DUNGEONS & DRAGONS® Abenteuer

DIE ZITADELLE IN EWIGER NACHT



Bruce R. Cordell

DIE ZITADELLE IN EWIGER NACHT

In den Tiefen der Erde wächst das Böse

Warum sollte jemand Interesse daran haben, sich über das gesplitterte Kopfsteinpflaster der Alten Straße zu quälen? Die Festung, die einst ihren düsteren Schatten über die Straße warf, existiert nicht mehr. Es wird geflüstert, dass die Erde selbst die alte Festung vor langer, langer Zeit vollständig verschluckt hat. Vier tapfere Abenteurer, entschlossen das Geheimnis der alten Legenden zu enträtseln, haben sich auf den Weg über die Alte Straße gemacht. Doch bis zum heutigen Tag kehrten sie nicht zurück ...

Die Zitadelle in Ewiger Nacht ist ein vollständiges, in sich abgeschlossenes Abenteuer für DUNGEONS & DRAGONS®. Das Abenteuer wurde so entworfen, dass es für Charaktere der 1. Stufe eine Herausforderung darstellt und besonders auch für neue D&D Spieler geeignet ist. Die Helden folgen dem Weg in ein mysteriöses Gewölbe, in dem das Böse seine Wurzeln geschlagen hat und ein furchterregender Baum und sein dunkler Hirte in der ewigen Finsternis ihre Pläne schmieden.

Für das Abenteuer benötigst du als Spielleiter außerdem das SPIELER-SET, das SPIELLEITER-SET und das MONSTER-SET.

Für Charaktere der 1. Stufe

Besuche uns auch im Internet unter www.amigo-spiele.de



CE 8451

ISBN 3-933171-39-3

4 007396 084511

AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH
D-63128 Dietzenbach
MMI
www.amigo-spiele.de

d20 system

AMIGO

Wizards of the Coast

DIE ZITADELLE IN EWIGER NACHT

Bruce R. Cordell

Künstlerische Leitung: Ed Stark
Grafische Leitung: Dawn Murin
Umschlagillustration: Todd Lockwood
Illustrationen im Abenteuer: Dennis Cramer
Kartenzeichner: Todd Gamble
Grafische Gestaltung: Sean Glenn, Sherry Floyd
Projektleitung & Produktion: Bjørn Meyer
Redaktion der deutschen Ausgabe: Uwe Körner und Bjørn Meyer
Satz: Barbara Spelger
Aus dem Amerikanischen übertragen von Daniel Schumacher
Druck: Druckhaus Dülmen, Dülmen

Spieletester: Jason Carl, Andy Collins, Monte Cook, Jesse Decker, Andrew Finch, Chris Galvin, Dave Gross, Eric Haddovk, Miranda Horner, Gewndolyn Kestrel, Bryan Kinsella, Kevin Kukas, Viet Nguyen, Dave Noonan, Chris Perkins, Jon Pickens, John D. Rateliff, Rob Stewart, Jeff Qucik, John Rateliff, Marc Russel, Ed Stark, Barbara Walker, Jennifer Clarke Wilkes, Jony Wilson, Dennis Worrel und die ganzen Jungs und Mädels von ConSpiracy.

Das Abenteuer basiert auf den ursprünglichen DUNGEONS & DRAGONS Regeln, die von Gary Gygax und Dave Arneson entworfen wurden, und auf dem neuen DUNGEONS & DRAGONS, das von Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rickard Baker und Peter Adkison entworfen wurde.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung 2
Vorbereitung 2
Die Hintergrundgeschichte des Abenteuers 2
Zusammenfassung des Abenteuers 3
Einstiegsmöglichkeiten für die Spielercharaktere 3
Seitenbalken: Das Dorf Eichenhain. 3
Gerüchte in Eichenhain 4
Jahreszeit. 4
Die Zitadelle und ihre Umgebung. 5
Die Zitadelle: Beschreibung der Gebiete auf der Karte . . . 6
Seitenbalken: Eine Übersicht der Zitadelle für den SL . . 6
Seitenbalken: Grundlegende Eigenschaften des Gewölbes 7
Seitenbalken: Alarmierte Kobolde und Goblins! 9
Seitenbalken: Streunende Monster. 10
Seitenbalken: Kobolde. 13
Seitenbalken: Mit den Kobolden verhandeln. 14
Seitenbalken: Die Goblinoiden 22
Ebene des Hains des Zwielichts:
Beschreibung der Gebiete auf der Karte 28
Seitenbalken: Bewegung durchs Unterholz. 34
Seitenbalken: Der Gulthias-Baum und seine Opfer . . . 35
Abschluss des Abenteuers 36
Die Abenteurer scheitern! 36
Die Abenteurer sind erfolgreich! 36
Anhang: Spieltechnische Werte. 37

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstrasse 23-D5
D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de

U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
(Questions?) 1-800-324-6496

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77

620-T11640

Dungeons & Dragons und das Firmenzeichen von Wizards of the Coast sind eingetragene Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc. Das d20-Logo ist ein Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc. Alle Wizards-Charaktere, ihre Namen und prägenden Wesenszüge sind ebenfalls Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc.. Der Gebrauch der Warenzeichen durch AMIGO Spiel + Freizeit GmbH erfolgt unter Lizenz von Wizards of the Coast, Inc. Dieses Buch unterliegt den Copyright-Bestimmungen der Bundesrepublik Deutschland. Jegliche Vervielfältigung oder nicht autorisierte Verwendung des enthaltenen Materials bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung von Wizards of the Coast, Inc.
© 2001 Wizards of the Coast, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Gedruckt in Deutschland.
Die Inhalte dieses Spiels sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit mit lebenden Personen, Verstorbenen, Organisationen, Orten oder Geschehnissen sind rein zufällig und nicht beabsichtigt.

Einleitung

„Alles hier ist im Fluß, die Schrecken der Nacht sind erwacht,
Die Taten, sonst längst vergessen, Taten verlorener Jahre
Hallen durch Verliese und durch Haine des Lichts wie eine Fanfare,
An diesen Ufern hallt ihr Echo noch durch die Nacht,
Es sind die längst begrabenen Ekstasen einst tapferer Ritter,
Oh seht nur, wie der Wind uns hier belebt!"

— Arthur Rimbaud

Die Zitadelle in Ewiger Nacht ist ein DUNGEONS & DRAGONS®-Abenteuer für 4 Charaktere der 1. Stufe. Charaktere, die das ganze Abenteuer überleben, sollten genügend Erfahrungspunkte sammeln, um noch vor dem Finale des Abenteuers die 3. Stufe zu erreichen.

Begegnungsstufen: *Die Zitadelle in Ewiger Nacht* ist auch für größere Gruppen und sogar für Gruppen mit Charakteren der 2. oder 3. Stufe geeignet, wenn es die Gruppe nicht stört, dass das Abenteuer zumindest am Anfang recht einfach ist. Eine Gruppe mit mehr Spielercharakteren oder eine Gruppe mit Charakteren der 2. oder 3. Stufe wird also weniger Erholungszeit zwischen den Begegnungen benötigen. Außerdem musst du dann als Spielleiter (SL) die Erfahrungspunkte zwischen mehr Charakteren aufteilen, beziehungsweise im Fall einer Gruppe mit Charakteren höherer Stufe weniger EP pro Begegnung verteilen, weil der Grad der Begegnung ja in Relation zur durchschnittlichen Gruppenstufe geringer ist. Sobald die Charaktere genug EP gesammelt haben, um eine Stufe aufzusteigen, solltest du ihnen gestatten, den Stufenanstieg sofort durchzuführen. Sie müssen nicht bis ans Ende des Abenteuers mit dem Stufenanstieg warten. Es ist sogar so, dass die Charaktere auf die 2. oder vielleicht sogar auf die 3. Stufe aufsteigen sollten, damit sie für die Herausforderungen in den letzten Abschnitten dieses Abenteuers gerüstet sind.

VORBEREITUNG

Als Spielleiter benötigst du das SPIELER-SET und das SPIELLEITER-SET. Es ist auch äußerst hilfreich, wenn du über das MONSTER-SET verfügst.

Den grau unterlegten Text kannst du den Spielern vorlesen oder ihn in deinen eigenen Worten wiedergeben. Die Seitenbalken enthalten wichtige Informationen für dich, den Spielleiter. Bei den meisten Begegnungen sind stark gekürzte Werte der Monster angeführt. Die vollständigen Werte aller Monster und NSC in diesem Abenteuer befinden sich in alphabetischer Reihenfolge im Anhang. Eine deiner Aufgaben als Spielleiter besteht darin, diese Werte vor Spielbeginn noch einmal genau durchzugehen, damit du auf keinen Fall die ungewöhnlichen Fähigkeiten und Eigenschaften der Kreaturen vergisst, auf welche die Charaktere später treffen werden.

Bei der Beschreibung der einzelnen Begegnungen ist auch die sogenannte Begegnungsstufe (BS) angeführt. Die Begegnungsstufe ist nicht unbedingt dafür gedacht, die Erfahrungspunkte für die Begegnung zu berechnen. Sie dient vielmehr dazu, dir eine rasche Einschätzung zu ermöglichen, wie gefährlich oder einfach diese Begegnung vermutlich für die Gruppe wird. Um die Erfahrungspunkte zu kalkulieren, die eine bestimmte Begegnung wert ist, verwendest du den Herausforderungsgrad der Monster, aus denen die Begegnung besteht. Der Herausforderungsgrad für jedes Monster wird im Anhang aufgeführt. Um nun die errungenen Erfahrungspunkte zu ermitteln, verwendest du die durchschnittliche Gruppenstufe sowie den Herausforderungsgrad eines Monsters und liest das Ergebnis in der entsprechenden Spalte und Zeile auf Tabelle 7-1: *Erfahrungspunkte (für einzelne Monster)* in Kapitel 7 des SPIELLEITER-SETS ab. Diese Zahl multiplizierst du mit der Gesamtzahl der Monster, um zu ermitteln, wie viele Erfahrungspunkte die ganze Begegnung wert ist. Verteile die Erfahrungspunkte gleichmäßig unter den SC und eventuell NSC auf Seiten der Abenteurer, die zu Beginn der Begegnung aktiv waren. Solltest du das SPIELLEITER-SET noch nicht besitzen, kannst du auch die Regeln für die Berechnung von Erfahrungspunkten aus der Starthilfe des SPIELER-SETS (S. 1-2) benutzen.

Bevor du zu spielen beginnst, solltest du vielleicht noch einmal die Regeln über Lichtquellen in Kapitel 9 des SPIELER-SETS und die Tipps zum Leiten des Spiels in Kapitel 1 des SPIELLEITER-SETS durchgehen. Es kann vermutlich auch nicht schaden, die Kampfregeln noch einmal kurz zu überfliegen.

DIE HINTERGRUNDGESCHICHTE DES ABENTEUERS

Die nachfolgenden Informationen sind zu Beginn des Abenteuers nur dem Spielleiter bekannt. Es kann jedoch durchaus sein, dass die Helden einen Teil oder gar alle nachfolgenden Informationen im Verlauf des Abenteuers erlangen.

In diesem Abenteuer geht es um eine einst stolze Festung, die vor langer, langer Zeit von der Erde verschluckt wurde. Deswegen wurde diese Festung in „Die Zitadelle der Ewigen Nacht" umbenannt. In den hallenden, zertrümmerten Gängen und Räumen dieser Festung treiben nun die Angehörigen böser Völker und widerwärtige Kreaturen ihr Unwesen. Das Böse hat im Herz der Festung Wurzeln geschlagen, tief in einem unterirdischen Hain, in dem das Verderben wächst. Hier schmieden ein grausiger Baum und sein dunkler Hirte im Finsteren ihre Pläne.

Der finstere Baum wird der Gulthias-Baum genannt. Sein Hirte ist ein verdorbener Druide namens Belak der Ausgestoßene. Belak wurde vor zwölf Jahren von Geschichten, die von seltsamen, magischen Früchten sprachen, zur Zitadelle gelockt. Der Druide entdeckte die uralte Festung, die vor langer Zeit durch mächtige Magie in die Tiefen des Erdreiches gerissen worden war. Die Bewohner von einst hatten diesen Ort schon vor langer Zeit verlassen. Aber wie es bei leer stehenden Gewölben, die in ewiger Finsternis liegen, so üblich ist,

hatten sich schon längst verschiedene, üble Kreaturen hier niedergelassen, die nun die Festung für ihre eigenen egoistischen und dunklen Ziele missbrauchten. Im Herzen der alten Festung entdeckte der Druide den Hain des Zwielichts. Im Zentrum des Hains wächst der Gulthias-Baum, der aus einem Pfahl entsprungen war, der einst durch das Herz eines uralten Vampirs getrieben wurde und so zu seiner Vernichtung gedient hatte.

Auf dem Gulthias-Baum wachsen magische Früchte heran. Zur Tag-und-Nacht-Gleiche im Sommer reift ein einzelner, perfekter, rubinroter Apfel und zur Tag-und-Nacht-Gleiche im Winter ein einzelner, weißer Apfel. Der Mittsommerapfel schenkt Kraft, Gesundheit und Leben, während der Mittwinterapfel diese Eigenschaften raubt. In den Jahren, seitdem Belak den Baum betreut, wurden beide Arten von Früchten nah und fern der Zitadelle verteilt und haben sowohl Freude als auch Leid gebracht. Wenn man den Samen dieser Früchte, egal ob es sich um die Frucht des Sommers oder die Frucht des Winters handelt, jedoch gedeihen und Wurzeln schlagen lässt, bringen sie nur Böses hervor. Es entstehen Gestalten mit vage menschlicher Form, die an bösartige, animierte Bündel aus Zweigen erinnern. Sie sind unter dem Namen Zweigschrecken bekannt.

ZUSAMMENFASSUNG DES ABENTEUERS

Die Zitadelle in Ewiger Nacht ist ein Abenteuer, das auf einem Schauplatz basiert. Die Spielercharaktere erfahren, dass die Gerüchte über eine ins Erdreiche versunkene Festung wahr sind. Dann dringen die Helden in die Festung ein und überwinden die verschiedensten Monster und uralten Fallen. Sie stoßen auf Schreckensratten, die mysteriösen Zweigschrecken und auch auf zwei verfeindete Stämme, Kobolde und Goblins.

Eichenhain: Die Abenteurer können zu diesem Dorf zurückkehren, um sich auszuruhen und ihre Vorräte aufzufrischen.

Kobolde: Wenn die Helden diplomatisch vorgehen, ist es durchaus möglich, dass sie einen Konflikt mit den Kobolden vermeiden und sich mit ihnen verbünden können. Sie müssen sich allerdings dazu bereit erklären, das verloren gegangene „Haustier" des Koboldanführers zu retten.

Goblins: Bei den Goblins werden die Abenteurer mit Verhandlungen nicht so weit kommen. Sie sind von ihrer eigenen Stärke völlig überzeugt und nicht zu Gesprächen bereit.

Der verborgene Hain und seine Umgebung: Früher oder später werden die tapferen Helden die unterste Ebene der Zitadelle und damit den Hain des Zwielichts entdecken. Dort erfahren die Charaktere die Wahrheit über die magischen Früchte. Außerdem müssen sie sich Belak dem Ausgestoßenen und dem Gulthias-Baum stellen. Wenn sie freikommen und das Tageslicht wieder erblicken wollen, werden sie das unselige Paar bezwingen müssen.

EINSTIEGSMÖGLICHKEITEN FÜR DIE SPIELERCHARAKTERE

Die Spielercharaktere können in praktisch jeder Kampagnenwelt auf die Zitadelle in Ewiger Nacht stoßen. Sie befindet sich in einer tiefen Erdspalte, die sich in einer entlegenen Gegend der Kampagnenwelt befindet. Die Umgebung der Zitadelle ist auf der Wildniskarte auf der vorderen Innenseite des Umschlags dargestellt. Du kannst eine oder mehrere der folgenden Einstiegsmöglichkeiten verwenden, um die Helden in dieses Abenteuer zu verwickeln. Die nachfolgenden Informationen kannst du den Spielern mehr oder weniger direkt mitteilen und so ihr Interesse wecken und die Helden dazu animieren, sich zum Schauplatz des Abenteuers zu begeben. Du kannst die nachfolgend beschriebenen Einstiegsmöglichkeiten auch kopieren, ausschneiden und jedem der Spieler einen der drei Texte in die Hand drücken. Wenn du mehr Spieler hast, kannst du einen oder mehrere Texte auch mehrmals verwenden.

Abenteuerlust: Du brennst darauf, dir einen Namen als großer Abenteurer zu machen. Die Legenden von der Zitadelle in Ewiger Nacht sind in der Gegend, in der du aufgewachsen bist, wohl bekannt. Und du glaubst, dass es der perfekte Ort ist, um fantastische Entdeckungen zu machen. Dort kannst du zum Helden werden und Ruhm und Reichtum erringen.

Angeheuert: Eine andere Gruppe von Abenteurern, die in der Gegend der Zitadelle heimisch war, hat vor ungefähr einem Monat versucht, das Rätsel der Zitadelle in ewiger Nacht zu lösen. Man hat nie wieder von ihnen gehört. Zwei der Mitglieder der unglückseligen Abenteurergruppe waren ein menschliches Geschwisterpaar. Er hieß Talgen Hucrele und war Kämpfer. Sie hieß Sharwyn Hucrele und war Magierin. Sie gehörten zu einer einflussreichen Händlerfamilie, die in Eichenhain ihren Hauptsitz hat. Kerowyn Hucrele, das weibliche Oberhaupt der Familie, hat deine Abenteurergruppe um Hilfe gebeten. Ihr habt das Recht, alles, was ihr in der Zitadelle findet, zu behalten, wenn ihr die beiden verlorenen Familienmitglieder oder zumindest ihre Siegelringe zurückbringen könnt. Kerowyn bietet pro Charakter und Siegelring eine Belohnung

Das Dorf Eichenhain

Die Gemeinde, die der Zitadelle in Ewiger Nacht am nächsten liegt, ist ein Dorf namens Eichenhain. Du kannst natürlich auch einen anderen Namen für das Dorf wählen, der besser in deine Kampagnenwelt passt. Das Zentrum des Ortes wird auf der beiliegenden Karte dargestellt. Das Dorf wurde gemäß den Regeln für das Erschaffen von Städten und Dörfern in Kapitel 4 des SPIELLEITER-SETS erstellt.

♛**Eichenhain (Städtchen):** konventionell; GES: NG; GM: 1.000 GM Maximum; 45.000 GM Vermögen; Bevölkerung 1.540; Gemischt (79% Menschen, 9% Halblinge, 5% Elfen, 3% Zwerge, 2% Gnome, 2% Halb-Elfen, 1% Halb-Orks).

Autoritätsperson: Bürgermeister Vurnor Leng, männlicher Mensch, Adliger der 7. Stufe.

Wichtige Charaktere: Kerowyn Hucrele, weiblicher Mensch, Bürgerin der 6. Stufe (Händlerin); Dem „Corkie" Nackle, Gnomin, KLE der 4. Stufe (Pelor, Heilerin); Felosial, Halb-Elfin, Kriegerin der 3. Stufe (Büttel); Ben, Lu, Jym und Roda, weibliche und männliche Menschen, Krieger der 4. Stufe (Männer des Büttels); Rurik Lutgehr, Zwerg, Experte der 3. Stufe (Schmied); Garon, männlicher Mensch, Experte der 3. Stufe (Wirt vom Gasthaus „Zum alt'n Eber").

Andere Charaktere: Stadtwachen, Krieger der 2. Stufe (12); Experten der 3. Stufe (8); SRK der 3. Stufe (2), WAL der 2. Stufe (1); Bürger der 1. Stufe (782)

Anmerkungen: Die Setzlinge, die am Rand der Stadt wachsen, verschwinden im Verlauf des Abenteuers. Ein geeigneter Zeitpunkt dafür ist der zweite Aufenthalt der Abenteurer im Dorf. Die Dorfbewohner wissen natürlich nicht, dass die ausgewachsenen Setzlinge Zweigschrecken wurden und sich selbst entwurzelten und davonmachten, um ihre langsame Kolonisation der Welt an der Oberfläche voranzutreiben. Die Zweigschrecken werden im Anhang ausführlich beschrieben.

von 125 Goldmünzen. Wenn es den Abenteurern gelingt, die Hucreles körperlich und geistig gesund zurückzubringen, wird die Belohnung verdoppelt.

Ein Rätsel entschlüsseln: Der Goblinstamm, der in den nahe gelegenen Ruinen, die unter dem Namen Zitadelle in Ewiger Nacht bekannt sind, haust, taucht jedes Jahr einmal in Eichenhain im Mittsommer auf und versteigert eine einzelne magische Frucht. Die Goblins legen das seltsame Verhalten seit 12 Jahren an den Tag. Normalerweise wird die Frucht für ungefähr 50 Goldmünzen ersteigert. Mehr wollen die Dorfbewohner den Goblins einfach nicht zahlen. Bei der Frucht handelt es sich angeblich um einen Apfel, der völlig perfekt und einheitlich gefärbt ist. Man sagt, dass er denjenigen heilt, der ihn zu sich nimmt, egal an welcher Krankheit oder anderem Leiden er laboriert. Manchmal pflanzen die Dorfbewohner den Samen ein, der sich im Kern der Frucht befindet. Sie hegen die Hoffnung, dass ein Apfelbaum entspringt, der über ähnliche magische Eigenschaften verfügt. Sobald der Samen aufgeht, sprießt eine verdrehte Masse aus jungen Zweigen aus dem Erdreich. Sobald der junge „Baum" allerdings auf eine Höhe von 60 cm herangewachsen sind, wird er gestohlen. Das ist bisher noch jedes Mal passiert. Die Dorfbewohner vertreten die Ansicht, dass es sich bei den Dieben um die neidischen Goblins handelt, die diese Diebstähle begehen, um ihr Monopol auf die magischen Früchte nicht zu verlieren. Dich fasziniert dieses Rätsel, und du hast dir fest vorgenommen, es aufzuklären. Wie kann es sein, dass die verdorbenen Goblins so wundersame Früchte besitzen? Wie kann es ihnen gelingen, jeden Setzling, der aus den Samen entspringt, zu stehlen? Außerdem drängt es dich danach, diesen mysteriösen Baum der Heilung zu finden, um einen kranken Freund oder Verwandten zu helfen.

GERÜCHTE IN EICHENHAIN

Die Abenteurer können folgende Gerüchte in Eichenhain aufschnappen, entweder indem sie sich im Gasthaus umhören und einen erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Informationen sammeln (SG 10) ablegen, oder durch gutes Rollenspiel:

- Die Alte Straße verlief direkt neben den nahe gelegenen Ruinen (der Zitadelle in Ewiger Nacht) wurde aber wegen der ständigen Überfälle der Goblins aufgegeben. Niemand weiß genau, welche Rolle die Zitadelle in Ewiger Nacht einst gespielt hat, aber die alten Legenden weisen darauf hin, dass es sich um den Rückzugsort eines uralten Drachenkults handelte.
- Die Alte Straße verläuft auch entlang eines leblosen Gebietes, das als Aschenebene bekannt ist. Wenn den Spielercharakteren ein erfolgreicher Fertigkeitswurf auf Wissen (Geographie, Geschichte oder Lokale Geschichte) gelingt oder wenn sie einen Bewohner von Eichenhain fragen, erfahren sie, dass die Zerstörungen angeblich vor langer, langer Zeit durch das Toben des Drachen Ashardalon verursacht wurden.
- Die Viehhirten wagen es nicht, ihre Tiere weit vom Dorf entfernt grasen zu lasen. Sie werden durch Geschichten von Monstern beunruhigt, die angeblich in letzter Zeit begonnen haben, in der Nacht ihr Unwesen zu treiben. Bisher hat niemand diese Kreaturen gesehen, und sie hinterlassen auch keine Spuren. Es wurden jedoch wiederholt einzelne Tiere oder Leute, die in der Nacht alleine unterwegs waren, später tot aufgefunden. Es scheint so, als ob sie von zahlreichen, nadelfeinen Klauen durchlöchert wurden.
- Die verschwundene Abenteurergruppe, bestand aus dem Kämpfer Talgen, der Magierin Sharwyn, Sir Braford, einem Paladin Pelors, und dem Waldläufer Karakas. Sir Braford kam nicht aus dieser Gegend. Er hatte ein magisches Schwert bei sich, das er *Schmetterdorn* nannte.
- Manchmal bieten die Goblins auch zu Mittwinter einen Apfel zum Verkauf an. Der Apfel hat eine leichenhaft weiße Farbe und ist äußerst giftig. Es reicht schon, wenn man ihn nur mit bloßer Haut berührt, um ihm zum Opfer zu fallen. Von beiden Früchten gibt es keine Exemplare oder Überreste in Eichenhain.
- Garon, der Gastwirt vom Wirtshaus „Zum alt'n Eber", kann sich noch gut an den letzten Mann erinnern, der nach der Zitadelle in Ewiger Nacht gefragt hat (abgesehen von Talgen und Sharwyn natürlich). Das war vor ungefähr dreizehn Jahren. Es handelte sich um einen grimmig wirkenden Mann namens Belak, der einen verdammt großen Baumfrosch als Haustier bei sich hatte.

JAHRESZEIT

Wenn du den Charakteren die Gelegenheit geben willst, eine Mittsommer- oder Mittwinterfrucht zu finden, solltest du den Beginn des Abenteuers einige Wochen vor die Mittsommer- beziehungsweise die Mittwinter-Tag-und-Nacht-Gleiche legen. Abgesehen von der Möglichkeit, dass die Charaktere eine Frucht vom Gulthias-Baum finden können, hilft dir die Festlegung einer Jahreszeit auch beim Beschreiben von Details, wodurch das Abenteuer realistischer und glaubwürdiger wird. Spielt das Abenteuer im Sommer, sind die Hügel grün und reichhaltig bewachsen. Der Sommer ist zwar angenehm, aber manchmal wird es auch drückend heiß. Spielt das Abenteuer hingegen im Winter, liegen die Temperaturen tagsüber knapp über dem Gefrierpunkt und in der Nacht darunter. Die Abenteurer benötigen in diesem Fall schwere Winterkleidung. Der Schnee und der Wind sorgen für schwere Schneeverwehungen auf der Alten Straße.

Dunkelheit

Denk daran, dass weite Teile des Gewölbes in völliger Dunkelheit liegen, wenn die Charaktere nicht mit Fackeln oder anderer Mittel für Licht sorgen. Wesen mit Dunkelsicht, beispielsweise Zwerge, können auch ohne Lichtquellen 18 m weit sehen. Die meisten Spielercharaktere werden jedoch nicht über Dunkelsicht verfügen und sind daher auf irgendwelche Lichtquellen angewiesen. Nachfolgend eine Zusammenfassung, wie weit derartige Lichtquellen reichen. Kreaturen mit Dämmersicht können doppelt so weit sehen, wie es in der Tabelle steht.

Lichtquelle	Reichweite	Dauer
Blendlaterne	18 m Kegel*	6 Stunden/0,5 l Öl
Dauerhafte Flamme	6 m	Permanent
Fackel	6 m	1 Stunde
Kerze	1,50 m	1 Stunde
Lampe, gewöhnliche	4,50 m	6 Stunden/0,5 l Öl
Licht	6 m	10 Minuten
Sonnenzepter	9 m	6 Stunden

* Ein Kegel von 18 m Länge und 6 m Breite an seinem Ende.

Karten zeichnen

Es ist recht schwierig, sich in einem Gewölbe zu orientieren. Die unzähligen Gänge, Abzweigungen, Gebiete usw. sorgen vermutlich dafür, dass die Charaktere ohne eine Karte im Kreis zu gehen beginnen, ohne es überhaupt zu bemerken. Bitte die Spieler, einen Kartenzeichner festzulegen. Seine Aufgabe besteht darin, deinen Ausführungen über das Aussehen eines Gebietes genau zu lauschen und Abmessungen und Ausgänge auf einem karierten oder leerem Blatt Papier aufzuzeichnen oder zumindest zu skizzieren.

Marschordnung

Frage die Spieler, in welcher Marschordnung ihre Charaktere prinzipiell unterwegs sind, wenn sie dir in einer bestimmten Situation nichts Gegenteiliges mitteilen. Auf diesem Weg weißt du, wie die Charaktere stehen, wenn sie plötzlich angegriffen werden. Du kannst so auch ermitteln, wer von einer Falle zuerst betroffen wird.

Die Zitadelle und ihre Umgebung

„Seht den alten Drachen auf seinem Thron,
verschluckt vom Fels, eine Ruine voll Hohn!"

- Hymne

Sobald die Charaktere aus Eichenhain aufbrechen, nimmt das eigentliche Abenteuer seinen Anfang.

Die überwachsene Alte Straße schlängelt sich durch felsiges Hügelgelände in der Nähe alter Eichen an 1W4 verlassenen Bauerngehöften vorbei. Abgesehen von den Charakteren reist niemand auf dieser einsamen Straße. Die Strecke zwischen Eichenhain und der Zitadelle beträgt entlang der Straße 11 Kilometer. Charaktere mit Bewegungsrate 6 m benötigen einen halben Tag, um die Zitadelle zu erreichen, Charaktere mit Bewegungsrate 9 m nur 6 Stunden. Berittene Charaktere können die Distanz gar in wenigen Stunden zurücklegen. Falls die Abenteurer versuchen, der Straße aus dem Weg zu gehen und über Land zu reiten, stellen sie fest, dass das raue Gelände das Vorankommen so erschwert, dass sich die Reisezeit verdoppelt.

Kreaturen (BS 2/3): Falls die Charaktere in der Nacht irgendwo zwischen Eichenhain und der Zitadelle ihr Lager aufschlagen, werden sie zu 60% von zwei Zweigschrecken überfallen! Wenn die Zweigschrecken besiegt werden, bleiben von ihnen nur zwei Bündel zertrümmerter und zerbrochener Zweige übrig.

Zweigschrecken (2): Je 5 TP.



Eine Übersicht der Zitadelle für den SL

Ein Drachenkult, dem Abgeschiedenheit und eine gute Verteidigung sehr wichtig war, erbaute die Zitadelle vor langer Zeit an der Oberfläche. Alle Aufzeichnungen, die einen Hinweis auf den Namen des Kultes liefern könnten, sind schon lange verschollen, aber verschiedene Quellen weisen darauf hin, dass der Kult etwas mit dem Drachen Ashardalon zu tun gehabt haben könnte. Die Katastrophe, durch welche die Mitglieder des Kultes getötet wurden, sorgte auch dafür, dass die Zitadelle in die Tiefen der Erde hinabgerissen worden ist. Da noch immer die Überreste starker Verzauberungen in der Struktur erhalten waren, überstand der Großteil des Bauwerks die Katastrophe. Da die Kultisten tot und die Zitadelle somit herrenlos war, dauerte es nicht allzu lange, bis sich hier Goblins und andere Kreaturen niederließen. Sie überleben hier schon seit Jahrhunderten.

In früheren Zeiten haben die Goblins in dem Gebiet rund um die Schlucht (Gebiet 0) patrouilliert und alle Reisenden überfallen. Seit nunmehr 40 Jahren wird die Alte Straße jedoch nicht mehr verwendet. Daher widmen die Goblins dem Gebiet nur noch selten Aufmerksamkeit. Außerdem wird die Herrschaft der Goblins über die Festungsebene nun seit einiger Zeit von einem Koboldstamm in Frage gestellt. Die beiden verfeindeten Stämme versuchen, die Festungsebene unter ihre alleinige Kontrolle zu bringen und sind praktisch ständig in irgendwelche Scharmützel verwickelt. Die Schlucht bietet den Charakteren also eine ausgezeichnete Gelegenheit, in die alte Zitadelle zu gelangen, ohne allzu viel Aufmerksamkeit zu erregen. Die vermisste Abenteurergruppe ist praktisch genauso vorgegangen. Das Seil, das noch immer an der Säule hängt, wurde von ihnen dort festgeknotet und für den Abstieg benutzt.

Obwohl sowohl die Goblins als auch die Kobolde behaupten, die „Herrscher" der Zitadelle in Ewiger Nacht zu sein, gibt es mehrere Räume, die noch nie von ihnen betreten wurden. Außerdem wagen sich weder Goblins noch Kobolde auf die Ebene des Hains des Zwielichts vor. Schon in der Vergangenheit haben sie den Hain gefürchtet, weil sie der Ansicht waren, es würde dort spuken. Seitdem der Ausgestoßene hier angekommen ist, wurden ihre Befürchtungen nur noch bestätigt. Es ist Belak der Ausgestoßene, der den Goblins befiehlt, die Mittsommerfrucht jedes Jahr an den Meistbietenden zu verkaufen. Sie gehorchen ihm aus blanker Furcht.

Taktik: Die Zweigschrecken greifen im Schutz der Dunkelheit an. Falls sich in der Nähe Gebüsch oder anderer Bewuchs befindet, nutzen sie dieses als Deckung aus, um überraschend zuzuschlagen. Wenn sie sich bewegen, klingt das so, als würde Wind durch trockenes Gehölz pfeifen. Charaktere, die nicht in der Dunkelheit sehen können und auch über keine Lichtquelle verfügen, erleiden –3 auf alle Angriffswürfe (Mond und Sterne geben zumindest ein wenig Licht). Umfassende Informationen über die neuen Monster findest du im Anhang.

DIE ZITADELLE: BESCHREIBUNG DER GEBIETE AUF DER KARTE

Die nachfolgenden Zahlen beziehen sich auf die Beschriftung der Karten auf den beiden Umschlaginnenseiten.

0. Die dunkle Erdspalte

Falls die Spielercharaktere tagsüber hier ankommen, können sie gut erkennen, was auf der Karte „Die Zitadelle in Ewiger Nacht – Querschnitt" zu sehen ist. In der Nacht sehen die Charaktere natürlich nur entsprechend ihrer Lichtquellen und besonderen Fähigkeiten (Dunkelsicht usw.).

> Die Alte Straße führt östlich an einer Erdspalte vorbei. Dort, wo die Straße am engsten an der Erdspalte verläuft, erheben sich zerbrochene Säulen aus dem Erdreich. Die Spalte wird breiter, so dass sie eher an eine tiefe und enge Schlucht erinnert. Zwei der Steinsäulen stehen noch gerade, aber die meisten neigen sich schon stark. Wieder andere Steinsäulen liegen zertrümmert am Boden. Etliche sind wohl in die dunklen Tiefen der Schlucht hinabgestürzt. Auf der anderen Seite der Schlucht kann man weitere Steinsäulen erkennen.

Die Erdspalte erstreckt sich mehrere Kilometer in beide Richtungen und hat dabei meist eine Breite und Tiefe von ungefähr 9 m. Dort, wo sich die alte Straße der Erdspalte so stark annähert, also dort, wo die gerade beschriebenen Steinsäulen stehen, verbreitert sie sich zu 12 m und reicht wesentlich tiefer in die Erde hinab. Siehe dazu auch die Karte „Die Zitadelle in Ewiger Nacht – Querschnitt".

Wenn die Abenteurer das Gebiet untersuchen, erkennen sie, dass die Steinsäulen von Wind und Wetter abgewetzt und größtenteils zerstört sind. Die meisten Steinsäulen sind mit Buchstaben des zwergischen Alphabets überzogen. Nachdem man die zwergischen Schriftzeichen entziffert hat, können Charaktere, die Goblinisch verstehen, herausfinden, dass es sich um Warnungen und Drohungen gegenüber potenziellen Eindringlingen handelt. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Suchen (SG 13) stellt man fest, dass in dem Gebiet um die Säulen schon unzählige kleine Lagerfeuer entfacht wurden. Die Spuren einiger dieser Lagerfeuer sind noch recht frisch (ungefähr einen Monat alt). Es scheint jedoch so, dass sich, wer oder was auch immer hier gelagert haben mag, einige Mühe gegeben hat, die Spuren zumindest für den oberflächlichen Betrachter zu verbergen

Wenn man sich in der Nähe der Schlucht befindet, fällt einem sofort das robuste Seil auf, das an einer der schrägen Steinsäulen festgebunden wurde. Es hat in regelmäßigen Abständen Knoten. Das Seil verliert sich nach kurzer Zeit in der Dunkelheit und man kann das Ende nicht erblicken. Da sich das Seil in einem ausgezeichneten Zustand befindet, kann es nicht länger als zwei oder drei Wochen her sein, seitdem es hier befestigt wurde. Die Abenteurer können auch abgenutzte Vertiefungen in der Wand der Schlucht entdecken, die offenbar dazu dienen, beim Klettern halt zu finden. Sie wurden von den Goblins in die Wand gehauen.

Der Abstieg: Die Charaktere können mittels des geknoteten Seils problemlos nach unten klettern und sich dabei an der Wand abstützen (Klettern, SG 0). Das Seil führt 15 m nach unten zum Felsvorsprung (Gebiet 1). Es ist wesentlich schwieriger, die glatte Seitenwand der Schlucht hinunterzuklettern, indem man die Vertiefungen als Haltegriffe benutzt (Klettern, SG 10). Bei einem gescheiterten Wurf stürzt der ungeschickte Kletterer aus einer Höhe von 7 bis 8 m ab und erleidet 2W6 Schadenspunkte.

Außerdem solltest du darauf achten, ob sich die Charaktere Mühe geben, leise zu sein. Falls die Spieler darauf hinweisen, steht ihnen ein Fertigkeitswurf auf Leise bewegen zu (konkurrierender Wurf gegen die Ratten). Merke dir, wenn einer der Charaktere abstürzt und auf dem Felsvorsprung (Gebiet 1) aufschlägt, oder dort ankommt und dabei Lärm verursacht.

1. Ein Felsvorsprung

Den Felsvorsprung findest du auf der Karte „Die Zitadelle in Ewiger Nacht – Querschnitt".

> Ein mit Sand bedeckter Felsvorsprung, hängt hier über einem See der Dunkelheit, der sich in westlicher Richtung weiter ausdehnt. Der Felsvorsprung ist recht breit, aber uneben. Sand, Gesteinsbrocken und die Knochen kleiner Tiere bedecken ihn. Eine grob aus dem Stein gehauene Treppe führt an der Seite des Vorsprungs im Zick-Zack nach unten in die Dunkelheit.

Auch Charaktere mit Dunkelsicht können die gegenüberliegende Seite der Schlucht (in einer Entfernung von 75 m), beziehungsweise den Boden (in einer Entfernung von 24 m) nicht sehen. Nachdem die Charaktere die

Monster überwunden haben, können sie den Felsvorsprung in aller Ruhe untersuchen. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Suchen (SG 13), finden die Charaktere Fußspuren, die von der Abenteurergruppe gemacht wurden, die vor ihnen die Zitadelle erforschte. Die Fußspuren führen die Treppen hinunter. Außerdem findet man hier natürlich zahlreiche Spuren, die von äußerst großen Ratten stammen. Bei ihrer Suche finden die Abenteurer auch einen alten Steinkreis, in dem die Asche von mehreren hundert Feuern liegt. Es ist jedoch offensichtlich, dass es schon mehrere Jahre her sein muss, seitdem jemand hier ein Feuer gemacht hat. Durchsucht man die Asche, kann man grob zugehauene Speerspitzen finden, die von Goblins hergestellt wurden. Daneben liegen Knochen von kleinen Tieren, die den Goblins als Mahlzeit dienten.

Kreaturen (BS 1): Die drei Schreckensratten, die hier den Abfall durchwühlen, werden von den an der Oberfläche lebenden Tieren angezogen, von denen ab und zu eines in die Schlucht stürzt. Wenn sie die Charaktere riechen können, verstecken sie sich sofort in dem Schutt. Eine Schreckensratte sieht wie eine 90 cm lange, wesentlich wildere und gefährlichere Ratte aus.

Taktik: Die Schreckensratten greifen den ersten Charakter an, der nach unten abstürzt oder der beim Abstieg nicht leise war. Unter Umständen gelingt es den Schreckensratten, den oder die Charaktere zu überraschen, wodurch sie eine zusätzliche Teil-Aktion erhalten. Sie setzen diese Teil-Aktion dazu ein, um die Distanz zu ihrem Opfer zu überwinden. Die Schreckensratten versuchen, ihr Opfer in die Zange zu nehmen. Eine Schreckensratte greift das Ziel frontal an, und eine andere Schreckensratte versucht, das Opfer direkt gegenüber von der ersten Schreckensratte anzugreifen. Gelingt es den Schreckensratten, ihr Opfer in die Zange zu nehmen, erhalten beide Ratten +2 auf ihre Angriffswürfe. Wesen, die vom Felsvorsprung fallen, erleiden 8W6 Schadenspunkte, ein vermutlich tödlicher Sturz.

Schreckensratten (3): 6, 4 und 3 TP.

2. Treppen

Die 1,50 m breite Treppe führt über mehrere Treppenabsätze zur Zitadelle hinab. Sie wird auf den Karten „Die Zitadelle in Ewiger Nacht – Querschnitt" und „Die Festungsebene" dargestellt. Die Treppe ist nicht gerade in einem besonders guten Zustand, aber auch nicht gefährlich, wenn man nicht gerade beschließt, auf ihr zu rennen. In dem Fall ist jedes Mal, wenn man auf einem der Treppenabsätze ankommt, auf denen die Treppe ja die Richtung wechselt, ein Fertigkeitswurf auf Balancieren (SG 13) erforderlich. Scheitert der Wurf, stürzt man von der Treppe. Findet auf der Treppe ein Nahkampf statt, muss ein Wesen, das mehr als 5 Schadenspunkte erleidet, ebenfalls einen Fertigkeitswurf auf Balancieren (SG 10) bestehen, um nicht von der Treppe gestoßen zu werden. Die Treppe wechselt insgesamt dreimal die Richtung. Die kleinen Treppenabsätze haben die Form von Simsen, die aus dem Fels hervorstehen. Fällt man von einem dieser Treppenabsätze, schlägt man in Gebiet 3 auf. Dabei erleidet man 6W6 Schadenspunkte bei einem Sturz vom obersten Treppenabsatz, 4W6 vom mittleren Treppenabsatz und 2W6 vom untersten Treppenabsatz. Vom mittleren und unteren Treppenabsatz aus können Charaktere mit Dunkelsicht bereits das darunter liegende Gebiet erkennen.

> Am Rande eures Sichtbereichs tauchen die Spitzen einer Festung aus der Dunkelheit auf. Die unterirdisch gelegene Zitadelle sieht zwar noch immer beeindruckend aus, wird aber wohl schon lange nicht mehr benutzt, wie man aus den nicht erhellten Fenstern, den abgesplitterten Zinnen und den schiefen Türmen schließen kann. Alles ist ruhig, aber aus den Tiefen weht eine kühle Brise empor, die einen staubigen Geruch und einen leicht modrigen Gestank mit sich führt.

Die Treppen führen nach oben zu Gebiet 1 und nach unten zu Gebiet 3 (siehe die Karte „Die Festungsebene).

3. Verfallener Vorhof

> Die enge Treppe endet in einem kleinen Vorhof, der wohl einst auf der Oberseite eines mit Zinnen bewehrten Gebietes lag. Die Zitadelle ist so tief in das Erdreich gesunken, dass die Zinnen jetzt mit dem Boden der Höhle auf einer Ebene liegen. Der Höhlenboden erstreckt sich nach Norden und Süden und besteht ganz offensichtlich aus zerfallenem Mauerwerk unbekannter Tiefe. Der Boden dürfte sehr tückisch und unsicher sein. Im Westen erheben sich die Überreste einer Festung. Es muss sich wohl um die Zitadelle in Ewiger Nacht handeln. An der Westseite des Hofs befindet sich ein Turm.

Auf dem steinernen Vorhof, der von verfallenem Mauerwerk umgeben ist, befindet sich eine Falle und eine Holztür, die tiefer in die Zitadelle führt.

Das umliegende, verfallene Mauerwerk: Das zerfallene Mauerwerk umgibt die gesamte Zitadelle. Das kann man auf der Karte „Die Festungsebene" sehen. Wenn die Charaktere versuchen, sich über das Mauerwerk vorzuarbeiten, stellen sie sofort fest, dass es äußerst instabil ist. Kleine Charaktere laufen Gefahr, durch das Mauerwerk in seine instabilen Tiefen abzustürzen. Ratten und Kreaturen ähnlicher Größe können gefahrlos durch und über den Schutt huschen, allerdings

Grundlegende Eigenschaften des Gewölbes

Die nachfolgende Beschreibung für die Räumlichkeiten im Gewölbe sind allgemein gültig, wenn bei der Beschreibung eines bestimmten Gebietes nicht etwas Gegenteiliges steht.

Türen: Prinzipiell gibt es in der Zitadelle in Ewiger Nacht Holz- und Steintüren. Sie haben die folgenden Werte, wenn in der Beschreibung eines bestimmten Gebiets nichts Gegenteiliges steht:

Holztüren: Stärke 2,5 cm; Härte 5; Trefferpunkte 10; RK 5; Zerbrechen, SG 18.

Steintüren: Stärke 5 cm; Härte 8; Trefferpunkte 30; RK 5; Zerbrechen, SG 26.

Die Spielercharaktere können alles Mögliche tun, bevor sie versuchen, eine Tür zu öffnen. Sie könnten beispielsweise an der Tür lauschen oder sie nach Fallen untersuchen. Falls die Charaktere an der Tür lauschen, solltest du dir die Beschreibung für das Gebiet hinter der Tür durchlesen, um festzustellen, ob sich dort Kreaturen aufhalten. Du kannst auch dann einen Schwierigkeitsgrad festlegen, wenn sich in dem Raum nichts befindet, damit sich die Spieler nicht sicher sein können. Falls sich in dem Raum etwas aufhält, das Lärm verursachen kann, aber keine Anweisungen in der Beschreibung stehen, mit welchem SG man dieses Geräusch hören kann, kannst du für Geräusche normaler Lautstärke SG 14 und für sehr leise Geräusche SG 22 annehmen.

Licht: Ab Gebiet 2 sind viele Gebiete in der Zitadelle nicht beleuchtet, wenn in der Beschreibung des Gebietes nicht etwas Gegenteiliges steht. Charaktere, die nicht über Dunkelsicht verfügen, benötigen eine Lichtquelle, um etwas zu sehen.

Belüftung: Alle nummerierten Gebiete haben eine ausreichende Luftversorgung, wenn in der Beschreibung des Gebietes nicht etwas Gegenteiliges steht. Luft strömt durch zahllose Risse nach, die in den Hohlraum über der abgesunkenen Zitadelle führen. Der Hohlraum öffnet sich ja mittels der Erdspalte zur Oberfläche hin. Außerdem strömt Luft auch durch zahlreiche kleine Schächte und Tunnel nach, die vom Unterreich hierher führen. Dort existieren gut funktionierende Ökosysteme. All die Risse, Schächte und Tunnel, durch die Luft nach strömt, sind so winzig, dass sie nur von Wesen der Größenkategorie Mini benutzt werden können.

nur mit 25% ihrer normalen Bewegungsrate. Falls die Spielercharaktere trotz der offensichtlichen Gefahr versuchen, durch den Schutt zu klettern, müssen sie alle 3 m einen Fertigkeitswurf auf Balancieren (SG 15) ablegen. Wenn der Wurf scheitert, hat der Charakter eine größere Platte losgetreten, wodurch das Mauerwerk an der Stelle einstürzt und der Charakter in das entstehende Loch rutscht. Dabei wird jedes Mal zu 10% eine Schreckensratte durch den Lärm angelockt. In dem ganzen Schutt leben übrigens Dutzende der Kreaturen. Die Schreckensratten haben ja kein Problem, sich durch den Schutt zu bewegen. Sie greifen zuerst die Charaktere an, die sich noch immer auf dem sicheren Bereich, also im eigentlichen Vorhof befinden. Es kann gut sein, dass sie diese Charaktere überraschen. Du kannst den Charakteren gestatten, Fertigkeitswürfe auf Lauschen oder Entdecken zu machen, damit sie sehen, wie sich die Schreckensratten durch den Schutt nähern.

Falle (BS ½): Direkt vor der Tür zu Gebiet 4 befindet sich eine Fallgrube, die durch eine Falltür verborgen wird. Ein 30 cm breiter Steg gestattet es, sicher zur Tür zu kommen, wenn man von der Existenz der Fallgrube weiß. Zwerge und Schurken haben eine Chance, die Falltür zu bemerken, bevor sie ausgelöst wird.

Fallgrube: HG ½; 3 m tiefe Fallgrube (1W6, Fallschaden); Reflexwurf (SG 16), keine Wirkung; Suchen (SG 21); Mechanismus ausschalten (SG 20).

Die Fallgrube ist mit einem Federmechanismus ausgestattet, der sie 3W6 Runden nach Auslösung wieder verschließt. In der Fallgrube liegen die Skelette zweier seit langer Zeit toten Goblins, ein Goblin, der seit ungefähr vier Tagen tot ist und eine sehr lebendige Schreckensratte. Die Schreckensratte ist hinter dem Goblin her in die Fallgrube gehuscht, um ihn zu fressen, wurde jedoch hier gefangen, als sich die Fallgrube wieder verschloss. Der Goblin hat einen Gürtelbeutel mit 4 GM und 23 SM bei sich.

Kreatur (BS ⅓): Die Schreckensratte greift sofort jeden an, der in die Grube stürzt oder absichtlich in sie hinunterklettert. Falls die Charaktere die Grube auslösen, ohne dass jemand hineinfällt, und sich die Charaktere auch nicht dazu entschließen, in die Grube zu klettern, klettert die Schreckensratte aus der Grube und greift an.

Schreckensratte (1): 7 TP.

4. Überreste eines Turms

Der Boden des kreisförmigen Gebiets ist mit gesprungenen Granitsteinen gepflastert. Drei Goblins, die offenbar im Kampf getötet wurden, liegen am Boden. Ein weiterer toter Goblin lehnt an der Westwand. Er wird noch immer von dem Speer festgehalten, der durch seinen Körper getrieben wurde und ihn offensichtlich auch tötete. Drei Holztüren führen aus dem Raum. Über euch erstrecken sich die hohlen Überreste eines Turmes noch 9 m in die Höhe. Die Böden der oberen Stockwerke und die Treppen, die sie einst verbanden, sind schon lange zerstört. Nur noch ein paar gezackte Vorsprünge ragen hier und da aus den Wänden.

Untersucht man die vier Goblins näher, stellt man fest, dass sie wohl seit ungefähr einem Monat tot sind. Die Ratten haben sich bereits an ihnen gütlich getan. Man hat den Leichen alle Wertgegenstände abgenommen. Jeder der Goblins hat ein Kurzschwert, das die Plünderer offenbar nicht interessiert hat. Zieht man den Speer aus der Leiche an der Wand, rutscht der Goblin zu Boden. Dadurch werden die tief in die Wand geschnittenen und beeindruckend aussehenden Runen freigelegt, die sich dort befinden. Jene, die des Drakonischen mächtig sind, können das Wort „Ashardalon" entziffern.

Eine mit einer Falle gesicherte Geheimtür führt zu Gebiet 5 (siehe dort).

5. Geheime Nische

Die Spielercharaktere können die geheime Nische nur durch die Geheimtür in Gebiet 4 erreichen. Um sie zu entdecken, ist ein erfolgreicher Fertigkeitswurf auf Suchen (SG 16) erforderlich. Elfen dürfen wie üblich automatisch würfeln, wenn sie sich der Tür auf 1,50 m nähern. Die Geheimtür ist mit einer Giftnadelfalle gesichert. Glücklicherweise hat das Gift im Verlauf der langen Zeit seine Wirksamkeit verloren, so dass die Falle nicht mehr wirklich gefährlich ist. Die Nadel verursacht gerade noch 1 Schadenspunkt, wenn sie tatsächlich ausgelöst wird.

Giftnadel (ohne Gift): HG Keiner; Nadel (1 Schadenspunkt); Reflexwurf (SG 16), keine Wirkung; Suchen (SG 21); Mechanismus ausschalten (SG 20).

Der winzige Geheimraum ist feucht und kalt. Die Skelette dreier, seit langer Zeit toter Armbrustschützen sind bei den Schießscharten in der Süd- und in der Ostwand zusammengesunken. Die Schießscharten sind mit Gesteinstrümmern verschüttet.

Die Armbrustschützen, oder das, was von ihnen übrig ist, stammen noch aus jener Zeit, als die Zitadelle an der Erdoberfläche gestanden hat. Unglücklicherweise wurden sie vom Absinken der Zitadelle in die Tiefen der Erde getötet und gleichzeitig mit dem Funken untoten Lebens erfüllt. Die Schießscharten, die sie einst bewachten, sind nun durch den Schutt, der sich außerhalb der Zitadelle angehäuft hat, verschüttet. Die Nische wurde weder von den Goblins noch von anderen Monstern je entdeckt. Falls die Charaktere den Raum betreten, erwachen sie.

Kreaturen (BS 1): Die Skelette in diesem Raum sind von untotem Leben erfüllt. Sobald sie sich aufrichten, tanzen rote Lichtpunkte in ihren leeren Augenhöhlen. Bis zu diesem Zeitpunkt sind sie jedoch völlig bewegungslos und ruhig. Obwohl sie noch immer mit der Ausrüstung von Armbrustschützen ausgestattet sind, greifen sie dennoch lieber mit ihren Klauen an. Besiegen die Charaktere die Skelette und durchsuchen sie, können sie bei ihnen 1W10 GM, 2W10 SM und einen *Bolzen +1* finden.

Taktik: Sobald sie erwachen, schlüpfen ein oder zwei der Skelette aus der Nische und betreten Raum 4, da der Charakter, der gerade in die Nische treten will, sehr viel Platz der Nische einnimmt. Sollten die anderen SC den Eingang versperren, versuchen sie zuerst den Charakter in der Nische zu überwältigen. Wenn einige Skelette in Raum 4 gelangen greifen sie die dort zurückgebliebenen Charaktere an. Das oder die restlichen Skelette greifen den Charakter in der Nische an. Auf diesem Weg können auch noch weitere Skelette aus der Nische in den Turm gelangen, wenn vor dem Durchgang Felder frei sind. Denk auch daran, dass es zu Gelegenheitsangriffen kommen kann, wenn die Charaktere beziehungsweise die Skelette sich bewegen.

Skelette (3): Je 9 TP.

6. Alter Eingang

Die Mauer des 6 m breiten Ganges ist in einem sehr schlechten Zustand. Im südlichen Bereich sieht es besonders schlimm aus. Dort sind die Wände völlig eingestürzt. Der Schutt blockiert den weiteren Weg nach Süden. Die Westwand ist in einem wesentlich besseren Zustand als die übrigen Wände. Dort befindet sich eine Steintür, auf der sich das Relief eines Drachen, der sich drohend auf seine Hinterbeine erhoben hat, befindet. Das einzige Schlüsselloch in der Tür befindet sich direkt im aufgerissenen Maul des Drachen.

Auf der Steintür in der Westwand, befinden sich das stilistisch dargestellte Relief eines Drachen, der sich drohend auf seine Hinterbeine erhoben hat. Die Tür ist verschlossen und versperrt. Sie wird in Gebiet 7 genauer beschrieben.

Kreatur (BS ⅓): Eine Schreckensratte hat sich im Schutt versteckt. Man kann sie mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Entdecken (SG 25) bemerken. Für die Schreckensratten dient der Schutt als praktische Verbindung, die von außerhalb in die Festung führt und umgekehrt. Die Schreckensratte greift an, wenn jemand dem Schutt näher als 1,50 m kommt oder wenn jemand allein in dem Gang zurückbleibt. Falls die Spielercharaktere die Schreckensratte bemerken, während sie sich noch versteckt, können sie mit Waffen nach ihr stochern. Die Schreckensratte genießt durch den Schutt jedoch 25% Deckung und erhält daher +2 auf ihre RK und +1 auf Reflexwürfe.

Schreckensratte (1): 6 TP.

7. Die Galerie der einsamen Musik

Wie schon in der Beschreibung von Gebiet 6 erwähnt, besteht die Tür, die den alten Eingang und dieses Gebiet verbindet, aus Stein und ist versperrt. Sie wurde durch *Arkanes Schloss* gesichert und kann geöffnet werden, indem derjenige, der die Tür mittels Magie versiegelt hat, *Klopfen* wirkt (was wohl eher unwahrscheinlich ist), indem man sie aufbricht (Stärkewurf, SG 36) oder indem man den richtigen Schlüssel verwendet. Der Schlüssel ist in Gebiet 21 zu finden. Auf ihm liegt permanent der Zauber *Klopfen*. Der Zauber wurde aber auf die Tür, die in die Galerie führt, abgestimmt und funktioniert nur dort. Solange der Schlüssel im Schloss dieser Tür steckt, kann man damit sowohl das mechanische Schloss als auch das *Arkane Schloss* öffnen. Der Schlüssel hat diese Funktion nur hier bei dieser Tür. Vermutlich stellt der Schlüssel die beste Möglichkeit für die Charaktere dar, hier Einlass zu finden. Ist die Tür erst einmal aufgesperrt, lässt sie sich problemlos öffnen.

Sobald man die Tür öffnet, hört man ein Zischen, und eine kleine Staubwolke stiebt im Bereich der Tür in die Höhe, ein Zeichen dafür, dass der dahinter liegende Bereich lange Zeit versiegelt war.

Eine dicke Staubschicht, die wohl über sehr lange Zeit entstanden ist, bedeckt alles in der großen Galerie. In der Nordwand befinden sich drei und in der Südwand eine Nische. In jeder Nische befindet sich ein verstaubtes Steinpodest, auf dem eine faustgroße Kugel aus Kristall ruht. Die Kugeln in den nördlichen Nischen sind allesamt zerbrochen, aber die Kugel in der südlichen Nische ist noch ganz und wird von einem sanften, blauen Leuchten erfüllt. Kaum hörbar, klirrende Töne scheinen von der Kugel auszugehen.

Weder Goblins noch andere Eindringlinge haben diesen Raum oder die dahinter liegenden Räume betreten, seitdem die Zitadelle von der Erde verschluckt wurde. Die Abenteurer können das leicht anhand der dicken, unberührten Staubschicht feststellen. Die abgestandene Luft lässt einen ähnlichen Schluss zu.

Falle: Wenn man sich der noch leuchtenden Kugel auf 1,50 m nähert, beginnt sie, sehr laut Töne von sich zu geben. Düstere, tragische Musik spielt 5 Minuten lang und entfaltet in dem Raum und bis zu 6 m weit in angrenzenden Räumen (wenn deren Türen offen sind) ihre Wirkung. Jeder, der sich im Wirkungsbereich der Musik befindet, muss alle 10 Runden einen Willenswurf (SG 18) schaffen. Wer scheitert, flieht mit höchstmöglichem Tempo und versucht Gebiet 3 zu erreichen. Charaktere, die sich die Ohren zuhalten, erhalten +2 auf ihre Rettungswürfe. Deckt man die Kugel mit einem Tuch ab, erhält jeder +1 auf seinen Rettungswurf. Jeder, auf den die magische Musik wirkt, greift alles und jeden an, der ihn an der Flucht hindert oder ihm im Weg steht. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um ein Wesen oder um ein Hindernis handelt. Sobald die Betroffenen Gebiet 3 erreicht haben oder

Alarmierte Kobolde und Goblins!

Die Kobolde und Goblins sind zwar miteinander verfeindet, aber wenn sie von den Spielercharakteren angegriffen werden, reagieren beide Stämme ähnlich. Falls die Abenteurer einen der beiden Stämme angreifen, sich aber dann zurückziehen, um sich zu erholen, bevor sie mit dem Anführer des Stammes fertig geworden sind, bereiten sich die Mitglieder des Stammes natürlich auf weitere Überfälle der Helden vor. Das führt dazu, dass die Monster Mitglieder des Stammes in strategisch wichtige Räume, die von den Abenteurern bereits von Monstern gesäubert wurden, aus anderen Räumen nachziehen. Im Gebiet der Kobolde könnten beispielsweise drei der Kobolde aus einem der Räume mit der Gebietsnummer 16 nach Gebiet 15 verlegt werden, wo sie den Charakteren einen Hinterhalt legen. Im Gebiet der Goblins könnten vier der Goblins aus Gebiet 36 nach Gebiet 32 verlegt werden, um den Bereich der Goblins vor einem erneuten Überfall der Charaktere zu schützen. Du solltest all diese Veränderungen auf jeden Fall auf der Karte oder bei den Beschreibungen notieren, damit die Charaktere nicht zweimal auf die gleichen Kobolde oder Goblins treffen.

sobald 3 Runden bei dem Versuch, Gebiet 3 zu erreichen verstrichen sind, bleiben die Betroffenen 10 Runden lang bewegungslos stehen und halten sich dabei die Ohren zu. Danach verliert der Effekt seine Wirkung. Wenn es einer der SC schafft, die Kugel zu zerstören (Härte 4, 10 Trefferpunkte), hört die magische Musik sofort auf und der Effekt endet. Barden können versuchen, ein Bannlied einzusetzen. Die Fähigkeit wird im SPIELER-SET genau erläutert. Berührt man die Kugel in irgendeiner Weise, wird die Musik plötzlich doppelt so laut. Während die Musik laut spielt, ist in jeder Runde (und nicht alle 10 Runden) ein Willenswurf (SG 23) nötig. Versucht man die Kugel mit *Stille* oder ähnlichen magischen Effekten zum „Schweigen" zu bringen, reduziert sich der Wirkungsbereich der Musik auf ein Gebiet mit 3 m Durchmesser. Entfernt man die Kugel aus dem Raum, verliert sie ihre magischen Eigenschaften.

Streunende Monster

In Gebiet 6 und den dahinter liegenden Gebieten sind Monster unterwegs. Alle 12 Stunden, in denen die Charaktere in der Zitadelle unterwegs sind, würfelst du mit 1W20 und liest das Ergebnis auf der Tabelle ab. Das gilt nur, wenn sich die Charaktere in einem zugänglichen Raum oder Gang aufhalten. Charaktere, die sich irgendwo eingeschlossen haben oder die sich in einem Geheimraum befinden, können auch keine Zufallsbegegnung haben. Bei einem Ergebnis von 7 oder mehr kommt es zu keiner Begegnung. Bei einem Ergebnis von 1-6 kommt es zu der in der Tabelle angeführten Begegnung. Die Werte für die Monster findest du im Anhang

1W20	Monster	Anzahl	BS
1	Kobolde	3	½
2	Schreckensratten	2	1
3	Goblin	2	½
4	Hobgoblins	3	1
5	Skelette	2	½
6	Zweigschrecken	4	1
7-20	Keine Begegnung		

8. Die Druckplatte

Der 6 m lange Gang führt zu einer weiteren geschlossenen Steintür. Die Luft in diesem Gang ist abgestanden.

Falle (BS ½): Wenn das auf der Karte eingezeichnete Gebiet, mit 3 m Kantenlänge, belastet wird, wird eine mechanische Druckplatte ausgelöst, die als Auslöser für eine Falle dient. Die Falle, die sich über der westlichen Tür befindet, schießt einen Pfeil auf einen zufälligen Charakter im Raum. Jeder Schritt auf der Druckplatte löst einen Pfeil aus.

Pfeilfalle: HG 2; Fernkampf +5 (1W6/KT x3); Suchen (SG 21); Mechanismus ausschalten (SG 20).

9. Das Rätsel des Drachen

Der Boden der Halle ist von einer Staubschicht bedeckt, die wie grauer Schnee wirkt. Vor der halbkreisförmigen Nordwand des Raumes steht die Skulptur eines Drachen. Sie besteht aus weißem Marmor, der von roten Adern durchlaufen wird.

Die SC können die Geheimtür, die sich in dem Raum befindet, mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Suchen (SG 20) finden. Sie öffnet sich aber nur, wenn man die entsprechende Bedingung erfüllt, und zwar unabhängig davon, ob man sie zuvor gefunden hat oder nicht. Fertigkeitswürfe auf Schlösser öffnen, *Klopfen*, Gewaltanwendung und alle anderen Versuche, diese magisch versiegelte Tür zu öffnen, scheitern kläglich. Um die Geheimtür zu öffnen, muss man das Rätsel der Drachenskulptur im Norden lösen. Dazu muss man die Antwort auf das Rätsel laut und deutlich in einer beliebigen Sprache aussprechen. Die Tür schwingt dann auf und bleibt 10 Runden lang offen, wenn man sie nicht verkeilt. Vom Westen aus kann man *die Geheimtür* einfach aufdrücken.

Rätsel: Die 3 m hohe Statue stellt einen zusammengerollten Drachen dar. Wenn sich ein lebendes Wesen der Statue auf 1,50 m nähert, wird ein permanenter *Magischer Mund* aktiviert, der in Handelssprache ein Rätsel stellt. Es sieht übrigens so aus, als würde sich das Maul der Statue bewegen, während die Worte gesprochen werden. Das Rätsel des Drachen lautet:

Wir kommen in der Nacht, ohne dass man uns holen müsste;
Wir verschwinden am Tag, ohne dass wir gestohlen werden.
Antwort: *Sterne*

10. Die Ehrenwache

Der 6 m breite Gang ist mit einer Staubschicht bedeckt. In der Nord- und in der Südwand befinden sich jeweils drei nicht besonders tiefe Nischen. In jeder der Nischen außer in der südwestlichen befindet sich eine humanoide Gestalt. Es handelt sich um Statuen aus weißem Marmor, der von roten Adern durchlaufen wird. Die Gestalten erinnern an hoch aufgeschossene Elfen in Plattenpanzern. Am gegenüberliegenden Ende des Ganges befindet sich ein bogenförmiger Durchgang aus Stein. Er führt in einen großen Raum, aus dem grünliches Licht dringt. Vor dem Durchgang im Osten befindet sich eine dunkle Grube.

Sowohl der Fußboden als auch die Skulpturen sind von einer Staubschicht überzogen. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Suchen (SG 10), kann man allerdings feststellen, dass der Staub irgendwann aufgewirbelt wurde. Die Spuren sind jedoch bereits wieder so stark mit Staub bedeckt, dass das Ereignis beziehungsweise diese Bewegung durch den Raum vor Jahren stattgefunden haben muss. Charaktere mit dem Talent Spuren lesen dürfen einen Fertigkeitswurf auf Naturkunde (SG 10) machen. Ist der Wurf erfolgreich, stellt man fest, dass es sich um ein Wesen mit humanoiden Füßen und klauenartigen Nägeln gehandelt haben muss. Die Spuren beginnen in der Mitte der Nische und führen zur Grube und verschwinden in ihr. Um die Spur wieder aufzunehmen, muss man in die Grube hinabklettern. Dort ist dann ein Fertigkeitswurf auf Naturkunde (SG 20) erforderlich, um festzustellen, dass die Spuren durch die Grube, auf der anderen Seite hinauf und nach Gebiet 12 führen.

Offene Grube: Die Grube ist 3 m tief und der Boden mit scharfen Dornen überzogen. Die Wände der Grube sind grob behauen. Wenn man zu klettern versteht, kann man problemlos Halt finden. Die Grube ist 6 m lang und 3 m breit. Sie füllt die ganze Breite des Raums aus (siehe Karte). Hinter der Grube liegt Gebiet 12. Stürzt man in die Grube, erleidet man 1W6 SP durch den Fall und 1W4 Schadenspunkte durch die Dornen. Es ist jedoch möglich, auf einer Seite der Grube hinunter- und auf der anderen wieder hinaufzuklettern. Dazu ist jeweils ein Fertigkeitswurf auf Klettern (SG 16) erforderlich. Die Charaktere können auch mit Anlauf über die Grube

springen. Charaktere mittlerer Größe mit Bewegungsrate 9 m müssten beispielsweise einen Fertigkeitswurf auf Springen (SG 16) bestehen. Es sind sicher auch noch andere Lösungen möglich, um die Grube sicher zu überwinden. Auf der anderen Seite der Grube droht den Charakteren jedoch ein Angriff durch einen Quasit.

Kreatur (BS 3): Die Gestalt, die ganz offensichtlich aus der südwestlichen Nische kam, hat sich in Gebiet 12 versteckt und zwar so, dass sie gerade nicht vom Gang aus gesehen werden kann. Sie wurde durch die Geräusche, welche die Charaktere verursacht haben, alarmiert. Es handelt sich um einen Quasit namens Jot, der vor langer Zeit den Auftrag erhalten hat, den Sarkophag in Gebiet 12 zu bewachen. Der Zauber, der diese Kreatur aus dem Abyss hier festhält, hat es ihr auch ermöglicht, all die Jahrhunderte ohne Nahrung oder Frischluft zu überleben. In seiner natürlichen Gestalt wirkt ein Quasit wie ein kleines humanoides Wesen mit Fledermausflügeln und spitzen Hörnern. Seine Hände und Füße sind lang und dürr. Die ausgesprochen langen Finger und Zehen laufen in Klauen aus. Die Haut des Externaren ist grün und von Pusteln überzogen. Der letzte Befehl, den man diesem Quasit erteilte, lautete, alles anzugreifen, das sich über oder durch die Grube wagt.

Jot (Quasit): 18 TP.

Taktik: Jot hat sich neben dem Durchgang versteckt. Er presst sich dort so gegen die Wand, dass man ihn von Gebiet 10 aus nicht sehen kann. Er lauert auf die erste Kreatur, die über die Grube kommt und Gebiet 12 betritt. Wenn ein Spielercharakter Gebiet 12 betritt und bei seinem Fertigkeitswurf für Leise bewegen gegen den Fertigkeitswurf für Lauschen des Quasits versagt, kann der Quasit den Charakter überraschen. Das trifft auch für Charaktere zu, die über die Grube springen oder die Grube hinunter- und auf der anderen Seite wieder hinaufklettern.

Der Quasit hat dadurch eine freie Teil-Aktion gegen die überraschten SC. Der Quasit macht einen 1,50 m Schritt hin zum Torbogen und greift sein Opfer genau in dem Moment an, in dem es durch den Durchgang kommt. Der Quasit versucht seine Opfer mit seinem Angriff in die Grube zu stoßen. Charaktere, die sich in einer Entfernung von bis zu 1,50 m von der Grube befinden und durch den Angriff, den der Quasit während der Teil-Aktion ausführt, zumindest einen Schadenspunkt oder Geschicklichkeitsschaden durch das Gift des Quasits erleiden, müssen einen Reflexwurf (SG 16) bestehen. Wer scheitert, stürzt in die Grube!

Wie sich der Kampf entwickelt: Der Quasit kämpft nicht bis zum Tod. Nachdem er versucht hat, einen der Charaktere mit seiner Teil-Aktion in die Grube zu stoßen, geht er mit dem nächsten Charakter in den Nahkampf. Falls er mehr als 4 Schadenspunkte erleidet oder sich mehr als zwei Charaktere gleichzeitig gegen ihn wenden, macht er sich zum Rückzug bereit. Er lacht laut auf und meint: „Ihr habt den Bann gebrochen. Ich muss nicht mehr länger über den Drachenpriester wachen!" In seiner nächsten Aktion macht der Quasit eine Doppelte Bewegung, um sich zurückzuziehen. Er fliegt zur 3 m hohen Decke hinauf. Dort oben flattert er über die Grube und flieht den Weg entlang, den die Charaktere gekommen sind. Er versucht dabei, den Charakteren völlig aus dem Weg zu gehen.

Falls ihm die Flucht gelingt, stoßen die Charaktere vielleicht später wieder auf ihn. Wenn du es willst, kann der Quasit im Eingangsbereich zur Zitadelle in Ewiger Nacht (Gebiet 0) warten. Wenn die Charaktere das Seil in Gebiet 1 hinauf klettern, beißt der Quasit das Seil durch, sobald zumindest einer der Charaktere eine Höhe von 3 m erreicht hat. Das Seil fällt nach unten und der Charakter, der am weitesten oben am Seil ist, erleidet 1W6 Schadenspunkte. Die Charaktere können ganz klar ein irres Gekicher und den Flügelschlag von ledrigen Flügeln hören. Das Geräusch entfernt sich rasch.

11. Der Geheimraum

In der mittleren Nische in der Südwand von Gebiet 10 befindet sich eine Geheimtür, die in diesen kleinen Geheimraum führt. Um die Geheimtür zu finden, ist ein erfolgreicher Fertigkeitswurf auf Suchen (SG 20) erforderlich.

> Alles in diesem kleinen Raum ist mit Staub bedeckt. Unter der Staubschicht kann man eine Inschrift an der Südwand erkennen. Sie ist jedoch durch den Staub unleserlich.

Wischt man den Staub weg, kann man die Inschrift lesen, wenn man Drakonisch beherrscht. Die Inschrift lautet: „Ein Drachenpriester, der lebendig begraben wurde, weil er das Gesetz gebrochen hat, behält dennoch seine Würde und sein Amt."

Im Fußboden befindet sich eine Geheimtür (Suchen, SG 20), die einen 90 cm durchmessenden Kriechgang verbirgt. Der Kriechgang führt zu einer ähnlichen geheimen Falltür in Gebiet 12. Benutzt man diesen Kriechgang, um Gebiet 12 zu erreichen, wird man nicht von dem Quasit angegriffen.

12. Grab des gefallenen Drachenpriesters

> Die Wände und der Boden des Raumes sind mit violetten Marmorfliesen gepflastert. Sie sind jedoch größtenteils gesprungen oder mit Rissen überzogen, so dass dahinter die grob behauene Steinwand zum Vorschein kommt. In den Ecken des Raumes ist jeweils eine Fackelhalterung angebracht. Nur in einer davon steckt noch eine Fackel. Sie brennt mit einer kleinen grünen Flamme. Ein massiver Marmorsarkophag, der wohl gut 2,70 m lang ist, befindet sich in der Mitte des Raumes. Der Stein des Sarkophages ist so geschnitten, dass er verschiedene Aspekte eines Drachen darstellt. Der Oberteil des Deckels läuft in einen großen Drachenkopf aus. Verrostete Metallklammern halten den Deckel fest und sicher auf dem Sarkophag.

Bei der Fackel in der südöstlichen Ecke handelt es sich um eine *Dauerfackel*. Die Fackel erinnert, abgesehen von ihrer Farbe, an eine ganz normale Fackel. Sie kann nicht dazu verwendet werden, Dinge in Brand zu stecken.

Der Deckel des Sarkophags wird von sechs Eisenklammern gehalten. Sie sind verrostet. Um eine Klammer zu lösen, ist ein erfolgreicher Stärkewurf (SG 21) nötig. Sobald sie gelöst wurden, ist noch ein Stärkewurf (SG 21) erforderlich, um den Deckel zur Seite zu schieben. In dem Sarkophag liegt ein „Drachenpriester." Er hat dank *Temporärer Stasis* all die Jahrhunderte überlebt. Der Zauber wird mit einem grünen Lichtblitz aufgehoben, sobald der Deckel zur Seite geschoben wird. Da der Drachenpriester durch seine Umwandlung (siehe unten) verrückt geworden ist, greift er seine Retter an. Einst war er zwar ein Kleriker über der 10. Stufe, aber sein Wahnsinn hat ihn auch seine Klerikerstufen gekostet.

Kreatur (BS 3): Der Drachenpriester hatte natürlich einst einen Namen, hat ihn aber schon lange vergessen. Der Drachenpriester spielte mit Magie herum, die der Drachenkult als verwerflich angesehen hat. Mit Hilfe dieser Magie hat er sich von einem Elfen in einen Troll verwandelt. Als Bestrafung für seine Verbrechen wurde er vom Kult hier lebendig begraben. Ihm wurde jedoch nicht sein Amt abgesprochen, und seine Würde blieb unangetastet. Daher hat man ihn auch mit seinen Besitztümern „bestattet".

Der Drachenpriester ist in verrottete, einst prunkvolle Gewänder gekleidet. Er trägt Schmuckstücke, die noch immer im Licht funkeln und glänzen. Die Silberringe an seinen Fingern zeigen kleine Drachen. Sein Körper wirkt eingefallen, aber irgendwie in die Länge gezerrt. Seine Haut ist ledrig, grau und wirkt kränklich. Er hat langes, dickes, strähniges Haar, Klauen als Hände und Füße mit drei Zehen.

Taktik: Dieser Troll ist wesentlich langsamer und schwächer als ein typischer Troll. Das wurde bereits bei den Werten des Drachenpriesters, die du im Anhang findest, berücksichtigt. Da er schwächer als ein normaler Troll ist, kann er auch nicht die Fähigkeit Zerfetzen einsetzen. Er verursacht mit seinen Angriffen auch weniger Schaden.

Der Troll ist eine große Kreatur und reicht vom Scheitel bis zur Sohle stolze 2,70 m. Dadurch hat er eine Reichweite von 3 m. Auch Charaktere, die in einer Entfernung von 3 m stehen, können von dem Troll angegriffen werden. Außerdem bewegen sich Charaktere, die sich auf 1,50 m an den Troll annähern, innerhalb seines bedrohten Gebietes. Dadurch provozieren sie unter Umständen einen Gelegenheitsangriff. Denk jedoch daran, dass der Drachenpriester nur einen Gelegenheitsangriff pro Runde machen kann. Da der Drachenpriester ein Troll ist, regeneriert er. Der Schaden, der ihm zugefügt wird, wird als Betäubungsschaden gerechnet. Der Troll regeneriert in jeder Runde 3 Punkte dieses Betäubungsschadens. Bestimmte Arten von Schaden, vor allem Feuer und Säure, werden nicht zu Betäubungsschaden umgewandelt. Sie verursachen normalen Schaden und können daher vom Troll auch nicht regeneriert werden.

Der Troll verfolgt die Charaktere nicht, wenn sie die Flucht ergreifen. Er zieht sich stattdessen in seinen Sarkophag zurück, um sich zu sammeln. Nach 2W4 Tagen treibt ihn dann jedoch der Hunger dazu, den Raum zu verlassen und durch die Zitadelle zu streifen.

Drachenpriester „Troll" (1): 42 TP.

Schatz: Der Drachenpriester verfügt über einen Dolch [Meisterarbeit], greift jedoch mit seinen Klauen an. Außerdem trägt er einen Ring mit einem Wert von 5 GM, ein Amulett (10 GM) und zwei Armreifen, die mit stilisierten Drachen geschmückt sind (je 15 GM). Am



Boden des Sarkophags liegen 220 SM, 50 GM und vier Schriftrollen mit göttlichen Zaubern verstreut: *Befehl, Leichte Wunden heilen, Leichte Wunden verursachen* und *Magischer Stein*. Die grünlich leuchtende Fackel, die mit *Dauerfackel* verzaubert ist, können die Helden natürlich ebenfalls mitnehmen.

13. Leerer Raum

Alle Räume, die auf der Karte mit „13" bezeichnet werden, sind gleich.

> In dem halb verfallenen Raum befindet sich nur Abfall und Schutt.

Die leer stehenden Räume eignen sich vorzüglich, um zu rasten.

14. Das verzauberte Wasserlager

Das Steinrelief auf der Tür, die diese Kammer sicher versiegelt, stellt einen drachenähnlichen Fisch dar, der in einer Unterwasserwelt schwimmt. Die Tür ist sicher versperrt (Schlösser öffnen, SG 21) und wurde nicht geöffnet, seitdem die Zitadelle gefallen ist.

> Der Raum ist ca. 3 m x 3 m groß und wurde aus dem Stein gehauen. In dem Raum steht ein Fass, das aus Eisen gefertigt wurde. Das Fass ist ebenso verrostet, wie die Röhren, die von dem Fass aus verlaufen und im Boden verschwinden.

In dem Raum befindet sich eine magische Wasserreserve, die seit Jahrhunderten von niemandem mehr genutzt wurde.

Rüttelt man an dem Fass (Stärke 1 cm; Härte 3; TP 10; RK 10; Zerbrechen, SG 18) oder schlägt man dagegen, hört man, dass darin Wasser hin- und herschwappt. Die Röhren halten das Fass ziemlich gut, so dass man es kaum bewegen kann. Auf der Oberseite des Fasses befindet sich ein metallischer Spundzapfen, den man mit einem erfolgreichen Stärkewurf (SG 18) lösen kann. Es dürfte allerdings auch kein Problem darstellen, die Seitenwand des Fasses einzuschlagen. In beiden Fällen wird der Wassermephit, ein Elementarwesen des Wassers, das sich in dem Fass befindet, freigelassen. Leider hat er nicht nur die Aufgabe, dafür zu sorgen, dass das Fass stets mit Wasser gefüllt ist, sondern er muss auch jeden angreifen und töten, der das Wasserlager unerlaubt betritt.

Kreatur (BS 3): Ein Mephit ist ein niederes Elementarwesen. Er wurde aus einer der Grundsubstanzen geformt, welche die Bausteine der Schöpfung darstellen. In diesem Fall handelt es sich natürlich um Wasser. Bei dem Wassermephit handelt es sich um eine kleine, humanoide Gestalt mit Flügeln. Manche Leute meinen, Mephits würden irgendwie teuflische oder dämonische Züge haben, aber dennoch ist es auf den ersten Blick klar, dass sie in Wahrheit elementarer Natur sind. Dieses Exemplar verhält sich eigentlich nur deswegen der Gruppe gegenüber aggressiv, weil es von einem *Geas* dazu gezwungen wird. Aufgrund dieses *Geas* kann der Mephit auch nicht seine Fähigkeit Mephit herbeizaubern einsetzen. Da er ein Externar ist, kann er Wesen, auf denen *Schutz vor Bösem* liegt, nicht berühren.

Wassermephit (1): 16 TP; 5 kleine Saphire (die je 5 GM Wert sind).

Taktik: Der Wassermephit verfügt über Schadensreduzierung +1/5. Dank dieser nützlichen Fähigkeit ignoriert er die ersten 5 Schadenspunkte, die ihm von Waffen zugefügt werden, die nicht mindestens über Verbesserungsbonus +1 verfügen. Der Mephit setzt seine Odemwaffe ein, wenn er zumindest zwei Charaktere in den Wirkungsbereich bekommt. Denk daran, dass die Odemwaffe des Mephits die Form eines Kegels hat und der an einer bestimmten Stelle immer so breit ist, wie die Entfernung zum Mephit. Der Mephit kann seine Fähigkeit Schnelle Heilung nur einsetzen, wenn er Zugang zu einer relativ großen Menge Wasser hat. Wenn er 10 oder mehr Schadenspunkte erleidet, versucht er zu fliehen und sucht ein Wasserbecken, in das er mindestens bis zur Hüfte eintauchen kann, um sich zu heilen. Es kann durchaus sein, dass er, nachdem er sich geheilt hat, wieder nach den Spielercharakteren sucht. Immerhin wird er noch immer von dem *Geas* dazu getrieben, sie anzugreifen. Gelingt also dem Mephit die Flucht, kannst du ihn zu einem späteren Zeitpunkt wieder auf die Abenteurer hetzen.

Kobolde

Die Kobolde haben sich in der Zitadelle in Ewiger Nacht festgesetzt und kontrollieren momentan die Gebiete 13 bis 24. Alle Kobolde gehorchen ihrem Anführer Yusdrayl, der sich in Gebiet 21 aufhält. Kobolde sind kleine, humanoide Wesen mit reptilienartigen Zügen. Sie sind sowohl feige als auch sadistisch. Sie haben eine schuppige Haut, deren Färbung von rostbraun bis rostschwarz reicht. Kobolde haben zwei kleine, helle Hörner am Kopf, rote Augen, in denen Funken zu tanzen scheinen, und einen Kopf, der an den eines Hundes erinnert. Sie haben einen Schwanz ähnlich dem einer Ratte, den sie nicht als Greifschwanz einsetzen können. Kobolde tragen zerschlissene Kleidung und bevorzugen bei der Kleidung Rot und Orange. Sie sprechen eine primitive Form von Drakonisch. Ihre Stimmen erinnern an bellende und keifende Hunde.

15. Ausgeflogen

> Der unregelmäßig geformte Raum, der sich bereits im Stadium des Verfalls befindet, wird durch grob gezeichnete Symbole und Schriftzeichen geschmückt, die mit einer hellgrünen Farbe an die Wand gemalt wurden. In der großen Grube in der Mitte des Raums hat wohl vor nicht allzu langer Zeit ein großes Feuer gebrannt. In der Mitte der Südwand befindet sich ein leerer Metallkäfig, in dem sich ein großes, klaffendes Loch befindet. Vor dem Käfig steht eine Holzbank, auf der ein grünes Stofftuch drapiert wurde und auf der mehrere kleine Gegenstände aufgereiht sind. In der Nähe der Holzbank befindet sich eine Schlafstätte, von der aus man ganz klar unterdrücktes Gejammer hören kann.

Die Kobolde haben über ein mächtiges Maskottchen verfügt, das ihnen gleichzeitig als Waffe bei ihrem Eroberungsfeldzug in der Zitadelle gedient hat: einen Nestling, einen sehr jungen Drachen, der von ihnen gefangen genommen wurde. Die Kobolde haben den Nestling in diesem Raum untergebracht und natürlich schwer bewacht. Dennoch war die Wache nicht stark genug, um sich dem Goblinstoßtrupp zu widersetzen, der den Nestling vor ungefähr einer Woche entführte. Die getöteten Goblins wurden von den Kobolden, die den Ansturm überlebt haben, nach Gebiet 18 gebracht.

Sie sollen die Speisekarte der Kobolde bereichern. Die im Kampf gefallenen Kobolde wurden ganz nach Koboldtradition zeremoniell in der Grube verbrannt. In dem Raum hält sich im Moment nur noch ein Kobold namens Meepo auf, der ehemalige Hüter des Drachen. Der Verlust seines „Kleinen" zerbricht ihm fast das Herz. Den Großteil der Zeit verbringt er schlafend hier und wälzt sich in Albträumen hin und her. Sollte es in diesem Raum zu einem Kampf kommen, stürmen die Kobolde aus Gebiet 16 herbei. Sie eilen entweder anderen Kobolden zur Hilfe oder werfen sich den Goblins entgegen, je nachdem, welche Situation sich hier entwickelt.

Der Inhalt des Raums: Wenn man Drakonisch beherrscht, kann man die Symbole an den Wänden entschlüsseln. Es handelt sich um eine sehr primitive Form dieser Hochsprache. Die Zeichen lauten so ungefähr: „Hier haust der Drache! Hütet euch vor dem Drachen!" Der Metallkäfig ist völlig verbogen. Ohne größere Reparatur, kann man ihn nicht mehr dazu verwenden, den Nestling einzusperren. Charaktere, die das Innere des Käfigs untersuchen und über Naturkunde verfügen, können erkennen, dass der Kot im Käfig von irgendeinem natürlichen Wesen stammen muss. Um genau zu sein, handelt es sich natürlich um den Kot eines sehr kleinen Weißen Drachen. Durchsucht man die Asche in der Grube, findet man verkohlte Koboldknochen und Rüstungsteile. Die Kobolde haben ihren gefallenen Gefährten alle Wertsachen abgenommen, bevor sie verbrannt wurden.

Kreatur (BS ⅙): Der Kobold, der sich da in seine Decke eingewickelt hat, reagiert nur auf extrem laute Geräusche oder wenn man ihn schubst. Bei dem Kobold handelt es sich natürlich um Meepo, den ehemaligen Hüter des Drachen. Seit der ihm anvertraute Drache gestohlen wurde, ist das hohe Ansehen, das er einst beim Stamm genossen hat, natürlich dahin.

Wenn man ihn aufschreckt, reagiert er äußerst verängstigt. Falls ihn die Charaktere angreifen, versucht er zum nächsten Gebiet zu fliehen, das auf der Karte mit „16" gekennzeichnet ist. Meepo spricht Drakonisch, die Handelssprache und Goblinisch. Versuchen die Charaktere ihn anzusprechen, kommen sie problemlos mit ihm ins Gespräch. Der Kobold ist sehr weinerlich, und es ist ganz offensichtlich, dass er vor den Charakteren Angst hat. Er ist bereit, Fragen der Charaktere zu beantworten. Sein Körper ist von zahlreichen Narben überzogen, „Andenken" an seine Tätigkeit als Hüter des Drachen.

- Wenn man ihm Fragen über den Käfig stellt, antwortet er: „Der Drache des Clans ... Wir haben unseren Drachen verloren. Die verdammten Goblins haben unseren Drachen Calcyryx gestohlen."
- Auf alle anderen Fragen, antwortet er: „Meepo weiß das nicht, aber unsere Anführerin weiß das sicher. Meepo bringt euch zu unserer Anführerin Yusdrayl, wenn ihr seid nett. Ich sorgen für eure Sicherheit, wenn ihr versprechen, nicht wehtun Meepo. Vielleicht, wenn ihr bereit seid Drachen zu retten, unsere Anführerin auch nett zu euch sein. Euch beantworten Fragen."

Sobald Meepo auf die Idee kommt, dass es vielleicht möglich wäre, den Drachen zu retten, richtet er sich sichtlich auf. Es macht ihm auch nichts, dass die Charaktere damit sozusagen zu den Helden der Stunde werden, wenn er nur seinen Drachen zurück bekommt. Er bietet den Abenteurern an, sie zur Anführerin der Kobolde (Yusdrayl) zu führen, die auf dem Drachenthron (Gebiet 21) sitzt. Schlagen die Charaktere ein, hält Meepo tatsächlich Wort. Er führt die Abenteurer auf möglichst direktem Weg zu seiner Anführerin und hält auch die anderen Kobolde davon ab, die Charaktere anzugreifen. Falls die Charaktere das gut gemeinte Angebot missbrauchen und den Kobolden irgendwie übel mitspielen oder sie gar angreifen, ist Meepos Angebot des sicheren Geleits natürlich hinfällig.

Meepo: 2 TP.

Schatz: Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Suchen (SG 19) kann man in der Grube eine Drachenstatuette aus Jade (15 GM) finden. Die Bank dient als eine Art kleiner, improvisierter Altar. Bei den Gegenständen auf der Bank handelt es sich um Tiegel mit grüner Farbe, einen Pinsel mit Borsten aus Goblinhaar und vier kleine Drachenstatuetten aus Jade (15 GM).

Mit den Kobolden verhandeln

Falls es den Charakteren gelingt, sich mit einer Gruppe Kobolde auf friedliche Weise zu einigen, solltest du den Charakteren die gleiche Menge Erfahrungspunkte (EP) geben, als wenn die Abenteurer die Kobolde getötet hätten. Die Erfahrungspunkte werden anhand des Begegnungsgrades und der durchschnittlichen Stufe der Gruppe ganz normal berechnet. Kobolde, welche die Abenteurer komplett umgangen haben, sind keine Erfahrungspunkte wert. Du solltest dir Notizen machen, wenn du Erfahrungspunkte für diplomatische Gespräche verteilst. Kommt es später zu einem Konflikt und töten die Charaktere Kobolde, mit denen sie sich zuvor friedlich geeinigt haben, erhalten sie keine zusätzlichen EP. Man könnte auch sagen, sie verlieren die EP für die friedliche Verhandlung und erhalten stattdessen die gleiche Menge EP für die kämpferische Auseinandersetzung

16. Koboldmurkser

Auf der Karte gibt es mehrere Gebiete mit dieser Nummer. Verwende die Beschreibung für all diese Gebiete. Bis auf geringe, unwichtige Details gleichen sich die Gebiete. Die Türen, die in diese Gebiete führen, sind mit einer Falle gesichert. Jede dieser Türen ist mit einer Pfeilfalle gesichert, die aktiviert wird, wenn man die Tür öffnet. Die Kobolde wissen, wie man diese Falle umgeht. Wenn sich die Abenteurer an einen Raum anschleichen, können sie die Kobolde im Raum überraschen, wodurch sie eine freie Teil-Aktion erhalten. Dazu ist ein erfolgreicher Fertigkeitswurf auf Schleichen (SG 12) nötig. Es wird davon ausgegangen, dass die Kobolde auf ihren konkurrierenden Fertigkeitswurf auf Lauschen ein Resultat von „12" erzielen. Anderenfalls wissen die Kobolde, dass sich die Charaktere nähern und sind vorbereitet.

Pfeilfalle: HG ⅓; Fernkampf +2 (1W6/KT x3); Suchen (SG 20); Mechanismus ausschalten (SG 19).

In dem Raum hängt der widerwärtige Geruch in der Luft, der entsteht, wenn zu viele Leute zu lange auf zu engem Raum zusammengepfercht sind. In der Mitte des Raumes wurde eine kleine Feuerstelle aus Teilen von zerbrochenem Mauerwerk und zer-

schmetterten Steinskulpturen errichtet, in der glühende Kohlestücke Wärme abgeben. Wie man klar erkennen kann, stammen die Trümmer vom Mauerwerk dieses Raumes, was der Beständigkeit der Wände sicher nicht gut getan hat. Rund um das Feuer liegen mehrere kleine Teppiche, die aus verfilztem Haar und toten Pilzen gewebt wurden. Mehrere kleine, schuppige, gehörnte Humanoide befinden sich ebenfalls in dem Raum.

Die Räume dienen als Unterkünfte und Wachposten für die Koboldwächter. Die anderen Kobolde bezeichnen sie in ihrem Slang als die „Murkser".

Kreaturen (BS ½): In jedem der Räume befinden sich drei Koboldmurkser, die hier Wache stehen, wenn es nicht einen Alarm gegeben hat und die Kobolde verlegt wurden, um andere wichtige Räume in dem von den Kobolden kontrollierten Gebiet zu bewachen. Falls die Charaktere nicht von Meepo (siehe Gebiet 15) begleitet werden, der die Koboldmurkser sofort beschwichtigt, greifen sie die Charaktere an, sobald sie diese sehen. Charaktere, die rasch sprechen und denen gute Argumente einfallen, können die Kobolde aber dennoch davon abbringen, gegen sie zu kämpfen. Wenn es bereits zu Feindseligkeiten gekommen ist, kannst du auch einen Fertigkeitswurf auf Diplomatie oder einen Charismawurf verlangen. Ohne, dass es irgendwelche Umstände gibt, welche die friedlichen Absichten der Charaktere eindeutig belegen, erleiden die Abenteurer automatisch –4 auf diesen Wurf oder –8, wenn sie keine gemeinsame Sprache mit den Kobolden haben (Drakonisch oder Goblinisch).

Falls die Charaktere von Meepo begleitet werden, kommen sie mit ein wenig gutem Rollenspiel problemlos an den Kobolden vorbei. Sie müssen bei einem Fertigkeitswurf auf Diplomatie (SG 20) erfolgreich sein und erhalten dank der Anwesenheit Meepos +14 auf den Wurf. In dem Fall warten die Kobolde auch erst einmal ab, wie sich die Charaktere verhalten, statt gleich anzugreifen. Sollte es trotz allem zu einem Kampf gegen die Kobolde kommen und Kobolde getötet werden, erhalten die Abenteurer für jeden getöteten Kobold kumulativ –1 auf alle weiteren Fertigkeitswürfe auf Diplomatie. Töten die Charaktere also 5 Kobolde, werden aber weiterhin von Meepo begleitet, machen sie alle Fertigkeitswürfe auf Diplomatie mit +9. Passiert das Gleiche und sie sind allein unterwegs, machen sie alle Fertigkeitswürfe auf Diplomatie mit –5.

Sind die Charaktere bei ihrem Wurf auf Diplomatie erfolgreich, erteilen die Murkser den Charakteren die Anweisung, zu „Yusdrayl auf ihrem Drachenthron" zu gehen. Sie geben der Gruppe eine kurze Beschreibung, wie sie zu Gebiet 21 kommt und warnen die Abenteurer davor, sich den Zorn von Yusdrayls Elitewächtern zuzuziehen.

Koboldmurkser (3): Je 3 TP; 2W10 SM.

17. Drachenfutter

In dem Raum gibt es eine ganze Menge Ratten und extrem viel Rattenkot. Eine halbhohe Holzmauer hindert die Ratten daran, aus dem Raum zu entkommen.

Kreaturen (BS 1): Die Ratten hier haben bis vor kurzem als Nahrungsquelle für den Drachen, der in Gebiet 15 untergebracht war, gedient. Die Kobolde haben die Ratten mit Grillen und phosphoreszierenden Pilzen gefüttert, die sie in den nahe gelegenen Tunneln, die in das Unterreich führen, sammelten. Seitdem der Nestling gestohlen wurde, haben die Kobolde die Ratten vernachlässigt. Die Ratten haben inzwischen die Seile, mit denen die halb hohe Mauer verankert war, durchgekaut. Sobald jemand die Tür öffnet, stürmen die Ratten hungrig nach vorne, stoßen die Mauer um und greifen das nächste lebende Wesen an.

Taktik: Da es sich bei den Ratten um sehr kleine Wesen handelt, können sie Felder betreten, in denen sich feindliche Kreaturen aufhalten, ja, sie müssen das sogar tun, um anzugreifen. Der angegriffene Charakter kann daher einen Gelegenheitsangriff gegen Ratten ausführen, die in sein Feld kommen. Wenn der Charakter nicht über ein entsprechendes Talent verfügt, kann er nur einen Gelegenheitsangriff pro Runde ausführen. Sehr kleine Kreaturen oder noch kleinere Kreaturen haben keine Reichweite. Sie können selbst keine Gelegenheitsangriffe ausführen.

Höhlenratten (8): Je 2 TP.

18. Kriegsgefangene

Die beiden Türen, die von zwei verschiedenen Seiten aus in diesen Raum führen, sind versperrt (Schlösser öffnen, SG 20) und außerdem mit einer Eisenstange von außen verbarrikadiert. Die Abenteurer können die Eisenstange problemlos zur Seite heben, müssen aber das Schloss irgendwie aufbekommen. Falls sie jedoch versuchen, die Tür, die von Gebiet 19 aus in diesen Raum führt, zu öffnen, werden die Kobolde, die sich hier aufhalten, die Charaktere fragen, was sie eigentlich glauben, da zu tun. Falls sie sich nicht davon abbringen lassen, die Tür zu öffnen, gefährden sie einen Waffenstillstand, den sie unter Umständen bereits mit den Kobolden ausgehandelt haben.

Vier kleine, humanoide Kreaturen sind in dem dreckigen, halb verfallenen Raum angekettet. Die Ketten sind sehr stark rostig und jeweils an einem großen Eisendorn befestigt, der in den Fußboden eingelassen ist. In einer Ecke liegen mehrere zerbrochene Waffen, zertrümmerte Schilde und ein paar tote Goblins.

Die Goblinkrieger, die hier gefangen gehalten werden, sind den Kobolden im Verlauf mehrerer Zusammenstöße mit den Goblins in die Hände gefallen. Wenn ein Goblin bei seinem Stamm beliebt ist, wird er von den Kobolden für ein Lösegeld von 2 bis 20 SM

an seinen Stamm zurück verkauft. Die Goblins, für die kein Lösegeld bezahlt wird, enden meist im Kochtopf der Kobolde. Falls die Abenteurer den Raum betreten, winseln die Goblins armselig und kauern sich verschreckt zusammen. Sollten es sich die Abenteurer in den Kopf setzen, die Goblins zu befreien, benötigen sie dazu entweder den Schlüssel, der sich im Besitz von Yusdrayl befindet, oder sie müssen die Ketten gewaltsam aufbrechen. Dazu ist ein erfolgreicher Stärkewurf (SG 26) erforderlich.

Kreaturen: Goblins sind dreckige, bösartige humanoide Wesen. Sie gehören zu jenen Rassen, die man als Goblinoide bezeichnet. Sie sind die schwächsten aber zahlreichsten Vertreter dieser Rassen. Im Seitenbalken „Die Goblinoide" auf Seite 22, findest du mehr Informationen über die Goblins in der Zitadelle der Ewigen Nacht.

Wie sich die Situation weiterentwickelt: Die Goblins versprechen den Abenteurern praktisch alles Mögliche, wenn diese sich nur dazu bereit erklären, sie zu befreien. Einer der gefangenen Goblins beherrscht die Handelssprache. Sie versprechen den Abenteurern auch freies Geleit, wenn sie eine Audienz beim Goblinhäuptling wünschen. Leider haben die chaotischen Kreaturen keine Möglichkeit, ihr Versprechen irgendwie einzuhalten. Falls die Charaktere die Goblins freilassen, ist auch jeder Waffenstillstand, den die Abenteurer vielleicht mit den Kobolden ausgehandelt haben, hinfällig. Falls die Gruppe von den befreiten Goblins begleitet wird und auf andere feindselige Goblins trifft, erhalten die Charaktere nur +1 auf ihre Fertigkeitswürfe auf Diplomatie, wenn sie Feindseligkeiten vermeiden wollen. Sollten sich die befreiten Goblins in irgendeiner Weise gefährdet sehen, versuchen sie sofort, die Flucht zu ergreifen. Falls sie von anderen Goblins bedroht werden, sind sie ohne mit der Wimper zu zucken bereit, die Charaktere zu verraten.

Gefangene Goblins (3): Je 3 TP; A Nahkampf +0 (1W2-1 Betäubungsschaden, Waffenloser Schlag).

19. Der Drachengang

Der Verfall und die Zerstörung haben hier wie in allen anderen Bereichen der Zitadelle ihre deutlichen Spuren hinterlassen. Eine Doppelreihe aus Marmorsäulen, die mit Reliefs überzogen sind, zieht sich die Länge des breiten Gangs hinunter. Die abgewetzten Reliefs stellen Drachen dar, die sich um die Säulen schlingen. Drei kleine, gehörnte humanoide Kreaturen patrouillieren in dieser Gegend unablässig auf und ab.

Die Säulen sind zwar ziemlich auffällig, haben aber keinerlei besondere Eigenschaften.

Kreaturen (BS ½ bis 5½): Drei Koboldmurkser patrouillieren in diesem Gebiet. Sie betrachten es als ganz besondere Ehre, dass ihnen diese Aufgabe zugefallen ist. Die Kobolde passen dabei besonders gut auf die Tür zu Gebiet 24 auf, weil die Goblins bei ihren Überfällen meist diese Route benutzen. Wenn die Abenteurer versuchen, mit den Koboldmurksern zu verhandeln, solltest du dich an der Beschreibung von Gebiet 16 orientieren. Die Kobolde hier verhalten sich ähnlich wie die dort beschriebenen Kobolde. Falls die Charaktere nicht gemeinsam mit Mepoo (siehe Gebiet 15) unterwegs sind, können sie ihre Chancen auf eine diplomatische Einigung dramatisch erhöhen, indem sie betonen, dass sie ebenfalls Feinde der Goblins sind (+7 auf alle entsprechenden Würfe). Falls sie Beweise für diese Feindschaft haben, beispielsweise Dinge, die sie den Goblins abgenommen haben oder vielleicht einen abgetrennten Goblinschädel, erhalten sie zusätzlich +5 auf alle entsprechenden Würfe (Diplomatie oder Charisma).

Gelingt es den Charakteren, einen Kampf zu vermeiden, schicken die Kobolde die Charaktere zu ihrer Anführerin Yusdrayl, die sich in Gebiet 21, dem Drachenthron, aufhält. Die Wachen hier folgen den Charakteren dabei auf dem Fuß, um als zusätzliche Verstärkung zu dienen.

Taktik: Kommt es zu Kämpfen in diesem Gebiet, strömt Verstärkung aus den Gebieten 20, 21 und 23, sowie aus dem Gebiet mit der Nummer 16, dessen Tür direkt nach Gebiet 19 führt, herbei. Natürlich kann nur aus jenen Räumen Verstärkung kommen, in denen die Charaktere noch nicht alles getötet haben. Aus jedem der vier Gebiete stoßen bis zu drei Koboldmurkser zum Kampfgeschehen (insgesamt bis zu 12 Kobolde). Alle 2 Runden werfen sich 3 Kobolde in die Schlacht, bis nach maximal 8 Runden alle verfügbare Verstärkung eingetroffen ist. Falls Kobolde aus anderen Räumen herbeieilen und dann von den Charakteren getötet werden, solltest du unbedingt daran denken, sie bei der Beschreibung der entsprechenden Räume abzustreichen oder dir eine Notiz auf der Karte zu machen, um spätere Verwirrung zu vermeiden. Yusdrayl, die sich in Gebiet 21 aufhält, wirft sich nach vier Runden in die Schlacht.

Falls die Charaktere aggressiv sind und einen Kampf herausfordern, verdienen sie es auch, wenn sie sich mit dem geballten Zorn des Koboldstamms konfrontiert sehen. Eine Gruppe, die geschickt vorgeht und noch ausgeruht ist, sollte dazu in der Lage sein, auch gegen so eine Masse an Kobolden siegreich zu sein. Falls die Charaktere allerdings bereits verwundet sind oder den Großteil ihrer Zauber verbraucht haben, werden sie vermutlich ihr Heil in der Flucht suchen müssen. Die Kobolde verfolgen die Abenteurer nur bis dorthin, wo ihr Einflussbereich endet. Wenn deine Gruppe noch aus unerfahrenen Spielern besteht und du bemerkst, dass sie keine Anstalten machen, ihre Charaktere die Flucht ergreifen zu lassen, obwohl es ganz schlecht aussieht, solltest du sie subtil darauf hinweisen, dass es manchmal besser ist, zu fliehen und sein Glück später erneut zu versuchen, als mit wehenden Fahnen unterzugehen.

Koboldmurkser (3): Je 4 TP.

20. Der Koboldwohnraum

Die stabile Holztür (Stärke 5 cm; Härte 5; Trefferpunkte 20; RK 5; Zerbrechen, SG 25), die in diesen Raum führt, ist von innen verbarrikadiert. Um die Kobolde, die sich in dem Raum aufhalten, davon zu überzeugen, die Tür zu öffnen, müssen die Charaktere entweder das

Losungswort kennen (Kichererbse auf Drakonisch) oder einen erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Bluffen (SG 20) machen. Anderenfalls wird die Tür nur geöffnet, wenn die drei Koboldmurkser in dem Raum ihre Wachablösung haben.

Der breite Raum hat eine hohe Decke. Er wird durch mehrere kleine, stark rauchende Feuer erhellt. Durch den treibenden Rauch könnt ihr sich drehende Grillspieße, Gitter, auf denen Häute zum Trocknen aufgespannt sind, und ähnliche primitive Gerätschaften ausmachen. Zahlreiche kleine Gestalten huschen durch den Raum. Einige von ihnen arbeiten wohl, während andere zu spielen scheinen.

In dem Raum lebt der Großteil des Koboldstamms, der in die Zitadelle vorgedrungen ist, und geht hier seinen alltäglichen Aktivitäten nach.

Kreaturen (BS ½): In dem Raum kann man normalerweise auf 24 Kobolde treffen. Von den Kobolden leisten jedoch nur 3 im Fall einer Auseinandersetzung ernsthaften Widerstand. Die drei Koboldmurkser greifen die Charaktere an, wenn sie den Raum ohne Begleitung betreten. Die anderen Kobolde sind zu jung, zu alt, zu unfähig oder zu feige, um sich im Fall einer Auseinandersetzung ernsthaft zu verteidigen. Obwohl auch die anderen Kobolde eine böse Gesinnung haben, erhalten die Charaktere keine Erfahrungspunkte dafür, wenn sie die Wehrlosen abschlachten. Sie erhalten nur Erfahrungspunkte für einen Kampf gegen die Koboldmurkser.

Die Kobolde in diesem Raum unterstehen allesamt Yusdrayl, deren Thron sich in Gebiet 21 befindet. Sie antworten auf alle Fragen der Charaktere nur mit einem stupiden: „Yusdrayl weiß!"

Taktik: Falls es in diesem Gebiet zu einem Kampf kommt, strömt aus den anderen nahe gelegenen Gebieten Verstärkung nach, aber nur dann, wenn die Charaktere dort nicht bereits alles getötet haben. Wie die Verstärkung funktioniert, ist bei Gebiet 19 genau beschrieben.

Koboldmurkser (3): Je 4 TP; 2W10 SM.

21. Der Drachenthron

Ein niedriger Thron steht hier an der Westwand an einen alten Altar gelehnt. Er wurde anscheinend aus Teilen von Mauerwerk konstruiert, die sich irgendwo gelöst haben oder herunter gebrochen wurden. Vielleicht ist er auch einfach nur in einem sehr schlechten Zustand. Auf dem Thron sitzt eine kleine, gehörnte Gestalt in einer rot gefärbten Robe. Sechs ähnliche Kreaturen stehen in der Nähe. Es handelt sich offenbar um Wächter. Auf dem Altar liegen verschiedene kleine Gegenstände. Die Rückenlehne des Throns wurde so gestaltet, dass sie an einen Drachen erinnert, der sich aufgerichtet hat. Im offenen Mund des Drachen befindet sich ein Metallschlüssel, der gut befestigt zu sein scheint.

Natürlich ist die obige Beschreibung nur korrekt, wenn nicht schon ein Teil der Kobolde, angelockt durch die Aktivitäten der Charaktere, in andere Gebiete gestürmt ist, um dort gegen die Abenteurer zu kämpfen. Der Schlüssel im Mund des Drachen öffnet die verschlossene Tür in Gebiet 7. Um den Schlüssel aus dem steinernen Drachenmaul zu winden ist, ein erfolgreicher Stärkewurf (SG 20) erforderlich. Die Gegenstände, die auf dem Altar liegen, der mehr oder weniger die Rückseite des Thrones bildet, sind im Abschnitt Schatz beschrieben. Die Charaktere können an diese Gegenstände gelangen, wenn sie die Kobolde töten oder in die Flucht schlagen. Sie können sie auch den Kobolden für 25 GM je Gegenstand abkaufen, einen Tausch aushandeln oder irgendeine Abmachung mit den Kobolden treffen. Die Kobolde verkaufen den Schlüssel für 200 GM. Sie bieten ihn auch als Belohnung an, wenn es den Charakteren gelingt, „ihren" Drachen zu retten und zurückzubringen.

Kreaturen (BS 3): Die kleine Gestalt auf dem Thron ist Yusdrayl. Der weibliche Kobold ist die Anführerin der Kobolde in der Zitadelle und außerdem eine Hexenmeisterin der 3. Stufe. Die anderen sechs Gestalten sind Koboldmurkser. Falls die Charaktere in Begleitung anderer Kobolde hierher kommen, können sie sich mit Yusdrayl friedlich unterhalten, solange sie respektvoll sprechen. Vielleicht gelingt es ihnen sogar, mit ihr handelseinig zu werden. Unhöfliche oder feindselige Charaktere ziehen sich recht rasch den Zorn der Anführerin zu. Die Abenteurer werden dann von ihr und ihren Leibwächtern wutentbrannt angegriffen. Yusdrayl spricht sowohl Drakonisch als auch die Handelssprache. Sie verfügt über folgende Informationen:

- Warum sind die Kobolde in der Zitadelle? „Wie ja ohnehin alle wissen, sind die Kobolde die Erben der Drachen. Als mächtigste meines Volkes habe ich eine Hand voll tapferer Auserwählter hierher geführt, um diesen uralten, heiligen Ort, an dem vor langer Zeit Drachen verehrt wurden, in Besitz zu nehmen." Yusdrayl weiß sonst sehr wenig über diesen Ort. Sie weiß nur, dass hier ein Drache namens Ashardalon verehrt wurde.
- *Was ist mit den Goblins/der seltsamen Frucht/Belak?* „Der Ausgestoßene lebt in den Tiefen der Zitadelle. Er züchtet die Frucht und gibt sie den Goblins. Diese verdammten Drachendiebe sind seine Diener!"
- *Was ist mit diesen Zweigmonstern?* „Die Zweigschrecken sind die Schoßtiere des Ausgestoßenen. Im Hain des Zwielichts in der unteren Ebene trifft man viel häufiger auf diese Monster."
- *Was ist mit der menschlichen Abenteurergruppe, die hier verschollen ist?* „Sie haben gegen die Goblins gekämpft und sind seitdem verschwunden."
- *Was ist mit dem gestohlenen Nestling?* „Die verfluchten, ekelhaften Goblins haben ihn entführt! Unseren Drachen! Wenn ihr uns den Drachen wiederbringt, werde ich euch belohnen. Meepo wird euch auf der Suche begleiten." Die Charaktere können durchaus eine bestimmte Belohnung fordern, wenn sie erfolgreich sind, beispielsweise den Schlüssel im Maul des Drachen oder bis zu zwei Gegenstände vom Altar.

Wie sich die Situation weiterentwickelt: Falls die Abenteurer bereit sind, den Drachen zu retten, schlagen ihnen die Kobolde vor, den Weg zu benutzen, der Gebiet 15 mit Gebiet 25 verbindet. Das ist sozusagen ein Hintereingang in das Gebiet der Goblins. Die Kobolde wissen recht wenig über sie. Sie können den Abenteurern keine Auskunft darüber geben, auf wie viele Goblins sie stoßen können, wie deren Taktik ist, wo sich der entführte Nestling befindet oder welchen Weg die Charaktere gehen müssten, um direkt zu ihm zu kommen. Meepo wird zum Vertreter der Kobolde, der die Helden begleiten soll, ernannt. Wird er bei den Kämpfen im Goblingebiet getötet, nehmen das die übrigen Kobolde nicht weiter tragisch.

Taktik: Falls Yusdrayl weiß, dass sich die Charaktere nähern, wirkt sie *Magierrüstung*, wodurch ihre RK um +4 auf RK 21 steigt. Sollte es den Charakteren und der Anführerin nicht gelingen, sich friedlich zu einigen und die Situation eskalieren, nutzt sie die sechs Koboldmurkser als Deckung, so dass sie die Charaktere nicht direkt erreichen können. Sie setzt alle Zauber, die ihr zur Verfügung stehen, gegen die Charaktere ein. Ist sie noch nicht durch *Magierrüstung* geschützt, wenn die Feindseligkeiten ausbrechen, wirkt sie diesen Zauber zuerst. Sollte es noch Kobolde in den angrenzenden Gebieten geben, tauchen diese wie bei Gebiet 19 beschrieben auf und werfen sich in die Schlacht. Denk daran, dass Yusdrayl als Hexenmeisterin beliebig aus den Zaubern eines bestimmten Grades, die sie beherrscht, wählen kann, so lange sie noch nicht alle Slots dieses Grades aufgebraucht hat.

Koboldmurkser (6): Je 4 TP; 2W10 SM.

Yusdrayl: 21 TP.

Schatz: Auf dem Altar findet man eine von *Quaals Federn* (*Baum*), eine Schriftrolle mit dem arkanen Zauber *Magierrüstung*, eine Schriftrolle mit dem arkanen Zauber *Spinnenklettern* und eine Schriftrolle mit dem göttlichen Zauber *Feenfeuer*. Außerdem steht ein kleines Fläschchen auf dem Altar, in dem drei Dosen eines Kräutertranks sind. Der Trank wurde aus einem schwachen Gift destilliert und gewährt jenen, die an einer Krankheit leiden, +4 auf ihren nächsten Rettungswurf, um sich der Krankheit zu widersetzen.

22. Die Speisekammer

Der Gestank von verrottendem Fleisch hängt hier schwer in der Luft. Von der Decke hängen mehrere rostige Eisenhaken. Einige von ihnen sind leer, aber auf anderen hängen die gehäuteten Kadaver von riesigem Ungeziefer, große Pilzstämme und die Rückenpanzer mehrerer riesiger Insekten. Auf einer kleinen, abgenutzten Werkbank an der Südwand befinden sich mehrere beinahe völlig abgenutzte Küchenwerkzeuge und rostige Messer zum Häuten von Kadavern.

Die Kobolde verwenden den Raum, um ihre Nahrung zu lagern und zuzubereiten. Zu den halb verrottenden Tieren, die man hier findet, zählen Höhlenratten, Höhlenfledermäuse, überdimensionale Höhlengrillen, Käfer und Spinnen, sowie zahlreiche Schimmel- und Höhlenpilze (jene Sorten, die nicht giftig sind). Die Kobolde erlegen ihre Beute im nahen Unterreich, das man durch die Tunnel erreichen kann (Gebiet 23).

23. Zugang zum Unterreich

Die Steinwand ist im Osten zerbröckelt. Die Steine, die sie einst bildeten, sind zersplittert und gesprungen. Dahinter sieht man einen Tunnel. Es handelt sich ganz offensichtlich um einen natürlich entstandenen Tunnel. Seine Breite und Höhe sowie seine Richtung wechseln ständig, so wie das bei natürlich entstandenen Tunneln in den Tiefen der Erde, die Teil eines Höhlensystems bilden, nun einmal üblich ist. In dem Vorraum zum Tunnel befinden sich mehrere Regale in denen sich Jagdausrüstung türmt. Auf dem Boden sind mehrere Pritschen.

Hier lagern normalerweise drei Koboldmurkser. Sie gehen einerseits in den Tunneln auf die Jagd und bewachen andererseits die Tunnel, um unerwünschte Eindringlinge davon abzuhalten, die Zitadelle zu betreten. Die Kobolde sind auf diesem Weg auch in die Zitadelle gelangt. Sie nutzen die Tunnel noch immer für ihre regelmäßigen Jagdausflüge und Expeditionen ins Unterreich.

Der kaum erleuchtete Tunnel, verlässt den Bereich, der in diesem Abenteuer beschrieben ist. Falls die Spielercharaktere wirklich in diese Tunnel vordringen, entdecken sie ein Netzwerk aus unzähligen Tunneln, das Kilometer um Kilometer tiefer ins Erdreich führt.

Kreaturen (BS ½): Die drei Koboldmurkser, die sich hier aufhalten, verhalten sich wie in Gebiet 16 beschrieben. Das gilt natürlich nur, falls sie noch nicht als Verstärkung in einen anderen Raum verlegt oder bei einem Kampf in einem anderen Raum getötet wurden.

Koboldmurkser (3): Je 4 TP; 2W10 SM.

24. Der Verbindungsgang mit Falle

Der Gang gehört noch zum Gebiet der Kobolde. Er ist jedoch unbewacht. Beide Türen, die in den Gang führen, sind geschlossen und versperrt (Schlösser öffnen, SG 20). Die versperrten Türen und die Falle im Gang soll die Goblins abhalten, die das Gebiet der Kobolde in regelmäßigen Abständen überfallen.

Der 6 m lange Gang führt zu einer weiteren geschlossenen Tür.

Falle (BS ½): In der Mitte des Ganges befindet sich ein 3 x 3 m großer Bereich, der als Druckplatte dient. Wird er belastet, öffnet sich die Falltür, die sich in der Mitte des Ganges befindet, auf mechanischem Weg. Wird die Falle ausgelöst, kann man sich mit einem erfolgreichen Reflexwurf noch rechtzeitig in Sicherheit bringen. Ein 30 cm breiter Steg gestattet es, sicher zur Tür zu kommen, wenn man von der Existenz der Fallgrube weiß. Denk daran, dass auch Zwerge diese

Falle mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Suchen finden können, da der Mechanismus der Falle aus Stein gearbeitet ist. Wenn die Falle durch Goblins ausgelöst wird, holen die Kobolde die Opfer aus der Fallgrube, entfernen alle Gegenstände, die in die Grube gefallen sind, und machen sie wieder scharf.

Fallgrube: HG ½; 3 m tiefe Fallgrube (1W6, Fallschaden); Reflexwurf (SG 16), keine Wirkung; Suchen (SG 21); Mechanismus ausschalten (SG 20).

25. Verfallener Raum

In dem leeren, nicht erhellten Raum findet man nichts außer Rattenkot, zerbröckeltes Mauerwerk und Flecken unerklärlicher Herkunft.

Es gibt zwei derartige Gebiete auf der Karte. Untersucht man den Raum näher, stellt man problemlos fest, dass sich hier früher mal jemand aufgehalten haben muss. Jetzt ist der Raum allerdings völlig leer. Charaktere mit dem Talent Spuren lesen können mittels eines Fertigkeitswurfs auf Naturkunde sowohl Spuren von Ratten (SG 10) als auch Spuren von humanoiden Wesen (SG 13) bemerken. Die Spuren der Ratten sind ungefähr einen Tag alt, und die Spuren der humanoiden Wesen sind ungefähr einen Monat alt. Es dürfte sich um vier Kreaturen gehandelt haben, die das Gebiet nach Norden durchquerten, und es waren mit Sicherheit keine Kobolde oder Goblins. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Suchen (SG 18) kann man ebenfalls erkennen, dass mehrere mittelgroße humanoide Wesen mit Stiefeln den Raum irgendwann in den letzten sechs Monaten durchquert haben.

Das Gebiet 25, das sich weiter nördlich auf der Karte befindet, führt ins Gebiet 31. Die Verbindungstür ist mit einer Falle gesichert. Eine Beschreibung der Falle findest du bei der Beschreibung von Gebiet 31.

26. Ausgetrockneter Brunnen

Der Boden des Raumes ist mit Staub und mit vereinzelten Gesteinstrümmern bedeckt. An der Ostwand steht ein reich verzierter Steinbrunnen. Der Brunnen wurde in der Form eines tauchenden Drachen gestaltet. Obwohl er ausgetrocknet, von Sprüngen überzogen und verschmiert ist, sieht er noch immer prächtig und majestätisch aus. An der Westwand befindet sich eine Steintür mit einem Relief.

Die Tür im Westen ist mit einer Inschrift in Drakonisch versehen. Um sie gefahrlos zu öffnen, ist eine bestimmte Vorgangsweise erforderlich (siehe Gebiet 27). In dem Dreck und den Trümmern am Fußboden kann man die gleichen Fußspuren wie in Gebiet 25 finden. Der Brunnen ist zwar ausgetrocknet, verfügt aber noch immer über besondere Eigenschaften.

Wie schon in Raum 25, können auch hier Charaktere mit dem Talent Spuren lesen mittels eines Fertigkeitswurfs auf Naturkunde sowohl Spuren von Ratten (SG 10), als auch Spuren von humanoiden Wesen (SG 13) bemerken. Auch hier sind die Spuren der Ratten ungefähr einen Tag alt, und die Spuren der humanoiden Wesen ungefähr einen Monat. Es dürfte sich um vier Kreaturen gehandelt haben, die das Gebiet nach Norden durchquerten, und es waren mit Sicherheit keine Kobolde oder Goblins. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Suchen (SG 18) kann man ebenfalls erkennen, dass mehrere mittelgroße humanoide Wesen mit Stiefeln den Raum irgendwann in den letzten sechs Monaten durchquert haben.

Brunnen: Eine dünne eingetrocknete Schaumschicht überzieht noch immer das trockene Becken. Mit Hilfe des Zaubers *Magie entdecken* und einem erfolgreichen Wurf auf Zauberkunde kann man eine schwache magische Aura der Schule der Veränderung erkennen. Auf der Vorderseite des Beckens kann man mittels eines erfolgreichen Fertigkeitswurfs auf Suchen (SG 16) eine beinahe völlig abgewetzte Inschrift in Drakonisch erkennen. Die Inschrift latuet „Nainarya", was übersetzt so viel heißt wie „Feuer, ich rufe dich!"

Jeder, der Drakonisch versteht und das magische Wort laut ausspricht, aktiviert die Magie des Brunnens noch einmal, bevor seine Kraft endgültig aufgebraucht wird. Eine rötliche Flüssigkeit quillt aus dem Maul des Drachen, sammelt sich dort und tropft dann langsam und zäh in das Becken. Wenn man die Flüssigkeit auffängt, während sie vom Maul des Drachen tropft oder irgendwie in einen Behälter umfüllt (beispielsweise indem man sie aus dem Becken löffelt), kann man sie wie einen Trank des Feuerodems verwenden. Der Brunnen ist ab diesem Zeitpunkt nicht mehr magisch und wird seine Wirkung in Zukunft nie mehr entfalten.

27. Das Heiligtum

Die mit einem Relief verzierte Steintür, die in das Heiligtum führt, ist auf besonderem Weg verschlossen und mit einer Klingenfalle gesichert, die durch das Feld vor der Tür schneidet. Das Relief zeigt Skelettdrachen. Wenn man sich der Tür auf 30 cm nähert, spürt man eine deutliche Kälte. Über der Tür befindet sich eine Inschrift auf Drakonisch: *Tana Aman Heka Men.* Übersetzt bedeutet das soviel wie „Kanalisiere das Gute, der Weg öffnet sich."

Falle (BS ½): Wenn man versucht die Tür zu öffnen, ohne dass man zuerst das spezielle Schloss geöffnet hat, schießt eine Klinge im unteren Bereich der Tür hervor und schneidet durch den 1,50 m x 1,50 m großen Bereich vor der Tür. Die Klingenfalle wird jedes Mal ausgelöst, wenn jemand versucht die Tür zu öffnen.

Klingenfalle: HG ½; Nahkampf +4 (1W8/KT x4); Suchen (SG 21); Mechanismus ausschalten (SG 21).

Schloss: Die Tür lässt sich nicht mit einem Schlüssel aufsperren. Sie reagiert nur auf einen Versuch, Untote zu vertreiben, der gegen die Tür gerichtet wird und der gegen Untote mit 2 TW oder mehr erfolgreich wäre. Bei einem erfolgreichen Versuch, Untote zu vertreiben, erstrahlt die Tür in einem geisterhaften blauen Licht und schwingt lautlos auf.

In dem stillen Raum stehen fünf aufrechte Steinsärge. Drei Steinsärge stehen an der Nordwand und zwei an der Südwand. Die Steinsärge sind mit Reliefs verziert, die nobel wirkende Gestalten darstellen. Die Gestalten haben elfische Züge. Sie scheinen in Roben gekleidet zu sein. In der Mitte der Westwand befindet sich ein aus Obsidian gefertigter Schrein, auf dem noch immer eine einsame Kerze brennt.

Der Schrein ist mit Reliefs überzogen, die Drachen darstellen. Auf ihm steht eine Kerze, deren Docht mit *Dauerhafte Flamme* verzaubert wurde. Neben der Kerze liegen zwei Gegenstände: eine kleine Pfeife und ein Fläschchen (siehe Schätze). In den fünf Steinsärgen befinden sich untote Skelette. Sie verlassen die Särge und greifen die Charaktere an, wenn diese den Schrein berühren oder versuchen, einen der Steinsärge zu öffnen oder zu untersuchen.

Kreaturen (BS 1 ⅔): Die fünf Skelette kommen gleichzeitig aus den Steinsärgen und stürzen sich gemeinsam auf die Frevler, die es wagen, die Ruhe des Schreins zu stören. Die Skelette verfolgen die Abenteurer auch aus diesem Raum hinaus, wenn sie die Flucht ergreifen.

Skelette (5): Je 9 TP.

Taktik: Die Skelette versuchen, einen oder mehrere Charaktere in die Zange zu nehmen. Wenn der Kleriker der Gruppe an diesem Tag noch über die Kraft verfügt, Untote zu vertreiben, wird die Begegnung dadurch wesentlich einfacher.

Schätze: Auf dem Altar findet man eine Kerze, die mit *Dauerhafter Flamme* verzaubert wurde, einen *Trank: Elementen trotzen* (*Feuer*) und eine magische Pfeife, die scheinbar aus sehr hartem Glas gefertigt wurde. In die Pfeife wurde das Wort „Azan-Gund" geschnitzt. Das Wort stammt aus dem Zwergischen und bedeutet so viel wie Nachtrufer. *Azan-Gund* ist ein neuer magischer Gegenstand. Er steht nicht im SPIELLEITER-SET, sondern wird im Anhang ausführlich beschrieben. In dem Schrein befindet sich außerdem ein Geheimfach, das man mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Suchen (SG 20) finden kann. Darin sind sechs Edelsteine (Peridote), die so geschnitten wurden, dass sie an kleine Drachen erinnern. Jeder der Edelsteine ist 10 GM wert.



28. Mit Ratten verseuchte Zellen

In dem Gang befinden sich sechs Türen, die alle leicht offen stehen. Die Türen führen jeweils in eine Zelle. Die einzelnen Zellen sind auf der Karte mit a bis f markiert. Die Türen stehen so weit offen, dass sich kleine Kreaturen durch den Spalt quetschen können, ohne die Tür noch weiter öffnen zu müssen.

Charaktere mit dem Talent Spuren lesen können mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Naturkunde (SG 10) feststellen, dass drei oder vier humanoide Wesen die Halle in beiden Richtungen durchquert haben. Natürlich fallen ihnen auch die zahlreichen Spuren von Ratten auf. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Naturkunde (SG 21) kann man feststellen, dass vier humanoide Wesen nach Norden gingen, aber dann nur drei humanoide Wesen zurück nach Süden gegangen sind. Verfügt niemand über das Talent Spuren lesen, kann man auch mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Suchen (SG 18) feststellen, dass hier wohl innerhalb der letzten sechs Monate einige humanoide Wesen, die Stiefel trugen, den Gang durchquerten.

In den Zellen befinden sich drei verlassene Schreckensrattennester (a, d, f) und drei bewohnte Nester (b, c, e).

Kreaturen (BS 1): Falls die Charaktere nicht durch den Gang schleichen und bei einem Fertigkeitswurf auf Schleichen (SG 12) erfolgreich sind, kommt aus jeder der Zellen, in denen sich die bewohnten Nester befinden, eine Schreckensratte und greift die Charaktere an.

Schreckensratten (3): Je 5 TP.

Schatz: In den verfilzten Nestern aus Felsbrocken, Haaren und Pilzen findet man die verschiedensten glänzenden Gegenstände, die von den Ratten gesammelt wurden. Durchstöbert man die Nester genauer, findet man in jedem 2W6 SM, 1W6 GM und 1W4 Edelsteine im Wert von je 5 GM.

29. Alte Fallen

Der Fußboden in dem Raum ist gepflastert. Zwei Falltüren sind mit Eisenhaken verkeilt. Es ist ganz offensichtlich, dass die Falltüren äußerst schwer zu bemerken wären, wenn sie geschlossen wären. An der Nordwand befindet sich ein ausgetrockneter Brunnen, der mit dem Basrelief eines Drachen verziert ist.



Auf der Karte sind die verkeilten Fallen eingezeichnet. Es war das Werk der Abenteurergruppe, die in der Zitadelle verschollen ist. Wirft man einen Blick hinein stellt man fest, dass sich unter den Falltüren 6 m tiefe Fallgruben befinden, deren Boden mit Rattenknochen, verrosteten Metallstücken und Dreck bedeckt ist.

Auch hier kann man die Spuren der Abenteurergruppe finden, die vor ungefähr einem Monat hier war. Die Chancen sind ebenso hoch wie bei der Beschreibung von Gebiet 25. Die Spur führt am Rand der Fallgruben vorbei zur Tür im Westen.

Falls sich die Charaktere mehr als drei Runden lang in dem Raum aufhalten und sich dabei in normaler Lautstärke unterhalten, beziehungsweise Lärm ähnlicher Lautstärke machen, werden die Ratten in Gebiet 30 auf sie aufmerksam und bereiten einen Hinterhalt vor.

Falle (BS ½): Abgesehen von den zwei bereits deaktivieren Fallen, befindet sich noch eine Falle in dem Raum. Der ausgetrocknete Brunnen an der Nordwand ähnelt dem Brunnen in Gebiet 26 auf verblüffende Weise. Auch hier befindet sich eine schwer zu findende Inschrift in Drakonisch an der gleichen Stelle wie beim anderen Brunnen. Die Inschrift lautet „Naihuine", was übersetzt so viel bedeutet wie „Tod, ich rufe dich!" Wenn ein Schurke den Brunnen untersucht und mit einem Fertigkeitswurf auf Suchen (SG 21) erfolgreich ist, kann er verdächtig wirkende metallische Röhren entdecken, die aus der Statue kommen und im Maul der Statue enden. Außerdem entdeckt er einen verborgenen, angerosteten Behälter. Wenn man das Wort entziffert und auf Drakonisch ausspricht, wird die Falle aktiviert. Ein giftiger Nebel sprüht dann aus dem Maul der Statue. Glücklicherweise hat das Gift im Laufe der Zeit an Wirksamkeit eingebüßt. Es befindet sich nur noch Gift für eine Anwendung in dem Behälter.

Naihuine-Falle: HG ½; Gaswolke mit 3m Radius; Zähigkeitswurf (SG 16), keine Wirkung; Erstschaden: 1 Punkt temporärer Konstitutionsschaden, Zweitschaden: 1W4 Punkte temporärer Konstitutionsschaden; Suchen (SG 21); Mechanismus ausschalten (SG 20).

30. „Mama" Ratte

Du solltest dir auf jeden Fall den Abschnitt über Taktik durchlesen, bevor du die Beschreibung des Raumes vorliest. Falls die Charaktere in Gebiet 29 nicht sehr leise waren, haben sie die Schreckensratten in diesem Raum vermutlich bemerkt und einen Hinterhalt vorbereitet.

> Der Geruch von verrottendem Fleisch hängt hier schwer in der Luft. Er steigt von den ziemlich abgenagten Kadavern etlicher Höhlenratten sowie von den Überresten kleinen Ungeziefers und einigen Körpern auf, die verdächtig an die von Menschen erinnern. Die Kadaver liegen auf einer Schicht von Dreck, alten Knochen, Haaren und Fellen, die so ein besonders widerwärtig und ekelhaft aussehendes Nest formen. Die Nordwand ist eingeschlagen. Dort hinten könnt ihr nur Gesteinstrümmer erkennen, die in der Dunkelheit verschwinden.

Falls sich die Charaktere an diese Tür angeschlichen haben, können sie die Monster überraschen, weil diese faul herumliegen. Anderenfalls haben die Schreckensratten einen Hinterhalt vorbereitet. Die Öffnung in der Nordwand führt zu dem verfallenen Mauerwerk, das die Zitadelle umgibt und in Gebiet 3 beschreiben wird. Die Kadaver stammen einerseits von Tieren. Andererseits handelt es sich hier um die Überreste von zwei Goblins, einem Kobold und einem Mitglied der vermissten Abenteurergruppe (dem Waldläufer Karakas).

Kreaturen (BS 1½): Die Schreckensratten, welche die Zitadelle in Ewiger Nacht verseuchen, gehören allesamt zum Nachwuchs einer monströsen, aufgeblähten weiblichen Schreckensratte, die von den Goblins Guthash (übersetzt: Die Aufgeblähte) genannt wird. Guthash ist tatsächlich ein unglaublich fettes Exemplar ihrer Gattung. Sie stopft beständig das Ungeziefer in sich hinein, das ihr von ihren Kindern gebracht wird. Ab und an gibt es auch mal einen schmackhaften Kobold oder Goblin.

Guthash ist gut doppelt so groß wie eine normale Schreckensratte (1,80 m lang). Normalerweise halten sich hier noch drei weitere Schreckensratten auf. Die Schreckensratten greifen jeden Eindringling an. Sie haben die Absicht, die Eindringlinge zu töten und zu fressen.

Taktik: Falls die Schreckensratten die Abenteurer gehört haben, bereiten sie einen Hinterhalt vor. Die Schreckensratten drängen sich auf beiden Seiten des Eingangs in einer Entfernung von bis zu 1,50 m an die Wand. Gelingt es ihnen, die Abenteurer zu überraschen, erhalten sie eine freie Teil-Aktion, die sie nutzen, um den ersten Charakter anzugreifen, der den Raum betritt oder auch nur einen Blick hineinwirft. Es ist ziemlich wahrscheinlich, dass sie den Charakter dabei in die

Zange nehmen. Guthash hat sich in dem Fall in einer Entfernung von 1,50 m vom Eingang in all dem Dreck eingebuddelt. Um sie zu bemerken, ist ein erfolgreicher Fertigkeitswurf auf Entdecken (SG 20) erforderlich. Sie greift den ersten Charakter an, der den Raum auch tatsächlich betritt, indem sie aus ihrer Deckung hervorstürmt.

- **Schreckensratten (3):** Je 5 TP.
- **Guthash:** 18 TP.

Schatz: Durchsucht man den Schutt und Abfall mindestens 10 Minuten lang, findet man 68 GM, 300 SM und 3 Edelsteine (jeweils 1W4 x 10 GM). Bei der Leiche des menschlichen Waldläufers Karakas findet man fünf Dolche, eine beschlagene Lederrüstung, einen Kurzbogen, einen Sack (in dem Sack befindet sich ein Wasserschlauch, Proviant für einen Tag, ein Schlafset, Feuerstein & Zunder, sowie drei Fackeln), einen Köcher, in dem nur noch drei Pfeile stecken, einen *Trank: Leichte Wunden heilen* und ein Geldbeutel mit 17 GM. Karakas trägt einen Goldring (10 GM) am Finger, in den sein Name in der Handelssprache graviert wurde.

31. Achtung, Krähenfüße

Die südliche Tür, die in diesen Gang führt, ist verschlossen und mit einer Glocke gesichert. Öffnet man die Tür, schlägt die Glocke laut an und alarmiert die Goblins in Gebiet 32 (Suchen, SG 21; Mechanismus ausschalten, SG 20).

Der Boden dieses 3 m breiten Ganges ist mit zahlreichen, spitzen Krähenfüßen übersät. Die Tür im Norden wurde herausgerissen. Dafür befindet sich dort jetzt eine 90 cm hohe, grob gemauerte Wand, die sogar mit Zinnen versehen ist.

Falls die Abenteurer die Goblins alarmiert haben, verschanzen sich die Goblins von Gebiet 32 hinter der Mauer und tauchen immer wieder zwischen den Zinnen auf, um die Charaktere mit Fernkampfwaffen unter Beschuss zu nehmen und es ihnen so möglichst schwer zu machen, sich durch den mit Krähenfüßen übersäten Gang voranzukämpfen.

Taktik: Die Charaktere stehen nicht nur unter Beschuss durch die Goblins von Gebiet 32, sondern müssen sich auch mit den Krähenfüßen herumschlagen, wenn sie vorrücken wollen. Krähenfüße bestehen im Prinzip aus vier Metalldornen, die so miteinander verbunden sind, dass drei davon am Boden liegen und der vierte Metalldorn automatisch nach oben zeigt. Wenn man sich mit halber Bewegungsrate bewegt, kommt man gefahrlos voran, weil man genügend Zeit hat, darauf zu achten, wo man hintritt. Man kann den Weg auch mit einem Stab oder einem anderen langen Gegenstand frei machen, mit dem man die Krähenfüße sozusagen zur Seite fegt. In einer Runde schafft man so einen 1,50 x 1,50 m großen Abschnitt. Wenn man sich mit voller Bewegungsrate (wenn man also zumindest geht oder noch schneller unterwegs ist) durch ein Gebiet mit Krähenfüßen bewegt, wird für je 1,50 m in dem Gebiet ein Angriff mit +0 gewürfelt. Bei dieser Art von „Angriff" kommen Rüstung, Schild und Ablenkungsboni nicht zum Tragen. Boni für hohe Geschicklichkeit werden jedoch eingerechnet. Charaktere, die Schuhe tragen, addieren +2 auf ihre RK. Charaktere, die auf einen Krähenfuß treten, erleiden 1 Schadenspunkt. Ihre Bewegungsrate wird durch die Verletzung am Fuß um 50% reduziert. Diese reduzierte Bewegungsrate bleibt einen Tag lang bestehen *oder bis* der Charakter auf irgendeine Weise geheilt wird.

Schatz: Die Charaktere können die Krähenfüße einsammeln und später selbst verwenden. Insgesamt kann man acht Beutel mit je 2 Pfund Krähenfüßen füllen.

32. Die Stellung der Goblins

Der Fußboden des Raumes ist mit Dreck verschmiert, und Flecken überziehen die Wände. Am Boden sieht man verfilzte Felle und eine häufig benutzte Feuergrube. Ganz offensichtlich wohnen hier Wesen, die sich um Hygiene nicht viel kümmern. Die Tür im Süden wurde herausgerissen. Dafür befindet sich dort jetzt eine 90 cm hohe, grob gemauerte Wand, die sogar mit Zinnen versehen ist.

Der Raum ist Wachposten und Verteidigungsstellung für die Goblins vom Durbuluk-Stamm. Hauptsächlich soll diese Stellung als Verteidigung gegen die Kobolde dienen, die erst vor kurzer Zeit in die Zitadelle eingefallen sind. Die Goblins rechnen aber auch mit der eher unwahrscheinlichen Chance, dass irgendwelche Invasoren über die Alte Straße kommen und in die Festung eindringen könnten. Durchsucht man den Raum, findet man halb verrottetes Räucherfleisch, Weinschläuche, in denen der Wein bereits halb zu Essig geworden ist, und ähnlich nutzlose Dinge, die Goblins so anhäufen.

Kreaturen (BS ½): In diesem Raum sind zwei Goblins stationiert. Wenn sie durch die Glocke in Gebiet 31 alarmiert werden, oder wenn die Charaktere bei der Überwindung der Krähenfüße viel Lärm machen, werden sie auf die Eindringlinge aufmerksam. Sie gehen hinter der niedrigen Mauer in Deckung und nehmen die Abenteurer mit Wurfspeeren unter Beschuss.

Die Goblins sind nicht verhandlungsbereit. Sollte es gelingen, die Goblins gefangen zu nehmen, *kann man* sie unter Gewaltandrohung ausquetschen. Sie verfügen über ähnliche Informationen wie Erky Timbers, der in Gebiet 34 gefangen gehalten wird. Natürlich antworten sie in einer wesentlich einfacheren Sprache als der gefangene Gnom.

Die Goblinoiden

Goblins, Hobgoblins und eine Hand voll Grottenschrate haben die Zitadelle in Ewiger Nacht schon seit langer Zeit in Besitz genommen. Diese Wesen werden unter dem Begriff Goblinoide zusammengefasst. Seitdem jedoch der Ausgestoßene und nun auch noch die Kobolde in der Zitadelle aufgetaucht sind, hat sich ihr Einflussbereich drastisch verringert. Im Moment beherrschen sie Gebiet 31 bis 41. Alle Goblinoiden in der Zitadelle gehorchen ihrem Anführer, der sich in Gebiet 41 aufhält. Sie gehören zum Stamm Durbuluk, was übersetzt soviel wie „Die Beherrscher" bedeutet. Das Zeichen des Durbuluk-Stammes ist eine grob gezeichnete Goblinfratze. Der Anführer der Goblins wiederum gehorcht dem Ausgestoßenen Belak. Goblins und Hobgoblins haben flache Gesichter, breite Nasen, spitze Ohren und breite, klaffende Mäuler, in denen zahlreiche spitze Reißzähne sitzen. Ihre Stirn verläuft etwas schräg nach hinten, und die Augen wirken normalerweise stumpf oder sind von einem leichten Schleier überzogen. Hobgoblins wirken etwas weniger tierhaft als ihre weniger weit entwickelten Vettern. Sie gehen immer aufrecht, aber ihre Arme reichen ihnen fast bis zu den Knien. Die Hautfarbe der Mitglieder des Durbuluk-Stammes ist teiggelb. Goblins sind kleine Kreaturen. Hobgoblins sind mittelgroße Kreaturen. Der Großteil dieser Wesen spricht nur Goblinisch, aber ein Drittel von ihnen beherrscht auch die Handelssprache. Alle Goblins und Hobgoblins verfügen über Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m.

Taktik: Die Mauer im Süden ist durchschnittlich 90 cm hoch (die niedrigsten Punkte sind 75 cm hoch). Die kleinen Goblins genießen durch die Mauer 75% Deckung, wenn sie ihre Wurfspeere werfen (+7 auf die RK gegen Fernkampfangriffe durch die Abenteurer und +3 auf Reflexwürfe). Mittelgroßen Kreaturen würde die Mauer übrigens in dieser Situation nur 50% Deckung geben. Sobald es den Abenteurern gelungen ist, die Krähenfüße in Gebiet 31 zu überwinden, können sie mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Springen (SG 14) über die 90 cm hohe Mauer springen und noch eine normale Bewegung in dieser Runde machen. Sie können auch eine Bewegungsentsprechende Aktion dazu verwenden, um über die Mauer zu klettern, wenn der Fertigkeitswurf auf Springen scheitert. Gegen Charaktere, die über die Mauer klettern, erhalten die Goblins einen Gelegenheitsangriff. Sobald die Abenteurer in den Nahkampf gehen, zieht ein Goblin sein Schwert und versucht sie aufzuhalten. Der andere Goblin flieht in Richtung Gebiet 33, um Alarm zu schlagen.

Goblins (2): Je 4 TP; 2W10+2 SM.

Wie sich die Situation weiterentwickelt: Entkommt einer der Goblins, alarmiert er die Goblins in Gebiet 33. Sind die Charaktere nicht besonders wachsam, wenn sie Gebiet 33 betreten, erhalten die Goblins eine freie Teil-Aktion gegen die Charaktere, die sie dazu nutzen, je einen Wurfspeer zu schleudern. In dem Fall kann es gut sein, dass die Charaktere auf dem falschen Fuß erwischt werden und ihren Geschicklichkeitsbonus verlieren, bis sie zum ersten Mal an der Reihe sind. Der Goblin aus diesem Raum verstärkt die Goblins in Raum 33, so dass sich dort dann fünf statt vier Goblins aufhalten. Sollte keiner der Goblins fliehen können, werden die Goblins in Gebiet 33 auch durch die Kampfgeräusche in diesem Raum nicht misstrauisch. Goblins neigen oft dazu, lautstark zu streiten und sich wild aufzuführen. Die Geräusche, welche die Goblins und die Charaktere beim Kampf verursachen, sind für die Goblins im angrenzenden Raum nichts Ungewöhnliches.

33. Der Übungsraum

Auf dem Boden des grob gepflasterten Raumes liegen zahlreiche zerbrochene und abgestumpfte Wurfspeere. Ein paar der Wurfspeere stecken auch in grob zusammengenähten Stoffpuppen, die humanoide Wesen darstellen sollen und die an der Südwand aufgestellt sind. Das obere Drittel des Raumes ist vom unteren Bereich durch eine 90 cm hohe, grob gemauerte Wand abgetrennt, die sogar mit Zinnen versehen ist. Nördlich dieser Barriere befindet sich so eine Art Lager mit einer Feuerstelle und einigen eisernen Kochtöpfen

Der Raum dient den Goblins nicht nur als Übungsraum, sondern auch als Verteidigungsstellung gegen Eindringlinge.

Kreaturen (BS 1): Wenn die Goblins, die in diesem Raum stationiert sind, nicht gerade gegen Eindringlinge kämpfen müssen, vertreiben sie sich ab und zu die Zeit, indem sie das Werfen mit Wurfspeeren üben. Dazu schleudern sie die Speere auf die aus Leinen genähten Puppen, die mit Haaren und Fellstücken gefüllt sind. Mit viel Fantasie kann man erkennen, dass es sich um Elfen und Menschen handeln soll. In der übrigen Zeit besaufen sie sich mit übermäßigen Mengen Goblinschnaps, und zwar auch dann, wenn sie eigentlich Wache stehen sollten. Kommen Eindringlinge in den Raum, wollen die Goblins kämpfen. Sie kommen gar nicht erst auf die Idee zu verhandeln. Wenn man sie gefangen nimmt und unter Gewaltanwendung oder mit Hilfe magischer Mittel befragt, kann man allerlei Informationen aus ihnen herausholen. Sie verfügen über ähnliche Informationen wie Erky Timbers, der in Gebiet 34 gefangen gehalten wird. Natürlich antworten sie in einer wesentlich einfacheren Sprache als der gefangene Gnom.

Taktik: Die Goblins setzen eine ähnliche Strategie ein wie die Goblins in Raum 32. Sie genießen auch die gleiche Deckung. Das wird in der Beschreibung von Gebiet 32 ausführlich erläutert. Der einzige Unterschied ist, dass sich die Charaktere nicht durch ein Gebiet mit Krähenfüßen kämpfen müssen.

Goblins (4): Je 4 TP; 2W10+2 SM.

Schatz: Einer der Goblins besitzt eine Trinkflasche aus Silber. Sie ist aus zwergischer Fertigung (50 GM) und mit widerlichem Goblinschnaps gefüllt. Ein anderer Goblin trägt einen Schlüssel um den Hals, der zur versperrten Tür in Gebiet 34 passt.

Wie sich die Situation weiterentwickelt: Sollte sich das Schlachtenglück gegen die Goblins wenden, versucht einer der Goblins zu fliehen und die Goblinkrieger in Gebiet 39 zu warnen.

34. Das Gefangenenlager der Goblins

Die Holztür, die in den Raum führt, ist geschlossen und versperrt (Schlösser öffnen, SG 20; Stärkewurf, SG 20).

In dem langen, niedrigen Gefängnisraum herrscht das Elend. Drei kleine, gehörnte, humanoide Wesen sind mit einem Seil grob gefesselt und einem Eisenring festgebunden, der in der Nähe des Eingangs im Boden eingelassen ist. Weiter hinten im Raum liegt ein übel zugerichteter Gnom in einem Eisenkäfig, der selbst für ein Wesen seiner Größe viel zu eng ist. An den Wänden befinden sich mehrere verrostete Handfesseln, die im Moment nicht „benutzt" werden. In einigen hängen aber noch die Skelette ehemaliger Gefangener.

Bei den kleinen gehörnten Humanoiden (Kobolden) und dem Gnom handelt es sich um Gefangene des Durbuluk-Stammes, also der Goblins. Die gefesselten Kobolde kann man problemlos befreien, aber um den Gnom aus seinem Käfig zu holen, ist entweder ein erfolgreicher Stärkewurf (SG 22) erforderlich, um die Stangen zu verbiegen, oder ein erfolgreicher Fertigkeitswurf auf Schlösser öffnen (SG 19).

Die Gefangenen: Das Schicksal der Kobolde ist unsicher. Es kann gut sein, dass die Goblins versuchen

werden, vom Stamm der Kobolde ein Lösegeld zu erpressen. Da die Kobolde nicht wissen, welches Schicksal ihnen durch die Hände der Abenteurer droht, sind sie überhaupt nicht begeistert, davon befreit zu werden. Sie möchten sich nicht ihre Chance vermasseln, gegen ein Lösegeld freizukommen. Falls man sie dennoch befreit und ihnen einen Fluchtweg zeigt, auf dem keine Gefahr droht, werden sie diese Chance natürlich nutzen. Die Kobolde wissen nur sehr wenig, und es zahlt sich nicht wirklich aus, sie zu befragen.

Gefangene Kobolde (3): Je 4 TP; (1W2-1 Betäubungsschaden, Waffenloser Schlag).

Der Gnom ist ein Kämpfer/Kleriker namens Erky Timbers. Befreit man ihn, ist er gerne bereit, die Fragen der Abenteurer zu beantworten. Erky Timbers spricht Gnomisch, Goblinisch und die Handelssprache. Er verfügt über folgendes Wissen:

- *Warum bist du hier?* „Vor einem Jahr bin ich aufgebrochen, um mein Glück in der weiten Welt zu suchen. Ich habe beschlossen, die Alte Straße entlang zu reisen, weil dieser Weg kürzer ist. Ich hatte Pech, und die Goblinräuber haben mich erwischt und gefangen genommen. Seitdem bin ich hier. Meine Heilzauber haben mich am Leben erhalten. Anderenfalls wäre ich sicher schon verhungert oder an den ewigen Misshandlungen gestorben."
- *Was weißt du über die Goblins/über Belak?* „Ich habe die Goblins belauscht, wie sie über den Hain des Zwielichts gesprochen haben, der unter dieser Ebene liegt. Dort haust ein böser Druide namens Belak, der einen magischen Garten pflegt und von einem Baum, den die Goblins den Gulthias-Baum nennen, magische Früchte erntet. Die Goblins sprechen von diesem Baum mit gesenkter Stimme und in großer Angst."
- *Was weißt du über diese Frucht?* „Die Mitsommerfrucht schenkt jenen, die sie essen, Kraft, Energie und Gesundheit und die bleiche Mitwinterfrucht raubt diese Dinge. Belak gestattet den Goblins, die Frucht in den umliegenden Gegenden an der Oberfläche zu verkaufen, aber ich verstehe nicht warum."
- *Was weißt du über diese seltsamen Zweigschrecken?* „Die Zweigschrecken leben auf der Ebene, die unter dieser liegt, in dem gleichen Gebiet, in dem sich auch der Gulthias-Baum befindet."
- *Hast du etwas von der menschlichen Abenteurergruppe gehört, die hier verschollen ist?* „Die Goblins haben drei Abenteurer gefangen genommen. Das war vor über einem Monat. Sie waren eine Zeit lang mit mir hier gefangen. Ihre Namen waren Talgen, Sharwyn und Sir Braford. Die Goblins haben sie nur eine Woche hier gefangen gehalten und dann haben sie sie weggeschafft. Belak wollte sie haben. Seitdem habe ich nichts mehr von ihnen gehört."

Erky Timbers: 18 TP.

Wie sich die Situation weiterentwickelt: Falls die Charaktere nicht von selbst auf die Idee kommen, bietet ihnen der Gnom an, sich vorübergehend der Gruppe anzuschließen. Schlagen die Charaktere ein, solltest du den Gnom als einen loyalen Freund darstellen, von dem man auf keinen Fall erwartet, dass er die Abenteurer in einer gefährlichen Situation im Stich lässt oder verrät, der aber auch nicht bereit ist, Risiken auf sich zu nehmen, zu denen nicht auch die anderen Gruppenmitglieder bereit sind. Erky hat im Moment natürlich weder eine Rüstung noch Waffen. Falls er von den Abenteurern ausgerüstet wird, kann er ihnen natürlich wesentlich effizienter helfen. Für den kleinen Gnom eignen sich sehr gut Ausrüstungsgegenstände, die den Goblins abgenommen wurden.

Während Erky bei der Gruppe ist, erhält er einen Teil der Erfahrungspunkte, die sich die Gruppe verdient. Wenn du Erfahrungspunkte verteilst, werden diese einfach durch ein Gruppenmitglied mehr geteilt. Obwohl die Charaktere natürlich weniger Erfahrungspunkte erhalten, während sie der Gnom begleitet, können die Heilungsfähigkeiten des Gnoms durchaus den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage darstellen.

Die genauen spieltechnischen Werte von Erky findest du im Anhang.

Wenn Spielercharaktere gefangen genommen werden: Falls die Abenteurer bewusstlos geschlagen werden (siehe Gebiet 36), bringen die Goblins sie hierher und ketten sie mit den Handfesseln an der Wand fest. Um sich aus den Handfesseln zu befreien, ist entweder ein Stärkewurf (SG 22) erforderlich, um die Ketten zu zerreißen, ein erfolgreicher Fertigkeitswurf auf Entfesselungskünstler (SG 25) oder auf Schlösser öffnen (SG 19). Charaktere, die nicht über Diebeswerkzeug verfügen, können mit improvisierten Werkzeug arbeiten, erleiden dann allerdings –2 auf ihren Fertigkeitswurf auf Schlösser öffnen. Falls es den Abenteurern nicht gelingt, sich selbst zu befreien, werden sie, wenn sie Glück haben, früher oder später von den besorgten Bewohnern von Eichenhain ausgelöst. Die Charaktere werden dann in der Nähe des Dorfes freigelassen, allerdings nehmen ihnen die Goblins alle Ausrüstungsgegenstände und natürlich auch ihre Wertsachen ab. Wenn du beschließt, dass sie kein Glück haben, verschmachten sie hier in der Gefangenschaft. Du kannst selbst entscheiden, was ein angebrachtes Schicksal für die Gruppe ist. Aber wir würden auf jeden Fall raten, dass du Gnade vor Recht ergehen lässt.

35. Gang mit Falle

Der völlig normal aussehende Gang ist mit einer Falle gesichert. Die Tür, die nach Gebiet 37 führt, ist versperrt und verschlossen (Schlösser öffnen, SG 18).

Falle (BS ½): Vor der Tür, die nach Gebiet 37 führt, ist eine Falltür, unter der sich eine Fallgrube befindet. Ein 30 cm breiter Steg ermöglicht es, sicher zur Tür zu gelangen, wenn man von der Existenz der Falle weiß. Wird die Falle ausgelöst, wird sie von den Goblins kurze Zeit später wieder scharf gemacht. Stürzen die Charaktere in die Grube, finden sie dort nur ein paar Knochensplitter zweifelhafter Herkunft und eine Menge Dreck und Abfälle. Wühlt man darin herum, kann man mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Suchen (SG 18) einen Goldring, in dem ein Saphir eingesetzt ist (Gesamtwert von 25 GM) finden. Der Ring ist schon seit langer Zeit in der Grube.

Fallgrube: HG ½; 3 m tiefe Fallgrube (1W6, Fallschaden); Reflexwurf (SG 20), keine Wirkung; Suchen (SG 21); Mechanismus ausschalten (SG 20).

Wie sich die Situation weiterentwickelt: Falls die Abenteurer in die Fallgrube stürzen oder sonst irgendwie viel Lärm machen, kommen die Goblins aus dem Gebiet 36 nachschauen, das am nächsten liegt. Die Goblins tauchen in zwei Runden auf und versuchen, den Charakteren in den Rücken zu fallen.

36. Goblinräuber

Es gibt drei Gebiete auf der Karte mit dieser Nummer. Du kannst für jedes dieser drei Gebiete die gleiche Beschreibung verwenden.

> In dem Raum stinkt es widerwärtig, und der Boden ist mit Abfall, verrottenden Kadavern verschiedener Tiere und halb abgenagten Knochen von seltsamen Tieren bedeckt. Die Wesen, die hier hausen, legen auf Hygiene wahrlich nicht viel Wert. Um eine Feuergrube, die offenbar häufig verwendet wird, sind sechs instabil wirkende Hängematten aufgespannt. Auf dem Boden liegt abgenutztes Kochgeschirr in einem wilden Durcheinander mit zerbrochenen oder abgenutzten Rüstungsteilen und Waffen.

In den drei Gebieten halten sich jeweils 6 Goblins auf, die sich selbst stolz als Goblinräuber bezeichnen. Das trifft natürlich nur zu, wenn die Goblins nicht bereits durch die Aktivitäten der Charaktere in ein anderes Gebiet gelockt und dort von ihnen getötet oder ausgeschaltet worden sind. In besseren Zeiten haben sich meist zwei oder mehr Gruppen von Goblinräubern zusammengetan und sind dann über die Reisenden auf der Alten Straße hergefallen. Jetzt, da die Alte Straße nicht mehr genutzt wird, vertreiben sich die Goblinräuber ihre Zeit mit gelegentlichen Streifzügen ins Unterreich (siehe Gebiet 43) oder mit einem Überfall auf die Kobolde. Durchsucht man den Raum, findet man halb verrottetes Räucherfleisch, Weinschläuche, in denen der Wein bereits halb zu Essig geworden ist, und ähnlich nutzlose Dinge, die Goblins so anhäufen.

Kreaturen (BS 1): Die 6 Goblins in dem Raum greifen die Charaktere sofort an. Versuche, mit ihnen ins Gespräch zu kommen, sind ziemlich sinnlos (Diplomatie, SG 30). Sollte es gelingen, die Goblins gefangen zu nehmen, kann man sie unter Gewaltandrohung ausquetschen. Sie verfügen über ähnliche Informationen wie Erky Timbers, der in Gebiet 34 gefangen gehalten wird. Natürlich antworten sie in einer wesentlich primitiveren und einfacheren Sprache als der gefangene Gnom. Um die Goblins hier zu verhören, muss man Goblinisch sprechen.

Taktik: Die Goblins in diesen Räumen neigen dazu (90%), ihre Totschläger einzusetzen und Betäubungsschaden zu verursachen, anstatt mit ihren Kurzschwertern zu kämpfen. Erleidet eine Kreatur Betäubungsschaden, *wird er nicht* von den Trefferpunkten der Kreatur *abgezogen*, sondern separat notiert. Sobald eine Kreatur genau so viel Betäubungsschaden erleidet, wie sie aktuelle Trefferpunkte hat, zählt sie als wankend und kann in jeder Runde nur noch eine Teil-Aktion ausführen. Übersteigt der Betäubungsschaden die aktuellen Trefferpunkte, wird sie bewusstlos. Man heilt 1 Punkt Betäubungsschaden pro Stufe in jeder Stunde. Ein Zauber oder eine magische Fähigkeit, die erlittene Schadenspunkte heilt, heilt gleichzeitig dieselbe Menge Betäubungsschaden.

Goblins (6): Je 4 TP; 3W10+10 SM, 1W4 GM.

Wie sich die Situation weiterentwickelt: Falls einer der Goblins entkommt, flieht er nach Gebiet 40 und alarmiert die dort anwesenden Goblins. Sind die Charaktere nicht besonders wachsam, wenn sie Gebiet 36 betreten, erhalten die Goblins eine freie Teil-Aktion gegen die Charaktere, die sie dazu nutzen, je einen Wurfspeer zu schleudern.

Gelingt es den Goblins, einen oder mehrere Charaktere bewusstlos zu schlagen und sie gefangen zu nehmen, bringen sie diese in das Gefangenenlager. Dort fesseln sie die Charaktere mit den Handfesseln, die an den Wänden angebracht sind. Die Ausrüstung der Gefangenen überbringen sie ihrem Anführer in Gebiet 41.

37. Trophäenraum

Die beiden Holztüren, die in den Raum führen, sind geschlossen und versperrt (Schlösser öffnen, SG 18). Du kannst dir durchaus weitere Trophäen nach deinem Geschmack ausdenken und damit den Raum ausstatten. Wenn sich die Charaktere in den Raum bewegen, ist ein Fertigkeitswurf auf Balancieren (SG 15) nötig. Wer scheitert, rutscht auf einem Eisfleck am Boden aus.

> Ausgestopfte Tierköpfe sind hier an der Wand als Trophäen montiert. Wer auch immer die Tierköpfe präpariert hat, ist sehr schlampig vorgegangen. Die Auswahl der Tiere ist offenbar ziemlich wahllos geschehen. So findet man hier beispielsweise auch die Köpfe von Kühen, Ratten und anderen nicht gerade besonders beeindruckenden „Beutetieren". Es gibt jedoch auch ein paar grausigere Trophäen, wie beispielsweise einige Koboldschädel. Am Rand des Raumes liegen zerschmetterte und zerbrochene Schränke und Tische. Offenbar hat hier irgendjemand oder irgendetwas seine Wut ausgelassen. In der Mitte des Raumes ist ein Eisenhaken in den Boden eingelassen. Er ist verbogen, und an ihm hängen die traurigen Überreste einer zerrissenen Kette. Auf dem Boden, den Wänden und dem Schutt gibt es überall kleine, dünne Eisflecken.

Die Goblins haben die Kette dazu verwendet, um den entführten Nestling (ein Weißer Drache) hier anzuketten. Der Drache konnte sich jedoch losreißen. In seiner Wut hat er die Zerstörungen hier verursacht. Einst standen zahlreiche Regale an den Wänden, in denen die Goblins ihre Trophäen zur Schau gestellt haben. Dabei handelt es sich um Dinge wie Pfeilspitzen, Gebrauchs- und Ausrüstungsgegenstände, die sie anderen unterirdisch lebenden Rassen gestohlen haben, und ähnlich nutzlose Dinge. Balsag (siehe Gebiet 43), ein mächtiger Grottenschrat, der auch für die Gefangennahme des Drachen verantwortlich war, hat sich bisher noch nicht die Zeit



genommen, in den Raum zu kommen und den Drachen wieder anzuketten. Die normalen Goblins haben viel zu viel Angst vor dem Drachen, um den Raum zu betreten.

Kreatur (BS 1): Der Weiße Drache ist das „Maskottchen" der Kobolde gewesen. Er wurde von ihnen in einem Käfig in Gebiet 15 gehalten und ist von den Goblins gestohlen worden. Der Nestling ist eine sehr kleine Kreatur. Im Moment liegt er unter einem umgeworfenen Tisch und ruht sich aus. Vielleicht sind die Abenteurer ja im Auftrag von Yusdrayl, der Koboldhexenmeisterin aus Gebiet 21, unterwegs und planen, den Drachen zu retten. In diesem Fall stehen den Charakteren einige Schwierigkeiten bevor. Dem Nestling gefällt es in diesem Raum viel besser als bei den Kobolden, wo er das Maskottchen spielen musste. Er greift die Charaktere daher an, wenn sie den Raum betreten. Sollte Meepo (siehe Gebiet 15) bei der Gruppe sein, wird er das erste Opfer des Nestlings. Kommen die Charaktere nicht von selbst auf die Idee, den Nestling bewusstlos zu schlagen (also Betäubungsschaden zu verursachen), damit sie ihn nachher problemlos ins Gebiet der Kobolde zurück bringen können, gibt ihnen Meepo einen entsprechenden Ratschlag.

Taktik: Der Nestling setzt zuerst seine Odemwaffe ein und versucht möglichst viele Charaktere gleichzeitig mit dem 4,50 m langen Kegel zu erwischen. Da er seine Odemwaffe nur alle 1W4 Runden einsetzen kann, fliegt er dann auf die Abenteurer zu und greift sie ihm Nahkampf an, bis seine Odemwaffe wieder einsatzbereit ist. Da der Nestling eine sehr kleine Kreatur ist, muss er sich im Feld seines Gegners aufhalten, um seine Nahkampfwaffen (einen Biss, zwei Klauen) einsetzen zu können. Bevor also der Drache angreifen kann, provoziert er einen Gelegenheitsangriff von seinem Opfer.

Calcryx: 31 TP.

Schatz: Der Nestling hat den ganzen Trophäenraum durchstöbert und alle Gegenstände, die irgendetwas wert sein könnten, unter einem Tisch zusammengetragen. Dieser kleine Schatzhort bildet sein Nest. Es handelt sich um eine Jadestatuette, die in Form eines Drachen geschnitten wurde (20 GM), einen Kristallkelch (5 GM) und 24 Stück hochwertiges Silberbesteck (je 1 GM).

Außerdem findet man im Nest des Drachen noch einen versiegelten Schriftrollenbehälter, der aus einem Knochen gefertigt wurde. Auf dem Schriftrollenbehälter findet man eine Inschrift aus Zwergenrunen. Sie lautet „Khundrukar", was übersetzt „Das Glitzerheim" bedeutet. Im Schriftrollenbehälter findet man ein ungefähr einhundert Jahre altes Stück Pergament, das bereits zu zerfallen beginnt. Der Großteil des Pergaments ist durch eingedrungenes Wasser und die lange Zeitspanne unleserlich geworden. Das kurze Textstück, das sich noch entziffern lässt, lautet: „... die wenigen, die noch übrig sind. Auf Befehl von Durgeddin dem Schwarzen haben wir einen geheimen Rückzugsort für die Zwerge geschaffen. Niemand wird uns je finden, aber ..." Die Information ist natürlich sehr bruchstückhaft und selbst die meisten Zwerge können nur sehr wenig damit anfangen. Das Schriftstück kann als Hinweis auf das nächste Abenteuer „Die Schmiede des Zorns" benutzt werden. Verkauft man jedoch Behälter und Schriftrolle zusammen in einer Zwergensiedlung, könnte man für dieses antike Stück wohl 100 GM bekommen.

38. Der Durchgangsraum

Die beiden Türen in diesem Gebiet sind geschlossen, wenn nicht ein Goblin aus Gebiet 33 vor einem Kampf geflohen ist, um den Goblinanführer in Gebiet 41 vor den Abenteurern zu warnen.

An der Nord- und der Südwand des Raumes türmen sich Fässer, Kisten und Schachteln. Sie alle sind äußerst schlecht gefertigt. Dazwischen ist aber genug Platz, um problemlos von der Tür im Osten zur Tür im Westen zu kommen oder umgekehrt.

In dem Raum wird eine Menge brackiges Wasser, halb verwestes Räucherfleisch, 2,5 Liter Öl und mehrere Fässer Elfenpudding gelagert. Das Öl ist das Einzige, was für die Charaktere in diesem Raum vielleicht von Interesse ist. Auf dem Fass mit dem Elfenpudding befindet sich auch tatsächlich eine Inschrift in Goblinisch, die auf den Inhalt hinweist: „Elfenpudding".

39. Die Verrauchte Drachenhalle

In grob gefertigten Fackelhaltern, die hier an mehreren Stellen montiert sind, brennen mehrere Fackeln, die ungewöhnlich stark rußen. Durch die brennenden Fackeln ist der ganze breite Raum verraucht. Der Länge nach ziehen sich zwei Reihen von Marmorsäulen durch den Raum, die mit Reliefs von Drachen verziert sind, die sich um die Säulen schlängeln.

Der Raum gleicht von der Architektur her Gebiet 19. Natürlich wird der Raum hier von den Goblins und Hobgoblins und nicht von den Kobolden kontrolliert. Die Fackeln erhellen den langen Raum zwar, aber die starke Rauchentwicklung behindert die Charaktere, falls es hier zu einem Kampf kommen sollte. Dank der vielen kleinen Risse und Sprünge in der Decke und in den Mauern sammelt sich nie soviel Rauch, dass er zum Problem beim Atmen wird. Normalerweise halten sich hier keine Goblins auf.

Taktik: Falls die Abenteurer fliehen und sich hier ihren Verfolgern stellen oder von sich von ihnen stellen lassen, werden vielleicht auch die Goblins in dem Gebiet 36, das an dieses Gebiet grenzt, auf sie aufmerksam. Vielleicht strömt aber auch Verstärkung aus den anderen beiden Räumen herbei, die auf der Karte mit „36" gekennzeichnet sind. Die Goblins, die sich in den Gebieten 36 aufhalten, reagieren auf alle Kampfgeräusche aus Gebieten 39, 40 oder 41. Das gilt natürlich nur, wenn sie nicht bereits von den Charakteren ausgeschaltet wurden. Die Goblins sind an den Rauch in dem Raum gewöhnt, die Abenteurer allerdings nicht. Dadurch genießen die Goblins hier 25% Tarnung gegenüber den Charakteren.

40. Das „Goblindorf"

Wenn man sich einer Tür, die in diesen großen Raum führt, auf 3 m nähert, kann man ganz klar die zahlreichen kehligen Stimmen hören, die hinter der Tür wild durcheinander reden.

> Was früher vermutlich eine Kathedrale war, ist jetzt die Hauptlagerstätte der Goblins. Alles ist verdreckt und verwüstet. An den Wänden und am Boden befinden sich zahlreiche Fackelhalter in denen violett leuchtende Pilze stecken, die den Raum in ein seltsames Licht tauchen. In dem kränklich wirkenden Licht gehen viele Goblins ihren normalen Aktivitäten nach. Sie beschäftigen sich hauptsächlich mit Schlafen, dem Zubereiten von Essen, Streiten, Fressen, noch mehr Schlafen, Kämpfen, dem Schärfen von Waffen, durch die Gegend schleichen, Schlafen, Brüllen, Kämpfen, Nähen und natürlich nicht zu vergessen Schlafen. An der Südwand sind die verschiedensten zerbrochenen Gegenstände aufgetürmt, darunter Wagenräder, zerbrochene Rüstungsteile, verrostete Waffen, Kisten, kleine Statuen, alte Möbel und Kunstwerke. Leider scheinen alle diese Dinge in einem sehr schlechten Zustand zu sein.

Der Raum dient den Goblins, die sich nun bereits seit *60 Jahren* in der Zitadelle aufhalten, als Hauptlagerstätte. Sie haben den Stamm, der vor ihnen von den Ruinen Besitz ergriffen hat, damals vertrieben. Die Goblins sammeln die phosphoreszierenden Pilze auf der Ebene des Hains des Zwielichts (siehe beiliegende Karte). Sie benötigen das Licht zwar nicht, um prinzipiell etwas zu sehen, aber es ist sehr hilfreich bei feinen Arbeiten, bei denen man kleine Dinge sehen muss (wie beispielsweise beim Nähen). Außerdem geben die Pilze einen praktischen Snack ab, wenn ein Goblin seinen Hunger nicht zügeln kann. Die Goblins verfügen über primitive Werkzeuge, die dazu geeignet sind, zu kochen, Tiere zu häuten, Felle zu gerben und andere grundlegende Arbeiten zu verrichten, die notwendig sind, um das Überleben der Gemeinschaft zu sichern. Die Goblins gehen normalerweise in den Tunneln, die zum Unterreich führen, auf die Jagd (Gebiet 43).

Kreaturen (BS 2-3): In dem Raum trifft man normalerweise auf 34 Goblins und 10 Hobgoblins. Von diesen sind jedoch nur 4 Goblins und 3 Hobgoblins fähig zu kämpfen. Sie greifen die Charaktere an, wenn sie den Raum nicht in Begleitung anderer Goblins betreten. Die übrigen Goblins und Hobgoblins sind zu jung, zu alt, zu unfähig oder zu feige, um sich im Fall einer Auseinandersetzung ernsthaft zu verteidigen. Obwohl auch die anderen Goblinoiden eine böse Gesinnung haben, erhalten die Charaktere keine Erfahrungspunkte dafür, wenn sie die Wehrlosen abschlachten. Sie erhalten nur Erfahrungspunkte für einen Kampf gegen die vier Goblins und drei Hobgoblins, die auch fähig sind, sinnvoll zu kämpfen. Die Goblins in dem Raum verfügen prinzipiell über die gleichen Informationen wie der Gnom Erky, der in Gebiet 34 festgehalten wird oder wurde. Natürlich antworten sie in einer wesentlich primitiveren und einfacheren Sprache als der Gnom.

Taktik: Werden die Goblinoiden hier angegriffen, strömt Verstärkung aus dem nächsten besetzten Gebiet 36 herbei. Ausserdem wird der Anführer der Goblins durch den Kampf, der ja praktisch in seinem Vorzimmer stattfindet, gewarnt. Er befindet sich in Gebiet 41.

- **Goblinräuber (4):** Je 4 TP; 3W10 SM, 1W4 GM.
- **Hobgoblinräuber (3):** Je 5 TP; 4W10 SM, 2W4 GM.

Schatz: Der große Stapel an der Südwand stellt die Beute dar, die der Durbuluk-Stamm in der Zitadelle selbst und bei den Überfällen an der Oberfläche zusammengetragen hat, als die Alte Straße noch bereist wurde. Die besten Stücke befinden sich allerdings beim Anführer in Gebiet 41. Um etwas in dem ganzen Ramsch zu finden, sind Fertigkeitswürfe auf Suchen erforderlich. Jedes Mal, wenn ein Fertigkeitswurf auf Suchen (SG 18) erfolgreich ist, finden die Charaktere einen der nachfolgend angeführten Schätze: Zwei kleine Statuen (je 30 GM), drei kleine mit Mondsteinen geschmückte Silberringe (je 20 GM) und ein mittelgroßes, noch brauchbares Kettenhemd.

41. Der Thronsaal des Goblinanführers

Falls die Goblins in diesem Gebiet alarmiert werden oder den Lärm einer Auseinandersetzung in Gebiet 40 hören, sichern sie zunächst 10 Runden lang die Eingangstür. Dann erteilt ihnen der Anführer den Befehl, nachzusehen, was da los ist.

> Der Raum vor euch hat einen Durchmesser von 12 m und eine Kuppeldecke. In der Mitte des Fußbodens führt ein kreisförmiger Schacht nach unten. Aus dem

Schacht strömt violettes Licht, das auch die kränklich aussehenden weißen und grauen Ranken beleuchtet, die an den Wänden des Schachts entlang verlaufen. Zusätzlich zu dem Licht aus dem Schacht erhellen noch vier Fackeln, die in gleichmäßigen Abständen an den Wänden angebracht sind, den Raum. Im Nordwesten steht ein primitiver, aus Stein gefertigter Thron an der gekrümmten Wand. Eine große Eisenkiste, die vor dem Thron steht, dient als Fußhocker. In einem Steintopf neben dem Thron wächst ein Setzling empor.

In dem ziemlich beeindruckend aussehenden Raum, der direkt über dem Eingang zur mysteriösen Ebene des Hains des Zwielichts liegt, hält sich Durnn auf. Dieser Hobgoblin ist der Anführer des Durbuluk-Stammes. Die dicken, bleichen Ranken, die entlang der Wände des Schachts verlaufen, dienen den Goblins als Abstiegs- und Aufstiegshilfen, wenn sie zwischen den beiden Ebenen der Zitadelle wechseln. Die Ranken erleichtern das Klettern ebenso wie ein Seil mit Knoten (Klettern, SG 0). Der Schacht führt 24 m weit nach unten, und wenn man hinunterstürzt, erleidet man 8W6 Schadenspunkte. Jeder Charakter, der abstürzt, hat jedoch die Chance, sich mit einem erfolgreichen Reflexwurf (SG 16) an einer der Ranken festzuhalten.

Kreaturen (BS 4): Wenn nicht gerade ein Kampf in dem Raum tobt, hängt Durnn auf dem Thron herum, und die 6 Goblins und 3 Hobgoblins stehen entweder in seiner Nähe oder lungern auf den Steinbänken herum. Ein Goblinkleriker namens Grenl (der Ratgeber des Goblinanführers) steht normalerweise immer in der Nähe des Anführers. Ein Zweigschrecken, der dem Anführer als eine Art Haustier dient, ist in den Topf neben seinem Thron eingepflanzt. Es handelt sich um ein Geschenk von Belak dem Ausgestoßenen.

Sollte irgendjemand, der nicht zum Durbuluk-Stamm gehört, in diesen Raum eindringen, greifen die Goblins sofort an. Sie beantworten prinzipiell keine Fragen, aber wenn man sie dazu zwingt, können sie die gleichen Informationen weitergeben, über die auch Erky (Gebiet 34) verfügt. Die Goblins wissen außerdem mehr über das Schicksal der Abenteurer:

- Belak wollte, dass die Goblins alle menschlichen Gefangenen zu ihm nach unten bringen. Durnn hat sich jedoch eingebildet, dass ihn Talgen beleidigen wollte und ihn im Zorn dafür auf der Stelle getötet. Deswegen wurden nur Sharwyn und Sir Braford nach unten zum Hain des Zwielichts gebracht. Die Beiden haben sich so heftig wie möglich gewehrt und mussten mehrfach gefesselt werden. Ein Teil von Talgens Ausrüstung ist auf den Schatzhaufen des Stamms gewandert (siehe dort). Seinen Siegelring, der das Wappen der Familie Hucrele zeigt, trägt Durnn am Finger.

Taktik: Die Goblins und Hobgoblins und der Zweigschrecken stürmen sofort auf die Charaktere los. Auch Durnn ist kein Feigling und stürzt sich in den Nahkampf. Der Goblinkleriker bleibt im Rücken von Durnn und wirkt Heilzauber auf seinen Herrn, wenn es notwendig wird. Die Goblins versuchen, die Charaktere in die Zange zu nehmen, aber nur, wenn sie dadurch keine Gelegenheitsangriffe provozieren. Da es ihnen Belak befohlen hat, kämpfen die Goblins in diesem Raum bis zum Tod. Falls sich die Herausforderung zu diesem Zeitpunkt als zu schwierig für die Charaktere herausstellen sollte, kannst du jedoch dafür sorgen, dass sie fliehen können.

- **Goblinräuber (6):** Je 5 TP; 3W10 SM, 1W4 GM.
- **Hobgoblinräuber (3):** Je 6 TP; 4W10 SM, 2W4 GM.
- **Durnn:** 16 TP.
- **Grenl:** 8 TP; 23 SM, 4 GM.
- **Zweigschrecken (1):** 10 TP.

Schatz: Durnn trägt Talgens Siegelring und seinen Schuppenpanzer. Außerdem befindet sich vor dem Thron eine Eisenkiste. Die Kiste ist mit einer Giftnadel gesichert. In der Kiste findet man 231 GM, zwei Edelsteine (Onyx, je 30 GM), zwei Dosen Gegengift, eine arkane Schriftrolle mit *Klopfen* und ein *Trank: Katzenhafte Anmut.*

Giftnadelfalle: HG ½; Verdünntes Lindwurmgift; Zähigkeitswurf (SG 15), keine Wirkung; Erstschaden: 1W4 Punkte temporärer Konstitutionsschaden, Zweitschaden: 1W4 Punkte temporärer Konstitutionsschaden; Suchen (SG 21); Die Giftnadel kann mit einem erfolgreichen Reflexwurf (SG 16) vermieden werden; Mechanismus ausschalten (SG 20).

EBENE DES HAIN DES ZWIELICHTS: BESCHREIBUNG DER GEBIETE AUF DER KARTE

Die nachfolgend beschriebenen Gebiete werden auf der Karte auf der hinteren Innenseite des Umschlags dargestellt. Die Festungsebene und die Ebene des Hains des Zwielichts sind durch den Schacht verbunden, der von Gebiet 41 nach Gebiet 42 führt. Die Wände des Schachts sind mit Ranken überzogen. Belak verlässt übrigens nur selten Gebiet 56.

42. Mehr Kompost als man tragen kann

An den Wänden und der Decke des riesigen Raumes hängen leuchtende Pilze, die alles in ein violettes Licht tauchen. Die Luft ist feucht, kühl und riecht nach lehmigem Erdreich und Verfall. Der Boden des höhlenartigen Raumes ist mit einer Schicht aus Erde, die mit verrottenden Pflanzen und den Überresten von Höhlengetier vermischt ist, bedeckt. In dem Kompost wachsen verschiedene Schimmel- und Höhlenpilze, sowie ein paar Setzlinge. Zwei dürre Gestalten in weiten Umhängen sind eifrig dabei, die bereits kompostierte Erde in eine rostige Kiste zu schaufeln.

Auf der Ebene des Hains findet man zahlreiche Pflanzen, sowohl natürliche, als auch unnatürliche. Belak sorgt dafür, dass sie regelmäßig gedüngt werden, um ihr Wachstum zu fördern. Obwohl die phosphoreszierenden Pilze Licht abgeben, ist das nicht stark genug, um allein dafür zu sorgen, dass hölzerne Gewächse, wie sie an der Oberfläche üblich sind, wachsen und gedeihen können. Deswegen sorgt Belak dafür, dass in diesem Raum große Mengen Kompost erzeugt werden. Dazu dienen die Abfälle der Goblins und unzählige Pflanzen, die von Belaks zahlreichen Dienern hier gesammelt werden. Hin und wieder wird der Komposthaufen auch durch den einen oder anderen Kadaver bereichert.

Kreaturen (BS 1 ⅓): Im Boden des Raumes sind zwei Zweigschrecken verwurzelt. Die zwei Skelette in den weiten Umhängen, die hier Kompost schaufeln, dienen Belak. Die Zweigschrecken sind nur hier, um Nährstoffe aus dem Kompost zu ziehen, während die Skelette den Kompost regelmäßig wenden und Material hier aufschütten, das dann kompostiert wird. Die Zweigschrecken greifen jedes nicht goblinoide, lebende Wesen an, das in den Raum kommt. Die Skelette wiederum stürzen sich auf alles, das von den Zweigschrecken angegriffen wird.

Taktik: Die Monster in Gebiet 43 kommen in drei Runden nachsehen, wenn es in diesem Raum zu einem Kampf kommt. Das gilt natürlich nur dann, wenn sie sich gerade in Gebiet 43 aufhalten.

- **Zweigschrecken (2):** Je 9 TP.
- **Skelette (2):** Je 9 TP.



43. Der große Jäger

Der unregelmäßige Fußboden der Höhle ist mit Flecken übersät, die ganz so aussehen, als ob hier regelmäßig Blut vergossen wird. Die leuchtenden Pilze werfen ihren Schein auf eine Nische im Osten. In ihr befindet sich eine Schlafstelle, die aus verfilztem Haar und Fellstücken zusammengenäht wurde, ein breites Holzbrett, an dem eine Reihe von primitiven, aber sehr tödlich aussehenden Waffen montiert sind und eine dünne Stange, an der ein großer Umhang aus einem fleckigen, schwarzen Pelz aufgehängt ist. Am Rand der Nische befinden sich zwei große Nester, die aus Fellstücken und Abfall bestehen.

Der Durbuluk-Stamm ist stolz auf seine Freundschaft zu Balsag, dem Grottenschrat. Balsag und seine zwei „Jagdhunde" (Schreckensratten) leben in dieser Höhle und halten sich hier auf, wenn sie nicht gerade auf der Jagd sind. Ein natürlicher Tunnel führt Richtung Westen aus dieser Höhle. Der Tunnel führt dabei tiefer in die Erde hinab. Für diesen Tunnel gilt das Gleiche wie für den Tunnel zum Unterreich, der als Gebiet 23 weiter vorne beschrieben wurde.

Kreaturen (BS 2 ⅔): Der Grottenschrat Balsag und seine zwei „Jagdhunde" (die Schreckensratten Greifer und Fangzahn) sind zu 75% in dieser Höhle. Wenn sie nicht hier sind, streifen sie irgendwo in den Tunneln des Unterreichs umher. Sie jagen dann für den Durbuluk-Stamm. Balsag liebt es besonders, die wurmartigen Feuerwesen zu jagen, die als Thoqquas bekannt sind (siehe dazu auch Gebiet 45). Der Grottenschrat trägt eine Art Krone auf dem Kopf, die er aus einem Hirschgeweih gebastelt hat. Er hat es einem Hirsch abgenommen, den er an der Oberfläche erlegte. Sein Kopfschmuck soll sein furchterregendes Aussehen noch verstärken. Balsag greift jeden ohne zu zögern an, der nicht zum Durbuluk-Stamm oder zum Gefolge des Druiden gehört, und brüllt dabei aus voller Kehle in Goblinisch: „Bereitet euch darauf vor, im Kochtopf zu landen!" Einen Grottenschrat kann man sich prinzipiell als eine wesentlich größeren (2,10 m) und gefährlicheren Goblin vorstellen.

- **Balsag:** 36 TP.
- **Greifer und Fangzahn:** 8 und 9 TP.

Schatz: Die primitiv gefertigten Waffen, die auf dem Holzbrett befestigt sind, bringen den halben normalen Marktpreis. Es handelt sich um zwei Speere, sechs Wurfspeere, ein Langschwert und ein Bastardschwert. Durchsucht man die Rattennester, findet man jeweils 3W20 SM und 4W10 GM.

44. Die Erdspalte

Der Tunnel ist hier durch eine Art Erdspalte unterbrochen. Sie muss wohl bei einer geologischen Verschiebung entstanden sein. Hinter der Erdspalte führt der Tunnel weiter, obwohl er sich um 3 m nach Westen verlagert hat.

Der Tunnel, der zur Erdspalte führt, ist über und über mit leuchtenden Pilzen überzogen, aber die Erdspalte selbst ist völlig frei von Pilzbewuchs. Ein starker Schwefelgeruch hängt hier in der Luft. Der mit Schutt überhäufte Boden der Schlucht liegt nur 60 cm unter der Bodenhöhe des Tunnels. Außerdem befinden sich im Boden der Schlucht mysteriöse Löcher, die einen Durchmesser von 30 cm haben und in den Tiefen des Erdreiches verschwinden. Es ist egal, wie lang die Gegenstände sind, mit denen man in den Löchern herum stochert, man kann ihr Ende nicht erreichen. Folgt man der Erdspalte nach Nordosten, landet man in Gebiet 47f.

45. Das Zentrum der Erdspalte

Hier verbreitert sich die Erdspalte und formt eine natürliche Höhle. Auch die Wände des Zentralraumes sind mit den mysteriösen 30 cm durchmessenden Löchern durchzogen. Aus einem der Löcher schimmert ein feuriges Licht.

Dieser Zentralraum der Erdspalte liegt in der Nähe einer natürlichen Konzentration von Mineralien und wird daher häufig von den Thoqquas, die sich ja von Mineralien ernähren, heimgesucht.

Kreatur (BS 2): Ein Thoqqua ist eine wurmähnliche Kreatur, deren Körper so heiß ist, das er massiven Fels schmelzen kann. Der Wurmkörper besteht aus mehreren Segmenten und leuchtet in orangen bis weißen Farbtönen, weil er so heiß ist. Ein Thoqqua hat einen Durchmesser von ungefähr 30 cm und eine Länge von 1,20 m bis 1,50 m. Die Kreatur gräbt sich durch das Erdreich, stets auf der Suche nach schmackhaften Mineralien. Wird sie gestört, reagiert sie instinktiv mit einem Angriff.

Thoqqua (1): 16 TP.

Taktik: Der Thoqqua verfügt über einen Erschütterungssinn und kann daher alle Wesen, die sich in einem Umkreis von 18 m von seinem Standort finden, anhand ihrer Bewegungen spüren. Nähert sich ein Charakter dem Loch, in dem er ruht, schießt er daraus hervor und greift sofort an. Der erste Angriff wird wie ein Sturmangriff behandelt (+2 auf den Angriffswurf, eine Runde lang -2 auf die Rüstungsklasse).

Schatz: Im Inneren mancher Thoqquas bilden sich aufgrund ihrer einzigartigen Diät kristalline Ablagerungen. Wenn die Charaktere diesen Thoqqua hier aufschneiden, finden sie zwei Saphire (je 50 GM).

46. Alter Schrein

Die Steintür, die in den Raum führt, ist geschlossen und hat sich verkeilt. Um sie zu öffnen, ist ein Stärkewurf (SG 18) erforderlich.

Verblasste Mosaikfliesen bedecken noch immer einen Teil der Wand, aber der Großteil von ihnen ist von der Wand gefallen und am Boden zerschmettert. In der Mitte des Raumes steht ein schlankes Podest aus verrostetem Eisen, das die Form eines aufrecht stehenden Drachen hat. Im Maul des Drachen ruht ein leeres Tablett.

Der Raum ist schon seit langem verlassen. Die wertvollen Gegenstände, die der Drachenkult einst hier gelagert hat, sind schon lange nicht mehr hier zu finden. Auf dem staubigen Boden sind keinerlei Fußspuren zu erkennen.

47. Die Unterkünfte von Belaks Goblindienern

Zwei Reihen der euch bereits bekannten Marmorsäulen, um die sich Reliefs von Drachen schlingen, ziehen sich die Länge dieses Raumes entlang. Diese Säulen sind jedoch fast vollständig von leuchtenden Pilzen überwuchert. Der gepflasterte Boden hat zahlreiche Sprünge und ist mit den verschiedensten Flecken besudelt. Zahlreiche kleine Holztische sind kreuz und quer im Raum aufgestellt. Auf den Tischen könnt ihr Mörser und Stößel, Schüsseln, in denen zerstampfte Blätter liegen, in Scheiben und Würfel geschnittene Pilzstiele und andere Pflanzenproben erkennen. Aus dem breiten Raum führen zahlreiche Türen, die alle etwas offen stehen. Durch die offenen Türen dringen Geräusche hervor.

Belak hat die Goblins, die ihm persönlich dienen, in diesem Raum und in den kleinen Räumen, die an den Hauptraum grenzen, untergebracht. Belak bereitet hier die verschiedensten experimentellen Mixturen zu. Dabei wird er von dem klügsten Goblin, der gerade verfügbar ist, ziemlich stümperhaft unterstützt. Wenn die Charaktere zum ersten Mal hierher kommen, hält sich gerade niemand im Hauptraum auf. Die Goblins befinden sich in den Seitenräumen und gehen den verschiedensten Aktivitäten nach. Sie werden weiter unten ausführlich beschrieben. Unterhalten sich die Charaktere untereinander und achten dabei nicht darauf zu flüstern, erregen sie vielleicht die Aufmerksamkeit der Goblins.

Auf den kleinen Tischen findet man zerstampfte Blätter, verschiedene Arten von Pilzen, Rinde und pulverisierte Wurzeln. Mit einem Fertigkeitswurf auf Wissen (Natur) gegen SG 13 kann man feststellen, dass ein Großteil der Proben von bekannten Arten von Bäumen, Büschen und Pilzen stammen. Allerdings sind all diese Proben erstaunlich bleich, so als ob es den Pflanzen während des Wachstums an Sonne gemangelt hätte. Charaktere, die bei dem Wurf gegen SG 20 erfolgreich sind, entdecken einen Wundverband, den man einmal bei einer Verletzung anwenden kann (Fertigkeitswurf +2 auf Heilkunde).

Kreaturen: In den Gebieten 47a bis 47f halten sich insgesamt acht Goblins auf. In Gebiet 47d kann man außerdem eine Schreckensratte finden. Sollte es irgendwo in diesem Gebiet zu einem Kampf kommen, werden durch den Lärm früher oder später alle acht Goblins angelockt. In jeder Runde stoßen zwei weitere Goblins zum Kampfgeschehen, bis alle am Kampf beteiligt sind.

Goblins (8): Je 5 TP; 2W10+2 SM.

Schatz: Der Wundverband hat einen Wert von 10 GM und die zehn Fässer Goblinschnaps (siehe Gebiet 47b) sind jeweils 5 KM wert.

Die nachfolgeden Raumbeschreibungen gehen davon aus, dass die Goblins in den jeweiligen Räumen nicht durch einen Kampf alarmiert wurden.

47a (BS ½): Aus diesem Raum hört man lautes Schnarchen. Der Raum dient als Unterkunft der Goblins. 16 Matten aus verfilztem Haar und Fellstücken liegen auf dem Boden. Zwei schlafende Goblins liegen auf den Matten.

47b (BS ½): In diesem Raum findet sich eine primitive Vorrichtung zur Herstellung von Maische, sowie zur Destillation und Abfüllung des Endprodukts. Zwei Goblins sind damit beschäftigt, Goblinschnapps herzustellen. Das grausige Getränk wird sowohl von den Goblins als auch von Belak geschätzt. Die zwei Goblins stehen barfuß in dem großen Trog zur Herstellung der Maische und sind gerade damit beschäftigt, Wurzeln, die an Kartoffeln erinnern, zu einem Brei zu zertreten. In der Nähe steht ein dreckiger Eimer mit einem verschmutzten Sieb und zehn Fässern, in denen sich je 10 Liter des fertigen Schnapses befinden. Der schale Geschmack des Goblinsschnapses wird durch den extrem hohen Alkoholgehalt ziemlich gut ausgeglichen.

47c (BS ½): Hier sind zwei Goblins gerade damit beschäftigt, dreckige Goblinrüstungen mit groben Schnüren, Eisennadeln, Lederflecken und anderen primitiven Schneiderwerkzeugen zu reparieren.

47d (BS ½): In diesem Raum ist eine Schreckensratte mit ausgebreiteten Gliedmassen auf dem Rücken auf einer Holzbank festgebunden. Zwei Goblins überwachen ihren Gesundheitszustand. Aus dem Leib der Ratte wachsen grausig aussehende Geschwüre, die vom Aussehen her vage an Holz oder an Früchte erinnern. Wenn man der Schreckensratte nicht in irgendeiner Weise hilft, stirbt sie im Laufe einer Woche. Die Geschwüre wurden durch ein Elixier verursacht, dass ihr von Belak verabreicht wurde. Belak hat versucht, die Eigenschaften einer Schreckensratte mit ein paar Eigenschaften von Zweigschrecken zu vermischen. Das Elixier steht auf einem Podest in einer Ecke und wird in einer extravagant gestalteten Kristallphiole aufbewahrt. Nimmt jemand das Elixier zu sich, wird das so abgehandelt, als ob er sich mit einer Krankheit infiziert hätte (Zähigkeitswurf (SG 15), keine Wirkung; Inkubationszeit: 1 Tag; Schaden: 1W4 Punkte temporärer Konstitutionsschaden).

47e: In dem Raum werden überschüssige Waffen gelagert, unter anderem 5 abgenutzte Kurzschwerter und 30 Wurfspeere.

47f: Der Raum ist leer. Die Rückwand ist eingestürzt. Klettert man durch die Öffnung, kommt man zu einer natürlich entstandene Erdspalte (siehe Gebiet 44).

48. Die Galerie

Zwei Gebiete auf der Karte tragen diese Nummer, aber nur in einem von ihnen hält sich ein Grottenschrat auf. Du kannst auswählen in welchem Gebiet man auf den Grottenschrat trifft. Die Türen zu angrenzenden Gebieten sind geschlossen, aber nicht versperrt.

An den Wänden und an der Decke haben sich hier richtige Klumpen aus leuchtenden Pilzen zusammengeballt. Auch auf dem gepflasterten Steinboden gibt es immer wieder Klumpen dieser Pilze.

An den Wänden befinden sich riesige Basreliefs, die nicht von Pilzen überwuchert sind und durch das kränklich wirkende Licht der Pilze erhellt werden. Sie zeigen allesamt Drachen, die gerade dabei sind, panische Menschen, Elfen, Zwerge und Mitglieder anderer Völker mit einem wahren Feuerregen einzudecken. Die Basreliefs stellen verschiedene Stadien dieses Drachenangriffs dar. Ungefähr die Hälfte des Fußbodens ist mit Erdreich und Kompost bedeckt, in dem die verschiedensten bleichen Gräser wachsen. An der Westwand befindet sich eine Bank, auf der primitive Gartenwerkzeuge liegen.

Belak ist gerade dabei, die beiden Gebiete mit dieser Nummer in eine Plantage für die verschiedensten Gräser, die an der Oberfläche wachsen, zu verwandeln. Er versucht, die normalerweise oberirdisch gedeihenden Pflanzen durch das Licht der phosphoreszierenden Pilze auch hier unter der Erde zum Wachsen anzuregen. Für beide Galerien ist ein Grottenschrat als Gärtner tätig.

Kreatur (BS 2): Das Wichtigste für den Grottenschratgärtner ist das Wohlergehen seiner beiden Gärten. Er ist mit einer großen Sense bewaffnet und kümmert sich aufopfernd um seine Pflanzen. Er jätet Unkraut, düngt die Pflanzen und erntet sie. Sollten es die Charaktere wagen, in seine Gärten einzudringen, greift er wutentbrannt an.

Grottenschrat (1): 16 TP; 4W10 SM, 2W10 GM.

Taktik: Da Sensen große Waffen sind, muss der Grottenschrat als mittelgroße Kreatur zweihändig mit seiner Sense kämpfen. Dadurch addiert er seinen Stärkebonus 1 ½ mal zum Schaden. In den angrenzenden Gebieten mit der Nummer 49 (Arboretum), befinden sich weitere Diener Belaks. Da die Türen jedoch geschlossen sind und dicke Steinwände zwischen diesen Räumen liegen, werden die Kampfgeräusche in Gebiet 48 gedämpft. Es obliegt deiner Entscheidung, ob Verstärkung aus diesen Räumen kommt.

49. Das Arboretum

Insgesamt gibt es vier Gebiete mit dieser Nummer auf der Karte. Sie ähneln einander stark. Zuerst findest du eine allgemeine Beschreibung, die für alle vier Gebiete gültig ist, und dann ein Beschreibung der Besonderheiten der vier Gebiete (49a-d). Die Türen zu diesen Räumen sind geschlossen.

Ihr steht im Eingang zu einem achteckigen Raum. Ein leuchtender Nebel lässt die Randbereiche des Raumes verschwimmen. Klumpen leuchtender Pilze überziehen die Decke und die Steinwände ebenso wie Pilze, Schimmelpilze, Champignons, Flechten, Polypen, Bovisten und andere obskure Gewächse, die ihr nicht identifizieren könnt. Die feuchte Luft riecht nach Verwesung.

In diesen Baumschulen sieht man sozusagen die Miniaturausgabe eines Ökosystems, wie es im Unterreich häufig anzutreffen ist. Da diese Gewächse an das unterirdische Leben angepasst sind, ist es für Belak auch

nicht besonders schwierig, sie hier zu züchten. Nachfolgend findest du eine Beschreibung der Besonderheiten der vier Gebiete.

49a (BS 1): 4 Goblins ernten spezielle Pilzsorten, die bei den Experimenten in Gebiet 47 Verwendung finden. Sie greifen die Charaktere sofort an.

Goblins (4): Je 5 TP; 2W10+2 SM.

49b (BS 2): Ein Teil des Bewuchses in diesem Raum wirkt verbrannt und abgestorben. Untersucht man diese Merkwürdigkeit näher, präsentiert sich die Ursache sozusagen von selbst. Ein junger Thoqqua ist durch die Mineralablagerungen im Steinboden hierher gelockt worden. Er greift die Charaktere an, wenn sie sich nähern. Der Pilzbewuchs verdeckt etliche Löcher, die jenen gleichen, die in Gebiet 45 beschrieben sind.

Thoqqua (1): 16 TP; der Thoqqua trägt eine kristalline Gesteinsablagerung in Form eines Saphirs (20 GM) im Leib.

49c (BS 1): In diesem Raum sind drei Skelette gerade dabei, Kompost auszustreuen. Sie greifen alle nicht goblinoiden Kreaturen an, die den Raum betreten.

Skelette (3): Je 9 TP.

49d (BS 2): Ein Grottenschratgärtner ist gerade dabei, verbrannten Bewuchs zu entfernen. Die Schäden sind von dem gleichen Thoqqua angerichtet worden, der im Moment in Gebiet 49b sein Unwesen treibt. Sollten neugierige Abenteurer in den Raum blicken, vernachlässigt der Grottenschrat gerne seine Tätigkeit, um die Störenfriede anzugreifen und möglichst zu töten. Der Pilzbewuchs verdeckt etliche Löcher, die jenen gleichen, die in Gebiet 45 beschrieben sind.

Grottenschrat (1): 16 TP; 4W10 SM; 2W10 GM.

50. Ashardalons Schrein

Die Wände und die Decke des Raumes bestehen aus Steinblöcken aus Granit, in die Muster gemeißelt wurden, die Drachen darstellen. Viele der Steinblöcke haben sich gelöst und liegen am Boden zerschmettert, so dass der Boden mit einer Menge Schutt bedeckt ist. In der Mitte der gekrümmten Westwand steht eine Statue, die einen Drachen darstellt, der sich auf seine Hinterbeine aufgerichtet hat. Der Drache hat leere Augenhöhlen, in denen aber ein unheimliches rotes Glühen zu sehen ist, das den ganzen Raum in einen roten Schein taucht. Durch das seltsame Licht ist der Bereich hinter den gespreizten Flügeln in einen tiefen Schatten getaucht, der so schwarz wie Tinte ist. Vor dem aufsteigenden Drachen ist eine kreisförmige, 1,50 m durchmessende Fliese aus rotem Stein, die bereits teilweise zerfallen ist, in den Boden eingelassen. Am inneren Rand der Fliese ziehen sich Runen kreisförmig entlang.

Falls du irgendwelche Spieler hast, die sich für Drachen interessieren, werden sie die Statue vermutlich gleich als Abbild eines Roten Drachen identifizieren. Du kannst auch einen Fertigkeitswurf auf eine geeignete Wissensfertigkeit verlangen. Mit Hilfe von *Magie entdecken* und einem erfolgreichen Wurf auf Zauberkunde kann man feststellen, dass sowohl der Drache als auch die kreisförmige Fliese eine mäßig starke Aura der Schule der Veränderung hat. Mit Hilfe der Fliese kann man eine ganz besondere Magie entfesseln. Nähert man sich der Fliese allerdings auf 1,50 m, wird das hinter der Statue lauernde, untote Monster auf den entsprechenden Charakter aufmerksam.

Kreatur (BS 2): Schatten stellen sozusagen belebte Dunkelheit dar. Diese untoten Wesen hassen alles Lebende und versuchen, ihm die Stärke zu entziehen, um sich daran zu laben. Sie haben meist die Form einer humanoiden Silhouette. Die Berührung eines Schattens verursacht 1W6 Punkte temporären Stärkeschaden. Denk daran, dass Berührungsangriffe von körperlosen Wesen einfach durch Rüstungen, Schilde und natürliche Rüstung hindurchgehen. Geschicklichkeit, Ablenkungsboni und Rüstungsboni von auf magischem Weg erzeugten Rüstungen, beispielsweise *Magierrüstung*, kommen jedoch zur Anwendung.

Der untote Schatten verbirgt sich geschickt in dem Schatten, den die Statue wirft. Dadurch kann man in nur mit einem Fertigkeitswurf auf Entdecken (SG 30) bemerken. Er greift nur die an, welche die rote Fliese untersuchen wollen, die sich dem Schatz nähern oder die den Schatten zuerst angreifen. Flieht das Opfer aus dem Raum, wird es nicht vom Schatten verfolgt.

Schatten (1): 13 TP.

Die rote Fliese: Die Runen am Innenrand der Fliese sind auf Drakonisch und lauten „Ea serpenta rau kaluva nyawisti", was übersetzt so viel bedeutet wie: „Möge die Macht der Hexenmeister den Verstand erleuchten." Stellt man sich auf die Fliese und spricht diese Wort laut auf Drakonisch aus, wird die Magie der Statue aktiviert. Dazu muss man Drakonisch sprechen können. Eine geisterhafte Flamme hüllt den Charakter auf der Fliese ein und gewährt ihm für 24 Stunden einen Verbesserungsbonus von 1W4+1 auf sein Charisma. Alle Fähigkeiten, Fertigkeiten usw., die auf Charisma basieren, werden entsprechend des neuen Charismawertes modifiziert. Ein Hexenmeister oder Barde erhält jedoch dadurch nicht augenblicklich zusätzliche Zauber. Wenn der Hexenmeister oder Barde allerdings am nächsten Tag neue Zauberslots erhält, wird das erhöhte Charisma als Berechnungsgrundlage verwendet. Die Fliese kann nur einmal alle 24 Stunden aktiviert werden.

Schatz: Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Suchen (SG 18) findet man einen losen Stein in der Mauer hinter der Statue. In dem Loch hinter dem Stein befindet sich ein kleiner Schatz. Dabei handelt es sich um 34 GM und zwei Fläschchen aus Ton in Form eines Drachenkopfes. Die beiden Fläschchen sind zugestöpselt und enthalten jeweils eine Dosis Alchemistenfeuer.

51. Die Drachenbibliothek

In dem Raum stehen zahlreiche steinerne Bücherregale, die sich gefährlich stark neigen. Einige sind bereits umgestürzt und liegen am Boden. Zwischen den beiden Holztüren, die in den Raum führen, ist jedoch ein Weg frei. In den Ecken des Raumes sind verbrannte und zerrissene Seiten, Einbände und Schriftrollen zu großen Haufen aufgetürmt.

Der einstige Hort des Wissens über alles, was mit Drachen zu tun hat, hat die Jahrhunderte und die Goblins, die hier manchmal vorbeischauen, wenn ihnen langweilig ist, nicht besonders gut überstanden. Den Druiden Belak interessiert das Wissen, das hier einst zu finden war, nur wenig. Der Raum ist daher noch in dem gleichen Zustand wie bei seiner Ankunft in der Zitadelle.

Schatz: Die folgenden Dinge kann man in dem ganzen Chaos mit erfolgreichen Fertigkeitswürfen auf Suchen (SG 20) finden; für jeden Gegenstand ist ein Fertigkeitswurf erforderlich: Eine arkane Schriftrolle mit *Feuerwerk*, eine arkane Schriftrolle mit *Melfs Säurepfeil*, und ein noch ziemlich unbeschädigter Foliant in Drakonisch (150 GM), in dem man viele interessante Fakten über Drachen finden kann. Ein Charakter, der Drakonisch beherrscht, erhält durch diesen Foliant +1 auf alle Fertigkeitswürfe auf Wissen, die etwas mit Drachen zu tun haben.

52. Die Unterführung

Hier führen feuchte, halb verfallene Stufen steil nach unten.

Der 3 m breite und 2,40 m hohe Steingang führt ungefähr 2,10 m unter Gebiet 49d hindurch. Die Stufen führen 4,50 m nach unten und auf der anderen Seite wieder nach oben. Da sich an dieser Stelle Feuchtigkeit im Gestein sammelt, ist auch die Unterführung immer feucht und in einem Zustand des Verfalls.

53. Das Wissen der Natur

Die Tür, die in diesen Raum führt, ist versperrt (Schlösser öffnen, SG 25). Belak hat den Schlüssel.

Der Fußboden des Raumes ist mit einer Erdschicht bedeckt. Grob gezimmerte Holzregale sind an der Nord- und an der Südwand aufgestellt. In den Regalen liegen Bücher und Schriftrollen verstreut. In der Mitte des Raumes steht ein primitiver Schreibtisch. An der Decke wachsen leuchtende Pilze. Aus dem Erdreich wachsen mehrere kleine Büsche und bleiche Setzlinge. Offenbar geben die Pilze an der Decke genug Licht ab, um dieses Wachstum zu ermöglichen.

Belak hat den Großteil seines Wissens in Form von Büchern und Schriftrollen in diesem Raum gelagert. Würde er sie in der Nähe des Gulthias-Baum lagern, würden die Bücher und Schriftrollen sicherlich verrotten. Der Großteil der Bücher enthält Aufzeichnungen über Wachstum, Niederschlag, Ernten und ähnliche nutzlose Fakten über die umliegenden Länder. Die Aufzeichnungen decken mehrere Dutzend Jahre ab, und das Jahreszeit für Jahreszeit. Ein Buch trägt den interessanten Titel „Die Schätze der Feuerfürsten" und ist mit einer *Feuerfalle* gesichert (der Zauber wird im SPIELER-SET ausführlich beschrieben). Trotz des interessant klingenden Titels enthält das Buch nur leere Seiten. Die folgenden wertvollen Dinge kann man unter all dem langweiligen Zeugs mit erfolgreichen Fertigkeitswürfen auf Suchen (SG 17) finden; für jeden Gegenstand ist ein Fertigkeitswurf erforderlich: Eine göttliche Schriftrolle mit *Verstricken*, eine göttliche Schriftrolle mit *Gift verlangsamen* und eine Foliant (150 GM), der auf Druidisch geschrieben ist und interessante Fakten über die Natur enthält. Ein Charakter, der Druidisch beherrscht, erhält durch diesen Foliant +1 auf alle Fertigkeitswürfe auf Wissen, die etwas mit der Natur zu tun haben. Belak ist über Abenteurergruppen, die sein Studierzimmer durchwühlen und plündern, gar nicht erfreut.

54. Der Eingangsbereich des Hains

In dem abschüssigen Raum sind vier Goblins gerade dabei, Haufen von Zweigen und Wurzeln zu sortieren. Die eingestürzte Südwand führt in eine riesige unterirdische Höhle. Flecken leuchtender Pilze, die an den rauen Wänden und der hohen Decke hängen, werfen ein düsteres Licht auf diesen Hain des Zwielichts, in dem kränklich aussehende Büsche, Sträucher, Setzlinge und andere hölzerne Gewächse gedeihen. Zwischen all dem Unterholz stehen zerfallene Mauern und die hohlen Überreste von Türmen wie Inseln aus einem Meer voll Holz empor.

Belak nutzt diesen Raum, um Proben aus dem Hain zu sammeln, die er dann bei seinen Experimenten verwendet. In dem Licht der Pilze kann er außerdem ihr Wachstum besser überprüfen. Falls die Charaktere Zeit haben, durch das Loch in der eingestürzten Mauer in die Höhle zu blicken, können sie mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Entdecken (SG 16) feststellen, dass die Mauern im südlichen Bereich der großen Höhle weniger stark verfallen sind und noch weiter nach oben reichen. Dahinter können sie die oberen Ausläufer eines riesigen Baumes erkennen.

Mit einem zweiten Fertigkeitswurf auf Entdecken (SG 19) kann man bemerken, dass sich hier und da etwas in dem Hain bewegt. Es hat fast den Anschein, als würden sich ein paar der kleineren Gewächse, die zumindest entfernt an Bäume erinnern, bewegen.

Kreaturen (BS 1): Die Goblins sind ganz begeistert, wenn sie sich, anstatt die Zweige und Wurzeln zu sortieren, ihre Zeit damit vertreiben können, die Charaktere anzugreifen. Sollte sich das Schlachtenglück gegen die Goblins wenden, rufen sie auf Goblinisch um Hilfe: „Hilf uns, Schützer des Hains des Zwielichts!"

Goblins (4): Je 6 TP; 3W10+10 SM, 1W4 GM.

Taktik: Manchmal greifen die rastlosen Zweigschrecken aus dem Bereich des Hains (Gebiet 55) die Goblins einfach so an, weil sie hungrig beziehungsweise schlicht und einfach bösartig sind. Belak befürwortet dieses Treiben der Zweigschrecken. Aus dem Grund führt ein Hilfeschrei der Goblins auch nicht automatisch dazu, dass die Kreaturen im Hain den Goblins zu Hilfe eilen und sich auf die unglückseligen Abenteurer stürzen. Wenn der Kampf in diesem Gebiet jedoch länger als 6 Runden dauert, kommen vier Zweigschrecken aus Gebiet 55 und greifen die Charaktere an. Die übrigen Zweigschrecken bleiben im Hain, sind jedoch alarmiert. Falls die Abenteurer später versuchen, in

Bewegung durchs Unterholz

Druiden der 2. oder einer höheren Stufe und kleine Charaktere (oder Charaktere, die eine noch geringere Größenkategorie haben), können sich problemlos mit voller Bewegungsrate durch das Unterholz bewegen. Größere Charaktere müssen sich mit halber Bewegungsrate bewegen oder für je 3 m, die sie sich bewegen, einen Zähigkeitswurf (SG 18) machen. Scheitern sie, erleiden sie 1 Punkt Betäubungsschaden durch die spitzen Dornen. Die Charaktere können in 1W4+3 Runden ein Gebiet mit 1,50 m Kantenlänge vom Unterholz säubern. Das Unterholz ist zu feucht und grün, um es in Brand zu stecken und so effektiv abzubrennen. Sollten die Zweigschrecken noch nicht auf die Abenteurer aufmerksam geworden sein, werden sie spätestens dann auf die Charaktere aufmerksam, wenn sie damit beginnen, sich gewaltsam einen Weg zu bahnen.

den Hain zu schleichen, erhalten die Zweigschrecken +4 auf Fertigkeitswürfe für Entdecken und Lauschen.

55. Der Hain des Zwielichts

Das bleiche, dürre Unterholz, das mit zahlreichen kleinen Widerhaken überzogen ist und hier überall wächst, scheint sich förmlich an euch zu drängen, während ihr euch voran kämpft. Das violette Licht, das von oben herabströmt, wirft kränklich aussehende Schatten auf das Erdreich, die den Anschein erwecken, als würden sich die Zweige bewegen, obwohl hier tief unter der Erde natürlich kein Wind weht.

Die Bruyérebüsche, die hier so zahlreich wachsen, sind noch am besten dafür geeignet, unterirdisch angepflanzt zu werden, und gehören damit zu Belaks erfolgreichstem Experiment. Aber auch sie wirken kränklich blass und haben verkrüppelte Blätter. Auch andere ganz gewöhnliche Pflanzen und Büsche, die normalerweise an der Oberfläche wachsen, kann man hier finden (allerdings nur sehr wenige Exemplare). Die Mauer, die Gebiet 56 abgrenzt, wird immer deutlicher sichtbar, je weiter die Charaktere in den Hain vordringen.

Kreaturen (BS 3): Zehn Zweigschrecken halten sich verstreut im Hain des Zwielichts auf, nehmen das kränkliche Licht der Pilze an der Decke in sich auf und ernähren sich von dem nährstoffreichen Kompost, der auf dem Erdboden aufgetragen wurde. Falls die Charaktere bereits in Gebiet 54 gegen Zweigschrecken gekämpft haben, musst du diese natürlich hier abstreichen. Da die Zweigschrecken weit verstreut sind, treffen die Charaktere vermutlich zuerst nur auf 1W4 Zweigschrecken, nachdem sie ungefähr 15 m in die Höhle vorgedrungen sind. Die genaue Entscheidung obliegt dir. Wenn den Charakteren ein Fertigkeitswurf auf Leise bewegen (SG 14) gelingt, können sie die Zweigschrecken völlig umgehen. Der Schwierigkeitsgrad ist der Wert, den die Zweigschrecken auf ihren Fertigkeitswurf auf Lauschen haben, wenn sie nicht alarmiert sind. Trifft man auf Zweigschrecken, greifen sie sofort an.

Zweigschrecken (10): Je 5 TP.

Taktik: Nachdem es zum ersten Zusammenstoß mit den Zweigschrecken gekommen ist, stoßen jede Runde zwei weitere Zweigschrecken zum Kampfgeschehen, bis alle Zweigschrecken gegen die Charaktere kämpfen. Schaffen es die Charaktere, Gebiet 56 zu erreichen, bevor sich alle Zweigschrecken auf sie gestürzt haben, halten sich die übrigen Zweigschrecken noch zurück und warten ab, wie sich die Situation entwickelt. Falls die Charaktere beim Kämpfen etwas in einer anderen Sprache als Goblinisch rufen, auffällige Magie einsetzen oder ähnliche auffällige Dinge tun, wird Belak in Gebiet 56 auf die sich nähernden Eindringlinge aufmerksam.

56. Der Gulthias-Baum

Die Überreste der Mauer eines Burghofes, die an mehreren Stellen komplett eingestürzt ist, erzeugt hier so etwas wie eine Lichtung in dem dichten Feld aus Unterholz. Am Rand der Lichtung wachsen einige Exemplare verschiedener Pflanzen, darunter etliche Setzlinge, die euch inzwischen verdächtig bekannt vorkommen. All das verblasst jedoch gegen den riesigen Baum des Bösen, der unter dem unheimlichen Licht der Pilze in der Mitte der Lichtung steht. Seine schwarzen, knorrigen Zweige reichen wie eine verdrehte Skeletthand, die sich ihren Weg aus dem Erdreich gegraben hat, nach oben. Menschliche Gestalten stehen in der Nähe des Baumes. Es handelt sich um eine Frau und zwei Männer. Neben einem der Männer sitzt ein Baumfrosch, der fast 1 m groß ist.



Die Mauern des ehemaligen Burghofes haben nur noch eine Höhe von 6 m, während die Höhlendecke 15 m über dem Boden liegt. Hier befindet sich das Zentrum des Hains des Zwielichts, und hier liegt auch Belaks Zentrum der Macht.

Kreaturen (BS 6): Belak der Ausgestossene ist ein Druide der 4. Stufe. Er verbringt einen Großteil seiner Zeit hier und studiert den Gulthias-Baum. Neben ihm stehen der vermisste Sir Braford, der einen Schuppenpanzer trägt, und die vermisste Sharwyn, die Gamaschen und eine halblange Robe trägt. Belak selbst trägt eine schlichte, braune Soutane. Leider sind weder Sharwyn noch Sir Braford die Wesen, die sie einst waren. Sie wurden vom Gulthias-Baum als Diener „angenommen". Mit einem Fertigkeitswurf auf Entdecken (SG 13) kann man bemerken, das ihre Haut rau aussieht und an Rinde erinnert. In der Nähe der Mauer befinden sich außerdem drei Zweigschrecken. Kommt es in diesem Gebiet zu einem Kampf, stürzen sich auch die Zweigschrecken, die sich noch in Gebiet 55 aufhalten, in den Kampf. Das wird unter „Taktik" genau erläutert.

Belak spricht die Charaktere an, sobald er auf sie aufmerksam wird. Er versucht auch dann noch mit ihnen ins Gespräch zu kommen, wenn es so aussieht, als ob sie sich gleich auf ihn stürzen würden: „Haltet ein! Ihr wisst nicht was ihr tut!" Sollten die Charaktere darauf eingehen, ruft Belak seine Schergen zumindest vorübergehend zurück. Wie der Kampf abläuft, wird unter „Taktik beschrieben.

Belak verfügt über folgende Informationen:

- *Was macht Ihr hier?* „Ich bin Belak, der so genannte Ausgestoßene. Die Gemeinschaft der Druiden war es, die mich ausgestoßen hat. Die Narren! Nur, weil ich es gewagt habe, den Einflussbereich der Natur in einer Weise auszuweiten, den ihr kleiner beschränkter Verstand nicht begreifen kann. Aber das kümmert mich nicht mehr. Ich habe im Gulthias-Baum all das gefunden, was ich seit langem gesucht habe."
- *Was ist der Gulthias-Baum?* „Ist er nicht wunderschön? Er lebt, obwohl er wie tot erscheint. Vor langer, langer Zeit, hat jemand genau an dieser Stelle einen Vampir gepfählt. Der Eichenpflock drang in die Erde ein. Da das Holz noch grün war, schlug es Wurzeln. Aus diesem Eichenpflock wuchs der Gulthias-Baum. Er pulsiert vor dunkler, urwüchsiger Energie, die er jenen zur Verfügung stellt, die seine Kräfte zu nutzen verstehen."
- *Was soll diese ganze Geschichte mit den Früchten?* „Ich gebe die Früchte an die Goblins weiter und erteile ihnen den Befehl, dafür zu sorgen, dass der Samen der Früchte an der Oberfläche eingepflanzt wird. Diese kleine verräterischen Kreaturen verkaufen die Früchte dann, um Profit zu erzielen, aber dennoch wird so dafür gesorgt, dass der Samen an der Oberfläche aufgeht. So schreitet mein Plan voran, die Oberfläche mit den Kindern des Gulthias-Baumes zu kolonisieren."
- *Was habt ihr mit den beiden Abenteurern angestellt?* „Sie sind die ersten beiden Diener des Gulthias-Baumes. In seiner Güte hat sie der Gulthias-Baum angenommen. Sie dienen jetzt mir ebenso wie die Zweigschrecken. Ihr könnt sie nicht mehr retten."
- *Warum sprecht ihr überhaupt mit uns, statt gegen uns zu kämpfen?* „Obwohl eure Überreste natürlich gut als Kompost verwertbar wären, würdet ihr mir besser als neue Diener des Gulthias-Baumes nützlich sein. Und natürlich bleibt ihr so in einem gewissen Sinn am Leben. Übergebt mir eure Waffen und fügt euch in euer Schicksal, oder ich kann für nichts garantieren."

Belak: 36 TP.
Gulthias-Baum: 33 TP.
Kulket(der Frosch): 16 TP.
Sharwyn: 7 TP.
Sir Braford: 12 TP.
Zweigschrecken (3): Je 5 TP.

Taktik: Bevor es zum Kampf kommt, versuchen Sir Braford, die drei Zweigschrecken und der Baumfrosch, sich zwischen die Charaktere und Belak zu stellen. Sharwyn steht neben Belak. Kommt es dann zum Kampf (außer die Helden kommen aus unerklärlichen Gründen Belaks Forderung nach), gehen Sir Braford, die drei Zweigschrecken und der Baumfrosch im Nahkampf gegen die Helden vor. Sir Braford versucht die Waffe seines Gegners mit *Schmetterdorn* zu zerstören. Belak wirkt *Rindenhaut* auf sich selbst und erhöht so seine RK um +3. Wenn möglich, wirkt er den Zauber vor Beginn des Kampfes. Außerdem setzt er einen *Stab des Verstrickens* gegen die Eindringlinge ein, um sie daran zu hindern, näher zu kommen. Sollte Sir Braford schwer verwundet werden, wirkt Belak Heilzauber auf ihn. Sharwyn setzt ihre Zauber, wenn möglich, als Gegenzauber zu den Zaubern ein, die von den Charakteren auf Belak gewirkt werden. Das wird in Kapitel 11 des SPIELER-SETS erläutert. Sollten sich in Gebiet 55 noch Zweigschrecken aufhalten, eilen sie Belak zur Hilfe. Alle 2 Runden stürzen sich 1W4 Zweigschrecken aus Gebiet 54 in den Kampf.

Falls einer der Charaktere den Gulthias-Baum angreift, ändert sich die Taktik der Gegner gewaltig. Alle Zweigschrecken greifen den Charakter an, soweit das möglich ist. Auch Belak geht im Nahkampf gegen den oder die Frevler vor. Wird der Baum gefällt, verliert Belak die Kontrolle über die Zweigschrecken. Die Diener des Baumes, Sharwyn und Sir Braford und eventuell SC, sterben (siehe „Der Gulthias-Baum und seine Opfer") Sollte Belak noch am Leben sein, wird er von seinen ehemaligen Dienern angegriffen. Erst wenn er tot ist, wenden sich diese gegen die Abenteuer.

Der Gulthias-Baum: Wie bereits in der Hintergrundgeschichte des Abenteuers erläutert wurde, bringt der Baum nur zwei Früchte pro Jahr hervor. Sie erinnern zwar an Früchte, wachsen aber nicht wie normale Früchte auf einem Baum heran, sondern treten während des Reifeprozesses aus dem Baum selbst hervor, fast wie ein Geschwür aus einem hölzernen Abszess. Die Sommerfrucht entfaltet ihre Wirkung in der Woche vor und am

Der Gulthias-Baum und seine Opfer

Bindet man ein intelligentes, mittelgroßes, humanoides Wesen an den Stamm des Gulthias-Baumes, „akzeptiert" dieser das Opfer langsam als seinen Diener. Im Laufe von 24 Stunden wird das Opfer vollständig vom Baum aufgesaugt. Bevor die 24 Stunden verstrichen sind, kann man das Opfer noch retten, wenn man seine Fesseln löst und aus dem Baum schneidet. Sobald das Opfer allerdings ganz verschlungen wurde, wird es innerhalb von einer Stunde zu einem Diener des Baumes umgewandelt und dann wieder ausgespien. Der Gulthias-Baum kann immer nur vier derartige Diener gleichzeitig haben. Das Opfer behält all seine früheren Fähigkeiten und erhält alle Vorteile einer natürlichen Rindenhaut, die wie eine übernatürliche Fähigkeit behandelt wird. Das Herz des Dieners wurde durch die Umwandlung vollständig korrumpiert, und sein früherer Zustand kann nie wieder hergestellt werden. Diese armen Opfer dienen dem Baum oder seinem Hirten, momentan also Belak. Sollte der Baum zerstört werden, sterben seine Diener mit ihm.

Tag der Sommer-Tag-und-Nachtgleiche. Isst man sie, hat sie die Auswirkungen von *Heilung*. Sie kann in bis zu vier Teile geschnitten werden, ohne ihre Wirkung zu verlieren. Die bleiche Winterfrucht entfaltet ihre Wirkung in der Woche vor und am Tag der Winter-Tag-und-Nachtgleiche. Isst man sie, hat sie die Auswirkungen von *Wort der Macht: Tod*. Sie kann ebenfalls in bis zu vier Teile geschnitten werden, ohne ihre Wirkung zu verlieren. Beide Früchte haben 1W4 Samen, die innerhalb eines Jahres zu vollständigen Zweigschrecken heranwachsen, wenn man sie ins Erdreich pflanzt.

Untersucht man den Baum, entdeckt man menschenähnliche Abdrücke im Holz. Das sind die Stellen, an denen Sir Braford und Sharwyn irgendwie vom Holz absorbiert, umgewandelt und dann als Diener des Baumes wieder ausgespien wurden. Der Prozess wird im Seitenbalken „Der Gulthias-Baum und seine Opfer" auf Seite 35 erläutert.

Abschluss des Abenteuers

Abhängig vom Verhalten der Charaktere kann das Abenteuer auf verschiedene Weisen ausgehen.

Die Abenteurer scheitern!

Falls die Helden Belak und den Gulthias-Baum nicht bezwingen, aber überleben und fliehen können, können sie zurückkehren, nachdem sie sich ausgeruht haben. Natürlich bereitet sich Belak auf ihre Rückkehr vor. Du musst beurteilen, welche Vorbereitungen Belak trifft und wie er seine verbleibenden Streitkräfte möglichst geschickt auf die Rückkehr der Helden vorbereitet.

Scheitern die Helden und finden sie dabei ihr Ende, werden ihre Abwesenheiten jenen, die sie kannten, bald auffallen. Vielleicht hören sogar andere Helden vom mysteriösen Verschwinden der Abenteurergruppe. Bei diesen Helden könnte es sich um die neuen Charaktere der Spieler handeln, die bereit sind, sich der Zitadelle in Ewiger Nacht erneut zu stellen.

Die Abenteurer sind erfolgreich!

Sobald die Helden den Gulthias-Baum fällen, verschwindet sein verdorbener Einfluss auf die Bewohner der Zitadelle. Seine Diener (also auf jeden Fall Sharwyn und Braford) sterben. Wenn Belak noch am Leben sein sollte, wenden sich die Zweigschrecken gegen ihn, und er versucht zu entkommen. Gelingt es Belak zu fliehen, kehrt er vielleicht zu einem späteren Zeitpunkt zurück, um den Helden erneut Schwierigkeiten zu bereiten. Die Beschreibung eines derartigen Zusammentreffens würde jedoch den Rahmen dieses Abenteuers sprengen.

Unabhängig davon, ob die Geschichte über die vampirische Herkunft des Baumes tatsächlich wahr ist, wird er wie jeder andere Baum getötet, wenn man ihn fällt. Sollten noch Goblins den Ansturm der Abenteurer überlebt haben, werden sie nie wieder Früchte des Baumes verkaufen können. Enthüllen die Charaktere das Geheimnis der Früchte in Eichenhain, zerschneiden die Bewohner alle Setzlinge und verbrennen sie. Du kannst die Charaktere an dieser Zeremonie teilhaben lassen.

> Nachdem die Dorfbewohner den letzten bösen Setzling ins Feuer geworfen haben, wendet sich der Bürgermeister euch zu. „Ich will aufrichtig sein. Es ist euch sicherlich klar, dass unsere Taten dafür gesorgt haben, dass diese verdammten, unheiligen Pflanzen auf die Welt losgelassen wurden. Wer weiß, was diese verdorbenen Gewächse als nächstes tun."

Obwohl es der Bürgermeister natürlich nicht wissen kann, spricht er durchaus die Wahrheit. Die Zweigschrecken wurden an die Oberfläche gebracht und treiben nun dort ihr Unwesen. Ähnlich wie Espen können sie sich mittels ihrer Wurzeln fortpflanzen. Falls du es wünschst, können es sich die Abenteurer zur Aufgabe machen, die noch existierenden Zweigschrecken aufzustöbern und zu vernichten. Es wäre beispielsweise auch möglich, dass die Helden die Bewohner der umliegenden Gebiete vor der neuen Bedrohung warnen oder sich mit den örtlichen Waldläufern und Druiden zusammenschließen, um der Plage der verdorbenen Pflanzen ein für alle Mal ein Ende zu setzen. Was genau passiert, obliegt ganz dir und deinen Spielern. Falls die Charaktere die Bewohner von Eichenhain vor der drohenden Gefahr gewarnt haben, haben sie auf jeden Fall den ersten Schritt getan, um bei der Bevölkerung bekannt zu werden und sich deren Dankbarkeit zu verdienen.

Bringen die Charaktere die beiden Siegelringe zum weiblichen Oberhaupt der Familie Hucrele zurück, erhalten sie natürlich die versprochene finanzielle Belohnung. Bringen sie die Leichen zurück, organisiert die Matriarchin ein Begräbnis und lädt die Abenteurer als Gäste ein. Nehmen sie an, könnte das der Anfang einer langfristigen, guten Beziehung zur Familie Hucrele sein, die sich in späteren Abenteuern als nützlich erweisen könnte. Die genaue Entwicklung dieser Ereignisse obliegt ebenfalls ganz dir und deinen Spielern.

Während des Abenteuers sollten die Charaktere genügend Erfahrungspunkte gesammelt haben, um gerade eben auf die 3. Stufe aufzusteigen. Gruppen mit mehr als 4 Charakteren, haben es vielleicht nicht geschafft, genügend Erfahrungspunkte zu bekommen. Das ist aber durchaus in Ordnung. Größere Gruppen sind natürlich wesentlich stärker als kleinere Gruppen. Eine Gruppe bestehend aus sechs bis acht Charakteren der 2. Stufe ist ebenso effektiv wie eine Gruppe aus vier Charakteren der 3. Stufe. Nach diesem ersten Abenteuer kannst du dir entweder deine eigene Kampagne ausdenken oder das Spiel mit dem nächsten offiziellen D&D-Abenteuer von AMIGO fortsetzen. Auf jeden Fall kannst du und deine Spieler stolz auf das Erreichte sein. Aus derartig bescheidenen Anfängen werden Mythen und Legenden geboren.

Anhang: Spieltechnische Werte

Ein Narr sieht nicht den gleichen Baum, den ein weiser Mann sieht.
- William Blake, „Sprichworte der Hölle"

Nachfolgend findest du die spieltechnischen Werte aller Kreaturen und Gegenstände, auf welche die Charaktere im Verlauf dieses Abenteuers treffen können. Die neue Kreatur Zweigschrecken wird am Ende des Anhangs beschrieben.

Kreaturen

Goblin: HG ¼; Kleiner Humanoider (Goblinoid); TW 1W8; TP 4 (durchschnittlich); INI +1 (GE); BR 9 m; RK 15; A Nahkampf +1 (1W8 -1, Morgenstern), Fernkampf +3 (1W6-1, Wurfspeer); GES NB; RW: REF +1, WIL +0, ZÄH +2; ST 8, GE 13, KO 11, IN 10, WE 11, CH 8.

Fertigkeiten & Talente: Entdecken +3, Lauschen +3, Leise bewegen +4, Verstecken +6; Wachsamkeit.

Grottenschrat: HG 2; Mittelgroßer Humanoider (Goblinoid); TW 3W8+3; TP 16 (durchschnittlich); INI +1 (GE); BR 9 m; RK 17; A Nahkampf +4 (1W8+2, Morgenstern), Fernkampf +3 (1W6+2, Wurfspeer); BE Dunkelsicht 18 m; GES CB; RW: REF +4, WIL +1, ZÄH +2; ST 15, GE 12, KO 13, IN 10, WE 10, CH 9.

Fertigkeiten & Talente: Entdecken +3, Klettern +2, Lauschen +3, Leise bewegen +6, Verstecken +3; Wachsamkeit.

Hobgoblin: HG ½; Mittelgroßer Humanoider (Goblinoid); TW 1W8+1; TP 5 (durchschnittlich); INI +1 (GE); BR 9 m; RK 15; A Nahkampf +1 (1W8, Langschwert), Fernkampf +2 (1W6, Wurfspeer); GES RB; RW: REF +1, WIL +0, ZÄH +3; ST 11, GE 13, KO 13, IN 10, WE 10, CH 10.

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

Höhlenratte: HG ⅛; sehr kleines Tier; TW ¼W8; TP 1 (durchschnittlich); INI +2 (GE); BR 4,50 m, Klettern 4,50 m; RK 14; A Nahkampf +3 (1, Biss); GES N; RW: REF +2, WIL –1, ZÄH +3; ST 5, GE 15, KO 10, IN 2, WE 12, CH 2.

Fertigkeiten und Talente: Waffenfinesse (Biss).

Kobold: HG ⅛; Kleiner Humanoider (Reptil); TW ½W8; TP 2 (durchschnittlich); INI +1 (GE); BR 9 m; RK 15; A Nahkampf –1 (1W6-2, Halbspeer), Fernkampf +2 (1W8, Leichte Armbrust); BE Dunkelsicht 18 m; Lichtempfindlichkeit; GES RB; RW: REF +1, WIL +2, ZÄH +0; ST 6, GE 13, KO 11, IN 10, WE 10, CH 10.

Fertigkeiten & Talente: Entdecken +2, Handwerk (Fallenmacher) +2, Lauschen +2, Leise bewegen +4, Suchen +2, Verstecken +8; Wachsamkeit.

Lichtempfindlichkeit (AF): Kobolde erleiden in hellem Licht oder im Wirkungsbereich des Zaubers *Tageslicht* -1 auf ihre Angriffswürfe.

Schatten: HG 3; Mittelgroßer Untoter (körperlos); TW 3W12; TP 13; INI +2 (GE); BR 9 m, Fliegen 12 m (gut); RK 13; A Nahkampf +1 (1W6 Punkte temporärer Stärkeschaden, körperlose Berührung); BA Stärkeschaden, Brut erzeugen; BE Untot, Körperlos, Resistenz gegen Vertreiben +2; GES CB; RW: REF +3, WIL +4, ZÄH +1; ST -; GE 14, KO -, IN 6, WE 12, CH 13.

Fertigkeiten & Talente: Entdecken +7, Lauschen +7, Orientierungssinn +5, Verstecken +8; Ausweichen.

Stärkeschaden (ÜF): Die Berührung eines Schattens verursacht 1W6 Punkte temporären Stärkeschaden.

Brut erzeugen (ÜF): Ein Humanoider, der durch die Berührungen eines Schatten auf Stärke 0 reduziert wurde, wird innerhalb von 1W4 Runden zu einem Schatten, der vom ursprünglichen Schatten kontrolliert wird.

Untot: Untote Kreaturen sind immun gegen den Geist beeinflussende Wirkungen, Gift, Schlaf, Lähmung, Betäubung und Krankheiten; wird nicht von kritischen Treffern, Betäubungsschaden, Attributsschaden, Energieentzug oder Tod durch massiven Schaden betroffen.

Körperlos: Körperlose Kreaturen sind immun gegen alle normalen Angriffsformen. Sie können nur von anderen körperlosen Kreaturen, Waffen mit einer Verzauberung von +1 oder besser, zauberähnlichen, magischen oder übernatürlichen Effekten betroffen werden. Es besteht eine 50% Wahrscheinlichkeit, dass sie Schaden von einer körperlichen Quelle ignorieren können. Sie können sich frei durch feste Gegenstände und Objekte bewegen, und ihr Angriffe gehen einfach durch Rüstungen, Schilde und natürliche Rüstungen hindurch. Ausserdem bewegen sich körperlose Kreaturen lautlos.

Schreckensratte: HG ⅓; Kleines Tier; TW 1W8+1; TP 5 (durchschnittlich); INI +3 (GE); BR 12 m, Klettern 6 m; RK 15; A Nahkampf +4 (1W4, Biss); BA Krankheit; BE Geruchssinn; GES N; RW: REF +5, WIL +3, ZÄH +3; ST 10, GE 17, KO 12, IN 1, WE 12, CH 4.

Fertigkeiten & Talente: Klettern +11, Leise bewegen +6, Verstecken +11; Waffenfinesse (Biss).

Krankheit (AF): Schmutzfieber-Biss, Zähigkeitswurf (SG 12); Inkubationszeit 1W3 Tage; jeweils 1W3 Punkte temporärer Geschicklichkeits- und Konstitutionsschaden.

Geruchssinn: Schreckensratten können Kreaturen innerhalb von 9 m riechen und als Teil-Aktion ihre Richtung bestimmen.

Skelett: HG ⅓; Mittelgroßer Untoter; TW 1W12; TP 6 (durchschnittlich); INI +5 (GE +1, Verbesserte Initiative +4); BR 9 m; RK 13; A Nahkampf +0 (1W4, 2 Klauen); BE Untot, Immunitäten; GES N; RW: REF +1, WIL +2, ZÄH +0; ST 10, GE 12, KO -, IN -; WE 10, CH 11.

Fertigkeiten & Talente: Verbesserte Initiative.

Untot: Immun gegen den Geist beeinflussende Wirkungen Gift, Schlaf, Lähmung, Betäubung und Krankheiten; wird nicht von kritischen Treffern, Betäubungsschaden, Attributsschaden, Energieentzug oder Tod durch massiven Schaden betroffen.

Immunitäten (AF): Skelette sind immun gegen Kälte. Da sie kein Fleisch oder innere Organe haben, erleiden sie nur halben Schaden von Stich- oder Hiebwaffen.

Thoqqua: HG 2; Mittelgroßer Elementar (Erde, Feuer); TW 3W8+3; TP 16 (durchschnittlich); INI +1 (GE); BR 9 m, Graben 6 m; RK 18; A Nahkampf +4 (1W6+3, Hieb, 2W6 Feuer); BA Hitze, Verbrennen; BE Erschütterungssinn, Feuerwesen; GES N; RW: REF +4, WIL +2, ZÄH +4; ST 15, GE 13, KO 13, IN 6, WE 12, CH 10.

Fertigkeiten & Talente: Lauschen +6, Leise bewegen +5, Orientierungssinn +4, Springen +6.

Hitze (AF): Wenn man von einem Thoqqua berührt wird oder einen Thoqqua berührt, erleidet man nur durch die Berührung durch die Hitze 2W6 Punkte Feuerschaden.

Verbrennen (AF): Gegner, die im Nahkampf getroffen werden, müssen einen Reflexwurf (SG 13) bestehen. Wer scheitert, gerät für 1W4 Runden in Brand. Mit einer Vollen Aktion kann man die Flammen auslöschen.

Erschütterungssinn: Thoqquas können die Position von jedem Wesen mit Bodenkontakt innerhalb von 18 m feststellen.

Feuerwesen (AF): Immun gegen Feuer; doppelter Schaden durch Kälte, ausser ein Rettungswurf für die halbierung des Schadens ist erlaubt.

©2001 Wizards of the Coast. Darf zum persönlichen Gebrauch fotokopiert werden.

Wassermephit: HG 3; Kleiner Externar (Wasser); TW 3W8+3; TP 16; INI +0; BR 9 m, Fliegen 12 m (durchschnittlich); RK 16; A Nahkampf +6 (1W3+2, 2 Klauen); BA Odemwaffe, Mephit herbeizaubern, Zauberähnliche Fähigkeiten; BE Schnelle Heilung 2, Schadensreduzierung 5/+1; GES N; RW: REF +3, WIL +3, ZÄH +4; ST 14, GE 10, KO 13, IN 12, WE 11, CH 15.

Fertigkeiten & Talente: Bluffen +6, Entdecken +6, Lauschen +6, Leise bewegen +6, Verstecken +9; Heftiger Angriff.

Odemwaffe (ÜF): Ätzende Flüssigkeit,4,50 m langer und breiter Kegel; 1W8 SP; Reflexwurf (SG 12) halbiert den Schaden;

Mephit herbeizaubern (ZF): Einmal am Tag kann ein Mephit einen anderen Mephit herbeizaubern, als wenn er einen Zauber *Monster Herbeizaubern* wirken würde. Es besteht aber nur eine 25% Wahrscheinlichkeit, dass er einen Mephit (der gleichen Kategorie) herbeizaubern kann. Wenn der Wurf misslingt, erscheint kein Mephit. Ein gerade herbeigezauberter Mephit kann diese Fähigkeit 1 Stunde lang nicht einsetzen.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Einmal stündlich *Melfs Säurepfeil* wie von einem Hexenmeister der 3. Stufe, einmal täglich *Stinkende Wolke* wie von einem Hexenmeister der 6. Stufe.

Schnelle Heilung (AF): Ein lebender Wassermephit heilt 2 Trefferpunkte pro Runde, wenn er sich im Regen befindet oder in Wasser steht, das ihm mindestens bis zur Hüfte geht.

Ausrüstung: 5 kleine Saphire (je 5 GM).

Bestimmte Kreaturen

Balsag der Jäger: Männlicher Grottenschrat; HG 2; Mittelgroßer Humanoider (Goblinoid); TW 3W8+12; TP 36; INI +1 (GE); BR 9 m; RK 18 (Rüstungsmalus –4); A Nahkampf +6 (1W8+4, *Morgenstern* +1); GES CB; RW: REF +4, WIL +2, ZÄH +5; ST 16, GE 12, KO 18, IN 10, WE 10, CH 9.

Fertigkeiten & Talente: Entdecken +3, Klettern +4, Lauschen +3, Leise bewegen +6, Verstecken +2; Wachsamkeit

Ausrüstung: Morgenstern +1, Schuppenpanzer, 6 Wurfspeere, Rucksack, Wasserschlauch, Schlafset, *Trank: Schutz vor Elementen* (*Feuer*), 165 SM, 10 GM.

Belak der Ausgestoßene: DRU 4; HG 4; Mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 36; INI +6 (GE +2, Verbesserte Initiative +4); BR 6 m; RK 12; A Nahkampf +5 (1W6, Sichel), Fernkampf +5 (1W4, Schleuder); BE Lockruf der Natur widerstehen, Naturgespür, Spurloser Schritt, Tiergefährte (Kulket), Unterholz durchqueren, Zauber; GES NB; RW: REF +3, WIL +7, ZÄH +6; ST 13, GE 14, KO 14, IN 10, WE 16, CH 12.

Fertigkeiten & Talente: Entdecken +8, Gefühl für Tiere +8, Konzentration +9, Naturkunde +5, Wissen (Natur) +6, Zauberkunde +7; Trank brauen, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit.

Ausrüstung: Soutane, Schleuder, 10 Schleudersteine, Sichel [Meisterarbeit], 3 Rauchstäbe, 2 Phiolen Gegengift, 3 *Tränke: Leichte Wunden heilen, Stab: Verstricken* (*13 Ladungen*), 3.232 GM, 4 Edelsteine (je 20 GM).

Vorbereitete Zauber (5/4/3): *Grad 0 – Kleinere Wunde heilen* (2), *Licht, Nahrung und Wasser reinigen, Wasser erschaffen; 1. Grad – Elementen trotzen, Leichte Wunden heilen, Tierfreundschaft, Verstricken; 2. Grad – Flammenkugel, Metall erhitzen, Person oder Tier bezaubern.*

Calcryx: Weißer Drache, Nestling; HG 1; Sehr kleiner Drache (Kälte); TW 3W12+3; TP 31; INI +0; BR 18 m, Fliegen 45 m (durchschnittlich), Schwimmen 18 m, Graben 9 m; RK 14; A Nahkampf +5/+0/+0 (1W4, Biss; 1W3, 2 Klauen); AGF/RCW: 75 x 75 cm/0 m; BA Odemwaffe; BE: Blindsicht 9 m, Eisschritt, Immunitäten, Kältewesen; GES CB; RW: REF +3, WIL +3, ZÄH +4; ST 11, GE 10, KO 13, IN 6, WE 11, CH 6.

Fertigkeiten & Talente: Entdecken +6, Lauschen +6, Suchen +2; Wachsamkeit.

Odemwaffe: Kältekegel mit 4,50 m Reichweite, alle 1W4 Runden; SCH 1W6; Reflexwurf (SG 12) halbiert den Schaden.

Blindsicht: Drachen können Kreaturen wahrnehmen, ohne sie zu sehen. Dazu werden die anderen Sinne wie Gehör, Geruch, aber auch andere Dinge wie Erschütterungen benutzt.

Eisschritt: Diese Fähigkeit funktioniert wie *Spinnenklettern*, allerdings nur auf eisigen Oberflächen. Die Fähigkeit ist immer aktiv.

Immunitäten: Drachen sind immun gegen *Schlaf-* und *Lähmung.*

Kältewesen: Der Weiße Drache ist gegen Kälte immun, erleidet aber bei einem gescheiterten Rettungswurf doppelten Schaden durch Angriffe, die Feuer nutzen.

„Drachenpriester": Troll; HG 5; Großer Riese; TW 6W8+36; TP 42; INI +2 (GE); BR 9 m; RK 18; A Nahkampf +5/+5/+0 (1W6+2, Klauen; 1W6, Biss); AGF/RCW 1,50 m x 1,50 m/3 m; BE Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn, Regeneration 3; GE CB; RW: REF +3, WIL +0, ZÄH +11; ST 15, GE 12, KO 23, IN 4, WE 3, CH 6.

Fertigkeiten & Talente: Entdecken +2, Lauschen +2; Eiserner Wille, Wachsamkeit.

Geruchssinn: Der Troll kann Kreaturen innerhalb von 9 m riechen und als Teil-Aktion ihre Richtung bestimmen.

Regeneration 3 (AF): Der Schaden, der einer Kreatur mit Regeneration zugefügt wird, wird als Betäubungsschaden gerechnet. Dieser Troll regeneriert in jeder Runde 3 Punkte dieses Betäubungsschadens. Feuer und Säure verursachen normalen Schaden. Wenn er ein Korperteil „verliert", wächst es innerhalb von 3W6 Minuten nach. Abgetrennte Körperteile können an der entsprechenden Körperstelle durch anhalten sofort wieder anwachsen.

Ausrüstung: Dolch (Meisterarbeit).

Durnn: Anführer der Goblins, Hobgoblin; HG ½; Mittelgroßer Humanoider (Goblinoid); TW 2W8+2; TP 16; INI +2 (GE); BR 9 m; RK 16; A Nahkampf +3 (1W8+2, KT 19-20/x2, Langschwert), Fernkampf +3 (1W6, KT x3, Kurzbogen [Meisterarbeit]; BE Dunkelsicht 18 m; GES RB; RW: REF +2, WIL +2, ZÄH +4; ST 15, GE 15, KO 13, IN 13, WE 14, CH 13.

Fertigkeiten & Talente: Entdecken +6, Lauschen +6, Leise bewegen +3, Verstecken +2; Wachsamkeit.

Ausrüstung: Siegelring der Familie Hucrele, Kurzbogen [Meisterarbeit].

Erky Timbers: Gnom, KÄM 1/KLE 1; HG 2; Kleiner Humanoider (Gnom); TW 1W10+2/1W8+2; TP 18; INI +0; BR 6 m; RK 11; A Nahkampf +4 (waffenlos), Fernkampf +2 (waffenlos); BE Volksmerkmale der Gnome (siehe SPIELER-SET, S. 19); GES CG; RW REF +0, WIL +4, ZÄH +4; ST 14, GE 10, KO 14, IN 10, WE 15, CH 12.

Fertigkeiten & Talente: Alchemie +3, Entdecken +3, Heilkunde +4, Konzentration +6; Heftiger Angriff, Waffenfokus (Leichter Streitkolben).

Vorbereitete Zauber (3/3): *Grad 0 - Licht, Magie entdecken, Tugend. 1. Grad – Befehl, Schutz vor Bösem, Segen.*

Grenl: Goblin, KLE 1; HG 1; Kleiner Humanoider (Goblinoid); TW 1W8; TP 8; INI +1 (GE); BR 9 m; RK 15; A Nahkampf +0 (1W6-1, Leichter Streitkolben); Dunkelsicht 18 m, Zauber; BE Zauber; GES NB; RW REF +1, WIL +2, ZÄH +2; ST 8, GE 13, KO 11, IN 10, WE 11, CH 8.

Fertigkeiten & Talente: Diplomatie +3, Entdecken +3, Heilkunde +3, Konzentration +4, Lauschen +3, Leise bewegen +6, Verstecken +6; Schriftrolle anfertigen, Wachsamkeit.

Vorbereitete Zauber (3/2): *Grad 0 – Kleinere Wunde heilen* (3), *1. Grad - Leichte Wunden heilen, Verfluchen.*

Ausrüstung: 23 SM, 4 GM, Leichter Streitkolben.

©2001 Wizards of the Coast. Darf zum persönlichen Gebrauch fotokopiert werden.

Gulthias-Baum: HG Keine; Gigantische Pflanze; TW 14W8; TP 33; Härte 5; RK 9; BA Bis zu 4 Humanoide absorbieren und als Diener ausspeien; BE Pflanze, Magische Früchte; GES NB; RW: REF +0, WIL +14, ZÄH +10.

Pflanze: Immun gegen den Geist beeinflussende Wirkungen, Gift, *Schlaf*, Lähmung und Verwandlung; sie werden nicht von kritischen Treffern betroffen.

Guthash: Aufgeblähte, weibliche Schreckensratte: HG ⅓; Mittelgroßes Tier; TW 2W2+2; TP 18; INI +3 (GE); BR 12 m, Klettern 6 m; RK 14; A Nahkampf +4 (Biss 1W4+1); BA Krankheit; BE Geruchssinn; GES N; RW: REF +6, WIL +4, ZÄH +4; ST 12, GE 17, KO 12, IN 2, WE 12, CH 4.

Fertigkeiten & Talente: Klettern +11, Leise bewegen +6, Verstecken +11; Waffenfinesse (Biss).

Krankheit (AF): Schmutzfieber-Biss, Zähigkeitswurf (SG 12); Inkubationszeit 1W3 Tage; jeweils 1W3 Punkte temporärer Geschicklichkeits- und Konstitutionsschaden.

Geruchssinn: Die Schreckensratte kann Kreaturen innerhalb von 9 m riechen und als Teil-Aktion ihre Richtung bestimmen.

Jot: Quasit, HG 3; Sehr kleiner Externar (CB); TW 3W8; TP 18; INI +3 (GE); BR 6 m, Fliegen 15 m (perfekt); RK 18; A Nahkampf +8/+8/+3 (1W3-1, 2 Klauen + Gift; 1W4-1, Biss); AGF/RCW 75 cm x 75 cm/0 m; BA Gift; BE *Andere Gestalt*, Feuerresistenz 20, Immunität gegen Gift, Schadensreduzierung 5/Silber, Regeneration 2, Zauberähnliche Fähigkeiten; ZR 5; GES CB; RW: REF +6, WIL +4, ZÄH +3; ST 8, GE 17, KO 10, IN 10, WE 12, CH 10.

Fertigkeiten & Talente: Entdecken +6, Lauschen +6, Leise bewegen +6, Suchen +4, Verstecken +14, Zauberkunde +4; Waffenfinesse (Biss, Klaue).

Gift (AF): wird durch Klauenangriff übertragen; Zähigkeitswurf (SG 13) um dem Gift zu widerstehen; Erstschaden: zeitweiliger Verlust von 1W4 GE; Zweitschaden: zeitweiliger Verlust von 2W4 GE.

Andere Gestalt (ÜF): Ein Quasit kann jederzeit als Standard-Aktion eine andere Gestalt annehmen. Diese Fähigkeit funktioniert ähnlich wie der Zauber *Selbstverwandlung*, der von einem Hexenmeister der 12. Stufe gewirkt wurde. Der Quasit kann aber nur ein oder zwei verschiedene mittelgroße Formen (wie z.B. Fledermaus, Kröte, Monströser Tausendfüssler oder Wolf) annehmen.

Feuerresistenz 20: Die ersten 20 Schadenspunkte durch Feuer in jeder Runde werden ignoriert.

Regeneration 2 (AF): Säure und heilige bzw. gesegnete Waffen verursachen normalen Schaden.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Ein Quasit kann folgende Zauber jederzeit wie ein Hexenmeister der 6. Stufe einsetzen (Rettungswürfe SG 10 + Grad des Zaubers): *Gutes entdecken, Magie entdecken* und *Unsichtbarkeit* (auf sich selbst); 1/Tag: *Furcht auslösen* (wie der Zauber, aber in einem Radius von 9 m um den Quasit); 1/Woche: *Heiliges Gespräch* (6 Fragen, wie ein Kleriker der 12. Stufe)

Kulket: Riesiger Baumfrosch, Belaks Tiergefährte; HG 1/10; Kleines Tier; TW 2W8+4; TP 16; INI +2 (GE); BR 6 m, Klettern 6 m; RK 14; A Nahkampf +3 (1W4+1, Biss); BE Dämmersicht; GES N; RW: REF +5, WIL +1, ZÄH +5; ST 13, GE 15, KO 15, IN 2, WE 12, CH 4.

Fertigkeiten & Talente: Entdecken +4, Klettern +9, Lauschen +6, Springen +11.

Sharwyn: w. Mensch, MAG 1 (Dienerin des Gulthias-Baumes); HG 1; Mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 7; INI +7 (GE +3, Verbesserte Initiative +4); BR 9 m; RK 16; A Nahkampf +0 (1W6, Stab), Fernkampf +3 (1W8, Leichte Armbrust); BE Rindenhaut; GES NB; RW: REF +3, WIL +3, ZÄH +0; ST 10, GE 16, KO 11, IN 18, WE 12, CH 8.

Fertigkeiten & Talente: Ausspähen +8, Entdecken +3, Klettern +2, Konzentration +4, Suchen +6, Wissen (Arkanes) +8, Zauberkunde +8; Abhärtung, Schriftrolle anfertigen, Verbesserte Initiative,

Ausrüstung: Siegelring der Familie Hucrele, Roben, Leichte Armbrust, 9 Bolzen, Stecken, Rucksack, Wasserschlauch, Schlafset, Sack, Feuerstein und Zunder, 21 GM.

Vorbereite Zauber (3/2): *Grad 0 - Aufblitzen, Benommenheit, Kältestrahl; 1. Grad - Magisches Geschoss* (2).

Zauberbuch: Grad 0 - Aufblitzen, Benommenheit, Kältestrahl; 1. Grad – Stilles Trugbild, Furcht auslösen, Magisches Geschoss, Monster herbeizaubern I, Person bezaubern, Schlaf, Sprühende Farben.

Sir Braford: Mensch, männlich, ehemaliger PAL 1 (Diener des Gulthias-Baumes); HG 1; Mittelgroßer Humanoider (Mensch); TP 12; INI +3 (GE); BR 6 m (9 m ohne Rüstung); RK 20; A Nahkampf +6 (1W8+5, KT 19-20/x2, *Langschwert +1 (Schmetterdorn)*, Fernkampf +4 (1W6, KT x3, Kurzbogen); BE Rindenhaut; GES NB; RW: REF +3, WIL +0, ZÄH +4; ST 18, GE 16, KO 14, IN 12, WE 10, CH 8.

Fertigkeiten & Talente: Entdecken +2, Klettern +2, Springen +2, Suchen +3; Heftiger Angriff, Waffe zerschmettern.

Ausrüstung: Schuppenpanzer, Kurzbogen, 5 Pfeile, Langschwert +1 (Schmetterdorn), Heiliges Symbol Pelors, Rucksack, Wasserschlauch, Schlafset, Beutel, Feuerstein und Zunder, Blendlaterne, 5 Portionen Öl (je ½Liter), Krähenfüße, 15 m Seidenseil, 21 GM.

Yusdrayl: Kobold, HXM 3; HG 3; Kleiner Humanoider (Reptil); TW 3W4+9; TP 21; INI +3 (GE); BR 9 m; RK 17; A Nahkampf +1 (1W4, KT 19-20/x2, Dolch), Fernkampf +4 (1W4, Schleuder); BE Dunkelsicht 18 m; Lichtempfindlichkeit; GES RB; RW: REF +4, WIL +3, ZÄH +4; ST 10, GE 16, KO 16, IN 10, WE 10, CH 14.

Fertigkeiten & Talente: Konzentration +6, Leise bewegen +4, Verstecken +8, Zauberkunde +6; Wachsamkeit.

Lichtempfindlichkeit (AF): Kobolde erleiden in hellem Licht oder im Wirkungsbereich des Zaubers *Tageslicht* -1 auf ihre Angriffswürfe.

Bekannte Zauber (6/6): *Grad 0 - Benommenheit, Kältestrahl, Magie entdecken, Magie lesen, Zaubertrick; 1. Grad – Hypnose, Magierrüstung, Magisches Geschoss.*

Magische Gegenstände

Azan-gund „Nachtrufer": Die Pfeife Azan-gund ist aus einem seltenen, durchsichtigen Eisen namens Nephelium geformt und hat die Form eines kleinen Drachen, der wie eine Schlange zusammengerollt ist. Auf der Seite der Pfeife ist das Wort Azan-gund in zwergischen Runen eingeritzt. Mit Hilfe von *Magie entdecken* und einem erfolreichen Wurf auf Zauberkunde kann man eine schwache nekromantische Aura erkennen. Mit Hilfe von *Identifizieren* kann man feststellen, wie der Gegenstand funktioniert.

Bläst man die Pfeife an einem Grab in der Nacht oder wenn es dunkel ist, dann wird eine Leiche belebt, als hätte man *Tote beleben* (5. Zauberstufe) gewirkt. Wenn die Leiche unter losen Steinen oder im Erdreich begraben ist, gräbt sie sich selbst an die Oberfläche. Der Zombie dient dem Besitzer der Pfeife so lange, bis er zerstört wird. Der Träger der Pfeife kann sie einmal pro Woche einsetzen, allerdings folgen ihm höchstens 2 von Azan-gund erschaffene Zombies. Charaktere mit guter Gesinnung riskieren einen Gesinnungswechsel, wenn sie die Pfeife häufiger einsetzen. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Wissen (Arkanes) oder einem erfolgreichen Wurf auf Bardenwissen (jedes Mal SG 15) erinnert man sich daran, dass vor langer Zeit mehrere dieser Pfeifen von „Dunkelzwergen" für verschiedene Machtgruppen hergestellt wurden.

©2001 Wizards of the Coast. Darf zum persönlichen Gebrauch fotokopiert werden.

Zauberstufe: 5; *Voraussetzungen:* Wundersamen Gegenstand herstellen, *Tote beleben*, Handwerk (Schmied), 1 Pfund Nephelium; Marktpreis: 3.000 GM; Gewicht: 1 Pfund.

Nephelium: Nephelium ist ein äußerst seltenes Metall, das nur in Erzadern auftritt, die in Gebieten liegen, die mit magischer Energie gesättigt sind. Nephelium hat alle Eigenschaften von Eisen, außer dass es transparent ist. Wenn man eine Rüstung oder Waffe aus diesem Material herstellt, hat sie keine besonderen Eigenschaften, außer dass sie eben durchsichtig ist. Ein Plattenpanzer oder eine Axt aus Nephelium sehen so aus, als ob sie aus Glas gefertigt wären. Wenn man Nephelium absichtlich durch die Beigabe anderer Mineralien verunreinigt, kann man es färben, so dass es beispielsweise an einen Saphir, einen Smaragd oder einen Rubin erinnert. Da Nephelium recht selten ist, kosten Waffen und Rüstungen aus diesem Material um die 100 GM mehr als ein vergleichbares Stück, das aus normalem Eisen gefertigt wurde.

Schmetterdorn: In den Händen eines Charakters ohne das Talent Waffe zerschmettern verhält sich *Schmetterdorn* wie ein *Langschwert +1*. Ein Träger mit dem Talent Waffe zerschmettern kann das Langschwert entweder normal im Kampf einsetzen oder damit nach der Waffe seines Gegners schlagen, ohne einen Gelegenheitsangriff zu provozieren. Dabei erhält er +4 auf den konkurrierenden Wurf, um die Waffe des Gegners zu treffen. Der Verbesserungsbonus +1 ist in diesen Bonus bereits eingerechnet. Wenn der Schlag erfoglreich war, verursacht Schmetterdorn 1W8+4 Schadenspunkte bei der Waffe des Gegners. Das Resultat wird ganz normal durch Stärke modifiziert, und die Härte der gegnerischen Waffe wird wie üblich vom verursachten Schaden abgezogen. *Schmetterdorn* kann Waffen mit einem Verbesserungsbonus bis zu +4 beschädigen.

Zauberstufe: 13; *Voraussetzungen:* Stärke 13, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Heftiger Angriff, Waffe zerschmettern, *Zerbersten*; *Marktpreis:* 4.315 GM; Herstellungskosten: 2.315 GM + 160 EP; Gewicht: 4 Pfund.

Zweigschrecken

Zweigschrecken sind böse, baumartige Wesen, die normalerweise 1,05 m hoch sind. Die Zweige des Wesens sind frei von Blättern und so miteinander verbunden und verworren, dass sie bedrohlich und menschenähnlich aussehen.

Zweigschrecken können sich in normalem Erdreich verwurzeln und aus dem Erdboden Nährstoffe ziehen. In dieser Form erinnern sie an einen normalen Busch. Diese Kreaturen stillen ihren Hunger jedoch wesentlich lieber mit Blut und greifen lebende Wesen mit ihren Klauen an, die an Dornen erinnern.

Zweigschrecken wachsen aus den Samen heran, die sich in der Mitte der Früchte befinden, die der Gulthias-Baum zweimal im Jahr hervorbringt. Zweigschrecken können sich allerdings mittels ihrer Wurzeln vermehren, ähnlich wie Espen auch.

Zweigschrecken: HG ⅓; Kleine Pflanze; TW 1W8+1; TP 5 (durchschnittlich); INI +1 (GE); BR 6 m; RK 15; A Nahkampf +0 (1W2, 2 Klauen); BA Giftiger Saft; BE Dämmersicht, Pflanze, halber Schaden von Stichwaffen; GES CB; RW: REF +1, WIL +0, ZÄH +3; ST 8, GE 13, KO 12, IN 5, WE 11, CH 5.

Fertigkeiten & Talente: Entdecken +3, Leise bewegen +6, Verstecken +6.

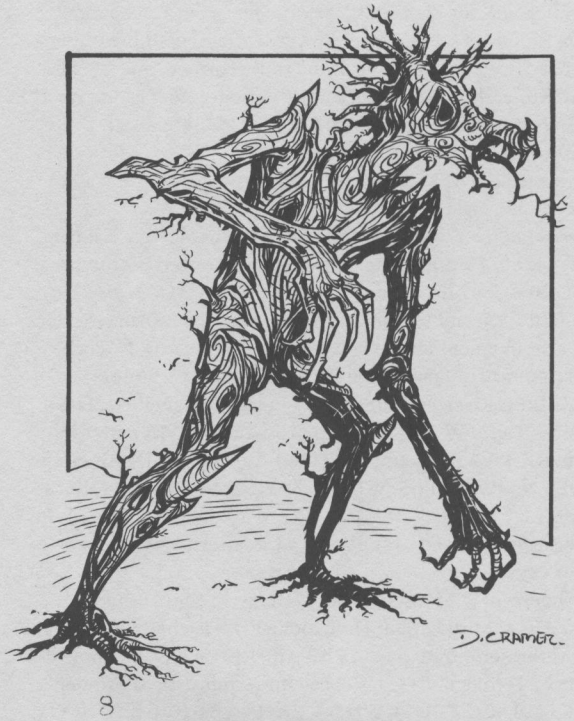
Giftiger Saft: Wird durch Klauenangriff übertragen; wenn dem Opfer ein Zähigkeitswurf (SG 16) misslingt, erleidet es 1 zusätzlichen Schadenspunkt; kein Zweitschaden.

Pflanze: Immun gegen den Geist beeinflussende Wirkungen, Gift, *Schlaf*, Lähmung und Verwandlung; sie werden nicht von kritischen Treffern betroffen.

Klima/Gelände: Jedes gemäßigte Land, Unterirdisch

Organisation: Büschel (3-6) oder Dickicht (6-15)

Aufstieg: Bis zu +3 TW.



8

©2001 Wizards of the Coast. Darf zum persönlichen Gebrauch fotokopiert werden.


Wildniskarte
Neue Straße
Aschen-
ebene
Eichenhain
Alte Straße
Erdspalte
Die Zitadelle
in ewiger Nacht
N
Karte von Eichenhain
Bürgermeister
Büttel und
Gefängnis
Handelshaus
Hucrele
Neue Straße
Zum alt´n
Eber
Händler
Heiler
Brunnen
Alte Straße
Schmied
N
Neue Straße
Zitadelle in
Ewiger Nacht
Querschnitt
Nicht maßstabsgetreu
1
2
3
Festungs-
ebene
Ebene des Hains
des Zwielichts
Legende
halbhohe Mauer
Treppe
Normale Tür
Steintür
Geheimtür
Falle
N
Die Festungs-
ebene
1,50 m
Maßstab
3 m


Ebene des Hains des Zwielichts
Legende
Treppe
Holztür
Gestrüpp
Zum Unterreich
49d
52
52
51
50
48
49c
43
53
a
c
e
47
48
49b
54
42
b
d
f
N
49a
55
44
56
46
45
1,50 m
Maßstab
3 m