

# DIE OPERATIONS- BASIS

Ein DUNGEONS & DRAGONS

Ein Abenteuer für vier  
Charaktere der 5. Stufe

Von Ed Stark

Aus dem Amerikanischen übertragen von:  
Daniel Schuhmacher  
Lektorat: Peter Jungnischke  
Redaktion: Björn Meyer

Dieses Spiel basiert auf den Originalregeln  
DUNGEONS & DRAGONS von E. Gary Gygax und  
Dave Arneson.

Dungeons & Dragons und das Firmenzeichen von Wizards of the Coast sind eingetragene  
Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc. Das d20-Logo ist ein Warenzeichen von  
Wizards of the Coast, Inc. Alle Wizards-Charaktere, ihre Namen und prägenden  
Wesenszüge sind ebenfalls Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc.. Der Gebrauch der  
Warenzeichen durch AMIGO Spiel + Freizeit GmbH erfolgt unter Lizenz von Wizards of the  
Coast, Inc. Dieses Buch unterliegt den Copyright-Bestimmungen der Bundesrepublik  
Deutschland. Jegliche Vervielfältigung oder nicht autorisierte Verwendung des enthaltenen  
Materials bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung von Wizards of the Coast,  
Inc.

© 2002 Wizards of the Coast, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Gedruckt in Deutschland.  
Die Inhalte dieses Spiels sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit mit lebenden Personen,  
Verstorbenen, Organisationen, Orten oder Geschichten sind rein zufällig und nicht  
beabsichtigt.

## EINFÜHRUNG

Die Operationsbasis ist ein kurzes D&D-Abenteuer für 4 Charaktere der 5. Stufe. Du kannst das Abenteuer leicht an eine Gruppe mit mehr oder weniger Spielern oder mit Charakteren einer höheren oder niedrigeren Stufe anpassen. Wenn du eine größere Gruppe hast, solltest du einfach die Anzahl der Gegner bei den Begegnungen erhöhen. Für eine Gruppe mit höheren Stufen kannst du die Klassenstufen der humanoiden Gegner erhöhen, um sie gefährlicher zu machen. Wenn du eine niedrigstufige Gruppe hast, solltest du davon ausgehen, dass die Orks und die Trolle in der Glitzersteinfestung im Falle eines Angriffs nicht oder nur in Ausnahmefällen gemeinsam gegen die Abenteuer vorgehen. Außerdem kannst du ein paar der Monster auch einfach streichen. Ist das Abenteuer für deine Gruppe noch immer zu gefährlich, kannst du die Klassenstufe einiger humanoider Gegner reduzieren. Für den Verlauf des Abenteuers ist es jedoch wichtig, dass der orkische Kleriker (siehe Begegnung 8) über eine ausreichende Stufe verfügt, um Tote beleben zu wirken. Du kannst die Gefährlichkeit der Begegnung jedoch reduzieren, indem du die Anzahl seiner Schergen reduzierst.

## VORBEREITUNG

Um dieses Abenteuer spielen zu können, benötigst du das D&D SPIELER-SET. Das SPIELLEITER-SET und das MONSTER-SET werden dir sicher dabei helfen, das Abenteuer besser zu gestalten, aber die Starthilfe aus dem D&D SPIELER-SET wird am Anfang sicherlich genügen.

Alle Begegnungen sind von uns eingestuft worden - sie haben eine Begegnungsstufe (BS), die sich aus den Herausforderungsgraden (HG) aller Bestandteile der jeweiligen Begegnung ermittelt. Die BS ermöglicht es dir, zu beurteilen, ob die Begegnung für deine Gruppe einfach oder schwer zu bestehen sein wird.

## HINTERGRUNDGESCHICHTE

Die nachfolgenden Informationen sind den Abenteurern nicht von Anfang an bekannt. Wenn zumindest einer der Spielercharaktere aus der Gegend kommt, kennen die Charaktere alle Informationen, die unter "Was die SC wissen" angeführt sind. Andernfalls müssen sie all diese Informationen erst zusammentragen, wobei die Informationen unter "Was die SC wissen" sehr leicht in Erfahrung zu bringen sind.

### Was die SC wissen:

- Die Glitzersteinfestung ist eine verlassene Burg, die sich ungefähr eine Tagesreise von dem Städtchen Marikest entfernt befindet. (Charaktere, die zu Fuß unterwegs sind und über Bewegungsrate 9 verfügen, brauchen einen Tag. Schwer gerüstete oder berittene Charaktere sind entsprechend langsamer oder schneller. Anstatt Marikest kannst du natürlich jedes beliebige Städtchen aus deiner Kampagne verwenden.)

- Vor langer Zeit hat die Glitzersteinfestung ein Bergbaudorf geschützt. Sie wurde allerdings von monströsen Humanoiden überrannt. Vor kurzer Zeit hat eine Armee die Humanoiden vertrieben. Die Bevölkerung von Marikest hatte gehofft, dass die Glitzersteinfestung wieder aufgebaut werden würde, so dass sie in Zukunft als wichtige Grenzfestung fungierte. Die Hoffnung hat sich bisher jedoch nicht erfüllt. Die Armee ist weitergezogen und hat die leer stehende Festung zurückgelassen.
- Die Bevölkerung ist besorgt, weil sie befürchtet, dass die Humanoiden wieder in die Festung zurückkehren und sie als Operationsbasis nutzen werden, um über Marikest herzufallen. Die Anwesenheit der Armee hielt die Monster bisher davon ab, aber jetzt hat sich der Schwerpunkt des Krieges in andere Gebiete verlagert.

### Was die SC nicht wissen:

- Die Glitzersteinfestung befindet sich bereits in den Händen neuer Besitzer. Der orkische Kleriker Kurjan Säbelzahn hat eine kleine Bande Orks zusammengetrommelt und mit ihrer Hilfe die Burg eingenommen.
- Kurjan hat zwei mächtige Trolle dazu überredet, sich seiner Sache anzuschließen. Er versucht weitere Monster für seine Sache zu gewinnen. In der Festung ist genügend Platz, und er plant, sie wieder in Stand zu setzen. Seine Pläne gehen jedoch über die der letzten Besatzer der Festung weit hinaus.
- Kurjan ist ein böser Kleriker, der Wee Jas verehrt. Als solcher beschäftigt er sich natürlich auch mit der Erschaffung von Untoten. Sein großer Plan besteht darin, Marikest und die umliegenden Bauernhöfe zu überfallen und zu plündern. Die Toten möchte er zu Untoten machen und sich so nach und nach eine richtige Armee aufbauen. Mit dieser möchte er die Kleinstadt überfallen und die Bewohner zu seinen Sklaven machen.

### Was niemand weiß:

- Die Glitzersteinfestung hat ihren Namen von den Minen, die sie einst beschützte. Natürlich bezieht sich der Name nicht auf das Eisenerz, das man dort fand. Tief in den Minen gibt es wertvolle Edelsteine zu finden. Kurjan, der in den Minen Untote graben lässt, war hoch erfreut über diese unerwartete Einkunftsquelle, denn schließlich ist das Beleben von Toten kein billiges Unterfangen.

## ZUSAMMENFASSUNG DES ABENTEUERS

Die Operationsbasis ist ein Abenteuer, das auf einem Schauplatz basiert. Man kann es als kurzes, ein bis zwei Spielabende dauerndes Einzelabenteuer oder als Teil einer Kampagne spielen. Die Helden erhalten die Gelegenheit, die Stadt vor einem schrecklichen Schicksal zu

bewahren, einen bösen Kleriker zu vernichten und sich dabei ein wenig Gold zu verdienen. Wenn du willst, kannst du das Abenteuer aber auch nutzen, um den Abenteurern in Form der Festung eine permanente Operationsbasis in die Hände zu geben. Dadurch werden sie sozusagen auch zu Bürgern von Marikest.

- **Marikest:** Dieses Städtchen ist der Ausgangspunkt des Abenteuers. Hier können die Abenteurer mehr über die Geschichte der Glitzersteinfestung und die Befürchtungen der Bewohner erfahren. Falls ihr Ansturm auf die Festung nicht gut läuft, können sie sich hierher zurückziehen, um sich zu erholen.
- **Die Straße zur Festung:** Die Straße ist durch die Armee, die das Gebiet vor einigen Monaten verlassen hat, relativ stark ausgetreten und daher kann man ihr leicht folgen. Hier kann man hin und wieder auf ein Monster treffen, vielleicht auch auf eine Gruppe von Räufern.
- **Glitzersteinfestung:** In der Festung hausen Orks, Trolle und etliche andere unangenehme Kreaturen, ganz zu schweigen von den gerade erschaffenen Untoten. Die Festung ist der Hauptschauplatz des Abenteuers. Hier kommt es auch zu einer großen Auseinandersetzung zwischen Helden und Bösewichtern.

## EINSTIEGSMÖGLICHKEITEN FÜR DIE SC

Die Charaktere können die Glitzersteinfestung problemlos finden, indem sie der Bergstraße folgen, die in nordöstlicher Richtung aus Marikest hinausführt. Die Spielercharaktere können auf die verschiedenste Weise ins Abenteuer verwickelt werden. Die nachfolgend vorgestellten Möglichkeiten sind untereinander kombinierbar. Du kannst auch für verschiedene Charaktere verschiedene Gründe verwenden.

**Abenteuerlust:** Die Charaktere haben vom Aufbruch der Armee gehört. Auch die Sorgen der Bevölkerung von Marikest haben sich schon herumgesprochen. Außerdem haben sie gehört, dass die Glitzersteinfestung zu einem Zufluchtsort für böse Kreaturen werden könnte und daher beschlossen, dem einen Riegel vorzuschieben.

**Ein Freund benötigt deine Hilfe:** Eine der Stadtwachen des Büttels ist ein alter Freund eines Charakters. Vielleicht handelt es sich um einen Abenteurergefahrenen vergangener Tage im Ruhestand oder um einen ehemaligen Mietling. Er hat mit dem Charakter Kontakt aufgenommen, um Hilfe für die Stadt zu organisieren. Büttel Reg Ty-Djarling hat einen Großteil seiner Männer verloren, weil sich diese der Armee angeschlossen haben. Jetzt hat er schon damit alle Hände voll zu tun, in der Stadt für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Er kann keine Leute erübrigen, um aufzu-

klären, was bei der Glitzersteinfestung tatsächlich vor sich geht, und das, obwohl sich der Stadtrat schon große Sorgen macht. Er ist bereit, den Abenteurern bis zu 100 GM pro Mann (insgesamt maximal 600 GM) zu bezahlen, wenn sie zur Festung gehen, feststellen, wie die Lage aussieht, und mit nützlichen Informationen zurückzukehren.

**Die Geschichte eines Soldaten:** Die Abenteurer erfahren von der Glitzersteinfestung in einer anderen Stadt. Ein betrunkenere alter Soldat, der vor kurzem in der Glitzersteinfestung ("Also so eine heruntergekommene Burg, habe ich ja noch nie erlebt! Was für eine Zumutung!") stationiert war, erzählt ihnen davon, dass es in den Minen unter der Festung angeblich einen legendären Schatz zu finden gibt. Er erklärt, dass er heimlich in die Minen geschlichen ist und dort einen großen, ungeschliffenen Edelstein (Wert ungefähr 50 GM) gefunden hat. Natürlich war er entgegen der ausdrücklichen Befehle seines Vorgesetzten in den Minen. Die Stollen und Schächte sind instabil und gefährlich. Er kann diesen Edelstein auch als Beweis vorzeigen. Seine Einheit wurde jedoch verlegt, bevor er eine Gelegenheit dazu hatte, die Mine genauer zu erforschen.

## INFORMATIONEN SAMMELN IN MARIKEST

Die Bevölkerung von Marikest ist noch immer nicht ganz damit fertig geworden, dass die Armee die Gegend verlassen hat und sie jetzt praktisch eine Grenzstadt darstellen. Nicht weit von Marikest entfernt endet das zivilisierte Gebiet. Diejenigen, bei denen dieser Gedanke bereits eingesickert ist, beschließen entweder in Richtung Westen zu ziehen (und so der Armee zu folgen) oder sie sprechen lautstark beim Stadtrat vor und verlangen, dass dieser etwas für die Sicherheit der Stadt tut. Diese Information ist weithin bekannt. Die Charaktere müssen nur in eines der zahlreichen Wirtshäuser gehen und ein paar Getränke ausgeben. Wirtshäuser findet man in Marikest praktisch an jeder Straßenecke. Bis vor kurzem hielt sich hier eine ganze Armee auf, und daher gab es stets zahlende Kundschaft.

Falls die Charaktere Informationen über die Glitzersteinfestung sammeln wollen, können sie mit erfolgreichen Fertigkeitwürfen die nachfolgenden Informationen ausgraben. Du kannst den Spielern auch die eine oder andere Information ohne einen Wurf geben, wenn du der Ansicht bist, dass es durch gutes Rollenspiel gerechtfertigt ist.

- Informationen sammeln (SG 10): In der Glitzersteinfestung waren ursprünglich rund 100 Mann stationiert. Sie liegt auf einem Plateau, das an der Flanke eines Berges liegt. Der Berg ist Teil der nahe gelegenen Gebirgskette. Von den Türmen der Festung aus, kann man das ganze Tal überblicken, in dem Marikest liegt.

- Informationen sammeln (SG 15): Als die Armee die Gegend von Marikest verlassen hat, sind viele gute und talentierte Leute mit der Armee gezogen, und eine Menge „Abschaum“ blieb zurück. Die Stadtwache von Marikest hat alle Hände voll zu tun, sich darum zu kümmern, die stark angestiegene Zahl von Verbrechen aufzuklären. Außerhalb der Stadt gibt es regelmäßig Überfälle durch Räuber, welche die Stadtwache kaum in den Griff bekommt.

- Informationen sammeln (SG 25): In den letzten Wochen haben sich einige Leute zur Glitzersteinfestung gewagt. Die meisten von ihnen sind nicht zurückgekehrt. Man sagt, dass sich dort jetzt Untote und Geister herumtreiben.

- Lauschen (SG 20): In einer Schänke kann einer (oder mehrere) Abenteurer hören, wie sich ein Zwerg (Makkal von Psen, siehe „Zusätzliche Hilfe“) und zwei Männer unterhalten. Sie sprechen von einem „Überfall“ und dass sie sich möglichst vom „Nordteil“ fern halten sollten.

Wenn man mit den wichtigen Leuten in der Stadt spricht (beispielsweise dem Stadtrat, dem Büttel oder dem Kleriker des Pelor), bekommt man rasch mit, welche niedergeschlagene Stimmung hier herrscht und wie wichtig es ist, dass rasch etwas in Bezug auf die Festung geschieht. Der Stadtrat verfügt über eine Karte der Festung, die er den Abenteurern gerne zeigt, wenn sie bereit sind, sich um das Problem der Festung zu kümmern. Das ist natürlich nur der Fall, wenn der Stadtrat auch davon überzeugt ist, dass es die Charaktere ernst meinen. Im Zweifelsfall kannst du einen Fertigkeitwurf für Diplomatie (SG 10) darüber entscheiden lassen, ob der Stadtrat den Charakteren glaubt. In dem Fall solltest du die Karte skizzenhaft abzeichnen. Die Karte, die der Stadtrat den Charakteren zeigt, wurde nämlich von dem Hauptmann der Soldaten, die während des Aufenthalts der Armee in der Festung stationiert waren, auf Ansuchen des Stadtrats angefertigt. Der Mann hat sich nicht viel Mühe gegeben und die Karte recht hastig gezeichnet. Die Karte sollte den Spielern nur das grundlegende Layout der Festung verdeutlichen. Sie sollte keinerlei wichtigen Informationen enthüllen.

### Marikest

Marikest ist nur eine Tagesreise von der Glitzersteinfestung entfernt und liegt ungemütlich nahe am Rand der zivilisierten Gebiete. Die meisten wehrfähigen Männer und Frauen haben die Stadt mit der Armee verlassen, die vor kurzem das Gebiet geräumt hat. Dadurch stehen dem Büttel nur wenige Wachen zur Verfügung, um in der Stadt für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Die Kleinstadt wurde gemäß den Regeln über das Erschaffen von Städten und Ansiedlungen in Kapitel 4 des Spielleiter-Sets erstellt.

**Marikest (Städtchen):** konventionell; GES: NG; GM: 3.000; Maximum: 150.000 GM Vermögen; Bevölkerung: 3.300; Gemischt (80% Menschen, 9% Halblinge, 5% Elfen, 3% Zwerge, 2% Gnome, 1% Halb-Elfen).

**Autoritätsperson:** Gerard Ishkar, männlicher Mensch, Adliger der 8. Stufe (Sprecher des Stadtrats); Hybrid Dunkelvater, männlicher Zwerg, Experte (Schmied) der 5. Stufe (Mitglied des Stadtrats) und Sara Ty-Djarling, weibliche Halb-Elfin, Bardin der 8. Stufe.

**Wichtige Personen:** Reg Ty-Djarling, männlicher Elf, WAL 5 (Büttel); Lorren, männlicher Mensch, KLE 9 (Pelor, Heiler); Makkal von Psen, männlicher Zwerg, MÖN/SRK 3/3 (Abenteurer).

**Andere Charaktere:** Leutnants, KRI 3 (3); Stadtwachen, KRI 2 (30); Händler und Handwerker, Experten der 3. Stufe (40); SRK 3 (12); WAL 2 (2) und

## DER WEG ZUR FESTUNG

Sobald die Abenteurer beschließen, zur Festung aufzubrechen, kannst du entweder erklären, dass sie problemlos entlang der gut sichtbaren Straße zur Festung kommen oder die Reise durch ein paar Wildnisbegegnungen auflockern. Falls die Abenteurer noch ein paar Erfahrungspunkte benötigen, bevor sie sich Kurjan und seinen Schergen stellen, kannst du ja ein paar Begegnungen mit BS 3 oder BS 4 einfügen. Falls die Helden zu stark sind, kannst du ebenfalls beschließen, ein paar Begegnungen dieser Begegnungsstufe zu spielen. Dadurch werden ein paar der Ressourcen der Helden aufgebraucht, aber vermutlich sehen die Spieler die Begegnungen nur als geringe Bedrohung an und ruhen sich daher nicht aus, bevor sie die Festung in Angriff nehmen.

### Zusätzliche Hilfe

Eine Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad des Abenteuers anzupassen, besteht darin, den Helden ein wenig zusätzliche Hilfe zu geben oder ihnen ein paar Schwierigkeiten mehr zu bereiten! Dazu stehen dir zwei NSC zur Verfügung, die in der Stadt wohnen.

**Reg Ty-Djarling:** Falls die Gruppe sehr klein oder schwach ist, könnte sie Reg zur Glitzersteinfestung begleiten. Das solltest du allerdings nur tun, wenn du tatsächlich der Ansicht bist, dass die Gruppe allein überhaupt keine Chance hat, das Abenteuer zu bestehen. Immerhin ist Reg ein Charakter der 5. Stufe und hat gute Verbindungen zum Kleriker von Marikest. Falls du der Ansicht bist, dass die Abenteurer nur ein wenig Unterstützung benötigen, können sie ihn dazu überzeugen, ihnen einen Leutnant (3. Stufe) zur Seite zu stellen.

**Makkal von Psen:** Makkal stellt im Gegensatz zu Reg eine Möglichkeit für dich dar, die Angelegenheit komplizierter für die Abenteurer zu machen. Er ist ein Spion für eine örtliche Räuberbande, der selbst nach mehr Macht strebt. Er kann Orks nicht ausstehen und möchte, dass die Orks in der Festung vernichtet werden. Er plant jedoch, die Kontrolle über die Festung zu übernehmen und die Minen selbst zu erforschen. Falls du das Abenteuer um eine kleine Intrige bereichern willst, sollte sich der rechtschaffene böse Makkal von Psen der Gruppe anschließen. Er versucht die Helden in eine Situation zu manövrieren, in dem sie und Kurjan sich gegenseitig auslöschen.

zivilisierten Gebiete macht sie zu einem idealen Ausgangspunkt, um zu Macht und Einfluss zu gelangen. Jetzt, da er eine kleine Gruppe von Orks und zwei Trolle als Verbündete hat, kann er seine magische Fähigkeit, Tote zu beleben, dazu einsetzen, wahre Macht zu erlangen.

Nähern sich die Charaktere der Festung tagsüber, können sie diese schon aus großer Entfernung sehen:

In eurer Marschrichtung seht ihr einen hoch aufragenden Berg. Seine schneebedeckten Gipfel scheinen bis in die Wolken zu reichen. Die Straße selbst windet sich ein schönes Stück den immer steiler werdenden Berg hinauf und endet dann auf einem Plateau, das vom weiter nach oben reichenden Berghang geschützt wird. Dort liegt die Glitzersteinfestung. Im Vergleich zu dem titanischen Berg und all dem Eis wirkt sie geradezu winzig.

Die Helden sollten sich der Glitzersteinfestung eigentlich mit äußerster Vorsicht nähern. Falls die SC sich dazu entscheiden, dem Weg zum Plateau zu folgen, laufen sie natürlich direkt in die Verteidiger - aber vielleicht denken sie ja einfach nicht an eine andere Möglichkeit.

**Klettern:** Auf beiden Seiten der von Menschenhand aufgeschütteten Rampe, auf welcher die Straße zum Plateau verläuft, geht es steil nach unten. Die Mauern des Berghangs, der zum Plateau führt, sind ziemlich steil und sehr schwer zu überwinden. Da die Felsen schlüpfrig sind beträgt der SG fürs Klettern 30. Die Orks in den Wachtürmen (siehe Beschreibung der Gebiete 1,2 und 3) erleiden -2 auf alle Fertigkeitswürfe für Entdecken, um diesen Berghang einzusehen. Dazu kommen noch Anpassungen für die große Entfernung. Abhängig davon, auf welcher Seite der Straße die Charaktere emporklettern, kann man nicht von allen Türmen aus zu ihnen sehen. Klettern die Charaktere beispielsweise östlich der Straße empor, können sie nur von den Orks in Turm 3 bemerkt werden.

Die Charaktere können auch zuerst versuchen, seitlich vom Plateau den Berg hinaufzuklettern, bis sie sich über dem Plateau befinden und dann von oben zur Burg hinabklettern. Beim Hinaufklettern beträgt der SG fürs Klettern 15 und beim Hinabklettern 30. Es kann sein, dass sie von den Orks in Turm 1 oder 3 gesehen werden, da eine derartige Kletterpartie sehr lange dauern würde. Die Orks erleiden jedoch -4 zuzüglich Anpassungen für die große Entfernung auf ihre Fertigkeitswürfe auf Entdecken.

**Fliegen:** Falls die Charaktere hochstufig genug sind, um Fliegen zu wirken oder über andere Mittel verfügen, um zu fliegen, können sie sich der Burg praktisch aus jeder beliebigen Richtung annähern. Natürlich können sie dann vermutlich auch von verschiedenen Gebäuden aus gesehen werden. Du musst abschätzen, von welchen Gebäuden aus man die fliegenden Abenteurer sehen kann. Außerdem musst du festlegen, wie schwierig die Fertigkeitswürfe auf Entdecken sind, welche die Orks ablegen müssen.

**Die Straße benutzen:** Erstaunlicherweise ist es keine wirkliche Katastrophe, sich der Festung einfach auf der Straße zu nähern. Die Orks in Turm 2 und 3 rechnen eigentlich nicht damit, dass sich jemand aus dem Süden nähert. Falls sich Makkal von Psen bei der Gruppe befindet, könnte er sich irgendwann davonschleichen und die Orks vor den sich nähernden Abenteurern warnen.

## BEGEGNUNGEN

Fast alle Gebiete der Festung sind gefährlich. Doch es gibt nur eine begrenzte Anzahl von Gegnern, so dass die Charaktere der Situation früher oder später Herr werden dürften.

### 1.-3. Die Türme (BS 5)

Jeder Turm besteht aus drei Stockwerken: Erdgeschoss, 1. Stock und Dach. Die Türme wurden so konstruiert, dass die Wächter, die hier Dienst taten, sie auch gleich als Unterkünfte verwenden konnten. Die Orks nutzen die Türme nun ebenfalls als heruntergekommene Quartiere. Erdgeschoss und 1. Stock sind mit nach außen zeigenden Schießscharten ausgestattet. Das Dach ist offen. Wenn man hier steht, ist man allerdings durch eine mit Zinnen bewehrte Mauer geschützt.

**Kreaturen:** In jedem Turm befinden sich 8 Orks, die von einem Orkfeldwebel (KRI 3) kommandiert werden. Tagsüber steht einer oder auch zwei Orks verloren am Dach herum und blinzeln misstrauisch in das Sonnenlicht. Die restlichen Orks schlafen im Turm. In der Nacht stehen zwei weitere Orks je Turm Wache. Die restlichen Orks sind irgendwo in den Türmen, entlang der Mauern oder im Burghof unterwegs. In der Nacht patrouilliert auch mindestens ein Feldwebel die Mauer entlang, damit die Wachen nicht nachlässig werden.

In jedem Turm gibt es einen ausreichenden Vorrat an Wurfspießen (mindestens 48 pro Turm). Die Wachen auf dem Dach und auf den Mauern sind jeweils mit mindestens zwei Wurfspießen ausgerüstet.

➔ **Orkwachen (24):** TP 6 (x6), 4 (x12), 2 (x6)

➔ **Orkfeldwebel (3):** TP 24, 23, 20

Die Orks verfügen allesamt über normale Schätze für Monster ihres HG. Jeder Feldwebel verfügt zusätzlich noch über einen Trank: Leichte Wunden heilen.

Falls es den Charakteren gelingt, in einen der Türme zu gelangen, können sie die Orks dort relativ gefahrlos töten. Selbst laute Kampfgeräusche locken die Orks aus den anderen Türmen vermutlich nicht an. Vor allem tagsüber ist praktisch nicht mit einer Einmischung zu rechnen. Die Orks streiten sich oft untereinander, und das kann auch in Kämpfen ausarten. Die Feldwebel haben gelernt, sich nicht in die Streitigkeiten der jeweils anderen Orkgruppe einzumischen. Falls der Kampf besonders lange dauert oder etwas Ungewöhnliches passiert (man kann Feuer oder ähnliches sehen, oder es werden Zauber gewirkt, die laute, ungewöhnliche Geräusche verursachen), schicken die Orks in einem der beiden Türme, die nicht in den Kampf verwickelt sind, einen Ork zu den Gebieten 4 und 5, um den Trollhauptmännern Bescheid zu geben. Sollte sich einer oder beide entschließen, sich einzumischen, verfügen sie über genügend Autorität, um die verbleibenden Orks dazu zu bringen, zusammenzuarbeiten und gemeinsam gegen die Eindringlinge vorzugehen.

### 4. & 5. Gebäude (BS 5)

Diese Gebäude haben einst den Wachen der Festung und den Arbeitern in der Mine als Behausung gedient. Jetzt sind in diesen zweistöckigen Gebäuden die Sklaven Kurjans und seine beiden Trollhauptmänner untergebracht. Bei den Sklaven handelt es sich um zwei Dutzend Goblins, fünf

Menschen, vier Zwerge, drei Halblinge und einen Elfen. Falls du den SG des Abenteurers nicht aus irgendeinem Grund ändern willst, handelt es sich bei diesen erbärmlichen Geschöpfen um solche, die nicht kämpfen. Das gilt für alle Sklaven, egal ob Goblins oder nicht. Die Goblins können von den Trollen oder Orks vielleicht so eingeschüchtert werden, dass sie auf ihrer Seite kämpfen. Das ist nur möglich, wenn die Abenteurer den Verteidigern genügend Zeit lassen. Selbst wenn das passiert, stellen sie vermutlich keine große Herausforderung dar.

In der Nacht arbeiten die Sklaven in den Minen. Zu dieser Zeit sind die Trolle in der Burg unterwegs oder ruhen sich hier aus. Tagsüber werden die Sklaven hier angekettet und halbherzig von den Trollen bewacht.

➔ **Trolle (2):** 70, 57

**Schatz:** Jeder der Trolle verfügt über normale Schätze, wie sie für ein Monster ihres HG üblich sind. Der kleinere der beiden Trolle verfügt über ein Kettenhemd +1, und der größere Troll hat einen Schwachen Ring der Elementarresistenz (Feuer).

Falls man die Trolle einzeln angreift, verteidigen sie sich auch allein und versuchen nicht zu fliehen, um Hilfe zu holen. Sie versuchen, Goblinsklaven freizulassen und erteilen ihnen den Befehl, Kurjan zu warnen (siehe Gebiet 8, Mineneingang). Selbst wenn es den Charakteren nicht gelingt, fliehende Goblins aufzuhalten, warnt ein entkommener Goblin nur zu 50% Kurjan. Andernfalls läuft er einfach davon. In jeder Kampfrunde sollte der Troll im anderen Gebäude und die Orks einen Fertigkeitwurf auf Lauschen machen. Du solltest den Wurf abhängig von der Distanz modifizieren und auch berücksichtigen, dass der Kampf innerhalb eines Gebäudes stattfindet und daher ein Teil des Lärms verschluckt wird. Wenn der andere Troll etwas hört, ignoriert er den Lärm zu 50%. In jeder weiteren Runde mit Lärm würfelst du erneut. Die Chance, dass der Troll den Lärm ignoriert, reduziert sich in jeder weiteren Runde um 5%. Der Troll schickt dann einen Goblin, der sich die Sache ansehen und Bericht erstatten soll. Falls der Goblin von den Eindringlingen berichtet oder nach ein paar Runden noch nicht zurück ist, kommt der Troll seinem Gefährten zur Hilfe.

### 6. Die Wachplattform

Die hohe Plattform wurde aus zwei Gründen errichtet. Erstens diente sie als Unterstand für Lasttiere und Wagen. Momentan gibt es keine Lasttiere mehr in der Festung, und die Armee hat alle Wagen mitgenommen, die sie bei Ankunft mitführte. Zweitens bietet sie einen guten Aussichtspunkt für Wächter und Bogenschützen.

Falls es im Burghof, in einem der Türme oder auch auf den Mauern zu einem Kampf kommt, so werden vermutlich etliche Orks versuchen, die Wachplattform zu erreichen. Jeder von ihnen hat sich mit einem Bündel Wurfspießen bewaffnet, mit denen sie Eindringlinge unter Beschuss nehmen. Die Wachplattform hat zwar keine Wände auf der Seite, bietet aber dennoch ausgezeichnete Deckungsmöglichkeiten Feinden gegenüber, die weiter unten stehen. Man braucht sich nur vom Rand der Plattform zu entfernen und jeder der sich in der Nähe der Plattform am Boden befindet, kann einen nicht mehr sehen, geschweige denn angreifen.

## 7. Burghof (BS 5)

Der Boden des Burghofs besteht aus Stein und Schlamm. Zertrümmerte Wagen und Werkzeuge und anderer Schutt liegen überall verstreut. Besonders auffällig ist eigentlich nur der große Brunnen in der Mitte ... an ihm ist nämlich ein Winterwolf angekettet!

Der Wolf wurde von den Trollen gefangen. Er dient jetzt als ihr Haustier und Wächter. Der Wolf ist verärgert und in einem elenden Zustand. Er weiß jedoch, dass er nicht überleben wird, falls er den Trollen nicht gehorcht. Die Trolle füttern ihn und unterhalten sich ab und zu mit ihm. Obwohl der Winterwolf und die Trolle Riesisch sprechen, sich also problemlos verständigen können, haben sie sich nicht wirklich viel zu sagen. So etwas wie Freundschaft bringt der Winterwolf den Riesen wahrlich nicht entgegen.

☛ **Winterwolf (1):** 51 TP

Die Kette des Wolfes ist 9 m lang und an einer Winde befestigt. Wenn man zur Winde gelangt, kann man die Kette einholen und so den Bewegungsradius des Winterwolfs einschränken. Dazu muss der Charakter, der die Kette einholen will, mit einem konkurrierenden Stärkewurf gegen den Winterwolf erfolgreich sein. In der Nacht verkürzen die Trolle die Kette auf 3 m, damit sich die Orks ungestört im Burghof bewegen können, außer natürlich, die Trolle wollen in dieser Nacht den Orks eine kleine Überraschung bereiten.

Der Winterwolf greift jeden an, der sich nicht in Begleitung der Trolle in den Burghof begibt. Orks, die in seine Reichweite kommen, greift er zu 50% an. Seine Odemwaffe hebt er sich jedoch für den Einsatz gegen wichtigere Ziele auf. Es besteht eine sehr geringe Chance, dass er mit den Abenteurern verhandelt, wenn er glaubt, sie wären bereit, ihn zu befreien.

## 8. Der Mineneingang (BS 7)

Die große, klaffende Öffnung führt zu zahlreichen Schächten und Stollen. Dabei handelt es sich um die Minen, die hinter der Festung in den Berg getrieben wurden. Der Eingang ist mit einem stabilen Fallgitter verschlossen, das mit einer Kette mit Schloss gesichert ist (Schlösser öffnen; SG 20). Der einzige Schlüssel befindet sich im Besitz des Klerikers Kurjan Säbelzahn, der sich in der Mine aufhält.

Kurjan ist ein orkischer Kleriker von Wee Jas, der die Macht begehrt, die nur die Mächte des Todes verleihen können. Er und seine kleine Orkbande haben sich erfolgreich mit zwei mächtigen Trollen verbündet und die Glitzersteinfestung in Besitz genommen. Jetzt setzt er die Kräfte, die ihm Wee Jas verleiht, dazu ein, Untote zu erschaffen, die seine Sklaven bewachen und die ihm als Armee dienen sollen.

**Kreaturen:** Kurjan Säbelzahn lebt in der Höhle, die den Eingangsbereich der Minen bildet. In seiner Nähe befinden sich Zombies und Skelette, die er erschaffen hat. In der Nacht beaufsichtigen die Untoten die Sklaven bei ihrer Arbeit in den Minen. Beim ersten Anzeichen von Schwierigkeiten wirkt Kurjan Ort entweihen, damit es schwieriger wird, seine treuen Diener zu vertreiben.

☛ **Kurjan Säbelzahn:** 45 TP

☛ **Zombies (4):** je 16 TP

☛ **Skelette (3):** je 6 TP

**Schatz:** Der Großteil von Kurjans Schätzen ist in die Ausführung seiner Pläne geflossen. In einer Kiste in der Nähe des Eingangs bewahrt Kurjan ungeschliffene Edelsteine im Wert von 1.500 GM auf.

## ENDE DES ABENTEUERS

Nachdem die Abenteurer Kurjan und seine Streitkräfte besiegt haben, können sie natürlich auf verschiedene Weise vorgehen. Nachfolgend werden nur zwei dieser Möglichkeiten kurz beschrieben:

- **Einziehen:** Niemand erhebt einen Anspruch auf die Glitzersteinfestung. Falls die Charaktere die alte Burg zu ihrer Operationsbasis machen wollen, um von hier aus weitere Expeditionen in die Wildnis zu starten, stellt das kein Problem dar. Die Mine ist nicht vollständig ausgebeutet. Die Charaktere könnten einen Verwalter in der Stadt anheuern und die Mine wieder in Betrieb nehmen. Der Einfachheit halber könntest du bestimmen, dass die Mine ebensoviel abwirft, wie die Erhaltung der Festung kostet. Du könntest weitere Abenteurer in der Gegend der Festung ansiedeln und so die Beziehung der Charaktere zu verschiedenen Stadtbewohnern weiter ausbauen. Im Laufe der Zeit wird das Interesse der Helden an der Gegend steigen, und vielleicht fühlen sie sich dann hier richtig heimisch.
- **Die Mine erforschen:** Vielleicht hat sich Kurjan ja nicht nur deswegen in der Glitzersteinfestung niedergelassen, weil sie in der Nähe der Stadt ist. Vielleicht gibt es ja da unten in der Mine etwas, das sein Interesse geweckt hat. Es ist durchaus möglich, dass die Mine nicht aufgegeben wurde, weil das Gebiet von humanoiden Monstern bedroht wurde, sondern weil die Bergleute etwas gefunden haben, das wesentlich tödlicher ist, als der eine oder andere Einsturz.

# ANHANG: SPIELTECHNISCHE WERTE

## Kreaturen

➤ **Orkfeldweibel:** mittelgroßer Humanoider; HG 1; TW 3W8; TP 22 (durchschnittlich); INI +0; BR 6 m; RK 14 (Schuppenpanzer +4); A Nahkampf +3 (1W12+3, Zweihändige Axt) oder Fernkampf +1 (1W6+2, Wurfspeer); GES CB; RW REF +0, WIL -1, ZÄH +2; ST 15, GE 10, KO 11, IN 9, WE 8, CH 8.

*Fertigkeiten & Talente:* Entdecken +2, Lauschen +2; Wachsamkeit.

*Ausrüstung:* Zweihändige Äxte, Wurfspeere, Schuppenpanzer.

➤ **Orkwachen:** mittelgroßer Humanoider; HG 1/2; TW 1W8; TP 6 (durchschnittlich), 4 (x12), 2 (x6); INI +0; BR 6 m; RK 14 (Schuppenpanzer +4); A Nahkampf +3 (1W12+3, Zweihändige Axt) oder Fernkampf +1 (1W6+2, Wurfspeer); GES CB; RW REF +0, WIL -1, ZÄH +2; ST 15, GE 10, KO 11, IN 9, WE 8, CH 8.

*Fertigkeiten & Talente:* Entdecken +2, Lauschen +2; Wachsamkeit.

*Ausrüstung:* Zweihändige Äxte, Wurfspeere, Schuppenpanzer.

➤ **Skelette:** mittelgroßer Untoter; HG 1/3; TW 1W12; TP 6 (durchschnittlich); INI +5 (+1 GE, +4 Verbesserte Initiative); BR 9 m; RK 13 (+1 GE, +2 Natürlich); A Nahkampf +0 (2 Klauen 1W4); BE Untot, Immunitäten; GES NB; RW REF +1, WIL +2, ZÄH 0; ST 10, GE 12, WE 10, CH 11.

*Fertigkeiten & Talente:* Verbesserte Initiative.

*Untot:* Untote Kreaturen sind immun gegen den Geist beeinflussende Wirkungen, Gift, Schlaf, Lähmung, Betäubung und Krankheiten; wird nicht von kritischen Treffern, Betäubungsschaden, Attributsschaden, Energieentzug oder Tod durch massiven Schaden betroffen.

*Immunitäten (AF):* Skelette sind immun gegen Kälte. Da sie kein Fleisch oder innere Organe haben, nehmen sie keinen Schaden von Stichwaffen und nur halben Schaden von Hieb Waffen.

➤ **Trolle:** großer Riese; HG 5; TW 6W8+36; TP 63 (durchschnittlich); INI +2; BR 9 m; RK 18 (-1 Größt, +2 GE, +7 natürlich); A Nahkampf +9 (2 x Klaue 1W6+6), +4 (Biss 1W6+3); AGF/RCW 1,50 x 1,50 m/3 m, BA Zerreißen; BE Regeneration 5, Geruchssinn, Dunkelsicht 27 m; GES CB; RW REF +4, WIL +3, ZÄH +11; ST 23, GE 14, KO 23, IN 6, WE 9, CH 6.

*Fertigkeiten & Talente:* Entdecken +5, Lauschen +5; Eiserner Wille, Wachsamkeit.

*Zerreißen (AF):* Wenn ein Troll mit beiden Klauen das Opfer trifft, packt er zu und versucht, das Fleisch auseinander zu reißen. Dieser Angriff verursacht automatisch zusätzlich 2W6+9 Schadenspunkte.

*Regeneration (AF):* Feuer und Säure verursachen bei Trollen normale Schadenspunkte. Abgetrennte Körperteile eines Trolls wachsen in 3W6 Minuten nach. Sie können abgetrennte Körperteile anwachsen lassen, indem sie die Gliedmaße an die entsprechende Wunde pressen.

➤ **Winterwolf:** HG 5; große magische Bestie; TW 6W10+18; TP 51; INI +5 (+1 GE, +4 Verbesserte Initiative); BR 15 m; RK 15 (-1 Größe, +1 GE, +5 Natürlich); A Nahkampf +9 (Biss 1W8+6); AGF/RCW 1,50 x 3 m/1,50 m; BA Odemwaffe, zu Fall bringen; BE Geruchssinn, Kälte; GES NB; RW REF +6, WIL +0, ZÄH +8; ST 18, GE 13, KO 16, IN 9, WE 13, CH 10.

*Fertigkeiten & Talente:* Entdecken +9, Lauschen +9, Leise

bewegen +7, Verstecken +6 (+7 im Schnee); Verbesserte Initiative, Wachsamkeit.

*Odemwaffe (ÜF):* Kältekegel, 4,50 m, alle 4 Runden, 4W6 SP (REF SG 16, halber Schaden). Winterwölfe können ihre Odemwaffe auch beim Beißen einsetzen.

*Zu Fall bringen (AF):* Wenn ein Winterwolf erfolgreich zubeißt, kann er als Freie Aktion versuchen, seinen Gegner zu Fall zu bringen, ohne einen Berührungsangriff durchzuführen oder einen Gelegenheitsangriff zu provozieren. Sollte das misslingen, steht dem Opfer trotzdem kein Versuch zu, den Wolf zu Fall zu bringen.

*Kältewesen:* Immun Kälte; doppelter Schaden durch Feueraußer bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

➤ **Zombies:** mittelgroßer Untoter; HG 1/2; TW 2W12+3; TP 16 (durchschnittlich); INI -1 (GE); BR 9 m; RK 114 (-1 GE, +2 Natürlich); A Nahkampf +2 (Hieb 1W6+1); BE Untot, nur Teil-Aktionen; GES N; RW REF -1, WIL +3, ZÄH +0; WE 10, CH 1.

*Fertigkeiten & Talente:* Abhärtung.

*Untot:* Untote Kreaturen sind immun gegen den Geist beeinflussende Wirkungen, Gift, Schlaf, Lähmung, Betäubung und Krankheiten; wird nicht von kritischen Treffern, Betäubungsschaden, Attributsschaden, Energieentzug oder Tod durch massiven Schaden betroffen.

## NSC

➤ **Kurjan Säbelzahn:** männlicher Ork, KLE 6; HG 6; mittelgroßer Humanoider (1,80 m groß); TW 6W8+12; TP 45; INI +0; BR 6 m (Plattenpanzer); RK 18 (Berührung 10, auf dem falschen Fuß erwischt 18); A Nahkampf +8 (1W12+4, Zweihändige Axt +1); BA Zauber; GES RB; RW REF +2, WIL +7, ZÄH +7; ST 16, GE 10, KO 14, IN 11, WE 16, CH 14.

*Fertigkeiten & Talente:* Konzentration +12, Zauberkunde +9; Heftiger Angriff, Umgang mit Kriegswaffen (Zweihändige Axt), Zusätzliches Vertreiben (+4 Versuche täglich).

*Ausrüstung:* Zweihändige Axt +1, Plattenpanzer +1, Stab der Magischen Geschosse (3. Zauberstufe, 15 Ladungen).

*Vorbereitete Zauber (5/5/5/3):* Grad 0 – Kleinere Wunde heilen, Kleinere Wunde verursachen (2), Magie lesen, Resistenz; 1. Grad – Befehl, Furcht auslösen\*, Totenwache (2), Verfluchen; 2. Grad – Mittelschwere Wunden heilen, Ort entweihen, Personen festhalten; Totenglocke\*, Totenglocke; 3. Grad – Fluch, Mit Toten sprechen, Monster herbeizaubern III, Tote beleben\*.

\* Domänenzauber:

*Domänen:* Tod (einmal täglich Todesgriff); Magie (kann Schriftrollen, Zauberstäbe und andere magische Gegenstände wie ein Magier der 3. Stufe verwenden.)