

LIG-BRO

BY SEBA

EIN OLDSCHOOL-POINTCRAWL FÜR D20-ROLLENSPIELE



EIN SEIFENKISTEN-PROJEKT MIT SCHNURRBÄRTEN

VORWORT

1: WAS IST DIE IDEE HINTER LIG-BRO?

Ich mag kurze, knackige Locations mit einem klaren, starken Thema. Hier gibt es viel davon. **Texte von mir, Seba. Illustrationen von Sabi, Leonardo.AI, Dungeon-Draft und CC.**

Lig-Bro ist eine Sammlung kurzer Locations, die für gewöhnlich in einer **Spieleitzung von unter 2 Stunden** abgeschlossen werden können. Verbunden sind sie durch einen Pointcrawl. **Die Spieler sollten stets die Übersichtskarte (Seite 4 und 6) einsehen können. Sinnvoll wäre es sicher, sie zu kopieren.**

Die Beschreibungen sind sehr kurz, denn ich bevorzuge 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 weißt, dass deine Spielenden solche Dinge wichtig finden, musst Du dich eben entsprechend vorbereiten.

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

Lig-Bro ist Setting-Agnostisch. Es gibt Tempel von Göttern, die eine bestimmte Funktion haben (Gerechtigkeit, Krieg, Wasser). Diese Götter haben in Lig-Bro keine Namen. Die Spielleitung muss sich bitte selbst welche ausdenken oder solche Dinge an das übergeordnete Setting anpassen.

Ich lade dazu ein und empfehle, die Stadt Lig-Bro weiter auszuarbeiten. Auch hier bin ich ziemlich sicher, dass mit den wenigen Seiten, die der Stadt gewidmet sind, einfach losgespielt werden kann. Das Spiel wird aber sicher davon profitieren, wenn die Spielleitung einzelne **Charaktere und Fraktionen** weiter ausarbeitet und eventuell eigene dazu erfindet.

Ansonsten gibt es für viele Rollenspielsysteme tolle veröffentlichte **Stadtabenteuer**, die nach Lig-Bro verlagert werden können. Sehr bewusst habe ich als Beispiel unter die Stadt eine **Kanalisation mit Geheimnissen und Monstern** verlegt, diese in der Stadtbeschreibung aber gar nicht erwähnt. Ob und wie sie in Deinem Spiel auftaucht, bleibt Dir überlassen. Wenn Du eine andere Kanalisation brauchst, dann bau für Dein Spiel bitte gerne eine neue.

Das gilt generell für alles. **Lig-Bro gehört Dir.**

2: WAS FÜR CHARAKTERE EIGNEN SICH?

Die Prämisse von Lig-Bro und Hauptbeschäftigung der Charaktere wird sein, **uralte Gräber zu plündern**. Es ist sicherlich möglich, Lig-Bro mit einer Gruppe aus Paladinen und Mönchen zu spielen aber viele Tätigkeiten könnten dann mitunter Fragen aufwerfen.

Die ideale **Motivation für die Charaktere** ist ganz klar: **Schnelles Geld**. Idealerweise lassen sie sich in die Geschichte verstricken und werden so zu Helden, Drachentöttern und möglicherweise Baronen von Burg Graufels. Wenn nicht, ist das aber auch nicht schlimm.

Lig-Bro ist tödlich. Wenn die Gruppe auf Stufe 1 beginnt, sind ein oder mehrere Tode fast sicher. Wenn die Gruppe auf **Stufe 3** beginnt, besteht eine reelle Chance, das Abenteuer mit den Charakteren zu beenden, mit denen es begonnen wurde. Auf Stufe 5 müsste man gut durchkommen. **3-5 Charaktere der Stufen 2 bis 5 sind ideal.**

3: MECHANISCHES – WIE FUNKTIONIERT ALLES?

Lig-Bro ist für Swords & Wizardry geschrieben. Das Besiegen von Monstern bringt relativ wenig Erfahrungspunkte (EP). Mehr davon gibt es für das Finden von Goldmünzen (GM). Ich handhabe es so, dass Spielende GM jederzeit 1:1 gegen EP eintauschen können. Dadurch haben die Charaktere nicht irgendwann 120.000 GM unter dem Kopfkissen sondern müssen überlegen, ob sie sie für Erfahrung oder Zeug ausgeben. Das ist aber eine persönliche Hausregel. Mach es, wie Du willst.

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 zum Beispiel 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.

MODUL-SYNOPSIS

1: DIE GESCHICHTE VON LIG-BRO

Vor hunderten von Jahren fand dort, wo sich heute die kleine Stadt Lig-Bro befindet, ein **Dekaden während Krieg zwischen Licht und Dunkelheit** statt. Für viele der legendären Helden, die bei dem Krieg ihr Leben ließen, wurden später **Denkmäler und Ruhestätten** errichtet. Viele Pilgerer oder Bewunderer der alten Geschichten besuchen das Schlachtfeld. Und ebenso viele **Grabräuber**.

Für gewöhnlich werden die Grabmäler von den Soldaten der **Burg Graufels** geschützt. Doch vor etwas drei Monaten bezog der **grüne Drache Jieranthax** eine Höhle im Namenlosen Berg südlich der Stadt. Seitdem halten sich die Wachen fast ausschließlich in der Stadt auf, um sie zu beschützen. Eine gute Gelegenheit für Glücksritter mit flexibler Moral.

2: BEDROHUNGEN

Die größte Bedrohung für Lig-Bro ist sicherlich **Jieranthax**. Zuletzt wurden die Steuern erheblich erhöht, um dem Drachen Tribut zu zahlen. Ein paar Leute aus der Stadt und von außerhalb haben einen **Drachenkult** gegründet, der Jieranthax anbetet.

In den letzten Wochen sind zudem Bewohner der Stadt verschwunden. Sie wurden vom **Nekromanten Casimir Ischran** entführt, der sein Labor im **Grabmal der Loreley vom Hügel** eingerichtet hat. Er hat sich in den Kopf gesetzt, den **perfekten Fleischgolem** zu erschaffen.

Außerdem geht eine merkwürdige Krankheit um, die infizierte Leute sehr teilnahmslos wirken lässt. Dabei handelt es sich um eine **Vergiftung mit Pilzsporen**, die nach etwa zwei Wochen tödlich endet. Der giftige Atem von Jieranthax hat Pilze im südlichen Wald mutieren lassen, die diese Sporen verbreiten. **Die Krankheit ist eine misslungene Kontaktaufnahme des Pilzstamms.**

3: HINTERGRUND UND EASTER EGGS

Das Abenteuer basiert natürlich auf dem „**Grabmal von Brig-Lo**“ des großartigen **Hadmar von Wieser** und ist aus einer spontanen Idee auf dem Discord zum Blog „**Von der Seifenkiste herab**“ von **Moritz Mehlem** entstanden. Anfangs nur als Gag gestartet, wurde es ernst, als **Sabi** mir eine fantastische Karte zeichnete. Dieser wollte ich mit dem Inhalt gerecht werden.

Es gibt entsprechend der Entstehungsgeschichte einige **Anspielungen auf DSA und User des Discords**, die aber hoffentlich nicht den Spielspaß mindern. Ich denke nicht, dass man irgendwen oder irgendwas davon kennen muss, damit Lig-Bro funktioniert.

4: GERÜCHTE (JEDER CHARAKTER KENNT ZWEI). W = WAHR / F = FALSCH

1	Der Bürgermeister steckt sich von den Drachentributen etwas in die Tasche (w).
2	Seltsame Dinge gehen im Grabmal von Loreley vom Hügel vor sich (w).
3	Im alten Wachturm südlich von Burg Graufels spukt es (w).
4	Der Wald um den Namenlosen Berg ist dieser Tage dunkler und vergiftet (w).
5	Im See im Nordosten lebt ein gewaltiges Monster (w).
6	Untote gehen auf dem Schlachtfeld um, darauf sollte man vorbereitet sein (w).
7	Baron Leopold vom Hügel sucht einen Nachfolger (w).
8	Im alten Wachturm im Südosten leben Trolle (f, sie wohnen bei der nahen Brücke).
9	Die umgehende Krankheit ist Blutarmut, verursacht durch einen Vampir (f).
10	Eine böse Hexe lebt im Südosten (f, die lebt im Lager der Drachenjünger).
11	Das Grab von Demi Eitel können nur Männer betreten (f, aber Schnurrbart hilft.)
12	Eine Heldengruppe sucht im Grab von Loreley vom Hügel nach verschwundenen Leuten (w).
13	Aus dem Höhlensystem im Norden ist noch nie jemand zurückgekehrt (f).
14	Die Händlerin Ireema ist ein Vampir (f)
15	Ein Schwertkämpfer aus einem fernen Land sucht nach Gegnern für Duelle (w).
16	Ein seltsamer großer Affe ist in der Gegend gesehen worden. (w).
17	Die Bauernhöfe im Süden wurden vom Drachen zerstört (f).
18	Die Wirte der beiden Gasthäuser hassen sich gegenseitig wie die Pest (w).
19	Drei Krieger aus dem Norden suchen einen legendären Schatz auf dem Schlachtfeld (w).
20	Einige Verrückte beten den Drachen an (w).

5: LIG-BRO IN DEINER WELT

Um Lig-Bro in eine **Kampagne** einzubauen, können verschiedene Locations einen passenden McGuffin beinhalten. Andersherum können Grabmäler und/oder das Höhlensystem (Punkt 22 auf der Karte) durch eine benötigte Location ausgetauscht oder um weitere Locations ergänzt werden. Die Tempel und Priester im Modul sollten einem passenden Gott angehören.

Nicht alle - aber viele - Grabmale eignen sich auch ziemlich gut, um sie aus diesem Modul herauszunehmen und als schnellen Dungeon irgendwo anders zu platzieren. **Oder als One-Shot zu spielen.**



LOCATIONS TEIL 1

Jedes Mal, wenn die Charaktere von einer Location zur anderen reisen, wird auf Begegnungen gewürfelt. Wenn alle Begegnungen erlebt wurden, kommt bei einer 6 eine Kampfbegegnung. Die Kapitel oben rechts beziehen sich im folgenden auf die Locations, beziehungsweise Keys auf der Karte.

BEGEGNUNGEN IN ZONE 1 (KEYS 1-4 / 1W6)

1	Eine Patrouille aus Burg Graufels.
2	Die Zwergenbrüder Rakosch (KÄM3) und Burosch (KÄM2) auf Goblinjagd.
3	Ein großer Menschenaffe mit riesigen, haarlosen Füßen ist kurz am Waldrand zu sehen.
4	Die Hexe Sabai auf Kräutersuche. Sie verkauft bis zu 5 Heiltränke (2w6+3, je 50 GM).
5	Ein einzelner Goblin flieht laut schreiend vor irgendetwas oder irgendjemandem.
6	Der Drache Jieranthax fliegt brüllend über die Charaktere hinweg.

1: BURG GRAUFELS (SEITE 8)

Burg Graufels bewacht sowohl die Handelsstraße als auch den Fluss Lig. Kommandant Leopold vom Hügel lässt seine Soldaten verstärkt den Himmel bewachen, seit vor Kurzem ein Drache in die Berge im Süden einzog.

2: LIG-BRO (SEITE 10)

Die Stadt Lig-Bro hat mit verschiedensten Problemen zu kämpfen. Ein Drache im Süden, verschwundene Menschen und nun auch noch eine seltsame Krankheit, die Leute seltsam unbeteiligt erscheinen lässt.

3: DER ALTE WACHTURM (SEITE 16)

Der verlassene Wachturm ist eines der letzten Bauwerke aus dem alten Krieg. Man erzählt sich, dass es dort spukt. Uraltes Kriegsgerät wartet auf der Turmspitze auf den nächsten Einsatz.

4: DIE TROLLBRÜCKE (SEITE 16)

Nur wirklich verzweifelte oder dumme Leute wagen sich über die Brücke, die von den Trollen Snirk, Snark und Gommo bewacht wird. Vor allem jetzt, da sie dem Drachen Jieranthax dienen.

BEGEGNUNGEN IN ZONE 2 (KEYS 5-8 / 1W6)

1	Ein Überlebender der Gehöfte (8) erzählt, dass alle anderen an einer Krankheit starben.
2	Giftige Dämpfe steigen aus dem Boden auf. Rettungswurf oder 1w4 Schaden.
3	2 Sporlinge (etwa einen Meter große Pilzwesen) (2TW, 5 TP, RK 7 (12), RW 16, Schaden 1w4, 30 EP) ergreifen die Flucht.
4	Waldläuferin Hannah warnt vor den Pilzen im Wald und dem vergifteten Boden.
5	Eine Prozession 5 verhüllter Drachenkultisten preist die Pracht des Drachen.
6	Zwischen Bäumen sieht ein Charakter für einen Sekundenbruchteil einen großen Menschenaffen mit haarlosen Füßen.

5: DER NAMENLOSE BERG (SEITE 18)

Der Namenlose Berg ist eigentlich keine besonders interessante Landmarke. Wenn da nicht der Drache wäre, der sich in einer Höhle breitgemacht hat.

6: DAS LAGER DER DRACHENKULTISTEN (SEITE 20)

9 komplett verhüllte und maskierte Männer und Frauen unter Leitung der Seherin Jahena beten den Drachen Jieranthax an, der dies zu genießen scheint. Jahena ist eine getarnte, böse Hexe.

7: DAS HERZ DES WALDES (SEITE 22)

Mitten im Wald am Fluss Lig haben riesige Pilze die Bäume verdrängt. Der Boden stößt giftige Dämpfe aus und die wenigen verbliebenen Lebewesen wirken katatonisch. Hier befindet sich ein Eingang zu den Pilzhöhlen.

8: DIE BAUERNHÖFE (SEITE 24)

Schon seit mehr als einer Woche hat man in Lig-Bro keine Nachricht mehr von den Gehöften im Süden bekommen. Die Bauern wurden von der Pilzkrankheit dahingerafft und mittlerweile haben Riesenameisen das Gebiet für sich beansprucht. Hier findet sich ein weiterer Eingang zu den Pilzhöhlen.

VON 7 UND 8: DIE PILZHÖHLEN (SEITE 26)

Sowohl aus dem Herz des Waldes als auch durch einen Riesenameisenhügel auf den Bauernhöfen können die Pilzhöhlen erreicht werden. Hier können die Charaktere die Ursache der Seuche in Lig-Bro finden und sie beenden.



LOCATIONS TEIL 2

BEGEGNUNGEN IN ZONE 3 (KEYS 9-20 / 1W6)

1	Touristen mit einem hektischen Reiseleiter, die in fremder Sprache reden.
2	1w6 Skelette (1 TW, 3TP, RK 7 (12), 1w6+1 Schaden, RW18, 15 EP).
3	Drei muskulöse, leicht bekleidete Schnurrbartträger (John Machobär, Alrik Alrikson und Der Rote Ulf, alle KÄM4) sind auf der Suche nach dem Grab von Alvar Schnörreson. Aber sie können nicht lesen.
4	Die Klerikerin Rami (KLE5) kämpft gegen 2 Skelette (Werte wie bei 2).
5	Drei Grabräuber, die der Mut verlassen hat, auf der Flucht.
6	Der weitgereiste Schwertkämpfer Enrajb fordert den stärksten Kämpfer zum freundschaftlichen Duell . (4 TW, 23 TP, RK 7 (12), RW 14, Schaden 1w6+2, PARADE bei 10 oder weniger, Jeder Schaden um 2 verringert. Bei Sieg übergibt er den Fechthandschuh (Jeder eingehende Schaden um 2 reduziert)).

9: GRÄBER DER UNBEKANNTEN SOLDATEN (SEITE 30)

Ein großer Friedhof mit zumeist unbeschrifteten Gräbern. Außerdem zwei Mausoleen. Eines davon von der legendären Kriegerin Rinai.

10: DER WEGWEISER (KEIN EXTRA-EINTRAG)

Der Wegweiser enthält so viele Informationen, wie Du als Spielleiter brauchst, um die Charaktere auf den richtigen Weg zu führen.

11: HÜNENGRAB VON URS DEM BÄREN (SEITE 32)

Das Grab des Berserkers Urs wird seit einiger Zeit von Kobolden und anderen Kreaturen bewohnt.

12: GRAB VON LORELEY VOM HÜGEL (SEITE 34)

Die berühmte Vorfahrin des Kommandanten von Burg Graufels ruht hier. Das Grab ist neuerdings wieder bewohnt.

13: HÜGELGRAB VON ALVAR SCHNÖRRESON (SEITE 36)

Der größte Held des Nordens und sein legendärer Schnurrbart sind hier begraben.

14: GRAB VON GRANTAKK (SEITE 38)

Der zwergische Erfinder Grantakk hat seine letzte Ruhestätte selbst entworfen.

15: GRAB VON DEMI EVITEL (SEITE 40)

Die Kriegerprinzessin und Bartliebhaberin Demi Evitel wurde hier mit ihren Leibwachen begraben.

16: DIE STELE (SEITE 42)

Auf dieser uralten Stele sind die Helden, die in den umliegenden Gräbern ruhen, kurz und knapp beschrieben.

17: DAS VERSIEGELTE GRAB (SEITE 44)

Ein Paladinorden rund um Sankt Larin versiegelte hier einen Dämonen. Das Grab wurde vor Kurzem von Orks überfallen.

18: GRAB VON SCHNÖRREBRANDT (SEITE 46)

Ein schwieriges Rätsel und ein tödlicher Kampfgolem schützen das Grab des einst reichsten Mannes der Gegend.

19: GRAB DER DRACHENTÖTER (SEITE 48)

Die legendären Drachentöter Benfried und Morris ruhen in diesem Grab.

20: DER TEICH (SEITE 50)

Ein erstaunlich schönes Stück Natur am Rande des Schlachtfelds.

BEGEGNUNGEN IN ZONE 4 (KEYS 21-22 / 1W6)

1	4 Orks mit Bögen lauern im Wald. (1 TW, 3 TP, RK 6 (13), RW 17, Schaden 1w6, 15 EP).
2	Ein von Kobolden gezogener Karren trifft sich mit Leuten aus Lig-Bro. Scheinbar ein Handel.
3	Ein großer Menschenaffe mit haarlosen Füßen taucht kurz am gegenüberliegenden Seeufer auf.
4	Ein Busch mit 8 heilkräftigen Beeren (1w6+4)
5	Ein reisender Druide warnt vor dem Schrecken im See.
6	Je 1w6 Orks und Goblins bekämpfen sich gegenseitig.

21: DER SEE (SEITE 52)

Der Sage nach ist im See ein legendärer Schatz versteckt. Leider ist im See auch ein legendäres Monster versteckt.

22: DAS HÖHLENSYSTEM (SEITE 52/54)

Das Höhlensystem ist ein größerer Dungeon, der einen Krieg zwischen Orks und Goblins, Oger, einen Koboldmarkt, einen goldenen Drachen und eine untergegangene Kultur von Schlangemenschen beherbergt.

I. BURG GRAUFELS

Burg Graufels ist uralt und war schon im großen Krieg vor hunderten von Jahren eine wichtige strategische Position. Im Krieg wurde sie mehrfach erobert, zurückerobert, zerstört und wieder aufgebaut. Seitdem sind immer wieder Änderungen und Modernisierungen vorgenommen worden. Schon seit Ende des Krieges ist Burg Graufels der Stammsitz der Vom Hügels, die nominell Beschützer und Herrscher der Baronie Graufels sind. Die Burg besteht aus einem dreigeschossigen Bergfried aus Granit und einem äußeren Wall, ebenfalls aus Granit, der etwa vier Meter hoch ist. Die weiteren Gebäude im Hof sind aus Holz erbaut und verschiedenen Alters.

1: DAS TOR

Das Tor wird bewacht von Beron (50, grauer Schnurrbart, Good Cop) und Finn (24, glattrasiert, Bad Cop).

Für den Spielleiter: Charaktere werden nicht eingelassen, bevor sie die Aufmerksamkeit von Leopold vom Hügel erregt haben. Das ist der Fall, wenn die Charaktere die Situation mit der Pilzkrankheit gelöst haben oder im Schnitt auf Level 5 sind.

Beron und Finn warnen die Charaktere aber vor dem Schlachtfeld. Seit der Drache vor einigen Monaten in die Gegend gekommen ist, können die Soldaten dort kaum mehr Wache halten. **Untote gehen um und Grabräuber versuchen die Schätze aus den Gräbern zu stehlen.** Nur besonders gefährliche Orte werden noch bewacht.

Auftrag: Beron und Finn haben seit einiger Zeit keine Nachricht mehr von den Soldaten erhalten, die das versiegelte Grab (Punkt 17 auf der Karte) bewachen sollen. (500 GM). Was dort versiegelt ist, wissen sie nicht.

2: DER HOF

Der Hof von Burg Graufels ist mit platt getrapeltem Stroh ausgelegt. **Insgesamt 40 Soldaten unter Führung von Kommandantin Delia (42, schwarzer Bürstenschnitt, hart) bilden die Besatzung** von Burg Graufels.

Neben dem Bergfried gibt es eine Kapelle, eine Baracke, einen Stall, eine Schmiede und eine Taverne im Innenhof der Burg.

3: DER BERGFRIED

Der Bergfried von Burg Graufels hat drei Stockwerke und einen Keller. **Im Erdgeschoss befindet sich ein Versammlungsraum, in dem Baron Leopold vom Hügel (71, tatkräftig aber schwerhörig) Gäste empfängt und seiner offiziellen Funktion nachkommt. Hier befinden sich außerdem die Quartiere von Kommandantin Delia, Magister Theodius und Mutter Roan.**

Die beiden oberen Stockwerke werden von Baron Vom Hügel und seiner Dienerschaft bewohnt.

Auftrag: Baron Leopold vom Hügel will, dass der Drache verschwindet. Er weiß vom Grab der Drachentöter Benfried und Morris und ist sicher, dass dort etwas Hilfreiches zu finden ist. Der Baron ist alt und hat keinen Nachfolger. Burg, Land und Titel gehen an denjenigen, der oder die die Baronie von Jieranthax befreit.

Im Keller der Burg befinden sich die Verliese. Derzeit sind dort die **Grabräuber Alora (28, schlau aber gewalttätig) und Gerk (30, groß, kräftig, dümmlich) eingesperrt, die Informationen über einzelne Grabmäler gesammelt haben**, bevor sie nach Lig-Bro kamen.

4: DIE KAPELLE

Die Kapelle ist einer Gottheit des Krieges und der Soldaten geweiht und wird geleitet von Mutter Roan (60, langer weißer Zopf, kampferprobt). Roan ist eine kompetente Klerikerin, die die Moral der Soldaten angesichts der Bedrohung durch den Drachen aufrecht hält. Mutter Roan kann Wunden und Krankheiten heilen und gegen eine Spende von 1.000 GM sogar Tote ins Leben zurückholen und Versteinerung und Stufenentzug aufheben.

Sie verkauft außerdem Kleriker-Schriftrollen vom ersten bis fünften Zaubergrad (200, 500, 1.000, 2.000, 5.000 GM).

In der Kapelle hält sich außerdem meistens Magister Theodius (64, kunstvoller weißer Bart, volle Zaubererkleidung) auf. Er und Mutter Roan scheinen ein Paar zu sein. Sie sind jahrelang gemeinsam auf Abenteuerreisen gewesen. Magister Theodius weiß davon wunderliche Dinge zu berichten. Roan scheint nicht so gerne über ihre Vergangenheit zu reden.

Er verkauft Schriftrollen für Zauberkundige bis zum fünften Grad. (300, 800, 1.500, 5.000, 8.000 GM).

5: DIE BARACKEN

Ein zweistöckiges Holzhaus mit Strohdach. In den Baracken wohnen die Soldaten der Burg Graufels in mehreren großen Schlafsälen und Aufenthaltsräumen. Die meiste Zeit verbringen sie aber eher in der Taverne „Panzerhandschuh“.

Es gibt 48 Betten und ebenso viele Spinde in den Baracken. Würden Charaktere alles durchsuchen wollen, so würden sie allerlei Ausrüstungsgegenstände, Würfel, Spielkarten und insgesamt 800 GM finden.

6: DIE SCHMIEDE

In der Schmiede kümmert sich **Velia (36, groß kräftig) gemeinsam mit ihrem Lehrling Bort (20, ernst, dunkle Locken)** um die Ausrüstung der Soldaten. Neben dieser Beschäftigung haben die beiden eher wenig Zeit, sich um andere Aufträge zu kümmern.

Velia kann allerdings magische Waffen in andere magische Waffen mit der gleichen Verzauberung umschmieden. Zum Beispiel könnte sie aus einem Schwert + 1 einen Kriegshammer +1 machen.

Velia und Bort verkaufen außerdem Brandbomben (3w6 Schaden in 5 Meter Umkreis) für 100 Goldmünzen pro Stück.

3: DER STALL

Pferde sind in der Baronie Graufels Mangelware. Hier sind die Reittiere des Barons, der Kommandantin, Mutter Roans und Magister Theodius' untergebracht. Die einfachen Soldaten haben keine Pferde. **Dafür verkauft Stallmeister Jakob (40, strohblond, freundlich) Maultiere und Karren.**

8: TAVERNE „PANZERHANDSCHUH“

EREIGNISSE: (BEI JEDEM BESUCH 1W6 WÜRFELN)

1	Ein alter Bekannter eines Charakters kommt rein.
2	Es tropft von der Decke, das Dach ist undicht.
3	Soldaten geraten in Streit über ein Würfelspiel.
4	Der Baron besucht die Taverne mit Kommandantin Delia. Die Stimmung ist schlecht.
5	Magister Theodius erzählt von einem Abenteuer. Roan ist das peinlich.
6	Gerüchte über den Drachen machen die Runde. Die Stimmung ist angespannt.

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

Die Taverne Panzerhandschuh war offensichtlich mal ein sehr prächtiges Gasthaus, ist aber sehr in die Jahre gekommen. **Das Mauerwerk ist hier und da marode** und es ist immer ein bisschen kalt. Die acht Doppelzimmer im Obergeschoss sind allerdings **sehr gepflegt und von hoher Qualität**, denn manchmal wird hier hoher Besuch untergebracht.

Das Wirtsehepaar Lessa (50, tatkräftig, Veteranin) und Knut (49, sympathisch, Veteran) hat den Laden und die Soldaten gut im Griff. Ab und zu erzählen sie Geschichten von gemeinsamen Erlebnissen in den Diensten des Barons. Und sie hören auch gerne Geschichten, die die Charaktere erzählen. Dafür drücken sie auch bei den Preisen gern ein Auge zu.

Die Soldaten in der Taverne sind immer bereit „Lügenbold“ zu spielen. Dafür braucht es zwei Würfel und einen Würfelbecher. Es wird verdeckt gewürfelt und angesagt, was gewürfelt wurde. **Der nächste Wurf muss immer höher sein als der letzte.**

Wenn ein Spieler behauptet, dass ein Ergebnis nicht stimmt, wird aufgedeckt. Wenn es doch stimmt, hat der Würfler sofort gewonnen. Wenn das Ergebnis gelogen war, ist der Lügner raus und es geht mit dem vorherigen Wert weiter.

Die Werte der Würfel steigen wie folgt: 1, 2, 3, 4, 5, 6, Einerpasch, Zweierpasch, Dreierpasch, Viererpasch, Fünferpasch, Sechserpasch, 2 und 1 „Lügenbold“. **Gewonnen hat, wer als letzter im Spiel ist oder als Lügner bezeichnet wurde, obwohl er die Wahrheit gesagt hat. Der Einsatz beträgt 10 GM pro Spieler.**

Entspricht „Mäxchen oder Meiern“ in der echten Welt.

2. DIE STADT LIG-BRO

Lig-Bro hatte bis vor Kurzem etwa 1.500 Einwohner, die bis auf wenige Ausnahmen Menschen sind. Etwa ein Drittel davon sind wegen der Bedrohung des Drachen Jieranthax geflohen, weshalb viele Häuser und Läden verwaist sind. Die Stadt wird von einem Bürgermeister (Gondar, 48, Gewandschneider) regiert, der vom Gildenrat gewählt wird. Dem Gildenrat gehören je zwei Mitglieder der Handwerker Gilde, der Händler Gilde und der Stauergilde an.

Die Stadt teilt sich in vier Stadtviertel auf: Das Handelsviertel, das Hafenviertel, das Wohnviertel und die Slums. Versorgt wird Lig-Bro von den Bauernhöfen im Süden und den Flussschiffen.

Wichtigste Baumaterialien sind Sandstein und Holz, je höher der soziale Status desto mehr Stein wurde verwendet. Typische Bauweise sind eingeschossige Häuser mit flachem Giebel. Dunkelrote Tonschindeln, Fensterläden. In den besseren Vierteln sind die Straßen geschottert, in den Slums gibt es mit Glück einen hölzernen Steg.

1: HANDELSVIERTEL

EREIGNISSE: (BEI 1-3 AUF W6 PASSIERT NICHTS BESONDERES. BEI 4-6 AUF DIE TABELLE WÜRFELN).

1	Ein Dieb soll am Galgen aufgehängt werden, doch er wird in einer spektakulären Rettungsaktion von seiner Gilde befreit.
2	RUMMS! Das Labor von Alois, dem Alchemisten ist explodiert und brennt in allen Farben. Auch die Menschen drumherum sind komplett bunt. Alois und seine Tochter Emmi sind noch irgendwo in den Flammen. Brandstiftung?
3	Ein aufgebrachter alter Philosoph im Lendenschurz glaubt, den Beweis erbracht zu haben, dass die Welt rund ist und versucht die Umstehenden zu überzeugen.
4	Zwei Schmiedegesellen beschmieren die Werkstatt der Zwerge Karnakk und Grimnakk mit zwergenfeindlichen Sprüchen.
5	Eine Frau mit teilnahmslosem Ausdruck wankt gegen einen Charakter. Sie hustet etwas Blut und wankt weiter.
6	Ein Dieb versucht einen Charakter zu bestehlen. Ob erfolgreich oder nicht, er flieht zum Pfandhaus.

Das Handelsviertel besteht aus einem zentralen Platz auf dem wahlweise eine Redebühne oder ein Galgen aufgebaut ist, sowie den umliegenden Werkstätten und Läden. Dazu das Gasthaus „Das blaue Auge“ und die Gildenhäuser der Handwerker Gilde und der Händler Gilde. Hier ist immer sehr viel Betrieb.

Einige Anlaufpunkte:

Ireemas Kramladen	Ireema (44, blass, dürr) verkauft und kauft fast alles, was in ein Regal passt.
Tränke und Salben	Der Witwer Alois (57, Haarkranz, wirt) und seine Tochter Emmi (27, intelligent, sarkastisch) handeln mit Tränken und Tinkturen. Zum Beispiel Brandöl (3w6 Schaden in 5m Umkreis, 50 GM), Heiltränke (2w6+1, 100 GM) und Gegengifte (50 GM).
Die alte Schmiede	Holger (41, kräftig, Glatze) und seine beiden Lehrlinge Sebbo (20, klein, dick) und Buhn (19, dünner Schnurrbart, dümmlich) verkaufen einfache Schmiedewaren. (Einfache Waffen zwischen 10 und 50 GM, Kettenhemd 300 GM) Alle drei sind nicht glücklich über die Neue Schmiede der Zwerge.
Die neue Schmiede	Die Zwergenbrüder Karnakk (Glatze, roter Bart) und Grimnakk (versteckt Glatze unter Helm, brauner Bart) verkaufen seit einem Jahr hochwertige Schmiedewaren bis hin zu Plattenpanzern (500 GM, alles andere etwas teurer als bei Holger).
Alles für den Abenteurer	Der alte Carel (67, insgesamt sechs Finger, Brandnarben) verkauft Seile (10GM), Fackeln (10 GM), Laternen (30GM), Schaufeln (15 GM), ewig haltbare Kekse (5 GM), Drei-Meter-Stangen (15 GM) und vieles mehr. Erzählt gerne Geschichten, in denen alle sterben.
Fantastische Folianten	Magistra Fiera (unschätzbare Alter, kumpelhaftes Auftreten) verkauft Schriftrollen vom ersten bis vierten Zaubergrad. (150, 500, 1.000, 4.000 GM).
Pfandleiher	Kieran (38, strohblond, fröhlich) betreibt das Pfandhaus als Fassade für ein Lager der Diebesgilde.
Markt	Rund um den zentralen Platz gibt es Stände und fliegende Händler, die Andenken an die Schlacht von Lig-Bro und allerlei Essen und Getränke verkaufen.

1.1: GASTHAUS „DAS BLAUE AUGE“

EREIGNISSE: (BEI 1-3 AUF W6 PASSIERT NICHTS BESONDERES. BEI 4-6 AUF DIE TABELLE WÜRFELN).

1	Steine fliegen durchs Fenster. Angeheuerte von Elmer, Wirt der „Tanzenden Nixe“.
2	Ein sehr untalentierte Geiger „unterhält“ die langsam aggressiv werdenden Gäste.
3	Eine andere Abenteurergruppe benimmt sich extrem daneben.
4	Ein Akrobat führt Kunststücke vor, während sein Komplize Leute bestiehlt.
5	Ein namenloser Gast bricht an der Theke zusammen. Aus Nase und Mund wachsen Pilze.
6	Ein gehörnter Ehemann fordert einen Nebenbuhler, der sich hier mit der Ehefrau trifft, zum Duell.

PREISE:

Wasser	1 GM
Bier	4 GM
Wein	6 GM
Guter Wein	10 GM
Eintopf	5 GM
Fleisch und Gemüse	10 GM
Brot	3 GM
Gebratenes Hähnchen	12 GM
Doppelzimmer (pro Nacht)	40 GM
Bett im Schlafsaal (pro Nacht)	10 GM
Lokalrunde	80 GM

Das große und saubere Gasthaus „Das blaue Auge“ wird vom Inhaber und **Schankwirt Rutger (42, groß, bullig, laut)** geleitet. Er **hasst Elmer, den Wirt der „Tanzenden Nixe“ im Hafenviertel** und erwähnt das oft. Mit ihm arbeiten seine **Frau Irma (37, kräftig, mütterlich)** und **Sohn Rutger der Zweite (15, schlaksig, nervös)**.

Im Erdgeschoss verfügt Das blaue Auge über einen großen Schankraum mit sechs Tischen, an denen jeweils acht Personen Platz finden und eine Küche, die an die Theke angeschlossen ist. An beiden schmalen Wänden sorgen Kamine für Wärme. Im Obergeschoss verfügt das Gasthaus über **vier Doppelzimmer und einen Schlafsaal mit zwölf Betten**.

Auftrag: Rutger geht das Bier aus, denn es werden ständig Fässer gestohlen. Rutger der Zweite hat Spuren bis zum Hünengrab auf dem Schlachtfeld verfolgt, ehe ihn der Mut verließ. (1.000 GM)

STAMMGÄSTE:

Gerd (67, zahnlos, klein) und Jolle (68, Zauselbart, bucklig) spielen ein Würfelspiel, in dem gewinnt, wer zuerst einen Pasch würfelt. Dabei beschimpfen sie sich gegenseitig als falschspielende Tattergreise.

Viola (Alter unschätzbar, blonde Elfe) weiß, dass eine Abenteurergruppe zum Grab von Loreley vom Hügel aufgebrochen ist, um verschwundene Leute zu finden.

Yeslina (28, kurze schwarze Haare, charmant) verkauft Hehlerware für die Diebesgilde, wenn ihr Leute vertrauenerweckend vorkommen. Kann Vieles besorgen (lassen). **Auftrag: Yeslina will, dass Eider seinen nächsten Kampf in der Arena verliert. (500 GM).**

DIE ARENA IM „BLAUEN AUGE“:

Im Untergeschoss betreibt Rutger eine Arena für unbewaffneten Kampf. Der Raum ist mit Stroh ausgelegt und ein auf den Boden gelegtes Seil bildet einen Ring von etwa vier Metern Durchmesser. **Hier kann gewettet werden (1w6, bei 1-4 gewinnt der Favorit, bei 5 und 6 der Außenseiter. Gelungene Wette auf den Favoriten gibt 10 Prozent Profit, gelungene Wette auf den Außenseiter 50 Prozent.)** Ein Charakter kann aber auch selbst antreten. Bei Niederlage 10 GM, bei Sieg 50 GM. Wird **Carlo** besiegt, erhält der Charakter den **Gürtel der Arena (RK und Rettungswurf um 2 verbessert)**. Außer Mönchen verursacht jeder Charakter unbewaffnet 1w3 Schaden und hat Rüstungsklasse 9 (10), weil unbewaffnet und ohne Rüstung gekämpft wird.

DIE KÄMPFER:

Rocko

(20, rothaarig, hitzköpfig. 2 TW, 8 TP, Angriffsbonus +2)

Holger der Schmied

(41, kräftig, Glatze. 3 TW, 12 TP, Angriffsbonus +2)

Jakta die graue Wölfin

(33, rasierte Schläfen, kräftig. 4 TW, 17 TP, Angriffsbonus +3)

Eider

(52, Schnurrbart, kämpft nach alter Boxschule. 4 TW, 19 TP, Angriffsbonus +3)

Iliana die Reisende

(kahler Schädel, gelbes Gewand. 3 TW, 7 TP, RK 7 (12), Angriffsbonus +2, Schaden 1w6)

Carlo

(46, groß, kräftig, dunkler Vollbart. 4 TW, 12 TP, RK 6 (13), Angriffsbonus +3, Schaden 1w8)

2: HAFENVIERTEL

EREIGNISSE: (BEI 1-3 AUF W6 PASSIERT NICHTS BESONDERES. BEI 4-6 AUF DIE TABELLE WÜRFELN).

1	An den Docks entbrennt eine Schlägerei zwischen Stauern und der Besatzung eines Flusskahns.
2	Eine ältere Dame sagt für 10 GM die Zukunft voraus. Irgendwie endet es immer mit einem qualvollen Tod.
3	Ein Mann will einen unauffälligen Stock für 500 GM verkaufen. Er weiß nicht, was es ist, versichert aber, dass es ein magischer Stock ist. (Stecken der Heilung. 10 Ladungen 1w6+5).
4	Zwei junge Burschen beschmieren die Wand der „Tanzenden Nixe“ mit Farbe: „Elma isst ein Trotel!“ Angeheuert von Rutger, Wirt des „Blauen Auge“.
5	Ein sehr betrunkenen Gast wird von zwei kräftigen Männern aus der „Tanzenden Nixe“ geschleppt und mit einem lauten Platschen in den Fluss geworfen.
6	Stauer blockieren den Steg, an dem ein Flusskahn festgemacht hat und werden von den Schiffern beschimpft.

Das kleine Hafenviertel wird von zwei Gruppierungen beherrscht: Auf der einen Seite die **Gilde der Stauer**, die darauf besteht, dass Lastkähne nur von ihnen entladen werden dürfen und dafür hohe Gebühren nimmt. Auf der anderen Seite die **Flussschiffer**, die die ganze Stauergilde überflüssig finden.

Anführer der Stauergilde ist **Walter (44, Berg von Mann, leicht reizbar)**. Inoffizieller Anführer der Flussschiffer ist **„Der Kapitän“ (61, Piratenkleidung, falsche Augenklappe mal links, mal rechts)**, der auf dem für den Fluss Lig ungewöhnlich großen Schiff **„Wellenbrecher“** residiert, das stets dort ankert.

Das Hafenviertel besteht aus Lagerhäusern der verschiedenen Händler und Handwerker, dem Gildehaus der Stauer, mehreren Stegen zum Anlegen und dem **Gasthaus „Tanzende Nixe“**.

Ein kleiner Schrein ist einer Flussgottheit gewidmet. Sowohl Stauer als auch Flussschiffer halten das Heiligtum in Schuss.

2.1: GASTHAUS „TANZENDE NIXE“

EREIGNISSE: (BEI 1-3 AUF W6 PASSIERT NICHTS BESONDERES. BEI 4-6 AUF DIE TABELLE WÜRFELN).

1	2w6 Riesenratten stürmen aus dem Keller in den Schankraum (1 TW, 2TP, RK 12, RW 18, Schaden 1w3, 5 EP).
2	Das Bier ist alle. Tumult bricht aus.
3	Ein Streit zwischen einem Stauer und einem Flussschiffer eskaliert. Waffen werden gezogen.
4	Deutlich hörbares Kratzgeräusch von der Kellerluke. Alle anderen ignorieren es.
5	Ein in der Ecke Versunkener stellt sich als nicht schlafend, sondern tot heraus. Pilze wachsen aus den Augenhöhlen.
6	Ein spontaner Dolchwurf-Wettbewerb beginnt. 3 erfolgreiche Angriffswürfe in Folge gewinnen den Pott von 80 GM.

PREISE:

Bier	3 GM
Obstbrand	4 GM
Fischsuppe	5 GM
Fisch und Gemüse	10 GM
Brot	3 GM
Bett im Schlafsaal (pro Nacht)	10 GM
Lokalrunde	60 GM

Die „Tanzende Nixe“ wird von **Elmer (50, rotes Kopftuch, Holzbein)** geführt. **Er hasst Rutger, den Wirt des „Blauen Auges“** und wird nicht müde, das zu erwähnen. Das Gasthaus verfügt neben dem Schankraum über eine kleine Küche. Eine Luke führt zum Lagerkeller. Im Obergeschoss gibt es **zwei Schlafsäle mit jeweils 10 Betten**.

STAMMGÄSTE:

Die Fischer Minna (40, klein, dicklich) und Jergen (58, riesiger Schnurrbart, immer betrunken) erzählen sich gegenseitig Lügengeschichten über den Fluss und die Fische, die sie angeblich fangen.

Walter (44, Berg von Mann, leicht reizbar), das Oberhaupt der Stauer spielt hier nahezu ständig mit anderen Stauern Karten.

Ruben (22, rote Haare, verträumt) hat sich unsterblich in die Sirene am Teich (**Kartenpunkt 20**) verliebt. **Auftrag: „Der Kapitän“ hat eine blaue Perle, die die Sirene braucht, um frei zu sein. (500 GM).**

3: WOHNVIERTEL

EREIGNISSE: (BEI 1-3 AUF W6 PASSIERT NICHTS BESONDERES. BEI 4-6 AUF DIE TABELLE WÜRFELN).

1	Ein Kätzchen miaut erbärmlich, es kommt nicht von einem Baum herunter.
2	Mit einem Klirren springt jemand durch die Scheibe des Obergeschosses eines großen Hauses und rennt Richtung Marktplatz.
3	Zwei Soldaten halten die Gruppe an und müssen von deren Lauterkeit überzeugt werden.
4	Drei Bürger reden auf Bürgermeister Gondar ein, dass die Steuern zu hoch sind. Dieser erinnert an die Tribute an den Drachen.
5	Einige Soldaten vertreiben eine Familie aus dem leeren Haus von reichen Flüchtlingen.
6	Der Drache Jieranthax landet vor dem Rathaus, um seinen Tribut abzuholen.

Das Wohnviertel von Lig-Bro nimmt einen großen Teil der Stadt ein. Je näher am Handelsviertel gelegen, desto größer die Häuser und betuchter die Bewohner. Seit den Problemen mit dem Drachen Jieranthax haben viele Bewohner die Stadt verlassen. **Gut ein Drittel der Häuser stehen leer.** Aktuell sorgen Soldaten aus der Burg Graufels dafür, dass nicht geplündert wird.

3.1: RATHAUS

Bürgermeister Gondar (48, beleibt, besorgt) regiert vom Rathaus aus bereits in der dritten Amtszeit. Unlängst musste er die Steuern erhöhen, um wöchentlichen Tribut an den Drachen zahlen zu können. Einen Teil steckt er sich selbst in die Tasche, um zu fliehen, wenn die Lage zu heikel wird. Unterstützt wird er von einigen Beamten unter der Leitung von **Hauptsekretär Larin (67, streng, bürokratisch)**, der seit mehr als 20 Jahren der eigentliche Lenker der Stadt ist.

Auftrag: Es gab lange keine Nachricht von den Bauernhöfen im Süden. Einmal nachsehen, was passiert ist und Bericht erstatten. (1.000 GM)

Auftrag: Menschen sind verschwunden. Andere Abenteurer wurden angeheuert, sie übernachteten im „Blauen Auge“. (2.000 GM)

Auftrag: Ein Heilmittel gegen die Seuche finden, die in der Stadt umgeht. (Ein Haus in der Stadt und 5.000 GM).

4: DIE SLUMS

EREIGNISSE: (BEI 1-3 AUF W6 PASSIERT NICHTS BESONDERES. BEI 4-6 AUF DIE TABELLE WÜRFELN).

1	Ein Leichensammler schiebt seinen Karren durch die Gassen. Mehrere Tote, denen Pilze aus Körperöffnungen wachsen.
2	Zerlumpte Gestalten kämpfen um ein Brot, während wohlhabende Jugendliche Wetten auf den Ausgang abschließen.
3	Ein Drogenhändler der Gassenhunde wird von zwei Mitgliedern der Diebesgilde verscheucht.
4	Extrem berauscht erzählt ein schwankendes Pärchen von goldenen, fliegenden Fischen.
5	Ein Gassenhund bietet einem Charakter etwas Farbkraut an. Das erste Mal ist umsonst. (Danach 15 GM)
6	Leute grillen eine Riesenratte über offenem Feuer.

Die Slums werden von der Straßenbande „Gassenhunde“ (zu erkennen an schwarzen Stirnbändern) und der Diebesgilde dominiert. Beide haben Verstecke unter unauffälligen Wohnhäusern. Während die **Diebesgilde unter Anführerin Laissa (31 schelmisch, großspurig)** versucht, die armen Bewohner zu schützen, gehen die **Gassenhunde unter Anführer Robert (44, grobschlächting, kurze Lunte)** rabiast vor und machen Leute von **halluzinogenem „Farbkraut“** abhängig. Sie schmuggeln das illegale Farbkraut über den Hafen hinein. Ursprünglich kommt es vom Koboldmarkt im Höhlensystem (Kartenpunkt 22).

Einigermaßen zusammengehalten wird das Ganze von der **Kapelle von Vater Mauritius (46, grau, Dreitagebart), die auch als allgemeiner Versammlungsraum genutzt wird.** Der einem Gott der Gerechtigkeit geweihte Ort verfügt über einen Andachtsbereich, ein Arbeitszimmer und das Schlafgemach des Klerikers. Das Arbeitszimmer quillt über vor alten Büchern, Folianten und Schriftrollen und Mauritius ist ständig damit beschäftigt Ordnung zu schaffen und versehentlich doppelt vorhandene Exemplare günstig zu verkaufen.

Vater Mauritius kann Wunden, die meisten Krankheiten und sogar Versteinerung heilen. Außerdem verkauft er Kleriker-Schriftrollen des ersten bis vierten Zaubergades (100, 200, 500, 1.000 GM) und legt immer noch eine weitere, zufällige Schriftrolle oben drauf. Der Handel mit Farbkraut missfällt Mauritius sehr.



2. KANALISATION VON LIG-BRO

BEGEGNUNGEN (ALLE CA. 15 MINUTEN 1W6)

1	1w6 Riesenratten (1 TW, 3 TP, RK 9 (10), RW18, 1w4 Schaden, 5 EP).
2	Unangenehmer Gestank weht vorbei.
3	Der alte Rattenfänger Onno (52, bucklig, ziemlich wahnsinnig) warnt vor dem Wasser und dem Tentakelmonster.
4	Ein Schwarm Fledermäuse wird aufgeschreckt.
5	Der Kanalkraken taucht auf (8 Fangarme mit je 3TW, 11 TP, RK 7 (12), RW 14, 1w6 Schaden, 600 EP. Taucht wieder ab, sobald ein Arm abgeschlagen wurde.)
6	Gelbschimmel an Boden, Wänden und Decke. Bei Berührung 1w6 Schaden durch Säure. Kann mit Feuer vernichtet werden

Jede Stadt, die etwas auf sich hält, hat Monster und Geheimnisse in ihrer Kanalisation. Lig-Bro macht da keine Ausnahme. Nur das Marktviertel und das Wohnviertel sind an die Kanäle angebunden.

1: ONNOS LAGER

Hier hat der Rattenfänger Onno sein Lager (3-in-6-Chance, dass er da ist). **In den Kisten** ist fast nur nutzloser Schrott aber auch **5 Flaschen mit Brandöl (3w6 Schaden in 5 Meter Umkreis)**.

Onno ist durch die Arbeit in den Kanälen ein wenig verrückt geworden. **Er warnt vor Rattenmenschen, finsternen Leuten und dem Tentakelmonster.**

Hier führt eine Leiter zu einem Zugang im Wohnviertel.

2: DIE SCHLEUSE

Vom Kanal geht ein kleiner Seitenarm ab, der **sichtbar** einen **Raum unter Wasser** setzt.

Man muss **die vier Hebel von links nach rechts in der Reihenfolge 1-2-1-3-1-4 ziehen**, um die Schleuse zu öffnen und so das Wasser abzulassen. Die Tür kann nun geöffnet werden. **In der Kammer eine Kiste mit 3w6 mal 900 GM und einem Lederpanzer +3 (4 (15) RK).**

3: LAGER DER DIEBESGILDE

Dieser mit einem raffinierten Schloss gesicherte Raum führt zum Keller des Pfandhauses im Marktviertel. In den Kisten **insgesamt 2w6 mal 1.000 GM und vier Heiltränke (2w6+3).**

4: AUFANG ZUM MARKT

2w6 Riesenratten lauern hier auf Beute. Die Leiter führt zu einem Zugang im Marktviertel.

5: RITUALRAUM

Die Tür ist **abgeschlossen**, dahinter sind aber **Stimmen** zu hören. **5 als Vampire verkleidete Menschen (1 TW, 3 TP, RK 9 (10), RW 18, Schaden 1w6, 30 EP) unter Leitung von Ilja (55, klein, dicklich, schwitzt viel) halten ein Ritual ab, um ihren Meister Radovan zu ehren. Wenn Charaktere anklopfen, öffnet Ilja die Tür.**

Auftrag: Die Rattenleute (Raum 8) haben den Kopf des Meisters (Raum 6) gestohlen. Die Vampirjünger wollen ihn zurück.

Ilja hat den Schlüssel zu Raum 6.

6: GRAB VON RADOVAN III.

In diesem verschlossenen Raum ruht der Vampir Radovan III. **Er greift auf jeden Fall an, selbst wenn sein Kopf zurückgebracht wird.**

Radovan ohne Kopf: 5 TW, 20 TP, RK 4 (15), RW 9, Schaden 1w6, 320 EP.

Mit Kopf: 7 TW, 30 TP, RK 2 (17), RW 8, Schaden 1w10, 800 EP. Erfolgreicher Angriff gibt 5 TP zurück.

Auf dem Altar ein Kurzschwert + 4 (1w6 + 4 Schaden, Angriffsbonus 4).

7: NEST DES BASILISKEN

Schon in dem Gang stehen mehrere versteinerte Opfer des Basilisken (6 TW, 28 TP, RK 15, RW 11, 1w10 Schaden, 800 EP. Blick versteinert, wenn kein Rettungswurf gelingt. Kämpfen mit geschlossenen Augen bedeutet -4 auf Angriffswürfe).

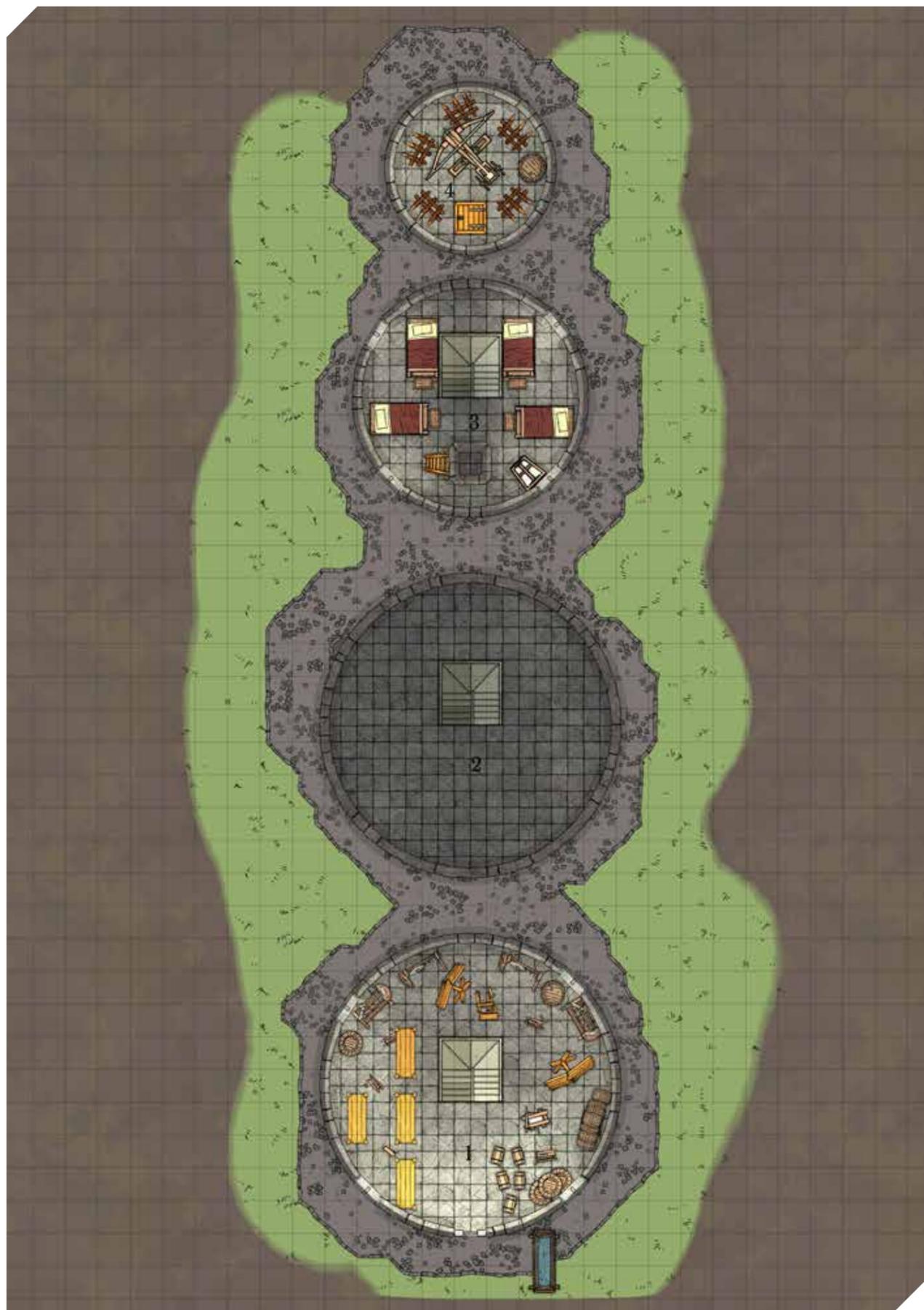
In der Kammer mehr Versteinerte, **2w6 mal 600 GM, ein kleiner Aufziehsoldat, der marschieren kann und eine Notiz mit der Aufschrift 1-2-1-3-1-4.**

8: LAGER DER WERRATTEN

Insgesamt **8 Menschen leben hier unter ihrer Anführerin Jana (33, dunkelbraune Haare, misstrauisch). In Wirklichkeit alles Werratten (3 TW, 14 TP, RK 4 (15), RW 12, 1w8 Schaden 120 EP, immun gegen nichtmagische Waffen).**

Auftrag: Sie wollen, dass der Vampir stirbt und seine Anhänger aus den Kanälen verschwinden.

In den Kisten der sehr verärgerte Kopf von Radovan und 3w6 mal 400 GM.



3. DER ALTE TURM

Der alte Turm ist dicht mit Moos und Efeu bewachsen. Sieht aber sonst gut in Schuss aus.

1: ERDGESCHOSS

Im untersten Geschoss des Turms finden sich einige Kisten, Regale und Fässer. **Alles längst geplündert.** Ansonsten ist der Raum leer bis auf einen Treppenaufgang nach oben.

2: LICHTLOSER RAUM

Dieses Stockwerk ist absolut pechschwarz. Lichtquellen, selbst Zauber, gehen aus, Dunkelsicht funktioniert nicht. Die Charaktere müssen sich durch den Raum durchtasten. Er ist komplett leer, nur die runde Außenwand und die Treppen runter und rauf.

Nur, wenn die Charaktere immer wieder oder mit Nachdruck versuchen, Licht zu machen, greifen zwei Schattenwesen (3TW, 12 TP, RK 5 (14), RW 16, Schaden 1w6, 160 EP) an.

3: SCHLAFSAAL UND SPIEGELGEIST

In diesem Stockwerk stehen insgesamt 4 Betten, an ihren Füßen Truhen. Leider ist auch dieser Raum **bereits geplündert. Eine Leiter führt zu einer Luke zum Dach.**

An einer Wand steht ein **großer Spiegel** mit hölzernem Rahmen. Ganz unten **im Rahmen sind die Worte „Höflichkeit ist eine Zier“ eingeritzt.**

Versucht ein Charakter den Spiegel anzufassen, bemerkt er, dass dort **keine Glasfläche** ist, sondern der gespiegelte Charakter. Er fasst also die Fingerspitzen des Spiegelwesens an.

Die Lösung ist, dem Spiegelwesen den Vortritt zu lassen, als ob zwei Leute gleichzeitig durch eine Tür gehen wollen. Dann tritt das Spiegelwesen aus dem Spiegel heraus und verschwindet nach zwei Schritten. Im Spiegel ist stattdessen nun eine kleine Nische mit einer **Kiste. Darin 3w6 mal 400 GM und ein Geisteramulett (10 Ladungen des Zaubers Spiegelbilder, 5 Ladungen Unsichtbarkeit).**

4: DAS DACH

Auf dem Dach des Turms befindet sich eine alte aber **funktionsstüchtige Ballista.** Es ist aber keine Munition da. Sie ist in Richtung Brücke gerichtet.

4. DIE TROLLBRÜCKE

Schon von weitem kann man die Trolle riechen, die die alte Brücke ihr Zuhause nennen. Die Brücke selbst ist zwar alt aber sehr solide gebaut. Sie ist breit genug, dass zwei Karren aneinander vorbeifahren könnten... wenn da nicht das Lager der Trolle wäre. Der Fluss ist an dieser Stelle etwa 20 Meter breit und etwa 10 Meter unter der Brücke.

DIE TROLLE

Mitten auf der Brücke haben sich die **Trolle Snirk, Snark und Gommo (Alle 6 TW, 30 TP, RK 4 (15), RW 11, 2 mal 1w6 Schaden, 800 EP. Regenerieren 3 TP pro Runde, können nur durch Feuer oder Säure getötet werden)** ein Lager gebaut. Sie haben große Steine und viel Erde geschleppt um ungefähr **in der Mitte der Brücke eine Höhle** zu bauen. Davor eine Feuerstelle, wo etwas undefinierbares in einem großen Topf kocht.

Snirk ist das „Gehirn“ der Trolle und kann einigermaßen die Gemeinsprache sprechen. Die Trolle dürfen niemanden durchlassen. Dafür lässt der Drache Jieranthax sie weiter auf der Brücke wohnen. Im Umgang miteinander schlägt Snirk einen sehr rauhen Ton an und nennt Snark und Gommo gerne „Dummkopf“.

Je länger das Gespräch dauert, desto aggressiver werden die Trolle. **Irgendwann wird Gommo die Geduld verlieren und mit einem Knurren erst auf die Charaktere, dann auf den Kochtopf zeigen.** Snirk kann ihn noch schelten und die Situation bereinigen, fordert die Charaktere aber auf, zu verschwinden, wenn sie nicht gefressen werden wollen.

HINWEIS AN DIE SPIELLEITUNG

Die drei Trolle dienen hier als Blockade, weil das Gebiet dahinter sehr gefährlich wird. Es soll nicht zum Kampf kommen, es sei denn die Charaktere wollen das unbedingt. Wenn die Charaktere schon über gute Ausrüstung verfügen und im Schnitt Stufe 5 oder höher sind, lassen sich die Trolle auch einschüchtern und ziehen ab.

In der Trollhöhle findet sich Der Glücksdolch + 2 (1w4 + 2 Schaden. Bei einer gewürfelten 4 darf der W4 nochmal gewürfelt werden, bei einer weiteren 4 nochmal und so weiter. Angriffsbonus 2). Außerdem das Bilderbuch „Die kleine Made Immerhungrig“ und eine kleine Murmel, die rot aufleuchtet, wenn jemand in ihrer Nähe lügt.



5. DER NAMENLOSE BERG

BEGEGNUNGEN (ALLE CA. 15 MINUTEN 1W6)

1	1 Wyvern stürzt sich auf einen Charakter (8TW, 35 TP, RK 3 (16), RW 8, Schaden 2w6 mit Biss oder 1w6 mit Giftstachel, 1100 EP. Vergiftete Charaktere müssen 3 Runden lang einen Rettungswurf bestehen oder 1w6 Schaden nehmen).
2	Giftiger Dampf steigt aus dem Boden auf. Rettungswurf oder 1w4 Schaden.
3	Ein lautes Brüllen ertönt.
4	Eine giftige Wolke zieht den Berg in einiger Entfernung herab.
5	Die Erde bebt leicht, ihr hört ein Grollen.
6	2 Wyverns kreisen kurz, ziehen aber ab.

Der namenlose Berg ist mehr eine hohe Felsnadel. Nicht sehr breit aber sehr steil und extrem unwegsam mit nur wenigen Zugängen zu seinen Pässen.

1: PLATEAU

Auf das Plateau gelangt man am einfachsten mit einer Treppe vom **Lager der Drachenjünger (Weltkarte Punkt 6)** oder über einen langen Umweg um den Namenlosen Berg herum. Dieser Weg führt zur **Trollbrücke (Weltkarte Punkt 4)**.

Schon auf dem Plateau wird der **giftige Einfluss des Drachen spürbar**. Reste von **Vegetation** deuten darauf hin, dass es hier vor Kurzem noch ganz anders ausgesehen hat. Steine wurden zusammengeschoben, um eine Art **großen Opferaltar** zu schaffen. Ein toter Hirsch liegt darauf.

Ein Wyvern (Werte in Begegnungstabelle) greift an.

Ausgang zum Lager der Drachenjünger.

2: BALKON

Knochen und andere Reste verschiedener Tiere liegen vor dem riesigen Höhleneingang. Mehrere **Pfützen einer hellgrünen Flüssigkeit verursachen 1w6 Schaden bei Berührung**.

Einige Säcke, in denen der Drache Jieranthax die **Tributzahlungen** der Stadt transportiert hat, sind verstreut. Keine einzige Münze ist zu finden.

Mehrere Felsen wurden zertrümmert. Vermutlich, um dem Drachen das Starten und Landen zu vereinfachen.

3: DRACHENHÖHLE

In der großen Höhle liegt der **uralte grüne Drache Jieranthax (11 TW, 85 TP, RK 2 (17), RW 7, 2 mal 1w8 Schaden, 2.400 EP. Kann Giftgas speien: 1w6 Schaden und dann für 1w4 Runden jeweils weitere 1w6. Immun gegen Gift und Säure) auf einem Berg aus Münzen. (Insgesamt 3w6 mal 8.000 GM) und der Hut des Helden (Eine Fasanenfeder am Hut zeigt immer in die Richtung des nächsten sehr starken Monsters). Mit 50-prozentiger Wahrscheinlichkeit schläft Jieranthax.**

Jieranthax kann rudimentär sprechen und sieht Charaktere nicht zwingend als Bedrohung an. Außer, die Charaktere wollen den Schatz stehlen. Grüne Drachen sind nicht so intelligent wie andere Drachenarten aber Jieranthax ist uralt.

Jieranthax sieht sich schlicht und ergreifend als natürlichen Herrscher der Gegend an. Sein altes Heim musste er verlassen, weil er die Gegend so sehr vergiftet hat, dass nichts mehr dort lebt.

4: DER PASS

Der lange Pass schlängelt sich um den Berg. Auf dem Weg gibt es mit 50-prozentiger Wahrscheinlichkeit einen **Steinschlag (Rettungswurf oder 1w8 Schaden)**. **Wenn die Charaktere laut sind, passiert es definitiv.**

Auf halbem Weg ist auf einem Plateau oberhalb eine Art Nest zu sehen. Etwas weiter ist in Höhleneingang.

5: WYVERNNEST

Mit einiger Anstrengung können die Charaktere zum Wyvernest hochklettern. Dort befinden sich **1w4+1 Eier (Wert je 1.000 GM) und ein Unsichtbarkeitsring (Unsichtbarkeit, solange der Ring getragen wird.)**

Wenn die Charaktere etwas nehmen, greifen 2 Wyverns an.

6: DIE HÖHLE DER HÜGELRIESEN

Zwei Hugelriesen (8 TW, 40 TP, RK 4 (15), RW8, Schaden 2w8, 1.100 EP) schlafen laut schnarchend auf Fellen in dieser Höhle. Ein großes Lagerfeuer brennt zwischen ihnen.

Zwischen den Fellen finden sich eine Lederrüstung + 3 (RK 4 (15)), ein Immervoller Köcher +2 (unendlich Pfeile mit 1w6+2 Schaden) und das Steinamulett (Legt man es an, wird man zu Stein, das Amulett bleibt aber normal. Wird das Amulett abgenommen, verwandelt sich die Statue zurück).

6. DAS LAGER DER DRACHENJÜNGER

Direkt am Fuß des namenlosen Berges liegt ein kleines Lager. Sichtbar hat es einst sehr provisorisch begonnen aber mittlerweile haben die wenigen Bewohner sich sehr häuslich eingerichtet. Das Lager besteht aus drei großen Zelten aus Tierhäuten und einer Blockhütte.

1: GENERELL

Das Lager liegt direkt an einer in den Fels gehauenen **Treppe, die den einfachsten Zugang zum Namenlosen Berg** bildet. Es wird bewohnt vom **Kult des grünen Drachen**.

Sehr bald, nachdem Jieranthax auf dem namenlosen Berg einzog, haben sich Menschen zusammengefunden, die von der Macht und Gewalt des Drachen so fasziniert waren, dass sie begannen ihn zu verehren.

Die **Leiterin des Kultes, Jahena**, führte die Menschen aus der Stadt, um hier, so nah am Drachen wie möglich, ein Lager zu errichten.

Die **Mitglieder des Kultes sind stets von Kopf bis Fuß verhüllt und maskiert, um sich vor dem Gift zu schützen, das vom Berg kommt. Alle tragen Amulette mit magischen Symbolen an Lederschnüren um den Hals.**

Die Gemeinschaft versorgt sich im Großen und Ganzen selbst und hat erstaunlicherweise **reiche Ernte auf Gemüsefeldern. Ein Brunnen wurde vor Kurzem fertig gestellt.**

2: JAHENA

Die „Seherin“ Jahena ist die Gründerin des Kults des grünen Drachen und fungiert auch als Sprachrohr. **Sie hat auffällig violette Augen.**

Tatsächlich ist Jahena kein Mensch, sondern ein böses, mystisches Feenwesen. Eine Grüne Vettel. Als solche **ernährt sie sich von Furcht** und sah die Ankunft des Drachen Jieranthax als unglaublichen Gewinn.

Jahena schürt gleichzeitig die Angst vor dem Drachen, will ihn aber auch verteidigen und alles dafür tun, dass er in der Gegend bleibt.

Die magischen Amulette, die die Mitglieder des Drachenkultes tragen, sind so verzaubert, dass Jahena die Gedanken der Träger lesen und beeinflussen kann.

Den Charakteren gegenüber verhält sich Jahena nett und freundlich, solange sie nicht schlecht über den Drachen reden oder vermuten, dass sie nicht das ist, was sie zu sein vorgibt.

Jahena ist meistens an einem Lagerfeuer inmitten des Lagers zu finden und spricht mit den anderen Kultmitgliedern. Nur nachts zieht sie sich in ihre Hütte zurück. **Fremde lässt Jahena nicht ihre Hütte betreten.** Wenn sie hinein muss, um etwas zu holen, lässt sie andere Personen draußen warten.

Jahena bietet verschiedene Tränke an. Zum Beispiel Heiltränke (2w6+3, 200GM) und Gegengift (50 GM). Darauf angesprochen sagt sie, dass sie schon lange allein lebt und gelernt hat, sich in der Natur zurecht zu finden.

Wenn Jahena vermutet, dass die Charaktere eine Bedrohung darstellen, lädt sie sie zum Tee in ihre Hütte ein. Der Tee ist dann selbstverständlich vergiftet. (2w6 Schaden, halbiert bei Rettungswurf). Dann greift sie an, zeigt ihre wahre, monströse Gestalt und zwingt mitunter auch die anderen Mitglieder des Kults, ihr zu helfen.

Jahena: (6 TW, 30 TP, RK 9 (10), RW 8, Schaden 1w6+2 mit magischen Geschossen, 800 EP. Kann Personen bezaubern: Rettungswurf oder ein Charakter steht 1w4 Runden unter ihrer Kontrolle. Kann sich einmal um 3w6 TP heilen).

Kultmitglieder: (1TW, 3TP, RK 10, RW 18, Schaden 1w6, 15 EP).

3: JAHENAS HÜTTE

Neben einem Bett und einer Kochnische mit Tisch und Stühlen wirkt Jahenas Hütte mehr wie ein Labor als wie eine Wohnung. Auf Regalen stehen unzählige Tinkturen, Tränke und Gläser, in denen die wunderlichsten Dinge eingelegt sind. Unter dem Bett ist eine Falltür versteckt.

Tränke trinken (jeweils nur einer vorhanden):

Roter Trank	Charakter verliebt sich für eine Stunde in nächstbeste Person.
Blauer Trank	Vollständige Heilung.
Grüner Trank	Es wachsen Schuppen und RK wird permanent um 1 erhöht.
Gelber Trank	Haare und Bart wachsen stark.
Grauer Trank	1w6 Giftscha-den, wenn kein Rettungswurf gelingt.
Lila Trank	Ein Auge fällt aus seiner Höhle, man kann aber noch damit sehen.

4: UNTER JAHENAS HÜTTE

Eine Leiter führt herab in den Keller von Jahenas Hütte. **Der Keller ist völlig leer, aber es gibt fünf leicht erhöhte Bodenplatten mit magischen Symbolen darauf. Eine in jeder Ecke und eine in der Mitte. Dabei handelt es sich um Teleporter.**

Wenn ein Charakter auf einen Teleporter in einer Ecke tritt, wird er auf den Teleporter in der Mitte des Raums teleportiert.

Wenn ein Charakter auf den Teleporter in der Mitte des Raums tritt, wird er in die Kochnische der Hütte teleportiert.

Wenn ein Charakter zweimal hintereinander auf den gleichen Teleporter tritt (egal welchen), erreicht er den geheimen Keller.

Im geheimen Keller befinden sich weitere Regale mit Einmachgläsern. Doch hier sind Dinge wie tote Feen, Frösche, Augen und Hände eingelegt. **In einer großen Kiste sind 3w6 mal 900 GM, ein Regenerationsring (Heilt 2 TP pro Kampfrunde) und 3w6 Heiltränke (2w6+5).**

5: ANDERE KULTMITGLIEDER

Die anderen Mitglieder des Kultes sind wie Jahena **von Kopf bis Fuß verhüllt und tragen Masken. Insgesamt halten sich fünf Frauen (Lindi, Sera, Ellie, Zaria, Hada) und drei Männer (Reno, Devin, Carl) verschiedenen Alters im Lager auf.** Es scheint keine klaren Zuteilungen zu geben, wer in welchem Zelt schläft. **Alle tragen die magischen Amulette von Jahena.**

Insgesamt wirken die Kultmitglieder sehr glücklich mit ihrer Situation. Sie preisen die Macht des Drachen und gehen regelmäßig zum Namenlosen Berg, um gejagte Tiere oder andere Nahrungsmittel auf einem Altar abzulegen.

Generell werden sie bei allen Fragen an Jahena verweisen. Der Kult hält die Charaktere nicht davon ab, zum Berg zu gehen, außer sie haben Grund zu der Annahme, dass der Drache in Gefahr ist.

6: DIE ZELTE

Drei große Zelte und Jahenas Hütte liegen um eine große Feuerstelle herum. In den Zelten lassen sich keine besonderen Schätze finden. Nur viele mehr oder weniger kunstvolle Schnitzereien und Bilder vom Drachen Jieranthax.

7: DIE BEETE

Obwohl in der Gegend der Boden überall sonst vergiftet ist, gedeihen auf vier Gemüsebeeten, die um einen Brunnen angelegt sind, Gemüse und Salat prächtig. Die Kultmitglieder halten dies für einen Segen des Drachen.

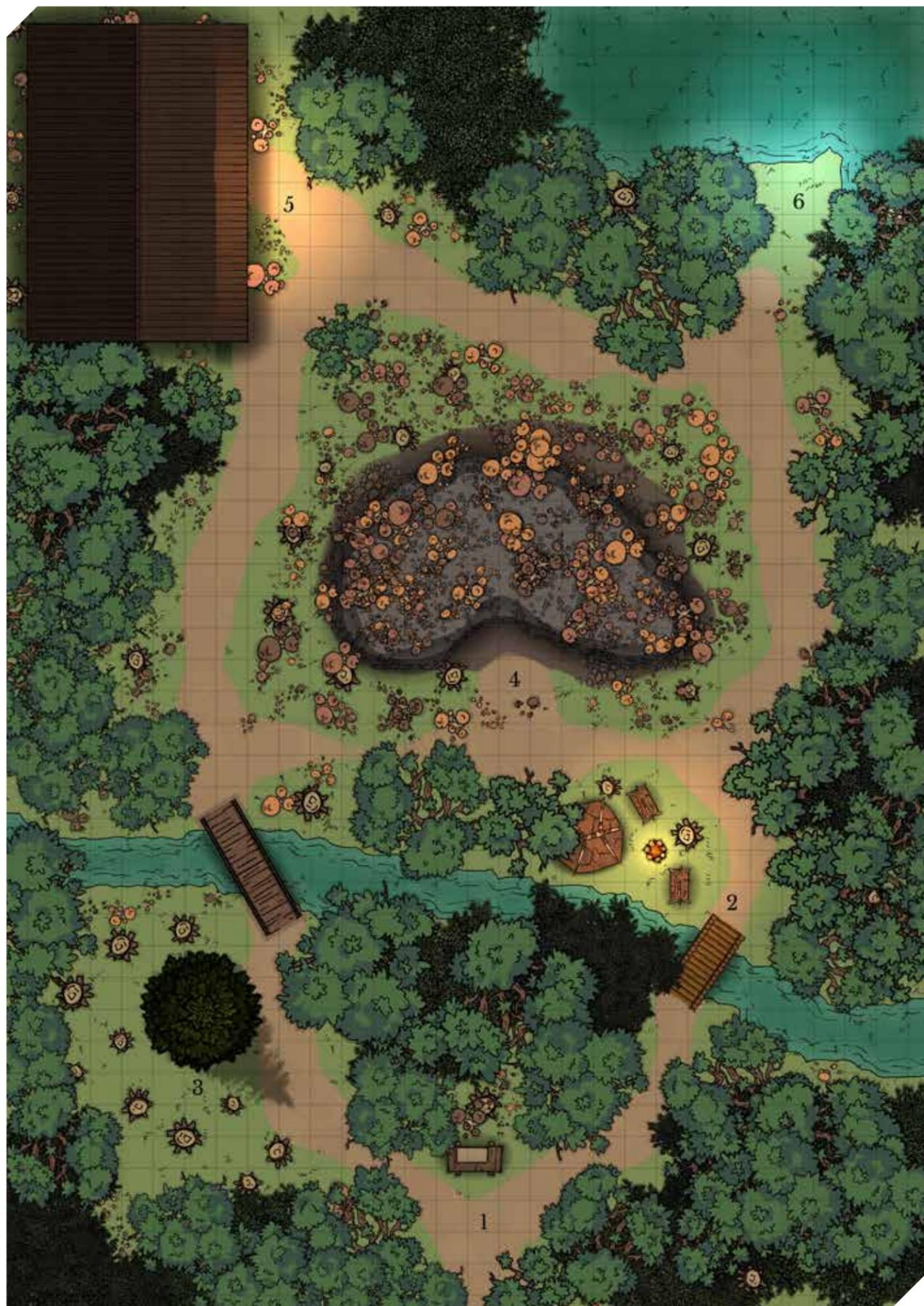
Tatsächlich ist der Brunnen von Jahena so verzaubert worden, dass er die Vergiftung aufhebt. **Ein Schluck des Wasser aus dem Brunnen heilt 1w4 Trefferpunkte.**

8: HINWEISE AUF JAHENAS IDENTITÄT

Sofern die Charaktere nicht sowieso mit Jahena aneinandergeraten, weil sie den Drachen vernichten wollen, gibt es mehrere Anzeichen darauf, dass sie keine gewöhnliche Frau ist. Aber die Charaktere müssen auch nicht jedes Geheimnis aufdecken. Wenn sie sich nicht um die Drachenjünger scheren, macht das nichts.

1.	Die Kultmitglieder kennen sich gegenseitig von ihrem Leben in der Stadt. Niemand weiß, woher er oder sie Jahena kennt. Sie haben es „vergessen“.
2.	Jahena kann im Schlaf ihr menschliches Aussehen nicht bewahren. Daher hat noch niemand sie schlafen gesehen.
3.	Jahena hasst Kinder. Wenn auch nur über sie gesprochen wird, zuckt sie merklich zusammen. Kultmitglied Lindi redet manchmal darüber, ihre Schwester und deren Kinder ins Lager holen zu wollen.
4.	Wenn die Charaktere im Lager rasten, werden sie von Alpträumen geplagt werden.
5.	Wenn jemand in Jahenas Gegenwart Angst zeigt, kann sie sich ein Kichern nicht verkneifen.
6.	Jahena kann ihre unnatürliche Augenfarbe (Violett) nicht verbergen.
7.	Jahena ist eitel. Wenn man sie auf die Beete oder den Brunnen anspricht, wird sie sagen, dass sie das geschafft hat, nicht der Drache.





7. HERZ DES WALDES

BEGEGNUNGEN (ALLE CA. 15 MINUTEN 1W6)

1	1w6 armlange Tausendfüßler bohren sich durch den Boden (1 TW, 2 TP, RK 9 (10), RW 18, Schaden 1w4, bei misslungenem Rettungswurf Lähmung für 1w4 Runden, 30 EP)
2	Giftige Dämpfe steigen aus dem Boden auf. Rettungswurf oder 1w4 Schaden.
3	1w6 Ratten, die mit Pilzen bewachsen sind, greifen an. (1 TW, 3 TP, RK 7 (12), RW 18, Schaden 1w4, 5 EP)
4	Ein Orkspäher (1 TW, 5 TP, RK 6 (13), RW 17, Schaden 1w6+1, 15 EP) beobachtet die Charaktere.
5	Die Erde bebte leicht.
6	Rehe stehen teilnahmslos herum. Bei genauerer Untersuchung sind sie mit Pilzen befallen.

Ein fauliger Geruch liegt in der Luft. Irgendwas stimmt in diesem Wald nicht. Bäume, Büsche, selbst die Tiere sind von Pilzen befallen. Der Boden fühlt sich merkwürdig weich an.

1: DAS SCHILD

Neben dem Pfad steht ein **Schild**: „Vorsicht! Es gibt **KEINE Katzen in diesem Wald!**“. Ein halb verendetes Wildschwein liegt daneben. Es atmet rasselnd, Blut läuft aus seinem Maul. Es ist über und über mit Pilzen bewachsen.

2: ORKBRÜCKE

Auf der Brücke stehen drei Orks (Werte wie in Begegnungstabelle. Bewaffnet mit Bögen und Äxten). Sie fordern einen Tribut von 100 Goldmünzen, um herüberzugehen. 3w4 weitere Orks sind im Lager hinter der Brücke. In den Zelten 2w6 mal 300 GM.

Wenn die Charaktere bezahlen, lassen die Orks sie durch und warnen. „Nicht Einhorn anfassen!“

3: MONSTERBAUM UND ALTE BRÜCKE

Ein einzelner, großer Baum steht hier. Bei näherer Betrachtung scheint andere Vegetation sich von ihm fernzuhalten. Der Baum wirkt außerdem sehr symmetrisch. Wenn die Charaktere näherkommen, hören sie **das klägliche Maunzen eines Kätzchens**. Und tatsächlich lässt es sich zwischen den höheren Ästen des Baums ausmachen.

Klettert jemand hoch, wird er oder sie von Ästen umschlungen und erleidet jede Runde 1w6 Schaden. Mit zwei Rettungswürfen kann man sich befreien.

Der Baum entwurzelt sich und entpuppt sich als **Monster, das Kätzchen als Illusion**. (4 TW, 20 TP, RK 5 (14), RW 14, Schaden 1w6+2, 420 EP, nimmt doppelten Schaden durch Feuer).

Die Brücke ist schwer beschädigt. Für jeden Charakter 4-in-6-Chance, dass beim Überqueren ein Brett zerbricht. Rettungswurf oder der Charakter landet im Wasser. **Rationen, Fackeln und Laternen sind damit unbrauchbar.**

4: BÄRENHÖHLE

Eine große Höhle, die komplett mit Pilzen bewachsen ist. Hier geht es in den **Pilzdungeon**. (**Raum 1**). Von außen ist ein **gequältes Schnauben** zu hören.

5: HÜTTE VON WALDLÄUFERIN HANNAH

3-in-6-Chance, dass Hannah (blond, athletisch, ernst) hier ist. Sie bittet die Charaktere herauszufinden, was mit dem Wald passiert. Die Pilze sind erst seit einigen Wochen so verbreitet. Es fing bei der **Bärenhöhle** an. Hannah warnt vor dem Monsterbaum. Sie hat das Schild am Eingang aufgestellt. **Sie gibt den Charakteren 5 Heiltränke (2w6+4) mit.**

Wenn Hannah nicht da ist, können die Charaktere die spartanisch eingerichtete Hütte durchsuchen. Neben ein paar Rationen finden sie ein **8 Meter langes Seil, Eine aus Stroh und Stoff gebastelte Puppe, einen Langbogen und 2w6 Feuerpeile (1w6 Schaden + 1w6 Feuerschaden).**

6: EINHORN AM TEICH

Am Ufer des Teiches gibt es eine Stelle, an der keine Pilze wachsen. Selbst der faulige Geruch scheint hier zu verfliegen.

Aus dem Unterholz trabt ein Einhorn (4TW, 21 TP, RK 2 (17), RW 13, Schaden 2 mal 1w8, 240 EP, kann sich wegteleportieren.)

Es trinkt aus dem Teich und wendet den Charakteren dann interessiert den Blick zu.

Wenn ein Charakter das Einhorn anfasset, verwandelt er oder sie sich umgehend für 1w4 Stunden in eine Kröte und das Einhorn verschwindet. Ein Kuss eines anderen Charakters kann den Fluch natürlich brechen.





8. DIE BAUERNHÖFE

BEGEGNUNGEN (ALLE CA. 15 MINUTEN 1W6)

1	1w6 Riesenameisen (1TW, 5 TP, RK 6 (13), RW 17, Schaden 1w4, 120 EP) nähern sich interessiert.
2	Giftige Dämpfe steigen aus dem Boden auf. Rettungswurf oder 1w4 Schaden.
3	1w6 Ratten, die mit Pilzen bewachsen sind, greifen sofort an. (1TW, 3 TP, RK 7 (12), RW 18, Schaden 1w4, 5 EP)
4	Eine einzelne Riesenameise ergreift die Flucht.
5	Die Erde bebt leicht.
6	Ein Schwein rennt aufgeregt hin und her.

Ein fauliger Geruch liegt in der Luft. Schon von weitem kann man sehen, dass das Getreidesilo dabei ist, einzustürzen. In der Mitte der Gehöfte erhebt sich ein großer Hügel. Alles ist von Pilzen bewachsen.

1: EINGANG

Am Brunnen liegen zwei tote Menschen mit Verletzungen von Zangenwerkzeugen. Eine genauere Untersuchung ergibt, dass diese wohl nach dem Tod zugefügt wurden. Sie sind schon länger tot.

Ein leises Maunzen verrät das ängstliche Kätzchen, das sich hinter dem Brunnen versteckt.

2: GETREIDESILO

Die dem Ameisenhügel zugewandte Seite des Silos ist eingestürzt. Die Steine scheinen weggetragen worden zu sein. Im Silo fressen 1w6 Riesenameisen Getreide. Werden sie dabei gestört, greifen sie an.

Das Haus am Silo ist komplett zusammengestürzt. Scheinbar ist es zum Teil in der Erde versunken und dabei auseinandergebrochen. In den Überresten findet sich nichts Interessantes.

3: EIN HAUS

2w6 Riesenameisen sind dabei, das Haus in einen Bau umzugestalten. Sie verhalten sich nicht unbedingt feindselig aber versuchen, die Charaktere draußen zu halten. Gelingt das nicht, greifen sie an.

Im Haus finden sich allerlei Werkzeuge, Seile, Lampen, Lampenöl, Stoffe, feste Klamotten und ein Teddybär. In einem Stiefel im Flur ist ein Rubin (300 GM) versteckt. Im anderen Stiefel ein Medaillon mit dem Bild einer jungen Frau. Ihre Augen zeigen immer in die Richtung eines wichtigen Hinweises bei der aktuellen Aufgabe.

4: AMEISENHÜGEL

Der Ameisenhügel ist etwa drei Meter hoch und hat einen Radius von sechs Metern. Er bildet den Eingang zum Pilzdungeon (Raum 3).

Wenn die Charaktere den Hügel erklimmen, greifen 1w6 Riesenameisen sofort an.

5: SCHWEINEGATTER

Zwei extrem große Riesenameisen (3TW, 14 TP, RK 4 (15), RW 14, Schaden 1w6+1, 360 EP) haben drei Schweine in die Ecke gedrängt. Die Ameisenkrieger werden diese töten, wenn die Charaktere nicht eingreifen.

Am Gatter lehnt ein Sack mit der Aufschrift „Ungeziefer“. Darin 2w6 Phiolen mit einem Insektengift darin. (3w8 Schaden in 5 Metern Umkreis.) Auf die Phiolen ist eine durchgestrichene Küchenschabe aufgemalt.

6: KAPUTTER WAGEN UND ANDERES HAUS

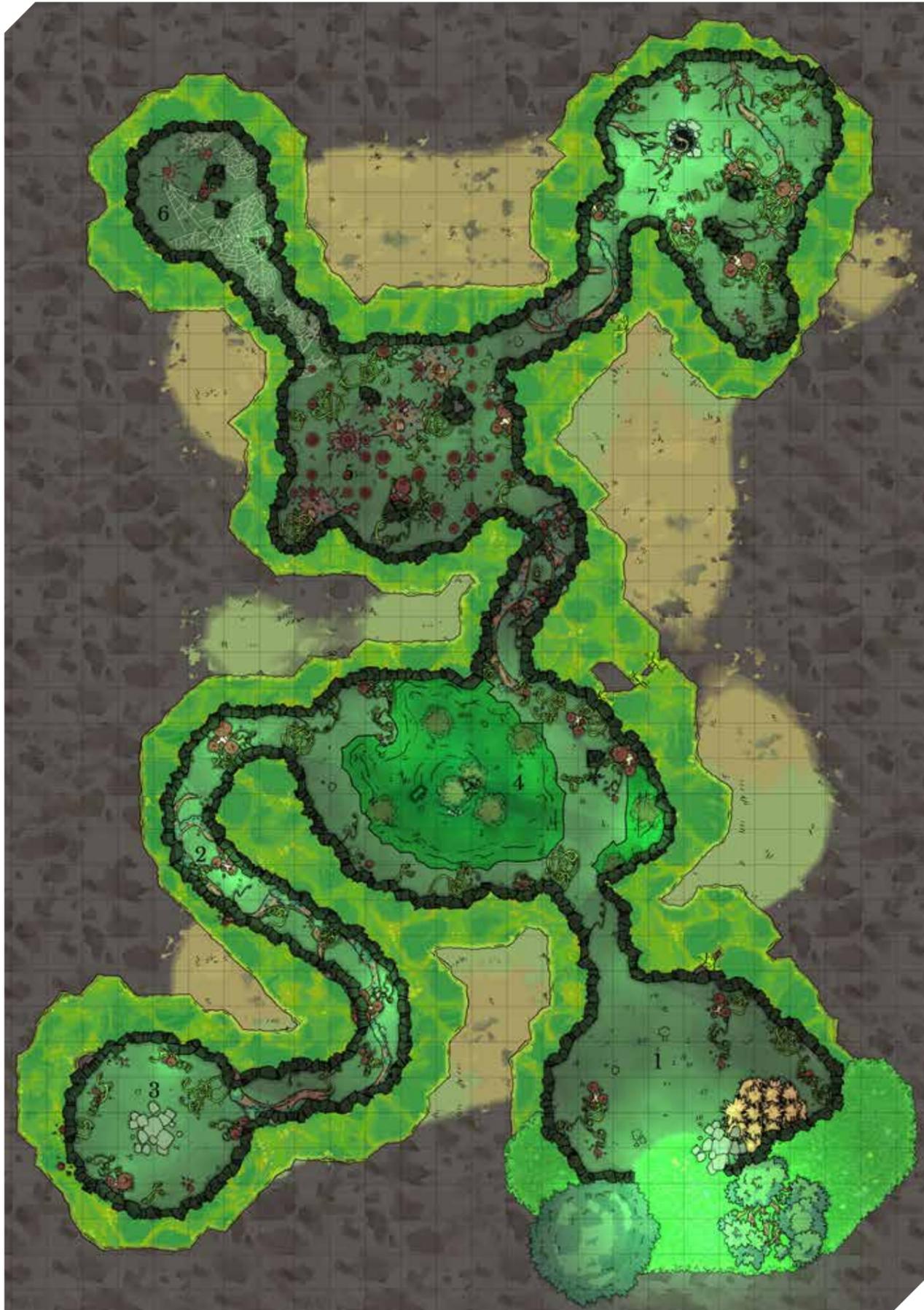
Ein Karren wird gerade von einer Riesenameise in seine Einzelteile zerlegt. Auch hier liegen Tote, denen die Ameisenbisse offenbar lange nach dem Tod zugefügt worden sind.

Im Karren finden sich jede Menge von Pilzen befallene Rationen. (Können trotzdem problemlos gegessen werden, die Pilze sind entgegen des Anscheins nicht giftig).

Der Eingang des Hauses wurde stark verbreitert. Alle Möbel, Stoffe und Holzelemente wurden zerkaut und in einen großen Bau umgewandelt. Darin befindet sich eine gigantische Riesenameise mit stark geschwollenem Hinterteil. Die Königin (6 TW, 25 TP, RK 6 (13), RW 12, Schaden 1w6, 600 EP) wird von 1w6 Ameisenkrieger geschützt (Werte siehe Schweinegatter 5).

Wenn die Charaktere sich der Königin nähern, werden die Krieger versuchen, sie aus dem Haus zu drängen. Werden die Charaktere frech, greifen sie an.

In dem Bau findet sich allerlei Glitzerkram, das meiste davon wertlos. Aber auch Edelsteine in einem Gesamtwert von 1w6 mal 1.200 GM und ein Dornenamulett (Wird der Träger des Amuletts erfolgreich im Nahkampf angegriffen, erleidet der Angreifer 1w4 Schaden). Außerdem ein kleiner Aufziehsoldat aus Zinn, der marschiert und trommelt.



7+8. PILZHÖHLE TEIL I

BEGEGNUNGEN (ALLE CA. 15 MINUTEN UND IN JEDEM LANGEN GANG 1W6)

1	1w6 armlange Tausendfüßler bohren sich durch Boden oder Wand (1TW, 2 TP, RK 9 (10), RW 18, Schaden 1w4, 30 EP, bei misslungenem Rettungswurf Lähmung für 1w4 Runden.)
2	Sporen: Wem kein Rettungswurf gelingt, glaubt, dass andere Charaktere sich in Monster verwandeln.
3	Ein Schwarm kleiner Insekten piesackt einen Charakter.
4	Sporen: Ein Charakter fängt plötzlich an zu schweben, kann aber nicht steuern.
5	Die Erde bebt leicht, ihr hört ein Klackern.
6	Sporen: Ein Charakter hat eine Stunde dunkelblaue Haut und neongelbe Haare.

Von den Bauernhöfen: Eine Weile muss man den Ameisenhügel herabklettern, ehe man an seinem Grund ankommt. Unten befinden sich mehrere eingestürzte Gänge. Der Bau wurde wohl aufgegeben.

Vom Wald: Es riecht nach nassem Fell und Fäulnis. Pulsierendes Licht geht von Pilzen an Wänden und Decke aus.

1: EINGANG BÄRENHÖHLE

In dieser Höhle befinden sich **zwei tote Bären und ein dritter, der sofort zum Angriff übergeht.** (4 TW, 20 TP, RK 7 (12), RW 13, 2 mal 1w4 Schaden, 120 EP). Alle mit **Pilzen bewachsen.** Die beiden toten Bären haben Verletzungen, die auf riesige Zangenwerkzeuge hindeuten.

Man kann von hier zum Herz des Waldes (Kartenpunkt 7) gelangen.

2: LANGER GANG

Dieser lange Gang riecht besonders modrig. Bei jedem Schritt sacken die Füße ein wenig in den Boden. Pilzgeflecht an den Wänden glüht leicht und sorgt für ein wenig Licht. **Immer wieder tropft ätzender Schleim von der Decke, der bei Berührung 1w4 Schaden verursacht.** (Erfolgreicher Rettungswurf verhindert das.)

3: EINGANG AMEISENHÜGEL

Am Boden dieses Loches lauern zwei riesige Ameisen auf Beute (2 TW, 9 TP, RK 3 (16), RW 16, Schaden 1w6, 120 EP).

Man kann von hier zu den Bauernhöfen (Kartenpunkt 8) hochklettern. Gänge scheinen eingestürzt zu sein.

4: EGELTEICH

Diese Höhle ist fast vollständig von Wasser gefüllt, die Wände sind von glühenden Pilzen bewachsen. **In dem etwa 2 Meter tiefen Teich glänzt etwas. Berührung mit dem Wasser löst aber Halluzinationen aus.** (Wie Begegnung 2). **Wer in den Teich steigt fängt sich außerdem 1w6 Blutegel ein, die alle 5 Minuten einen Schadenspunkt anrichten.**

Am Grund des Teiches liegt eine Schatztruhe mit 2w6 mal 900 GM und 3 Heiltränken (2w6+3). Außerdem ein magisches Seil (fünf Meter lang, hört auf Befehle des Finders. Kann sich komplett steif machen. Knoten müssen ihm erst beigebracht werden. Kann nicht sprechen, hat aber die Persönlichkeit eines Golden Retrievers.)

5: HÖHLE DER BOVISTEN

Der Boden dieser Höhle ist über und über mit schädelgroßen Bovisten (kugelförmige Pilze) bewachsen. Tritt ein Charakter auf einen der Pilze, entströmt ein **giftiges Gas, das 1w6 Schaden in einem Umkreis von 3 Metern anrichtet.**

6: SPINNENHÖHLE

Der Raum ist voller riesiger Spinnweben. An seinem Ende steckt ein **Heiliger Streitkolben + 1** (1w6+1 Schaden, Angriffsbonus 1, 10 Ladungen „Leichte Wunden heilen“) halb im Boden fest.

Wenn Charaktere sich weiter als bis zur Hälfte in den Raum begeben, seilen sich **2 Riesenspinnen von der Decke ab.** (3 TW, 18 TP, RK 4 (15), RW 13, Schaden 1w6+1, 420 EP. Kann versuchen, einzuspinnen. Rettungswurf oder gelähmt. Muss von anderem Charakter befreit werden.)

7: DAS LOCH (OBEN)

Dieser Raum ist von den Pilzen an den Wänden fast schon hell erleuchtet. **5 Sporlinge (Etwa einen Meter große Pilzwesen mit Armen und Beinen)** (2TW, 5 TP, RK 7 (12), RW 16, Schaden 1w4, 60 EP) befinden sich in diesem Raum. Sie versuchen sich der Gruppe verständlich zu machen, aber es klingt alles nur nach „**Kwok kwok-kwok Kwok**“.

Schließlich bedeuten die Sporlinge den Charakteren, ihnen zu folgen und klettern an einer dicken Wurzel ein **Loch hinab zu Raum 8.**



7+8. PILZHÖHLE TEIL 2

BEGEGNUNGEN (ALLE CA. 15 MINUTEN UND IN JEDEM LANGEN GANG 1W6)

1	1w6 armlange Tausendfüßler bohren sich durch Boden oder Wand (1TW, 2 TP, RK 9 (10), RW 18, Schaden 1w4, 30 EP, bei misslungenem Rettungswurf Lähmung für 1w4 Runden.)
2	Sporen: Wem kein Rettungswurf gelingt, glaubt, dass andere Charaktere sich in Monster verwandeln.
3	Ein Schwarm kleiner Insekten piesackt einen Charakter.
4	Sporen: Ein Charakter fängt plötzlich an zu schweben, kann aber nicht steuern.
5	Die Erde bebt leicht, ihr hört ein Klackern.
6	Sporen: Ein Charakter hat eine Stunde dunkelblaue Haut und neongelbe Haare.

8: DAS LOCH (UNTEN)

Auch dieser Raum ist relativ hell von den glühenden Pilzen. Die Sporlinge bedeuten den Charakteren aufgeregt, einen Gang Richtung Raum 9 zu nehmen und verschwinden dann selbst Richtung Raum 11.

Klettermöglichkeit zu Raum 7.

9: DIE ZWEITE SPINNENHÖHLE

Überall in diesem Raum befinden sich Eiersäcke. Wird ein solcher beschädigt, kommen **2w6 kleine Riesenspinnen** (1TW, 2 TP, RK 8 (11), RW 17, Schaden 1 und 1w4 Lähmung, wenn kein Rettungswurf gelingt, 30 EP) heraus. Die Eiersäcke werden außerdem von einer **großen Riesenspinne** (4 TW, 20TP, RK 4 (15), RW 13, Schaden 1w6+2, 420 EP) bewacht.

10: DIE ZWEITE SPINNENHÖHLE TEIL 2

Dieser Raum ist wieder voller Spinnweben. Mehrere Kokons hängen an Seidenfäden von der Decke. Einer davon wackelt.

In zwei der Kokons findet sich nur Schleim, in einem eine tote Abenteurerin mit einem **Spiegelschild + 1 (RK um 2 verbessert, Rettungswurf gegen Zauber verbessert um 2, spiegelnde Oberfläche.)** In dem wackelnden Kokon ein **Sporling**, der sich mit einem „Kwok Kwokwok!“ und einem kleinen Tanz bedankt. Er folgt der Gruppe nun.

11: KAMMER DER PILZE

Pilze in verschiedensten Farben und Formen wachsen in dieser Höhle. Außerdem warten hier die 5 Sporlinge.

Wenn die Charaktere den Sporling aus der Spinnhöhle (Raum 10) gerettet haben, feiern alle kurz und drängen die Charaktere dann mit Händen und Füßen, kleine, blaue Pilze zu essen. Wenn die Charaktere dies tun, kann der große Pilz, der den gesamten Dungeon durchsetzt, telepathisch Kontakt aufnehmen.

Was der Pilzdungeon sagt:

Der Pilz ist uralt und riesengroß. Ein Bewusstsein hat er erst, seit der Drache da ist. (Mutation durch giftigen Atem).

Der Pilz stirbt, weil der Hauptstamm von riesigen, mutierten Schleimwesen befallen ist. Diese haben auch die Tunnel gegraben. Sie sondern Säure ab.

Der Pilz hat versucht, **Kontakt zu Menschen aufzunehmen. (Durch Sporen).** Das hat die Menschen leider krank gemacht und viele auch getötet. Sobald der Pilz das bemerkte, hat er damit aufgehört.

Aufgabe: Der Pilz hat einen kleinen Ableger an seinem Hauptstamm gebildet und einen Teil seines Bewusstseins auf ihn übertragen. Er möchte, dass er zum See im Nordosten gebracht wird, wo der Boden nicht vergiftet ist.

Andere Pilze essen:

Grüner Pilz	Blind für 2 Minuten.
Roter Pilz	Für eine Stunde unsichtbar.
Pilz mit Punkten	2w6 TP geheilt.
Brauner Pilz	1w4 Giftschaden.

12: LANGER GANG

Durch diesen Gang führt eine Schleimspur. Wo der Schleim nicht im Boden versickert ist, bildet er kleine Pfützen. Diese zu berühren, verursacht 2w6 Schadenspunkte durch Säure.

13: DER HAUPTSTAMM DES PILZES

In der Mitte dieser riesigen Kaverne ist ein gewaltiges Geflecht aus Wurzeln, Pilzen und Erde. Der Pilz weist den Charakteren telepathisch den Weg zum Sporling und öffnet eine Nische, in dem dieser versteckt ist. Er ist halb so groß wie andere Sporlinge.

Leider sind zwei **GIGANTISCHE Nacktschnecken** (12 TW, 50 TP, RK 8 (11), RW3, 2w6+1 Säureschaden, 2000 EP, immun gegen stumpfe Waffen, kann einmal Säure spucken für 3w6 Schaden) damit beschäftigt, am Hauptstamm zu fressen. Wenn Sie die Charaktere wahrnehmen, werden sie angreifen.

Wenn die Charaktere den Dungeon mit dem Sporling verlassen, erhält jeder 8.000 Erfahrungspunkte.



9. GRÄBER DER UNBEKANNTEN SOLDATEN

BEGEGNUNGEN (ALLE CA. 15 MINUTEN 1W6)

1	1w6 Skelette (1 TW, 4 TP, RK 7 (12), RW 18 1w6+1 Schaden, 15 EP).
2	Für einen kurzen Moment meint ihr, Glocken läuten zu hören.
3	Der alte, lumpige Rattenfänger Genno schiebt seinen Karren und warnt euch etwas wirr, nichts anzufassen.
4	Zwei betrunkene Männer, Reggi und Johann, gehen lachend und johlend in Richtung Ausgang. „Dem haben wir es gezeigt!“
5	Eine junge Frau pflegt eines der Gräber. Wenn man sie anspricht, verblasst sie langsam mit traurigem Ausdruck.
6	1w6 Ghule (2 TW, 7 TP, RK 6 (13), RW 16, 2x 1w4 Schaden, 60 EP, bei Treffer Rettungswurf oder Lähmung für 2w6 Runden.)

Einfache Gräber erstrecken sich auf diesem umzäunten Friedhof soweit das Auge reicht. Dünner Nebel wabert über den Boden. Vereinzelte Bäume und zwei größere Bauwerke.

1: EINGANG

Milo, ein Soldat aus Burg Graufels, versperrt den Weg auf den Friedhof. 100 GM lösen das Problem aber er warnt ausdrücklich vor den Untoten.

2: DIE GRABRÄUBER

Eldrik (KÄM2, Schaufel in der Hand) und Yasu (DIE3) diskutieren lautstark darüber, ob man für einen Schatz wirklich ein Grab öffnen darf.

Im Grab der skelettierte Leichnam des Magiers Olwyn mit einem Amulett der Metamagie (+3 Zauber des ersten Grades und +2 Zauber des zweiten Grades können vorbereitet werden.)

3: LEBENDIG BEGRABENER

Dumpfe Schreie führen die Charaktere zu einem frisch aussehenden Grab. Darin liegt Falschspieler Olmo, der von seinen Opfern Reggi und Johann im Streit über „angebliches“ Falschspiel lebendig begraben wurde.

Nun sinnt er auf Rache und verspricht dafür 1.000 Goldmünzen. (Fährtsuche oder einfaches Absuchen der Gegend führen früher oder später zu ihnen.)

4: MAUSOLEUM DER GLOCKEN

Ein fensterloses Mausoleum, etwa sechs mal sechs Meter groß. Man hört gedämpftes Glockenläuten. Die Eingangstür ist fast vollständig von einem Leichenhaufen verdeckt. Wer ihn anfasset, weckt die sechs Zombies auf. (2 TW, 7 TP, RK 8 (11), RW 16, Schaden 1w8, 30 EP).

Drinne ziehen drei geisterhafte Gestalten in Kutten rhythmisch an drei geisterhaften Seilen. Die nicht vorhandenen Glocken klingen hier lauter. Greifen die Charaktere ein, verschwinden die Geister kreischend, Wände und Decke fangen an zu brennen. Auftritt Dretch (Dämon mit feistem Leib und spindeldürren Gliedern. 4 TW, 23 TP, RK 2 (17), RW 13, 2x 1w6 Schaden, 400 EP. Gasangriff Umkreis 6 Meter. Rettungswurf oder 1w4 Runden gelähmt.) Hinterlässt Schutzumhang + 2 (RK und RW um zwei verbessert).

In einem Sarkophag findet sich ein Helm der Gedankenübertragung. (Träger kann anderen telepathisch Nachrichten übermitteln. Maximale Distanz 20 Meter).

5: HÄNDLER IN NOT

Hilfeschreie führen zum verirrten Zwergenhändler Brann, der seinen Karren gegen 2 Ghule verteidigt (Werte wie Tabellenpunkt 6). Zum Dank für Hilfe überreicht er drei Heiltränke (2w6+1) und eine magische Wurfaxt (1w6+1, kehrt in die Hand des Werfers zurück).

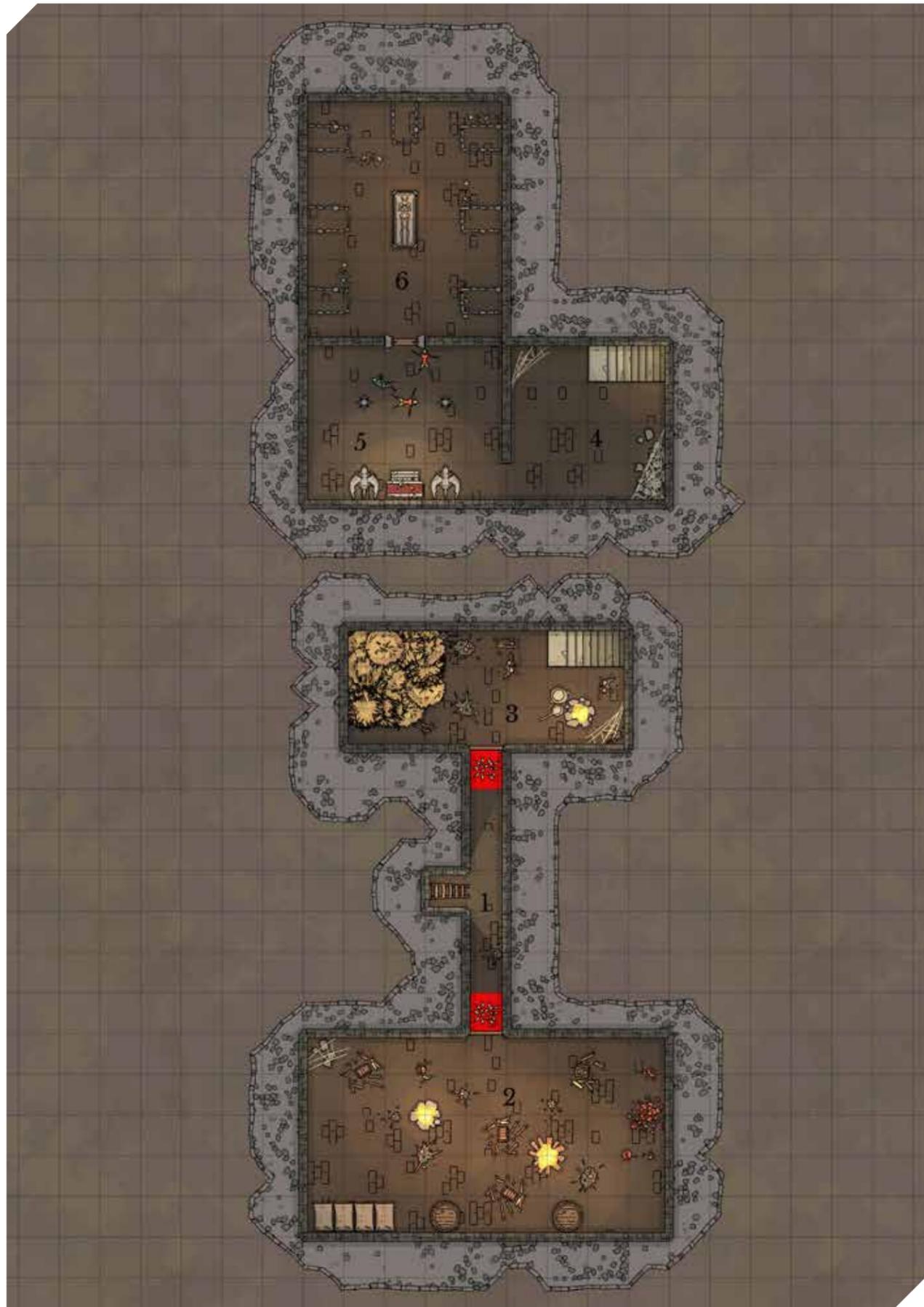
6: DAS MAUSOLEUM VON RINAI

An der gusseisernen Tür lässt ein gusseiserner, gut gelaunter Schädel erst ein, wenn die Charaktere die Reihe M-D-M-D-F-S_ korrekt ergänzen. „Wenn ihr Trollfluch wollt, müsst ihr euch schon ein bisschen anstrengen!“ (Die Antwort ist „S“ – Anfangsbuchstaben der Wochentage).

„Ihr tretet nun vor die große Rinai. Seid demütig und höflich und sie mag euch Gehör schenken.“

Drinne sitzt auf einem Thron eine geisterhafte, ergraute Kriegerin in Plattenpanzer mit einem Schwert über den Knien. Wenn die Charaktere sich verneigen oder niederknien und nach der Waffe bitten, erhalten sie Trollfluch (Langschwert + 2, dreimal täglich +1w6 Feuerschaden). Wenn sie frech werden greift Rinai an. (4 TW, 21 TP, RK 3 (16), RW 15, 1w8+2 Schaden, 300 EP). Das Schwert verschwindet in diesem Fall.

In einem Sarkophag finden sich 2w6 mal 700 GM und ein Plattenpanzer + 1 (RK 2 (17)).



II. HÜNENGRAB VON URS DEM BÄREN

BEGEGNUNGEN (ALLE CA. 15 MINUTEN 1W6)

1	Ein fernes „Yip yip yip!“ ertönt.
2	Auf dem Boden liegt ein Beutel mit Glasmurmeln.
3	Ein Oger greift an (4 TW, 19 TP, RK 5 (14), RW 13, Schaden 1w8, 120 EP)
4	Ein einzelner Kobold kommt um die Ecke, reißt die Augen auf und läuft wieder weg.
5	Aus der Wand bohren sich 1w6 Riesentausendfüßler (1 TW, 2 TP, RK 9 (10), RW 18. 0 Schaden aber bei misslungenem RW teilweise Lähmung, Angriffsbonus und RK Malus von 4 für 2 Stunden, 30 EP.)
6	Ein lautes Summen, der Boden vibriert leicht.

Unter den gewaltigen, aufeinander gestapelten Felsen findet sich ein krudes Loch mit einer Strickleiter. Und viele kleine Fußspuren.

1: EINGANG

Am Fuß der Strickleiter ist ein kleiner Gang, an jedem Ende eine Tür. Aus dem Norden ist Schnarchen zu hören, aus dem Süden Getrommel und Gejohle.

Vor beiden Türen befindet sich je eine Fallgrube, die nicht nur 1w6 Schaden verursacht, sondern auch eine Glocke bimmeln lässt, die die „Bewohner“ des jeweils angrenzenden Raums bei einer 1 oder 2 auf einem W6 warnt.

2: FEIER DER KOBOLDE

1w6+2 Kobolde (1 TW, 3 TP, RK 12, RW 18, Schaden 1w6, 5 EP) und ihr Anführer Ickick (3 TW, 14 TP, RK 7 (12), RW 15, Schaden 1w4+2, 60 EP) haben drei Fässer Wein erbeutet und feiern ausgelassen mit einem Trommelkreis um ein Lagerfeuer.

Ickick möchte die bösen Oger loswerden, die den Koboldstamm unterworfen haben. Dafür bietet er seinen magischen Kriegshammer + 1 (1w4+2 Schaden, Angriffsbonus 1).

3: KAMMER DER OGER

Zwei Oger (Werte wie Begegnung 3) schlafen laut schnarchend auf einem kruden Lager aus Stroh, Lumpen und irgendetwas Stinkendem. In einer Ecke führt eine Treppe nach unten, in einer anderen Ecke ist eine Truhe mit 1w6 x 800 Goldmünzen und 1w4 Heiltränken (2w6+2).

4: RAUM MIT UNGEZIEFER

Am Fuße der Treppe lauern 1w4 gigantische Riesentausendfüßler auf Beute. (2 TW, 9 TP, RK 5 (14), RW 16, Schaden 1w8 und bei misslungenem Rettungswurf je 2 Giftschaden für 1w6 Runden, 240 EP).

5: ALTAR

An der südlichen Wand ein von zwei Gargylen flankierter Altar aus Stein, an der nördlichen Wand eine Tür. Vor der Tür liegen drei tote Kobolde ohne sichtbare Verletzungen.

Die Tür ist mit einer Gasfalle gesichert (2w8 Schaden, es sei denn, man bedeckt Mund und Nase).

Auf dem Altar liegen 15 Goldmünzen und eine uralte Flasche Wein (Wert 100 GM). Wenn man dort etwas wegnimmt, attackieren die beiden Gargylen (4 TW, 18 TP, RK 5 (14), RW 13, 2x1w4 Schaden, 400 EP, immun gegen nichtmagische Waffen).

Wenn man etwas von Wert auf den Altar legt, erschallt ein heller Gongschlag, alle Skelette außer Urs dem Bären in der Krypta fallen in sich zusammen und die Tür öffnet sich.

6: KRYPTA VON URS DEM BÄREN

Das riesige Skelett von Urs dem Bären (4 TW, 21 TP, RK 7 (12), RW 13, Schaden 1w10+2, 120 EP) und 1w6+1 normale Skelette (1 TW, 3 TP, RK 8 (11), RW 17, Schaden 1w6, 15 EP) bewachen einen Sarkophag. Urs der Bär trägt eine zweihändige Streitaxt + 2 (1w10 + 2 Schaden, Angriffsbonus 2).

Im Sarkophag befindet sich eine Rüstung aus grünen Drachenschuppen (RK 5 (14), Immunität gegen jede Art von Gift), 2w6 x 600 Goldmünzen und ein Schutzring + 1 (Rüstungsklasse und Rettungswürfe um 1 verbessert).

7: RÜCKKEHR IN RAUM 2

Kehren die Charaktere nach dem Sieg gegen Urs den Bären in den Koboldraum zurück, werden sie Zeuge, wie die Kobolde gerade von zwei elfischen Grabräubern (Ioleus KÄM3 und Melodia KÄM3 beide 3 TW, 12 TP, RK 4 (15), RW 12, Schaden 1w6+1, 120 EP), niedergemetzelt werden. Sind die Kobolde bereits tot, dann greifen die Elfen direkt die Charaktere an, um die Schätze von ihnen zu stehlen.

Ioleus hat einen Magischen Schild + 1 bei sich (RK um 2 verbessert)

Melodia trägt einen Gürtel der Schönheit (Charisma + 2, Haar liegt immer perfekt.)

12. DAS GRAB VON LORELEY VOM HÜGEL

In einem offenen Steinpavillon führt eine Treppe nach unten. Es sieht aus, als wäre eine Platte, die einst über dem Zugang lag, aufgebrochen worden.

1: EINGANG

In diesem Raum liegen mehrere Tote. **Offenbar gab es einen Kampf.** An der gegenüberliegenden Wand ein offener und leerer Sarkophag. In der Tasche eines Toten ein **Zettel: „Merkt euch endlich, wo die Fallen sind!“**

Nach links geht eine **Tür ab, die klar nachträglich**, wahrscheinlich vor gar nicht langer Zeit, **eingebaut wurde.**

An der rechten Wand erzählt ein Relief vom Leben der Loreley vom Hügel, die erst Knappin, dann Ritterin und dann Gründerin und erste Herrscherin von Lig-Bro war. **An der Wand lehnen außerdem vier Holzbretter von gut drei Metern Länge.**

2: TROLLRAUM

In dieser kleinen Kammer liegen ein armloser Troll, der mit einem Halsreif an die rechte Wand gekettet ist und ein menschlicher Krieger tot auf dem Boden. Beide mit **starken Verbrennungswunden.**

Bei dem Krieger findet sich ein **magisches Langschwert + 1 (1w8+1 Schaden, Angriffsbonus 1)**

3: DER FALLENGANG

Der etwa zwei Meter breite und 3 Meter hohe Gang verläuft U-förmig und wirkt ebenfalls relativ neu gebaut.

Im ersten Abschnitt ist eine etwa zwei mal zwei Meter große, offene Fallgrube. Sie ist drei Meter tief und Metallspitzen sind an ihrem Boden. Unten liegt ein **toter, älterer Mensch in einer Robe.** Er hat einen **Stecken des Feuers dabei (8 Ladungen Feuerball).** Direkt hinter der offenen Fallgrube ist eine geschlossene, **versteckte Fallgrube mit den gleichen Dimensionen. (1w6+1 Schaden).**

Der zweite Abschnitt wird von zwei brennenden Fackeln links und rechts an den Wänden ausgeleuchtet. Direkt hinter den Fackeln sind **auf etwa drei Metern Metallspitzen an der Decke befestigt. An einigen davon sind Blutreste zu sehen. In der Decke ist ein starker Magnet verbaut, der Metall (wie Rüstung) nach oben zieht (2w6 Schaden).** Der Magnet lässt sich abstellen, indem man an der linken Fackel zieht.

Im dritten Abschnitt führt eine steile Treppe 20 Stufen nach unten. Tritt man auf die **fünfte Stufe, klappen die Stufen ein und erzeugen so eine steile Rutschbahn an deren Fuß sich eine weitere Fallgrube mit Metallspitzen öffnet (1w8+1 Schaden).**

Die Tür am Ende des Ganges kann einfach geöffnet werden.

4: DAS LABOR

Jede Menge Tote liegen in diesem Raum. Darunter Abenteurer, Bewohner der Stadt mit geschorenen Haaren, ein Mann in einer schwarzen Robe und ein Fleischgolem. Klare Spuren eines Kampfes. Viele zerstörte Regale, Tische und Laborutensilien liegen herum. Außerdem stehen fünf Tische herum. Auf vier von ihnen liegen halbfertige Fleischgolems. Der Nekromant trägt einen **Schutzumhang +1 (RK und RW um 1 verbessert).**

Eine weitere Tür geht von diesem Raum ab. Davon ein Gang, von dem drei weitere Türen abgehen. Eine davon zu einem kleinen Plumpsklo.

5: DIE WERKSTATT

Ein kleines Bett, eine große Werkbank, einige Schränke. Auf der Werkbank Werkzeuge und eine halbfertige Bärenfalle. Daneben ein Buch „Grimbarts Fallen“. **In einer Ecke eine Kiste mit der Aufschrift „Vorsicht! Magische Schwerter“.** Darin **1w4+1 schwebende Klingen, die sofort angreifen. (2TW, 6 TP, RK 4 (15), RW 14, Schaden 1w8+1, 80 EP).** Außerdem ein **Ring des Glücks (5 kleine Edelsteine darauf. Ein misslungener Rettungswurf darf wiederholt werden. Dabei verschwindet aber jedes Mal einer der Steine.)**

In einem Schrank versteckt sich der Zwerg Barlon, der vom Nekromanten Casimir Ischran als Fallenbauer angestellt wurde.

6: DAS SCHLAFGEMACH

Ein großes Bett, ein **teurer Teppich (1.000 GM)**, ein Schreibtisch, ein Regal mit **1w4 Schriftrollen des 3. Zaubergrades**, eine **Truhe mit 1w6 mal 700 GM.** Außerdem ein **Amulett der dämonischen Gestalt (Träger sieht aus wie ein halb verwester Leichnam mit rot glühenden Augen. Die Illusion verschwindet, wenn man das Amulett abnimmt.)**

In einem Buch auf dem Schreibtisch beschreibt Casimir Ischran seine Versuche, einen perfekten Fleischgolem zu erschaffen, indem er ihm einen eigenen Willen lässt.

Unter dem Bett wimmert leise eine Überlebende. (Kira, 24, Haare von Casimir geschoren, verängstigt).





13. DAS GRAB VON ALVAR SCHNÖRRESON

Das mächtige Hügelgrab besteht aus drei miteinander verbundenen, großen Erdhaufen. Die Gänge im Inneren sind aber gemauert. Das Grab ist mit einem Fallgitter verschlossen, das nur mit großer Anstrengung geöffnet werden kann.

1: EINGANG

Vor den Charakteren steht eine Statue eines großen Mannes mit zwei Streitäxten, Lederrüstung und Flügelhelm. Dahinter ein Durchgang. In dem Raum befinden sich zudem mehrere Leichen in verschiedenen Stadien der Verwesung. Alle mit Verbrennungen.

Wenn die Charaktere sich der Statue nähern, verschwinden plötzlich der Eingang und der Ausgang. Die Statue spricht mit donnernder Stimme: „Sagt meinen Namen und ihr werdet mich brechen“. (Schweigen).

Wenn die Charaktere das Rätsel lösen, erscheinen Eingang und Ausgang wieder. Auf dem Sockel der Statue erscheint eine Inschrift: „Nimm immer den direktesten Weg und alles wird gut!“

Bei einer falschen Antwort schlagen Flammensäulen hoch und richten bei jedem Charakter 1w8 Schaden an. Bei gelungenem Rettungswurf die Hälfte.

2: DER SÄULENRAUM

In diesem Raum sind an den Wänden rechts und gegenüber des Eingangs Fackeln angebracht, die von alleine angehen, wenn der Raum betreten wird.

Drei hölzerne Säulen mit Schnitzereien befinden sich in dem Raum. An der linken Wand ist eine verschlossene Tür. Darüber angebracht ein Stück Treibholz, in das folgende Worte eingebrannt sind: „Denke zwei Schritte weiter und nenne die Tugenden von Alvar Schnörreson“.

Säule 1 zeigt in nordischer Schnitzkunst Szenen, wie ein Mann mit prächtigem Schnurrbart einem Duellgegner die Waffe aus der Hand schlägt und wieder zurückgibt, darunter das Wort „CFPC“.

Säule 2 zeigt in nordischer Schnitzkunst, wie ein Mann mit prächtigem Schnurrbart allein eine Armee, angeführt von einem Drachen, angreift. Darunter das Wort „KSQ“.

Säule 3 zeigt in nordischer Schnitzkunst einen Mann mit prächtigem Schnurrbart, der allein ein Drachenboot über einen Berg trägt. Darunter das Wort „IPYDR“.

CFPC, KSQ, IPYDR (Zwei Buchstaben im Alphabet weiter = Ehre, Mut, Kraft). Sprechen die Charaktere die Tugenden aus, öffnet sich die Tür.

3: DER DRACHENSCHÄDEL

In dieser kleinen, quadratisch gemauerten Kammer ist an der rechten Wand in Brusthöhe der Totenschädel eines Drachen angebracht, das Maul halb geöffnet. Decke, Boden und die gegenüberliegende Wand sind voller Ruß und Schwefelrückständen. In der Mitte des Raumes liegt ein armloses Skelett. Eine Tür ist an der Wand, die dem Eingang gegenüber liegt.

Der Drachenschädel hat Augen aus faustgroßen Rubinen (Wert jeweils 1.000 GM). Tief im Maul ist offensichtlich ein Hebel angebracht.

Das Skelett stellt sich bei genauerer Untersuchung als Attrappe heraus. Den Hebel im Drachenmaul kann man einfach ziehen und so die Tür öffnen.

Entfernt man die Rubine oder stellt irgendeinen anderen Unsinn mit dem Drachenschädel an, speit dieser Feuer und alles im Raum nimmt 3w6 Schaden (Rettungswurf für die Hälfte).

4: DER ALTARRAUM

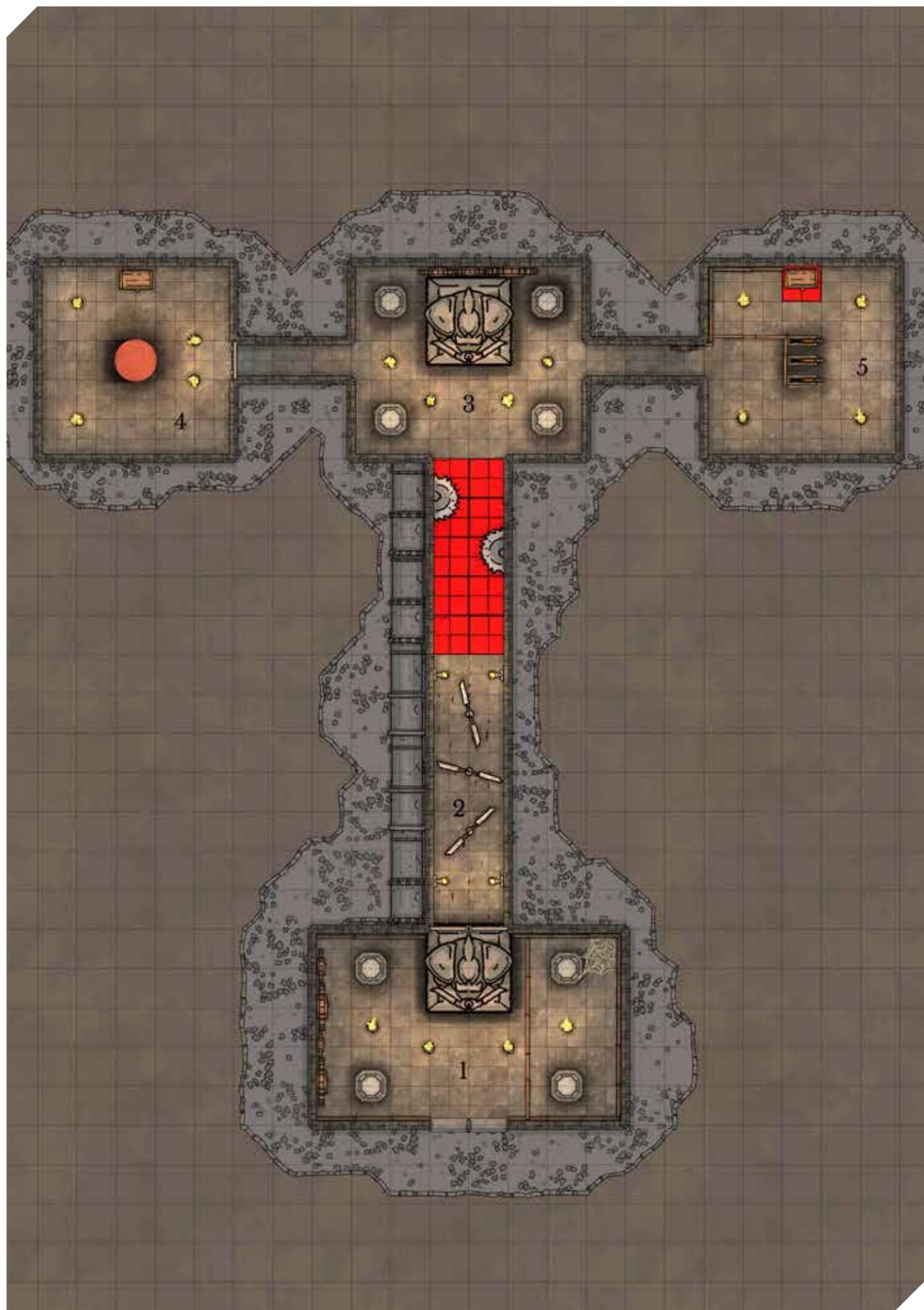
Dieser große Raum mit hoher Decke wird dominiert von einem riesigen, doppelflügligen Tor an der gegenüberliegenden Wand. Vor dem Tor befindet sich ein kleiner Altar aus Stein mit einem silbernen Dolch darauf. In den Altar sind Worte eingemeißelt: „Der Eintritt kostet einen Finger“.

Tatsächlich ist das Tor nicht abgeschlossen. Es lässt sich einfach aufschieben.

5: GRABKAMMER

In der gewaltigen Höhle schwimmt ein Drachenboot auf einem See. Darauf Alvar Schnörresons unsterblicher Geist, der sich köstlich über die Charaktere und ihren Weg hierher amüsiert.

Zu finden ist eine Streitaxt + 2 (1w8+2, Angriffsbonus 2) und Schnörresons Schnurrbart, der sich mit dem würdigen Finder auf magische Weise verbindet. (Stärke wird auf 19 gesetzt, + 7 auf Nahkampfschaden, nicht kumulativ mit Stärkebonus). Eventuell vorhandener Bart verschwindet dafür.



14. GRAB VON GRANTAKK

BEGEGNUNGEN (ALLE CA. 15 MINUTEN 1W6)

1	1w6 Uhrwerk-Skorpione krabbeln aus einer Röhre (1 TW, 3 TP, RK 7 (12), RW18, 1w6 Schaden, 60 EP, Rettungswurf oder Lähmung für 1w4 Runden).
2	Aus einer Stelle am Boden entweicht zischend eine Dampfsäule.
3	Man hört das Rattern eines Zahnrads.
4	Ein einzelner Uhrwerk-Skorpion.
5	Der Boden vibriert kurz.
6	3 Grabräuber sind den Charakteren gefolgt.

Das Grabmal ist aus schwarzem Stein errichtet und zahlreiche Kupferrohre laufen an den Wänden entlang. Aus mehreren Schloten entweicht Dampf. Es gibt keine Tür, sondern nur einen zugemauerten Durchgang.

1: EINGANG

Um den Durchgang aufzubrechen, müssen die Charaktere einigermaßen passendes Werkzeug benutzen. Es dauert etwa 15 Minuten. Der Lärm lockt auf jeden Fall **1w6+1 Skelette (1 TW, 4 TP, RK 7 (12), RW18, 1w6 Schaden, 15 EP), an.**

An den Wänden und der Decke des Raumes verlaufen mehrere Kupferrohre. In der Mitte der gegenüberliegenden Wand steht die Statue eines Zwergen mit Axt, Schild und Hörnerhelm. **An ihrem Sockel steht in zwergischen Runen „Sag: Ich begehre Einlass“.** Wenn kein Zwerg in der Gruppe ist, müssen die Charaktere die Runen zum Beispiel abpausen und einem Zwerg in der Stadt zeigen. **Wenn ein Charakter auf zwergisch sagt „Ich begehre Einlass“, schiebt sich die Statue zur Seite und gibt einen Gang frei.**

Sowohl diese Vorrichtung als auch die Fallen im Gang (2) können ausgeschaltet werden, indem die Rohre zerstört werden. Das gibt auch den Gang frei.

2: DER GANG

Ein etwa zwei Meter breiter und 20 Meter langer Gang. Direkt am Anfang steht an der linken Wand in **zwergischen Runen „Einfach weitergehen!“**

Auf den ersten zehn Metern schwingen drei **Klingenspendel** hin und her und verschwinden dafür kurz rechts und links in genau passenden Schlitzen in der Wand. **Sie halten an, bevor sie etwas treffen.**

Auf den zweiten zehn Metern ist durch genaues Untersuchen ein **Schlitz in etwa 1,60 Meter Höhe**, der direkt hinter dem letzten Pendel anfängt und bis zum Ende des Ganges läuft.

Betritt ein Charakter die mittleren drei Meter des Ganges, fährt ein riesiges Kreissägeblatt aus dem Schlitz und bewegt sich in rasender Geschwindigkeit die zehn Meter entlang. **Rettungswurf oder 3w6 Schaden.**

3: GRABKAMMER

Durchgänge nach links und rechts. In der Mitte des Raumes steht eine **exakte Kopie der Statue aus dem Eingangsbereich. Allerdings fehlen die Hörner am Helm.** Werden diese eingefügt, fährt die Statue zur Seite und gibt den Sarkophag von Grantakk frei.

Darin eine **Kettenrüstung + 3 (RK 2 (17))**, ein **Helm der Resistenz (Immunität gegen Gift und Feuer)** und drei etwa faustgroße Bronzekugeln, die sich zu Uhrwerk-Skorpionen entfalten können und auf Befehle des Besitzers hören. (Werte wie in Begegnungstabelle).

4: SKORPIONKAMMER

Eine große Bronzekugel liegt in der Mitte des Raumes. An einer Wand eine Truhe. Wenn ein Charakter, der kein Zwerg ist, den Raum betritt, entrollt sich die Kugel zu einem **riesigen Uhrwerk-Skorpion (4TW, 21 TP, RK 3 (16), RW 12, 1w6+2 Schaden, 420 EP, Rettungswurf oder Lähmung für 1w4 Runden.** Kann einmal **1w6 kleine Uhrwerkskorpione aus Öffnungen im Körper krabbeln lassen** und greift alle Nichtzwerge an. Den Raum verlässt das Wesen aber nicht.

In der Truhe das linke Horn des Helms und 3w6 mal 600 GM.

5: DER RÄTSELRAUM

In der Mitte des Raums ragen nebeneinander **drei bronzefarbene Hebel aus dem Boden.** Vor dem ganz links steht eine „1“, vor dem mittleren eine „2“ und vor dem ganz rechts eine „3“.

An einer Wand des kleinen Raums steht eine Kiste. **Darin das rechte Horn des Helms. Leider fällt laut klappernd ein sehr stabiles Fallgitter herab, wenn man die Truhe öffnet. Außerdem fängt die Decke an, sich langsam zu senken, um die im Raum Gefangenen zu zerquetschen. Nach 15 Minuten ist die Decke ganz unten.**

Um das Rätsel der Hebel zu lösen, müssen die Charaktere den linken Hebel einmal, den mittleren Hebel zweimal und den rechten Hebel dreimal betätigen. (Wild ganz oft alle Hebel ziehen funktioniert). Dann fährt die Decke hoch und das Fallgitter öffnet sich.

Zudem öffnet sich eine geheime Nische neben der Kiste. **Darin Grantakks Axt + 2 (Schaden 1w8+2/+4 gegen große Gegner, Angriffsbonus 2/4 gegen große Gegner).**



15. GRAB VON DEMI EVTEL

Eine etwa 3 Meter hohe Statue einer Kriegerin mit Bogen. Davor eine etwa 3 mal 2 Meter große Granitplatte.

1: DIE STATUE

Nur, wenn ein Charakter mit **Schnurrbart (muss nicht echt sein)** auf die Statue zutritt, wendet diese ihm den Blick zu und fragt: „**Was steht immer kurz bevor und verschiebt sich doch immer auf den nächsten Tag?**“ (morgen). Bei Lösung klappt die Granitplatte auf und gibt eine Treppe frei. An ihrem unteren Absatz eine Metalltür mit der Aufschrift „**Sprich das magische Wort!**“ (Bitte). Sie öffnet sich nur durch des Rätsels Lösung.

2: VORRAUM

In der Mitte des Raumes ein Becken mit Öl auf einer Säule, das für Licht entzündet werden kann.

Ein Relief an der linken Wand zeigt eine Kriegerin, die von vier leicht bekleideten, muskulösen Schnurrbartträgern auf einer Sänfte getragen wird. An der rechten Wand ein Relief, auf dem die Kriegerin von ihrer Sänfte aus mit Pfeil und Bogen auf Dämonen schießt.

Geradeaus ist eine Tür auf die Granitwand aufgemalt. Eine Illusion, man kann einfach durch die Wand treten. Dahinter teilt sich ein Gang in zwei Richtungen auf.

3: DER SPIEGELRAUM

Aus einer unbekanntenen Quelle ist der Raum hell erleuchtet. Die linke Wand ist komplett verspiegelt, ansonsten ist der Raum leer. **In den Spiegel ist eine Nachricht eingekratzt „Sag ihren Namen“ (Demi Evtel).**

Sagt jemand den Namen, erscheint im Spiegelbild an der Wand hinter den Charakteren ein Regal. Darauf ein Buch und ein Medaillon. Die Charaktere können sich nun so bewegen, dass ihre **Spiegelbilder das Buch und das Medaillon aufnehmen und die Sachen durch den Spiegel reichen.**

Das Buch zeigt zahlreiche Illustrationen von barbarischen Kriegern mit prächtigen Schnurrbärten. **Außerdem fallen zwei Schriftrollen des 3. Zaubergades heraus.**

Öffnet man das Medaillon, so ist in der linken Kammer ein **Kohlestift und eine Gravur: „Gib mir, was ich am meisten liebe.“** In der rechten Kammer ist ein kleines Porträt von Demi Evtel. **Malt man dem Porträt einen Schnurrbart auf, verwandelt sich das ganze Medaillon in einen goldenen Schlüssel.**

4: DAS ZIMMER DER WAHL

Die Tür zu diesem Raum ist verschlossen und kann nur mit dem Schlüssel aus dem Spiegelsaal geöffnet werden.

Auch dieser Raum ist von unbekannter Quelle beleuchtet. Auf der gegenüberliegenden Seite befinden sich zwei Türen. **Auf halbem Wege durch den Raum erklingt eine freundliche, weibliche Stimme: „Suchst du die Macht, deine Feinde zu vernichten, wähle die linke Tür. Suchst du Beistand und einen Helfer in der Not, wähle die rechte Tür.“**

An der Wand zwischen den beiden Türen hängt an einem kunstvollen Gestell eine **Lederrüstung der Abwehr + 2 (RK 5 (14), Immunität gegen Lähmung, Bezauberung, Schlafzauber etc. Kann nur von weiblichen Charakteren getragen werden.)**

5A: MACHT

Sobald diese Tür geöffnet wird, verschwindet die andere.

In dem dunklen Raum gehen **vier Ghule (2 TW, 9 TP, RK 6 (13), RW 16, Schaden 1w3 + bei gescheitertem RW Lähmung für 1w4 Runden, 30 EP) und das Skelett von Demi Evtel (4 TW, 18 TP, RK 4 (15), RW 14, Schaden 2 mal 1w6+2 mit Bogen, 120 EP) zum Angriff über.**

Bei den Überresten Demi Evtels findet sich ein **Schutzring + 2 (RK und RW um 2 verbessert) und Evtels Bogen (verschießt Pfeile aus Licht, 1w6+1 Schaden, Angriffsbonus +1, +3 Schaden gegen Untote. Reichweite 21 Meter.)** In ihrem Sarkophag Edelsteine im Wert von 1w6 mal 1.500 GM.

5B: BEISTAND

Sobald diese Tür geöffnet wird, verschwindet die andere.

Auch dieser Raum ist wieder von einer unsichtbaren Lichtquelle hell erleuchtet.

In der Mitte des Raumes steht der **Geist der Kriegerin Demi Evtel**. „**Ein letztes Rätsel für euch: Was antwortet in allen Sprachen aber versteht keine davon?**“ (Echo) Ist das Rätsel gelöst, löst sich die Gestalt mit einem Lächeln auf. Ein Sarkophag erscheint. **Darin 1w6 mal 1.500 GM und ein Jagdhorn (Ruft 1 mal am Tag für 1w4 Stunden einen Löwen herbei (6 TW, 30 TP, RK 6 (13), RW 12, 2 mal 1w6+1 Schaden wie von magischer Waffe +1).**



16. DIE STELE

Mitten auf dem Schlachtfeld steht dieser große Obelisk aus Granit. Rundum sind gefallene und überlebende Helden des großen Krieges aufgelistet. Zu einigen finden sich auch kurze Geschichten, manchmal sogar Bilder. Vieles ist allerdings mit den Jahren verwittert.

RINAI

Mit ihrem Schwert Trollfluch erschlug Rinai viele Bestien. Sie war nie auf Ruhm und Ehre aus und so wurde ihr Mausoleum ihrem Wunsch entsprechend auf dem Friedhof der Unbekannten Gefallenen errichtet.

URS DER BÄR

Urs der Bär, gefürchteter Berserker aus den Steppen des Ostens. Ein Hünengrab wie in seiner Heimat üblich ist seine letzte Ruhestätte. Im Leben wie im Tod diente er dem Gott seiner Sippe.

LORELEY VOM HÜGEL

Für ihre Tapferkeit und großen Qualitäten als Anführerin wurde Loreley vom Hügel in den Stand einer Baronin erhoben. Gründerin und erste Herrscherin der Stadt Lig-Bro.

ALVAR SCHNÖRRESON

Der gewaltigste der Helden, die dieses Schlachtfeld gesehen hat. Der größte Krieger des Nordens war ebenso unbezwingbar wie sein Humor fragwürdig. Er bestand darauf, dass seine übermenschliche Kraft in seinem Schnurrbart stecke.

GRANTAKK DER TÜFTLER

Der zwergische Verbündete aus den Bergen des Nordens war ebenso genial wie eigenbrötlerisch. Er stand stets für sein Volk ein und entwarf seine letzte Ruhestätte noch zu Lebzeiten selbst.

DEMI EVITEL

Mit Pfeil und Bogen bezwang die Kriegerprinzessin Demi Evitel zahllose Feinde. Ihre Liebe für das Licht wurde nur noch von ihrer Liebe zu Schnurrbärten übertroffen.

SANKT LARIS

Der Vorsteher des Paladinordens der weißen Lilie brachte ein großes Opfer, um einen mächtigen Feind zu versiegeln. Dafür wurde Laris nach seinem Tode zum Heiligen erklärt. Um das Siegel wurde ein angemessenes Grabmal errichtet.

SCHNÖRREBRANDT

Der Beweis dafür, dass auch im Krieg Geld verdient wird. Schnörrebrandt stellte magische Apparaturen und Kriegswaffen her, ohne die das Licht verloren gewesen wäre. Aber sie kamen mit einem Preis.

BENFRIED UND MORRIS

Die schon zu Lebzeiten berühmten Drachentöter aus dem Westen waren unverzichtbare Verbündete. Ihre Expertise im Umgang mit fliegenden Dämonen unübertroffen.

JADWINA

Die Waldläuferin Jadwina liebte die Natur und die Natur liebte sie. Ihr Grab liegt am schönsten Ort des Schlachtfelds.





17. DAS VERSIEGELTE GRAB

BEGEGNUNGEN (ALLE CA. 15 MINUTEN 1W6)

1	1w6 Orks (1 TW, 3 TP, RK 6 (13), RW17, 1w6 Schaden, 15 EP).
2	Ein eisiger Windstoß pfeift durch das Grab.
3	Kleriker und Paladine spüren deutlich Böses.
4	Ein Grauschlick löst sich langsam von der Decke (3 TW, 13 TP, RK 8 (11), RW 14, 2w6 Schaden, 240 EP, immun gegen Magie, immun gegen Wuchtwaffen, sehr langsam).
5	Für einen Moment wird es sehr heiß.
6	Eine knarrende Stimme verspricht leise flüsternd Macht.

Das Mausoleum steht offen, eine dicke Kette, die das Grab einst versiegelte, liegt neben der offenen Tür. Davor ein toter Soldat von Burg Graufels, Stichwunden im Rücken.

1: EINGANG

Drei Orks (Werte wie in der Begegnungstabelle) mit Speeren fliehen sofort aus dem Raum den Gang entlang. **Nach etwa drei Schritten machen sie dabei einen weiten Satz.**

Zwei Statuen befinden sich in diesem Raum. Die erste ein kampfbereiter Krieger mit Schwert und Schild; auf dem Sockel steht „**Ich gelobe Tapferkeit**“. Die zweite ein kniender Krieger, im Gebet auf sein Schwert gestützt; auf dem Sockel steht „**Ich übe mich in Demut**“.

2: DER GANG

Der zwei Meter breite Gang biegt nach etwa 6 Metern nach links ab und mündet dann nach weiteren 6 Metern in den nächsten Raum. **Jeweils in der Mitte der Gänge befindet sich eine unauffällige Druckplatte, die eine Speerfalle auslöst.** Von der Decke stoßen insgesamt 5 Speere bis auf den Boden herab und verursachen 2w6 Schadenspunkte (Halber Schaden bei gelungenem Rettungswurf).

3: ZENTRAALKAMMER

Ein Orklager. Verschiedene steinerne Regale und Tontöpfe wurden zerstört. Zwei Lagerfeuer brennen, über einem brät ein Kaninchen. **Insgesamt 2w6+3 Orks halten sich hier auf, alarmiert von den Wächtern aus Raum 1.**

Es führt je eine Tür nach links und rechts. **Aus dem Raum links ertönen laute Hammerschläge und heiser gebellte Befehle.**

4: ALTARRAUM

Vier Orks sind vergeblich damit beschäftigt, die Wand gegenüber der Tür mit Spitzhacken und Hämmern zu bearbeiten. Ein **sehr großer Ork (Urzak) mit gehörntem Helm (3TW, 15 TP, RK 5 (14), RW 15, 1w6+3 Schaden, 60 EP)** bellt ihnen Befehle auf orkisch zu.

Urzak will nicht unbedingt kämpfen. Er wird versuchen, die Charaktere einzuschüchtern, dann eventuell verhandeln. **Auf jeden Fall will er in einen geheimen Raum, in den ihn angeblich eine Stimme ruft.**

In einen Altar in der Mitte des Raums ist in den Stein eingraviert „**Besiegele den Schwur mit Blut**“. **Wenn jemand mit seinem eigenen Blut „Ich gelobe Tapferkeit. Ich übe mich in Demut“ schreibt, öffnet sich eine Geheimtür zu Raum 6.**

5: UNBERÜHRTES GRAB

Ein einzelner Sarkophag befindet sich in diesem Raum. Außerdem ein **Skelett im Plattenpanzer (4TW, 16 TP, RK 4 (15), RW 14, Schaden 1w8+2, 120 EP)**, das den Sarkophag schützt, aber nicht den Raum verlassen kann.

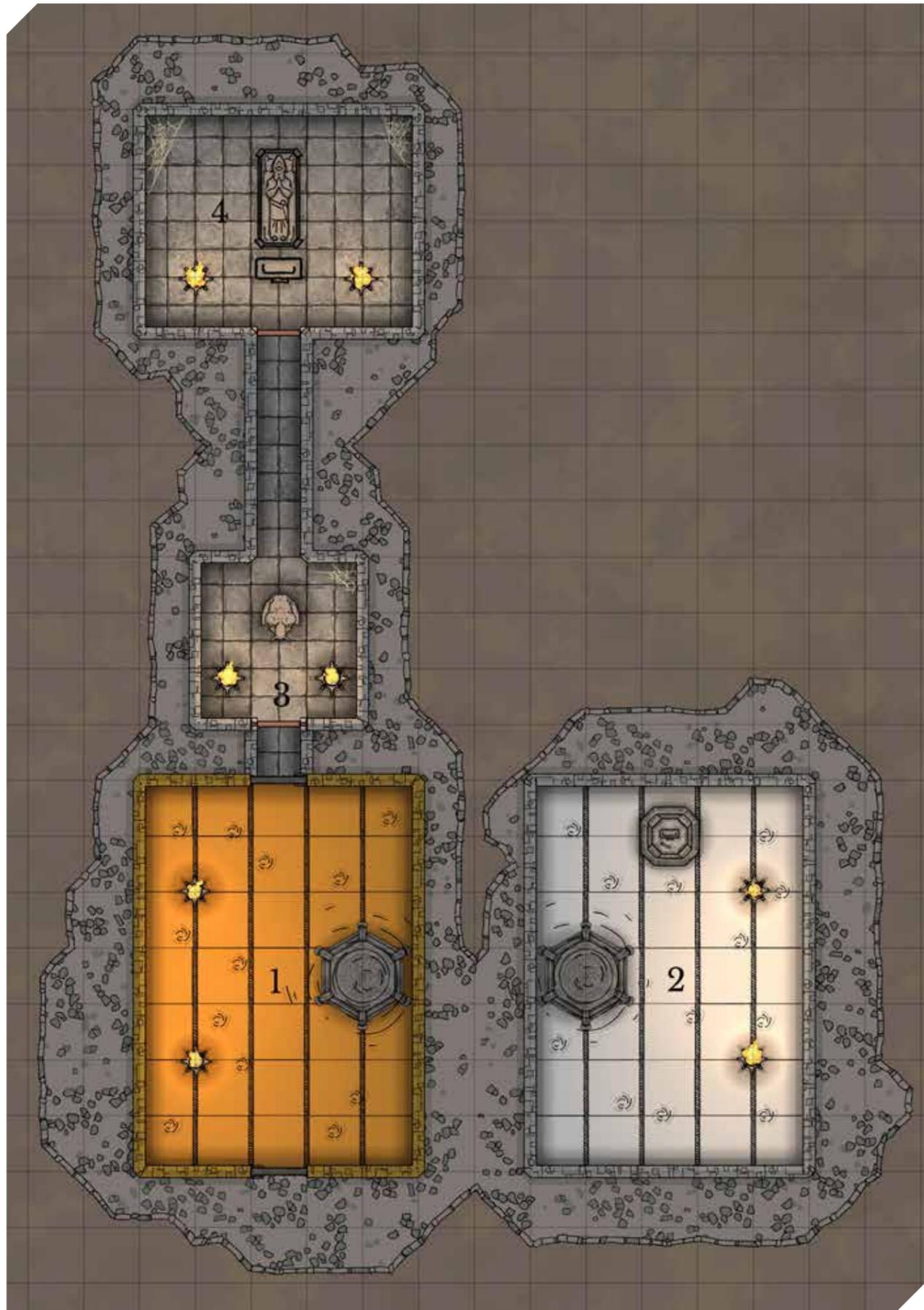
Im Sarkophag ein Langschwert + 1 (Angriffsbonus 1, 1w8+1 Schaden) und 1w6 mal 600 GM.

6: DAS SIEGEL

In diesem runden Raum ist ein **Pentagramm** auf den Boden gemalt. **An jeder Spitze kniet der Geist eines Paladins.** Sie reagieren auf nichts und bei Berührungen leisten ihre Körper keinen Widerstand. **In einer Kiste finden sich 2w6 mal 700 GM, ein Stecken der Wiederauferstehung (3 mal Tote erwecken) und eine magische Glocke der Stille (Kann einmal am Tag für 1w6 Minuten alle Geräusche in 10 Metern Umkreis verstummen lassen.)**

Wenn die Charaktere das Pentagramm beschädigen oder zerstören, gehen die fünf Paladingeister schreiend in Flammensäulen auf und ein Balor erscheint und greift sofort an. (3 Meter großer Dämon, einem brennenden Minotaurus mit Fledermausflügeln ähnlich. Mit Flammenschwert und Feuerpeitsche bewaffnet. **10 TW, 45 TP, RK 2 (17), RW 5, Schaden 2 mal 2w6+2, 3500 EP. Jede Runde nehmen Gegner in unmittelbarer Nähe 1w6 Feuerschaden.**)

Der Balor kann den Raum, aber nicht das Grab verlassen. Hinterlässt Flammenschwert + 3 (Angriffsbonus 3, 2w6 + 3 Feuerschaden, Zweihänder).



18. GRAB VON SCHNÖRREBRANDT

Ein aufwändig verzierter Prachtbau, wenn auch relativ klein. Über der Eingangstür des Mausoleums hängt ein verziertes Schild: „Schnörrebrandt starb wie er lebte: reich aber einsam“.

1: DER RAUM AUS KUPFER

Boden, Decke und Wände dieses Raums scheinen aus Kupfer zu bestehen. Im Raum verteilt schweben insgesamt 12 Vorhängeschlösser mit steckenden Schlüsseln aus demselben kupferfarbenen Metall wie der Raum.

Eine abgeschlossene schwere Eisentür mit goldenem Schloss befindet sich an der Wand gegenüber des Eingangs. Vor der rechten Wand ist eine leicht erhöhte **Bodenplatte aus schwarzem Stein mit einem magischen Symbol darauf. (Teleporter zu Raum 2)**

An der linken Wand steht verwischte Schrift. Zu lesen sind nur die Worte: „mehrere Schlösser“

2: DER RAUM AUS SILBER

Mit dem Teleporter im Kupferraum wird ein identischer Teleporter in diesem Raum erreicht (und andersrum). Decke, Wände und Boden dieses Raums scheinen komplett aus **Silber** zu bestehen. 12 Vorhängeschlösser mit steckenden Schlüsseln aus dem gleichen, silbernen Metall schweben im Raum herum.

Auf einem Podest steht eine kleine Truhe, daneben liegt ein goldener Schlüssel. Der Truhenverschluss bietet Platz, um die Truhe mit maximal drei Vorhängeschlössern zu versehen.

WIE DAS RÄTSEL FUNKTIONIERT

Die schwere Eisentür im Kupferraum kann mit dem goldenen Schlüssel geöffnet werden.

Betritt man den Teleporter mit dem goldenen Schlüssel, wird er nicht mitgenommen, sondern landet auf magische Weise wieder an seinem ursprünglichen Platz. Steckt man den goldenen Schlüssel in die Truhe, aber schließt sie nicht mit einem Vorhängeschloss ab, landen goldener Schlüssel und Truhe an ihrem ursprünglichen Platz. Auch einzelne Vorhängeschlösser können nur in der abgeschlossenen Truhe transportiert werden.

Schließt man die Truhe mit einem silbernen Vorhängeschloss ab, kann der goldene Schlüssel darin transportiert werden. Das silberne Vorhängeschloss wird im kupfernen Raum aber geisterhaft durchscheinend und kann nicht geöffnet werden. Das gilt auch für Kupferschlösser im silbernen Raum.

WIE MAN DAS RÄTSEL LÖST

Der goldene Schlüssel muss in die Truhe, die Truhe muss mit einem silbernen Schloss abgeschlossen werden und in den Kupferraum gebracht werden.

Dort muss zusätzlich ein Kupferschloss angebracht werden. Dann zurück in den Silberraum, wo man das Silberschloss wieder abnehmen kann.

Dann zurück in den Kupferraum, wo nun das Kupferschloss abgemacht werden kann. Dann kann man mit dem goldenen Schlüssel in der Truhe die eiserne Tür mit dem goldenen Schloss öffnen.

Für das Lösen des Rätsels erhält jeder Charakter 5.000 Erfahrungspunkte.

3: DER RAUM DES WÄCHTERS

In diesem etwa 4 mal 4 Meter großen Raum mit einer weiteren Tür an der gegenüberliegenden Wand steht ein Konstrukt. Ein etwa **menschengroßer Golem aus einem silbrigen Metall**, auf dessen Brust die Worte „Schnörrebrandt Kriegswaffen und Problemlöser“ eingraviert sind. (7 TW, 32 TP, RK 4 (15), RW 8, Schaden 2w6, 2000 EP, immun gegen nichtmagische Waffen, wird von Feuer geheilt. Kann insgesamt zwei mal schwachen Feuerball wirken: 3w6 Feuerschaden in 5 Meter Umkreis. Rettungswurf halbiert Schaden. Golem wird davon geheilt).

Das Konstrukt greift an, wenn man sich nähert.

Das Konstrukt verfolgt die Charaktere nicht nach draußen, sehr wohl aber in den nächsten Raum, die Grabkammer.

4: GRABKAMMER

In der kleinen Grabkammer befindet sich ein Sarkophag, in dem außer den Überresten von Schnörrebrandt nichts zu finden ist. Am Fuße des Sarkophags liegt allerdings eine **Schatzkiste. Diese ist mit einer Falle gesichert, die beim Auslösen Giftgas ausströmen lässt. 2w6 Schaden, bzw. die Hälfte bei erfolgreichem Rettungswurf.**

In der Kiste befinden sich Besitzurkunden für 2w6 Häuser in Lig-Bro und das Buch „Schwerter & Zauberei“, das einen Charakter beim Lesen einmalig sofort exakt auf die notwendigen Erfahrungspunkte hebt, um eine Stufe zu steigen. Dann verschwindet das Buch in einer Rauchwolke.



19. GRAB VON BENFRIED UND MORRIS – DRACHENTÖTER

BEGEGNUNGEN (ALLE CA. 15 MINUTEN 1W6)

1	1w6 Skelette (1 TW, 4 TP, RK 7 (12), RW18, 1w6+1 Schaden, 15 EP).
2	Ein herumflatterndes Buch (enthält eine Schriftrolle des 1w4. Zaubergades).
3	Ein Stöhnen hallt durch die Gänge.
4	Ein einzelnes Skelett (Werte wie 1).
5	Die Erde bebt leicht, ihr hört ein Grollen.
6	Grabräuber Hondo (Käm4), flucht, weil er nichts von Wert findet.

Das Grab ist feucht, kalt und muffig in den nackten Fels gehauen. Ein natürlicher Grabhügel.

1: EINGANG

Drei Türen an der gegenüberliegenden Wand. Die mittlere abgeschlossen mit zwei Schlüssellochern.

Rechts und links Fresken von zwei Menschenkriegeren, die mit einer Ballista auf fliegende Drachen schießen.

Spuren von Skeletten im Staub auf dem Boden.

2: BIBLIOTHEK

Sehr modriger Geruch. Wasser tropft von der Decke, es haben sich einige kleine Stalaktiten gebildet.

Reihen von Bücherregalen, die meisten Bücher zerfallen bei Berührung. Das lässt einen flatternden Bücherschwarm angreifen. (3 TW, 15 TP, RK 4 (15), RW 12 greift mit magischen Geschossen an 2x 1w6+1, 60 EP, Feuer vernichtet die Bücher sofort).

Auf dem Schreibtisch ein nicht mehr lesbares Buch. Daneben ein Kohlestift und ein Notizzettel auf dem fast alles verwaschen ist bis auf einen Satz: „Zu wenig Vorlesetexte“.

In der rechten Schublade ein Schalter, der Raum 3 öffnet. In der linken Schublade ein Brieföffner +1 (1w4+2 Schaden, Angriffsbonus 1).

3: GEHEIMRAUM

In zwei weiteren Bücherregalen finden sich 1w6 Schriftrollen des 2. Zaubergades und 1w4 Schriftrollen des 3. Zaubergades.

Außerdem ein silberner Schlüssel, verziert mit einem kleinen Saphir (Wert 15 GM) und eine Münze, die immer das zeigt, was der Werfer will. Kopf, Zahl, Schiff, Elefant, Hase, das Gesicht des Werfers. Alles.

4: WAFFENKAMMER

Mehrere leere Rüstungs- und Waffenständer aus Holz. Der Boden ist von einer rötlichen Staubschicht bedeckt. In der Ecke ein Stapel Kisten. Darin verbirgt sich ein Rostmonster und greift an, wenn es sich bedroht fühlt. (Rostmonster: rostfarbene Riesenschabe mit langen Fühlern. Nichtmagisches Metall zerfällt bei Berührung zu Roststaub. 3 TW, 16 TP, RK 7 (12), Schaden 1w6, 120 EP).

An der linken Wand ein enger Tunnel, der von normal großen Wesen nur auf allen Vieren betreten werden kann.

5: UNGEZIEFERTUNNEL

Insgesamt 4 Riesennameisen (2 TW, 8 TP, RK 7 (12), RW 17, Schaden 1w4+1, 120 EP), haben einige Dinge vor dem Rostmonster gerettet. In dem engen Tunnel kämpfen die Charaktere mit Angriffswurf und Rüstungsklasse Minus 4. Es passen keine zwei Charaktere nebeneinander.

Helm der Infravision (18 Meter Dunkelsicht), ein silberner Schlüssel, verziert mit einem kleinen Rubin (Wert 15 GM) und 1w6 mal 900 GM.

6: DIE TREPPE

15 Stufen. Auf Stufe 3, 7 und 11 sind dünne silberne Fäden gespannt. Sie zu zerreißen löst Pfeilfallen aus (1w6+2 Schaden, Rettungswurf für die Hälfte).

7: DIE GRABKAMMER

Aus uralten Sarkophagen erheben sich bedrohlich lauernd zwei in Lumpen gehüllte Gestalten. Stellt euch den Gruftschrecken (immun gegen normale Waffen, Schlaf und Bezauberung, 3 TW, 14TP, RK 5 (14), RW 14, Schaden 1TP plus Stufenentzug, 240 EP).

Im linken Sarkophag 2 starke Heiltränke (2w6+3). Und zwei Phiolen mit Weihwasser (3w6+2 Schaden gegen Untote).

Im rechten Sarkophag ein Streitkolben der Zerschlagung + 2 (1w6+2 Schaden, Angriffsbonus 2, Untote müssen Rettungswurf bestehen oder werden vernichtet).

Zwischen den Sarkophagen lehnen drei etwa drei Meter lange Stangen an der Wand. Bei genauerer Betrachtung stellen sie sich als stark verzauberte Ballista-Munition heraus. (4w6+6 Schaden gegen Drachen, machen für 1w4 Stunden flugunfähig, kein Rettungswurf).



20. DER TEICH

In direkter Nähe zum alten Schlachtfeld wirkt dieser Ort fast surreal. Dicht stehende Bäume spenden Schatten, bunte Blumen blühen überall und der Gesang von Vögeln ist zu hören. Ein wunderschönes Stück Natur.

1: GRAB VON JADWINA

Ein einfaches Grab, das mit Blumen bewachsen ist. Die Grabmarkierung bildet ein in den Boden gestecktes Langschwert mit einem Helm darauf. Beides scheint nicht magisch zu sein aber wie durch ein Wunder ist keine Spur von Rost zu finden.

2: DER WEINENDE JÜNGLING

Am Wegesrand sitzt auf einem Stein ein **weinender junger Mann namens Tilo (blonde Haare, 3-Tage-Bart, normale Kleidung)**. In seiner Hand hält er einen **faustgroßen Rubin (Wert 2.000 GM)**.

Tilo hat am Pilzkreis (Bereich 3) ein Geschäft mit der Königin der Feen geschlossen und seinen **Ehering gegen den Rubin getauscht**. Das bereut er nun sehr aber Feen machen niemals ein Geschäft rückgängig. Es half kein Betteln und kein Flehen.

Wenn die Charaktere Tilos Ehering zurückbringen, bekommen sie den Rubin. Tilo warnt, dass man mit der Feenkönigin **nur in Reimen** sprechen darf.

3: DER PILZKREIS

Ein großer Pilzkreis im Schatten hoher Lindenbäume wird von winzigen Lagerfeuern erhellt. Musik ist zu hören, wenn man sich nähert. **Dutzende kleine Blütenfeen tanzen und musizieren. Bei Aggression verschwinden alle.**

In der Mitte sitzt **Königin Saphira** auf einem winzigen Thron. Sie begrüßt die Charaktere freundlich. **Achtung: Die Königin spricht nur in Reimen! Wenn die Charaktere nicht in Reimen sprechen, tut Saphira so, als ob sie es nicht versteht.** Etwas Hilfe: „Bitte bitte, sprecht in Reimen, sonst verstehe ich doch keinen!“ „Ich grüße euch, ihr Wandersleute, was wünscht ihr von Saphira heute?“ „Den Ring wollt ihr, vom jungen Mann? Mal sehen, was ich da machen kann.“ „Erzählt von einem Abenteuer – vielleicht von einem Ungeheuer?“

Die Charaktere erhalten den Ring, wenn es ihnen gelingt, eine Geschichte in Reimen zu erzählen.

Je nachdem, wie gut die Geschichte ist, bekommt jeder Charakter außerdem 1.000 bis 5.000 EP.

4: DIE FALLE DER GOBLINS

Ein einzelner Baum, umringt von hohem Gras steht auf einer Lichtung. An einem der Äste hängt gut sichtbar ein Sack an einem Seil. In einem Radius von drei Metern ist um den Sack herum ein Stolperdraht im Kreis gespannt.

Wird die Falle ausgelöst, fällt der Sack herunter und es entweicht eine Gaswolke, die **2w6 Giftschaden verursacht und Charaktere einschlafen lässt, wenn sie keinen Rettungswurf schaffen.**

Dann greifen johlend 6 Goblins an. (1 TW, 3TP, RK 7 (12), RW 18, Schaden 1w6, 5 EP).

Der Anführer der Goblins (2 TW, 9 TP, RK 7 (12), RW 16, Schaden 1w4+2, 40 EP) führt einen Feendolch + 2 (1w4+2, Angriffsbonus 2, kann einmal pro Kampf zweimal angreifen).

Im **Lager der Goblins**, versteckt hinter einem großen Felsen, sind 2w6 weitere Goblins. Im Feuer haben sie anscheinend versucht, **rote Uniformjacken in Goblingröße** zu verbrennen.

5: DIE SIRENE AM TEICH

Am Ufer des Teiches steht eine Frau mit blauer Haut und weißem Haar bekleidet mit einer wallenden Toga. **Eine Sirene namens Niara (2 TW, 10 TP, RK 9 (10), RW 8, 120 EP. Sie kämpft nicht selber sondern wirkt Sirenen-gesang. Wer keinen Rettungswurf schafft, wird 1w4 Runden von ihr kontrolliert.)**

Sie sehnt sich nach dem Meer aber ist magisch an eine **Blaue Perle gebunden, die sich im Besitz des ehemaligen Flussschiffers, den alle nur als „Der Kapitän“ kennen, befindet.** Er bewahrt sie in seiner Kajüte im Schiff „Wellenbrecher“ im Hafen der Stadt auf. Die Charaktere müssen dort einbrechen, wenn sie die Perle erobern wollen.

Wenn die Charaktere der Sirene ihre Perle bringen, verschwindet sie in einer Wasserfontäne. Einige Wassertropfen verwandeln sich in Saphire und Diamanten im Gesamtwert von 3w6 mal 1.000 GM. Außerdem erhalten alle Charaktere 5 maximale Trefferpunkte hinzu.

Von hier aus kann man am Teich vorbei zur Orkhöhle im Höhlensystem (Weltkarte Punkt 22) gehen.



21. DER SEE

Inmitten des Graslandes liegt der dunkelblaue, große und sehr tiefe See. Das Ufer ist mit Schilf bewachsen, rundherum Büsche und Blumen.

DAS SEEUFER

Am Ufer des Sees steht ein Schild: „Absolute Ruhe! Lärm lockt das Monster an!“

Wenn die Charaktere doch Krach machen, taucht mit Brodeln und Getöse eine etwa **15 Meter lange Seeschlange** auf. (10 TW, 55 TP, RK 6 (13), RW 3, Schaden 2w6+2. Bei einem Angriffswurf, der die RK eines Charakters um 8 oder mehr übersteigt, wird der Charakter verschlungen. Er muss zwei Runden lang einen Rettungswurf schaffen, um sich rauszukämpfen. Jede Runde nimmt der verschlungene Charakter 1w6 Schaden. Gelingt die Befreiung, macht der verschlungene Charakter 3w6 Schaden). Die Seeschlange kann Gegner angreifen, die bis zu 5 Meter vom Ufer entfernt sind. Wenn niemand in Reichweite ist, taucht sie wieder ab. Das Erschlagen der Seeschlange bringt jedem Charakter 10.000 Erfahrungspunkte.

Wenn Charaktere den Sporling aus der Pilzhöhle dabei haben, dann wird dieser sich hier eingraben. Dabei legt er eine Kiste frei. Darin befindet sich das legendäre Schwert Aelfyr. (Schaden 1w8 + Charakterstufe, Angriffsbonus = Charakterstufe, beides maximal 6).

21. DIE HÖHLEN

In den Bergen verbirgt sich ein System an Tunneln und Höhlen. Spuren von zahlreichen Lebewesen finden sich an den Eingängen.

DIE HÖHLEN

An dieser Stelle kann ein beliebiger (Mega)Dungeon aus einer anderen Veröffentlichung eingebaut werden. Oder ein ganz eigener erschaffen werden.

Alternativ gibt es auf den folgenden Seiten einen Dungeon mit mehreren Ebenen. Aus Formatgründen sind die Karten relativ klein für so ein Höhlensystem. Wenn möglich, solltest Du versuchen, es im Spiel größer wirken zu lassen. Ich würde dringend empfehlen, den Dungeon erst komplett zu lesen, bevor er vom Blatt gespielt wird. Sonst ist viel Improvisation nötig. Hier eine Zusammenfassung:

1: ORKHÖHLEN (RAUM 1-7)

Die erste Höhle ist vom Teich (Weltkarte Punkt 20) aus erreichbar. Sie ist dominiert von einem Krieg zwischen Goblins und Orks. Goblins wurden noch bis vor Kurzem von den Orks als Sklaven gehalten. Unter General Nappo haben sie die Revolution ausgerufen.

Die Orks sind den Charakteren gegenüber feindseliger als die Goblins, man kann sich aber mit beiden Gruppen verbünden.

Außerdem findet sich hier das Schlangen-Amulett, mit dem Charaktere Schlangensprache lernen können, was wichtig auf dem Koboldmarkt ist.

2: OGERHÖHLEN (RAUM 8-13)

Die zweite Höhle ist vom See (Weltkarte Punkt 21) aus erreichbar. Hier gibt es mörderische Spinnen und Oger sowie einen Vorposten der Goblins.

Wichtig ist das Grab des Schlangenspriesters. Hier kann ein Charakter seine Hand in die Klaue eines Schlangensmenschen verwandeln, was wichtig auf dem Koboldmarkt ist.

3: KOBOLDMARKT

Der geheime Koboldmarkt wird von der goldenen Drachin Nithe beherrscht und geschützt. Abenteurer von nah und fern kommen, um das Rätsel der Sphinx und des geheimnisvollen Tores zu lösen aber niemand hatte bisher Erfolg.

Die Sphinx spricht Schlangensprache. Um das Tor zu öffnen muss die Klaue eines lebenden Schlangensmenschen in das Becken davor getaucht werden. Schlangensmenschen gelten als ausgestorben.

Nithe will Frieden in ihren Höhlen, ist aber zu groß geworden, um durch die Gänge zu passen.

4: DAS VERSTECK DER SCHLANGENMENSCHEN

Im vor Jahrhunderten wütenden Krieg von Lig-Bro unterlagen die Schlangensmenschen den Kräften der Rechtschaffenheit und die Überlebenden versteckten sich in diesem Bunker.

Von hier aus gehen sie mit einem magischen Tor auf Sklavenjagd. Durch Jahrhunderte der Inzucht degenerierten viele Schlangensmenschen. Sie beten einen lebenden Gott an: eine dreiköpfige Riesenschlange.



22.1. ORKHÖHLEN

BEGEGNUNGEN (ALLE CA. 15 MINUTEN 1W6)

1	Eine gut versteckte Bärenfalle. Rettungswurf oder 1w6+2 Schaden.
2	2w6 Orks (1TW, 5TP, RK 6 (13), RW 17, Schaden 1w6, 15 EP) stampfen durch die Gänge.
3	2w6 Goblins (1TW, 3 TP, RK 6 (13), RW 18, Schaden 1w6, 10 EP) in roten Uniformjacken beobachten die Charaktere.
4	Lautes Gebrüll ist zu hören.
5	Ein Höhlenschwein wird von zwei Goblins in roten Uniformjacken gejagt.
6	Eine Gruppe Abenteurer will zum Koboldmarkt.

Dieser Teil der Höhlen wird vom Teich (Kartenspunkt 20) erreicht. Vor dem Höhleneingang sind viele Fußspuren verschiedener Humanoiden zu finden. Die Höhlen sind kalt und feucht. Der Gang nach Norden weist Spuren von Karren auf.

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Die Goblins und die Orks führen hier einen Krieg gegeneinander und ab und zu gerät jemand zwischen die Fronten. Beide Parteien haben relativ **primitive und leicht zu durchschauende Fallen in den Gängen** ausgelegt. Am und im Wasser lauert ein **Höhlenkraken**, falls es hier zu schnell geht. (6TW, 30 TP, RK 5 (14), RW 14, Schaden 8 mal 1w4, 1.200 EP. Die Arme haben jeweils 8 TP. Verliert der Kraken 2 Arme, flieht er).

1: VORPOSTEN UND GATTER DER HÖHLENSCHWEINE

2w6 Orks greifen die Stellung der 5 Goblins in roten Uniformjacken an. Die Orks brüllen „KRUNK! KRUNK! KRUNK!“ Die Goblins rufen „Es lebe die Reflizon!“ Wenn die Orks die Charaktere bemerken, greifen sie sie ebenfalls an. Triumphieren die Goblins, schicken sie die Charaktere nach (7) zu General Nappo.

2: KAPUTTER KARREN

4 Orks durchsuchen die Überreste des Karrens. Es liegen Leichen von Orks, Goblins und Kobolden herum. **Im Karren findet sich Farbkraut und 4 Heiltränke (2w6+3).**

3: ORKLAGER

Insgesamt 25 Orks bemannen das Lager. In den Käfigen sind jeweils 3 Warge (4 TW, 18 TP, RK 13, RW 13, Schaden 1w6+1, 240 EP). Diese werden von einem **Bestienmeister mit einer Pfeife kontrolliert**. Er schaut regelmäßig nach den Käfigen.

4: THRONSAAL VON KRUNK

Der Orkhäuptling Krunk (groß, breit, unfreundlich. 4TW, 20 TP, RK 5 (14), RW 14, Schaden 1w8+4, 400 EP) residiert hier mit seinen beiden Leibwächtern **Mork und Borg** (gleiche Werte wie Krunk). **Er will General Nappo (7) tot sehen**. Dafür verspricht er den Charakteren freies Geleit in der Höhle und einen Hinweis auf das **Rätsel der Sphinx**. **Er weiß, dass bei (6) der Abenteurer liegt, der überall herum erzählt hat, dass er die Lösung für das Rätsel kennt**. Aber Orks gehen ungern ins Wasser.

Die drei Orks tragen jeder eine **Lederrüstung +2 (RK 5 (14))** und eine **Streitaxt +3 (1w8+3 Schaden, Angriffsbonus 3)**.

5: DIE KÜCHE

Der Oger Ronk (blutige Schürze, gewaltiges Schlachterbeil, einfältig. 4TW, 22 TP, RK 5 (14), RW 13, Schaden 2w6+2, 300 EP) bereitet Fleisch und Fisch für die Orks zu. **Insgeheim will er lieber Goblins, Orks und Menschen fressen**. Ronks Schlachterbeil ist eine **Zweihandaxt + 2 (2w6+2 Schaden, Angriffsbonus 2)**.

6: DAS LAGER DES TOTEN ABENTEURERS

Ein Krieger scheint hier vor einiger Zeit verblutet zu sein. Er trägt ein **Amulett**, mit dem ein Charakter Schlangensprache verstehen, lesen und sprechen kann. Er hat in den Höhlenboden die Worte „**Amulett – Lösung – Sphinx**“ gekratzt. **Bei seinen Sachen 3 Heiltränke (2w6 + 3), ein magischer Eierbecher, der jedes Ei sofort zum Schlüpfen bringt und Kampfhandschuhe (+2 Schaden für unbewaffnete Angriffe)**.

7: GOBLINLAGER

20 Goblins in roten Uniformjacken sind in diesem Lager. An einem Kartentisch schiebt General **Nappo (Kleiner Goblin, Rote Uniformjacke mit selbst gebastelten Orden, Dreispitz. 3TW, 15 TP, RK 5 (14), RW 14, Schaden 1w6+8, 120 EP)** Figuren hin und her.

Als einziger Goblin kann Nappo das Wort „**Revolution**“ richtig aussprechen und wirkt sehr intelligent. Er hat den Aufstand gegen die Orks angezettelt und **will Krunk tot sehen**. Dafür bietet er freies Geleit in der Höhle, seinen Hut sowie eines seiner **Ruderboote**. Damit lässt sich so manches Geheimnis in der Höhle entdecken.

Nappo trägt den **Dreispitz des Generals (+ 2 Intelligenz, RK und Rettungswurf um 1 verbessert, Dunkel-sicht 18 Meter) und ein Kurzschwert des Schlächters (Kurzschwert + 3 / + 6 gegen Humanoiden)**.



22.2. OGERHÖHLEN

BEGEGNUNGEN (ALLE CA. 15 MINUTEN 1W6)

1	Wasser tropft von der Decke. Kurz danach fallen Felsen herab. Rettungswurf oder 2w6 Schaden.
2	Einer der Oger (4TW, 25 TP, RK 5 (14), RW 13, Schaden 2w6, 120 EP) aus (10) sucht nach Futter.
3	2w6 Goblins (1TW, 3 TP, RK 6 (13), RW 18, Schaden 1w6, 10 EP) in roten Uniformjacken beobachten die Charaktere.
4	Einige Kobolde schleichen vorsichtig Richtung (14).
5	Eine Riesenspinne (4TW, 28 TP, RK 4 (15), RW 13, Schaden 1w6+2. Gift: Rettungswurf oder 1w6 Schaden für 1w6 Runden, 420 EP). Sie zieht sich nach (8) zurück.
6	Eine Gruppe Abenteurer erzählt vom Rätsel der Sphinx auf dem Markt.

Dieser Teil der Höhlen wird vom See (Kartenpunkt 21) erreicht. Vor dem Höhleneingang sind große Fußspuren. Schon von draußen ist ein unangenehmer Geruch wahrnehmbar. In den Höhlen stinkt es nach Kot und Verwesung. Es ist kalt und feucht.

8: SPINNENHÖHLE

Insgesamt 3 gewaltige Riesenspinnen (Werte siehe Begegnungstabelle) leben in dieser Höhle. Wer sich in den Netzen verfängt (Rettungswurf möglich) kann sich nicht mehr bewegen und erhält einen Malus von 4 auf RK.

Insgesamt vier tote Humanoide sind in Kokons eingesponnen. Bei ihnen finden sich 2 Gegengiftränke, 2 Brandöle (3w6 Schaden in 5 Meter Umkreis), ein kleiner Aufziehsoldat mit Trommel, 3w6 mal 1.500 Gold und der Steinbrecher (Kriegshammer + 3 / + 6 gegen Golems und Konstrukte).

9: VORPOSTEN DER GOBLINS

7 Goblins in roten Uniformjacken (Werte wie in Begegnungstabelle) unter Anführer Rollo (sehr grün, sehr spitze Nase, schwarzes Kopftuch) verteidigen das Gebiet. Rollo weist daraufhin, dass General Nappo in (7) die Hilfe der Charaktere brauchen könnte.

Rollo selbst würde gern die Oger in (10) beseitigt sehen. Dafür würde er ein Geheimnis verraten: Zwischen den Leuchtkristallen in einer Höhle am unterirdischen Fluss ist eine legendäre Waffe versteckt. Die Goblins haben aber Angst vor dem Höhlenkraken.

10: OGERHÖHLE

Zwei Oger (Werte wie in Begegnungstabelle) braten ein Höhlenschwein. Knochen und halb verwesene Kadaver von verschiedenen Tieren und Humanoiden liegen herum.

11: SCHLAFPLATZ DER OGER

Drei weitere Oger schlafen in der Höhle. Zwischen den Fellen versteckt findet sich ein Ring der Unendlichkeit (Zauber des ersten Zaubergrades müssen nicht mehr eingepägt werden) und 3w6 mal 2.000 Gold.

12: GRAB DES SCHLANGENPRIESTERS

Vor der Tür liegt eine tote Frau in Lederrüstung. Die Tür ist mit einer Giftgasfalle gesichert. (Rettungswurf oder 1w6 Schaden für 1w6 Runden).

Im Inneren finden sich drei große Statuen von Schlangemenschen. Zwei aus Holz und eine aus Stein. Außerdem ein Becken mit einer roten Flüssigkeit. Zwei identische Bücher auf Halterungen schildern in Schlangensprache, dass die Flüssigkeit genutzt werden kann, um Menschen in Schlangemenschen zu verwandeln.

Wenn ein Charakter die Hand in das Becken taucht, erscheint mit einem schrillen Schrei der Geist eines Schlangenspriesters und beschimpft die Charaktere in Schlangensprache als Frevler. Er beseelt nacheinander die drei Statuen und greift an.

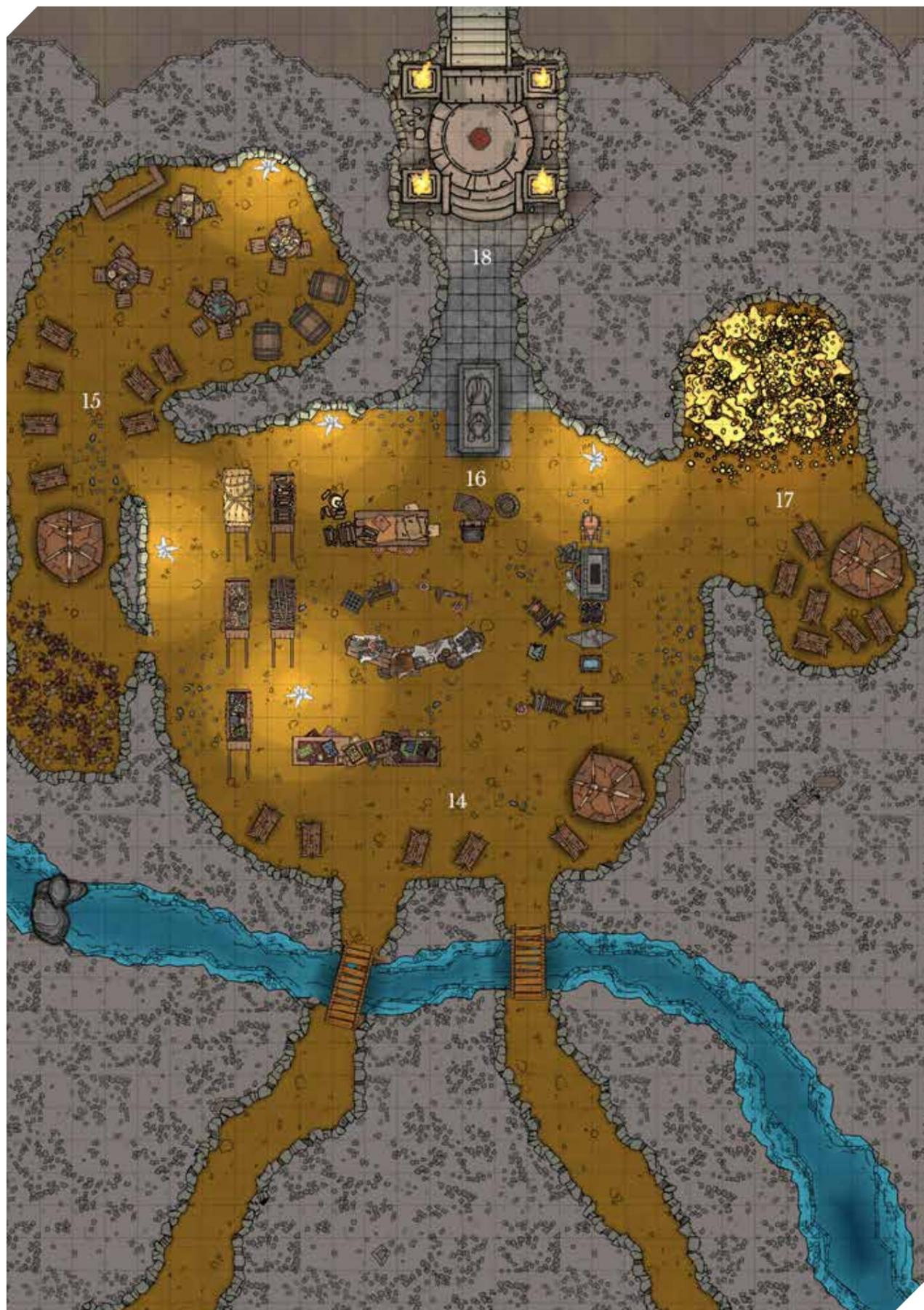
Holz: (6 TW, 40 TP, RK 7 (12), RW 8, Schaden 2w8, 800 EP. Nimmt doppelten Schaden durch Feuer.)

Stein: (8 TW, 50 TP, RK 4 (15), RW 6, Schaden 2w6+2, 1800 EP).

Der Steingolem versperrt den Weg zu einer geheimen Tür. Dahinter der Sarkophag des Schlangenspriesters. Darin ein Armreif der Macht (Priesterzauber des ersten Grades müssen nicht mehr eingepägt werden). Außerdem ein Weihrauchschwenker, der es ermöglicht, Insektenwesen wie Untote zu vertreiben.

13: KRISTALLHÖHLE (NUR PER BOOT)

Zwischen den leuchtenden Kristallen, die als Lichtquelle dienen können, ist sehr schwer zu finden der Speer des Lichts versteckt. (Leuchtet, 1w8 + 3 Schaden, Angriffsbonus 3. Ziel muss Rettungswurf bestehen oder zusätzlich 2w6 heiligen Schaden nehmen.)



22.3. KOBOLDMARKT

Schon im Gang vor der Brücke ist geschäftiges Treiben zu hören. Auf dem Koboldmarkt tummeln sich neben Kobolden, die überall in Ver-schlägen hausen, auch Abenteurer aller Art sowie Orks und Goblins, die aus dem Krieg zwischen Krunk und Nappo desertiert sind. Unübersehbar ist eine goldene Drachin, die immer wieder aus ihrer Höhle (17) herauslugt.

14: DER MARKT

Auf dem Markt werden allerlei Waren von minderer bis mittelmäßiger Qualität angeboten. Außerdem das hal-luzinogene Farbkraut und einige andere Rauschmittel. Alles zu günstigen Preisen. Einige Leute versammeln sich bei der Sphinx (16).

Ein paar Marktstände:

Tränke und Pulver	Rickrack verkauft Heiltränke (1w6+3), Gegengifte und verschiedene andere Wundermittel und Drogen.
Schmied	Uck verkauft Haushaltswaren wie Töpfe und Pfannen. Aber auch Waffen und Rüstungen.
Abenteurer-zeug	Ippik verkauft Seile, Taschen, Rucksäcke, Fackeln und dergleichen.
Holzgedöns	Teckack verkauft Möbel, Bögen und Pfeile. Aber auch einen Immervollen Köcher + 1 für 6.000 GM.
Lederdingsis	Peck verkauft Rüstungen, Stiefel und andere Lederwaren aus sehr exotischem Leder. Darunter eine Lederrüstung der Nacht (RK um 3 verbessert, +20 % auf Schleichen und Verstecken) für 9.000 GM.
Sammelkram	Urkik verkauft seltene Sammlergegenstände wie Fußnägel verschiedener Spezies, Regimentsabzeichen aus dem Krieg und Helme. Darunter ein Helm des Schutzes (RK und RW um 3 verbessert).

15: TAVERNE

In der Taverne treiben sich verschiedene Spezies friedlich herum. Es gibt Pilzsuppe und Pilzbier. Orks und Goblins erzählen, was in den Orkhöhlen los ist.

16: DIE SPHINX

Mehrere Abenteurer haben sich bei der Sphinx versammelt, um ihr Geheimnis zu lüften. **Offenbar ist dies ein legendäres Rätsel, von dem die Charaktere noch nie etwas gehört haben.** Die Abenteurer unternehmen verschiedenste Versuche, mit der Sphinx zu kommunizieren. Sie werden nicht zulassen, dass sie zerstört wird.

Die Sphinx spricht in Schlangensprache. Man muss diese verstehen können, um mit ihr zu interagieren. **Sie verrät nach und nach bis zu fünf Geheimnisse im Austausch gegen fünf (gute) Geheimnisse der Charaktere.**

- Das Tor führt zu einem Versteck der Erbauer.
- Die Hand eines lebenden Erbauers muss in die Schale vor dem Tor gelegt werden, um es zu öffnen.
- Einer der Erbauer hat ein Grab in diesem Höhlensystem.
- Die Erbauer kämpften im alten Krieg auf der Seite des Chaos.
- Die Erbauer sind Schlangemenschen.

17: DRACHENHÖHLE

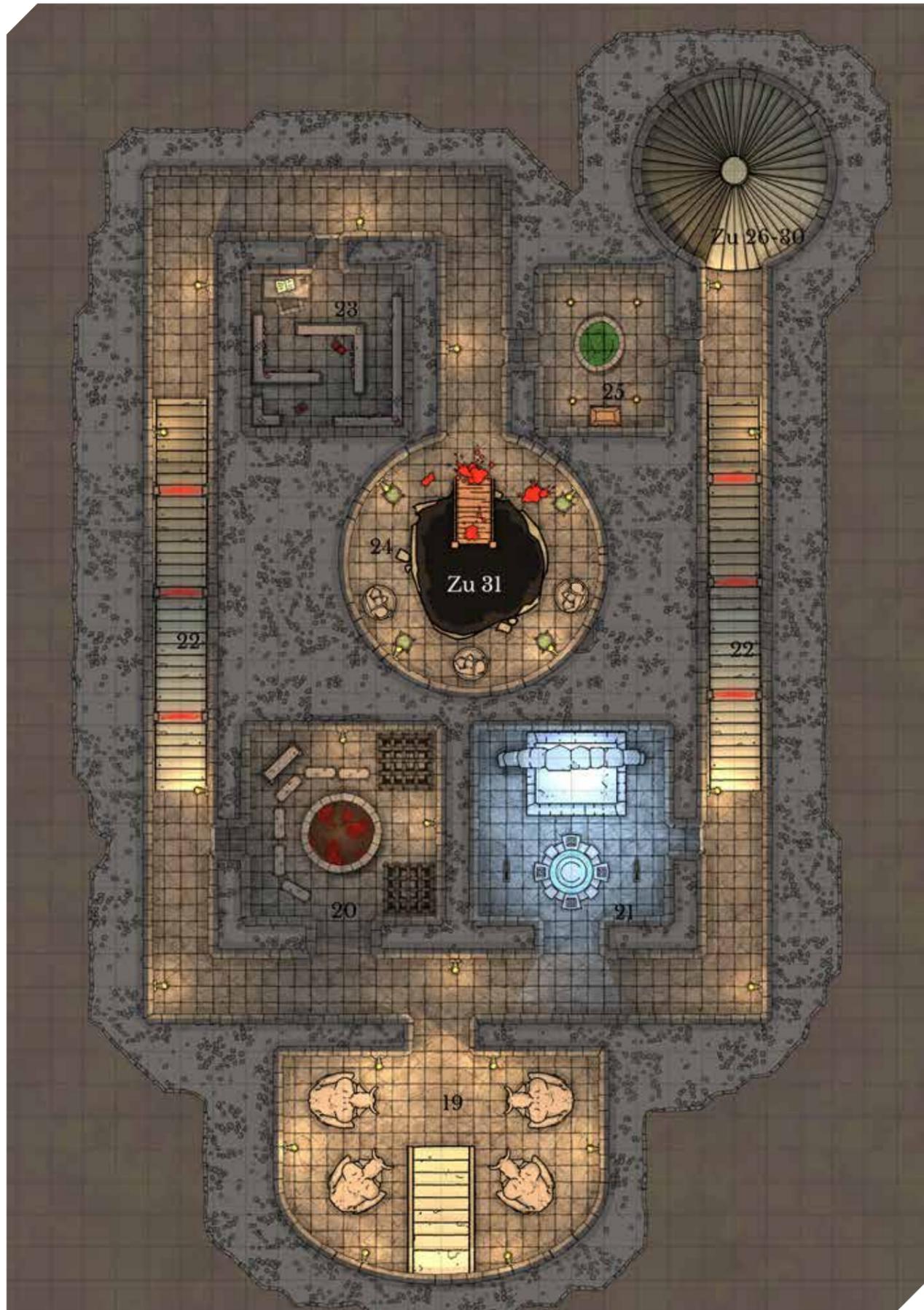
Die goldene Drachin Nithe (gewaltig, mächtig, eitel. 12 TW, 60 TP, RK 2 (17), RW 4, Schaden 2 mal 1w8. Jede dritte Runde Feueratem für 6w6 in 27mal10 Metern) ist die Herrscherin über die Kobolde. Sie ist schon seit fast 200 Jahren hier, das Tor und die Sphinx waren damals schon verschlossen.

Nithe will wieder Frieden in ihren Höhlen. Der Krieg zwischen Orks und Goblins soll beendet werden. Dafür bietet Nithe den Charakteren einen Teil ihres Schatzes an. (Je nachdem, wie respektvoll die Charaktere mit ihr umgehen 1w6 bis 3w6 mal 4.000 GM). Der gesamte Hort umfasst 3w6 mal 30.000 GM.

18: DAS TOR

Ein gigantisches Tor versperrt den Durchgang zum Versteck der letzten Schlangemenschen. Es gibt keinerlei sichtbare Griffe, Hebel oder Beschläge an dem Tor, das aus Granit zu bestehen scheint. Es fühlt sich warm an und ist unzerstörbar.

Es kann nur geöffnet werden, wenn ein Charakter seine Hand im Grab des Schlangenspriesters in die Klaue eines Schlangemenschen verwandelt und diese dann in die Schale auf der Plattform vor dem Tor legt.



22.4. SCHLANGENVERSTECK I

BEGEGNUNGEN (ALLE CA. 15 MINUTEN 1W6)

1	2 Schlangenmenschen (7 TW, 34 TP, RK 5 (14), RW 9, Schaden 1w6+1w6 Gift, 420 EP) nähern sich.
2	Ein lautes, mehrstimmiges Zischen kommt von unten.
3	3 Menschen in Lumpen, die Zungen herausgeschnitten, putzen hier.
4	Ein Singsang hallt durch die Gänge.
5	Einige „normale“ Schlangen (2 TW, 10 TP, RK 7 (12), RW 17, Schaden 1w6+1w6 Gift, 120 EP) greifen sofort an.
6	Ein einzelner Schlangenmensch beaufsichtigt zwei menschliche Sklaven.

Am Fuß der Treppe beginnt das Versteck der letzten Schlangenmenschen. Das Bauwerk wirkt uralte aber gut gepflegt. Schlangenmenschen versuchen grundsätzlich, die Charaktere zum Hohepriester bei (24) zu bringen.

19: EINGANG

Der Eingangsraum ist von mehreren Fackeln hell erleuchtet. Vier sehr große Statuen von Schlangenmenschen wachen hier. Hinter einer davon ein Versteck mit etwas Gemüse.

20: ARENA

In der Arena kämpfen zwei Menschen in Lumpen gegeneinander. Ihre Zungen wurden herausgeschnitten. Um die Arena herum **schauen 5 Schlangenmenschen zu. Ein weiterer ist hinter einem Tresen**, wo offenbar Wetten angenommen werden. In den Käfigen befinden sich insgesamt 5 weitere Sklaven, alle der Sprache beraubt.

21: DAS PORTAL

Ein gemauerter Ring umgibt ein hell leuchtendes Portal. Mit einer Maschine davor kann man Koordinaten einstellen. Der linke Hebel verändert das **Symbol** auf dem Ring am Boden. Der rechte Hebel lässt es kurz rot aufglühen.

5 % Chance, dass die Charaktere aus Versehen korrekte Koordinaten eingeben und durch das Portal an einen beliebigen Ort im Universum gelangen können.

22: DIE TREPPEN

Relativ schwer zu sehende **Lichtschranken lösen Alarm aus**, wenn sie durchschritten werden. Anscheinend reagieren sie nur auf Nicht-Schlangenmenschen. **Der Alarm lockt 3 Schlangenmenschen an.**

23: DAS ARCHIV

Niemand befindet sich derzeit im Archiv, hier ist aber deutlich der Singsang aus Raum 24 zu hören. **Neben 1w6 Spruchrollen des 5. Zaubergrades und 1w4 Spruchrollen des 6. Zaubergrads finden sich hier viele Informationen, wenn jemand Schlangensprache lesen kann.** Für jede neue Information müssen die Charaktere eine Weile suchen und es besteht eine **2-in-6 Chance, dass ein Schlangenmensch hereinkommt.**

1.	Die Schlangenmenschen leben schon seit Ende des Krieges von Lig-Bro hier. (Die Stadt gab es damals noch nicht).
2.	Sie kämpften auf Seiten des Chaos.
3.	Sie sind sich sicher, die letzten ihrer Art zu sein.
4.	Durch starke Inzucht werden immer weniger Schlangenmenschen geboren. Die meisten schlüpfen als „normale“ Schlangen.
5.	Die Schlangenmenschen können das Versteck durch ein magisches Portal verlassen. Sie jagen so Sklaven.
6.	Die Schlangenmenschen beten einen lebenden Gott namens Ssiskamei an.
7.	Der lebende Gott ist die Tochter eines Gottes, der vor ihr kam.
8.	Eine Anleitung für das magische Portal mit einigen Koordinaten.

24: DIE GRUBE

Ein Hohepriester der Schlangen hält hier scheinbar ein Ritual ab. Schreiend werden nacheinander 4 Sklaven in die Grube gestoßen. Insgesamt 7 weitere Schlangenmenschen wohnen der Zeremonie bei. Die Charaktere sollen ebenfalls geopfert werden.

Man kann sich opfern lassen, runterspringen oder klettern, um zu Raum (31) zu gelangen. Fallen oder Springen verursacht 1w6 Schaden. Schlaue Charaktere werfen hier später vielleicht Bomben oder ähnliches herunter.

25: GEMACH DES HOHEPRIESTERS

In der Mitte des Raumes eine große, kniehohere Wasserwanne. In einer Kiste ein **Zauberstab mit 10 Ladungen Feuerball**. Dazu ein **Buch, in dem die Erschaffung und Kontrolle künstlicher Sonnen erklärt wird.**



22.5. SCHLANGENVERSTECK 2

BEGEGNUNGEN (ALLE CA. 15 MINUTEN 1W6)

1	2 Schlangenmenschen (7 TW, 34 TP, RK 5 (14), RW 9, Schaden 1w6+1w6 Gift, 420 EP nähern sich.
2	Ein lautes, mehrstimmiges Zischen kommt von weiter unten.
3	3 Menschen in Lumpen, die Zungen herausgeschnitten, putzen hier.
4	Es wird für einen kurzen Moment unerträglich heiß.
5	Einige „normale“ Schlangen (2 TW, 10 TP, RK 7 (12), RW 17, Schaden 1w6+1w6 Gift, 120 EP) greifen sofort an.
6	Ein einzelner Schlangemensch beaufsichtigt zwei menschliche Sklaven.

Die riesige Treppe führt auf einen Gang. Von hier aus ist bereits der Garten (26) zu sehen und es wirkt wie ein Weg ins Freie. Es ist heiß und schwül. Die Schlangemenschen hier greifen sofort an.

26: DER GARTEN

Eine künstliche, wohl magische Sonne von etwa 3 Metern Durchmesser hängt unter der Decke dieser hohen Kaverne. Alle paar Minuten stößt sie große Hitze aus. Acht menschliche Sklaven in Lumpen, mit herausgeschnittenen Zungen, kümmern sich um Gemüse und Pilze. **Sie werden von vier Schlangemenschen bewacht.**

Gemüse und Pilze dienen als Nahrung. An mehreren Sträuchern wachsen außerdem Beeren. Diese heilen 2w6 Trefferpunkte. Es können 5w6 Beeren geerntet werden.

Mit dem **Buch aus dem Schlafgemach des Hohepriesters (25)** könnte ein Zauberkundiger die Sonne ausschalten, zerstören, vergrößern oder sogar verkleinern und mitnehmen.

27: SCHLAFHÖHLE

Die große, dunkle Höhle ist etwas mehr als knöchelhoch mit Wasser geflutet. **12 Schlangemenschen liegen zusammengerollt im Wasser und schlafen.**

Im Gang vor der Höhle lösen recht schwierig zu sehende Lichtschranken **Alarm** aus.

Im Wasser finden sich 3w6 mal 2.000 GM sowie ein Magischer Wurf Dolch + 3 (1w4+3 Schaden, Angriffsbonus 3, Reichweite 5 Meter, kehrt in die Hand zurück).

28: DIE BRUTHÖHLE

In dieser riesigen, dunklen Höhle liegt ein gigantisches Schlangenskelett. In mehreren kleinen Gruben liegen Schlangeneier. Insgesamt **5 Sklaven** mit Fackeln kümmern sich um sie.

Insgesamt befinden sich 30 „normale“ Schlangen und 3 Schlangemenschen in der Höhle.

Zwischen den Knochen des Skeletts finden sich ein Dunkelkettenhemd + 4 (RK 1 (18), Immunität gegen Bezauberung, Schlaf und ähnliches) und ein Schutzumhang + 3 (RK und RW um jeweils 3 verbessert).

29: DIE GÄNGE

In den Gängen patrouillieren **3 sehr große Schlangemenschen mit brutal aussehenden Schwertern (8 TW, 45 TP, RK 2 (17), RW 7, Schaden 1w10+4, 600 EP). Schwierig zu sehende Lichtschranken lösen Alarm aus.**

Die Schwerter der großen Schlangemenschen sind Zweihänder +3 (1w10+4 Schaden, Angriffsbonus 3).

30: GEMACH DER KÖNIGIN

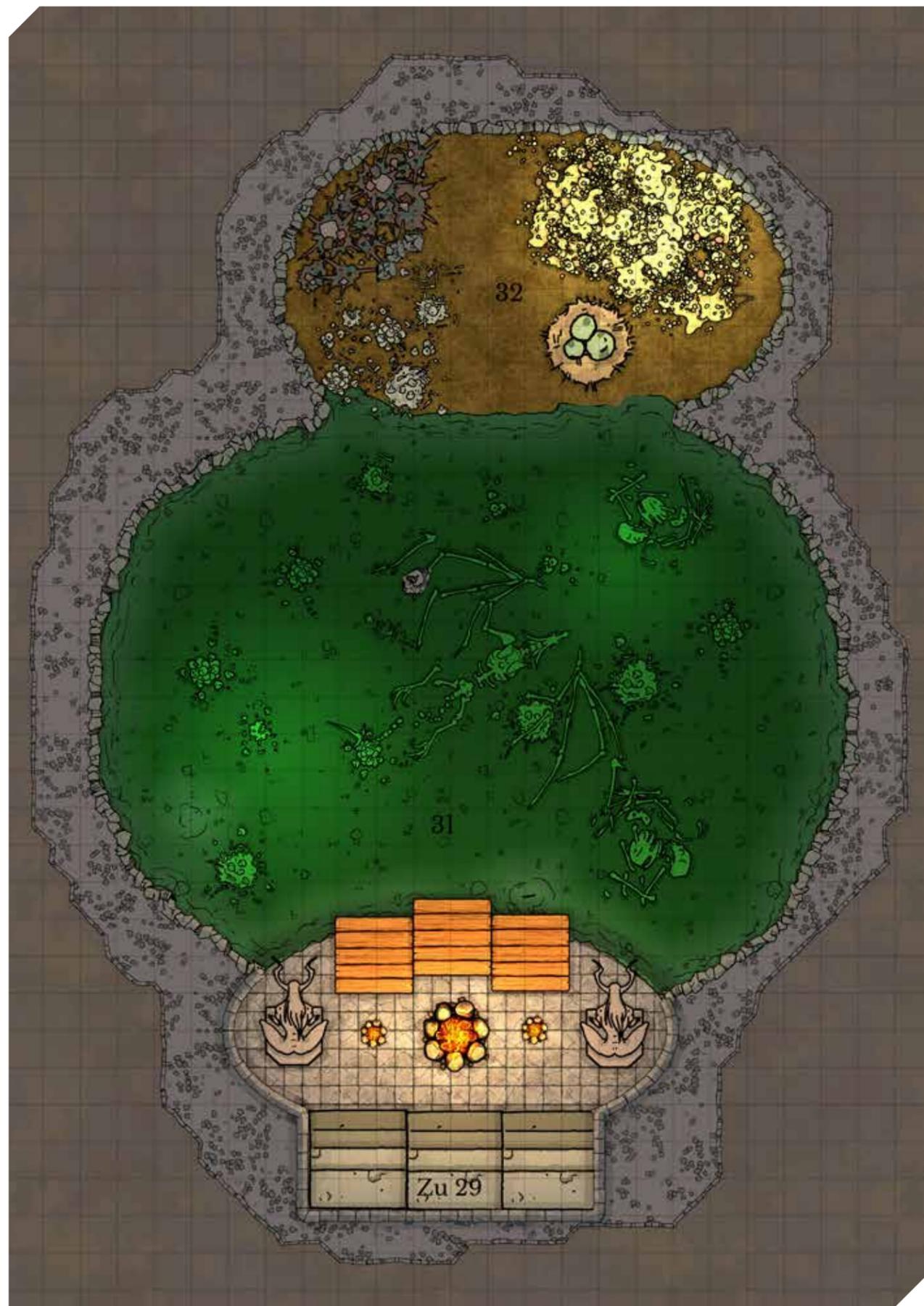
Die Tür ist alarmgesichert und lockt die drei großen Schlangemenschen aus dem Gang (29) an.

Im Raum steht an der linken Seite ein Altar. In der Mitte befindet sich eine große, etwa kniehohe Wasserwanne. Darin liegt die **Schlangenkönigin. Sie ist wach und bietet den Charakteren 10.000 GM, wenn sie wieder abziehen und niemandem sagen, wie man das Versteck betritt.**

Ansonsten ist sie bereit zu kämpfen. **(10 TW, 50 TP, RK 4 (15), RW 6, Schaden 1w6+1w6 Gift, 1800 EP. Beherrscht folgende Zauber: Schlaf 2x, Person bezaubern 3x, Spiegelbilder 2x, Schwere Wunden heilen 3x).**

Auf dem Altar findet sich ein Ritualdolch und eine kleine Kiste. In der Kiste ist der Schlüssel für die Tür zur Treppe nach (31).

Hinter dieser Tür ist nicht nur die Treppe sondern auch noch eine Truhe. **Darin 15.000 GM und die Robe der Sterne (RK 5 (14), Immunität gegen nichtmagische Waffen – Monster mit 4 oder mehr TW gelten als magisch bewaffnet).**



22.6. SCHLANGENVERSTECK 3

Eine gigantische Höhle, die etwas weniger als hüfthoch mit Wasser gefüllt ist. Es riecht nach Verwesung. Knochen und Reste von Menschen und Tieren schwimmen im Wasser oder liegen auf dem Grund.

31: DAS MONSTER

Die Höhle wird von der lebenden Göttin Ssirskamei bewohnt. **Eine gigantische Schlange, etwa 15 Meter lang, mit drei Köpfen.** Offensichtlich nicht sprachfähig aber sehr hungrig.

(12 TW, 70 TP, RK 1 (18), RW 3, Schaden 3 mal 2w6+2, 3000 EP. Bei einem Angriffswurf, der die RK eines Charakters um 6 oder mehr übersteigt, wird der Charakter verschlungen. Er muss zwei Runden lang einen Rettungswurf schaffen, um sich rauszukämpfen. Gelingt es, macht der Verschlungene Charakter 3w6 Schaden). Jede Runde, die ein Charakter verschlungen ist, nimmt er 1w6 Schaden.

Jeder Kopf hat für sich 30 TP und kann getötet werden. Entsprechend hat Ssirskamei dann einen Angriff weniger.

32: DER SCHATZHORT

In der Höhle befinden sich 2w6 mal 15.000 GM. Außerdem darf je 5 mal auf die Schatztabellen 82, 83 und 84 gewürfelt werden. (S&W Grundregelwerk Seite 199).



IMPRESSUM 2024

Illustrationen: Sabrina /// Weitere Illustrationen: Leonardo.AI (Seba) und Public Domain CC0 via www.wikimedia.de /// Texte: Seba /// Layout: Marlonski /// Lektorat: Moritz Mehlem /// Dungeon Maps: DungeonDraft (Seba)

Dank an: Dnase, Moritz Mehlem, Eevie Demirtel, Günther Kronenberg, Hadmar von Wieser, Hinnak, Keule, Konny, System Matters, Mythmere Games, seifenkiste.rsp-blogs.de

Kontakt: S.Hahn84@web.de

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 1.0a 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



LIG-BRO

BY SEBA

EIN OLDSCHOOL-POINTCRAWL FÜR D20-ROLLENSPIELE

.....

VOR HUNDERTEN VON JAHREN FAND DORT, WO SICH HEUTE DIE KLEINE STADT LIG-BRO BEFINDET, EIN DEKADEN WÄHRENDER KRIEG ZWISCHEN DEN MÄCHTEN VON LICHT UND DUNKELHEIT STATT.

FÜR VIELE DER LEGENDÄREN HEIDEN, DIE IN DEM KRIEG IHR LEBEN LIEBEN, WURDEN SPÄTER DENKMÄLER UND RUHESTÄTTEN ERRICHTET. VIELE PILGER UND BEWUNDERER DER ALTEN GESCHICHTEN BESUCHEN DAS SCHLACHTFELD.

DOCH NUN ZIEHEN NEUE BEDROHUNGEN AUF.

EIN DRACHE HÄLT DIE STADT IN ATEM.

MENSCHEN VERSCHWINDEN.

EINE MERKWÜRDIGE KRANKHEIT GEHT UM.

WERDEN DIE CHARAKTERE DAS CHAOS NUTZEN, UM GRÄBER ZU PLÜNDERN UND SICH MIT DER BEUTE AUF UND DAJON ZU MACHEN?

ODER WERDEN SIE ZU HEIDEN VON LIG-BRO?

EIN POINTCRAWL FÜR CHARAKTERE DER STUFEN 2-5

SPIELBAR MIT ALLEN OSR-SYSTEMEN

MIT SCHNURRBÄRTEN

.....