

# Patuvaladon



---

*Das Abenteuer richtet sich vornehmlich an Spielleiter\*innen, die Anfänger in das Rollenspielsystem von D&D 5E einführen wollen.*

*Der Oneshot ist für Rollenspiel-Rookies und für zwei bis vier Charaktere der Stufe 4-5 gedacht. Im Folgenden werden Spielleiter\*innen mit „SL“ und Spieler\*innencharaktere mit „SC“ abgekürzt.*

Dungeons & Dragons ist eine eingetragene Marke von Wizards of the Coast LLC.

Dieses Abenteuer kann mit den Regeln von Dungeons & Dragons 5E gespielt werden.

Regelinformationen (deutsch) zu Dungeons and Dragons 5E finden sich im Players Handbook/Spielerhandbuch - Deutsche Ausgabe.

Das Abenteuer stammt nicht von Wizards of the Coast LLC und steht ansonsten auch in keinem Zusammenhang damit. Die Markennamen werden nur deshalb genannt, damit SL die dieses Abenteuer leiten möchten wissen, wo sie z.B. Informationen zu den verwendeten Hintergründe Monstern/Zaubern finden.

## **Zusammenfassung:**

In diesem Gnomen-spezifischen Abenteuer brechen 3-4 mutige Gnome (LvL 4) zu einem Routine-Einsatz auf, der sich schnell als schicksalsweisendes Unterfangen über das Bestehen oder den Untergang der verträumten Heimatstatt entpuppen wird. Die nahende Bedrohung eines militärisch geprägten Feuermolch-Stamms, der entführte Kinder in rasende Monster verwandelt um ihre Feinde zu bekämpfen, muss entdeckt und gebannt werden.

Für eher unerfahrenere Spieler\*innen ist dieses Abenteuer besonders gut geeignet, um die Wesensart der Gnom\*innen kennenzulernen und sich selbst darin auszuprobieren. Die anfängliche Situation im chaotischen Dorf Patuvaladon mit der allseits vollumfänglichen Hilfsbereitschaft aller Gnom\*innen wird dabei um zahlreiche Neugierde-Momente bei der Untersuchung des merkwürdigen Vorfalls ergänzt.

## **Weisheitsrettungswürfe**

In diesem Abenteuer erhalten ungeübte Spieler\*innen die Möglichkeit, sich in Sachen „Weisheitsrettungswürfe“ auszuprobieren. Die Problematik dabei ist häufig, dass die Trennung von Spieler- und Charakterwissen oft nicht gut dargestellt werden kann. Beispiel: Sieht mein Charakter etwas Glänzendes an der Wasseroberfläche und der\*die SL sagt: „Würfle bitte mal einen Weisheitsrettungswurf.“. ahne ich womöglich schon, dass das Unheil naht. Auch wenn mein Wurf dann fehlschlägt, fällt es mir als Spieler dann schwer meinen Charakter ins Ungewisse laufen zu lassen.

Um diese Mechanik ein wenig schmackhafter zu machen, habe ich in diesem Oneshot viele kleine Neugierde-Momente geschaffen, die unter Anderem auch sehr belohnend wirken sollen, um eine Unsicherheit zu schaffen: „Lohnt es sich? Oder lass ich es sein?“.

## **Das Dorf Patuvaladon**

Patuvaladon ist eine kleine Gnomenstadt inmitten des Ostgebirges des Menschenreiches Norania. Von den Menschen unentdeckt lebten die Gnom\*innen hier Jahrhunderte in friedliebendem Chaos untereinander. Eine geniale Konstruktion aus magischen Kristallen erlaubt es den Gnomen tief im Inneren des Gebirges zu leben und bei Bedarf Sonnenlicht auf besondere Stellen Ihrer Stadt werfen zu lassen. Dabei werden die Sonnenstrahlen von der Spitze des Berges durch Schächte gezielt von Kristall zu Kristall geworfen und bei Bedarf gestreut. Im Zusammenspiel mit den Kristallen und Edelsteinen,

die an der Innenwand der gigantischen Höhle, in der die Stadt beheimatet ist, wachsen und herausstechen ergibt dies ein faszinierendes Lichtspiel. Außerdem sorgt das Sonnenlicht dafür, dass die allseits beliebten Jukkelbeeren im stadteigenen Garten wachsen und gedeihen. Wenn die knallroten runden Beeren blühen, strahlen sie eine enorme Wärme aus und verursachen so eine tropische Stimmung unter den Gnom\*innen von Patuvaladon. Die Jukkelbeere ist somit Hauptnahrungsmittel und Heizung in einem.

## **Und plötzlich fällt das Licht aus...**

Zu Beginn des Abenteuers befinden sich die SC in der Plimshalle, dem sozialen Zentrum von Patuvaladon, in der man seinen Gelüsten nachgehen und sich frei entfalten kann. Hier findet man in einer Ecke einen Tüftler-Workshop, in dem kleinere Geräte, mechanische Haustiere oder sonstige Tüfteleien gewerkelt werden, in einer weiteren Ecke einen Skulpturenpark mit Atelier, in dem sich Künstler\*innen verausgaben und mit im Allgemeinbesitz befindlicher Farbe herumsprengeln können und in einer dritten Ecke eine Chill-Out-Area, in der Musiker\*innen miteinander jammen und andere Gnom\*innen ihnen zuhören können.

Grundsätzlich kennt man sich in Patuvaladon untereinander. Viele verbringen schon etliche Jahrzehnte in der Höhle und sind durch rühmliche oder unrühmliche Taten bekannt geworden. So natürlich auch die SC, was den Kennenlernprozess untereinander erleichtern sollte.

Es kommt leider hin und wieder vor, dass ein Kristall aus seiner Fassung fällt oder eine diebische Elster oder ein neugieriger Dachs dem Funkeln nicht widerstehen kann und einen Kristall entwendet. Deswegen schöpft der Obermechaniker Zwirbeldraht auch keinen böartigen Verdacht, als eines Tages erneut das Lichtspiel ausfällt. Wie so oft nimmt er ein paar Münzen zur Hand und watschelt zur nahegelegenen Plimshalle, um ein paar Freiwillige zu finden, die sich dem bis zu zweitägigem Aufstieg stellen wollen. Im äußersten Falle müssten die Freiwilligen zu der nahegelegenen Zwergenburg Wetterstein reisen, um einen neuen Kristall zu kaufen.

Obermechaniker Rittlputz Zwirbeldraht ist ein sehr alter, ergrauter Gnom mit Nickelbrille und zerzausten Einstein-Haaren. Eigentlich war er mit seinem Leben vor der Obermechaniker-Stelle als Brötchenlieferant ziemlich zufrieden. Leider war er eines Morgens zur falschen Zeit am falschen Ort, als sein Vorgänger bei einem gefährlichen Experiment explodierte und Zwirbeldraht in der Tür stand. Die Regel in Patuvaladon lautet ganz zum Leidwesen Zwirbeldrahts, dass immer der der nächste

Obermechaniker wird, der am nächsten am Vorgänger steht, wenn er in die Luft fliegt. Diese Regel steht sinnbildlich für die chaotische Ordnung der Gnome, da es keine Instanz gibt, die Ränge oder Ämter verteilt. Gleichzeitig spricht sie jedoch für den Pragmatismus und die Effizienz, mit der Gnom\*innen an ihre Probleme herangehen. Häufig bereut Zwirbeldraht sein Unglück und seufzt resigniert, wenn mal wieder Irgendetwas kaputt gegangen ist, das er nun reparieren muss.

Die SC ahnen bereits beim Ausfall des Lichts, dass bald wieder Freiwillige gesucht werden. Du als Spielleiter\*in (SL) solltest den SC vorab entweder Geldnöte oder den Drang zum Ausbruch aus dem Dorf und Auszug auf Abenteuer an die Seite stellen, um diesen Prozess zu beschleunigen. Im äußersten Notfall bestimmt Zwirbeldraht einfach vier Gnom\*innen, die den Aufstieg noch nicht gemacht haben und dies werden zufällig die SC sein.

### **Der Auftrag:**

Die SC erhalten von Zwirbeldraht also den Auftrag, an den verschiedenen Stellen des verzweigten Kristallsystems nachzuschauen und zu kontrollieren an welcher Stelle ein Kristall fehlt. Dazu gibt er den SC eine Karte an die Hand, die den Aufbau der Konstruktion zeigt. Auch der Weg nach Wetterstein ist eingezeichnet, nicht aber der unbelebte Stollen, da er schon seit mindestens 70 Jahren nicht mehr geöffnet wurde. Aus Faulheit haben die Kartographen der Gnome diesen Stollen nicht mehr kopiert, als sie Neuanfertigungen vornahmen.

Der Aufstieg aus Patuvaladon führt entweder eine lange Schleife rund um die Höhle herauf und dauert etwa einen halben Tag oder die SC nutzen den „Fledermaus-Express“ der Zuchtstation. Diese befindet sich direkt neben einem rauschenden Wasserfall, der das Frischwasserbecken von Patuvaladon füllt. Er entspringt einem unterirdischen Flusslauf und mündet in dieser Höhle. Kleine Bäche führen zu den Jukkelbeerfeldern, um sie zu bewässern. Gulleborg, die Zuchtmeisterin, hilft den SC gerne und verlangt im Gegenzug nur, dass sie ihr etwas Interessantes oder Leckeres mitbringen. Ihre „kleinen Schätzchen“, wie sie die Fledermäuse liebevoll nennt, hängen in einem Holzverschlag von einer Stange und muten mindestens doppelt so groß wie die Gnom\*innen an. Jeweils eine Fledermaus kann eine\*n Gnom\*in tragen und braucht etwa 10 Minuten für den Flug an das Ende der langen Schleife. Dort abgesetzt kehren sie direkt wieder um.

Für ein flottes Kunststück lässt sich auch der Farmer Rizzi Niffelrotz überreden, den SC einen riesigen Aaskäfer (Werte von Wildschwein – Monsterhandbuch S.339) als Reittier zu überlassen. Dieser kann

alle vier SC ohne Probleme auf seinen mächtigen Rücken nehmen und verkürzt die Reisezeit um ein paar Stunden. In die Stollen kann er in aller Regel auch gehen, allerdings wird es für ihn an manchen Stellen schlichtweg zu eng. Hier kannst du als SL entscheiden, wann die SC auf ihr Reittier verzichten müssen.

## **Die Kristallhalle**

Am oberen Ende der Schleife angekommen, stehen die SC vor einem mächtigen Tor, das zu einem Viertel geschlossen ist. Rechts und links am Rahmen erkennen die SC geöffnete „Schaltkästen“ in denen riesige Zahnräder verbaut sind. Allerdings ist relativ leicht zu erkennen (SG 10 Tüftelwerkzeug – Intelligenz), dass hier mitten in der Arbeit abgebrochen wurde. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Geschichte (SG 12) erinnern sich die SC daran, dass die alten Ingenieure zur Sicherung Patuvaladons drei mächtige Tore geplant hatten. Eins in Richtung Wetterstein, Eines um den unbelebten Stollen zu versiegeln und Eines für den Notfall, dass bei einer Belagerung der anderen beiden Tore als letzte Trutzburg dienen sollte. Da jedoch schnell die Erkenntnis gewonnen werden konnte, dass niemand feindliches Interesse an Patuvaladon hegte, wurden die Arbeiten am dritten Tor schnell eingestellt. Theoretisch wäre es möglich das Tor fertigzustellen und einsatzbereit zu machen.

Durch das riesige Tor gelangen sie in eine weitere große Höhle, von deren Decke eine Konstruktion herabhängt, die zuvor den Kristall gefasst hat. Die faustgroße Fassung ist leer und eine erfolgreiche Spurensuche (SG 10) ergibt merkwürdige Verbrennungen auf dem Boden, die zu dem Tor in Richtung des unbelebten Stollens führen, das jedoch geschlossen ist. Dabei sind die Verbrennungen sehr regelmäßig (Fußspuren der Feuermolche). Oberhalb des Tores kann man ein Loch erkennen, das durch den Felsen gegraben wurde, um Selbiges zu umgehen.

Beide Tore, sowohl in den bisher unbelebten Stollen wie auch in den Stollen nach Wetterstein, lassen sich mit einem Passwort öffnen. Zur Sicherheit, damit man das Passwort auch nicht vergisst, haben die Erbauer jeweils ein Rätsel auf gnomisch auf die Innenseite der Tore geschrieben.

Tor Richtung Wetterstein: „Sag: Was treibt den Gnomen an?“ – Dieses Tor lässt sich mit dem Wort „Neugierde“ öffnen, aber auch, weil die Erbauer\*innen Kenner\*innen guten Humors waren, mit den Worten „Was treibt den Gnomen an“.

Anderes Tor: „Es ist des Gnomen Freund und Feind, schläft sehr gern in Höhlen ein. Dunkle Saat mit dunklen Schwingen, um mich oder mir den Tod zu bringen.“

(An dieser Stelle kannst du die Rätsel auch beliebig austauschen. Viele Foren im Pen and Paper – Bereich bieten unzählig viele Rätsel an) – Sollten die SC das Passwort der Tore erfragen wollen, werden ihnen viele Gnom\*innen das Passwort für das Tor Richtung Wetterstein nennen können, das Andere jedoch ist mit den Jahrzehnten in der Erinnerung verblasst.

Während die SC die Rätsel auf den Toren lesen, fällt einem\*einer von ihnen auf, dass etwas silbern Glitzerndes im sandigen Boden vergraben scheint. (Weisheitsrettungswurf SG 15). Hierbei handelt es sich um einen noch gut erhaltenen zwergischen Helm, der mit allerlei Runen verziert ist und gerade groß genug für einen Gnomenkopf scheint (RK +1).

### **Hintergrundinformation:**

Tatsächlich ist Patuvaladon in größter Not, da sich ein Stamm Feuermolche (Volos Almanach der Monster S. 137f.) durch die Wärme der Jukkelbeeren angezogen fühlt und durch die Stollen nähert. Ihre ursprüngliche Heimatstätte ein paar Kilometer entfernt im Inneren des Gebirges verliert zusehends an Wärme und die offenen Lava-Seen verschlacken zunehmend. Durch ihre strenge Religiosität verfügen die Feuermolche über klerikale Macht, um den gigantischen Lindwurm zu beschwören, der ihnen Tunnel zur Fortbewegung gräbt. Durch einen solchen ist ein Spähtrupp Feuermolch-Krieger auf eine gigantische Höhle am Ende des unbelebten Stollens gestoßen, die ähnlich weit von den heißen Essen der Zwerge und dem tropischen Jukkelbeeren-Feld entfernt ist. Als die Feuermolche den Stollen erkundschafeten, stoßen sie schließlich auf das Tor und dahinter auch auf die Konstruktion. Als Beweis nahmen sie den Kristall mit und entfernten sich wieder, um ihre Strategie gegen überlegenere Feinde vorzubereiten. Denn da die Feuermolche nur in der Masse und mit Hilfe ihrer Magier\*innen wirklich gefährlich werden, haben sie von ihrem bösen Gott Ssurt ein grausames Ritual gelernt, bei dem sie entführte Kinder anderer Völker in wütende Bestien verwandeln. Diese halten sie in Käfige und lassen sie immer dann los, wenn sie den Stollen, in dem ihre Feinde leben, identifiziert haben. Nachdem das Monster gewütet hat, stoßen dann die Truppen der Feuermolche vor und erledigen den Rest.

Lösungsstrategien: Das/Die Monster aufspüren, bekämpfen und besiegen (Menschen oder Elfen um Hilfe fragen – Spuren lesen). Patuvaladon evakuieren (ein alter Stollen führt tiefer in den Berg hinein – neuartiger Grabroter steht kurz vor der Fertigstellung). Die Stadt versiegeln (Es wurden Tore in die

Stollen gelassen, die leider nicht ganz fertiggestellt wurden, weil die Ingenieure entweder die Lust oder die Ressourcen verlassen haben. Bei den benachbarten Zwergen könnte man die benötigten Ersatzteile sicherlich organisieren. Der Weg dorthin ist jedoch beschwerlich und führt durch ein Tunnellabyrinth.)

## **Unbelebter Stollen**

Kalte Luft zieht herauf, als die SC den alten unbenutzten Stollen betreten. Relativ leicht lassen sich die Verbrennungsspuren auf dem kalten und nackten Boden verfolgen, die tiefer ins Gebirge führen, bis sie sich an einer sandigeren Stelle verlaufen. Hier rieselt feiner Sand aus der Decke, wann immer der Berg ein kleines Grollen von sich gibt. Es ist unmöglich nachzuverfolgen, wohin die Verbrennungen weiter führen. Zu allem Unglück teilt sich der Stollen direkt nach der sandigen Stelle in zwei weiterführende kleinere Stollen auf. Hier ist es feucht und morastig, weswegen sich auch hier in beiden Fällen keine Spuren entdecken lassen.

## **Linker Weg - Stalaktitenhöhle**

Die linke Option lässt ein bläuliches Schimmern erahnen und kältere Luft zieht um die Nasen der SC (Wahrnehmung SG 13). Die Feuchtigkeit hat den morastigen Boden aufgeweicht und schmatzt bei jedem Stiefeltritt. Nach nur wenigen Metern führt der Stollen um eine Biegung nach links und steigt recht rasant an. Wenn die SC die Rampe erklimmen, können sie schon von einiger Entfernung das stete Tropfen von Wasser hören. Auf der Oberseite der Rampe angekommen, erhaschen sie einen Blick auf die vor ihnen liegende Höhle. Bläulich schimmerndes Moos an den Wänden und auf dem Boden taucht diese in ein kühles Licht und lässt die Größe der Höhle von etwa 50x50m erahnen. Von der Decke hängen unzählige Stalaktiten und geben der Decke damit ein schauriges Igel-Antlitz. Genau auf der gegenüberliegenden Seite wächst ein mächtiger violetter Pilz in die Höhe, der jedoch in Wahrheit kein mächtiger Pilz sondern eine gebastelte Attrappe aus Holz und Leinen ist. Bei genauerer Betrachtung (Wahrnehmung SG 15) oder Versuch herauszufinden um welchen Pilz es sich hierbei handelt (Naturkunde SG10), fällt den SC auf, dass irgendetwas mit diesem Pilz nicht stimmt. Er wirkt schlichtweg unnatürlich.

Sobald die SC den Boden der Höhle betreten und nicht geäußert haben, dass sie besondere Vorsicht walten lassen, fällt eine Stalaktite von der Decke herab und trifft den unachtsamen Gast mit 1w8+1 Schaden. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Heimlichkeit können die SC es allerdings versuchen so

sanft aufzutreten, dass die Stalaktiten an der Decke zwar wackeln, jedoch nicht herabfallen. Bei genauerem Hinsehen fällt auf, dass durch die sensible Wurzelverbindungen des Moos jede Erschütterung weitergegeben und damit die Stalaktiten aus der Verankerung gebrochen werden.

Schaffen es die SC erfolgreich auf die andere Seite zu kommen, können sie unter dem Pilz einen Hebel finden, der, wenn sie ihn ziehen, einen Toröffnungsmechanismus in Gang setzt und damit eine schmale Öffnung freigibt.

Zwei Brandfallen auf dem Boden sichern den Gang ab (Wahrnehmung SG 12 – Geschicklichkeitsrettungswurf SG 13 – sonst 3w6 Feuerschaden), der nun tiefer hinein ins Gebirge führt und schon nach kurzer Zeit in einer Kammer endet. Hier befindet sich eine alte Werkbank und allerlei Werkzeug. Auch ein offenes Tagebuch liegt auf dem Tisch, in dem das letzte eingetragene Datum jedoch mindestens einhundert Jahre her sein muss. Neben vielen Wehklagen über die Verbannung aus Patuvaladon wegen seiner Trinksucht schreibt der namenlose Tüftler von einer Apparatur, die bald fertig werden würde und mit der er sich den Weg zurück in die Heimat brennen würde. Eine Skizze und eine Anleitung liegen bei, auch das Gerät ist auf einer der Werkbänke in fast-fertigem Zustand zu finden. Die Anleitung zu lesen und zu verstehen erfordert einen erfolgreichen Wurf auf das Tüftlerwerkzeug (SG 13). Die Benutzung des Flammenwerfers erfordert natürlich Fingerfertigkeit (Als Bonus auf die Angriffswürfe). Die Oberfläche schimmert magisch rötlich. Magie entdecken bringt zu Tage, dass der Flammenwerfer mit der Seele seines pyromantischen Besitzers verflucht ist und jeden, der ihn berührt dazu bringen will, alles um ihn herum in Brand zu stecken (Weisheitsrettungswurf SG 10 bei jeder neuen Sache, die theoretisch brennen könnte). Der Flammenwerfer funktioniert wie „brennende Hände“ auf Zauberstufe 1.

## **Rechter Weg – Den Feuermolchen auf der Spur**

Ein völlig verwahrloster junger Mensch (Kunibert) versteckt sich irgendwo unweit des Eingangs zum rechten Stollen... wenn man das verstecken nennen kann. Vor einer gefühlten Ewigkeit ist er durch einen Erdbeben in ein Loch gefallen und damit im Erdreich gelandet. Er war mit seinem kleinen Bruder (Jan) unterwegs, den er aber nie wieder gesehen oder gehört hat (die Feuermolche haben ihn entführt, um ihn in ein Monstrum zu verwandeln). Er misst die Zeit, aufgrund fehlender Gestirne, nur noch in gegessenen Ratten. Er ist seit ziemlich genau 146 Ratten hier unten. Da er in der Dunkelheit nicht sehen kann, ist er nahezu blind und bewegt sich auf allen Vieren tastend fort. Durch die lange Zeit alleine ist



er ziemlich verrückt geworden und wird die SC für ein Trugbild halten. Das Tor der Gnome hat er ertastet aber logischerweise nicht öffnen können. Die Feuermolche hat er vorbeigehen sehen und sich versteckt, es war seit langem das Erste was er gesehen hat. Aber auch sie hält er für ein Trugbild, das einem Albtraum entstammt. Durch einen erfolgreichen Wurf auf Überzeugen (SG 15) wird er sich beruhigen und sie versuchen anzufassen. Spürt er die Haut und begreift, dass es sich hierbei um echte Lebewesen handelt, bettelt er die Gnom\*innen an, ihn an die Oberfläche zu bringen. Er wird alles dafür tun, nicht mehr alleine im Stollen zu sein.

Irgendwo in einer Nische tiefer den Stollen herab steht eine alte Apparatur, mit einem erfolgreichen Wurf auf "Tüftlerwerkzeug (Geschichte)" (SG 15) erinnern sich die SC daran, dass diese Art von Apparaturen früher für den Tunnelbau genutzt wurden. Sie können, wenn man sie magisch aktiviert, Tunnelwände abtragen. (Magischer Bohrer). Sollte einer der SC die Gerätschaft reparieren wollen, wird er zwei Aaskriecher (Monsterhandbuch S. 13) aufwecken, die dort ihr Zuhause gefunden haben. Die Person, die am Nächsten an der Apparatur steht, wird in dieser Runde von dem Angriff der Aaskriecher überrascht (Vorteilswurf beim Angriff). Es besteht die Möglichkeit den Bohrer erfolgreich zu reparieren (Tüftlerwerkzeug - Fingerfertigkeit SG 14).

Optional:

An der Decke eines Stollens hängen zwei Düstermäntel (Monsterhandbuch S.102) und warten ruhig auf ihre Opfer.

## **Die Höhle des Basilisken**

Der rechte Stollen endet nach einigen Stunden des Marsches in einer weiteren Höhle, die in früheren Tagen als Rastplatz fungiert hat. Steinerner Schlafnischen und eine alte Feuerstelle deuten auf eine rege Nutzung in alten Tagen hin. Zwei weitere Eingänge führen in weiterführende Stollen.

Vor einem Eingang, der mit Ranken verwachsen zu sein scheint, ist ein ziemlich altes Schild angebracht, das einen Totenkopf ziert. Daneben ist in die Wand geritzt: „Nicht betreten!“. Auch hier solltest du die SC einen Weisheitsrettungswurf ablegen lassen, um zu überprüfen ob die gnomische Neugierde Überhand nimmt. Der Gang führt steil bergab und endet nach der Steigung prompt in eine Höhle voller Säulen und mit undurchsichtiger Größe. Eine\*r der SC tritt am unteren Ende der Rampe auf eine versteinerte Ratte – die Alarmglocken sollten klingeln, denn in dieser Höhle wohnt ein alter Basilisk (Monsterhandbuch S.19), nur darauf erpicht seine Gegner zu fressen. An einem seiner versteinerten

Opfer in der Höhle findet man eine alte Tasche – Inhalt: Uhrwerkamulett - Xanathars Ratgeber für Alles S.139.

## **Das Lager der Feuermolch-Vorhut**

Folgt man dem anderen Eingang verengt sich der Stollen mehr und mehr und wird spätestens jetzt für den Aaskäfer zu schmal sein. In wilden Windungen schlängelt sich der immer kleiner werdende Stollen in die Tiefe des Gebirges, bis man schließlich leichten Feuerschein erkennen kann, der in den Stollen hineingesandt wird.

Aufmerksame Ohren werden entfernte Geräusche von klapperndem Metall und Stimmen wahrnehmen (SG 11). Schaffen die SC es sich leise anzuschleichen, können sie die Vorhut der Feuermolche (Volos Almanach der Monster S.137f. - 5 Krieger + 2 Reittiere sowie 2 Magier) beobachten, wie sie um den gestohlenen Kristall herum sitzen und sich an der gespeicherten Hitze der Sonne wärmen. Rechts und links abseits der Feuermolch-Versammlung steht jeweils ein massiver Käfig aus Eisenstäben vor einem perfekt gegrabenen Stollen (SG 15 Naturkunde – Ein Lindwurm hat diesen gegraben). Der rechte Käfig, dessen Stollen in einen Keller von Wetterstein führt, ist leer und die Tür des Käfigs geöffnet. Der linke jedoch beherbergt ein starr in die Dunkelheit (Richtung Patuvaladon) schauendes Monster. Hierbei handelt es sich um den entführten und in einem dunklen Ritual verwandelten Jan, den Bruder von Kunibert (Tanarukk – Volos Almanach der Monster S.177). An jedem der beiden Käfige ist ein Hebel befestigt, der die Tür des Käfigs umgehend öffnet.

Sollten die SC das Monster in irgendeiner Weise freilassen, wird es schnurstracks nach Patuvaladon laufen und ein heilloses Massaker anrichten.

Direkt hinter den Feuermolchen befindet sich ein riesiger Tunnel, der perfekter nicht hätte gebaut werden können. Ein mächtiger Lindwurm grub diesen im Auftrag der dunklen Gottheit Ssurr und ermöglichte es den glühenden Eindringlingen erst hierhin zu gelangen. Er mündet direkt im Hort der Feuermolche, jedoch braucht es einen Tagesritt, um die Distanz des Tunnels zu überwinden. Noch scheint man am Ende des Tunnels kein Licht zu vernehmen.

Sobald die Feuermolche in irgendeiner Art von der Existenz der Gnom\*innen in ihrer Höhle gewahr werden, wird einer von ihnen auf ein Reittier springen und in den Tunnel Richtung Heimstatt zu reiten. Ab jetzt zählt der genannte Tag, bis der Reiter die Hauptarmee erreicht.

Untersuchen die SC die Tunnel, werden sie bei dem linken vor dem Wasserfall zu stehen kommen, der bei der Fledermaus-Zuchtstation in das Frischwasserbecken mündet. Der rechte Tunnel führt nach Wetterstein in den Keller der Taverne „Zum störrischen Stummelbein“. Folgen sie diesem Tunnel, werden die SC eine Szenerie des Chaos entdecken, das das losgelassene Chaos bei den Zwergen angerichtet hat. Unzählige tote Zwerge liegen um den niedergeworbenen Feind, Frauen weinen um ihre Männer und Kinder weinen vor Verzweiflung. Die Verteidigung Wettersteins wurde erfolgreich geschwächt.

### **Stollen in Richtung Wetterstein**

In einer Höhle: Ein Zwerg (Sigmund Goldhammer) sitzt auf einem Stein und isst eine Stulle. Unweit von ihm ist ein Haufen aus dem Berg gebrochener Steine, vor dem eine Schubkarre mit Werkzeug und einem gefüllten Leinenbeutel steht. Er wird die SC freundlich begrüßen und eine Stulle anbieten. Den SC wird sein prächtiger Ring (Ring der Zwergenkraft -2 Stärke für alle nicht-Zwerge +2 für Zwerge) auffallen. Er wird, falls die SC ihn fragen, eine Lüge über dessen Herkunft erfinden (Motiv erkennen SG 13). Tatsächlich hat er ihn seinem Zwergenkollegen abgenommen, der mit ihm in dieser Höhle gegraben hat. Als sie auf eine Ansammlung seltener Edelsteine getroffen sind, stritten sich die beiden über die Verteilung der Edelsteine. Sigmund schlug seinen Kollegen tot, raubte seinen Familienring und begrub ihn anschließend unter einem Berg aus Steinen. Leider war er nicht sehr gründlich und durch einen erfolgreichen Wahrnehmungswurf (SG 12) können die SC eine Stiefelspitze unter dem Berg heraussehen. Zudem wird ihnen auffallen, dass Sigmund verletzt ist und blutet. Er hat sich beim Kampf verletzt, wird dies jedoch auf einen Sturz über einen Stein schieben.

Die Explosion, die es dem Ungeheuer der Feuermolche ermöglicht in einen Keller der Zwerge einzudringen, verursacht auf dem Weg nach Wetterstein den Zusammenbruch einer Brücke über einen Schlund und an einer anderen Stelle einen Erdbeben, der den weiteren Weg versperrt. Ein alter Pfad soll laut der Karte, die die SC bekommen haben, hinunter in die Tiefe führen, in der ein uralter unterirdischer See beheimatet ist. In dem See lebt ein gefährliches Wesen, das die SC, die in einem Boot über den See schippern, nicht bemerkt. Allerdings sorgen ein paar Irrlichter (Monsterhandbuch S.165) dafür, dass das sich vielleicht ändert.

## **Wetterstein**

Holger Steinhand ist der Schmied für Kristalle und erste Anlaufstelle für die SC, jedoch bricht nur kurz nachdem die SC das Tor nach Wetterstein durchschreiten ein Monster aus der Tavernentüre auf den Marktplatz, auf dem sich viele unbewaffnete Zwerg\*innen befinden. Todesmutig nehmen die Zwerg\*innen den Kampf auf, der sich zusehends zu einem Massaker entwickelt. Die SC haben nun die Wahl sich zu entscheiden.

Eine aufgelöste Mutter wird, nachdem es wieder ruhiger geworden ist, nach ihrem Zwergenkind fragen (wurde entführt). Auch bei aller gründlichster Suche wird man ihr Kind nicht finden.

Durch den Angriffstunnel des Monsters, der in dem Keller der Taverne „Zum störrischen Stummelbein“ zu finden ist, können sie zu einem verlassenen Käfig finden (war dort eingesperrt). Unweit davon ist das Lager der Vorhut und ein weiterer Käfig und Tunnel (in Richtung Patuvaladon) (Dazu siehe „Das Lager der Feuermolch-Vorhut“)

## **Das Ende oder ein Neuanfang?**

Sobald sich die SC der Lage bewusst sind, heißt es Lösungen für den Fortbestand des Volkes zu finden. Hierzu wurden den SC im Rahmen des Abenteuers mehrere Möglichkeiten an die Hand gegeben. Sie können sich in den Schutz der Zwergenfestung zurückziehen und Zwerge und Gnome vereinen, Patuvaladon evakuieren und einen eigenen neuen Tunnel graben, bis man sich weit genug entfernt hat oder eine Verteidigung aufbauen und kämpfen.

Egal wie die SC die Situation ausspielen, liegt es an dir wie weit du sie noch spielen lässt, denn die erste Gefahr, das todbringende Monster, wurde gebannt und die zweite frühzeitig erkannt.

Ich wünsche dir beim Spielen sehr viel Spaß!

Hör dir doch gerne die zugehörige Podcast-Folge bei Spotify an, um dich vorzubereiten und Tipps und Tricks zu bekommen.

