

TEIL 2: PHANDALIN

Die Grenzstadt Phandalin ist auf den Ruinen einer viel älteren Siedlung errichtet worden. Vor Hunderten von Jahren war das alte Phandalin eine florierende menschliche Stadt, deren Bewohner mit den Zwergen und Gnomen von Phandelvers Pakt verbündet waren. Die gleiche Orkhorde, die die Minen der Wellenhallhöhle geplündert hat, verwüstete auch die Siedlung, und Phandalin wurde für Jahrhunderte verlassen. In den zurückliegenden drei oder vier Jahren haben zähe Siedler aus Niewinter und Tiefwasser mit der harten Arbeit begonnen, die Ruinen von Phandalin für sich herzurichten. Eine wimmelnde Grenzstadt ist am Standort der alten Stadt gewachsen und ist jetzt Heimat für Bauern, Holzfäller, Pelzhändler und Goldsucher, die von Geschichten von Gold und Platin in den Schwertbergen angelockt worden sind.

Unglücklicherweise haben sich mehr als nur ein paar Banditen und Briganten ebenfalls hier niedergelassen. Sie nutzen den Umstand aus, dass die Gegend keinen lokalen Herrscher und keine Autorität hat, um sie zu verschrecken. Eine Bande, die als die Rotbrenner bekannt ist, kontrolliert Phandalin seit mittlerweile zwei Monaten. Sie schikanieren alle Bewohner der Stadt und verlangen Schutzgeld. Die Bande wird von einer geheimnisvollen Gestalt registriert, die den Stadtbewohnern nur als Glasstab bekannt ist.

Wenn die Charaktere das erste Mal in Phandalin eintreffen, lies dies vor:

Die zerfurchte Straße verlässt die bewaldeten Hügel, und ihr werft euren ersten Blick auf Phandalin. Die Stadt besteht aus vierzig oder fünfzig einfachen Blockhäusern, von denen manche auf alten Fundamenten aus unbehauenen Stein erbaut worden sind. Weitere alte Ruinen — bröckelnde Steinmauern, die von Efeu und Dornsträuchern überwuchert sind — umgeben die neueren Häuser und Geschäfte und zeigen, dass dies in der Vergangenheit eine deutlich größere Stadt gewesen sein muss. Die meisten neueren Gebäude stehen auf beiden Seiten der Wagenstraße, die breiter wird und sich in eine Art schlammige Hauptstraße verwandelt, die zu einem zerstörten Anwesen auf einem Hügel an der Ostseite der Stadt aufsteigt.

Als ihr näherkommt, seht ihr Kinder, die auf dem Stadtanger spielen, und Stadtbewohner, die Aufgaben erledigen oder in den Läden Besorgungen machen. Viele Leute sehen euch an, als ihr näherkommt, aber alle kehren zu ihren Tätigkeiten zurück, als ihr vorbeizieht.

Wenn Sildar Hallwinter bei der Abenteurergruppe ist, füge hinzu:

Sildar scheint sich viel wohler zu fühlen. „Meine Freunde“, sagt er, „lasst uns eine Unterkunft suchen. Man hat mir gesagt, die örtliche Herberge soll sehr malerisch sein.“

Sildars Plan ist, sich in der Steinhügelherberge ein wenig auszu-ruhen und dann in Phandalin nach einer Spur des verschollenen Magiers Iarno Albrek zu suchen. Wenn seine Ermittlung in einer

Sackgasse endet, arrangiert er ein Treffen mit Stadtvorsteher Harbin Wester (siehe den Abschnitt „Das Rathaus“).

Während dieses Teils des Abenteuers können die Charaktere verschiedene Orte in Phandalin besuchen und hier mit den NSC sprechen. (Siehe den Abschnitt „Beschreibung der Stadt“ für mehr Details.) Die Stadt ist so klein, dass es nur einige Minuten dauert, von einem Ende zum anderen zu wandern. Allerdings treffen die Charaktere spät am Tag ein und können nur ein oder zwei Örtlichkeiten aufsuchen, bis es Zeit ist, eine Unterkunft für die Nacht zu finden.

Einige Ortsansässige, die die Charaktere besuchen sollten, sind folgende:

- **Barthens Vorräte.** Wenn die Charaktere eine Wagenladung Vorräte aus dem Abenteurerauhänger „Treff mich in Phandalin“ bei sich haben, sollen sie sie zu diesem Laden liefern.
- **Löwenschild-Händler.** Wenn die Charaktere die gestohlenen Waren aus dem Cragmaw-Versteck geborgen haben, wollen sie sie vielleicht dem rechtmäßigen Besitzer aushändigen.
- **Steinhügelherberge.** Wenn die Charaktere in der Begleitung von Sildar Hallwinter eintreffen, schlägt der Ritter vor, zu dieser Herberge zu gehen und eine Unterkunft zu finden. Wenn die Charaktere ansonsten nach einem Ort suchen, um etwas zu essen und zu schlafen, stellen sie ebenfalls fest, dass die Steinhügelherberge die beste Möglichkeit zu sein scheint.

BEGEGNUNGEN IN PHANDALIN

Wenn die Charaktere Phandalin erkunden, musst du nicht verwalten, wie viel Zeit sie an jedem Ort verbringen. Stell dir vielmehr vor, dass du der Regisseur eines altmodischen Western bist. Dein Ziel ist es, mehrere Szenen zu präsentieren, in denen die Charaktere in einen Laden oder eine Taverne marschieren können, um die Leute dort zu treffen. Indem sie mit diesen NSC interagieren, können die Abenteurer erfahren, was sie brauchen, welche Informationen sie teilen wollen und dann mit der nächsten Örtlichkeit weitermachen. Diese Szenen sind eine Reihe von Rollenspielbegegnungen, die über den Lauf einiger Tage Spielzeit stattfinden.

Zunächst frage einfach die Spieler, wo sie hin wollen und was sie in der Stadt tun möchten. Beispielsweise könntest du sagen: „Es gibt eine Herberge, ein Rathaus, einen Schrein, einige Gemischtwarenläden und Handelsposten sowie einige andere Häuser und Geschäfte. Wo wollt ihr hingehen?“ Wenn die Spieler einen Ort ausgewählt haben, schau dir die Beschreibung im folgenden Abschnitt an, stelle die NSC dort vor, und beginne mit der Interaktion.

Die Steinhügelherberge. Wenn sich die Spieler nicht sicher sind, was ihre Charaktere tun sollen, rate ihnen, in der Steinhügelherberge zu beginnen. Die NSC hier sind die „Wegweiser“, die die Charaktere zu verschiedenen Abenteuergelegenheiten und wichtigen Gerüchten weisen können, die in anderen Teilen der Stadt zu finden sind. Indem sie die Herberge besuchen, erfahren die Charaktere, welche anderen Orte sie aufsuchen sollten.

Rotbrenner-Schläger. Früher oder später stoßen die Abenteurer auf die Verbrecher, die das Sagen in Phandalin haben. Du musst nur bestimmen, wann die Schläger auftauchen. Nachdem

die Charaktere die Chance hatten, mehrere Orte in der Stadt zu besuchen und mit den Stadtbewohnern zu sprechen, wollen sie vielleicht nach den Rotbrennern suchen. Wenn sie dies tun, leite die Begegnung „Rotbrenner-Schläger“ ein. Wenn die Charaktere die Schläger nicht aufsuchen wollen, können die Rotbrenner sie zu einem Zeitpunkt deiner Wahl aufsuchen.

Burg Cragmaw finden. Vielleicht wollen die Charaktere Burg Cragmaw ausfindig machen, um Gundren Felssucher zu finden und zu retten. Die meisten Stadtbewohner sind jedoch zu sehr mit den Rotbrennern beschäftigt, und niemand in der Stadt weiß, wo sich Burg Cragmaw befindet. Qelline Erlenblatt, Sildar Hallwinter und Halia Dornklafter können Ratschläge bieten, wie die Gruppe jemanden finden könnte, der weiß, wo die Burg ist.

WICHTIGE NSC

Hier findest du eine schnelle Zusammenfassung der wichtigsten NSC in Phandalin und ihre Bedeutung für die Geschichte.

Toblen Steinhügel	Wirt
Elmar Barthen	Besitzt einen Handelsposten, schuldet der Gruppe Geld wenn du den Abenteureraufhänger „Treff mich in Phandalin“ verwendet hast.
Daran Edermath	Mitglied des Ordens des Panzerhandschuhs, der eine Queste für die Gruppe hat.
Linene Grauwind	Leitet einen Handelsposten und bietet eine Belohnung an, wenn ihre Vorräte geborgen werden.
Halia Dornklafter	Mitglied der Zhentarim mit einer Queste für die Gruppe.
Qelline Erlenblatt	Eine hilfreiche Halbling-Bauersfrau, deren Sohn Karpfen einen geheimen Weg ins Versteck der Rotbrenner kennt.
Schwester Garaele	Elfische Klerikerin von Tymora und Harfner-Agentin mit einer Queste für die Gruppe.
Harbin Wester	Stadtvorsteher von Phandalin, der eine Queste für die Gruppe hat.
Sildar Hallwinter	Mitglied des Rats der Grafen, der zwei Questen für die Gruppe hat.

PHANDALIN-NSC AUSSPIELEN

Wenn du dir nicht sicher bist, wie du einen NSC spielen sollst, ist es ein guter Einstieg, wenn sich der Charakter vorstellt, die Abenteurer in Phandalin begrüßt und sie fragt, wer sie sind und was sie wollen. Du musst kein Schauspieler oder Stand-Up-Komiker sein, um gute Dramatik oder Humor aus deinen NSC herauszuholen, aber wenn du aufdrehen willst, hier einige Tipps:

- **Entspanne dich.** Mach dir keine Sorgen, ob du deine Spieler mit deinen schauspielerischen Fertigkeiten (oder deren Abwesenheit!) beeindruckst.
- **Versuche, dich in die NSC zu versetzen.** Stelle dir vor, wie sie auf die Charaktere reagieren könnten und versuche realistisch zu sein.
- **Benutze dein Gesicht und Gesten.** Zieh Grimassen, lächle, fletsche die Zähne, flattere mit den Wimpern, schiele, reibe die Hände – tue was nötig ist, um deine NSC mit Leben zu erfüllen.
- **Probieren verschiedene Stimmen aus.** Borge dir auffällige Sprechmuster aus dem echten Leben, aus Filmen und Fernsehserien. Passe die Lautstärke entsprechend an. Ein NSC kann laut, leise oder irgendwas dazwischen sein.
- **Halte das Spiel in Bewegung.** Lass die Spieler die Interaktion mit den NSC lenken. Die Charaktere haben keinen Grund, mit normalen Stadtbewohnern zu kämpfen. Somit sind keine Spielwerte für sie angegeben. Sollten Spielwerte wichtig werden, verwende die Spielwerte für die Gemeinen, um einen erwachsenen NSC eines beliebigen Volks darzustellen.

BESCHREIBUNG DER STADT

Phandalin ist klein, also können die Charaktere mehrere Orte und NSC im Laufe eines Tages besuchen. Wenn die Spieler ihre Charaktere aufteilen wollen, können sie mehr schaffen, aber du musst abwechselnd die Interaktionen für jeden Spieler abwikkeln. Wenn die Gruppe sich aufteilt, kann das außerdem die Begegnung „Rotbrenner-Schläger“ gefährlicher machen.

Die folgenden Abschnitte beschreiben bestimmte Örtlichkeiten in der Stadt.

STEINHÜGELHERBERGE

In der Stadtmitte steht ein großes, neu erbautes Rasthaus aus unbehauenen Steinen und grob bearbeiteten Baumstämmen. Der Schankraum ist voll von Ortsansässigen, die einen Humpen Bier oder Apfelwein vor sich haben, und sie alle schauen euch neugierig an.

Diese bescheidene Herberge hat sechs Zimmer zu vermieten (eines davon nimmt Sildar Hallwinter). Wenn die Charaktere hier bleiben wollen, findest du die Preise im Regelbuch unter „Essen, Trinken und Unterkunft“. (Die Charaktere könnten stattdessen auch außerhalb der Stadt kempieren oder einen Bauern wie Daran Edermath oder Qelline Erlenblatt überzeugen, sie im Heuschaber schlafen zu lassen.)

Der Betreiber ist ein kleiner, freundlicher und junger menschlicher Mann namens Toblen Steinhügel. Toblen stammt aus der Stadt Dreieber im Osten. Er ist als Goldsucher nach Phandalin gekommen, hat aber schnell erkannt, dass er deutlich mehr darüber wusste, wie man eine Herberge leitet als wie man in den Bergen nach Gold sucht. Die neue Stadt bot ihm eine gute Gelegenheit, sich zu etablieren. Toblen ist wütend, dass den Rotbrennern erlaubt wird, die Stadt zu terrorisieren und dass Harbin Wester, der Stadtvorsteher, nichts getan hat, um sie unter Kontrolle zu bringen. Er versucht aber keinen Ärger zu machen, da die Rotbrenner sich an seiner Frau und seinen Kindern rächen könnten.

Gerüchte. Wenn die Charaktere ein bisschen Zeit im Schankraum verbringen und mit den Stadtbewohnern reden, können sie einige gute Hinweise erhalten, die sie in der Stadt und außerhalb verfolgen könnten. NSC in der Steinhügelherberge und die Gerüchte, die sie zu erzählen haben, sind unter anderem:

- Narth, ein alter Bauer: „Schwester Garaele, die sich um den Schrein des Glücks kümmert, hat vor einigen Tagen die Stadt verlassen und ist verwundet und erschöpft wiedergekommen.“ (Siehe den Abschnitt „Schrein des Glücks“ für weitere Informationen.)
- Elsa, eine geschwätzige Schankmaid: „Daran Edermath, der Obstbauer, ist ein ehemaliger Abenteurer.“ (Siehe den Abschnitt „Edermath-Obstgarten“ für weitere Informationen.)
- Lanar, ein Bergarbeiter: „Ork-Plünderer sind am Ostende des Dreieber-Pfads gesichtet worden. Der Stadtvorsteher sucht nach jemandem, der sie vertreiben kann.“ (Siehe den Abschnitt „Das Rathaus“ für weitere Informationen.)
- Trilena, die Frau des Wirts: „Thel Dendrar, ein örtlicher Schnitzer, hat sich vor einem Zehntag mit den Rotbrennern angelegt, als sie in seinen Laden gekommen sind und seine Frau lüstern angeschaut haben. Die Schläger haben ihn umgebracht. Mehrere Stadtbewohner haben es gesehen. Die Rotbrenner haben sich seine Leiche geschnappt, und jetzt sind seine Frau, seine Tochter und sein Sohn auch verschwunden.“ (Trilena und die anderen Stadtbewohner wissen es nicht, doch die Rotbrenner haben Thels Frau und Kinder in ihr geheimes Versteck gebracht.)
- Pip, Toblens kleiner Sohn: „Qelline Erlenblatts Sohn Karpfen sagte, dass er einen geheimen Tunnel in die Wälder gefunden

hat, aber die Rotbrenner haben ihn fast erwischt.“ (Siehe den Abschnitt „Erlenblatt-Bauernhof“ für weitere Informationen.)

- Freda, eine Weberin: „Die Rotbrenner belästigen alle Geschäfte in der Stadt, mit Ausnahme von Phandalins Bergarbeiterbörse. Sie wollen keinen Ärger mit Halia Dornklafter, die sie leitet.“ (Siehe den Abschnitt „Phandalin-Bergarbeiterbörse“ für weitere Informationen.)

Diese Hinweise sollten die Charaktere auf Gelegenheiten für Abenteuer in und um Phandalin hinweisen. Außerdem kann jeder NSC in der Herberge den Charakteren sagen, dass die Rotbrenner die Bierhalle Schlafender Riese am Ostende der Stadt besuchen – und dass die Schläger Ärger bedeuten.

BARTHENS VORRÄTE

Barthens Vorräte ist der größte Handelsposten in Phandalin. In seinen Regalen findet man die meisten alltäglichen Waren und Vorräte, darunter auch Rucksäcke, Schlafsäcke, Seile und Proviant. Der Laden ist von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang geöffnet. Barthen verkauft keine Waffen oder Rüstungen, doch können Charaktere hier Abenteuerausrüstung erwerben, mit der Ausnahme von Gegenständen, die mehr als 25 GM kosten. (Preise findest du unter „Abenteuerausrüstung“ im Regelbuch.) Charaktere, die Waffen oder Rüstung brauchen, werden sofort zum Löwenschild-Händler (siehe den entsprechenden Abschnitt) geschickt.

Der Betreiber ist Elmar Barthen, ein schlanker Mann Mitte 50 mit freundlichem Gebaren, der langsam kahl wird. Er hat junge Angestellte (Ander und Distel), die beim Beladen und Entladen der Wagen helfen und die sich um Kunden kümmern, wenn Barthen nicht da ist.

Lieferung der Vorräte. Wenn die Charaktere das Spiel mit dem Abenteueraufhänger „Treff mich in Phandalin“ begonnen haben, haben sie Anweisungen erhalten, den Wagen mit Vorräten an Barthen zu liefern. Barthen bezahlt die vereinbarte Summe (10 GM für jeden Charakter) und nimmt Wagen und Vorräte an sich. Wenn die Charaktere Barthen sagen, dass Gundren Felsucher entführt worden ist, ist er traurig über die Neuigkeiten und ermutigt die Gruppe, den Zwergen zu finden und zu retten. Er betrachtet Gundren als Freund und war begeistert von seinem Gerede, dass er die verlorene Mine des Phandelver-Pakts in den nahen Hügeln entdeckt hat. Wenn die Gruppe noch keine Details über die Mine von Sildar Hallwinter erfahren hat, kann ein Charakter, der einen Wurf auf Intelligenz (Geschichte) gegen SG 15 schafft, die Informationen aus den ersten beiden Absätzen des Abschnitts „Hintergrund“ zu Beginn des Abenteuers erzählen.

Barthen erwähnt außerdem, dass zwei weitere Felsucher-Brüder, Nundro und Tharden, irgendwo außerhalb der Stadt kampieren. Barthen hat sie seit einem Zehntag nicht mehr gesehen und rechnet damit, dass sie „jeden Tag“ zurückkehren müssten, um neue Vorräte zu kaufen. Was Barthen nicht weiß, ist, dass Tharden tot und Nundro ein Gefangener in der Mine ist. Siehe Teil 4, den Abschnitt „Wellenhallhöhle“, für weitere Informationen.

Barthens Neuigkeiten. Wenn die Charaktere Barthen fragen, wie die Geschäfte laufen, sagt der Ladenbesitzer ihnen, dass die Rotbrenner allen das Leben schwer machen, weil sie bei örtlichen Geschäften abkassieren und die Autorität des Stadtvorstehers ignorieren. Wenn die Charaktere willens zu sein scheinen, etwas dagegen zu unternehmen, sagt er ihnen, dass die Rotbrenner regelmäßig die Bierhalle Schlafender Riese besuchen.

EDERMATH-OBSTGARTEN

Daran Edermath ist ein Abenteurer im Ruhestand, der in einer ordentlichen kleinen Hütte neben einem Apfelgarten lebt. Daran ist ein rüstiger Halbfell mit silbernem Haar, der gut über 100 Jahre alt ist. Er ist ein Kämpfer, der für viele Jahre als Marschall und Herold im Land der Drachenküste diente, das weit

im Südosten liegt. Als er sich zur Ruhe setzte, kehrte er in die Region von Niewinter zurück, seine ursprüngliche Heimat.

Daran ist ein Mitglied des Ordens des Panzerhandschuhs, einer gläubigen und wachsamem Gruppierung, die andere vor den Umtrieben von Übeltätern schützen möchte. Der Orden ist immer wachsam und bereit, das Böse zu zerschmettern, für Gerechtigkeit zu sorgen und sich an allen zu rächen, die versuchen, andere zu unterdrücken oder ihnen zu schaden. Auch wenn er nicht mehr länger aktives Mitglied des Ordens ist, behält er die Ereignisse in der Umgebung von Phandalin genau im Auge. Er ist nur zu gern bereit, Neuigkeiten mit anderen Abenteuern auszutauschen, besonders mit solchen, die ebenfalls diesen Werten zu folgen scheinen.

Daran sorgt sich wegen der Rotbrenner, und er würde es gerne sehen, wenn eine Gruppe von Abenteuern ihnen eine Lektion erteilt. Er sagt den Charakteren, dass es höchste Zeit ist, dass jemand etwas gegen den Anführer der Rotbrenner, Glasstab, unternimmt. Daran weiß, dass die Rotbrenner in der Bierhalle Schlafender Riese herumhängen, aber er kann den Charakteren auch mitteilen, dass der Hauptunterschlupf der Rotbrenner unter dem Tresander-Anwesen liegt, der Ruine am östlichen Stadtrand. (Siehe den Abschnitt „Tresander-Anwesen“ für weitere Informationen.)

Queste: Ärger am Alten Eulenbrunnen. Daran hat von Goldsuchern aus den Hügeln nordöstlich von Phandalin gehört, dass jemand dort in den Ruinen gräbt, die als Alter Eulenbrunnen bekannt sind. Noch beunruhigender ist allerdings, dass mehrere Goldsucher angegeben haben, von Untoten aus der Gegend vertrieben worden zu sein. Er bittet die Charaktere, die Ruinen zu besuchen, was einen Marsch von zwei Tagen in Richtung Nordosten von Phandalin aus bedeutet, und herauszufinden, wer sich dort befindet und was sie vorhaben. Daran weiß, dass die Ruinen ein alter Wachturm eines uralten magischen Imperiums sind, das als Netheril bekannt war, und er sorgt sich wegen der gefährlichen Magie, die dort schlummern könnte. Wenn die Gruppe sich auf diese Queste einlässt, siehe „Alter Eulenbrunnen“ (Seite 29).

MITGLIEDSCHAFT IM ORDEN DES PANZERHANDSCHUHS

Wenn sich die Gruppe um die Rotbrenner kümmert und den Alten Eulenbrunnen erkundet, wird sich Daran Edermath privat an bestimmte Mitglieder der Gruppe wenden und sie drängen, sich dem Orden des Panzerhandschuhs anzuschließen. Er spricht die Charaktere an, die die Tugenden des Ordens, wie Ehre und Wachsamkeit, verkörpern. Wenn ein Charakter zustimmt, verleiht Daran ihm den Titel des Chevall.

LÖWENSCHILD-HÄNDLER

Vor der Tür dieses bescheidenen Handelspostens hängt ein Schild, das wie ein hölzerner Wappenschild geformt ist, auf dem ein blauer Löwe gemalt ist.

Das Gebäude gehört den Löwenschilden, einer Handelskompanie, die aus der Stadt Yartar stammt, mehr als 150 Kilometer weiter im Osten. Sie liefern fertige Waren nach Phandalin und andere kleine Siedlungen in der Umgebung, aber dieser Außenposten leidet schwer unter den Banditenüberfällen. Die letzte Löwenschild-Karawane, die nach Phandalin hätte kommen sollen, ist niemals eingetroffen. (Sie wurde von den Cragmaw-Goblins angegriffen, die die Ladung erbeuteten.)

Die Meisterin des Phandalin-Handelspostens ist eine scharfzüngige Frau von 35 Jahren namens Linene Grauwind. Sie weiß, dass Banditen Löwenschild-Karawanen angegriffen haben, aber weiß nicht, wer verantwortlich ist. In einem Hinterzimmer hat Linene eine Auswahl von Rüstungen und Waffen, die von interessierten Käufern erworben werden können. (Preise findest du unter „Abenteuerausrüstung“ im Regelbuch.)



Linene hat allerdings ein paar Skrupel und wird keine Waffen an Leute verkaufen, die sie für eine Bedrohung für die Stadt hält. Die Rotbrenner gehören zu den Leuten, mit denen sie keine Geschäfte macht. Sie warnt die Charaktere, dass die Schläger Ärger bedeuten und rät ihnen, die Bierhalle Schlafender Riese zu meiden.

Geborgene Waren. Wenn die Charaktere die gestohlenen Waren, die sie in Bereich 8 des Cragmaw-Verstecks gefunden haben, zurückbringen (oder die Waren zurückgelassen haben, aber sagen können, wo sie sich befinden), dann zahlt Linene ihnen eine Belohnung von 50 GM und verspricht, den Abenteurern auf jede erdenkliche Weise zu helfen.

PHANDALINS BERGARBEITERBÖRSE

Die Bergarbeiterbörse ist ein Handelsposten, in dem örtliche Bergarbeiter ihre wertvollen Funde wiegen, messen und sich dafür auszahlen lassen können. Da es keine entsprechenden örtlichen Fürsten und keine Obrigkeiten gibt, dient die Börse auch als inoffizielle Registratur, wo Ansprüche auf verschiedene Flussläufe und Ausgrabungen in der Umgebung verzeichnet werden. Es gibt keinen wirklichen Goldtausch in Phandalin, aber es ist in den nahen Flüssen genug Reichtum verborgen, um eine ordentliche Anzahl unabhängiger Goldsucher zu ernähren.

Die Börse ist ein guter Ort, um Leute zu treffen, die ihre Zeit in der Umgebung von Phandalin verbringen. Die Gildenmeisterin ist eine ehrgeizige und berechnende menschliche Frau namens Halia Dornklaffer. In ihren Versuchen, die Bergarbeiterbörse als eine Art Regierungsautorität in der Stadt zu etablieren, benimmt sie sich nicht wie eine einfache Kauffrau. Sie ist auch eine Agentin der Zhentarim, einer mächtigen Organisation, die durch Wohlstand und Einfluss die Kontrolle über den Norden übernehmen möchte. Halia arbeitet daran, Phandalin langsam unter ihre

Kontrolle zu bringen, und kann eine wertvolle Gönnerin werden, wenn die Charaktere ihr nicht in die Quere kommen.

Halia weiß nicht, wo Burg Cragmaw liegt, aber sie hat gehört, dass die Rotbrenner einen Goblin haben, der ihnen dient. Sie schlägt vor, dass der Goblin den Standort kennen könnte. Sie setzt diese Information als Druckmittel ein, um die Charaktere zu überzeugen, ihr dabei zu helfen, sich um die Rotbrenner zu kümmern.

Queste: Halias Auftrag. Wenn sie von Charakteren angesprochen wird, von denen sie glaubt, dass sie sie kontrollieren kann, erklärt Halia, dass die Rotbrenner ein Problem darstellen. Sie sagt ihnen, dass die Schläger um die Bierhalle Schlafender Riese herumlungern und einen Stützpunkt unter dem Tresendar-Anwesen am Ostrand der Stadt haben. Sie bietet den Charakteren 100 GM an, wenn sie den Anführer der Rotbrenner aus dem Weg räumen, den die Gesetzlosen Glasstab nennen, und ihr jegliche Briefe bringen, die sie im Quartier des Anführers finden. Halia erwähnt nicht, dass sie die Geschäfte der Rotbrenner selbst übernehmen möchte. Ein Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 15 zeigt, dass sie eigene Motive hat, aus welchen sie den Anführer der Rotbrenner tot sehen möchte.

MITGLIEDSCHAFT BEI DEN ZHENTARIM

Wenn die Gruppe den Anführer der Rotbrenner aus dem Weg räumt, spricht Halia Dornklaffer bestimmte Mitglieder der Gruppe an, um sie zu überzeugen, sich den Zhentarim anzuschließen. Sie spricht die Charaktere an, die die Ziele der Zhentarim teilen, wie Reichtum und Macht. Selbst wenn die Gruppe die Rotbrenner-Bande auslöscht, könnte Halia das Angebot dennoch unterbreiten, um in der Gruppe Verbündete (und Spione) zu haben. Wenn ein Charakter zustimmt, verleiht Halia ihm den Titel des Reißzahns.

ERLENBLATT-HOF

Qelline Erlenblatt, eine weise Halblingsfrau von 45 Jahren, ist eine pragmatische Bäuerin, die alles zu wissen scheint, was in der Stadt vor sich geht. Sie ist eine großzügige Gastgeberin und lässt die Charaktere in ihrem Heuschaber schlafen, wenn sie nicht in der Steinhügelherberge unterkommen wollen.

Karpfens Geschichte. Qellines Sohn Karpfen ist ein mutiger und altkluger Halblingsjunge von zehn Jahren. Er ist von der Vorstellung fasziniert, ein Abenteurer zu sein und sagt, dass er in den Wäldern in der Nähe des Tresendar-Anwesens gespielt hat, als er in einem Dickicht einen geheimen Tunnel entdeckt hat. Einige „große, hässliche Banditen“ kamen aus dem Tunnel, als er dort war, und trafen sich mit einigen Rotbrennern. Sie haben ihn nicht erwischt, aber es war knapp. Karpfen denkt, dass die Banditen einen geheimen Stützpunkt unter dem alten Anwesen haben. Er kann die Charaktere zu dem Tunnel führen oder ihnen den Weg beschreiben. Der Tunnel führt in Bereich 8 des Rotbrenner-Verstecks.

Queste: Reidoth der Druiden. Qelline ist eine langjährige Freundin eines Druiden namens Reidoth. Wenn sie herausfindet, dass die Charaktere nach bestimmten Orten in der Umgebung suchen, wie Burg Cragmaw oder der Wellenhallhöhle, rät sie ihnen, Reidoth zu besuchen und um Hilfe zu bitten, „da es keinen Zentimeter des Landes gibt, den er nicht kennt“. Sie erzählt den Charakteren dass sich Reidoth vor kurzer Zeit in die Ruinen der Stadt Donnerbaum, westlich des Niewinterwaldes, aufgemacht hat. Die Ruinen liegen ungefähr 75 Kilometer nordwestlich von Phandalin, und sie kann den Charakteren den Weg beschreiben, sodass sie sie leicht finden. Wenn die Gruppe sich auf diese Queste einlässt, siehe „Ruinen von Donnerbaum“ (Seite 30).

SCHREIN DES GLÜCKS

Phandalins einziger Tempel ist ein kleiner Schrein aus Steinen, die von den Ruinen der Umgebung stammen. Er ist Tymora geweiht, der Göttin des Glücks und des Schicksals.

Der Schrein wird einer gelehrsamem Akolythin namens Schwester Garaele versorgt, einer eifrigen jungen Elfe, die an der Aufgabe verzweifelt, Phandalin von den Rotbrennern zu befreien. Schwester Garaele ist ein Mitglied der Harfner, eines verstreuten Netzwerks von Abenteurern und Spionen, die sich für Gleichheit einsetzen und gegen den Missbrauch von Macht eintreten. Die Harfner suchen im ganzen Land nach Informationen, um sich Tyrannen und allen Anführern, Regierungen oder Gruppierungen in den Weg zu stellen, die zu mächtig werden. Sie unterstützen die Armen, Schwachen und Unterdrückten. Schwester Garaele erstattet regelmäßig ihren Vorgesetzten Bericht über die Ereignisse in und um Phandalin.

Queste: Die Verhandlung mit der Todesfee. Vor einer Weile haben Garaeles Vorgesetzte sie mit einer empfindlichen Mission beauftragt. Sie wollten, dass sie eine Todesfee namens Agatha überzeugt, eine Frage über ein Zauberbuch zu beantworten. Garaele suchte Agatha in ihrer Behausung auf, doch erschien die Kreatur nicht für sie. Garaele wünscht sich einen Mittelsmann, der Agatha ein passendes Geschenk überbringen kann, einen silbernen Kamm, um die Kreatur zu überzeugen, ihre Informationen über die Position eines Zauberbuchs zu teilen, das einem legendären Magus namens Beugsanft gehörte. Schwester Garaele glaubt, dass ein Charakter, der es schafft Agathas Eitelkeit zu schmeicheln, sie überzeugen könnte, den Kamm gegen eine Antwort einzutauschen. Sie bietet den Charakteren die Queste an und bietet ihnen drei Heiltränke als Bezahlung für ihre Bemühungen. Wenn die Gruppe sich auf diese Queste einlässt, siehe „Conyberry und Agathas Behausung“ (Seite 28).

MITGLIEDSCHAFT BEI DEN HARFNERN

Wenn die Gruppe dabei hilft, das Schicksal von Beugsanfts Zauberbuch herauszufinden, spricht die Elfe einzeln bestimmte Mitglieder der Gruppe an und drängt sie, sich den Harfnern anzuschließen. Sie spricht die Charaktere an, die die Tugenden

des Netzwerks verkörpern und den Wunsch verspüren, durch Informationen und Geheimnistuerei positive Veränderungen herbeizuführen. Wenn ein Charakter zustimmt, verleiht Schwester Garaele ihm den Titel des Wächters.

DER SCHLAFENDE RIESE

Diese heruntergekommene Bierhalle ist eine dreckige, gefährliche Schänke am Ende von Phandalins Hauptstraße. Sie wird von den Rotbrenner-Schlägern besucht und von einer grantigen Zwergin namens Grista betrieben. Wenn die Charaktere sich entscheiden, die Schänke zu besuchen, kommt es zur Begegnung „Rotbrenner-Schläger“.

RATHAUS

Das Rathaus hat robuste Steinmauern, ein hölzernes Giebeldach und einen Glockenturm am hinteren Ende. Auf einem Brett neben der Vordertür ist in der Gemeinsprache eine Notiz angebracht. Sie besagt: „BELOHNUNG — Orks an der Wyvernkuppe! Wer es wagt, sich mit Orks anzulegen, frage im Inneren nach.“ Die Nachricht trägt das Siegel der Stadt und eine unleserliche Unterschrift.

Phandalin hat keine funktionierende Regierung, aber die Stadtbewohner wählen jedes Jahr jemanden, der als Stadtvorsteher dient. Der Stadtvorsteher dient als Richter bei kleineren Streitigkeiten und kümmert sich um alle notwendigen Aufzeichnungen. Der aktuelle Stadtvorsteher ist ein menschlicher Bankkaufmann namens Harbin Wester — ein fetter, angeberischer alter Narr. Er ist von den Rotbrennern vollständig eingeschüchtert und behauptet, dass sie „nur eine Söldnergilde“ seien und „eigentlich wirklich gar keinen Ärger machen“.

Das Rathaus hat ein kleines, aber brauchbares Gefängnis im Keller. Das Gefängnis besteht aus zwei Zellen, und Harbin trägt die Schlüssel zu den Zellentüren.

Queste: Ärger mit Orks. Harbin sucht jemanden, der auf dem Dreieber-Pfad nach Osten reisen kann, wo Reisende über Probleme mit einer Orkbande an der nahen Wyvernkuppe berichtet haben. Er bietet Gruppen, die sich um das Problem kümmern wollen, 100 GM an. Wenn die Gruppe seinem Wunsch nachkommt, siehe „Wyvernkuppe“ (Seite 35).

Queste: Burg Cragmaw finden. Nachdem sich Sildar Hallwinter in der Steinhügelherberge ausgeruht hat, richtet er sich im Rathaus ein. Da er ein Mitglied des Rats der Grafen ist, ist es sein Ziel, Recht und Ordnung nach Phandalin zu bringen. Aus diesem Grund will er die verlorene Mine der Wellenhallhöhle finden und den Felssucher-Brüdern dabei helfen, sie wieder in Betrieb zu nehmen. Er glaubt, dass es bei der Bevölkerung der Stadt helfen dürfte, wenn die Gegend wohlhabender wird.

Sildar ermutigt die Charaktere auch, die Cragmaw-Goblins weiter unter Druck zu setzen. Er bietet der Gruppe 500 GM an, wenn sie Burg Cragmaw ausfindig machen und den Häuptling der Goblins besiegen oder vertreiben können. Sildar schlägt vor, dass die Gruppe die Burg finden könnte, indem sie die Umgebung des Dreieber-Pfades nach weiteren Plündertrupps absuchen (siehe „Wildnisbegegnungen“ im Abschnitt „Dreieber-Pfad“ in Kapitel 3).

Queste: Die Suche nach Iarno. Nachdem Sildar mehrere Ortsansässige befragt hat, erfährt er, dass Iarno Albrek, ein weiteres Mitglied des Rats der Grafen, verschwunden ist, während er vor zwei Monaten die Umgebung des Tresendar-Anwesens untersucht hat, kurz nachdem er in Phandalin eingetroffen ist. Sildar bittet die Charaktere, das Anwesen und seine Umgebung zu untersuchen, um Iarno zu finden und zurückzubringen — oder zumindest was von ihm übrig ist, wenn etwas ihn getötet haben sollte. Sildar beschreibt Iarno als einen „kleinen menschlichen Magier mit dunklem Bart, Mitte 30“.

Sildar weiß es nicht, doch hat Iarno die Rotbrenner erschaffen, sich als ihr Anführer eingesetzt und den Namen Glasstab angenommen, um seine Identität zu tarnen. (Die Rotbrenner nennen ihn so, weil er einen gläsernen Stab trägt.) Sobald Sildar die Wahrheit über Iarno erfährt, will er den Magier gefangennehmen und nach Niewinter bringen, wo eine höhere Autorität Gericht über ihn halten soll. Unabhängig von Iarnos Schicksal zahlt Sildar der Gruppe 200 GM, wenn sie die Bedrohung der Rotbrenner aus dem Weg räumen.

MITGLIEDSCHAFT IM RAT DER GRAFEN

Wenn die Gruppe die Goblinbedrohung von Burg Cragmaw beseitigt oder Iarnos Verrat aufdeckt, spricht Sildar Hallwinter privat bestimmte Mitglieder der Gruppe an und drängt sie, sich dem Rat der Grafen anzuschließen. Er spricht mit Charakteren, die den Wunsch nach einer sicheren Zivilisation ausdrücken und danach handeln. Wenn ein Charakter zustimmt, verleiht Sildar Hallwinter ihm den Titel des Umhangs.

TRESENDAR-ANWESEN

Das Tresendar-Anwesen ist mehr Schloss als Haus und steht am östlichen Stadtrand auf einem niedrigen Hügel zwischen Wäldern und Gebüsch. Das uralte Anwesen ist schon lange verlassen, doch seine Keller wurden in das Versteck der Rotbrenner umgewandelt. Wenn die Charaktere diesen Ort erkunden, finden sie den Eingang ins Rotbrenner-Versteck.

ROTBRENNER-SCHLÄGER

Innerhalb eines Tages nach der Ankunft der Abenteurer in Phandalin wird eine Konfrontation mit den Rotbrennern unvermeidlich.

Das kann auf verschiedene Arten passieren:

- Nachdem die Charaktere mit verschiedenen NSC in der Stadt gesprochen haben, entscheiden sie sich, die Rotbrenner in der Bierhalle Schlafender Riese zu konfrontieren.
- Die Charaktere entscheiden sich, das Tresendar-Anwesen zu untersuchen. Überspringe diese Begegnung und mache direkt mit „Rotbrenner-Versteck“ weiter.
- Wenn die Charaktere nicht an den Rotbrennern interessiert sind, sucht ein Trupp der Schläger sie auf und sucht Streit auf offener Straße. Leite diese Begegnung, wenn die Charaktere einen der Schauplätze in der Stadt verlassen.

KONFRONTATION

Wenn die Charaktere die Rotbrenner im Schlafenden Riesen stellen, lies folgendes vor:

Der Schlafende Riese ist eine heruntergekommene Bierhalle am Ostende der Stadt. Vier menschliche Schläger lungern auf der überdachten Veranda auf leeren Bierfässern herum oder lehnen sich an die Wände. Sie alle tragen dreckige scharlachrote Umhänge und starren euch misstrauisch an, als ihr näherkommt.

Einer der Schläger spuckt auf den Boden. „So, so“, grollt er. „Hier haben wir also ein ganzes Rudel kleiner Hündchen. Was wollt ihr, Hündchen? Seid ihr gekommen, um uns anzubellen?“

Wenn die Rotbrenner die Charaktere auf offener Straße konfrontieren, lies folgendes vor:

Als ihr wieder die Straße betretet, sehr ihr, dass vier bewaffnete Schläger euch erwarten. Sie alle sind Menschen, die dreckige rote Umhänge tragen. Sie haben die Hände auf die Waffen gelegt und beobachten euch.

Einer der Schläger spuckt auf den Boden. „Zeit für euch weiterzuziehen, Fremde. Gebt uns euer Zeug und macht euch auf den Weg.“

Du kannst die Beleidigungen und Konfrontationen so lange fortführen, wie du willst. Die Rotbrenner greifen nach ein oder zwei Runden an, wenn die Charaktere es nicht tun. Keine Seite ist überrascht, da es offenkundig ist, dass sich ein Kampf zusammenbraut.

Die Gruppe besteht aus vier **Rotbrenner-Schlägern**. Wenn drei von ihnen besiegt sind, flieht der letzte zum Tresendar-Anwesen.

ENTWICKLUNGEN

Rotbrenner, die von den Charakteren gefangen oder bezaubert werden, können nützliche Informationen weitergeben. (Siehe den Kasten „Was die Rotbrenner wissen“ auf Seite 20). Stadtvorsteher Harbin Wester will keine Rotbrenner einsperren, bis er weiß, dass die ganze Bande besiegt worden ist, aber die Charaktere können ihn leicht überreden oder einschüchtern, die Gefangenen, die sie machen, zumindest für ein paar Tage einzusperrern.

Wenn die Charaktere die Schläger töten, sind die meisten Bewohner der Stadt dankbar. Eine Ausnahme ist der Stadtvorsteher, der die Rache der Rotbrenner fürchtet. Harbin bestraft die Charaktere nicht, aber warnt sie, keinen Ärger zu machen.

ERFAHRUNGSPUNKTE

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

BRAUCHEN DIE SPIELER HINWEISE?

Nach der Begegnung „Rotbrenner-Schläger“ sollten die Spieler das Gefühl haben, dass es an der Zeit ist, sich um den Rest der Bande zu kümmern. Wenn ihnen nicht klar ist, dass sie als nächstes das Rotbrenner-Versteck erkunden sollten, kann einer der NSC, die sie bereits in der Stadt getroffen haben, sie direkt in Richtung Tresendar-Anwesen weisen.

Wenn die Spieler anderen Hinweisen aus der Region folgen wollen, ist es okay mit Teil 3 des Abenteuers weiterzumachen und die Schläger erst einmal warten zu lassen. Das nächste Mal, wenn die Charaktere nach Phandalin kommen, sollte deutlich werden, dass die Rotbrenner noch mehr Ärger machen, und dass sie sich um sie kümmern müssen.

ROTBRENNER-VERSTECK

Der Stützpunkt der Rotbrenner in Phandalin ist ein Gewölbekomplex unter dem Tresendar-Anwesen. Ehe das Anwesen zerstört wurde, dienten die Keller als sicherer Aufbewahrungsort für Nahrung und Wasser, für den Fall, dass das Anwesen angegriffen wird, während eine angrenzende Gruft eine Ruhestätte für die toten Mitglieder der Tresendar-Familie darstellte. Die Rotbrenner haben seitdem die Kellergewölbe ausgeweitet, damit sie ihren Zwecken besser dienen können, und haben Sklavengerichte, Werkstätten und Kasernen hinzugefügt.

Wenn die Charaktere ihre Suche am Tresendar-Anwesen beginnen, betreten sie den Kerker in Bereich 1. Wenn sie stattdessen Karpfen Erlenblatt zum Geheimtunnel folgen, den der Knabe gefunden hat, betreten sie den Kerker über Bereich 8.

ALLGEMEINE MERKMALE

Das Versteck besteht aus gut gebauten Gewölberäumen mit Böden aus Steinplatten und Wänden aus behauenen Steinblöcken. Das westliche Ende des Komplexes ist niedriger als das Ostende, und Treppen führen nach unten.

Decken. Tunnel und Räume sind 3 Meter hoch, wenn es nicht anders angegeben ist.

Türen. Alle Türen bestehen aus Holz mit eisernen Klinken, Scharnieren und eingebauten Schlössern.

Sie sind nicht verschlossen, es sei denn, der Text gibt anderes an. Iarno Albrek (Bereich 12) und ein Grottschrat namens Mosk (Bereich 9) tragen jeweils einen Eisenschlüssel, der jede Tür in dem Komplex aufsperrt und verriegeln kann. Eine verschlossene Tür kann mit Diebeswerkzeugen und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 10 geknackt werden. Es ist auch möglich, die Tür mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 20 aufzubrechen.

Geheimtüren. Ein „G“ auf der Karte des Rotbrenner-Verstecks zeigt an, dass sich dort eine Geheimtür befindet. Geheimtüren bestehen aus Stein und sind kaum von den umgebenden Mauern zu unterscheiden. Um eine Geheimtür aus einer Entfernung von nicht mehr als 3 Metern zu sehen, ohne aktiv nach ihr zu suchen, ist ein passiver Wert auf Weisheit (Wahrnehmung) von 15 oder höher notwendig. Wenn sich ein Charakter die Zeit nimmt, eine Mauer zu untersuchen, kann er die Geheimtür mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 finden. Die Geheimtüren schwingen auf Eisenscharnieren auf und sind nicht verschlossen.

Licht. Die meisten Bereiche sind hell von Öllampen erleuchtet, die alle paar Stunden nach Bedarf nachgefüllt werden.

WAS DIE ROTBRENNER WISSEN

Wenn die Charaktere es schaffen, Rotbrenner zu bezaubern oder erfolgreich zu befragen, können sie erfahren, wo sich unter dem Tresendar-Anwesen ihr Versteck befindet, sowie die folgenden nützlichen Informationen:

- Der Anführer der Rotbrenner ist ein menschlicher Magier namens Glasstab, der diesen Namen trägt, weil sein Magierstab aus Glas besteht. (Nur Iarno Albrek und die Schwarze Spinne kennen Glasstabs wahren Namen.) Glasstabs Zimmer liegen im Westende des Verstecks (siehe Bereiche 11 und 12).
- Eine geheimnisvolle Gestalt namens Schwarze Spinne hat die Rotbrenner angeworben, um Abenteurer zu verjagen und die Ortsansässigen einzuschüchtern, doch seine Beweggründe sind nicht bekannt. Die Schwarze Spinne hat Grottschrate als Verstärkung für die Rotbrenner geschickt (siehe Bereich 9).
- Der untere Bereich des Komplexes wird von einem „grässlichen Monster“ bewacht (siehe Bereich 8).
- Die Rotbrenner haben einige Gefangene in einem Zellenbereich „nahe der alten Gruft“ untergebracht, wo sie von Skeletten bewacht werden (siehe Bereich 4 und 5).

1. KELLER

Wenn man das Gelände des Anwesens erkundet, stellt man fest, dass es verlassen ist, aber viele Fahrten zu einer steinernen Treppe führen, die in der Nähe der leeren Ruine einer großen Küche liegt. Am unteren Ende der Treppe steht eine unverschlossene Tür mit einem Keller dahinter.

Wenn die Charaktere die Tür öffnen, lies den folgenden Text vor:

Die große Tür öffnet sich und gibt den Blick auf einen 1,5 Meter breiten Treppenabsatz über einem großen Keller frei. Steinstufen führen in zwei kurzen Fluchten auf den Boden. Eine weitere Tür steht unter den Treppen im Norden. Eine große steinerne Zisterne nimmt den westlichen Teil des Raumes ein, und seine Wände sind mit kleinen und großen Fässern gesäumt.

Der Raum scheint ein großer Steinkeller zu sein, genau in der Art wie man es unter einem alten Anwesen erwarten würde. Die Rotbrenner wollen ihren Stützpunkt geheim halten, sodass außer den Fässern mit frischen Vorräten nichts in diesem Raum auf ihre Anwesenheit schließen lässt.

In den Fässern befinden sich gesalzenes Schweine- und Rindfleisch, Mehl, Zucker, Äpfel und Bier. Die Fässer zu bewegen, um sie gründlich zu untersuchen, verursacht Lärm und zieht die Aufmerksamkeit der Rotbrenner in Bereich 2 auf sich.

Zisterne. Dieses rechteckige Becken ist sauber und voll mit kaltem Trinkwasser. Es ist 3 Meter tief und hat einen Rand, der sechzig Zentimeter höher ist als der Boden (so dass der Boden der Zisterne 2,40 Meter unter Bodenhöhe liegt). Ablaufleitungen vom Dach des alten Anwesens darüber füllen die Zisterne mit Wasser.

Ein wasserdichter Sack hängt an einem untergetauchten Seil an der Südwand der Zisterne, ungefähr 60 Zentimeter unter der Wasseroberfläche. Er ist von über dem Wasser nicht sichtbar, kann aber mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 gefunden werden, oder automatisch wenn ein Charakter mit einer Stange in der Zisterne stochert oder hineinspringt. Der Sack beinhaltet einige wertvolle Gegenstände (siehe den Abschnitt „Schätze“).

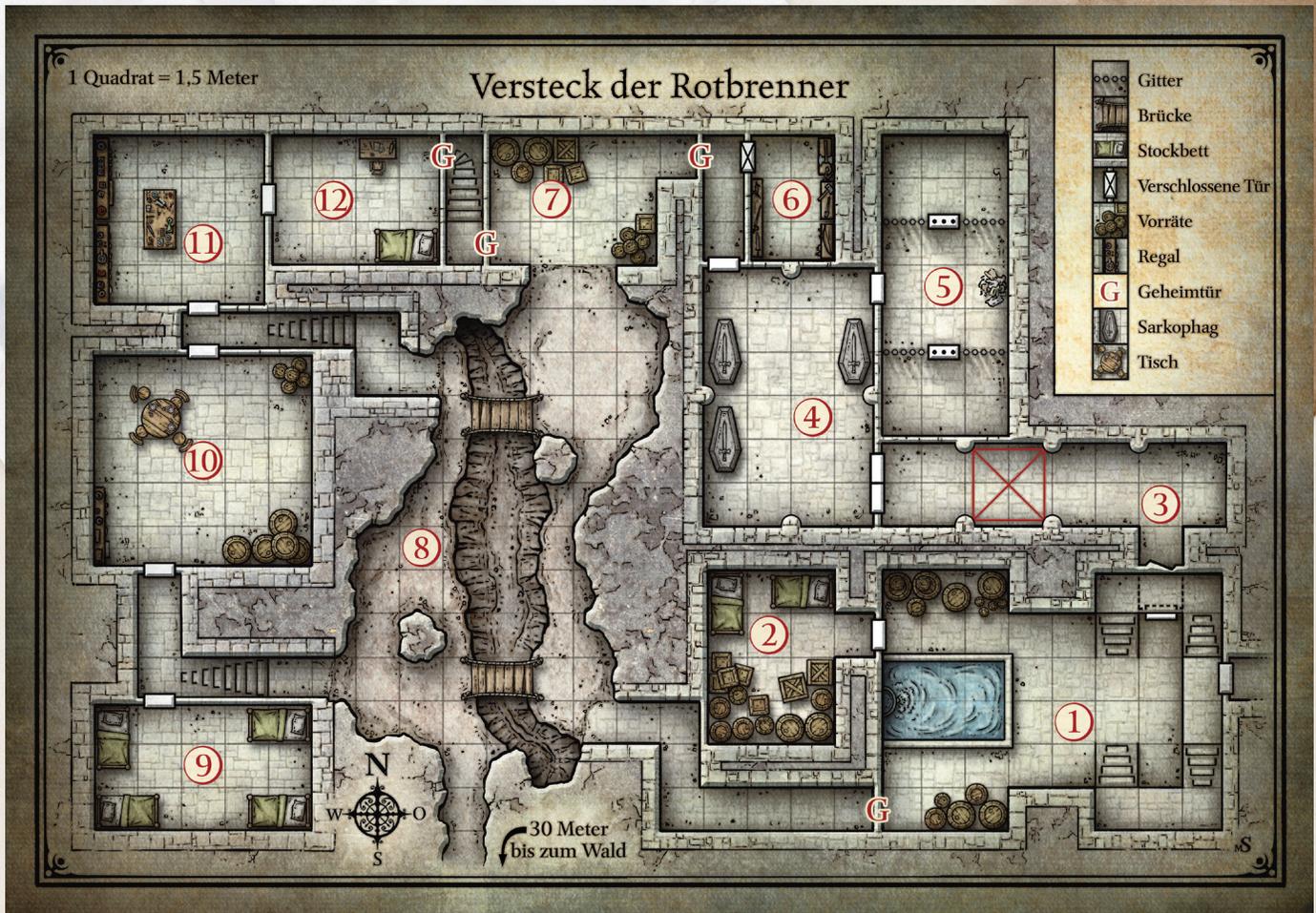
Geheimtür. Eine Geheimtür befindet sich in der südwestlichen Ecke des Raums. Siehe den Abschnitt „Allgemeine Merkmale“ für mehr Informationen zu Geheimtüren.

ENTWICKLUNGEN

In diesem Bereich befinden sich keine Monster oder Bösewichte, doch die Schläger in Bereich 2 bemerken die Charaktere, wenn sie zu viel Lärm machen. Sie schleichen in den Raum und können die Charaktere überraschen, wenn diese sie nicht hören (siehe „Überraschung“ im Regelbuch). Wenn die Schläger in diesem Bereich kämpfen und besiegt werden, könnte der letzte Schläger die Geheimtür enthüllen, indem er in diese Richtung flüchtet.

SCHÄTZE

Der Sack in der Zisterne ist wasserdicht und beinhaltet einen Heiltrank, einen Unsichtbarkeitstrank, 50 GM und einen sauberen Satz normaler Reisekleidung. Dies ist ein Fluchtpaket, das Iarno hier aufbewahrt, für den Fall, dass es zu einem Notfall kommt.



2. KASERNE

Die meisten menschlichen Mitglieder der Rotbrenner haben eine Unterkunft in Phandalin. Die Kaserne ist ein guter Ort, um sich zu verstecken, nachdem sie die örtlichen Bergarbeiter und Pelzhändler ausgeplündert haben.

Dies scheint ein Lagerraum zu sein, der zum Wohnquartier umgebaut wurde. Zwei Doppelstockbetten stehen an der Wand in der Nähe der Tür, während Fässer und Kisten die südliche Hälfte des Raums einnehmen.

Drei **Rotbrenner-Schläger** ruhen sich in diesem Raum aus. Wenn sie in Bereich 1 eine Menge Lärm hören (wie laute Stimme oder Fässer, die herumgerollt werden), machen sie sich kampfbereit und versuchen Eindringlinge zu überraschen.

Die Fässer hier sind mit ähnlichen Vorräten wie in Bereich 1 gefüllt.

SCHÄTZE

Alle drei Rotbrenner tragen Gürtelbeutel, in denen sich Schätze befinden. Im ersten befinden sich 16 SM und 7 GM; in der zweiten 12 SM und 5 GM und in der dritten 15 EM und zwei Granatsteine (jeweils 10 GM). Außerdem hängen drei dreieckige scharlachrote Umhänge von den Betten.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Teile 300 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Gruppe die Schläger besiegt.

3. FLUR MIT FALLE

Dieser Bereich war der ursprüngliche Keller des Tresendar-Anwesens. Die Rotbrenner haben die Erde unter dem Steinboden ausgehoben um eine verborgene Grubenfalle zu erschaffen.

Dicker Staub bedeckt den Boden dieses nüchternen Korridors. Die Wände sind alle drei Meter mit Scheinsäulen geschmückt, und die Doppeltüren am Westende der Halle sind mit Kupferblech überzogen, das im Alter grün geworden ist. Ein Relief eines trauernden Engels ziert die Türen.

Die Grubenfalle in der Mitte des Korridors ist unter einem falschen Boden verborgen, der aus losen Steinkacheln besteht, die auf lose angebrachten Holzbalken liegen. Die Kacheln und Balken stürzen ein, wenn die Belastung 100 Pfund oder mehr beträgt. Ein Charakter, der den Korridor nach Fallen absucht, kann die getarnte Grube mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 bemerken. Ein erfolgreicher Wurf zeigt auch schmale Simse an der Nord- und Südwand der Grube. Eine Kreatur, die die Grube umgehen möchte, kann diese Simse verwenden, muss aber einen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10 ablegen.

Eine Kreatur, die die Falle auslöst oder den Geschicklichkeitswurf zum Balancieren am Rand der Grube nicht schafft, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, um ihren Sturz abzufangen. Bei einem misslungenen Rettungswurf fällt die Kreatur 6 Meter auf den Boden der Grube, wobei sie 2W6 Wuchtschaden und den Zustand liegend erleidet.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Teile 100 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Gruppe die Grubenfalle vermeidet oder überlebt.

4. TRESENDAR-GRUFT

Die Ältesten der lange toten Tresendar-Familie wurden einst in diesem Mausoleum zur Ruhe gebettet.

Drei große Steinsarkophage stehen in dieser staubigen Gruft, und ein menschliches Skelett, das in Stücke aus rostiger Rüstung gekleidet ist, ist an jeden Sarkophag gelehnt. Falsche Säulen an den Wänden sind in die Form einer Eiche gehauen. Die Doppeltüren in der Südostecke sind mit angelaufenem Kupferblech überzogen.

Die drei **Skelette** sind belebt und greifen jede Kreatur an, die sich der Tür, die in Bereich 5 oder Bereich 6 führt, auf 3 Meter annähert, es sei denn die Kreatur trägt den scharlachroten Umhang der Rotbrenner oder spricht das Passwort „Illefarn“ (der Name einer uralten Elfennation, die sich einst über einen Großteil der Schwertküste erstreckte).

Der steinerne Deckel eines jeden Sarkophags ist so gearbeitet, dass er der Person in seinem Inneren entspricht – zwei männliche und ein weiblicher Mensch, alle mit edlem Äußeren. Wenn die Sarkophage geöffnet werden, beinhalten sie vor allem moderne Knochen und Stoffetzen, aber auch etwas Wertvolles, siehe den Abschnitt „Schätze“.

ENTWICKLUNGEN

Wenn in diesem Raum gekämpft wird, warnt das die Rotbrenner in Bereich 5, dass Ärger auf dem Weg ist.

SCHÄTZE

Zwischen den Knochen in jedem Sarkophag liegt ein Siegelring aus Platin (50 GM).

ERFAHRUNGSPUNKTE

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

5. SKLAVENZWINGER

Seit zwei Monaten fangen die Rotbrenner Reisende in der Gegend und sperren sie in diesen Zwingern ein, bis sie sie in die Sklaverei verkaufen können.

Dieser lange Raum ist in drei Bereiche eingeteilt, wobei Eisenstäbe den Norden und Süden abtrennen. Dreckiges Stroh bedeckt den Boden der Zellen, die Schwingtüren sind mit Ketten und Vorhängeschlössern gesichert. Zwei verdreckte menschliche Frauen sitzen in der Zelle im Süden, ein menschlicher Knabe ist im Norden eingesperrt. Alle tragen schlichte, graue Tuniken und haben Eisenkrägen um den Hals.

Ein Haufen weggeworfener Kleidung ist achtlos vor der gegenüberliegenden Wand aufgetürmt.

Zwei **Rotbrenner-Schläger** in scharlachroten Umhängen stehen hier Wache, doch verbringen sie den Großteil ihrer Zeit damit, die hilflosen Gefangenen zu verspotten (siehe den Abschnitt „Gefangene“). Wenn die Wachen einen Kampf in Bereich 5 hören, nehmen sie Position an der Wand nahe der Tür ein und versuchen Eindringlinge zu überraschen. Die Gefangenen sind zu eingeschüchtert, um Warnungen zu rufen oder um Hilfe zu rufen.

Der Haufen Kleidung gehört den verschiedenen Gefangenen, die hier in den letzten zwei Monaten untergebracht wurden – mindestens ein Dutzend Leute, wenn man von der Größe des Haufens ausgeht.

Zellentüren. Die Zellentüren haben einfache Schlösser, die mit Diebeswerkzeugen und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 10 geknackt werden. Es ist auch möglich, die Tür mit roher Gewalt und einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 22 aufzubrechen.

GEFANGENE

Die drei menschlichen **Gemeinen**, die hier eingesperrt sind, sind Mirna Dendrar und ihre beiden halbwüchsigen Kinder, der dreizehnjährige Nars und die achtzehnjährige Nila. Vor einigen Tagen haben die Rotbrenner Mirnas Mann Thel ermordet, weil er sich ihnen widersetzt hat. (Seine Leiche liegt in Bereich 8.) In dieser Nacht kehrte die Bande zurück und entführte die Familie aus ihrem Zuhause in Phandalin. Die Bande plant, die Familie in die Sklaverei zu verkaufen.

Die Dendrars sind den Charakteren dankbar, dass sie sie gerettet haben, können aber nicht viele Informationen über das Rotbrenner-Versteck liefern. Sie wissen nur, dass der Boss ein Magier ist (auch wenn sie sie ihn nicht getroffen haben und seinen Namen nicht kennen) und dass er „große, pelzige Monster mit großen Ohren“ (Grottenschräte) hat, die für ihn arbeiten.

Nebenqueste: Mirnas Erbe. Auch wenn ihre Familie nichts als Belohnung anzubieten hat, sagt Mirna den Charakteren, dass sie vielleicht weiß, wo ein wertvolles Erbstück versteckt sein könnte. Als sie ein kleines Mädchen war, flohen sie und ihre Familie aus der Stadt Donnerbaum, nachdem Untote den Ort überrannt hatten. Ihre Familie hatte einen Kräuter- und Alchemieladen, in dem eine Kiste mit einer Smaragdhalskette unter einem Brett eines Lagerregals versteckt worden war. Sie hat es nie gewagt, zurückzugehen, um die Kette zu holen. Der Laden war im südöstlichen Teil von Donnerbaum. Wenn die Charaktere sich entschließen, die Ruinen von Donnerbaum zu erkunden, siehe Teil 3 des Abenteuers.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Teile 200 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Gruppe die Schläger besiegt. Teile 100 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Dendrars es lebend in die Stadt zurückschaffen.

6. RÜSTKAMMER

Die Tür zu diesem Raum ist von außen verschlossen. Gegenüber der verschlossenen Tür ist eine Geheimtür, die in Bereich 7 führt. Mehr Informationen zu verschlossenen Türen und Geheimtüren findest du im Bereich „Allgemeine Merkmale“ (Seite 20).

Ständer voller Waffen säumen die Wände dieses Raums, darunter Speere, Schwerter, Armbrüste und Bolzen. Ein Dutzend dreckiger roter Umhänge hängt von Haken an der Tür.

Die Rotbrenner haben ehrgeizige Pläne, sich in naher Zukunft zu vergrößern, also haben sie hier Waffen und Rüstungen angehäuft.

In den Waffenständern befinden sich zwölf Speere, sechs Kurzscherwerter, vier Langschwerter, sechs leichte Armbrüste und acht Köcher mit jeweils 20 Armbrustbolzen.

7. LAGERRAUM UND ARBEITSBEREICH

In diesem Raum bewahren die Rotbrenner ihre gestohlenen Waren auf, die sie dann entweder durch die Kaverne im Süden ausliefern oder sie verpacken, um sie im Versteck zu lagern.

Dieser Bereich ist das Nordende einer großen natürlichen Kaverne, aber sie ist mit Wänden aus behauenen Steinblöcken und einem Boden aus Steinfliesen versehen. Mehrere Fässer sind hier an der Wand gelagert, zusammen mit einigen leeren Kästen, Stroh als Verpackungsmaterial, Hämmern, Brecheisen und Nägeln.

Die Kaverne geht im Süden ein gutes Stück weiter. Ihr könnt mehrere Flure erkennen, die sich von der großen Kaverne aus auftun, und etwas, das wie eine tiefe Grube oder Spalte im Boden aussieht.

In diesem Raum befinden sich zwei Geheimtüren, wobei eine in Bereich 6 und die andere in Bereich 12 führt. Siehe den Abschnitt „Allgemeine Merkmale“ (siehe Seite 20) für mehr Informationen zu Geheimtüren.

SCHÄTZE

Die meisten Vorräte und Waren hier sind nicht wertvoll, aber es lagern hier auch 30 Biberpelze (jeweils 2 GM). Sie wurden vor einigen Tagen bei einer Karawane auf dem Dreieber-Pfad erbeutet.

8. SPALTE

Die Charaktere können hier über drei Wege ankommen: durch den Tunnel aus Bereich 1, den Lagerraum in Bereich 7 oder den grob behauenen Durchgang im Süden, der für ungefähr 30 Meter abseits der Karte weitergeht und dann aus einem Tunnel, der in den Wäldern südlich des Tresendar-Anwesens herauskommt. Der Durchgang ist eine hervorragende Möglichkeit, Personen und Waren nach Phandalin und heraus zu schmuggeln, ohne gesehen zu werden, und somit perfekt für eine Bande von Sklavenhändlern und Dieben.

Eine kalte Brise füllt diese große, natürliche Höhle und riecht leicht nach verwesendem Fleisch. Eine Spalte teilt die Kaverne und ist von zwei grob behauenen steinernen Säulen begrenzt, die die 7 Meter hohe Decke stützen. Zwei bogenförmige hölzerne Brücken überqueren den Spalt.

Der Wächter dieser Höhle ist ein **Nothic** – ein wahnsinniges unterirdisches Monster, das nach Fleisch giert. Die Kreatur wurde von einem schwachen magischen Effekt angelockt, der von dem Spalt ausgeht, und hatte den Bereich schon für sich beansprucht, als die Rotbrenner einzogen. Iarno schaffte es, sich mit dem Monster zu einigen und überzeugte es, beim Bewachen der Festung zu helfen, wenn es dafür Schätze und gelegentlich frisches Fleisch bekommen würde. Der Nothic ist dennoch nicht vertrauenswürdig.

Er lauert am westlichen Ende der beiden Brücken herum. Wenn er bemerkt, dass Eindringlinge die Höhle betreten, versteckt er sich hinter einer der großen Steinsäulen und beobachtet sie. Er versucht seine Seltsame Einsicht (siehe die Spielwerte der Kreatur) zu nutzen, um die Geheimnisse der Charaktere in Erfahrung zu bringen.

Der Nothic kommuniziert telepathisch. Wenn er bemerkt wird, zieht er es vor, zu verhandeln und er ist nicht grundsätzlich abgeneigt, die Rotbrenner zu verraten, wenn er die richtige Motivation hat, zum Beispiel wenn ihm Nahrung versprochen wird. Wenn du den Nothic darstellst, könntest du flüstern und ab und zu wahnsinnig kichern und Kauderwelsch von dir geben. Erwähne

auch auf jeden Fall, dass die Kreatur nicht wirklich redet, sondern die Köpfe der Charaktere mit verdorbenem Gemurmel und Forderungen nach Essen füllt. Der Nothic weiß alles, was die Rotbrenner wissen; siehe den Kasten „Was die Rotbrenner wissen“ auf Seite 20.

Brücken. Die Brücken bestehen aus hölzernen Planken und haben kein Geländer. Die südliche Brücke ist so ausgelegt, dass sie einstürzt, wenn eine Kreatur, die mehr als 50 Pfund wiegt, sich über sie bewegt. Ein Charakter neben der Brücke kann bemerken, dass die Bauweise fehlerhaft ist, wenn ihm ein Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 15 gelingt. Jede Kreatur kann ihre Aktion verwenden, um ein Ende der beiden Brücken zu lösen, sodass sie in den Spalt fällt.

Spalte. Der steile Spalt ist zwischen 1,5 und 3 Metern breit und 6 Meter tief. Die rauen Wände sind leicht ohne Attributswurf zu erklimmen. Eine Kreatur, die in den Spalt fällt, erleidet 2W6 Wuchtschaden und landet liegend in einem Haufen aus Geröll, der schwieriges Gelände darstellt (siehe „schwieriges Gelände“ im Regelbuch).

Der Boden der Grube fühlt sich unnatürlich kalt an. Wenn ein *Magie entdecken* auf diesen Bereich gewirkt wird, strahlt er eine schwache nekromantische Aura ab. Die Magie lässt jegliche organische Materie im Spalt mit der halben normalen Geschwindigkeit altern und verrotten.

Im Augenblick liegt zwischen den zerbrochenen, völlig abgenagten Knochen der halb gefressene Leichnam von Thel Dendrar, dem Schnitzer aus Phandalin, der von den Rotbrennern ermordet wurde. Die Gesetzlosen haben die Leiche hier gelassen, damit der Nothic sie fressen kann.



SCHÄTZE

Der Nothic bewahrt seinen Hort in einer verbeulten Holzkiste auf, die in einer kleinen Kammer unten im Spalt versteckt ist, unter der nördlichen Brücke. Die Truhe kann vom Rand des Spalts aus nicht gesehen werden, ist aber offensichtlich für jeden Charakter, der sich unten im Spalt befindet. Die Truhe beinhaltet 160 SM, 120 GM, fünf Malachitjuwelen (jeweils 15 GM), zwei Heiltränke und eine *Schriftrolle der Vorahnung*.

In der Truhe befindet sich ebenfalls ein *Langschwert +1* in einer mit Silber ziselierten Scheide. Der Name „Klaue“ ist in das Schwert graviert, und das Heft ist als Raubvogel mit ausgebreiteten Flügeln gestaltet. Es gehörte einst einem großen Ritter namens Aldith Tresandar, bekannt als der Schwarze Falke. Ein Charakter, der einen Wurf auf Intelligenz (Geschichte) gegen SG 15 schafft, erkennt das Schwert und erinnert sich an seine Geschichte.

Sir Aldeth starb, als er die Orks abwehrte, die durch die verborgenen Kavernen unter seiner Höhle angriffen. Klaue ging dabei verloren, bis der Nothic das Schwert fand.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Teile 450 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Gruppe den Nothic besiegt oder einen Waffenstillstand mit ihm aushandelt.

9. WACHKASERNE

Ein Charakter, der mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 an der Tür lauscht, hört mehrere raue Stimmen, die in der Goblinsprache Befehle geben.

Beispiele sind „Leck den Boden!“ und „Roll dich herum wie ein Hund!“ Die Grottschrate schikanieren ihren Goblinsklaven. In der Kaserne befinden sich vier grobschlächting gebaute hölzerne Kojen, auf denen Haufen von Decken und schmutzigem Geschirr liegen. Der starke Geruch von ungewaschenen Körpern und fauligem Fleisch liegt in der Luft.

Drei große, pelzige Humanoide hängen in dem Chaos herum und brüllen einem traurigen kleinen Goblin, der sich zu ihrer Unterhaltung erniedrigt, Befehle zu. Euer plötzliches Auftauchen lässt den Goblin bewusstlos werden.

Drei **Grottschrate** und ein **Goblin** sind anwesend. Der Goblin namens Baumel fällt bewusstlos zu Boden, als er die Gruppe sieht, doch eine andere Kreatur kann eine Aktion verwenden, um ihn zu wecken. Ansonsten bleibt Baumel für 1W10 Minuten bewusstlos.

Die Grottschrate arbeiten für die Schwarze Spinne und wurden geschickt, um Iarno dabei zu helfen, die Rotbrenner und die Bürger von Phandalin unter Kontrolle zu halten. Ihr Anführer heißt Mosk. Er trägt eine juwelenbesetzte Augenklappe, obwohl er noch beide Augen hat. Mosk trägt die Augenklappe, weil er sie für schick hält.

Die Grottschrate meiden die menschlichen Mitglieder der Rotbrenner. Wenn die Charaktere rote Umhänge tragen, die sie anderswo erbeutet haben, gehen die Grottschrate davon aus, dass sie Iarno dienen. Schlaue Charaktere könnten die Grottschrate vielleicht sogar davon überzeugen, sich um „Verräter“ oder „Hochstapler“ anderswo im Kerker zu kümmern. Wenn du nicht der Meinung bist, dass sie die Täuschung gut ausspielen, kannst du den Charakter, der am meisten redet, einen Wurf auf Charisma (Täuschen) gegen SG 15 machen lassen, um die Grottschrate davon zu überzeugen, das zu tun, was die Gruppe möchte.

BAUMEL AUSSPIELEN

Der Goblin Baumel ist keine Bedrohung für die Gruppe. Er wurde von den Grottschraten eingeschüchtert und folgt ihren Befehlen, bis jemand Stärkeres kommt.

Wenn er während des Kampfes wieder zu Bewusstsein kommt, versteckt sich Baumel, um dem Kampf aus dem Weg zu gehen. Er ist ein solcher Feigling, dass er mit Nachteil kämpft, wenn er dazu gezwungen wird, sich am Kampf zu beteiligen (Nachteil ist im Regelbuch erläutert).

Baumel kennt den grundsätzlichen Aufbau des Rotbrenner-Verstecks, sowie die Positionen sämtlicher Geheimtüren und Fallen. Er denkt nicht von selbst daran, diese Informationen zu teilen, wenn er aber gedrängt wird, verrät er so viel wie ihm einfällt, um der Gruppe nützlich zu sein. Einige der Details könnten verwirrend oder durcheinander sein. Er ist schließlich „nur“ ein Goblin.

Wenn die Grottschrate besiegt werden, versucht sich Baumel bei der Gruppe einzuschmeicheln. Er erinnert sich nicht an den Weg nach Burg Cragmaw, aber er weiß, dass sie im Norden im Wald liegt. Er weiß auch, dass Cragmaw-Goblins in der Umgebung von Phandalin patrouillieren, und er schlägt vor, dass die Charaktere vielleicht eine Patrouille fangen könnten, um mehr über die Burg zu erfahren.

Charaktere haben vielleicht ein Interesse daran, Baumel mitzunehmen. Siehe den Kasten „NSC-Gruppenmitglieder“ (siehe Seite 11) für Ratschläge, wie du Baumel als Mitglied der Abenteuergruppe verwenden kannst.

ENTWICKLUNGEN

Die Grottschrate sind augenblicklich die einzigen im Rotbrenner-Versteck, die den Standort der Wellenhallhöhle kennen. Sie werden diese Informationen nicht freiwillig herausgeben, da sie die Schwarze Spinne mehr fürchten als die Charaktere.

Die Grottschrate wissen auch, wo Burg Cragmaw liegt, aber auch diese Information teilen sie nicht bereitwillig. Ein Charakter, der einen gefangenen Grottschrat verhört, kann die Informationen mit einem erfolgreichen Wurf auf Charisma (Einschüchterung) gegen SG 15 herauskitzeln.

SCHÄTZE

Mosk hat einen Beutel am Gürtel, in dem sich 33 SM befinden, und trägt eine Augenklappe aus schwarzem Leder, die mit Halbedelsteinen besetzt ist (50 GM). Er hat auch einen Eisenschlüssel, der alle Türen im Rotbrenner-Versteck verschließen oder öffnen kann.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Teile 600 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Gruppe die Grottschrate besiegt.

10. AUFENTHALTSRAUM

Dieser Bereich dient als Hauptquartier und Versammlungsraum für die Rotbrenner. Wenn es nichts Offizielles zu besprechen gibt, wird er als Aufenthaltsraum verwendet, wo sich die Wachen der Festung erholen können, wenn sie nicht im Dienst sind.

Ein Charakter, der mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 an der Tür lauscht, hört dass die Bösewichte in diesem Raum gerade eine Partie Würfel spielen. Dabei hört der Charakter ein geheimnisvolles Rasseln, gefolgt von Rufen und Ächzen und plötzlich plappernden Stimmen, wenn Einsätze gemacht werden. Wenn die Charaktere in den Raum brechen, überraschen sie ihre Gegner automatisch.

Mehrere abgenutzte Tische und Stühle sind über den großen Raum verteilt. Hölzerne Bänke sind an den Wänden aufgestellt, die mit braunen und roten Wandteppichen behangen sind, und mehrere kleine Bierfässer sind aufgestellt und angezapft worden.

Vier hart aussehende menschliche Krieger in roten Umhängen sitzen um einen der Tische. Ein Haufen Münzen und Schmuckstücke ist auf der Tischplatte zwischen ihnen aufgehäuft.

Vier **Rotbrenner-Schläger** trinken hier und spielen Würfel, als die Charaktere eintreten. Das Spiel ist nicht weit davon entfernt, sich zu einem Streit zu entwickeln, wie es oft geschieht. Die Würfel sind gezinkt, und der Schläger, dem sie gehören, gewinnt natürlich. Alle vier haben sehr viel getrunken und sind vergiftet (siehe den Anhang im Regelbuch für die Auswirkungen des Zustands vergiftet).

Die Rotbrenner erkennen sofort, dass Charaktere in roten Umhängen Hochstapler sind. Charaktere, die schnell reagieren, könnten sich erfolgreich als „neue Rekruten“ ausgeben, besonders wenn sie anbieten mitzuspielen. Wenn du nicht der Meinung bist, dass die Charaktere die Täuschung gut ausspielen, kannst du den Charakter, der am meisten redet, einen Wurf auf Charisma (Täuschen) gegen SG 10 ablegen lassen, um die Rotbrenner zum Narren zu halten.

SCHÄTZE

Die Schätze im Raum liegen alle auf dem Tisch, da sie im Spiel eingesetzt worden sind. (Den Tisch umzuwerfen und so die Beute der verschiedenen Gegner durcheinander zu bringen ist eine tolle Möglichkeit, um sie für einen Augenblick zu verwirren.) Die Gesamtmenge beträgt 75 GM, 55 SM, 22 EM, 15 PM und enthält einen goldenen Ohrring mit einem Rubin (30 GM).

ERFAHRUNGSPUNKTE

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

11. MAGIERWERKSTATT

Durch beide Türen des Raumes kann ein Charakter mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 leise Blubber- und Tropfgeräusche hören.

Der Raum scheint eine Magierwerkstatt zu sein. Eine Ratte huscht über den Boden und versteckt sich unter einer großen Werkbank mit Schmelzöfen, Retorten, Destillierkolben und anderen alchemistischen Gerätschaften, die alle vor sich hin köcheln und blubbern. Bücherregale stehen voll mit Pergamentseiten und seltsam aussehenden Folianten.

Iarno hat seinen Ratten-Vertrauten hiergelassen, damit er nach Eindringlingen Ausschau hält. Die Ratte teilt ein telepathisches Band mit ihrem Meister und schickt eine kurze Warnung an Iarno, wenn er Eindringlinge bemerkt. Die Ratte bewegt sich mit Bewegungsrate 6 m, hat RK 10, 1 Trefferpunkt und keine effektiven Angriffe. Wenn die Ratte getötet wird, dann verschwindet sie.

Wenn die Charaktere die Ratte in Ruhe lassen, folgt sie ihnen, als sei sie neugierig oder hungrig. Sie könnte sogar Zuneigung für einen Charakter, der sie füttert, vortäuschen, doch bleibt sie gegenüber Iarno absolut loyal.

Bücher und Notizen. Iarno versucht, die Kunst zu meistern, Tränke zu brauen und alchemistische Substanzen herzustellen. Die Bücher und Notizen, die über den Raum verstreut sind, sind grundlegende Werke zum Thema Alchemie. Alle Charaktere, die mit Arkaner Kunde geübt sind, können sehen, dass Iarnos Apparaturen scheinbar *Unsichtbarkeitstränke* brauen sollen – und dass er bislang nicht erfolgreich war.

Zwischen den Büchern steht ein Foliant, der in Zwergisch geschrieben ist. Es ist das Tagebuch eines Abenteurers namens Urmon, das die Geschichte der Verlorenen Mine von Phandelver und der Zauberschmiede schildert. (Du kannst die Informationen aus den ersten beiden Abschnitten des „Hintergrund“-Bereichs mit den Spielern teilen, wenn dies nicht bereits geschehen ist.) Außerdem schreibt Urmon, dass von den Priestern des Lat-hander bei den Magiern, die mit den Gnomen und Zwergen des Phandelver-Pakts zusammengearbeitet haben, ein magischer Streitkolben namens *Lichtbringer* in Auftrag gegeben worden ist.

Der Streitkolben ging verloren, als die Wellenhallhöhle und die Mine aus der Geschichte verschwanden. (Charaktere können den Streitkolben in Teil 4, „Wellenhallhöhle“, finden.)

ENTWICKLUNGEN

Weil Iarno und sein Ratten-Vertrauter ein telepathisches Band teilen, weiß der Magus (in Bereich 12), dass die Charaktere kommen und hat Zeit, sich auf sie vorzubereiten.

SCHÄTZE

Die meisten Materialien in diesem Raum haben keinen Wert, aber drei kleine Flaschen sind mit seltenen Reagenzien gefüllt: Quecksilber, Drachengalle und Nachtschattenpulver. Sie sind einem Apotheker oder Alchemisten jeweils 25 GM wert.

12. GLASSTABS QUARTIER

Wenn die Charaktere sich diesem Raum durch den geheimen Durchgang in Bereich 7 nähern, können sie den Anführer der Rotbrenner Iarno „Glasstab“ Albrek überrumpeln. Ansonsten warnt der Ratten-Vertraute ihn vor jedem, der durch Bereich 11 kommt, und er flieht, ehe die Charaktere eintreffen.

Die Wände dieses Schlafzimmers sind mit Vorhängen aus rotem Stoff behangen. Zu den Möbeln gehören ein kleiner Schreibtisch mit passendem Stuhl, ein bequem aussehendes Bett und eine Holztruhe am Fuß des Bettes.

Wenn Iarno überrascht wird, füge den folgenden Absatz hinzu:

Am Schreibtisch sitzt ein kleiner Mensch mit dunklem Bart, der eine Robe trägt und in einem Folianten liest. Er trägt einen fürstlichen Hermelinmantel. Ein wunderschöner Stab aus Glas ist gegen seinen Stuhl gelehnt, wo er ihn schnell erreichen kann.

Wenn die Ratte in Bereich 11 ihn gewarnt hat, dass Ärger auf dem Weg ist, packt Iarno, der **Böse Magus**, seinen *Stecken der Verteidigung* (siehe Anhang A) und die Schriftrolle in seiner Truhe (siehe den Abschnitt „Schätze“) und flieht durch die Geheimtür in der Nordostecke des Raums. In seiner Eile lässt Iarno einen Brief der Schwarzen Spinne zurück (siehe den Abschnitt „Entwicklungen“) und achtet nicht darauf, dass die Tür vollständig geschlossen ist. Charaktere erhalten einen Vorteil bei Attributswürfen, wenn sie die leicht angelehnte Geheimtür finden wollen (siehe „Vorteil und Nachteil“ im Regelbuch). Mehr Informationen zu Geheimtüren findest du im Bereich „Allgemeine Merkmale“ (Seite 20).

Wenn Iarno entkommt, flieht er in Bereich 1 (durch die Bereiche 7 und 8) und packt den Sack, der dort in der Zisterne verborgen ist. Wenn der Nothic in Bereich 8 noch am Leben ist, weist Iarno ihn an, die Verfolger aufzuhalten. Wenn die Charaktere ihn einholen, trinkt Iarno den *Unsichtbarkeitstrank* in seinem Beutel und flüchtet aus dem Versteck. Wenn du möchtest, könnte er in einem späteren Abenteuer wieder auftauchen.

IARNO SPIELEN

Iarno ist ein ehemaliges Mitglied des Rats der Grafen und ergriff in Phandalin die Gelegenheit, seine eigenen Taschen zu füllen. Er hatte ursprünglich die Aufgabe, eine Wachtruppe zu erstellen, doch entschied sich der Magus dazu, eine Gruppe von Gesetzlosen und örtlichen Schlägern um sich zu scharen, um seine eigene Position in der Stadt zu sichern.

Iarno wusste durch seine Kontakte im Rat der Grafen von der Schwarzen Spinne und handelte ein Treffen aus. Der Drow versprach ihm, die Geheimnisse und den Wohlstand der Zauberschmiede mit dem Magier zu teilen, wenn dieser ihn unterstützte und ihm loyal war.

Iarno präsentiert sich als vornehm und höflich, spricht seine Schläger mit „meine guten Herren“ an und bezeichnet verkommene Verbrechen wie Entführungen als „diese unerfreuliche kleine Angelegenheit“ oder „diese unglücklichen Geschehnisse“. Er bezeichnet die Charaktere als „Gäste“ und drückt sein Bedauern darüber aus, dass er ihnen für ihren Besuch keine angemessene Unterhaltung bieten kann. Unter seinem gehobenen Gebaren ist Iarno allerdings so brutal und arrogant wie jeder Rotbrenner.

Wenn Iarno bedroht wird, nutzt er seinen Stecken der Verteidigung, um *Magierrüstung* auf sich zu wirken. Dann wirkt er Angriffszauber auf Feinde, die er sehen kann. Iarnos Spielwerte beinhalten eine Liste von Zaubern, die er vorbereitet hat. Die Beschreibung dieser Zauber und ihrer Effekte findest du im Regelbuch. Iarno verwendet die Schild-Macht seines Steckens als zusätzlichen Schutz.

Wenn er auf 8 oder weniger Trefferpunkte fällt und nicht entkommen kann, dann ergibt sich Iarno. Sein Leben ist ihm mehr wert als alles andere, und er ist ein beispielhafter Gefangener, in der Hoffnung, dass die Schwarze Spinne irgendwie von seiner Notlage erfahren und „Vorkehrungen für seine Befreiung“ treffen wird.

Wenn er in der Gefangenschaft befragt wird, dann kann Iarno die folgenden Informationen übermitteln, die allesamt wahr sind:

- Die Schwarze Spinne ist ein Drow (Dunkel elf).
- Die Schwarze Spinne hat drei Grottschrate geschickt, die Iarno dabei helfen sollten, die Bevölkerung von Phandalin unter Kontrolle zu halten, doch die Rotbrenner haben dies ohne ihre Hilfe geschafft. Die Grottschrate kennen den Weg zur Wellenhallhöhle, doch Iarno tut dies nicht.
- Die Schwarze Spinne sucht die Zauberschmiede in der Wellenhallhöhle. Die Zwerge und Gnome des Phandelverpakts verwendeten die magische Schmiede, um mächtige magische Gegenstände zu erschaffen.
- Kein anderes Mitglied des Rats der Grafen weiß von Iarnos Verrat.

ENTWICKLUNGEN

Verschiedene Papiere und Notizen sind ordentlich auf dem Schreibtisch gestapelt. Es handelt sich vor allem um Iarnos schriftliche Bestellungen von mehr Materialien für seine Werkstatt bei Apothekern und Alchemisten aus der Umgebung. Die Charaktere finden auch einen Brief, der mit dem Symbol der Schwarzen Spinne unterzeichnet ist.

Fürst Albrek

Meine Spione in Niewinter sagen mir, dass Fremde in Phandalin eintreffen werden. Sie könnten für die Zwerge arbeiten. Nimm sie gefangen, wenn du kannst, töte sie, wenn du musst, aber erlaube ihnen nicht, unsere Pläne zu gefährden. Sorge dafür, dass alle zwergischen Karten, die in ihrem Besitz sind, sofort an mich geliefert werden. Ich zähle auf dich, Iarno. Enttäusche mich nicht.



Wenn Iarno in Gewahrsam genommen wird, lässt Sildar Hallwinter den Magier im Rathaus einsperren, bis er sicher nach Niewinter transportiert werden kann. Ob Iarno für seine Verbrechen vor Gericht kommt, ist von diesem Abenteuer nicht zu beantworten. Die Schwarze Spinne ist zu beschäftigt, um sich um das Schicksal des Magiers zu kümmern.

SCHÄTZE

Am Fuße von Iarnos Bett steht eine robuste, unverschlossene Holztruhe, die die besten Stücke der Beute der Rotbrenner aus den letzten zwei Monaten enthält. Sie beinhaltet 180 SM, 130 GM und einen Seidenbeutel, in dem sich fünf Karneole (jeweils 10 GM), zwei Peridots (jeweils 15 GM) und eine Perle (100 GM) befinden. Hier sind auch zwei magische Gegenstände gelagert, die Iarno aus Niewinter mitgebracht hat: eine *Schriftrolle (Person bezaubern)* und eine *Schriftrolle (Feuerball)*.

Iarno führt außerdem einen *Stecken der Verteidigung* (siehe Anhang A).

ERFAHRUNGSPUNKTE

Teile 200 EP gleichmäßig auf die Charaktere auf, wenn die Gruppe Iarno Albrek besiegt. Verdopple die EP, wenn sie Iarno gefangen nehmen und ihn zu Sildar Hallwinter in Phandalin bringen.

WAS PASSIERT ALS NÄCHSTES?

Der nächste Schritt des Abenteuers ist Teil 3, „Das Netz der Spinne“, wo die Charaktere auf eine Reihe kurzer Abenteuer ausziehen, um die Geschichte voranzubringen. Irgendwann in Teil 2 werden die Charaktere wahrscheinlich zu Stufe 3 aufsteigen, also achte darauf, dass sie ihre EP im Auge behalten.

