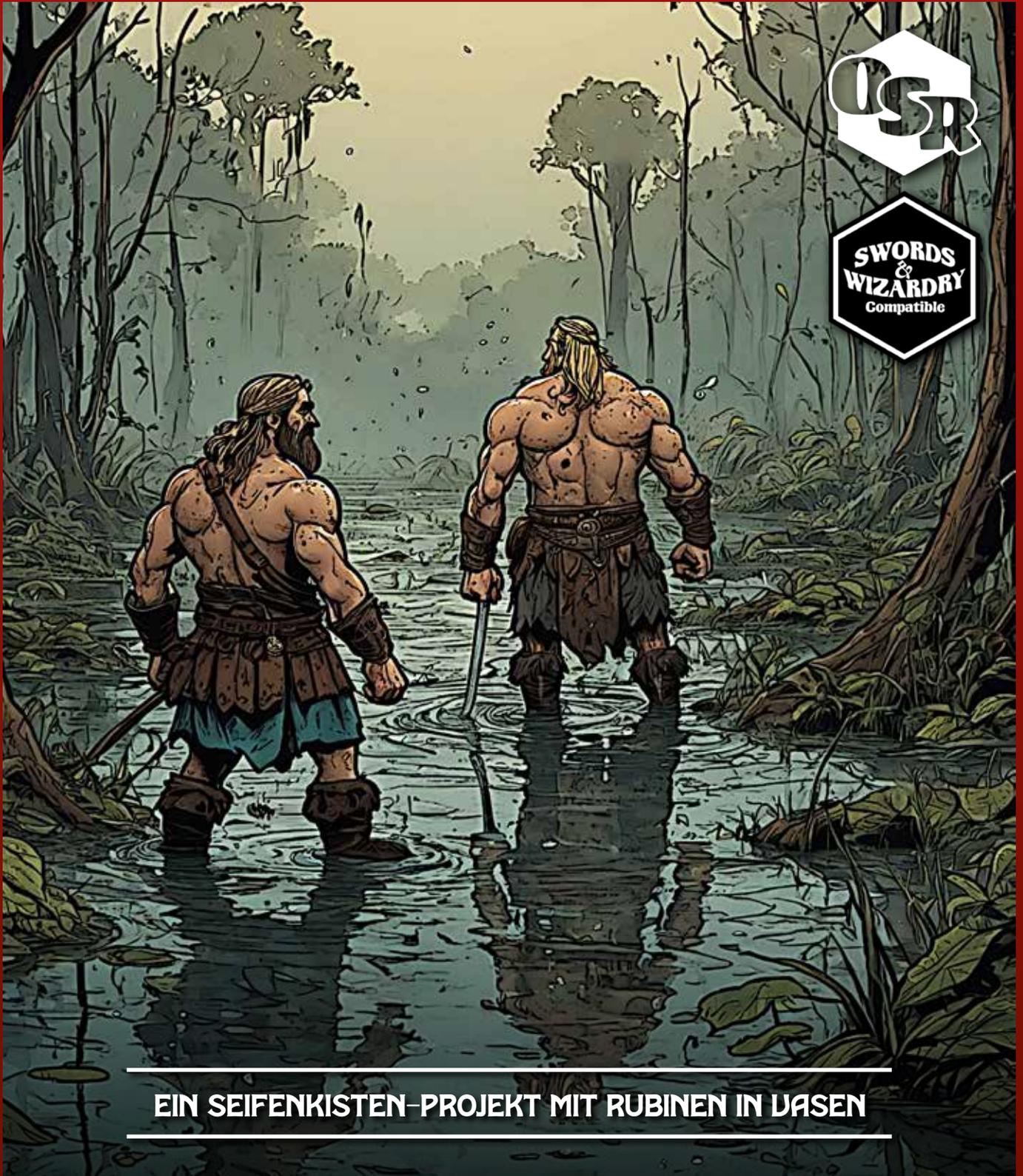


# NEBELMOOR

BY SEBA

EIN OLDSCHOOL-POINTCRAWL FÜR D20-ROLLENSPIELE



EIN SEIFENKISTEN-PROJEKT MIT RUBINEN IN UASEN

# 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.**

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

- 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.
- 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.
- 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.
- Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
- 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.
- Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.  
System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Swords & Wizardry Complete Rules, Copyright 2010, Matthew J. Finch

## IMPRESSUM 2024

**Illustration:** Carabas Crafts by Brigitte Masek /// **Weitere Illustrationen:** Leonardo.AI (Seba) /// **Texte:** Seba  
**Layout:** Marlonski /// **Dungeon Maps:** DungeonDraft (Seba)

**Dank an:** Dnaise, Moritz Mehlem, Günther Kronenberg, Karsten Wurr, Hinnak, Keule, Konny, System Matters, Mythmere Games, seifenkiste.rsp-blogs.de

**Kontakt:** S.Hahn84@web.de

## VORWORT

### 1: WAS IST DAS NEBELMOOR?

Das Nebelmoor basiert (sehr) lose auf dem DSA-Abenteuer „Der Zug durch das Nebelmoor“ von Karsten Wurr.

Die Beschreibungen sind sehr kurz, denn ich mag es, **ohne große Vorbereitung vom Blatt spielen zu können.** Um das zu erreichen, muss man natürlich Kompromisse eingehen. Wenn die Spielenden es wichtig finden, aus welchem Gestein eine Mauer besteht, wie tief ein Teich ist oder wie feucht die Decke ist, wird die Spielleitung eine Antwort improvisieren müssen. Oder, wenn Du als Spielleiter/in weißt, dass deine Spielenden solche Dinge wissen möchten, musst Du dich eben entsprechend vorbereiten.

**Vorbereitung** ist ein gutes Stichwort: Ich bin ziemlich sicher, dass das Nebelmoor einfach aufgeschlagen und losgespielt werden kann aber sicherheitshalber würde ich jeder Spielleitung empfehlen, doch vorher mal alles durchzulesen.

**Das Nebelmoor ist Setting-Agnostisch.** Es gibt eine Kapelle einer Göttin der Reise. Die Götter haben in diesem Modul keine Namen. Die Spielleitung muss sich bitte selbst welche ausdenken oder solche Dinge an das übergeordnete Setting anpassen.

Auch sonst kannst du natürlich verändern, was dir nicht passt. **Das Nebelmoor gehört dir.**

### 2: WAS IST EIGENTLICH LOS?

Im Nebelmoor verschwinden seit einiger Zeit Wagenkolonnen. Die Charaktere haben irgendwo auf ihren Reisen davon erfahren, dass der Stallmeister Gant im Gasthaus „Schädelbruch“ nach Abenteurern sucht, die die Sache aufklären.

Orks haben in dem nebligen Moor ein Signalfeuer entzündet, dass Händler auf den falschen Weg lockt. Aber sie machen das nicht ganz freiwillig.

### 3: WAS FÜR CHARAKTERE EIGNEN SICH?

Das Nebelmoor kann mit allen Klassen gespielt werden und eignet sich gut als Startabenteuer für Stufe 1.

### 4: MECHANISCHES – WIE FUNKTIONIERT ALLES?

**Das Nebelmoor ist für Swords & Wizardry geschrieben.** Das Besiegen von Monstern bringt nur wenige Erfahrungspunkte (EP). Mehr davon gibt es für das Finden von Goldmünzen (GM). Ich persönlich handhabe es so, dass Spielende GM jederzeit gegen EP **eintauschen** können.

Sofern bei **Begegnungen** mit vernunftbegabten Monstern und Leuten nicht explizit steht „greift sofort an“, ist die **Reaktion** entweder beschrieben oder kann ausgewürfelt werden. (S&W Grundregelwerk Seite 49). **Untote sind nicht vernunftbegabt.**

### „STATBLOCKS“ SIND WIE FOLGT ZU LESEN:

**TW = Trefferwürfel. Die allgemeine Stärke des Monsters. Jeder TW über 1 gibt auch einen Angriffsbonus. Ein Monster mit 6 TW hat zum Beispiel einen Angriffsbonus von 5.**

**TP = Maximale Trefferpunkte.**

**RK = Rüstungsklasse. In Klammern aufsteigend.**

**RW = Rettungswurf.**

**Schaden = Schaden. Manche Monster haben zum Beispiel 2 mal 1w6. Das heißt, sie können zweimal pro Runde angreifen. Auch verschiedene Ziele.**

**EP = Erfahrungspunkte für das Besiegen des Gegners.**

**Einige Monster haben Sonderfähigkeiten, die danach beschrieben werden.**

### 5: GERÜCHTE (JEDER CHARAKTER KENNT ZWEI). W=WAHR, F=FALSCH. MIT 2W6 WÜRFELN.

2	Trink niemals Tee, den dir eine Hexe anbietet (w)
3	Das Sumpfgas im Moor kann zu Halluzinationen führen (w)
4	Es gibt Krötenmenschen im Moor, deren heilige Stätten sehr mächtig sind (w)
5	Selbst Ortskundige verlaufen sich im Moor sehr leicht (w)
6	Ein mächtiger Magier ist mit einigen anderen Leuten vor Wochen ins Moor aufgebrochen (w)
7	Das Gasthaus Schädelbruch ist eine alte Festung. Irgendwo darunter befinden sich noch alte Verliese. (w)
8	In uralten Tempeln im Moor sollen sagenhafte Schätze zu finden sein. (w)
9	Die Orks im Nebelmoor haben sich bisher stets friedlich verhalten. (w)
10	Ein uralter Drache wohnt im Sumpf (f)
11	Untote und Monster suchen das Moor heim (w)
12	Ein seltsamer Sumpfling versucht Leute im Moor mit Suppe zu vergiften (f)



## BEGEGNUNGSTABELLE

Das **Nebelmoor** ist nicht umsonst titelgebend für dieses Modul. Allerlei Seltsames und Gefährliches treibt sich herum. **Die Sicht ist schlecht, die Wege oft schwierig. Man kann sich sehr leicht verirren.**

**Wann immer die Charaktere sich von einem Punkt der Übersichtskarte zu einem anderen bewegen, wird zwei Mal auf die Begegnungstabelle 1 gewürfelt.**

**Außerdem besteht eine 3-in-6-Chance, sich zu verlaufen.** Dann wird drei Mal auf die Begegnungstabelle 2 gewürfelt, bevor die Gruppe den richtigen Weg findet. Ist ein/e Waldläufer/in in der Gruppe, besteht nur eine 2-in-6-Chance, sich zu verlaufen und es muss auch nur zwei Mal auf die Begegnungstabelle 2 gewürfelt werden, ehe der richtige Weg wiedergefunden wird.

**Sind alle besonderen Begegnungen auf einer der Tabellen erlebt, gibt es nur noch eine 2-in-6-Chance, 1w6 untoten Moorleichen zu begegnen.** Oder denk dir weitere Begegnungen aus.

### 1: BEGEGNUNGSTABELLE 1 (2W6)

2	Halluzinogenes Sumpfgas steigt auf. Wem kein Rettungswurf gelingt, scheinen die anderen Charaktere zu Monstern zu werden.
3	Skeletthände aus dem Boden halten Charaktere fest, die keinen Rettungswurf bestehen. Dann erheben sich <b>1w6 Skelette mit Säbeln. (1 TW, 5TP, RK 7 (12), RW 18 Schaden 1w6+1, 30 EP).</b>
4	Ein Schwarm Mücken piesackt einen Charakter.
5	Halluzinogenes Sumpfgas steigt auf. Wer keinen Rettungswurf besteht, glaubt, dass er oder sie in Treibsand versinkt. Wenn mehr als die Hälfte der Charaktere den Rettungswurf nicht schafft, verirrt sich die Gruppe.
6	Wem kein Rettungswurf gelingt, fängt sich 1w6 große Blutegel ein, die alle 5 Minuten je einen Schadenspunkt anrichten.
7	Ein unangenehmer Geruch nach Fäulnis zieht vorbei.
8	<b>1w6 untote Moorleichen</b> wanken auf die Charaktere zu. (1 TW, 3 TP, RK 9 (10), RW 18, Schaden 1w6, 15 EP).
9	Am Wegesrand steht ein Busch mit 2w6 heilkräftigen Beeren (1w6+4).
10	Der Nebel wird dichter. Wenn nicht mehr als die Hälfte der Charaktere einen Rettungswurf besteht, verirrt sich die Gruppe.
11	<b>4 Orks mit Bögen und Keulen</b> lauern den Charakteren auf (1 TW, 3 TP, RK 6 (13), RW 17, Schaden 1w6, 15 EP).
12	Ein <b>Sumpfraken</b> taucht aus einem Wasserloch auf. (8 Fangarme mit je 3TW, 11 TP, RK 7 (12), RW 14, 1w6 Schaden, 600 EP. Taucht wieder ab, sobald zwei Arme abgeschlagen wurde).

### 2: BEGEGNUNGSTABELLE 2 (2W6)

2	Gerade noch in Sichtweite sind die Schemen von einem Oger und einem sprechenden Esel zu sehen, die nebeneinander herlaufen. Der Oger will zwar, dass alle Fremden seinen Sumpf verlassen, ist aber sonst ganz nett.
3	Ein <b>Troll (6 TW, 30 TP, RK 4 (15), RW 11, 2 mal 1w6 Schaden, 800 EP. Regeneriert 3 TP pro Runde, kann nur durch Feuer oder Säure getötet werden)</b> wird von 2w6 riesigen, durch das Trollblut <b>mutierten Sumpfmücken (2 TW, 7TP, RK 7 (12), RW 18 Schaden 1w4, 60 EP. Regenerieren jede Runde 1 TP)</b> geplagt. Wenn die Charaktere ihm helfen, gibt er ihnen ein Schatz aus seiner Höhle. (Regenerationsring (+ 1 TP pro Runde)).
4	Ein verstörtes Pferd mit vollem Geschirr aber ohne Reiter stakt durch den Sumpf. Im Gepäck ein <b>Langschwert + 1 (Angriffsbonus 1, 1w8+1 Schaden) und 1w6 mal 1.000 GM.</b>
5	1w6 etwa 1,50 Meter große <b>Krötenmenschen mit Speeren (2 TW, 9 TP, RK 5 (14), RW 16, Schaden 1w8+1, 80 TP)</b> , bewachen einen halb versunkenen Schrein. Leider ist ihr Gequake unverständlich. <b>Wer dem Schrein etwas von Wert opfert, erhält 1w4 maximale Trefferpunkte.</b> Auf dem Altar liegen 3w6 mal 500 GM. Nehmen Charaktere etwas weg, greifen die Krötenmenschen an.
6	Wem kein Rettungswurf gelingt, fängt sich 1w6 große Blutegel ein, die alle 5 Minuten je einen Schadenspunkt anrichten.
7	Ein Sumpfling wohnt in einer Matschhöhle und bietet den Charakteren in gebrochener Sprache Suppe an, die wie Giftschlamm riecht. Er behauptet sie sei sehr lecker. Sie schmeckt furchtbar aber heilt den Esser vollständig.
8	Eine kleine windschiefe Hütte gehört der <b>Hexe Tramina (3 TW, 9 TP, RK 7 (12), RW 13, Schaden 2 mal 1w6 durch magische Geschosse. 120 EP. Kann zudem Spiegelbilder, Person bezaubern und Schlaf wirken).</b> Sie verkauft Heiltränke (2w6+2 für 50 GM und Gegengift für 40 GM. Wer ihren Tee trinkt muss einen Rettungswurf bestehen oder schläft ein. In der Hütte befindet sich eine <b>Robe des Verschwimmens (Charakter wirkt leicht nebelhaft, RK 6 (13)).</b>
9	Ein Irrlicht lockt an, wem kein Rettungswurf gelingt. Schafft niemand den Rettungswurf, verirrt sich die Gruppe noch weiter. <b>(+2 Würfe auf Begegnungstabelle 2).</b>
10	Der wirr aussehende <b>Eremit Ron (ca.70, gebeugt, hustet viel)</b> versucht die Charaktere mit selbst gebastelten Marionetten zu vertreiben.
11	Zwei Krötenmenschen staken in einem Kahn über einen kleinen Wasserlauf. Sie sind zum Fischen hier. Im Tausch gegen Proviant bieten sie psychedelische Leckfrösche an.
12	Ein etwa einen Schritt kleiner Lehmgolem ist halb in einem Sumpfloch versunken und versucht, mit Klatschen auf sich aufmerksam zu machen. Er folgt seinem Retter. (3 TW, 15 TP, RK 4 (15), RW 12, Schaden 1w6+3, Angriffsbonus 3).

# I. GASTHAUS SCHÄDELBRUCH

Das „Schädelbruch“ ist eine ehemalige Zollfestung, die nachträglich zu einem Gasthaus umgebaut wurde. Es dient als sicherer Stopp für Reisende und Fuhrleute, die nächsten Siedlungen sind mehrere Tagesreisen entfernt. Der weitläufige Hof ist mit einer festen Mauer umgeben und der ganze Hof wirkt sehr trutzig. Oben auf dem ehemaligen Bergfried brennt stets ein großes Signalf Feuer, das Reisenden den Weg weist. Der Bergfried selbst ist das Gasthaus. Im Hof finden sich außerdem ein großer Stall, eine Kapelle und eine Schmiede.

**Ereignisse bei jedem Besuch: (Bei 1 bis 3 auf W6 passiert nichts. Bei 4-6 auf die Tabelle würfeln.)**

1	Schmiedin Jana und Alchemist Juun streiten sich über Kohle. Der Vorrat geht zur Neige, beide brauchen sie.
2	Eine Gruppe Abenteurer gerät mit Erik und zwei Wächtern aneinander. Offenbar haben die Abenteurer versucht, Tränke bei Juun zu stehlen.
3	Ein Reisender kommt mit geweiteten Pupillen über den Hof geschwankt. Er erzählt eine verrückte Geschichte von Echsenmenschen und Fröschen.
4	Ein fahrender Händler mit vier Wächtern hat es geschafft, das Gasthaus zu erreichen. Große Freude allerseits.
5	Eine große Hitze steigt plötzlich und nur für einen Moment aus dem Boden auf.
6	Ein älterer Reisender namens Orson erzählt Geschichten aus dem Sumpf und kann vielleicht wertvolle Hinweise liefern.

## 1: DIE STÄLLE

Die großen Stallungen dienen Reisenden und Fuhrleuten als Unterstand. **Stallmeister Gant (54, schütteres Haar, ehemals kräftig aber dick geworden)** ist gleichzeitig der Handelsmeister. Er hat Pferde und Ochsen im Stall, die aber nicht zu verkaufen sind sondern nur zum Wechseln für die Fuhrleute da sind.

**Auftrag: Seit mehreren Wochen sind so gut wie keine Fuhrleute mehr bis nach Schädelbruch durchgekommen. Vor zwei Tagen hat Gant einen Wagen mit Abenteurern von hier aus losgeschickt aber auch von diesen gibt es keine Nachricht mehr. Die Charaktere sollen herausfinden, was mit dem Wagen geschehen ist (1.000 GM) und was generell das Problem ist (5.000 GM).**

Über den Ställen sind die insgesamt vier Wächter von Schädelbruch und ihr Kommandant **Erik (52, weißes Haar, hartes Gesicht, ehemaliger Abenteurer)** einquartiert.

## 2: DIE SCHMIEDE

**Jana (38, groß, breit, dicker blonder Zopf)** kümmert sich in erster Linie um Pferde, Gespanne und die Ausrüstung der Wächter. Da kaum noch Fuhrleute in Schädelbruch ankommen, ist sie aber auch bereit, Waffen und Rüstungen zu verkaufen. (Einfache Waffen zwischen 10 und 50 GM, Kettenhemd 300 GM)

Darüber hinaus verkauft sie Ausrüstung wie Seile (10GM), Fackeln (10 GM), Laternen (30GM), Schaufeln (15 GM), ewig haltbare Kekse (5 GM), Drei-Meter-Stangen (15 GM) und mehr.

## 3: DIE KAPELLE

Die Kapelle ist einer Göttin der Reise geweiht. Es ist ein ziemlich großer Bau, der gleichzeitig Heimstatt für mehrere Bewohner Schädelbruchs ist. **Arn, Juun und Theodora wohnen in Zimmern im Keller.**

Meist in der eigentlichen Kapelle hält sich der **Kleriker Arn (60, breitrumpiger Hut, freundlich)** auf. Er kann Wunden und Krankheiten heilen und gegen eine Spende von 1.000 GM sogar Tote ins Leben zurückholen. **Außerdem verkauft er Kleriker-Schriftrollen vom ersten bis vierten Zaubergrad (200, 500, 1.000, 2.000 GM).**

In einem Nebenraum befindet sich das **Alchemielabor von Juun (42, keine Haare, Bart oder Augenbrauen).** Er verkauft **Tränke und Tinkturen.** Zum Beispiel Brandöl (3w6 Schaden in 5m Umkreis, 50 GM), Heiltränke (2w6+1, 100 GM) und Gegengifte (50 GM).

In einem weiteren Nebenraum hat **Theodora (57, sehr klein aber agil, sieht und hört schlecht) eine magische Bibliothek.** Sie schreibt an einem Buch über das Nebelmoor und seine Geschichte und wäre sehr interessiert an Geschichten über die alten Tempel dort. **Sie verkauft Schriftrollen für Zauberkundige bis zum vierten Grad. (300, 800, 1.500, 5.000 GM).**

## 4: DAS GASTHAUS

**Ereignisse bei jedem Besuch: (Bei 1 bis 3 auf W6 passiert nichts. Bei 4-6 auf die Tabelle würfeln.)**

1	Eine Gestalt in langem Kutschermantel, die SEHR klar ein Goblin auf den Schultern eines anderen ist, tritt an die Theke. Alle Gäste und die Wirtin behaupten aber steif und fest, dass es sich um den alten Rob handelt und alles in Ordnung ist.
2	Drei Zwerge stellen laut und detailliert einen Kampf nach, den sie in den „Höhlen des Chaos“ erlebt haben wollen. Es wirkt sehr ausgedacht.
3	<b>Ingo (41, schwarze Locken, südländischer Akzent)</b> behauptet, einer der Charaktere hätte seinen Vater ermordet. Er fordert ihn zum Duell auf. <b>(3 TW, 14 TP, RK 7 (12), RW 15, Schaden 1w6+2, 120 EP) Führt einen Säbel +2 (1w6+2 Schaden, Angriffsbonus 2).</b>
4	Ein Musiker spielt mit der Leier auf, während sein Komplize abgelenkte Leute bestiehlt.
5	<b>Kopfgeldjäger Klieff (48, schmale Augen, scharfe Gesichtszüge)</b> sucht nach Johann und Matteo und will das Kopfgeld (2.500 GM) einstreichen. <b>(4 TW, 16 TP, RK 4 (15), RW 13, Schaden 1w8+1, 240 EP). Er hat eine Lederrüstung + 3 (RK 4 (15)) und ein Langschwert + 1 (1w8+1 Schaden, Angriffsbonus 1).</b>
6	<b>Fürst Lennart (39, dünner Schnurrbart, parfümiertes Taschentuch)</b> sucht mit zwei großen Leibwächtern mit Knüppeln nach seiner Frau Ariane. <b>(Leibwächter 2 TW, 9 TP, RK 7 (12), RW 16, Schaden 1w6, 60 EP).</b>

## PREISE:

Wasser	1 GM
Bier	4 GM
Wein	6 GM
Eintopf	5 GM
Fleisch und Gemüse	10 GM
Brot	3 GM
Doppelzimmer (pro Nacht)	50 GM
Lokalrunde	90 GM

Das große Gasthaus „Schädelbruch“ wird von Inhaberin und Schankwirtin **Lina (42, kräftig, laut)** geleitet. Sie ist ehemalige Karrenführerin und kennt sich im Nebelmoor einigermaßen aus. Mit ihr arbeitet ihr **Sohn Piro (15, groß, schlank, blond)**. Über Piros Vater möchte Lina nicht reden.

Im Erdgeschoss verfügt das Schädelbruch über einen großen Schankraum mit acht Tischen, an denen jeweils sechs Personen Platz finden und eine Küche, die an die

Theke angeschlossen ist. Eine Luke in der Küche führt in den Keller. Insgesamt drei Kamine sorgen für Wärme in dem Gemäuer. Mit Trophäen und Wandteppichen wurde das ehemalige Wehrgebäude recht heimelig gemacht.

Im Obergeschoss verfügt das Gasthaus über vier Doppelzimmer und einen Schlafsaal mit zwölf Betten. Durch eine Luke geht es auf das Dach, wo ständig ein Signalf Feuer brennt.

**Auftrag: Lina hat große Ratten im Keller, die ihren Sohn Piro auch schon gebissen haben. Wenn die Charaktere die Ratten loswerden, winken 500 GM und freie Übernachtungen auf Lebenszeit.**

## Stammgäste:

**Velian (40, gut gekleidet, glattrasiert)** hat eine Liebschaft mit Ariane. Sie sitzen immer zusammen in einer stillen Ecke.

**Ariane (31, sehr gut gekleidet, langes schwarzes Haar)** ist eine Adlige, die eine Liebschaft mit Velian hat. Sie sitzen immer zusammen in einer stillen Ecke.

**Johann (44, groß, breit, bärtig)** und sein Bruder **Matteo (38, blond, athletisch)**, verkaufen Hehlerware. Darunter einen Unsichtbarkeitstrank (200 GM, wirkt 20 Minuten), einen Schutzring + 2 (1.800 GM, RK und RW um 2 verbessert) und einen Immervollen Köcher + 1 (1.500 GM, endlos Pfeile + 1)

**Regita (27, rote Locken, konzentriert)** fertigt Zeichnungen vom Treiben in der Taverne an. Für 20 GM zeichnet sie Porträts. Für 500 GM verkauft sie eine Karte des Nebelmoors. (Beim Verirren muss nur noch einmal auf die Begegnungstabelle 2 gewürfelt werden).

**Goren (28, kurze schwarze Haare, Rüstung)** wurde von seinem Hengst Arrax abgeworfen und trauert ihm nach. **Auftrag: Wenn die Gruppe ihm das Pferd wiederbringt, zahlt Goren dafür 2.000 Goldmünzen.**

**Tarx (56, glatzköpfig, schlechte Zähne)** verkauft falsche - weil ausgedachte - Karten des Nebelmoors für 100 GM.



## I. KELLER DES GASTHAUSES

Der Keller ist erleuchtet und mit Vorräten gut gefüllt. Es ist wärmer, als es vielleicht sein sollte.

### 1: VORRATSKELLER

In diesem sauberen und relativ ordentlichen Raum sind die Nahrungsmittel des Gasthauses gelagert. Außer Gemüse, Pökelfleisch und Obst findet sich nichts wirklich Interessantes. Eine Tür führt zum Getränkelager. (2)

### 2: GETRÄNKELAGER

Der Geruch von Bier schlägt den Charakteren sofort entgegen, wenn sie die Tür öffnen. Eines der großen Fässer ist halb zerstört und ausgelaufen. In den Resten haben **1w6 Riesenratten (1 TW, 2 TP, RK 7 (12), RW 18, Schaden 1w4. 5 EP) ihr Nest errichtet.**

Unschwer zu erkennen ist ein Gang von etwa einem Meter Durchmesser hinter dem kaputten Fass. Die Wand wurde durchbrochen. Charaktere können sich darin **nur auf allen Vieren fortbewegen. (Das bedeutet einen Malus von 3 auf Angriffe und Rüstungsklasse).**

### 3: DER GANG

Der Gang windet sich und ist fast 20 Meter lang. Auf halbem Wege findet sich ein **uralt menschliches Skelett**. In einer Hand ein verrosteter Löffel, in der anderen eine verrostete Metallfeile.

**1w4 weitere Riesenratten** lauern in der Windung.

### 4: DIE ZELLEN

Der Gang endet an der Rückseite eines uralten und fast vollständig verrosteten Metallkäfigs. Offenbar wurde ein Loch hineingefeilt.

Mitten im Raum steht ein **kleiner Kobold**. Mit einem lauten „YIP YIP!“ wetzt er in den Gang (5), wenn er die Charaktere sieht. **Mit einem großen Sprung überwindet er dabei die erste versteckte Falltür.**

Die Türen aller sechs Käfige lassen sich einfach aufstoßen, weil die **Vorhängeschlösser durchgerostet sind**. In vier der anderen Käfige finden sich menschliche Skelette. Was auch immer sie im Leben an Besitz dabei hatten, ist längst verrottet. Eines der Skelette trägt allerdings einen **Ring des Glücks (besetzt mit 5 Edelsteinen. Ein gescheiterter Rettungswurf darf wiederholt werden, dabei verschwindet aber einer der Steine.)**

### 5: FALLENKORRIDOR

Alle Fallen lassen sich mit verborgenen Schaltern an den Wänden ganz am Anfang und ganz am Ende ausschalten. Das wissen die Kobolde aber nicht.

Im ersten Teil des Ganges befindet sich eine **zwei Meter tiefe Fallgrube mit einem schwer zu sehenden Verschluss. (1w4 Fallschaden, schwierig allein herauszuklettern).**

**An der Ecke zum mittleren Teil des Ganges steht der kleine Kobold und beobachtet die Charaktere.** Wenn sie sich nähern, läuft er mit einem lauten „YIP!“ an der äußersten linken Wand des mittleren Gangteils entlang.

Der Großteil des Ganges (also alles außer direkt an der linken Wand) ist mit Druckplatten versehen, die Speere aus der rechten Wand fahren lassen (Rettungswurf oder **1w8 Schaden**). Die Löcher in der Wand sind bei genauer Betrachtung durchaus sichtbar.

Das letzte Drittel des Ganges verfügt wieder über die gleiche Fallgrube wie das erste Drittel. Der kleine Kobold hat diesmal aber nicht gewartet sondern sich direkt ins Lager (6) geflüchtet.

### 6: LAGER DER KOBOLDE

Der kleine Kobold versteckt sich hinter seinem Vater **Reckick (beide rostfarbene Schuppen, große Augen)**. Außerdem sind noch **5 weitere Kobolde (1TW, 3 TP, RK 7 (12), RW 18, Schaden 1w6. 5 EP)** in diesem Lager. Sie verhalten sich nicht aggressiv.

Reckick weiß zu berichten, dass weiter unten lebende Skelette „wohnen“. Diese lassen die Kobolde aber normalerweise in Ruhe.

**Auftrag: Einer der Kobolde aus der Sippe, Ockock, wollte als Mutprobe einen Schatz von den Skeletten klauen, ist aber schon seit mehr als einem Tag weg. Wenn die Charaktere ihn finden, schenkt Reckick ihnen sein Zauberswert (Kurzschwert + 1, Angriffsbonus um 1 verbessert, 1w6+1 Schaden).**



## I. KELLER DES GASTHAUSES 2

Die breiten Treppen führen direkt in einen großen Raum. Skelette in Rüstungen liegen regungslos auf dem Boden. Um einen Altar herum stehen verrostete Prunkrüstungen. Es ist dunkel und noch wärmer als im Keller darüber. Fast schon unangenehm. (Die Fackeln in diesem Stockwerk sind nicht an, können aber entzündet werden.)

### 7: ALTARRAUM

Auf dem Altar liegt eine offene Kiste, darin zwei vom Zahn der Zeit völlig unberührte Samtkissen. Auf einem davon liegt eine etwa einen halben Meter lange Stange aus einem unbekanntem Metall mit einer Öse am Ende. Auf dem anderen Samtkissen der tiefe Abdruck einer Stachelkugel.

Am Altar findet sich zudem eine **Inskrift**: „Wenn die Quelle unserer Macht sich gegen uns wendet, möge Jervans Laterne uns schützen. Ein Akt der Güte kann ihn vernichten.“

Wenn die Charaktere einen Teil von Jervans Laterne bei sich haben (Stange und/oder Stachelkugel) erheben sich die Skelette (1 TW, 4 TP, RK 8 (11), RW 17, Schaden 1w6. 15 EP) in diesem Raum und werden wie auch alle anderen feindlich gesinnt.

Wenn die Charaktere keinen Teil dabei haben, werden sie von allen Skeletten ignoriert.

### 8: ARCHIV

Das Archiv ist völlig verwüstet, die Bücher seit langem verrottet. Zwei Skelette halten sich hier auf und wühlen in den Büchern.

Bei genauerem Suchen finden sich hier **drei Schriftrollen des Zaubers Feuerball** und **drei Schriftrollen des Zaubers Leichte Wunden heilen**.

### 9: QUARTIER DES KOMMANDANTEN

Am Kamin steht ein Skelett in makellosem Kettenhemd mit rotem Umhang. (3 TW, 12 TP, RK 3 (16), RW 14. Schaden 1w8+1. 120 EP) Hinterlässt Langschwert + 1 (Angriffsbonus 1, Schaden 1w8+1), Kettenhemd + 1 (RK 4 (15)) und einen Schutzumhang + 1 (RW und RK um 1 verbessert).

Auf dem Schreibtisch verrottete Briefe und ein Siegelstempel mit einem Kraken darauf.

In einer Kiste finden sich verrottete Kleidungsreste und der **Schlüssel des Kommandanten**. In einer anderen Kiste 2w6 mal 300 GM.

### 10: BARACKE 1

Der Raum ist verwüstet. Drei Riesenspinnen (2TW, 12 TP, RK 6 (13), RW 16, Schaden 1w4. Rettungswurf oder für eine Runde gelähmt. 200 EP) haben fast den ganzen Raum eingesponnen. Wer in das Netz gerät, muss einen Rettungswurf bestehen oder kann sich für 1w4 Runden nicht bewegen.

In zwei Kokons sind Skelette eingesponnen. Eines davon trägt eine **Lederrüstung + 1 (RK 6 (13))**. Beide Skelette tragen je einen Ring mit einem blauen Edelstein. Reibt man an einem der Edelsteine, werden die Steine auf beiden Ringen für etwa eine Minute lang rot.

### 11: ABORTE

Im Norden und Süden finden sich Toiletten. Der Raum im Süden ist von innen abgeschlossen, ein Skelett sitzt auf dem Klo.

Im Schrank im nördlichen Badezimmer findet sich ein **magisches Handtuch**, das immer lauwarm und trocken ist.

### 12: BARACKE 2

6 Skelette halten sich hier auf. In einem Schrank finden sich **2w6 mal 200 GM**. Unter dem Bett ganz im Süden liegt ein paar **Schattenstiefel (+20 Prozent auf „Im Schatten verstecken“ und „Schleichen“)**.

### 13: KÜCHE

Ein Skelett schneidet mit einem verrosteten Messer imaginäres Gemüse klein. Es trägt einen **Feuerschutzring (Halber Schaden durch normales und magisches Feuer)**.

### 14: WERKSTATT

Die Tür zur Werkstatt kann nur mit dem **Schlüssel des Kommandanten (oder von einem Dieb)** geöffnet werden.

Die meisten Dinge in der Werkstatt sind zerstört und unbrauchbar. Die Esse funktioniert aber noch. Auf der Werkbank liegt ein **Kriegshammer + 1 (Angriffsbonus 1, Schaden 1w4+2)**.



## I. KELLER DES GASTHAUSES 3

Die Treppen führen herab zu Lagerräumen. Auf diesem Stockwerk ist es noch heißer als im letzten. Fast unerträglich.

### 15: VORRATSKAMMER

In halb verrotteten Kisten finden sich uralte, fast schon versteinerte Speisereste. Trotzdem sind **1w6 Riesenratzen (1 TW, 2 TP, RK 7 (12), RW 18, Schaden 1w4. 5 EP)** auf Nahrungssuche.

### 16: LAGERRAUM

Einige Barren verschiedenen Metalls lagern hier. Sehr schwer und ein Gesamtwert von 2w6 mal 100 GM.

Außerdem ein Barren einer **unbekannten Legierung. Ein/e Schmied/in könnte damit für 500 GM Arbeitsaufwand die Verzauberung einer Waffe verstärken. (Aus +1 wird +2, aus +2 wird +3 und so weiter.)**

### 17: BESCHWÖRUNGSKAMMER

Ein magisches Steingeficht verlangt ein Passwort für den Einlass. Darüber steht geschrieben „Wenn ich esse, wachse ich. Wenn ich trinke, sterbe ich“. (Feuer) Die Lösung lässt es zur Seite schwingen.

In der Kammer ist ein Pentagramm auf den Boden gemalt. In der Mitte steht eine vage menschliche Gestalt aus purem Feuer. Die Hitze ist unerträglich.

Der **Feuerdämon (5 TW, kann nicht durch Schaden sondern nur durch einen Akt der Güte – zum Beispiel einen Heilzauber – zerstört werden. Schaden 2w6 durch Feuer. 1.200 EP)** will befreit werden. Dafür muss das Pentagramm zerstört werden. Der Dämon wurde vom Beschwörer des Kultes hier festgesetzt und verbringt bereits Jahrhunderte in diesem Beschwörungskreis. Er verspricht für seine Befreiung **Macht. (Wer das Pentagramm zerstört, erhält 2.000 EP. Dafür läuft ein Feuerdämon frei herum).**

In dem Raum befindet sich außerdem ein Lesepult mit einem verrotteten Buch darauf und die Überreste eines verbrannten Skelettes.

### 18: KRYPTA

Kann nur mit dem Schlüssel des Kommandanten (oder von einem Dieb) geöffnet werden.

Aus den Gräbern erheben sich **drei Skelette (1 TW, 4 TP, RK 8 (11), RW 17, Schaden 1w6. 15 EP)**, die sofort angreifen. Eines der Skelette hat **RK 5 (14)**, weil es eine **magische Lederrüstung + 2 (RK 5 (14))** trägt.

### 19: QUARTIER DES BESCHWÖRERS

Die Möbel sind dem Zahn der Zeit zum Opfer gefallen. Auf dem Schreibtisch findet sich allerdings ein erstaunlich gut erhaltenes Buch, das die **Geschichte des Ortes** einigermaßen erklärt.

Es handelt sich um das ehemalige Hauptquartier eines Kultes, der einen Feuerdämon beschworen hat und von diesem mit einiger Macht ausgestattet wurde. Bei einem Erdbeben ist die ganze Festung im Moor versunken und alle Anstrengungen, zu entkommen waren vergeblich. Das alles passierte vor hunderten von Jahren. Der Dämon, der vom Beschwörer verklart wurde, weigerte sich, zu helfen. Der letzte Eintrag besagt, dass der Beschwörer den Dämon mit einem Ritual zwingen wollte, etwas zu unternehmen. Die Zollfestung, die jetzt das Gasthaus Schädelbruch ist, wurde zufällig viel später an gleicher Stelle errichtet.

In einem Bücherschrank finden sich außerdem **1w6 Schriftrollen des zweiten Zaubergades und 1w4 Schriftrollen des dritten Zaubergades.**

### 20: WAFFENKAMMER

Zwischen den Räumen 6 und 7 halten sich **1w6+2 Skelette** auf. Zwei davon hämmern an die Tür von Raum 7. Eines davon hat entgegen aller Wahrscheinlichkeit lange schwarze Haare, denn es trägt einen **Gürtel der Schönheit (Charisma + 2, Haar liegt immer perfekt)**

Die **Waffenkammer lässt sich nur mit dem Schlüssel des Kommandanten (oder von einem Dieb) öffnen.**

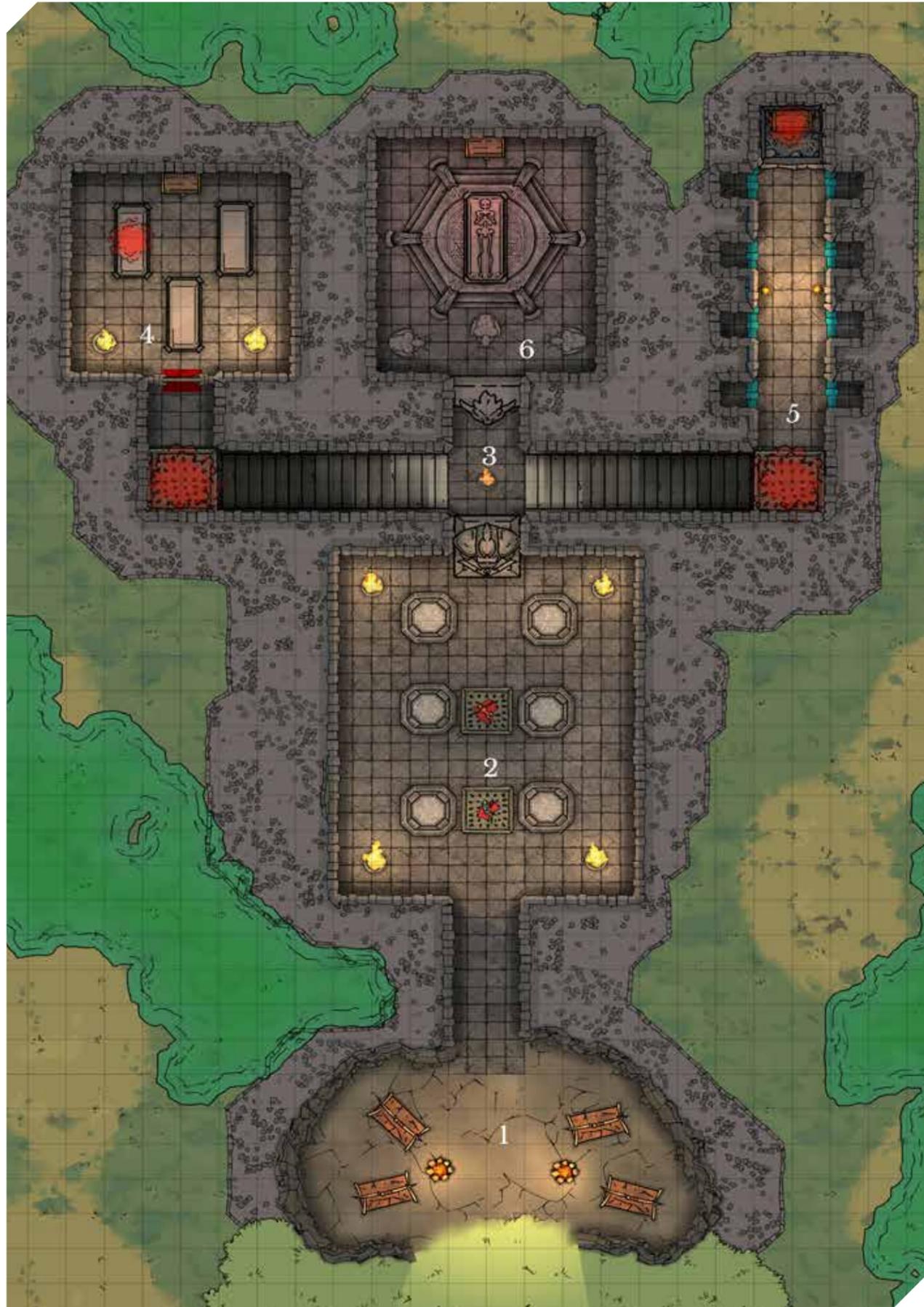
Die Waffen und Rüstungen sind alle verrostet aber in einer Kiste finden sich **2w6 mal 300 GM** und ein **blauer Trank, der die Haut des Trinkenden für 24 Stunden blau färbt.**

### 21: WEINKELLER

Im Weinkeller hat sich der **Kobold Ockock verschanzt. Er ist ziemlich betrunken aber glücklich, die Charaktere zu sehen.** Wenn die Charaktere ihn zum Koboldlager bringen, verspricht er ihnen den Schatz, den er gefunden hat. Dabei handelt es sich um eine leuchtende Kugel in Form eines menschlichen Schädels mit Stacheln daran. Sie besteht aus einem unbekanntem Metall.

Gemeinsam mit der Stange aus dem Altarraum kann ein/e Schmied/in **Jervans Laterne wiederherstellen. (Streitflegel +2, Angriffsbonus 2, Schaden 1w8+2, leuchtet mit 5 Meter Radius, Kleriker müssen sich den Zauber „leichte Wunden heilen“ nicht mehr einprägen, um ihn zu nutzen.)**

Der Wein in diesem Keller ist so alt, dass er nicht mehr genießbar ist, für Sammler sind die **intakten Flaschen aber 1w6 mal 600 GM wert.**



## 2. HÜGELGRAB

Mitten im Sumpf wurde aus großen Steinen und Geröll ein großer Grabhügel errichtet. Aus dem Eingang dringt Rauch heraus.

### 1: VORHÖHLE

1w6+2 Orks (1 TW, 4 TP, RK 6 (13), RW 17, Schaden 1w6+1. 15 EP) bewachen den Eingang und lassen niemanden herein. Wenn die Charaktere auf Einlass drängen, kommt es zum Kampf.

Wenn die Charaktere im Auftrag von Grishnak hier sind, gibt es unter den Orks eine kurze, gebellte Diskussion, dann werden die Charaktere eingelassen. Die Orks warnen vor den vielen Fallen im Grab.

### 2: DIE GROSSE KAMMER

An den Wänden und den sechs großen Säulen sind die Heldentaten von Gruumsh (mit auffällig großen Hauern als untere Eckzähne) und seinen drei Frauen in primitiven aber offenbar sehr haltbaren Malereien festgehalten. Meistens geht es darum, Menschen zu töten oder gefesselte Sklaven durch das Moor zu treiben.

In zwei ausgelösten, zwei Meter tiefen Fallgruben mit spitzen Dornen am Boden, liegen zwei tote Orks, die offenbar erst kürzlich hineingefallen sind.

Am nördlichen Ende steht eine Statue eines Orkkriegers. Sie hält die Hände so, dass offensichtlich eine Waffe hineingehört. Diese fehlt aber.

Wenn die Charaktere irgendetwas wie einen Speer oder einen Stab in die Hände der Statue stecken, fährt diese laut knirschend in den Boden herab und gibt den Weg frei.

### 3: KREUZUNG

Geradeaus eine steinerne Wand auf der das Gesicht eines Orks herausgearbeitet wurde. Anscheinend handelt es sich um Gruumsh, allerdings fehlen die großen Hauer. Wo sie sein sollten, finden sich aber Löcher. Werden die Hauer eingesetzt, fährt die Wand knirschend in die Decke und gibt den Weg frei.

Rechts und links führen Treppen nach unten. Jeweils am unteren Absatz befindet sich eine gut getarnte Fallgrube mit spitzen Dornen. Hineinfallen verursacht 1w8 Schadenspunkte, mit einem Rettungswurf kann man in Sicherheit springen.

### 4: GRAB DER FRAUEN

Die Tür ist mit einer Falle gesichert. Aus kleinen Löchern in der rechten Wand schießen kleine vergiftete Pfeile, wenn man versucht, sie zu öffnen. (1w6 Schaden und weitere 1w4 Schaden alle 20 Sekunden).

Im Inneren finden sich drei Sarkophage und eine Kiste. In der Kiste ist einer der Hauer des Steingesichts und ein Mantel des glücklichen Reisenden (Regen und anderer Niederschlag verschwindet etwa 5 Millimeter vor dem Mantelstoff). In den Sarkophagen finden sich Überreste von Orkskeletten und jeweils Schmuck und Edelsteine im Wert von 2w6 mal 300 GM.

Einer der Sarkophage ist mit einer Pfeilfalle versehen. (Rettungswurf oder 1w8 Schaden). Bei genauer Untersuchung sind die Löcher, aus denen die Pfeile kommen, zu sehen.

### 5: DER GANG

Am Ende des Ganges ist eine drei Meter tiefe Grube, darin befindet sich eine Kiste. In der Kiste ist einer der Hauer des Steingesichts. Und ein Magischer Dudelsack der List. (solange der Dudelsack erklingt, ist der Musiker unsichtbar).

Wenn die Kiste geöffnet wird, fahren laut knirschend die blau markierten Wände in den Boden und aus jeder Nische wankt ein Zombie-Ork (2TW, 9 TP, RK 8 (11), RW 16, Schaden 1w8. 30 EP, immun gegen Schlaf und Bezauberung). Alle 8 greifen sofort an.

### 6: GRABKAMMER VON GRUUMSH

Wenn das Steingesicht den Weg freigegeben hat, ist die Grabkammer zugänglich. Der linke und der rechte Gargoyl (4 TW, 18 TP, RK 5 (14), RW 13, Schaden 2 mal 1w6. 400 EP. Immun gegen nichtmagische Waffen) erwachen zum Leben und beide greifen sofort an.

In der Kiste befinden sich 3w6 mal 500 GM. Im Sarkophag finden sich neben den Überresten von Gruumsh eine Lederrüstung + 2 (RK 5 (14)) und die Zweihandaxt Schädelspalter (Angriffsbonus 2, Schaden 1w8+3. 1w6 Extraschaden gegen Menschen, Zwerge, Elfen und Halblinge).

Wird der Sarkophag geöffnet, greift der dritte Gargoyl an.



### 3. KLEINER TEMPEL

Offenbar hat hier ein Überfall auf einen Karren stattgefunden. Ein toter Ork und zwei tote Menschen. Im Norden befindet sich ein kleiner, halb im Wasser versunkener Bau, der an einen Tempel erinnert.

#### 1: KARREN

Ein toter Ork und zwei tote Menschen. Alle mit mittelmäßiger Ausrüstung. Viel Blut. **Auf dem Karren finden sich Tuche und Stoffe im Wert von 500 GM und eine Kiste mit 8 Heiltränken (2w6+2).**

#### 2: EINGANG DES TEMPELS

Zwei tote Menschen liegen vor der Tür. Es gibt keine Hinweise auf Gewalteinwirkung. Sie sind wohl erst seit Kurzem tot. Drei ältere Leichen liegen im Wasser neben der kleinen Brücke.

**Die Tür ist mit einer Gasfalle gesichert. (1w8 Schaden, wenn man nicht Mund und Nase bedeckt).**

#### 3: VORKAMMER

Zwei Statuen (rechts ein Mann in Robe, links eine Frau in Robe) stehen in dieser Kammer. Rechts und links führen überschwemmte Treppen in das komplett unter Wasser liegende Untergeschoss.

**Die linke Statue (Frau in Robe) hat eine Amphore voller Wasser in den Händen. Am Sockel steht geschrieben „Der Quell des Lebens ist der Quell der Magie“.**

**Wird das Wasser aus der Amphore entfernt oder die Amphore zerstört, verschwinden die Illusionen in (4) und (5).**

Vier Vasen befinden sich in diesem Raum. In einer davon ein Heiltrank (2w6+2).

#### 4: FALLENGANG

Mehrere Tote verschiedener Völker und in verschiedenen Verwesungsstadien liegen in diesem Gang. Offenbar wurden sie von der linken Wand aus von etwas durchbohrt. Am Ende des Ganges ist der Drachenkopf zu sehen.

**Tritt man auf die Druckplatten, wird ein magisches Geschoss ausgelöst (1w6 Schaden)**

**An der rechten Wand steht auf einer Tafel aus Kupfer „Auch am hellsten Ort ist der Weg unauffindbar.“**

Gegenüber ist die blau markierte Wand eine Illusion. Man kann hindurchtreten und durch den Nebengang gehen. **In jeder der drei Nischen findet sich ein Zauberstab mit jeweils 2w6 Ladungen „Magisches Geschoss“.**

#### 5: DRACHENKOPF

In der Mitte der nördlichen Wand ist eine Skulptur eines Drachenkopfes befestigt. In einer Augenhöhle befindet sich ein faustgroßer Amethyst in Form eines Auges. Die andere Augenhöhle ist leer.

Unter dem Drachenkopf ist eine **Kiste mit 2w6 mal 300 GM und einem Schutzring + 1 (RK und RW um 1 verbessert).**

Rechts und links sind tiefer liegende, überflutete Gänge. Der linke Gang ist von einem Fallgitter versperrt. Dieses öffnet sich, wenn der Drachenkopf das zweite Auge erhält. **Durch den rechten Gang kann man tauchen.**

Zwei Vasen sind in diesem Raum. In einer davon ein Heiltrank (2w6+2), in der anderen ein kleiner Rubin (100 GM wert).

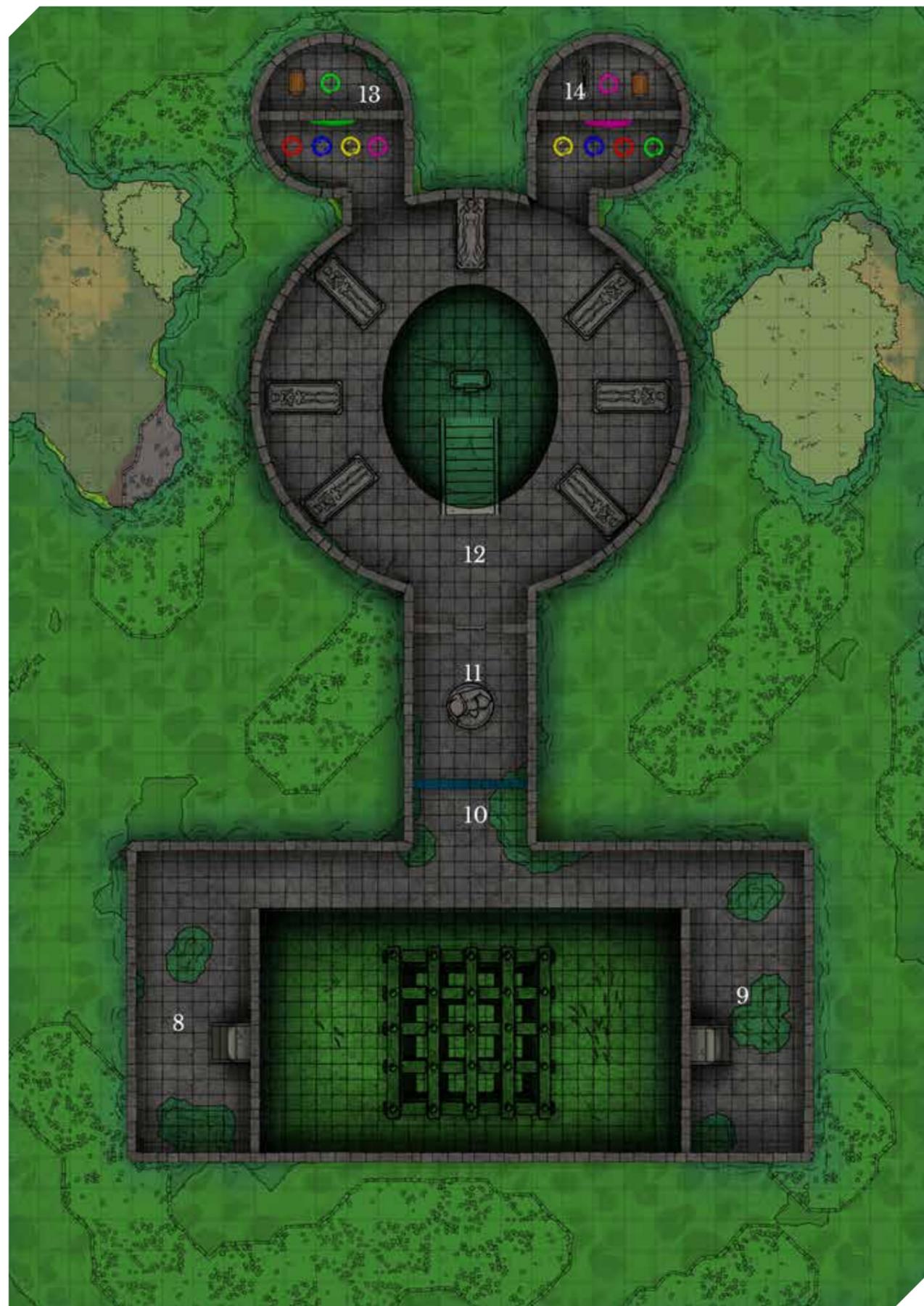
#### 6: DER HEBEL

Am Ende des überfluteten Ganges ist ein kleiner Raum mit einem Hebel in der Mitte. Wird der Hebel gezogen, verschwindet alles Wasser aus diesem Stockwerk und (bis auf die beiden Pools) auch aus dem Untergeschoss. Das Untergeschoss kann damit aus Raum (3) betreten werden.

#### 7: DIE SCHATZKISTE

Wurde der Hebel in (6) gezogen und das zweite Drachenaugen in (5) eingesetzt, kann dieser Raum betreten werden.

Darin befindet sich eine **große Schatzkiste mit 2w6 mal 600 GM und der Wurfaxt Frostfeuer (Kehrt in die Hand des Werfer zurück. Angriffsbonus 2, Schaden 1w6+2. Gegner muss Rettungswurf bestehen oder ist für eine Runde eingefroren).**



### 3 KLEINER TEMPEL – KELLER

Es ist sehr kalt und sehr dunkel hier. Wurde der Hebel im Erdgeschoss gezogen, ist nur noch in den beiden Pools Wasser, der Rest des Geschosses ist trotzdem feucht bis nass.

#### 8: DIE WESTLICHE TREPPE

Ein Krokodil (3 TW, 14 TP, RK 4 (15), RW 14, Schaden 1w6. 60 EP) lauert hier auf Beute. Es will etwas fressen und kann leicht mit Nahrung abgelenkt werden.

#### 9: DIE ÖSTLICHE TREPPE

Hier treiben sich 1w6 Skelette (1 TW, 4 TP, RK 8 (11), RW 17, Schaden 1w6. 15 EP) herum.

#### 10: VORKAMMER

Zwei Krokodile steigen aus dem großen Pool, wenn Charaktere sich nähern. Auch diese Krokodile wollen nicht unbedingt angreifen, sondern etwas fressen.

In dem großen Pool schwimmen ansonsten ein paar Fische, sonst ist darin nichts von Interesse. Am Grund befindet sich ein riesiger Abfluss.

Die nördliche, blau markierte Wand ist eine Illusion, man kann einfach hindurchgehen. Eine Pfütze, die durch die Wand zu kommen scheint, kann ein Hinweis darauf sein.

#### 11: DIE STATUE

Die Tür im Norden (nach 5) kann nur geöffnet werden, wenn das Rätsel der Statue gelöst wird. (Oder von einem Dieb).

Diese Statue einer Frau in Robe gleicht der im Erdgeschoss wie ein Ei dem anderen. Nur die Inschrift fehlt. Auch sie hat eine Amphore voller Wasser in den Händen.

Wird das Wasser entfernt oder die Amphore zerstört, öffnet sich die Tür nach (12) und die Illusion der Wand im Süden verschwindet.

#### 12: DIE KRYPTA

Aus den sechs Sarkophagen rechts und links erheben sich Skelette, die sofort zum Angriff übergehen. Die Sarkophage sind ansonsten leer.

Im siebten Sarkophag an der Nordwand findet sich ein **Amulett mit einem Krokodilskopf als Anhänger** (Kann einmal täglich zwei Krokodile beschwören, Werte wie in Raum 1. Sie gehorchen Befehlen und bleiben 1w4 Stunden oder bis sie im Kampf besiegt wurden. Am nächsten Tag können sie trotzdem erneut beschworen werden).

Der Pool ist sehr tief, am Boden ist eine Kiste zu sehen. **3w6+5 Piranhas (1 TW, 3 TP, RK 7 (12), RW 18, Schaden 1w4. 10 EP)** schwimmen im Wasser.

In der Kiste befindet sich ein etwa faustgroßer Amethyst, der wie ein Auge geformt ist.

#### 13: FARBRÄTSEL 1

Vier farbige Kreise sind auf den Boden gemalt. Die Farbe ist absolut nicht abzubekommen. Von links nach rechts haben sie die Farben rot, blau, gelb und lila.

An der Wand im ist eine große Plakette aus einem unbekanntem Material befestigt. Es leuchtet grün.

Wenn sich je ein Charakter in den blauen und in den gelben Kreis stellt, werden beide in den grünen Kreis teleportiert. Das Verlassen und wieder betreten des grünen Kreises bringt die Charaktere zurück in den blauen und gelben Kreis.

In der Kiste ist ein **Schild + 1 (RK um zwei verbessert)**, auf den ein goldener Kraken aufgemalt ist.

#### 14: FARBRÄTSEL 2

Das Rätsel funktioniert wie das in Raum (13), nur das hier Blau und Rot betreten werden müssen, um in den lilafarbenen Kreis teleportiert zu werden.

In der Kiste findet sich ein **Kettenhemd + 1 (RK 4 (15))**.

Hier befindet sich außerdem ein Hebel, der das Wasser aus dem Pool in Raum 12 komplett ablässt.



## 4. SIGNALFEUER UND LAGER VON GRISHNAK

**Auf einem großen Felsen brennt ein helles Feuer. Aus der Ferne könnte es leicht mit dem Signalfeuer auf dem Gasthaus Schädelbruch verwechselt werden. Deutlich sichtbare Wagenspuren auf dem westlichen Weg. Die Orks hier sind NICHT zwingend aggressiv.**

### 1: SÜDLICHE KREUZUNG

Der Weg teilt sich hier nach Westen und Osten auf. Der östliche Weg wird offenbar selten beschritten. Auf dem westlichen Weg sind **Wagenspuren** zu sehen.

**1w6 große Ratten (1 TW, 3 TP, RK 7 (12), RW 18, Schaden 1w4. 5 EP) greifen die Charaktere an der Weggabelung an.**

Auf dem östlichen Pfad patrouillieren **1w6 Orks (1 TW, 4 TP, RK 6 (13), RW 17, Schaden 1w6. 15 EP)**. Die Orks wollen nicht unbedingt kämpfen sondern schicken die Charaktere zum Lager (4), um mit Grishnak zu reden.

### 2: WESTLICHE KREUZUNG

Hier scheint ein Kampf stattgefunden zu haben. Ein toter menschlicher Kämpfer und ein toter Ork liegen auf dem Weg. **Der Kämpfer hat einen Heiltrank (2w6+2) dabei.**

Die **Wagenspuren** führen weiter nach Westen (Zum kleinen Wassertempel). Im Osten ist durch den Nebel gerade noch eine Barrikade zu sehen.

### 3: DAS SIGNALFEUER

Wenn die Charaktere sehr vorsichtig sind, können sie das Signalfeuer über die drei Leitern erreichen, ohne von den Orks bei (4) gesehen zu werden. Wenn sie damit etwas anstellen, wird aber sicherlich Alarm ausgelöst werden.

Beim Feuer findet sich ein kleines Fass voller Lampenöl. Wäre der Nebel nicht so dicht, hätte man von hier einen guten Blick auf das Lager der Orks. Zumindest kann man sehen, dass aus der Höhle (5) Rauch aufsteigt.

### 4: DIE BARRIKADE

Der Weg ist von kruden Barrikaden versperrt. Dahinter stehen zwei Orks Wache. Bei ihnen ist ein weiterer, deutlich größerer und besser ausgerüsteter Ork namens **Grishnak (3 TW, 15 TP, RK 7 (14), RW 14, Schaden 1w8+1. 120 EP)**.

Zwei weitere Orks mit Kurzbögen stehen auf dem improvisierten Wachturm.

Wenn Grishnak die Charaktere sieht, wird er versuchen, sie anzusprechen und sie in das Lager in der Höhle einzuladen. Insbesondere, wenn sie schon den Schädelspalter aus dem Hügelgrab haben.

### 5: DAS LAGER VON GRISHNAK

Insgesamt lagern hier 14 Orks und ihr Anführer Grishnak. Ein Wildschwein wird über offenem Feuer gebraten.

Wenn die Charaktere bereit sind, mit Grishnak zu sprechen, bringt er sie in sein Zelt aus Tierhäuten. Es ist spartanisch eingerichtet aber ganz gemütlich mit Fellen ausgelegt.

**Was Grishnak will:** Grishnak ist froh, dass die Charaktere mit ihm reden. Bisher haben alle Menschlinge sofort angegriffen, weil sie Angst vor Orks haben. Selbst wenn Grishnak mit ihnen reden wollte.

Die Orks greifen die Wagen auf Befehl ihres Häuptlings Bormk an, um Waren zu erbeuten. Der Häuptling will aber eigentlich auch Frieden. Er wird erpresst. Eine Bande von Halunken hat die Kinder von Bormk in ihre Gewalt gebracht und zwingt ihn zu den Überfällen.

Sowohl Bormk als auch die Entführer sind in den Höhlen im Norden.

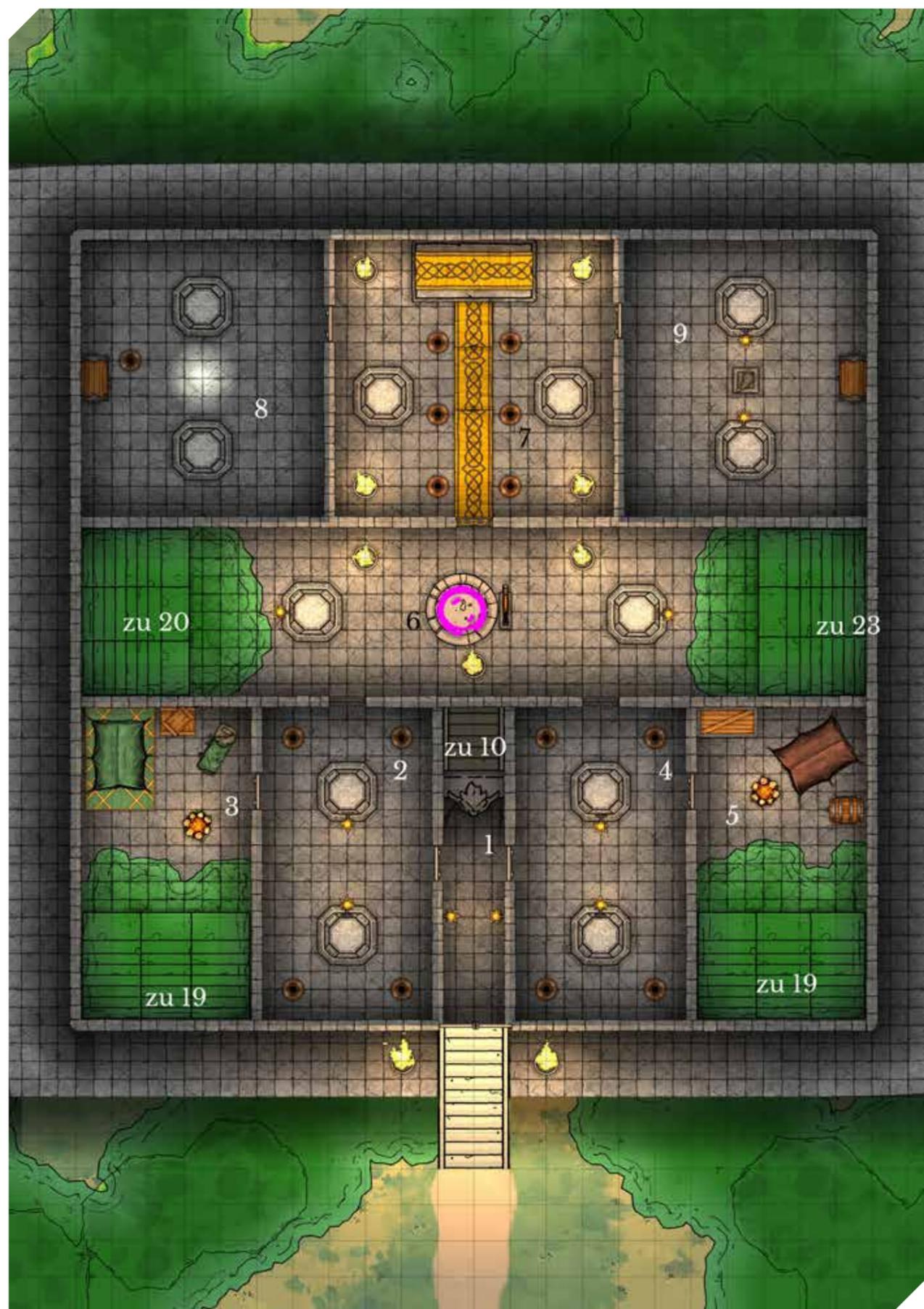
Grishnak verabscheut es, Wagen zu überfallen, weil er weiß, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis Menschen mit einer Armee anrücken. Und er verabscheut die Schwäche von Bormk, der sich erpressen lässt.

In den letzten Wochen ist es Grishnak gelungen, immer mehr Orks davon zu überzeugen, dass Bormk nicht mehr Häuptling sein sollte. Alle Orks in diesem Lager sind Grishnak gegenüber loyal. Bormk weiß noch nichts von der Meuterei.

Seine Idee: Die legendäre Axt Schädelspalter aus dem Hügelgrab im Westen würde ihn in den Augen der anderen Orks würdig machen, der neue Häuptling zu werden.

**Auftrag: Grishnak will den Schädelspalter aus dem Hügelgrab, dann hilft er dabei, Häuptling Bormk und die Schurken in den Höhlen zu bekämpfen.**

Grishnak warnt noch, dass die Orks in den Höhlen im Norden definitiv keine Fragen stellen, sondern sofort kämpfen werden. Außerdem ist einer der Schurken, die den Häuptling erpressen ein gefährlicher Zauberer.



## 5. GROßER TEMPEL

Eine uralte Stufenpyramide ist teilweise im Sumpf versunken. Von außen und auch von innen ist der Stein mit Wasserpflanzen bewachsen. Überall riecht es faulig. Fackeln und Feuerschalen erleuchten den Tempel mit merkwürdigem, kaltem Feuer.

### 1: EINGANG UND STEINGESICHT

Die Tür zum Tempel lässt sich problemlos öffnen. Gegenüber der Eingangstür stellt ein Steingesicht eine Frage. **Jeder Charakter hört diese in seiner Muttersprache: „Ich bin manchmal voll aber niemals leer. Bin niemals alt, doch manchmal neu. Was bin ich?“ (Mond).** Bei einer richtigen Antwort gleitet das Steingesicht nach oben und gibt die Treppe frei.

Rechts und links gibt es Türen.

### 2: DIE ELFEN

Die beiden elfischen Abenteurerinnen **Aidhel (unschätzbare Alter, blond, weiße Gewänder, Kle 2) und Jiawen (unschätzbare Alter, weiße Haare, Lederrüstung und Bogen, Käm 2)** liefern sich einen Stellungskrieg mit den Zwergen in Raum (4). Beide Gruppen wollen die jeweils andere Gruppe nicht an die sagenhaften Schätze des Tempels lassen.

Von hier aus kann man durch ein Fallgitter Raum (6) einsehen. Sowohl der Hebel als auch die lilafarbene Teleporterplattform sind zu sehen.

Vier Vasen befinden sich in diesem Raum. In zweien davon jeweils ein Rubin (200 GM wert).

### 3: DAS LAGER DER ELFEN

Die Elfen ziehen sich hierher zurück, wenn die erste Begegnung mit den Charakteren friedlich verläuft.

Die Treppen in diesem Raum liegen ebenso wie das Untergeschoss unter Wasser, solange die Amethysten nicht in Raum (18) eingesetzt wurden.

### 4: DIE ZWERGE

Die Brüder **Ramtakk (Halbglatze, geflochtener brauner Bart, Lederrüstung, Armbrust, Käm 2) und Burt (absurd große Hörner am Helm, riesige Axt, blonder Bart, Käm 2)** liefern sich einen Stellungskrieg mit den Elfen in Raum (2). Beide Gruppen wollen die jeweils andere Gruppe nicht an die sagenhaften Schätze des Tempels lassen.

Auch Von hier aus kann man durch ein Fallgitter Raum (6) einsehen. Sowohl der Hebel als auch die lilafarbene Teleporterplattform sind zu sehen.

### 5: DAS LAGER DER ZWERGE

Die Zwergenbrüder ziehen sich hierher zurück, wenn die Begegnung mit den Charakteren friedlich verläuft.

Vier Vasen befinden sich in diesem Raum. In einer davon ein Rubin (200 GM wert), in einer anderen ein Heiltrank (2w6+2).

### 6: DIE ZENTRAKKAMMER

Wenn mindestens zwei Charaktere auf die Teleporterplattform treten, werden sie in die Räume (12) und (13) teleportiert.

**Der Hebel senkt die drei Fallgitter zu den Räumen (2), (4) und (7).**

Die Treppen nach unten sind überflutet, bis Raum (18) gelöst ist.

### 7: ALTARRAUM

Ein großer Altar steht an der gegenüberliegenden Wand. Nach rechts und links gehen Türen ab.

**Wenn das Ritual mit den Gegenständen aus Raum (8) und (9) korrekt durchgeführt wird (Glocke schlagen, aus Kelch trinken, Glocke schlagen, Glocke schlagen) bebt der Tempel kurz, es zischt laut und die Tür zu Raum (17) im Obergeschoss erscheint.**

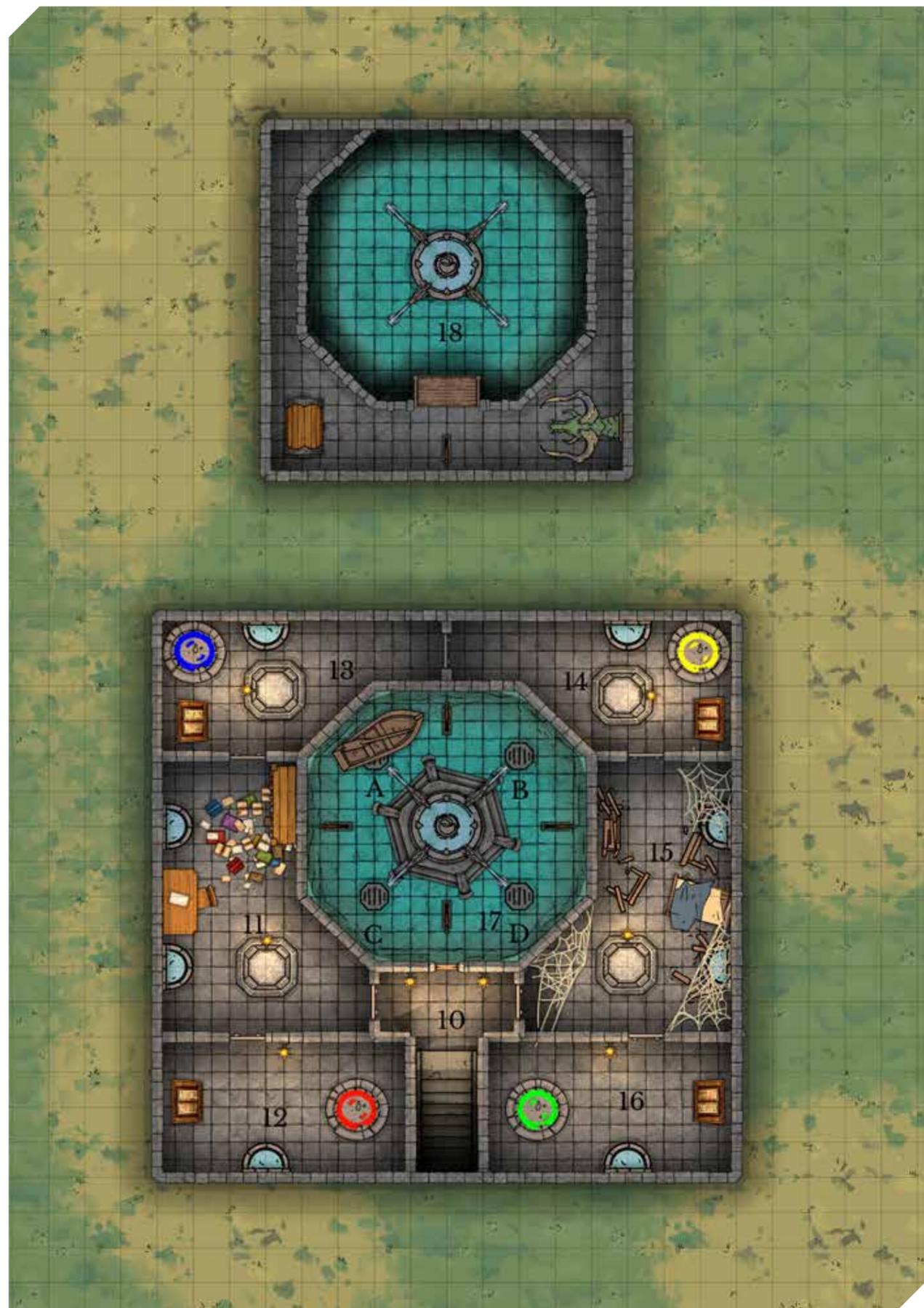
Sechs Vasen befinden sich in diesem Raum. In einer befindet sich ein Rubin (200 GM wert). In einer weiteren Vase befindet sich der magische Umhang des Wallens (lässt den Träger stets besonders heroisch aussehen). In einer Dritten ein Stab der Auferstehung (Kann zwei Mal einen toten Charakter wiederbeleben).

### 8: SCHATZKAMMER 1

Ein heller Lichtstrahl scheint aus dem Nichts zu kommen und erhellt die Mitte dieses Raumes zwischen zwei Säulen. Wer in das Licht tritt, muss einen Rettungswurf bestehen oder wird auf der Stelle eingefroren und ein Schattenklon des Charakters erscheint und greift an. Erst, wenn dieser besiegt ist, endet die Einfrierung. **In der Kiste ist die Ritualglocke.**

### 9: SCHATZKAMMER 2

Zwischen den beiden Säulen liegt auf einer steinernen Empore ein goldenes Amulett. Wer es anfässt, muss einen Rettungswurf bestehen oder klebt daran fest. Es lässt sich mit keinen Mitteln von der Empore trennen. Ein Schattenklon des Charakters erscheint und greift an. Erst wenn dieser besiegt ist, endet der Fluch. **In der Kiste ist ein Kelch des endlosen Wassers. (Füllt sich nach einer Minute immer wieder auf).**



## 5. GROßER TEMPEL – OBEN

Im Obergeschoss ist es weniger feucht als unten. Auch der faulige Geruch ist deutlich weniger intensiv.

### 10: EINGANG

Nach links und rechts gehen Türen ab. Geradeaus ist blanker Stein, bis das Ritual im Altarraum (7) vollführt wurde. Dann erscheint eine Tür aus einem unbekanntem, magischen Metall, die in Raum (17) führt.

### 11: SCHREIBSTUBE

Ein flatternder Bücherschwarm greift an. (3 TW, 15 TP, RK 4 (15), RW 12 greift mit magischen Geschossen an 2x 1w6+1, 60 EP, Feuer vernichtet die Bücher sofort).

Die anderen Bücher, die zum größten Teil aus dem Regal gefallen sind, sind in unlesbarer Sprache verfasst und/oder verrotet. Es finden sich jedoch **1w6 Schriftrollen des 2. Zaubergades und je 1w4 Schriftrollen des 3. Und 4. Zaubergades.**

Auf dem Schreibtisch liegt eine **Kladde**, die auf wundersame Weise wie neu aussieht. Darin kann jeder Charakter in seiner Muttersprache lesen, dass die Erbauer dieses Tempels sich vor einer katastrophalen Flut fürchteten, die das Land heimsuchen sollte. Sie trafen verschiedene Vorbereitungsmaßnahmen. Der Autor der Aufzeichnung äußert sich sehr abfällig gegenüber den Plänen von jemandem, den er „Chirurg“ nennt. Leider führt er das nicht weiter aus.

### 12: ROTER TELEPORTER

Wenn ein Charakter auf diesem Teleporter steht und einer auf dem Teleporter in Raum (13), gelangen beide in Raum (6).

**Auf einer großen Plakette steht in der Muttersprache des Lesers: „Dann trinken wir vom endlosen Wasser.“**

### 13: BLAUER TELEPORTER

Wenn ein Charakter auf diesem Teleporter steht und einer auf dem Teleporter in Raum (12), gelangen beide in Raum (6).

**Auf einer großen Plakette steht in der Muttersprache des Lesers: „Dann läuten wir die Glocke ein zweites Mal.“**

### 14: GELBER TELEPORTER

Keine Kombination mit anderen Teleportern bewirkt etwas.

**Auf einer großen Plakette steht in der Muttersprache des Lesers: „Wir beginnen das Ritual mit einem Gebet und einem Läuten der Glocke.“**

### 15: ALTE SCHLAFKAMMER

In diesem Raum haben sich **Vier Riesenspinnen (2TW, 12 TP, RK 6 (13), RW 16, Schaden 1w4. Rettungswurf oder für eine Runde gelähmt. 200 EP)** breit gemacht. Wer in das Netz gerät, muss einen Rettungswurf bestehen oder kann sich für 1w4 Runden nicht bewegen.

### 16: GRÜNER TELEPORTER

Keine Kombination mit anderen Teleportern bewirkt etwas.

**Auf einer großen Plakette steht in der Muttersprache des Lesers: „Wir beenden das Ritual mit einem letzten Läuten der Glocke.“**

### 17: ZISTERNE

Auf einer hohen Säule steht ein Springbrunnen. In etwa vier Metern Höhe kann man einen Steg sehen. Die Wände sind so glatt und feucht, dass selbst ein Dieb Schwierigkeiten hat, sie zu erklettern (Minus 50%). Mit Wurfhaken und Seil geht es aber.

Das Wasser läuft stetig durch die Abflüsse A bis D ab. Ein Ruderboot ist in einer Ecke. Vier Hebel befinden sich in diesem Raum. **Das Ziehen eines Hebels verändert den Zustand (offen/geschlossen) von je zwei Abflüssen.**

Der nördliche Hebel (1) verändert Abflüsse A und D.

Der östliche Hebel (2) verändert Abflüsse A und B.

Der südliche Hebel (3) verändert Abflüsse C und D.

Der westliche Hebel (4) verändert Abflüsse B und D.

Zieht man Hebel 1, schließen sich A und D. Zieht man danach Hebel 2, öffnet sich A wieder und B schließt sich.

Es gibt verschiedene Lösungen. Zum Beispiel 1-2-3-1. Sind alle Abflüsse zu, steigt das Wasser und die Charaktere können im Boot (oder ohne) Raum (18) erreichen.

### 18: DRACHENKOPF

Der Hebel hier kann alle Abflüsse in Raum (17) gleichzeitig öffnen und schließen.

Der Drachenkopf hat zwei leere Augenhöhlen. Man muss **die Amethysten aus dem (Kleinen Wassertempel)** hier einsetzen. Dann verschwindet alles Wasser aus dem Erdgeschoss und dem Untergeschoss, sodass das Untergeschoss zugänglich ist. Der Tempel bebzt kurz und es zischt laut.

**In der Kiste befinden sich 3w6 mal 800 GM und ein Langschwert + 2 (1w8+2 Schaden, Angriffsbonus 2).**

## 5. GROßER TEMPEL – KELLER

Das Untergeschoss des Tempels ist kalt, feucht und dunkel. Es wird von mutierten Fischmenschen bewohnt. Manche von ihnen mit Flossen und/oder Schuppen, manche mit Panzern und/oder Stielaugen und Krabbenscheren.

### 19: SCHATZKAMMER

Wenn es den Charakteren gelungen ist, das Wasser aus dem Untergeschoss zu verbannen, kommt es spätestens hier zum Konflikt zwischen den elfischen und den zwergischen Abenteurern.

In diesem großen Raum befinden sich außerdem 5 mutierte Fischmenschen. (2TW, 8 TP, RK 4 (15), RW 15, Schaden 1w8, 40 EP).

Im Wasserpool schwimmen 12 Piranhas (1 TW, 3 TP, RK 7 (12), RW 18, Schaden 1w4, 10 EP). Am Grund liegt ein Amulett der Metamagie (+ 2 Zauberplätze des 1. Bis 3. Zaubergades. Sowohl für Kleriker als auch für Zauberkundige nutzbar).

In der linken Kiste ist ein Krafthandschuh (+5 Nahkampfschaden, nicht kumulativ mit Stärkebonus und anderen Boni)

Die mittlere Kiste ist die Schale eines riesigen Einsiedlerkrebses (4 TW, 26 TP, RK 3 (16), RW 13, Schaden 2 mal 1w6, 300 EP).

In der rechten Kiste ein Universalschlüssel (+ 20% auf Schlösser öffnen).

### 20: WESTLICHES TREPPENHAUS

Außer den Türen im Norden und Süden ist dieser Raum leer.

### 21: OPERATIONSSAAL

Auf steinernen Tischen liegen Skelette. Es scheint sich um Menschen zu handeln, es gibt aber deutliche Anzeichen auf Mutationen und Veränderungen. Ein weiteres Skelett ist in einem Käfig. In einem kleinen Schränkchen findet sich verrostetes OP-Besteck und zwei Heiltränke (2w6+2).

### 22: LABOR

Nahezu vollständig vom Wasser aufgelöste Bücher. Eine wie durch ein Wunder erhaltene Notiz auf dem Schreibtisch kann von jedem Charakter in seiner Muttersprache gelesen werden. „Auf keinen Fall den blauen Trank verabreichen!“ Auf einem der Regale ist eine Truhe, in der sauber aufgereiht und in Schutzhüllen verpackt einige Tränke verstaut sind.

### Tränke im Labor trinken

(Jeder Charakter einen, danach keine weitere Wirkung)

Grüner Trank	Dem Charakter wachsen Kiemen am Hals. Kann 10 Minuten unter Wasser atmen.
Blauer Trank	Charakter mutiert zu einem riesigen, aggressiven Krebswesen (Werte wie in Raum 19).
Roter Trank	Dem Charakter wächst ein Schildkrötenpanzer. RK 3 (16) aber kann sonst keine Rüstung mehr tragen.
Gelber Trank	Dem Charakter wachsen lange Augenstiele. 360-Grad-Blick aber Charisma Minus 4.
Pinker Trank	Zwischen Fingern und Zehen wachsen Schwimmhäute. Viel schnelleres Schwimmen möglich.
Schwarzer Trank	Dem Charakter wachsen mehrere Reihen scharfer, kleiner Zähne. 1w6 Biss-Schaden. Zähne wachsen nach.

### 23: ÖSTLICHES TREPPENHAUS

Bis auf die Türen im Norden und Süden leer.

### 24: WERKSTATT

Die Werkstatt ist völlig zerstört. Auf der Werkbank findet sich aber ein magischer Federkiel (Tinte nie leer, kann auch unter Wasser schreiben). Falls die Gruppe einen kleinen Golem im Sumpf gefunden hat, zeigt dieser aufgeregt auf die Tür nach (25).

### 25: GOLEMRAUM

Auf einem steinernen Tisch liegt ein in ein Tuch gehüllter Golem von etwa 1,50 Meter Größe. Die Schädelplatte ist geöffnet.

In den Resten eines Regals liegt ein magisches Blatt Papier, dass völlig unbeschadet ist. Die Charaktere können einen Befehl auf das Blatt schreiben und es dem Golem in den Kopf stecken, um ihn zu aktivieren.

**Golem:** (4TW, 25TP, RK 4 (15), RW 11, Schaden 2w6.)

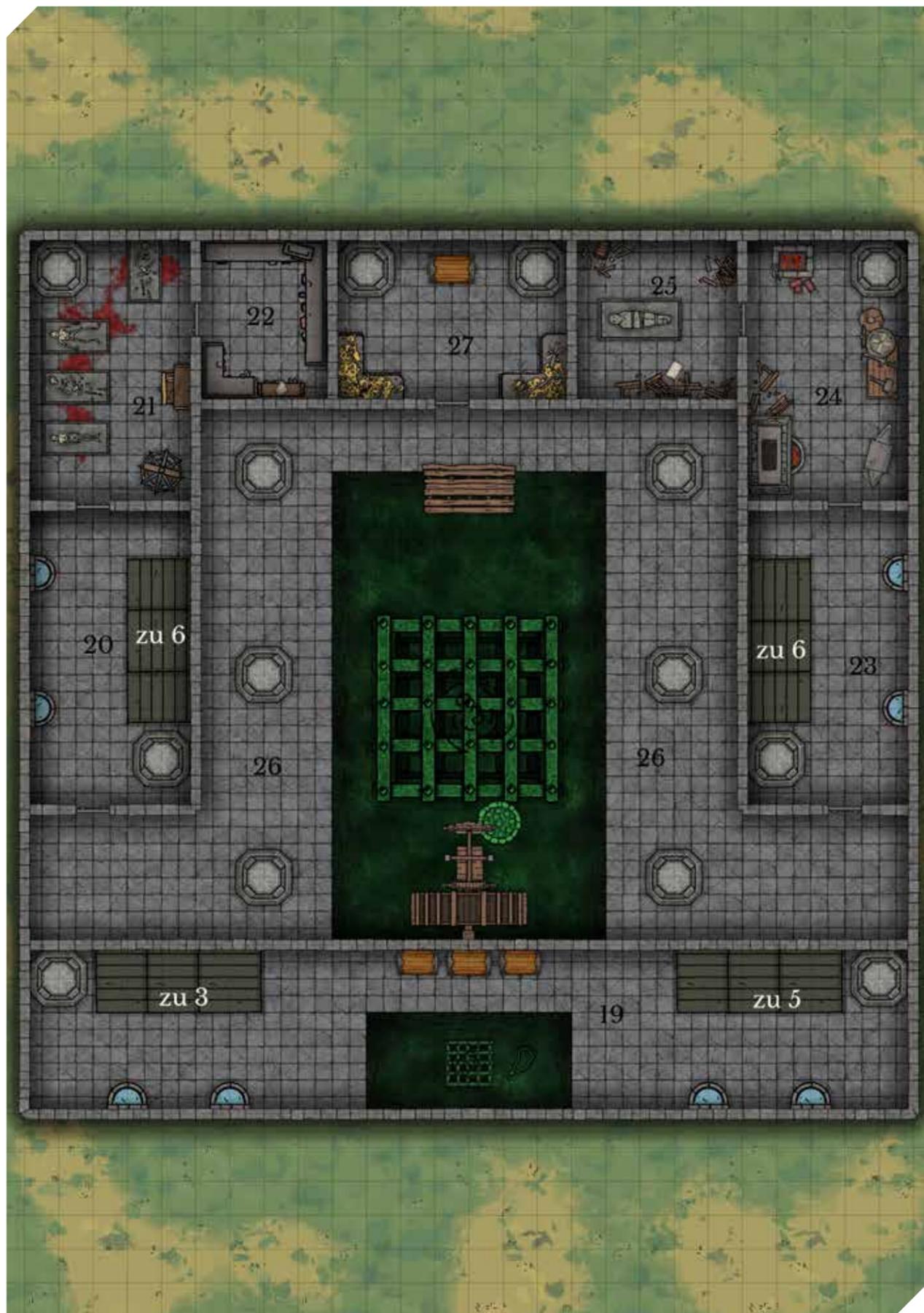
### 26: GROSSE HALLE

Verteilt im ganzen Raum befinden sich insgesamt 12 mutierte Fischmenschen. In dem großen Pool ziehen zwei Haie (5TW, 24 TP, RK 6 (13), Schaden 2w8, 120 EP) ihre Kreise.

### 27: SCHATZKAMMER 2

Die Tür kann nur mit dem Universalschlüssel aus Raum (19) oder von einem Dieb geöffnet werden.

Die Schätze werden von zwei riesigen Krebsmonstern bewacht (Werte wie in Raum 19). In der Kiste 2w6 mal 600 GM. Auf den Tischen liegen weitere 2w6 mal 400 GM und ein Dreizack der Blitze (Angriffsbonus 2, Schaden 1w8+3. Kann zweimal täglich einem Feind in Sichtweite 4w6 Schaden zufügen. Zweihändig).





## 6. ORKHÖHLE – OBEN

Ein massiver Berg erhebt sich aus dem Nebelmoor. Anhand vieler Spuren, die hinein und hinaus führen ist der Eingang in die Höhlen schnell gefunden.

### 1: EINGANG

Wenn die Charaktere ein Abkommen mit Grishnak getroffen haben, wartet er hier mit fünf weiteren Orks auf die Gruppe und weiß auch einiges über die Höhlen zu berichten.

Schon von außen ist das Licht von Feuer zu sehen, Geräusche werden vom unterirdischen Fluss übertönt.

### 2: DAS HAUPTLAGER

Im Lager halten sich sichtbar 6 Orks (1TW, 4 TP, RK 6 (13), RW 17, Schaden 1w6+1. 15 EP) auf, die an einem großen Tisch Karten spielen. Rolog, ein größerer Ork, ist eine Art Unteranführer (2TW, 7TP, RK 4 (15), Schaden 1w6+2. 60 EP). 5 weitere Orks schlafen in den Zelten.

Am Ufer des Flusses ist ein Ruderboot halb ans Ufer gezogen.

Rolog wird die Charaktere tendenziell in den Thronsaal von Bormk (Raum 6) bringen wollen, und sie ihm dort über der versteckten Fallgrube vorführen. Sollte es zum Kampf kommen, werden die Orks das Lager der Mütter (3) verteidigen und versuchen, sich nach (6) zurückzuziehen.

### 3: DAS LAGER DER MÜTTER

In diesem kleineren Lager wohnen 5 Orkmütter mit 12 jungen Kindern. Im Falle eines Kampfes werden die Orkmütter sich mit ihren Kindern nach (6) zurückziehen wollen.

### 4: ABFALLECKE

Neben allerlei anderem Müll und Speiseresten finden sich hier die Überreste mehrerer Wagen und Handkarren. Wertsachen sind in dem stinkenden Haufen keine zu finden. Eine ganze Menge normale Ratten leben hier.

### 5: KOCHHÖHLE

An Haken hängen hier verschiedene Tierkadaver zum Ausbluten. Auf einem Haufen liegen ziemlich harte aber essbare Brote. Die sehr kräftig gebaute und ziemlich jähzornige Zargasha (2TW, 9TP, RK 5 (14), Schaden 1w6+2. 60 EP) beaufsichtigt drei andere Orkfrauen beim Kochen.

Zargasha trägt ein auffälliges Schutzamulett + 1 (Rettungswurf und Rüstungsklasse um 1 verbessert).

### 6: THRONSAAL

Auf dem Thron sitzt Orkhäuptling Bormk (3TW, 15TP, RK 4 (15), RW 14, Schaden 1w8+2. 120 EP). Neben ihm steht Ilaria (Mensch, fettige schwarze Haare, Kettenrüstung, Schwert). (3 TW, 12 TP, RK 4 (15), RW 13, Schaden 1w8+1. 120 EP). Auf der anderen Seite des Throns führt eine Treppe zu (9).

Am großen Tisch sitzen sechs Orks, die Stimmung ist eher gedrückt. Zwei weitere Orks machen „Musik“ auf Trommeln.

Zwischen Thron und Tisch ist eine Fallgrube unter einem Bärenfell versteckt. Sie kann mit einem Hebel neben dem Thron ausgelöst werden und lässt Opfer in Raum (10) fallen und verursacht 1w4 Schaden.

### WAS IST LOS?

Häuptling Bormk wird von Ilaria und ihren Kameraden erpresst. Sie halten seine beiden Söhne Ronk (7) und Karnash (10) im Boot in (8) fest. Bormk muss Händler überfallen und so seine Söhne freikaufen. Insgesamt verlangen die Entführer 5.000 Goldmünzen.

Ilaria ist siegessicher und spricht mit den Charakteren offen darüber.

Bormk ist alles sehr unangenehm und er hat Mühe, seine Feindseligkeit zu Ilaria zu verbergen.

### 7: NEBENEINGANG

Von diesem Flussufer geht eine Treppe hinab zu (9). Drei ältere Orks angeln am Ufer.

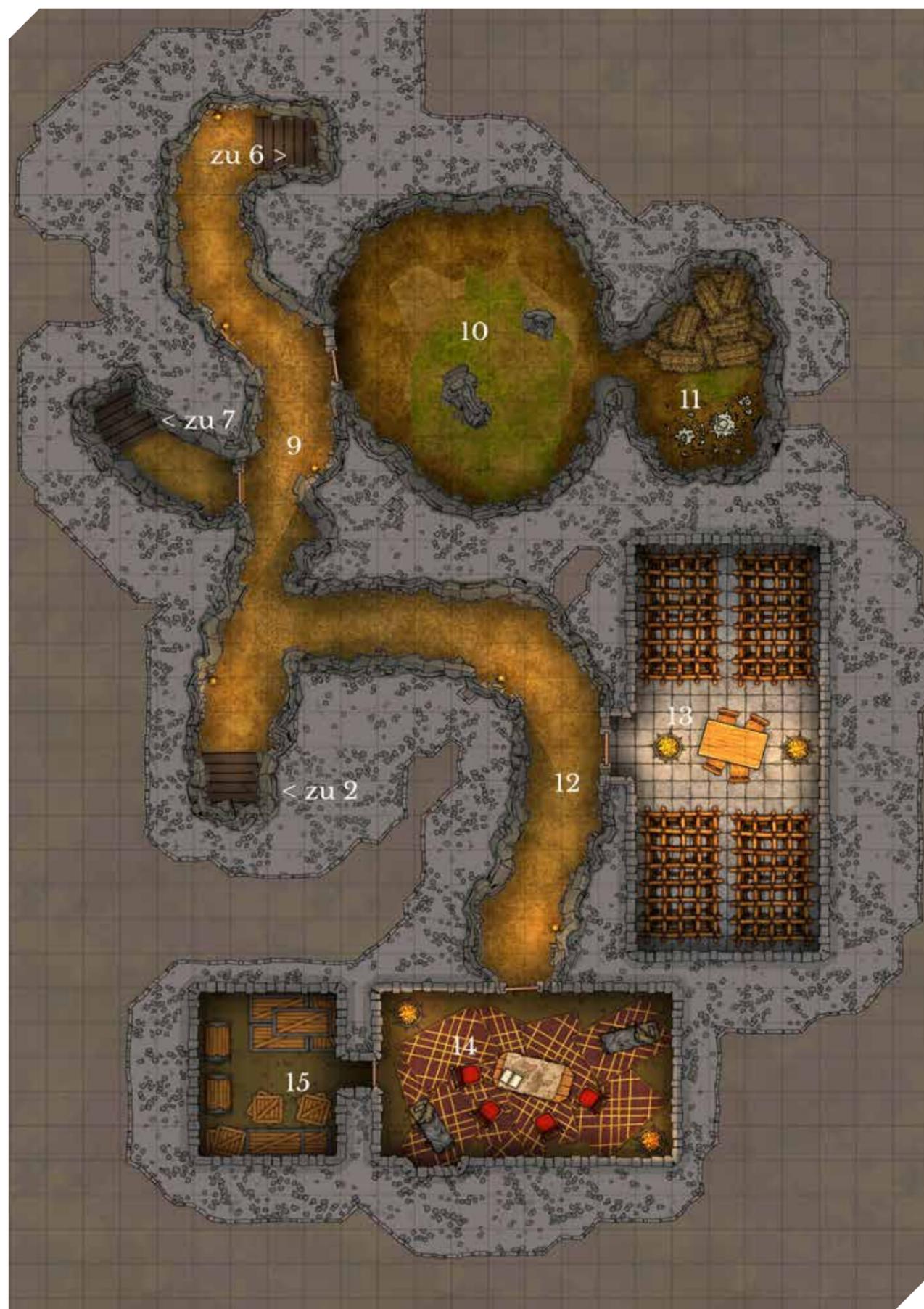
### 8: BOOT UND SCHLAFLAGER

In dieser sehr großen Höhle befindet sich ein unterirdischer See, der offenbar auch die Quelle des Flusses, der unterirdisch gespeist wird.

Mitten auf dem See hat ein Boot geankert. Auf diesem bewacht Rangalin (Elf, Lederrüstung, Glatze, Langbogen) (2TW, 8 TP, RK 6 (13) RW 14, Schaden zweimal 1w6 mit Bogen Einmal 1w6 mit Kurzschrift. 80 EP) die beiden gefesselten Orkkinder Ronk und Karnash.

Im Lager am Ufer schlafen Die Zwillingbrüder Balabar und Kelek in einem Zelt. (Beide Lederrüstung, Schwert, lange braune Locken und Sechstagebart). (2TW, 10 TP, RK 7 (12), RW 14, Schaden 1w8+1. 80 EP). Das andere Zelt ist leer.

In der Kiste findet sich hauptsächlich Nahrung und allgemeine Ausrüstung wie ein Seil mit Wurfhaken, Decken und eine Abblendlaterne. Außerdem 5 Heiltränke (2w6+2) und 5 Brandöle (3w6 Schaden in 5 Meter Umkreis).



## 6. ORKHÖHLE – UNTEN

Die unteren Höhlen wirken älter als die darüber. Kleine Stalaktiten hängen von der Decke. Einige Räume sind eindeutig nicht von Orks erbaut worden und uralte.

### 9: TUNNEL - TEIL 1

Der Tunnel ist über mehrere Treppen aus dem Obergeschoss zu erreichen. Die Tür im Norden (zu Raum 10) hat ein kleines Fenster und kann nur mit einem **Schlüssel des Bestienmeisters** geöffnet werden. Die Tür im Westen (Zur Treppe zu Raum 7) nur mit einem Verlieschlüssel.

Im Tunnel halten sich **1w6 Orks (1TW, 4 TP, RK 6 (13), RW 17, Schaden 1w6+1. 15 EP)** auf. Zwei weitere Orks bewachen die westliche Tür. Einer von ihnen hat einen **Verlieschlüssel** dabei.

Bei großem Lärm kommen **1w6 weitere Orks aus (12)**.

### 10: ARENA

Sollten die Charaktere durch die Fallgrube hierher gelangt sein, so bleibt diese offen stehen und Orks schauen gröhnd herunter. Auch durch das Fenster in der Tür schauen in diesem Falle Orks herein.

In jedem Fall halten sich im nächsten Raum (11) **zwei große Bären auf (4TW, 20 TP, RK 7 (12), RW 13, Schaden zwei Mal 1w4. 120 EP. Wenn ein Bär jemanden mit zwei Angriffen in einer Runde trifft, verursacht er 1w8 Extraschaden.)** Die ausgehungerten Bären werden die Charaktere mit hoher Wahrscheinlichkeit angreifen. Feuer verängstigt sie eine Weile, Nahrung kann sie ablenken.

### 11: BÄRENHÖHLE

In der Bärenhöhle finden sich neben dem Schlafplatz der Tiere auch die Überreste vorangegangener Opfer. Darunter ein zerkratzter **magischer Schild + 1 (Rüstungsklasse um 2 verbessert)**. Außerdem findet sich die Leiche des ehemaligen Bestienmeisters, die einen **Schlüssel für die Tür in den Tunnel (9)** in einer Hand umklammert hält.

### 12: TUNNEL - TEIL 2

1w6 Orks bewachen die beiden Türen in diesem Tunnel. Bei großem Lärm werden sowohl die Orks aus Raum (13) als auch die Menschen in Raum (14) alarmiert.

### 13: GEFÄNGNIS

In der Mitte des Raums steht ein Tisch mit vier Stühlen. Der aktuelle **Bestienmeister** der Orks spielt mit drei anderen Orks Karten. Er hat einen **Schlüssel für Raum (10)** dabei.

Die Käfige aus kräftigen Holzstämmen verfügen über einen primitiven aber cleveren Flaschenzug-Mechanismus. Die schweren Türen können nur geöffnet werden, indem man an Seilen an der östlichen Wand zieht. **Welches Seil welchen Käfig öffnet, weiß nur der Bestienmeister genau.**

**In zweien der Käfige sind je zwei wirklich wütende, riesige Dachse gefangen. (3TW, 14TP, RK 4 (15), RW 14, Schaden zwei Mal 1w4. 60 EP).**

In den beiden anderen Käfigen sind die **zerlumpten und hungrigen Händler Robard, Marie, Kassdim und Hakon**. Die würden sich sehr freuen, hier lebend wieder herauszukommen, sind im Kampf aber keine große Hilfe. Ihre Wachen wurden den Bären vorgeworfen. Man war sich noch nicht sicher, ob die Händler vielleicht ein Lösegeld wert sein könnten.

### 14: BESPRECHUNGSZIMMER

Dieser Raum ist komplett mit mehreren Schichten Teppichen ausgelegt und in ihrer Mitte steht ein Tisch mit vier Stühlen daran.

Darüber gebeugt die Entführer **Sofia (3TW 15 TP, RK 3 (16), RW 12, Schaden 1w8+2. 120 EP. Kann 3 mal 1w6+1 Schaden bei sich oder anderen heilen) und Hesh (5TW, 14TP, RK 8 (11), RW 11. Schaden 1w6. 240 EP. Kann 2 mal Schlaf, 2 mal Magisches Geschoss, 2 mal Spiegelbilder und einmal Feuerball wirken)**. Sofia trägt einen Streitkolben + 1 (Schaden 1w8+1, Angriffsbonus 1, Zweihändig) und einen Schutzring +1 (RK und RW um 1 verbessert). Hesh hat einen Kampfstab und eine Robe.

Auf dem Tisch liegt ein Notizbuch, in dem die gestohlenen Waren aufgelistet und bewertet sind. Offenbar haben die Entführer wirklich vor, Bormks Kinder gehen zu lassen, wenn er für sie den Gegenwert von 5.000 Goldmünzen erbeutet.

Abgesehen davon, dass Häuptling Bormk offensichtlich eine seltsame Sammelleidenschaft für große Teppiche hat, finden sich in diesem Raum auch verschiedene Tuche und Stoffe von Handelskarawanen.

### 15: SCHATZKAMMER

In gestapelten Kisten befinden sich weitere gestohlene Waren. In zwei Schatztruhen außerdem jeweils **2w6 mal 800 GM**.

# NEBELMOOR

BY SEBA

EIN OLDSCHOOL-POINTCRAWL FÜR D20-ROLLENSPIELE

---

ES IST GROB, ES IST NEBLIG, MAN VERIRRT SICH LEICHT.

IM NEBELMOOR SIND IN DEN VERGANGENEN WOCHEN WAGEN VON HÄNDLERN VERSCHWUNDEN. DER EINZIGE ZIVILISIERTE FLECKEN IM NEBELMOOR, DAS GASTHAUS SCHÄDELBRUCH, RUFT ABENTEURER, UM DER SACHE AUF DEN GRUND ZU GEHEN.

ABER IM NEBELMOOR GIBT ES NICHT NUR NEBEL SONDERN AUCH ORKS, KRÖTENMENSCHEN, TROLLE UND HEXEN. WANDERER MÜSSEN ALSO AUF DER HUT SEIN, UM DAS MOOR LEBEND ZU VERLASSEN.

WAGEMÜTIGE ABENTEURER KÖNNEN JEDOCH GROBE SCHÄTZE IN DEN TEMPELN EINER UNTERGEGANGENEN ZIVILISATION BERGEN.

WERDEN DIE SPIELER ZU HELDEN DES NEBELMOORS?

ODER ENDEN SIE ALS 1 V 8 MOORLEICHEN AUF DER TABELLE FÜR ZUFALLSBEGEGNUNGEN?

EIN POINTCRAWL FÜR CHARAKTERE DER STUFE 1

SPIELBAR MIT ALLEN OSR-SYSTEMEN

MIT RUBINEN IN UNSEN

---