

## Die Falkengrund-Sequenz

Dieses Dokument enthält einige Einzelhinweise für Spielleiter, wie die verschiedenen Abenteuer in und um Falkengrund zu einer vollständigen Kampagne verknüpft werden können.

### Achtung!

Zum Verständnis der Hinweise werden genaue Kenntnisse der Abenteuermodule vorausgesetzt.

- Am Anfang von D0 sehen die Abenteuer eine Horde spielender Kinder, die am Hang zwischen dem Untermarkt und dem Hochsitz Abenteuer und Monster spielen.
- In der Schlange vor „Wurzeln und Heilmittel“ treffen die Spieler auf Hollin Hebradan. Seine große Schwester Ralla ist auch an den Scheuerlingsflecken erkrankt und er fürchtet sich, dass es seiner Schwester so schlecht geht, weil sie ja die beiden versorgt. (Sie arbeitet in der „Roten Dame“ von Kabran Blutaugen)
- Zwischen D0 und D1 schenkt Hollin als Dank für die Rettung seiner Schwester den Helden jeweils eine geschnitzte Holzfigur, mit der er die Helden sehr treffend dargestellt hat.
- Vogt Deldrin Balson fragt die Helden, ob sie sich nicht auch herausfinden können, wie der Schwarze Scheuerling in Bachmanns Quelle gelangt ist. Er müsse sich um die Verteilung der heilenden Medizin von Laurel kümmern.
- In der Nähe der Quelle finden die Helden im Wald einen Urgathoa-Schrein.
- Eines Abends kommt Ralla (Hollins Schwester) aufgeregt in das Gasthaus, in dem die Helden untergekommen sind. Hollin sei verschwunden... (danach kann gerne Kabran Blutaugen hinzukommen, um Ralla zurück an ihre Arbeit zu bringen.)
- Im ersten Untergeschoss des Zwergenklosters handelt es sich bei der bei den Ghulen liegenden Leiche um Mertren, den Kleriker der vorigen Abenteuergruppe. Unter seinen Habseligkeiten sollten die Abenteuer 1-2 *Schriftrollen: Krankheit kurieren* finden. Gegen den Kuss der Vargouillen im Bereich 8 sind im Abenteuer keine weiteren Hilfsmittel vorgesehen.
- In D1 erzählt der Halbblingsbarde Edgrin den Abenteuern über Mertren und kann sie in Richtung der Ghule führen, falls sie Erkrankte bei sich haben.
- Die vorige Abenteuergruppe, die sich dort befand, war schon mit Drazmorg unterwegs. Edgrin kann den Abenteuern also auch etwas über den endgültigen Bösewicht der Kampagne und die anderen Mitglieder seiner Abenteuergruppe (die anderen Gegner in D4) erzählen.
- Sollten sich die Abenteuer nicht auf der 5. Stufe befinden, wenn sie D1 abgeschlossen haben, kann man neben ein paar gut platzierten Zusatzbegegnungen auf dem Rückweg auch das „Pathfinder Szenario #43: The Pallid Plague“ von Paizo an dieser Stelle gut einfügen (allerdings etwas abgeändert, da es sich bei den Spielern aller Wahrscheinlichkeit nicht um Mitglieder der Gesellschaft der Kundschafter handelt), um den SC weitere Erfahrungspunkte für die fünfte Stufe zu verleihen. Das Thema des Urgathoa-Kultes im Szenario greift das Thema aus den Entdeckungen an Bachmanns Quelle auf (s.o.). Die Feenbegegnung im Szenario passt hervorragend zu den Geschehnissen von E1.
- D1.5 sollte sich dann relativ schnell an die Ereignisse von D0 anschließen, wenn E1 nicht mit in die Kampagne aufgenommen wird. Bevor die Abenteuer selber auf die Idee kommen, wieder zum Schmelztiegel aufzubrechen, sollten die Ereignisse ihnen zuvorkommen.
- Hier kann man E1 mit einbinden: Thuldrin Creed hat zur Feier der Rettung seines Sohnes die Helden zu den Ehrengästen des baldigen Jahrmarkts ausgerufen (und es wäre sehr unhöflich dem Gavel des Holzkonsortiums diese Ehre auszuschlagen). Da es noch mindestens eine Woche dauert, bis die Karnevaltruppe eintrifft, kann sich die Abenteuergruppe mit ein paar anderen Dingen in dem Ort beschäftigen („Pallid Plague“ und dann D1.5), bis die Gaukler eintreffen.
- Die Ereignisse von D4 finden dann im Wintereinbruch nach E1 statt. Der Friedhof und sein merkwürdiger Wärter können auch schon vorher auftauchen (z.B. bei der Beisetzung der Opfer der Scheuerlingsflecken, oder bei der Zeremonie der Toten des Jahrmarkts). Um ein wenig mehr Zeit ins Land gehen lassen zu können, kann die Zerstörung des Artefakts zu fürchterlichen Stürmen führen, die erst nach einigen Tagen nachlassen. Dann die Totenzeremonie, die wiederum von einem Sturm unterbrochen wird, und

## www.pathfinder-rpg.de – Weberweiterung: Die Falkengrund-Sequenz

am nächsten Tag während des Sturms der Angriff auf Falkengrund. Am nächsten Tag klart sich der Himmel auf und der Weg zum Schmelztiegel ist frei. Das Finale der Finstermond-Kampagne kann beginnen.

### Weitere Hinweise:

Hollin eignet sich hervorragend zur Überleitung zwischen D0 und D1, da sich die Helden gerne mit dem kleinen Jungen identifizieren werden. Auch das weitere Schicksal der Kinder und die Probleme von Ralla bei ihrer Arbeit kann man in die Ereignisse in Falkengrund mit einbinden. Wenn Hollin zum Beispiel den Angriff der Untoten in Falkengrund erblickt, kann dies der Zeitpunkt sein, an dem er seinen Verstand endgültig verliert.

Der Autor der Module Nicolas Logue hatte eigentlich als Abschluss ein weiteres Abenteuer geplant; wegen seiner neuen Tätigkeit als Professor für Theaterwissenschaften in England konnte er diese nicht umsetzen, so dass „Hungrig sind die Toten“ zum Abschluss umgeschrieben wurde. In dem eigentlich vorgesehenen letzten Falkengrund-Abenteuer wäre es um das Holzkonsortium gegangen. In einer großen Wahl wäre das Schicksal von Falkengrund entschieden worden. Mehr ist über das ominöse, ungeschriebene Modul zurzeit leider nicht in Erfahrung zu bringen.

Viel Spaß!  
Oliver von Spreckelsen