

Die Echten Der kalten Schlucht

Einleitung

Die Echten der kalten Schlucht ist ein Abenteuer für Dungeons & Dragons 3.5 erstellt für den dnd-gate.de Abenteuercontest 2010. Als Spielleiter benötigt man nur das Grundregelwerk. Das Abenteuer ist ausgelegt für vier Charakter der sechsten Stufe.

Das Abenteuer spielt in einem kleinen Gebirge am Rande des Königreiches aus dem die Abenteurer stammen. Aufgrund der klimatisch rauen Begebenheiten wird das Gebirge als Kaltgebirge bezeichnet. Konsequenterweise führt darum die kleine Schlucht die sich quer durch das Gebirge schlängelt den Namen „Die kalte Schlucht“. Am Fuße der Schlucht, die etwa 100 Meter tief ist fließt ein rauschender Fluss dem noch so weiten Weg in Richtung Meer entgegen. Die Spannweite des Abgrundes ist ungefähr 200 Meter weit, doch die Klippen sind steil und nass, weshalb schon viele Kletterer hier ihr Leben ließen. (Klettern SG 18). Das Abenteuer beginnt mit der Ankunft der Abenteurergruppe in Klippenheim, einem kleinen Dorf direkt an der kalten Schlucht.

Über den Himmel kreisen große Gruppen von Greifen. Sie sind der Grund warum die Vieherden der Bauern in den Bergen immer groß gehalten werden müssen. Denn für den Mensch bleibt meist nur übrig was der Greif nicht gerissen hat.

Hintergrund

Der lang gehegte Traum von Kalindis wurde endlich wahr: Er hatte eine neue Heimat gefunden. Nach der Zerstörung seines Dorfes in den Wäldern durch Soldaten des menschlichen Königs war der Kobold durch das Land geirrt, immer auf der Flucht vor den Menschen die ihn und Seinesgleichen so sehr hassten.

Als er auf den Koboldstamm der kalten Klippe traf schloss er sich diesem an und arbeitete sich rasch an die Spitze der stammesinternen Hierarchie. Sowohl sein Geschick im Kampf,

den er durch seine Wanderungen erlernt hatte, als auch die große Beliebtheit seiner Heldentaten auf seinen Reisen, die er gut zu erzählen weiß, halfen ihm dabei.

Nun sinnt Kalindis auf Rache an den Menschen. Die Einnahme des Dorfes Klippenheim und die Errichtung einer Koboldnation entlang der Schlucht sind nur einige Stationen auf dem Weg das menschliche Königreich zu vernichten.

Die Echtenreiter des Stammes der kalten Klippe und die beachtliche Anzahl magischer Gegenstände die die Kobolde horten konnten sollten ihren Teil beitragen das Ziel des Koboldfürsten zu erreichen. Die Kühnheit seines Zieles ist Kalindis zwar bekannt, doch pflegt er seinen Kameraden durch manch munteres Lied wieder Hoffnung zu machen und den Hunger nach Mehr zu schüren.

Legendäre Krieger des Stammes der kalten Klippe sind die Echtenreiter. Kobolde die auf fliegenden Echten sogenannten Xyntas (Siehe Anhang) durch die Schlucht reiten. Hoch über den Himmel fliegen ist leider wegen der aggressiven Greifen nicht möglich. Diese greifen jeden an der in ihr Revier eindringt.

Die Dörfler von Klippenheim sind auf die Bedrohung aufmerksam geworden als einige Bauernhöfe in den Bergen überfallen wurden. Es gab keine Überlebende nur fanden sich einige tote Kobolde bei den Leichen der Menschen. Das Diebesgut bestand neben Geldstücken auch in Werkzeugen und Nahrung. Als letzte Woche der Sohn des Vogtes entführt wurde, wurde es Zeit zu handeln.

Zusammenfassung des

Abenteuers

Das Abenteuer besteht, wenn es planmäßig verläuft, in der Ankunft der Abenteurer in Klippenheim. Dabei wird davon ausgegangen, dass die Abenteurer zufällig in der Gegend sind. Entweder auf der Durchreise oder auf der Suche nach Gold. Eine Alternative wäre, dass die Abenteurer einem Hilferuf des Vogtes folgen und von dem Lehnsherren des Dorfes geschickt wurden.

Im Laufe des Abenteuers sollen die Abenteurer in die Höhlen der Kobolde vordringen und Kalindis töten.

Kapitel 1: Angriff Der Echtenreiter

Das erste Kapitel behandelt die Ankunft der Abenteurer in Klippenheim und den Angriff einiger Echtenreiter auf das Dorf.

Ankunft in Klippenheim

Der kleine Pfad verläuft entlang einer tiefen Schlucht, auf dessen Grund sich ein Fluss durch das Gebirge schlängelt. Zu eurer linken gehen die Klippen steil nach oben. Nach ein paar dutzend Metern wird der Weg ein klein wenig breiter und ihr tretet durch eine kleine Baumgruppe, hinter der ihr schon einige Rauchfahnen sehen könnt in das Dorf Klippenheim.

Klippenheim ist eine kleine Ansammlung von steinernen Gebäuden. Bei der Ankunft der Charaktere eines kalten Abends steigt aus sämtlichen Kaminen Rauch auf. Eines der drei zweistöckigen Gebäude ist die Taverne „Zum Großen Adler“, die mit einem großen Schild zum Eintreten einlädt. Für 2SM je Nacht gibt es im Großen Adler einen Platz im Massenschlafquartier im Obergeschoss. Von dort gelangt man in zwei abschließbare Zimmer, die sich für 1GM je Nacht mieten lassen. Im Erdgeschoss befinden sich die Räume des Wirtes, die Küche und die Schankstube mit der Treppe ins zweite Obergeschoss.

Im Dorf selber gibt es etwa zehn Bauern, die die Felder bestellen. Nochmal zehn Bauern leben in ihren Höfen in den umliegenden Bergen, diese jedoch halten sich an die Viehhaltung, die sie jeden Winter in das Tal treiben.

Für diesen Zweck stehen auch einige Ställe im Dorf, die im Moment allerdings leer stehen.

Der Handwerker Roland stellt alles her, was die Bauern brauchen. Von Betten, über Werkzeug bis zu Pflügen, alles aus Holz kommt aus seiner Hand.

Im Tempel des Sonnengottes Pelor leben zwei Kleriker (Stufe 2 und 3), die gerne gegen eine kleine Spende verletzte Reisende heilen.

Der vom Grafen berufene Vogt ist ein junger Mann von 44 Jahren namens Peter Keen. Er lebt mit seiner Familie in einem Haus direkt an der Klippe. Als einziger und damit reichster Händler des Dorfes findet sich alles in seinem Angebot, was Roland nicht herstellt. Das heißt jegliche Metallgegenstände, einfache Waffen und Rüstungen.

Der Grund, warum die Keens so reich sind, liegt definitiv in drei magischen Gegenständen, die Peters Großvater, der Abenteurer Simon Keen, aus fernen Ländern mit nach Hause gebracht hat. Es handelt sich um zwei große (3x3m) und einen mittelgroßen (1,5x3m) fliegenden Teppich. (Beschreibung siehe Spielleiter-Handbuch) Mit deren Hilfe transportieren die Keens Waren, Personen, Briefe und Nachrichten durch die Schlucht nach und von Westen und Wanderer über die Schlucht von wo ein Weg weiter gen Süden geht.

Wichtig ist, dass die Teppichflieger in der Schlucht bleiben, andernfalls werden sie sofort von Greifen angegriffen.

Das Wirtshaus, „Zum großen Adler“ ist gut besucht und über einen Wurf auf Informationen sammeln oder durch Rollenspielen lassen sich diese Informationen erlangen:

- SG 5: Verletzte Reisende können sich im Tempel des Sonnengottes gegen eine kleine Spende heilen lassen.
- SG 8: Der Sohn des reichsten Händlers der Stadt wurde entführt. Peter Keen würde alles geben um ihn wieder zu bekommen.
- SG 10: In letzter Zeit wurden einige Bauernhäuser in den Bergen überfallen. Dabei starben ganze Familien. Gestohlen wurden Werkzeug und Nahrungsmittel. Man sagt es seien Kobolde gewesen.
- SG 15: Der Weg zu den Kobolden ist zu Fuß ein unheimlich gefährliches Unterfangen. In den Bergen auf dem Weg lauern gefährliche Tiere und Monster.
- SG 18: Kobolde die auf fliegenden Echsen reiten sollen Nachts in der Schlucht gesehen worden sein.
- SG 20: Ein Eingang zu den Höhlen der Kobolde müsste auch von der Schlucht aus zu erreichen sein, denn von da kommen immer die Echsenreiter.
- SG 25: Die Kobolde haben einen neuen Anführer der sie gegen die Menschen führen will.

Kommen die Charakter nicht selber auf die Idee den Keens ihre Hilfe anzubieten besucht Peter Keen sie am nächsten Morgen im Wirtshaus, den er hörte von bewaffneten Abenteurern die ihm vielleicht helfen können. Als Belohnung für die Befreiung seines Sohnes bietet Peter den Teppich an auf dem sein Sohn Friedrich geflogen ist als er entführt wurde (der Mittelgroße Teppich).

Als berufener Vogt von Klippenheim ist es auch an Keens über den Nachlass der verstorbenen Bauern zu bestimmen. Da keine Erben zu finden sind bietet er ihnen ein Bescheidenes leer stehendes Steinhaus in den Bergen an. Vielleicht können die Charakter

etwas mit einem zurückgezogenen Stützpunkt anfangen.

Fragen die Charakter woher er denn wisse, dass die Kobolde Friedrich entführt habe, so sagt er das es nicht anders sein könne. Die Schlucht habe man ausreichend durchsucht. Aber von einem Dienstbotengang in eine Zwergenstadt kam er nicht wieder. Peter bietet den Charaktern an sie zu den Kobolden durch die Schlucht zu fliegen. Er wartet jedoch auf seinen Bruder der mit dem dritten Teppich einen Tag nach der Unterredung ankommen wird. Sie fliegen die Abenteurer aber nur bis zum Versteck der Kobolde, dringen nicht selber darin ein.

Die Nacht im Gasthaus

Die Charakter sind neben zwei reisenden Halblingen die einzigen Gäste im Gasthaus. In dieser Nacht gegen halb vier Uhr morgens beginnt die Glocke im Tempel an zu leuten. Als die Charakter aufwachen steht das Gasthaus und zwei Bauernhäuser in Flammen. Die Nachtwache berichtet das Kobolde auf fliegenden Echsen Fackeln auf die Strohdächer geworfen haben. Aufgrund der Morgenfeuchtigkeit haben nur drei Gebäude Feuer gefangen. Es gelten die Schäden durch Hitze, Feuer Fangen und Rauch einatmen Regeln wie bei einem Waldbrand. (Spielleiter-Grundbuch) Helfen die Charakter ein Haus komplett zu löschen bekommen sie von den Eigentümern bis zu 100GM angeboten. Retten Sie die Halblinge erhalten sie zwei Federfallringe von ihnen.

Kapitel 2: Der Flug durch die Schlucht

Auf dem Teppich reitend hört ihr einen markerschütternden Schrei hinter euch. Ihr seht zwei Kobolde auf Flugechsen sich in die Schlucht stürzen.

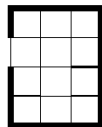
Flugechsen (2) TP: 23, 24
Kobold-Bogenschütze (2) TP: 18, 20

Kapitel 3: Die Koboldhöhlen

Gebiet A: Die Fischerhütte

Einen kleinen Hügel hinter der Schlucht und am Fuße eines kleinen Berges liegt ein azurblauer See, dessen bloßer Anblick erkennen lässt wie kalt das Wasser darin ist. Ein Bach fließt aus dem See in einen Schacht hinein, doch der See leert sich nicht, ist er doch gespeist durch viele kleine Bäche die aus allen Richtungen darauf zu fließen. Zwischen dem Schacht und dem See steht eine einfache Holzhütte vor der einige Fischernetze ausgebreitet Hängen.

In der Fischerhütte findet sich alles was man benötigt um einen Koboldstamm mit Fischen zu versorgen. Netze, Angeln, Eimer und vieles Mehr. Zwei Kobolde sitzen auf dem Boden und flicken Fischernetze. Haben Sie die Charakter gehört verschwinden Sie durch ein Loch im Boden durch das nur Kleine Charakter Ihnen normal Folgen können. Mittelgroße Kreaturen brauchen doppelt so lange und Große passen gar nicht hinein. Die Flüchtlinge werden die Kobolde in der Haupthalle alarmieren und sich dort zum Kampf bereit machen.



Kobold-Speerkämpfer (2) TP: 19, 23

Alarm: Sollte es den Kobolden auf irgendeine Art und Weise gelingen den eindringenden Abenteuern zu entkommen werden Sie in die Haupthalle fliehen. Wenn Ihnen der Weg in die Haupthalle nicht offen steht fliehen Sie in eine andere Richtung, im Zweifel auch weg von den Höhlen. Die Kobolde werden mit der Flucht beginnen sobald ihre Anzahl nicht mehr 2:1 die der Abenteurer übersteigt. Gelingt einem Kobold die Flucht in die Haupthalle, werden die Kobolde versuchen so viele kämpfende Kobolde in die Haupthalle zu bekommen wie möglich. Kommen die Charakter also aus Gebiet A sind in der Haupthalle die Kobolde aus den Gebieten C und D versammelt. Vermutlich kommen die

Charakter aber aus der Richtung von Gebiet C. Wenn die diesem Fall eine Alarmierung möglich war sind in der Haupthalle die Kobolde aus Gebiet A und D. In beiden Fällen fliehen die nicht kämpfenden Kobolde durch die Tunnel nach Gebiet J.

Der Schacht ist von der Höhe des Sees bis zur Höhe der Haupthöhle etwa 50 Meter tief. Auf der Hälfte der Höhe liegt der Wachposten in Gebiet B. Das klettern im Schacht ist aufgrund des Spritzwassers von dem Wasserfall sehr schwierig. (Klettern SG 22)

Gebiet B: Der Wachposten

Eine hölzerne Hängebrücke schwingt sich aus einer kleinen Seitenhöhle vom einen Ende des Schachtes auf eine Holzplattform auf der anderen Seite. Auf der Holzplattform selber steht eine einfache Hütte. Eine Leiter führt auf das Flachdach auf dem zwei Kobolde mit Bögen bewaffnet. Ein weiterer Kobold sitzt auf einem kleinen Stuhl unter einer Holzkonstruktion die eine große schwere Glocke trägt.

Die Kobolde hier halten wache und warten nur darauf, dass unvorsichtige Abenteurer den Schacht hinuntersteigen. Sobald sie die Charakter sehen nehmen Sie diese unter Beschuss und der Kobold unter der Glocke lässt diese läuten und alarmiert so die Kobolde in der Haupthöhle.

Rücken die Charakter aus Gebiet C vor stellen sich die Bogenschützen so auf, dass sie die Abenteurer bei der Brückenüberquerung unter Beschuss nehmen können.

In jeden Fall schützt der Speerkämpfer die Bogenschützen nach dem läuten der Glocke.

In der Hütte finden sich Stühle und ein Tisch auf dem ein Topf mit kalter Fischsuppe steht.

Eine Karte von Gebiet B findet sich im Anhang.

Kobold-Speerkämpfer (1) TP: 20

Kobold-Bogenschütze (2) TP: 18, 20

In den Gebieten A und B sind die Lichtverhältnisse je nach Tageszeit normal. In allen anderen Gebieten gibt es keine Lichtquellen es sei denn sie sind explizit genannt, so dass die Kobolde Ihre Dunkelsicht in allen Kämpfen gut nutzen können.

Gebiet C: Die Nester

Unter einem großen Felsvorsprung liegt der Eingang in die Koboldhöhlen von der Schlucht aus.

Wenn man den Eingang in die Höhlen nicht kennt ist ein erfolgreicher Entdeckungswurf gegen SG 21 nötig.

In diesem Eingangsbereich finden sich die Nester (1), ein fallenbestickter Gang (2) und ein Wachposten (3).

1. Die Nester

Große Nester aus Holz und Gestrüpp liegen hier eng bei einander. In einigen der Nestern sind auch Eier abgelegt. Nur in fünf der Nestern sitzen Flugechsen, auf den anderen sind Koboldreiter derzeit ausgeflogen. Die Flugechsen greifen nur an wenn sich die Charakter auf 3 Metern den Nestern nähern. Die beiden Kobolde beginnen sofort mit der Flucht zum Wachposten. Werden Sie nicht aufgehalten, laufen Sie durch den Tunnel auch hinter dem Wachposten weiter um die Haupthalle zu alarmieren.

Flugechsen (5) TP: 21, 26, 17, 19, 21
Kobold (2) TP: 8, 2

In der Hütte die hier steht Hängen exotische Sattel um auf den Fliegenden Echsen zu reiten und einige Eimer voller stinkender Fisch stehen herum.

Auf einem Tisch stehen drei hölzerne Gefäße. In das größte ist eine acht, in das mittlere eine fünf und in das kleinste eine drei eingeritzt. Neben dem Tisch steht ein großes Wasserfass. Neben den Gefäßen auf dem Tisch liegt ein Pergament auf dem in drakonisch steht: „Um die Flammenfallen auszuschalten schütte 4 Liter in das Aussetzerloch neben dem Tisch.“ Diese Aufgabe sollte die Spieler nicht

überfordern. Über einem Loch in der Wand neben dem Tisch steht auf drakonisch „Aussetzerloch“.

Nachdem exakt 4 Liter in das Aussetzerloch geschüttet wurden setzen die Fallen (in der Karte grau markiert) für 2 Minuten (20 Runden aus). In diesen 2 Minuten läuft das Wasser aus einem zweiten Loch auf den Boden. Werden mehr als 4 Liter eingefüllt läuft alles aus.

2. Die Fallen

Die grau markierten Felder in der Karte sind Feuerfallen. (Zauberfalle, Näherungsauslöser, automatischer Rücksetzer, Zaubereffekt: Feuerfalle, DRU 3, Reflexwurf (SG13), keine Wirkung, 1W4+3 SP Feuerschaden; Suchen (SG27) Mechanismus Ausschalten (SG27)) Wird ein Feld mit mehr als 50 Pfd. beschwert wird die Falle ausgelöst und Flammen schießen aus dem Boden. Es sei denn das Aussetzerloch ist mit Wasser gefüllt. In diesem Bereich ist die Höhle etwa 5 Meter hoch.

3. Der Wachposten

Auf einer 2 Meter hohen Palisade stehen vier Kobold Bogenschützen. Sie erhalten +2 auf Ihrer RK durch die Brüstung der Palisade. Vier Kobold Speerkämpfer warten darauf, dass die Charakter das Tor durchbrechen. (Stärke SG 25; 30 TP)

Kobold-Speerkämpfer (4) TP: 22, 22, 22, 18
Kobold-Bogenschütze (4) TP: 16, 17, 19, 20

Gebiet D: Die Haupthalle

Der Tunnel endet bei zwei kleinen Statuen die wohl Kobolde darstellen sollen. Der eine hält einen Speer, der andere eine Schaufel in der Hand. Beide haben mit Edelsteinen besetzte Augen. Zwischen ihnen durch erkennt man eine schmale steinerne Brücke. Alle paar Meter sind Fackeln an dieser Übergangsmöglichkeit ohne Brüstung angebracht. Die Brücke spannt sich über einen großen Schacht der am oberen Ende in etwa 100 Metern die Außenwelt erkennen lässt, nach unten jedoch zeigt sich nur Schwärze. Auf der anderen Seite sieht man neben der Brücke einen kleinen Wasserfall in die Tiefe stürzen. Verlängert man den Weg über die Brücke geht der Tunnel wieder in das Gestein des Berges über. Ein Weg führt auf der gegenüberliegenden Seite spiralförmiger in die Tiefe. Auf eurer Seite liegt er etwa 10 Meter unter der Brücke.

Hier unten bietet der Schacht ein wesentliches Mehr an Griffmöglichkeiten. Der SG für das Klettern im Schacht liegt für den Bereich unter Gebiet G bei SG 16.

Das Gebiet besteht aus acht Räumen. Dem Ende des Tunnels, der Küche, der Vorratskammer, dem Lager, der Werkstatt, der Schmiede, dem Schlafraum und dem Tempel.

Die in der Karte mit braun markierten Feldern sind Fluchttunnel durch die jeder mithilfe von Leitern nach unten steigen kann, auch mittelgroße Wesen.

Raum 1) Der Tunnel

Am Ende des eigentlichen Tunnels und vor der Brücke stehen zwei kleine Koboldstatuen mit Obsidian besetzten Augen. (Wert je Obsidian: 8GM, Stärkewurf gegen SG 19 zum Herausbrechen)

Sobald ein Wesen das nicht der Unterart Reptil angehört in das Sichtfeld der Statue gelang löst es die Wurfpeilfalle aus. Das Sichtfeld sind die drei Felder vor den Statuen und das Feld dazwischen.

2x Wurfpeilfalle HG1; magisch auf Sicht; manueller Rücksetzer, Fernkampf, +7 (3 Wurfpeile) mehrere Ziele, jede Statue schießt Pfeile aus Löchern im Bauch in die angrenzenden Sichtfelder, (Also jede in drei Felder), SP: 1W4+1; Suchen SG 14; Mechanismus ausschalten SG 18

Auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich die Koboldwache.

Kobold-Speerkämpfer (10)

TP: 15, 20, 21, 22, 22, 14, 18, 20, 18, 19

Kobold-Bogenschütze (8)

TP: 21, 21, 22, 13, 15, 18, 21, 21

Sollten es die Charakter geschafft haben sich bis hierher unauffällig zu verhalten sitzen die Wachen auf dem Boden und werfen Steinchen aneinander. Sollte Alarm geschlagen worden sein, oder die Charakter die Wurfpeilfalle ausgelöst haben stellen sich die Kobolde wie folgt auf: die Speerkämpfer stellen sich direkt vor das Brückenende, so dass nur ein Charakter gegen drei Kobolde kämpfen kann. Die anderen stellen sich dahinter um die Flucht der vorderen zu verhindern und um sie zu ersetzen, falls sie fallen. Die Bogenschützen stellen sich in die Küche und auf den Weg nach unten auf und nehmen die Charakter von dort aus unter Beschuss. Auch die Bogenschützen aus Gebiet B sind zu bedenken.

Raum 2) Die Küche

Neben Kaninchenfleisch und Fisch die zusammen in einem großen Topf auf einem Feuer kochen ist hier nicht viel zu finden.

Hier links neben dem Eingang zur Speisekammer endet auch der Fluchttunnel aus den Gebieten A und B. Eine Leiter führt hinauf in das kleine enge Dreckige Loch.

Zwei Kobolde sind hier am Kochen. (Wenn Alarm geschlagen wurde sind sie allerdings in das Gebiet J geflüchtet.)

Kobold (2) TP: 3, 5

Raum 3) Die Vorratskammer

Fisch, Fleisch und Kartoffelsäcke liegen hier nebeneinander.

Raum 4) Das Lager

Hier liegen Seile, Eimer, Schaufel, Spitzhacken, Lampen, Öl für Lampen, Dolche, Kurzbögen, Pfeile, Speere und vieles ähnliches herum. Alles was Bergbauarbeiter, Krieger und Kobolde im gemeinen eben benötigen.

Raum 5 und 6) Werkstatt und Schmiede

In beiden Räumen finden sich nur Werkbänke, Werkzeug und Materialien wie Eisen, Holz und so weiter.

Raum 7 und 9) Schlafhalle und Mine

In diesem Massenschlafquartier leben die meisten Kobolde. Der Eingang ist durch einen großen schweren Stoffvorhang vor dem Lärm in der Höhle geschützt oder anders herum. Für gewöhnlich halten sich hier immer bis zu 10 Kobolde auf die sich um die Stube kümmern. Weitere etwa 40 Kobolde befinden sich in der Mine, die man durch die Erweiterung des Tunnels erreicht (Bei der neun auf der Karte links.) Auch die Eier der Kobolde lagern hier in der Schlafhalle.

Kobold (10) TP: 1, 2, 2, 3, 4, 4, 1, 1, 4, 7

Die Kobolde in der Mine:

Kobold (40) TP: 5, 5, 3, 1, 1, 2, 6, 7, 1, 3, 3, 8, 1, 2, 2, 7, 1, 4, 4, 7, 6, 7, 8, 4, 2, 3, 7, 7, 2, 3, 5, 6, 1, 1, 7, 6, 6, 7, 7, 1

Tief in der Mine Lagern die geborgenen Erdschätze, im Moment allerdings nur ein paar dutzend Kilo Eisenerz.

Alle 50 Kobolde sind, sollte rechtzeitig Alarm geschlagen worden sein nach Gebiet J geflüchtet sein.

Auch der Kleriker des Stammes, Krenzfex befindet sich derzeit in der Schlafhalle. Wird Alarm ausgelöst oder hört er einen Kampf gesellt er sich jedoch zu den Bogenschützen die die Charakter unter Beschuss nehmen.

Mit Hilfe der Schriftrolle Monster Herbeizaubern II wird er hinter den Charaktern einen Lemuren (Monsterhandbuch) mit 11 TP erscheinen lassen.

Raum 8) Tempel

In diesem kleinen Tempel gibt es einen Altar, ein Bett des Klerikers und einen Schreibtisch mit Suhl. Die Türe ist mit einem schweren Balken gesichert. Denn Krenzfex dem Kleriker ist bei einer Schriftrolle „Schwächere Verbündeter aus den Ebenen“ ein Missgeschick unterlaufen: Zehn Infernalische Schreckensratten sind im Tempel aufgetaucht. Er plant später mit einigen Speerkämpfern darin wieder aufzuräumen:
Infernalische Schreckensratten (10)
TP: 5, 5, 7, 3, 2, 7, 3, 4, 3, 6

Auf dem Schreibtisch liegen noch weitere göttliche Schriftrollen und vier Tränke: Mittelschwere Wunden heilen die die Kobolde beim Überfall auf ein paar Orks erbeuteten.
1x Verhüllender Nebel
1x Mit Tieren Sprechen
1x Ort entweihen
1x Gesinnung verbergen

Gebiet E: Fluchttunnel

Ihr steigt einen der vielen Fluchttunnel aus der Haupthalle hinunter. Die Leiter ist recht klein und ihr habt mühe euch hindurch zu quetschen. Schließlich kommt ihr in einen dunklen Raum an.

Alle Fluchttunnel aus der Haupthalle enden in diesem dunklen Raum. Die braunen Markierungen auf der Karte kennzeichnen die Füße der Leitern an denen man ankommt. Die grauen Felder zeigen neue Leitern an die noch weiter in die Tiefe führen.

All diese Leitern führen in die Tiefe in das Gebiet F, mit einer Ausnahme die nur die Kobolde kennen. Das Loch ganz links oben, das dem Tunnel aus der Werkstatt am nächsten liegt führt in das Gebiet J. Ein erfolgreicher Wurf auf Spuren lesen SG 23 lässt einen Charakter erkennen das hier erst vor kurzen viele Kobolde zu diesem Loch gegangen sind.

Es ist an den Charaktern zu entscheiden wie es weiter geht.

Gebiet F: Im Käfig

Ihr steigt einen der vielen Fluchttunnel hinunter. Nach nicht allzu langer Zeit landet ihr wieder in einem dunklen Raum.

In Gebiet F halten die Kobolde einige Schreckenswiesel gefangen. Sie befinden sich in Zellen, vor denen schwere Eisengitter hängen. Auf der Karte sind die Zellen mit W gekennzeichnet. In einem kleinen Raum der auf der Karte mit einer 2 gekennzeichnet wird liegt Futter für die Tiere und ein großer Hebel ist an der Wand befestigt.

Kommen die Charakter in das Sichtfeld einer der beiden, mit Obsidian besetzten Augen, Koboldstatuen (Auf der Karte mit S bezeichnet; Wert je Obsidian: 8GM, Stärkewurf gegen SG 19 zum herausbrechen) fallen bei den mit 1 markierten Stellen zwei Fallgitter nach unten und die Gitter für die Schreckenswiesel (Monsterhandbuch) werden in die Decke gezogen. Den Mechanismus zurücksetzen geht über den Hebel in dem Raum gekennzeichnet mit der 2. (Fallgitter hochstemmen: Stärke SG 17; Suchen SG 14; Mechanismus ausschalten SG 22)

Schreckenswiesel (7)
TP: 9, 9, 12, 11, 13, 17, 10

Folgt man dem Gang aus der Höhle gelangt man zum Spiralweg im zentralen Schacht.

Gebiet G: Krenzfexs Experiment

Ein übler Geruch steigt vom Ende dieses Ganges hervor der schon nach einigen Dutzend Metern hinter dem Eingang im zentralen Schacht an einer Holzwand endet. In die Holzwand ist eine Tür eingebaut die von einem schweren Balken versperrt wird.

Krenzfex experimentierte eine Zeit lang mit Magie um Untote zu erschaffen. Das Ergebnis ist nun in diesem alten Bergbauschacht hinter der Tür gefangen. Menschliche und Koboldzombies (Monsterhandbuch) greifen sofort an wenn die Tür geöffnet wird.
Zombie Kobold (3) TP: 12, 20, 24
Zombie Menschlicher Bürgerlicher (6)
TP: 16, 7, 19, 14, 25, 9

Gebiet H: Kalindis der Große

Von dem Spiralweg in eine kleine Seitenhöhle hinein führt ein kleiner Gang an dessen Ende eine große Eisenbeschlagene Tür ist. Hinter der Tür erwartet euch ein weiß gefliester Raum mit mehreren Bewaffneten Kobolden.

Hinter dieser Tür ist das Schlafgemach von Kalindis. Voll Überzeugung auch im Alarmfalle werden seine Kobolde mit Eindringlingen fertig bleibt er in seinem Gemach. Dennoch ist er im Falle eines bereits gegebenen Alarms nicht überrascht sondern in seine Waffen sind griffbereit.

Für den Fall eines Kampfes in seinen Privatgemächern hat Kalindis Fallgruben graben lassen über deren Position nur er und seine Wachen Bescheid wussten. Seine Angst galt vor allem das Krenzfex ihn verraten und angreifen würde. Wo genau sich Fallgruben befinden ist in der Karte mit rot markiert. Auf diese Stellen werden Kalindis und seine Wachen auf keinen Fall begeben. Sollte es während des Kampfes dazu kommen das ein Charakter Kalindis zum Nahkampf zwingt wird er an seinen Schreibtisch zurückweichen und den Unsichtbarkeitstrank dort trinken. Unsichtbar wird er versuchen in das Gebiet J zu gelangen und die Charakter abzuhängen. Entweder durch den normalen Eingang oder den Geheimgang, je nach dem was unauffälliger ist.

Die Speerkämpferwachen von Kalindis stellen sich in die erste Reihe vor Ihren Anführer, immer darauf bedacht nicht in eine Fallgrube zu treten, sondern, es für die Abenteurer attraktiv zu machen da hin zu treten um den Speerkämpfer z.B. in die Mangel zu nehmen. Die Bogenschützen stehen links und rechts des Einganges. Greift ein Charakter sie an wird er die Fallgrube kennen lernen.

Kalindis wird während des Kampfes das Lied des Mutes anstimmen.

Der Geheimgang der neben dem Schrank beginnt und vor dem Raum Endet kann auf beiden Seiten mit Suchen SG 18 gefunden werden.

Bei den Fallgruben handelt es sich um getarnte Fallgruben HG3. (Reflexwurf SG 20, keine Wirkung, 9m Tief, 3W6 SP durch Fall; Suchen SG24; Mechanismus Ausschalten SG18)

Kobold-Speerkämpfer (6)
TP: 14, 22, 15, 15, 21, 18
Kobold-Bogenschütze (6)
TP: 16, 15, 13, 13, 20, 13

Der Kristall der harten Schuppen liegt auf dem Schreibtisch. (Siehe Anhang: Neue Magische Gegenstände.)

Der gestohlene Fliegende Teppich liegt vor dem Bett ausgebreitet.

Gebiet I: Das Verließ

Ihr verlasst den Spiralweg in Richtung Erdinneres und biegt in einen kleinen Tunnel. Nach gut zehn Metern gelangt ihr an eine Holzwand mit einer Türe. Die Türe wird von einem schweren Holzbalken zugehalten.

Hinter dieser Türe ist haust das treue Haustier von Kalindis: Der Schreckensdachs Pfindo. Pfindo greift jeden und alles sofort an mit der Ausnahme von Kalindis. Hinter der Raumhälfte der Bestie befindet sich ein Gitter. Das Gitter trennt den Raum in zwei Hälften auf der einen Seite ist Pfindo, auf der anderen das Verließ. Einige tote Menschen liegen auf dem Boden, aber Friedrich ist noch immer am Leben und sitzt zusammengekauert in einer Ecke. Das Gitter lässt sich von seiner Seite einfach öffnen. Die Garantie dass kein Fluchtversuch unternommen würde heißt ja schließlich Pfindo.

Schreckensdachs (1) TP: 29

Gebiet J: Der Fluss

An einem kleinen Steg der zwischen dem Fluchttunnelausgang und dem Ende des zentralen Schachtes verläuft stehen insgesamt 10 Boote. Auf einem kleinen Tisch liegen 4 rote Steine. Das Wasser fließt sehr langsam einen Tunnel hinunter.

Wurde Alarm geschlagen sind die Boote bis auf eines alle weg. Ist Kalindis aus dem Kampf mit den Abenteurern entkommen ist auch das letzte Boot weg.

Dieser unterirdische Fluss wurde aus diesen Gründen, einem Angriff von außen, zur Flucht ausgebaut. Am Ende des Tunnels führt der Fluss unterirdisch in die kalte Schlucht. Aus diesem Grund führt das erste Boot das die Flucht ergreift die 4 roten Steine mit. Dabei handelt es sich um Schmelzsteine (Siehe Anhang: Neue magische Gegenstände). Die Kobolde die entkommen sind versuchen irgendwo anders erneut Ihr Glück zu machen. Der Steg hat eine breite von ca. 3 Metern.

Das Ende

Nach der Befreiung Friedrichs können die Charakter sich wieder zu Peter und seinem Bruder begeben. Diese warten noch immer dort wo sie die Abenteurer abgesetzt haben. Peter stürmt Ihnen entgegen sobald er seinen Sohn sieht. Es bleibt noch die Rückkehr nach Klippenheim um dort ein Rauschendes Fest zu feiern.