

## TEIL 3: DAS NETZ DER SPINNE

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

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

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

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

### DREIEBER-PFAD

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

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

### WIE MAN DIE ÜBERLANDKARTE VERWENDET

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

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

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

### WILDNISBEGEGNUNGEN

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

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

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

### WILDNISBEGEGNUNGEN

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

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

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

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

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

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



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

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

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

## CONYBERRY UND AGATHAS BEHAUSUNG

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

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

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

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

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

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

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

### DER UMGANG MIT AGATHA

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

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

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

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

### ERFAHRUNGSPUNKTE

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

### WO IST DIE KARTE?

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

## ALTER EULENBRUNNEN

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### SCHÄTZE

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

### ERFAHRUNGSPUNKTE

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

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

# RUINEN VON DONNERBAUM

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

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

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

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

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

Es besagt:

„GEFAHR! Pflanzenmonster UND Zombies! Jetzt umdrehen!“

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

## ALLGEMEINE MERKMALE

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

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

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

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

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

## 1. WESTLICHSTE HÜTTE

Diese Hütte hat bessere Zeiten gesehen.

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

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

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

### ERFAHRUNGSPUNKTE

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

## 2. ZERSTÖRTE HÜTTEN

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

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

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

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

### SCHÄTZE

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

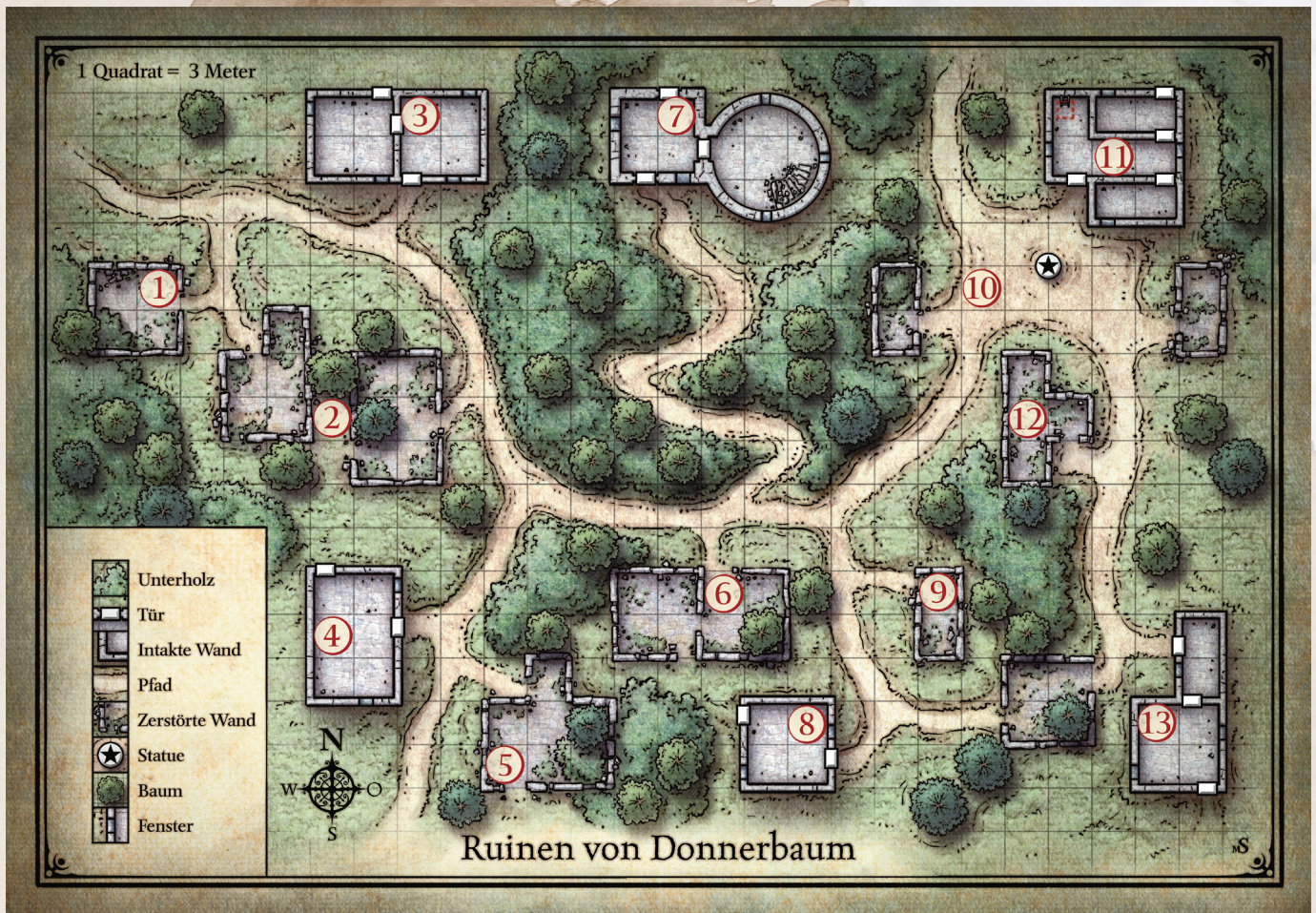
### ERFAHRUNGSPUNKTE

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

## 3. DAS BRAUNE PFERD

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

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



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

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

#### ERFAHRUNGSPUNKTE

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

#### ASCHEZOMBIES

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

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

#### 4. DRUIDENWACHT

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

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

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

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

## ENTWICKLUNGEN

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

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

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

## MITGLIEDSCHAFT IN DER SMARAGDENKLAVE

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

## 5. ZERSTÖRTES BAUERNHAUS

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

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

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

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

### ERFAHRUNGSPUNKTE

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

## 6. ZERSTÖRTER LADEN

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

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

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

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

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

## SCHÄTZE

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

### ERFAHRUNGSPUNKTE

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

## 7. DRACHENTURM

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

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

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

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

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

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

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

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

### SCHÄTZE

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

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

### ERFAHRUNGSPUNKTE

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

## 8. ALTE SCHMIEDE

Diese Schmiede wurde vor langer Zeit verlassen.

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

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

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

### ERFAHRUNGSPUNKTE

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



GIFTFANG

## 9. KRÄUTERHÄNDLERLADEN

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

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

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

### SCHÄTZE

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

### ERFAHRUNGSPUNKTE

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

## 10. STADTPLATZ

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

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

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

## 11. ALTE GARNISON

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

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

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

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

### ERFAHRUNGSPUNKTE

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

## 12. WEBERHÜTTE

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

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

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

### ENTWICKLUNGEN

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

### ERFAHRUNGSPUNKTE

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

## 13. DRACHENKULTISTEN

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

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

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

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



KULTIST



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

### DIE KULTISTEN SPIELEN

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

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

### SCHÄTZE

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

### ERFAHRUNGSPUNKTE

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

## WYVERNKUPPE

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

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

### ORKLAGER

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

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

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

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

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

### SCHÄTZE

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

### ERFAHRUNGSPUNKTE

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

## BURG CRAGMAW

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

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

### ALLGEMEINE MERKMALE

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

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

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

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

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

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

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

## 1. BURGEINGANG

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

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

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

### ENTWICKLUNGEN

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

### VERKLEIDETE CHARAKTERE

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

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

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

## 2. FLUR MIT FALLE

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

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

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

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

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

### ERFAHRUNGSPUNKTE

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

## 3. BOGENSCHÜTZENPOSTEN

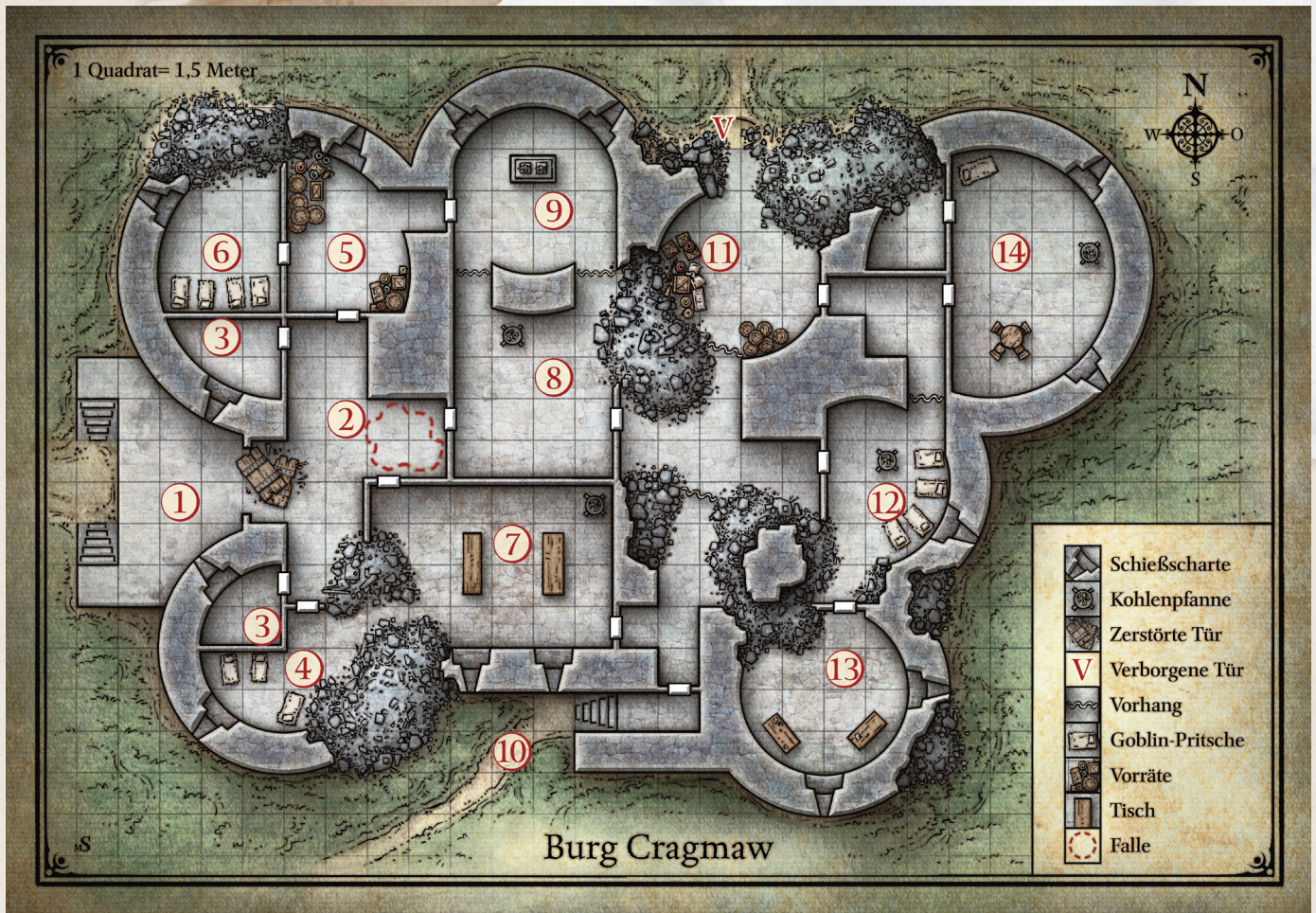
Burg Cragmaws wichtigste Verteidigung ist ihr geheimer Standort und der Umstand, dass sie verlassen wirkt. Außerdem stellt König Grol Wachposten auf, um Eindringlinge zu verjagen, die zu nahe kommen.

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

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

### ERFAHRUNGSPUNKTE

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



#### 4. ZERSTÖRTE KASERNE

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

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

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

##### ENTWICKLUNGEN

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

##### ERFAHRUNGSPUNKTE

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

#### 5. LAGERRAUM

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

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

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

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

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

#### 6. HOBGOBLIN-KASERNE

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

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

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

#### SCHÄTZE

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

#### ERFAHRUNGSPUNKTE

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



HOBGOBLIN

## 7. SPEISESAAL

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

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

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

#### ERFAHRUNGSPUNKTE

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

## 8. DUNKLE HALLE

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

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

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

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

#### ENTWICKLUNGEN

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

## SCHÄTZE

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

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

## ERFAHRUNGSPUNKTE

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

## 9. GOBLINSCHREIN

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

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

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

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

## SCHÄTZE

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

## ERFAHRUNGSPUNKTE

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

## 10. HINTEREINGANG

Der Seiteneingang zur Burg ist verschlossen, aber unbewacht.

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

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



GRICK

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

## 11. ZERSTÖRTER TURM

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

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

## 12. WACHKASERNE

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



EULENBÄR

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

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

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

#### ERFAHRUNGSPUNKTE

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

### 13. EULENBÄR-TURM

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

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

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

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

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

#### ENTWICKLUNGEN

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

#### SCHÄTZE

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

#### ERFAHRUNGSPUNKTE

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

### 14. KÖNIGSQUARTIERE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## ENTWICKLUNGEN

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

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

## SCHÄTZE

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

## ERFAHRUNGSPUNKTE

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

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

## ZURÜCKKEHRENDER KRIEGSTRUPP

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

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

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

## ERFAHRUNGSPUNKTE

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

## WAS PASSIERT ALS NÄCHSTES?

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

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

