DUNGEONS & DRAGONS®

EINE UNGEWÖHNLICHE DÜRRE

Ein Abenteuer für 4 Charaktere der 3. Stufe

von

Darrin Drader

Eine ungewöhnliche Dürre

Ein Abenteuer für 4 Charaktere der 3. Stufe

Deutsche Internet-Edition

MITARBEITER

Deutsch von:
Daniel Schumacher

Redakteur:
Holger Raab

Satz und Layout:
Angela Voelkel

Korrektorat:
Thomas Russow

Mitarbeiter der US-Originalausgabe:
Darrin Drader (Autor),
Penny Williams (Redakteur),
Nancy Walker (Korrektorat),
Todd Gamble (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

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.

Eine ungewöhnliche Dürre ist ein kurzes Abenteuer für vier Charaktere der 3. Stufe. Sie können das Abenteuer in jeder abgelegenen Gegend Ihrer Kampagnenwelt spielen, die etliche Tagesritte von der nächsten größeren Stadt entfernt ist. In der Gegend gibt es nur relativ wenig Regenfall und in der Nähe befinden sich Ebenen und Wüstenlandschaft.

Das Abenteuer sollte im Sommer spielen, da es in den meisten Ökosystemen im Sommer besonders wahrscheinlich ist, daß es zu ausgedehnten und besonders schweren Dürreperioden kommt. Sie können das Abenteuer auch zu einer anderen Jahreszeit spielen, solange dies das Vorhandensein einer Dürre nicht unlogisch macht.

Obwohl das Abenteuer mit jeder Gruppe gespielt werden kann, ist es dennoch sinnvoll, wenn ein Waldläufer bei der Gruppe ist, der Spuren lesen kann. Auf diesem Weg können die Helden die Spuren, die zum Hauptschauplatz des Abenteuers führen, leichter verfolgen. Falls die Gruppe über keinerlei Möglichkeit verfügt, Spuren zu verfolgen, können Sie entweder einen NSC einführen, der für sie als Spurenleser tätig werden kann, oder sich eine andere Möglichkeit ausdenken, wie Sie die Gruppe an den Ort des Geschehens führen.

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. Außerdem können Sie sich mit der Beschreibung von Grottenschraten im Monster-Handbuch vertraut machen. Die spieltechnischen Werte, die Sie benötigen, um den Anführer der Banditen zu spielen, sind jedoch allesamt im Abenteuer abgedruckt. Schattierter Text ist Vorlesetext. Sie können ihn den Spielern entweder direkt vorlesen, oder ihn mit Ihren eigenen Worten zusammenfassen.

HINTERGRUND DES ABENTEUERS

Ein Grottenschrat namens Relgore Seinzahn ist der Anführer einer kleinen Bande von humanoiden Räubern und Plünderern, die über Reisende herfallen und abgelegene Gehöfte überfallen, um die dortigen Wertsachen zu stehlen. Wenn sie gerade die Lust dazu verspüren, ermorden sie manchmal auch die Bewohner. In der Gegend versucht man schon länger, dem Problem Herr zu werden, doch bisher sind alle Versuche gescheitert. Die Gegend ist extrem abgelegen und ärmlich, so daß es an Geldmitteln mangelt, um erfahrene Abenteurer anzulocken. Da das Problem im großen und ganzen auch nicht besonders schwerwiegend ist, hat der Fürst, der aus weiter Ferne über das Gebiet herrscht, bisher keine Anstalten gezeigt, eine Streitmacht zu entsenden, die es mit den Marodeuren aufnehmen könnte.

Vor ungefähr zwei Monaten fielen Relgore und seine Bande über eine Kutsche her, die durch die Gegend unterwegs war. Dem Kutscher und dem Passagier, einem Adligen namens Nerius Bootlum, gelang es nicht, ernsten Widerstand zu leisten. Nerius war zu einem Gelehrten unterwegs, der in einem Turm residiert, der sich noch etliche Tagesreisen entfernt entlang des Weges befindet. Er wollte sich mit dem Gelehrten bezüglich eines äußerst seltsamen magischen Gegenstandes beraten, der als der *Ewige Schwamm* bekannt ist und den Nerius kürzlich in seinen Besitz bringen konnte. Relgore plünderte die Kutsche vollständig aus. Zu seiner Beute gehörte eben jener *Ewige Schwamm* und ein kleines Vermögen in Form von Edelsteinen. Der Grottenschrat zog sich mit seiner Bande in ein nahes Höhlensystem zurück, das von der Bande als Versteck genutzt wird.

Die Grottenschrate hatten die beiden Reisenden in der Überzeugung zurückgelassen, beide getötet zu haben. Der Kutscher war tatsächlich seinen Verletzungen erlegen, doch Nerius Bootlum hatte wie durch ein Wunder überlebt. Nachdem er wieder zu Bewußtsein gekommen war, schleppte er sich unter qualvollen Schmerzen zum nächsten Tempel des Heironeous, wo er Heilung erfuhr. Nerius war äußerst verärgert über den Überfall. Er setzte seinen ganzen Einfluß als niederer Adliger ein, um eine Truppe der örtlichen Miliz in die Gegend zu schicken, um kurzen Prozeß mit den Marodeuren zu machen. Der Miliz gelang es, die Spur von Relgores Bande aufzunehmen. Die folgende Auseinandersetzung war sehr blutig und mehr als die Hälfte von Relgores Räubern fand ihr Ende. Dem Rest gelang die Flucht. Sie tauchten in ihren Verstecken unter und zeigten sich für lange Zeit nicht mehr. Die Milizionäre nahmen dies als Zeichen ihres Sieges, kehrten ins Dorf zurück und meldeten die erfolgreiche Durchführung ihres Auftrags. Nerius hingegen war sich darüber im klaren, daß die Sache noch nicht ausgestanden war. Wäre es anders gewesen, hätte es irgendwelche Beweise für, oder zumindest Gerüchte über den Tod Relgores gegeben. Aus diesem Grund griff er tief in seine Taschen und setzte ein Kopfgeld von 2.000 GM auf den Kopf des Grottenschratanführers aus. Er hoffte auf diesem Weg einen Kopfgeldjäger oder eine Abenteurergruppe dazu zu verlocken, sich die Mühe zu machen, seine Spur aufzunehmen und die Sache zu beenden.

Inzwischen ist es Relgore gelungen, die versprengten Überreste seiner Marodeure wieder um sich zu scharen. Momentan ist die Bande jedoch viel zu schwach, um sich durch einen direkten Angriff an der Miliz, oder an dem

Dorf zu rächen, von dem sie ausgeschickt wurden. Dennoch ergab sich kürzlich die Möglichkeit, sich auf besonders perfide und hinterhältige Art und Weise zu rächen. Relgore zögerte natürlich nicht lange, sondern nutzte die Gelegenheit sofort. Das Wetter war in diesem Sommer bisher ungewöhnlich trocken. Die Brunnen sind praktisch allesamt ausgetrocknet, und die Bewohner der Gegend müssen sich einerseits auf die Vorräte verlassen, die sie angelegt haben und andererseits Wasser von den nahen Seen der Gegend holen. Relgore war es inzwischen gelungen, herauszufinden, daß der *Ewige Schwamm* immense Mengen Wasser aufnehmen konnte. Wenn man anschließend ein wenig Wasser aus ihm herausdrückte, konnte man ihn wieder und wieder einsetzen. Er beschloß, sich an den Menschen zu rächen, indem er die Seen austrocknen würde, die für ihr Überleben in Zeiten großer Dürre so wichtig waren. Im Lauf einer Woche gelang es Relgore bereits, drei Seen völlig auszutrocknen. Was von ihnen übriggeblieben ist, sind nur flache Sumpfbeete, die bereits dabei sind einzutrocknen. Die wenigen örtlichen Kleriker begannen rasch ihre Magie praktisch nur noch für Zauber einzusetzen, mit deren Hilfe man Wasser und Nahrung erschaffen kann, um die verzweifelte Bevölkerung davor zu bewahren, zu verhungern oder zu verdursten.

Vor etlichen Tagen ist Nerius Bootlum auf das Problem aufmerksam geworden. Natürlich zog er rasch die richtigen Schlußfolgerungen. Die ausgetrockneten Seen müssen etwas mit seinem geraubten *Ewigen Schwamm* zu tun haben. Er hat bereits mehrere öffentliche Anschläge gemacht, in denen er um Hilfe bei der Lösung des Problems bittet.

ZUSAMMENFASSUNG DES ABENTEUERS

Falls sich die Abenteurer dazu entschließen, den Bewohnern der Gegend in ihrer Not zu helfen, müssen Sie einen Standort für das Versteck der Marodeure festlegen und sich überlegen, auf welche Art und Weise die Gruppe dorthin finden kann. Sobald die Gruppe das Versteck aufgespürt hat, muß sie die restlichen Marodeure besiegen, Relgore bezwingen und den *Ewigen Schwamm* bergen und an seinen rechtmäßigen Besitzer zurückgeben.

EINSTIEG INS ABENTEUER

Als Spielleiter obliegt es Ihnen, Ihre Charaktere in das Abenteuer zu verwickeln. Sie können eine der nachfolgenden Einstiegsmöglichkeiten als Anregung verwenden. Natürlich können Sie sie so modifizieren, daß Sie in Ihre Kampagne passen.

- Die Charaktere erfahren von der Dürre und den ausgetrockneten Seen, während sie wegen eines anderen Grundes durch die Gegend reisen. Wenn sie sich die Mühe machen, sich mit ein paar Leuten zu unterhalten, finden sie rasch heraus, daß offensichtlich ein Trupp humanoider Plünderer, der die Gegend unsicher macht, auf die eine oder andere Weise für die kritische Lage verantwortlich ist.
- Die Bewohner der Gegend treten von selbst an die Abenteurer heran. Sie bitten sie darum, ihnen zu helfen. Sie sollen eine örtliche Bande von Plünderern aufspüren und unschädlich machen, die offenbar auf irgendeine Weise dafür verantwortlich ist, daß sich die ohnehin herrschende Dürre in der Gegend noch weiter verschlimmert hat. Wenn diese Halunken nicht aufgehalten werden, werden sie vermutlich dafür sorgen, daß noch mehr Wasserquellen versiegen.
- Nerius Bootlum hat in seinem Dorf mehrere Anschläge gemacht, in denen er nach Abenteurern suchen läßt, die einen Grottenschratbanditenführer und seine Bande aufspüren und vernichten können. Falls ihn die Abenteurer kontaktieren, gibt er ihnen alle nötigen Informationen und verspricht ihnen eine Belohnung von 2.000 GM für den Kopf von Relgore Seinzahn und das Zurückbringen des gestohlenen *Ewigen Schwamms*. Er gestattet den Abenteurern alle anderen Schätze, die sie dabei eventuell finden, zu behalten. Ja, sie dürfen sogar die Edelsteine, die ihm aus der Kutsche gestohlen wurden, als zusätzliche Belohnung für sich behalten, so sie sie finden.

DAS ABENTEUER BEGINNT

Eine ungewöhnliche Dürre ist ein auf einem Schauplatz basierendes Abenteuer, das hauptsächlich in der Lagerstätte der Grottenschraträuber spielt, die für die momentane mißliche Lage verantwortlich sind. Die Abenteurer können natürlich in den umliegenden Dörfern und Ansiedlungen Informationen einzuholen versuchen, wenn ihnen danach ist. Jeder hier weiß, wo sich die drei so überraschend ausgetrockneten Seen befinden. Wo sich das Versteck der Grottenschrate befindet, weiß allerdings niemand so genau. Falls die Abenteurer rund um den zuletzt ausgetrockneten See nach Spuren suchen, können sie auf die Spuren von Relgore und seinen Plünderern stoßen und sie zurück zur Lagerstätte verfolgen. Wenn Sie es wünschen, können Sie sich natürlich noch andere Möglichkeiten ausdenken, wie Sie die Helden zum Hauptschauplatz des Abenteuers dirigieren können.

Falls Sie sich nicht dazu entschlossen haben, die Lagerstätte in einer Entfernung von ungefähr einem Tagesmarsch von der nächsten Ansiedlung zu plazieren, muß die Gruppe ausreichend Wasser und Nahrung auf ihre Expedition mitnehmen. Falls die Gruppe unterwegs feststellt, daß sie nicht über ausreichend Vorräte verfügt, kann sie in der Wildnis nach Wasser und Nahrung su-

chen (siehe die Beschreibung der Fertigkeit Überleben), oder den Engpaß mit Magie überbrücken. Verfügt die Gruppe weder über die entsprechende Magie und ist auch nicht besonders erfolgreich bei ihren Versuchen auf herkömmliche Weise Nahrung und Wasser aufzutreiben, so kann es durchaus sein, daß sie unter den Auswirkungen von Hunger und Durst zu leiden beginnt (s. Spielleiter-Handbuch; S. 382).

Das eigentliche Abenteuer beginnt mit Begegnung B, sobald die Charaktere das Versteck der Marodeure erreichen.

A. Zufallsbegegnungen

Aufgrund der Dürre treiben sich im weitläufigen Gebiet des Lagers verschiedene hungrige Räuber auf der Suche nach Beute umher. Während der Reise von einem der ausgetrockneten Seen zum Lager, besteht in jeder Stunde eine Chance von 12% für eine Zufallsbegegnung. Kommt es zu einer derartigen Begegnung, würfeln Sie sie mit 1W6 auf nachfolgender Tabelle aus oder wählen Sie eine Begegnung nach Ihrem Geschmack von der Liste.

1W6	Zufallsbegegnung
1	7-12 Schreckensratten: je 5 TP; s. Monster-Handbuch; S. 316
2	2-4 Riesenameisenarbeiter: je 9 TP; s. Monster-Handbuch; S. 375
3	1 Schwarzbär: 19 TP; s. Monster-Handbuch; S. 352
4	1 Riesenameisensoldat; 11 TP; s. Monster-Handbuch; S. 375
5	1 Leopard; 19 TP; s. Monster-Handbuch; S. 359
6	1 Worg; 30 TP; s. Monster-Handbuch; S. 332

B. Das Versteck der Plünderer

Relgore und seine Bande halten sich normalerweise in einer von mehreren Höhlen auf, die in der Gegend verstreut liegen. Sie bleiben üblicherweise nicht länger als drei Nächte in der gleichen Höhle.

Das Versteck, das die Marodeure nutzen, während sich die Gruppe ihrem Standort nähert, ist ein kleines Höhlennetzwerk in der Flanke eines Hügels oder Berges. Die Sichtverhältnisse von der Höhle aus sind nicht besonders gut. Selbst Wachen, die am Eingang positioniert sind, können nicht sehr weit sehen. Daher werden die Abenteurer, unabhängig von ihren Vorkehrungen, frühestens aus einer Entfernung von 30 m, vielleicht auch erst später, bemerkt.

Es handelt sich um natürliche Höhlen, die vor langer Zeit von einem inzwischen längst versiegten Wasserlauf aus dem Gebirge gegraben wurden. Um auf den rauhen Höhlenwänden zu klettern, ist ein erfolgreicher Fertigkeitswurf auf Klettern gegen SG 22 erforderlich. Abgesehen davon, werden sie wie zugehauner Stein (s. Tabelle 3-9 im Spielleiter-Handbuch) gehandhabt. Der Boden führt mal nach oben und mal nach unten und wird wie ein zugehauener Steinboden gehandhabt. Da man hier keine Trittsicherheit hat, muß ein Charakter, der rennen oder einen Sturmangriff machen will, einen Fertigkeitswurf auf Balancieren gegen SG 10 bestehen. Wenn der Charakter scheitert, stürzt er nicht, sondern kann noch immer normal in dieser Runde agieren, allerdings kann er nicht rennen und auch keinen Sturmangriff ausführen. Die Decke in den Gängen hat eine Höhe von 3,60 m und steigt in den Höhlen zu 4,50 m an. Aufgrund der aktuellen Wetterlage ist das Innere der Höhlenanlage staubig und trocken.

Da sich die Räuber nie lange in einem ihrer Verstecke aufhalten, gibt es auch nur wenige Zeichen, die darauf hindeuten, daß das Höhlensystem bewohnt ist. Die Plünderer schlafen auf Fellstapeln, die sie von einem Versteck zum nächsten mitschleifen und verstecken ihre Schätze normalerweise innerhalb dieser improvisierten Schlafstätten.

B1. Höhleneingang (BS 3)

Sobald sich die Abenteurer weit genug genähert haben, um den Höhleneingang gut sehen zu können, lesen Sie folgenden Text vor oder erzählen ihn mit Ihren eigenen Worten.

> Ein paar Bäume verstellen den Höhleneingang, der hier in die Flanke des Hügels führt, so daß man ihn aus größerer Entfernung nicht wahrnehmen kann. Das Innere ist nicht beleuchtet und ihr könnt keine Details ausmachen.

Jeder Charakter, der den Spuren der Marodeure folgt, stellt automatisch fest, daß diese in den Höhleneingang führen.

Kreatur: Der Eingang wird von einem Oger namens Golgo bewacht.

Golgo (Oger): 33 TP; s. Monster-Handbuch; S. 228.

Taktik: Falls sich die Abenteurer nicht augenblicklich ein kleines Stück zurückziehen, sobald sie den Höhleneingang bemerken, oder bei den Bäumen in Deckung gehen, werden sie vom Oger bemerkt. Falls es Golgo gelingen sollte, die Abenteurer zu bemerken, bevor diese ihn entdecken, wird er versuchen, sich an sie anzuschleichen. Aufgrund seiner Größe und der Tatsache, daß er keinerlei Fertigkeitsränge auf Verstecken hat, muß er einen ungeübten Fertigkeitswurf auf Verstecken machen. Berücksichtigt man dann noch alle weiteren Modifikatoren wie Geschicklichkeit und Rüstung, so erhält Golgo einen Modifikator von -9 auf den Wurf. Die Charaktere haben -1 auf ihre Fertigkeitswürfe auf Entdecken für je 3 m, die sie sich vom Oger entfernt aufhalten.

Gelingt es Golgo tatsächlich, sich erfolgreich vor der Gruppe zu verstecken, so lauert er hinter einem der Bäume. Sobald einer der Eindringlinge, sich seinem Standort auf 6 m nähert, springt er hinter den Bäumen hervor und erhält eine Überraschungsrunde. Während der Überraschungsrunde wirft er seinen Wurfspeer auf den Aben-

Das Versteck der Plünderer
B5
B4
B3A
B3
B2
B1
N
W
O
S

teurer, der ihm am gefährlichsten vorkommt und stürmt dann auf den nächsten Charakter mit seiner Keule los.
Wie sich die Situation weiterentwickelt: Wenn Golgo auf 10 oder weniger Trefferpunkte reduziert wird, setzt er die Aktion Zurückziehen in Richtung der Höhle ein. Er versucht seine Gefährten in Gebiet 2 zu erreichen und sie zu warnen.

B2. WACHPOSTEN (BS 4)

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

> Der Gang führt in eine große Höhle mit unregelmäßigen Wänden. Eine primitive Barriere, die aus aufeinander gestapelten Steinen besteht, zieht sich quer durch den Raum. Sie erreicht eine Höhe von 1,20 m.

Kreaturen: Hinter dieser improvisierten Verteidigungsmauer lauern 3 Gnolle und 2 Orks. Sie greifen jeden an, der die Höhle betritt und nicht zu den Plünderern gehört.

3 Gnolle: je 33 TP; s. Monster-Handbuch; S. 138.

2 Orks: 5, 7 TP; s. Monster-Handbuch; S. 231.

Taktik: Die Gnolle nutzen die Deckung, die ihnen die halbhohe Mauer gibt und erhalten +4 auf RK. Sie decken die Charaktere aus dem Schutz der Mauer heraus mit ihren Kurzbögen mit Pfeilen ein. Im Randbereich der Mauer besteht jeweils ein 1,50 m breiter Spalt zwischen Höhlenwand und Mauer. Die Orks kommen durch diese Lücke nach draußen gerannt und greifen die Abenteurer an. Sobald die Abenteurer die Orks besiegt haben, greifen die Gnolle zu ihren Streitäxten und eilen zu den Durchbrüchen in der Mauer. Jeweils ein Gnoll bezieht dort Stellung und blockiert den Durchbruch. Auf diesem Weg können die Gnolle sicherstellen, daß immer nur einer der Charaktere gleichzeitig im Nahkampf gegen einen Gnoll kämpfen kann.
Wie sich die Situation weiterentwickelt: Die Gnolle und die Orks versuchen alles, um die Abenteurer aufzuhalten. Sollten allerdings nur noch zwei von ihnen leben, versuchen sie nach Gebiet 3 zu fliehen. Sie sind nicht bereit, sich den Gefahren in Gebiet 4 zu stellen, um Relgore zu warnen.
Schatz: Jeder der Gnolle trägt einen Beutel mit 100 GM bei sich.

B3A. BLOCKIERTER GANG

Im Lauf der Jahre gab es den ein oder anderen Felssturz im Höhlensystem. Die Marodeure haben diese Felsen genommen und auf möglichst natürliche Weise so in den Gängen übereinander gestapelt, die nach Gebiet 3 und 4 führen, daß diese auf den ersten Blick wie eingestürzt wirken. Sie hoffen, daß sich Eindringlinge denken, hier würde es ohnehin kein Durchkommen geben und die Höhle wieder verlassen. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Suchen gegen SG 12 kann man erkennen, daß es hinter dem improvisierten Einsturz weitergeht und daß man nur ein paar Steine ein wenig zur Seite rücken muß. Dazu ist kein besonderer Wurf erforderlich, allerdings benötigt man dafür eine volle Runde. Während die Abenteurer daran arbeiten, die Felsen aus dem Weg zu räumen, erhält jede der Kreaturen in Gebiet 3 einen Fertigkeitswurf auf Lauschen gegen SG 10, um den Lärm zu bemerken. Geben sich die Charaktere besondere Mühe leise zu sein, erhöht sich der SG auf 15.

B3. SCHLAFHÖHLE (BS 4)

Lesen Sie den folgenden Abschnitt vor, oder erzählen Sie ihn mit Ihren eigenen Worten, sobald die Charaktere das Gebiet betreten. Falls die Marodeure mitbekommen haben, daß sich Eindringlinge in der Höhle aufhalten und bereits kampfbereit auf die Charaktere warten, so müssen Sie die Beschreibung entsprechend abändern.

> Der Tunnel führt in eine riesige, natürliche Höhle. In der Mitte der Höhle steht ein primitiver Tisch und Haufen von Fellen und anderen Tierhäuten sind in der Nähe der Wände aufgestapelt. Außerdem befinden sich dort etliche in Stoff eingeschlagene Bündel. Sieben widerwärtig aussehende Humanoide scheinen sich gerade um einige Beutestücke zu streiten.

Kreaturen: In diesem Raum haben die niedersten Schergen von Relgores Bande Unterschlupf gefunden. Es handelt sich um drei Goblins und vier Orks.

4 Orks: 5, 5, 6, 6 TP; s. Monster-Handbuch; S. 231.

3 Goblins: 5, 5, 6 TP; s. Monster-Handbuch; S. 142.

Taktik: Falls die Monster hier nicht gehört haben, wie die Abenteurer den Schutt in Gebiet 3a zur Seite geräumt haben, oder von den Flüchtenden aus Gebiet 2 gewarnt wurden, sind sie zu dem Zeitpunkt, zu dem die Abenteurer in die Höhle stürmen, unbewaffnet. Sobald sie die Abenteurer bemerken, schnappen sie sich hastig ihre Krummschwerter und stürmen ihrerseits auf die Helden zu. Nähern sich die Abenteurer aus dem einen oder anderen Grund so vorsichtig oder langsam, daß ihnen eine Runde bis zu einem Zusammenstoß bleibt, so werfen sie zuerst ihre Wurfspeere und gehen dann in den Nahkampf.
Wie sich die Situation weiterentwickelt: Die Orks und Goblins in diesem Raum versuchen, hier so lange wie möglich die Stellung zu halten und den Raum zu verteidigen. Sobald ihnen klar wird, daß jeder weitere Widerstand zwecklos wäre, ergeben sie sich der Gruppe. Wenn man sie verhört, so verraten sie, daß sich im Gebiet 4 die

eine oder andere Gefahr verbirgt. Sie sind der Ansicht, daß Relgore mindestens eine Falle plaziert hat. Da sie sich allerdings noch nie in seine Höhle gewagt haben, wissen sie nicht, um welche Falle es sich handeln könnte, oder wo sie sich genau befindet. Sie sind sich aber sehr sicher, daß der Gang, der zur Höhle ihres Anführers führt, gefährlich ist.

Schatz: Zusätzlich zu ihrer Ausrüstung haben die Orks und Goblins einen hochwertig gefertigten, goldenen Armreif im Wert von 70 GM und Münzen im Gesamtwert von 400 GM. Dies waren auch die Schätze, die sie versucht haben aufzuteilen, bevor die Abenteurer in den Raum gestürmt sind.

B4. GEFÄHRLICHER GANG (BS 3)

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

> Der Gang wird an dieser Stelle deutlich breiter. Im Gegensatz zu den anderen Gängen im Höhlenkomplex, wo der Boden aus Felsgestein besteht, ist er hier mit einer dicken Schicht aus Dreck und Kieseln bedeckt.

Der ganze Schutt am Boden verbirgt etliche strukturelle Schwachstellen des Höhlenbodens, die auf der Karte rot markiert sind. Relgore und seine Wächter haben den Höhlenboden sorgfältig untersucht, bevor sie sich in Gebiet 5 niedergelassen haben. Sie kennen die Schwachstellen genau und wissen, welchen Weg sie gehen müssen, wenn sie Gebiet 5 verlassen oder betreten.

Falle: Dieser Gang dient sozusagen als letzte Verteidigungslinie vor der Höhle von Relgore. Er hat den Boden mit Schutt bedeckt, so daß man die Schwachstellen nicht erkennen kann. Betritt man die falschen Felder, gibt der Höhlenboden nach und man stürzt ungefähr 9 m tief in eine darunterliegende Höhle ab, die ungefähr die gleichen Abmessungen hat, wie dieser Abschnitt des Ganges. Jede Kreatur, die hier abstürzt, erleidet 3W6 Punkte Fallschaden und landet in der darunterliegenden Höhle im gleichen Feld, wie im darüberliegenden Gang.

Getarnte Grubenfalle: HG 3; mechanisch; örtlicher Auslöser; kein Rücksetzer; Reflexwurf SG 20, keine Wirkung; 9 m tiefer Fall (9 m Fallschaden); mehrere Ziele, aber nur das erste Ziel je Feld; Suchen SG 24; Mechanismus ausschalten SG 16; Marktpreis 900 GM.

B5. RELGORES WOHNHÖHLE (BS 4)

Lesen Sie den folgenden Abschnitt vor, oder erzählen Sie ihn mit Ihren eigenen Worten, sobald die Charaktere das Gebiet betreten. Die Beschreibung geht davon aus, daß die Charaktere in Gebiet 4 genügend Lärm verursacht haben, um Relgore auf die Eindringlinge aufmerksam zu machen. Falls es ihnen tatsächlich gelungen ist, sich völlig lautlos zu nähern, müssen Sie die Beschreibung entsprechend verändern.

> Die Höhle ist abgesehen von drei Fellstapeln, einem kleinen Haufen von Dingen, bei denen es sich um Wertgegenstände handeln könnte und zwei Statuen, die schlangenköpfige Humanoide darstellen, leer. Die Statuen wirken so, als ob sie aus Ton gefertigt worden und dann grün lackiert worden wären.

Die Statuen wurden vor langer Zeit von Yuan-Ti gefertigt. Sie stellen heroische Angehörige dieser widerwärtigen Rasse dar.

Kreaturen: Relgore haust in diesem Raum mit seinen zwei orkischen Leibwächtern. Falls die Abenteurer nicht *Stille* eingesetzt haben, oder es ihnen auf andere Weise gelungen ist, Gebiet 4 lautlos zu überwinden, sind die drei Banditen in Nischen in der Mauer verborgen, wenn die Gruppe eintritt.

Relgore ist schon seit zahlreichen Jahren Räuberhauptmann und hat in dieser Zeit den einen oder anderen Anschlag auf sein Leben überlebt. Er wurde wiederholt dazu gezwungen, eine neue Bande um sich zu versammeln, nachdem er schwere Verluste erleiden mußte. Relgore ist der Ansicht, daß er es schaffen kann, die Abenteurer zu bekämpfen und zu besiegen, oder zumindest schwer zu verletzen und dann selbst die Flucht zu ergreifen.

Relgore Seinzahn: Männlicher Grottenschratbarbar der 3. Stufe; HG 5; mittelgroßer Humanoider (Goblinoider); TW 3W8+9 und 3W12+9; TP 50; INI +2; BR 12 m; RK 19, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 19; G.-AB/R.-AB +5/+9; A oder Voller Angriff: Nahkampf +10 (1W12+7, KT x3, *Zweihändige Streitaxt +1*) oder Fernkampf +7 (1W6+4, Wurfspeer); BE Analphabet, Dunkelsicht 9 m, Fallengespür +1, Geruchssinn, Kampfrausch 1/Tag, Reflexbewegung, Schnelle Bewegung; GES CB; RW: REF +6, WIL +2, ZÄH +7; ST 19, GE 15, KO 16, IN 12, WE 10, CH 6.

Fertigkeiten und Talente: Einschüchtern +4, Entdecken +2, Klettern +5, Lauschen +2, Leise bewegen +8, Schwimmen +2, Springen +4, Verstecken +4; Doppelschlag, Heftiger Angriff, Rundumschlag.

Kampfrausch: Während des Kampfrausches ändern sich Relgores Werte wie folgt: TW 3W8+15 und 3W12+15; TP 62; RK 17, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 17; G.-AB +11; A oder Voller Angriff: Nahkampf +12 (1W12+10, KT x3, *Zweihändige Streitaxt +1*) oder Fernkampf +9 (1W6+6, Wurfspeer); RW WIL +4, ZÄH +9; ST 23, KO 20; Klettern +7, Schwimmen +4, Springen +6. Der Kampfrausch hat eine Wirkungsdauer von 8 Runden, aber Relgore kann ihn freiwillig frühzeitig beenden. Nach dem Ende des Kampfrausches ist er erschöpft und erleidet -2 auf Stärke und Geschicklichkeit und kann nicht rennen und keinen Sturmangriff ausführen. Die Erschöpfung gilt für den Rest der Begegnung. Relgore kann sich nur einmal täglich in einen Kampfrausch versetzen. Das Auslösen des Kampfrausches ist selbst keine Aktion, allerdings kann sich Relgore nur in Kampfrausch versetzen, wenn er selbst am Zug ist und nicht als Reaktion auf die Aktionen eines der Charaktere.

Fallengespür (AF): Relgore erhält +1 auf Reflexwürfe um Fallen zu entgehen und einen Ausweichbonus von +1 auf RK gegen Angriffe von Fallen.
Geruchssinn (AF): Relgore kann sich nähernde Feinde bemerken, verborgene Feinde entdecken und Spuren aufgrund von Geruch verfolgen.
Reflexbewegung (AF): Relgore behält seinen Geschicklichkeitsbonus auf RK auch dann, wenn er auf dem falschen Fuß erwischt oder von einem Unsichtbaren angegriffen wird. Er verliert seinen Geschicklichkeitsbonus auf RK, wenn er sich nicht bewegen kann.
Ausrüstung: Schuppenpanzer, *Zweihändige Streitaxt +1*, *Ewiger Schwamm*.

2 Orks: 5, 7 TP; s. Monster-Handbuch; S. 231.

Taktik: Die Charaktere haben nur wenige Sekunden, um sich im Raum umzusehen, bevor die Banditen angreifen. Ihre Taktik besteht darin, sich gemeinsam auf jenen Abenteurer zu stürzen, der ihrer Ansicht nach den meisten Schaden austeilen kann und ihn rasch zu erledigen. Sobald ihr Ziel gefallen ist, wenden sie sich dem nächsten Charakter zu. Relgore ist allerdings auch daran interessiert, magische Gegenstände in seinen Besitz zu bringen. Wenn einer der Helden offensichtlich ein Magieanwender ist, so wählt ihn Relgore als bevorzugtes Ziel.

Relgore verfällt gleich zu Beginn des Kampfes in seinen Kampfrausch und wirft einen Wurfspeer auf jenen Charakter, den er als Magieanwender einschätzt. Dann stürmt er auf einen Abenteurer los, der körperlich stark wirkt. Gelingt es ihm, diesen Charakter zu fällen, so greift er anschließend den Rest der Gruppe an, wenn ihm dies möglich ist. Er ist allerdings nicht dazu bereit, Gelegenheitsangriffe zu riskieren, um sie zu erreichen. Falls es sich als zu schwierig erweisen sollte, den Magieanwender der Gruppe anzugreifen, so konzentriert er sich statt dessen auf den am schwersten gerüsteten Nahkämpfer und erteilt auch den Orks den Befehl, ihre Angriffe auf diesen Charakter zu konzentrieren. Andernfalls versuchen die Orks, die Nahkämpfer der Gruppe beschäftigt zu halten und dabei wenn möglich die Stellung der Gruppe so auseinanderzuziehen, daß Relgore den Magieanwender erreichen kann, ohne Gelegenheitsangriffe zu riskieren.
Wie sich die Situation weiterentwickelt: Höchstwahrscheinlich fallen die beiden Orks lange vor Relgore. Wenn sich die Schlacht zu seinen Ungunsten entwickelt, beendet Relgore seinen Kampfrausch freiwillig und versucht, die Flucht zu ergreifen.
Schatz: Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Suchen gegen SG 15 kann man herausfinden, daß die beiden Statuen hohl sind. In jeder der Statuen befinden sich ungefähr 200 Liter Wasser. Obwohl sie von hochwertiger Fertigung sind, sind die beiden Statuen gemeinsam gerade einmal 35 GM wert.

Relgores Wächter haben selbst keine Schätze, aber der Plunder, den der Banditenführer angehäuft hat, ist in den Fellen verborgen, auf denen er schläft. Wenn man einen erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Suchen (SG 12) macht, kann man die Schätze finden. Es handelt sich um einen Obsidianbrocken (10 GM), ein Stück Malachit (9 GM), einen goldgelben Topas (800 GM), einen feuriggelben Korund (600 GM) und 400 GM in Münzen.

Der Abschluss des Abenteuers

Wenn es den Abenteurern gelingt, Relgore zu töten oder gefangenzunehmen und seine Marodeure zu besiegen, so endet die ungewöhnliche Dürre. Dennoch dauert es etliche Wochen, bis sich die Seen auf natürlichem Weg wieder gefüllt haben. Die Abenteurer erhalten ihre Belohnung von 2.000 GM von Nerius Bootlum, wenn sie ihm einen Beweis dafür liefern können, daß sie Relgore getötet oder gefangengenommen haben und ihm den *Ewigen Schwamm* zurückbringen. Eine kluge Gruppe kommt vielleicht auf die Idee, auf die Belohnung zu pfeifen und den *Ewigen Schwamm* statt dessen selbst zu verkaufen, da er wesentlich mehr wert ist, als die angebotene Belohnung. Innerhalb von einem Radius von 75 km ist es jedoch fast unmöglich einen Käufer zu finden, da der Gegenstand aufgrund der zerstörerischen Anwendung hier einen sehr schlechten Ruf hat. Selbst, falls es den Abenteurern gelingen sollte, hier einen Käufer zu finden, können sie höchstens 50% des Marktpreises herausholen.

Weitere Abenteuer

Die Abenteurer könnten angeheuert werden, um Karawanen zu beschützen, die Wasser von einem der Seen zu den durstigen Bewohnern der Gegend transportieren, bis sich die Situation wieder normalisiert. Einer derartigen Karawane drohen Überfälle durch andere Räuberbanden sowie hungrige und durstige Tiere, die versuchen in der ausgedörrten Landschaft zu überleben.

Neuer magischer Gegenstand

Ewiger Schwamm: Der große, auf den ersten Blick normal aussehende Schwamm kann in atemberaubendem Tempo wahrlich unglaubliche Wassermengen in sich aufsaugen, wenn man ihn beispielsweise in einen See oder Fluß wirft. Der Schwamm schwimmt und saugt ungefähr 5.000 Liter Wasser pro Runde in sich auf, bis er insgesamt 1.000.000 Liter Wasser geschluckt hat. Dies entspricht beispielsweise einem Wasserbecken mit 50 m Kantenlänge, 10 m Breite und 2 m Tiefe. Das Wasser verschwindet vollständig. Wringt man den Schwamm anschließend aus, so gibt er nur so viel Wasser ab, wie ein herkömmlicher vollgesogener Schwamm abgeben würde. Anschließend ist der Schwamm erneut einsatzbereit. Der Ewige Schwamm saugt nur Wasser auf, nicht Schlamm oder Schlick. Auch andere Flüssigkeiten wie beispielsweise Säure und Öl betreffen den Schwamm ganz normal und werden nicht etwa in atemberaubendem Tempo von ihm aufgesogen.

Normale Verwandlung; ZS: 11. Stufe; Wundersamen Gegenstand herstellen, Auflösung; Marktpreis 26.400 GM; Gewicht –.