

# DIE BRENNENDE SEUCHE

Ein DUNGEONS & DRAGONS Abenteuer  
für vier bis sechs Charaktere der 1. Stufe

Von Miguel Duran

Copyediting: Sue Cook  
Web Development: Mark Jindra  
Graphisches Design: Sean Glenn, Cynthia Fliege  
Besonderer Dank: Ed Stark  
Aus dem Amerikanischen übertragen von:  
-Ras Pechuel  
Redaktion: Bjørn Meyer

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

## EINFÜHRUNG

Eine Seuche hat das Dorf Duviks Pass befallen, die Brunnen vergiftet und die Ernte vernichtet. Da selbst die stärksten Wächter durch die Seuche so geschwächt wurden, dass sie kurz vor dem Tod stehen, bleibt die Bürde, in die nahe gelegenen Minen hinab zu steigen und diese vom dort hausenden Bösen zu befreien, an einer furchtlosen Gruppe von Abenteurern hängen. Können diese edlen Helden in den Tiefen von Duviks Pass siegreich sein, oder werden auch sie Opfer der Brennenden Seuche?

## VORBEREITUNG

Als Spielleiter brauchst du das SPIELER-SET, um dieses Abenteuer zu spielen. 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.

Bei den Texten in grauen Kästen handelt es sich um Spielerinformationen, die du laut vorlesen oder in eigenen Worten wiedergeben kannst. Die Werte der Monster und NSC sind bei jeder Begegnung in abgekürzter Form angegeben.

## DUVIKS PASS:

### HINTERGRUNDGESCHICHTE

Duviks Pass ist eine kleine Stadt in einem der vielen Täler der Schlangenberge. Schon seit langer Zeit dient sie als Zwischenstation für Reisende und Abenteurer, die innerhalb ihrer Mauern nach einem langen Weg ihre müden Beine ausruhen und ihre schmerzhaften Erinnerungen ertränken wollen. In letzter Zeit hat die kleine Stadt viel Aufmerksamkeit als eine potentielle Einnahmequelle erregt, da in den nahe gelegenen Bergen reichhaltige Silbervorkommen entdeckt wurden. Innerhalb der letzten drei Jahre haben die Männer aus Duviks Pass Stollen in die Berge getrieben, um an den dort liegenden Reichtum zu kommen. Arbeiter aus den Nachbardörfern strömten herbei, um bei der Arbeit in den Minen zu helfen und einen Teil des Reichtums abzubekommen.

Vor vier Monaten wurden mit der Ausbreitung der Brennenden Seuche aus Hoffnung und Bergbauindustrie Verzweiflung und potentieller Ruin. Es begann alles, als die Minenarbeiter eines Abends von ihrer Arbeit zurückkehrten und sich über brennende Schmerzen und einen unerträglichen Durst beklagten. Kurz darauf wurde das Vieh der Stadt von einer unbekannt Krankheit dahingerafft und die Feldfrüchte verdarben. Die Oberhäupter von Duviks Pass ließen verkünden, dass das Brunnenwasser durch eine unbekannt Seuche verdorben war, aber zu diesem Zeitpunkt hatte die Brennende Seuche bereits die jungen und die kranken Bürger befallen. Und es kam noch schlimmer, denn die Männer, die noch stark genug waren, um die Reichtümer aus der

Mine zu holen, fielen einem wilden Angriff einer Koboldhorde zum Opfer. Dies geschah vor mehr als einem halben Monat. Die Bewohner von Duviks Pass wissen von diesem Ereignis nichts und erwarten die Rückkehr ihrer Söhne und Ehemänner, während sie für das Ende der Seuche beten, die sich immer weiter im Dorf ausbreitet.

Zwar haben die Kobolde den größten Teil der Mine von ihren menschlichen Feinden erobert, aber auch sie sind der Brennenden Seuche zum Opfer gefallen. Die Seuche hat bereits einige von ihnen dahingerafft. Ausgelöst wurde die Seuche durch Jakk vom Klauenriss Klan, einem Orkschamanen, der an den Bewohnern von Duviks Pass Rache üben will. Vor zehn Jahren sah Jakk, wie die Angehörigen seines Stammes von den Menschen des Tales getötet wurden. Der junge Jakk war einer der wenigen, die überlebten, als die menschlichen Soldaten aus dem Tal versuchten, jegliche Bedrohungen aus den Bergen zu beseitigen.

Während die Jahre vergingen, verbrachte Jakk sein Leben damit, die Leute von Duviks Pass und ihre Bemühungen zu beobachten. Er bereitete langsam seine Rache vor. Seine Gebete zu Gruumsh Einauge gaben ihm die innere Stärke, während er zusah, wie das „schwache Volk“ die Reichtümer stahl, die eigentlich seinem Klan gehörten. Nachdem der Gott ihm das Geheimnis der Brennenden Seuche offenbart hatte, nutzte Jakk seine neu gewonnene Macht dazu, die Quellen zu verseuchen, die die Brunnen der Stadt speisten und auch die in den Minen lebenden Kreaturen mit Wasser versorgten. Seitdem beobachtet er aus dem Hintergrund, wie sich sein Racheplan entfaltet.

Nicht alles verlief so wie geplant. Da Gruumsh eine strenge Gottheit ist, für die Stärke mehr bedeutet als alles andere, hat er beschlossen, seinen Anhänger zu testen. Jakk wurde selbst von der Seuche befallen, und trotz seiner Gebete hat er es bisher nicht geschafft, sie wieder loszuwerden. Obwohl sein Zustand immer kritischer wird, will der Schamane nicht ruhen, bevor alle Bewohner des Tales an der Seuche sterben. Er bleibt in seinem Lager bei den unterirdischen Wasserquellen, verseucht weiterhin das Wasser und wartet auf einen Versuch, das Tal aus seiner Hand zu befreien. Dies ist der Zeitpunkt, an dem das Abenteuer für die SC beginnt.

## ABLAUF DES ABENTEUERS

Die grundlegende Geschichte wird recht geradlinig ablaufen. Die SC können die oberen Gebiete der Minen erkunden und dort auf die infizierten Kobolde und Ratten treffen, von denen sie erwartet werden. Die Kobolde sind in einem besonders paranoiden Zustand, da sie zum einen mit der Rache der Talbewohner rechnen und zum anderen wissen, dass irgend eine mächtige Kreatur tiefer in den Minen haust. Die Entdeckung, dass sie langsam an einer seltsamen Krankheit sterben, hat nicht gerade dazu beigetragen, ihre Moral zu verbessern. Da die

Kobolde nicht besonders intelligente Kreaturen sind, haben sie beschlossen, sich inmitten der gefundenen Reichtümer zu verbarrikadieren und auf ein Wunder zu hoffen. Sie haben einige Fallen vorbereitet, um sich besser gegen Angreifer von draußen und drinnen schützen zu können.

Mit etwas Glück werden die Abenteurer es schaffen, an den Kobolden und Fallen vorbei zu dem Ort des Entstehens der Brennenden Seuche und den dahinter liegenden Wasserquellen zu gelangen. Dort werden sie zuerst auf die untoten Diener treffen, denen Jakk befohlen hat, sein Projekt zu bewachen. Schließlich stehen sie dem geschwächten Jakk selbst gegenüber. Mit Jakks Tod und der anschließenden Reinigung des Entstehungsortes der Seuche findet das Leid der Bewohner von Duviks Pass ein Ende – natürlich nur, wenn die SC nicht vorher selbst von der Brennenden Seuche dahingerafft werden.

## DIE BRENNENDE SEUCHE

Die Brennende Seuche ist eine Krankheit, die durch direkten Kontakt übertragen wird. Normalerweise wird sie von Ratten und Ungeziefer verbreitet, aber Jakk hat es mit Hilfe göttlicher Magie geschafft, die Quellen, die die Brunnen von Duviks Pass speisen, zu verseuchen. Die Seuche hat nur eine kurze Lebensdauer, und in der Regel muss man mehrfach mit ihr in Kontakt gekommen sein, um angesteckt zu werden. Zu ihren Symptomen gehören Fieber, Muskelverspannungen, ein Zusammenziehen des Halses und ein mögliches Würgen, Müdigkeit und eventuell der Tod.

Wenn ein SC während dieses Abenteuers in Berührung mit Monstern, Personen oder Gegenständen kommt, die als ansteckend beschrieben werden, muss er oder sie sofort einen Zähigkeitswurf (SG 13) machen. Ist dieser Wurf erfolgreich, wurde der SC nicht angesteckt, jedoch sollte erneuter oder länger andauernder Kontakt weitere Rettungswürfe nach sich ziehen. Gelingt der Zähigkeitswurf nicht, wurde der Charakter angesteckt.

Bei einem angesteckten SC passiert 24 Stunden lang zuerst einmal gar nichts. Dies ist die Inkubationszeit. Nach 24 Stunden verliert der jetzt ansteckende SC temporär 1W4 Konstitutionspunkte. Danach muss er einmal pro Tag einen Zähigkeitswurf machen. Gelingt der Wurf nicht, verliert er weitere Konstitutionspunkte (und zwar weiterhin 1W4 temporäre Konstitutionspunkte pro Tag). Zwei erfolgreiche Zähigkeitswürfe hintereinander bedeuten, dass der SC die Seuche überstanden hat. Allerdings kann er sich leicht wieder anstecken, indem er in Kontakt mit einem Kranken tritt. Ein Charakter, dessen Konstitution auf 0 sinkt, stirbt. Es gibt kaum eine Möglichkeit, der Seuche zu entkommen. SC können nur warten, bis sie die Seuche überstanden haben, wenn sie nicht in Genuss des Zaubers Krankheit kurieren kommen.

Weitere Details über Krankheiten kannst du im SPIELLEITER-SET nachlesen.

## DAS ABENTEUER BEGINNT

Der einfachste Grund, um die SC in das Abenteuer zu involvieren, ist die Motivation, den Bewohnern von Duviks Pass in ihrer Not zu helfen. Wegen der geographischen und seit kurzer Zeit auch wirtschaftlichen Bedeutung des Tales, in dem Duviks Pass liegt, ist es sehr wahrscheinlich, dass durch die Berge ziehende Abenteurer in der Stadt vorbeikommen und von ihrer Notlage erfahren. Wenn der Gedanke, den unglücklichen Bewohnern zu helfen, als Motivation für die SC nicht ausreicht, kannst du einen der folgenden Hintergründe benutzen:

- Die SC werden von einem reichen Händler aus einer nahe liegenden Stadt angeworben, um dessen Sohn zu suchen. Der Junge ging zu den Minen von Duviks Pass mit der Hoffnung, dort genug Reichtum zu finden, um seine eigenen Minen finanzieren zu können. Seit einem Monat wurde von ihm nichts mehr gehört.
- Die Abenteurer begegnen auf der Straße Flüchtlingen, die von den Minen kommen. Sie erzählen von einer Höhle, die mit Reichtümern gefüllt ist auf denen ein Fluch liegt. Es handelt sich um einfache Leute, die von solchen Dingen nichts verstehen, aber sie sind sich sicher, dass die Abenteurer in der Lage sind, die Quelle des Bösen in dieser Höhle zu entdecken und den Fluch zu beenden.
- Einer der SC hat einen Freund oder Verwandten in Duviks Pass, der sich an der Brennenden Seuche angesteckt hat und jetzt im Sterben liegt. Der SC kann ihm nur helfen, indem er in die Minen vordringt und sie von dem Ursprung der Seuche reinigt.

**👑Duviks Pass (Städtchen):** konventionell – GES NG; 1200 GM Maximum; 50.000 GM Vermögen; Bevölkerung 1540; Gemischt (92% Menschen, 5% Halblinge, 2% Zwerge, 1% andere Völker)

**Autoritätspersonen:** Bürgermeister Cristofar Sendars, männlicher Mensch ADL5

**Wichtige Charaktere:** Arianna Tungstan (Frau des Chefindenieurs der Minen), weiblicher Mensch, BÜR2; Stefan Doverspeak (einflussreicher Händler und Geldgeber für die Minen), männlicher Mensch, EXP6 ; Vater Samual (Priester und Heiler), männlicher Halbfelf, KLE3

**Andere Charaktere:** Stadtwachen, KRI2 (15); EXP4 (19); EXP2 (51); SRK1 (2); KLE1 (1); BÜR1 (1449)

## DIE MINEN VON DUVIKS PASS

### Gebiet 1: Am Eingang

Das Abenteuer beginnt, wenn die SC vor dem verlassenem Eingang der höhlenartigen Minen stehen. Zu Beginn solltest du den Spielern folgenden Text vorlesen oder in eigenen Worten wiedergeben:

Ein kühler Wind weht von den Gipfeln der Schlangenberge herab, als ihr den Eingang zu den Minen betrachtet. Auf dem frostbedeckte Boden liegen allerlei Werkzeuge wie Hacken und Schaufeln herum. Einige von ihnen wurden von den ersten Schneeflocken bereits zugedeckt. Vor euch führt ein einziger dunkler Stollen hinab in die Tiefe der Minen. Auf dem dreckigen Boden des Tunnels, dessen Decke von hölzernen Stützbalken getragen wird, liegen kleine Steine, unter denen auch ab und zu ein Glitzern auf Spuren von Erzen hinweist. Der Tunnel ist nicht beleuchtet. Mehrere abgebrannte Fackeln liegen verstreut auf dem Boden. Ihre Halterungen wurden aus den Wänden gerissen. Hinter euch führt die ausgetretene Straße zurück ins Tal, das weit unter euch liegt. Außer dem Pfeifen des Windes umgibt euch eine eigenartige Stille.

Der Tunnel ist 4,5 m breit und 3 m hoch. Ein erfolgreicher Wurf auf Entdecken (SG 15) lässt die SC an den hölzernen Stützbalken Einkerbungen und größere Löcher entdecken, so als ob sie in einem Kampf beschädigt wurden. Bei näheren Untersuchungen mit Hilfe einer Lichtquelle können die SC Blutflecken erkennen. Außer den Hacken und Schaufeln gibt es hier nichts Wertvolles. Der Schacht in die Minen führt abschüssig in nördliche Richtung in die Berge. Nach 36 m endet er in Gebiet 2 der Minen. Da es im Tunnel keine Lichtquelle gibt, müssen SC ohne Dunkelsicht dafür sorgen, dass sie genug Licht haben.

Die Kobolde in den Minen haben hier die letzten Minenarbeiter auf der Flucht getötet. Nach dem Ausplündern ihrer Leichen haben die Kobolde sie in Gebiet 5a versteckt. Jakk hat die Leichen von dort gestohlen, um sie für seine Pläne am Entstehungsort der Seuche in Gebiet 6 einzusetzen.

### Gebiet 2: Der Empfangsraum (BS 1)

Der Tunnel endet in einem kleinen, beinahe rechteckigen Raum. Neben einem umgeworfenen Wagen liegen einige verstreute Brocken Silbererz. Unter dem Wagen ragt etwas hervor, das wie die untere Hälfte eines menschlichen Körpers aussieht. Ihr könnt keine Anzeichen auf Leben sehen. Verschiedenen Stellen der Nordwand sind blutverschmiert. Das Blut ist bereits getrocknet. Im Osten und im Westen gibt es weitere Ausgänge.

Der Raum ist 7,5 m breit und 7,5 m lang. Als die Mine noch in Betrieb war, wurde hier das gewonnene Silbererz sortiert, gewogen, katalogisiert und verschickt. Als die Kobolde angriffen, diente dieser Raum als letzte Verteidigungslinie der Minenarbeiter. Diejenigen, die vor dem Kampf flohen, wurden am Mineneingang niedergemetzelt. Die restlichen Arbeiter starben hier. Die Laternen, die einst an den Wänden befestigt waren und als

Lichtquelle dienen, wurden auf dem Boden zertrümmert und funktionieren nicht mehr. Wenn die SC nicht ihre eigene Lichtquelle haben, ist dieser Raum dunkel.

Hinter dem westlichen Ausgang führt ein 9 m langer Tunnel zu Gebiet 3. Im Osten befindet sich ein etwa 18 m langer abschüssiger Stollen, der im Zentrum der Minen in Gebiet 5 endet.

Die Leiche unter dem Wagen dient als Falle für neugierige Abenteurer, die den Körper oder den Wagen bewegen. Das Silbererz auf dem Boden ist ein Schatz. Die Leiche liegt seit über einer Woche ungestört an dieser Stelle und ist nicht mehr ansteckend.

Bei der Leiche handelt es sich um den Chefindingenieur der Minenarbeiter, Jacen Tungstan; SC, die Informationen über die Minen von Duviks Pass eingeholt haben, könnten ihn erkennen. Er ist offensichtlich das Opfer eines Angriffs. Mehrere Wunden sind in seinem Brustkorb und im Bereich seines Halses zu sehen. Ein erfolgreicher Wurf auf Heilkunde (SG 15) lässt einen SC herausfinden, dass Tungstan Symptome der Brennenden Seuche aufweist, und dass er seit ungefähr zwei Wochen tot ist. Außerdem wird der SC die abgebrochenen Armbrustbolzen in den Löchern finden, an denen Jacen offensichtlich gestorben ist.

**Falle:** Der Wagen, unter dem die Leiche feststeckt, ist über einen Strick mit einem an der Decke verborgenen Donnerstein verbunden. Wenn jemand den Wagen verschiebt, indem er ihn wieder aufrichtet oder versucht, die Leiche darunter hervor zu ziehen, wird der Strick zerrissen, und der Donnerstein schlägt auf dem Boden auf. Jeder SC im Umkreis von 3 m wird von den Folgen der Explosion betroffen sein. Charaktere, die durch den Donnerstein taub geworden sind, können nach einer Stunde wieder hören.

↗ **Donnerstein Falle:** HG 1: Schallangriff macht alle in einem 3 m Radius taub; Zähigkeitswurf (SG 15) vermeidet Effekt; Wirkung: siehe Spielerhandbuch S. 139; Suchen (SG 20); Mechanismus ausschalten (SG 20).

**Schatz:** Die Silbererzbrocken können eingesammelt werden. Sie haben einen Wert von 200 GM. Charaktere mit der Fertigkeit Schätzen oder Beruf (Minenarbeiter) können diesen Wert feststellen (SG 15). Wenn die SC die Falle mit dem Donnerstein entdecken und unschädlich machen, können sie den Stein als weiteren Schatz an sich nehmen.

**Auswirkungen:** Wenn die SC die Donnerstein Falle auslösen, werden die Kobolde in Gebiet 3 und 5 auf die Eindringlinge aufmerksam. Sie werden sich auf die SC vorbereiten, so wie es an den entsprechenden Stellen beschrieben ist.

### Gebiet 3: Speisesaal (BS 1 1/2)

Hinter einer geschlossenen Holztür liegt der Speisesaal. Einst aßen hier die Minenarbeiter, doch jetzt ist dieser Raum ein Beobachtungsposten der Kobolde. Wenn die SC die Tür öffnen (sie ist nicht verschlossen) und den dahinter liegenden Raum betreten, solltest du ihnen die folgende Beschreibung vorlesen oder in eigenen Worten wiedergeben:

In diesem großen, rechteckigen Raum stehen vier lange Holztische mit jeweils zwei Holzbänken. Auf den Tischen liegen mehrere hölzerne Schüsseln und Essbesteck. In der Südostecke des Raumes steht ein dampfender Kessel mit Eintopf über einer Feuerstelle, die in den Boden eingelassen ist. Ein stechender Geruch liegt in der Luft.

Der Eintopf im Kessel und in den Holzschüsseln ist eine besonders üble Zubereitung, die aus einigen faulenden Zutaten aus dem Lagerraum in Gebiet 4 besteht. Dazu wurde von den Kobolden Rattenfleisch gemischt. Wenn der üble Geruch und die nicht identifizierbaren Zutaten die SC nicht davon abhalten, den Eintopf zu probieren, sollte beachtet werden, dass durch den verseuchten Inhalt die Mahlzeit ansteckend ist.

In diesem Raum gibt es nur zwei Ausgänge, und zwar die Tür im Osten, durch die man zu Gebiet 2 kommt, und ein Gang, der 6 m lang ist und zu Gebiet 4 führt. So wie in Gebiet 2 wurden auch hier sämtliche Laternen auf dem Boden zertrümmert, und die einzige Lichtquelle ist das schwache Leuchten der Glut in der Feuerstelle.

Wenn die SC die Falle in Gebiet 2 ausgelöst haben, oder wenn sie besonders laut auf dem Weg zu Gebiet 3 waren (zum Beispiel durch das Tragen eines Plattenpanzers, durch laute Unterhaltung oder durch das Wirken eines Zaubers vor der Tür), werden sie hier viele Kreaturen treffen.

**Kreaturen:** Neun Kobolde halten sich in diesem Raum auf. Wenn die SC im Gang zu Gebiet 3 laut waren, machen einen einzigen Wurf auf Lauschen (SG11) für die Kobolde um festzustellen, ob sie alarmiert sind. Wenn der Wurf erfolgreich ist, werden fünf Kobolde sich leise in Gebiet 4 zurückziehen (Wurf auf Leise bewegen), um dort einen Hinterhalt vorzubereiten, während die anderen im Raum bleiben, um die Abenteurer so lange wie möglich aufzuhalten. Das gleiche wird passieren, falls die SC die Donnerstein Falle in Gebiet 2 ausgelöst haben, jedoch ist in diesem Fall ein Wurf auf Lauschen überflüssig, und die Kobolde brauchen auch keinen Wurf auf Leise bewegen machen, um sich in Gebiet 4 zurückzuziehen.

Falls die SC die Tür zu Gebiet 3 erreicht haben, ohne die Kobolde zu alarmieren, dürfen sie selber einen Wurf auf Lauschen (SG 11) machen. Bei einem erfolgreichen Wurf können sie das hundeähnliche Klaffen der Kobolde auf der anderen Seite der Tür hören. Die Kobolde essen und reden miteinander. Kenntnisse der drakonischen

Sprache oder ausgiebige Erfahrungen im Kampf mit Kobolden erlauben den SC, die Stimmen zu identifizieren. Sollte die Gruppe die Möglichkeit haben, die Sprache der Koblode zu verstehen, können folgende Informationen gewonnen werden:

- Die Koblode sind sehr nervös und würden gerne die Minen so schnell wie möglich verlassen. Unglücklicherweise hat ihr Anführer entschieden, dass sie vorerst in den Minen bleiben werden.
- Irgendeine Kreatur stiehlt die Toten aus dem Lager der Koblode, während diese schlafen. Die meisten Menschenleichen wurden bereits gestohlen, und auch einige Koboldleichen sind verschwunden.
- Auf den Minen muss ein Fluch liegen. Die Hälfte der Koblode ist bereits an einem merkwürdigen Fieber oder an schrecklichem Husten gestorben.

➤ **Koblode (9):** HG 1/6; Kleiner Humanoider; TW 1/2W8-1; TP 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1, 1, 1; INI +1 (GE); BR 9 m; RK 15; A -1 Nahkampf (1W6-2, Halbspeer) oder +2 Fernkampf (1W8, leichte Armbrust); BE: Dunkelsicht 18m, Lichtempfindlichkeit, ansteckend; GES RB; RW Ref +1, Wil +2, Zäh -1; ST 6, GE 13, KO 8, IN 10, WE 10, CH 10.

*Fertigkeiten und Talente:* Entdecken +2, Handwerk (Fallenmacher) +2, Lauschen +2, Leise bewegen +4, Suchen +2, Verstecken +8; Wachsamkeit.

*Lichtempfindlichkeit:* Koblode erleiden in hellem Sonnenlicht oder im Radius des Zaubers *Tageslicht* -1 auf ihre Angriffswürfe.

*Ansteckend:* Jeder, der mit einer ansteckenden Kreatur in Berührung kommt, muss einen erfolgreichen Zähigkeitwurf (SG 13) ablegen, sonst wird er sich mit der Brennenden Seuche infizieren.

**Taktik:** Wenn die Koblode die Spielercharaktere im Gang zwischen den Gebieten 2 und 3 hören, werden sie den Tisch umschmeißen, der am weitesten von der Tür entfernt ist, und ihn als Barrikade benutzen. Dadurch haben sie 50% Deckung (RK +4, Reflexwurf +2). Sie werden ihre Armbrüste bereit halten und schießen, wenn jemand von Gebiet 2 her den Raum betritt. Die Koblode gehen nur in den Nahkampf, wenn sie durch die SC dazu gezwungen werden.

Wenn die Koblode nicht auf die SC vorbereitet sind, werden sie gezwungen sein, in den Nahkampf zu gehen, da sie nicht die Zeit haben, ihre Armbrüste zu laden. In dieser Situation machen die Koblode einen Sturmangriff auf die SC und hoffen, in Überzahl die Eindringlinge zurückzuschlagen. Sie versuchen, die SC in die Zange zu nehmen, sobald sich die Gelegenheit bietet.

Es ist sehr unwahrscheinlich, dass die Koblode in diesem Raum auf irgendwelche Verhandlungen eingehen, da sie nervös sind und den Befehlen ihres Anführers folgen.

**Schatz:** Jeder Kobold hat 11 GM in seinem Geldbeutel. Der zweite Kobold trägt außerdem einen ovalen Amethyst und einen kleinen Eisenschlüssel bei sich. Der Amethyst war eine Belohnung des Anführers der Koblode für den Chef des Wachtrupps, der jetzt in dieser Gegend stationiert ist, da er beim Töten der Minenarbeiter besonders blutrünstig war. Er hat einen Wert von 150 GM. Der kleine Eisenschlüssel öffnet die Tür zu Gebiet 4.

## Gebiet 4: Die Vorratskammer

### (BS 3, möglicherweise BS 4)

Eine geschlossene Holztür versperrt den Zugang zu Gebiet 4. Wenn die Koblode aus Gebiet 3 sich hierher zurückgezogen haben, ist die Tür verschlossen. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Schlösser öffnen (SG 25) können die SC sie ohne Schlüssel öffnen. Ansonsten sind hier die Werte der Tür angegeben, wenn die SC sie aufbrechen wollen:

➤ **Holztür:** 2,5 cm dick; Härte 5; SG zum Zerschlagen 13.

Beachte, dass die Tür nicht verschlossen ist, wenn die Koblode aus Gebiet 3 sich nicht nach hier zurückziehen. Wenn die SC den Raum betreten, lies ihnen folgenden Text vor oder gebe ihn in eigenen Worten wieder:

An den Wänden dieses langen, engen Raumes stehen Regale, die mit Essensvorräten vollgepackt sind. Schwere Leinensäcke sind in einer Ecke des Raumes aufeinander gestapelt. Einige von ihnen wurden aufgerissen, so dass sich auf dem Boden kleine Haufen aus Hafer und Mehl gebildet haben. Ganz hinten an der nördlichen Wand stehen einige Fässer.

Wie im vorherigen Raum gibt es hier keine Lichtquelle. Der Raum ist 18 m lang und 4,5 m breit. Die Regale an den Seitenwänden reduzieren die Breite jedoch auf 3 m. Einige **Kreaturen** verstecken sich in diesem Raum, und es gibt eine **Falle**, die man nur hinter den sechs Fässern an der Nordwand auslösen kann. In den Regalen liegen einige einfache Dinge, aber der interessanteste Fund ist der **Schatz**, der im fünften Fass versteckt ist. Außer der Tür im Süden gibt es keine anderen Ausgänge aus diesem Raum.

Wenn die Koblode aus Gebiet 3 sich in diesen Raum zurückgezogen haben, hocken sie mit ihren Armbrüsten hinter den Fässern und bekommen +4 auf ihre Rüstungsklasse und +2 auf ihre Reflexwürfe, solange sie in Deckung bleiben. Wenn die Gruppe den Raum betritt, wird ein Kobold die **Falle** auslösen, während die anderen mit ihren Armbrüsten schießen. Beachte, dass die Breite des Raumes ein Vorwärtskommen für die Gruppe schwierig macht, da nicht mehr als zwei SC nebeneinander laufen können. SC können hinter Säcken oder Regalen in Deckung gehen und sollten darauf hingewiesen werden, wenn der Kampf schlecht für sie verläuft.

**Falle:** An der Decke hängen dicht nebeneinander einige Mehlsäcke, die mit Seilen befestigt sind. Im Inneren der Säcke ist ein scharfer Draht, der wiederum an einer Reißleine hängt. Die Reißleine hängt bei den Fässern in der Nordwand herunter. Jeder, der sich die Zeit nimmt, den Raum zu untersuchen, wird die Falle mit ziemlicher Sicherheit finden. Es ist ein Wurf auf Suchen (SG 15) notwendig. Wenn die Falle entdeckt wurde, ist kein Wurf mehr nötig, um sie zu entschärfen, vorausgesetzt, die SC kommen an die Reißleine (und sie ist nicht etwa in der Hand eines Kobolds auf der anderen Seite des Raumes).

Wenn die Falle ausgelöst wird, zerreißt der Draht die Mehlsäcke, und der Inhalt verteilt sich über ein Gebiet von 12 m im südlichen Ende des Raumes. Die Mehlwolke nimmt jedem eine zeitlang die Sicht, der sich in diesem Gebiet aufhält. In den ersten zwei Runden haben alle betroffenen Charaktere eine Fehlschlagschance von 20%, so als ob diese 50 % Tarnung haben. In der dritten und vierten Runde fällt die Fehlschlagchance auf 10%, da die Mehlwolke langsam zu Boden sinkt. In der fünften Runde hat sich die Wolke aufgelöst, und Angriffe werden wieder normal durchgeführt.

➤ **Mehlwolke:** HG 1; 12 m x 3 m Reichweite; alle Betroffenen haben 2 Runden lang 20% Fehlschlagschance, dann weitere 2 Runden lang 10% Fehlschlagschance; keine Wirkung mehr bei Verlassen des betroffenen Bereiches; Suchen (SG 15); Mechanismus ausschalten (nicht nötig).

**Kreaturen:** Zwei verschiedene Arten von Kreaturen befinden sich in diesem Raum. In Fass 2 und 3 halten sich Ratten auf (in jedem Fass vier). Sie werden nicht aus den Fässern kommen, es sei denn, die SC zerstören die Fässer, schmeißen sie um, durchwühlen ihren Inhalt, etc. Jede dieser Aktionen führt zu einem Angriff der verärgerten Ratten, die alle unter den Auswirkungen der Brennenden Seuche leiden und sehr hungrig sind. Die Ratten sind natürlich ansteckend.

Gefährlicher für die SC ist das Schreckenswiesel, das sich in der Südwestecke unter Säcken versteckt. Es beobachtet die SC zwei Runden lang, und bereitet sich auf einen Angriff vor. In der dritten Runde wird es den nächsten SC anspringen. Ein SC kann es entdecken, wenn ihm ein konkurrierender Wurf gegen den Verstecken Wurf des Schreckenswiesels gelingt. Das Schreckenswiesel ist mit den Kobolden gekommen und wird sie nicht angreifen. Genau wie die Ratten ist es ansteckend.

➤ **Schreckenswiesel:** HG 2; Mittelgroßes Untier (1,5m lang); TW 3W8; TP 12; INI +4 (GE); BR 12 m; RK 16; A +6 Nahkampf (1W6+3, Biss); BA: Festbeißen, Blut saugen; BE: Geruchssinn, ansteckend; GES N; RW Ref +7, Wil +4, Zäh +1; ST 14, GE 19, KO 6, IN 2, WE 12, CH 11.

*Fertigkeiten und Talente:* Entdecken +5, Leise bewegen +10, Verstecken +9; Waffenfinesse (Biss).

*Verbeißen (AF):* Nach einem erfolgreichen Bissangriff hat sich das Schreckenswiesel in den Feind verbissen und verursacht automatisch jede Runde Bisschaden. Es verliert seinen GE-Bonus auf RK, wenn es sich verbissen hat und hat so nur noch RK 12.

*Blut saugen (AF):* Ein Schreckenswiesel saugt Blut und verursacht in jeder Runde, in der es am Gegner festgebissen ist, 2W4 Punkte temporären Konstitutionsschaden.

*Geruchssinn:* Schreckenswiesel können Kreaturen innerhalb von 9 m riechen und als Teil-Aktion ihre Richtung bestimmen.

*Ansteckend:* Jeder, der mit einer ansteckenden Kreatur in Berührung kommt, muss einen erfolgreichen Zähigkeitswurf (SG 13) ablegen, sonst wird er sich mit der Brennenden Seuche infizieren.

➤ **Ratten (8):** GS 1; Kleines Tier; TW 1/4 W8; TP jeweils 1; INI +2 (GE); BR 4,5 m, kletternd 4,5 m; RK 14; A +4 Nahkampf (1W3-4, Biss); BE: Geruchssinn, ansteckend; GES N; RW Ref +4, Wil +1, Zäh +1; ST 14, GE 15, KO 8, IN 2, WE 12, CH 2.

*Fertigkeiten und Talente:* Klettern +12, Verstecken +18, Leise bewegen +10; Waffenfinesse (Biss).

*Geruchssinn:* Ratten können Kreaturen innerhalb von 9 m riechen und als Teil-Aktion ihre Richtung bestimmen.

*Ansteckend:* Jeder, der mit einer ansteckenden Kreatur in Berührung kommt, muss einen erfolgreichen Zähigkeitswurf (SG 13) ablegen, sonst wird er sich mit der Brennenden Seuche infizieren.

**Schatz:** In den Regalen ist nicht viel Wertvolles zu finden. Sie sind gefüllt mit billigem Essen, das zum größten Teil durch die Anwesenheit der Ratten und Kobolde verseucht wurde und die Seuche überträgt. Die sechs Fässer enthalten einige Dinge, bei denen sich eine nähere Untersuchung lohnt. Im Falle, dass die SC eines der Fässer zerstören wollen, sind hier die Werte angegeben:

☛ **Holzfass:** 2,5 cm dick; Härte 5; TP 2; RK 5; SG zum Zerschlagen 16.

**Fass 1:** In diesem Fass ist feinstes Wein. Obwohl er im Moment ansteckend ist, kann er wieder genießbar gemacht werden, wenn die SC Jakk besiegen und der Brennenden Seuche ein Ende bereiten. Der Wein war ein extravagantes Geschenk eines Händlers an die Minenarbeiter von Duviks Pass, der sich die Hoffnung machte, dadurch gute Beziehungen zu haben, wenn die Bedeutung der Minen von Duviks Pass wächst. Das Fass ist fast voll, da weder die Minenarbeiter noch die Kobolde Geschmack an diesem Wein fanden. Wenn die SC das Weinfass nach der Befreiung der Minen verkaufen, können sie dafür 200 GM bekommen.

**Fass 2:** Außer einigen Streifen getrockneten Fleisches (und Ratten) gibt es in diesem Fass nichts wertvolles. Das Fleisch ist ansteckend.

Fass 3: In diesem Fass wird das Lampenöl aufbewahrt, das die Minenarbeiter einst in den Laternen benutzten. Es ist natürlich leicht entflammbar. Wenn es angezündet wird, wirkt die entstehende Explosion wie Alchemistenfeuer, mit dem einzigen Unterschied, dass sie einen Durchmesser von 6 m hat.

Fass 4: Das Fass ist zur Hälfte geleert. Es enthält starkes (und ansteckendes) Bier. Anscheinend entsprach das Bier eher dem Geschmack der Minenarbeiter als der Wein in Fass 1.

Fass 5: Dieses Fass enthält die Überreste einiger ansteckender Käsestücke und vier Ratten, die schon den größten Teil gefressen haben. Bei einem erfolgreicher Wurf auf Suchen (SG 15) findet ein SC heraus, dass es in diesem Fass einen falschen Boden gibt. Im Geheimfach darunter befindet sich ein kleiner Stoffbeutel, in dem ein Mondstein (50 GM), eine Goldbrotsche mit Jadeeinlage (250 GM) und drei Moos-Achate (jeweils 10 GM wert) liegen. Zusätzlich befinden sich in dem Beutel 24 GM und eine Phiole mit einem Trank: Unsichtbarkeit (5. Stufe). Es handelt sich bei diesem Schatz um die Beute eines Minenarbeiters mit einer zweiten, weniger ehrbaren Beschäftigung. Seit der Arbeiter ums Leben kam, liegt der Schatz hier versteckt.

Fass 6: Salz wird hier als Gewürz und Konservierungsmittel gelagert.

## Gebiet 5: Abhang und Kletterseile (BS 4)

Wenn die SC dem nach unten führenden Stollen von Gebiet 2 etwa 12 m weit gefolgt sind, wird der Abhang plötzlich viel steiler. Ein sanftes blaues Licht leuchtet am Ende des Stollens, wo nach weiteren 6 m eine größere Höhle beginnt. Der Stollen ist hier nur noch 3 m breit. Zwerge in der Gruppe erhalten automatisch einen Wurf auf Suchen (SG 20) an der Stelle, an der der Abhang steiler wird. Bei einem erfolgreichen Wurf können sie die Falle im Boden 3 m vor ihnen finden.

Sobald die Gruppe in der Höhle ankommt, kannst du ihnen folgende Beschreibung vorlesen oder in eigenen Worten wiedergeben:

Diese riesige Höhle ist mindestens 30 m hoch. Leuchtende blau-grüne Flechten wachsen auf den rauen Wänden und mannshohen Stalagmiten, die in dieser Höhle vom Boden aufragen. Das schwache Licht wird alle paar Sekunden intensiver und dann wieder schwächer. Das Licht fällt ab und zu auf kleine, glitzernde Silberflecken in der Westwand. Mehrere Seile hängen vom Rand eines breiten Loches in dieser Wand herab. Das Loch führt tief in die Westwand und befindet sich etwa 6 m über euch. Die Luft ist hier kühl und feucht.

Dies war einst das zentrale Abbaugelände der Minenarbeiter aus Duviks Pass. Die Seile, die vom Rand des Loches

in der Wand herabhängend, wurden hier angebracht, damit Minenarbeiter an die reichsten Silbervorkommen dieser Höhle gelangen konnten. Sie sind an Haken befestigt, die fest in den Boden der Höhle geschlagen wurden, und sind deshalb sicher. Die SC wissen dies jedoch nicht, wenn sie nicht zum Loch hochklettern und nachsehen. Ein Wurf auf Klettern, um an der Wand hochzukommen, ist mit Hilfe des Seils ziemlich einfach (SG 5). Ohne das Seil ist der Wurf um einiges schwerer (SG 20). Oben werden die SC von feindlichen **Kreaturen** erwartet.

Die Höhle ist ungefähr 24 m x 30 m groß, und das Loch in der Westwand ist 6 m breit und 9 m tief. Neben dem Stollen, der zurück in Gebiet 2 führt, gibt es in dieser Höhle zwei weitere Ausgänge. Im Loch in der Westwand gibt es eine Geheimtür, die zu Gebiet 5a führt. SC können sie mit einem erfolgreichen Wurf auf Suchen (SG 20) entdecken. In der hinteren nordöstlichen Ecke führt ein Tunnel nach Osten tiefer in den Berg zu Gebiet 6.

**Falle:** Eine einfache Fallgrube erwartet die Charaktere, die unvorsichtig sind und dort, wo der Abhang drastisch steiler wird, einfach weitergehen. Die Fallgrube befindet sich 3 m hinter dieser Stelle. Sie ist 3 m x 3 m groß und etwa 6 m tief. Die Falle wird durch eine Druckplatte im Boden auf der Seite ausgelöst, die der Höhle näher liegt. Das bedeutet, dass der erste SC die Falle auslöst und diejenigen, die hinter ihm gehen, in die Grube fallen können. Die Grube ist leer; Abenteuerer können einen Wurf auf Handwerk (Fallenmacher) oder Beruf (Minenarbeiter) machen (SG 15), um herauszufinden, dass sie erst vor kurzer Zeit gegraben wurde.

↗ **Fallgrube (6 m tief):** GS 1; kein Angriffswurf nötig (2W6); Reflexwurf (SC 20) vermeidet Falle; Suchen (SG 20); Mechanismus ausschalten (SG 20).

**Kreaturen:** M'dok, der Anführer der Kobolde, hat seinen Leuten den Befehl gegeben, im Loch in der Westwand ihr Lager aufzuschlagen. Die Kobolde warten im Schatten des Loches und sind bereit, alles anzugreifen, was die Höhle betritt. Wenn die SC die Donnerstein Falle in Gebiet 2 ausgelöst haben, sind die Kobolde alarmiert und verstecken sich, wenn die SC die Höhle betreten. Ansonsten muss der Spielleiter entscheiden, ob die Gruppe leise genug war, um auf den Weg in die Höhle nicht gehört zu werden. Wenn dies nicht klar entschieden werden kann, sollte ein konkurrierender Wurf Lauschen/Leise bewegen zwischen den Kobolden und der Gruppe gemacht werden.

↗ **M'dok, männlicher Kobold HXM2:** HG 2; Kleiner Humanoider; TW 2W4; TP 11; INI +1 (GE); BR 9 m; RK 15; A +0 Nahkampf (1W6-2, Halbspeer) oder +3 Fernkampf (1W8, leichte Armbrust); BE: Dunkelsicht 18m, Lichtempfindlichkeit, ansteckend; GES RB; RW Ref+1, Wil +5, Zäh +0; ST 6, GE 13, KO 10, IN 10, WE 10, CH 14.

**Fertigkeiten und Talente:** Konzentration +5, Leise bewegen +4, Verstecken +8, Zauberkunde +5; Im Kampf zaubern (HXM1), Wachsamkeit.

**Lichtempfindlichkeit:** Kobolde erleiden in hellem Sonnenlicht oder im Radius des Zaubers *Tageslicht* -1 auf ihre Angriffswürfe.

**Ansteckend:** Jeder, der mit einer ansteckenden Kreatur in Berührung kommt, muss einen erfolgreichen Zähigkeitswurf (SG 13) ablegen, sonst wird er sich mit der Brennenden Seuche infizieren.

**Besitz:** Halbspeer, Leichte Armbrust, 20 Bolzen, Lederrüstung, Trank: Vergrößern (5. Stufe), Geldbeutel mit 24 GM und einem violettem Granat (500 GM). Hinweis: M'dok hat keinen Vertrauten.

**Bekannte Zauber (6/5):** 0 – Öffnen/Schließen, Geisterhaftes Geräusch, Tanzende Lichter, Benommenheit, Kältestrahl; 1 – Brennende Hände, Monster herbeizaubern I.

➤ **Kobolde (8):** TP 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1, 1; je Kobold 11 GM

**Taktik:** Der verzweifelte M'dok befiehlt seinen Leuten, die SC mit einem Hagel aus Armbrustbolzen einzudecken. Er riskiert es auch, einen Kobold zum Rand zu schicken, um die zum Höhlenboden führenden Seile durchzuschneiden, wenn die SC nach oben klettern und in den Nahkampf übergehen wollen. Wenn der Beschuss der Kobolde für die SC zu stark ist, solltest du sie darauf hinweisen, dass die mannshohen Stalagmiten hervorragende (an manchen Stellen sogar vollständige) Deckung bieten. Es wird empfohlen, dass der SL mit Hilfe der Regeln für Klettern im SPIELERHANDBUCH den Schwierigkeitsgrad für das Erklimmen der Wand unter dem Beschuss der Kobolde festlegt.

**Auswirkungen:** M'dok ist zu Verhandlungen bereit, besonders wenn er den Eindruck hat, dass seine Leute den SC deutlich unterlegen sind. Wenn der Kampf zu Ungunsten der Kobolde verläuft, oder wenn es zu einer Belagerungssituation kommt (z.B. wenn die SC nicht aus ihrer Deckung hervorkommen), versucht M'dok, ihnen den Schatz des „Dämons“ (natürlich Jakk) tiefer im Berg anzubieten, damit seine Leute in Ruhe gelassen werden. Er bestreitet, dass seine Kämpfer irgendetwas mit dem Tod der Minenarbeiter zu tun haben (was natürlich gelogen ist), aber er willigt ein, die Minen zu verlassen, wenn er und seine Gefolgsleute dadurch überleben. M'dok vermeidet möglichst, bis zum Tod zu kämpfen, besonders weil sich in Gebiet 5a sein junges Kind befindet.

## Gebiet 5a: Koboldlager (BS 0)

Diese versteckte Höhle dient als Lager der Kobolde. Sie wird hauptsächlich als Schlafplatz und Lagerraum genutzt. Die Reste eines Lagerfeuers, einige Decken, mehrere mit Silbererzen gefüllte Säcke und zwei junge Kobolde, die als Reifeprüfung die anderen Kobolde begleiten, befinden sich in der Höhle. Einer von ihnen ist M'doks Sohn. Die beiden jungen Kobolde sind die einzigen Kreaturen hier. Bis vor kurzem lagen auch die Leichen der Minenarbeiter und die toten Kobolde in dieser Höhle, doch Jakk stahl sie mit Hilfe eines Tranks Unsichtbarkeit.

**Kreaturen:** Wenn die Charaktere Zugang zu diesem Raum bekommen, finden sie die beiden ängstlichen

jungen Kobolde, die sich unter einem Umhang verkrochen haben, den sie als Decke benutzen. Es sind keine Werte für sie angegeben, da sie hilflos den Abenteurern ausgeliefert sind. Es sollte beachtet werden, dass auch die beiden Koboldkinder ansteckend sind.

**Schatz:** Die Säcke enthalten das Silbererz, das über mehrere Wochen hier abgebaut wurde. Es hat einen Wert von 500 GM. Der Umhang, unter dem sich die Kinder verstecken, ist ein Resistenzumhang +1. SC mit guter Gesinnung sollten sich gut überlegen, was sie mit den Kindern machen, auch wenn diese einen Schatz bei sich haben.

## Gebiet 6: Leichengrube (BS 3)

Der Tunnel aus Gebiet 5 windet sich 14 m weit durch den Berg, bevor er in Gebiet 6 endet. Wenn die SC durch diesen Tunnel gehen, spüren sie eine unangenehme Hitze aus der Höhle vor ihnen. Zuerst ist es nur ein wenig warm, doch je näher die SC kommen, desto heißer wird es, so dass den SC schließlich der Schweiß auf der Stirn steht, wenn sie den Eingang zu Gebiet 6 erreichen. Sobald die SC die Höhle betreten, solltest du ihnen den folgenden Text vorlesen:

Hitzewellen schlagen euch entgegen und machen das Atmen schwer. Der Boden dieser kleinen Höhle hat eine schüsselförmige Vertiefung, in der menschliche Leichen liegen. Ratten huschen über den Boden und nagen ab und zu an den verwesenden Kadavern. Mehrere Ratten liegen neben den Leichen auf ihrem Rücken, einige davon zucken noch im Todeskampf. In der Ostwand der Höhle ist eine Tunnelöffnung sichtbar, und man kann das Rauschen von Wasser in der Ferne hören.

Die Höhle dient als Brutstelle der Brennenden Seuche. Jakk hat die Leichen der Kobolde und Minenarbeiter in diese Höhle geschafft, um der Seuche einen Brutplatz zu bieten. Die Ratten, die an den Leichen nagen, verbreiten die Seuche weiter in den Minen. Es ist nicht direkt sichtbar, dass Jakk Kreaturen in dieser Höhle gelassen hat, die möglich Eindringlingen aufhalten sollen. Neben dieser Bedrohung gibt es noch eine weitere, denn die Höhle ist durch die erhöhte Ansteckungsgefahr selbst eine Falle für diejenigen, die sie durchqueren.

Die Brennende Seuche ist hier so stark, dass die SC allein durch den Aufenthalt an diesem Ort angesteckt werden können. Alle drei Runden muss den SC in dieser Höhle ein Zähigkeitswurf (SG 13) gelingen, ansonsten werden sie mit der Brennenden Seuche angesteckt. Wenn ein SC sich drei Runden lang in der Höhle aufhält und die Seuche bei ihm bereits in der Inkubationszeit ist, muss ihm ein Zähigkeitswurf (SG 13) gelingen, oder er ist direkt von der Wirkung der Seuche betroffen. Auf Charaktere, bei denen die Seuche bereits ausgebrochen ist, hat diese Höhle keine besondere Wirkung.

Die Höhle ist rund und hat einen Durchmesser von 12 m. Der Tunnel im Osten führt 18 m weiter ins Innere des Bergs zu Gebiet 7.



**Kreaturen:** Wenn die SC den Raum durchqueren, erheben sich Zombies aus dem Haufen der Leichen. Sie greifen an und kämpfen, bis sie erfolgreich vertrieben oder zerstört werden.

➤ **Zombie Minenarbeiter (4):** HG 1/2; Mittelgroßer Untoter; TW 2W12+3; TP 20, 12, 14, 11; INI -1 (GE); BR 9 m; RK 11; A +2 Nahkampf (1W6+1, Hieb); BE: Nur Teil-Aktionen, Untot, Ansteckend; GES N; RW Ref -1, Wil +2, Zäh +0; ST 13, GE 8, KO -, IN -, WE 10, CH 1.

*Fertigkeiten und Talente:* Abhärtung.

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

*Ansteckend:* Jeder, der mit einer ansteckenden Kreatur in Berührung kommt, muss einen erfolgreichen Zähigkeitswurf (SG 13) ablegen, sonst wird er sich mit der Brennenden Seuche infizieren.

➤ **Zombie Kobolde (4):** HG 1/4; Kleiner Untoter; TW 1W12+3; TP 11, 10, 7, 5; INI -1 (GE); BR 9 m; RK 11; A +1 Nahkampf (1W4, Hieb); BE: Nur Teil-Aktionen, Untot, Ansteckend; GES N; RW Ref -1, Wil +2, Zäh +0; ST 13, GE 8, KO -, IN -, WE 10, CH 1.

*Fertigkeiten und Talente:* Abhärtung.

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

*Ansteckend:* Jeder, der mit einer ansteckenden Kreatur in Berührung kommt, muss einen erfolgreichen Zähigkeitswurf (SG 13) ablegen, sonst wird er sich mit der Brennenden Seuche infizieren.

## Gebiet 7: Die Quelle (BS 5)

Ein einzelner gezackter, mit blau-grün leuchtendem Moos bedeckter Felsen ragt aus einem kleinen See mitten in der Höhle. Wasser läuft an einer Seite in den See hinunter. Der See speist einen kleinen Fluss, der mit großer Geschwindigkeit durch die Höhle strömt und schließlich unter der südlichen Wand verschwindet. Das Moos beleuchtet mehrere Schriftzeichen, die in den Felsen geritzt wurden. Ein beklemmendes Gefühl des Unheils erfüllt diesen Ort.

Die Höhle ist 21 m breit und 36 m lang. Der Felsen in der Mitte ist massiv. Er hat unten einen Durchmesser von 6 m und ragt 12 m in die Höhe. Über einen kleinen, 60 cm breiten Pfad, der sich um den Felsen windet, kann man nach oben klettern. Jakk hat sein Lager oben auf dem Felsen aufgeschlagen und versteckt sich auf der dem Eingang abgewandten Seite. Er ist die einzige Kreatur in diesem Gebiet.

Die Schriftzeichen sind in Orkisch geschrieben und stellen die Bitte an Gruumsh dar, Jakks Feinde mit

schrecklichen Krankheiten zu bestrafen. Sie erzählen außerdem die Geschichte der Minen und das Schicksal des Klauenriss Klans. Jeder, der einen erfolgreichen Wurf auf Wissen (Religion) macht (SG 15), kann an den Symbolen erkennen, dass dies ein Ort ist, an dem Gruumsh verehrt wird. Das Wasser im See ist trüb und verseucht. Der Zauber Magie entdecken lässt die SC erkennen, dass das Wasser unter dem Einfluss schwacher Magie steht.

**Kreaturen:** Obwohl Jakk frustriert ist, dass die Abenteurer sein Lager gefunden haben, sieht er in ihrer Ankunft eine von Gruumsh herbeigeführte Herausforderung. Er versucht, die Eindringlinge zu eliminieren. Kurz bevor die SC die Höhle betreten, nimmt er seinen Trank: Verfluchen zu sich (wenn er den Kampf der SC mit den Untoten in Gebiet 6 hört).

Wenn er zum Kampf bereit ist, ruft er den SC einen Fluch des Hasses zu und beginnt, von der Deckung des Felsens aus Zauber zu wirken, die im Fernkampf nützlich sind. Dann benutzt er seinen Dunkelheit Zauber, um den SC die Sicht zu nehmen, geht in den Nahkampf über und lässt sich von seinem Talent Blind Kämpfen führen. Er benutzt den Zauber Ansteckung in der Hoffnung, von der Seuche geschwächte Abenteurer direkt zu töten. Jakk glaubt fest daran, dass er von seiner Gottheit getestet wird, deshalb wird er nicht verhandeln oder sich ergeben sondern in den meisten Fällen bis zum Tode kämpfen.

➤ **Jakk Klauenriss, Männlicher Ork KLE5:** HG 5 (reduziert von 6 durch Konstitutionsverlust und Verlust von Zaubern); Mittelgroßer Humanoider (Ork); TW 5W8-10; TP 22; INI +1 (GE); BR 6 m (Schuppenpanzer); RK 18; A +6 Nahkampf (1W8+3, Schwerer Streitkolben +1) oder +4 Fernkampf (1W8, leichte Armbrust); BE: Dunkelsicht 18 m, Lichtempfindlichkeit, Ansteckend; GES CB; RW Ref +2, Wil +7, Zäh +4; ST 15, GE 14, KO 6, IN 10, WE 16, CH 12.

*Fertigkeiten und Talente:* Entdecken +7, Heilkunde +7, Konzentration +2, Lauschen +8, Wissen (Religion) +4, Zauberkunde +4; Blind kämpfen, Trank brauen, Wachsamkeit.

*Lichtempfindlichkeit:* Kobolde erleiden in hellem Sonnenlicht oder im Radius des Zaubers Tageslicht -1 auf ihre Angriffswürfe.

*Ansteckend:* Jeder, der mit einer ansteckenden Kreatur in Berührung kommt, muss einen erfolgreichen Zähigkeitswurf (SG 13) ablegen, sonst wird er sich mit der Brennenden Seuche infizieren.

*Besitz:* Schwerer Streitkolben +1, großer Stahlschild, Schuppenpanzer, Leichte Armbrust, 20 Bolzen, steinernes heiliges Symbol von Gruumsh, Trank: Leichte Wunden heilen (5. Stufe), Trank: Unsichtbarkeit (3. Stufe), Trank: Verfluchen (5. Stufe), Schriftrolle: Monster herbeizaubern II, Teilweise Genesung, Magie bannen (alle 5. Stufe), 13 GM, blauer Saphir im Wert von 1300 GM.

*Bekannte Zauber (5/5/4/3):* 0 – Göttliche Führung, Magie lesen, Resistenz; 1 – Furcht auslösen, Schutz vor Gutem, Unheil; 2 – Dunkelheit, Person festhalten; 3 – Ansteckung x2

## DAS ENDE

Wird Jakk besiegt, sind die Auswirkungen direkt sichtbar. Das Wasser beginnt kurz nach seinem Tod wieder klarer zu werden. Die Mine muss natürlich erst einmal gesäubert werden, und bevor sie wieder sicher ist, müssen die meisten ansteckenden Elemente verbrannt werden. Mit dem reinen Wasser lässt auch die Seuche in Duviks Pass nach. Die dankbaren Bürger bieten jedem SC, der beim Bekämpfen der Seuche geholfen hat, eine Belohnung von 100 GM, die vom erwarteten Gewinn der Minen genommen werden. Die SC gelten außerdem in Duviks Pass ihr Leben lang als Helden und müssen nie für Unterkunft und Ausrüstung (in einem gewissen Rahmen) bezahlen, wenn sie in diese Stadt zurückkehren.

Weitere Abenteuer können entstehen, wenn es sich unter den Orkklangs herumspricht, dass die SC den letzten Sohn des Klauenriss Klans getötet haben. Groomsh Einauge ist von ihrem Einmischen nicht gerade begeistert und lässt seine Anhänger wissen, dass Krieger, die ihm den Kopf derjenigen bringen, welche die Brennende Seuche beendet haben, in seiner Gunst stehen. Wenn M'dok am Ende des Abenteuers noch lebt, könnte er in der Zukunft auch mit einer neuen Koboldhorde zurückkehren, um die Mine zu erobern, die seiner Ansicht nach ihm gehört. Im Moment ist aber der Sieg auf der Seite der SC, und die Gefahr der Brennenden Seuche wurde abgewandt. Die SC (und ihre Spieler) sollten eine zeitlang die Genugtuung eines erfolgreichen Abenteuers genießen.

