

DAS ALTE HAUS IM WALD

DAS ALTE HAUS IM WALD IST AUF CHARAKTERE der 5. oder 6. Stufe ausgelegt, kann aber auch von Charakteren der 3. oder 4. Stufe bewältigt werden, wenn sie vorsichtig vorgehen und nach jeder Begegnung eine Rast einlegen.

DER SCHAUPLATZ: ÜBERBLICK

Vor vielen Jahren errichtete eine Halbfelfen-Magierin, die antike Elfenruinen erkundete, ein Steinhaus im Niewinterwald in der Nähe von mehreren Ruinen. Eines Tages verschwand die Magierin in einer Ruine und die Schutzzauber auf ihrem Haus verfielen. Über die Jahrzehnte verfiel das Haus zunehmend und es ist jetzt fast vollständig von Efeu überwachsen.

Vor kurzem übernahm Grannoc, ein Halbbork und Akolyth von Talos, das Haus und pflanzte einen Samen am Boden des Brunnens. Aus diesem Samen wuchs ein bössartiger Baum, der den Brunnen ausfüllte und böse Pflanzenmonster, sogenannte Plagen (siehe Seite 78) gebar. Die Plagen gehorchen Grannoc und verteidigen das Haus gegen Eindringlinge aus dem Wald.

MERKMALE DES HAUSES

Das verfallene Haus ist aus Stein gebaut und mit Efeu bewachsen. Die allgemeinen Merkmale sind nachstehend beschrieben.

Decken: Die Decken im Erdgeschoss sind 2,5 Meter hoch und flach. Das Obergeschoss befindet sich direkt unter dem Spitzdach mit Holzbalken in drei und dem First in 4,5 Metern Höhe.

Efeu: Das Efeu, das das Haus umrankt, ist giftig und erschwert das Klettern an den Mauern. Zum Beklettern einer Mauer ist ein Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 erforderlich. Eine Kreatur, die das Efeu berührt, muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ausführen, sonst erleidet sie 2 (1W4) Giftschaden.

Fenster: Die Fenster sind 75 Zentimeter breite und 1,5 Meter hohe Öffnungen mit Holzläden, aber nicht verglast. Die Fenster an den Außenmauern sind mit Efeu zugewachsen, das entfernt werden muss, damit die Fensterläden geöffnet werden können.

Licht: Die meisten Räume im Erdgeschoss sind dunkel, da alle Fenster mit Efeu zugewachsen sind. Nur in Bereichen, die nach oben offen sind (etwa im Innenhof) oder in denen die Decke eingestürzt ist, kann Sonnen- oder Mondlicht eindringen. Die Räume und Korridore im Obergeschoss werden durch natürliches Licht aus Löchern im Dach schwach beleuchtet.

Türen: Normale Türen bestehen aus Holz und sind so morsch, dass sie leicht eingeschlagen werden können (kein Attributwurf erforderlich). Geheimtüren bestehen aus Stein und sind von der umgebenden Wand nicht zu unterscheiden. Ein Charakter kann eine Geheimtür finden, indem er die Wand untersucht und erfolgreich auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 würfelt.

QUESTZIELE

Die Abenteurer müssen das Böse ausrotten, das im und um das Haus herum wohnt (siehe Seite 13). Die Belohnung erwartet sie im Jagdhaus des Falken (Seite 48).

ANKUNFT

Das Jagdhaus des Falken (Seite 48) liegt im Westen. Der Kreis des Donners (Seite 51) liegt im Norden.

Beschreibe den Spielern diesen Ort, indem du den folgenden Text im Kasten laut vorliest:

Als ihr dem Waldweg folgt, kommt ihr auf eine neblige Lichtung, in deren Mitte ein verfallenes zweistöckiges Haus steht, das fast vollständig mit Efeu bewachsen ist. Das große Haus steht auf einem zwei Meter hohem Steinfundament, und über dem Haupteingang befindet sich ein Balkon. Um das Haus wachsen in verwilderten Beeten Kürbisse, an denen mehrere Wildschweine knabbern. Die Wildschweine grunzen verächtlich, als ihr euch nähert.

Der Pfad nach Norden führt zum Kreis des Donners (Seite 51). Der Pfad nach Westen führt zum Jagdhaus des Falken (Seite 48).

BEREICHE IM ALTEN HAUS IM WALD

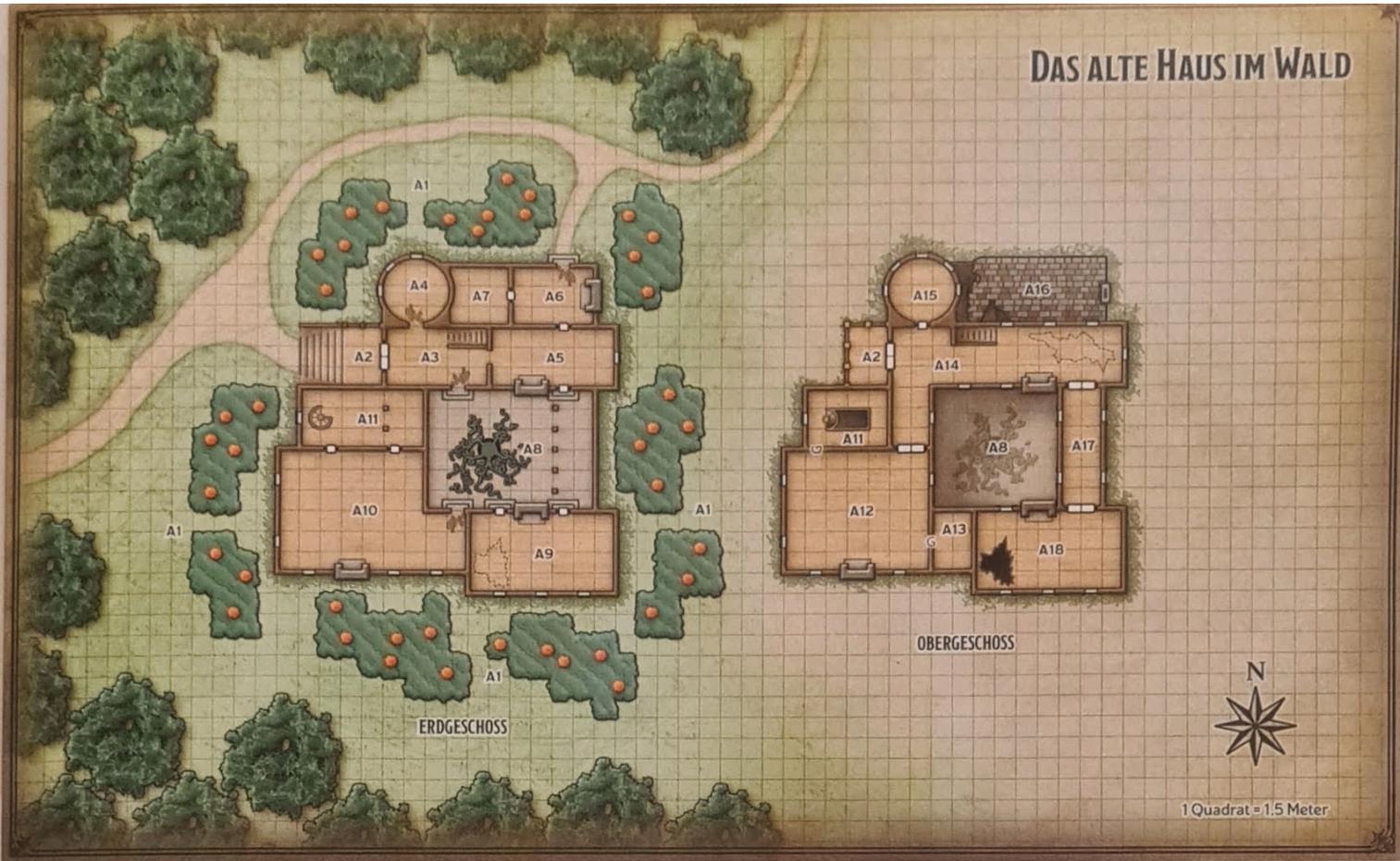
Die folgenden Bereiche sind im Lageplan des alten Hauses im Wald eingezeichnet.

A1: KÜRBISBEETE

In jedem der neun Beete grast ein Wildschwein. Sechs davon sind tatsächliche **Wildschweine** (Spielwerte auf Seite 83). Die anderen drei sind **Akolythen von Talos** in Wildschweinform (siehe Seite 69). Die Akolythen ignorieren die Charaktere, bis sie versuchen, die Gegend zu verlassen (siehe „Das Haus verlassen“ auf Seite 18). Wenn die Charaktere ein Wildschwein angreifen, flieht es während seines Zuges in den Wald. Wenn sie einen Akolythen angreifen, schlagen alle Wildschweine und Akolythen zurück. Würfle für jedes Wildschwein einen W6. Bei einer 5 oder 6 handelt es sich um einen verwandelten Akolythen.

Kürbisse: Mit dem Zauber *Magie entdecken* können Charaktere eine schwache Aura der Verwandlungsmagie um jeden Kürbis erkennen. Als Aktion kann ein Charakter einen Kürbis aufschneiden. Jeder enthält sechs Portionen Kerne. Eine Kreatur, die als Aktion eine Portion Kürbiskerne isst, erhält einen Trefferpunkt zurück. Wenn eine Kreatur mehr als fünf Portionen isst, muss sie einen Rettungswurf auf Konstitution gegen SG 12 ausführen, um nicht vergiftet zu werden. Dieser Effekt hält 1W4 Stunden lang an.

DAS ALTE HAUS IM WALD



A2: VERANDA UND BALKON

Beschreibe den Haupteingang des Hauses wie folgt:

Steinstufen führen zu einer Veranda. Drei Meter darüber hängt ein steinerner Balkon. Ranken winden sich um die Stützpfeiler des Balkons und sein zerbröckelndes Steingeländer. Der Eingang im Erdgeschoss besteht aus einer Doppeltür, in die ein riesiger Wildschweinkopf geschnitzt ist. Die Doppeltür auf dem Balkon ist unversehrt und geschlossen.

Ein Charakter kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 den Balkon hochklettern. Wenn ein anderer Charakter hilft, hat der Wurf einen Vorteil. Beide Doppeltüren sind frei von Efeu und sicher zu öffnen.

A3: EINGANGSHALLE

Dieser schmucklose Raum enthält eine knarrende und schimmelige Holzterrasse.

Treppe mit Falle: Die Treppe führt nach oben zu Bereich A14. Die Decke ist drei Meter hoch. Die obere Hälfte ist so stark vermodert, dass sie bei einer Belastung von mehr als 50 Pfund zusammenbricht. Eine Kreatur auf der einstürzenden Treppe muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 ausführen, um nicht auf die hölzernen Spieße zu fallen, die unter der Treppe eingebaut sind. Bei einem fehlgeschlagenen Rettungswurf landet die Kreatur auf 1W6 Spießen, die jeweils 1W6 Stichschaden verursachen.

A4: SALON

Die Tür zu diesem Salon wurde zerschlagen. Im Raum sind kaputte Möbeln verstreut: Stühle, Beistelltische und eine Weinschrank. Ein gammeligter runder Teppich bedeckt den größten Teil des Steinbodens.

WA5: ESSZIMMER

Die Wände sind mit grob in Blut gemalten Zeichnungen verziert, in denen Wildschweine Strichmännchen jagen. An der Südseite steht ein Kamin, im Osten die Überreste eines hölzernen Esstisches, umgeben von sechs kaputten Stühlen.

Wenn die Charaktere auf dem Weg zum Holzfällerlager auf die verwandelte Akolythin von Talos trafen und sie entkommen ließen (siehe „Schwein gehabt“ auf Seite 45), stehen kleine Zweigfiguren auf dem Kaminsims – eine für jedes Gruppenmitglied (einschließlich Sidekicks). Dabei handelt es sich um **Zweigplagen** (Spielwerte auf Seite 79), die angreifen, wenn sie berührt oder verletzt werden.

Schatze: Inmitten der zerstörten Möbel befindet sich ein angelaufener silberner Kandelaber im Wert von 25 GM.

A6: KÜCHE

Die Einrichtung dieser Küche ist völlig zerstört und überwuchert. Die Außentür wurde vor Jahren eingeschlagen und Ratten haben sich durch die untere Hälfte der Tür zur Speisekammer (A7) gefressen.



A7: SPEISEKAMMER

Ein Großteil des Daches über dieser Kammer ist eingestürzt und die Trümmer liegen auf dem Boden verstreut. Vögel haben Nester in den Holzregalen an der Nord- und Südwand gebaut. Ratten haben vor langer Zeit alle Lebensmittel verschlungen, die sie erreichen konnten, alle anderen sind verrotten.

A8: HOF

Beschreibe den Spielern diesen Bereich wie folgt:

Steinstufen führen zu einem mit Steinplatten gepflasterten Innenhof hinunter, in dessen Osten eine Arkade steht. Sieben Fenster im Obergeschoss blicken auf den Innenhof, in dessen Mitte sich ein Steinbrunnen mit 1,5 Metern Durchmesser befindet, aus dem dicke Ranken wachsen.

Wenn die Orks in Bereich A18 noch nicht besiegt wurden, füge Folgendes hinzu:

Aus der südöstlichen Ecke des Hauses sind Grollen und Schreie zu hören, die auf die Anwesenheit von Orks hinweisen.

Charaktere, die Orkisch verstehen, können die Orks belauschen und erfahren, dass sie einen Angriff planen.

Gulthias-Baum: Der neun Meter tiefe Brunnen enthält einen Gulthias-Baum, dessen Wurzeln tief in den Boden reichen. Da der Baum nicht viel Platz hatte sich auszubreiten, wurde er zu einer Masse aus verdrehten Zweigen.

Mehrere **Rankenplagen** (Spielwerte auf Seite 79) haben sich im Brunnenschacht versteckt. Insgesamt sind es zwei Plagen pro Abenteuer (ohne Sidekicks) sowie eine weitere (fünf maximal). Die Plagen sitzen untereinander im Schacht, die erste 1,5 Meter unterhalb der Brunnenöffnung. Mit ihrer Blindsight können sie Eindringlinge im Hof spüren. Sie greifen jedoch nur dann an, wenn sie oder der Gulthias-Baum Schaden erleiden oder wenn Grannoc (siehe Bereich A10) ihnen dies befiehlt. Wenn die Plagen im Schacht besiegt wurden, kann ein mittelgroßer oder kleinerer Charakter mühelos an den Zweigen des Baumes hinunterklettern (kein Attributswurf erforderlich).

Der Gulthias-Baum ist eine riesige Pflanze mit Blut als Saft. Er hat RK 15, 250 Trefferpunkte, Anfälligkeit auf Feuerschaden und keine Aktionen, Reaktionen oder Verteidigungen. Wie ein gewöhnlicher Baum kann er sich nicht bewegen. Sofern er nicht vollständig entwurzelt wird, wächst er aus den Wurzeln nach, selbst wenn er auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, und erhält alle 24 Stunden einen Trefferpunkt zurück.

In jeder Nacht, in der der Mond blutrot ist, kann der Gulthias-Baum 2W6 Zweigplagen, 1W6 Nadelplagen oder 1W4 Rankenplagen hervorbringen. Die Plagen lösen sich vom Baum, kriechen aus dem Brunnen und warten auf Grannocs Befehle.

Alarm: Laute Geräusche im Hof alarmieren die Kreaturen in Bereich A10 und A18. Würfle Initiative für diese Kreaturen und die Rankenplagen im Brunnen. Sie reagieren wie folgt:

- Grannoc und die Zweigplagen in Bereich A10 gehen den Geräuschen sofort nach. In ihrem ersten Zug betreten sie den Hof, woraufhin Grannoc den Rankenplagen befiehlt, aus dem Brunnen zu kommen. Grannoc und die Plagen greifen dann mit ihren Aktionen die Charaktere in der Nähe an.
- Die Orks in Bereich A18 springen in ihrem ersten Zug in den Bereich A9. Dann stürmen sie durch die Tür und nehmen in ihrem zweiten Zug am Kampf teil.

A9: ZIMMER DER LEHRLINGE

Beschreibe den Spielern diesen Bereich wie folgt:

Dieses Zimmer diente einst als Schlafzimmer, Küche und Esszimmer. An der Südwand stehen vier Betten mit Nachttischen und Fenstern mit Läden dazwischen. An der Westwand stehen vier Kleiderschränke und ein Schrank voller Geschirr und Besteck. Vier Stühle um einen kleinen Esstisch stehen in der nordöstlichen Ecke, und neben einem verrosteten Kamin steht ein Tisch mit Töpfen und Kochutensilien. Alle Möbel sind aus Holz gefertigt.

Die Decke in der südwestlichen Ecke des Raums ist eingestürzt und der Raum darüber ist durch ein zackiges Loch sichtbar.

Die Magierin, die das Haus baute, hatte vier Lehrlinge. Als klar wurde, dass sie nicht zurückkam, plünderten die Lehrlinge die Bibliothek (Bereich A11) und flohen mit ihren Habseligkeiten.

Laute Geräusche in diesem Bereich alarmieren die Orks in Bereich A18. In ihrem ersten Zug springen sie durch das Loch in der Decke. Im nächsten Zug greifen sie an.

Abenteurer können ein großes Möbelstück unter das Loch schieben und in den Bereich A18 klettern (kein Attributswurf erforderlich).

A10: LABOR DER MAGIERIN

Die Tür in der Ostseite dieses Raumes wurde zwar eingeschlagen, aber das Licht aus dem Innenhof reicht nicht aus, um den Raum zu beleuchten. Charaktere mit Dunkelsicht oder einer Lichtquelle sehen Folgendes:

Die Trümmer der Einrichtung dieses einstigen Labors wurden an die Wände geschoben. In der Mitte des Raumes ist ein drei Meter großes Symbol aus drei an ihren Spitzen zusammenlaufenden Blitzen mit Schlamm auf den Boden gemalt.

Jeder Charakter, der erfolgreich auf Intelligenz (Religion) mit SG 15 würfelt, erkennt das Symbol von Talos, dem bösen Gott der Stürme. Kleriker der Domäne des Sturms brauchen nicht zu würfeln.

Wenn die Charaktere es bis hierher geschafft haben, ohne Grannoc auf sich aufmerksam zu machen, führt er hier gerade ein Ritual durch:

An der Stelle, an der die Blitze zusammenlaufen, führt ein Halbork mit Fellrüstung einen unheimlichen Tanz auf, während er die Eingeweide eines Opossums verzehrt. Um den Halbork herum stehen mehrere kleine Zweifiguren.

Grannoc der Halbork ist ein **Akolyth von Talos** (Spielwerte auf Seite 69). Er befiehlt eine Reihe von **Zweigplagen** (siehe Seite 79): drei pro Charakter, ohne Sidekicks. Charaktere, die Grannoc beobachten, ohne dass er sie bemerkt, können mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 15 erkennen, dass er ein Ritual durchführt. Grannoc hofft, dass Talos seine Gebete erhört und das Jagdhaus des Falken zerstört. Wenn die Charaktere ihn stören, wird das Ritual unterbrochen, was ihn wütend macht.

Karte: Grannoc hat eine auf der abgerissenen Klappe eines Lederranzes gekritzelte Karte. Sie zeigt den Niewinterwald und den Kreis des Donners (Seite 51).

A11: BIBLIOTHEK

Dieser Bereich erstreckt sich über beide Etagen des Hauses. Beschreibe ihn den Spielern folgendermaßen:

In Höhe der oberen Etage befindet sich ein Balkon, der über eine hölzerne Wendeltreppe erreicht werden kann. Hohe, leere Bücherregale mit verbogenen oder zerbrochenen Brettern säumen die Wände. Auf der unteren Etage, östlich von zwei Säulen, stehen vier alte Schreibtische mit Stühlen. Ein paar modrige Bücher liegen wild verstreut herum.

Geheimtür: Hinter einem der Bücherregale auf dem Balkon ist eine Geheimtür zu Bereich A12 verborgen. Diese kann durch Ziehen am Bücherregal geöffnet werden.

Schätze: Die alten Bücher hier sind auf Elfish verfasst und beschreiben längst untergegangene elfische Reiche und Zivilisationen. Sie sind stark beschädigt und nichts wert. Unter einem Bein eines der Schreibtische liegt ein weiteres Buch, damit er nicht wackelt. Das Buch trägt den Titel *Elfishische Redewendungen*. In die Seiten wurde ein Loch geschnitten, in dem ein winziger Lederbeutel versteckt ist, der *Staub des Verschwindens* enthält. Wenn die Charaktere den Beutel finden und identifizieren, gib den Spielern die entsprechende Karte.

A12: GROSSES SCHLAFZIMMER

Ein Himmelbett steht zwischen zwei mit Läden verschlossenen Fenstern an der Westwand. Weitere Möbel sind ein Schreibtisch und ein Stuhl an der Nordwand und ein leerer Kleiderschrank an der Ostwand. Ein in die Südwand eingelassener Kamin hat einen elegant geschnitzten Sims.

Schätze: Der Zauber *Magie entdecken* enthüllt eine Aura der Beschwörungsmagie, die vom Kaminsims ausgeht. Ein Charakter, der ihn untersucht und einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 ausführt, stellt fest, dass der Sims hochgeklappt werden kann. Dahinter versteckte die Magierin ihren *Zauberstecken der Vogelrufe*. Wenn die Charaktere den Stecken finden und identifizieren, gib den Spielern die entsprechende Karte.

A13: VERSTECK FÜR MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Dieser Raum wurde vor Jahren hinter einer Geheimtür versiegelt. Wenn die Charaktere die Geheimtür öffnen, beschreibe den Raum wie folgt:

An einem Haken an der gegenüberliegenden Wand hängt ein eleganter Umhang, der sich leicht aufbläht, wenn die Tür geöffnet wird. An der Nordwand steht eine Holztruhe mit winzigen Krallenfüßen.

Die Kiste wiegt 30 Pfund und ist magisch verschlossen. Sie kann mit dem Zauber *Klopfen* geöffnet oder zerschlagen werden. Sie ist ein kleiner Gegenstand mit RK 15, 20 Trefferpunkten und Immunität gegen Gift- und psychischen Schaden.

Schätze: Am Haken hängt ein *Umhang des Aufblähens* und die Truhe enthält ein in ein schwarzes Tuch gewickeltes *Unbewegliches Zepter*. Wenn die Charaktere diese magischen Gegenstände finden und identifizieren, gib den Spielern die entsprechende Karte.

A14: OBERGESCHOSS

Beschreibe den Spielern diesen Bereich wie folgt:

Von diesem L-förmigen Korridor führen geschlossene Türen und mit Läden verschlossene Fenster weg. An den Haken in den Wänden dazwischen hingen einst Dekorationen. Über einem Kamin an einer Wand hängt der Kopf eines großen Insektenwesens. Natürliches Licht scheint durch ein Loch im Dach im Osten. Der Boden unter dem eingestürzten Dach ist mit Trümmern übersät.

Die Holzterrasse nach unten enthält eine Falle (siehe Bereich A3).

Über dem Kamin hängt der Kopf eines Ankhog (siehe Abbildung auf Seite 69).

Der Flur zum Bereich A12 ist dunkel. **Blutmücken** (Spielwerte auf Seite 70) hängen hier an den Deckenbalken (drei pro Abenteurer, ohne Sidekicks, maximal zwölf). Die hungrigen Blutmücken greifen alle warmblütigen Kreaturen an, die den Bereich betreten.

A15: BAD

Dieser Raum hat ein konisch geformtes Dach und ein offenes Fenster im Norden, durch das Efeu wächst. In der Mitte steht eine gusseiserne Wanne mit Krallenfüßen. Neben der Wanne steht eine rostige eiserne Pumpe, die immer noch funktioniert und mit der man Wasser aus einer heißen Quelle unter dem Haus hochpumpen kann.

WA16: SCHRÄGES DACH

Teile dieses Holzschindeldachs sind in den Bereich A7 eingestürzt. Der westlichste, 4,5 Meter mal 4,5 Meter lange Abschnitt des Daches bricht zusammen, wenn er mit 50 Pfund oder mehr belastet wird. Eine Kreatur, die auf diesem Abschnitt des Daches steht, wenn es zusammenbricht, muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen SG 10 ausführen, um nicht in Bereich A7 zu fallen, was 3 (1W6) Wuchtschaden verursacht.

A17: OBERE ARKADEN

Dieser Korridor hat zwei Doppeltüren an den kurzen und vier offene Fenster an den langen Seiten. Charaktere können das Efeu, der durch die Fenster im Osten wächst, leicht umgehen. Wenn die Orks in Bereich A18 noch nicht besiegt wurden, hören die Charaktere ihre lauten Stimmen durch die südliche Doppeltür.

A18: GÄSTEZIMMER

Dieser Raum wurde von feindlichen **Orks** (Spielwerte auf Seite 77) übernommen, die mit Grannoc im Bunde stehen. Hier sitzen vier Orks, plus ein weiterer pro Spielercharakter, ohne Sidekicks. Sie wetzen ihre Waffen in Vorbereitung eines Angriffs auf das Jagdhaus des Falken. Die einstmals feine Einrichtung dieses Raumes wurde zerstört und es ist nichts Wertvolles mehr vorhanden. Ein Loch in der südwestlichen Ecke führt zu Bereich A9 darunter.

DAS HAUS VERLASSEN

Wenn die Charaktere das Haus erkundet haben und es verlassen wollen, werden sie angegriffen. Die Angreifer sind die restlichen **Akolythen von Talos** und **Wildschweine** aus Bereich A1, die nicht getötet oder vertrieben wurden. Außerdem kommen mehrere **Nadelplagen** (Spielwerte auf Seite 78) aus dem Wald: zwei Plagen pro Abenteurer, ausgenommen Sidekicks.

GEGENANGRIFF!

Einen Tag nach dem Eintreffen der Charaktere beim Haus ziehen dunkle Wolken über dem Niewinterwald auf und die Akolythen von Talos starten einen Gegenangriff auf das Jagdhaus des Falken (Seite 48). **Gorthok der Donnerkeiler** (Spielwerte auf Seite 73) bricht durch die Palisaden des Jagdhauses und 20 **Orks** (Spielwerte auf Seite 77) greifen an.

Wenn die Charaktere während des Angriffs nicht anwesend sind, fliehen Falke und seine Diener auf seinem Reitpferd in Richtung Phandalin und überlassen das Haus den Orks.