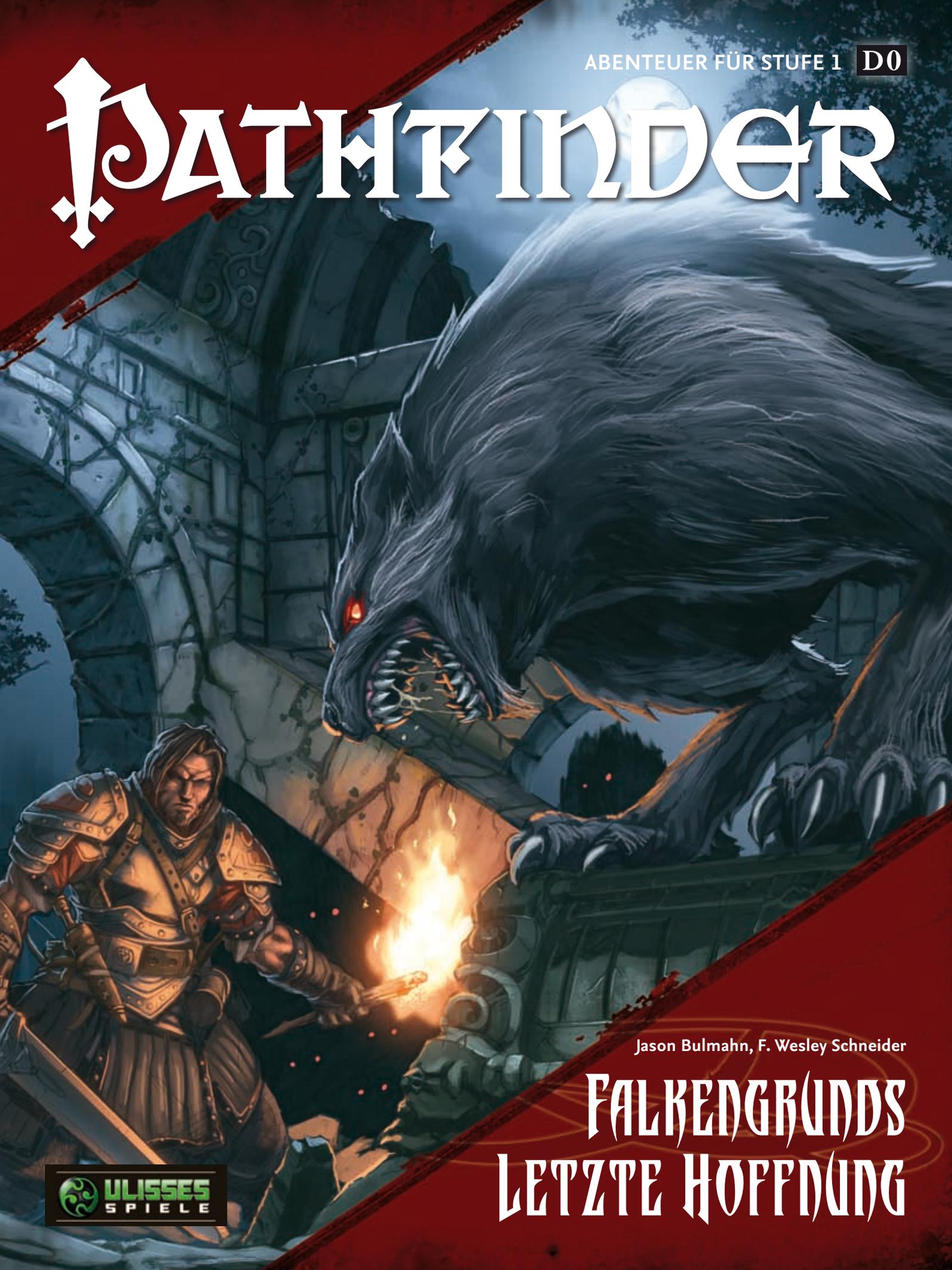


ABENTEUER FÜR STUFE 1 D0

PATHFINDER



Jason Bulmahn, F. Wesley Schneider

FALKENGRUNDS LETZTE HOFFNUNG

 **ULISSES
SPIELE**

Das kleine Dorf Falkengrund ist ein wilder Ort im Schatten von Droskars Klippe, dessen Einwohner ein hartes und tüchtiges Leben führen. Ihr mühseliges Dasein wird nur ab und an von einigen Festen oder durch die seltenen Handelskarawanen unterbrochen.

Es stellen sich ihnen unablässig die Widrigkeiten der Wildnis und die Arglist des Menschen entgegen, Wölfe belauern sie und Halsabschneider wollen ihnen an die Taschen. Es ist ein Zeugnis für ihre Stärke, dass sie es überhaupt schaffen, hier zu überleben.

—Aus den Chroniken der Kundschafter

Falkengrunds Letzte Hoffnung ist ein Abenteuer für vier Charaktere der 1. Stufe, das in der Wildnis und in Gewölbem spielt. Am Ende des Moduls sollten die Charaktere die 2. Stufe erreicht haben. Es kann als Einleitung für das Pathfinder-Modul *D1: Die Krone des Koboldkönigs* verwendet werden.

Dieses Modul ist eine Kombination aus Erkundung der Wildnis im Finstermondal und dem Erforschen des oberirdischen Teils der Ruinen eines alten Zwergenklosters. Da Zeit ein wichtiger Faktor ist, sollte ein Spielleiter (SL) sich mit den Regeln des Überlandreisens befassen, bevor er dieses Modul beginnt.

Abenteuerhintergrund

In der letzten Woche sind zahlreiche Einwohner von Falkengrund erkrankt, alle leiden unter den gleichen hustenartigen Beschwerden.

Hiesige Heilmittel haben sich ebenso als nutzlos erwiesen wie Gebete in der Kirche von Iomedae, der Göttin der Ehre, der Gerechtigkeit und des Mutes, mindestens einer der Dorfältesten ist vom pfeifenden Tod schon dahingerafft worden.

Zum Glück für Falkengrund hat die ansässige, einfallsreiche Kräuterkundige namens Laurel den Ursprung dieses Übels gefunden, einen kleinen Brunnen am Dorftrand, die Bachmannsquelle, an der ein seltener Pilz namens *Schwarzer Scheuerling* wächst. Durch das Verbot diese Quelle weiterhin zu benutzen, hofft die Stadtwache weitere Infektionen zu verhindern.

Aber solche Maßnahmen bieten nur wenig Hoffnung für die bereits Erkrankten.

Obwohl Laurel schon zahlreiche Behandlungen ausprobiert hat, war sie bisher nicht in der Lage die Krankheit zu heilen. Um eine letzte ungewöhnliche Medizin zu brauen, fehlen ihr die Zutaten, obwohl alle benötigten Dinge im nahen Finstermondwald gefunden werden können. Bislang hat sich allerdings keiner der Dorfbewohner getraut, in die bewaldeten Gegenden aufzubrechen und die Zutaten für das mögliche Heilmittel einzusammeln.

Abenteuerzusammenfassung

Im Auftrag der Kräuterkundigen Laurel reisen die SC in das Finstermondal, um die Zutaten für ein Heilmittel zu finden, mit dem Falkengrund von den Schwarzscheuerflecken geheilt werden kann. Auf ihrem Weg begegnen den SC zahlreichen Waldbewohnern, sie finden Anzeichen einer wachsenden Bedrohung innerhalb des Forsts und erkunden die Ruinen eines verfallenen Zwergenklosters – die Domäne eines wilden, bestialischen Herrschers.

EINLEITUNG

Verschiedenste Ereignisse können die SC in den kleinen Handelsort Falkengrund führen. Handelskarawanen reisen regelmäßig aus aller Herren Länder hierher, um das seltene Schwarzholz zu erwerben, welches so reichlich im Finstermondal wächst. Dabei bringen sie häufig exotische Persönlichkeiten mit in den Ort, teils als Wachen, teils als zahlende Reisende. Als Alternative könnten die Charaktere auch lang ansässige Einwohner von Falkengrund sein, junge oder sich nach Abenteuern sehnde Seelen, die Aufregung und eine Chance jenseits der Sägemühlen und belanglosen Intrigen des Ortes suchen. Einwohner könnten einander auch schon länger als Freunde oder gar Verwandte kennen. Sie könnten ebenso auf der Suche nach einem Heilmittel für die im Ort grassierende Krankheit aufeinandertreffen (wahrscheinlich in der Warteschlange vor

„Wurzeln und Heilmittel“ oder nach Laurels Empfehlung zur Zusammenarbeit).

Sollten die SC zusätzliche Ermütigung benötigen, um in die Handlung des Abenteurers einbezogen zu werden, könnte ein Freund, Verwandter oder gar einer der SC selbst den Schwarzscheuerflecken anheim fallen.

Andererseits wäre es möglich, dass sowohl die Kräuterkundige Laurel als auch Vogt Balsom einen Aufruf zur Hilfe verkünden, der auf die spezifischen Talente der SC abzielt. Dies führt dann dazu, dass die Charaktere von Laurels ungewöhnlicher Heilmethode erfahren. Wenn du bereit dazu bist, mit dem Abenteuer zu beginnen, lese den Spielern das Folgende vor oder fasse es in eigene Worte.

Am Rande der zivilisierten Welt gelegen, musste der kleine Ort Falkengrund immer auf sich selbst vertraut die eigenen Probleme lösen. Nun pressen skrupellose Holzbarone die letzten Kupferstücke aus der Bevölkerung und sind für deren Hilferufe gänzlich taub. Das Husten der Kranken ist mittlerweile im ganzen Ort zu hören. Eine Seuche ist nach Falkengrund gekommen und die Vorsteher des Ortes können nicht dazu bewegt werden, etwas dagegen zu unternehmen.

Der Ort Falkengrund

Falkengrund ist eine raue Gemeinde am Rande des Finstermondals, die sich gänzlich in der Hand des örtlichen Holzkonsortiums befindet. Ein unnahbarer, von Sägespänen eingehüllter Halt auf einer gewundenen Handelsroute, Heimat von weniger als 1.500 Menschen und einer Handvoll Angehöriger anderer Völker. Der Großteil der Einwohner sorgt sich nur um die Handvoll Münzen, die man für die knochenharte Arbeit erhält, als auch um die einfachen Bequemlichkeiten, die damit zu kaufen sind. Nur Wenige verstehen allerdings, dass das, was für einen schlecht ist, auch schlecht für alle ist, und so wächst und gedeiht die Gemeinde auf einer uneinsichtigen Mischung aus Ausschweifungen, Gier und sturer Eigenständigkeit.

VOR DEM KOBOLDKÖNIG

Falkengrunds letzte Hoffnung kann nicht nur als eigenständiges Abenteuer, sondern auch gut als Einleitung zum Pathfinder-Modul *D1: Die Krone des Koboldkönigs* verwendet werden. Spielleiter, denen daran gelegen ist, das Abenteuer als Teil von *Die Krone des Koboldkönigs* einzusetzen, können alle Elemente der Krankheit, die Falkengrund derzeit heimsucht, herauslassen und die Begegnungen im Finstermondwald und den Ruinen über dem Versteck der Koblode als Zusatzbegegnungen nutzen. *Die Krone des Koboldkönigs* von Nicolas Logue enthält ein eigenes, vollständiges Abenteuer und ausführliche Details über den Ort Falkengrund und ist bald in einem Spiel Laden vor Ort und Online bei www.pathfinder-rpg.de erhältlich.

FALKENGRUND

Dorf ungewöhnlich (Holzkonsortium); GES NB
GM-Limit 1,500 GM; Vermögen 40.550 GM

BEVÖLKERUNG

Einwohner 1.400

Typ isoliert (94% Menschen, 3% Halblinge, 1% Halbelfen, 1% Elfen, Sonstige 1%)

AUTORITÄTSPERSONEN

Vorsteher Thuldrin Creed, RB Mensch, männlicher Experte 3/Schurke 4 (Vorsteher des Holzkonsortiums),

Amtmann Vamros Harg, NB Halbling, männlicher Aristokrat 2/ Hexenmeister 5 (designierter Magistrat),

Vogt Deldrin Balson, RN Halbelf, männlicher Experte 3/Kämpfer 3 (Vogt des Finstermondts),

Vorarbeiter Zandag „Zahntag“ Tiedum, RB Mensch, männlicher Mönch 2/Kämpfer 3 (Oberaufseher des Holzkonsortiums).

Die Krankheit

Bei Beginn dieses Abenteuers haben sich mehrere Dutzend Leute eine Pilzkrankheit zugezogen, die sich *Schwarzscheuerflecken* nennt. Obwohl das Leiden nicht unbedingt tödlich ist, bedeuten schlechte Bedingungen und ein allgemeiner Mangel an Nachschub, dass viele der Kranken – speziell die Alten und die Jungen – dem Tode ins Auge sehen. Langsam dahin siechend schaffen es viele der Befallenen, sich ein paar Tage länger am Leben festzuklammern, doch die Schwächsten sind schon dahingerafft worden und ihre Zahl wächst täglich. Schwarzscheuerflecken ist eine Krankheit, die sich durch Einnahme überträgt. Die Inkubationszeit beträgt 1W3 Tage, die Krankheit verursacht 1W2 Punkte Konstitutionsschaden am Tag und man widersteht ihr mit einem Zähigkeitswurf SG 14. Bei den Infizierten bildet sich ein immer stärker werdender Husten aus, der schnell blutig wird, falls der Krankheit kein Einhalt geboten wird. An den beiden ersten Tagen nach dem Beginn des Abenteuers sterben 1W4 Dorfbewohner pro Tag, am dritten Tag sterben 2W4 Dorfbewohner und 3W4 am Vierten. Die Todesrate steigt um zusätzliche 1W4 jeden weiteren Tag, bis insgesamt vierzig Mitglieder der Gemeinde verstorben sind. Gehören Bekannte der SC oder Personen, die ihnen am Herzen liegen, zu den an den Schwarzscheuerflecken Erkrankten, hat man für die jeweilige Person (die nicht als NSC mit Werten aufgeführt wird) einen Wert mit 4W10 zu ermitteln. Sollten die SC nicht mit dem Heilmittel in das Dorf zurückkehren, bevor die Todesrate den erwürfelten Wert des NSC erreicht, stirbt der betreffende Charakter.



Sobald vierzig Dorfbewohner an den Schwarzscheuerflecken gestorben sind, verläuft sich die Krankheit und all jene, die nicht in der Lage waren, den Befall aus eigener Kraft zu überwinden, sind gestorben. Sollten die SC die Suche nach dem Heilmittel aufgenommen und es nicht geschafft haben, bis zu diesem Zeitpunkt zurückzukehren, werden sie weithin gemieden und von vielen dafür verantwortlich gemacht, am Tod der ihnen Nahestehenden schuldig zu sein.

TEIL 1: UNERREICHBARES GEGENMITTEL

Falkengrund hat wenige Kleriker und nur die Priesterin Cirthana (RG, weibliche Klerikerin 2 von Iomedae) zeigt Interesse daran, die Krankheit aufzuhalten. Doch besitzt sie nicht die Fähigkeit die Krankheit zu heilen.

Da nur wenige Dorfbewohner ihr vertrauen, trägt die Mehrzahl ihre medizinischen Sorgen an die Schwelle der hiesigen Kräuterkundigen, eine barschen Frau namens Laurel (NG, Mensch weibliche Expertin 3). Deren Einkommen stammt zu gleichen Teilen aus dem Verkauf von Schlangenölen und Liebestränken, als auch von fragwürdigen Allheilmitteln und bitteren Tees. So schnell sie auch teure Heilmittel empfiehlt und dann verärgerte Kunden daran erinnern muss, dass sie natürlich kein Arzt ist, versucht Laurel dennoch ihr Bestes, um denjenigen zu helfen, die in ihrer Not zu ihr kommen. Aber ihr knappes Einkommen, der Drang zum Überleben und ihr Stolz hindern sie daran, sich das Versagen einzugestehen.

Bei der Behandlung der Schwarzscheuerflecken hat sich Laurel wie in den meisten Fällen an das Buch mit Heilmitteln, Rezepturen und Zaubersformeln ihrer Großmutter gewandt. Obwohl das Werk keine echte Magie enthält, birgt es das gesammelte Wissen von

Generationen der Familie Laurels, einschließlich der Lehren von Ulizmila, der Hexe des Finstermondts, bei der Laurels Großmutter im Austausch für ihr Sehvermögen gelernt hat. Eine letzte Behandlungsmöglichkeit in den eher kultischen Anhängen des Buches – niedergeschrieben in einer Schrift, die nicht aus der Hand von Laurels Großmutter stammt – konnte die Kräuterkundige noch nicht ausprobieren. Denn drei der wichtigsten Bestandteile fehlen ihr dazu und sie will sich lieber mit ihrem Wissen um die Erkrankten kümmern, als einer vagen Rettungsmöglichkeit nachzujagen.

Wie es dazu kommt, dass die SC Laurel um Hilfe bitten, liegt in der Hand des SL. Ein Wurf auf Wissen (Lokales) SG 10 oder eine einfache Frage bei einer der Familien eines Betroffenen eröffnet, dass Laurel den erkrankten Familien hilft so gut sie es kann – obwohl ihre Rezepte meist nur aus wenig mehr denn Bettruhe und stinkendem schwarzen Urdwurztee bestehen. Beinahe jeder im Ort kann den SC den Weg zu Laurels Laden zeigen, welcher den unmissverständlichen Namen „Wurzeln und Heilmittel“ trägt. Die Schlange vor Laurels Laden bietet einen guten ersten Treffpunkt für SC, die sich zuvor noch nicht gekannt haben.

Wurzeln und Heilmittel

Wuchernder Efeu und volle Blumenkästen unter den Fenstern bedecken die Fassade des soliden, zweistöckigen Gebäudes, über dessen Tür ein Schild mit den verblassten Buchstaben „Wurzeln und Heilmittel“ hängt. Eine Schlange von etwa 20 düster dreinschauenden Dorfbewohnern – einige mit bleichen, keuchenden Kindern, andere den Tränen nah – windet sich aus der offenen Tür.

Laurels Laden wird seit dem Ausbruch der Schwarzscheuerflecken belagert, sowohl von den Erkrankten und deren Familien, als auch von vom Krankheitswahn Befallenen aller Art. Während sie denjenigen mit berechtigten Sorgen nach ihren Möglichkeiten zu helfen versucht, hat sie keine Skrupel den Irrgläubigen ihre teuersten Salben zu verkaufen. Insofern die SC nicht versuchen, die Schlange einfach zu umgehen – eine Handlung, die zu einem kurzen, hustenerfüllten Handgemenge führen kann – brauchen sie fast eine Stunde, um die Tür zum „Wurzeln und Heilmittel“ zu erreichen. Sobald man im Gebäude ist, kann man am Durcheinander und offensichtlich nötigen Reparaturen die Anzeichen des kürzlichen Andranges erkennen. Laurel ist dabei, sich im hinteren Bereich des Ladens zu überarbeiten, um Heilmittel für die Erkrankten zu brauen.

Der Geruch von verbrannter Erde und würzigem Weihrauch erfüllt die Luft des überfüllten, mit Schlammspuren übersäten Ladens auf fast unerträgliche Weise. Neben Bündeln getrockneter Kräuter hängen Töpfe von der Decke, als auch Pressen, alchemistische Apparate und Glasgegenstände von noch obskurerem Zweck. Beutel mit seltenen Pflanzen, Gefäße aus farbigem Glas und aller Arten von getrockneten, konservierten und eingelegten Tierkörperteilen füllen hohe Regale und Tische, die dabei gleichzeitig als Auslage und Arbeitsplatz dienen. Im hinteren Teil des Ladens rumort eine spindeldürre Frau mit streng aussehender Brille und nach hinten zusammengebundenem Haar zwischen einem überladenen Regal mit Kräutern, einem Tisch der mit verstreuten Pulvern und Dosiergeräten sowie einem Topf, der laut mit dickem grauen Schaum überkocht herum. Über das Getöse ihrer Arbeit ruft die Frau ungeduldig: „Und? Welche Sorgen plagen euch?“

Den SC steht es frei nach Belieben mit Laurel zu reden und sie kann ihnen alles über den Ausbruch der Seuche erzählen und wie viele Leute davon bisher betroffen sind. Vor allem aber auch, dass es nicht ihre Aufgabe ist, jedes kleine Wehwehchen oder aufgeschürfte Knie zu behandeln, weswegen die verrückten Bewohner von Falkengrund jammernd zu ihr kommen.

Präsentieren sich die SC nicht als Kunden oder nützliche Helfer, reagiert sie zunächst ablehnend, lenkt aber schließlich ein und erzählt den SC, was sie über die Krankheit weiß. Selbst wenn scheint, dass die SC wirklich helfen wollten, könnte sie zunächst nicht daran denken, die unversuchte Medizin zu erwähnen. Erst wenn die Charaktere dabei sind aus der Tür zu gehen, ruft Laurel sie im letzten Moment zurück.

Während der Unterhaltung mit Laurel beantwortet sie die wahrscheinlichsten Fragen wie folgt:

Was ist der Schwarze Scheuerling?

„Nur ein Pilz, ein Schwamm, der eigentlich zu nichts gut ist. Hart, bitter und mit scharfen Kanten, mag das Wasser und macht einen krank, wenn man ihn trinkt. Hab’ allerdings bisher nicht davon gehört, dass er in dieser Gegend wächst, bis jetzt.“

Was sind Schwarzscheuerflecken?

„Es ist eine Krankheit, wie beinahe jede andere auch, nur das hier der Schimmel in einem selbst wächst. Er fängt damit an, deine Brust und den Bauch zu zerfressen und ist dabei wild entschlossen, drin zu bleiben. Dein Körper stülpt sich fast von innen nach außen, um das Zeug rauszuhusten, aber das führt nur dazu, dass es dir dabei die Eingeweide aufscheuert ... eine üble Sache.“

Wie viele Dorfbewohner haben die Schwarzscheuerflecken?

„Mehr als dreißig, aber ehrlich, mindestens dreimal so viele denken, dass sie sie haben.“

Kann man sie heilen?

„Nicht hier. Ich gebe den Leuten, was ich kann und werde dann sehen, ob es ihnen irgendwie hilft.“

Es gibt ein anderes Heilmittel?

„Bei einem Gebräu aus dem Buch meiner Großmutter steht, es wäre hilfreich dagegen. Ein eigenartiges Zeug, das sich mehr wie Hokuspokus anhört, als nach einer echten Medizin.“

Was ist in dieser Medizin?

„Einige seltene Wurzeln und Extrakte, von denen ich die meisten schon habe, aber drei fehlen mir. Da ist zum einen Altholzmoos, wovon ich noch nie gehört habe. Großmutter schreibt, das Zeug wüchse auf dem ältesten Baum eines Waldes. Dann wäre da eine besonders eingelegte Wurzel, die Rattenschwanz genannt wird. Hört sich für mich auch nach Hokuspokus an. Und sieben Eisenflorpilze, verkrüppelte kleine Dinger, die nur im Dunkeln wachsen. An Orten mit viel Metall – bei Zwergen sind die eine Spezialität, mein’ ich mal gehört zu haben.“

Wisst Ihr, wo man diese Zutaten finden kann?

„Na ja, fürs Altholzmoos muss es in diesem Wald ja irgendwo einen ältesten Baum geben. Verdammt soll ich sein, doch hab’ ich keine Idee, wo der sein könnte.“

„Es wäre reine Spekulation, zu sagen, wo’s den Rattenschwanz oder die Pilze gäbe. Weit im Norden, zu den Bergen hin, erzählen sich die Leute, dass da mal ein Haufen Zwerge gelebt hat. Jetzt sind sie nicht mehr dort, aber ich wette, dass man ihre Schmieden noch finden kann. Wenn man diese Eisenflorpilze hier in der Gegend finden will, wäre dort wohl ein guter Anfang.“

„Und was den Rattenschwanz angeht, keine Ahnung. Wobei. Eventuell weiß Ulizmila, die alte Hexe, die tief im Wald lebt, etwas darüber. Sie ist ein listiges, mieses Stück, das alle möglichen seltsamen Dinge kennt. Die könnte sogar so einen haben. Ich weiß nicht, was sie dafür haben will, bin mir aber sicher, dass es euch teuer zu stehen kommt. Mit dem alten Weib tauschte meine Großmutter ihr Augenlicht für ein paar Seiten ihres Wissens. Und das ist schon viele, viele Jahre her. Und mal ehrlich, ich kenne keine Seele, die mit dem Alter netter geworden ist.“

Wie viel Zeit haben wir um die Zutaten zu besorgen?

„Keine! Tagtäglich sterben hier die Leute! Alles worauf wir hoffen können ist so zu helfen,

wie wir es vermögen und dabei dem Totengräber etwas Arbeit zu ersparen.“

Was kannst du uns dafür bezahlen, dass wir diese Zutaten finden?

[Wütend] „Euch bezahlen!? Euch werd’ ich’s heim...! Nun, ich denke mal, ganz für umsonst werde ich das wohl auch nicht machen. Etwas Gutes hat diese Plage ja schon, sie ist gut fürs Geschäft. Wie wär’s damit: ihr kommt mit allem zurück, was ich fürs Brauen der Medizin brauche und ich gebe euch dann einen Anteil: 30 Gold für jeden. Klingt das fair?“

Man kann sie mit einem erfolgreichen Wurf auf Diplomatie SG 15 noch auf 45 GM heraufhandeln.

Obwohl Laurel ungefähr weiß, wo sich die Zutaten für ihre Medizin finden lassen könnten, hat sie selbst nie einen Fuß jenseits der Grenze des Finstermondwalds gesetzt. Sie weiß ebenso wenig, wo die beschriebenen Orte zu finden sind. Scheinen sich die SC zur Suche entschlossen zu haben, schlägt Laurel vor, dass sie zuerst zum östlich gelegenen Lager des Holzkonsortiums aufbrechen und dort nach Milon Rhoddam zu suchen – dem erfahrensten Waidmann des Holzkonsortiums.

EIN KARTEN DES TALS

Ab einem bestimmten Zeitpunkt müssen die SC herausfinden, wo sie im Finstermondal nach den Zutaten für Laurels Heilmittel zu suchen haben. Die wichtigsten Orte sind: Ulizmilas Hütte, der älteste Baum im Wald und die Ruine des Zwergenklusters. SC, die sich in der Gegend auskennen, können folgende Wissenswürfe machen, um zu erfahren, wo sich die Orte befinden. Wenn sie diese Fertigkeiten nicht besitzen, können die SC auch Milon Rhoddam im Lager des Holzkonsortiums aufsuchen.

Ort	Wissenswurf und SG
Ulizmilas Hütte	Geographie SG 16, Lokales SG 20
Ältester Baum	Geographie SG 20, Natur SG 24
Zwergenkluster	Geography SG 16, Lokales SG 20

TEIL 2: DER FINSTERMONDWALD

Es sollte die Aufgabe der SC bleiben, eine eigene Route zum und durch das Finstermondtal zu planen und dabei den Weg so zu wählen, wie sie es am sinnvollsten halten. Soweit keiner der SC einen sehr guten Fertigkeitwurf für Wissen (Lokales) oder (Geographie) ablegt, ist es wahrscheinlich, dass sie einen Zwischenstopp beim Hauptlager des Holzkonsortiums einlegen müssen (Vergleiche „Eine Karte des Tals“).

Die gesamte Reise von Falkengrund zum Lager der Holzfäller, über die verschiedenen Örtlichkeiten im Wald bis hin zum Zwergenkloster und wieder zurück hat eine Länge von knapp 60 km. Reist die Gruppe mit einer Grundbewegungsrate von 9 m, braucht sie für die ganze Strecke etwas mehr als drei Tage, zuzüglich der Zeit, die zum Erforschen oder Ausruhen verwendet wird. Reist die Gruppe mit einer Grundbewegungsrate von 6 m pro Runde, erhöht sich die benötigte Zeit auf fünf Tage. Die Überquerung des Flusses verringert die Strecke auf ca. 35 km, ist aber eine gefährliche Herausforderung der Schwimmkünste oder kostet die Zeit um ein Floß zu bauen.

Während die SC den Wald erforschen, wird einmal täglich auf der folgenden Tabelle auf eine Zufallsbegegnung geprüft.

1. Merkwürdige Spuren: Mit einem Wurf auf Wahrnehmung SG 18 kann man eine tiefe Spur von ziegenähnlichen Hufen erspähen. Ein Charakter mit dem Talent Spuren lesen kann ihnen ohne Probleme folgen und dabei herausfinden, dass was auch immer diese Spu-

ren hinterlassen hat, aufrecht geht. Die Spur bleibt nur ca. 20 m sichtbar und verschwindet dann auf geheimnisvolle Weise.

2. Tote Feenwesen: Die SC treffen auf einen abgestorbenen Baum, der mit verschiedenfarbigem Feenblut besudelt ist. Drei Feengeistern ähnliche Kreaturen, die als Bachquellenfeen bekannt sind, waren hier angebunden. Ihre ausgebluteten Körper verwandelten sich nun in knorriges Holz. Ein Wurf auf Wissen (Natur) SG 16 identifiziert die Kreaturen, während ein Wurf auf Wissen (Lokales) SG 14 obskure Geschichten über die Verwendung von Feenblut bei der Verwandlung von Blei zu Gold ins Gedächtnis zurückruft.

3. Waldmänner: Drei Menschen, ungelernete und leicht angetrunkene Jäger, reisen durch den Wald, um Hasen zu fangen und größeres Wild aufzuspüren, insbesondere Dunlieds (Vergleiche „Fauna des Waldes“). Sollten sich die SC verirren oder nach einer weiteren Wegbeschreibung suchen, können diese Waidmänner ihnen mit einer eher fragwürdigen Kompetenz den Weg weisen.

4. Glimmschimmel: Die Unterseiten von einigen großen Findlingen tief im Wald sind mit einem seltenen glimmenden Schimmel bedeckt. Ein Charakter, dem ein Wurf auf Überlebenskunst SG 16 gelingt, kann genug von dem Schimmel ernten, ohne ihn zu zerstören. Er ist dann er als Lichtquelle verwendbar. Sobald er vom Stein entfernt wurde, glimmt der Schimmel noch für drei Tage mit der Helligkeit einer Fackel.

5. Wyvernsichtung: Jeder Charakter, dem ein Wurf auf Wahrnehmung SG 20 gelingt, bemerkt einen bedrohlichen Schatten und wenn man dann schnell genug aufschaut, kann man einen blaue Wyvern auf der Jagd erblicken, die tief über die Baumwipfel gleitet. Solange die SC nicht direkt (und vor allem laut) die Aufmerksamkeit der Wyvern auf sich zu ziehen versuchen, wird die Wyvern sie nicht bemerken.

6. Koboldschamane: Kolmokmurk war früher der Shamane der Kobolde, die jetzt unter dem Zwergenkloster ihr Lager haben. Er wurde verbannt, nachdem er einen Trank zu sich nahm, der ihn zunächst tötete und dann als Zombie wiederbelebte. Der Zombiekobold wandert nun durch den Wald, ziel- und gedankenlos, begleitet von der Ratte Kriecher, seinem ergebenen Vertrauten (die nun in seinem Schädel lebt). Er trägt ein unbearbeitetes Holzschild auf dem in Drakonisch das Wort „Schamane“ steht.

7. Riesenstechmücke: Eine riesige Stechmücke (Werte einer Blutmücke) kreuzt den Pfad der SC und versucht, sich geräuschlos am letzten Charakter der Gruppe festzusaugen. Das abscheuliche Insekt flieht, sobald es Schaden nimmt.

8. Die Falle des Jägers: Grung Messerzunge hat eine Anzahl gefährlicher Fallen im Wald ausgelegt. Entlang eines überwachsenen Wildwechsels hat er eine mit Blättern bedeckte, getarnte Grubenfalle angelegt, die ein totes Kanninchen trägt.

9. Riesenmoorschlange: Ein schlangentiger Räuber kreuzt den Weg der SC (Werte einer Würgeschlange). Tagsüber ist die Moorschlange zu träge, um anzugreifen und gleitet einfach davon. Des Nachts könnte sie jedoch ins Lager kommen und versuchen, einen schlafenden SC zu erwürgen.

10. Wölfe: Zwei Wölfe aus der Gefolgschaft von Graupelz (siehe Teil 3) patrouillieren an den äußeren Grenzen des von ihrem Anführer beanspruchten Territoriums. Sie greifen die SC sofort an, fliehen jedoch, wenn sie jeweils unter die Hälfte ihrer Trefferpunkte gebracht werden. Sie kehren ins Kloster zurück und informieren den Worg.

A: Das Lager des Holzkonsortiums

Das Lager des Holzkonsortiums schneidet eine hässliche Narbe aus Baumstümpfen in den dichten Bestand aus prächtigen Dunkelholzbäumen. Fünf robust aussehende Blockhütten – augenscheinlich ein Betten- und ein Essenshaus, ein Kontor, eine Scheune und eine Schmiede – stehen zusammen mit einer Anzahl an breiten Karren und Schlitten inmitten einer Lichtung, die mit Sägespänen bedeckt ist.

Das dem örtlichen Holzkonsortium gehörende und betriebene Lager erscheint genauso kalt und unnachgiebig wie die Männer, die darin arbeiten. Besucher, die den Vorarbeiter nicht direkt sprechen wollen, werden für gewöhnlich gleich von der ersten Truppe mürrischer Holzfäller (CN männlicher Mensch Krieger 1 / Experte 1) wieder weggeschickt. Kommen die SC und fragen nach dem Waidmann Milon Rhoddam, ignoriert man ihre Fragen solange, bis ihnen ein Wurf auf Diplomatie oder Einschüchtern SG 16 gelingt. SC, die nach dem Vorarbeiter des Lagers, Jarlben Trookshavits, fragen, werden in dessen dreckiges Kontor gebracht, das reich mit ausgestopften wilden Tieren des Waldes geschmückt ist. Der ungeduldige Vorarbeiter schickt nach Rhoddam, insofern den SC ein Wurf auf Diplomatie SG 14 gelingt, oder sie ihm 5 GM zahlen.

Milon Rhoddam (N männlicher Mensch Experte 2 / Waldläufer 2) ist ein offener doch stiller Mann, einer der erfahrensten Waidmänner und Wanderer dieser Region. Sein Neffe ist an Schwarzscheuerflecken erkrankt und wenn die SC ihm erklären, dass sie nach den Reagenzien zu einem Heilmittel suchen, zeichnet er

ZUFALLSBEGEGNUNGEN IM FINSTERMONDWALD

Wurf	Begegnung	HG
1	Merkwürdige Spuren	—
2	Tote Feenwesen	—
3	Waldmänner	—
4	Glimmschimmel	—
5	Wyvernsichtung	—
6	Koboldschamane	1/4
7	Riesenmoskito	1/2
8	Falle eines Jägers	1
9	Riesenmoorschlange	2
10	Wölfe	3



ihnen gerne eine grobe Landkarte des Waldes. Dabei markiert er den Ort an dem er Ulizmilas Hütte, den ältesten Baum des Waldes sowie die Zwergenruine vermutet. Sollten mehr als 30 Stadtbewohner vor der Rückkehr der SC sterben, wird Rhoddams junger Neffe darunter sein und der geschickte Pfadfinder macht sie dafür verantwortlich, sinnt unter Umständen später nach Rache.

B: Der Köder (HG 1)

Diese Begegnung findet statt, wenn die Charaktere zum ersten Mal nahe am Fluß oder See vorbeikommen. Mit einem gelungenen Wurf auf Lauschen (SG 16) hören die SC aus einiger Entfernung die Klagelaute eines Tieres.

Nicht allzu weit vom bewaldeten Ufer des Sees liegt ein großohriger Fuchs mit hell-orangefarbenem Fell blutend am Boden, seine Hinterläufe in einer grobschlächtigen Eisenfalle gefangen.

Wenngleich der Fuchs hier offensichtlich einem grausamen Jäger in die Falle gegangen ist, sind seine Schreie doch Teil eines Planes,

der noch größere Beute anlocken soll. Der Hobgoblin – Wilderer Grung Messerzunge liegt in der Hoffnung auf Lauer, dass die Klagelaute des Fuchses einen Finstermondwolf, eine der Riesenmoorschlangen des Sees oder eine neugierige Person anlocken, wie nun die SC.

Der Fuchs liegt im Gras, etwa 3 m vom See und 6 m vom Waldrand entfernt. Messerzunge hat sein Versteck nordöstlich seiner Falle in 15 m Entfernung am Waldrand angelegt.

SG, die den Fuchs aus der Falle befreien wollen, muss ein Stärkewurf gegen SG 14 gelingen. Der mitleidserregende Fuchs leistet dabei keinen Widerstand.

Kreaturen: Grung Messerzunge, ein grauhäutiger Hobgoblin mit einem markant-gespaltenem Gaumen, lauert am nahen Waldrand. Den Bogen bereithaltend beobachtet er seinen Köder und wartet auf größere Beute.

GRUNG MESSERZUNGE HG 1/2

EP 200
Hobgoblin Krieger 1
TP 6

TAKTIK

Vor dem Kampf Grung versteckt sich in der Nähe,

nimmt 10 um sich zu verstecken (inkl. Malus für Entfernung ein Endwert von 18 für Heimlichkeit). Charaktere die ihn nicht entdecken, sind bei seinem Angriff überrascht.

Im Kampf Grung benutzt anstelle des Wurfspeers einen Kurzbogen und feuert jede Runde auf die SC, während seine Messerkrähen angreifen.

Moral Falls Grung verletzt wird oder die SG bis auf 6 m an ihn herankommen, springt er aus seinem Versteck herab (3 Meter hoch in dem Bäumen) und versucht zu fliehen.

MESSERKRÄHE (2) HG 1/3

EP 135
TP 4; (wie Falke)

TAKTIK

Moral: Die Messerkrähen kämpfen bis zum Tod.

Der Fuchs ist ein Feuerfuß, eine Gattung der Füchse die es nur in der Region des Finstermondts gibt (Siehe Seitenbalken „Fauna des Waldes“). Der Feuerfuß ist schwer verletzt, seine Hinterläufe von der Falle des Hobgoblins aufgeschlitzt. Lasse man ihn zurück, würde er nach einigen Tagen verenden. Ein Charakter, der den Fuchs rettet und sich um ihn kümmert, kann

ihn innerhalb von zwei Wochen gesund pflegen (Eine Woche bei einem Heilkunde – Wurf SG 14). Besitzt der Charakter die Fähigkeit Tierempathie oder es gelingt ein Fertigkeitwurf Mit Tieren umgehen SG 14, verbleibt der Fuchs bei dem SC, nachdem er geheilt ist.

C: Am Waldältesten (HG 2)

Das Dickicht und die dichtstehenden Bäume teilen sich und geben scheinbar aus Respekt den Blick frei auf eine Lichtung, die von einem gigantischen Dunkelholzbaum beherrscht wird. Um einiges höher als ein Tempelminarett greift der augenscheinlich steinalte Baum mit Ästen von der Stärke eines Riesenarmes in den Himmel. Lotrecht graben sich seine mannsdicken Wurzeln in den Boden. Sein Geäst ist breit und stark, die Rinde dick und von solch einer Farbintensität, dass sie fast schwarz erscheint. Mit seinen tartschengroßen Blätter ist dieses riesige Geschöpf weniger ein Baum, denn eine Kathedrale aus Ästen und Zweigen..

Der mächtige Dunkelholzbaum ist der älteste seiner Art im Finstermondwald. Sein Sprößling, so wird gesagt, wurde aus dem fernen Zischenden Dschungel in weiter Vergangenheit von Deirzir, dem Adler des Ersten Weges, selbst gepflanzt. Die Druiden, die den Wald einst bewachten erklärten, dass dieser Dunkelholzbaum die Wurzel sei, aus dem der gesamte Finstermondwald entstand.

Die Lichtung ist oval geformt, misst 54 m von Nord nach Süd und 33 m von Ost nach West. Der alte Dunkelholzbaum besitzt einen Stamm mit einem Durchmesser von 10 Metern und niedrige, leicht zu besteigende Äste (Klettern SG 12), die sich bis zu 10 m in jede Richtung ausstrek-

ken. Ein hartnäckiger Charakter könnte den Baum mit seinen 90 m Gesamthöhe erklimmen und hätte dann einen beeindruckenden Blick auf den gesamten Wald (siehe Schätze). Dabei würde er mit einem Wurf auf Wahrnehmung SG 14, drei Körper in den Baumwipfeln ausfindig machen können.

Doch ungeachtet seiner ruhigen Natur ist das Tal nicht ungefährlich.

Kreaturen: Ein seltener, als Tatzelwurm bekannter Verwandter der Drachen, hat in den Ästen seine Heimstatt gefunden.

TATZELWURM HG 2

EP 600

TP 22; vgl. Anhang

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn die SC das Tal betreten versteckt sich der Tatzelwurm im Geäst und den Blättern nahe des Stammes. Es sollte angenommen werden, dass der Wurm 10 auf Heimlichkeit genommen hat, sodass SC einen Wurf auf Wahrnehmung SG 23 bewältigen müssen, um die Bestie zu entdecken und nicht überrascht zu sein.

Im Kampf Wenn die SC sich nähern, stürzt die Bestie aus dem Baum hervor, nutzt seine Fähigkeit des Anspringens und versucht ein Opfer zu ergreifen.

Moral Wenn der Tatzelwurm auf 7 oder weniger TP reduziert wird, versucht er zu fliehen.

Schätze: Beschränkt ein SC sich mit seiner Suche (Wahrnehmung SG 12) auf den Stamm des alten Dunkelholzbaumes, findet er einen schmalen Flecken mit dem von Laurel beschriebenen Altholzmoos. Es kann selbst von ungeübter Hand sehr leicht abgeerntet werden.

Sucht man weiter in dem Geäst des Dunkelholzbaumes, findet man die Leichen von drei Jägern, die vor Monaten aus Falkengrund loszogen und als vermisst gelten. Alle wurden Opfer des Tatzelwurms, der über sie herfiel als sie das Gehölz betreten. Wenngleich nahezu alles Fleisch von den Körpern gefressen wurde, hängt die Ausrüstung immer noch an den halb gefressenen Kadavern der Waidmänner. Wenn man die Leichen durchsucht, findet man folgende Gegenstände in brauchbaren Zustand zwei Armbrüste, zwei Kurzschwerter, eine Fellrüstung, einen Kurzbogen [Meisterarbeit], einen Siegelring mit dem Abbild eines Flammenden Habichts (Wert 5 GM), 9 GM, 12 SM und 8 Tagesrationen an Essen.

D: Der gespenstische Hexengrund (HG 3)

Die Geräusche des Waldes entschwinden plötzlich in die Ferne, als die Bäume sich teilen und eine kleine, fast kreisrunde Lichtung freigeben. Die nahen, sonst so stämmigen Dunkelholzbäume, Eilen und Pinien winden sich so von der Lichtung weg, als böge sie ein starker Sturm. Es scheint fast so, dass sie trotz ihrer fest verankerten Wurzeln fliehen wollten. In der Mitte der Lichtung kauert eine hässliche Hütte, die nicht mehr als eine Ansammlung aus Efeuranken, Sprösslingen und Zweigen, die sich an Lehmwänden festhalten ist. Vom Reetdach hängen alte, verdorrte Tierkadaver, Bündel knorriger Wurzeln und Knochenreifen, die wie Windspiele schaurig aneinander klappern. Ein Dutzend kleiner Strohgötzen – geformt wie kleine Männchen, Imps oder sich aufrichtende Schlangen – stehen im Vorgarten und halten vor einer wackeligen Brettertür Wache.

Vor Jahren war diese Hütte die Heimstatt der Hexe Ulizmila, einer Weisen Frau, Kundigen in den Alten Bräuchen und örtliches Schreckgespenst.

Während einige behaupten, sie sei eine monströse Vettel und Großgroßgroßenkeltochter der Baba Yaga höchstselbst gewesen, der todeslosen Hexenkönigin des Nordens, kannten andere sie als barsche doch weise Frau, die ihr Wissen für befremdliche und makabre Preise gerne weitergab. Wenngleich ihr Werk die Lichtung auch heute noch verunziert, ist Ulizmila schon seit langem fort.

Die Lichtung misst etwa 36 m im Durchmesser, in dessen Mitte eine verfallene runde Hütte steht, die 4,50 m breit ist. Vierzehn schaurige, aber völlig harmlose vogelscheuchenartige Figuren von einem Meter Höhe wurden ein der ganzen Lichtung aufgestellt. Jeder, der sich der Hütte nähert erkennt, dass die Angeln der ver-

FAUNA DES WALDES

Eine Anzahl von ungewöhnlichen oder einzigartigen Kreaturen lebt in der Region um Falkengrund und im Finstermondal. Hier sind nur einige von denen aufgezählt, die den SCs begegnen könnten. Ein Wurf auf Wissen (Naturkunde) SG 12 kann alle diese Kreaturen identifizieren.

Dunlied (Unterholzfohlen): Eine besonders stämmige Rasse von Rehen mit kleinem Geweih, die gerne von Forstmännern als Reittiere trainiert werden. (Werte eines Leichten Reitpferdes)

Feuerfußfuchs: Kleine, großohrige Füchse mit feinen Flecken feuerfarbigen Fells an ihren Pfoten (Werte eines Hundes).

Heilschrott-Kriecher: Eine Gattung von leicht-erregbaren, schwarz-roten Tausendfüßlern, die monströse Größen erreichen können. (Werte wie jede Art von monströsen Tausendfüßlern)

Messerkrähen: Übergroße Krähen mit markant gezackten Schnäbeln und zersaustem, ölig-schwarzen Federkleid (Werte eines Falken).

Riesenmoorschlange: Graubraun gemusterte Wasserschlangen, die geübt darin sind, sich im steinigen Schlamm und schwimmenden Blattwerk an den Ufern eines Flusses oder Sees zu verstecken (Werte einer Würgeschlange).

Schlurk: Abscheuliche, bleiche Frösche die unterirdisch leben und eine stark klebende Substanz absondern (siehe: D 1: Die Krone des Koboldkönigs).

modernen Tür verrottet sind, sie aber immer noch den Weg nach Innen blockiert. Gelingt einem Charakter ein Wurf auf Stärke gegen SG 10, kann er dieses Hindernis problemlos zur Seite heben.

Das Innere der Hütte ist dunkel, feucht und muffig.

Willkürlich aufgehängte Borde ziehen sich an den Wänden entlang, zugestellt mit diversen Tontöpfen, trüben Flaschen, befremdlich geschlagenen Steinen, Bündeln verrotteter Kräuter und einer Sammlung aus merkwürdig-kuriosen Gegenständen sowie den Überbleibseln einer Knochenmühle. Ein rostender Eisenkessel mit einer Öffnung von gut 1,5 m und einer Tiefe von wenigstens 1 m Meter dominiert den einzigen Raum der Hütte. Seine verrußtete Oberfläche zeigt Reliefs mit herumtollenden Dämonen und grinsenden Teufeln. An der der Tür gegenüberliegenden Wand steht ein hochlehniger Stuhl, der aus Weidenruten, zwei riesigen Hauern einer Bestie und Tausenden menschlichen Zähnen gefertigt wurde. Im Stuhl sitzt eine Gestalt, die wie eine in dreckige Grabestücher gehüllte Leiche aussieht, ausgestopft mit stechend riechenden Kräutern und überzogen mit dickem weißen Schimmel. Dieses bedrohliche Gebilde ist allerdings nur ein Bündel aus Lehm, Leinen und Zweigen, welches Ulizmila hinterlassen hat, um Eindringlinge vom eigentlichen Wächter ihres Heimes abzulenken.

Wesen: Der Kessel in der Hütte ist eine einzigartiger Belebter Gegenstand. Er attackiert jedes Wesen, das Ulizmilas Besitz berührt.

ULIZMILAS KESSEL HG 3

EP 800

N Mittelgroßes Konstrukt

INI +0; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Dämmersicht; Wahrnehmung –5

VERTEIDIGUNG

RK 14, **Berührung** 10, **Auf dem Falschen Fuß** 14
TP 36 (3W10+20)

REF +1, **WIL** –4, **ZÄH** +5

Verteidigungsfähigkeiten Härte 5; **Immunitäten** wie Konstrukt

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +5 (1W8+2)

Spezielle Angriffe Ergreifen, Verschlingen

TAKTIK

Vor dem Kampf Ulizmilas Kessel scheint ein völlig normaler Kessel zu sein, bis jemand die Gegenstände in der Hütte berührt. Dann greift der Kessel an.

Im Kampf Ulizmilas Kessel verfolgt die Mochtegern-Diebe bis zum Rand der Lichtung (er kann sich durch die Türöffnung zwingen). Falls die Gegner aus dem Tal fliehen, kehrt der Kes-

sel wieder an seinen Platz in der Hütte zurück und ruht, bis erneut jemand die Gegenstände der Hütte berührt.

WERTE

ST 14, GE 10, KO —, IN —, WE 1, CH 1

GAB +3; KBM +5 (+9 Ringkampf); KMV 15 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ergreifen (AF) Um diese Fähigkeit zu nutzen, muss Ulizmilas Kessel einen mittelgroßen oder kleineren Gegner mit seinem Bissangriff treffen. Es kann dann als Freie Aktion versuchen, einen Ringkampf zu beginnen, ohne dass er Gelegenheitsangriffe produziert. Wenn er den Kampfmanöverwurf schafft, hat er seinen Gegner ergriffen und kann in der nächsten Runde versuchen, ihn zu verschlingen.

Verschlingen (AF) Hat Ulizmilas Kessel zu Beginn seiner Aktion einem ergriffenen Gegner in seinem „Maul“, kann er diesen mit einem erfolgreichen Kampfmanöverwurf auf Ringkampf verschlingen. Der verschlungene Gegner erleidet durch die wilden Bewegungen des Kessels 1W4 Punkte nichttödlichen Schaden pro Runde. Eine verschlungene Kreatur kann versuchen, sich einen Weg ins Freie zu kämpfen, wenn sie dem Innern des Kessels (RK 12; Härte 5) mit einer leichten Waffe 5 Schadenspunkte zufügt. Sobald die Kreatur den Kessel verlassen hat, kann der Kessel keine weitere Kreatur verschlingen, bevor der Kessel nicht wieder repariert wurde. Das Innere von Ulizmilas Kessel bietet einer mittelgroßen, 2 kleinen, 4 sehr kleinen, 8 winzigen und 32 Mini-Kreaturen Platz.

Härte (AF) Ulizmilas Kessel hat aufgrund seines Zustandes nur noch eine Härte von 5.

Schätze: Aufgrund der Größe und der Unordnung der Gegenstände in der Hütte benötigt man 10 Minuten zum Suchen und einen gelungenen Wurf auf Wahrnehmung (SG 14), um den Rattenschwanz zu finden. Man benötigt 20 Minuten, wenn versucht wird, die Gegenstände auf den Borden zu durchsuchen, ohne sie zu berühren – womit man die Aktivierung des wachenden Kessels vermeiden kann. Neben dem Rattenschwanz gibt es in der Hütte verschiedene andere Gegenstände mit verstecktem Wert. Jeder Charakter, der eine Minute aufwendet und dem ein Wurf auf Schätzen SG 14 gelingt, kann Steine und Statuen im Wert von 30 GM aufspüren. Ein Charakter mit einem erfolgreichen Wurf auf Wissen (Arkanes) SG 14 findet zudem einen Beutel mit besonderen Salzen, die zum Herbeirufen eines Vertrauten hilfreich sind. Werden diese Mineralien beim Ritual verbrannt, verringern sich die Kosten an GM um die Hälfte.

Der Zauber *Magie entdecken* enthüllt einige Spuren von vormaligen vorhandenen magischen Auren, doch der einzige zu findende magische Gegenstand ist ein abscheulicher Schrumpfkopf, bekannt als Seelensprecher.

TEIL 3: DIE RUINEN DES KLOSTERS

Nach der Erkundung des Finstermondwalds muss nur noch ein Zutat gefunden werden: Eisenflorpilze. Diese Giftpilze sind als zwergische Delikatesse bekannt und obwohl keine Zwerge mehr in dem Gebiet leben, gibt es ein verfallenes altes Kloster der Zwerge am Fuße von Droskars Klippe. Eine Suche in diesen Ruinen auf der anderen Seite des Finstermondts bleibt wohl die einzige Chance der SC, solche Pilze zu finden.

Unglücklicherweise haben Raubtiere und noch größere Übel ihre Heimstatt in den verfallenen Gebäuden aufgeschlagen. Eine dieser Bestien, ein recht alter und mächtiger Worg namens Graupelz, beansprucht den Großteil der Ruinen an der Oberfläche für sich und hat Geschmack an den Pilzen gefunden. Die SC müssen die Ruinen des zwergischen Klosters meistern und Graupelz und seine Gefolgschaft bezwingen, um die Einwohner von Falkengrund zu retten.

Falls nicht anders erwähnt, sind alle Kammern im Ordenshaus völlig dunkel. Die Räume haben eine Deckenhöhe von wenigstens 3 m, doch da die meisten Wände zum schrägen Dach hin offen sind, besitzen viele eine Höhe von bis zu 6 m. Die durchweg steinernen Wände sind

SEELENSPRECHER

Aura Schwache Illusion; **ZS** 3

Ausrüstungsplatz Amulett; **Marktpreis** 2.400 GM

BESCHREIBUNG

Von diesem grotesken, amulettähnlichen Schrumpfkopf wird gesagt, dass in ihm die verklavte Seele seines Vorbesitzers steckt. Der Seelensprecher ist dazu gezwungen, einmal pro Tag eine Nachricht seines Trägers so zu wiederholen, als ob der Zauber Magischer Mund auf ihn gewirkt worden sei. Der Besitzer muss den 13 Zentimeter durchmessenden Schädel lediglich festhalten, seine Nachricht aufsagen und die Konditionen festlegen, wann der Seelensprecher diese wiederholen soll. Während er eine Nachricht trägt, öffnen sich die Augen des vernähten Kopfes. Sie schließen sich sobald die Nachricht überbracht wurde.

HERSTELLUNG

Voraussetzungen Magischen Gegenstand herstellen, Magischer Mund;

Herstellungskosten 1.200 GM

im Innern 30 cm, die Außenwände mindestens 1 m dick. Alle Türen bestehen aus stabilem Holz und sind meist nicht verschlossen, doch dafür aufgequollen und deshalb verkeilt.

Zur Geschichte des Klosters

Es ist dem Volk von Falkengrund kaum bekannt das sich die Zwerge dieses Klosters schon vor langer Zeit der Verdorbenheit und dem Bösen zugewandt hatten. Während ihr Volk fiel, begannen die hiesigen Eremiten mit der Verehrung von Droskar, dem widerwärtigen Zwergengott des Leidens. Sie nannten ihre Enklave in Droskars Schmelztiegel um, in dem die Zwerge bis zu ihrem Ende schufteten und ein verfallenes Ordenshaus und weitverzweigte Gewölbe darunter hinterließen. Heutzutage deutet an der Oberfläche nur wenig auf diese abscheuliche Verehrung hin, da die Zwerge ihren wahren Glauben geheim hielten.

Das vorliegende Abenteuer findet ausschließlich an der Oberfläche statt. Die Gewölbe direkt darunter werden in *D1: Die Krone des Koboldkönigs* detailliert erläutert. In den tieferen Regionen der Gewölbe hat sich, eine weitere widerliche Präsenz heimtückisch eingenistet. Die Quelle dieses Übels als auch seine weiteren Pläne liegen aber außerhalb des vorliegenden Abenteuers.

1. Der Weg zu den Ruinen (HG 0 oder 3)

Zwischen den alten knorrigen Bäumen kommt ein verfallenes Ordenshaus in Sicht, das am Fuße eines mächtigen Berges kauert. Das kompakte Gebäude zerfällt allmählich, die einfachen Steinblöcke sind von der Zeit glattgeschliffen. Teile des schiefergedeckten Daches sind eingestürzt, Abschnitte der Mauer zerfallen. Unkraut und wilde Dornenpflanzen beherrschen das Feld welches zu diesem Ort führt. Sie lassen nur die Andeutung eines schmalen Pfades zu, der an den zerbrochenen Eingangstoren endet. Dahinter liegt der zugewucherte Hof im Schatten.

Der alte Pfad zur Ruine verläuft sich etwa 15 m vor dem Kloster. Bevor er den Hof erreicht, schlängelt sich der Weg zwischen zwei alten Steinstatuen hindurch. Während eine nicht viel mehr als ein Geröllhaufen ist, scheint die andere noch gut erhalten. Die 1,5 m hohe Statue ist sehr abgeschliffen, doch kann man sie noch als einen Zwerg erkennen, der einen großen Steinhammer hochhält. Kletterpflanzen und Moos bedecken den Großteil seiner Oberfläche. Entfernt man die Ranken am Sok-

kel, kann man eine Inschrift freilegen, auf der in altem Zwergisch „Gelobt sei [ausgekratzt]“ steht. Leider wurde der fehlende Name schon vor langer Zeit entfernt und ist deshalb nicht länger lesbar.

Ein gelungener Wurf auf Wissen (Geschichte) SG 15 offenbart, dass die Statue aus der Zeit der letzten großen Zwergenkönige stammt, die Jahrhunderte her ist.

Kreaturen: Kommen die SC bei Tageslicht zu der Ruine, ist das Gebiet frei von Gefahren. Einige wenige Messerkrähen rasten an der Spitze des Turmes and krächzen jeden an, der ihr Reich betritt. Nachts ist hier allerdings ein Paar Wölfe aus der Gefolgschaft Graupel' auf der Suche nach leichter Beute. Diese beiden schlafen tagsüber nicht wie die anderen Wölfe in der Ruine und sind nur Nachts hier anzutreffen.

WOLF (2) **HG 1**

EP 400

TP 13

TAKTIK

Vor dem Kampf Entdecken die Wölfe die SC vor dem Kampf, heulen sie während ihres Angriffs laut, um so Graupelz von den Eindringlingen zu warnen.

Im Kampf Die Wölfe stürzen sich auf einen einzelnen Gegner, versuchen diesen in die Zange zu nehmen und sooft wie möglich zu Fall zu bringen.

Moral Die Wölfe fliehen in Wildnis, wenn sie jeweils unter 5 TP fallen.

2. Der Hof

Hohe Gräser und steinerne Trümmer haben hier mehr oder weniger die Oberhand gewonnen. Zu einer Seite ist ein hölzerner Stall zu einem Haufen aus verfaulenden Brettern und schimmeligem Stroh zusammengestürzt. Die Außenwand auf der Ostseite ist ebenfalls eingestürzt und hat ein unförmiges Loch hinterlassen. Drei Türen führen auf diesen Hof: eine Doppeltür im Osten, eine einfache Tür im Norden und eine einzelne Tür in einen gedrungenen Turm in der südöstlichen Ecke.

Dieser gänzlich verfallene Hof wurde einst von den Zwergen für Leibesübungen genutzt. Wenn man das hohe Gras durchsucht, findet man einige interessante Hinweise. Ein Brunnen liegt in der Nordwestecke des Hofes. Ein Seil hängt 3 m in ihn hinein, das brackige aber dennoch trinkbare Wasser ist aber erst bei 10 m erreichbar. Gleich neben dem Brunnen liegt der Körper einer Person, die vor etwa einem Jahr herkam. Ein Wurf auf Heilkunde SG 15 lässt erkennen, dass der Forscher von einem großen

Tier getötet wurde: er fiel Graupelz zum Opfer, als er sich etwas Wasser schöpfen wollte.

Die Ruinen des Stalles enthüllen einige alte Knochen, welche man mit einem Wurf auf Wissen (Natur) SG 10 als die eines Ponys identifizieren kann.

Wenngleich das hohe Gras den Großteil der Spuren unkenntlich macht, gelingt es einem Charakter mit einem Wurf auf Überlebenskunst SG 15 dennoch, Zeichen dafür zu finden, dass einige Kreaturen das Hauptgebäude durch die Doppeltüren betreten haben. Einige Spuren stammen von Reptilien, andere allerdings klar von vierbeinigen Säugetieren. Die Spur der Reptilien führt stets aus dem Haupteingang direkt in die Wildnis. Der Pfad der Vierbeiner hingegen verlässt den Hof sowohl durch den Haupteingang, wie auch durch das Loch in der Ostwand.

Schätze: Versteckt in einem verrottenden Rucksack am Rand des Brunnens finden sich die Reste eines Wochenvorrats an Wegrationen, ein Satz Diebeswerkzeug, 15 m Seidenseil, eine kleine Geldbörse mit ausgewählten Münzen im Wert von 42 GM sowie eine schmale blaue Phiole mit einem *Trank: Leichten Wunden* heilen. Die anderen Gegenstände dieses Abenteurers wurden vor lange Zeit entfernt.

3. Der Wachturm (HG 1)

Die Tür zu diesem Turm ist verklemt und es bedarf eines Stärkewurfs gegen SG 13 um sie zu öffnen oder zu schließen. Auf dem Dach des 10 m hohen Turmes befindet sich eine Falltür, die ebenfalls ins Innere führt.

Dichte Spinnweben bedecken einen Großteil der am Boden des Turmes lagernden alten Kisten und Fässer. Eine gebrechliche Holzterasse führt an einer Wand entlang zu einer offenen Falltür nach Oben.

Diese hölzerne Treppe zum Dach des Turmes ist nicht sicher. Jedes mittelgroße oder größere Geschöpf benötigt einen Wurf auf Akrobatik SG 10 um die Treppe zu erklimmen. Ein Charakter kann die Treppe nicht besteigen, wenn der Wurf misslingt. Schlägt er mit mehr als 5 Fehl stürzt die Treppe ein und verursacht beim glücklosen Charakter 2W6 Schadenspunkte.

Kreaturen: Eine ziemlich aggressive Riesenspinne hat ihr Nest in diesem Raum aufgeschlagen, der daher von Graupelz gemieden wird. Die Spinne greift an sobald die Tür geöffnet wird. Ihre Spinnweben erlauben es ihr, sich im Turm zu bewegen, ohne die Treppe benutzen zu müssen. Sie behindern die Bewegung der SC aber nicht.



MITTELGROSSE MONSTRÖSE SPINNE HG 1

EP 400

TP 13

TAKTIK

Vor dem Kampf Um die sich in ihren Netzen versteckende Spinne zu sehen, bedarf es eines Wurfs auf Wahrnehmung SG 15.

Im Kampf Die Spinne greift stets ohne jede Taktik den Gegner an, der ihr am nächsten ist. Sie jagt ihre Opfer bis an die Grenzen des Hofes, aber nicht darüber hinaus.

Moral In ihrem Nest kämpft die Spinne bis zum Tod. Wird sie im Hof verletzt, flieht sie zurück in den Turm.

Schätze: Während die Vorräte in den meisten Kisten und Fässern längst verdorben sind, findet sich in einem schmalen Kästchen ein in Ölzeug eingeschlagenes Kurzschwert [Meisterarbeit].

4. Die Eingangshalle

Hinter den Doppeltüren liegt eine dunkle kleine Halle, die mit kleinen Schutthaufen übersät und einer einjährigen Lage aus hereingewehten Blättern bedeckt ist. Man kann klar den schmalen Pfad sehen, der ins Innere führt.

Sowohl die Wölfe als auch die tiefer hausenden Kobolde benutzen gelegentlich diese Halle, um das Kloster zu verlassen. kann mit einem gelungenen Wurf auf Überlebenskunst SG 20 erkennen, dass der Weg nach Norden am häufigsten genutzt wird. In den Schutt- und Blatthaufen gibt es nicht Interessantes zu finden.

5. Der Warteraum

Die Tür zu diesem Raum klemmt und es bedarf eines Stärkewurfs gegen SG 13 um sie zu öffnen.

Mit einem lauten Krachen gibt die Tür schließlich auf und öffnet sich, wobei ein alter, von Innen gegen die Tür verkeilter Holzstuhl ebenfalls zerbricht. Der Raum dahinter ist dunkel und es riecht stark nach Staub und Verwesung.

Der Kammer wurde einst als Warteraum für die Gäste des Ordenshauses benutzt. Als das Ende der Zwerge endgültig bevorstand, floh einer von ihnen in diese Kammer und schluckte eine hohe Giftdosis. Seine mumifizierten Überreste finden sich noch immer in der Mitte der Kammer. Der Zwerg, der die Kleidung eines Schmiedes trägt, hält in der einen Hand die Splitter einer Glasphiole, in der anderen ein Stück Pergament. Auf letzterem steht in Zwergisch „Vergib mir, Dunkler Vater der Schmiede! Meine Leiden können nie groß genug sein!“

Schätze: Im Gürtel des seit lange toten Zwerges steckt ein leichter Silberhammer, dessen Kopf ein religiöses Symbol darstellt. Ein Wurf

auf Wissen (Religion) identifiziert das Symbol als das von Droskar, dem Zwergengott des Leidens und der Qual. Der Hammer an sich ist 21 GM wert, doch ein Sammler würde gut und gerne 200 GM dafür bezahlen.

6. Die Garderobe

Diese kleine Kammer wurde dafür genutzt, Umhänge, Mäntel und Hüte der Besucher des Ordenshauses zu lagern. Einige wenige mottenzerfressene Fetzen hängen noch an den Haken, ein einzelner schmutziger Hut liegt auf dem Tisch.

Schatz: In der Südostecke des Raumes versteckt sich ein einzelner Eisenflorpilz. Auch wenn er nicht ausreicht um ganz Falkengrund zu retten, ist dies ein vielversprechender Beginn. Der Pilz kann mit einem gelungenen Wurf auf Wahrnehmung SG 15 gefunden werden.

7. Die Gästequartiere (HG 1)

Die nach Außen aufgehende Tür, die aus dem Gang zu dieser Kammer führt ist verschlossen. Das Schloss ist ziemlich alt und benötigt nur einen Wurf auf Schlösser öffnen SG 20, um geöffnet zu werden.

Diese kleine Kammer scheint eine Art Wohnstube gewesen zu sein, komplett mit Tisch und zwei Stühlen. Alles befindet sich in recht gutem Zustand. Auf dem Tisch liegen neben einem groben Messer eine halbverzehrte Krähe und ein gesprungener Tonkrug..

Der Raum wird von Gurtelkep zum Schlafen und Speisen benutzt, dem an der Oberfläche stationierten Koboldspäher. Da Gurtelkep in Hinsicht auf den Worg und dessen Gefolgschaft recht paranoid ist, hat er eine eher einfache Falle für all jene aufgestellt, die den Raum betreten. Die Krähe ist das letzte Mahl des Kobolds und er wäre sehr unglücklich, wenn jemand die Reste anfassen würde.

Falle: Ein mit Steinen und einem kleinen Metallamboss bestücktes Netz wurde so unter der Decke aufgespannt, dass es auf jeden herabstürzt, der den Raum betritt und dabei die Stolperschnur übersieht. Einem Charakter der den Raum betritt muss ein Reflexwurf gegen SG 10 gelingen oder die Falle wird ausgelöst. Ein erfolgreicher Wurf bedeutet nicht zwangsläufig, dass die Falle auch wahrgenommen wird. Wenn sie ausgelöst wird, verletzt die Falle die Eindringlinge nicht nur, sondern die Geräusche informieren Gurtelkep (Gebiet 8) auch von deren Anwesenheit.

HERABFALLENDER STEINE HG 1

EP 400

Typ mechanisch; Wahrnehmung SG 10;

Mechanismus ausschalten SG 15

EFFEKTE

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** keine

Auswirkung Nahkampfangriff +5 (Steine; 1W6); mehrere Ziele (lässt 1W4 Steinbrocken auf alle Ziele im Raum fallen)

8. Gurtelkeps Lager (HG 1)

Diese kleine Kammer bietet Platz für zwei Betten (eines ist mit Vogelknochen bedeckt), einen kleinen Sack und eine Auswahl an alten Werkzeugen. Das zweite Bett sieht so aus, als ob jemand kürzlich darin geschlafen hätte.

Dieser Raum ist Gurtelkeps Heimstatt, dem Koboldspäher, der aus den unteren Gewölben zur Erkundung an die Oberfläche geschickt wurde. Tagsüber schläft Gurtelkep hier, nachts zieht er durch die Hallen des Klosters. Kommen die SC bei Tage und lösen die Falle in Gebiet 7 nicht aus, ist Gurtelkep gänzlich unvorbereitet. Nachts findet man Gurtelkep in Gebiet 11, wo er den Hof überwacht.

GURTELKEP HG 1

EP 400

Männlicher Kobold Schurke 2

RB Kleiner Humanoider (Reptil)

Init +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 17, **Berührung** 14, **Auf dem Falschen Fuß** 14 (+2 Rüstung, +3 GE, +1 natürlich, +1 Größe)

TP 11 (2W8)

Zäh +0, **Ref** +6, **Will** +1

Defensive Fähigkeiten Entrinnen

Schwäche Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9m

Nahkampf Kurzschwert [Meisterarbeit] +3 (1W4/19-20x2)

Fernkampf Dolch +5 (1W3/19-20x2)

Spezielle Angriffe hinterhältiger Angriff +1W6

TAKTIK

Vor dem Kampf Hat Gurtelkep die SC bemerkt, versteckt er sich unter dem Bett und erhält dadurch Volle Deckung. Die SC können mit einem gelungenen Wurf auf Lauschen testen, ob sie Gurtelkep vor seinem Angriff hören und dann noch in der Überraschungsrunde agieren.

Im Kampf Gurtelkep nutzt wann immer möglich die Enge des Raumes aus und versucht, so wenige Gegner wie möglich hereinzulassen. Dabei konzentriert er alle Angriffe auf den Gegner mit der schwächsten Rüstung.

Moral Wenn er auf 3 oder weniger Trefferpunkte reduziert wird, versucht Gurtelkep durch ein Loch in der Wand in den Gang zu flüchten. Die Öffnung befindet sich 1,5 m über dem Bett und kann mit einem einzigen Wurf auf Klettern SG 10 erklommen werden. Sobald er aus dem Raum entkommen ist, flieht Gurtelkep und warnt sowohl Graupelz als auch die Kobolde weiter unten.

SPIELWERTE

ST 10, GE 17, KO 11, IN 10, WE 12, CH 8

GAB +1; KMB +0; KMV 13

Talente Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Akrobatik +8, Beruf (Minenarbeiter) +3, Entfesselungskunst +8, Handwerk (Fallenmacher) +7, Heimlichkeit +8, Klettern +5, Mechanismus ausschalten +8, Schlösser öffnen +5, Überlebenskunst +1 (+3 Spuren verfolgen), Wahrnehmung +8

Sprache Drakonisch

Besondere Fähigkeiten Fallen finden, Trick (Schnelle Heimlichkeit)

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen;*
Weitere Ausrüstung Dolche (4), Kurzschwert [Meisterarbeit], Lederrüstung, Diebeswerkzeug

Schätze: Auf dem unbenutzten Bett findet sich ein vollständiges Werkzeug [Meisterarbeit] eines Handwerkers, welches für Handwerk (Steinmetz) nutzbar ist. Ein Beutel mit ausgewählten Münzen im Wert von 62 GM und einem einzelnen Rubin im Wert von 300 GM liegt daneben. Wenngleich der Edelstein selbst nicht magisch ist, strahlt er dennoch leicht nach Beschwörungsmagie. Es ist einer der fehlenden Altarsteine aus Gebiet 10.

Entwicklung: Wenn Gurtelkep entkommen kann, flieht er schnell zu Graupelz und warnt diesen vor den Eindringlingen. Der Worg schickt seine Wölfe los, um die SC zu stellen. (Vergleiche Gebiet 15 für weitere Details.)

9. Die verfallene Bibliothek (HG 1)

Die Doppeltüren zu dieser Kammer sind zer schlagen und gänzlich zerstört, eine liegt auf dem Boden. Der Raum dahinter ist in einem ähnlich miserablen Zustand. Was einst eine Bibliothek war liegt nun in zerschnittener Unordnung. In einer Ecke ist der Raum eingestürzt und angefüllt mit einer Lache stillen Wassers. Schimmelpilze wachsen auf der Mehrzahl der Bücher, die noch in den Wandregalen stehen..

Dieser Raum war einst die Bibliothek des Klosters, angefüllt mit Büchern über zwergisches Wissen und Geschichte. Der Raum wurde schon vor langer Zeit alles Wertvollem



beraubt und Schimmelpilze haben sich den Großteil der restlichen Bücher geholt.

Gefahr: Der Schimmelpilz, der auf den Regalen des Raumes wächst, ist gefährlich, wenn man ihn berührt. Falls eines der Bücher bewegt oder zerstört wird, stößt der Pilz eine Wolke Sporen aus, die wie ein eingeatmetes Gift wirkt. Jeder, der sich im Umkreis von 3 m befindet, wird betroffen (Gift HG 1, Art Einatmen; **Rettungswurf** Zähigkeit SG 12; **Frequenz** 1/Minute für 2 Minuten; **Effekt** 1W2 KO-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf) und wenn eine Person Schaden durch die Sporen erleidet, sieht man Schatten und flatternde Bewegungen an der Grenze des Sichtbereiches, was für die Dauer von einer Stunde einen Malus von -2 auf Würfe für Wahrnehmung zur Folge hat.

Schätze: Auf dem obersten Bord eines der Regale konnte ein Buch allen Angriffen des Schimmels widerstehen. Das Buch ist in Zwergisch verfasst und enthält Hymnen auf Torag, den Gott der hier vor Droskar verehrt wurde. Das Werk ist hervorragend bebildert und 100 GM wert. Ein zwergischer Sammler oder Kleriker würde auch 300 GM dafür hergeben. In die letzte Seite wurde eine *Schriftrolle: Waffe des Glaubens* eingefaltet.

10. Der entweihte Altar (HG 3)

Staubbedeckte Bänke aus Dunkelholz liegen umgeworfen zu beiden Seiten dieses alten Schreins. An der gegenüberliegenden Wand steht ein großer Zeremonienamboss, doch seine Oberfläche ist entstellt und zerstört worden..

Dieser Schrein war einst Torag geweiht, dem Gott der Schmiede. Als das Ordenshaus den Glauben von Droskar annahm, wurde diese Kammer verwüstet und ihrem Schicksal überlassen. Der Amboss kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Wissen (Religion) als heiliger Gegenstand des Torag identifiziert werden. Interessant ist eine Stelle an der Oberfläche, die fünf kleine Dellen aufweist. Sie waren einst mit 5 Rubinen geschmückt, die mittlerweile längst verschwunden sind. Nur ein einziger kann noch in Gurtelkeps Raum (Gebiet 8) neben den anderen Relikten gefunden werden. Platziert man diesen Rubin in eine der Einbuchtungen, geht eine Welle positiver Energie durch den Raum, die alle Anwesenden berührt. Ein überirdisch klingender Zwergenchor ertönt kurz aus

der Dunkelheit und verstummt dann wieder. Alle Wesen im Raum erlangen die Gunst eines *Leichte Wunden heilen* – Zaubers und genießen für die Dauer einer Stunde einen Moralbonus für die Dauer einer Stunde einen Moralbonus von +1 auf ihre Angriffswürfe. Dies raubt dem Rubin jegliche Magie, doch bleibt sein weltlicher Wert erhalten.

Kreaturen: Zwei Düstermantel haben in diesem Raum Zuflucht gesucht und rasten an der Decke.

DÜSTERMANTEL (2) HG 1

EP 400

TP 15

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Düstermäntel wirken in der Runde vor ihrem Angriff Dunkelheit auf zwei kleine Steine, die sie in ihren Tentakeln halten. Sie warten bis die ganze Gruppe in der Kammer ist, bevor sie attackieren.

Im Kampf Jeder Düstermantel greift einen eigenen Gegner an und versucht diesen so schnell wie möglich zu ergreifen und zu würgen.

Moral Die Düstermäntel sind hier in ihrem Lager und kämpfen bis zum Tod.

11. Der Gang

Dieser lange Gang endet an einer zerschlagenen Zwergenstatue. Sie ist gerade noch als zwergischer Mönch zu identifizieren, da sie bereits vor langer Zeit zerstört wurde. Ein steinerner Hammer liegt neben den zersprungenen Resten des Kopfes.

Kreaturen: Wenn die SC die Ruinen bei Nacht betreten, hält sich Gurtelkep hier und nicht in seinem Raum (Gebiet 8) auf. Aus dem Gang heraus beobachtet er den Hof und hält nach Eindringlingen Ausschau. Bemerkt er die SC bei ihrem Eindringen ins Ordenshaus, läuft er augenblicklich zu Graupelz sowie seinen weiter unten lebenden Koboldbrüdern, um diese zu warnen. (Letzteres nur, wenn dieses Abenteuer als Einführung zu *D 1: Die Krone des Koboldkönigs* genutzt wird.) Sobald er Alarm gegeben hat, beginnt er damit, die SC mit beschatten. Er greift nur an, wenn die SC mit einem anderen Gegner beschäftigt sind und kämpft bis zum Tod. (Vergleiche Gebiet 8 für Gurtelkeps Werte.)

12. Verseuchte Ruinen (HG 2)

Die Kammer ist gänzlich zerstört, der Großteil der Außenmauer und der Decke sind völlig eingestürzt.

Einst war dieser Raum ein Studierzimmer der Mönche des Klosters. Dieser Tage ist es nur noch das Nest für einen Fledermausschwarm, der in den Überresten des Dachstuhls haust. Zu beachten ist, dass der Raum schwieriges Terrain darstellt, da überall große Steinbrocken und Schutthaufen herumliegen.

Kreaturen: Solange man den Fledermausschwarm in Frieden lässt, ist er relativ harmlos. Sobald die SC allerdings damit beginnen laute Geräusche machen (z.B. den Schutt durchsuchen), stürzt er herab und greift an. Mit einem gelungenen Wurf auf Wahrnehmung SG 15 kann man den Schwarm aber schon vorher bemerken.

FLEDERMAUSSCHWARM HG 2

EP 600

TP 13

TAKTIK

Im Kampf Der Schwarm nimmt seine größtmögliche Fläche ein, um so viele SC wie möglich einzuschließen.

Moral Der Fledermausschwarm flieht aus dem Ordenshaus, sobald er unter 5 TP gebracht wird. Er kehrt im Morgengrauen zurück und rastet dann wieder zwischen den Dachsparren.

13. Die Waffenkammer

Alte, von Spinnweben überzogene Waffenhalter und Rüstungsständer dominieren diesen kleinen Raum. Was einst eine gut gepflegte Waffenkammer war ist nun bar jeden Rüstzeugs.

Bereits vor langer Zeit wurde die Waffenkammer von einer Gruppe Abenteurer geplündert. Eine Geheimtür befindet sich in der Nordostecke des Raumes, die mit einem erfolgreichen Wurf auf Wahrnehmung SG 20 gefunden werden kann.

Schatz: In ihrer Eile stießen die plündernden Abenteurer eine der Kisten mit Armbrustbolzen um. Deren Inhalt liegt auf dem Boden und während sie die meisten Bolzen eingesammelt haben, entgingen den Abenteurern vier Bolzen, die unter einen Ständer rollten. Diese Bolzen +1 des *Aufflammens* können entweder augenblicklich mit *Magie entdecken* oder einem Wurf auf Wahrnehmung SG 15 aufgespürt werden.

14. Das geheime Gefängnis (HG 1)

Die Geheimtür schwingt auf und gibt den Blick auf einen kurzen Korridor frei. Eine Wand besteht aus vier verrosteten Türen aus Eisenbarren, die sich zu vier engen Zellen öffnen.

Diese Kammer wurde nach dem Glaubenswechsel des Klosters zu Droskar angelegt. Sie diente dazu, alle Mitglieder die nicht konvertieren wollten einzusperren. Diese glücklosen Zwerge lies man hier sterben. Die Schlösser zu ihren Zellen sind längst verrostet und die Türen können leicht geöffnet werden.

Kreaturen: In alle Zellen lagern die Knochen der längst verstorbenen Zwerge, drei von den Skeletten erheben sich jedoch und greifen die SC an, sobald diese die Zellen öffnen.

SKELETT, ZWERGISCHER KRIEGER (3) HG 1/3

EP 135

TP 4

TAKTIK

Im Kampf Die Zwergenskelette greifen in jeder Runde jeweils den nächststehenden lebenden Gegner an und benutzen dabei ihre Klauen, da sie keine Krummsäbel besitzen. Zu beachten ist, dass sie keine Schilde, dafür aber Lederhürzen tragen, die ihnen einen Rüstungsbonus von +2 verleihen.

Moral Die Zwergenskelette kämpfen bis zum Tod.

Schätze Ein Zwerg der auch im Gefängnis Torag treu blieb ist der Einzige der nicht aufsteht. Sein Skelett ruht in friedlicher Positur auf der einfachen Strohliese. An einem seiner

Hände steckt Torags Ring, ein alter magischer Gegenstand. (siehe Seitenbalken) In seinem Brustkorb wachsen zwei Eisenflorpilze.

15. Die Wolfshöhle (HG 3)

Das kleine Studierzimmer sieht aus, als ob bis vor kurzem noch jemand darin gelebt hätte. Abgenagte Knochen und graue Fellbüschel liegen verstreut auf dem Boden herum. Ein alter abgewetzter und an vielen Stellen gesprungener Steintisch steht in der Mitte der Kammer. Der Gestank von feuchtem Fell liegt schwer in der Luft.

In dieser Kammer verfasste der Hohepriester seine anstehenden Predigten und empfing



TORAGS RING

Aura Schwacher Bannzauber; ZS 3

Ausrüstungsplatz Ring; Marktpreis 1.200 GM

BESCHREIBUNG

In diesen einfachen Goldring wurde ein großer roter Edelstein eingearbeitet, der mit einem innenwohnenden Feuer leuchtet. Dem Träger des Ringes wird für den ersten Feuerangriff, der ihn am Tag trifft, eine Feuerresistenz 10 zuteil. Dieser Schutz erneuert sich jeden Morgen bei Tagesanbruch. Zusätzlich erhält der Träger einen Resistenzbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Feuerzauber und Feuereffekte. Der Ring muss 24 Stunden getragen werden, bevor er zu wirken beginnt.

HERSTELLUNG

Voraussetzungen Ring schmieden, *Energien widerstehen*; **Herstellungskosten** 600 GM

die auswärtigen Gäste. Dieser Tage ist sie die Lagerstatt zweier weiblicher Wölfe, Graupelz' Gespielinnen.

Kreaturen: Die Wölfe schlafen tagsüber für gewöhnlich hinter dem Tisch und sind des Nachts aktiv. Falls Graupelz gewarnt wurde, sind beide Wölfe ausgesandt worden, um die SC zu töten. In beiden Fällen greift das Paar an, sobald es die Eindringlinge erspät.

WOLF (2) **HG 1**
EP 400
TP 13

TAKTIK

Vor dem Kampf Entdecken die Wölfe die SC vor dem Kampf, heulen sie während ihres Angriffs laut, um so Graupelz von den Eindringlingen zu warnen.

Im Kampf Die Wölfe stürzen sich auf einen einzelnen Gegner, versuchen diesen in die Zange zu nehmen und sooft wie möglich zu Fall zu bringen.

Moral Die Wölfe fliehen an Graupelz' Seite, wenn sie unter 5 TP fallen.

Schätze: Der Tisch ist bis auf einige Fetzen uralten Pergaments und einem alten Federkiel völlig leer. Ein der Schubladen besitzt allerdings ein Geheimfach, welches mit einem Wurf auf Wahrnehmung SG 15 gefunden werden kann. In ihm befindet sich eine *Handaxt* +1, ein kleiner Beutel mit 100 Platinmünzen sowie ein Gebetsbuch. Letzteres ist in Zwergisch verfasst und beschreibt die Verehrung von Droskar. Eine kleiner Vermerk auf der Innenseite des Deckblatts lautet wie folgt: „Torag ist nicht länger unserer Zuwendung würdig! Nur Droskar kann uns nach den Fehlern König Garbolds erlösen.“ Einem an zwerghischer Geschichte interessiertem Gelehrten ist das Buch 50 GM wert.

16. Graupelz' Kammer (EL 3)

Klaffende Löcher im Dach dieser verwüsteten Kammer lassen es zu, dass schwaches Licht einfällt. Einer der Stützpfiler, die einst die Decke stützten, ist eingefallen und seine Trümmer bedecken den Boden. In einer Ecke findet sich ein dicht mit schwarzen Pilzen bewachsener Flecken, die dem Raum einen erdigen Geruch verleihen. Doch kann dieser den Gestank von feuchtem Fell kaum überlagern.

Diese Kammer ist das Lager von Graupelz, dem bössartigen Worg, der sich als Herrscher über die Ruinen hier an der Oberfläche ansieht. Lange bevor Graupelz an diesen Ort kam,

haben die Zwerge die Kammer neben dem Keller mit als Lager benutzt. Als die Zwerge sich Droskar zuwandten, wurden die Keller zu weitläufigen Gewölben umgewandelt, in denen die Zwerge ihre Verehrung im Geheimen durchführten. Diese Gewölbe sind in *D1: Die Krone des Koboldkönigs* beschrieben. Wenn das vorliegende Abenteuer unabhängig davon benutzt wird, bleiben die Pilze der einzige Grund, warum die SC an diesen Ort kamen und der Keller ist nichts weiter als eine staubige leere Kammer mit einigen Spinnnetzen.

Kreaturen: Graupelz ist ein gerissener Feind und erkennt bei ihrem Anblick augenblicklich, dass die SC ein ernstzunehmender Gegner sind. Da seine Gefolgschaft entweder tot oder verletzt ist, geht er vorsichtig mit den Eindringlingen um. Zunächst springt er aus seinem Versteck auf die Reste der zerstörten Säule, entblößt seine Zähne und versucht die SC mit einem Wurf auf Einschüchtern zu demoralisieren. Greifen die SC an, spricht er mit ihnen und verlangt Auskunft, warum sie seine Ruhe gestört haben. Erklären sie ihm ihre Nöte, belügt er die SC und sagt ihnen, dass sie die Pilze haben können (oder er sie in die Gewölbe vorlässt, wenn dieses Abenteuer als Einleitung genutzt wird), falls sie ihm helfen, das Ordenshaus von einigen der anderen Monster zu befreien. Graupelz kennt mit Ausnahme der Skelette in Gebiet 14 alle Monster des Ordenshauses und bittet die SC darum, die Düstermäntel zu beseitigen. Kehren sie von dieser Aufgabe zurück, schickt er sie zum Fledermausschwarm und der Spinne im Turm. Der Worg hofft, dass die SC durch diese Kämpfe geschwächt werden und er sie leicht besiegen kann, wenn sie am Ende zu ihm zurückkehren.

Unabhängig davon, ob die SC auf das Angebot von Graupelz eingehen, hat er nicht die Absicht ihnen seine geschätzten Pilze zu überlassen und wird angreifen, sobald sie unachtsam sind.

GRAUPELZ **HG 3**
EP 800

Männlicher Worg Krieger 2
 CB Mittelgroße Magische Bestie
INI +3; Sinne Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn, Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 13, Auf dem Falschen Fuß 12 (+3 GE, +2 natürlich)
TP 45 (4W10+2W10+12)
REF +7, WIL +4, ZÄH +9

ANGRIFF

Bewegungsrate 15m
Nahkampf Biss +8 (1W6+3)

TAKTIK

Vor dem Kampf Haben die SC Graupelz geholfen, das Ordenshaus von den Monstern zu befreien, können sie bei seinem überraschenden Angriff nur agieren, wenn ihnen konkurrierend mit dem Bluffen – Wurf des Worgs ein Wurf auf Motiv erkennen gelingt.

Im Kampf Graupelz konzentriert sich auf die Schwachen und greift zunächst Zauberwirker an. Gegen solche Gegner benutzt er Heftigen Angriff, doch nie mehr als 3 Punkte. Er greift liegende Gegner nicht an, es sei denn er hat keine andere Wahl oder sie versuchen aufzustehen.

Moral Dies ist Graupelz' Heim und er kämpft bis zum Tod um es zu schützen.

SPIELWERTE

ST 15, GE 17, KO 15, IN 8, WE 12, CH 10
GAB +6; KMB +8 (+10 Zu-Fall-bringen); **KMV 21** (25 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbessertes Zu-Fall-bringen
Fertigkeiten Bluffen +1, Einschüchtern +4, Heimlichkeit +10, Überlebenskunst +7 (+11 für Spuren suchen mit Geruchssinn), Wahrnehmung +7
Sprachen Goblinsch, Handelssprache

Schätze: Eingekeilt hinter einer der Säulen liegen einige wertvollen Dinge, die Graupelz versteckt hat. Hier findet sich ein Beutel mit 354 GM, eine leichte meisterhafte Armbrust, ein *Trank: Bärenstärke* und ein *Zauberstab: Licht* (ZS 1, 28 Ladungen). In einer dunklen Ecke des Raumes wachsen auf einem kleinen Flecken sechs Eisenflorpilze.

ABSCHLUSS

Nachdem sie alle benötigten Zutaten gefunden haben, können die SC ohne Verzögerungen schnell nach Falkengrund zurückkehren. Laurel ist hochofretet sie zu sehen und beginnt unverzüglich damit, das Gegenmittel zu brauen. Schon am selben Abend befinden sich viele der Einwohner auf dem Weg der Besserung. Laurel begleicht ihre Schuld bei den SC und bietet ihnen einen Nachlass bei zukünftigen Diensten an. Andere Stadtbewohner erkennen die Heldentat ebenfalls an, nicht zuletzt Vorarbeiter Tiedum.

Wird dieses Abenteuer als Einleitung für *D1: Die Krone des Koboldkönigs* genutzt, können die Charaktere nun die Ruinen unter dem Ordenshaus durchsuchen, nachdem sie Graupelz bezwungen haben.

ANHANG

Dieses Modul präsentiert ein völlig neues Monster, den Tatzelwurm. Dies sind kleine, flügellose Verwandte der echten Drachen.

Tatzelwurm

Diese Kreatur mit dem Kopf eines Drachen und klauenbewehrten Armen, die ihm bei der Bewegung und dem Ergreifen der Beute helfen, gleitet wie eine große Schlange heran. Aus seinem Maul wehen giftgrüne Rauchschwaden.

TATZELWURM HG 2

EP 600

N Mittelgroßer Drache

INI +2; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 12, Auf dem Falschen Fuß 13 (+2 GE, +3 natürlich)

TP 22 (3W12+3)

REF +5, WIL +5, ZÄH +4

Immunität gegen Schlaf- und Lähmungseffekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9m, Klettern 9m

Nahkampf Biss +5 (1d6+3 plus Ergreifen)

Besondere Angriffe Anspringen, Giftiger Atem, Krallen (2 Klauen +5, 1W4+1)

TAKTIK

Vor dem Kampf Tatzelwürmer versuchen sich in vorzugsweise dichtem Laubwerk zu verstecken, bevor sie ihre Beute angreifen.

Im Kampf Um ihre besonderen Fähigkeiten des Anspringens und Krallens einzusetzen, stürmen Tatzelwürmer so oft wie möglich mit einem Sturmangriff hervor. Haben sie die Möglichkeit dazu, ergreifen sie einen Feind und benutzen ihren giftigen Atem.

Moral Wenn sie auf 7 oder weniger Trefferpunkte reduziert werden, versuchen Tatzelwürmer zu fliehen.

SPIELWERTE

ST 14, GE 15, KO 12, IN 5, WE 11, CH 10

GAB +3; KMB +5 (+9 Ringkampf); KMV 17

Talente Behände Bewegung, Verstoßenheit

Fertigkeiten Einschüchtern +4, Entfesselungskunst +5, Heimlichkeit +10 (+16 in dichter Vegetation), Klettern +14, Wahrnehmung +8

Volksfertigkeiten Heimlichkeit +6 (in dichter Vegetation)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Verbessertes Ergreifen (AF) Um diese Fähigkeit zu nutzen, muss der Tatzelwurm einen mittelgroßen oder kleineren Gegner mit seinem Bissangriff treffen. Es kann dann als Freie Aktion versuchen, einen Ringkampf zu beginnen, ohne dass er Gelegenheitsangriffe produziert. Wenn er den Ringkampfwurf gewinnt, hat er seinen

Gegner ergriffen und kann diesen festhalten.

Giftiger Atem (AF) Der Atem eines Tatzelwurms ist giftig, wenn auch nur schwach. Hält er seinen Gegner im Maul, kann er anstelle zu beißen oder zu Krallen dem Gegner seinen Giftatem ins Gesicht hauchen Um diese Fähigkeit anzuwenden, muss ein Tatzelwurm zu Beginn seiner Aktion den Gegner ergriffen haben. Er kann nicht innerhalb einer Runde zugleich Ergreifen und den Giftatem einsetzen. **Tatzelwurmgift:** Odem - Einatmen; **Rettungswurf** Zähigkeit SG 12; **Frequenz** 1/Runde für 2 Runden; **Effekt** 1W2 KO; **Heilung** 1 Rettungswurf. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Anspringen (AF) Wenn an Tatzelwurm einen Sturmangriff durchführt, kann er sowohl einen Bissangriff durchführen, als auch seine beiden Krallen benutzen.

LEBENSRAUM

Umgebung Alle Wälder

Organisation Einzelgänger oder Nest (2-5)

Schätze Standard

Tatzelwürmer gehören zu einer kleinwüchsigen Drachenrasse, die in den wildesten Gebieten der freien Natur lauert. Wenngleich sie viele der Merkmale von echten Drachen vermissen lassen – insbesondere die Flügel und einen mächtigen Odem – wird ihre instinktive Gerissenheit und angeborene Wildheit durch ihre Größe kaum geschmälert. Als wilde, aber dennoch geduldige Jäger verbringen Tatzelwürmer einen Großteil der Zeit damit, auf Beute zu lauern. Dabei machen sie keinen Unterschied, ob die Beute in Form von Hirschen, Wölfen oder Menschen daherkommt.

Da sie denselben Hortzwang wie ihre besser bekannten Drachenvettern besitzen, sammeln Tatzelwürmer die Überbleibsel ihrer Jagden ein. Die Ältesten unter ihnen haben grauenhafte Hügel von Knochen und Schutt angehäuft. Die düsteren Horte sind mitunter mit stark zerkaute Ausrüstungsstücken und vergessenen Schätzen übersät, wenngleich dieses Drachenvolk keine Verwendung für den Reichtum hat.

Tatzelwürmer sind von Natur aus verstoßen und fühlen sich in offenem Terrain unwohl. Sie zeigen sich nur selten und zählen daher in vielen Regionen meist nur zu den örtlichen Sagengestalten. Als solche tragen sie in der Folklore vielerlei Gerüchte von übernatürlichen Fähigkeiten mit sich, Spukgeschichten und Märchen, die erst feste Form annehmen, wenn die Tollkühnen oder Ahnungslosen in die entlegenen Höhlen dieser unnahbaren Bestien eindringen. Es ist nicht ungewöhnlich, dass die Bewoh-

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v.1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

GameMastery Module D0: Hollow's Last Hope, Copyright 2007 Paizo Publishing, LLC. Author: Jason Bulmahn and F. Wesley Schneider. Deutsche Ausgabe *Falkengrunds Letzte Hoffnung* © 2009/2010 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.



ner von abgelegenen Siedlungen das Verschwinden eines Jägers oder Reisenden mit den Worten „Die Tatzelwürmer haben ihn geholt!“ kommentiert.

Vom Tatzelwurm gibt es verschieden Arten. Die Sorte, welche man für gewöhnlich – wengleich immer noch äußerst selten – antrifft, lauert im undurchdringlichen Herzen alter Wälder. Man sagt, dass andere, noch zurückgezogener lebende Würmer, in Felspalten, gefährlichen Untiefen und tief unter der Oberfläche hausen. Wengleich Tatzelwürmer anscheinend nicht intelligent genug sind, um die geschichtliche Bedeutung solcher Plätze zu erkennen, werden sie oft von natürlichen Orten hohen Alters und urzeitlicher Stärke angezogen. Welche Verbindung diese fremdartigen Drachen zu diesen Orten haben bleibt allerdings ein Geheimnis.

DER TATZELWURM

Als Kreatur mit Wurzeln in Bayern, Österreich und der Schweiz, ist der Tatzelwurm mit dem deutschen Lindwurm und dem skandinavischen Linnorm verwandt. Die Legenden in den Alpen beschreiben den Tatzelwurm (zu Deutsch: „Klauenwurm“) als einen riesigen Salamander ohne Hinterbeine, dafür aber gelegentlich mit dem Kopf einer Katze. Aufgrund der Vielzahl der übereinstimmenden Beschreibungen war der Glaube an seine Existenz im Mittelalter weit verbreitet. Später gab es künstlerische Darstellungen (wengleich die Erzählungen und diese bebilderten Berichte kaum etwas gemein hatten) und selbst Marco Polo gibt in seinem Reisebericht Il Milione eine Beschreibung dieser Bestien. Auch in diesen Tagen gibt es noch Sichtungen vom Tatzelwurm, allerdings weitaus seltener als vor Jahrhunderten.

FALKENGRUNDS LETZTE HOFFNUNG

Original: HOLLOW'S LAST HOPE

Design: Jason Bulmahn, F. Wesley Schneider **Entwicklung und Redaktion:** Jason Bulmahn, Mike McArtor, Jeremy Walker **Cover:** UDON with Joe Ng and Espen Grundetjern **Illustrationen:** UDON with Joe Ng and Espen Grundetjern, Vincent Dutrait **Karten:** Christopher West, Robert Lazzaretti **Grafik-Design:** James Davis **Senior Art Director:** Sean Glenn **Chefredaktion:** Jason Bulmahn **Herausgeber:** Erik Mona **Deutsche Ausgabe:** Ulisses-Spiele GmbH, **Produktion:** Mario Truant **Übersetzung:** Oliver von Spreckelsen Peter Basedau **Lektorat:** Mario Schmiedel **Layout:** Auberon & Harlequin

This module is compliant with the Open Game License (OGL). © 2007, 2010 Paizo Publishing, LLC., USA. Paizo Publishing and the golem logo are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC. All Rights Reserved. Deutsche Ausgabe ©2010 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.

Dieses Abenteuer darf für den persönlichen Gebrauch heruntergeladen und kopiert werden. Es darf nicht auf anderen Websites oder durch elektronische Medien verbreitet oder sonstwie vervielfältigt und vertrieben werden.

Zweite, überarbeitete Auflage

Art.-Nr. US53000

www.ulisses-spiele.de



Valeros
MENSCHLICHER KÄMPFER I

GESINNUNG NG **INI** +2 **BEWEGUNG** 6 m

ATTRIBUTE

14	ST
15	GE
12	KO
13	IN
8	WE
10	CH

VERTEIDIGUNG

TP 12
RK 18
Berührung 12
auf dem falschen Fuß 16
KMV 15
REF +2, WIL -1, ZÄH +3

ANGRIFF

Nahkampf
Langschwert +4 (1W8+2/19-20)
Nahkampf
Langschwert +2 (1W8+2/19-20) und
Kurzschwert +1 (1W6+1/19-20)
Fernkampf
Kurbogen +3 (1W6/x3)
KMB +3

FERTIGKEITEN

Einschüchtern	+4
Klettern	+2
Reiten	+6
Schwimmen	+2
Wahrnehmung	+3

TALENTE

Defensive Kampfweise,
Kampf mit zwei Waffen,
Waffenfokus (Langschwert)



Kampfausrüstung Alchemistenfeuer; Andere Ausrüstung Kettenpanzer, Kurbogen mit 20 Pfeilen, Kurzschwert, Langschwert, Rationen (2), Rucksack, Seidenseil, 1 GM.



Seoni

MENSCHLICHE HEXENMEISTERIN (ARKANE BLUTLINIE) I

GESINNUNG RN **INI** +2 **BEWEGUNG** 9 m

ATTRIBUTE

8	ST
14	GE
12	KO
10	IN
13	WE
15	CH

VERTEIDIGUNG

TP 6
RK 13
Berührung 13
auf dem falschen Fuß 10
KMV 13
REF +2, WIL +3, ZÄH +1

ANGRIFF

Nahkampf Kampfstab -1 (1W6-1)
Fernkampf Dolch [Meisterarbeit]
+2 (1W4-1)
KMB -1
Bekannte Zauber (ZS 1)
1. (4/Tag) – Magierüstung, Magisches
Geschoss
0. (beliebig) – Benommenheit (SG
12), Magie entdecken, Magie lesen,
Säurespritzer

FERTIGKEITEN

Bluffen	+6
Wissen (Arkane)	+4
Zauberkunde	+4

TALENTE

Ausweichen,
Fertigkeitsfokus (Konzentration)



Kampfausrüstung Rauchstab, Verstrickungsbeutel; **Andere Ausrüstung** Dolch, Kampfstab, Rationen (4), Rucksack, Sonnenzepter (5), 27 GM.



Kyra

MENSCHLICHE KLERIKERIN I

GESINNUNG NG **INI** -1 **BEWEGUNG** 6 m

ATTRIBUTE

13	ST
8	GE
14	KO
10	IN
15	WE
12	CH

VERTEIDIGUNG

TP 11
RK 17
Berührung 9
auf dem falschen Fuß 17
KMV 10
REF -1, WIL +6, ZÄH +4

ANGRIFF

Nahkampf Säbel +1 (1W6+1/18-20)
Fernkampf leichte Armbrust -1 (1W8/19-20)
KMB +2
Besondere Angriffe Positive Energie
fokussieren 4/Tag (1W6, 1W6+1 gegen
Untote, SG 12)
Bekannte Zauber (ZS 1)
1. – Leichte Wunden heilen*, Schild des
Glaubens, Segnen
0. – Licht (2), Magie entdecken, Magie lesen
* Domänenzauber (Heilung, Sonne)

FERTIGKEITEN

Diplomatie	+5
Heilkunde	+6
Wissen (Religion)	+4

TALENTE

Eiserner Wille,
Umgang mit Kriegswaffen
(Säbel)



Kampfausrüstung Rucksack, Kettenpanzer, Schwerer Holzschild, Leichte Armbrust mit 10 Bolzen, Rationen (6), Säbel, silbernes heiliges Symbol, 12 GM.



Merisiel

ELFISCHE SCHURKIN I

GESINNUNG CN **INI** +3 **BEWEGUNG** 9 m

ATTRIBUTE

12	ST
17	GE
12	KO
8	IN
13	WE
10	CH

VERTEIDIGUNG

TP 7
RK 16
Berührung 13
auf dem falschen Fuß 13
KMV 15
REF +5, WIL +1, ZÄH +1
(+2 gegen Verzauberungen)
Verteidigungsfähigkeiten
Fallen finden +1; Immun gegen Schlaf

ANGRIFF

Nahkampf Rapier +1 (1W6+1/18-20)
Fernkampf Dolch +3 (1W4+1)
KMB +1
Besondere Angriffe
Hinterhältiger Angriff +1W6

FERTIGKEITEN

Akrobatik	+7
Bluffen	+4
Fingerfertigkeit	+7
Heimlichkeit	+7
Klettern	+5
Mechanismus ausschalten	+8
Wahrnehmung	+5

TALENTE

Ausweichen,



Kampfausrüstung Alchemistenfeuer (2), Donnerstein, Säure; **Andere Ausrüstung** Abdeckbare Laterne, Diebeswerkzeug, Dolche (6), Lederrüstung, Öl (5), Rapier, Rationen (3), Rucksack, Seidenseil, Wurfhaken, 25 GM.