstiegsmöglichkeit die dar, daß die Abenteurer einfach als Reisende in der Gegend unterwegs sind und durch den Sturm dazu gezwungen werden, in dem alten Grabmal Schutz zu suchen. Da es sich hier um ein Abenteuer für Charaktere der 1. Stufe handelt, können Sie diese Möglichkeit auch nutzen, um die Charaktere recht elegant und auf originelle Weise zusammenzuführen. Vielleicht sind sie ja noch gar keine zusammen reisende Abenteurergruppe, sondern sind allein oder in kleineren Grüppchen unterwegs? Der Sturm treibt sie nach Hochturm, wo sie erstmals aufeinandertreffen. Da Hochturm aus zahlreichen Kilometern Entfernung gut zu sehen ist, könnten die einzelnen Charaktere ursprünglich sogar in unterschiedliche Richtungen reisen, bevor der Sturm losbricht.

Wenn ein zufälliges Zusammentreffen beim Monolithen aus dem einen oder anderen Grund in Ihrer Kampagne nicht funktioniert, könnten Sie auch einen der folgenden Vorschläge nutzen, oder sich eine eigene Einstiegsmöglichkeit ins Abenteuer ausdenken, die Sie für Ihre geplante Kampagne als geeignet erachten.

- Die Abenteurer haben den Auftrag erhalten, Hochturm auszukundschaften. Sie sollen feststellen, ob irgendeine Gruppe von Humanoiden damit begonnen hat, die alte Anlage erneut als Operationsbasis zu nutzen.
- Die Abenteurer haben eine alte Karte gefunden, auf der Hochturm verzeichnet ist. Die Karte läßt darauf schließen, daß es sich um ein Räuberlager oder einen Schatzhort handelt.
- Ein reicher Sponsor hat die Gruppe angeheuert um ein wichtiges Familienerbstück aus Hochturm zu bergen. Er hat herausgefunden, daß es angeblich vor langer Zeit einem Familienmitglied längst vergangener Tage, das in Hochturm bestattet wurde, als Grabbeigabe mitgegeben wurde.

DAS ABENTEUER BEGINNT

In einer stürmischen Rittersnacht ist ein Abenteuer, das hauptsächlich auf einem Schauplatz basiert, obwohl es mit einem Ereignis beginnt – einem wahrlich legendären Gewitter. Sobald die Abenteurer dieses Ereignis gespielt haben, also Zuflucht in Hochturm gefunden haben, spielt sich das restliche Abenteuer an diesem Schauplatz ab.

STURMFRIEDEN

Die Tradition des Sturmfriedens entwickelte sich vor langer Zeit als Reaktion auf die plötzlichen und besonders gefährlichen Stürme, die die Gegend regelmäßig heimsuchen. Charaktere, die aus der Gegend stammen, sollten bereits über diese Tradition bescheid wissen. Wenn Sie das Konzept des Sturmfriedens in diesem Abenteuer benutzen wollen, sollten Sie es den Spielern auch erläutern, bevor Sie mit dem Abenteuer beginnen.

Prinzipiell besagt die Tradition des Sturmfriedens, daß automatisch ein Waffenstillstand zwischen allen unterschiedlichen Gruppen besteht, die während eines Sturms in neutralem Territorium Schutz suchen. Derartiges Wetter ist schlicht zu gefährlich, um zu kämpfen, unabhängig davon, welche Animositäten oder gar Fehden zwischen den einzelnen Beteiligten bestehen mögen. Der Sturmfrieden gilt so lange, bis ihn jemand oder eine ganze Gruppe offen und eindeutig zurückweist. Um ganz sicherzugehen, begrüßen sich zwei Fremde, die sich während eines tobenden Gewitters unvermittelt treffen, häufig mit: „Sturmfrieden?“ Dies dient dazu, sicherzugehen, daß das jeweilige Gegenüber die Tradition auch kennt und respektiert.

Sturmfrieden gilt in der Gegend für alle intelligenten Humanoiden, aber natürlich nicht zwangsläufig für andere Arten von Kreaturen. Viele Leute gehen dennoch davon aus, daß die Tradition des Sturmfriedens für alle Kreaturen gilt, die zumindest dazu in der Lage sind, auf die eine oder andere Weise nach seiner Einhaltung zu fragen. So gibt es beispielsweise Legenden, die davon künden, wie Barden Drachen oder anderen gefährlichen Kreaturen während eines Sturmfriedens Lieder sangen oder mit ihnen Geschichten austauschten. Ein Charakter, der einen erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Wissen (Geschichte) gegen SG 15 macht, kennt zumindest eine oder zwei dieser Legenden und kann sie auch erzählen.

Die Tradition des Sturmfriedens ist keine unabdingbare Voraussetzung dafür, daß dieses Abenteuer funktioniert und Sie können das Abenteuer auch ohne Sturmfrieden leiten, wenn Sie eine andere Möglichkeit finden die Abenteurer friedlich zusammenzuführen. Dennoch stellt der Sturmfrieden eine atmosphärische und schöne rollenspielerische Möglichkeit dar, gerade besonders unterschiedliche Charaktere zusammenzuführen und zu einer Gruppe zusammenzuschweißen, vor allem dann, wenn es sich um Charaktere handelt, die untereinander anfänglich wenig oder keinen Grund haben, sich gegenseitig zu vertrauen. Ein Elf, ein Halb-Ork und ein Zwerg, die sich alle nicht kennen, würden normalerweise wohl davor zurückscheuen, die Nacht im gleichen Gebäude zu verbringen und sich dabei vielleicht auch noch angeregt zu unterhalten und schließlich festzustellen, daß sie gemeinsame Interessen haben. Das uralte Konzept des Sturmfriedens sorgt allerdings für einen idealen Rahmen, in dem sich das Vertrauen in solch einer Gruppe entwickeln kann.

DER STURM

Das Abenteuer kann zu jeder Tageszeit seinen Anfang nehmen. Lesen Sie folgenden Text vor, sobald der Sturm losbricht, oder erzählen Sie ihn mit Ihren eigenen Worten:

> Der Himmel hat sich bereits den ganzen Tag über langsam aber sicher immer stärker verdunkelt und der Geruch von Regen hängt schwer in der Luft. Jetzt hat der Regen zu fallen begonnen, begleitet von lauten Donnerschlägen, die förmlich über die Landschaft zu rollen scheinen. Die Sonne ist hinter dichten Wolkenbänken verborgen und aus dem Norden weht ein eisiger Wind. Blitze zucken in immer dichteren Abständen und in immer größerer Nähe zum Boden und reißen das Erdreich auf und der peitschende Regen wird jetzt auch noch durch beginnenden Hagel verstärkt. Es gibt keinen Zweifel daran, daß ein Unterstand oder besser noch ein richtiger Unterschlupf bei diesen Wetterbedingungen dringend nötig wäre.
>
> Ihr blickt euch suchend um und trotz des treibenden Regens könnt ihr in der Ferne gerade noch einen riesigen Steinmonolithen erkennen, der wie ein schwarzer Schattenriß emporragt, als er von einem zuckenden Blitz aus der Dunkelheit gerissen wird. Er wirkt, als würde er aus massivem Fels bestehen und scheint widerstandsfähig zu sein. Natürlich wäre es närrisch, ein derartiges Monument bei solch einem Wetter zu erklettern, doch vielleicht gibt es einen hervorstehenden Stein oder anderen Bereich, wo man dort Unterschlupf finden könnte. Die einzige andere Alternative scheint zu sein, dem Wetter zu trotzen und das wirkt nicht gerade wie eine ratsame Alternative.

Ein Charakter, der einen erfolgreichen Wurf auf Bardenwissen gegen SG 10 macht oder einen erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Wissen (Architektur und Baukunst, Geschichte, Gewölbekunde, Lokales oder Wissen) gegen SG 15 macht, erkennt, daß es sich bei dem Steinmonolithen um Hochturm handelt. Er kann sich an die Geschichte des Monuments erinnern, wie sie im Abschnitt Hintergrundgeschichte des Abenteuers erläutert wird.

Weigern sich die Charaktere mit aller Gewalt, beim Monolithen Schutz zu suchen, so spielen Sie die Wetterregeln im *Spielleiter-Handbuch* ab Seite 115 aus. Sobald der Hagel so schlimm geworden ist, daß er tödlichen Schaden anrichtet, werden es sich vermutlich selbst die stursten Spieler anders überlegen.

HOCHTURM

In den nachfolgenden Abschnitten werden der Steinmonolith und die Grabmäler unter dem Monolithen beschrieben. Falls in der jeweiligen Beschreibung nichts Gegenteiliges steht, sind alle Gebiete unbeleuchtet. Wände, Fußboden und Decke bestehen aus bearbeitetem Stein.

1. HOCHTURMS HAUPTEINGANG

Lesen Sie den folgenden Abschnitt vor, oder erzählen Sie ihn mit Ihren eigenen Worten, sobald sich die Charaktere Hochturm auf 6 m genähert haben.

> Der massive Monolith erhebt sich bedrückend über die umliegende Landschaft. Ein paar schmale Simse bieten kaum Schutz vor der entfesselten Gewalt der Elemente. Ihr kneift die Augen zusammen und mustert den Monolithen genauer. Rasch könnt ihr trotz des peitschenden Regens erkennen, daß sich in einer Seite des Hügels ein torbogenartiger Eingang mit einer Höhe von mindestens 6 m und einer Breite von 3 m befindet. Der Boden vor dem Eingang fällt ab, so daß das Wasser nicht nach innen strömen kann, sondern abfließt. Angesichts dieser Tatsache und dem soliden Eindruck, den sowohl Hügel, als auch Monolith erwecken, kommt ihr zu der Ansicht, daß der Raum oder die Räume hinter dem Tor eigentlich trocken und sicher sein sollten. Dort drinnen könnt ihr Schutz vor Hagel und Blitzen finden. Die ganze Konstruktionsweise wirkt recht stabil, so daß auch die Gefahr eines Einsturzes, selbst angesichts der tobenden Naturgewalten, gering erscheint.

Ein Charakter, der einen erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Suchen oder Wissen (Architektur und Baukunst) (jeweils gegen SG 12) macht, kann feststellen, daß der Stein des Eingangs und der angrenzenden Mauern tatsächlich äußerst widerstandsfähig ist. Ein Zwerg erhält die gleichen Informationen aufgrund seines Steinwissens automatisch.

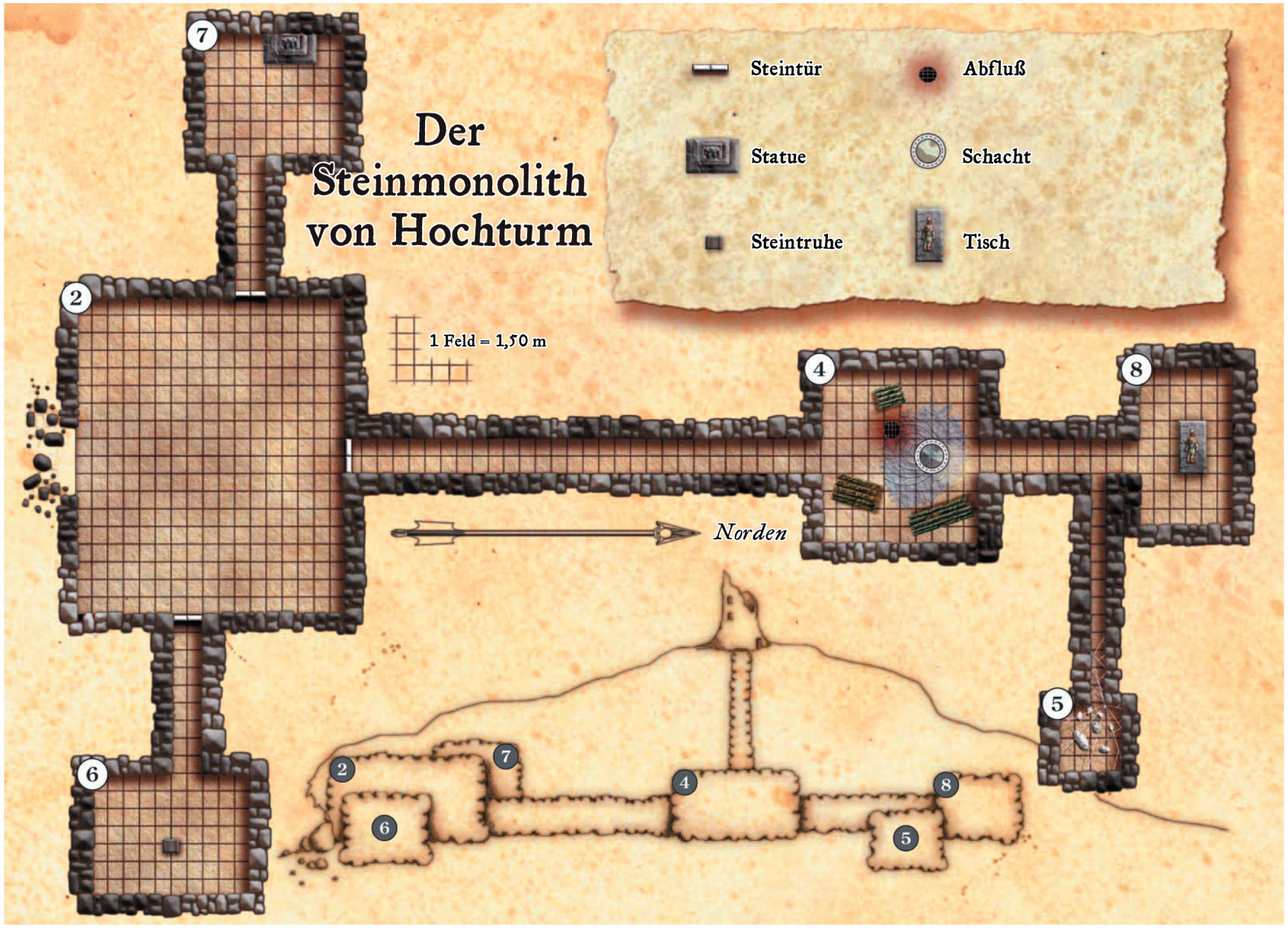
Mittels eines erfolgreichen Fertigkeitswurfs auf Entdekken gegen SG 15 bemerkt man die zerschmetterten Trümmer eines immensen, runden Steines, die in der Gegend des Eingangs kreuz und quer verstreut sind. Der Stein hat den Eingang lange Zeit versperrt, wurde allerdings vor einigen Wochen durch einen Blitz zerschmettert.

Das Tor ist sehr schwer, läßt sich jedoch aufgrund eines ausgeklügelten Gegengewichts mühelos öffnen. Es ist nicht versperrt und wenn man es nicht aufspreizt, so fällt es von selbst zu, sobald man es wieder losläßt.

2. HOCHTURMS HAUPTHALLE

Lesen Sie den folgenden Abschnitt vor, oder erzählen Sie ihn mit Ihren eigenen Worten, sobald die Charaktere Hochturm betreten haben.

> Die steinerne Halle, die hinter dem Haupteingang liegt, ist ungefähr quadratisch und mißt in allen Richtungen zumindest zehn Schritt. Abbröckelnde Farbe und zerstörte Pergamente lassen darauf schließen, daß sie einst recht aufwendig geschmückt war, doch jetzt ist praktisch nur noch Staub davon übrig. Drei massive Steintüren, jeweils eine zur rechten und zur linken Hand und eine direkt gegenüber vom Haupteingang führen tiefer in die Anlage unter dem Monolithen.


Der Steinmonolith von Hochturm
Steintür
Abfluß
Statue
Schacht
Steintruhe
Tisch
1 Feld = 1,50 m
Norden
2
4
5
6
7
8

Die drei Türen sind versperrt und der SG für Schlösser öffnen ist so hoch, daß sich selbst äußerst talentierte Charaktere der 1. Stufe daran die Zähne ausbeißen werden. Falls die Abenteurer erst hier in Hochturm zusammentreffen und zu unterschiedlichen Zeitpunkten beim Steinmonolithen ankommen, sorgen Sie dafür, daß sie sich erst in diesem Raum treffen und ein wenig kennenlernen können, bevor der Sturm für die Möglichkeit sorgt, tiefer in die Anlage vorzustoßen. Wenn die Spieler Interesse daran zeigen, daß sich ihre Charaktere unterhalten und ein wenig rollenspielen, so geben Sie ihnen die Zeit zu plaudern und vielleicht ein Lager in diesem Raum aufzuschlagen. Wenn Sie den Eindruck haben, daß Ihre Gruppe bereit ist, weiterzumachen, fahren Sie mit Begegnung 3 fort.

Türen: 10 cm stark; Härte 8; TP 60; Bruch-SG 28; Schlösser öffnen-SG 30.

3. RATTENANSTURM (BS 2)

Diese Begegnung ist nicht auf der Karte verzeichnet. Es handelt sich um ein Ereignis, das sich in Gebiet 2 zuträgt, sobald Sie entscheiden, daß der richtige Zeitpunkt gekommen ist. Dies ist, sobald alle Charaktere in Gebiet 2 zusammengetroffen sind und sich gegenseitig ein wenig kennengelernt haben.

Das Geräusch des peitschenden Regens, trommelnden Hagels und heulenden Windes, das von draußen hereindringt, wird nur hier und da durch einen krachenden Donnerschlag unterbrochen. Dennoch scheint der Raum hier widerstandsfähig genug zu sein, um den Sturm ungefährdet zu überdauern. Selbst wenn ein besonders naher Donnerschlag den Boden erzittern läßt, regnet nicht einmal ein wenig Staub von oben herab. Die Türen, die tiefer in die Anlage unter dem Monolithen führen, scheinen jedoch sehr wohl vom Zahn der Zeit angegriffen zu sein. Jedes Mal, wenn es zu einem derartigen kleinen Erdbeben kommt, knirschen und knacken sie bedrohlich und scheinen ein wenig in ihren Scharnieren zu wanken.

Plötzlich kommt es zu einem besonders heftigen und lauten Blitz und Donner, der direkt vor dem Eingang niederzufahren scheint. Das war zuviel für die alten Tore. Sie neigen sich langsam, praktisch gemeinsam, und krachen dann mit einem ohrenbetäubenden Tosen nach innen in die Halle hinein auf den Boden, wo sie teilweise zerbersten. Kurz darauf könnt ihr ein lautes, rasch näherkommendes Quietschen hören. Ein ganzer Schwarm Ratten birst durch die größte Öffnung herein und kommt auf euch zugeschossen.

Ein Blitz hat dafür gesorgt, daß ein Rattennest in einem der angrenzenden Räume überflutet wurde. Die Ratten wurden in Panik aus ihrem Nest getrieben und rasen jetzt scheinbar angriffslustig auf die Charaktere zu.

Kreaturen: Acht Ratten schießen panisch in den Raum und versuchen einen Weg nach draußen zu finden.

8 Ratten: 2, 2, 2, 2, 1, 1, 1, 1 TP; s. MONSTER-HANDBUCH, S. 363.

Taktik: Die Ratten sind durch das Gewitter und die Überflutung ihres Nestes in voller Panik. Sie greifen einfach blindwütig den nächsten Gegner an, wobei sich allerdings maximal drei Ratten auf einen Gegner gleichzeitig stürzen. Denken Sie daran, daß eine Ratte, obwohl sie über einen Schaden von 1W4-3 verfügt, dennoch mit einem erfolgreichen Angriff zumindest 1 Schadenspunkt verursacht. Wenn eine Ratte verletzt, aber nicht getötet wird, versucht sie, mit ihrer nächsten Bewegungs-Aktion zu fliehen.

Schatz: In dem Raum befinden sich keine Schätze. Als Ausgleich haben wir die anderen Schätze im Steinmonolithen ein wenig aufgestockt, so daß auch der GM-Wert für die Begegnung mit den Ratten berücksichtigt wurde.

4. EHEMALIGER EINBALSAMIERUNGSRAUM (BS 1)

Lesen Sie den folgenden Abschnitt vor, oder erzählen Sie ihn mit Ihren eigenen Worten, sobald die Charaktere das Gebiet betreten.

Der lange Steingang endet in einem Steinraum, dessen einzige Einrichtungsgegenstände aus brüchigen, teilweise zerborstenen Holztischen bestehen. Auf den Tischen und am Boden liegen verrostete Werkzeuge herum. Aus einem Schacht in der Decke fällt Regen. Dieser Schacht muß daher durch den ganzen Hügel hinauf bis ins Freie führen. Aus dem unteren Rand des Schachts hängt das Ende eines Seils hervor, das sanft hin und her schwingt. Ein Abfluß am Boden sorgt dafür, daß der Raum nicht überflutet wird, doch alte, rostrot verkrustete Flecken rund um den Abfluß lassen darauf schließen, daß er vor langer Zeit dazu gedient hat ganz andere Flüssigkeiten als Wasser aufzunehmen.

Plötzlich treten aus dem Durchgang auf der anderen Seite des Raumes zwei muskulöse, humanoide Gestalten. Sie sind deutlich über 1,80 m groß und verfügen über wilde, tierische Augen und flachgedrückt wirkende Gesichter. Mit einem Aufbrüllen ziehen die zwei Kreaturen ihre Waffen und stürmen auf euch los.

Das Seil führt tatsächlich bis ganz hinauf auf den Monolithen. Um es erfolgreich zu erklettern, ist ein Fertigkeitswurf auf Klettern gegen SG 15 erforderlich. Hinaufzuklettern bringt allerdings nicht viel. Die Öffnung führt ins Freie und rund um die Öffnung findet man nur die zerstörten Überreste eines ehemaligen Hobgoblinlagers. Der Schacht wurde vor langer Zeit von Grabräubern angelegt, die hofften, auf diesem Weg einen leichten und bequemen Hintereingang zu den vermuteten Reichtümern des Grabmals zu schaffen.

Kreaturen: Die zwei Hobgoblins machen keinerlei Anstalten, den Sturmfrieden zu wahren. Sie möchten ein Räuberlager im alten Grabmal errichten und deswegen

darf es keine Zeugen geben, bevor es ihnen nicht gelungen ist, hier eine stärkere Präsenz zu etablieren.

2 Hobgoblinräuber: Männliche Hobgoblinkrieger der 1. Stufe; HG ½; mittelgroße Humanoide (Goblinoide); TW 1W8+2; TP 6, 7; INI +1; BR 9 m; RK 15, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 14; GAB/RAB +1/+2; A oder Voller Angriff: Nahkampf +2 (1W6+1/19-20, Kurzschwert) oder Fernkampf +2 (1W6+1, Wurfspeer); BE Dunkelsicht 18 m; GES CB; RW: REF +1, WIL -1, ZÄH +4; .ST 13, GE 13, KO 14, IN 10, WE 9, CH 8.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +2, Lauschen +2, Leise bewegen +3, Verstecken +1; Wachsamkeit.

Ausrüstung: Beschlagene Lederrüstung, leichter Schild, Kurzschwert, Wurfspeer.

Taktik: Die Hobgoblins stürmen einfach auf die Abenteurer los. Sie greifen diejenigen Charaktere, die besonders stark und gefährlich wirken, zuerst an.

Schatz: Einer der Hobgoblins hat einen *Tragegürtel* (siehe Anhang).

5. IM SPINNENETZ (BS 1)

Lesen Sie den folgenden Abschnitt vor, oder erzählen Sie ihn mit Ihren eigenen Worten, sobald die Charaktere den Gang hinaufgehen, der in dieses Gebiet führt.

> Am Ende des Ganges befindet sich offenbar ein kleiner Raum. Die Holztür, die in den Raum geführt hat, ist aus den Angeln gefallen und in den Gang gestürzt. Staub liegt in der Luft und das Donnern draußen klingt hier nur noch fern. Mehrere körperförmige Klumpen, die in dicke graue Fäden eingesponnen sind und ein wenig an Mumien erinnern, sind durch den Eingang erkennbar.

Die eigentliche Gefahr hier droht nicht in dem kleinen Raum am Ende des Ganges, sondern im Gang selbst. Das Holz der Tür ist schon vor langer Zeit so stark verrottet, daß sich die Tür nicht mehr in den Scharnieren gehalten hat und in den Gang gekippt ist. Der Durchgang ist jetzt durch das Netz einer Mittelgroßen monströsen Spinne bedeckt. Ein Charakter, der sich dem Eingang nähert, kann das beinahe unsichtbare Spinnennetz mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Entdecken gegen SG 20 rechtzeitig sehen. Ein Charakter, der das Spinnennetz berührt, ist so gefangen, als hätte er sich in einem Netz verstrickt (s. Spieler-Handbuch, S. 145). Solange er in dem Netz verstrickt ist, kann er sich auch nicht aus dem Bereich der Tür entfernen. Das Netz kann durch Waffengewalt zerstört werden, doch nach jedem Schlag bleibt die verwendete Waffe ebenfalls im Netz kleben und muß erst durch einen erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 16 wieder befreit werden. Nur eine Kreatur kann gleichzeitig im Netz gefangen sein.

Netz: SR 5/–; TP 6; Bruch-SG 16; Entfesselungskunst-SG 12.

Kreatur: Die Kreatur, die das Netz gewebt hat, versteckt sich an der Decke, die ebenfalls mit beinahe unsichtbaren Spinnennetzen bedeckt ist. Aus diesem Grund erhält die Spinne einen Situationsbonus auf Verstecken und Leise bewegen, der bei den nachfolgenden Werten bereits berücksichtigt ist.

Mittelgroße monströse Spinne: 11 TP; Leise bewegen +11, Verstecken +15; s. Monster-Handbuch, S. 369.

Taktik: Die Spinne greift an, sobald sich ein Charakter im Netz in der Tür verstrickt, oder wenn die Abenteurer das Netz bemerken und versuchen, es zu zerstören. Wenn möglich versucht die Spinne, dabei überraschend zuzuschlagen. Die Spinne ist nicht besonders klug und greift immer das nächste Ziel an. Sie gibt sich keine Mühe, zu vermeiden, in die Zange genommen zu werden. Sie kann auch nicht einschätzen, welche Gegner besonders gefährlich sind und geht daher nicht gegen diese zuerst vor. Die Spinne ist eine Netzspinnerin und kann daher Spinnennetze auf ihre Gegner verschießen. Sie tut dies allerdings nur, wenn momentan keiner der Abenteurer in ihrem Netz verstrickt ist.

Wie sich die Situation weiterentwickelt: Sobald die Spinne getötet und die Netze zerstört wurden, können die Abenteurer in den Raum vorrücken, ohne daß weitere Gefahren drohen. Die Klumpen sind die Leichen von hunderten, mumifizierten, zusammengeballten Ratten, sowie verschiedene Humanoide.

Schatz: Bei den zahlreichen mumifizierten Leichen findet man verrostete Waffen und zerfetzte und zerlumpte Kleidung. All diese Dinge sind wertlos. Auf dem Boden liegen irgendwo zwischen all den Netzen eine *Perle der Macht* für Zauber des 0. Grades (siehe Anhang) und ein Beutel mit 75 GM herum. Um diese beiden Dinge zu finden, ist jeweils ein erfolgreicher Fertigkeitswurf auf Suchen gegen SG 10 erforderlich.

6. DIE OPFERTRUHE (BS 1)

Lesen Sie den folgenden Abschnitt vor, oder erzählen Sie ihn mit Ihren eigenen Worten, sobald die Charaktere das Gebiet betreten.

> Der Raum steht größtenteils leer und ist verstaubt. In seiner Mitte befindet sich eine einzelne, steinerne Truhe. Offenbar hat sich schon lange niemand mehr in diesem Raum aufgehalten.

Die Steintruhe ist fest mit dem Fußboden verbunden und kann nicht aus dem Raum entfernt werden.

Truhe: 10 cm starker Stein, Härte 10, TP 60, Bruch-SG 28.

Falle: Die Truhe ist nicht versperrt, allerdings ist der Deckel mit einer Falle verbunden. Öffnet man den Deckel wird eine Wurfpfeilsalve verschossen, die alle im Feld der Truhe und in den acht umliegenden 1,50 m Feldern um die Truhe, betrifft. Ein Charakter muß sich im gleichen Feld aufhalten, wie die Truhe, außer der Spieler erklärt, daß

er die Truhe aus einem Sicherheitsabstand von mehr als 1,50 m mit einer Stange oder einer entsprechend langen Waffe öffnet. Wenn man auf die Truhe einschlägt, wird die Falle ebenfalls ausgelöst.

Wurfpfeilsalve (Falle): HG 1; mechanische Falle, Berührungsauslöser (verbunden), manueller Rücksetzer; A Fernkampf +10 (1W4+1, Wurfpfeil); mehrere Ziele (verschießt Wurfpfeile, die alle Ziele im Feld der Truhe und den umliegenden Feldern treffen); Suchen-SG 20; Mechanismus ausschalten-SG 20; Marktpreis 1.000 GM.

Schatz: In der Truhe befindet sich der *Stirnreif des tapferen Herzens* (siehe Anhang), zwei Perlen im Wert von je 100 GM und ein kleiner Beutel, in dem sich 100 GM befinden.

7. KOPF ZU KOPF

Lesen Sie den folgenden Abschnitt vor, oder erzählen Sie ihn mit Ihren eigenen Worten, sobald die Charaktere das Gebiet betreten.

> Der einzige interessante Gegenstand in dem Raum ist eine Statue am gegenüberliegenden Ende. Sie erinnert an einen Sarkophag, allerdings steht sie aufrecht und der Kopf, mit dem der Korpus geschmückt ist, wirkt verzerrt und hat Tentakel statt Haare. Zwei fledermausartige Flügel stehen aus den Schläfen hervor. Plötzlich öffnen sich die Augen des Kopfes. Sie leuchten in einem unheimlichen Grün! Und dann löst sich der Kopf von der Statue und kommt angriffslustig auf euch zugeschossen.

Bei dem Raum handelt es sich um die Lagerstätte einer schwachen Vargouille. Sie hat den Kopfbereich des Sarkophags ausgehöhlt und sich so ein gemütliches Nest geschaffen.

Kreatur: Die Vargouille ist ein kleiner, sehr schwacher böser Externar.

Schwache Vargouille: HG 1; kleiner Externar (Böse, Extraplanar); TW 1W8+1; TP 5; INI +1; BR Fliegen 9 m (gut); RK 12, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 11; GAB/RAB +1/+3; A oder Voller Angriff: Nahkampf +3 (1W4, Biß); BA Kreischen; BE Dunkelsicht 18 m, Externar; GES NB; RW: REF +3, WIL +3, ZÄH +3; .ST 10, GE 13, KO 12, IN 5, WE 12, CH 8.

Fertigkeiten und Talente: Einschüchtern +3, Entdecken +5, Lauschen +5, Leise bewegen +5, Verstecken +9; Waffenfinesse.

Kreischen (ÜF): Anstelle des Bisses kann eine Vargouille ihren geweiteten Mund aufreißen und einen furchtbaren Schrei ausstoßen. Alle Kreaturen innerhalb von 18 m (mit Ausnahme anderer Vargouillen), die sowohl den Schrei hören als auch die Kreatur sehen können, müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 12 machen. Wenn dieser Rettungswurf mißlingt, wird die betroffene Kreatur 2W4 Runden von Furcht gelähmt, oder bis die Vargouille sie angreift, die Reichweite verläßt oder sich aus dem Sichtfeld der Kreatur entfernt. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, ist 24 Stunden lang immun gegen das Kreischen dieser speziellen Vargouille. Das Kreischen ist ein auf Schall basierender Effekt der Kategorien Geistesbeeinflussung und Furcht.

Taktik: Die Vargouille kreischt während der ersten Kampfrunde und greift dann den nächsten Gegner an, der noch nicht vor Furcht gelähmt ist. Sollten tatsächlich alle Abenteurer gelähmt sein, so greift sie der Reihe nach jeden von ihnen an und fängt dann wieder von vorne an. Sobald sich jemand erholt, konzentriert die Vargouille ihre Angriffe auf ihn.

Schatz: In dem jetzt kopflosen Sarkophag findet man einen Haufen Staub und einen *Übersetzerring* (siehe Anhang).

8. DER DUNKLE RITTER (BS 2)

Lesen Sie den folgenden Abschnitt vor, oder erzählen Sie ihn mit Ihren eigenen Worten, sobald die Charaktere das Gebiet betreten.

> Eine Art langer Steintisch ist der einzige Einrichtungsgegenstand in dem Raum. Der Boden ist staubbedeckt und dazwischen kann man immer wieder etwas golden funkeln sehen. Auf dem Steintisch liegt die gut erhaltene Leiche eines großgewachsenen Humanoiden, der den Wappenrock und Waffengürtel eines Ritters trägt. Plötzlich richtet sich die Leiche steif auf. In einer Hand hält sie einen alten, rostigen Morgenstern und in der anderen einen Wurfspeer. Sie klettert langsam vom Steinblock herunter und aus ihrem Mund dringt ein langgezogenes, unheimliches Stöhnen.

Der dunkle Ritter: Männlicher Grottenschratzombie, 42 TP; s. Monster-Handbuch, S. 347.

Ausrüstung: Leichter Holzschild, Morgenstern, Wurfspeer, Meisterarbeit-Waffe (siehe weiter unten).

Taktik: In der ersten Kampfrunde wirft der dunkle Ritter seinen Wurfspeer, auch wenn das taktisch nicht besonders klug ist. Danach geht er in den Nahkampf. Er greift den Gegner an, der für ihn die größte Bedrohung darstellt. Nach seiner Einschätzung, ist das immer jener Charakter, der in der letzten Runde am meisten Schaden bei ihm verursacht hat.

Wenn der dunkle Ritter entwaffnet wird, oder seine Waffe zerstört wird, so wechselt er zu seiner Zweitwaffe, die er am Rücken trägt.

Schatz: Der Morgenstern, mit dem der dunkle Ritter kämpft, ist verrostet, hat Sprünge und ist praktisch wertlos. Seine andere Ausrüstung und auch Rüstung ist in einem ähnlichen Zustand. Allerdings trägt er eine Zweitwaffe am Rücken, die noch in einem bemerkenswert guten Zustand ist. Dabei handelt es sich um eine Meisterarbeit. Wählen Sie eine Waffe aus, mit der einer der Charaktere etwas anfangen kann. (Entweder wählen Sie die Waffe so aus, daß einer der kämpfenden Charaktere, der noch nicht

über eine Meisterarbeit verfügt, seine Waffe ersetzen kann, oder Sie würfeln zufällig einen der Charaktere aus und der Grottenschrat trägt dann die Art von Waffe bei sich, mit der dieser Charakter am häufigsten kämpft.) Die Waffe ist 300 GM wert zuzüglich ihrem Grundpreis.

Auf dem Boden findet man insgesamt 250 GM verstreut im Staub.

DER ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Das Abenteuer ist vorbei, sobald der dunkle Ritter getötet und alle Monster im Monolithen besiegt wurden. Sobald dies geschehen ist, beginnt das Unwetter draußen langsam abzuflauen.

WEITERE ABENTEURER

Der Grottenschratstamm, der die zwei Krieger ausgesandt hat, auf die die Charaktere in Gebiet 4 getroffen sind, ist noch immer daran interessiert, den Monolithen zu seiner Operationsbasis zu machen. Weitere Grottenschrate treffen in den nächsten paar Tagen ein. Sie tragen Ausrüstung, Vorräte und Werkzeuge mit sich und planen die Räumlichkeiten an ihre Bedürfnisse anzupassen. Falls niemand die Grottenschrate daran hindert, ihre Operationsbasis hier zu errichten, sind sie in zwei Wochen damit fertig und beginnen dann über Reisende und Gehöfte in der Gegend herzufallen.

Falls die Grottenschrate herausfinden, daß ihr geehrter Ahn, der dunkle Ritter, von den Charakteren getötet wurde, schicken sie die eine oder andere Gruppe von Kriegern aus, die sich auf die Fährte der Frevler setzen, um sich an ihnen zu rächen. Bis zu drei derartige Gruppen werden auf den Weg geschickt. Wenn sie allesamt scheitern, sieht der Stamm ein, daß die Angelegenheit keinen Sinn hat und sie geben ihre Rachegelüste auf.

ANHANG: NEUE MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Die Abenteurer haben im Verlauf dieses Abenteuers die Gelegenheit, eine Handvoll neuer, sehr schwacher, magischer Gegenstände in ihre Finger zu bekommen. Sie sind nachfolgend beschrieben.

Perle der Macht (Zauber des 0. Grades): Diese *Perle der Macht* funktioniert genau wie eine herkömmliche *Perle der Macht*, wie sie im SPIELLEITER-HANDBUCH auf Seite 324 beschrieben wird, allerdings kann der Benutzer durch sie einen Zauber des 0. Grades zurückerhalten.

Schwache Verwandlung; ZS: 1; Wundersamen Gegenstand herstellen, Erschaffer muß dazu in der Lage sein, Zauber des 0. Grades zu wirken; Marktpreis 350 GM.

Stirnreif des tapferen Herzens: Der einfache Lederstirnreif ist mit Eisennoppen überzogen. Er gewährt dem Träger einen Resistenzbonus von +1 auf Willenswürfe.

Schwacher Bannzauber; ZS: 1; Wundersamen Gegenstand herstellen, *Resistenz*; Marktpreis 350 GM.

Tragegürtel: Der schwere, lederne Nierengürtel hat Messingnoppen und große schwere Schnallen auf beiden Seiten. Wenn man ihn trägt, erhält man einen Verbesserungsbonus von +1 auf Stärke, aber nur um die Traglast zu ermitteln. Der Gürtel verändert den tatsächlichen Stärkewert oder den Stärkebonus des Trägers nicht. Der Effekt ist mit anderen Effekten, die einen Bonus auf Stärke gewähren nicht kumulativ.

Schwache Beschwörung; ZS: 1; Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bärenstärke*; Marktpreis 500 GM.

Übersetzerring: Der Ring gewährt dem Träger die Möglichkeit, zwei bestimmte Sprachen zu verstehen. Diese Sprachen sind zusätzlich zu jenen Sprachen, die der Träger bereits beherrscht. Wenn der Träger des Rings lesen und schreiben kann, erhält er außerdem die Fähigkeit die neuen Sprachen zu lesen und zu schreiben, solange er den Ring trägt.

Wählen Sie die zwei Sprachen des *Übersetzerrings*, den die Charaktere in diesem Abenteuer finden so aus, daß es sich um zwei Sprachen handelt, die keiner der Charaktere beherrscht und die sich in zukünftigen Abenteuern als nützlich erweisen könnten. Nachfolgende Sprachen machen im Rahmen dieses Abenteuers Sinn: Abyssisch, Aqual, Aural, Diabolisch, Drakonisch, Goblinisch, Ignal, Orkisch, Riesisch, Terral oder Zwergisch.

Schwacher Erkenntniszauber; ZS 1; Ring schmieden, *Sprachen verstehen*; Marktpreis 400 GM.