

AUFSTIEG DER TIAMAT

Von Steve Winter und Alexander Winter



TYRANNY of DRAGONS



IMPRESSUM

KOBOLD PRESS

Design: Steve Winter, Alexander Winter

Entwicklung und Produktion: Wolfgang Baur

Redaktion: Scott Fitzgerald Gray

Innenillustrationen: John-Paul Balmert, Nicole Cardiff,
Guido Kuip, Marcel Mercado, Bryan Syme

Karten: Jared Blando

Künstlerische Leitung: Marc Radle

WIZARDS OF THE COAST

Entwicklungsleitung D&D: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Produktion: Greg Bilsland

Mitarbeit Abenteuer: Mike Mearls, Christopher Perkins,
Matt Sernett, Chris Sims, Rodney Thompson,
Jeremy Crawford

Künstlerische Leitung: Kate Irwin, Shauna Narciso

Titelbild: Michael Komarck

Grafikdesign: Bree Heiss, Emi Tanji

Projektmanagement: Neil Shinkle, John Hay

Produktionsdienstleistungen: Cynda Callaway, Jefferson
Dunlap, David Gershman, Anita Williams

Marke und Marketing: Nathan Stewart, Liz Schuh,
Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross,
Laura Tommervik, Kim Lundstrom, Trevor Kidd

Testspieler: Melissa Bassett, André Bégin, Mik Calow,
Mélanie Côté, Manon Crevier, Ben Danderson, Dave
Eadie, Frank Foulis, Rodrigo Gorgulho, Pete Griffith,
Liam Gulliver, Jon Harvill, Joseph Kauffmann, Yan
Lacharité, Renata Landim, Rodrigo Landim, Éric Leroux,
Carlos Eduardo Lopes, Julia Lopes, David Muller, Claudio
Pozas, Paula Pozas, Count Response, Sara Servin, Robin
Stacey, Jaime Thayer, Keoki Young

Disclaimer: Tiamat entschuldigt sich nicht dafür, komplette Abenteuergruppen auszulöschen.



ISBN: 978-1-9456-2550-3

Erstauflage 2020



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Tyranny of Dragons, Hoard of the Dragon Queen, The Rise of Tiamat, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

The Kobold Press logo is a trademark of Open Design and is used by permission.

Printed in Lithuania. Manufactured by Standartu Spaustuve, Dariaus ir Gireno g. 39, LT-02189 Vilnius, Lietuva
©2020 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.

VORWORT

In diesem Abenteuer bereitet ihr euch vor, den letzten Angriff auf Tiamat zu beginnen und so die erste große Kampagne für die 5. Edition von DUNGEONS & DRAGONS abzuschließen. Unabhängig davon, ob ihr den ersten Teil der Reihe – *Hort der Drachenkönigin* – gespielt habt oder nicht, benötigt ihr das *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*), den *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuch*) und das *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*), um dieses Abenteuer zu spielen.

Sowohl die Helden als auch die Feinde, denen sie gegenüberstehen, erreichen in dieser Kampagne immer höhere Stufen der Macht. Noch nie haben die Charaktere sich größeren Herausforderungen stellen müssen, als in diesem Abenteuer – und die Darstellung dieser Herausforderungen in einem „epischen“ Licht ist selbstverständlich auch für den Spielleiter genutzend. Geh in diesen Episoden aufs Ganze!

Die Abenteurer könnten zwar von Drachenfeuer vernichtet, von Zauberei eingefangen oder von rachedurstigen Kultisten niedergemetzelt werden – doch die Optionen und Verbündeten, die den Helden in ihrem Kampf gegen den Drachenkult zur Verfügung stehen, sind ebenso groß.

Es wird nicht leicht werden, Tiamat zu besiegen. Trotzdem bin ich überzeugt, dass du und deine Spieler daraus ein ebenso spannendes wie erinnerungswürdiges Ereignis machen werdet. Viel Spaß und gutes Spiel!

Wolfgang Baur
Gründer, Kobold Press
Juli 2014

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH, Waldems

Originaltitel: The Rise of Tiamat

Redaktion: Mirko Bader

Übersetzung: Simon Burandt

Lektorat: Mirko Bader

Layout: Matthias Lück



GALE FORCE NINE PRODUKTIONSTEAM:

Projektleiter: Matthew Vaughan

Projektteam: Chris Forgham, Emily Harwood, Alexander Weeks

Produzent: John-Paul Brisigotti



AUF DEM TITELBILD

Nach ihrer Befreiung steigt Tiamat triumphal aus den Neun Höllen auf und macht den Drachenbrunnen zu ihrem Hort. Ihre Ankunft – hier dargestellt von Michael Komarck – markiert den Anbruch eines neuen, düsteren Zeitalters.

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	4
Hintergrund.....	4
Überblick.....	5
Ablauf der Episoden	5
Abenteureraufhänger	6
Zusätzliche Begegnungen	6
Das Abenteuer leiten	7
Widersacher	8
Verbündete.....	11
Episode 1: Der Rat von Waterdeep	18
Das Abenteuer beginnen	18
Zurück in Waterdeep	19
Verbündete versammeln.....	19
Sitzungen des Rats	19
Die Sitzungen bewerten	23
Episode 2: Das Treibeismeer	24
Das Treibeismeer	25
Oyaviggaton	27
Die Eishöhlen.....	29
Karte: Arauthators Hort.....	31
Arauthators Hort	36
Entwicklungen	37
Oyaviggaton verlassen.....	37
Arauthators Schätze.....	37
Abschluss.....	37
Episode 3 und 4:	
Tod den Wyrmsprechern	38
Varram der Weiße.....	38
Das Grab des Diderius.....	40
Ss'tck'al.....	46
Abschluss.....	47
Neronvain.....	48
Der Nebelwald	48
Neronvains Festung.....	50
Karte: Neronvains Festung	51
Abschluss.....	53
Episode 5: Der Kult schlägt zurück	54
Erster Angriff	54
Zweiter Angriff.....	55
Dritter Angriff	56
Reihenfolge der Ereignisse	57
Episode 6:	
Metallische Drachen, erhebt euch!	58
Unerwartete Botschafter	58
Konzil der Drachen.....	59
Abschluss.....	61

Episode 7: Xonthals Turm	62
Das Labyrinth	63
Karte: Xonthals Turm.....	65
Der Turm.....	69
Gewölbe.....	71
Xonthals Turm verlassen.....	74
Abschluss.....	74
Episode 8: Mission in Thay	75
Der Feind meines Feindes	75
Abschluss.....	77
Episode 9: Tiamats Rückkehr	78
Der Drachenbrunnen	79
Karte: Der Drachenbrunnen.....	80
Karte: Tempel der Tiamat	84
Tempel der Tiamat.....	85
Feinde und Verbündete	86
Sieg oder Niederlage	88
Anhang A: Monster	89
Anhang B: Magische Gegenstände	93
Anhang C: Sitzungsprotokollbogen	95



HERRSCHAFT DER DRACHEN

Herrschaft der Drachen: Aufstieg der Tiamat ist ein *Dungeons & Dragons*-Abenteuer für Charaktere ab der 8. Stufe und die Fortsetzung des ersten Bandes Hört der Drachenkönigin. Nach Abschluss dieses Abenteuers sollten die Charaktere die 15. Stufe erreicht haben (oder kurz davorstehen).

Die ideale Gruppengröße ist vier Charaktere. Falls die Gruppe kleiner ist, könnte man einige Gegner aus Kampf-Begegnungen entfernen. Ebenso könnte man Gegner hinzufügen, falls die Gruppe größer ist. Um übermäßige schwere Kämpfe zu vermeiden, können Begegnungen für kleine Gruppen auch auf andere Weisen abgewandelt werden.

EINLEITUNG

Herrschaft der Drachen spielt an der Schwertküste der Vergessenen Reiche, einem schmalen Streifen der Zivilisation, der sich die Westküste Faerûns hinabzieht. Die weit voneinander entfernten Städte der Schwertküste liegen wie Perlen an einer Schnur an derselben großen Straße. Diese Straße erhält viele unterschiedliche Namen, während sie sich über mehr als dreitausend Kilometer von Luskan im Norden bis nach Calimhafen im Süden windet. Dabei führt sie durch Neverwinter, Waterdeep, Baldur's Gate und mehrere weitere große Hafenstädte. Der erste Band von *Herrschaft der Drachen* spielte sich größtenteils auf dem Straßenabschnitt zwischen Baldur's Gate und Neverwinter ab. Dieser zweite Band führt die Abenteurer weiter über die Schwertküste und bereitet sie auf den Entscheidungskampf gegen die Diener Tiamats vor.

Charakterfortschritt. Dieses Abenteuer nutzt für die Charaktererfahrung die Meilenstein-Regel. Hiernach erreichen Charaktere eine neue Stufe, sobald sie besondere Ereignisse in der Kampagne abschließen. Siehe „Charakterfortschritt“ weiter unten.

HINTERGRUND

Der Drachenkult ist seit Jahrhunderten in Faerûn aktiv. Der Fokus des Kultes lag den größten Teil dieser Zeit auf untoten Drachen, doch das hat sich geändert. Der Kult bemüht sich nun um ein direkteres und wagemutigeres Vorgehen – indem er Tiamat aus den Neun Höllen beschwört und ihre körperliche Inkarnation in die Welt bringt. Bis dato haben die Kultisten und ihre Anführer große Schätze angehäuft, sind eine Allianz mit Thay eingegangen, um Wissen und Hilfe für das notwendige Beschwörungsritual zu erhalten, haben die fünf Drachenmasken zusammengetragen, die im Mittelpunkt des Rituals stehen (siehe „Drachenmasken“ unten), und haben sich der Unterstützung vieler der ältesten und stärksten bösen Drachen Faerûns versichert.

Für den Kult lief jedoch nicht alles nach Plan. Die Enthüllung der Allianz zwischen Drachenkult und den Roten Magiern von Thay hat die verschiedenen Fraktionen, die sich gegen diese beiden Organisationen stellen, wachgerüttelt. Die Harfner sowie der Orden des Panzerhandschuhs betrachten eine solche Allianz als Abscheulichkeit. Der Rat der Grafen erkennt die offensichtliche Bedrohung für die Ländereien und Herrscher der Schwertküste und des Nordens, während die Smaragdenklave davon ausgeht, dass alles, was Thay in Angriff nimmt, wahrscheinlich der natürlichen Ordnung widerspricht. Selbst die Zhentarim fürchten die Union zweier so mächtiger Kräfte.

Das Bekanntwerden dieser Allianz hat die verschiedenen Machtgruppen der Schwertküste zusammengebracht. Die Fraktionsführer haben erkannt, dass sie ihre Truppen zusammenschließen müssen, um den Kult zu bekämpfen. Unterdessen wird die Situation in Faerûn immer schlimmer. Die Zahl der vom Kult unternommenen Entführungen und Überfälle wächst täglich. Flüchtlinge fliehen aus verbrannten Regionen, in denen wichtige Städte und Festungen vom Kult überannt werden. Dorfbewohner lassen ihre Felder und Herden im Stich, um den stetigen Drachenangriffen zu entkommen.

In vielen Städten ist durch Panik eine wachsende Bewegung entstanden, die sich den Forderungen des Kults fügen will, in der Hoffnung, dieser würde Nachsicht üben. Es ist schwer, Truppen auszuheben, wenn diese befürchten müssen, im Drachenfeuer zu brennen. Dies ist eine Zeit für Helden, die die Bewohner der Schwertküste mit einem oder zwei großen Siegen inspirieren. Zum Glück gibt es in den Vergessenen Reichen hierfür genau die richtige Gruppe von Helden.

DRACHENMASKEN

Severin Silrajin, der aus Calimshan stammende, neue Anführer des Drachenkults, glaubt daran, dass das wahre Wissen und die wahre Macht der Drachen nur lebenden Drachen zur Verfügung stehen, nicht untoten. Der Ehrgeiz Severins amüsierte Tiamat, sodass sie ihm die Existenz von fünf Drachenmasken enthüllte – eine für jede Farbe chromatischer Drachen. Einzelne erlaubt jede dieser Masken ihrem Träger, mit Drachen zu kommunizieren. Wichtiger jedoch: Ein Charakter, der große Kenntnis drakonischen Wissens besitzt, wird zum Wyrmgespracher, wann immer er die Maske trägt. Dies erlaubt es ihm, wie ein Drache zu denken, Gunst unter den Drachen zu erlangen und subtil das Verhalten der Drachen zu beeinflussen. Werden zwei oder mehr der Masken zusammengebracht, verschmelzen sie zu einer einzigen Maske: der *Maske der Drachenkönigin*. Diese Maske ermöglicht es dem Drachenkult, Tiamat aus ihrem Gefängnis in den Neun Höllen zu befreien.

Nachdem Severin (unter subtiler Anleitung Tiamats) dieses Geheimnis entdeckt hatte, nutzte er alle Kräfte des Kults, um die verlorenen Drachenmasken in ihren Geheimverstecken zu finden. Als er die rote Maske fand, wurde Severin der erste Wyrmgespracher, doch weitere sollten bald folgen.

GEHEIMNISSE

Im ersten Band von *Herrschaft der Drachen* häufte der Drachenkult einen Hort für Tiamat an – verlor jedoch einen Teil davon, als die Himmelsburg fiel. Gleichzeitig hielt der Kult sein Ziel geheim, Tiamat zurückzubringen und verschwieg seine Allianz mit einer Gruppe von Exilanten der Roten Magier von Thay. Nun muss der Kult nur noch genügend Opfer für das Ritual finden, durch das die Drachenmasken ein Portal zu den Neun Höllen öffnen und Tiamat somit auf die Materielle Ebene bringen werden.

Während diese Pläne fortschreiten, bieten der thayanische Exilant Rath Modar und seine Roten Magier dem Kult ihr Wissen über Beschwörungsmagie an. Sie bereiten ein gewaltiges Blutopfer vor, welches das Ritual verstärken soll. Die Allianz zwischen den Magiern und den Kultisten steht jedoch auf wackeligen Beinen, da keine der beiden Seiten den Versprechungen der anderen wirklich traut.

NEUE GESICHTER

In diesem Abenteuer erscheinen bestimmte NSC aus *Hort der Drachenkönigin* erneut. Dabei wird davon ausgegangen, dass diese NSC allen Auseinandersetzungen mit den Abenteurern lebendig entkommen konnten. Falls wichtige NSC, wie etwa der Wyrmsprecher Rezmir oder der Rote Magier Rath Modar, getötet oder gefangen worden sein sollten, ersetze sie hier einfach mit neuen NSC – oder nimm an, dass sie zwischen dem letzten Abenteuer und dem vorliegenden wieder zurück ins Leben gebracht wurden. Auferstandene Charaktere beweisen die Höhe der magischen Kräfte, die dem Kult und seinen Verbündeten, den Roten Magiern, zur Verfügung stehen – und ihre Entschlossenheit, Severins Pläne zum Abschluss zu bringen.

VERBÜNDETE

In diesem zweiten Band der Herrschaft der Drachen wird davon ausgegangen, dass die Gruppierungen von Abenteurern mit guter Gesinnung sowie die Bewohner der Schwertküste sich der Bedrohung bewusst sind, die der Drachenkult darstellt. Es ist ihnen jedoch nicht klar, wie sie damit umgehen sollen. Abhängig vom Wesen der Charaktere und von ihren Beziehungen zu den Fraktionen könnten verschiedene Gruppierungen den Helden verschiedene Vorgehensweisen vorschlagen. Es liegt an den Spielern, zu entscheiden, wie sie weiter vorgehen wollen.

ÜBERBLICK

Zu Beginn dieses Abenteuers versammeln sich Vertreter von Gruppen und Fraktionen der gesamten Schwertküste, um über die Bedrohung durch den Drachenkult zu sprechen und um Pläne zu schmieden, wie man dem Kult entgegenzutreten kann. Die Abenteurer werden nach Waterdeep gerufen, um an dem Gipfeltreffen teilzunehmen, das als der „Rat von Waterdeep“ bekannt werden wird (für Näheres, siehe Episode 1).

Vier Ratssitzungen finden im Laufe des Abenteuers statt und teilen die Ereignisse so in vier Abschnitte. Zwischen den Sitzungen unternehmen die Charaktere Missionen, um die Pläne des Kults zu durchkreuzen. Einige dieser Missionen werden während der Sitzungen von NSC (Nichtspielercharakteren) vorgeschlagen. Den Abenteurern ist bewusst, dass Tausende von Leben von ihren Handlungen abhängen. Die Charaktere gehören zu den größten Helden der Schwertküste, weshalb der Rat von Waterdeep sich an sie richtet, wenn er weise Ratschläge und schnelles Handeln benötigt.

Viele der im Rat vertretenen Machtgruppen misstrauen einander, bei manchen überschneiden sich die Interessen sogar unmittelbar. Im Laufe der vier Sitzungen des Rats müssen die Spieler und die Charaktere aus dieser ungleichen und zerstrittenen Gruppe eine koordinierte Macht formen. Nur wenn alle Gruppen zusammenarbeiten und zum gemeinsamen Ziel beitragen, werden sie genug Stärke aufbringen können, um die Rückkehr Tiamats zu verhindern. Je erfolgreicher die Charaktere in ihren Aktionen gegen den Kult sind, desto mehr Ansehen und Einfluss gewinnen sie im Rat.

Die in diesem Buch beschriebenen Ereignisse folgen einer für die Inszenierung von *Aufstieg der Tiamat* logischen Sequenz. Zur besseren Übersicht sind die Episoden nummeriert. Du kannst auch weitere Episoden einfügen, die du selbst entworfen hast oder den Ideen nachgehen, die von den Spielern kommen.

ABLAUF DER EPISODEN

Die Ereignisse von *Hort der Drachenkönigin* münden direkt in *Aufstieg der Tiamat*. Der Rahmen dieses Abenteuers wird von den Sitzungen des Rats von Waterdeep gebildet, welche das Abenteuer in vier Abschnitte einteilen.

1. ABSCHNITT

Erste Sitzung des Rats von Waterdeep. Die Charaktere werden von NSC, die sie kennen und denen sie vertrauen, zur ersten Sitzung des Rats von Waterdeep eingeladen. (Falls ihr *Hort der Drachenkönigin* gespielt habt, bieten sich Leosin Erlanthar oder Ontharr Frume für diese Funktion an.)

Varram der Weiße. Die Charaktere erfahren den Aufenthaltsort eines der hochrangigsten Anführer des Drachenkults – des Wyrmsprechers Varram. Sobald sie herausfinden, dass Varram in den Schlangenhügeln von Yuan-ti gefangen gehalten wird, können sie die Yuan-ti bekämpfen und über die Übergabe des Kultistenführers verhandeln.

Das Treibeismeer. Die Tieflingszauberin Maccath die Blutrote, Mitglied der Arkanen Bruderschaft, ist ausgewiesene Kennerin des *Draakhorns* – einem antiken Relikt, welches der Kult nutzt, um für seine Zwecke Drachen herbeizurufen. Vor drei Jahren verschwand sie im Treibeismeer, wo sie derzeit Gefangene des Weißen Drachens Arauthator ist. Die Charaktere müssen sich zu Arauthators Eisberg begeben und Maccath überzeugen, sich ihnen anzuschließen. Indem sie den Drachen verjagen und wertvolles Drachenwissen erlangen, können die Charaktere dem Drachenkult einen schweren Schlag zufügen und möglicherweise die Arkane Bruderschaft als Verbündeten gewinnen.

Der Kult schlägt zurück (Teil 1). Der Schaden, den die Charaktere dem Drachenkult zufügen, bleibt von dessen Anführern nicht unbemerkt. Attentäter versuchen, der Einmischung durch die Charaktere ein Ende zu bereiten. Die Kultisten unterschätzen jedoch die Stärke der Charaktere.

2. ABSCHNITT

Zweite Sitzung des Rats von Waterdeep. Die Charaktere versammeln sich erneut mit den Anführern der Machtgruppen der Schwertküste. Die bisherigen Siege über den Drachenkult werden bewertet, und die nächsten Schritte der Fraktionen werden geplant.

Neronvain. Die Smaragdenklave erbittet die Hilfe der Abenteurer, um die Folgen einer Reihe von Kult-Angriffen im Nebelwald zu untersuchen. Die Raubzüge wurden von einem Grünen Drachen angeführt, der möglicherweise unter der Kontrolle eines der Wyrmsprecher des Kultes steht. Die Nachforschungen enden in der Auseinandersetzung mit dem Grünen Drachen Chuth und dem Wyrmsprecher Neronvain, welcher überraschende Verbindungen zum Rat besitzt.

Metallische Drachen, erhebt euch. Die metallischen Drachen der Schwertküste senden dem Rat von Waterdeep die Nachricht, dass sie bereit sind, sich am bevorstehenden Konflikt zu beteiligen. Die Abenteurer werden zu einer Versammlung der Drachen in den Sonnenuntergangsbergen geschickt. Dort sollen sie gegenüber einigen der ältesten und mächtigsten Kreaturen Faerûns die Interessen der humanoiden Fraktionen vertreten.

Der Kult schlägt zurück (Teil 2). Nach dem Scheitern eines ersten Mordanschlags auf die Helden versucht der Drachenkult es noch einmal. Da die Kultisten nun mehr über die Helden wissen, haben sie bessere Erfolgsaussichten.

3. ABSCHNITT

Dritte Sitzung des Rats von Waterdeep. Bei der dritten Sitzung des Rats von Waterdeep nehmen die Charaktere Führungsrollen in der Planung des Kampfes gegen den Drachenkult an.

Xonthals Turn. Der Drachenkult ist nicht frei von internen Auseinandersetzungen. Die Charaktere erfahren dies, als ein Kultist ihnen anbietet, eine der für Severins Pläne essenziellen Drachenmasken auszuhändigen. Die Charaktere müssen eine Festung des Kults infiltrieren, um in Besitz der Maske zu gelangen. Daraufhin müssen sie ein nahegelegenes Dorf vor dem Blauen Drachen retten, der das Relikt zurückholen will.

Mission in Thay. Das Ritual, welches Tiamat zurück nach Faerûn bringen soll, ist zu komplex, als dass die Zauberwirker des Kults es ohne die verbündeten Roten Magier wirken könnten – allesamt Exilanten aus Thay. Die Abenteurer reisen nach Thay, um ein Bündnis mit den Roten Magiern zu schließen. Der Lich Szass Tam, der Herrscher der Roten Magier, will Rache an den Exilanten. Die Roten Magier von Thay sind jedoch zutiefst böse, und die abgesandten Helden müssen Vorsicht walten lassen.

Der Kult schlägt zurück (Teil 3). Der Drachenkult kennt nun die Stärken und die Methoden der Abenteurer. Wenn die Charaktere keine Vorsichtsmaßnahmen treffen, wird der Kult beste Chancen haben, sie allesamt mit einer dritten Attacke zu töten.

4. ABSCHNITT

Vierte Sitzung des Rats von Waterdeep. Bei der letzten Sitzung des Rates müssen die Charaktere die Gruppierungen der Schwertküste für die letzte Schlacht gegen den Drachenkult vereinen. Severin ist bereit, seinen Plan zu vollenden, und die gemeinsamen Streitkräfte der Schwertküste müssen jetzt zuschlagen, wenn sie den Kult noch stoppen wollen.

Tiamats Rückkehr. Am Drachenbrunnen entbrennt eine Schlacht, die das Schicksal Faerûns bestimmen wird. Die Fraktionen der Schwertküste und ihre neuen, unerwarteten Verbündeten stellen sich der vereinten Macht von Drachenkultisten, Formationen chromatischer Drachen, anderen Monstern und Söldnern. Die Abenteurer entscheiden, wo und wie sie in die Schlacht eingreifen. Sie könnten etwa als Opfergabe vorgesehene Gefangene retten oder das *Draakhorn* ausschalten. Auch das magische Ritual selbst, mit dem Tiamat in die Welt gelangen soll, muss gestört werden; bei diesem Versuch könnten die Charaktere die Führung übernehmen.

CHARAKTERFortschritt

Herrschaft der Drachen: Aufstieg der Tiamat benutzt das Meilenstein-System für den Charakterfortschritt. Zu Beginn des Abenteuers sollten Charaktere auf der 7. oder 8. Stufe sein. Statt über einzelne EP-Belohnungen Buch zu führen, steigen Charaktere nach dem Abschluss bestimmter, wichtiger Abenteuerepisoden in der Stufe auf. Die Charaktere erhalten nach den folgenden Episoden einen Stufenaufstieg:

- Episode 3: Tod den Wyrmsprechern (Varram)
- Episode 2: Das Treibeismeer
- Episode 5: Der Kult schlägt zurück (Erster Angriff)
- Episode 4: Tod den Wyrmsprechern (Neronvain)
- Episode 5: Der Kult schlägt zurück (Zweiter Angriff)
- Episode 7: Xonthals Turn
- Episode 8: Mission in Thay (Stufenaufstieg nach Belieben des SL)
- Episode 5: Der Kult schlägt zurück (Dritter Angriff)

Durch die Stufenaufstiege nach sieben Meilensteinen sollten die Charaktere gerade rechtzeitig für die finale Schlacht am Drachenbrunnen die 14. oder 15. Stufe erreichen.

ABENTEUERAUFHÄNGER

Für Charaktere, die nicht *Hort der Drachenkönigin* gespielt haben, kann das Abenteuer auch mit einer Episode beginnen, die vor der ersten Sitzung des Rats von Waterdeep stattfindet. Ein Anführer einer Machtgruppe könnte die Charaktere zu sich bestellen, da er Unterstützung im Kampf gegen den Drachenkult benötigt. So könnten die Abenteurer schon jetzt den Abschnitt „Varram der Weiße“ aus der Episode „Tod den Wyrmsprechern“ spielen. Die Gefangennahme eines hochrangigen Kultführers wäre ein wichtiger Fortschritt im Kampf gegen den Kult. Sobald sie zurückkehren, werden die Charaktere in die erste Sitzung der Episode „Der Rat von Waterdeep“ verwickelt.

Herrschaft der Drachen kann an das Spiel in anderen Regionen der Vergessenen Reiche oder sogar an ein ganz anderes Kampagnensetting angepasst werden; dafür ist nur ein wenig Vorbereitungsarbeit von Seiten des SL nötig. Ändere die Namen, die Gruppierungen und die Örtlichkeiten des Abenteuers, damit sie zu deiner eigenen Kampagne passen.

ZUSÄTZLICHE BEGEGNUNGEN

Aufstieg der Tiamat ist ein offen gestaltetes Abenteuer für Charaktere höherer Stufen. Nicht alle eure Spielsitzungen müssen sich am zentralen Erzählstrang des Abenteuers abspielen. Zusätzliche Ereignisse, Gerüchte und Begegnungen können als Seitenstränge oder als Auflockerung geeignet sein. Die folgenden Anregungen für Begegnungen können genutzt werden, wenn du die Erzählung erweitern willst oder die Spieler den Faden verlieren. Diese Ideen können nach Belieben erweitert werden und schließen jeweils an eine der Hauptepisoden an (oder geben dir die Möglichkeit, die Spieler in diese Richtung zu lenken). Jede zusätzliche Begegnung dient außerdem dazu, den weiten Rahmen der Geschichte in den Fokus zu nehmen.

AUFSTAND DER MONSTER

Ein charismatischer **Roter Halbdrachen-Veteran** führt eine Bande von 21 **Kobolden** und 7 **Echsenmenschen** an, die versucht, ihren Nutzen aus den Unruhen an der Schwertküste zu ziehen. Die Bande könnte etwa ein Dorf belagern, in dem die Charaktere sich aufhalten, sie könnte eine andere Siedlung ausplündern und ihre Bewohner versklaven oder sie könnte an einer der Handelsrouten der Schwertküste Wegzoll fordern. Die Mitglieder der Bande sind nicht organisiert genug, um alle gleichzeitig anzugreifen und die Abenteurergruppe so vor eine ernste Herausforderung zu stellen. Die Bande beweist stattdessen die wachsende Anarchie in der Region, ebenso wie den Mut, den der Aufstieg Tiamats selbst den bösen Kreaturen verleiht, die ihr nicht direkt dienen.

DIE MACHT DES KULTS

Der Drachenkult erweitert seinen Operationsrahmen auf immer wagemutigere Weise. Seine Anführer schicken Diplomaten nach Berdusk, Triel und in andere Siedlungen, um Tribut zu fordern – und denjenigen, die sich fügen, Schutz vor Drachenraubzügen zu versprechen. Kultisten fordern Schutzgeld von Karawanen und brennen die Karawanen derjenigen nieder, die mit den Schutzgeldzahlern konkurrieren. Skrupellose Händler finden es leichter, mit dem Kult Handel zu treiben, als sich gegen ihn zu wehren. Eventuelle Kontakte bei den Zhentarim, die die Charaktere besitzen, sind über diese Entwicklungen zu Recht besorgt.

Elitegruppen der Kultisten wurden beauftragt, die Herrschaft des Kults von den Graugipfeln bis zu den Sonnenuntergangsbergen zu etablieren. Die suchen in der Region nach Verbündeten

MONSTERNAMEN

In diesem Abenteuer werden Monsternamen **fett** geschrieben, was darauf hinweist, dass die Werte dieses Monsters im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*) zu finden sind. Neue Monster sind hingegen im Anhang A dieses Abenteuers beschrieben. Sollte das Monster zu diesen neuen Kreaturen gehören, weist ein Vermerk hinter dem Monsternamen darauf hin.

und halten ein Auge nach einer geeigneten Stadt für den Macht-sitz der Inneren Kreise des Kults offen. Solche Gruppen werden von einer **Drachenseele** angeführt, die von 4 **Drachenklaue**n und 3 **Wachdrachlingen** geschützt wird. Die Drachenseele reitet ein **Streitross**, die anderen Kultisten sind zu Fuß. Siehe Anhang A für die Kultisten und die Drachlinge.

TEUFLISCHE FORDERUNGEN

Der Drachenkult und die Roten Magier nutzen zwar teuflische Verbündete in ihren Plänen zur Befreiung Tiamats, doch sind nicht alle Teufel auf ihrer Seite. Manche Unholde würden ungern sehen, dass Tiamat zu weltlicher Macht gelangt. Deshalb versuchen sie, die Allianz zwischen Kult und Thayanern zu zerschlagen. Diese Begegnung kann genutzt werden, um die Charaktere auf die bereits vorhandenen Spalten zwischen den bösen Gruppierungen aufmerksam zu machen.

Die Teufel, die gegen Tiamat arbeiten, schicken eine Abordnung von 5 **Kultisten**, 2 **Kultfanatikern** (Teufelsanbeter) und einem **Knochenteufel** namens Fürst Volmer, um mit der Abenteurergruppe zu verhandeln. Die Kultisten führen die Charaktere zu einem großen Zelt, in dem Fürst Volmer sie erwartet.

Mithilfe seiner Telepathie erzählt Fürst Volmer von der sogenannten „Thayanischen Auferstehung“ (dem Vorhaben thayanischer Exilanten, Szass Tam zu entmachten) sowie von Szass Tams Absicht, Rath Modar und seine „Splittersekte“ für ihre Unversämtheit zu vernichten. Der Knochenteufel versichert den Charakteren, dass sie die Gunst der Roten Magier erlangen würden, wenn sie ihn mit Informationen versorgen, die zur Gefangennahme Rath Modars führen.

Fürst Volmer berichtet den Abenteuern auch von der Uneinigkeit der Fürsten der Neun Höllen, was die Befreiung Tiamats angeht. Er teilt den Charakteren mit, dass sie „mächtige Freunde“ in den Neun Höllen gewinnen, so sie Tiamats Entkommen verhindern. Falls die Charaktere Fürst Volmer angreifen, werden er und seine Schergen sich zur Wehr setzen. Der Teufel fürchtet sich jedoch nicht vor dem Tod, da er bei voller Stärke in den Neun Höllen neu entstehen würde.

GEFANGENE KULTISTIN

Eine Gruppe zwergischer Bergleute haben ein ranghohes Mitglied des Drachenkults gefangen genommen: Cheela Schreckstahl, eine Purpurträgerin. Cheela wurde etwas zu übermutig, als sie mit einer Gruppe von Kultisten die Zwerge terrorisierte. Die Zwerge haben Cheelas Drachlinge und Untergebenen getötet und bringen ihre Gefangene nun in Hoffnung auf eine Belohnung zu den Charakteren.

Cheela besitzt nützliche Informationen über den Kult, welche genutzt werden können, um jede Episode deiner Wahl einzuleiten. Sie weiß jedoch auch, dass der Versuch ihrer Befreiung kurz bevorsteht. Die Abenteurer müssen den Angriff von vier **Ogern** und einem **Roten Halbdraachen-Veteranen** namens Yggran abwehren. Die chancenlosen Zwerge fliehen lieber, als sich dem Kampf zu stellen. Falls Cheelas Mitkultisten nicht in der Lage sind, sie zu befreien, töten sie Cheela vielleicht lieber, als sie den Abenteuern zu überlassen.

GEFALLENE HELDIN

Die Abenteurer begegnen einer schwer verletzten elfischen Waldläuferin – der bekannten Heldin Cylanestriel. Sie berichtet von ihrer Gefangenschaft beim Drachenkult und davon, wie sie aus der Festung am Krater des Drachenbrunnens entkommen konnte. (Wenn es möglich ist, solltest du Cylanestriel zur Kameradin, Mentorin oder Verwandten eines Gruppenmitglieds machen.)

Die Begegnung kann genutzt werden, um die Spieler auf die Gefahren eines direkten Angriffs auf den Drachenbrunnen aufmerksam zu machen. Die gewaltige Armee des Kults ist stark genug, um eine mächtige Abenteurergruppe auszulöschen. Der Drachenbrunnen befindet sich in Alarmbereitschaft, und zu seinen Verteidigern gehören Geschwader von Drachen, die am Himmel über dem Krater patrouillieren. Die Charaktere sollten hier feststellen, dass nur ein gemeinsamer Angriff mit einer großen verbündeten Streitmacht erfolgsversprechend ist.

TOD BEI DER RATSSITZUNG

Während der zweiten oder dritten Sitzung des Rates von Waterdeep macht ein Gerücht die Runde: Ein Berater der Delegation von Neverwinter habe einen Berater aus Mithralhalle ermordet und sich danach erhängt. Tatsächlich hat aber der Drachenkult einen **Sukubus** als Spionin nach Waterdeep entsandt. Die Unholdin hat den neverwinterer Berater bezaubert, sodass dieser Informationen für sie sammelte. Der andere Berater hat jedoch die Treffen der beiden entdeckt. Die Unholdin zwang ihr Opfer zum Mord an dem Zeugen und danach zum Selbstmord, um ihre Spuren zu verwischen.

Wenn die Charaktere Ermittlungen aufnehmen, können sie eine der Leichen mittels des Zaubers *Mit Toten sprechen* befragen. Sie könnten auch den Zauber *Heiliges Gespräch* nutzen, um den Spion zu entdecken. Zu diesem Zeitpunkt hat der Sukubus bereits ein neues Opfer gefunden: einen Ritter vom Orden des Panzerhandschuhs, der die Unholdin regelmäßig in ihrer elenden Wohnstätte in Waterdeeps Feldbezirk trifft. Das Muster von Mord und Selbstmord wird sich weiter fortsetzen, bis die wahre Identität der Spionin enthüllt wird.

DAS ABENTEUER LEITEN

Herrschaft der Drachen ist ein großes, ausuferndes Abenteuer, das viele Ebenen des Spiels und ein gewaltiges Stück der Vergessenen Reiche abdeckt. Dieses Buch beschreibt die allgemeine Struktur des Abenteuers und präsentiert zahlreiche Episoden und Ereignisse, mit denen die Charaktere bei ihrer Untersuchung der niederträchtigen Pläne des Drachenkults herausgefordert werden können. Es ist jedoch kein Drehbuch, aus dem laut vorgelesen wird, mit Regieanweisungen, denen auf jeden Fall gefolgt werden muss. *Herrschaft der Drachen* führt dich nicht an der Hand Schritt für Schritt vom Anfang der Geschichte bis zu ihrem unvermeidlichen Ende. Stattdessen bietet das Abenteuer Personen, Kreaturen, Orte und Situationen, die die Abenteurer erkunden und mit denen sie interagieren können und die sich stetig auf lebendige Weise verändern.

Du, der Spielleiter, spielst eine wichtige Rolle. Die Autoren von *Herrschaft der Drachen* haben versucht, die wahrscheinlichsten Vorgehensweisen der Charaktere innerhalb des Abenteuers zu antizipieren. D&D-Spieler neigen jedoch zur Neugier und zur Unberechenbarkeit, und Faerûn ist riesig und voller Möglichkeiten. In einem ergebnisoffenen Szenario wie diesem hier ist es beinahe garantiert, dass die Spieler an einem Punkt – wahrscheinlich sogar an mehreren Punkten – ihre eigenen Ideen entwickeln, wie sie mit einem Problem oder mit dem Drachenkult umgehen könnten. Oder sie rennen einfach mir nichts, dir nichts in Richtungen, die von diesem Buch nicht behandelt werden. Solche Situationen stellen die Fähigkeiten eines SLs auf die Probe, führen aber auch oft zu einigen der besten Spielmomente und -erinnerungen.

WIDERSACHER

Die Verschwörung zur Wiederbringung Tiamats in die Welt der Sterblichen hat die tödliche Allianz einiger der finstersten Organisationen und mächtigsten Monster Faerûns erschaffen.

DER DRACHENKULT

Der Drachenkult existiert seit Jahrhunderten. Den größten Teil dieser Zeit haben die Mitglieder sich auf die Erschaffung und Anbetung von Drakolichs konzentriert. Dies gründete auf einer Prophezeiung, die Sammaster, der Gründer des Kults, übersetzt hatte. Die Ziele haben sich jedoch mit dem Aufstieg eines jungen Kultisten namens Severin verschoben.

Von Tiamat inspiriert untersuchte Severin die von Sammaster übersetzten Texte erneut und stieß auf eine abweichende Auslegung: „Nichts wird übrig sein außer zer Schlagenen Thronen, und keine Herrscher als die Toten. Drachen werden die Welt gesamt beherrschen ...“ Severins Streben nach der Reformierung des Kults brachte ihn zum Drachen Hoondarrh, dem „Roten Zorn von Mintarn“. Die Tatsache, dass Severin diese Begegnung nicht nur überlebt, sondern sogar die Freundschaft des Drachen schloss, beeindruckte Tiamat in ihrem neunhöllischen Exil. Als Belohnung und weitere Prüfung zugleich gewährte sie Severin ein Stück Wissen um die Existenz der fünf Drachenmasken. Severin nutzte dieses Wissen und schaffte, was wenig andere hätten schaffen können: Er fand alle fünf Masken. Diese Aufgabe dauerte Jahre und führte unmittelbar zu der Krise, vor der Faerûn nun steht.

Severin behielt die rote Maske für sich. Andere Masken, sowie sie gefunden wurden, verließ er seinen engsten Verbündeten im Drachenkult. Jeder dieser Verbündeten erhielt so die Macht eines Wyrmsprechers. Mit der Magie der Drachenmasken unterstützt dieser Innere Kreis der Wyrmsprecher Severin nun bei den Vorbereitungen für die Rückkehr Tiamats.

TAGESGESCHÄFT

Die Aktionen des Drachenkults liegen im Geheimen, seine Existenz jedoch nicht. Die meisten Bewohner der Schwertküste haben vom Kult gehört, wissen jedoch nichts darüber, außer dass seine Anhänger böse Drachen verehren. Der Kult rekrutiert neue Mitglieder in großen Städten, wo sich dies schnell herumspricht. Außerdem gehen Mitglieder legitimen Tätigkeiten nach oder engagieren sich in gewöhnlicher akademischer Forschung. Nur einige Wenige dienen als Diebe, Assassinen oder Spione.

Die öffentlichen Insignien des Kults sind von Drachensymbolen und -ikonographie durchdrungen. Man trägt schwarze Kleidung, mit einem Umhang oder Mantel, der in Form von Drachenflügeln geschnitten und mit Schmuckstücken und Drachenbildnissen verziert ist, welche die dem Träger am nächsten stehende Drachenart repräsentieren. Bei Versammlungen des Kults sind Masken üblich.

In der Öffentlichkeit werden diese Insignien natürlich vermieden, doch ein Charakter, der weiß, wonach er suchen muss, kann auch einen in Zivil gekleideten Drachenkultisten erkennen. Kultisten grüßen einander manchmal mit dem Zeichen der Tiamat: die rechte Hand mit der Handfläche voraus ausgestreckt, mit allen fünf Fingern in Imitation der fünf Köpfe Tiamats ausgebreitet. Charaktere, die sich als Kultisten ausgeben, könnten dieses Zeichen nützlich finden, wenn sie es nicht übertreiben.

Kultmitglieder verehren Drachen als mächtige Symbole und als Meister, doch ihre Anbetung ist allein Tiamat vorbehalten. Sie sehnen sich nach der Rückkehr der

Drachenkönigin und glauben, dass sie die sterbliche Gesellschaft vernichten und eine glorreiche Herrschaft der Drachen herbeiführen wird – und dass diejenigen, die dabei geholfen haben werden, mitherrschen werden. Die komplexe Verschwörung zur Rückholung Tiamats nach Faerûn hat bislang zur Auffindung der fünf Drachenmasken und zur Anhäufung eines gewaltigen Schatzes für die Drachenkönigin geführt. Nun fehlen nur noch drei Schritte: der Tempel Tiamats muss im Drachenbrunnen errichtet werden, hunderte von Blutopfern müssen zur Stärkung eines uralten Rituals dargebracht werden, und dieses Ritual muss dann genutzt werden, um ein Portal zu den Neun Höllen zu öffnen, durch welches Tiamat in die Welt gelangen kann.

AUFBAU DES KULTS

Der Kult besitzt eine simple, hierarchische Struktur. Diese besteht aus den Initianten an der Basis, darüber vier verschiedene Ränge für Kultisten und dem höchsten Rang der „Purpurträger“ – Fürsten, Anführer und Kultmeister einzelner Orte. Der Kult als Ganzes wird von einer geheimnisvollen Gruppe regiert, deren Anführer Severin und vier weitere Wyrmsprecher sind. Dieser respektvolle Titel wird denjenigen verliehen, deren Verbindung zu Drachen über allen Maßen stark ist.

Der Rang eines Kultmitglieds basiert auf dessen Verdiensten und Fanatismus. Die neuesten Rekruten werden Initianten genannt (mit den Werten von **Kultisten** und **Kultfanatikern**). Sie besitzen keinen Rang und folgen den Befehlen ihrer Vorgesetzten. Nur Initianten, die ihren Wert unter Beweis stellen, können im Rang aufsteigen. Ein Purpurträger kann einen Initianten entlang der Rangleiter befördern: von der **Drachenklaue** (erster Rang) über **Drachenflügel** (zweiter Rang) und **Drachenzahn** (dritter Rang) bis hin zur **Drachenseele** (vierter Rang). Werte für diese vier Kultistenränge sind in Anhang A zu finden.

Operationsgruppen des Kultes werden auf Basis ihrer zugewiesenen Aufgabe zusammengestellt. Ihre Größe variiert von einigen rangniederen Kultisten, die auf sich allein gestellt sind, bis hin zu Hunderten von Kultisten verschiedener Ränge unter dem Befehl mehrerer Purpurträger.

PURPURTRÄGER

An der Spitze der Hierarchie der humanoiden Drachenkultisten stehen die Purpurträger. Ihr Wort ist Gesetz für die Kultisten in den Städten, Festungen und Verstecken unter ihrer Herrschaft. Sie sind die einzigen Kultisten, die purpurne Kleidung tragen, und sie protzen gern mit dieser Farbe. Purpurträger haben eine Neigung dazu, mit Drachen zu sprechen und zu verhandeln – die Gabe des Wyrmsprechens. Dutzende Purpurträger existieren im Drachenkult, und jeder davon kann auf die Ressourcen des Kults zurückgreifen.

Ausschließlich Severins innerer Kreis darf eine Drachenseele zum Purpurträger befördern. Dieser erhält dann eine Basis und Mittel für seine Operationen. Als Bestandteil ihrer Autorität und Macht haben die meisten neuen Purpurträger bereits eine „Arbeitsbeziehung“ mit einem Drachen aufgebaut. Solche, die diese Beziehung nicht pflegen und ausbauen, werden manchmal degradiert. Mehrere Priester der Tiamat wurden kürzlich zu Purpurträgern befördert. Sie haben die Aufgabe erhalten, in ganz Faerûn Tempel der Drachenkönigin zu erbauen, sodass diese dort offen angebetet werden kann. Dieser Aspekt der Pläne des Kults befindet sich jedoch noch im Aufbau, und der Innere Kreis ist gespalten über die Frage, wie der Drachenkult mit den Gläubigen Tiamats verkehren sollte.

DER INNERE KREIS

Diese vier Purpurträger sind die Bewahrer der Drachenmasken und Severins hingebungsvollste Diener im Vorhaben, Tiamat zu beschwören. Jeder dieser Wyrmsprecher trägt eine der Drachenmasken, von denen sie sich niemals trennen, wenn es nicht unumgänglich ist – und selbst dann nur auf Befehl Severins oder eines verbündeten Drachen. Jedes Mitglied des Inneren Kreises besitzt eine Affinität zu einer bestimmten Farbe chromatischer Drachen. Sie verhandeln mit Drachen dieser Farbe, um mehr Drachen für ihre Sache zu gewinnen, und organisieren Missionen, um die Pläne Severins voranzutreiben.

Severin selbst ist der Rote Wyrmsprecher. Hinzu kommen die anderen Mitglieder des Inneren Kreises: Galvan (männlicher Mensch), der Blaue Wyrmsprecher; Neronvain (Mondelf), der Grüne Wyrmsprecher und Sohn des Melandrach, König des Nebelwalds; Rezmir (Schwarze Halbdrachin), die Schwarze Wyrmsprecherin; sowie Varram, (Zwerg), der Weiße Wyrmsprecher.

Wird im Laufe der Kampagne ein Wyrmsprecher getötet oder gefangen genommen – einschließlich Rezmir, die die Charaktere in *Hort der Drachenkönigin* besiegt haben können –, beruft Severin neue Anhänger in seinen inneren Rat.

UNSTIMMIGKEITEN IN DEN EIGENEN REIHEN

Unter der Leitung Severins sind die meisten Kultisten Tiamat ergeben – aber nicht alle. Einigen Mitgliedern der alten Garde missfällt die neue Richtung, die der Kult eingeschlagen hat, und sehnen sich nach den alten Traditionen und der Erhebung der Drakolichs. Viele Drakolich-Loyalisten sind überzeugt, dass Severin von der Unholdin Tiamat ausgenutzt wird. Bemerkenswerte Mitglieder dieser alten Garde sind Naergoth Klängenfürst, der ehemalige Kommandeur der Festung am Drachenbrunnen, sowie Jorgen Pawl und Iskander, zwei ranghohe Kultisten, die Xonthals Turm beherrschen.

DEN DRACHENKULT VERWENDEN

Kultisten sind in den meisten Situationen passende Gegner für die Abenteurer. Sie üben sich in der Öffentlichkeit in Zurückhaltung, sodass den Charakteren auf den Straßen Waterdeeps oder Scornubels wahrscheinlich keine Kultisten in vollem Ornat begegnen werden. Je näher sich ihre Pläne der Vollendung nähern, desto mutiger werden auch die Kultisten, und sie könnten die Charaktere auch offen angreifen.

Zu Beginn von *Aufstieg der Tiamat* sind die Effekte der Aktivitäten des Kults an der ganzen Schwertküste sichtbar. Schwelende Ruinen von Bauerndörfern, die von den Kultisten für Tiamats Hort geplündert wurden, sind zurzeit ein so gewohnter Anblick, dass Reisenden nicht entgehen kann, dass hier etwas im Argen liegt.

DIE ROTEN MAGIER VON THAY

Die Roten Magier stammen aus dem mehr als dreitausend Kilometer östlich von der Schwertküste gelegenen Thay. Das düstere, trostlose Land türmt als Plateau über der Umgebung und wird von einer Armee untoter Krieger verteidigt. Der Lich Szass Tam regiert Thay, zusammen mit seinen Zulkiren, die jeweils über eine der acht Schulen der Magie herrschen. Die Roten Magier von Thay sind in ganz Faerûn bekannt und leicht an ihren roten Roben und an den arkanen Siegeln, die auf ihre kahlrasierten Köpfe tätowiert sind, zu erkennen. Aufgrund ihres üblen Rufs werden Rote Magier in vielen Ländern auf der Stelle verhaftet oder getötet. Deshalb reisen sie oft verkleidet, unsichtbar oder mit magischen Mitteln.

SEVERIN



Seit vielen Jahren wird Szass Tams absolute Macht fortlaufend durch interne Streitigkeiten geschwächt. Sterbliche Rote Magier haben sich gegen ihre untoten Meister erhoben, einige von Szass Tams Lich-Zulkiren vernichtet und die Reihen der anderen Untoten gelichtet. Jenseits der Grenzen Thays ist jedoch nicht viel über diesen Konflikt bekannt. Beide Seiten in diesem stillen Bürgerkrieg befürchten, dass das Land zum Ziel seiner zahlreichen Feinde werden könnte, wenn man sich im internen Konflikt zu sehr aufreibt. Szass Tam stellt die Loyalität aller lebenden Roten Magier außerhalb von Thay grundsätzlich in Frage. Er stellt klar heraus, dass der Tod oder Schlimmere auf diejenigen wartet, die sich gegen ihn stellen.

RATH MODARS EHERGEIZ

Ein solcher Exilant der Roten Magier ist Rath Modar, ein Illusionist von großem Können, der die Schwertküste vor langer Zeit zu seiner Heimat machte. Da er sich schon immer für Drachen interessierte, dauerte es nicht lang, bis er mit dem Drachenkult und mit Severin in Berührung kam. Der junge, ambitionierte Kultführer benötigte mächtige Magie, um die verstreuten Drachenmasken auffindig zu machen und für die Ausführung des Rituals, das Tiamat aus den Neun Höllen beschwören soll. Rath Modar sah vor seinem geistigen Auge eine Armee, die sich Szass

Tam entgegenstellen und ihn besiegen könnte. Da der eine hatte, was der andere brauchte, entstand diese Allianz.

Der heimliche Grundstein dieses Bündnisses ist jedoch Rath Modars Annahme, dass Tiamat, wenn sie zurückkehrt, erkennen werde, dass die Roten Magier nützlichere Verbündete seien als die zwar ergebenen, aber magieschwachen Kultisten. Rath Modar hofft, Tiamat werde ihre Dankbarkeit beweisen und ihm und seinen Roten Magiern eine Armee von Drachen geben, mit denen sie Thay angreifen könnten. Sobald er Szass Tam entthront haben wird, plant Rath Modar, seinen Platz an der Spitze aller Roten Magier einzunehmen. Ob Tiamat wirklich eine solche Belohnung verleihen wird – oder überhaupt irgendeinen weiteren Nutzen in den Roten Magiern sieht –, wird man sehen.

Nicht alle Mitglieder des Drachenkults sind glücklich mit der Beteiligung der Roten Magier an den Plänen des Kults. Wyrmsprecher Varram sieht Probleme in der Zusammenarbeit mit Rath Modars Splittersekte aufziehen. Er hat Severin auf die potenziellen Gefahren aufmerksam gemacht, doch bislang ohne Ergebnis.

DIE ROTEN MAGIER VERWENDEN

Man kann überall an der Schwertküste Roten Magiern begegnen (nutze die Werte des **Magus**, wenn nötig), manchmal gemeinsam mit Kultisten, manchmal allein. Die meisten Roten Magier bevorzugen es, allein zu arbeiten, aber zwei oder drei von ihnen schließen sich für wichtige Aufgaben auch oft zusammen. An öffentlichen Orten, wo ihr Aussehen sie in Gefahr bringen könnte, tragen sie meist große Kapuzen und Schals, um ihre Gesichtszüge zu verbergen. Ihre **Gruftschrecken**, die ihnen als untote Leibwächter dienen, sind für gewöhnlich in der Nähe – meistens unsichtbar. Jeder Rote Magier spezialisiert sich auf eine einzelne Schule der Magie, doch sie alle lernen auch Zauber aus anderen Schulen.

Rote Magier besitzen nicht dieselbe fanatische Hingabe an Tiamat wie die Kultisten. Für sie ist die Rückkehr der Drachenkönigin bloß ein weiterer Schritt dahin, was sie die Thayanische Auferstehung nennen. Damit bezeichnen sie den langfristigen Plan der Vernichtung Szass Tams und der Rückeroberung Thays. Die Magier tolerieren die Kultisten, betrachten sie aber nicht als Gleichgestellte.

Nicht alle Roten Magier an der Schwertküste arbeiten für Rath Modar oder den Drachenkult. Manche verfolgen ihre eigenen Interessen, und wieder andere sind Spione für Szass Tam. So könnte es dazu kommen, dass die Abenteurer wacklige Bündnisse mit Charakteren machen, denen sie normalerweise niemals vertrauen würden – denn die einfachste und sicherste Weise, einen Roten Magier auszuschalten, ist, ihn an einen Agent Szass Tams zu verraten. Charaktere, die sich zu sehr mit Szass Tams Dienern einlassen, laufen jedoch Gefahr, von der Gnade der Thayaner abhängig zu werden. Diese Möglichkeit wird in Episode 8 näher beleuchtet.

HEERE DER NEUN HÖLLEN

Tiamat bedroht Faerûn seit langer Zeit. Häufig erschien sie in Ländern wie Chessenta oder Unther und zwang Sterbliche, ihrer ehrfurchtgebietenden Macht zu huldigen. Wovon Sterbliche nichts wissen: Das Ende der Teilung und der Ära des Umbruchs beendete derartige, direkte Einmischungen der Götter. Ohne machtvoll Magie und die Hilfe von Sterblichen kann Tiamat nicht von ihrer Heimat in Avernus in die Welt gelangen.

Avernus ist eine mit Felsbrocken übersäte Einöde. Feurige Kometen rasen hier über den Himmel, und aristokratische Teufel herrschen aus ihren düsteren Eisenfestungen. Der Fluss Styx zersägt in gezacktem Kurs die Basaltklippen von Avernus, windet sich seinen Weg über Ascheebenen und stürzt schließlich durch eine klaffende Grube in die acht unteren Ebenen der Höllen. Alle Flüsse von Avernus fließen in den Styx, jeder davon blutrot unter einer wabernden Wolke aus Fliegen.

Asmodeus setzte vor Kurzem die gefallene Engelin Zariel wieder als Erzherzogin von Avernus ein und machte damit eine vorherige Entscheidung rückgängig, durch die der Höllenschlundteufel Bel an die Macht gekommen war. Während ihres Exils befand Zariel sich in der Gewalt von Tiamat – ein Schicksal, das ihr immer noch zu schaffen macht. Zariel kann Tiamat nicht töten, trotz ihrer Macht als Herrscherin über die erste Schicht der Neun Höllen. Deshalb betrachtet die Engelin die Beschwörung Tiamats in die sterbliche Welt als Möglichkeit, sie loszuwerden.

Zariel hat ihre sterblichen Agenten aufgefordert, die potenziellen Befreier Tiamats zu unterstützen. Ihre Macht hat es den Roten Magiern einfacher gemacht, Teufel zu beschwören, und dem Drachenkult, neue Anhänger zu finden. Allerdings gibt es auch Teufel in Avernus, die Tiamat genauso gerne dort behalten würden, wie Zariel sie loswerden würde. An erster Stelle stehen hier der entthronte Höllenschlundteufel Bel und jene Teufel, die ihm noch treu ergeben sind.

Für gewöhnlich hat der Drachenkult mit Teufeln nichts zu schaffen. Die Entlassung Tiamats in die Welt ist jedoch ein gewaltiges Vorhaben, und Severin ist jedes Mittel recht. Obwohl viele seiner Verbündeten unter den Roten Magiern im Beschwören und Beherrschen von Teufeln bewandert sind, ist dies doch nie ein einfacher Vorgang. Teufel können die Neun Höllen nicht aus eigener Macht verlassen; Asmodeus könnte dieses Gesetz zwar beugen, tut dies aber nur selten. Die meisten Teufel auf der Materiellen Ebene wurden von sterblichen Magi beschworen, die überwältigende magische Kräfte aufgewendet haben, um die Barrieren zwischen den Neun Höllen und den anderen Ebenen zu durchdringen.

TEUFEL VERWENDEN

Teufel erscheinen in *Aufstieg der Tiamat* nicht in großer Zahl, bis es zum Endkampf am Drachenbrunnen kommt. Ihr Auftauchen anderswo im Abenteuer (die zusätzliche Begegnung „Teuflische Forderungen“ eingeschlossen) sollte aufmerksamen Spielern jedoch zu denken geben, welche Verbindungen zwischen Teufeln und Drachen herrschen mögen. Teufel sind unübertroffene Manipulatoren. Falls die Charaktere die Gelegenheit bekommen, mit einem Teufel zu sprechen, der nicht für den Kult arbeitet, scheue dich nicht, ihnen diabolische Unterstützung anzubieten. Ein solches Angebot sollte alle Charaktere – nicht nur solche von guter Gesinnung – in eine Zwickmühle bringen. Pakte mit Teufeln sind ein Spiel, das nur Narren spielen, aber wenn das Ende der Welt die Alternative ist, könnte der einzige Ausweg der Abenteurer genau so aussehen.

Die Teufel im Abenteuer sollten den Charakteren immer einen Schritt voraus sein. Charakteren, die gerne mit dem Kopf voran in den Kampf rennen und sich dann erst eine Strategie überlegen, werden feststellen, dass ihre diabolischen Feinde gut durchdachte Schlachtpläne haben. Wenn die Charaktere zwei Schritte im Voraus planen, planen die Teufel noch einen Schritt weiter. Nichts von dem, was Sterbliche tun, sollte die Teufel je überraschen.

CHROMATISCHE DRACHEN

Severin und seine Unterstützer haben die Absicht, das uralte Drachenartefakt namens *Draakhorn* zu nutzen und so die chromatischen Drachen für die Sache Tiamats zu mobilisieren. Chromatische Drachen sind jedoch notorisch arrogant, territorial, gierig und argwöhnisch gegenüber Kreaturen, die um Gefallen betteln – besonders, wenn diese Kreaturen womöglich eine Gefahr darstellen. Drachen zur Kooperation zu bringen ist ein monumentales Unterfangen, selbst wenn das endgültige Ziel die Rückkehr der Drachenkönigin in die Welt ist.

Der Drachenkult besitzt eine Geheimwaffe für den Umgang mit chromatischen Drachen: die fünf Drachenmasken. Doch selbst mit einer Drachenmaske bleibt es mühsam und gefährlich, einen Drachen zu beeinflussen – der Ertrag ist jedoch von unschätzbarem Wert. Diese Relikte geben ihren Trägern die Fähigkeit, mit Drachen zu kommunizieren. Doch noch wichtiger: Sie üben einen subtilen Einfluss auf Drachen aus, den diese nicht erkennen können. Drachen können durch die Masken nicht beherrscht werden, aber sie folgen vielleicht Ideen und Vorschlägen des Trägers, die sie normalerweise nicht überzeugend finden würden.

CHROMATISCHE DRACHEN VERWENDEN

Die Macht der chromatischen Drachen ist ein Motiv, das sich durch alle Teile von *Herrschaft der Drachen: Aufstieg der Tiamat* zieht. Während sich die Ereignisse des Abenteuers abspielen, reagieren mehr und mehr Drachen auf das Grollen des *Draakhorns* und begeben sich zum Drachenbrunnen – eine Wanderbewegung, die überall in Faerûn für Aufruhr und Panik sorgt.

Charaktere und Spieler sollten immer wieder daran erinnert werden, dass sich die bösen Drachen in Bewegung befinden. Die Charaktere könnten immer, wenn sie im Freien sind, einen Drachen in weiter Entfernung am Himmel sehen. Bei Tag könnte der Schatten eines Drachen auf sie fallen, und dunkle Drachenschwingen könnten bei Nacht den Mond verdecken. Wenn die Charaktere in einer Siedlung ankommen, sollten sie Geschichten über Sichtungen und Angriffe von Drachen hören. Wenn sie reisen, säumen ausgebrannte Gehöfte und zerstörte Karawanen den Weg.

Drachen gehören zu den ältesten, intelligentesten und stärksten Monstern in Faerûn und in *DUNGEONS & DRAGONS* allgemein. Chromatische Drachen sind böse und gnadenlos, und jeder Kampf gegen diese Kreaturen sollte ein Kampf um Leben und Tod sein. Kein Drache sollte jemals fallen, ohne dass die Helden dabei in Mitleidenschaft gezogen werden. Chromatische Drachen haben keinen Sinn für Fairness und nutzen jeden möglichen Vorteil, von denen ihre Flugfähigkeit der größte ist. Ein Drache kämpft niemals am Boden, wo Feinde mit ihren Waffen nach ihm schlagen können, wenn er stattdessen majestätisch außer Reichweite schweben und Gegner mit seiner Odemwaffe niedermachen kann. Nur in seinem Hort wird sich ein Drache im Nahkampf stellen, und auch nur dann, wenn seine Schätze in Gefahr sind.

Charaktere, die sich den Herausforderungen dieses Abenteuers stellen, sind hochstufig genug, um im Kampf gegen einen Drachen gefallene Verbündete von den Toten zu erwecken. Falls diese Fähigkeit den Charakteren fehlt, sollten ihre Verbündeten bei den Harfnern und im Orden des Panzerhandschuhs bereit sein, ihnen auszuhelfen.

Das Leben eines chromatischen Drachen kann Jahrtausende oder länger währen. Kein Drache wird diese Lebensjahre gern im Kampf gegen niedere Sterbliche opfern, egal zu welchem Zweck – dem Tiamats eingeschlossen. Wenn sich der Kampf gegen ihn wendet, wird

ein Drache jede Möglichkeit nutzen, um zu entkommen. Meistens fliegt er einfach davon. Dies ändert sich jedoch beim Endkampf am Drachenbrunnen, sobald man Tiamat sehen kann, wie sie sich durch das Portal aus den Neun Höllen kämpft.

RIESEN

Wenn die Charaktere in *Hort der Drachenkönigin* die Himmelsburg erobert haben, kann es durchaus passieren, dass ein Diplomat der Frostriesen bei ihnen auftaucht, um die Festung als Besitz der Riesen, die sie erbaut haben, zurückzufordern. Ein Frostriese namens Harshnag lebt auf dem Berg Sar nördlich von Waterdeep. Manchmal wird er gerufen, wenn der Schwertküste große Gefahr droht. Die SC könnten die Zitadelle zu ihm fliegen, oder – für ein dramatischeres Intermezzo – er könnte bei einer Ratssitzung erscheinen und die Festung für sein Volk zurückverlangen, sodass er die Frostriesen für den Kampf gegen ihre uralten Feinde zusammenscharen kann.

Falls die Charaktere die Zitadelle nicht für sich behalten (oder zum Absturz gebracht) haben, steht ihnen diese Option nicht zur Verfügung.

RIESEN VERWENDEN

Riesen werden wahrscheinlich nicht Seite an Seite mit Drachen zu sehen sein, bis es zum Endkampf am Drachenbrunnen kommt. Wenn die Charaktere jedoch von der Allianz zwischen Riesen und Drachen erfahren, sollte ihnen die apokalyptische Bedeutung dieses Bündnisses klarwerden.

VERBÜNDETE

Mehrere machtvolle Organisationen kämpfen zur gleichen Zeit wie die Abenteurergruppe gegen den Drachenkult. Die Charaktere sind die Hauptdarsteller der Geschichte, doch auch alle anderen Bewohner Faerûns haben im Kampf gegen Tiamat und ihre Verbündeten etwas zu verlieren. Jede Organisation ist im Rat von Waterdeep vertreten, und alle Gruppen sind grundsätzlich auf der Seite der Abenteurer – auch wenn einige von ihnen ab und an eher im Weg stehen, als zu helfen.

Dieser Abschnitt beschreibt die Ziele und die treibenden Interessen jeder Organisation, ihren oder ihre die wichtigsten Vertreter im Rat sowieso die Ressourcen, die die Gruppe für den Endkampf gegen den Drachenkult zur Verfügung stellen kann.

DIE HARFNER

Die Geheimgesellschaft der Harfner wurde im Laufe ihrer langen Geschichte mehrfach aufgelöst und wieder neugegründet. Die aktuelle Verkörperung der Gruppe konzentriert sich nach wie vor auf das Sammeln von Informationen, die Beobachtung des Mächtegleichgewichts in Faerûn sowie das stille und unaufdringliche Fördern von Gleichheit und Fairness. Die Harfner vermeiden den Blick der Öffentlichkeit. Für sie ist Geheimhaltung wichtiger als Ruhm, und sie ziehen den Einsatz von Wissen dem von brutaler Gewalt vor.

Doch nun, da der Drachenkult unverfroren zerstörerischer vorgeht, sind die Harfner gezwungen, offener zu handeln.



Falls die Charaktere *Hort der Drachenkönigin* gespielt haben, haben sie bereits den einflussreichsten Harfner kennengelernt: Leosin Erlanthar, ein halbelfischer Mönch aus Berdusk.

DIE HARFNER VERWENDEN

Agenten der Harfner sind, ähnlich wie Abenteurer, am effektivsten allein oder in kleinen Gruppen. Auf Missionen sind sie unabhängig und eigenverantwortlich. Ein idealer Harfner ist ein genauer Beobachter, hat große Überzeugungskraft und kann sich an fast allen Orten bewegen, ohne Verdacht zu erregen.

NSC-Harfner sind die Art von Charakter, die immer genau dann auftauchen, wenn man sie am wenigsten erwartet, sie aber am meisten braucht. Wenn die Charaktere einen Unterschlupf in einer fremden Stadt brauchen, kann der Harfner ihnen ein sicheres Versteck besorgen. Schaffen sie es nicht, einen schlüpfrigen Feind zu finden, flüstert der Harfner ihnen einen Hinweis zu. Wurden sie vom Kult gefangen genommen und benötigen Hilfe bei der Flucht, schmuggelt der Harfner ihnen einen Dolch zu. Bardern, Zauberwirker und Schurken sind die üblichsten Charakterklassen in den Reihen der Harfner, doch gibt es in der Organisation auch Charaktere aller anderen Klassen.

REMALLIA HAVENBAUM

Chaotisch gute Mondelfen-Kämpferin

Ideale: Freiheit, Respekt („Unser Versagen würde das Ende aller Dinge bedeuten, die schön oder redlich sind.“)

Interaktionsmerkmale: Aufrichtig, freundlich

Verfügbare Ressourcen: Zauberwirker und Kundschafter der Harfner

Die adelige Elfe Remallia – „Remi“ für ihre Freunde – ist die führende Abgeordnete der Harfner im Rat von Waterdeep. Sie ist eher still und spricht erst, wenn andere Gelegenheit zu sprechen hatten. Sie lässt den Gesprächen gern ihren Lauf, bis sie der Meinung ist, einzugreifen oder ihren Rat anzubieten. Dies beschreibt auch ihre Einstellung im Kampf gegen den Kult sehr gut.

Remi ist von der Wahrheit der Gerüchte, die von der Rückkehr Tiamats sprechen, überzeugt, und der Unwillen der anderen Harfner, sich dem Kampf gegen den Drachenkult zu verschreiben, frustriert sie. Allerdings versteht sie deren Zögern. Die Harfner sind erst vor Kurzem neugegründet worden, und der Grund, warum sie fast vernichtet waren, war die Entscheidung, offener und aggressiver zu agieren.

Die Harfner messen Erfolg an der Menge und Qualität der Informationen, die sie durch eine bestimmte Handlungsweise erlangen, sowie daran, wie gut dieses Wissen genutzt werden kann, um einen Feind zur Aufgabe zu zwingen. Remallia möchte, dass die Abenteurergruppe mit eben solchen Methoden zu Erfolg gelangt, da sie weiß, dass dies die konservativen Mitglieder ihrer Organisation überzeugen kann.

Die Harfner sind bereit, mit zwielichtigen Gestalten zu kooperieren oder sich böse Kräfte zunutze zu machen, solange Unbeteiligte dadurch nicht über Maß gefährdet werden. Sie können die Kunstfertigkeit derartiger Vereinbarungen respektieren, auch wenn sie die Vereinbarung selbst nicht mögen. Es stellt die Harfner immer unzufrieden, wenn die Charaktere wichtige Kultisten töten, anstatt sie gefangen zu nehmen – oder nicht wenigstens zuvor versuchen, Informationen von ihnen zu gewinnen.

DER ORDEN DES PANZERHANDSCHUHS

Der Orden des Panzerhandschuhs teilt die Hingabe zu Gerechtigkeit und Gleichheit der Harfner. Seine Geisteshaltung und seine Methoden hierfür sind aber ganz andere. Träger des Panzerhandschuhs sind heilige Krieger auf der redlichen Mission, das Böse zu zerschlagen und die Gerechtigkeit zu fördern. Sie verstecken sich niemals in den Schatten. Dem Bösen muss offen entgegengetreten werden, und man muss es im Tageslicht niederstrecken, sodass ein jeder dies sehen und davon ermutigt werden kann.



Religiöser Eifer und die Hingabe zum Prinzip der Gerechtigkeit für alle treibt die Ordensmitglieder an. Es ist eine persönliche Entscheidung, eines oder das andere dieser Prinzipien mehr oder weniger wichtig zu nehmen. Kameradschaft und Korpsgeist sind im Orden von hoher Bedeutung. Ein Ordensmitglied wird alles riskieren, um einen Kameraden zu retten oder eine wichtige Mission abzuschließen.

Der Orden des Panzerhandschuhs ist eine junge Organisation, hungrig nach Taten und ruhelos. Der Orden folgt nicht den Befehlen irgendeiner Regierung oder eines Tempels; die Ansichten heiliger Personen werden im Orden jedoch hochgeschätzt. Wenn das Böse droht, schlägt der Panzerhandschuh zu.

DEN ORDEN DES PANZERHANDSCHUHS VERWENDEN

Der Orden des Panzerhandschuhs ist im Endkampf am Drachenbrunnen von unschätzbarem Wert. Keine andere Gruppe verfügt über annähernd so viele Paladine und Priester, um Verwundete zu heilen und Severins teuflische Verbündete direkt zu bekämpfen.

Vor dem Endkampf stellen Ordensmitglieder durch ihre Aufgeschlossenheit und ihre starken Meinungen interessante NSC für Rollenspiel-Begegnungen dar. Es ist eine erinnerungswürdige Erfahrung, eine Herberge mit zwanzig Ordenspaladinen zu teilen oder sich für einige Tage ihrem Marsch anzuschließen, wenn man in dieselbe Richtung unterwegs ist.

Kleriker, Paladine und Mönche stellen den Großteil der Ordensmitglieder dar, doch jeder Charakter rechtschaffener Denkweise ist in den Reihen des Ordens willkommen.

ONTHARR FRUME

Rechtschaffen guter menschlicher Paladin

Ideale: Verantwortung, Wohl der Allgemeinheit („Der Starke muss den Schwachen schützen, koste es, was es wolle.“)

Persönlichkeitsmerkmale: Freundlich, hitzköpfig

Verfügbare Ressourcen: Paladine und heilfähige Kleriker für den Kampf gegen die Truppen Tiamats

Der so ungestüme wie gesellige Ontharr ist der führende Abgeordnete des Ordens des Panzerhandschuhs. Er braucht keine weiteren Gründe mehr, die Gruppe zu unterstützen (vor allem, wenn die Charaktere *Hort der Drachenkönigin* gespielt haben), doch der Rest des Ordens ist noch nicht überzeugt. Insbesondere toleriert der Orden nichts Böses.

Sollten die Charaktere bekanntermaßen moralisch zwiespältige Dinge getan haben, wird Ontharr Frume unter Druck gesetzt, seine Unterstützung zurückzuhalten. Die Ordensmitglieder brauchen Beweise, dass die Abenteurergruppe rechtschaffen ist oder unter göttlicher Leitung steht, denn nur mit dem Segen Torms und der anderen Götter wird Tiamat besiegt werden können.

So wie das Böse für jeden sichtbar im Licht des Tages bekämpft werden muss, muss das Böse überall abgelehnt und bekämpft werden. Die Charaktere können Ordensmitglieder für sich gewinnen, wenn sie heldenhafte und rechtschaffene Taten vollführen, werden jedoch Feinde im Orden gewinnen, wenn sie mit dem Bösen kooperieren oder es auch nur tolerieren. Der Orden ist am leichtesten mit Taten zu überzeugen, die Heldenmut und göttliche Fügung beweisen – etwa die Vereinigung der metallischen Drachen für den Kampf gegen Tiamats Brut. Auch das Töten eines Wyrmsprechers wird den Abenteurern dienlich sein; ihn jedoch gefangen zu nehmen und der Gerechtigkeit zuzuführen wird sie in den Augen des Ordens noch höher erheben.

Ontharr Frumes Hingabe zum Heldentum und zur Gerechtigkeit bildet ein enges Band zwischen ihm und dem Paladin Sir Isteval. Es fällt Ontharr jedoch schwer, den heldenhaften Isteval der Legende mit der zurückgezogenen, diplomatischen Person im Rat von Waterdeep in Einklang zu bringen. Ontharr kann nicht verstehen, wieso Sir Isteval in diesem großen Konflikt nicht selbst zu Felde zieht.

DIE SMARAGDENKLAVE

Die Smaragdenklave verschreibt sich der Aufrechterhaltung des Gleichgewichts der natürlichen Ordnung und dem Kampf gegen Kräfte, die dieses Gleichgewicht bedrohen. Mitglieder der Enklave leben in der Wildnis oder in kleinen Siedlungen; in Städten und Metropolen hat der Orden fast keine Vertreter. Die Enklave lehnt die Zivilisation jedoch nicht ab. Vielmehr unternimmt sie Anstrengungen, damit Zivilisation und Wildnis einander nicht schaden. Die Diener der Smaragdenklave sind Meister der Überlebenskunst und leben vom Land, von der Navigation durch die Wildnis und durch das Lesen der Zeichen, die sich ändernde Wetterlagen, vorbeiziehende Kreaturen und das Wohl der Natur anzeigen.

Severins Plan zur Befreiung Tiamats aus den Neun Höllen stellt eine einschneidende Bedrohung für die natürliche Ordnung dar. Die Herrschaft der Drachenkönigin und der Aufstieg der chromatischen Drachen würde eine Katastrophe für den gesamten Kontinent auslösen. Die Smaragdenklave kann dies nicht zulassen.

DIE SMARAGDENKLAVE VERWENDEN

Mitglieder der Smaragdenklave arbeiten allein oder in kleinen Gruppen. Sie konzentrieren sich vor allem auf Orte, an denen die Natur und die Zivilisation sich überschneiden, da die natürliche Ordnung dort am leichtesten durcheinandergeraten kann. Sowohl Monster als auch Humanoide können eine Gefahr für die Natur darstellen, wenn sie ihr Gleichgewicht mit der Umwelt verlieren oder ihre Rolle in der Welt verlassen.

Wann immer Charaktere durch die Wildnis reisen – und vor allem, wenn sie an abgelegenen Orten in Schwierigkeiten

geraten –, können sie Agenten der Smaragdenklave begegnen. Es gibt niemand Besseren als ein Mitglied dieses Ordens, um Charaktere sicher über ein Gebirge oder durch einen weglosen, monsterverseuchten Wald zu führen.

Die meisten Mitglieder der Enklave sind Druiden, Waldläufer oder Barbaren. Jeder Charakter, der eine große Verbindung zur Natur besitzt, kann jedoch einen Platz im Orden finden.

DELAAN WINTERHUND

Neutral guter halbelfischer Waldläufer

Ideale: Gleichgewicht, Leben („In allen guten Herzen liegt ein dunkler Fleck, und in jeder Tragödie ein Lichtschimmer.“)

Interaktionsmerkmale: Ruhig

Verfügbare Ressourcen: Druiden, Baumhirten, gute und neutrale Lykanthropen

Delaan ist der einzige Vertreter, den die Smaragdenklave zum Rat von Waterdeep entsandt hat. Selbst seine ansonsten ständige Begleitung, die Winterwölfin Loska, ist außerhalb der Stadt geblieben. Delaan verbringt viel Zeit auf Wanderschaft in der nördlichen Wildnis. Er besucht zwar einmal im Jahr Freunde in Nesmé, hält sich aber ansonsten von großen Siedlungen fern. Er fühlt sich in Waterdeep offensichtlich unwohl.

Es steht außer Frage, dass Tiamat gestoppt werden muss. Die Smaragdenklave will jedoch die Welt wieder ihrer natürlichen Ordnung zuführen, was manchmal heißt, in Auseinandersetzungen zwischen Gut und Böse die Position der Mitte einzunehmen. Delaan ist sich der Zerstörungen, die mit den jüngsten Aktivitäten des Drachenkults einhergehen, sehr bewusst. Er weiß, dass der Kult für die Störung der natürlichen Ordnung vernichtet werden muss, und er weiß, dass viele Drachen, die den Kult unterstützen, über kurz oder lang sterben werden. Wenn er die Wahl hat, wird er jedoch nicht grundlos töten.

Delaan wird sich zunächst mit Unterstützung für die Abenteurergruppe zurückhalten. Um seinen Respekt zu ernten, müssen die Charaktere erkennen, dass sie nicht nur für die Rettung der Zivilisation, sondern für die Erhaltung der natürlichen Ordnung kämpfen. Delaan wird viele Handlungen ablehnen, über die gute oder neutrale Charaktere nicht zweimal nachdenken, etwa die Zerstörung von Eiern chromatischer Drachen oder andere Taten, die den Lauf der Natur verändern.

Delaans Mentor und ältester Freund ist Turlang, ein mächtiger Baumhirte, der im Hohen Wald lebt. Wenn die Charaktere Delaans Unterstützung gewinnen, werden sich zahlreiche Baumhirten dem Kampf gegen Tiamat anschließen.

DER RAT DER GRAFEN

Der Rat der Grafen wurde von Herrschern und Adligen aus ganz Faerûn gegründet. Viele seiner Mitglieder haben entgegenlaufende Interessen und pflegen alte Rivalitäten untereinander, doch im Angesicht von Ereignissen, mit denen ein einzelnes Mitglied nicht umgehen könnte, schließen sie sich zusammen. Die Herrscher von Waterdeep, Silbrigmond, Baldur's Gate und anderer Städte, Familien und Handelshäuser der Schwertküste



werden zwar ihre Unstimmigkeiten nie vergessen, aber wenn das Überleben aller auf dem Spiel steht, raufen sie sich zusammen.

Der Rat der Grafen repräsentiert die finanzstärksten Interessen und die mächtigsten Armeen der Schwertküste. Die Organisation verfügt über Reichtümer, mit denen Söldner angeheuert, die Loyalität wankelmütiger Fürsten gesichert und vielleicht sogar einige chromatische Drachen bestochen werden können, um die Seiten zu wechseln oder Tiamat zu entsagen. Wenn der Rat der Grafen im Kampf gegen den Drachenkult nicht hilft, ist der Sieg der Drachenkönigin fast schon eine Gewissheit.

DEN RAT DER GRAFEN VERWENDEN

Auch in der Zusammenarbeit versuchen alle Mitglieder des Rats der Grafen, ihre eigenen Interessen voranzutreiben. Das ist allgemein bekannt und wird nicht anders erwartet – eine Tatsache im Umgang mit dem Rat. Dies bedeutet nicht, dass die Mitgliedsstädte nicht kooperieren und einander in Krisenzeiten unterstützen. Wenn die Machtstrukturen der Schwertküste jedoch durch eine Krise umgewälzt werden, hofft jedes Mitglied, danach besser dazustehen als zuvor. Für den Aufstieg des einen muss ein anderer absteigen.

Im Falle einer Militärkampagne wird der Rat der Grafen wahrscheinlich den Befehl innehaben. Selbst, wenn dies nicht der Fall ist, überwachen Vertreter des Rates die Vorgänge und geben Ratschläge. Falls die Charaktere Probleme mit dem Gesetz bekommen sollten, könnte ihnen ein Ratsmitglied mit einem Begnadigungsschreiben aushelfen.

Es gibt im Rat der Grafen viele Kämpfer und Zauberer, aber die Organisation nimmt jeden Charakter auf, der sich in der Zivilisation heimisch fühlt. Barbaren, Waldläufer und Druiden arbeiten selten mit dem Rat zusammen, was oft zu einem gespannten Verhältnis mit der Smaragdenklave führt.

IM RAT VON WATERDEEP

Als Föderation sendet der Rat der Grafen sieben Abgeordnete zum Rat von Waterdeep. Jeder dieser Abgeordneten vertritt seine eigene Gruppe. Ihre unterschiedlichen Persönlichkeiten, Motivationen und Verpflichtungen führen dazu, dass sie sich über die gegenwärtige Bedrohung für Faerûn nicht eins sind. Darüber hinaus kann sich die Stellung einzelner Abgeordneter von einer Ratssitzung zur nächsten verändern.

Es mag für die Charaktere nicht notwendig sein, die Unterstützung sämtlicher Abgeordneter des Rats der Grafen zu gewinnen, doch ohne zumindest ein wenig Unterstützung durch die Organisation dürfte es für die Abenteurer fast unmöglich werden, genügend Kräfte für einen Sieg über die Heere Tiamats zu versammeln.

FÜRSTIN LAERAL SILVERHAND

Chaotisch gute menschliche Magierin

Ideale: Kreativität, Respekt („Wir können nicht aufhalten, was wir nicht verstehen.“)

Interaktionsmerkmale: Ruhig, neugierig

Verfügbare Ressourcen: Waterdeeps Armee und wehrpflichtige Gemeinde

Fürstin Laeral ist ab der zweiten Ratssitzung anwesend; zu diesem Zeitpunkt wird sie zur Offenen Fürstin von Waterdeep ernannt. Sie ist eine der Sieben Schwestern – legendäre, quasi-unsterbliche Personen, die bekanntermaßen von Mystra gesegnet wurden. (Manche behaupten sogar, sie seien die Töchter der Göttin.) Ihre magischen Fähigkeiten sind beeindruckend, werden aber langsam schwächer. Nun konzentriert sie sich mehr auf das politische Feld als auf das arkane. Die Maskierten

Fürsten von Waterdeep erwählen Laeral zwischen der ersten und der zweiten Ratssitzung zur Nachfolgerin von Dagult Neverember, was sie zur Anführerin des Rats der Grafen macht.

Laeral Silverhand kann die Führungserfahrung von Jahrhunderten sowie einen beeindruckenden Ruf in die Verhandlungen einbringen. Die vollendete Diplomatin kann mit ihren Worten Wunden schlagen und ebenso leicht wieder heilen. Als Offene Fürstin von Waterdeep hat sie großen Einfluss auf alle Abgeordneten mit Ausnahme von Dagult Neverember. Dieser glaubt, dass Fürstin Laeral für seine Absetzung als Offener Fürst gesorgt hat.

Laerals wichtigste Anliegen sind es, alle Parteien am Verhandlungstisch zu halten und sicherzustellen, dass konkrete Aktionen das Ergebnis jeder Ratssitzung sind. Sie ist jedoch vorsichtig damit, Truppen in die Schlacht zu schicken. Die Grauen des Krieges sind ihr nicht fremd, weswegen ihr nur zu bewusst ist, dass die Länder des Rats der Grafen ihre Armeen benötigen, um das eigene Volk zu beschützen. Erst, wenn sie überzeugt ist, dass Tiamat kurz vor ihrer Beschwörung steht, ändert sie ihre Meinung. Laeral wird jedoch nicht den Abenteurern die Führung anvertrauen, solange diese sie nicht mit ihren Erfolgen und ihrem Geschick am Verhandlungstisch beeindruckt haben.

Wenn die Abenteurer Laeral auf ihre Seite bringen, wird die Fürstin zwischen den Ratssitzungen in höchsten Tönen von den Helden sprechen. Die Unterstützung der Anführerin des Rats der Grafen wird das Ansehen der Helden bei den anderen Gruppierungen noch weiter steigern und dadurch weitere Boni einbringen. Mehr Information hierzu findest du in der Episode „Rat von Waterdeep“ und im Sitzungsberichtsbogen (Anhang C).

FÜRST DAGULT NEVEREMBER

Rechtschaffen neutraler menschlicher Kämpfer

Ideale: Mäßigung, Verantwortung („Die Gemeinen brauchen starke Anführer zu ihrem Schutz, die auch unangenehme Dinge tun, wenn sie getan werden müssen.“)

Interaktionsmerkmale: Aufrichtig

Verfügbare Ressourcen: Wehrpflichtige aus Neverwinter und Söldner aus der ganzen Welt

Fürst Neverember trägt viele Titel und ebenso viele Kronen. Während der ersten Sitzung des Rats von Waterdeep ist er der Offene Fürst von Waterdeep, Fürstprotector von Neverwinter und der Anführer des Rats der Grafen. Sein Äußeres ist ebenso beeindruckend wie seine Titel: groß, breite Schultern, dichter Bart, wildes, prächtiges Haar und ein energisches Auftreten. Selten sieht man ihn ohne ein Glas mit starkem Schnaps in der Hand. Er ist ein meisterlicher Manipulator und hat das Auftreten und Betragen eines Königs.

Der starke, entschlossene Dagult handelt immer im Sinne seiner Untertanen und seines Reichs. Auf diese Weise hat er seine Macht und seinen Reichtum ständig vermehrt. Bedauerlicherweise haben die Maskierten Fürsten von Waterdeep jüngst beschlossen, ihn als Offenen Fürsten zu ersetzen. Seine Nachfolgerin Laeral Silverhand erhält ihren Titel während der zweiten Ratssitzung.

Dagult verlangt Ordnung und belohnt Disziplin, ist aber pragmatisch und will zuallererst Ergebnisse sehen. Er weiß, dass sich ohne Anstrengung nichts erreichen lässt, und dass man manchmal Opfer bringen muss. Er ist unermüdlich und strebt pausenlos nach der Erreichung seiner Ziele. Er wird alle Mittel nutzen, die ihm zur Verfügung stehen, solange diese Mittel vor dem Gesetz zu rechtfertigen sind – auch wenn derartige Rechtfertigungen erst in vergessenen oder ignorierten Gesetzen „wiederentdeckt“ werden müssen.

Zum Zeitpunkt der ersten Ratssitzung sind Fürst Dagults Ressourcen zwischen seinen Anstrengungen zum Wiederaufbau Neverwinters und seiner Machterhaltung in Waterdeep maximal beansprucht. Er unterstützt die Idee des Zusammenlegens der Kräfte der Mitglieder des Rats der Grafen von Herzen, da er sich sorgt, dass keine seiner Investitionen die bevorstehende Katastrophe ohne Hilfe von außen überstehen könnte. Dies ändert sich zur zweiten Sitzung. Der Verlust Waterdeeps erlaubt es ihm zwar, seine Kräfte zu sammeln, doch er nimmt es Laeral übel, dass sie seine Position übernimmt. Er versucht jedoch, seine Entscheidungen nicht von seinen Gefühlen beeinflussen zu lassen. Um zu beweisen, dass er der geeignetere Anführer ist, unterstützt er die Abenteurer und übernimmt eine wichtige Führungsrolle im Rat.

BOTSCHAFTER CONNERAD STARKAMBOSS

Rechtschaffen guter schildzwergischer Kämpfer

Ideale: Ehre, Respekt („Eine robuste Axt in einer starken Hand und ein ehrlicher Kampf sind alles, was wir Zwerge brauchen, um dieses kleine Problem zu beenden.“)

Persönlichkeitsmerkmale: Hitzköpfig, misstrauisch

Verfügbare Ressourcen: Zwergische Soldaten, Rüstungsgüter und Belagerungswaffen

Connerad, der Sohn des Banak Starkamboss und ehemalige König von Mithralhalle, ist aus dem weit entfernten Mithralhalle angereist, um als Abgeordneter des Rats der Grafen die Zwerge des Nordens zu vertreten; Zitadelle Adbar und Zitadelle Felbarr eingeschlossen.

Connerad hasst Drachen, Teufel und Kultisten zwar gleichermaßen, ist aber stur wie ein Esel, wenn es darum geht, Truppen irgendwo anders einzusetzen als im eigenen Heimatland. Die Zwergenkönigreiche des Nordens haben in den zurückliegenden Jahren große Verluste erlitten, und die überlebenden Zwerge kämpfen um den Erhalt uralter Besitztümer, die sie gerade erst zurückgewinnen konnten. Er kennt die Abenteurer nur durch ihren Ruf und verlangt handfeste Beweise für ihren Eifer und ihre Fähigkeiten, Soldaten und Zwerge anzuführen, bevor er feste Zusagen macht. Ähnlich wie Ontharr Frume vom Orden des Panzerhandschuhs wird Connerad gut auf kühne Heldentaten reagieren. Er ist jedoch persönlich tief beleidigt, wenn man das geringste Schlechte über Zwerge sagt oder versucht, sich in zwergische Angelegenheiten einzumischen. Seine Reaktionen auf die Taten der Abenteurer bestimmen, wie er in der vierten Ratssitzung abstimmen wird.

MARSCHALL ULDER RABENWACHT

Rechtschaffen neutraler menschlicher Kämpfer

Ideale: Verantwortung, Ruhm („Mir sind Tausende von Leben anvertraut, und ich werde dieses Vertrauen nicht für meine eigenen Ziele missbrauchen.“)

Interaktionsmerkmale: Aufrichtig

Verfügbare Ressourcen: Krieger der Flammenden Faust und Ausbilder für Wehrpflichtige

Ulder Rabenwacht ist der Anführer der Flammenden Faust – des mächtigen Militärs von Baldur's Gate. Er besitzt den größten militärischen Scharfsinn im gesamten Rat von Waterdeep (und wahrscheinlich auch im gesamten Rat der Grafen). Er kann außerdem mehr Soldaten ins Feld führen als jeder andere Abgeordnete, was er sich nicht zu schade ist, zum Ausdruck zu bringen. Sein Platz ist an der Spitze des Kriegsrats und an der Front der Schlacht – doch wird er diesen Platz nur einnehmen, wenn sich die Abenteurergruppe seines Vertrauens als würdig erweist.

Rabenwacht ist ein unnachgiebiger Krieger, der Disziplin und Ergebnisse verlangt. Er hat es durch die Macht seiner Klinge und die Schärfe seines Verstands an die Spitze der Flammenden Faust geschafft. Er ist zwar manchmal nicht sehr kultiviert und taktvoll, ist aber ein standhafter Verfechter des Gesetzes. Rabenwacht arbeitet lieber mit Soldaten als mit Abenteurern und ist es gewohnt, dass seine Befehle widerspruchsflos befolgt werden.

Zwar erholt Baldur's Gate sich noch von den Zerstörungen durch die Wiedergeburt des Mordgottes Bhaal mitten in der Stadt, bleibt aber eine der bevölkerungsreichsten, wohlhabendsten und mächtigsten Städte Faerûns. Seine Pflicht, die Stadt zu beschützen, geht Rabenwacht über alles, und die schwindenden Reserven der Flammenden Faust werden dringend für den Wiederaufbau der Stadt und die Aufrechterhaltung der Ordnung benötigt. Eine führende Rolle der Flammenden Faust im Kampf gegen den Drachenkult wäre trotzdem etwas, was der Marschall gerne sehen würde. Dies würde den Verteidigern von Baldur's Gate ein Ansehen verleihen, das der großartigsten Stadt Faerûns würdig wäre. Diese Gelegenheit zur Erlangung von Ruhm macht Rabenwacht empfänglich für die Avancen der Abenteurer, solange deren Pläne und Entscheidungen Stabilität versprechen.

KÖNIG MELANDRACH

Neutraler wildelfischer Kämpfer/Druide

Ideale: Gleichgewicht, Nation („Wir Elfen waren einst die großartigste Zivilisation, die das Antlitz Faerûns zierte, und mein Volk ist der Erbe dieser Geschichte. Ich werde unsere schwindende Kraft nicht vergeuden.“)

Interaktionsmerkmale: Ruhig, arrogant

Verfügbare Ressourcen: Elfische Mystische Ritter

Der König des Nebelwalds ist der Vertreter sowohl des Nebelwalds als auch des Hohen Walds. Wo seine Söhne Alagarthas und Neronvain sich immer kopfüber in ihre eigenen Vorhaben stürzen, ist Melandrach umsichtiger. Er hat die Elfen des Nebelwalds schon angeführt, bevor die meisten ihrer Artgenossen ihre Länder im Rückzug im Stich gelassen haben. Trotz der jahrelangen Diskussionen und Meditationen, die ihm vorangingen, hielt Melandrach den Rückzug für eine überstürzte Entscheidung. So wird er nachvollziehbarerweise zögern, überstürzte Aktionen zu befürworten.

Während Ratssitzungen setzt sich Melandrach stetig für Vorsicht und das Sammeln weiterer Informationen ein. Nichts, was die Abenteurer sagen, scheint dabei irgendeinen Unterschied zu machen. Erst, wenn er erfährt, dass sein verlorener Sohn Neronvain der Grüne Wyrmsprecher des Kults ist, ändert sich Melandrachs Einstellung.

TAERN „DONNERSPRUCH“ HORNKLINGE

Rechtschaffen guter menschlicher Magier

Ideale: Logik, Wohl der Allgemeinheit („Um diesen Krieg zu gewinnen, sind kalkulierte Risiken unumgänglich, und wahrscheinlich wird niemand schadlos daraus hervorgehen.“)

Interaktionsmerkmale: Schwerfällig, neugierig

Verfügbare Ressourcen: Die Armee von Silbrigmund (die Ritter in Silber) und Wehrpflichtige aus Silbrigmund

Taern Hornklinge lebt durch die Nutzung von *Tränken der Langlebigkeit* ein unnatürlich langes Leben. Für lange Zeit regierte er als hoher Magier in Silbrigmund, hat diese Position aber schließlich zugunsten von Methrammar aufgegeben, dem Anführer der städtischen Armee und Sohn der berühmtesten Stadtherrscherin, Alustriel. Methrammar ist zwar der Regent Silbrigmonds und ein Mitglied des Rats der Grafen, doch er ist zu direkt und zu ernst, um als

Diplomat Erfolg zu haben. Deshalb hat er Taern an seiner statt zum Rat von Waterdeep entsandt.

Silbrigmonds große Armee und zahlreiche Magier wären eine große Hilfe in der bevorstehenden Schlacht, doch hat Taern nicht so lange gelebt, um nun leichtsinnig zu werden. Er ist einer der vorsichtigsten Abgeordneten, da er weiß, dass Silbrigmonds magische Verteidigungen schon zuvor den Angriffen von Drachen standgehalten haben. Er befürchtet, dass der Einsatz von Soldaten gegen den Drachenkult die Stadt schwächen könnte. Er muss wissen, dass die Truppen, die der dem Bündnis anvertraut, besonderen Schutz durch die Abenteurer erfahren. Deshalb sammelt er alle Informationen, die über die Abenteurer und andere potenzielle Verbündete in Erfahrung bringen kann.

SIR ISTEVAL

Rechtschaffen guter menschlicher Paladin

Ideale: Tradition, Ehre („Gegen Tiamat stehen wir gemeinsam, oder wir fallen allein. Wer steht an der Seite Cormyrs?“)

Interaktionsmerkmale: Ehrenhaft, weise, mürrisch

Verfügbare Ressourcen: Die Macht Cormyrs, einschließlich Purpurdacheneritter und Kriegsmagier

Sir Isteval ist ein ehemaliger Abenteurer und ein Purpurdacheneritter von Cormyr. Er ist zwar kein eigentliches Mitglied des Rats der Grafen, nimmt aber als nomineller Abgeordneter von Dolchfurt dennoch am Rat von Waterdeep teil. Diese kleine Siedlung kann allerdings wenig zum Kampf gegen den Drachenkult beitragen. In Wahrheit wurde Isteval von Cormyr beauftragt, Erkenntnisse über den anscheinend aufziehenden Krieg an der westlichen Grenze des Landes zu erlangen.

Isteval respektiert die anderen Abgeordneten zu sehr, als dass er ihnen dies verheimlichen würde. Er versichert, dass seine diversen Loyalitäten – gegenüber Dolchfurt, Cormyr und dem Rat der Grafen – einander nicht entgegenstehen. Diese Unverblümtheit sorgt nichtsdestotrotz für Aufruhr unter den anderen Abgeordneten, sodass die Abenteurer eingreifen müssen, damit Isteval nicht von den Ratsitzungen ausgeschlossen wird.

Der altgediente Drachentöter Isteval leidet unter einer Beinwunde, die sich magischer Heilung widersetzt. Er stützt sich auf einen Gehstock, der aus einem Knochen des Grünen Drachen besteht, der ihm diese Verletzung beigebracht hat. Der Paladin kann eine wertvolle Quelle des Wissens über Drachen sein, doch erteilt er nur zurückhaltend Ratschläge. Er versteht sein Gebrechen als Warnung seines Gottes Lathander vor den Gefahren der Selbstüberschätzung. Entsprechend des Ethos seiner Gottheit behandelt Isteval seine Verletzung als Anlass, den Heldenmut anderer zu fördern, während seine eigene Legende verblasst. Doch in Zeiten wie dieser, da die Welt Helden benötigt, wird er nicht gerne daran erinnert, dass er den Kampf nur als Außenstehender beobachten kann.

Isteval glaubt fest daran, dass Helden der Funke sein können, der das Feuer der Rechtschaffenheit entfacht, und das Licht, das die Finsternis des Bösen vertreibt. Er sieht diesen Funken in den Abenteurern, und solange diese eine Pfad der Prinzipien verfolgen, wird der Paladin einer ihrer stärksten Unterstützer im Rat von Waterdeep sein.

Sir Isteval hat viel mit Ontharr Frume vom Orden des Panzerhandschuhs gemeinsam. Die beiden sind in allen Angelegenheiten potenzielle Verbündete, was einige der anderen Mitglieder des Rats der Grafen Sorgen bereitet.

DIE ZHENTARIM

Die Zhentarim – auch bekannt als das Schwarze Netzwerk – sind ein loses Bündnis von Händlern, Söldnern und Missetätern. Das gemeine Volk kennt die Zhentarim als diejenigen, mit denen man sprechen muss, wenn man die besten Wachen oder Söldner sucht, die man für Geld kaufen kann. Den Zhentarim ist auch egal, wenn die Fracht verdächtig oder die Sache, für die man kämpft, fragwürdig oder sogar ungerecht ist.



Verbindungen zu den Zhentarim können für Mietklingen, Diebe und Schurken jeder Couleur hochprofitabel sein. Es ist nicht ausgeschlossen, dass die Abenteurer im Laufe der Kampagne Mitglieder dieser Organisation werden – doch wie die meisten Bewohner Faerûns werden sie nie das wahre Ausmaß der Ziele und Operationen der Zhentarim erfahren.

Nur wenige wissen, dass das Herz der Zhentarim eine Kabale böser und teils monströser Anführer ist, die jeden Mordanschlag, jeden Schwarzmarkt und jedes illegale Abkommen in Faerûn in die blutverschmierten Finger des Schwarzen Netzwerks bekommen wollen. Die kriminellen Verbindungen der Organisation reichen in jede Stadt und jede Diebesgilde der Westlichen Herzlande und der Schwertküste. Überall, wo die Währung einer Stadt durch Falschgeld untergraben wird, wo ein aufstrebendes Unternehmen seine etablierte Konkurrenz aus dem Geschäft jagt oder eine politische Auseinandersetzung in eine umfassende Drohkulisse mündet, kann man auf die Beteiligung der Zhentarim wetten.

Die Beschäftigung mit üblicher Korruption ist jedoch nicht dasselbe wie der Wunsch, den Aufstieg Tiamats herbeizuführen. Die Zhentarim machen sich nichts vor, was es für ihre Pläne bedeutet, sollte die Drachenkönigin zurückkehren. Die Anführer des Schwarzen Netzwerks wollen die Welt aus den Schatten regieren, nicht Agenten und Dienstboten einer belanglosen Gottheit und ihrer drachischen Gefolgschaft werden.

Durch diese Perspektive werden die Zhentarim zu einem interessanten Punkt auf der Liste potenzieller Verbündeter. Unter gewöhnlichen Umständen würden die Harfner, der Rat der Grafen, der Orden des Panzerhandschuhs und die Smaragdenklave jede Verbindung zum Schwarzen Netzwerk meiden – und wahrscheinlich dessen Abgesandte inhaftieren. Die durch den Drachenkult hervorgerufene Krise ist jedoch kein gewöhnlicher Umstand. Jede verfügbare Ressource wird im Endkampf gegen den Kult notwendig sein, und das Zhentarim-Netzwerk von Spionen, Assassinen und Söldnerheeren kann nicht einfach ignoriert werden.

Selbst jetzt, da das Schicksal der Welt und ihre eigene Zukunft auf dem Spiel stehen, verlangen die Zhentarim Bezahlung für ihre Dienstleistungen. Und da die Nachfrage und das Risiko jetzt besonders groß sind, muss die Bezahlung ihnen entsprechen. Diese gewinnsüchtige Einstellung gefällt dem Rat der Grafen jedoch überhaupt nicht, und nur diese Gruppe hätte die Mittel, um den Preis des Schwarzen Netzwerks zu bezahlen. Die Helden können versuchen, die Meinungen der anderen Gruppierungen zu verändern – und haben im Nachgang von Episode 7 die Möglichkeit, die Loyalität der Zhentarim geradeheraus zu kaufen.

Schlussendlich steht zu viel auf dem Spiel, als dass man den Ausgang dieses Konflikts abwarten könnte, und die Zhentarim beteiligen sich am Kampf gegen den Kult, auch wenn ihr Preis nicht bezahlt wurde. Wenn die anderen Gruppierungen jedoch beim Einsatz der Zhentarim gegen den Kult mitreden wollen, müssen sie bezahlen. Falls die Zhentarim für sich allein kämpfen, entscheiden sie selbst, wie und wann sie zuschlagen.

Zumindest eine Mission des Schwarzen Netzwerks wird unabhängig von der Bezahlung ausgeführt. Niemand außerhalb der Zhentarim weiß, dass einer ihrer Agenten den Kult infiltriert hat und sich Wymsprecher Varram soweit nähern konnte, dass es ihm gelang, die *Weißer Drachenmaske* zu stehlen. Dieser Diebstahl führt zu einer Reihe von Ereignissen, die in Varrams Abschnitt der Episode „Tod den Wymsprechern“ münden.

DIE ZHENTARIM VERWENDEN

Agenten des Schwarzen Netzwerks sind nützlich NSC für den Einsatz an verschiedenen Stellen des Abenteuers. Wenn die Charaktere Hort der Drachenkönigin gespielt haben, haben sie bereits ein Mitglied des Schwarzen Netzwerks kennengelernt: die Gnomin Jamna Glimmersilber. Die Kontaktaufnahme mit einem oder durch einen Zhentarim-Agenten ist ein leichter Weg, die Charaktere mit Informationen oder Ausrüstung zu versorgen, an die sie sonst nicht herankommen würden.

Der typische Agent des Schwarzen Netzwerks ist ein hochkompetenter, skrupelloser Abenteurer. Einige Zhentarim werden von geflügelten Schlangen begleitet, die Schriftrollen mit Botschaften zu anderen Agenten tragen können.

Die Zhentarim als Ganzes widersetzen sich zwar den Plänen des Drachenkults, doch nicht alle Mitglieder folgen diesem Standpunkt. Mehrere Zhentarim-Agenten sind überzeugt, dass der Kult ohnehin den Sieg davontragen wird, und dass das Netzwerk alles verlieren könnte, wenn es sich zur Wehr setzt. Wenn das Abenteuer für die Helden zu glatt läuft, könnten einige abtrünnige Agenten des Schwarzen Netzwerks zum schlechtmöglichen Zeitpunkt Sand ins Getriebe streuen.

RIAN NACHTSCHATTEN

Rechtschaffen böse Tieflings-Hexenmeisterin

Ideale: Logik, Gier („Ich bin überzeugt, dass wir eine Einigung treffen können, die alle Parteien zufriedenstellt. Wenn nicht, haben wir noch andere Möglichkeiten ...“)

Interaktionsmerkmale: Höflich, kaufmännisch, rücksichtslos

Verfügbare Ressourcen: Assassinen und Söldner

Rian ist ein Mitglied der Zhentarim und die Abgesandte des Schwarzen Netzwerks bei der dritten Ratssitzung von Waterdeep. Sie sitzt als Sonderberaterin von Fürst Neverember am Verhandlungstisch; ihre Zugehörigkeit zu den Zhentarim findet keine Erwähnung. Doch wenn die Charaktere Rians Anwesenheit infrage stellen, werden weder sie noch Fürst Neverember versuchen, ihre Loyalitäten zu verleugnen oder zu verheimlichen.

Das Schwarze Netzwerk unterstützt sämtliche Pläne, die eine Niederlage des Kults wahrscheinlicher machen. Alle Allianzen gehen in Ordnung, ebenso alles, was die strategischen Ressourcen des Rats erhöht. Rian interessiert sich nicht besonders für Moral, und finstere Taten ändern nichts an ihrer Einstellung gegenüber den Abenteurern.

Sie widerspricht jedoch der lebenden Gefangennahme von Wymsprechern. Sie fürchtet die Macht dieser gefährlichen Persönlichkeiten und bezweifelt, dass man sie erfolgreich vernehmen oder zum Überlaufen bringen kann. Sie würde es vorziehen, Wymsprecher diskret zu exekutieren, mittels der passenden Rituale ihre Leichen zu vernehmen und die Körper dann zu vernichten, damit sie nicht wieder aufstehen können.

Das Schwarze Netzwerk macht bis zur letzten Sitzung des Rats keine Zusicherungen. Wenn die Abenteurergruppe den Respekt der Zhentarim verdient hat, bieten diese ihre Dienste für eine symbolische Bezahlung. Dies wird einige andere Gruppierungen aber mit Sicherheit verstimmen. Im Gegensatz zu den anderen Machtgruppen kann die Loyalität der Zhentarim unabhängig vom Respekt, den sie für die Charaktere haben, gekauft werden. Dafür müssen die Helden jedoch Zahlungen und Zugeständnisse durch die anderen Machtgruppen aushandeln.

METALLISCHE DRACHEN

Die guten Drachen Faerûns hören den Ruf des *Draakhorns* und wissen, was er bedeutet. Wenn das Schicksal der Welt am seidenen Faden hängt, werden die guten Drachen eingreifen und sich der Rückkehr Tiamats widersetzen. Es bleibt jedoch abzuwarten, ob sie dies in Kooperation mit den humanoiden Machtgruppen der Schwertküste tun werden, oder ob sie auf eigene Faust zuschlagen und dabei keine Rücksicht auf das Schicksal der niederen Völker nehmen.

METALLISCHE DRACHEN VERWENDEN

Die metallischen Drachen werden die Kultisten am Drachenbrunnen angreifen. Ihre Effektivität wäre jedoch sehr viel größer, wenn ihre Angriffe im Rahmen eines Schlachtplans koordiniert würden. Wenn es außerdem gelingt, sie in die Allianz des Rats von Waterdeep zu holen, könnten sie bei der Verteidigung humanoider Siedlungen vor den Raubzügen des Kults helfen. Dies wird in Episode 6 näher betrachtet.

RIESEN

Viele Riesen unterstützen zwar den Drachenkult, doch die allermeisten erinnern sich mit Bitterkeit und Hass an die uralten Kriege zwischen Drachen und Riesen. Geschichten über Fehden, Blutvergießen und Tod geben dem Hass Nahrung, den Riesen für Drachen empfinden. Doch die Völker der Riesen sind Meister ihres eigenen Schicksals, weswegen sie ungern mit den kleingewachsenen Völkern zusammenarbeiten. Selbst, wenn gute Riesen erkennen, dass ein Bündnis mit den Geringeren notwendig und weise wäre, hält ihr Stolz sie oft davon ab, bis jemandem oder irgendetwas ihren Respekt gewinnen kann.

RIESEN VERWENDEN

NSC können die Riesen zum Eintritt in die Allianz bewegen (wahrscheinlich Mitglieder der Harfner oder der Smaragdenklave). Wenn die Charaktere *Hort der Drachenkönigin* abgeschlossen haben und am Ende im Besitz der Himmelsburg waren, könnte deren Übergabe an die Riesen (entweder hinter den Kulissen oder in einer Nebenepisode, die du selbst erschaffst) die Unterstützung der Riesen so gut wie garantieren. Die Anwesenheit von Riesen beim Endkampf wäre ein gewaltiger Vorteil im Kampf gegen den Kult.



EPISODE 1: DER RAT VON WATERDEEP

Aufstieg der Tiamat beginnt direkt nach dem Ende von *Hort der Drachenkönigin*. Es wird davon ausgegangen, dass die Charaktere nach diesem Abenteuer nach Waterdeep zurückgekehrt sind. Während ihres Aufenthalts in der Stadt werden die Abenteurer zur ersten Sitzung des Rats von Waterdeep vorgeladen. Zur Zeit dieser Versammlung hören sie den Ruf des Draakhorns, der den nächsten Schritt der Pläne des Drachenkults ankündigt. (Siehe Anhang B für mehr Informationen über das Draakhorn. Die Charaktere sollten diese Informationen nicht erfahren, bevor sie die Episode „Das Treibeismeer“ abschließen.)

DAS ABENTEUER BEGINNEN

Der Anfang von *Aufstieg der Tiamat* spielt in Waterdeep. Wenn ihr *Hort der Drachenkönigin* gespielt habt, sind die Charaktere womöglich bereits nach dem Absturz der Himmelsburg in die Prachtige Stadt zurückgekehrt. Wenn ihr nicht *Hort der Drachenkönigin* gespielt habt oder die Himmelsburg nicht abgestürzt ist, oder wenn die Charaktere irgendwo anders hingegangen sind als nach Waterdeep, musst du die Gruppe zur Rückkehr nach Waterdeep bewegen, damit das Abenteuer beginnen kann.

Du kannst den Spielern auch einfach mitteilen, dass ihre Charaktere zurück in Waterdeep sind. Wenn du jedoch glaubst, dass die Spieler das nicht mögen würden, kannst du auch folgendes Szenario verwenden, um das Ausspielen einer längeren Reise zu vermeiden.

Ein Rabe nähert sich den Charakteren, wo immer sie auch sein mögen. Der Vogel wurde von den Verbündeten Leosin Erlanthars in der Smaragdenklave mittels des Zaubers *Tierbote* geschickt.

Der Rabe landet ein Dutzend Schritte von euch entfernt und hüpfte dann unerschrocken auf euch zu. Ein flaches Päckchen, in Öltuch gewickelt, wurde an seinem Bauch befestigt. Das Tier schaut euch eine Weile rätselhaft an und spricht dann mit einer euch vertrauten Stimme: „Leosin Erlanthar übermittelt seine herzlichsten Glückwünsche! Bitte nutzt das Geschenk, das dieser Vogel euch bringt, um mich so bald wie möglich in Waterdeep zu besuchen!“

Der Vogel wartet geduldig, während ihm das Lederpäckchen abgenommen wird. Es enthält eine sorgfältig zusammengefaltete *Zauberschriftrolle* mit dem Zauber *Teleportieren* sowie die Zeichensequenz eines permanenten Teleportationskreises in Waterdeep. Dieser Kreis könnte sich in einem Tempel befinden, in einem Regierungsgebäude oder an jedem anderen Ort deiner Wahl. Hat die Gruppe mehr als sechs Mitglieder, enthält das Päckchen zwei Schriftrollen. Wenn keiner der Charaktere eine *Teleportieren*-Schriftrolle benutzen kann, müssen sie einen NSC aufsuchen, der es kann. Du solltest ihnen dies aber nicht zu schwer machen.

ZURÜCK IN WATERDEEP

Die mächtigsten Organisationen der Schwertküste erkennen die Bedeutung von Tiamats drohender Rückkehr. Um diese zu verhindern, sind sie zur Zusammenarbeit bereit. Es fällt ihnen jedoch nicht leicht, einander Vertrauen zu schenken. Doch selbst Orden und Gruppen, die zuvor miteinander im Konflikt standen, verstehen das Konzept des gemeinsamen Feindes.

Die Machtgruppen haben bedeutende Abgeordnete zu geheimen Verhandlungen nach Waterdeep entsandt, um ihre Anstrengungen gegen den Kult zu koordinieren. Wenn die Abenteurer *Hort der Drachenkönigin* gespielt haben, gehören sie zu denjenigen, die am meisten über die Aktivitäten des Kults wissen. Mächtige Anführer sind auf sie aufmerksam geworden und haben ihnen einen Platz am Verhandlungstisch verschafft. Wenn ihr *Hort der Drachenkönigin* nicht gespielt habt, war es eine andere Gruppe von Abenteurern, die die Himmelsburg angegriffen und tapfer ihr Leben gegeben haben, um die Burg zum Absturz zu bringen. In diesem Fall werden die Abenteurer schlicht aufgrund ihres Rufs als mächtige Abenteurer an den Tisch gebeten, und weil der Rat erwartet, ihre Dienste zu benötigen.

VIER RATSSITZUNGEN

Sobald die Charaktere in Waterdeep eintreffen, empfängt sie der Harfneragent Leosin Erlanthar. Der Mönch erklärt ihnen den Zweck des Rats und teilt ihnen mit, dass ihre Anwesenheit bei dessen erster Sitzung erwartet wird – sowohl, damit der Rat ihnen für ihre großen Taten danken kann, als auch, um den Rat in Sachen Drachenkult zu beraten. Vier Ratssitzungen finden an entscheidenden Zeitpunkten der Krise statt, bis kurz vor der letzten Episode am Drachenbrunnen.

Während der **ersten Ratssitzung** wird sich die gesamte Schwertküste der Fortschritte bewusst, die die Pläne des Drachenkults schon gemacht haben, als das *Draakhorn* erklingt. Im Nachhinein erhalten die Charaktere Hinweise, die sie zu Episode 2 oder zu Varram in der Episode „Tod den Wyrmsprechern“ führen.

Eine **zweite Ratssitzung** wird einberufen, um die zunehmend aggressiver werdenden Drachenaktivitäten zu thematisieren. Die Charaktere werden gebeten, eine verheerende Reihe von Raubzügen im Nebelwald zu untersuchen, was sie zu Neronvain in der Episode „Tod den Wyrmsprechern“ führt. Außerdem spricht ein Abgeordneter die Charaktere an, um sie zu einem geheimen Treffen mit den metallischen Drachen einzuladen, was zu Episode 6 führt.

In der **dritten Ratssitzung** werden die Erfolge begutachtet, die die Allianz bereits gegen den Drachenkult verbuchen konnte. Die Abenteurergruppe soll zwei Anhaltspunkten nachgehen, die von noch größerem Vorteil gegen den Kult wären. Ein abtrünniger Kultist bietet in Episode 7 die Übergabe einer der Drachenmasken an, und in Episode 8 kann der Versuch unternommen werden, die Macht der Roten-Magier-Exilanten zu untergraben.

Zur **vierten Ratssitzung** erfahren die Abenteurer, dass sich die Pläne des Drachenkults und der Roten Magier ihrem Abschluss nähern. Die Truppen der verschiedenen Organisationen müssen sich für den Angriff auf den Drachenbrunnen sammeln.

Während jeder Ratssitzung bewerten die verschiedenen Machtgruppen die Taten und Erfolge der Charaktere und gleichen diese mit den eigenen Zielen ab. Wenn die

Charaktere die Ziele einer Gruppe vorantreiben, wird diese Gruppe bereit sein, ihnen mehr Ressourcen zur Verfügung zu stellen. Die Gunst einer Machtgruppe zu erlangen, führt jedoch vielleicht zu Misstrauen von Seiten anderer Gruppen. Die Abenteurer müssen versuchen, in ihren Appellen an die verschiedenen Organisationen einen Mittelweg zu finden, um die stärkste mögliche Armee für die Begegnung mit Tiamat zu versammeln.

Obwohl dies nicht für alle Teilnehmer ideal ist, wurde der Palast von Waterdeep als Ort der Ratssitzungen ausgewählt. Der Rat der Grafen entsendet die meisten Abgeordneten, und diese Abgeordneten bevorzugen einen zivilisierten Versammlungsort.

VERBÜNDETE VERSAMMELN

Jede Machtgruppe stellt zwar Truppen für den Endkampf gegen die Armeen Tiamats zur Verfügung, doch das Ausmaß der Unterstützung – und die Effizienz derselben – hängt vom Respekt ab, den die Abenteurer mit ihren Taten bei jeder Machtgruppe erlangen. Bevor eine Gruppe sich unumkehrbar dem Kampf verschreibt, muss sie überzeugt sein, dass der Kult eine Gefahr darstellt, die alle anderen Belange in den Schatten stellt – und dass die Charaktere die Richtigen sind, um diesen Kampf anzuführen. Außerdem könnte das, was den Respekt einer Machtgruppe einbringt, den Respekt einer anderen kosten.

Wenn die Abenteurer einzelne Episoden erfolgreich abschließen, hältst du auf dem Sitzungsprotokollbogen (Anhang C) fest, wieviel Respekt sie bei jeder Machtgruppe gewonnen oder verloren haben. Siehe „Die Sitzungen bewerten“ unten für mehr Informationen.

FÜHRENDE ABGEORDNETE

Die meisten Machtgruppen haben eine Delegation zum Rat von Waterdeep entsandt, die aus mehreren wichtigen Persönlichkeiten und deren Beratern besteht. Üblicherweise sind bei den Ratssitzungen, an denen die Abenteurer teilnehmen, nur die Anführer jeder Delegation zugegen. Doch unabhängig davon, wie individuelle Abgeordnete auf die Taten der Charaktere reagieren, wird jeder Abgeordnete auch auf die Worte seiner Berater hören. Tapfere und heldenhafte Taten, welche einzelnen Anführern zusagen, könnte von einer Machtgruppe als Ganzes missbilligt werden, wenn sie nicht der Agenda der Organisation entsprechen.

SITZUNGEN DES RATS

Die folgende Beschreibung der vier Ratssitzungen folgt dem vorgeschlagenen Abenteuerablauf aus dem Abschnitt „Überblick“. Wenn die Ereignisse in eurer Kampagne anders ablaufen, verändere die Sitzungen mit ihren Vorkommnissen entsprechend! Die Einstellungen der einzelnen Machtgruppen werden für jede Ratssitzung kurz begründet. Mehr Informationen zu den Machtgruppen und ihren Abgeordneten sind unter „Verbündete“ im Einleitungsabschnitt zu finden.

Jede Ratssitzung leitet Episoden ein, die als Resultat dieser Sitzung gespielt werden sollen, und behandelt den Ausgang vorhergehender Episoden. Siehe die betreffenden Episoden für weitere Einzelheiten.

Zwei Ereignisse leiten die erste Ratssitzung ein: Nachrichten über den Mord an Arthagast Ulbrinter, einem der Maskierten Fürsten von Waterdeep, sowie das Erklingen des *Draakhorns*.

TOD EINES MASKIERTEN FÜRSTEN

Die Führung des Drachenkults konnte nicht vorhersehen, dass das Attentat auf Arthagast Ulbrinter eines der Schlüsselergebnisse für die Aufnahme des Kampfs gegen Severins Pläne sein würde. Arthagast war ein Maskierter Fürst von Waterdeep und der Ehemann der Harfnerin Remi Havenbaum. Kunde über seine Ermordung ist in der ganzen Schwertküste angekommen und hat in Waterdeep Widerstand gegen den Kult hervorgerufen.

In ihrer Trauer hat Remi Havenbaum geschworen, den Kult zu vernichten und seiner Gefährdung der Schwertküste ein Ende zu bereiten. Das Zusammenkommen der Machtgruppen im Rat von Waterdeep ist weitgehend ihr zu verdanken, wodurch sie das Potenzial für Allianzen geschaffen hat, welches die Abenteurer nun erfüllen müssen.

DAS DRAAKHORN ERKLINGT

Kurz nach dem Absturz oder der Eroberung der Himmelsburg haben Agenten des Drachenkults am fernen Drachenbrunnen das *Draakhorn* zum Klingen gebracht. Dieses uralte, magische Relikt wird vom Kult genutzt, um chromatische Drachen zur Unterstützung seiner dunklen Pläne zu rufen.

Wenn die Charaktere in Waterdeep eintreffen, lies Folgendes vor oder gib es in eigenen Worten wieder:

Als der Wind sich plötzlich ändert, fühlt ihr ein merkwürdiges Unbehagen. Das Gefühl erinnert euch an den abfallenden Luftdruck kurz vor einem tödlichen Sturm, oder an die schwachen Erschütterungen durch einen Erdbeben oder ein Erdbeben, weit entfernt. Nicht nur ihr habt es bemerkt. In der Stadt um euch wird es unnatürlich still. Kein Hund bellt, die Vögel haben aufgehört, zu singen. Selbst die Marktschreier schweigen.

Diese Stille hält nur für einen Moment an, bevor die gewöhnliche Geräuschkulisse von Waterdeep verschleiert, dass je etwas gewesen ist. Wenn die Charaktere sich zu einem ruhigen Ort begeben, bemerken sie die Ruhestörung erneut: ein Grollen, das fast nicht zu hören ist. Das Verhalten von Tieren ändert sich außerdem auf subtile Weise. Hunde sind nervös und gereizt, Pferde sind ängstlich, Katzen benehmen sich wilder als gewöhnlich und Ratten sammeln sich zu großen, unerschrockenen Rudeln. Auch sensible NSC sind betroffen. Sie werden nervös, furchtsam und ungeduldig.

Während der ersten Ratssitzung (oder früher, wenn die Charaktere Nachforschungen zu diesem seltsamen Phänomen anstellen) wendet sich Dala Silmerhelve, eine Adelige aus Waterdeep, an die Charaktere. Lies Folgendes vor oder gib es in eigenen Worten wieder, wenn die Charaktere mit Dala sprechen:

„Bei der Störung, die an der ganzen Schwertküste wahrgenommen wurde, handelt es sich um das *Draakhorn* – eine uralte Apparatur, deren Klang Drachen in ganz Faerûn auf große Ereignisse aufmerksam macht. Niemand kann sagen, was der Klang bedeutet, aber die Drachen hören ihn deutlich und werden seinem Ruf irgendwann folgen.“

Herrin Silmerhelve hat diese Informationen von dem geheimen Wohltäter ihrer Familie: dem Uralten Bronzedrachen Nymmurh. Sie weiß noch ein wenig mehr über das *Draakhorn*, enthüllt dieses Wissen aber erst bei der ersten

Ratssitzung. Sie wird die Nennung ihrer Informationsquelle schlicht ablehnen, wenn sie danach gefragt werden sollte. Damit erntete Dala das Misstrauen von Ulder Rabenwacht, König Connerad und Ontharr Frume; andere nehmen ihre Heimlichtuerei einfach hin. Wenn Herrin Silmerhelve schlecht behandelt wird, könnte das die Gespräche mit Nymmurh in „Metallische Drachen, erhebt euch!“ beeinflussen.

ERSTE SITZUNG

Wenn die Abenteurer die Einladung zur Ratssitzung annehmen, werden sie im Palast von Waterdeep empfangen. Du kannst die Prachtige Stadt und den Palast so detailliert vorstellen, wie es dem Stil eurer Kampagne entspricht.

Im Palast angekommen, werden die Abenteurer von Leosin Erlanthar zu den geheimen Besprechungsräumen eskortiert. Die Galerien sind mit debattierenden Adligen vollgepackt, und die Wachen tragen die Farben von Stadtstaaten des ganzen Nordens.

Erlanthar ist zwar nicht zu den Besprechungen des Rats eingeladen, doch hat Remallia Havenbaum ihn über die Tagesordnung und den Grund der Anwesenheit der Charaktere informiert. Er teilt den Charakteren mit, dass sich zwar alle Machtgruppen auf dem Papier der Aufhaltung des Drachenkults verschrieben haben, keine davon jedoch feste Zusicherungen gemacht hat.

Zwischen den Gruppierungen herrscht noch zu viel Misstrauen, und es ist noch nicht genug über die Situation bekannt. Erlanthar glaubt, dass die Anführer der Organisationen jemanden brauchen, der ihnen den richtigen Weg weist – Helden, die den Kräften der Schwertküste Sicherheit auf dem Weg in die kommende Dunkelheit geben. Er denkt, dass die Abenteurer diese Helden sein könnten. Erlanthar erklärt jedoch auch, dass alle Machtgruppen jedes Wort der Helden abwägen und all ihre Entscheidungen streng überprüfen werden. Was eine Gruppe zufriedienstellt, könnte eine andere verärgern, und es wird sehr schwer werden, alle Parteien glücklich zu machen.

NACHWIRKUNGEN: HORT DER DRACHENKÖNIGIN

Falls die Charaktere nicht *Hort der Drachenkönigin* gespielt haben, fasst Dagult Neverember die Situation nach den Vorstellungen der Sitzungsteilnehmer zusammen. Dazu gehören der Plan zur Beschwörung Tiamats, häufiger werdende, vom Kult veranlasste Drachenangriffe, das System zur Anhäufung von Schätzen, der Absturz oder die Eroberung der Himmelsburg sowie die Bedeutung, die Wyrmsprecher und Drachenmasken für den Kult haben.

Falls die Abenteurer das Vorgängerabenteuer durchgespielt haben, erklärt Dagult, dass der Rat bereits Berichte von Ontharr, Leosin und anderen Zeugen gehört hat, aber dass die Abgeordneten auch die Helden im Zentrum der Ereignisse hören wollen. (Nutze Neverember nun auch, um wichtig erscheinende Informationen zu ergänzen, welche die Charaktere nicht selbst während *Hort der Drachenkönigin* gesammelt haben.)

Die meisten Machtgruppen begreifen, dass die Himmelsburg aufgehalten werden musste, und sind froh, falls die Burg abgestürzt ist. Einige Mitglieder des Rats der Grafen halten es jedoch für gewissenlos, eine so wertvolle Ressource zu zerstören, egal ob unabsichtlich oder nicht. Diese Andersdenkenden sind der Meinung, dass die Charaktere besser auf Verstärkungen gewartet hätten, um die Burg beim Angriff sicherstellen zu können (ungeachtet der Unwahrscheinlichkeit des Gelingens eines derartigen Plans).

Auch das Schicksal der Drachenbrutstätte spaltet die Meinungen. Die meisten Abgeordneten respektieren die etwaige Entscheidung, die Brutstätte zu zerstören, da eine geringere Zahl von Drachen auf lange Sicht von Vorteil sei. Die Harfner jedoch hätten es bevorzugt, die Dracheneier zur Erpressung ihrer Eltern zu nutzen und diese Drachen so möglicherweise von der Zusammenarbeit mit dem Kult abzuhalten. Dagult hätte die wertvollen Eier an „verantwortungsvolle Käufer“ verkauft und das gewonnene Gold genutzt, um mehr Söldner anzuheuern. Die Smaragdenklave ist strikt gegen die Zerstörung jeglicher Dracheneier. Sie glaubt, dass chromatische Drachen Teil der natürlichen Ordnung sind und dass die Tötung ihrer Jungen diese Ordnung aus dem Gleichgewicht bringen könnte. Taern Hornklinge und Fürstin Laeral Silverhand denken zwar, dass man die Eier als Geiseln hätte behalten können, erkennen jedoch auch, dass dies gefährlich gewesen wäre – und die Rückgabe der Eier noch gefährlicher.

Sobald die Diskussion der Ereignisse von Hört der Drachenkönigin abgeschlossen ist, macht der Rat mit aktuellen Themen weiter. Es ist für alle offensichtlich, dass die Abenteurer mit starker Hand gegen die Krise vorgegangen sind und ihren Wert so bewiesen haben. Der Rat überträgt den Charakteren außerordentliche Ermittlungsbefugnisse, festgehalten in einer Urkunde, welche die Helden erhalten. Dadurch erhalten die Charaktere Zugang zu Ressourcen und Örtlichkeiten nach Bedarf ihrer Nachforschungen. Es bringt jedoch auch die Überwachung durch den Rat mit sich. Wenn die Abenteurer sich unpassend betragen oder ihre Befugnisse missbrauchen, werden ihre Handlungen überprüft und ihre Urkunde aufgekündigt.

Sobald die Charaktere mit ihren Befugnissen ausgestattet sind, warten die ersten Schritte ins Abenteuer.

VORBEREITUNG: VARRAM DER WEISSE

Eines der ersten Dinge, die Remallia Havenbaum im Kampf gegen den Drachenkult unternommen hat, war die Ermutigung der Harfner, all ihre Ressourcen auf die Aktivitäten des Kults und dessen mächtigste Mitglieder zu konzentrieren. Diese Bemühungen waren erfolgreich. Leosin Erlanthar kann den Abenteurern von den Bewegungen des Weißen Wyrmsprechers Varram berichten. Dies mündet in „Varram der Weiße“, einem Teil der Episode „Tod den Wyrmsprechern“.

VORBEREITUNG: DAS TREIBEISMEER

Das Erklären des *Draakhorns* wiegt schwer auf allen Anführern der Schwertküste. Die Suche nach mehr Informationen über das Horn und seinen Verbleib führt die Abenteurergruppe auf eine Expedition in den eiskalten Norden – und damit Episode 2.

ZWEITE SITZUNG

Bei der zweiten Sitzung des Rats von Waterdeep lernen die Abenteurer zwei neue Gesichter kennen. Fürstin Laeral Silverhand hat Fürst Neverember als Offene Fürstin von Waterdeep ersetzt und sitzt nun am Kopfende des Verhandlungstisches. Dagult sitzt zu ihrer Rechten, zusammen mit einer menschlichen Frau, die als Elia vorgestellt wird (siehe unten).

Nach dem Bericht der Charaktere diskutieren die Abgeordneten die Angriffe auf ihre unterschiedlichen Ländereien. So entsteht ein Gefühl für die fortlaufenden Aktivitäten des Kults und für die langsame Eskalation der Situation.

NACHWIRKUNGEN: VARRAM DER WEISSE

Die Machtgruppen reagieren unterschiedlich auf das Schicksal des Wyrmsprechers Varram. Wurde er getötet, ohne zuvor vernommen zu werden, sind Taern und die Harfner ungehalten. Connerad ist unzufrieden, dass Varram nicht festgenommen und vor einem zwergischen Gericht ein Exempel an ihm statuiert wurde. Die meisten Gruppen sind zufrieden, falls Varram festgenommen wurde; nur die Smaragdenklave ist verblüfft, da seine Gefangennahme die Dinge nur verkompliziert. Da er bereits seinen Willen zur Beschädigung der natürlichen Ordnung bewiesen hat, sei ein Gerichtsverfahren überflüssig – und könne einem Befreiungsversuch Tür und Tor öffnen.

NACHWIRKUNGEN: DAS TREIBEISMEER

Die Arkane Bruderschaft stellt einen mächtigen Verbündeten dar, weswegen alle zufrieden sind, falls die Charaktere die Unterstützung der Bruderschaft gewinnen konnten – mit Ausnahme des Ordens des Panzerhandschuhs. Ontharr Frume weiß, dass die Bruderschaft die Forschungen ihrer Mitglieder nicht überwacht und viele böse Magier in ihren Reihen akzeptiert. Wenn sie die Arkane Bruderschaft in die Allianz bringen, verlieren die Charaktere nicht Frumes Respekt, gewinnen ihn aber auch nicht für sich.

VORBEREITUNG: NERONVAIN

Delaan Winterhund von der Smaragdenklave nimmt an Nachforschungen zu kürzlich stattgefundenen Drachenangriffen im Nebelwald teil. König Melandrach weist Delaans Sorgen zurück. Er sagt, dass die Drachenangriffe auf das Gebiet aufgehört hätten, seit seine Elfen ihre Patrouillen verstärkt und ihre Stellungen befestigt haben. Wenn sie die Wahrheit herausfinden, führt dies die Abenteurer zu „Neronvain“, einem Teil der Episode „Tod den Wyrmsprechern“.

VORBEREITUNG: METALLISCHE DRACHEN, ERHEBT EUCH!

Während der Sitzung lernen die Charaktere die Silberdrachin Otaaryliakkarnos kennen – in ihrer menschlichen Gestalt als Elia. Sie überbringt die Einladung zu einer Versammlung der metallischen Drachen, und die Ratsabgeordneten bitten die Abenteurer, daran teilzunehmen. Dies führt zu Episode 6.

DRITTE SITZUNG

Zur dritten Sitzung erscheint ein weiteres neues Gesicht: die Tieflingsfrau Rian Nachtschatten, die als Sonderberaterin von Fürst Neverember vorgestellt wird. Aufmerksame Charaktere bemerken, dass einige Teilnehmer des Treffens – einschließlich Sir Isteval, Ontharr Frume und Botschafter Starkamboss – die geheime Vertreterin der Zhentarim aktiv ignorieren. Diese äußert sich nicht, solange sie nicht direkt von den Abenteurern angesprochen wird.

NACHWIRKUNGEN: NERONVAIN

Alle Ratsteilnehmer nehmen dankend zur Kenntnis, dass die Drachenangriffe auf die Elfenwälder zu einem Ende gebracht wurden. König Melandrach reagiert jedoch mit kaltem Zorn auf die Kunde des Verrats seines Sohnes Neronvain. Er bleibt zögerlich, was das Entsenden von Elfen an die Front angeht, hört jedoch auf, die Verhandlungen auszubremsen. Dank seines Pragmatismus verliert er alle Vorbehalte gegen die Versuche der Abenteurer, die Unterstützung von Roten Magiern, Riesen oder sogar Teufeln einzuholen – solange solche Verbündeten in der Schlacht vor seinen Elfen aufgereiht werden.

NACHWIRKUNGEN: METALLISCHE DRACHEN, ERHEBT EUCH!

Wenn die Abenteurer die Unterstützung der metallischen Drachen gewinnen konnten, sind alle Abgeordneten beeindruckt – selbst wenn ihre Gruppierung Zugeständnisse machen musste. Die guten Drachen sind weise und gerechte Kreaturen, und wenn sie die Charaktere akzeptiert haben, erhöht dies deren Ansehen in den Augen aller.

König Melandrach schäumt vor Wut, wenn die Charaktere einer Entschuldigung für den *Drachenwut-Mythos* zugestimmt haben. Die Ehre zwingt ihn dazu, die Entschuldigung auszusprechen, aber er verübelt es den Abenteurern, ihn vor vollendete Tatsachen gestellt zu haben. Connerad Starkamboss ist ähnlich unzufrieden, wenn Zugeständnisse angesichts der uralten Drachenhatzen der Zwerge gemacht wurden. Die Tradition der Drachenhatz hat zu jener Zeit zahllose Leben gerettet, und die Tatsache, dass dabei ein metallischer Drache verletzt wurde, beweise sicher, dass dieser sich danebenbenommen hatte. Zwerge tolerieren schlechtes Verhalten von Drachen nicht, unabhängig von deren Farbe.

Einige Machtgruppen können nur Zugeständnisse machen, indem sie Teile des vom Kult gestohlenen Schatzhorts eintauschen. Kreise für jedes Zugeständnis, das für einen Anteil gemacht wurde, ein Minus-Symbol (–) ein, in folgender Reihenfolge: Dagult Neverember, Connerad, Melandrach, Fürstin Laeral, Ulder Rabenwacht, Taern Hornklinge, die Harfner, Sir Isteval, der Orden des Panzerhandschuhs. Die Smaragdenklave ist von diesen Zugeständnissen nicht betroffen, da sie nicht sonderlich von Drachenangriffen betroffen ist.

Infolge der Weise, wie die Abenteurer den Drachenrat beeindruckt haben, fällt es nun ihnen zu, die Drachen, die sich der Sache der Allianz verschrieben haben, den einzelnen Machtgruppen zuzuteilen. Drachen, die einem Abgeordneten des Rats der Grafen zugeteilt werden, erhalten die Aufgabe, die Hauptstadt des Gebiets dieses Abgeordneten zu verteidigen. Ein den Harfnern zugeteilter Drache wird für das Sammeln von Informationen eingesetzt. Der Orden des Panzerhandschuhs schickt seine Drachen in die Stadt Elturel, die Smaragdenklave setzt sie zur Verteidigung des uralten Baumhirten ein, den man Großvater Baum nennt. Die Abenteurer können Drachen auch auf bestimmte Regionen verteilen. In diesem Fall beschützt ein Drache ein Gebiet mit 150 km Radius um den Ort, der ihm zugewiesen wurde, und hält dort Drachenangriffe auf.

VORBEREITUNG: XONTHALS TURM

Während der Ratssitzung erhalten die Charaktere die Information, dass ein ranghohes Mitglied des Drachenkults die Absicht hat, überzulaufen. Teil seines Hilfsappells ist das Angebot, eine der Drachenmasken zu übergeben. Obwohl es sich vielleicht um eine Falle handelt, glauben die Ratsabgeordneten, dass es das Risiko wert ist. Der Überläufer versteckt sich in einer Festung namens Xonthals Turm, die erst vor kurzem vom Kult eingenommen wurde. Die Abenteurer werden gebeten, dort nachzuforschen, da eine kleinere Gruppe eine bessere Chance hat, in den Turm einzudringen. Dies führt zu Episode 7.

VORBEREITUNG: MISSION IN THAY

Die Roten Magier sind für die Kultpläne zur Beschwörung Tiamats von entscheidender Bedeutung. Jedoch sind die Roten Magier, die mit dem Kult zusammenarbeiten, Exilanten ohne Verbindung nach Thay. Thayanische Rote

Magier wenden sich mit der Bitte an den Rat von Waterdeep, eine Gesandtschaft nach Thay zu schicken. Diese Gesandten müssen dort die meistgehassten Magier von Faerûn überzeugen, sich für das Wohl aller den Truppen der Schwertküste anzuschließen. Dies mündet in Episode 8.

VIERTE SITZUNG

Zur vierten Ratssitzung treffen sich die Gruppenanführer und die Abenteurer zum letzten Mal. Hunderte chromatische Drachen wurden in der Nähe des Drachensbrunnens gesichtet – die Zeit für den Angriff ist gekommen. Am Ende dieser Sitzung treffen die Abgeordneten ihre abschließenden Entscheidungen in Bezug auf die Unterstützung der Abenteurer und ihrer Pläne, wenn sie es nicht schon getan haben.

NACHWIRKUNGEN: XONTHALS TURM

Zu einem geeigneten Zeitpunkt während des Treffens spricht Rian Nachtschatten die Charaktere an und bittet um eine private Unterredung. Sie legt ihre Position als Abgesandte der Zhentarim offen und erklärt das Interesse der Zhentarim an den aktuellen Ereignissen. Sie beklagt das Zaudern und Schwanken der anderen Organisationen und teilt mit, dass das Schwarze Netzwerk bereit ist, sofort und ohne Zögern zu handeln – so es der Gruppe gelingt, annehmbare Konditionen für die Unterstützung der Zhentarim auszuhandeln.

Rian betont das besondere Interesse der Zhentarim in Xonthals Turm. Es wird im Rat diskutiert, wem der Besitz des Turms zusteht, doch die Tieflingsfrau möchte hierzu direkt mit den Charakteren verhandeln, denen der Turm durch das Eroberungsrecht zusteht. Die Zhentarim wären bereit, 50.000 Goldmünzen für die Rechte der Charaktere am Turm zu zahlen. Als Bonus ist Rian bereit, einen *Trank der mächtigen Heilung*, einen *Trank der Frostriesenstärke* und eine *Zauberschriftrolle (Erdbeben)* hinzuzulegen. Dieser Preis könnte sich nach Ermessen des Spielleiters noch bis um 25.000 GM erhöhen, wenn es den Abenteurern gelingt, bei den anderen Machtgruppen akzeptable Konditionen für die Unterstützung der Zhentarim auszuhandeln.

NACHWIRKUNGEN: MISSION IN THAY

Jedes Bündnis mit den Roten Magiern hat Vor- und Nachteile. Pragmatischere Organisationen und Abgeordnete – etwa die Harfner, König Melandrach, Dagult Neverember und Taern Hornklinge – sind von der diplomatischen Kunst beeindruckt, die für ein solches Abkommen nötig war. Sie wissen, dass die Roten Magier unabhängig von ihrem Charakter und ihren früheren Intrigen gegen die Schwertküste eine wertvolle Ressource sind. Sir Isteval, Botschafter Starkamboss und der Orden des Panzerhandschuhs hingegen lehnen einen offenen Dialog mit den Roten Magiern ab. Sie glauben, dass die Roten Magier einem Bündnis nur zustimmen, wenn es ihren Plänen zur Herrschaft über die Schwertküste und ganz Faerûn entgegenkommt. Fürstin Laeral und Ulder Rabenwacht halten die Roten Magier zwar für unberechenbar, aber auch für notwendig. Sie halten einzig den Einfluss der Thyaner auf den Ausgang der kommenden Schlacht für entscheidend.

NACHWIRKUNGEN: METALLISCHE DRACHEN, ERHEBT EUCH!

Das Ergebnis der Unterstützung der metallischen Drachen (nach ihrer Zuteilung im Rahmen der dritten Ratssitzung) wird in dieser vierten Sitzung erfasst. Machtgruppen, die

keine Hilfe der Drachen erhielten, leiden stark unter den Angriffen des Kults, und einige Abgeordnete nehmen es den Abenteurern übel, ihnen die Hilfe ihrer drachischen Verbündeten vorenthalten zu haben. Nur Isteval, Connerad und die Harfner behalten ihren Respekt für die Abenteurer unabhängig davon, wie die Drachen eingeteilt wurden. Cormyr bleibt von den Aktionen des Kults, die sich weiterhin auf die Schwertküste konzentrieren, weitgehend unbehelligt. Die Harfner besitzen keine festen Stützpunkte und leiden deshalb weniger als andere Gruppen. Botschafter Starkamboss schätzt den Wert drachischer Wächter hoch ein, doch seine Festungen liegen tief in der Erde und sind für den Kult schwer zu erreichen – und alle Zwerge kennen die Gier selbst guter Drachen nach zwergischen Juwelen und zwergischem Gold.

DIE SITZUNGEN BEWERTEN

Jede Machtgruppe wird für den Kampf gegen den Drachenkult Truppen und Ressourcen zur Verfügung stellen. Für den Sieg in der Schlacht ist jedoch die volle, vorbehaltlose Unterstützung mehrerer Gruppen notwendig. Das Ergebnis des Rats von Waterdeep wird auf dem **Sitzungsprotokollbogen** (Anhang C) festgehalten. Dieser legt fest, welche Ressourcen im Endkampf am Drachenbrunnen gegen den Drachenkult zur Verfügung stehen.

Die Taten und Erfolge der Charaktere während des Abenteuers bestimmen die Einstellungen der einzelnen Machtgruppen. Der erfolgreiche Abschluss einer Episode ergibt üblicherweise die Unterstützung mehrerer Gruppen. Doch jede Gruppe hat ihre eigenen Prioritäten, und eine heldenhafte Tat, die eine Gruppe zufriedenstellt, kann eine andere manchmal verärgern oder enttäuschen. In manchen Fällen könnte eine bestimmte Machtgruppe es sogar vorziehen, wenn die Charaktere wenig heldenhafte Taten begehen – etwa die Hinrichtung von Feinden anstelle ihrer Gefangennahme. Es könnte auch die Meinung entstehen, dass die Abenteurer einige Gruppen gegenüber anderen bevorteilen, wenn zum Beispiel metallische Drachen zum Schutz der Interessen und Siedlungen einer Organisation entsandt werden, aber nicht zu einer anderen.

Jede Machtgruppe hat eine eigene Spalte auf dem Protokollbogen. Wichtige Ereignisse, die im Laufe von *Aufstieg der Tiamat* geschehen, sind an der Seite des Bogens aufgelistet, einige Ereignisse, die im Vorgängerabenteuer *Hort der Drachenkönigin* geschehen sein mögen, eingeschlossen. Wenn ihr nicht *Hort der Drachenkönigin* gespielt habt, sind die Ereignisse mit Sternchen (*) bereits geschehen, die anderen nicht.

Ein Plus (+) am Kreuzungspunkt zwischen einer bestimmten Machtgruppe und einem bestimmten Ereignis bedeutet, dass diese Gruppe den erfolgreichen Ausgang dieses Ereignisses gutheißt und die Charaktere hierfür Respekt erhalten. Jedes + zählt in der Endabrechnung als +1. Ein Minus (–) zeigt an, dass eine Machtgruppe einen Ausgang missbilligt und die Charaktere dafür Respekt verlieren. Jedes – zählt in der Endabrechnung als –1. Ein freies Feld bedeutet entweder, dass die Machtgruppe ein Ergebnis nicht für entscheidend hält, oder dass innerhalb der Gruppe kein Konsens herrscht. Einige Ereignisse sind für bestimmte Gruppen von erhöhter Bedeutung und deshalb mit einem doppelten Plus (+/+) oder einem doppelten Minus (–/–) versehen. Sie zählen in der Abrechnung als +2 beziehungsweise –2.

Wenn ein Ereignis wie in der Liste beschrieben eintritt, markiere die entsprechenden Symbole oder kreise sie

ein. Für gewöhnlich kannst du alle Symbole einer Zeile auf einmal abarbeiten. Markierte Symbole werden bei der Bestimmung der Einstellung einer Machtgruppe einberechnet, nicht markierte Symbole werden ignoriert.

Drei der Zeilen auf dem Bogen haben Symbole, die nicht auf einmal markiert werden können. Es handelt sich dabei um die Entscheidungen, welche Gruppen metallische Drachen als Wächter erhalten, welche Gruppen Zugeständnisse für die Unterstützung der metallischen Drachen machen müssen und wer den Besitz von Xonthals Turm erhält. Hier werden nur die Symbole der Machtgruppen markiert, die von den Entscheidungen betroffen sind. Ein Beispiel: Wenn König Melandrach und Ulder Rabenwacht Zugeständnisse machen mussten, um die Unterstützung der metallischen Drachen zu erhalten, werden nur ihre Einträge in der betreffenden Zeile eingekreist oder markiert.

Einige Sitzungsteilnehmer sind einfacher zur vollen Unterstützung zu überzeugen; etwa Dagult Neverember. Bei anderen ist es schwieriger, etwa bei Connerad Starkamboss. Weiterhin bedeutet die volle Unterstützung von Sir Isteval oder Laeral Silverhand einen zusätzlichen Respektpunkt von allen anderen Gruppen, da diese beiden ranghohen Abgeordneten großen Einfluss auf den Rat besitzen.

Der Protokollbogen enthält alle Ereignisse und Ergebnisse, die während des Abenteuers wahrscheinlich auftreten. Aufstieg der Tiamat ist jedoch ein offenes Szenario, sodass die Entscheidungen der Spieler zu Ereignissen führen könnten, die nicht auf dem Protokollbogen verzeichnet sind. Nach deinem Ermessen können exzellente Diplomatie, gutes Rollenspiel und der kreative Umgang mit Ereignissen, die das Potenzial haben, bestimmte Abgeordnete zu beeindrucken oder zu verärgern, mit zusätzlichem Respekt belohnt werden. Sollten die Charaktere die Episoden in einer anderen Reihenfolge als der in der Liste verzeichneten angehen, markiere die Symbole einfach in dieser Reihenfolge und führe Buch über die Zwischenergebnisse, wie du es für richtig hältst.

Summiere am Ende jeder Ratssitzung alle Plus- und Minus-Symbole dieses Abenteuerabschnitts und schreibe das Zwischenergebnis in das dafür vorgesehene Feld. Rechne am Ende der vierten Sitzung alle Zwischenergebnisse zusammen. Du kannst die Zwischenergebnisse nutzen, um den Spielern Rückmeldung über die Reaktionen der Machtgruppen und einen Eindruck davon zu geben, ob die Abgeordneten sie mit Respekt behandeln, mit Verachtung oder mit irgendetwas dazwischen.

Der Protokollbogen ist für die Nutzung durch den SL vorgesehen, doch wenn dies eurem Spielstil entspricht, spricht auch nichts dagegen, seinen Inhalt mit den Spielern zu teilen. Wenn du die Inhalte des Bogens nicht im Detail offenlegst, versuche, den Spielern durch Rollenspiel und Beschreibungen zu vermitteln, welchen Zielen sie und die Abenteurer nachgehen sollten. So kannst du kenntlich machen, wie effektiv die Charaktere darin sind, die Organisationen auf ihre Seite zu bringen.

Wenn die Schlussabrechnung einer Machtgruppe die „Nötige Punktzahl zur Unterstützung“ erreicht oder übertrifft, haben die Charaktere die volle Unterstützung dieser Gruppe für den Endkampf gewonnen. Bleibt die Abrechnung unter der nötigen Punktzahl, wird die Gruppe nur minimale Unterstützung entsenden, welche in der finalen Konfrontation keine Hilfe ist. Die Vorteile der Unterstützung der einzelnen Machtgruppen werden in der letzten Episode „Tiamats Rückkehr“ festgelegt.



EPISODE 2: DAS TREIBEISMEER

Weit im Norden, hinter dem Grat der Welt, noch weiter nördlich als das Eiswindtal, liegt das Treibeismeer. Gewaltige Eisberge wandern träge durch dieses glasartige Meer oder werden von bitterkalten Winden gegeneinander geschmettert, während die Gischt um sie herum zu fantastischen Formen gefriert. Kreaturen, die nicht an diese schonungslose Kälte angepasst sind, können hier nicht überleben. Und dennoch nennen viele Wesen – und sogar ganze Völker – das Treibeismeer ihre Heimat. Eines dieser Wesen ist der Weiße Drache Arauthator, der von denen, die ihn fürchten und die er jagt, „Alter Weißer Tod“ genannt wird. In diesem Abschnitt des Abenteuers führt der Kampf gegen den Kult die Helden in einen der Eisberghorte Arauthators.

DER RUF DES DRAAKHORNS

Jedes Mal, wenn das *Draakhorn* ertönt, hallt sein überweltlicher Ruf über die gesamte Schwertküste. Drachen können es deutlich hören, während andere Kreaturen es nur als undeutliches Stöhnen wahrnehmen können, wenn es in ihrer Umgebung still ist und der Wind richtig steht. Kreaturen, die das *Draakhorn* nicht vernehmen, können es als schwache Vibration im Unterbewusstsein spüren, etwas, das sie als Gefühl der Furcht wahrnehmen.

Die Abenteurer haben während der ersten Sitzung des Rats von Waterdeep durch Dala Silmerhelve vom *Draakhorn* erfahren. Wenn sie bereit sind, mehr über dieses uralte Relikt in Erfahrung zu bringen, ist Dala zur Stelle.

„Der letzte bekannte Standort des *Draakhorns* ist das Treibeismeer. Niemand ist in der Lage, die gegenwärtige Position des Horns anhand seines Rufs festzustellen. Es ist nicht einmal klar, dass das Horn sich noch im Nordmeer befindet. Dennoch muss die Suche dort beginnen.

Die einzige Person, die uns mehr erzählen könnte, ist eine Tieflingszauberin namens Maccath die Blutrote. Niemand, der noch am Leben ist, weiß mehr über das *Draakhorn* als sie. Jedoch hat die Arkane Bruderschaft, deren Mitglied sie ist, Maccath seit drei Jahren nicht mehr gesehen. Bevor sie verschwand, stellte sie Nachforschungen im Treibeismeer an.“

„ALTER WEISSER TOD“

Der Weiße Drache Arauthator sucht das Treibeismeer heim wie ein rachedurstiger Wind. Er personifiziert die Brutalität und Wildheit seiner Art und ist ein fester Verbündeter des Drachenkults. Es ist fest damit zu rechnen, dass er am Drachenbrunnen zugegen sein wird, wenn Tiamat glorreich aus den Neun Höllen zurückkehrt.

Arauthators Haupthort befindet sich unter einem abgelegenen Berg namens Einfang. Er unterhält jedoch auch eine Reihe von kleineren Horten in Eisbergen, die in den Gezeiten des Treibeismeers schwimmen. Einer dieser Eisberge wird von den örtlichen Stämmen der Eisjäger

Oyaviggaton („Insel der Ewigkeit“) genannt. Dieser Name rührt von den zahllosen Feinden Arauthators, die dieser in den eisigen Wänden des hohlen Eisbergs eingefroren hat.

Zusätzlich zu seiner Größe, seiner Intelligenz und seiner Wildheit besitzt Arauthator auch machtvoller Zauber, die ihn zu einem besonders gefährlichen Feind machen. Während einer der zyklisch auftretenden Phasen drakonischer Gewalt, die man Drachenwut nennt, vor mehr als einem Jahrhundert, tat Arauthator sich mit einem Dutzend anderer Drachen zusammen und griff den Arkanen Hausturm in Luskan an. Der Westflügel des Turms wurde bei diesem Angriff eingerissen, woraufhin Arauthator gesehen wurde, wie er sich durch unzählige Objekte von großer magischer Bedeutung wühlte, darunter wenigstens drei Bücher mit seltenen Zaubern. Die Chance, jene Bücher zurückzugewinnen, ist einer der Gründe, warum Maccath die Blutrote sich zum Treibeismeer begeben hat.

Arauthators Eisberghort dient in erster Linie als Treffpunkt für ihn und seine Gefährtin, die Uralte Weiße Drachin Arveiatrace („die Weiße Wurm“). Ihr sind die Aktivitäten des Drachenkults bekannt, aber sie sträubt sich, mit diesem gemeinsame Sache zu machen. Arauthator versucht, sie für den Kult einzunehmen. Einst diente Arveiatrace einem Magier namens Meltharond, dessen Leiche immer noch an einem Sattel auf ihrem Rücken festgeschnallt ist. Sie hat den Tod des Magiers nie akzeptiert und spricht noch immer mit ihm, als wäre er noch am Leben. Arauthator hat die Hoffnung, dass Arveiatrace sich von ihrer Trauer erholt und sich ihm in der Unterstützung des Drachenkults anschließt, wenn er einen neuen Zaubermagier besorgt, dem die Drachin dienen kann. Als die stolze, ehrgeizige Maccath die Blutrote in Arauthators Hort auftauchte, köderte der Drache diese mit der Aussicht, Arveiatrices Meisterin und Reiterin werden zu können.

MACCATH DIE BLUTROTE

Die Arkane Bruderschaft ist ein Verbund von Magiern, deren Sitz, der legendenumwobene Arkane Hausturm, in der Stadt Luskan liegt. Der Hausturm ist eine Akademie für die besten und klügsten Zaubermagier Faerûns, von denen nur die vielversprechendsten als Mitglieder der Arkanen Bruderschaft aufgenommen werden. Nur Mitglieder der Bruderschaft dürfen im Hausturm studieren.

Maccath die Blutrote war eine dieser Besten und Klügsten, als sie sich zum Hausturm begab, um dort aufgenommen zu werden. Ihre Expertise in der Drachenkunde und zu drachischen Relikten war bereits groß, doch wollte sie mehr über die Magie der Drachen lernen. Obwohl sie Zugang zu dem gesammelten Wissen der Arkanen Bruderschaft erlangte, stellte sie doch fest, dass manche Fragen nur von Drachen selbst beantwortet werden können – so zum Beispiel Fragen nach der während der letzten Drachenwut gestohlenen Magie, die nur Arauthator beantworten könne. Maccath begab sich vor drei Jahren auf eine Expedition, um die Antworten auf diese Fragen zu finden. Seitdem wurde nichts mehr von ihr gehört.

Dala Silmerhelve versorgt die Charaktere mit allem, was zum Schicksal Maccaths bekannt ist.

„Maccath berichtete dem Hausturm mithilfe des Zaubers *Verständigung* über ihre Fortschritte. Ihr letzter Bericht handelte von der Sichtung von Eisjägern, die in Booten aus Robbenfell zu einem großen Eisberg paddelten. Die Oberseite des Eisbergs war flach wie ein Plateau, doch an seinen Rändern erhoben sich eisige Gipfel. Sie plante, den Eisjägern zu folgen und den Eisberg zu untersuchen. Danach kamen keine Berichte mehr.

Versuche, Maccath anhand von Ausspähungszubern und anderen magischen Mitteln ausfindig zu machen, fanden nur ihr schwer beschädigtes, steuerlos treibendes Schiff. Einige tote Mitglieder der Schiffsmannschaft wurden gesehen, doch von der Tiefingszauberin fehlt jede Spur. Der Hort eines so mächtigen Drachen wie Arauthator ist aber zweifellos gegen Ausspähungsmagie geschützt. Sollte Maccath noch am Leben sein, ist nicht nur das Wissen, das sie über das *Draakhorn* besitzt, von unschätzbarem Wert; auch die Arkane Bruderschaft wäre dankbar für ihre sichere Rückkehr.“

DIE SEGEL SETZEN

Die Charaktere werden in Waterdeep mit Ausrüstung für kaltes Wetter ausgestattet, Schneeschuhe für die Überquerung von tiefen Schneewehen eingeschlossen. Ihnen wird eine Überfahrt nach Norden arrangiert, auf einem Schiff, das speziell für die Gewässer des Treibeismeers gebaut wurde. Der Kapitän der *Frostskimmr* ist ein Mensch namens Lerustah Halbgesicht. Die rechte Hälfte seines Gesichts wurde von schweren Erfrierungen, die er vor Jahren im Treibeismeer erlitt, in eine vernarbte Ruine verwandelt. Meist trägt er eine Lederkapuze tief ins Gesicht gezogen, sowohl als Schutz vor der Kälte, als auch, um keine Kinder zu erschrecken. Lerustah ist ein mutiger Entdecker und ein fähiger Seemann.

Die *Frostskimmr* ist ein leichtes Langschiff mit geringem Tiefgang. Sie wird von einem einzelnen Segel angetrieben, oder, wenn nötig, mit Rudern. Die vereinte Kraft des Windes und der Riemen ist für die Navigation durch das Packeis notwendig. Das Schiff ist zwar fast 18 m lang, aber trotzdem leicht genug, um von seinen 40 Mannschaftsmitgliedern angehoben zu werden, falls es vom Eis eingeklemmt wird. Das Deck des Schiffs ist offen, doch die Mannschaft spannt Segeltuch zum Schutz über das Deck, um Wind und Schneeregen draußen und ein wenig Wärme drin zu halten.

DAS TREIBEISMEER

Die Reise entlang der Schwertküste nordwärts ist nicht der Kern dieser Episode; du musst sie nicht im Detail ausspielen. Wenn der Wind günstig steht erreicht die *Frostskimmr* das Treibeismeer in wenigen Tagen. Ab diesem Punkt muss das Schiff die Fahrt verringern und vorsichtig gesteuert werden.

Kapitän Lerustah ist es egal, ob die Mannschaft die *Frostskimmr* über Nacht auf eine Eisscholle ziehen oder die Nacht zu Wasser verbringen soll. Eine Eisscholle ist bequemer und bietet Schutz vor gewissen aquatischen Kreaturen. Auf dem Wasser hingegen ist man sicherer vor Kreaturen, die nur auf dem Eis jagen, doch die Übernachtung auf dem Deck ist kälter und weniger komfortabel als in einem schnell gebauten Iglu. Die Entscheidung, wo die Nacht verbracht wird, liegt bei den Charakteren.

EISJÄGER

Die Eisjäger sind Nomaden, die schon viel länger im Norden leben als alle anderen Menschen. Sie sind klein, dunkelhaarig, haben breite Gesichter und hellbraune Haut. Zu ihren Traditionen, an denen sie unerbittlich festhalten, gehören der Fisch- und Walfang im Treibeissee sowie die Jagd auf Robben, Walrosse und Eisbären auf den Eisschollen. Zu Land und auf dem Eis reisen sie mit Hundeschlitten, und für die Überquerung des eiskalten Wassers besitzen sie Boote aus Robbenfell, die sie Khyeks oder Oumyeks nennen. Die Totems, die sie anbeten, entsprechen den Tieren ihrer Umwelt; dazu gehören die Kegelrobbe Kluger Oomio, Großvater Walross, Großer Weißer Bär und Pindalpaupau die Rentiermutter.

Als die Eisjäger vor Generationen zum Eisberg des Drachen kamen, ahnten sie nicht, was sie erwartete. Arauthator wünschte sich Diener, die während seiner langen Abwesenheiten seinen Hort beschützen würden. Also tötete er gerade genug Nomaden, um den Rest durch Furcht zum Gehorsam zu zwingen. Die nutzen nun ihre unübertroffenen Fähigkeiten als Kundschafter, um dem Drachen als Augen und Ohren im Treibeissee zu dienen. Sie sind die Leibeigenen des Drachen und sind überzeugt, dass Arauthator sie unerbittlich jagen und sich an ihnen rächen wird, sollten sie den Eisberg jemals verlassen.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN

Die Suche nach dem von Maccath beschriebenen plateauartigen Eisberg ist ein langwieriger Prozess. Würfle jeden Morgen, Nachmittag und Abend einen W6. Würfelst du eine 1, findet eine Begegnung statt. Würfle auf die Tabelle, um Einzelheiten festzulegen. Addiere dabei für jeden Wurf auf die Tabelle, der bereits abgelegt wurde, während die Abenteurer bei Tag vom Schiff aus auf dem Wasser suchten, +1 auf das Ergebnis. Die Suche bei Nacht oder die Suche bei Tag, während die *Frostskimmer* auf einer Eisscholle liegt, verbessert nicht die Chance, Oyaviggaton zu finden.

BEGEGNUNGEN IM TREIBEISSEE

W6	Begegnung oder Ereignis
1	Riesenoktopusse
2	Seeoger
3	Eisbär
4	Skrags*
5	Eisjäger
6	Eisjäger in Fischerbooten
7+	Oyaviggaton wird gesichtet

*Benutze Trolle mit dem Merkmal Amphibisch und einer Schwimmbewegungsrate von 9 m.

Wird er zum Kampf gezwungen, kämpft Kapitän Lerustah mit den Werten eines **Ritters**. Seine Mannschaft nutzt die Werte von 40 **Wachen**. Beim Kampf an Bord der *Frostskimmer* müssen die Charaktere im Umgang mit Flächenzaubern mit Feuer- oder Energieschaden Vorsicht walten lassen. Der erste Zauber dieser Art verursacht geringe Schäden, welche die Mannschaft nach Ende des Kampfs zu Wasser reparieren kann. Wird ein zweiter solcher Zauber genutzt, muss die *Frostskimmer* für die nötigen Reparaturen für einen halben Tag auf eine Eisscholle gezogen werden. Würfle Begegnungen in dieser Zeit wie gewöhnlich aus, aber würfle jedes Ergebnis von 7 oder mehr neu.

Riesenoktopusse. Dieses Ereignis kann tagsüber oder nachts stattfinden, aber nur auf dem Wasser. Zwei **Riesenoktopusse** greifen gleichzeitig an und versuchen, Charaktere und Seeleute vom Schiff ins Eiswasser zu ziehen. Wenn ein Oktopus getötet wird, taucht der andere ins Wasser und flieht.

Seeoger. Dieses Ereignis kann tagsüber oder nachts stattfinden, auf dem Eis und auf dem Wasser. Fünf **Seeoger** begeben sich so nah wie möglich an die *Frostskimmer* und greifen dann an. Falls die Charaktere an Bord sind, versuchen die Seeoger, das Schiff zum Kentern zu bringen. Hierfür legt ein Seeoger einen Wurf auf Stärke gegen SG 25 ab, mit einem Bonus von +2 für jeden weiteren Seeoger, der hilft. Ein Erfolg bedeutet, dass sich die *Frostskimmer* gefährliche neigt und jede Kreatur an Bord einen Stärke- oder Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen muss. Misslingt der Rettungswurf, geht die Kreatur über Bord. (Um dies zu vereinfachen, teile die Mannschaft in Fünfergruppen ein und würfle für jede Gruppe einen Rettungswurf.)

Eine Kreatur, die ins eiskalte Wasser fällt, muss schwimmen und zu Beginn jedes Zugs, in dem es im Wasser ist, einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen. Für jeden gescheiterten Rettungswurf erleidet die Kreatur eine Stufe Erschöpfung. Charaktere im Wasser sind bevorzugte Ziele für im Wasser befindliche Monster.

Eisbär. Dieses Ereignis kann tagsüber oder nachts stattfinden, aber nur auf dem Eis. Ein Mannschaftsmitglied an Bord der *Frostskimmer* sieht einen Eisbären, der auf einer Eisscholle einen verletzten Eisjäger verfolgt. Wenn die Charaktere eingreifen und den Jäger retten, ist dieser dankbar und spricht in seiner Sprache mit ihnen. (Wenn die Charaktere nicht die Möglichkeit haben, mit ihm zu kommunizieren, kann ein Matrose der *Frostskimmer* übersetzen.) Der Jäger gehört dem Stamm, der auf Oyaviggaton lebt, nicht an, weiß aber von dem Eisberg. Wird er nach Oyaviggaton gefragt, kann der Eisjäger den Charakteren dessen Richtung und Entfernung nennen, warnt aber davor, sich ihm zu nähern. Dank dieser Information dürfen die Charaktere einen Bonus von +1 auf ihre nächsten beiden Begegnungswürfe bei Tag addieren.

Skrags. Dieses Ereignis kann nur nachts und nur auf dem Eis stattfinden. Drei aquatische **Trolle**, genannt Skrags (Schwimmbewegungsrate 9 m, können unter Wasser atmen), attackieren die *Frostskimmer*, die bis zum Morgen auf einer Eisscholle liegt. Wenn die Charaktere und die Mannschaft nicht vorhaben, die *Frostskimmer* über Nacht auf eine Scholle zu ziehen, taucht einer der Skrags unter das Schiff und löst eine Planke. Dadurch entsteht ein ernstzunehmendes Leck. Das Schiff muss dann für die Reparatur aufs Eis gezogen werden.

Eisjäger. Dieses Ereignis kann nur tagsüber stattfinden. Eine Jagdgruppe aus Oyaviggaton (12 **Stammeskrieger**) wird auf einer nahen Eisscholle bei der Robbenjagd gesichtet. Dies ist unabhängig davon, ob die *Frostskimmer* selbst auf dem Wasser oder auf einer Eisscholle liegt. Wenn die Jäger angesprochen werden, sind sie griesgrämig und wortkarg. Sie wissen, dass sie vor Einbruch der Nacht zum Eisberg zurückkehren müssen, da ihre Stammesgenossen sonst bestraft werden. Dieses Verhalten irritiert Kapitän Lerustah; er weiß, dass das Volk der Eisjäger eher scheu ist, aber niemals feindselig. Schnell fahren die Jäger auf ihren Khyeks in Richtung Nordosten davon. Wenn die Charaktere den Jägern folgen oder ihre Reise in dieselbe Richtung fortsetzen, erhalten sie auf ihren nächsten Begegnungswurf bei Tag einen Bonus von +1.

Eisjäger in Fischerbooten. Dieses Ereignis findet nur am Tag statt. Eine Gruppe von Fischern aus Oyaviggaton

(12 **Stammeskrieger**) werden in ihren typischen Booten gesichtet. Dies ist unabhängig davon, ob die *Frostskimmr* auf dem Wasser oder auf einer nahen Eisscholle liegt. Wenn man sich ihnen nähert, reagieren sie unfreundlich und unkommunikativ und paddeln bei erster Gelegenheit in Richtung Nordosten davon. Wenn die Charaktere den Jägern folgen oder ihre Reise in dieselbe Richtung fortsetzen, erhalten sie auf ihren nächsten Begegnungswurf bei Tag einen Bonus von +1.

Oyaviggaton wird gesichtet. Dieses Ereignis kann tagsüber oder bei Nacht stattfinden. Die Silhouette dieses gewaltigen Eisbergs entspricht eindeutig der Beschreibung von Maccath der Blutroten. Eine Ebene auf einer Seite erhebt sich zu gezackten Spitzen auf der anderen; das Ziel der Charaktere liegt vor ihnen.

OYAVIGGATON

Arauthators Eisberghort erhebt sich zu einer schwimmenden Insel aus dem Meer. Der Teil des Bergs, der aus dem Wasser ragt, erscheint ungefähr in Form eines Dreiecks mit abgerundeten Ecken. Die Ebene des Eisbergs liegt mehr als 30 m über der Wasseroberfläche; die gezackten Eisgipfel ragen noch einmal 60 m höher.

Das Dorf der Eisjäger ist eine Ansammlung von Iglus und Zelten in der Mitte der Insel. Das Dorf selbst ist aufgrund der Höhe des Eisbergs vom Meer aus nicht zu sehen, doch eine große Eisplatte, an der die Jäger ihre Boote auf Strand setzen, ist klar sichtbar. Die Platte von etwa 18 m Durchmesser erhebt sich etwa 1 m über das Wasser und ist mit enormen, zersplitterten Knochen übersät – darunter Rippen, deren Bögen höher sind als ein erwachsener Mensch.

Ein in Naturkunde geübter Charakter erkennt, dass die Knochen zum größten Teil von Walen und riesigen Robben stammen (auch Kapitän Lerustah kann diese Information liefern). Jeder Charakter, der einige Minuten mit der Untersuchung der Knochen verbringt, entdeckt monströse Bissspuren – Anzeichen dafür, dass ein gigantisches Raubtier (Arauthator) zumindest einige dieser Kreaturen gefressen hat. Die Untersuchung der Knochen bringt auch einige Menschenknochen zum Vorschein, die dieselben Bissspuren tragen.

Eine Spalte im Eis zerteilt die Klippe über der Eisplatte und reicht bis zur oberen Ebene. Die Spalte ist an ihrem Fuß 6 m breit, verjüngt sich aber am oberen Ende auf 1,50 m. Stufen sind in das Eis geschnitten, was es leicht macht, zum Plateau hinaufzuklettern.

Kapitän Lerustah würde seine Mannschaft lieber auf der *Frostskimmr* behalten als mit ihnen auf das Plateau zu klettern. Ihm ist nicht wohl bei dem Gedanken, das Schiff ohne die stärkste mögliche Wachmannschaft zurückzulassen. Falls die Charaktere nicht in der Lage sind, mit den Eisjägern zu kommunizieren (die nur Uluik sprechen, ihre eigene Sprache), spricht ein Mannschaftsmitglied genügend Uluik, um sich verständlich zu machen. Der Übersetzer wird die Charaktere für einen Bonus von 50 GM auf den Eisberg begleiten. Er kehrt zum Schiff zurück, sobald die Charaktere sich in die Eishöhlen begeben.

DAS DORF

Der Gipfel von Oyaviggaton ist ein Plateau, aber nicht eben. Der Boden ist von Eisspalten durchzogen und wird von Bächlein, Schneewehen und übermannshohen Eiskämmen, geformt durch Gisch und Wind, zerteilt. Die Kämme verhindern den Blick auf das Dorf, bis sich die Charaktere dem nächsten Iglu auf 60 m nähern.

Das erste, was die Abenteurer bei Annäherung an das Dorf erblicken, ist eine Reihe von zehn Leichen, eingefroren in einer Wand aus Eis: drei luskanische Krieger, ein Zwerg und sechs Eisjäger. Die Körper wurden durch das Eis konserviert; es ist unmöglich zu erkennen, wie lange sie sich schon hier befinden. Die „Südländer“ und der Zwerg waren Begleiter von Maccath der Blutroten, die von Arauthator getötet wurden. Die Eisjäger haben diese entsetzliche Warnung in der Hoffnung errichtet, andere Eindringlinge aus Furcht vor demselben Schicksal zur Umkehr zu bewegen. Die toten Eisjäger versuchten, von dem Eisberg zu flüchten, wurden aber von Arauthator zur Strecke gebracht und getötet. Ihre Verwandten wurden daraufhin von dem Drachen gezwungen, die Getöteten der schrecklichen Zurschaustellung hinzuzufügen.

AUFBAU

Das Dorf befindet sich an einem geschützten Ort in der Nähe der Mitte des Eisbergs. Wenn der Wind weht – was meistens der Fall ist –, wird Schnee von den umgebenden Schneewehen aufgewirbelt und hüllt die Siedlung in einen wirbelnden, weißen Schleier.

Das Dorf besteht aus zwanzig Gebäuden, zum Teil Iglus, zum Teil doppelwändige Jurten aus Robbenfell, das über Rahmen aus Walkknochen gespannt ist. Sechzehn dieser Gebäude sind kleine Familienwohnstätten mit einem Raum. Eines der Iglus ist ein Lager für gemeinsam genutzte Ausrüstung des Stammes, unter anderem Fischernetze und schwere Seile, die im Walfang Verwendung finden. Eine Jurte nahe der Mitte des Dorfes ist etwas größer als die anderen und gehört Bellender Sechund, dem Häuptling der Eisjäger. Eine Jurte steht ein wenig abseits und beherbergt die Schamanin Beinschnitzer, leicht zu erkennen an den zahlreichen Tiertotems und Schnitzereien aus Walkknochen rund um die Hütte. Das Zelt der Schamanin enthält einen selten benutzten Eingang in die Eishöhlen.

Das größte Gebäude des Dorfs ist die mit Walkknochen, Fisch- und Säugetierschädeln reich dekorierte Gemeinschaftshalle. Die aus einem einzelnen, großen Raum bestehende Halle hat einen Holzboden aus Planken von Schiffen, die im Treibeissee vom Packeis gefangen und zerstört wurden. In einer hinteren Ecke befindet sich unter den Planken ein Eingang in die Eishöhlen unter dem Dorf, die zu Arauthators Grotte führen. An der Wand bei dieser Ecke hängt eine große Rolle Seil, und an einem Balken über dem Loch hängt ein großer, eiserner Flaschenzug.

Da es im Treibeissee weder Holz noch Torf zum Verbrennen gibt, wird die Position des Dorfes nicht durch Rauchsäulen verraten. Allein Lampen und winzige Öfen, die Walöl verbrennen, dienen als Heizung. Die Dorfbewohner leben von Fisch, Walfleisch und Robbenfleisch, entweder roh gegessen oder auf Gestellen, die rund um das Dorf verteilt sind, getrocknet. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Überlebenskunst) gegen SG 10 kann ein Charakter, der die Gestelle untersucht, feststellen, dass hier anscheinend deutlich mehr Nahrung produziert wird, als die Dorfbewohner allein brauchen würden.

DORFBEWohner

Wenn die Charaktere sich über den offensichtlichen Weg, also von der Eisplatte den Spalt hinauf, dem Dorf nähern, werden sie von den 12 Schlittenhunden des Dorfes (wie **Wölfe** zu verwenden) bemerkt. Sobald die Hunde anfangen, zu bellen und zu knurren, erscheint das gesamte Dorf in Kampfbereitschaft: 25 **Stammeskrieger** (Männer und Frauen, einschließlich des Häuptlings Bellender Sechund), 30 **Gemeine** (Kinder), 1 **Druidin** (Beinschnitzer, Stammeschamanin) und 1 **Gladiator** (Orcaherz, Dorffrecke).



Nur der Häuptling und die Schamanin sprechen für die Dorfbewohner, die nur Uluik sprechen, ihre eigene Sprache. Der Häuptling spricht auch ein klein wenig grobes Illuskanisch. Die Eisjäger haben zwei Hauptinteressen: in Erfahrung bringen, warum Fremde nach Oyaviggaton gekommen sind, und diese zum Gehen zu bewegen. Wenn die Charaktere nach Arauthator oder anderen Drachen fragen, behauptet die Schamanin, dass ein Drache namens Alter Weißer Tod vor einem Jahr von Frostriesen getötet wurde und dass die Wal- und Robbenknochen auf der Eisplatte am Wasser alles seien, was von dem Monster übrig ist. Ansonsten bezeichnet sie die Knochen als Beweis für die Anwesenheit räuberischer Monster im Gebiet.

Während Bellender Seehund und Beinschnitzer mit den Abenteurern sprechen, kreisen die anderen Stammesmitglieder die Gruppe langsam ein, murmelnd und mit finsterem Blick, während die Hunde knurren. Acht Krieger laufen mit ihren Waffen zur Eistreppe und der darunterliegenden Platte, wo sie ein achtsames Auge auf die *Frostskimmr* werfen. Magier, Zauberer und Hexenmeister in der Abenteurergruppe ernten verachtungsvolle Blicke. Versuche, den Spielern eine Atmosphäre angespannter Feindseligkeit zu vermitteln.

Jedes Mitglied der Schiffsmannschaft kann die Charaktere darauf aufmerksam machen, dass dieses

Verhalten höchst ungewöhnlich ist. Üblicherweise vermeiden die Eisjäger zwar den Kontakt mit Fremden, doch sind sie ansonsten fast niemals feindselig.

Erlaube es den Charakteren während des Gesprächs, Würfe auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 abzulegen. Ein erfolgreicher Charakter bemerkt, wie mehrere Dorfbewohner sich einer nach dem anderen zurückziehen und in der Gemeinschaftshalle verschwinden. Von der Halle aus begeben sie sich in die Eishöhlen, um Arauthators Diener über die Ankunft der Fremden zu informieren. Danach klettern sie schnell wieder an die Oberfläche.

Die Beschreibung der Begegnungen in den Eishöhlen gehen davon aus, dass die Anwesenheit von Eindringlingen auf dem Eisberg bereits bekannt ist. Wenn die Abenteurer sich seit ihrer Ankunft im Verborgenen hielten, haben sie eine Chance, die Kreaturen in den Höhlen zu überraschen.

EIN EHRENHAFTES DUELL

Die Eisjäger sind fest entschlossen, den Fremden den Zugang in die Gemeinschaftshalle zu verwehren, da diese dort den Eingang in die Eishöhlen entdecken könnten. Sie wissen, dass alle Stammesmitglieder, Erwachsene wie Kinder, Folter oder Tod erwartet, wenn sie mächtigen Abenteurern erlauben, in den Drachenhort zu gelangen.

Während sie versuchen, Zeit zu gewinnen, schätzen Bellender Seehund, Beinschnitzer und Orcaherz auch die Stärke der Abenteurer ein. Wenn die Charaktere sich weigern, den Eisberg zu verlassen, schlägt Bellender Seehund ein Duell vor: der stärkste Recke des Dorfes gegen einen beliebigen Krieger aus den Reihen der Fremden. Wenn der Dorffrecke gewinnt, müssen die Charaktere einige ihrer edlen Stahlwaffen herausgeben, sofort davonsegeln und dürfen nie zurückkehren. Gewinnt der Abenteurer, haben die Fremden sich einen Platz in der Dorfgemeinschaft verdient. Sie dürfen die Nacht im Dorf verbringen; danach wird Beinschnitzer ihre Fragen nach bestem Wissen beantworten.

Wenn die Charaktere dem Duell zustimmen, muss einer von ihnen im Kampf eins gegen eins gegen Orcaherz antreten. Magie ist dabei verboten; wenn der Charakter jedoch eine magische Waffe oder Rüstung ohne offensichtliche magische Effekte besitzt, werden die Dorfbewohner dies wahrscheinlich nicht bemerken. Der Kampf endet, wenn einer der Duellanten bewusstlos ist und im Sterben liegt. (Erlaube Orcaherz das Ablegen von Todesrettungswürfen, wenn er auf 0 Trefferpunkte fällt.) Nun dürfen die Verbündeten jedes Duellanten einschreiten, um ihn zu heilen oder zu unterstützen.

Ein Duellant, der während des Kampfes irgendwelche Hilfe von seinen Verbündeten erhält, verliert den Kampf automatisch. Nichtsdestotrotz versucht Beinschnitzer, Orcaherz im Kampf zu unterstützen. Sie positioniert sich so, dass er ihr rückwärts vor die Füße fallen kann, wenn er getroffen wird. Wenn sie ihm dann auf die Beine hilft, wirkt sie heimlich *Wunden heilen*. Wenn ein Spieler ausdrücklich sagt, dass er das Publikum nach Zeichen der Einmischung überwacht, darf er einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegen. Ist er erfolgreich, ertappt er Beinschnitzer in flagranti; sie streitet jedoch alles ab, wenn sie des Betrugs beschuldigt wird.

DIE GASTFREUNDSCHAFT DER EISJÄGER

Wenn Orcaherz das Duell verliert, geben die Eisjäger vor, ihre Ehrengeld zu begleichen. Sie bieten den Charakteren an, im Lageriglu zu nächtigen, welches kaum als Unterkunft zu bezeichnen ist. Beinschnitzer bringt ihnen eine Schale mit leicht verdorbenem, rohem Fisch.

Sie erklärt (wahrheitsgemäß), dass ihr Volk den strengen Geschmack nicht mehr ganz frischen Fisches vorzieht. Der Fisch wird Charakteren, die ihn essen, keinen Schaden zufügen – das Gift, mit dem Beinschnitzer ihn versehen hat, jedoch durchaus. Der scharfe Geschmack des Fisches übertüncht das bittere Gift so gut, dass ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 oder auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 15 nötig ist, um es zu entdecken.

Jeder Charakter, der den vergifteten Fisch isst, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Scheitert der Wurf, erleidet der Charakter 13 (3W8) Giftschaden und wird für 8 Stunden bewusstlos. Bei einem erfolgreichen Wurf erleidet der Charakter 9 (2W8) Giftschaden. Falls alle Charaktere bewusstlos werden, werden sie gefesselt und zu Bereich 1 der Eishöhlen getragen, wo sie zu dem Anblick von 5 **Eiskröten** (siehe Anhang A) erwachen, die gerade ihre Habseligkeiten durchsuchen.

DIE SCHAMANIN ÜBERZEUGEN

Beinschnitzer ist die einzige unter den Eisjägern, bei der die Charaktere eine geringe Chance haben, ihre Gunst zu gewinnen. Sie misstraut den Abenteurern zunächst und will, genau wie der Rest ihres Stammes, dass sie Oyaviggaton verlassen. Sie ist sich jedoch auch der Tatsache bewusst, dass ihr Volk über kurz oder lang dem Zorn Arauthators zum Opfer fallen wird, und sie träumt seit langem, dass die Totemgeister Helden schicken werden, die stark genug sind, um den Drachen zu besiegen.

Durch effektives Rollenspiel und einen erfolgreichen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 15 kann Beinschnitzer dazu gebracht werden, die Abenteurer vertraulich zu treffen und die Wahrheit über die missliche Lage ihres Volks zu sagen. Ein Druide, eine Waldläuferin oder ein anderer Charakter, der wahrheitsgemäß Verständnis für den Tiertotem-Glauben der Schamanin zum Ausdruck bringen kann, hat Vorteil bei diesem Wurf. Beinschnitzer ist nicht bereit, die Leben ihrer Stammesgenossen im Kampf gegen den Drachen aufs Spiel zu

EISKRÖTEN

Arauthator hat einige Eiskröten nach Oyaviggaton gelockt, wo sie bei der Pflege des Eisbergs und der vielen Schätze und Trophäen des Drachen helfen. Die Eiskröten erfüllen diese Aufgabe gut, dank ihrer außergewöhnlich intelligenten Anführerin Marfulb.

Die Eiskröten von Oyaviggaton ernähren sich von Robben, Seevögeln und Fisch, die die Eisjäger für sie fangen. Sie sind nicht automatisch feindselig gegenüber Fremden. Sobald die Charaktere in Arauthators Hort vordringen, stellen sie vielleicht sogar fest, dass diese Kreaturen ihnen bei ihrer Aufgabe helfen können. Für gewöhnlich sprechen Eiskröten nur ihre eigene Sprache. Die Eiskröten von Oyaviggaton sprechen auch ein wenig Drakonisch und Uluik (die Sprache der Eisjäger), aber mit starkem Akzent und miserabler Aussprache. Marfulb jedoch spricht fließend Drakonisch, dank der vielen Stunden, die sie mit Gesprächen mit Arauthator verbracht hat.

Wenn die Charaktere Eiskröten begegnen, ist deren Intelligenz nicht offenkundig, bis sie etwas tun oder versuchen, zu sprechen. Selbst dann kann es sein, dass die Charaktere das Quaken der Eiskröten nicht als Sprache identifizieren. Eiskröten bewegen sich auf allen vieren, ihre vorderen Gliedmaßen sind jedoch erstaunlich geschickt. Manche haben Werkzeug und nützliche Gegenstände in Taschen, die sie um den Hals tragen.

setzen. Sie zeigt den Charakteren jedoch den Eingang zu den Eishöhlen und teilt ihnen mit, was sie über die Höhlen weiß. Dazu gehört der grobe Grundriss, die Bewohner und die Anwesenheit der „gehörnten Dame“ (Maccath der Blutroten).

DIE EISHÖHLEN

Unter dem Dorf liegt ein Netzwerk von Eishöhlen, das von Arauthator und seinen Schergen bewohnt wird. Aus dem Dorf führen zwei Eingänge in die Höhlen; einer versteckt in der Gemeinschaftshalle, einer in der Jurte der Schamanin. Der Drache betritt die Höhlen über Untertunneltunnel, die mit seiner Hortkammer verbunden sind; diese Tunnel sind jedoch zu tief und zu gut versteckt, um von den Abenteurern genutzt zu werden.

ALLGEMEINE MERKMALE

Die Kavernen Oyaviggatons wurden aus den gletscherartigen Tiefen des Eisbergs geschnitten, weswegen sämtliche Oberflächen hier aus Eis bestehen.

Decken und Wände. Die meisten Korridore in den Eishöhlen sind mindestens 4,50 m breit. Die Decken sind, wenn nicht anders angegeben, 6 m hoch. Die Wände sind aufwendig mit drachischer Bildersymbolik, Säulen, Gesimsen, Filigranarbeiten, Gewölbepfeilern, zähnefleischenden Drachengesichtern und anderen dekorativen Schnörkeln verziert. Kobolde im Dienst Arauthators haben diese Arbeiten angefertigt, und ihr Talent schwankt stark.

Boden. Der Boden im Eisberg ist nach Jahrzehnten der Benutzung so glatt wie Glas geschliffen worden. Arauthator, die Eistrolche und die Eiskröten können sich dank der Bodenhaftung, welche Klauen und knöchige Auswüchse an ihren Füßen ihnen verliehen, problemlos über das rutschige Eis bewegen. Die Kobolde des Drachen tragen überziehbare Eispickel an ihren Füßen. Charaktere ohne entsprechende Eispickel oder die Fähigkeit, über Eis zu gehen, behandeln alle Bereiche der Eishöhlen als schwieriges Gelände. Ein Charakter kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz gegen SG 10 aus dem Inhalt einer Kletterausrüstung passend Überzüge für seine Schuhe improvisieren oder die Eispickel in Koboldgröße an eine mittelgroße Kreatur anpassen. Schneeschuhe helfen im Eisberg nicht.

Es gibt im Eisberg keine Treppen; zwischen Bereichen unterschiedlicher Höhe ist der Boden einfach schräg. Charaktere können ohne Probleme eine Rampe von der Höhe einer Ebene hinunterrutschen. Eine Rampe von zwei Ebenen hinunterzurutschen (etwa von Bereich 10 nach Bereich 9) gelingt automatisch, wenn der Charakter sitzt, erfordert jedoch einen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10, wenn der Charakter dabei stehenbleiben will. Charaktere mit Eispickeln an den Füßen können auf den Rampen nicht stehen, sie aber als schwieriges Gelände behandeln. Um sich mit Eispickeln eine Rampe von zwei Ebenen Höhe entlangzubewegen, erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 12. Charaktere ohne Eispickel können mit einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 eine Rampe von einer Ebene Höhe hinaufklettern. Eine Rampe von zwei Ebenen Höhe erfordert einen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 20. Akrobatik hilft bei diesen Würfen nicht, doch die Benutzung einer Kletterausrüstung gewährt Vorteil. Jeder misslungene Geschicklichkeitswurf führt dazu, dass der Charakter zum Fuß der Rampe rutscht und liegend dort ankommt.

Licht. Das Innere von Oyaviggaton wird durch Walöl-Lampen, die von den Kobolden gefüllt und entzündet

werden, mit dämmrigem Licht erfüllt. Das Licht ist für die Eiskröten gedacht, welche die einzigen Bewohner der Höhlen sind, die ohne Licht nicht sehen können.

Temperatur. In den Eishöhlen ist es bitterkalt. Die Temperatur in den meisten Kammern beträgt etwa -7 Grad Celsius. Den Weißen Drachen, den Eistrollen und den Eiskröten ist die Kälte egal. Die Kobolde sowie Maccath die Blutrote wickeln sich in Felle und heizen ihre Wohnräume mit kleinen Öfen, die von den Dorfbewohnern zur Verfügung gestelltes Walöl verbrennen. Solange die Charaktere angemessene Winterkleidung tragen, bringt die Kälte der Eishöhlen sie nicht in Gefahr.

Sichtweite. Die Eishöhlen sind zum Meer hin offen, weswegen ständig Dunstwolken durch die Korridore und Kammern Oyaviggatons ziehen. Dieser Nebel ist in den untersten Bereichen der Höhlen am dichtesten. In Bereichen, die auf der Karte als +3 m vermerkt sind, ist die Sichtweite nicht verringert, solange sich keine zufällige Nebelbank einfindet. In als 0 m vermerkten Bereichen ist die Sichtweite auf 22 m beschränkt. In Bereichen, die als -10 m oder -20 m vermerkt sind, beträgt die Sichtweite 13 m.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN

Zusätzlich zu den Höhlenbewohnern, die für die einzelnen Bereiche notiert sind, können die Abenteurer auch in allen leeren Korridoren und Kammern auf Schergen Arauthators stoßen. Jedes Mal, wenn die Charaktere sich von einer Kammer in den kreisförmigen Korridor oder vom Korridor in eine leere Kammer bewegen, wirf einen W6. Wirfst du eine 1, kommt es zu einer Begegnung. Würfle dann auf die Tabelle, um Einzelheiten festzulegen.

BEGEGNUNGEN IN DEN EISHÖHLEN

W10	Begegnung oder Ereignis
1-2	Nebel
3-5	Kobolde (3W6)
6-8	Eiskröten (1W6)
9	Maccath die Blutrote
10	Eistrolle (1W2)

Nebel. Plötzlich ist die Luft von waberndem Dampf gefüllt. Die Sichtweite wird für 2 Minuten oder bis die Charaktere sich 27 m weit entfernen auf 1,50 m reduziert.

Kobolde. Arauthator hat ein Rudel ahnungsloser Kobolde nach Oyaviggaton gebracht, und seitdem dienen die Kreaturen ihm in der bitteren Kälte. Im Falle einer Begegnung arbeitet ein Trupp von 3W6 Kobolden in dem jeweiligen Bereich oder kommt den Charakteren entgegen. Falls die Charaktere die Kleidung von Eiskröten tragen oder anderweitig passend verkleidet oder getarnt sind, blicken die Kobolde sie kritisch an, schlagen aber nicht sofort Alarm. Lege für die Kobolde einen einzelnen Wurf auf Weisheit ab. Der SG dieses Wurfs entspricht dem niedrigsten Wurfresultat eines Charakters beim Versuch, sich zu verkleiden. Der Weisheitsmodifikator der Kobolde ist -2, aber aufgrund ihrer Anzahl sind sie im Vorteil bei diesem Wurf. Wenn der Wurf erfolgreich ist (oder die Charaktere nicht verkleidet sind), feuern die Kobolde eine einzelne Salve von Schleuderkugeln auf die Eindringlinge ab und fliehen dann in alle möglichen Richtungen, um den Eiskröten oder den Eistrollen zu berichten.

Eiskröten. Eine Mannschaft von 1W6 Eiskröten (siehe Anhang A) arbeitet in diesem Bereich oder bewegt sich durch diesen Korridor. Verkleidungen bleiben bei den

Eiskröten ohne Effekt, da sie wissen, welche Kreaturen zu jeder Zeit in Oyaviggaton leben. Wenn sie jemanden antreffen, den sie nicht erwartet haben – selbst Eiskröten, die die Eishöhlen ohne Erlaubnis betreten haben –, hören sie mit ihren Tätigkeiten auf und beobachten die Eindringlinge. Wenn sie können, stellen sie auch Fragen. Wenn sie bedroht werden, fliehen die Eiskröten zu den Eistrollen. Sie kämpfen nur, wenn sie keine Wahl haben.

Die Eiskröten sprechen ihre eigene Sprache und genügend Drakonisch und Uluik, um sich mit Arauthator, den Kobolden und den Eiskröten zu verständigen. Sie arbeiten für Arauthator, empfinden gegenüber dem Drachen aber keine besondere Hingabe. Wenn ein Kampf bevorsteht, wenden sie sich dem voraussichtlichen Sieger zu. Dies wird meist der Drache sein, es sei denn, die Charaktere können sie auf irgendeine Weise beeindrucken.

Maccath die Blutrote. Maccath wandert oft nachdenklich durch die Eishöhlen. Wenn sie Fremden begegnet, reagiert sie merkwürdig kleinlaut. Siehe Bereich 10 für Einzelheiten zu Maccaths Situation.

Eistrolle. Eistrolle sind gewöhnliche Trolle mit bläulicher Haut und Immunität gegen Kälteschaden. Man kann ihnen einzeln oder in kleinen, umherstreifenden Banden begegnen. Wenn keine Eiskröten in der Nähe sind und eingreifen können, behandeln die Eistrolle jede Kreatur außer Kobolden, Eiskröten, Maccath und Eiskröten als Eindringling. Siehe Bereich 12 für mehr Informationen zu den Eistrollen, die für Arauthator arbeiten.

1. EINGANG DURCH DIE JURTE

In der Jurte der Schamanin Beinschnitzer versteckt eine Konstruktion aus Stangen und Fellen eine Öffnung zu den Eishöhlen. Stufen sind in die Wände der spiralförmigen Rampe geschnitten und bilden eine steile, eisige Treppe, die 30 m in die Tiefe führt. Da dieser Zugang nur selten genutzt wird, sind die Stufen durch überfrierende Nässe zum Teil kaum noch als solche zu bezeichnen. Bei 12 m Tiefe muss ein Charakter einen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) ablegen, um auf den gefährlich unebenen Stufen nicht auszurutschen. Misslingt der Wurf, verliert der Charakter den Halt und rutscht und purzelt die übrigen 18 m zum Boden; dabei erleidet er 21 (6W6) Wuchtschaden. Die Charaktere können diese Gefahr entschärfen, indem sie sich aneinanderbinden oder eine Kletterausrüstung benutzen. Nach der 12-m-Marke verbessern sich die Stufen wieder und keine weiteren Würfe sind notwendig.

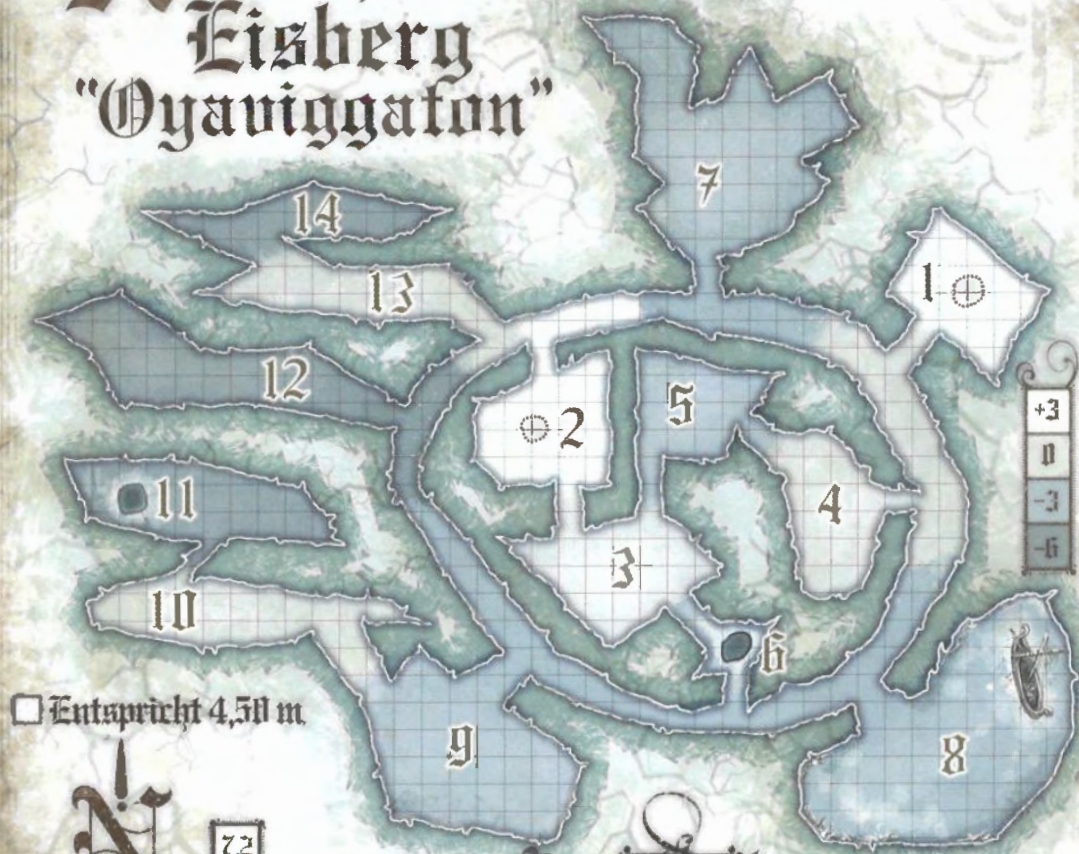
Die Rampe und ihre Eisstufen enden an der Decke dieses Bereichs. Eine stabile Leiter führt dann hinab in die ungefähre Mitte einer rechteckigen Kammer. Eine 4,50 m breite, abwärts führende Rampe stellt den Ausgang zum Korridor dar.

Die Kammer ist leer, abgesehen von einem Stapel von Körben aus Lederbändern und Walrossrippen in der nördlichen Ecke. Die Körbe enthalten gefrorenen Fisch und einige Fellbündel mit verderbendem Haifleisch; eine Delikatesse für die Eiskröten.

2. EINGANG DURCH DIE GEMEINSCHAFTSHALLE

Dieser Eingang zu den Eishöhlen liegt versteckt unter den Bodenplanken in der hinteren Ecke der Gemeinschaftshalle. Er besteht aus einer spiralförmigen Rampe, in die eisige Stufen geschlagen wurden und die 30 m in die Tiefe führt. Dieser Weg wird regelmäßig benutzt, um den Schergen Arauthators Vorräte zu bringen; dadurch sind die Stufen sauber und leicht zu erklimmen. Die Vorräte werden auf dem Rücken von Dorfbewohnern nach unten

Arauthators Eisberg "Öyaviggafun"



□ Entspricht 4,50 m



Arauthators Hort



• ГЛН ХНІК АГ НКНХРІА НІАК ГЛН ВІШІГІ •
Wlandu

gebracht, oder in Körben, die mit dem Flaschenzug in der Halle hinabgelassen werden.

Diese Kammer ist fast leer. Hier befinden sich nur drei Bündel von zusammengerollten Robbenfellen an der Stelle, wo die Leiter von der Rampe ungefähr in die Mitte des Raums herabführt. Hinzu kommt ein Bett aus aufgehäuften Fellen in der südwestlichen Ecke. Von dort ist lautes Husten zu vernehmen, wenn die Charaktere die Kammer betreten. Dorfbewohner, die an Krankheiten oder Verletzungen leiden, welche die Heilfähigkeiten von Beinschnitzer überschreiten, liegen hier in der relativen Wärme der Höhlen in Quarantäne. Der Name des hustenden Dörflers ist Flick-Netze (**Stammeskrieger**).

Flick-Netze ist erwartungsgemäß misstrauisch gegenüber Fremden. Wenn jedoch ein Charakter *Schwache Genesung* nutzen kann, um seine Krankheit zu heilen, wird er zum vertrauenswürdigen Verbündeten. Er wird nichts tun, was dem Dorf oder dem Stamm schaden wird; doch er hasst die Kobolde, die in den Höhlen leben. Auch die Eiskröten widern ihn an, doch diese ignorieren ihn auch. Die Eistrolche jagen ihm Angst ein, und er hat schon mehrmals beim Aufwachen gesehen, wie ein Troll aus dem Tunnel, der zum Bau der Trolle (Bereich 12) führt, hungrig zu ihm herüberblickte. Er teilt den Charakteren mit, dass die Kreaturen der Höhlen vor der Anwesenheit der Abenteurer gewarnt wurden. Er weiß nichts über die weiteren Kammern außer über diese hier und die Bereiche 1, 3 und 7.

3. SPEISEKAMMER

Hier werden die Vorräte gelagert, mit denen die Dorfbewohner Arauthator und seine Schergen versorgen. Es handelt sich vor allem um getrocknetes oder gefrorenes Fleisch von Fischen, Walen, Robben, Walrossen und Riesentintenfischen. Hinzu kommen Felle, aus denen die Kobolde wärmende Kleidung machen. Eingeweide von Fischen, sowie Muschelschalen, Knochen, weiche Steine und verschiedene andere Dinge sind in kleineren Mengen hier gelagert und werden von den Eiskröten benutzt, um Tinte, Pinsel, Pergament und andere Arbeitsmittel herzustellen. Einige Gegenstände, deren Anwesenheit nicht so leicht zu erklären ist, werden abseits von den anderen Vorräten aufbewahrt; darunter ein einzelner Panzerhandschuh aus Stahl, eine silberne Brosche mit einem Schmuckstein, der Messinggriff eines Duellermessers und eine dekorative Gürtelschnalle. Hierbei handelt es sich um Stücke, welche die Dorfbewohner in den Mägen von Haien und Riesenoktopussen fanden, die im Treibeismeer verlorene Reisende verspeist hatten.

Auch Seilrollen, Eisennägel und einige Flaschenzüge werden in dieser Kammer aufbewahrt. Es ist offenkundig, dass diese Gegenstände aus dem Süden stammen und nicht von den Eisjägern hergestellt wurden. Die Kobolde nutzen diese Ausrüstung, wenn etwas – oder jemand – über Bereich 6 in Arauthators Hort hinabgelassen werden muss. Der Flaschenzug wird dann an den eisernen Haken in der Decke jener Kammer gehängt.

4. KOBOLDBAU

Arauthators Kobolddiener leben in dieser Kammer.

Ein Dutzend Kobolde befindet sich in dieser unordentlichen, schmutzigen Kammer. Halb aufgegessene Fischköpfe und angenagte Flossen von Seehunden liegen in den Ecken und sind über plattgelegene Fellstapel verteilt,

welche zweifellos so schlimm stinken würden, wie sie aussehen, wenn es nicht so kalt wäre.

In dieser Kammer befinden sich bei Eintreffen der Charaktere 12 **Kobolde**. Einige schlafen, doch die meisten werfen Würfelknochen, schärfen Klingen, nähen Kleidung, schnitzen Fischbein oder ärgern einander. Siehe „Zufallsbegegnungen“ oben für Richtlinien zum Verhalten der Kobolde im Angesicht von Eindringlingen.

Wenn die Charaktere einige Minuten mit der Durchsuchung des Bereichs verbringen, kann ein gelungener Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 12 ihnen sagen, dass die Kammer insgesamt von etwa zwei Dutzend Kobolden bewohnt wird. Deren einzige Habseligkeiten von Wert sind einige Stoßzähne von Walrossen, in die drachische Symbolik geschnitzt wurde. Sechs dieser Stücke sind kunstfertig genug, um von einem Sammler 200 GM das Stück zu erhalten.

5. SCHROTTRAUM

In dieser Kammer entsorgen die Kobolde ihren Müll, ihre Essensreste, Exkrememente, ausgetretenen Stiefel und andere Nutzlosigkeiten. Der grubenartige Boden ist mehr als einen Meter tief gefüllt; das Produkt von Schergen, die Arauthator in diesem Eisberg seit Jahrhunderten dienen. Man kann den Boden aus Abfall gefahrlos überqueren, aber hier gibt es nichts von Wert.

6. DIE RUTSCHE

Diese schmale Höhle stellt den Zugang zum darunter liegenden Hort Arauthators dar.

Diese Kammer fühlt sich viel kälter an als die anderen Kammern, in denen ihr bislang wart. Die Kälte kommt aus einer klaffenden Grube im Boden, die sich in die Dunkelheit hinabdreht. Im Eis der Decke darüber steckt ein schwerer Eisenhaken. An beiden Seiten der Grube befinden sich 1,50 m breite Fußwege, die zu einem Ausgang auf der anderen Seite des Raums führen. Ins Eis der Wände wurden Darstellungen Weißer Drachen im Flug geschnitzt.

Wer die Fußwege in Augenschein nimmt, egal von welcher Tür, stellt fest, dass sie recht sicher wirken – abgesehen davon, dass sie aus Eis, schmal und direkt neben einer anscheinend bodenlosen Grube sind. Der Fußweg entlang der Ost- und Nordseiten der Kammer ist tatsächlich sicher, und Charaktere können sich problemlos auf ihm bewegen. Der Weg entlang der West- und Südwände hingegen ist brüchig und gefährlich. Wenn ein Charakter sich der Biegung im Fußweg nähert, muss er einen beliebigen Würfel werfen. Wirft er eine ungerade Zahl, bröckelt ein Teil der Wand ab und jede Kreatur auf dem Fußweg muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 17 ablegen. Misslingt der Rettungswurf, wird die Kreatur vom Fußweg gestoßen und fällt die Rutsche hinab.

Die Rutsche führt 18 m hinab bis zur Eisplattform in Bereich 16 in Arauthators Hort. Eine Kreatur, die in die Rutsche stürzt, rutscht mehr als zu fallen und erleidet beim Aufprall auf dem Boden nur 10 (3W6) Wuchtschaden. Die Kreatur muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen, um nicht von der Eisplattform zu fallen; siehe Bereich 16 für Details. Eine Kreatur, die mit Absicht in die Rutsche springt, nimmt nur die Hälfte des Schadens hat Vorteil bei dem Rettungswurf, um auf der Plattform zu bleiben.

7. HALLE DER RIESEN

In dieser Kammer sind die in kristallklare Eiswände eingefrorenen Leichen einiger der Frostriesen ausgestellt, die Arauthator im Laufe der Jahrhunderte getötet hat. Auf dieser Ebene beträgt die Sichtweite nur 13 m, weshalb die Charaktere von der Tür aus nicht viel sehen können. Sobald sie sich tiefer in die Kammer begeben, wird der erste Frostriese in 18 m Entfernung undeutlich sichtbar. Bei 13 m Entfernung kann man die Gestalt leicht für einen lebendigen Frostriese halten, der völlig stillsteht. Auf 9 m erkennen die Charaktere, dass der Riese tot und gefroren ist; jetzt sind auch seine zerfetzte Rüstung und die grässlichen Klauenwunden in seinem blassblauen Fleisch zu sehen. Die Halle enthält die Leichen von acht Frostriesen, einem Feuerriesen und einem Wolkenriesen.

Wenn die Charaktere in diesem Bereich eintreffen, sind 8 **Kobolde** gerade damit beschäftigt, das Eis zu polieren und zu pflegen. Wenn die Kobolde die Abenteurer als Eindringlinge erkennen, versuchen sie ihnen im Nebel zu entgehen und schlüpfen aus der Höhle, sobald sie können.

8. TROPHÄENHALLE

Trophäen aus Arauthators vielen Schlachten sind in dieser Kammer ausgestellt. Die Sichtweite liegt bei 13 m, weswegen die Charaktere von der Tür aus nicht viel sehen können. Unter den hier im Tode eingefrorenen Kreaturen befinden sich zwei Remorhaz, drei Behirs, fünf abscheuliche Yetis und ein Riesenoktopus von umwerfender Größe. Auch ein vollständiges Langschiff mit gehissten Segeln ist hier zu sehen. Das Schiff passt offensichtlich durch keinen der Zugänge zum Eisberg; Kobolde haben es draußen mühevoll auseinandergenommen, um es hier wieder zusammenzubauen. Charaktere, die sich mit Schiffen auskennen, sehen Fehler in der Takelage und der Beplankung, doch für ein Anschauungsobjekt ist die Arbeit passabel.

Von unmittelbarerem Interesse ist die offene Truhe voller Gold und Edelsteine an Deck des Schiffs. Sie enthält 375 GM, 1.480 EM und 495 SM, plus Schmuck und Ziergegenstände im Wert von weiteren 225 GM. Ein Charakter, der die Kiste untersucht, ohne sie oder ihren Inhalt zu bewegen, und dem ein Wurf auf Intelligenz gegen SG 10 gelingt, kann ihren Wert auf irgendetwas zwischen 1.000 und 1.500 GM schätzen.

Wenn die Truhe oder das kleinste Bisschen des Schatzes – selbst eine einzige Münze – vom Schiff entfernt wird, spürt Arauthator dies sofort und schickt 2 **Eistrolle** (siehe Bereich 12), um nachzusehen.

9. UNBENUTZTE KAMMER

Diese leere Kammer wartet auf den Tag, an dem Arauthators Trophäensammlung zu groß für die Bereiche 7 und 8 sein wird.

10. MACCATH DIE BLUTROTE

Wenn die Charaktere noch nicht anderswo in Oyaviggaton Maccath der Blutroten begegnet sind, finden sie sie hier.

Am oberen Ende der Rampe aus Bereich 9 steht ein **Eistroll** (siehe Bereich 12) Wache. Er positioniert sich hinter der Ecke, sodass Eindringlinge ihn nicht sehen können, bevor sie das obere Ende der Rampe erreichen.

Der leere Eisboden dieser Kammer bietet euch einen unerwarteten Anblick. Ein großer Unterschlupf wurde hier anscheinend aus Stoffresten errichtet – im Stil der Zelte

der Wüstennomaden des mehr als 3.000 Kilometer südlich liegenden Calimshan.

Maccaths Unterschlupf besteht aus großen Wandteppichen und Teppichen, die über ein Gestell aus Walrippen drapiert sind. Er ist 2,50 hoch, 6 m breit und 9 m lang. Die Zeltwände reichen bis zum Boden und lassen keine Lücken offen. Das Zelt besitzt keinen offensichtlichen Eingang, doch ein Charakter kann zwischen zwei überlappenden Wandteppichen hindurchschlüpfen und so ins Innere gelangen.

Wenn die Charaktere das Zelt betreten, lies Folgendes vor oder gib es mit eigenen Worten wieder.

Das Innere des Zelts ist überraschend warm, dank des kleinen Ofens und der einfachen Lampen, in denen aromatisches Walöl verbrennt. Der Boden ist in dicken Schichten mit Teppichen bedeckt, und an dem stabilen, aus Walrippen bestehenden Zeltgestell hängen Wandteppiche aus den verschiedensten Kulturen Faerûns.

Bücher und Schriftrollen liegen geordnet auf Tischen und Lesepulten aus Fell und Walknochen. Die einzigen Möbel im Zelt, die nicht aus diesen Naturprodukten bestehen, sind die Teppiche, Wandteppiche und ein tragbarer Schreibtisch, der anscheinend aus einem Segelschiff stammt.

Falls die Charaktere hier zum ersten Mal auf Maccath die Blutrote treffen, füge Folgendes hinzu:

Am Schreibtisch sitzt eine Tiefingsfrau, die einen strahlend blutroten Umhang über maßgeschneiderter Pelzkleidung trägt. Der Umhang wird von einer Fibel aus Silber und Elfenbein geschlossen, welche die Darstellung eines stilisierten, verzweigten Baumes trägt – das Symbol der Arkanen Bruderschaft. Zwei Dienerkobolde stehen in der Nähe und blicken nervös zwischen euch und der Frau hin und her. Nach einigen Momenten erhebt sie ihren Blick mit einem Ausdruck der Gleichgültigkeit und fragt: „Seid ihr gekommen, um mich zu retten, oder um mich zu töten? Nicht, dass es einen großen Unterschied machen würde.“

Als Maccath vor drei Jahren auf Oyaviggaton ankam, hätte Arauthator sie unter normalen Umständen einfach getötet. Die Fibel der Arkanen Bruderschaft, die sie trug, brachte Arauthator auf die Idee, dass sie die Lösung zweier Probleme sein könnte. Erstens besaß der Drache zahlreiche Objekte und Schriften, die er der Arkanen Bruderschaft gestohlen hatte, und deren Bedeutung selbst nach Jahrzehnten des Studiums noch sein Verständnis überstieg. Zweitens war Arauthator schon seit Langem auf der Suche nach einem Weg, seiner Gefährtin Arveiturace über die Trauer hinwegzuhelfen, die sie noch immer über den Tod des Magiers empfand, dem sie einst diente. Der Drachin eine neue Magierin als Ersatz zu geben – und sogar eine aus der Arkanen Bruderschaft –, erschien ihm als perfekte Lösung.

Maccath war klug genug, den Drachen glauben zu lassen, dass dessen Angebot sie überzeugt hätte. Sie ging davon aus, dass sie irgendwann vom Eisberg entkommen könnte. Die mächtige Magie Arauthators hat ihr jedoch bis dato

einen Strich durch die Rechnung gemacht. Zauber und Rituale, die der Drache zum Teil der Arkanen Bruderschaft gestohlen hat, sorgten dafür, dass Maccath noch immer hilflos auf Oyaviggaton gefangen ist. Sie kann weder mit Ausspähungsmagie gefunden werden, noch kann sie mit *Verständigung* um Hilfe rufen. Arauthator hat die Magierin beauftragt, die erbeuteten Schriften zu entziffern, die er Arveiatrace übergeben will. Die Arbeit geht jedoch aufgrund der dem Material innewohnenden Komplexität und Gefährlichkeit nur langsam voran. Maccath analysiert gerade eine der erbeuteten Schriftrollen, als die Charaktere eintreten.

Falls die Charaktere durch den Kampf mit dem Eistroll auf sich aufmerksam gemacht haben, sind die 2 **Kobolde** sichtlich beunruhigt, während Maccath kaum Anteilnahme zeigt. Die Kobolde sind angewiesen, bei der Tieflingsfrau zu bleiben und ihren Befehlen zu folgen; dies bedeutet größtenteils Botengänge ins Skriptorium (Bereich 11). Die Kobolde erledigen auch andere Tätigkeiten des Haushalts und kochen für Maccath. In dem Augenblick, da die Charaktere es klarstellen, dass sie Maccath befreien wollen, stürmen die Kobolde in Richtung Bereich 12. Falls sie nicht aufgehalten werden, alarmieren sie dort die Eistrolle.

MACCATHS ANGEBOT

Obwohl sie hier eine Gefangene ist, ist Maccath von den schwierigen magischen Übersetzungen, die Arauthator von ihr verlangt, besessen. Wie die meisten Mitglieder der Arkanen Bruderschaft ist sie auf fast arrogante Weise engagiert. Wenn sie schon als Spielzeug eines Drachen sterben soll, so will sie zuvor zumindest noch etwas Großartiges vollbringen.

Deshalb stellt die Magierin Bedingungen für ihre Rettung. Sie teilt den Charakteren mit, dass sie Oyaviggaton nicht ohne so viel gestohlenen Besitz der Arkanen Bruderschaft wie möglich verlassen wird. Wenn die Charaktere zustimmen, teilt Maccath die folgenden Informationen mit ihnen:

- Arauthator befindet sich zurzeit in Bereich 20 seines Horts, in der Nähe des Zugangs unter dem Skriptorium (Bereich 11).
- Die meisten aus dem Arkanen Hausturm gestohlenen Materialien befinden sich im Skriptorium, doch einige Objekte könnten auch in Arauthators Hort liegen (siehe „Arauthators Schätze“ am Ende dieser Episode).
- Wenn die Abenteurer die Absicht zeigen, gegen Arauthator zu kämpfen, bietet Maccath ihnen einen *Ring des Widerstands (Kälte)* und zwei *Pfeile des Drachentötens* an, die sie während ihrer Gefangenschaft hergestellt hat. Diese Gegenstände und ihr Wissen über Drachen geben den Charakteren einen Vorteil im Kampf gegen den Drachen; sie warnt die Abenteurer aber dennoch: Arauthator hat fast jeden Held, der ihm entgegengetreten ist, aufgefressen.
- Maccath kennt den ungefähren Aufbau der Drachenhöhle, aber nicht ihre spezifischen Gefahren. Arauthator hat sie in seinem Hort nie aus den Augen gelassen. Insbesondere weiß sie nichts über die Skrags in Bereich 15 und die Fallen in Bereich 18.
- Zwei Zugänge führen zu Arauthators Hort: einer im angrenzenden Skriptorium und einer in Bereich 6.
- Arauthator betritt und verlässt seinen Hort mittels unter Wasser liegender Tunnel.
- Als Maccath nach Oyaviggaton kam, war das *Draakhorn* noch hier. Vor einem halben Jahr jedoch kamen Menschen in auffälligen Roben hierher, verhandelten mit Arauthator und nahmen das Horn mit. (Die Charaktere erkennen die Ornate des Drachenkults in Maccaths Beschreibungen.) Maccath kann den Charakteren sämtliche Informationen über das *Draakhorn* geben, die in Anhang B verzeichnet sind.

- Solange Arauthator in der Lage ist, aus der Luft anzugreifen, wäre ein Fluchtversuch an Bord eines Schiffes Selbstmord. Der Drache lässt gerne zu, dass seine Schergen sich um Eindringlinge kümmern, doch wenn die Charaktere fliehen, wird er alarmiert.
- Selbst, wenn keiner der Diener des Drachen auf die Charaktere aufmerksam geworden ist, wird Maccaths Abwesenheit innerhalb eines Tages auffallen. Der Drache wird sie und jeden, der ihr bei der Flucht geholfen hat, dann suchen kommen.

Maccath weiß, dass die beste Waffe der Charaktere gegen den Drachen die Überraschung ist, und dass dieser nicht für einen einzelnen Hort sein Leben riskieren wird. Er mag den Gedanken, seinen Unterschlupf mit all seinen Schätzen und Trophäen aufzugeben, zwar gar nicht, aber wenn die Charaktere ihn im Kampf schlagen, wird der Drache sich zu einem seiner anderen Horte zurückziehen.

11. SKRIPTORIUM

Obwohl diese Kammer tiefer liegt als die angrenzenden Kavernen, gibt es hier keinen Nebel.

In dieser ansonsten leeren Kammer stehen drei Regale, die aus Treibholz, Walknochen, Rüstungsteilen von Riesen und sogar den tiefgefrorenen Gliedmaßen von Yetis zusammengezimmert wurden. Mehrere Schriftrollen, Bücher und Pergamente sind darauf ordentlich angeordnet. Sie alle tragen die Erkennungszeichen magischer Schriften.

Falls Maccath die Charaktere begleitet, kann sie sie zu den Gegenständen führen, die aus dem Arkanen Hausturm gestohlen wurden. Sie rät den Charakteren zu ihrer eigenen Sicherheit, nicht im Material zu lesen oder es auch nur durchzublättern. Die Schriften seien voller diabolischen Wissens, mit dem ein sterblicher Verstand nicht umgehen könne.

Charaktere ohne die Fähigkeit, Magie zu lesen, können mit dem Inhalt der Bücher nichts anfangen. Ein Charakter, der Magie lesen kann und in den Schriften liest, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Ist der Wurf erfolgreich, erkennt der Charakter die Gefahr und hört auf zu lesen. Bei Misserfolg absorbiert der Charakter die Kraft des höllischen Wissens und erleidet einen psychischen Schock. Solange er unter diesem Schock leidet, hat der Charakter einen Nachteil bei Angriffssowie Attributswürfen und muss jedes Mal, wenn er einen Zauber wirken möchte, einen Konstitutionswurf gegen SG 10 ablegen. Misslingt dieser Wurf, kann der Zauber nicht gewirkt werden; der Zauberplatz wird jedoch nicht verbraucht. Der Charakter kann jedes Mal, wenn er eine lange Rast beendet, den Rettungswurf wiederholen, um den Effekt zu beenden.

Arkane Zauberwirker können im Skriptorium viele wertvolle Dinge finden, aber auch viel Nutzloses. Im Laufe der Jahrhunderte hat Arauthator zahlreiche Zauberbücher von getöteten Magiern angesammelt. Von noch größerem unmittelbarem Nutzen für die Charaktere ist jedoch die Sammlung von Dutzenden von Zauberschriftrollen. Viele dieser Schriftrollen sind durch Feuchtigkeit oder Alter unnütz geworden, doch mit einigen Minuten Suche können die Charaktere folgende zehn *Zauberschriftrollen* finden: *Auflösung*, *Evards Schwarze Tentakel*, *Feuerschild*, *Feuerwand*, *Gasförmige Gestalt*, *Hast*, *Kugelblitz*, *Monster festhalten*, *Schutz vor Energie* und *Wasser atmen*.

ZUGANG ZU ARAUTHATORS HORT

Nahe dem westlichen Ende des Skriptoriums führt eine 4,50 m breite Rutsche hinab zu Bereich 19 von Arauthators Hort. Der Drache kann diese Passage ohne Weiteres hinauf- und hinabklettern. Charaktere mit Übung in Athletik können die Rutsche mithilfe von Eispickeln an den Füßen oder mit einem anderen Hilfsmittel, um sich an den Wänden festzuhalten, hinabsteigen. Andere Charaktere können Seile, Kletterhaken und andere Kletterausrüstung benutzen, um hinabzuklettern. Die Rutsche führt 18 m in die Tiefe bis zur Decke von Bereich 19, von wo aus die Charaktere sich 4,50 m tief fallen lassen müssen, um die Eisplattform zu erreichen.

Ehe die Charaktere in die Kaverne hinabsteigen, teilt Maccath ihnen mit, dass es für sie keinen leichten Weg zurück hinauf in diese Kammern geben wird. Alter Weißer Tod möchte nicht, dass es irgendjemand – egal, ob Eindringling oder Gast – leicht hat, seinen Hort zu verlassen.

12. EISTROLLE

Die Eistrolle im Dienste Arauthators bewohnen diese Halle und erlauben keinen anderen Kreaturen den Zutritt. Eistrolle haben bläuliche, durchsichtige Haut und Immunität gegen Kälteschaden. Ihre Werte sind ansonsten die von gewöhnlichen Trollen.

Wenn die Charaktere hier zum ersten Mal eintreten, sind mindestens 2 Eistrolle anwesend. Nach deinem Ermessen (und abhängig davon, ob die Umstände zu einem Kampf führen könnten; siehe unten) können sich aber auch 3 oder mehr Trolle hier befinden.

Diese Höhlenkammer ist von durchziehendem Nebel erfüllt. Der Nebel verschleiert ein Feld von Eissäulen, die vom Boden bis zur Decke reichen. Die gedämpfte Stille wird nur vom Geräusch fließenden Wassers durchbrochen.

Säulen und Kämme aus Eis bilden rasiermesserscharfe Hindernisse, die sich über den aufgewühlten Nebel erheben. Prasselnde Wasserläufe, die nur aufgrund von Magie nicht gefrieren, fließen unter den eisigen Schneewehen dahin.

Vom Eingang ist nur der Nebel zu sehen und nur der Wind zu hören. Falls die Abenteurer von Maccath oder einer beliebigen Eiskröte begleitet werden, rät diese den Charakteren nachdrücklich, diese Kammer nicht zu betreten. Alle, die es doch tun, werden von den stillen Eistrollen eingekreist und aus dem Hinterhalt angegriffen. Die hungrigen Trolle verfolgen flüchtende Charaktere, folgen aber den Befehlen der Eiskröten und stellen den Angriff ein, wenn die Kröten es ihnen sagen.

Die Trolle sprechen Riesisch und verstehen ein wenig Drakonisch. Sie sind bereit, mit Charakteren zu verhandeln, die sich als zu schwer zu töten herausstellen. Nur überprüfbare Angebote von Nahrung und Schätzen kann die Trolle davon überzeugen, sich gegen Arauthator zu wenden.

13. ARBEITSRAUM DER EISKRÖTEN

Riesige Eiskröten dienen Arauthator als die Aufseher Oyaviggatons. Sie organisieren die Arbeit der Kobolde, weisen die Eisjäger an, mit welchen Lebensmitteln und anderen Vorräten sie den Hort versorgen sollen, und besitzen die nötige Geduld, um mit den widerspenstigen Eistrollen umzugehen.

In dieser grob gehauenen Kammer erwartet euch ein bizarrer Anblick. Etwa ein Dutzend riesige Kröten mit dicker, fleckig-weißer Haut arbeiten hier. Sie beschriften die Eiswände mit merkwürdigen Zeichen; andere schreiben auf verwittertes Pergament oder auf Steintafeln. In das Eis der gesamten südlichen Wand sind vom Boden bis zur Decke Fächer geschnitten. Einige Kröten nehmen dort Tafeln und Pergamente heraus oder legen sie hinein.

Insgesamt 11 Eiskröten (siehe Anhang A) arbeiten hier. Sie schreiben mit angeschärften Geweihen oder ihren eigenen Klauen Buchführungen in das Eis und unterhalten grobe Karten des Treibeisemeers, basierend auf Berichten der Eisjäger. Diese temporären Aufzeichnungen werden regelmäßig in permanentere Formen übertragen.

Richtlinien zum Verhalten der Eiskröten gegenüber Eindringlingen sind oben unter „Zufallsbegegnungen“ zu finden. Wenn die Charaktere einen Kampf in diesem Bereich vermeiden möchten – und damit verhindern, dass die Eiskröten die Eistrolle alarmieren –, sollten sie versuchen, die Eiskröten auf ihre Seite zu ziehen. Die beste Chance hierfür besteht in der Verhandlung mit Marfulb, der Anführerin der Kröten.

Alle Eiskröten sind klug, doch Marfulbs Verstand ist außergewöhnlich (Intelligenz 13). Ihr Organisations- und Verwaltungstalent fand keine Anwendung, bis sie im Treibeisemeer Arauthator über den Weg lief. In den seitdem vergangenen vier Jahrzehnten diente sie nun als Haushofmeisterin von Oyaviggaton. Niemand, nicht einmal Arauthator, versteht das Innenleben des Eisbergs so gut wie Marfulb. Sie kennt den Inhalt jedes Pakets, jeder Truhe und jedes Münzhäufchens auf Oyaviggaton bis zur letzten Kupfermünze.

MARFULBS WISSEN

Die von den Eiskröten angesammelten Informationen enthalten zum einen Einzelheiten über Arauthator – seine Schätze, sein Paarungsverhalten und seine epischen Schlachten gegen Frostriesen und andere Monster –, zum anderen ausführliche Details über das sich ständig verändernde Treibeisemeer, über das Klima nördlich des Grats der Welt und über die Kultur der zurückgezogen lebenden Eisjäger. Marfulb ist sehr zufrieden mit ihrem Lebenswerk, weiß jedoch zu wenig über die Gesellschaften südlich des Grats der Welt, um ihre volle Bedeutung zu erfassen.

Wenn die Charaktere einen *Nimmervollen Beutel* besitzen, können sie alle Pergamente und Steintafeln mitnehmen, wenn sie Oyaviggaton verlassen. Die Arkane Bruderschaft würde dieses Wissen – nach der mühsamen Übersetzung aus der einzigartigen Sprache der Eiskröten – als eine der großartigsten Arbeiten der Naturphilosophie betrachten, die es je gab. Die Magier der Bruderschaft würden sich darin überschlagen, Marfulb treffen und lobpreisen zu wollen. Ohne einen *Nimmervollen Beutel* ist die Sammlung zu groß, um sie zu bewegen.

14. BAU DER EISKRÖTEN

Die eiskalte, armselige Kammer ist die ideale Wohnstätte für die Eiskröten, steht jedoch zurzeit leer. Die hier befindlichen Besitztümer der Kröten sind wertlos, stellen aber eine merkwürdige und interessante Sammlung dar. Es sind Gegenstände wie Warzenhobel aus Walross-Elfenbein, aus den Hörnern von Narwalen hergestellte Speere, seltsam geformte Möbel, die aus dem Eisboden geschnitzt sind, Schreibwerkzeuge, die aus den Barten von Walen

bestehen und an Hände mit Schwimmhäuten angepasst sind, sowie Kunstgegenstände aus Walknochen oder Treibholz und gewöhnliche Gegenstände wie Silberbesteck oder Glaskorken, die aus Schiffswracks geborgen wurden.

ARAUTHATORS HORT

Der Hort des Drachen ist eine einzelne Höhlenkammer mit zahlreichen Ecken, Winkeln und eisigen Auswüchsen.

ALLGEMEINE MERKMALE

Wie die darüberliegenden Höhlen besteht auch Araithators Hort vollständig aus Eis.

Decke. Die raue Decke der offenen Kaverne liegt 12 m über dem unebenen Boden, dessen Höhe variiert.

Boden. Der glatte Boden der Kaverne ist ausgesprochen rutschig. Araithator und die Skrags können sich dank ihrer Klauen problemlos über das glitschige Eis bewegen, aber Charaktere ohne Eispickel an den Füßen oder die Fähigkeit, auf Eis zu gehen, müssen alle Bereiche des Horts als schwieriges Gelände behandeln. Mehr Informationen über Eispickel sind oben im Abschnitt „Allgemeine Merkmale“ zu den Eishöhlen zu finden. Schneeschuhe helfen im Hort nicht.

Die auf der Höhlenkarte dargestellten Höhenunterschiede entsprechen jeweils 2,40 m. Die Erhebungen im Boden sind splittend dem Eis zu verdanken, weshalb die Stufen sehr steil sind und Treppenstufen ähneln. Charaktere können sich problemlos zu einer tieferliegenden Ebene bewegen. Das Erklimmen einer höheren Ebene erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15; der Kletterer hat Vorteil bei diesem Wurf, wenn er Eispickel trägt oder Kletterausrüstung benutzt.

Licht. Die Kaverne ist üblicherweise dunkel. Bei allen Beschreibungen wird davon ausgegangen, dass die Charaktere über eine Lichtquelle oder über Dunkel-sicht verfügen.

Temperatur. Die Kaverne ist kälter als die darüber liegenden Tunnel und Kammern. Hier herrschen klirrende –18 Grad Celsius; in Bereich 20 ist es sogar noch kälter.

Sichtweite. Nebelschwaden ziehen durch die Kaverne und beschränken die Sichtweite für Charaktere mit Licht auf 18 m.

15. BAU DER SKRAGS

Diese Ecke der Kaverne wird von 2 Skrags bewohnt, denen Araithator das Leben in der Höhle gestattet, solange sie diese in seiner Abwesenheit bewachen. Die aquatischen Trolle können unter Wasser atmen und besitzen eine Schwimmbewegungsrate von 9 m.

Wenn sich die Charaktere nähern, ducken die Skrags sich in Verstecke und versuchen dann, aus dem Hinterhalt anzugreifen und eine ungeplante Mahlzeit einzuheimsen.

16. EISSÄULEN

In diesem Bereich der Kaverne erheben sich Säulen und Plattformen aus dem Eisboden. Das Erklimmen einer mehr als 2,40 m hohen Eissäule erfordert eine Kletterausrüstung und einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15.

Eine Kreatur, die aus der Rutsche fällt, die von Bereich 6 hierherführt, landet auf der 4,80 m hohen oberen Ebene der großen Eisplattform im Südosten der Kaverne. Um auf der Plattform zu bleiben, muss der Kreatur ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 gelingen. (Ist die

Kreatur freiwillig die Rutsche hinabgesprungen, erleidet sie nur den halben Schaden der Rutschpartie und hat Vorteil bei diesem Rettungswurf.) Misslingt der Rettungswurf, rutscht die Kreatur von der oberen Ebene der Plattform herab und fällt auf die zweite Ebene. Dabei erleidet sie 3 (1W6) Wuchtschaden und bleibt liegen.

Jede Kreatur, die auf den Boden der Kaverne fällt, erregt die Aufmerksamkeit der Skrags in Bereich 15.

17. DER EISWOLFGRAT

Die Kaverne wird von einem gezackten Kamm aus Eis in Sektionen unterteilt. Man muss zumindest auf die 2,40-m-Ebene klettern und sich entlang dieses Grats bewegen, um von Bereich 15 oder 16 zu Bereich 19 oder 20 zu gelangen, ohne auf die Fallen in den Bereichen 18a und 18b zu stoßen.

Anders als die anderen Oberflächen der Kaverne ist der Eiswolfgrat nicht eben. Die Bewohner des Horts können sich problemlos auf dem Grat bewegen, doch jede andere Kreatur, die sich innerhalb einer Runde mehr als 4,50 m bewegt, muss einen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 12 ablegen. Misslingt der Wurf, verliert die Kreatur den Stand und fällt zur nächsttieferen Ebene. Dabei erleidet sie 3 (1W6) Wuchtschaden und bleibt liegen. Das Tragen von Eispickeln gewährt einen Vorteil bei diesem Wurf.

18A. DER SCHLUND

Dieser schmale Durchgang wurde mit einer magischen Falle versehen. Wenn der erste Charakter den engsten Punkt des Durchgangs passiert, füllt sich der gesamte Durchgang für 1 Minute mit einer *Stinkenden Wolke*.

Wird die *Stinkende Wolke* ausgelöst, wird Araithator sofort auf die Eindringlinge aufmerksam. Die Falle wird nicht von dem Drachen ausgelöst.

18B. DER RACHEN

Dieser schmale Durchgang wurde mit einer magischen Falle versehen. Wenn der erste Charakter den engsten Punkt des Durchgangs passiert, wird der Zauber *Verlangsamten* ausgelöst; seine Ziele sind alle Kreaturen im Bereich. Vom Zauber betroffene Kreaturen leiden für 1 Minute unter seinen Effekten.

Wird der Zauber *Verlangsamten* ausgelöst, wird Araithator sofort auf die Eindringlinge aufmerksam. Der Drache löst die Falle nicht aus.

19. DER HOCHSITZ

Manchmal schläft Araithator auf dieser großen Eisplatte, doch meistens faulenzte er in Bereich 20.

Hier und auf den darüberliegenden Vorsprüngen befinden sich große Teile des Schatzes, die der Drache auf Oyaviggaton aufbewahrt. Siehe „Araithators Schätze“ unten.

20. ARAUTHATORS KLUFT

Am westlichen Ende der Kaverne verbringt Araithator (ein *Ausgewachsener Weißer Drache*) den größten Teil seiner Zeit auf Oyaviggaton. Gold, Juwelen und andere Schätze liegen in dieser großen Kammer auf dem Boden verteilt oder sind in die Wände eingefroren.

Es ist hier merklich kälter als in anderen Bereichen des Eisbergs; bis zu –23 Grad Celsius. Jeder Charakter in einem Bereich, in dem es kälter ist als –18 Grad Celsius, muss am Ende jeder Stunde einen

Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Charaktere ohne Winterkleidung scheitern bei diesem Wurf automatisch. Misslingt der Rettungswurf, erleidet der Charakter eine Stufe Erschöpfung.

Wenn die Charaktere sich Arauthator stellen, brüllt der Drache so laut, dass der ganze Eisberg unter seinem Zorn vibriert. Dies ruft die Eistrolche aus Bereich 12 herbei; sie treffen nach 5 Runden ein.

Tiefes Eiswasser, das aufgrund seines hohen Salzgehalts nicht gefrieren kann, bedeckt den Boden an mehreren Stellen. Ein solcher Tümpel befindet sich im westlichsten Winkel der Kaverne und verbirgt eine unter Wasser liegende Passage, die zum Treibeismeer führt. Hier betritt und verlässt Arauthator gewöhnlich den Eisberg. Wenn die Trefferpunkte des Drachen auf 100 oder tiefer fallen und er noch drei oder mehr Feinden gegenübersteht, stürzt Arauthator sich in diesen Ausgang und entkommt ins Eismeer. Wenn der Drache flieht, ziehen sich auch die Eistrolche zurück.

ENTWICKLUNGEN

Wenn die Charaktere Arauthator besiegen, variieren die Reaktionen der anderen Bewohner Oyaviggatons je nachdem, ob der Drache getötet oder lediglich verjagt wurde.

Wenn Arauthator getötet wurde, trauern die Eiskröten um ihn, unternehmen jedoch nichts gegen die Charaktere. Die Kobolde jedoch wüten vor Trauer und werfen sich in selbstmörderischen Angriffen auf die Charaktere. Die Reaktion der Eistrolche wird wahrscheinlich davon beeinflusst sein, wie die Charaktere zuvor mit ihnen interagiert haben. Sie könnten wortlos flüchten oder beschließen, dass sie Oyaviggaton mögen und den Eisberg zu ihrer Heimat machen wollen.

Die Eisjäger sind über den Tod des Drachen erfreut. Wenn die Charaktere aus dem Eisberg hervorkommen, werden sie von den ansonsten zurückhaltenden Dorfbewohnern mit Jubelrufen und dem feinsten fermentierten Fisch empfangen. Danach packen die Dörfler ihre wenigen Besitztümer in ihre Fellboote und bereiten sich auf die sofortige Abreise vor.

Wenn Arauthator verwundet und vertrieben wurde, kennen Maccath oder Marfulb den Drachen gut genug, um vorherzusagen, dass er sich einige Monate in einem seiner anderen Horte erholen und danach nach Oyaviggaton zurückkehren wird. Die Eisjäger glauben, dass diese Zeit reicht, um sich in den endlosen Weiten des Treibeismeers zu verlieren und eine neue Heimat an einem Ort zu gründen, wo der Drache sie nicht finden kann. Den Drachen dürstet nach Rache, doch bei alledem, was ansonsten vor sich geht, glaubt Maccath nicht, dass er sich bei der Suche nach seinen ehemaligen Leibeigenen besonders anstrengen wird. Die Eisjäger haben keinen Kontakt zur Zivilisation, sodass sie unmöglich die Nachricht seiner schmachvollen Niederlage verbreiten können.

Wenn der Drache verschwindet, werden die Kobolde sich, soweit sie können, verstecken. Die Eiskröten legen unterdessen denselben stoischen Gleichmut an den Tag, wie wenn er getötet worden wäre. Die Eistrolche halten sich von Arauthators Schätzen fern, solange dieser am Leben ist. Sie wissen es besser, als sich zwischen einen Drachen und seinen Schatzhort zu stellen. Es ist ihnen weitgehend egal, wenn sich jemand anderes an den

Schätzen des Drachen vergreift; sie sind zu dumm für den Gedanken, man könnte ihnen die Schuld für derartige Diebstähle zusprechen.

OYAVIGGATON VERLASSEN

Solange Arauthator frei und kampffähig ist, haben die Charaktere keine Chance, Oyaviggaton an Bord der *Frostskimmer* zu verlassen. Der Drache kann mühelos aus der Luft oder aus dem Wasser angreifen, das Schiff einfrieren oder zum Kentern bringen und die Mannschaftsmitglieder dann einen nach dem anderen erledigen. Wenn die Abenteurer versuchen, sich mit Maccath davon zu schleichen, wird die Abwesenheit der Zauberin innerhalb eines Tages von den Kobolden und den Eiskröten bemerkt.

Wenn Arauthator im Kampf besiegt und zum Rückzug gezwungen wurde, wird er die *Frostskimmer* nicht verfolgen. Möglicherweise werden die Charaktere und die Seeleute sehen, wie der Drache sie auf große Entfernung beschattet; Arauthator ist jedoch zu stolz und zu ängstlich, um sich den Abenteurern noch einmal zu stellen.

ARAUTHATORS SCHÄTZE

Wenn Alter Weißer Tod getötet oder verjagt wird, lässt er den Schatzhort seines Eisberghorts zurück. (Oyaviggaton ist bloß einer von mehreren Nebenhorten des Drachen, weswegen die hiesigen Schätze den kleinsten Teil seines gesamten Reichtums darstellen.)

In den Bereichen 19 und 20 befinden sich 700 GM, 1.000 SM und 20 Edelsteine (je fünf im Wert von 200 GM, 400 GM, 600 GM und 800 GM). Dazu kommen Tränke, Zauberschriftrollen und magische Gegenstände nach Belieben des Spielleiters. Alternativ kann auch anhand der Schatztabellen im *Dungeon Master's Guide (Spiel-leiterhandbuch)* ein Schatzhort generiert werden, der zur Kampagne passt.

Um diese Schätze in Besitz zu nehmen, müssen sie aus dem Eis der Kaverne geschlagen werden. Dies dauert einen halben Tag (und ist unmöglich, solange Arauthator sich noch im Hort befindet).

Die vier Jahrzehnte an Daten, die Marfulb über Arauthator gesammelt hat, sind für die Arkane Bruderschaft (was Maccath erkennen wird, wenn die Charaktere nicht darauf kommen) oder andere Sammler drachischen Wissens von unschätzbarem Wert. Wenn der Drache tot ist, kann Marfulb überredet werden, den Transport des Materials in den Süden zu erlauben – wenn es ihr erlaubt wird, mitzukommen. Wenn Arauthator noch lebt, zieht die Eiskröte es vor, hierzubleiben und ihre Arbeit mit allen vorhandenen Aufzeichnungen fortzusetzen.

ABSCHLUSS

Arauthator ist ein starker Verbündeter des Drachenkults. Indem sie ihn besiegten, haben die Charaktere dem Kult einen harten Schlag zugefügt. Weiterhin können sie die Unterstützung der Arkanen Bruderschaft im Kampf gegen die Pläne des Kults gewinnen, wenn sie Maccath und das gestohlene Wissen des Hausturms zurückbringen.

Die Charaktere steigen am Ende dieser Episode eine Stufe auf.



EPISODE 3 UND 4: TOD DEN WYRMSPRECHERN

Seit sie die Drachenmasken in *Hort der Drachenkönigin* erstmals entdeckten, sollten die Helden die Wichtigkeit der Relikte für den Drachenkult erkannt haben.

Im Laufe des Abenteuers erhalten die Helden zweimal die Gelegenheit, einem Wyrmsprecher von Severins innerem Kreis gegenüberzutreten, vielleicht dessen Drachenmaske in ihren Besitz zu bringen und die Pläne des Kults so zu behindern.

Dieser Abschnitt beschreibt zwei eigenständige Episoden. In der ersten Episode sind die Abenteurer auf den Spuren von Varram, dem Bewahrer der *Weißten Drachenmaske*. Sie verfolgen ihn zu einem antiken Grabmal in den Schlangenhügeln, das von Yuan-ti überrannt ist. In der zweiten Episode gehen die Abenteurer gegen Neronvain vor, Wyrmsprecher der *Grünen Drachenmaske*, der sich in einer versteckten Festung mit Drachenhort im Nebelwald verschanzt hat. Diese Episoden finden zu unterschiedlichen Zeitpunkten während der ersten und zweiten Sitzung des Rats von Waterdeep statt, werden hier jedoch gemeinsam präsentiert, da sie zwei Hälften einer einzelnen Mission darstellen: nämlich die Bekämpfung der Wyrmsprecher als Mittel zur Durchkreuzung der Pläne Severins.

Drei der Wyrmsprecher – Galvan der Blaue, Rezmir die Schwarze und Severin selbst, der die *Rote Drachenmaske* trägt – befinden sich bereits am Drachenbrunnen und

so außerhalb der Reichweite der Abenteurer. Der Weiße Wyrmsprecher Varram ist jedoch durch den Verlust der *Weißten Drachenmaske* gezwungen, die Sicherheit seiner Festung zu verlassen, während der Grüne Wyrmsprecher Neronvain gemeinsam mit seinem drachischen Gefährten Chuth Raubzüge gegen die Elfen des Nebelwalds durchführt. Sobald der Rat von Waterdeep erfährt, dass zwei der Wyrmsprecher erreichbar sein könnten, ergreifen die Abenteurer die Chance und schlagen zu.

EPISODE 3: VARRAM DER WEISSE

Varram der Weiße ist ein enger Verbündeter und Vertrauter Severins. Der Anführer des Drachenkults ist sich jedoch nicht bewusst, wie sehr die Handlungen seines alten Friends die Pläne des Kults gefährden. Varrams *Weißte Drachenmaske* ist verschwunden. Sie wurde von einem Dieb gestohlen, der mit den Zhentarim verbündet ist, und wird nun vor gewöhnlicher Ausspähungsmagie versteckt. Varram will die Maske unbedingt zurückbekommen, bevor Severin von ihrem Verschwinden erfährt. Deshalb gibt er nun vor, mit einer Gruppe vertrauenswürdiger Anhänger einen Ort uralter Magie in den Schlangenhügeln aufzusuchen. Varram behauptet, dies sei dem Versuch des Kults, Tiamat zu beschwören, nützlich. In Wahrheit sucht Varram nach dem Grab des Diderius, wo es ein

uraltes Hellsichtbecken gibt. Er hofft, dass er mithilfe dieses Beckens erfahren kann, wo die verlorene Maske jetzt ist.

Agenten der Harfner haben Gerüchte vernommen, dass die Weiße Drachenmaske gestohlen wurde, und Leosin Erlanthar hat vor Kurzem erfahren, dass der Zwerg Varram in der Handelssiedlung an der Boareskyr-Brücke gesehen wurde, ganz in der Nähe der Schlangenhügel. Da die Harfner selbst in ihren Missionen zur Ansammlung von Informationen bereits sehr weit verstreut sind, sind die Abenteurer ideale Kandidaten für die Jagd auf den Wyrmsprecher.

DIE SPUR VERFOLGEN

Während einer Sitzung des Rats von Waterdeep spricht Leosin Erlanthar die Charaktere an. Er informiert sie über die Gerüchte, dass Varram die Weiße Drachenmaske verloren habe und nach ihr suche. Danach instruiert Leosin die Helden, Informationen über die jüngsten Bewegungen Varrams und sein wahrscheinliches Ziel herauszufinden.

In dieser Episode reisen die Charaktere von der Boareskyr-Brücke zu einer vergessenen anaurischen Ruine in den Schlangenhügeln. Dort befindet sich das Hellsichtbecken, nach dem Varram sucht – aber auch ein Klan von Yuan-ti, die sowohl eine Gefahr für den Wyrmsprecher als auch für die Charaktere darstellen.

DIE BOARESKYR-BRÜCKE

Die Boareskyr-Brücke trägt den Namen eines verschwundenen Reiches im Nordosten des Handelswegs. Die Brücke, ein wichtiges Wahrzeichen der Region, bietet Übergang über den Fluss Winkelwasser. Sie ist aus schwarzem Granit errichtet und trägt Skulpturen der Götter Cyric und Bhaal, welche dem Andenken an die legendäre Schlacht dienen, die die Gottheiten während der Zeit der Sorgen auf der Brücke austrugen.

Die Siedlung an der Brücke ist wenig mehr als eine Ansammlung von Zelten, Wagen und Karawanen, in denen Durchreisenden Proviant, frische Reittiere und andere Dienstleistungen angeboten werden. Ein Trupp Paladine der Theokratie von Elturgard wacht von einer neu errichteten Festung über die Brücke.

BOLOS ZELTHERBERGE

Bolos Zelttherberge ist ein wildes Etablissement in einem großen Pavillon nahe dem Zentrum der Zeltstadt von Boareskyr. Wenn die Charaktere sich nach Varram erkundigen, werden sie dorthin geschickt und an Bolo, die halblingische Besitzerin, verwiesen.

„Ein Zwerg mit purpurner Robe? Den habe ich gesehen. Er erkundigte sich gerade nach Führern in die Hügel, als so ein Kerl mit Kapuze ihn nach seinen Absichten fragte. Der Zwerg schaute dem Burschen direkt in die Augen, dann zog er seinen Dolch und stach den Großen tot! Der war einer von den Geschuppten aus den Hügeln, der zum Spionieren hier war. Täuscht euch nicht: Der Zwerg ist ein Held. Er und sein Gefolge machten sich aber direkt blitzschnell auf den Weg in die Hügel.“

Als Varram den Yuan-ti-Spion tötete, wollte er lediglich verhindern, dass die Kunde seiner Abwesenheit vor ihm in die Schlangenhügel gelangte. Die Tat hat ihn aber zu einer Art lokalem Helden gemacht. Solange die Charaktere nicht zugeben, dass sie dem Zwerg schaden wollen, teilt Bolo gerne all ihr Wissen mit ihnen.

Varram reiste mit mehr als einem Dutzend Gefährten, darunter eine Handvoll Krieger in Kapuzenumhängen. Bolo nimmt an, dass es sich dabei um barbarische Söldner handelt; in Wahrheit reist Varram jedoch unter dem Schutz einer Gruppe Barteufel. Nachdem er den Yuan-ti getötet hatte, machte der Zwerg sich auf den Weg in die Schlangenhügel.

DIE SCHLANGENHÜGEL

Die guten Wetterbedingungen und die Tatsache, dass Varram und seine große Reisegruppe es eilig hatten, macht die Verfolgung ihrer Spur in die Hügel einfach. Die Abenteurer verfolgen den Zwerg von der Boareskyr-Brücke in die Schlangenhügel – einen breiten Streifen von Ödland, Tafelbergen und felsigen Plateaus mit einzelnen Bäumen und hohem Gras dazwischen. Varrams Spur führt etwa 100 km in Richtung Nordnordosten.

In den Schlangenhügeln lauern Echsenmenschen, Nagas, Trolle, Riesen und die heimtückischen Yuan-ti zwischen Grabmälern und Ruinen mehr als einer untergegangenen Zivilisation. Wirf, während die Charaktere Varrams Spur verfolgen, nach je 6 Reisestunden einen W20; bei einem Wurf von 17–20 kommt es zu einer Begegnung. Lege die Begegnung mit einem Wurf auf die folgende Tabelle fest.

BEGEGNUNGEN IN DEN SCHLANGENHÜGELN

WS	Begegnung
1	Humanoide (1W6)
2	Herdentiere (3W6)
3	Hügelriesen (1W2)
4	Anonymes Grab
5	Schrein
6	Geier (3W6)
7	Ruinen einer Siedlung
8	Echsenmenschen (2W8)

Humanoide. Humanoide, die in den Schlangenhügeln umherstreifen, könnten Schatzsucher sein, geflohene Sklaven aus dem monströsen Land Najara oder Kundschafter aus Elturgard, die ein Auge auf die Aktivitäten der Yuan-ti geworfen haben.

Herdentiere. Gruppen von Ziegen, Antilopen oder anderen Herdentieren ziehen durch die Schlangenhügel. Sie meiden andere Kreaturen, können jedoch gefährlich werden, wenn sie sich bedroht fühlen oder in die Ecke gedrängt werden.

Hügelriesen. Die Abenteurer stoßen auf einen oder zwei Hügelriesen, die sich gerade an einem erlegten Herdentier gütlich tun. Wenn die Riesen die Charaktere bemerken, erkennen sie die Möglichkeit einer weiteren Mahlzeit. Sobald ein Hügelriese auf die Hälfte seiner Trefferpunkte reduziert wird, zieht er sich zurück; die Riesen bevorzugen Beute, die sich nicht zur Wehr setzt.

Anonymes Grab. Eine niedrige, mit hastig gesammelten Felsbrocken bedeckte Erhebung markiert die letzte Ruhestätte eines der zahlreichen Entdecker, die in den Schlangenhügeln zu Tode gekommen sind. Nach Ermessen des Spielleiters könnte ein anonymes Grab bei Nacht zur Begegnung mit einem Geist oder einem anderen ruhelosen Untoten führen.

Schrein. Ein abgelegener Schrein, gewidmet einem der zahlreichen vergessenen Götter von Netheril oder Anauria, erhebt sich aus dem Wüstensand. Viele solche Orte zeigen Spuren der Nutzung als Lagerstätte für Reisende in den Hügeln.

Geier. Scharen von Geiern kreisen in der Entfernung oder belästigen die Charaktere, falls sie diese irrtümlich für geschwächte Reisende halten, die sich verlaufen haben.

Ruinen einer Siedlung. Auseinanderfallende Steine und ausgetrocknete Brunnenschächte sind alles, was von einer der vielen untergegangenen Siedlungen der Schlangenhügel übriggeblieben ist.

Echsenmenschen. Echsenmenschen sind regelmäßig auf der Jagd oder auf Nahrungssuche für ihre Herren, die Yuan-ti. Wenn sie können, greifen sie sich auch humanoide Siedler an den Rändern der Hügelregion.

DAS GRAB DES DIDERIUS

Das Grab des Diderius mit seinem magischen Becken ist in einem Komplex von Kammern verborgen, die in eine gewaltige Klippe gegraben wurden. Der Komplex wurde erst nach dem Tod des Magiers Diderius zu einer Gruft umgewidmet; bis dahin war er Teil des Sanktums, das der Magier um das Hellsichtbecken herum gebaut hatte. Die Gruft blickt auf die Ruinen der Stadt hinab, die um das magische Becken herum entstand und von den Besuchern lebte, welche die Weisheit des Diderius suchten.

Diese Stadt schmiegte sich einst in eine Schlucht zwischen zwei Steilwänden, doch nur einige wenige steinerne Ruinen und die Fundamente von Verwaltungsgebäuden und Tempeln sind davon übriggeblieben. Die Steilwände sind von Höhleneingängen übersät, wo einst Wohngebäude und einfache Gräber waren. In keiner dieser Ruinen gibt es irgendetwas von Interesse; die Höhlen können den Abenteurern aber als sichere Lagerstätten dienen.

Niemand mehr besitzt Wissen über diese uralte Stadt – niemand außer Ilda, einer geisterhaften Bibliothekarin in Bereich 9 der Gruft, die Antworten auf Fragen hat, die längst vergessen wurden. Und obwohl heute nur noch Wenige das Becken aufsuchen, ist hinter der Gruft eine kleine Yuan-ti-Kolonie namens Ss'tck'al entstanden. Die Yuan-ti opfern Humanoide, um die Magie des Hellsichtbeckens zu nähren, durch welches sie dunkle Geheimnisse erfahren, die ihren heimtückischen Plänen nützen.

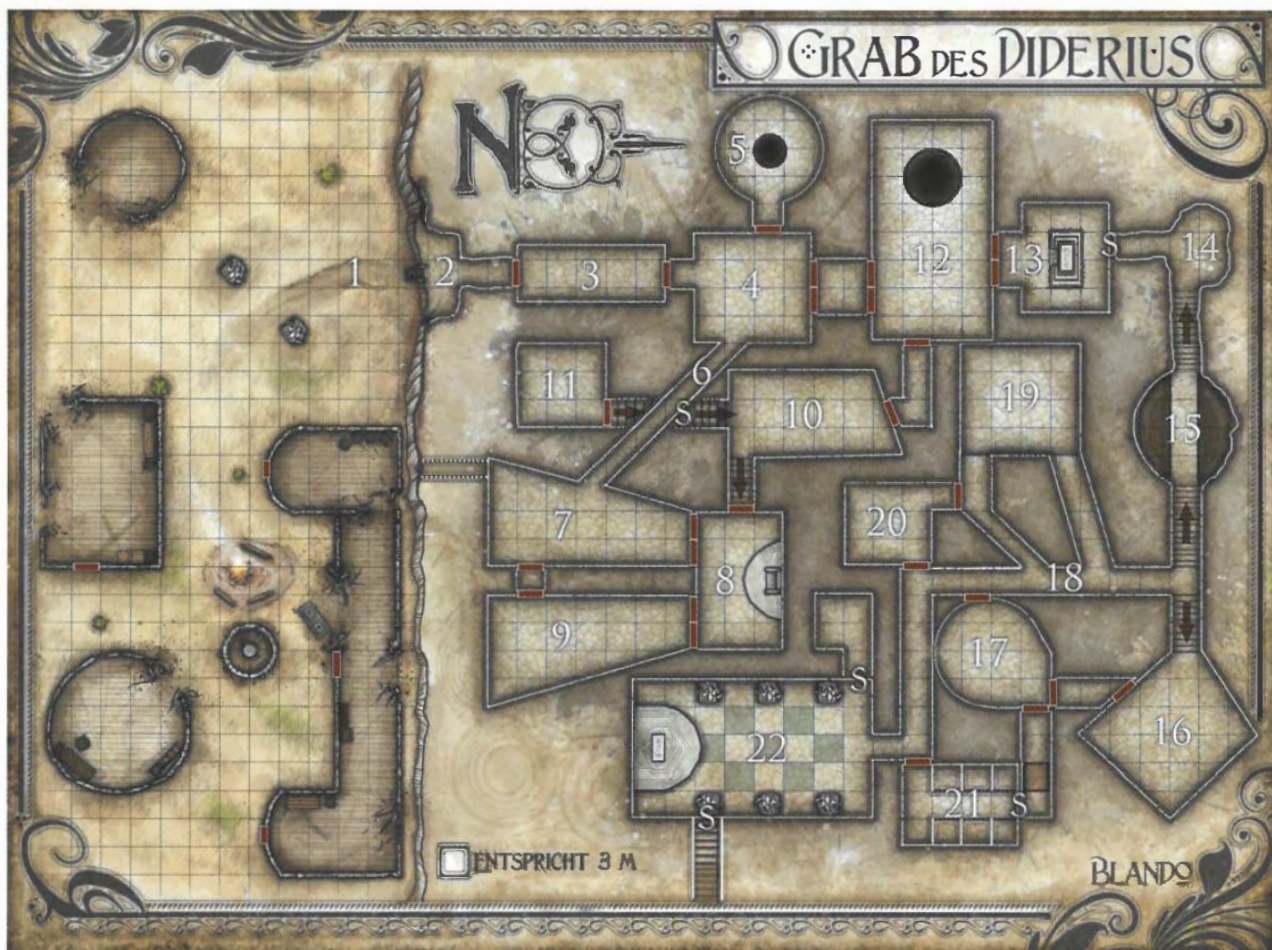
ALLGEMEINE MERKMALE

Wenn nichts anderes angegeben wird, bestehen der Boden und die Wände des Gewölbes aus Sandstein. Die Wände fühlen sich kühl an, und die Luft ist kalt.

Decken. 3 m hoch, solange nichts anderes angegeben ist.

Licht. Keines, mit Ausnahme von Außenbereichen oder wenn etwas anderes angegeben ist.

Regionaleffekte. Nach seinem Tod wurde Diderius von seinen Anhängern in einen besonderen **Mumienfürsten** verwandelt, dessen Magie nun dieses Grab durchdringt. Da Diderius nicht böse ist, sondern neutral, gibt es hier nicht die für die Gräber anderer Mumienfürsten übliche dunkle Magie. Einige Kammern der Gruft erscheinen wie opulente, gut gepflegte Zimmer, die einem adeligen Erzmagus angemessen wären. Dies ist jedoch eine Illusion, die es nicht vermag, den üblen Geruch von Staub und Verwesung zu überdecken. Jenen, die den angemessenen Respekt zeigen, bietet Diderius' Magie Führung.



1. VORPLATZ

Dort, wo einst ein prächtiger, gepflasterter Platz war, befindet sich der Eingang zu Diderius' Grab. Von einem Springbrunnen ist nicht viel mehr übrig als ein steinerner Kreis rund um ein bröckelndes Loch im Boden, welches zu einem tief unten liegenden Brunnen führt. Zwei Steinstatuen von je 6 m Höhe erheben sich über den Platz. Hinter den Standbildern wurde ein prächtiges Bauwerk in die Klippe geschnitten, 12 m hoch und dominiert von Reliefsäulen, welche merkwürdige, fremdartige Szenen zeigen.

Der Koloss zur Linken stellt einen bärtigen, menschlichen Mann in exotischer Kleidung dar, dessen Gesicht jedoch zur Unkenntlichkeit zerschlagen wurde. In seiner rechten Hand trägt er eine Waage, an seinem Gürtel hängt ein Knüppel. Die linke Hand ist zur Warnung erhoben. Das Standbild zur Rechten stellt einen jungen, menschlichen, ebenso exotisch gekleideten Mann dar. Die linke Hälfte seines Kopfes ist abgebrochen und liegt zu seinen Füßen. Die Statue hält einen Hirtenstab in der Linken und trägt ein Schwert am Gürtel; hier erhebt sich die rechte Hand zu einer warnenden Geste.

Die im Relief dargestellten Szenen rund um den Eingang zeigen Szenen, die Diderius im Hellsichtbecken gesehen hat; darunter fremde Welten und Ebenen, die niemals zur Entstehung kamen. Nutze deine Vorstellungskraft, wenn du diese Szenen beschreibst. Der Eingang zur Gruft befindet sich 9 m über dem Boden. Eine Treppe führt auf 3 m an eine Plattform heran, die aus der Klippe ragt. Varrams Kultisten (siehe unten) haben hier eine Leiter stehenlassen, welche die Charaktere nutzen können, um zum Eingang hinaufzuklettern.

KULTISTENLAGER UND ZERSTÖRTER SPRINGBRUNNEN

Varrams Kultisten haben in der Nähe des zerstörten Springbrunnens gelagert. Das Lagerfeuer brennt noch ab, und drei Schlafsäcke zeigen, wo die Kultisten der Nachhut kampiert haben. Östlich des Lagers wurden sieben flache Gräber ausgehoben – Verluste der Kultexpedition.

Die Wachen sind tot. Sie wurden von Trollen, die unter dem Brunnen leben, weggezerrt und gefressen. Die Kanalisation dort ist noch weitgehend intakt. Die 3 Trolle, die dort leben, haben festgestellt, dass sie sehr nützlich ist, wenn man sich bei der Nahrungssuche schnell zwischen Gruft und Vorplatz hin- und herbewegen möchte. Wenn die Abenteuer hier oder in Bereich 5 eine Rast einlegen, greifen die Trolle bei Nacht an. Jeder Troll kämpft, bis er auf ein Drittel oder weniger seiner Trefferpunkte reduziert wird; dann zieht er sich in die Sicherheit des Brunnens zurück.

Der Eingang zur Kanalisation ist zu eng, als dass selbst ein kleiner Charakter hindurchpassen würde. Die Trolle müssen ihre Schultern und Hüften auskugeln, um hindurch zu gelangen; dabei erleiden sie 10 Wuchtschaden, den sie schnell regenerieren.

ANNÄHERUNG AN DIE STATUEN

Lies Folgendes vor, sobald die Abenteuer sich den Statuen nähern:

Als ihr euch den Statuen nähert, hört ihr das plötzliche Geräusch knirschenden Gesteins. Die kolossalen Standbilder bewegen ihre massiven Köpfe, sodass ihre zerschlagenen Gesichter auf euch herabstarren. Gemeinsam erheben sich zwei Stimmen, dröhnend, als kämen sie aus den Tiefen der Erde.

„Haltet ein! Ihr erscheint vor Diderius, Äthergänger und Medium der Hellsicht. Sehet seine wundersamen Triumphe. Diderius besitzt Weisheit, und Diderius bietet Wissen. Welches ist euer Begehrt?“

Sobald eine der Antworten „Wir begehren Weisheit“ oder „Wir begehren Wissen“ gegeben wird, oder sobald die Charaktere rollenspielerisch eine unterwürfige Erwiderung ausspielen, die einem egoistischen Magier gefallen würde, antworten die Statuen. Sie sagen: „Diderius wird euch gewähren, was ihr begehrt, doch müsst ihr sein Wort achten und auch weiterhin den rechten Respekt zeigen!“ Dann kehren sie in ihre ursprünglichen Positionen zurück.

Bei einer positiven Antwort werden den Charakteren durch Diderius' Magie vorteilhafte Warnungen gewährt. Diese Warnungen werden in den jeweiligen Bereichen beschrieben.

Alle Antworten, die nicht „Wissen“, „Weisheit“ oder irgendwie schmeichelhaft für Diderius sind – einschließlich Fragen nach einer Erklärung –, führen dazu, dass die Statuen wieder in ihre ursprünglichen Positionen zurückkehren. Die Charaktere können sich dann frei in die Gruft begeben, erhalten jedoch durch diese Interaktionen keine Vorteile.

2. VORZIMMER

Eine Illusion zeigt hier noch immer ein Grabmal mit vergoldeten Bildhauereien und silbernen Räuchergefäßen – doch dies sind bloße Schatten. Plünderer haben die Wandreliefs verschandelt und ruiniert, und die Räuchergefäße sind längst nicht mehr hier. Zwischen den Reliefs befinden sich ein Dutzend Grabnischen in der Wand, die aber nur noch Knochensplitter enthalten. Am anderen Ende der Kammer hängt eine Tür halboffen in den Angeln. Spuren an Tür und Türrahmen weisen darauf hin, dass sie vor kurzem gewaltsam geöffnet wurde.

3. WACHSAME STATUEN

Hier stehen sechs Statuen. Sie stellen Magier dar, die sich auf Stecken stützen und deren Gesichtszüge von tiefhängenden Kapuzen verhüllt werden. Die Hohlräume in den Kapuzen sind besonders dunkel. Nischen zwischen den Statuen beherbergten Skelettwächter, die gegen die Kultisten gekämpft haben. Nun sind die Knochen von mehr als einem Dutzend Humanoiden auf dem Boden verstreut.

Charaktere, die wohlüberlegt mit den Statuen in Bereich 1 gesprochen haben, erhalten einen plötzlichen Einfall, sobald sie diesen Bereich betreten: „Manche Geheimnisse sind nicht für den sterblichen Verstand. Blicke nicht in die Dunkelheit, die solches Wissen verbirgt.“

Statuenfalle. Sobald der erste Abenteuer den Mittelpunkt des Raums überschreitet, kündigt das Knirschen von Stein davon, dass die Statuen mit ihrem verhüllten Blick den Bewegungen der Charaktere folgen. Die Charaktere dürfen nicht in die Dunkelheit unter den Kapuzen der Statuen blicken. Jeder Charakter, der es doch tut, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, um dem Zauber

Einflüsterung zu widerstehen. Ist der Wurf erfolgreich, wird der Charakter nicht von der Magie betroffen. Misslingt der Wurf, wird der Charakter vom finsternen Blick der steinernen Kapuze für 1 Runde festgehalten. Während dieser Zeit flüstert die Statue dem Charakter unmögliche Geheimnisse zu, die sowohl Nutzen als auch Last mit sich bringen.

Der Charakter muss in diesem Fall einen Intelligenzrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Misslingt der Wurf, begreift der Charakter die gezeigten Geheimnisse nicht, und es entsteht kein Effekt. Bei einem Erfolg versteht der Charakter die Welt mit größerer Genauigkeit und erhält für 24 Stunden Vorteil bei Würfeln auf Intelligenz. Er wird jedoch auch für 1 Minute temporär wahnsinnig. Eine wahnsinnige Kreatur kann keine Aktionen oder Reaktionen durchführen, versteht nicht, was andere Kreaturen sagen, kann nicht lesen und spricht nur Kauderwelsch. Der SL kontrolliert die unberechenbaren Bewegungen der Kreatur.

4. MOSAIKKAMMER

Diese Kammer besitzt eine hohe Kuppeldecke. Ein 3 m breiter Sims ist darin eingelassen und fasst den gesamten Raum auf 4,50 m Höhe ein. Der Fußboden zeigt ein wunderschönes Mosaik, das einen voll gerüsteten Ritter mit einem glühenden Schwert zeigt, der gegen eine Chimäre antritt. Auf die Tür zu Bereich 5 wurde mit Kreide das Wort „SICHER“ geschrieben, was jenen Raum als Ort kennzeichnet, in dem sich die Kultisten ausruhen.

Sobald der erste Charakter diesen Raum betritt, beginnt sich die Mosaik-Chimäre langsam zu verschieben. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 14 bemerkt ein Charakter diese Bewegung und ist nicht überrascht, wenn die Mosaikplättchen in die Höhe schießen und die Chimäre sich scheinbar einen Weg aus dem Mosaik gräbt.

Die Mosaikchimäre handelt wie eine gewöhnliche **Chimäre**, die entsprechend den im Kasten beschriebenen Anpassungen abgeändert ist. Wenn sie sich bewegt, macht sie ein klackerndes Geräusch, und wenn sie verletzt ist, versprüht sie Mosaikplättchen, anstatt zu bluten. Die Chimäre ist in einer Dimension dünn; dies kann sie im Kampf zu ihrem Vorteil nutzen. Die Kreatur fliegt auf den Sims, um von dort auf

ANPASSUNG: BELEBTE MOSAIKKREATUR

Eine belebte Mosaikkreatur handelt wie die Kreatur, der sie ähnelt, ist aber ein Konstrukt, das nicht atmen, trinken, essen oder schlafen muss. Die Kreatur erhält außerdem die folgenden Merkmale:

Schadensresistenzen Stichschaden

Schadensimmunitäten Gift, psychisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, gelähmt, verängstigt, vergiftet, versteinert

Eine Mosaikkreatur erhält das folgende Merkmal:

Wiederbelebung. Wenn sie zerstört wird, erhält die Mosaikkreatur nach 24 Stunden all ihre Trefferpunkte zurück und wird wieder aktiv, solange nicht mindestens die Hälfte ihrer Plättchen eingesammelt und getrennt von der anderen Hälfte der Plättchen der Kreatur aufbewahrt werden.

Eine Mosaikkreatur erhält die folgende Reaktion:

Knappes Ausweichen. Wenn die Mosaikkreatur Ziel einer Nahkampfatacke ist, kann sie eine Reaktion nutzen, um dem Angreifer ihre schmalste Seite zuzuwenden. Der Angreifer hat dann Nachteil auf den Angriffswurf.

Distanz ihren Feuerodem zu nutzen; dann fliegt sie wieder herab in den Nahkampf, bis sie wieder den Odem nutzen kann.

Sonnenmosaik. Im Mosaik nahe dem Korridor, der Bereich 6 darstellt, ist die Sonne dargestellt. In Wirklichkeit handelt es sich um eine verschiebbare, kreisrunde Platte, hinter der die Knochenkugelfalle von Bereich 6 verborgen ist. Die Natur der Platte ist nur mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 24 oder auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 18 erkennbar.

Gefährliche Tür. Die Doppeltür zu Bereich 12 ist mit korrodierendem Kupfer überzogen. In das Metall ist eine Gruppe Magier graviert, die in ein Wasserbecken schauen. Der übergroß dargestellte Magier an der Oberseite des Bildes erhebt seine Hände, als würde er eine Kreatur aus dem Becken beschwören.

Die Tür wölbt sich sichtbar aus ihrem Rahmen. Dies liegt am Gewicht von Steinen aus der eingestürzten Decke im Korridor zwischen den Bereichen 4 und 12. Wenn an einem der Türflügel gezogen wird, setzt dies genügend Kraft frei, dass die Angeln nachgeben und die Türen mitsamt einer Wand aus Geröll in den Raum stürzen. Jede Kreatur innerhalb von 3 m von der Tür muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 18 ablegen, um aus dem Weg zu springen. Misslingt der Wurf, erleidet die Kreatur 28 (8W6) Wuchtschaden; halb so viel, wenn der Wurf gelingt. Die Gerölllawine hinterlässt den Durchgang unpassierbar.

5. BRUNNENKAMMER

Das Wasser, welches für die spiegelartige, für mächtige Rituale genutzte Oberfläche des Hellsichtbeckens benutzt wurde, stammte aus diesem Brunnen. Im Brunnen ist noch Wasser, doch sorgen die Regionaleffekte in Diderius' Hort dafür, dass es innerhalb weniger Runden verdunstet, wenn es in diesen Bereich hinaufgeholt wird. Beim Brunnen liegt ein Bronzezeimer mit einem Seil. An der Nordwand befindet sich ein leeres Becken von 2,40 m Höhe; Steinstufen führen hinauf. Aus der Wand nahe dem Becken ragt ein Hebel aus Messing. Wenn Wasser in das Becken gegossen und der Hebel betätigt wird, füllt es die Schleuse in Bereich 12.

Die Seitenwände des Beckens sowie der Boden um das Becken herum sind mit hellroten Pilzen bedeckt. Die Pilze glänzen mit einem wässrigen Schimmer, der an Blut erinnert. Pflückt und isst man sie, bevor die Horteffekte sie verderben, haben sie den Geschmack und die Konsistenz roher Leber. Es ist ungefährlich, sie zu essen.

Die Kultisten nutzten diesen Raum während ihrer kurzen Expedition als Lagerstätte. Schlafsäcke und Lagerausrüstung liegen herum. Ähnlich wie auf der Tür zu diesem Bereich wurde hier mit Kreide „SICHER“ an die Wand geschrieben, für den Fall, dass sich jemand verliebte oder die Orientierung verlor.

Trolle. Der Brunnen ist mit dem Reservoir verbunden, das auch den Springbrunnen auf dem Vorplatz speist. Die Trolle in jenem Bereich kommen manchmal hierher, wenn sie kein Jagdglück haben, und fressen von den Leberpilzen. Bevor die Kultisten von den Yuan-ti gefangen genommen wurden, begegneten sie den Trollen zwar nicht; doch falls die Charaktere hier lagern, greifen die Trolle mitten in der Nacht an. Wie auf dem Vorplatz fliehen die Trolle in den Brunnen, wenn sie schwer verletzt werden.

6. KORRIDOR

Dieser Korridor ist stark geneigt und verliert auf seiner ganzen Länge 4,50 m an Höhe. Jeder Charakter, der sich hier für einen Moment umschaut und einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 17 ablegt, bemerkt eine versteckte Wandplatte auf halbem Weg den Korridor

hinab. Die Öffnung hinter der Platte ist groß genug für eine kleine Kreatur; eine mittelgroße Kreatur kann sich hindurchzwingen. Dahinter offenbart sich ein schmaler Schacht, in dem es einst einen Lastenaufzug gab. Er führt 9 m hinab zum Treppenhaus, das zu Bereich 11 führt. (Die Kultisten fanden diesen Schacht und nutzten ihn, um zu den Bereichen 10 und 11 zu gelangen. Es sind jedoch keine Spuren dieser Nutzung zu finden.)

Knochenkugelfalle. In den Boden 4,50 m nach dem Eingang zum Aufzugsschacht ist eine mechanische Platte eingelassen, die eine Rollende-Kugel-Falle auslöst. Ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 22 eines der Charaktere in der ersten Reihe der Marschordnung ist notwendig, um die Druckplatte zu bemerken, bevor sie ausgelöst wird.

Wird die Platte ausgelöst, gleitet das Sonnenmosaik in Bereich 4 zurück, und eine rund 2 m durchmessende Kugel, die aus Hunderten von skelettierten Leichen besteht, erhebt sich auf magische Weise aus dem Boden. Die Knochenkugel kippt in Richtung Bereich 6 und rollt den geneigten Korridor hinab, bis sie in Bereich 7 gegen die Wand schmettert.

Während sie rollt, zermalmt und zerschneidet die Kugel alle Kreaturen in Bereich 6. Diese erleiden 18 (4W8) Wuchtschaden und 18 (4W8) Hiebschaden; ein erfolgreicher Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 17 halbiert diesen Schaden. Jede Kreatur, der dieser erste Rettungswurf misslingt, wird von Knochenhänden gepackt und ins Innere der Kugel gezogen; die Kugel rollt dabei weiter über andere Kreaturen im Korridor hinweg.

Eine im Inneren der Knochenkugel gefangene Kreatur kann mittels eines erfolgreichen Wurfs auf Stärke oder Geschicklichkeit gegen SG 17 der Kugel entkommen, bevor diese in Bereich 7 gegen die Wand kracht. Jede Kreatur, der es nicht gelingt zu entkommen, befindet sich im inneren der Kugel, wenn diese aufschlägt. Die Kreatur endet in einer Explosion von Knochen und Steinen und erleidet 14 (4W6) Wuchtschaden und 14 (4W6) Hiebschaden.

7. VORRAUM DES THRONSAALS

In diesem von Weihrauchgeruch gefüllten Raum hängen schwere Wandteppiche. In der Südwand fällt Tageslicht durch einen Schacht, der groß genug ist, dass sich eine kleine Kreatur hindurchzwingen kann.

Wenn die Charaktere angemessen zu den Statuen in Bereich 1 gesprochen haben, hören sie in diesem Bereich eine unbekannte Stimme flüstern: „Demut nach Art der Mystril schützt die Öffner des Wegs zur Wissenssuche.“

Mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 15 erinnert sich ein Charakter an eine heilige Geste, die von Anhängern der fallenen Göttin Mystril genutzt wird. Dabei wird der Kopf nach unten geneigt und die Hände werden erhoben, als halte man eine Lampe. Charaktere, die diese Geste durchführen, während sie die Doppeltür in Richtung Norden öffnen, können ohne Schwierigkeiten passieren.

Sarkophag. Hinter den Wandteppichen sind sechs Sarkophag in die Wand eingefügt, welche die sterblichen Überreste von Diderius' Hauswachen enthalten. Ein Charakter, der die Doppeltür im Norden öffnet, ohne die angemessene Geste durchzuführen, oder der die Sarkophag manipuliert, erweckt die 6 **Mumien**, die hervortaumeln und angreifen.

8. THRONSaal

Auf einem gewaltigen Podium steht ein Thron, der wie eine schwebende Wolke gestaltet ist, die eine goldene Sonne verdeckt. Auf dem Thron sitzt ein 3,60 m großer, majestätischer und muskulöser humanoider Mann mit wallendem, weißem Bart und purpurner Toga. In Wahrheit handelt es sich dabei

um einen **Lehmgolem**, der Diderius diente, um willkommene Gäste zu empfangen. Die unnatürliche Erscheinung des Throns und des Golems ist das Ergebnis einer mächtigen Version des Zaubers *Mächtiges Trugbild*. Am Fuß des Throns liegt ein Schatzhaufen, der 250 SM, sechs edle Silberhalsketten im Wert von jeweils 50 GM und einen Trank des Feueratem enthält. Auch mit einem flüchtigen Blick können Charaktere sehen, dass im Haufen auch Hunderte von Kupfermünzen und wertlose Schmuck- und Töpferstücke liegen.

Zusätzlich zu der Illusion wurde der Golem auch mehrfach mit dem Zauber *Magischer Mund* belegt. Wenn der erste Charakter sich dem Golem nähert, spricht die Kreatur mit wohlthuender, herrlicher Stimme: „Jene, die die Erkenntnisse des Diderius suchen, müssen zuerst Tribut zollen, auf dass Diderius seine mächtige Magie webe. Leget diesen Tribut zu meinen Füßen, oder verlasst diesen Ort!“

Diderius war kein gieriger Magier und akzeptierte auch bescheidene Gaben der Armen aus der Stadt. Wenn jedes Gruppenmitglied etwas auf den Schatzhaufen legt, das mehr wert ist als ein Tonbecher, dürfen die Charaktere passieren. Wenn die Charaktere versuchen, Teile des Schatzes zu stehlen oder die Tür zu Bereich 10 zu benutzen, ohne Wertsachen zu hinterlassen, greift der Golem an.

9. ARBEITSZIMMER UND BIBLIOTHEK

Bei dem Raum östlich des Vorzimmers handelte es sich um Diderius' Arbeitszimmer und Bibliothek. Hier traf er Weise und Reisende. Die staubigen Regale und Tische stehen nun leer; die Schriftrollen und Bücher, die es einst hier gab, wurden längst geplündert. Die unfreiwillige Wächterin des Bereichs ist jedoch noch hier.

Ilda ist ein neutral guter **Geist** und war einst eine von Diderius' Lehrlingen. Sie verehrte ihren Meister, wurde jedoch irrtümlich als Diebin verbannt, als ein wertvolles Buch verlegt wurde. Ilda starb kurz nach Diderius, und ihr Geist kehrte hierher zurück, um für die gewaltigen Wissensbestände des Magiers zu sorgen.

Ilda wendet Gewalt nur gegenüber jenen an, die Diderius bestehlen wollen. Sie manifestiert sich, wenn die Charaktere den Bereich betreten, und verlangt zu wissen, was diese hier wollen. Sie droht ihnen mit Gewalt, falls sie Anstalten machen, die Bibliothek zu plündern. Wenn die Abenteuer darauf hinweisen, dass es in der Bibliothek nichts mehr zu stehlen gibt, wird Ilda von einem Anfall des Kummers überwältigt und ärgert sich über ihr Versagen. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 14 kann enthüllen, dass Ilda aus ihrer Gefangenschaft entlassen werden kann, wenn beliebige Bücher der verlorenen Sammlung hierher zurückgebracht werden (siehe Bereich 11).

Ilda weiß, dass sich in den innersten Bereichen des Komplexes Yuan-ti aufhalten. Sie weiß nichts über die Kultisten, die diesen Bereich nicht betreten haben. Wenn die Charaktere Ildas Vertrauen gewinnen, kann sie darüber hinaus folgende Informationen anbieten:

- Diderius hatte ein Faible für mächtige Erkenntnismagie; so entdeckte er auch das geheimnisvolle Becken in diesem Höhlenkomplex. Er grub die Kammern rund um das Becken aus, und Könige und Magier kamen mit Geschenken. Als er nach jahrhundertlangem Leben verstarb, wurde dieses unterirdische Sanktum seine Gruft.
- Das Hellsichtbecken erlaubt es seinen Benutzern, Dinge zu sehen, die hinter vielerlei Schutzmagie versteckt sind, welche geringere Erkenntnismagie fernhalten würde.
- Die Erkenntnisse aus dem Becken können einen Nutzer wahnsinnig machen. Um dies zu vermeiden, müssen Fragen spezifisch sein und sich ausschließlich auf die physische Welt beziehen; metaphysische Angelegenheiten sind zu meiden.

GEISTERHAFTES ROLLENSPIEL

Selbst die Begegnung mit einem guten Geist sollte erschütternd sein. Dies ist eine Kreatur, deren Geist durch seine Qualen an die Welt gebunden ist, und jede Interaktion mit Ilda sollte ein heikles Gespräch mit einer Figur sein, die jeden Moment aus der Haut fahren kann. Sie könnte sie sich etwa grundlos in Luft auflösen und dann rasend vor Zorn zurückkehren, wenn die Charaktere versuchen, sie zurückzurufen.

- Die Benutzung des Hellsichtbeckens erforderte schon immer ein persönliches Opfer. Im Laufe der Zeit sind die Ansprüche des Beckens jedoch höher geworden. Wenn seit Diderius' Tod andere das Becken genutzt haben – wie Ilda es von den Yuan-ti annimmt –, muss der derzeitige Preis ein wahrhaft dunkler sein.

10. SPEISESAAL

Zwei lange Tische aus einfachem Stein stehen am Südeinde dieses Speisesaals. Im Norden steht ein langer Tisch aus Marmor. Auf die Tür am oberen Ende der Treppe zu Bereich 8 wurde mit Kreide „? GEFAHR“ geschrieben. Die Tür im Süden ist zugelenkt; darauf steht mit Kreide geschrieben „GEFAHR“.

Am Marmortisch sitzen fünf **Bartteufel** – die letzten Überlebenden von Varrams Expedition. Als seine Kultisten bei der Untersuchung von Bereich 11 ausgelöscht wurden, postierte Varram die Teufel hier, um den Raum vor Kreaturen zu schützen, die aus diesem Bereich kommen. Die Teufel nehmen ihre Befehle sehr ernst, weshalb sie die Charaktere so gut wie ignorieren, solange diese nicht angreifen.

Wenn die Teufel höflich befragt werden, teilen sie den Charakteren nur mit, dass ihnen befohlen wurde, hier-zubleiben. Sie räumen ein, dass Varram ihr Herr ist, und sprechen von einem gewaltigen Schatz am unteren Ende der Treppe im Süden. Der Zwerg ist schon seit einiger Zeit fort, die Teufel haben jedoch keine Ahnung, was aus ihm geworden ist.

Wenn die Bartteufel mit Edelsteinen im Wert von 100 GM oder mehr bestochen werden, berichten sie den Charakteren, dass sie im Komplex Untote bekämpft und getötet haben; dass der Zwerg etwas verloren hat, das für seinen Kult wichtig ist, und dass er das Hellsichtbecken braucht, um es wiederzufinden; und dass sie auf Befehl ihrer Herrin Zariel, Erzherzogin von Avernus, für den Drachenkult arbeiten. Zariel will, dass Tiamat aus den Neun Höllen verschwindet.

Die Charaktere können sich frei durch den Raum bewegen und auch Bereich 11 betreten – die Teufel werden sie jedoch voller Schadenfreude angreifen, wenn die Charaktere jenen Bereich wieder verlassen.

11. SCHATZKAMMER

Zu Diderius' Lebzeiten war dieser Bereich sein Schlafgemach. Deshalb gibt es hier noch immer ein elegantes Bett, diverse Bücherregale, eine große Holztruhe und einen Nachttisch mit Wasserkrug und Trinkkelchen. Die Kultisten haben diesen Raum nach einer desaströsen Begegnung mit seinen untoten Wächtern versiegelt.

Auf der Treppe. Der Lastenaufzugsschacht, der von Bereich 6 bis zur Schatzkammer führt, wurde einst genutzt, um Diderius' Dienern den langen Fußweg vom Schlafgemach zu den oberen Bereichen des Komplexes zu verkürzen. Die Seile und die verrottete Holzplattform des Lastenaufzugs liegen auf der Treppe verstreut.

Dieser Bereich wird von 2 **Todesalben** und 4 **Schreckgespenstern** bewacht. Die Todesalben sind die Geister von Kriegerinnen, die ihre Seelen im Tausch gegen dessen exotisches Wissen an Diderius verkauften. Sie können im Kampf besiegt werden, doch ist ihre Essenz durch uralte Magie an diesen Raum gebunden. Deshalb manifestieren sie sich 24 Stunden nach ihrer Zerstörung erneut. Bei den Schreckgespenstern handelt es sich um die neu belebten Seelen dreier Kultisten, die hier starben, und dreier Yuan-ti, die bei der Erkundung der Ruinen ihr Leben verloren.

Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 18 offenbart einen losen Ziegelstein in der Wand gegenüber der Tür. Wird der Stein entfernt, kommen magische Runen zum Vorschein, die in die Wand geritzt wurden. Diese binden die Todesalben an diesen Bereich. Wenn diese Runen beschädigt werden, können die Todesalben sich nach ihrer Zerstörung nicht erneut manifestieren.

SCHÄTZE

In den Bücherregalen finden sich Abhandlungen über Magie und Notizen zu Erkenntniszaubern, die dem Zahn der Zeit entrinnen konnten. Sie beschreiben Praktiken des Zaubers im antiken Netheril und werden 750 GM einbringen, wenn man sie verkauft. Wenn die Charaktere den Raum durchsuchen, stoßen sie auf ein verfallendes Buch mit dem Titel *Transsubstantialität über Potenzialitäten*, das zwischen Bett und Wand feststeckt. Wird dieses Buch in die Bibliothek zurückgebracht (Bereich 9), ist Ildas Geist frei, diese Welt zu verlassen.

Der silberne Wasserkrug und die vier Kelche neben dem Bett sind magisch. Wenn ein Charakter aus dem leeren Krug in einen leeren Kelch einschenkt, ergießt sich ein dampfartiges Gas zwischen beiden Gefäßen. Ein Charakter, der aus einem gasgefüllten Kelch „trinkt“, erhält für 3 Stunden Vorteil auf Rettungswürfe gegen Gift sowie Resistenz gegen Giftschaden. Jeder Kelch kann einmal alle sieben Tage für diesen Effekt genutzt werden.

Die luftdichte Truhe enthält sieben seidene Roben, die nicht verrotten sind. Jede Robe ist im Verkauf 50 GM wert.

Außerdem liegen ein mit einem Amethysten besetzter *Ring des Widerstands (Gift)* sowie zwei *Zauberschriftrollen des Schutzes vor Energie* in der Truhe.

12. HELLSICHTBECKEN

In dieser langen Galerie befindet sich das magische Becken, das die Quelle von Diderius' Macht darstellte. Die Doppeltür im Süden ist nicht beschriftet, enthält jedoch dieselbe Gefahr wie die Tür in Bereich 4.

Auf dem Boden der Kammer sind zerbrochene Pfeile, Blutspuren und ein toter Kultist. Ein Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 12 stellt fest, dass die Pfeile aus der nördlichen Tür, die zu Bereich 13 führt, abgefeuert wurden. Die Pfeile bestehen aus Stein. Ihre Spitzen haben die Form von Fangzähnen, in die das Symbol einer Kobra unter einer Krone geritzt wurde. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 18 wird dies als das Symbol des Yuan-ti-Gottes Merrshaulk erkannt.

Ein Charakter, der die Leiche untersucht, stellt fest, dass der Kultist nicht durch die Pfeile zu Tode kam, sondern durch eine Dolchwunde. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 15 kann darüber hinaus anzeigen, dass die Mordwaffe ein *Drachenzahndolch* war. Dies ist der glücklose Kultist, den Varram opferte, um das Becken zu benutzen.

Das Becken. Das Becken ist zurzeit leer. Varram hatte gerade das erkenntnismagische Ritual des Beckens abgeschlossen, als die Yuan-ti angriffen und ihn verschleppten. Eine steinerne Schleuse führt aus der Südwand

in das Becken. Wenn die Charaktere das Becken in Bereich 5 füllen und die Schleuse rechtzeitig öffnen können, fließt das Wasser in das Hellsichtbecken, bevor es verdunsten kann. Alternativ kann das Hellsichtbecken auch mit einer Flasche Weihwasser aktiviert werden, da dieses nicht von den Horteffekten des Mumienfürsten beeinflusst wird.

Wenn beliebiges Wasser auf das Becken trifft, verteilt es sich und erstrahlt in schwarzem Licht. Jeder Charakter, der von Ilda gewarnt wurde (oder sich an die Statuen in Bereich 3 erinnert), wird nun hoffentlich erklären, dass er wegschaut. Andernfalls muss ein Charakter einen Rettungswurf gegen den Zauber *Einflüsterung* ablegen; der SG des Rettungswurfs ist 20. Misslingt der Wurf, blickt der Charakter in das Hellsichtbecken, falls er nicht sofort von einem anderen Charakter weggezogen wird (und dabei vermeidet, selbst ins Becken zu schauen). Ein Charakter, der nicht weggezogen wird und ins Becken schaut, wird für eine Minute temporär wahnsinnig (siehe Bereich 3). Ein Charakter, der weggezogen wird, wird nicht wahnsinnig, ist aber für 1 Minute betäubt.

DAS BECKEN BENUTZEN

Es war schon immer ein persönliches Opfer notwendig, um die Geheimnisse des Hellsichtbeckens zu erlangen. In den Jahren seiner Isolation ist das Becken jedoch deutlich hungriger geworden. Infolge der Grausamkeit der Yuan-ti verlangt das Becken nun die Opferung einer empfindungsfähigen Kreatur – oder zumindest eines bedeutenden Teils einer solchen.

13. GRUFT DES DIDERIUS

Diderius' letzte Ruhestätte ist eine 6 m hohe Kammer, die von mit *Dauerhaften Flammen* verzauberten Feuerschalen erleuchtet wird. In der Mitte des Raums ruht ein großer Steinsarkophag auf einem gestuften Steinpodest. Die Wände sind mit lebensgroßen Fresken der verlorenen Götter von Netheril und Anauria verziert. Falls die Abenteurer von der Gabe aus Bereich 1 profitieren, spüren sie, dass es respektlos wäre, den Grabesfrieden zu stören – alles hier sollte an Ort und Stelle bleiben.

Fresken. Charaktere, die die Fresken untersuchen, können mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) feststellen, dass vier davon auf dünnem Gips gemalt sind. Wird eines dieser Fresken aufgebrochen, greift eine dahinter versteckte **Mumie** an. Die anderen drei Mumien, alles ehemalige Berater Diderius', brechen danach aus ihren Verstecken hervor und greifen ebenfalls an.

Sarkophag. Im Sarkophag ruht der **Mumienfürst** Diderius. Wenn die Charaktere sich auf wenige Schritte nähern, dringt eine tiefe, klare Stimme aus dem Steinsarg und sagt: „Ihr nähert euch dem ruhenden Diderius. Ich weiß, wonach ihr sucht.“

Wenn die Abenteurer angemessen zu den Statuen in Bereich 1 gesprochen haben, sagt die Stimme weiter: „Yuan-ti haben den, den ihr Varram nennt, durch ihr Portal in der nördlichen Wand geschleppt. Bereitet euch vor, denn ich öffne den Weg in die Gefahr!“ Wenn die Charaktere Diderius nicht bitten, zu warten, öffnet sich die Geheimgtür zu Bereich 14. Die Abenteurer erhalten eine Überraschungsrunde, um gegen die dortigen Wachen zu handeln.

Wer in Bereich 1 nicht angemessen gesprochen hat, muss Diderius nach Varram fragen, um Informationen zu dessen Aufenthalt zu erfahren. Tut man dies nicht respektvoll genug, sagt Diderius: „Lasst mich in Frieden ruhen oder stellt euch eurem Untergang!“ Diderius öffnet den Weg nur denjenigen, die sich in diesem Gespräch außerordentlich schicklich verhalten.

Versuchen die Abenteurer, den Sarkophag zu öffnen, spricht Diderius eine Warnung aus. Stellen sie ihre Versuche nicht ein, greift er an. Auch die Mumien hinter den Fresken befreien sich dann und attackieren. Keines der Monster verfolgt Kreaturen, die aus dem Raum flüchten. Der Raum kehrt dann schnell zu seinem Originalzustand zurück.

Diderius kann die Legenden Aktionen eines Mumienfürsten benutzen, ist aber darüber hinaus ungewöhnlich, da er Magierzauber sprechen kann. Er nutzt seine Intelligenz von 18 als Attribut zum Zaubern (sein Weisheitsattribut beträgt dennoch 18) und hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Einfache Illusion*, *Kältestrahl*

1. Grad (4 Plätze): *Donnerwoge*, *Magie entdecken*, *Person bezaubern*, *Schild*

2. Grad (3 Plätze): *Dolchwolke*, *Person festhalten*, *Unsichtbares sehen*

3. Grad (3 Plätze): *Magie bannen*, *Tote beleben*

4. Grad (3 Plätze): *Feuerschild*, *Mächtige Unsichtbarkeit*

5. Grad (2 Plätze): *Steinwand*, *Todeswolke*

Eine Kanope im Inneren des Sarkophags enthält Diderius' verwitertes Herz.

Geheimgtür. In der nördlichen Wand befindet sich eine Geheimgtür. Um sie zu finden, ist ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 20 notwendig. Wenn man gegen die Steinwand klopft, ertönt ein hohles Echo, doch der Öffnungsmechanismus befindet sich auf der anderen Seite der Tür. Die Tür kann mit den Zaubern *Klopfen* oder *Stein formen* sowie mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke gegen SG 20 geöffnet werden.



SS'TCK'AL

Lange nach Diderius' Ableben entdeckten die Yuan-ti die Gruft und nahmen sie in Besitz. Heute lebt eine kleine Gruppe von Yuan-ti gemeinsam mit ihren versklavten Echsenmenschen hier. Sie sind nun die Wächter des Hellsichtbeckens, welches von ranghohen Yuan-ti benutzt wird, um magische Erkenntnisse für ihre umfangreichen Pläne zu erlangen. Die Yuan-ti meiden die ursprünglichen Kammern des Komplexes, da sie die dort befindlichen Untoten fürchten. Stattdessen haben sie den Komplex durch Ausgrabungen tiefer ins Innere der Klippe erweitert.

Die Yuan-ti fangen Besucher von Diderius' Grab und bringen sie als Opfer dar. Sie sind sich jedoch nicht zu schade, einen Handel einzugehen, um ihr Leben zu retten.

ALLGEMEINE MERKMALE

Es ist hier merklich wärmer als in der Gruft, und die Luft ist unangenehm feucht.

Wände. Die Wände der Yuan-ti-Enklave sind mit grünen Steinplatten vertäfelt und glitschig vor Schleim und Feuchtigkeit.

Decke. Solange nichts anderes angegeben ist, sind die Decken hier 3 m hoch.

Licht. Keines, wenn nichts anderes angegeben ist.

14. EINGANG

Diese natürliche Höhle beherbergt das Seilwindensystem, mit dem die Steinplatte vor der Geheimtür zwischen Bereich 13 und Bereich 14 angehoben werden kann. Der Durchgang wird von 6 Echsenmenschen bewacht. Diese greifen an, wenn sie ein Zeichen des Öffnens der Tür zwischen diesem Bereich und Bereich 13 bemerken. Ein Echsenmensch rennt los, um die Yuan-ti zu warnen, während die anderen sich nahe der Tür in Position bringen.

Benötigen die Charaktere länger als 10 Runden, um die Tür zu öffnen, kommen 4 weitere **Echsenmenschen** und 3 **Yuan-ti-Halbblütige** (Typ 1) hinzu. Die Feinde öffnen die Tür dann von dieser Seite und greifen an. Wenn einer der Halbblütigen getötet wird, ziehen die anderen beiden sich zurück. Die Echsenmenschen ziehen sich zurück, wenn die Hälfte von ihnen tot ist.

Die Treppe im Osten führt 9 m hinab bis zur Brücke in Bereich 15.

15. BRÜCKE

Die steile Treppe aus Bereich 14 führt zu einer unebenen Steinbrücke, die sich über eine dunkle Grube erstreckt. Die 12 m lange Brücke neigt sich hinab zu einer weiteren Treppe, die nach unten führt.

Nässe tropft von der hohen Decke, weshalb die Brücke von glitschigem Moos bedeckt ist, das in grünen Vorhängen über die Ränder der Brücke hängt. Jeder Kreatur, die sich über die Brücke bewegt, muss ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 14 gelingen, um nicht herunterzufallen. Misslingt der Wurf, kann die Kreatur mittels eines Wurfs auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10 versuchen, sich an der Brücke festzuhalten, anstatt in die Dunkelheit zu stürzen.

Die Grube unter der Brücke ist am höheren Ende der Brücke (im Westen) 36 m tief, am tieferen Ende (im Osten) 24 m. Der Bereich unter der Brücke ist eine Fütterungskammer für die schlangenartigen Jungen der Yuan-ti (siehe Bereich 19), die sich durch Löcher in der Wand zwischen den beiden Bereichen bewegen. Alle Charaktere oder Echsenmenschen, die von der Brücke fallen, nehmen den entsprechenden Sturzschaden und werden dann von den Yuan-ti-Jungen angegriffen. Um zu einem der Enden der Brücke hinaufzuklettern, sind drei erfolgreiche Würfe auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 notwendig.

Echsenmenschen, die sich aus Bereich 14 zurückgezogen haben, versuchen die Abenteurer hier aufzuhalten. Darüber hinaus kauern 6 weitere **Echsenmenschen** auf der Brücke, in der Hoffnung, dass die Charaktere beim Versuch, sich vorbei zu kämpfen, in die Dunkelheit stürzen. Die Echsenmenschen werden von 2 mit Bögen bewaffneten **Yuan-ti-Halbblütigen** unterstützt, die von der Treppe im Osten angreifen. Die Halbblütigen wirken auch den Zauber *Einflüsterung*, um Charakteren weiszumachen, dass einer ihrer Kameraden ein Spion der Yuan-ti sei und angegriffen werden sollte.

16. MEDITATIONSKAMMER

In dieser großen Kammer meditieren die Yuan-ti im Namen ihrer dunklen Götter und diskutieren ihre eigenen Pläne und Intrigen. An der Nordost- und der Südwestwand befinden sich mit Statuen versehene Schreine der Yuan-ti-Gottheiten Merrshaulk und Sseth. Aus dem Stein der anderen beiden Wände wurden Statuen von Hohepriestern der Yuan-ti geschnitten, zu deren Füßen als Opfergaben arrangierte Ritterrüstungen liegen.

Sobald die Charaktere hier eintreffen, winden sich Hunderte von Schlangen aus Löchern in den Statuen und den Ecken des Raumes. Sie sind von sich aus nicht gefährlich, füllen aber die Ritterrüstungen mit ihren Körpern und erheben sich als 2 **Helmschrecken** mit vergifteten Langschwertern. Das Ziel eines erfolgreichen Langschwertangriffs eines Schlangenschrecken muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen. Misslingt der Wurf, erleidet das Ziel 9 (2W8) Giftschaden. Gelingt der Wurf, wird der Giftschaden halbiert. Die Schrecken werden diesen Raum nicht verlassen.

SCHÄTZE

Vier Rubine im Wert von jeweils 1.000 GM sind in die Augen der Statuen eingesetzt und können von dort entfernt werden.

17. QUARTIERE DER YUAN-TI

Ein Dutzend zylindrische Löcher von 1 m Durchmesser und 2 m Tiefe wurden hier in den Steinboden geschnitten. Sie dienen geringeren Yuan-ti als Schlaflöcher. Zwei Totems in Form von Nattern, die sich mit offenem Maul erheben, stehen hier. Diese Totems heben einige der Regionaleffekte des Mumienfürstenhorts auf, wodurch die Yuan-ti hier Nahrung aufbewahren können, die nicht verdirbt, und Wasser, das nicht verdunstet.

Zurzeit wird der Raum von 3 **Echsenmenschen** und 1 **Yuan-ti-Reinblütigen** bewacht, wenn die Abenteurer nicht schon in Bereich 18 auf diese Kreaturen gestoßen sind.

Pfeilfalle. Die Geheimtür im Korridor, der zu Bereich 21 führt, wird durch einen Torbogen markiert, der in die Wand geritzt wurde. Jedoch befindet sich 3 m vor dem Torbogen eine Druckplatte im Boden, die nur mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 15 entdeckt werden kann. Tritt eine Kreatur auf die Druckplatte, schießen auf ganzer Länge des Korridors kleine Pfeile aus den Wänden und nehmen alle Kreaturen im Bereich zum Ziel: +8 zum Treffen, 3 (1W6) Stichschaden, und das Ziel muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht 10 (3W6) Giftschaden zu erleiden und für 1 Minute gelähmt zu sein.

SCHÄTZE

Charaktere, die die Schlaflöcher durchsuchen, können 600 KM, 200 SM, 150 GM sowie einen *Trank des Gifts* finden.

18. LANGER KORRIDOR

Die Wände dieses langen Korridors scheinen sich wellenförmig zu bewegen; sie bewegen sich vor und zurück, als schlängelte der ganze Gang wie eine riesige Schlange. Es

handelt sich zwar nur um den Effekt eines *Mächtigen Trugbilds*, ist deswegen aber nicht weniger beunruhigend.

Sobald die Charaktere die Abbiegung des Korridors erreichen, stürmen 4 **Echsenmenschen** aus Richtung Bereich 22 heran, gefolgt von 2 **Yuan-ti-Halbblütigen** (Typ 1). Wenn die Charaktere an der Tür zu Bereich 17 vorbeigegangen sind, ohne jenen Raum zu überprüfen, kommen nun auch die 3 **Echsenmenschen** und 1 **Yuan-ti-Reinblütiger** aus diesem Bereich gestürmt.

19. BRUTSTÄTTE

Der Boden dieses Raums liegt 6 m tiefer als der Boden der angrenzenden Korridore, zu denen man über lange Leitern gelangt. Die Wände dieser Yuan-ti-Brutstätte sind schleimbedeckt und der Boden windet sich buchstäblich unter den Bewohnern des Raums. Yuan-ti produzieren zahlreiche Junge, die sich gegenseitig fressen, bis nur die Stärksten übrigbleiben. Ein Schwarm dieser Jungen (benutze die Werte eines **Schwarms von Giftschlangen**) kriecht durch Haufen von Eiern und zerbrochenen Eierschalen am Boden und wird von 1 **Yuan-ti-Scheusal** und 3 **Yuan-ti-Reinblütigen** gehütet.

Beim ersten Anzeichen der Anwesenheit der Abenteurer wirken die Yuan-ti *Einflüsterung*, während sie sich für den bisherigen Streit entschuldigen; sie behaupten, dass ihre Artgenossen den Charakteren nichts Böses wollten. Als Zeichen guten Willens lädt das Scheusal die Charaktere ein, die Leitern hinabzusteigen und mit den Yuan-ti ein Festmahl zu genießen.

Wenn die Charaktere völlig überzeugt sind, warten die Yuan-ti, bis die Abenteurer die Leitern hinabgestiegen sind. Dann greifen sie und der Schwarm an. Die Yuan-ti verfolgen die Charaktere, wenn sie flüchten. Wenn sie von oben angegriffen werden, klettern die Yuan-ti die Leitern hoch und greifen an. Das Scheusal zieht sich aus dem Kampf zurück, wenn es auf die Hälfte seiner Trefferpunkte oder weniger reduziert wird.

20. BAU DER ECHSENMENSCHEN

In dieser stinkenden Kammer liegt haufenweise Dreck und Müll. Hier sind die Echsenmensch-Sklaven der Yuan-ti untergebracht. Im Augenblick ist der Bereich leer, da sich all seine Bewohner in anderen Bereichen aufhalten.

SCHÄTZE

In den verdreckten Nestern der Echsenmenschen ist Kleingeld im Wert von 22 GM und 125 SM versteckt.

21. KERKER

Die Yuan-ti opfern Humanoide, um dem Hellsichtbecken Macht zu verleihen. Die glücklosen Opfer werden hier gefangen gehalten, bis sie gebraucht werden. Zurzeit ist der Kerker jedoch leer.

22. TEMPEL

Diese riesige Kammer ist das Herz der Yuan-ti-Siedlung. Entlang der Ost- und der Westwand zieht sich jeweils die steinerne Statue einer gewaltigen Schlange, aus deren offenstehendem Maul grünes Feuer lodert. Anwesend sind die Anführer der Yuan-ti – 3 **Yuan-ti-Reinblütige**, 2 **Yuan-ti-Halbblütige** (Typ 2) und 1 **Yuan-ti-Scheusal**, die Priesterin – gemeinsam mit sämtlichen Yuan-ti und Echsenmenschen, die sich aus vorherigen Begegnungen zurückgezogen haben.

Die Yuan-ti und die Echsenmenschen stehen in den Schatten, die von den flackernden, grünen Flammen geworfen werden. Sie sind angriffsbereit, erkennen jedoch, dass die Abenteurer eine ernstzunehmende Bedrohung darstellen, wenn diese es so weit geschafft haben. In der Nähe eines

Altars in Form einer riesigen Kobra mit offenem Maul am hinteren Ende des Raums befindet sich der geschundene, gefesselte und bewusstlose Varram.

UM DEN ZWERG VERHANDELN

Falls die Charaktere während ihrer bisherigen Kämpfe gegen Yuan-ti oder Echsenmenschen mit einem Wort ihre Suche nach Varram erwähnt haben, hält die Yuan-ti-Priesterin den *Drachenzahndolch* des Zwergs an dessen Hals. Die Priesterin hat von der Mission der Abenteurer gehört; sie weiß aber nicht und möchte auch nicht wissen, weswegen die Charaktere den Zwerg suchen.

Sollten die Yuan-ti keine Ahnung haben, was die Charaktere hierherbrachte, erinnert sich die Priesterin daran, dass Varram den Yuan-ti große Reichtümer für seine Freilassung versprochen hat. Sie will mit den Charakteren verhandeln, indem sie ihnen diese hypothetischen Schätze anbietet.

In jedem Fall wird die Priesterin von den Charakteren verlangen, den Komplex ohne weitere Morde an Yuan-ti zu verlassen, wenn sie Varram lebend haben wollen. Sie ist bereit, den Zwerg auszuhändigen, erklärt aber, dass dessen Seele aufgrund von mächtiger Yuan-ti-Magie zurzeit nicht in seinem Körper weile. Die Seele würde ihm zurückgegeben, sobald die Charaktere die Enklave verlassen. (Die Priesterin lügt – Varram ist schlicht aufgrund der brutalen Behandlung seitens der Yuan-ti in seinem gegenwärtigen Zustand.)

Lehnen die Charaktere das Angebot der Priesterin ab, versucht diese, mittels des Zaubers *Einflüsterung* den Charakter, den sie als Gruppenanführer wahrnimmt, von ihrem Standpunkt zu überzeugen. Sollte auch dies misslingen und ein Kampf ausbrechen, ermordet sie Varram (er hat nur noch 3 TP übrig) und greift dann mit ihrer Gefolgschaft an.

ENTWICKLUNGEN

Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 15 enthüllt einen geheimen Raum und einen Durchgang unter einer der Schlangenstatuen im Tempel. Im Geheimraum befindet sich der Schatzhort der Enklave, bestehend aus 800 GM, 100 PM, 2 milchigen Smaragden im Wert von jeweils 500 GM, eine Halskette aus 22 Chrysopras-Perlen im Wert von jeweils 20 GM sowie 2 *Zauberschriftrollen: Schweben* und *Blitze herbeirufen*. Der Durchgang führt zu einem Ausgang aus dem Komplex, den die Yuan-ti nutzen, um die Gruft zu meiden. Der Ausgang ist sorgsam hinter Geröll und Unterholz verborgen und befindet sich etwa 90 m vom Haupteingang zu den Ruinen am Vorplatz entfernt.

ABSCHLUSS

Varram wird sich nicht verständlich machen können, bis er Heilung erfährt oder eine lange Rast abschließt. Sobald seine Gesundheit wiederhergestellt ist, akzeptiert der gefallene Wyrmsprecher seine neue Rolle als Gefangener der Abenteurer bereitwillig – wenn auch nur deshalb, weil er weiß, dass Severin ihn töten wird, würde er zum Kult zurückkehren. Varram kann detaillierte Informationen über die Hierarchie und die Pläne des Kults liefern; nach Ermessen des Spielleiters kann er auch heimliche Kultsympathisanten und Verräter innerhalb des Rats von Waterdeep entlarven. Die Abenteurer ernten für die Lebendergreifung des Zwergs erheblichen Respekt von den Mächtigkeitsgruppen; die Nachricht seines Todes ist aber fast genauso beeindruckend.

Wird er nach der *Weißes Drachenmaske* gefragt, gibt Varram widerwillig zu, dass er sie im Hellsichtbecken gesehen hat – und dass sie sich längst wieder im Besitz des Kults am Drachenbrunnen befindet.

Die Charaktere steigen am Ende dieser Episode eine Stufe auf.

EPISODE 4: NERONVAIN

Durch den Verlust der Himmelsburg am Ende von *Hort der Drachenkönigin* wurde den Bemühungen des Drachenkults, Tribut für Tiamat zu sammeln, ein schwerer Schlag versetzt. Um dies aufzuwiegen, unternahmen die Kultisten mehrere Raubzüge gegen die Elfen des Nebelwalds, angeführt von Wyrmsprecher Neronvain und seinem Gefährten, dem Grünen Drachen Chuth.

Nachdem sie ihr Soll erfüllt hatten, zogen Wyrmsprecher und Drache sich tiefer in den Nebelwald zurück; die Enklaven der Elfen ließen sie dabei als Ruinen zurück. Die Überlebenden dieser Raubzüge wären verwundet gewesen, hätten sie gewusst, dass es sich beim Grünen Wyrmsprecher um Neronvain handelt – König Melandrachs im Exil lebender Sohn, dessen Tod man schon vor vielen Jahren annahm.

Auf einem seiner Raubzüge gewann Neronvain die Treue eines Elfen namens Galin – einem Wächter des Waldes, welcher Neronvain im Tausch für die Unversehrtheit seines Heimatdorfs seine Dienste anbot. Neronvain nahm das Angebot an und nutzt nun Galins Kenntnis des Nebelwalds für seine Pläne weiterer Raubzüge. Galin konnte seinen Eid an Neronvain bislang geheim halten, wird aber von Schuldgefühlen gemartert.

Unter König Melandrachs Befehl haben die Elfen des Nebelwalds ihre Verteidigungsmaßnahmen ausgebaut, und die Angriffe des Kults haben aufgehört. Melandrach glaubt, dass keine Gefahr mehr besteht, obwohl sein Sohn Alagarthas nicht dieser Meinung ist. Prinz Alagarthas hat mit Hilfe der Smaragdenklave nach Hinweisen auf den Ursprung dieser Angriffe gesucht und gehört, dass ein Elf, der an der Seite des Drachen gesehen wurde, die Bestie zu befehlen scheint. Sowohl Prinz Alagarthas als auch Delaan Winterhund von der Smaragdenklave sind davon überzeugt, dass weitere Angriffe bevorstehen. Sie nehmen auch an, dass der Meister des Grünen Drachen ein Wyrmsprecher des Kults ist. Keiner der beiden hat jedoch bislang erkannt, dass es sich beim Grünen Wyrmsprecher um Alagarthas' Halbbruder Neronvain handelt – der in Ungnade gefallene zweite Sohn König Melandrachs, von seinem Volk verbannt und seit langem für tot gehalten. Nun ersuchen sie die Charaktere um Hilfe bei der Suche nach diesem Drachenmeister.

HILFERUF

Delaan Winterhund spricht die Abenteurer während einer Sitzung des Rats von Waterdeep an, oder bei ihrer Rückkehr in die Stadt nach Abschluss einer anderen Episode. Er spricht über die drachischen Übergriffe auf den Nebelwald, die im Rat zur Sprache kamen, und berichtet, dass die Agenten der Smaragdenklave mit Unterstützung des Prinzen Alagarthas versuchen, eine neue Reihe von Angriffen zu verhindern. Seine eigenen Agenten sind bereits im Nebelwald verstreut. Deshalb bittet er die Abenteurer, zu einer der wenigen Siedlungen zu reisen, die nach ihrer Plünderung noch existieren: dem Dorf Altand. Falls sich Delaans Annahme, dass es sich bei dem geheimnisvollen Meister des Grünen Drachen um einen Wyrmsprecher handelt, als richtig erweist, wissen die Überlebenden aus Altand vielleicht etwas, das bei dessen Auffindung helfen kann.

DER NEBELWALD

Diese Episode findet im Nebelwald statt – einem ausgedehnten Waldgebiet unter einem ständigen Schleier aus Nebel und Regen. Riesige Fichten dominieren den nördlichen Teil des Walds, wo sich Altand befindet – und wo Neronvain und Chuth ihr Bollwerk errichtet haben.

ALLGEMEINE MERKMALE

Nebel. Nebel ist im Wald allgegenwärtig. Er kann zwar in Gebäuden ignoriert werden, doch sämtliche Außenbereiche des Walds sind leicht verschleiert.

NACHFORSCHUNGEN IN ALTAND

Altand ist in erster Linie eine Siedlung von Waldelfen. Sie fügt sich fast nahtlos in ihre Waldumgebung ein. Die Siedlung ist auf zwei Ebenen erbaut; einige Gebäude befinden sich am Boden, rund um das uralte Denkmal eines elfischen Waldläufers. Wohngebäude und der Dorftempel befinden sich in den oberen Ästen der Bäume. Die Elfen spannen Seilbrücken zwischen diesen Örtlichkeiten und bauen kreisförmige Fußwege rund um die Bäume.

Wie in vielen anderen Siedlungen, die der Drache angegriffen hat, werden die beiden Ebenen des Dorfes durch Plattformen an Flaschenzügen verbunden. Dies stellt eine hervorragende Verteidigungsmaßnahme gegen die Orks dar, die manchmal in den Wald kommen, anstatt menschliche Siedlungen entlang der Handelsstraße zu überfallen. Gegen den fliegenden Drachen erwiesen sich die Verteidigungen jedoch als Todesfalle; viele Elfen waren nicht imstande, rechtzeitig den Boden zu erreichen, um zu entkommen.

ERZÄHLUNGEN DER ÜBERLEBENDEN

Mehr als die Hälfte der dreihundert Dorfbewohner überlebte den Angriff – anders als in anderen Siedlungen, wo der Drache die Elfen bis auf das letzte Kind jagte und tötete. Viele Bewohner Altands befanden sich am Boden, als der Angriff kam. Viele der Elfen auf der oberen Dorfebene starben im Giftodem des Drachen. Andere stürzten in den Tod, als in der Panik überfüllte Brücken und Fußwege zusammenbrachen.

Die meisten Überlebenden ergriffen die Flucht und sahen wenig davon, was danach passierte. Durch die umsichtige Befragung einiger Dorfbewohner können die Charaktere jedoch das Folgende in Erfahrung bringen:

- Der Drache stieß herab und griff zunächst am Boden an. Mehr als die Hälfte der Toten des Dorfs starben bei diesem ersten Angriff.
- Menschen mit den Insignien des Drachenkults folgten dem Drachen und töteten jeden, den sie finden konnten. Der Dorfpriester trat hervor, um den Kampf gegen den Drachen anzuführen; das Monster verschlang ihn am Stück.
- Einige Überlebende behaupten, sie hätten gesehen, dass ein Kultist auf dem Drachen ritt. Die meisten dieser Zeugen beschreiben ihn als Mensch wie die anderen Kultisten. Einige sagen jedoch, die Gestalt habe sich mit der Eleganz eines Elfen bewegt.
- Nach dem Tod des Priesters wurde Galin, der Wächter des Dorfes, neuer Anführer von Altand. Obwohl er mitten im Kampfgetümmel war, überlebte er unversehrt. Nun ist er für den Zusammenhalt der Überlebenden ein wichtiger Faktor.
- Der Angriff dauerte nur kurz, bevor der Drache sich unerwartet zurückzog. Die Kultisten folgten ihm, raubten aber auf ihrem Rückzug nichts Wertvolles aus dem Dorf. Dies steht in starkem Kontrast zu den anderen Überfällen des Drachen, bei denen das Beutemachen im Mittelpunkt stand.

DIE GESCHICHTE DES WÄCHTERS

Galin der Wächter ist ein nervös wirkender Elf mit einem finsternen Geheimnis. Die Dorfbewohner sagen, dass er unter der Last seiner neuen Führungsrolle und der mehr als hundert Todesopfer leide – darunter seine eigene Ehefrau.

Wird eine beliebige Frage nach Galin gestellt, werden die Charaktere zu dessen Wohnhaus in den oberen Ästen des Dorfs geschickt.

Das bescheidene Wohngebäude hängt zwischen eisenstarken Ästen. Als ihr eintretet, kommt ihr in ein gemütliches Wohnzimmer. Am Schreibtisch sitzt ein schlanker Elf. Als er das hässliche Krächzen des Raben im nahen Käfig hört, steht der Elf auf und begrüßt euch mit einem gezwungenen Lächeln.

„Willkommen in unserem Dorf“, sagt der Elf. „Wie kann ich euch dienlich sein?“

Galin beantwortet alle Fragen, welche die Charaktere ihm stellen. Seine Antworten sind jedoch nur Wiederholungen dessen, was die anderen Überlebenden auch wissen. Er verneint, den Drachenreiter gesehen zu haben, und zweifelt an den Aussagen derer, die ihn gesehen haben wollen. Er tut diese Berichte als die Folge des Chaos und der Angst während des Überfalls ab. Ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 18 enthüllt, dass der elfische Wächter Informationen zurückhält. Wird Druck auf ihn ausgeübt, gibt er zu, dass der den Drachen seine Frau töten sah und von Schuldgefühlen zerfressen wird, weil er sie nicht retten konnte. Durch einen weiteren erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 16 ist zu erkennen, dass selbst dies nicht die ganze Wahrheit ist. Galin nimmt jedoch Anstoß an noch weiteren Fragen.

STILLE ZEUGEN

Die humanoiden Zeugen mögen zwar nur eingeschränkte Kenntnisse des Angriffs besitzen, doch können die Charaktere auch auf andere Quellen zurückgreifen. Durch den Zauber *Mit Pflanzen sprechen* können die Charaktere die Eindrücke und Erinnerungen der Bäume selbst wahrnehmen. Obwohl der Zauber nur Eindrücke aus den vergangenen 24 Stunden wiedergeben kann, können die Bäume von Altand berichten, dass Galin spät in der vergangenen Nacht gemeinsam mit seinem Raben aus dem Dorf schlich und in die Wälder verschwand. Galin unternahm diese Wanderung in den meisten Nächten seit dem Angriff, um Neronvain über andere elfische Siedlungen zu informieren. Der Wyrmsprecher nutzt diese Fakten, um seine nächste Reihe von Raubzügen zu planen.

Wenn die Charaktere mittels *Mit Tieren sprechen* Galins Raben befragen, erfahren sie, dass Galin in der vergangenen Nacht nach wenigen Kilometern Wanderung auf den Grünen Drachen Chuth und seinen Reiter traf. Bedenke, dass tierhafte Intelligenz sich schlechter ausdrücken kann als humanoide. Es mag sein, dass dem Raben feinfühlig zuredet werden muss, damit er eine Situation beschreibt, die ihn wahrscheinlich verängstigte.

Die Charaktere könnten auch beschließen, Galin auf einem seiner nächtlichen Ausflüge zu beschatten. In diesem Fall taucht Neronvain nicht auf. Der vorgesehene Treffpunkt zeigt jedoch einen Flecken eingedrückten Buchwerks, wo offensichtlich mehr als einmal ein Drache gelandet ist.

GALIN KONFRONTIEREN

Wird er mit durch Zauberkunst oder List gewonnenem Beweismaterial konfrontiert, beschuldigt Galin die Abenteurer (wenn nötig öffentlich) der Zusammenarbeit mit dem Kult, um die Standhaftigkeit der Überlebenden Altands zu brechen. Falls den Charakteren *Zone der Wahrheit* oder ähnliche Magie zur Verfügung steht, lehnt Galin eine weitere Befragung rundheraus ab.

Galin lässt sich nicht einschüchtern. Durch effektives Rollenspiel lassen sich jedoch seine Schuldgefühle zu Nutze machen. Wenn Galin Anteilnahme am Tod seiner Frau erfährt – anstelle von Anschuldigungen –, bricht er letztendlich zusammen. Er gesteht, dass er, nachdem er Zeuge des Ablebens seiner Frau wurde, plötzlich im Kampfgetümmel Neronvain gegenüberstand. Galin flehte um sein Leben und war bereit, alles dafür zu geben. Neronvain nahm das Angebot des Wächters an. Er stimmte zu, Galin und Altand zu verschonen, im Austausch für Informationen zu anderen Siedlungen, welche die nächsten Ziele der Kultplünderungen werden würden.

Galin weiß nicht um die Identität des Grünen Wyrmsprechers oder den Ort des Horts von Neronvain und Chuth. Er hat den Drachen jedoch von ihrem Treffpunkt aus in südöstlicher Richtung davonfliegen sehen, und er hat bemerkt, dass Kleidung und Haare des Wyrmsprechers oft nass sind.

NERONVAIN



BRYAN SYME

IN DEN WALD

Neronvains Festung befindet sich 45 Kilometer von Altand entfernt; der Weg dorthin führt durch dichten, nebelverhangenen Wald. Auf ihrer Suche nach dem Wyrmsprecher begegnen die Charaktere einer alten Druidin, die ihnen helfen oder ihre Suche behindern kann. Außerdem müssen sie sich mit den Spinnen auseinandersetzen, die Chuths Hort bewachen.

RETTUNG ZUR RECHTEN ZEIT

Während ihrer Reise durch den Wald hören die Charaktere das Krachen eines zerbrechenden, großen Baums, gefolgt vom Schrei einer Frau. Gehen sie den Geräuschen nach, finden die Abenteurer eine greise Frau, deren Bein unter dem umgestürzten Baum eingeklemmt ist. Sobald sie die Abenteurer sieht, ruft die Frau um Hilfe. Diese **Druidin** ist die Fürsorgerin dieses Waldabschnitts.

Drei **Erwachte Bäume** verstecken sich zwischen den gewöhnlichen Bäumen der Umgebung. Einer davon hat sich absichtlich und vorsichtig auf die Druidin fallen lassen. So kann sie vorspielen, verletzt zu sein, und die Charaktere anlocken. Sie hat korrekt erraten, dass die Charaktere nach dem Drachen suchen, und möchte ihnen eine Gabe andeihen lassen, um sie im Kampf gegen diese Geißel des Waldes zu unterstützen. Zunächst möchte sie aber die Charakterstärke der Abenteurer auf die Probe stellen. Die Druidin wird niemandem helfen, der nicht bereit ist, anderen zu helfen.

Wenn die Charaktere der Druiden ohne Vorbehalt helfen, lies Folgendes vor:

Ihr braucht eure ganze Kraft, um den Baum anzuheben; euch ist das Risiko bewusst, dass der Stamm auf euch herabrutschen kann. Doch gerade, als ihr die Frau fast befreit habt, erhebt sich der Baum von selbst. Zwei weitere Bäume in der Nähe bewegen sich über den Boden von euch weg, als die Elfe aufsteht und lächelt. Sie macht nicht den Anschein, verletzt zu sein.

„Endlich Helden!“, sagt sie. „Wie viele andere halten sich von Fremden im Wald fern, und wie viele denken zuerst an ihre eigene Sicherheit, bevor sie helfen? Ihr habt meinen Segen! Mögen eure Herzen standhaft bleiben, wo andere sich fürchten!“

Die Frau pflückt sich Blumen aus dem Haar (ihr könntet schwören, dass diese vorhin noch nicht da waren) und webt sie mit fast magisch flinken Fingern zu Kränzen. Sie legt jedem von euch einen Blumenkranz um den Hals, dann verwandelt sie sich plötzlich in eine Eule. Ihre Diener, die Erwachten Bäume, folgen ihr stampfend in den Wald.

Solange die Charaktere diese Blumenkränze tragen, sind sie für Chuths Tierspione unsichtbar (die Spione sind Teil der Magie, die auf dem Gebiet rund um den Drachenhort liegt). Weiterhin verspürt jeder Charakter eine ergreifende Wärme aus dem Kranz, wenn er Chuth zum ersten Mal gegenübertritt. Dem Charakter gelingt der Rettungswurf gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen automatisch.

Falls die Charaktere die Druidin ignorieren, ruft diese erbarmungswürdig nach Hilfe, während die Abenteurer sich entfernen; vielleicht ein letzter Appell an ihren Mut. Greifen die Charaktere die Druidin an, werden sie von den Erwachten Bäumen attackiert. Die Bäume kämpfen bis zum Tod, während die Druidin sich in eine Eule verwandelt und davonfliegt.

JAGDGEBIET DER SPINNEN

Ab etwa einem halben Kilometer Entfernung von Chuths Hort sind dünne Spinnfäden zu sehen, die fast unsichtbar in der nebligen Luft schweben. Die Spinnweben markieren die Stelle, an der sich Drachenhort und die Jagdgründe eines Rudels Spinnen überschneiden. Die Fäden sorgen gemeinsam mit dem dichten Nebel des Walds dafür, dass das Gebiet um den Hort herum komplett verschleiert ist. Erst am Teich (Bereich 1) ist die Sicht wieder klarer. Da die Spinnweben feucht sind, verbrennen sie nicht leicht. Der direkte Kontakt mit Feuer zerstört Spinnweben, aber die Flammen breiten sich nicht darüber aus. Ein Charakter mit Fackel kann eine Aktion aufwenden, um alle Spinnweben innerhalb seiner Reichweite zu entfernen.

Die Spinnweben werden immer dichter, je weiter die Charaktere vordringen; bald sind auch darin gefangene Vögel und kleine Tiere zu sehen. Jede Bewegung durch die Spinnweben alarmiert die 3 **Atterkopps** und 7 **Riesenspinnen**, die in der Nähe lauern. Die Atterkopps greifen mit Netzgarotten (siehe Variante im Eintrag „Atterkopp“ im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*)) an, die Spinnen lassen sich an den Spinnweben inmitten der Abenteurergruppe herab. Werden zwei Atterkopps oder fünf Spinnen getötet, flüchtet der Rest.

NERONVAINS FESTUNG

Der Grüne Wyrmsprecher hat in einem Höhlenkomplex im Nebelwald eine Festung für sich und Chuth angelegt. Der Eingang dazu ist hinter einem von einer hohen Klippe stürzenden Wasserfall versteckt. Der Grüne Drache hat die größte Kaverne der Festung als einen seiner vielen Horte übernommen.

Neronvain ist eine Gruppe von Kult-Leibwächtern zu dienen, während Chuth einige Ettins zur Bewachung der Festung gewinnen konnte. Der Drache befiehlt außerdem über eine Gruppe verängstigter elfischer Gefangener, welche Neronvain von einem Raubzug mitgebracht hat. Die Elfen kämpfen für Drache und Wyrmsprecher, wenn sie nicht von der Flucht überzeugt werden können.

Chuth ist ein **Ausgewachsener Grüner Drache**. Siehe Anhang A für **Neronvains** Werte.

ALLGEMEINE MERKMALE

Geheimtüren. Geheimtüren im Inneren der Festung sind wenig mehr als Spalten zwischen zwei Kammern, gerade groß genug, dass eine mittelgroße Kreatur sich hindurchzwängen kann. Sie sind hinter losem Geröll oder Ähnlichem versteckt; ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 14 ist notwendig, um sie zu bemerken.

Licht. Solange nichts anderes vermerkt ist, ist es in der Festung dunkel.

1. TEICH

Der Teich am Fuße des Wasserfalls ist in der Mitte 6 m tief. Seine Oberfläche ist von einem smaragdgrünen Dunst verschleiert, was den Ort als Hort eines Grünen Drachen kennzeichnet.

Ein steil abfallender, vom Nebel glitschiger Gang führt von der Höhle hinter dem Wasserfall zum Eingang von Bereich 2. Einem Charakter muss ein Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 12 oder ein Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 12 gelingen, um den Gang hinab zu klettern oder zu kriechen. Misslingt der Wurf, purzelt der Charakter 12 m den Gang hinab und erleidet dabei 9 (2W8) Wuchtschaden. Mithilfe eines Seils können Charaktere gefahrlos den Gang hinabsteigen.



DRACHENATTACKE

Falls die Charaktere die Blumenkränze tragen, die sie von der Druidin erhalten haben, bemerkt Chuth nicht, dass sie sich nähern. Sie können sich dann gefahrlos durch diesen Bereich und in die Höhlen bewegen.

Falls die Abenteurer keine Blumenkränze erhalten haben oder die Kränze aus irgendeinem Grund innerhalb eines Kilometers vom Hort abgelegt haben, wird der Drache von seinen vielen Tierspionen über die Ankunft der Charaktere informiert. Chuth klammert sich dann an die Wand nahe dem Eingang und erwartet die Abenteurer. Ein Charakter, dem ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 gelingt, bemerkt eine Bewegung im Inneren der Höhle. Er kann jedoch nicht bestimmen, worum es sich handelt oder wie groß die Kreatur sein könnte.

Mittels seiner Blindsight nimmt Chuth wahr, sobald die Charaktere sich dem Höhleneingang nähern. Er wirft sich dann durch den Wasserfall, schwebt über den Abenteurern und greift sie mit seinem Giftodem an. Wenn kein Charakter ihn zuvor bemerkt hat, greift er mit Überraschung an. Charaktere ohne Blumenkränze sind darüber hinaus der Furchterregenden Präsenz des Drachen ausgesetzt. Charaktere, denen der Rettungswurf gegen die Furchterregende Präsenz misslingt, flüchten voraussichtlich in den Wald, wo vielleicht Spinnen auf sie warten. In seinem nächsten Zug zieht sich der Drache zu Bereich 2 zurück und wartet ab, was die Helden als Nächstes tun.

2. INSELKAMMER

An der 12 m hohen Decke dieser Kammer hängen große Stalaktiten; am Boden darunter befinden sich kleinere Stalagmiten. In der südöstlichen Ecke der Kaverne wird ein Becken mit kleiner Insel von Wasser gespeist, das in Rinnalen durch das Gestein tropft. Im Südwesten endet die Kammer in einer 7,50 m hohen Klippe, die zu Bereich 4 gehört.

Das Becken ist 15 m tief. Bei der Insel handelt es sich um eine Steinsäule, die dem Grund des Beckens entwächst. Im Südosten befindet sich 7,50 m unter der Wasseroberfläche ein 6 m breiter Unterwasserdurchgang, der zu Chuths Hort in Bereich 10 führt.

NIEMAND ZU HAUSE

Wenn die Charaktere sich der Festung nähern besteht die Möglichkeit, dass Chuth gerade außerhalb der Höhlen auf der Jagd ist oder er und Neronvain zukünftige Plünderungsziele auskundschaften. Der Spielleiter kann dies zufällig bestimmen oder den Charakteren erlauben, sich in Sichtweite der Festung zu verbergen und abzuwarten, bis der Drache und der Wyrmsprecher die Höhlen verlassen.

Chuths und Neronvains Abwesenheit erlaubt es den Charakteren, die Festung zu erforschen und die Wachen auszuschalten, ohne jederzeit einen Drachenangriff befürchten zu müssen. Dieses Gewölbe stellt selbst für hochstufige Charaktere eine Herausforderung dar, insbesondere dank der Hortaktionen, die Chuth benutzen kann. Ein Frontalangriff, wenn der Drache sich der Ankunft der Abenteurer bewusst ist, ist aller Wahrscheinlichkeit nach selbstmörderisch.

Wenn die Charaktere bis hierher vermeiden konnten, von Chuth bemerkt zu werden, steht eine Gruppe von Elfen (3 **Gemeine** und 1 **Adeliger**) am nordwestlichen Eingang zu diesem Bereich Wache; die Angst zwingt sie dazu, dem Drachen zu dienen (siehe Bereich 4). Die Elfen erwarten die Ankunft weiterer Kultisten, und listigen Charakteren könnte es gelingen, durch Täuschung oder geschicktes Rollenspiel an den Wachen vorbeizukommen. Die Elfen fragen nach den Namen der Charaktere und stellen Fragen, von denen sie glauben, dass nur wahre Kultisten sie beantworten könnten; etwa nach den Identitäten der Anführer und der Hierarchie des Kults.

Auch wenn sie womöglich zunächst überlistet wurden, werden die Elfen misstrauisch, wenn die Charaktere Fragen stellen, welche Kultisten nicht stellen würden (etwa nach Neronvain, Chuth oder der Festung). Passiert dies, rufen die Elfen nach Hilfe und greifen sofort an.

Kampfgeräusche hier locken die Kreaturen aus den Bereichen 3, 4 und 5 an, welche wie unten beschrieben kämpfen. Drei Runden später steigt auch Chuth aus dem Becken und greift in den Kampf ein.

DRACHENATTACKE

Falls die Charaktere am Teich von Chuth angegriffen wurden, klammert der Drache sich in diesem Bereich an die Decke und verwendet seine Odemwaffe gegen die Charaktere, sobald diese die Höhlen betreten. Dann lässt er sich auf die Abenteuerer fallen und greift im Nahkampf an, wobei er sich in erster Linie auf Elfen konzentriert. Chuth setzt seine Odemwaffe nicht ein, wenn er damit seine Verbündeten verletzen oder behindern könnte.

Das Drachegebrüll ist das Signal des Kampfbeginns für die Diener Chuths und Neronvains. Die Elfen schießen mit ihren Bögen von der Klippe von Bereich 4 herab; die Ettins und Kultisten waten an der Seite ihres Meisters in den Nahkampf. Siehe Bereich 3, 4 und 5 für Informationen und Werte zu den Kreaturen. Neronvain bleibt hinter den Kultisten und greift im Fernkampf an. Dabei bleibt er in der Nähe des Eingangs zu den Bereichen 5 und 6.

Wenn die Charaktere alle Diener Chuths und Neronvains töten oder kampfunfähig machen, versteckt sich der Drache im Becken und kommt jedes Mal hervor, wenn seine Odemwaffe aufgeladen ist. Im Wasser ist er komplett verschleiert.

Wird Neronvain auf 54 Trefferpunkte reduziert, ruft er Chuth an seine Seite und trinkt einen *Heiltrank*. Wird Chuth auf 78 Trefferpunkte reduziert, begibt er sich ebenfalls an Neronvains Seite; daraufhin ziehen sich beide durch das Becken zu Bereich 10 zurück.

3. BAU DER ETTINS

In dieser schmutzigen Kammer befindet sich nichts außer drei riesigen Haufen Müll an den westlichen Wänden. Hier wohnen 3 **Ettins**, die einander allesamt hassen. Falls die Abenteuerer bis hierher unentdeckt geblieben sind, halten die Ettins sie für noch mehr dumme Menschenkultisten, die dumme Menschendinge

EIN SCHÖNER TAG ZUM SCHWIMMEN

Sollten die Charaktere Chuth und Neronvain in das Becken folgen, muss bedacht werden, dass der Drache eine amphibische Kreatur ist. Chuth kann all seine Angriffe und Hortaktionen auch unter Wasser verwenden. Charaktere, die durch den Unterwasserdurchgang tauchen, könnten plötzliche von Schlingpflanzen festgehalten werden, was sie zu leichten Zielen für den Giftodem des Drachen macht oder sie in die erste Gefahr des Ertrinkens bringt, wenn sie sich nicht befreien können.

tun. Sie ignorieren die Charaktere und schubsen sich gegenseitig weiter fürs „meine Sachen anfassen“ herum.

Durch ein bisschen geschicktes Rollenspiel könnten die Charaktere die Ettins dazu bringen, miteinander zu kämpfen. Dies kostet jeden Ettin 21 Trefferpunkte und beschäftigt sie 10 Minuten lang mit Ringen und Brüllen.

Die Anführerin der Ettins heißt Grunda-Gurga. Sie besitzt einen *Gürtel der Hügelriesenstärke*, trägt ihn aber fälschlicherweise wie eine Schärpe, sodass sie keine seiner Vorzüge erhält. Sie ist sich der magischen Eigenschaften des Gürtels nicht bewusst.

4. ELFENQUARTIERE

Der Tunnel zu diesem Bereich führt 6 m in die Höhe und endet in einer wackligen Holztür. Die Elfen haben die Tür gebaut, um zumindest ein bisschen Ettingestank auszusperren. Dieser Bereich befindet sich auf einer Klippe, deren Rand im Nordosten Bereich 2 überblickt.

Neronvain und Chuth haben von ihren Raubzügen im Nebelwald ein Dutzend elfische Gefangene mitgebracht – 8 **Gemeine**, 3 **Adelige**, mit denen sich Neronvain manchmal unterhält, sowie einen **Ritter** und einen **Magus**, die von Chuth wie Spielsachen behandelt werden.

Wenn die Charaktere die Höhlen unbemerkt betreten, sind hier alle Elfen anwesend, die nicht Wache schieben (siehe Bereich 2). Solange kein Alarm geschlagen wurde, zögern die Elfen damit, jemanden anzugreifen, der womöglich ein Gast Neronvains oder Chuths ist; sie bleiben jedoch misstrauisch.

Die Elfen haben unglaubliche Angst vor Chuth. Der listige Drache hat sie überzeugt, dass er sie irgendwann freilassen werde, wenn sie ihm gegenüber loyal sind. Überzeugendes Rollenspiel und ein erfolgreicher Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 17 sind notwendig, um die Elfen davon zu überzeugen, lieber zu fliehen, anstatt zu warten, bis der Drache ihrer überdrüssig wird und sie frisst.

Haben die Charaktere von der Druidin Blumenkränze erhalten und hängen diese den Elfen um, überzeugt dies die Elfen automatisch von der gefahrlosen Flucht.

VERGESSENER SCHREIN

In der Südwestecke der Kaverne befindet sich ein uralter Schrein, der eine junge Menschenfrau mit Schale zeigt. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 15 identifiziert ihn als Schrein von Eldath, der Göttin der Wasserfälle. Aus Spalten in der Decke fließt Wasser auf den Kopf der Statue und von dort in die Schale. Die vielen Jahre des Wasserflusses haben dünne weiße Linien ins Gesicht der Statue gegraben, die Tränenspurten ähneln.

Die Göttin Eldath hat ihre Augen und Ohren noch immer auf diesen Schrein gerichtet. Charaktere, die um ihre Unterstützung im Kampf gegen den Drachen beten, können eine Gabe nach Ermessen des SL erhalten; etwa *Wasser atmen*, *Segnen* oder andere nützliche Zauberwirkungen.

5. GEMEINSCHAFTSRAUM DER KULTISTEN

Fackeln in grob gehauenen Fackelhaltern erleuchten diesen Bereich mit hellem Licht. An langen, aus gespaltenen Baumstämmen gefertigten Tischen sitzen die Kultisten, um zu essen oder sich zu unterhalten. In der Mitte des Raums brennt ein Kochfeuer, dessen Rauch durch die zentrale Kaverne die Höhlen verlässt.

Wenn kein Alarm geschlagen wurde, entspannen sich hier 5 **Drachenklaue**n und 1 **Drachenzahn** (siehe Anhang A). Falls die Charaktere keine Kultistenkleidung tragen und nicht effektiv rollenspielen, erkennen die Kultisten sie sofort als Eindringlinge und greifen an.

6. SCHLAFRAUM DER KULTISTEN

Rustikale Betten, Schlafsäcke und Rucksäcke füllen diesen Bereich. Wenn kein Alarm geschlagen wurde, schlafen hier 5 **Drachenklaunen** und 1 **Drachenzahn** (siehe Anhang A).

SCHÄTZE

In den Betten sind unter den Matratzen insgesamt 30 GM, 120 SM, 23 EM und 200 KM sowie ein einzelner Handelsbarren aus Baldur's Gate (20 GM) versteckt.

7. LAGERRAUM

Die Kultisten lagern hier ansehnliche Mengen von Lebensmitteln und Alkohol. Dem Umfang dieser Vorräte nach zu urteilen, plant Neronvain eine langanhaltende Serie von Angriffen auf die Elfen des Nebelwalds.

SCHÄTZE

Die meisten Lebensmittel hier sind nichts Ungewöhnliches. Zu Neronvains persönlichem Bestand gehören jedoch auch 8 Flaschen Immermet im Wert von je 100 GM. Da Kontakt zur Elfeninsel Immerdar so selten ist, ist es nicht schwer, einen Abnehmer zu finden.

8. NERONVAINS GEMÄCHER

Neronvain hat sich in dieser Kammer üppig eingerichtet. Sie ist mit ausgesuchten Kunst- und Handwerkswerken von seinen Raubzügen dekoriert; luxuriöse Teppiche bedecken den Boden, ebenso edle Wandteppiche die Wände. Die Kaverne enthält ein Bett aus Schrottholz, einen großen Spiegel und einen Schrankkoffer.

Der Eingangstunnel zu dieser Kammer ist mit einer auf Neronvain eingestellten *Glyphe des Schutzes* gesichert. Die Glyphe kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 14 bemerkt werden. Wenn jemand anderes als Neronvain sich der Glyphe auf 1,50 m oder weniger nähert, entlädt sie sich und fügt allen Kreaturen innerhalb von 6 m 22 (5W8) Säureschaden zu. Ein erfolgreicher Geschicklichkeitsrettungswurf halbiert diesen Schaden.

Hinter einem Wandteppich ist eine Geheimpforte verborgen.

Ist Neronvain in der Festung anwesend, ist er nur dann in diesem Bereich anzutreffen, wenn die Charaktere es bis hierher geschafft haben, ohne zu kämpfen oder Alarm auszulösen. Andernfalls begegnen die Charaktere ihm, wenn er sich ihnen im Kampf stellt.

SCHÄTZE

Wenn die Charaktere sämtliche Möbel, Teppiche, Wandteppiche und Kunstobjekte aus diesem Bereich mitnehmen, ist alles zusammen 1.500 GM wert. Die Charaktere sollten jedoch von allein auf den Gedanken kommen, dass diese Dinge der rechtmäßige Besitz der Elfen sind, denen Neronvain sie gestohlen hat.

Der Schrankkoffer ist durch eine Giftnadelfalle geschützt, zu finden durch einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 18. Wird die Falle ausgelöst, führt sie einen Angriff durch: +10 zum Treffen, 1 Stichschaden; das Ziel wird von einem ungewöhnlichen Gift betroffen und muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 16 ablegen. Bei einem Erfolg wird die betroffene Körperpartie (für gewöhnlich die Hand, die von der Nadel getroffen wurde) nach 30 Minuten taub (als würde sie einschlafen). 2 Stunden später wird das Körperteil transparent, und nach weiteren 2 Stunden kehrt es auf schmerzhaft Weise zu seinem Normalzustand zurück; das Opfer erleidet dabei 27 (6W8) Giftschaden. Misslingt der Rettungswurf, läuft der Effekt ab wie beschrieben, doch das Opfer erleidet (54 12W8) Giftschaden.

9. GEHEIMER DURCHGANG

Die Nutzung dieses geheimen Raums ist Neronvain vorbehalten. Hier befindet sich ein Schrein des Fenmarel Mestarine, Elfengott der Ausgestoßenen, der Sündenböcke und der Einsamkeit. Der Schrein hat die Form zweier weißer Augen, die über einem Becken aus der dunklen Wand starren.

Darüber hinaus befindet sich hier ein Tagebuch, welches die Verbindung zwischen Neronvain und König Melandrach enthüllt – Neronvain bezeichnet letzteren immer wieder als „meinen armen Vater“. Hier ist auch nachzulesen, dass sich die *Grüne Drachenmaske* bereits am Drachenbrunnen befindet – unter dem Schutze Severins und bereit, in die *Maske der Drachenkönigin* eingefügt zu werden.

10. CHUTHS HORT

Niemand außer dem Drachen und Neronvain darf diesen Bereich betreten. Entlang der östlichen Wand ist Chuths Anteil des Schatzhorts aufgehäuft, der den Elfen des Nebelwalds geraubt wurde; hierbei handelt es sich jedoch nur um einen Bruchteil dessen, was der Kult für Tiamat angesammelt hat oder was Chuth in seinen anderen Horten bewahrt. Die kuppelförmige Decke ist hier 18 m hoch.

Ist Chuth in der Festung anwesend, können die Charaktere nur dann hier zum ersten Mal auf ihn treffen, wenn sie es bis hierher geschafft haben, ohne zu kämpfen oder den Alarm auszulösen, oder wenn der Drache und Neronvain sich hierher zurückgezogen haben. Wenn die Helden Chuth hier begegnen, nutzt er ohne Zurückhaltung seine Odemwaffe, seine legendären Aktionen und seine Hortaktionen. Er versucht, starke Nahkämpfer gegen eine Wand zu drängen, um sie dort mit einer *Dornenwand* einzusperren.

Da es sich bei den hier befindlichen Schätzen nur um einen kleinen Teil seines gesamten Horts handelt, hat Chuth kein Interesse, bei ihrer Verteidigung den Tod zu finden. Wenn er auf die Hälfte seiner Trefferpunkte oder weniger reduziert wird, ergreift der Drache die Flucht. Auch Neronvain kämpft, bis er nur noch die Hälfte oder weniger seiner Trefferpunkte besitzt; dann begibt er sich zu Chuth und überzeugt den Drachen, aus den Kavernen zu flüchten.

SCHÄTZE

Chuths kleiner Hort enthält zehn Handelsbarren aus Baldur's Gate im Wert von je 50 GM. Dazu kommen 10 PM, 120 GM, 2.400 SM und 8.000 KM. Der SL kann nach eigenem Ermessen einige nützliche Tränke oder Schriftrollen hinzufügen.

ABSCHLUSS

Am Ende dieser Episode können sowohl Neronvain als auch Chuth den Tod gefunden haben oder aus der Festung geflohen sein. Wenn einer der beiden überlebt hat, zieht er sich (gegebenenfalls mit seinem ebenfalls überlebenden Gefährten) zum Drachenbrunnen zurück und berichtet Severin von den Taten der Abenteurer. (Wenn es dem SL passend erscheint, kann Chuth oder Neronvain als Teil eines Angriffstrupps in den Episoden „Der Kult schlägt zurück“ Rache an den Abenteurern suchen.)

In jedem Fall ist die Bedrohung des Nebelwalds beendet. König Melandrach hört von den Taten der Abenteurer und ist dankbar für ihren Mut. Die Erkenntnis, dass sein verlorener Sohn Neronvain ein Wyrmsprecher ist, füllt den König jedoch mit Scham und Wut.

Die Charaktere steigen am Ende dieser Episode eine Stufe auf.



EPISODE 5: DER KULT SCHLÄGT ZURÜCK

Im Laufe dieses Abenteuers unternehmen die Helden verschiedenste Anstrengungen, um die Pläne des Drachenkults zu durchkreuzen. Wenn die Charaktere Hort der Drachenkönigin gespielt haben, ist der Kult sich seiner Widersacher aber schon länger bewusst. In jedem Fall dauert es nicht lange, bis der Kult die Charaktere als Bedrohung, die eliminiert werden muss, ins Visier nimmt.

Ähnlich wie die Episode „Rat von Waterdeep“ wird diese Episode in Form von voneinander getrennten Begegnungen abgehandelt. Die Angriffe des Kults funktionieren jedoch am besten, wenn man sie nicht zwischen anderen Episoden spielt, sondern in andere Episoden einbaut.

Der Ablauf der anderen Episoden und die Zeitpunkte dieser Begegnungen müssen genau bedacht werden, damit die Angriffe des Kults in angemessenen Abständen stattfinden. Vor allem der dritte Angriff sollte zu einem Zeitpunkt stattfinden, zu dem er besonders effektiv ist.

Die Angriffe des Kults können an jedem Ort stattfinden; doch sind die Charaktere besonders gefährdet, wenn sie angegriffen werden, wo sie sich eigentlich sicher fühlen. Der Kult will seine Feinde wissen lassen, dass es keinen sicheren Ort für sie gibt. Sollte die Abenteurergruppe sich jemals aufteilen, um unterschiedlichen Missionen in scheinbar sicheren Umgebungen nachzugehen, ist ein Angriff des Kults fast eine Sicherheit.

CHARAKTERTOD

Man sollte mit dem Tod von Charakteren immer vorsichtig umgehen; der SL sollte sich jedoch nicht scheuen, in diesem Abenteuer Gruppenmitglieder zu töten. Die Charaktere sollten hochstufig genug sein, um *Tote erwecken* zu wirken oder durch ihre Verbündete Zugriff auf derartige Magie zu erhalten. Insbesondere, wenn sie *Hort der Drachenkönigin* durchgespielt haben, hatten die Charaktere reichlich Gelegenheit, den Harfnern, dem Orden des Panzerhandschuhs und anderen Machtgruppen ihren Wert zu beweisen.

ERSTER ANGRIFF

Der erste Angriff des Kults ist eine zurückhaltende Attacke, die als Warnung verstanden werden kann.

ORT UND ZEITPUNKT

Dieser Angriff kann überall stattfinden. Dem Kult sind unbeteiligte Zuschauer zwar egal, aber dem SL wird die Leitung der Begegnung leichter fallen, wenn er nicht zusätzlich eine panische Menschenmenge ausspielen muss. Diese Kampfbegegnung sollte nach einer anderen Kampfbegegnung stattfinden, welche die Charaktere einige Kräfte gekostet hat – jedoch bevor diese eine lange Rast abschließen können.

KULTTRUPPEN

Die Angreifer, die der Kult auf die Charaktere hetzt, sollten an die Stärke der Abenteurergruppe angepasst werden. Nutze die Feinde in der Tabelle „Kulttruppen des ersten Angriffs“, um anhand der Richtlinien im *Dungeon Master's Guide* (Spiel-leiterhandbuch) eine schwere Begegnung zu erschaffen.

KULTTRUPPEN DES ERSTEN ANGRIFFS

Kreatur	EP-Wert
Drachenklaue	200
Drachenflügel	450
Drachenzahn	1.100
Blauer Halbdrachen-Gladiator*	1.800
Junger Blauer Drache	5.000

* Verwende die Werte des **Gladiators** und füge die Odemwaffe eines Blauen Drachennestlings sowie Resistenz gegen Blitzschaden hinzu!

ANGRIFFSPLAN

Die Kultisten verwenden einen der unten beschriebenen Angriffspläne, um einen Überraschungsvorteil zu erhalten. Der Spielleiter kann nach eigenem Ermessen einen dieser Pläne anpassen oder einen eigenen Plan entwerfen. Dabei sollte er davon ausgehen, dass die Kultisten entweder seit einigen Tagen die Charaktere beobachten oder von anderen Spionen über ihre Ziele informiert wurden.

Option 1: Angriff in einer Herberge. Wenn die Charaktere in einer Herberge übernachten, könnten die Kultisten sich für einen Frontalangriff durch die Eingangstür entscheiden. Wollen die Kultisten raffinierter vorgehen, könnten sie die Herberge in kleinen Gruppen betreten, getarnt als Kunden. Sobald sie den Charakteren zahlenmäßig überlegen sind und diese eingekreist haben, greifen sie an. Der Drache wird das Herbergsgebäude wahrscheinlich nicht betreten; eher wird er seine Odemwaffe durch die Fenster einsetzen oder Charaktere und Unbeteiligte angreifen, die das Gebäude verlassen.

Option 2: Angriff auf der Straße. Sind die Charaktere auf der Reise, können die Kultisten ihnen einen Hinterhalt legen. Alternativ können sie den Charakteren tagsüber mit einigem Abstand folgen und sich erst nähern, wenn die Abenteurer sich für die Nacht niederlassen. Ein Überraschungsangriff in der Dunkelheit oder im Morgengrauen ist besonders gefährlich. Hier besitzt der Drache absolute Bewegungsfreiheit, und einige Charaktere könnten schlafen oder ihre Rüstungen abgelegt haben.

ABSCHLUSS

Da der Kult die Stärke der Helden unterschätzt hat, ist dieser erste Angriff zum Scheitern verurteilt. Zumindest ein Kultist sollte der Begegnung jedoch lebend entkommen, damit er von den Geschehnissen berichten kann. Wenn niemand lebendig davonkommt, könnten Hinweise darauf zu finden sein, dass andere Kultisten sich als Verstärkungen zurückhielten, dann jedoch die Flucht ergriffen, als der Angriffstrupp überwältigt wurde.

Der SL sollte sicherstellen, dass die Charaktere den Hintergrund dieses Angriffs verstehen. Wenn es den Umständen des Angriffs angemessen erscheint, werden die Kultisten in vollem Ornat angreifen, einschließlich Masken und Drachenflügel-Umhängen. Sterbende Kultisten sollten mit ihren letzten Atemzügen die Charaktere verfluchen und ausrufen: „Die Drachen erheben sich! Ihr könnt uns nicht aufhalten!“

Die Charaktere steigen am Ende dieser Episode eine Stufe auf.

ZWEITER ANGRIFF

Der erste Angriff hat bewiesen, dass die Helden eine noch größere Gefahr für den Kult sind als angenommen. In dieser zweiten Begegnung greift ein stärkerer Kulttrupp an, um zu töten.

ORT UND ZEITPUNKT

Diese Begegnung sollte zu einem Zeitpunkt stattfinden, an dem die Charaktere nicht bei voller Stärke oder schlecht vorbereitet sind. Warte ab, bis sie sich aufteilen, ihre Zauber und Merkmale in vorangegangene Kämpfe aufgebraucht sind oder sie verletzt sind und ihnen wenige Heilmittel zur Verfügung stehen. Ideal ist etwa ein Angriff während einer langen Rast, aber vor deren Abschluss; die Charaktere werden dann noch nicht ihre vollen Trefferpunkte, Zauberplätze und andere Ressourcen zurückerlangt haben. Bei einem solchen Angriff sind die Charaktere stark im Nachteil; er macht ihnen jedoch auch klar, dass der Drachenkult sie tot sehen will.

Für diesen Angriff ist eine besonders dramatische Örtlichkeit am besten geeignet. Die Kultisten wollen nicht bloß eine Bedrohung ausschalten, sondern auch für ihre anderen Gegner ein Zeichen setzen. Der Angriff in einem öffentlichen Gebäude, etwa einem wichtigen Tempel oder Palast, macht klar, dass es keinen Ort gibt, der vor dem Kult sicher ist. Findet der Angriff auf einem großen Marktplatz oder in einem königlichen Garten statt, sind besonders viele Zeugen garantiert.

KULTTRUPPEN

Der zweite Angriff wird von einem Trupp unter der Führung eines **Drachenseele**-Kultisten (siehe Anhang A) durchgeführt. Wenn der Kampf an einem isolierten Ort stattfindet und die Charaktere fast bei voller Stärke sind, sollten Feinde so gewählt werden, dass eine tödliche Begegnung entsteht. Falls die Charaktere von vorangegangenen Begegnungen geschwächt sind, ist eine schwere Begegnung besser.

Der Spielleiter sollte sich nicht scheuen, Feinde einzusetzen, die wahrscheinlich einen Charakter oder mehr töten werden. Die Vernichtung der Helden ist Ziel dieses Angriffs; wenn die Todesgefahr sich nicht echt anfühlt, werden die Spieler die Bedrohung durch den Kult nicht ernst nehmen.

KULTTRUPPEN DES ZWEITEN ANGRIFFS

Kreatur	EP-Wert
Drachenflügel	450
Drachenseele	1.800
Mezzoloth	1.800
Nycaloth	5.000
Ausgewachsener	11.500
Schwarzer Drache	

ANGRIFFSPLAN

Diese Angreifer wissen mehr über ihre Ziele, als der erste Angriffstrupp, was sie den Überlebenden jenes Trupps zu verdanken haben.

Option 1: Angriff in einem Gebäude. Die Kultisten greifen an, während die Charaktere eine wichtige Örtlichkeit mit vielen Unbeteiligten besuchen. Zunächst reißt der Schwarze Drache Teile des Dachs weg, um möglichst viel Schrecken zu verbreiten. Während die Charaktere von diesem Angriff abgelenkt sind, nähern sich unsichtbare Nycaloths und greifen mit Überraschung an. Die Mezzoloths nutzen *Todeswolke*, um die Charaktere einzukreisen; Kollateralschäden an NPC sind ihnen dabei egal.

Option 2: Angriff im Freien. Ein Angriff auf einem Marktplatz, in einem Garten oder einem anderen Außenbereich wird durch den Schwarzen Drachen und einen oder mehr fliegende Nycaloths eröffnet, die in der Luft erscheinen und eine Panik auslösen. Die Kultisten werden vom Drachen in den Kampf getragen; sie lassen sich fallen und greifen die Charaktere im Nahkampf an. Gleichzeitig kreist der Drache in der Höhe und setzt seine Odemwaffe ein; in Runden, in denen die Odemwaffe auflädt, nutzt er seine Furchterregende Präsenz. Die Charaktere werden durch die Menschenmenge in ihren Bewegungen eingeschränkt; die Mezzoloths hingegen können sich frei hindurchteleportieren.

ENTWICKLUNGEN

Scheue dich nicht, den Drachenseelen-Kultist einige siegesgewisse Monologe zum Besten geben zu lassen. Unabhängig davon, ob er im Sieg oder in der Niederlage begriffen ist, ruft der Kultist Dinge wie: „Die Drachen erheben sich!“, oder: „Niemand kann uns aufhalten!“ Zu einem gegebenen Zeitpunkt rutscht dem Anführer sogar eine wichtige Information heraus: „Die Masken sind verbunden, der Ruf ist erschallt! Schon bald werden sich die Tore der Neun Höllen öffnen, und Sie wird wiederkehren!“

Wie schon beim ersten Angriff sollte einer der Angreifer entkommen, um den Ausgang des Gefechts zu berichten. Am einfachsten ist es wohl, wenn der Drache davonfliegt, sobald sich das Schlachtenglück gegen ihn wendet.

Die Yugoloths wurden von Roten Magiern beschworen und vom Kult für die Tötung der Charaktere bezahlt; sie sind ihren Spendern gegenüber jedoch keineswegs loyal. Sobald ein Yugoloth durch einen einzelnen Angriff mehr als die Hälfte seiner aktuellen Trefferpunkte verliert, zieht er sich in seinem nächsten Zug aus dem Kampfgeschehen zurück. Wenn er nicht bereits versucht hat, einen weiteren Yugoloth zu beschwören, tut er dies sofort. Hat er diese Kraft bereits eingesetzt, flüchtet er einfach, um sich später mit anderen Überlebenden zu sammeln.

Da die Yugoloths Söldner sind, können die Charaktere versuchen, sie mit einem besseren Angebot loszukaufen. Das Angebot muss nicht nur höher sein als die Bezahlung durch den Kult, sondern so hoch, dass auch der Ansehensverlust aufgewogen wird, der mit einem Seitenwechsel mitten im Gefecht einhergeht. Eine gute Verhandlungsbasis wären 10.000 GM bzw. 2.000 GM pro Yugoloth, falls mehr als fünf davon am Kampf beteiligt sind.

In dieser Begegnung können nicht nur Unbeteiligte zu Schaden kommen, sondern auch die Zerstörung von Gebäuden und Wahrzeichen ist wahrscheinlich. Dieser respekt einflößende Angriff sollte einen guten Eindruck der Zerstörung machen, die im Fall des Erfolgs der Pläne des Drachenkults über die Schwertküste hinweggefegt wird.

ABSCHLUSS

Die Angreifer könnten den Sieg davontragen und alle Charaktere töten. Dies muss jedoch nicht das Ende des Abenteuers bedeuten. Heiler des Ordens des Panzerhandschuhs, der Harfner und der Smaragdenklave können die Charaktere ins Leben zurückholen, sodass diese den Kampf für die Mächte des Guten fortführen können. Erstaunlicherweise kann der eigene Tod den Charakteren sogar einen Vorteil geben. Wenn Severin den Bericht vom Ableben der sich einmischenden Abenteurer erhält, wird er diese nicht mehr als Bedrohung in Betracht ziehen. Sofern die wiederbelebten Charaktere Anstrengungen unternehmen, aus dem Blickfeld der Kultspione herauszubleiben, könnte ihr nächster Schlag gegen den Kult völlig überraschend sein.

Die Charaktere steigen am Ende dieser Episode eine Stufe auf.

DRITTER ANGRIFF

Schon der zweite Angriff sollte den Helden ein Ende bereiten. Ist dennoch ein dritter Angriff nötig, wahrt der Kult keine Zurückhaltung mehr.

Der zweite Angriff sollte den Charakteren zumindest den Eindruck vermitteln, dass der erste Angriff weder zufällig geschah noch ein Einzelfall bleiben würde: Es steht ein Kopfgehirn auf sie aus. Darüber hinaus sollte die Heftigkeit des zweiten Angriffs den Abenteurern auch klarmachen, dass ein eventuell noch stärkerer Angriff für sie nicht zu überleben ist. Wenn den Spielern nicht von selbst der Gedanke kommt, dass die Charaktere Maßnahmen zu ihrem Schutz ergreifen sollten, könnte ein besorgter NPC den Anstoß dazu geben.

ORT UND ZEITPUNKT

Dieser Angriff kann in jeder Siedlung erfolgen, in der sich die Charaktere aufhalten oder die sie durchreisen. Ideal wäre eine Ortschaft, wo ein oder mehr Charaktere zu Hause sind oder Familie haben.

Nach der zweiten Kultattacke sollten die Charaktere die Gelegenheit haben, eine oder zwei Episoden des Abenteuers abzuschließen, ehe der Kult den letzten Anschlag auf sie unternimmt. Dieser Angriff erfolgt mit voller Kraft; den Charakteren sollten also all ihre Zauber, Heilungsmöglichkeiten und andere Ressourcen zur Verfügung stehen.

KULTTRUPPEN

Der Ruf des *Draakhorns* hat genügend chromatische Drachen angelockt, dass für die endgültige Ausschaltung der Helden eine ganze Schar Junger Roter Drachen zur Verfügung steht. Der Kult stellt den Drachen eine Handvoll Kultisten, Halbdrachen und Rote Magier (Magi), die Rath Modars Splittergruppe angehören, zur Seite. Die Kultisten und die Roten Magier reiten auf den Rücken der Roten Drachen in den Kampf.

Dies sollte eine tödliche Begegnung darstellen – selbst über die Angaben im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* hinaus. Der Kult weiß jetzt, wie die Charaktere kämpfen – und der SL weiß es auch. Manchmal können Spieler eine Gruppe von Charakteren kampfstärker machen, als deren Werte es wiedergeben. Ist dies der Fall, sollte der SL es bei der Auswahl des Angriffstrupps bedenken.

KULTTRUPPEN DES DRITTEN ANGRIFFS

Kreatur	EP-Wert
Drachenflügel	450
Drachenzahn	1.100
Roter Halbdrachen-Gladiator*	2.300
Magus	2.300
Grüner Halbdrachen-Assassine**	3.900
Junger Roter Drache	5.900

* Verwende die Werte des **Gladiators** und füge die Odemwaffe eines Roten Drachennestlings sowie Resistenz gegen Feuerschaden hinzu! Der Herausforderungsgrad des Gladiators wird durch diese Änderungen um 1 erhöht, was auch seinen EP-Wert ändert.

** Verwende die Werte des **Assassinen** und füge die Odemwaffe eines Grünen Drachennestlings hinzu! Der Herausforderungsgrad des Assassinen ändert sich hierdurch nicht.

ANGRIFFSPLAN

Diese Begegnung sollte für die Charaktere in jeder Hinsicht eine Herausforderung darstellen. Die Charaktere sollten den Angreifern unterlegen sein, sodass Rückzug und Flucht vielleicht die beste Überlebenschance darstellen. Wenn die Charaktere jedoch im Vorhinein nicht für Fluchtmöglichkeiten gesorgt haben, unternehmen die Angreifer alles, um ein Entkommen zu verhindern. Einzelheiten sind Sache des Spielleiters, sollten jedoch auf den offensichtlichen Gegebenheiten der Umgebung basieren. Die üblichen Fluchtwege, etwa Hintertüren oder Kanalzugänge, werden bewacht, und Taktiken, welche die Charaktere zuvor genutzt haben, sind bekannt. Nur eine besondere Fluchtroute – zum Beispiel ein Geheimgang, der nur den vertrauenswürdigsten Palastdienern bekannt ist – kann die Kultisten und die Roten Magier überraschen.

Frontalangriff. Kriegslisten und Hinterhalte haben bei den vergangenen Begegnungen versagt; deshalb verlässt sich der Kult beim dritten Angriff ganz auf überwältigende Übermacht. Die Drachen greifen die Charaktere aus der Luft an und versuchen sie ins Freie zu locken, falls sie sich in einem Gebäude aufhalten. Wenn die Angreifer sich schließlich den Abenteurern stellen, kämpfen sie, um zu töten. Falls die Charaktere versuchen, in einem Gebäude in Deckung zu bleiben, setzen die Drachen das Gebäude in Brand. Die Halbdrahen, Kultisten und Roten Magier bewachen sämtliche ihnen bekannten Ausgänge – unterirdische eingeschlossen –, um die Flucht der Charaktere zu verhindern.

ENTWICKLUNGEN

Das Leiten dieser Schlacht wird vermutlich eine Herausforderung. Sie ist als emotionaler Tiefpunkt des Abenteuers gedacht, an dem es wirklich möglich erscheint, dass die Mächte des Guten endgültig unterliegen. Der Charaktertod – selbst der temporäre – kann manchen Spielern den Mut nehmen.

Der SL sollte das Gefecht für diese Spieler nicht bloß wie den unbarmherzigen Weg in den Tod erscheinen lassen. Die Abenteurer sollten die Gelegenheit erhalten, unschuldige Stadtbewohner vor dem Massaker zu retten und die Drachen von flüchtenden Menschenmengen fortzulocken. Die Charaktere könnten brennende Gebäude evakuieren, mit ihrer Magie Brände löschen oder Sterbenden das Leben retten – also für jene eintreten, die sich nicht selbst verteidigen können. Lass das Opfer der Helden etwas bedeuten!

ABSCHLUSS

Große Helden kämpfen nach Niederlagen nur noch härter für das, woran sie glauben. Dank *Tote erwecken* ist die verlorene Schlacht noch lange kein verlorener Krieg, sondern ein Weckruf für Spieler, die sich des Siegs ihrer Charaktere zu sicher waren. Der Drachenkult geht seinem Ziel mit allen Kräften nach und tut alles, um es zu erreichen. Die Charaktere müssen bei der Verfolgung des ihren noch entschlossener sein.

Die Charaktere steigen am Ende dieser Episode eine Stufe auf.

REIHENFOLGE DER EREIGNISSE

Abhängig davon, wie sich das Abenteuer entwickelt, kann der SL die Truppen und Taktiken im zweiten und dritten Angriff nach eigenem Ermessen verändern. Er könnte etwa die Yugoloths bis zum dritten Angriff zurückhalten, oder die Roten Magier schon im zweiten Angriff statt erst im dritten auftauchen lassen.

DRACHENKULTIST





EPISODE 6: METALLISCHE DRACHEN, ERHEBT EUCH!

Als der Drachenhorn das Draakhorn ertönen ließ, war sein Erschallen im gesamten Norden zu vernehmen. Viele metallische Drachen begannen daraufhin der Bedeutung dieses Ertönsens nachzugehen und unter den nahen humanoiden Kulturen alle Informationen über den Drachenkult zu sammeln, die sie konnten.

Einer dieser Drachen, ein uralter Goldwurm namens Protanther, bestellte Botschafter der metallischen Drachen ein, indem er sich auf einen antiken drakonischen Konzilritus berief. Das Konzil versammelt sich in den Netherbergen und wird festlegen, was die metallischen Drachen im Angesicht der Bedrohung durch Tiamat unternehmen werden.

Repräsentanten jeder metallischen Drachenart nehmen am Konzil teil. Sie werden ihren Artgenossen Kunde über die Beschlüsse der Versammlung erteilen. Für die Machtgruppen in Waterdeep ist dabei von besonderem Interesse, ob die Drachen den zivilisierten humanoiden Völkern im Kampf gegen den Kult beistehen oder für sich allein kämpfen werden.

Während des Konzils haben die Abenteurer die Gelegenheit, mit einigen der weisesten und mächtigsten Kreaturen Faerûns zu debattieren. Sie müssen die Drachen davon überzeugen, dass die Sache der Humanoiden der Schwertküste eine gerechte ist und dass Drachen und Nicht-Drachen einander in diesem Konflikt zur Seite stehen müssen.

Um eine derartige Allianz auszuhandeln, müssen die Charaktere womöglich Zugeständnisse im Namen einiger Machtgruppen machen müssen – unabhängig davon, ob sie zu solchen Zugeständnissen ermächtigt sind oder nicht. Sind sie erfolgreich, erhalten die Abenteurer nicht nur die Unterstützung der Drachen allgemein, sondern auch die Gunst individueller Konzilsteilnehmer – inklusive wertvoller magischer Gegenstände aus den Horten dieser Drachen.

UNERWARTETE BOTSCHAFTER

Wie es die uralte Tradition verlangt, nehmen auch Botschafter der „winzigen“ humanoiden Völker am Drachenzinzil teil. Die Silberdrachin Otaaryliakkarnos – in Verkleidung der Menschenfrau Elia – erscheint vor dem Rat von Waterdeep, um die Einladung zum Konzil der Drachen auszusprechen. Die Ratsabgeordneten diskutieren daraufhin, wer als Botschafter der humanoiden Fraktionen der Schwertküste dieser Einladung folgen soll. Als Gruppe, die nicht als Ganzes mit einer spezifischen Machtgruppe verbunden ist, werden die Abenteurer als am geeignetsten erachtet.

REISE ZU DEN NETHERBERGEN

Zwischen Waterdeep und den Netherbergen liegen fast tausend Kilometer. Otaariakarnos erweist den Charakteren die besondere Gunst, die Strecke auf ihrem Rücken in nur zwei Tagen zurückzulegen. Dieses Angebot gilt jedoch nur, wenn die Abenteurer auf der Stelle aufbrechen, nicht aber, wenn sie zunächst andere Angelegenheiten erledigen wollen.

Die Reise führt durch Regionen, die stark unter den Angriffen des Kults leiden. Egal, ob von Pferderücken oder aus der Luft, die Charaktere sehen die Ruinen abgelegener Siedlungen und Rauch am Horizont. Falls die Charaktere über Land reisen, kommen sie womöglich durch einige dieser Ruinen oder begegnen Kultplünderern, Straßenräubern, Flüchtlingen oder zerstörungswütigen chromatischen Drachen. Es liegt in deinem Ermessen, wie viele Kampfbegegnungen die Reise enthalten soll.

KONZIL DER DRACHEN

Das Konzil besteht aus fünf Uralten Drachen, die die Aufgabe haben, für ihre metallischen Artgenossen zu entscheiden, wie mit dem Drachenkult umgegangen werden soll. Es handelt sich dabei nicht notwendigerweise um die weisesten oder mächtigsten aller Drachen, doch sind alle fünf hochangesehen. Jeder Beschluss, der von diesen Drachen getroffen wird, wird von allen metallischen Drachen akzeptiert werden.

Die Drachen müssen sich keine Meinungen mehr über die verschiedenen Machtgruppen der Schwertküste bilden; sie kennen deren Ruf und Aktivitäten bereits. In dieser Hinsicht stehen die Einstellungen der Drachen bereits fest. Die Drachen wissen jedoch auch, dass es unter den humanoiden Völkern oft Anführer sind, die den Charakter von Gesellschaften bestimmen. Ihnen ist zwar bewusst, dass die Abenteurer nicht die nominellen Anführer irgendeiner Fraktion sind, doch wissen die Drachen bereits, dass es die Handlungen der Helden sind, die bis hierhin die Ausrichtung der Machtgruppen in ihrem Kampf gegen Tiamat bestimmt haben. Dementsprechend wird es ein Ausdruck ihres Vertrauens in die Abenteurergruppe sein, wenn die Drachen sich den Humanoiden anschließen – und ihres Vertrauens darin, dass die Charaktere alle Fraktionen in den Kampf holen können.

Einstellungen. Jeder am Konzil teilnehmende Drache hat in dieser Episode eine von vier Einstellungen: **unfreundlich**, **vorsichtig**, **neutral** oder **freundlich**. Wenn die Charaktere die Kooperation der Gesamtheit der metallischen Drachen sichern wollen, müssen am Ende dieser Episode mindestens drei Drachen eine freundliche Einstellung haben, und keiner darf mehr unfreundlich sein. Wenn die Charaktere ein Versprechen ablegen oder eine Handlung vollziehen, die spezifisch an einen der Drachen gerichtet ist, erreichen sie eine Verbesserung der Einstellung dieses Drachen um zwei Schritte (zum Beispiel von unfreundlich zu neutral oder von vorsichtig zu freundlich). Ein allgemeines Zugeständnis gewährt eine Verbesserung der Einstellung eines Drachen deiner Wahl um einen Schritt.

Metallische Drachen sind zwar außerordentlich weise, haben jedoch manchmal Schwierigkeiten, individuelle Humanoiden voneinander zu unterscheiden. Deshalb hängt die anfängliche Einstellung individueller Drachen von der Volkszusammensetzung der Abenteurergruppe und von Interaktionen und Unrecht der Vergangenheit ab.

Siehe die Episode „Der Rat von Waterdeep“ für nähere Informationen zu den Effekten der Zugeständnisse, welche die Abenteurer machen, um die Hilfe der metallischen Drachen zu erhalten.

PROTANTHER

Männlicher Golddrache

Protanther ist der Vorsteher des Konzils. Der ehemalige König der Gerechtigkeit – ein royaler Titel unter den Golddrachen – hat für Humanoiden, vor allem für Menschen und Elfen, nichts übrig. Er sieht in den geringeren Völkern zwar genauso viel Gutes wie Böses, doch hält er sie aufgrund ihres Potenzials, trotz ihrer körperlichen Einschränkungen große Macht zu erlangen, für gefährlich. Trotz all ihres Potenzials fehlt den Humanoiden die Lebenszeit, um die Weisheit zu erlangen, mit diesem Potenzial angemessen umzugehen.

Der Golddrache weiß, dass einige der verderbtesten Kreaturen der Welt, darunter Yuan-ti und Tieflinge, von Menschen abstammen, die sich für Macht mit dunklen Mächten einließen. Den Kreislauf scheiternder Menschenszivilisationen überall in Faerûn sieht er als Zeichen eines quintessenziellen Makels in der menschlichen Natur. Darüber hinaus betont er gern, dass es Menschen sind, die die Mehrheit der bösen Erzmagier und Lichs stellen – etwa Sammaster, der den Drachenkult gründete, oder Szass Tam und seine Roten Magier. Selbst Severin, der derzeitige Anführer des Drachenkults, und die Mehrheit der Kultmitglieder sind Menschen.

Protanther kann zumindest anerkennen, dass sich die Verbrechen der humanoiden Völker üblicherweise gegeneinander richten. Er weiß, dass die kurze Lebensdauer vieler Humanoider bedeuten, dass sie ihre eigene Bosheit gar nicht erkennen können. Die Elfen jedoch leben lang und besitzen großes Wissen – und nutzen dieses Wissen in der Vergangenheit zum Nachteil der Drachen. Es waren Elfen, welche die Magie des *Drachenwut-Mythals* formten und so Drachen in ganz Faerûn vor Wut wahnsinnig machten. Protanther davon zu überzeugen, humanoiden Gruppierungen sein Vertrauen zu schenken, denen Elfen angehören, ist eine schwierige Aufgabe.

Anliegen. Protanther würde es vorziehen, wenn alle metallischen Drachen ihre Kräfte ohne Rücksicht auf die humanoiden Fraktionen sammeln würden, um sofort und mit Nachdruck gegen den Drachenkult und seine chromatischen Verbündeten loszuschlagen, ehe diese ihre volle Kraft erreichen. Wenn dies die Humanoiden in Gefahr bringt, so sei es denn.

Einstellung. Neutral. Falls der Abenteurergruppe Menschen oder Tieflinge angehören, ist Protanther stattdessen vorsichtig. Gehören der Gruppe Elfen an, ist er unfreundlich.

Zugeständnis. Protanther will eine formelle Entschuldigung eines Vertreters der Elfenheit für die Abscheulichkeit des *Drachenwut-Mythals*. Wenn die Abenteurer versichern, dass sie König Melandrach zu einer solchen Entschuldigung bewegen können, ist Protanther bereit, ihnen zu vertrauen.

ILEUTHRA

Männlicher Messingdrache

Ileuthra ist ein Uralter Messingdrache, der auf der Suche nach Wissen und immer herausfordernden Spielen über die Ebenen reist. Der Legende nach residiert er bei Oghma, dem Gott des Wissens; zu diesem Thema äußert der Drache sich jedoch ungern.

Ileuthra sieht in den geringeren Völkern gleichermaßen Gutes wie Böses. Deshalb ist ihm gewahr, dass die Entscheidung darüber, ob man den Humanoiden helfen sollte, weniger eine Sache ihrer Hilfswürdigkeit ist, als eine Sache dessen, ob diesen Abenteurer-Botschaftern bei der angemessenen Führung der Machtgruppen vertraut werden kann.

Anliegen. Ileuthra hat keine vorgefasste Meinung über die beste Vorgehensweise. Er ist bereit, alle Seiten der Diskussion anzuhören.

Einstellung. Neutral. Ileuthra beobachtet die geringeren Völker seit vielen Jahrhunderten von den Ebenen, und er weiß, dass jeder einzelne Humanoid in gleichem Maße das Potenzial für das Gute wie für das Böse in sich trägt. Er ist völlig unentschieden und wird sämtliche Handlungsoptionen gegen den Kult abwägen.

Zugeständnis. Ileuthra ist der Meinung, dass es zu gefährlich ist, die Drachenmasken in der Welt zu belassen, solange die humanoiden Völker um deren Versteck wissen. Wenn die Charaktere zustimmen, alle Drachenmasken nach ihrer Erlangung den metallischen Drachen auszuhändigen – einschließlich der Masken, die nach dem Endkampf erbeutet werden –, verbessert sich Ileuthras Einstellung.

OTAARYLIKKARNOS

Weiblicher Silberdrache

Die Repräsentantin der Silberdrachen glaubt, dass Gut oder Böse unter den geringeren Völkern niemals absolut sind. Die Humanoiden benötigen Schutz und Führung, und ihnen sollte Bahamuts rechtschaffene Lebensweise gezeigt werden, anstelle sie zu ignorieren und wie Kinder zu behandeln. Solange die Drachen die Humanoiden nicht miteinbeziehen und sich lediglich auf das Vorwärtkommen ihrer selbst konzentrieren, werden die Humanoiden immer und immer wieder dieselben Fehler begehen.

Otaaryliakkarnos' Vertrauen in das humanoide Potenzial hat jedoch einen blinden Fleck, wenn es um Zwerge geht. Sie verachtet die Zwerge für ihre alten Drachenhatzen – große Jagden, in denen sich Zwergenklaus zusammentaten, um die vermeintliche Bedrohung durch einen bestimmten Drachen zu beenden. Vor Jahrhunderten starb Otaaryliakkarnos' Nichte in einer Drachenhatz, und dank des langen Ahnengedächtnisses der metallischen Drachen macht sie alle Zwerge dafür verantwortlich.

Einstellung. Neutral. Wenn der Abenteurergruppe ein oder mehr Zwerge angehören, ist Otaaryliakkarnos stattdessen unfreundlich.

Anliegen. Otaaryliakkarnos wäre dafür, dass die metallischen Drachen entsprechend Protanthers Vorschlag auf der Stelle losschlagen. Sie ist sich jedoch nicht sicher, ob sie allein Erfolg haben können. Eine Allianz würde die Verluste aller Alliierten verringern, doch müssen die Drachen

sich der Intentionen aller Machtgruppen und ihrer Anführer sicher sein.

Zugeständnis. Otaaryliakkarnos weiß, dass aus der Haut ihrer getöteten Nichte eine Rüstung für den Zwergenherrscher gemacht wurde, der sie tötete. Sie verlangt die Rückgabe der Überreste ihrer Verwandten und eine Entschuldigung von Botschafter Starkamboss für alle unrechtmäßigen Tötungen während der Drachenhatzen.

NYMMURH

Männlicher Bronzedrache

Von allen Drachen des Konzils stimmt Nymmurh am wenigsten mit Protanther überein. Er weiß, dass die metallischen Drachen im Ebenbild Bahamuts geschaffen sind und somit keine Wahl in der Frage haben, gut oder böse zu sein. Wie viel größer und wertvoller ist das Gute also, wenn es von den Humanoiden frei gewählt wird, die sich bewusst gegen das Böse entscheiden müssen?

Nymmurhs Glauben an das Potenzial der Humanoiden ist zum Teil das Ergebnis seiner Zuneigung zu und seines Schutzes der Adelsfamilie Silmerhelve von Waterdeep (einschließlich Dala Silmerhelve; siehe die Episode „Der Rat von Waterdeep“).

Anliegen. Nymmurh möchte den Machtgruppen helfen und sieht dabei die Harfner und den Orden des Panzerhandschuhs als Verkörperungen der besten Eigenschaften des menschlichen Bestrebens.

Einstellung. Solange die Abenteurergruppe in seiner Anwesenheit (oder so, dass er davon hat hören können) kein problematisches Verhalten an den Tag gelegt hat, ist Nymmurh freundlich. Er weiß, dass die Charaktere mit Empfehlung derer zum Konzil gekommen sind, die er respektiert und liebt.

Zugeständnis. Nymmurh braucht keine Zugeständnisse, solange die Charaktere ihn nicht irgendwie verärgert haben. Ist das jedoch der Fall, müssen die Abenteurer ihm ihren Wert und ihre Güte beweisen; wie sie das tun, liegt in deinem Ermessen.



DAS DRAAKHORN

BRYAN
SYME

TAZMIKELLA

Weiblicher Kupferdrache

Tazmikella hat die Menschen gern und hat lange Zeit unter ihnen gelebt, zögert jedoch, den Machtgruppen ihre Unterstützung zu geben. Ihr Bau und ihr Hort waren schon mehr als einmal das Ziel listiger Diebe und beredter Hochstapler, weshalb sie Betrug als menschliche Eigenschaft sieht. Sie hat Angst davor, was passieren könnte, wenn Machtgruppen sich gegen die metallischen Drachen wenden und ihre Loyalität zu Tiamat offenbaren würden.

Die Kupferdrachin glaubt außerdem, dass ungeregelter Umgang zwischen Humanoiden und Drachen für beide Völker immer katastrophal war. Das *Drachenwut-Mythos* etwa dient als schmerzliche Erinnerung an die Feindseligkeiten, die zwischen beiden Völkern häufig aufloderte.

Anliegen. Tazmikella stimmt Protanther zu, dass die metallischen Drachen selbst gegen die chromatischen Drachen vorgehen könnten. Sie ist jedoch nicht vom Erfolg eines solchen Einsatzes überzeugt; eine Allianz mit den Humanoiden würde die Verluste beider Seiten einschränken.

Einstellung. Neutral. Falls der Abenteurergruppe Drachenblütige angehören, ist Tazmikella stattdessen vorsichtig. Falls die Gruppe einen oder mehrere Charaktere mit einem persönlichen Ruf für dubiose Machenschaften enthält (vor allem, wenn es sich um einen Schurken oder Barden handelt), ist sie unfreundlich.

Zugeständnis. Suche die einen magischen Gegenstand aus, der einem Charakter gehört und in einem vorhergehenden Abenteuer gefunden wurde. Es stellt sich heraus, dass dieser Gegenstand einst Tazmikella gehörte und Teil eines Horts war, welchen sie nach dem Sieg über einen Uralten Schwarzen Drachen erbeutet hatte. (Die Anwendung von *Sagenkunde* oder vergleichbarer Magie auf den Gegenstand bestätigt die Geschichte.) Der Gegenstand hat sentimental Wert für Tazmikella – oder hatte ihn, bis ein Dieb ihn aus ihrem Hort stahl. Die Rückgabe des Gegenstands an Tazmikella, verbunden mit einer Entschuldigung, verbessert ihre Einstellung.

SIND WIR UNS SCHON EINMAL BEGEGNET?

Die Drachen des Konzils leben seit vielen Jahrhunderten. Dank der hohen Vermehrungsrate von Humanoiden ist es nicht unwahrscheinlich, dass einer der Drachen den Vorfahren eines bestimmten Charakters begegnet ist und diesen an seinem Geruch erkennt. Möglicherweise war der Zwerg, der Otaaryliakkarnos' Verwandte tötete, der verloren geglaubte Großonkel des Zwergenklerikers. Oder vielleicht gehört der Gegenstand, der Tazmikella gestohlen wurde, gar nicht einem der Charaktere, sondern sie erkennt den schmeichehaften Barden, der ihn damals stahl, als Vorfahr eines der Abenteurer. Der Charakter kann den Gegenstand dann als Familienerbstück erkennen und arrangieren, dass er zurückgegeben wird.

ALLGEMEINE ZUGESTÄNDNISSE

Die Abenteurer können den Drachen als Gruppe allgemeine Zugeständnisse anbieten, anstatt persönliche Zugeständnisse an einzelne Drachen zu machen. Ein allgemeines Zugeständnis verbessert die Einstellung eines Drachen deiner Wahl um einen Schritt.

Reichtum. Auch gute Drachen lieben Schätze. Wird ihnen ein Anteil am Schatzhort versprochen, den der Drachenkult für Tiamat angehäuft hat, wird dies die Einstellung der Konzilsdrachen merklich verbessern. Die Abenteurer können die Drachen effektiv als elfte Partei behandeln, die einen gleichwertigen Anteil am Schatzhort erhält. Dies verbessert die Einstellung eines einzelnen Drachen um einen Schritt. Für jeden weiteren Anteil, der den Drachen versprochen wird (zwei Anteile aus zwölf Parteien, drei Anteile aus dreizehn Parteien etc.) wird die Einstellung eines weiteren Drachen um einen Schritt verbessert.

Die Reihenfolge der Drachen, deren Einstellung hierdurch verbessert wird, ist wie folgt: Tazmikella, Otaaryliakkarnos, Ileuthra, Protanther, Nymmurh. Wird den Drachen ein Drittel des Schatzhorts (fünf Anteile aus fünfzehn Parteien) versprochen, verbessert sich die Einstellung aller fünf Drachen.

Weitere Versprechungen. Die Charaktere können die Drachen auch mit anderen Angeboten beeinflussen, auch wenn die Drachen diese Optionen nicht von sich aus vorschlagen werden. Belohne den Einfallsreichtum der Spieler für Ideen wie die folgenden:

- Die Zusicherung, dass Severin nach seiner Gefangennahme bzw. seine Leiche, falls er den Tod findet, den Drachen übergeben wird.
- Die Weihe eines wichtigen Klosters oder Tempels im Namen Bahamuts.
- Die Überlassung eines geschichtsträchtigen Landstrichs in den Besitz der Drachen.

DAS RICHTIGE ARTEFAKT FÜR GENAU SOLCHE GELEGENHEITEN

Metallische Drachen sind dafür bekannt, von Zeit zu Zeit Magie und Schätze aus ihren Horten Helden zu überlassen, um diesen zu helfen. Falls es den Charakteren auf exzellente Weise gelingt, die Drachen zu beeindrucken – wenn sie etwa die Einstellung aller fünf Drachen auf „freundlich“ erhöhen –, oder wenn sie in einer Begegnung besonders gutes Rollenspiel zeigen, wird das Drachenzinsil möglicherweise einem oder mehreren Charakteren ein Zeichen seiner Gunst überlassen. Die wahrscheinlichsten Belohnungen sind entweder 3 Pfeile des Drachentötens oder eine Ritterrüstung des Blitzwiderstands. Beide Geschenke werden den Charakteren im Kampf gegen den Kult von Nutzen sein, insbesondere, wenn ihnen die Episode „Xonthals Turm“ noch bevorsteht. Tazmikella könnte den Charakteren auch den Gegenstand, den diese ihr zurückgegeben haben, überlassen. (Sie legt keinen Wert darauf, wenn andere größeren Nutzen daraus ziehen können; sie nahm es nur übel, dass ihr der Gegenstand gestohlen wurde.)

ABSCHLUSS

Sobald die Charaktere eine zufriedenstellende Abmachung mit den Drachen getroffen haben, bietet Otaaryliakkarnos an, mit ihnen nach Waterdeep zurückzukehren und den Rat ins Bild zu setzen. Einzelheiten und Bedingungen – einschließlich der Zugeständnisse, welche die Charaktere gemacht haben – können in der nächsten Ratssitzung besprochen werden. Falls die Charaktere keine Einigung mit den Drachen erzielen, weil sie den Forderungen der Drachen nicht nachkommen können oder wollen, fliegt Otaaryliakkarnos sie nach Waterdeep zurück, bricht aber auf der Stelle wieder auf.



EPISODE 7: XONTHALS TURM

Obwohl Severin den Drachenkult fest im Griff hat, gibt es darin noch traditionelle Elemente, die sich die alten Wege der Drakolich-Verehrung zurückwünschen. Dabei handelt es sich größtenteils um Gelehrte und Akademiker, deren Fachkenntnisse durch den neuen Fokus des Kults irrelevant wurden. Andere glauben, dass Severin von Teufeln überlistet wird und dass Tiamat ihn zum Narren halten wird – ein Gedanke, der recht nah an der Wahrheit ist.

Zwei der führenden Drakolich-Traditionalisten – die Drachenseele Jorgen Pawl und dessen rechte Hand Iskander – sind in ihrem Widerspruch am lautstärksten. Nun, da die Beschwörung Tiamats näher rückt, hat Severin erkannt, dass er es nicht riskieren kann, loyale Truppen in internen Machtkämpfen zu verlieren. Deshalb hat er zugestimmt, Jorgen Pawl und seinen Anhängern eine Drachenmaske zu überlassen. Sie wollen die Maske untersuchen und so feststellen, ob Severins Verständnis ihrer Kräfte korrekt ist. Falls Severin falsch liegt, soll er dies wissen, ehe er alles aufs Spiel setzt; liegt er richtig, werden die Traditionalisten ihm ihre Unterstützung versprechen.

Was Jorgen nicht weiß: Severin hat den Roten Magiern, mit denen er verbündet ist, den Auftrag gegeben, eine falsche Maske anzufertigen. Den Gelehrten wurde ein Duplikat der *Blauen Drachenmaske* übergeben, welches machtvoll und rätselhaft erscheint, aber wenig tatsächliche Magie in sich trägt. Severin ist bewusst, dass die Gelehrten die Täuschung früher oder später entdecken werden. Er hofft jedoch, dass

die Traditionalisten hierdurch lange genug beschäftigt sein werden, um ihm die Zeit für die Vollendung seiner Pläne zu geben.

Vor kurzem brachte der Drachenkult Xonthals Turm in seinen Besitz, einen uralten und geheimnisvollen Magierturm am Südhang des Bergs Hlim. Auch wenn nicht alle dort befindlichen Drachenkultisten Traditionalisten sind, haben Jorgen Pawl und Iskander dort das Kommando, und es ihnen gelungen, viele Gleichgesinnte in ihrem Einflussbereich zu versammeln.

ISKANDER

Neutral böser menschlicher Magier

Der junge stellvertretende Befehlshaber in Xonthals Turm ist beeindruckende 1,96 m groß. Iskander ist nicht außergewöhnlich mutig, aber er ist aufmerksam. Seinem Blick nicht entgangen ist die Tatsache, dass zahlreiche aufstrebende Drachenkultisten vor dem Erreichen ihres vollen Potenzials mysteriöse Enden finden. Der Verdacht, dass manche Kultisten morden, um in der Hierarchie aufzusteigen oder übermäßig ehrgeizige Untergebene zu eliminieren, lastet schwer auf Iskanders Gedanken.

Vor vier Zehntagen litt Iskander unter einem schweren Magenleiden, welches ihn gefährlich schwächte. Während seiner Krankheit erblühten seine Verdächtigungen zu ausgewachsener Paranoia. Er ist überzeugt, dass jemand in Xonthals Turm ihn vergiftete, und nun vertraut er niemandem

mehr. Um sein Leben zu retten, hat Iskander beschlossen, den Kult zu verraten und anderswo Schutz zu suchen. Er hörte von den Taten der Abenteurer und erkannte, dass die effektivsten Feinde des Kults auch seine besten Verbündeten sein können – und dass eine Drachenmaske mehr als genügen sollte, um deren Aufmerksamkeit zu erregen.

EINE UNERWARTETE BOTSCHAFT

Iskanders Botschaft kann die Abenteurer auf jede Weise erreichen, die du für richtig hältst, einschließlich über Kontakte bei den Zhentarim. Unabhängig davon, ob die Charaktere die Nachricht direkt oder übermittelt durch einen NSC im Rat von Waterdeep erhalten, kann es sich dabei um eine hektisch gekritzelte Notiz, einen von einem Boten eloquent vorgetragenen Appell oder ein geflüstertes Flehen in einem dunklen Korridor handeln.

„Ihr kennt mich nicht, doch wir können einander eine unermessliche Hilfe sein. Mein Name ist Iskander, und ich habe einen schrecklichen Fehler gemacht, als ich ein Mitglied des Drachenkults wurde. Die grässlichen Pläne des Kults bringen uns allen den Untergang, doch kann ich sie mit eurer Hilfe stoppen. Errettet mich aus den Klauen des Kults, und ich bringe euch den Schatz aller Schätze: die *Blaue Drachenmaske*! Ohne die Maske wird Severin in seinem Versuch, Tiamat in unsere Welt zurückzurufen, auf unüberwindbare Hindernisse stoßen. Die Maske ist hier in Xonthals Turm und wird von nur einer Handvoll Magiern, zu denen auch ich gehöre, erforscht und bewacht.

Jeden Tag steigt die Gefahr, dass mein Verrat entdeckt wird, und sollte dies geschehen, werde ich sicher sterben. Bitte eilt, im Namen von allem, was einen Wert für euch hat!“

Die Abenteurer werden voraussichtlich Misstrauen gegenüber Iskander hegen; sein Angebot könnte schließlich mehr aus Sorge um sein eigenes Überleben zustande kommen als aus Sorge über das Schicksal der Welt. Falls zur Einschätzung der Situation auch Hellsichtszauber gewirkt werden, gib den Charakteren das starke Gefühl, dass Iskander aufrichtig ist und die *Blaue Drachenmaske* in seinem Besitz hat.

Falls die Charaktere die Mitglieder des Rats von Waterdeeps nach ihrer Meinung fragen, antworten diese einstimmig: Das Risiko mag gewaltig sein, doch ist der potenzielle Ertrag noch ungleich höher. Wenn Severin eine der fünf Drachenmasken verliert, werden seine Pläne vielleicht irreparablen Schaden nehmen.

XONTHALS TURM

Xonthals Turm ist unter den Magiern und Geschichten-erzählern Faerûns für seine außergewöhnlichen magischen Verteidigungen berühmt. Dazu gehört etwa ein magisches Heckenlabyrinth, das den Turm umgibt. Die Kultisten meiden das Labyrinth, indem sie ein Portal im Turm benutzen, um ihn zu erreichen oder zu verlassen.

Der Magier Xonthal war eine bemerkenswerte Gestalt. Als einfacher Abenteurer reiste er einst über ganz Faerûn (und darüber hinaus). Er besuchte Zakhara, Kara-Tur und sogar das ferne Maztica. Seine Arbeit drehte sich vor allem um Beschwörungsmagie und Elementarhervorrufung, weswegen er häufig die Gesellschaft von Dschinnis und Elementaren genoss.

Xonthal legte Wert auf Abgeschiedenheit. Deshalb gestaltete er seinen Turm und das Heckenlabyrinth derart, dass Eindringlinge und unerwünschte Besucher abgeschreckt würden. Vor mehr als einem Jahrhundert warf der Magier seine Lehrlinge hinaus und versiegelte den Turm. Niemand weiß, was Xonthal seitdem getan hat oder ob er überhaupt noch am Leben ist. Manche sind sicher, dass er zum Lich wurde, andere denken, dass er schlicht tot ist. Man kann nur sicher sagen, dass das Heckenlabyrinth immer noch ein frustrierendes Hindernis darstellt, und dass die Schutzmagie des Turms nichts von ihrer Macht verloren hat.

DAS DORF

Am Rand des Heckenlabyrinths hat sich ein Dorf ausgebreitet, das ebenfalls Xonthals Turm heißt. Zu Beginn war diese Siedlung der Ort, an dem Xonthals zahlreiche Lehrlinge sich ihre eigenen Heimstätten einrichteten. Im Laufe der Jahre sprach es sich herum, dass der Magier und seine Lehrlinge einen ausgezeichneten Schutz gegen marodierende Orks und Monster darstellten, sodass immer mehr Siedler in die Gegend kamen. Das Dorf ist jetzt zwar kleiner als zur Glanzzeit des Turms, doch hat es noch immer etwa dreihundert Einwohner.

Die Einheimischen sind recht freundlich, gehen aber sehr vorsichtig mit Fremden um, die zu viele Fragen über den Turm stellen. Für lange Zeit war es dort ruhig, doch seit fast einem Jahr beobachten die Dörfler nachts Lichter in den Fenstern und hören unheimliche Geräusche. Einige behaupten, hoch oben am Himmel einen Blauen Drachen gesehen zu haben. Manche Dorfbewohner spotten über diesen Gedanken, doch sind sich alle einig, dass der Turm wieder bewohnt ist.

Sobald die Dorfbewohner überzeugt sind, dass die Charaktere nicht hierhergekommen sind, um den Turm zu zerstören (denn sie befürchten, dass eine ausufernde Schlacht auch ihr Dorf zerstören könnte), möchten sie eigentlich über nichts anderes mehr reden als darüber, wer sich darin aufhalten mag. Die verbreitetsten Theorien sind die, dass Xonthal zurückgekehrt oder als Lich erwacht ist, oder dass einer der Dschinnis und Elementare, die der Magier einst gefangen hielt, aus seinen Fesseln entkommen ist, aber den Turm nicht verlassen kann.

Die Dörfler warnen die Charaktere eindringlich vor den Gefahren im Heckenlabyrinth. Die wenigsten, die es betreten, kommen wieder heraus, und wer doch hinauskommt, hat meist schon bessere Tage gesehen. Selbst Tiere und Vögel meiden das Labyrinth.

Turm und Labyrinth sind von *Wunsch*-Zaubern geschützt, die Xonthal auf brillante Weise geformt hat. Ausspähungen und Hellsichtsmagie können den Turm nicht durchdringen, und er ist immun gegenüber allen Arten von Angriffen und Veränderungsversuchen. Der Weg durch das Labyrinth mit den von Xonthal erdachten Rätseln ist der einzige Weg hinein.

DAS LABYRINTH

Das Heckenlabyrinth mit dem Turm im Zentrum ist ein erstaunliches Werk magischer Baukunst. In gewisser Weise ist es sogar beeindruckender als der Turm selbst – dank der mächtigen Methoden, mit denen es den Raum manipuliert.

Ein leicht geschwungener Pfad führt vom Dorf aus ins Labyrinth hinein. Die Dorfbewohner haben vor dem Eingang des Irrgartens einen niedrigen Zaun errichtet, um kleine Kinder und Tiere davon abzuhalten, hineinzuwandern. In alle anderen Dorfbewohner wurde von klein auf die Angst vor dem Labyrinth eingehämmert, sodass sie es gewissenhaft meiden.

Betrachtet man es von oben – etwa dank des Zaubers Fliegen oder der Aussicht von einem nahen Dach –, erscheint das Labyrinth wie ein völlig überwuchertes, verschlungenes Chaos, in dem kein erkennbarer Pfad länger ist als ein Dutzend Meter. Es sieht genau wie das aus, was es ist: ein Heckenlabyrinth, dass seit mehr als einem Jahrhundert nicht mehr gepflegt wird und zu einer undurchdringlichen Masse aus Dornenhecken verwachsen ist.

Sieht man es jedoch vom Boden aus, erscheint das Labyrinth als angenehmer, von einer Hecke umringter Garten, der rein gar nicht wie ein Labyrinth aussieht. Die Dorfbewohner weisen sofort auf diese Anomalie hin und demonstrieren den Charakteren so, dass man das Labyrinth nicht auf die leichte Schulter nehmen kann. Die Vogelperspektive enthüllt das Labyrinth als das, was es in der realen Welt wirklich ist; der Blick den Pfad hinauf jedoch zeigt den extradimensionalen Raum, den Xonthal als Barriere um sein Zuhause errichtet hat.

Der Eingang des Turms existiert nur in diesem extradimensionalen Raum. Betreten die Charaktere das Labyrinth an einer anderen Stelle als am vorgesehenen Zutrittspfad, enden sie bald in beinahe undurchdringlichem Buschwerk, das mit dem Eingang des Turms nicht physisch verbunden ist. Charaktere, die sich zum Turm durchhacken, über die Hecken fliegen oder einen Tunnel unter dem Gestrüpp hindurchgraben, finden die lückenlose, glatte Steinwand des Turms vor, die auf keine Weise durchbrochen oder umgangen werden kann. Aus dem obersten Geschoss des Turms ragt ein Balkon, der jedoch von einer unsichtbaren, undurchdringbaren Barriere umgeben ist, welche sämtliche Objekte und Effekte abprallen lässt. Es gibt nur einen Weg in den Turm: Xonthals extradimensionales Labyrinth.

ALLGEMEINE MERKMALE

Da das Labyrinth im Normalraum nicht existiert, kann es auch nicht auf traditionelle Weise kartografiert werden. Stattdessen wird es an dieser Stelle als eine Reihe von sieben Knotenpunkten dargestellt, an denen Begegnungen stattfinden. Es dauert 2W6 Runden, sich von einem Knotenpunkt zum nächsten zu bewegen, unabhängig davon, ob die Charaktere normal gehen oder rennen. Den Charakteren erscheint diese Bewegung so, als würden sie einen Pfad in einem gut gepflegten Heckengarten entlanggehen. Der Pfad beschreibt eine Kurve, sodass die Charaktere nicht weiter als 4,50 m vor sich blicken können – genau so, als befänden sie sich in einem kreisförmigen Garten mit konzentrischen Wegen. Die Reisedauer zwischen zwei Knotenpunkten wird nicht davon beeinflusst, wenn Charaktere sich durch Hecken schneiden. Wenn sie eine Stelle suchen, an der sie sich zuvor durch die Hecke geschnitten haben, können sie diese nicht finden.

Die Heckenmauern sind 2,40 m hoch und erlauben es den Abenteurern an vielen Stellen, den darüber aufragenden Turm zu sehen. Dies ist jedoch kein Anhaltspunkt für die einschlagende Richtung. Charaktere, die den Turm zu ihrer Linken sehen, erblicken ihn im nächsten Moment zur Rechten, oder hinter ihnen, oder weiter weg oder näher als zuvor. Sobald sie versuchen, sich auf den neuen Standpunkt des Turms zu konzentrieren, bemerken Charaktere plötzlich, dass sie sich nicht klar an seine alte Position erinnern können, oder fragen sich, ob er nicht schon immer an seinem jetzigen Ort war.

Falls ein Charakter innerhalb des extradimensionalen Labyrinths versucht, in die Höhe zu fliegen, verschwindet der Turm sofort aus seinem Sichtfeld, und er sieht in alle Richtungen endlose Heckenpfade, die sich bis zum Horizont erstrecken. Alternativ können Charaktere, die über das Labyrinth fliegen, auch zurück in die reale Welt geworfen werden. Dort erscheinen sie über dem Heckengestrüpp, und ihre Gefährten sind nirgendwo zu sehen. Der einzige Weg, wie

sie zur Gruppe zurückkehren können, ist es, das Labyrinth erneut zu betreten, den gesamten Weg erneut zu gehen und sämtliche Begegnungen noch einmal abzuarbeiten. (Nutze diese Option mit Vorsicht, wenn du es nicht magst, wenn die Gruppe sich aufteilt!)

Falls die Charaktere das Labyrinth bei Nacht betreten, ist das Sternenlicht vom klaren Himmel hell genug, dass sie ihren Weg finden können – und sogar so hell, dass die Sonnenuhr in Bereich 1 einen Schatten wirft. Jedoch kann jeder, der sich nur im Geringsten mit dem Himmel auskennt, erkennen, dass die sichtbaren Sternbilder völlig unbekannt sind.

Bereich 1 ist das Herz des Labyrinths, zu dem die Charaktere auf ihrer Suche nach dem Turmeingang viele Male zurückkehren werden. Wenn sie es richtig anstellen, müssen sie sich keiner der Gefahren des Labyrinths stellen; das ist jedoch sehr unwahrscheinlich.

Während es teuflisch schwer ist, das Labyrinth zu durchqueren, ist es doch einfach, es zu verlassen. Die Charaktere müssen lediglich in Bereich 1 den Wunsch äußern, das Labyrinth zu verlassen, und der nächste gewählte Pfad wird sie zum Eingang und zum Pfad in Richtung Dorf zurückbringen. Sie können umkehren und das Labyrinth erneut betreten, was sie wieder zu Bereich 1 am Anfang des Labyrinths führt.

RETTUNGSMISSION

Wenn die Charaktere nicht zu extremen Mitteln gegriffen haben, um ihre Annäherung ans Labyrinth zu verschleiern, werden sie von den Kultisten im Turm gesehen. (Die Kultisten halten das Dorf unter genauer Beobachtung und erkennen sofort jedes Aufsehen, dass durch die Ankunft der Abenteurer erregt wird.) Die Kultisten kennen zwar nicht die Pläne der Charaktere, sind aber nicht bereit, Risiken einzugehen, solange die *Blaue Drachenmaske* hier ist. Iskander wird durch den Aufruhr im Turm alarmiert und sieht seine Fluchtchancen schwinden. Er gerät in Panik, schnappt sich die *Blaue Drachenmaske* und eilt zum Turmbalkon.

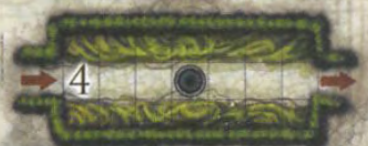
Lies das Folgende vor oder gib es mit eigenen Worten wieder, sobald die Charaktere kurz davor stehen, das Labyrinth zum ersten Mal zu betreten. Auch wenn die Abenteurer zu lange im Dorf herumtrödeln, kann es zu diesen Ereignissen kommen.

Als ihr gerade auf den Gartenpfad treten wollt, bemerkt ihr Bewegung hoch oben am Turm. Ein menschlicher Mann in schwarzen Gewändern steht auf dem Balkon und winkt über dem Kopf mit einem Gegenstand. Es fällt euch schwer, auf diese Distanz Genaueres zu erkennen, doch es könnte sich um eine blaue Maske handeln.

„Helden!“, ruft die Gestalt, „Sie haben euch im Dorf gesehen. Ich habe die Maske, doch sie werden ihr fehlen innerhalb von Minuten bemerken. Sucht mich unter dem Turm; nur dort kann ich mich noch verstecken! Dies ist der Schlüssel, der euch ins Gewölbe teleportiert.“ Die Gestalt hält einen zweiten Gegenstand in die Höhe – anscheinend eine Art weiße, schimmernde Sanduhr. „Ich werde ihn zurücklassen, sobald ich ihn benutzen konnte. Doch andere könnten ihn finden, bevor ihr es tut.“

Der Mann blickt hinter sich, als plötzlich eine zweite Gestalt auf dem Balkon erscheint. Ihr seht Klingen und Zaubersprüche blitzen. Dem Sprecher gelingt es, seinen Angreifer über das Balkongeländer zu schubsen. Dann verschwindet er im Turm.

XONTHALS TURM



□ ENTSpricht 3 M



BLANDO

1. DIE SONNENUHR

Dies ist der erste Bereich, den die Charaktere nach ihrem Eintritt ins Labyrinth erreichen. Sie kommen über Pfad E.

Ihr erreicht eine Kreuzung von acht symmetrisch angelegten Pfaden. Direkt geradeaus, über der Hecke, seht ihr Xonthals Turm; doch aufgrund der Kurven und Biegungen, welche die Pfade beschreiben, habt ihr keine Chance, den richtigen zu bestimmen.

In der Mitte der Kreuzung steht eine Sonnenuhr. Der Schatten des Polstabs zeigt genau auf den Turm – was ausgesprochen merkwürdig ist, da die Sonne nicht hinter euch steht. Eure Schatten zeigen in die angemessene Richtung. Nur der Schatten der Sonnenuhr zeigt geradeaus.

Die Sonnenuhr ist im Boden verankert und kann nicht bewegt oder verschoben werden. Die acht Pfade sind völlig identisch. Wenn die Charaktere versuchen, Markierungen auf den Wegen anzubringen oder Gegenstände zurückzulassen, sind diese bei ihrem nächsten Eintreffen hier verschwunden. Die Abenteurer sollten im Unwissen bleiben, ob sie immer zum gleichen Ort zurückkehren oder ob es mehr als eine Sonnenuhr-Kreuzung im Labyrinth gibt.

Der Schatten der Sonnenuhr zeigt den richtigen Pfad an. Wenn die Charaktere einem Pfad folgen, auf den die Sonnenuhr nicht zeigt, führt dieser zu einem anderen Labyrinthbereich deiner Wahl. Einmal betreten, kann man auf einem falschen Pfad nicht umkehren. Sobald der hinterste Charakter außer Sichtweite der Sonnenuhr gegangen ist (4,50 m entlang des gebogenen Pfads), führt jeder Versuch einer Richtungsänderung dennoch dorthin, wo die Charaktere eigentlich angekommen wären.

Wählen die Charaktere den richtigen Pfad, gelangen sie nach 2W6 Runden wieder zu Bereich 1. Jedes Mal, wenn sie hier ankommen, zeigt die Sonnenuhr einen anderen Pfad an (in der unten angegebenen Reihenfolge). Jedoch wirft der Polstab immer, wenn die Charaktere nach dem ersten Mal hier ankommen, mehr als einen Schatten. Die Abenteurer müssen aus den sichtbaren Schatten jedes Mal den korrekten Pfad herleiten, was nicht immer einfach ist – oder auch nur fair. Xonthal wollte ernsthaft Feinde und Neugierige fernhalten, nicht bloß eine amüsante Kopfnuss stellen.

SCHATTEN DER SONNENUHR

Sonnenuhr	Schatten zeigen auf ...	Korrektter Pfad
1	A	A
2	A, C	B
3	A, D, F	E
4	B, D, F, H	Sonnenuhr
5	A–H	Rand der Hecke

Die **ersten drei Sonnenuhren** sind relativ unkompliziert, auch wenn die Lösungen nicht immer sofort offensichtlich sind.

Die **vierte Sonnenuhr** wirft vier Schatten und formt so ein „X“. Wenn die Charaktere die Schatten betrachten, nehmen diese eine langsame Rotationsbewegung über das Ziffernblatt auf. Sie werden immer schneller und dabei

kürzer, ehe sie in den Polstab hineinschrumpfen und dieser gar keinen Schatten mehr wirft. In diesem Fall ist der richtige Pfad die Sonnenuhr selbst. Ein Charakter, der auf die Sonnenuhr hinaufspringt oder -klettert, wird von ihrer Oberfläche eingezogen und fällt dann bei Sonnenuhr 5 schadlos vom Himmel.

Die **fünfte Sonnenuhr** wirft acht Schatten, die auf jeden einzelnen der acht möglichen Pfade zeigen. Keiner der Pfade ist der richtige. Stattdessen müssen die Charaktere zwischen den Pfaden durch den Rand einer beliebigen Hecke gehen. Sobald ein Charakter durch eine Hecke geht, rennt oder sich kopfüber hineinwirft, erscheint er unbeschadet am Fuß des Turms.

Jedes Mal, wenn die Charaktere einen falschen Pfad auswählen, kommen sie zu einem der anderen, im Folgenden beschriebenen Labyrinthbereiche. Die Reihenfolge der Bereiche liegt in deinem Ermessen. Wenn die Charaktere sich mehr als sechsmal für den falschen Weg entscheiden, kannst du Bereiche erneut benutzen, dir eigene Bereiche ausdenken oder die Charaktere einen Pfad entlangwandern lassen, der viel länger ist als sonst und sie wieder zur Sonnenuhr führt.

Die Charaktere erscheinen immer wieder an der Sonnenuhr, an der sie zuletzt aufgebrochen sind (Sonnenuhr 1–5), sodass sie nicht jedes Mal wieder den ganzen Weg von Beginn an zurücklegen müssen. Jedoch können sie, wie oben erwähnt, nicht sicher wissen, ob sie wieder bei derselben Sonnenuhr eingetroffen sind, bei der sie aufbrachen.

DAS LABYRINTH BEZWINGEN

Wenn die Charaktere das Labyrinth bezwingen, indem sie bei der fünften Sonnenuhr durch die Hecke gehen, erscheinen sie in Sichtweite eines Teleportationskreises am Fuß des Turms. Am Boden liegt der leblose Körper eines Kultisten (der Kultist, den Iskander zuvor vom Balkon geworfen hatte). Hinter sich sehen die Charaktere einen Pfad, der in gerader Linie zur Sonnenuhr-Kreuzung führt. Hinter der Sonnenuhr ist ein zweiter, 9 m langer Pfad zu sehen, der am Ausgang in Richtung Dorf endet.

Wenige Sekunden, nachdem der erste Charakter den Teleportationskreis betritt, werden alle Kreaturen innerhalb des Kreises zu Bereich 8 des Turms teleportiert. Alternativ können die Charaktere ohne Umwege und Schwierigkeiten durch den Garten zum Ausgang gehen. Dann verschwinden jedoch sämtliche Edelsteine, die sie im Labyrinth gesammelt haben (siehe unten), spurlos aus ihrem Besitz.

DIE GRUPPE AUFTEILEN

Einige Abenteurergruppen werden versuchen, sich aufzuteilen, um so das Labyrinth zu überlisten. Doch egal, auf welche Weise sie dies versuchen, werden sie immer wieder zusammenkommen. Nehmen Gruppen verschiedene Pfade, kommen sie am gleichen Ziel an. Wartet ein Charakter an der Sonnenuhr, während die anderen einen Pfad ausprobieren, führt dieser Pfad direkt zum wartenden Charakter. Dieser ist sich darüber hinaus sicher, dass die anderen 1W6 Stunden lang weg waren – lange genug, um eine kurze Rast abzuschließen (eine lange Rast ist im Labyrinth nicht möglich). Wie üblich verschwinden sämtliche Markierungen, welche die Charaktere angebracht haben, ohne dass irgendjemand etwas bemerkt hätte.

2. CHUUL-BECKEN

Die Mitte dieses 24 mal 24 Meter großen Hofes wird von einem 18 Meter durchmessenden, kreisförmigen Wasserbecken eingenommen. Das Wasser ist dunkel und schmutzig; man kann vielleicht dreißig Zentimeter tief hineinschauen. Dreißig Zentimeter über dem Mittelpunkt des Beckens schwebt ein Edelstein aus Granat. Direkt gegenüber von euch führt ein weiterer Pfad zwischen den Hecken hindurch.

In dem dunklen Wasser leben vier **Chuul**. Solange die Kreaturen auf dem festen Land bleiben, bleiben sie versteckt, doch die greifen jede Kreatur an, die das Becken betritt oder den Edelstein berührt. Angreifende Chuul versuchen, ihre Opfer zu lähmen und sie dann ins 15 m tiefe Becken zu ziehen oder zu werfen, um sie dort zu ertränken. Magie fasziniert die Chuul, weswegen sie durch jeden magischen Gegenstand, der ins Becken fällt, für 5 Runden abgelenkt werden. Sie greifen während dieser Zeit nicht an; wenn sie bereits in einen Kampf verwickelt sind, verlassen sie diesen und tauchen zum Grund des Beckens, um ihren neuen Schatz zu inspizieren.

Wenn die Charaktere versuchen, den Bereich ohne den Granat zu verlassen, führen beide Pfade schnell wieder hierher zurück. Falls die Charaktere Markierungen, Gegenstände oder Gefährten hinterlassen haben, gilt dasselbe wie in Bereich 1.

Wenn die Charaktere den Granat mit sich führen, sobald sie den Bereich verlassen, führen beide Pfade zur Sonnenuhr.

SCHÄTZE

Am Beckengrund liegen die Schätze, die von anderen Besuchern hineingeworfen wurden: sechs *Heiltränke*, ein *Trank des Wachstums*, ein *Trank des Feueratems*, ein *Zauberstab der Angst* (5 Ladungen), drei *Dolche +1*, eine *Schwebekugel* und ein *Elementarer Edelstein* (Blauer Saphir/Luftelementar).

3. ZYKLOPENWIESE

Der Pfad führt euch zu einem freien Bereich, der viel größer ist, als ihr in einem Heckenlabyrinth erwartet hättet. Die große, felsbrockenübersäte Wiese ist sicherlich 27 Meter breit; das andere Ende seht ihr in etwa 45 Meter Entfernung. An einer Seite befindet sich ein großer Teich, an der anderen ein umzäunter Gemüsegarten mit einer übergroßen Gartenhütte. Auf der Wiese grasen Schafe, gehütet von zwei Zyklopen – doch weder Schafe noch Zyklopen bewegen sich. Sie scheinen allesamt in der Zeit eingefroren zu sein.

Wenn die Charaktere weiter in den Bereich vordringen, erwachen die Kreaturen hier zum Leben: Die Schafe fressen Gras, und die Zyklopen unterhalten sich freundlich. Sobald die Zyklopen die Charaktere bemerken, tauschen sie unhörbar ein paar Worte aus und spielen dann etwas, was wie Stein/Schere/Papier aussieht. Ein Zyklop verliert das Spiel, woraufhin beide auf die Charaktere zugehen. Sie scheinen keine Waffen zu tragen.

Als die Zyklopen etwa 6 m an die Charaktere herangetreten sind, hebt der Zyklop, der das Spiel verloren hatte, einen Felsbrocken vom Boden auf und gestikuliert zu den Abenteurern. Dann schaut er das Feld hinab und wirft den Brocken 30 m

weit, wo dieser aufprallt und noch 6 m weiter rollt. Beide Zyklopen drehen sich dann um und schauen die Charaktere erwartungsvoll an.

Die Felsbrocken an diesem Ende der Wiese haben allesamt mindestens 60 cm Durchmesser und wiegen 500 Pfund oder mehr.

Die Zyklopen sprechen nur Riesisch. Wenn ein Charakter sie in dieser Sprache anspricht, ignorieren sie alle Fragen und erklären stattdessen die Regeln des Spiels: Der Felsbrocken der Charaktere muss weiter fliegen als jener der Zyklopen. Wie die Charaktere dies bewerkstelligen, ist den Zyklopen egal, doch der Felsbrocken darf nicht geschoben, gezogen oder getragen werden – er muss zumindest eine Teildistanz fliegen oder rollen.

Die Charaktere können diese Herausforderung auf verschiedene Weisen angehen. Die direkteste Methode ist es, den Felsbrocken mit dem Zauber *Vergrößern/Verkleinern* zu schrumpfen, dann einen starken Charakter mit demselben Zauber zu vergrößern, der den Felsen daraufhin wirft. Andere Lösungen könnten das Wirken des Zaubers *Schweben* auf den Felsen in Verbindung mit einem Schubs, das Aussehen eines Grabens, durch den der Felsen über das Feld rollt, oder irgendeine andere Nutzung von Magie sein. Die Zyklopen werden jede Lösung akzeptieren, solange der Fels weiter bewegt wird, als es dem Zyklopen gelang.

Die **Zyklopen** setzen sich zur Wehr, wenn sie angegriffen werden. Sie zu töten, ändert jedoch nichts: Um zur Sonnenuhr zurückkehren zu können, müssen die Charaktere nach wie vor einen Felsen weiter bewegen, als der Zyklop es tat.

Wenn die Charaktere die Aufgabe vollbringen, bricht der von dem Zyklopen geworfene Stein entzwei und bringt einen Topas zum Vorschein. Wenn die Charaktere den Topaz bei sich tragen, führen beide Pfade sie wieder zur Sonnenuhr.

Falls die Charaktere versuchen, den Bereich zu verlassen, ohne den Wettbewerb gewonnen zu haben, führen beide Pfade schnell wieder hierher zurück. Falls die Charaktere Markierungen, Gegenstände oder Gefährten hinterlassen haben, gilt dasselbe wie in Bereich 1.

4. FLEISCHFRESSENDER GARTEN

Vor auch auf dem Pfad steht ein sprudelnder Springbrunnen. Große, bunte Blumen wachsen auf beiden Seiten des Brunnens in den Hecken; ihre Blüten schimmern im Licht. In der Luft liegt ein ausgesprochen frischer und süßer Duft.

Jeweils auf der Nord- und Südseite jedes Felds auf der Karte wächst eine große Blume; nur für das Feld mit dem Springbrunnen gilt dies nicht. Wenn die Charaktere näher treten, können sie sehen, dass das Schimmern der Blumen von großen Perlen stammt, von denen sich jeweils eine in jeder Blume befindet. Wenn eine dieser fleischfressenden Blumen angegriffen wird oder ein Charakter versucht, eine der Perlen zu entfernen, greifen alle zwölf Blumen jeden erreichbaren Feind an. Benutze für jede Blume die Spielwerte eines **Otyughs** mit Bewegungsrate 0 und dem Kreaturentyp Pflanze.

Wird eine Blume getötet, kann die enthaltene Perle entnommen werden. Wenn die Charaktere eine Perle bei sich tragen, führen beide Pfade sie wieder zur Sonnenuhr.

Falls die Charaktere versuchen, den Bereich ohne Perle zu verlassen, führen beide Pfade schnell wieder hierher zurück. Falls die Charaktere Markierungen, Gegenstände oder Gefährten hinterlassen haben, gilt dasselbe wie in Bereich 1.

5. PAGODE

Die Mitte dieses offenen Bereichs wird von einem Teich eingenommen. Wie eine Insel im Wasser liegt ein massiver Felsbrocken, auf dem eine Pagode steht. Eine Bogenbrücke führt über das Wasser zur Pagode, deren rotes Dach von sechs Säulen getragen wird und mit Schnitzereien von Fischen verziert ist. In der Pagode steht ein menschlicher Mann in mit roten und goldenen Fischen bestickter, gelber Robe. Ihr vernehmt exotische Musik, gespielt auf einem Saiteninstrument.

Wenn die Charaktere eintreffen, verbeugt der Mann sich vor ihnen und setzt sich auf den Felsbrocken, wo dieser ins Innere der Pagode ragt. Er wartet geduldig, bis die Charaktere sich zu ihm gesellen. Rund um den Felsbrocken besteht der Fußboden der Pagode nicht aus Holz, sondern stellt einen Steingarten aus hübschen Kieseln und gebürstetem Sand. Neben dem Sitzplatz des Mannes glüht eine Kohlegrube.

Der Meister der Pagode spricht nicht und wartet so lange auf die Charaktere, wie es eben nötig ist. Sobald diese die Pagode betreten, lächelt er und bietet Seidenkissen zum Sitzen an. Dann macht er eine Geste mit der Hand, und ein eiserner Teekessel erhebt sich aus den Kohlen. Der Kessel sieht aus wie ein finster blickendes Gesicht mit hervortretenden Gesichtszügen. Ein Charakter, der das Gesicht näher betrachtet, kann es mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) oder Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 12 als Dao erkennen. Der Mann gießt aus einem Tonkrug klares Wasser in den Kessel und fügt Teeblätter hinzu. Er verbeugt sich vor dem Kessel und lässt große Ehrfurcht vor dem Gefäß erkennen. Dann senkt er das Haupt in Meditation. Bald dringt Dampf aus dem Kessel.

Der Pagodenmeister ist ein **Dao**, der sich auf magische Weise als Mensch ausgibt, und im Kessel kocht kein Tee, sondern ein tödliches, gasförmiges Gift. Der Teekessel ist außerdem das *Magische Gefäß* des Dao (Beschreibung siehe unten).

Ein Charakter kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 feststellen, dass es eine angeborene Fähigkeit war, die den Teekessel aus den Kohlen hob (*Erde bewegen* auf eine kleine Lehmsäule). Charaktere, die dabei zusehen, wie die Blätter in den Kessel gegeben werden, können einen Wurf auf Intelligenz (Naturkunde) oder Weisheit (Heilkunde) gegen SG 13 ablegen. Bei einem Erfolg erkennen sie die Blätter als Drachlingswurz, eine potenziell tödliche Pflanze.

Wenn die Charaktere nicht handeln, füllt die aufgekochte Drachlingswurz die Pagode langsam mit giftigem Dunst. Der Dao umschließt die Pagode (einschließlich ihres Dachs) mit einer *Steinwand*, was alle Charaktere zusammen mit dem Gift einsperrt. Der Dao nutzt Erdgleiten, um im Felsbrocken zu versinken. Dort bewahrt er seinen Körper sicher auf, während seine Seele in den Teekessel springt, um sich an den Fluchtversuchen und dem Leid der Charaktere zu ergötzen. Kreaturen im Inneren der Pagode (ausgenommen der Dao in seinem *Magischen Gefäß*) müssen für die nächsten 3 Minuten (30 Runden) zu Beginn jedes ihrer Züge einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Misslingt ihr Wurf, erleidet eine Kreatur 14 (4W6) Giftschaden; gelingt der Wurf, wird der Schaden halbiert. Gelingen einer Kreatur drei Rettungswürfe in Folge, wird sie immun gegen das Gift.

Gefangene Charaktere haben mehrere Fluchtmöglichkeiten:

- Die Wände aus Stein sind 15 cm dick, haben RK 5 und 6 Trefferpunkte pro Zentimeter Dicke (insgesamt 90 TP). Sehr motivierte Charaktere können Luftlöcher in die Wände schlagen.
- Wird der Kessel ins Feuer geworfen, verringert dies den jede Runde erlittenen Schaden auf 7 (2W6) Giftschaden bei misslungenem Rettungswurf, die Hälfte davon bei gelungenem Wurf. Der Rauch brennender Drachlingswurz ist weniger schädlich als ihr Dampf.
- Wird der Ausguss des Kessels verstopft oder das Feuer gelöscht, verringert dies den SG des Rettungswurfs auf 8.
- Wird der Teekessel beschädigt, zwingt dies den Dao, zur Pagode zurückzukehren. Während die Seele des Dao sich im Teekessel befindet, ist dieser leicht belebt; jeder, der den Kessel berührt, sieht, wie dessen Augen sich in der Pagode umsehen. Der Kessel hat RK 5 und 20 Trefferpunkte. Wenn er mehr als 10 Punkte Schaden nimmt, kehrt der Dao in seinen Körper zurück, kommt aus dem Felsen hervor, lässt die *Steinwand* fallen (da er selbst auch nicht gegen das Gift immun ist) und greift an.

Falls die Charaktere den Dao angreifen, ehe seine Falle zuschnappt, setzt er sich zur Wehr und bringt *Unsichtbarkeit, Erde bewegen* und seine anderen Fähigkeiten dabei zu vollem Einsatz. Er versucht, die schwächsten Charaktere zuerst zu töten. Der Dao kämpft, bis er 45 Trefferpunkte oder weniger übrig hat, woraufhin er sich in die Erde zurückzieht.

Im Teekessel liegt ein Jadestein. Wenn die Charaktere diesen bei sich tragen, führen beide Pfade sie wieder zur Sonnenuhr.

Falls die Charaktere versuchen, den Bereich ohne den Jadestein zu verlassen, führen beide Pfade schnell wieder hierher zurück. Falls die Charaktere Markierungen, Gegenstände oder Gefährten hinterlassen haben, gilt dasselbe wie in Bereich 1.

6. STATUENGALERIE

In diesem Bereich stehen sechs kunstvoll verzierte Ritterrüstungen, als hielten sie Wache. Auf dem Teppichboden vor ihnen liegen zerschlagene Rüstungs- und Waffenteile. Die Rüstungen sind mit Moos und Flechten bedeckt, aber nicht verrostet. Auf der euch gegenüberliegenden Seite des Bereichs seht ihr einen weiteren Pfad.

Sobald die Charaktere den Bereich betreten, setzen sich zwei **Belebte Rüstungen** in Bewegung und greifen an. Immer, wenn eine der Rüstungen zerstört wird, setzen sich zwei weitere in Gang. Wenn keine Rüstungen übrig sind, die belebt werden können, setzen sich immer wieder neue Belebte Rüstungen aus den am Boden liegenden Rüstungsteilen zusammen, solange sich Charaktere in diesem Bereich aufhalten.

Wird jedes Mal, wenn eine Belebte Rüstung zerstört wird, einen W6. Ergibt der Wurf eine 6, rollt ein großer Blutstein aus den zu Boden fallenden Rüstungsteilen. Wenn die Charaktere einen Blutstein bei sich tragen, führen beide Pfade sie wieder zur Sonnenuhr.

Falls die Charaktere versuchen, den Bereich ohne Blutstein zu verlassen, führen beide Pfade schnell wieder hierher zurück. Falls die Charaktere Markierungen, Gegenstände oder Gefährten hinterlassen haben, gilt dasselbe wie in Bereich 1.

7. IRRGARTEN DER GORGONE

Der Pfad, dem die Charaktere folgen, führt in einen Irrgarten innerhalb des größeren Labyrinths des magischen Gartens.

Der gebogene Pfad, dem ihr folgt, macht eine plötzliche Wendung und offenbart einen wirklichen Irrgarten. Nur Augenblicke später hört ihr das Gestampfe von Hufen, und eine Gorgone rast aus dem Grün auf euch zu.

Dieser Bereich wird lückenlos von Hecken umgeben, wodurch ein Entkommen unmöglich ist. Die Charaktere werden dies jedoch nicht erfahren, solange sie den Irrgarten nicht vollständig erkunden – und dazu werden sie mit einer **Gorgone** auf ihren Fersen wenig Zeit haben.

Der Irrgarten erlaubt es der Gorgone, ungehindert durch seine Hecken zu laufen, wenn sie Trampelnder Sturmangriff benutzt. In ihrer Jagd auf die Abenteurer nutzt sie Versteinender Odem, so oft sie kann. Jedes Mal, wenn sie dies tut, kristallisiert in ihrem Atem ein Diamant und fällt zu Boden. Ein Charakter kann den Edelstein mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 bemerken. Der Diamant kann bis zum Beginn des nächsten Zuges der Gorgone aufgehoben werden; wird er nicht aufgehoben, löst er sich in Nebel auf.

Sobald ein Charakter den Diamanten aufhebt, erscheinen Pfade in der Mitte jeder der vier Seiten des Bereichs. Jeder Pfad führt die Charaktere zurück zur Sonnenuhr.

Die Gorgone wird die Charaktere nicht jenseits des Irrgartens verfolgen. Wird die Gorgone getötet, erscheint 1 Minute später eine weitere Gorgone irgendwo im Bereich.

DER TURM

Wenn sie sich ihren Weg durch die Gefahren des Heckenlabyrinths gebahnt haben, können die Charaktere Xonthals Turm betreten. Dort erfahren sie, dass die Kultisten den Verrat Iskanders erkannt haben und versuchen, ihn zu töten. Die Charaktere müssen das Teleportationssystem des Turms durchschauen, um dann sowohl die Kultisten als auch einige von Xonthals alten Verteidigungsmaßnahmen zu überwinden und so Iskander zu retten und die versprochene Drachemaske in Besitz zu nehmen. Ehe die Charaktere diesen Ort verlassen können, müssen sie sich jedoch dem Blauen Drachen stellen, der die Maske beschützt.

Von außen erscheint der Turm zwar quadratisch, doch von innen gesehen sind seine Räume und Wände kreisförmig. Dieses Paradoxon ist eine weitere Manifestation von Xonthals Fähigkeit, den Raum zu manipulieren.

ALLGEMEINE MERKMALE

Decken. Die Räume im Turm haben 3 m hohe Decken.

Licht. Die Bereiche 8 bis 13 sind durch schmale Fenster und magische Lampen hell erleuchtet.

Geräusche. Durch die Bauweise des Turms werden Geräusche zwischen zwei Etagen gedämpft. Nur ausgesprochen laute Rufe oder Geräusche sind in einem angrenzenden Geschoss hörbar, und mehr als einem Geschoss Entfernung sind höchstens noch Explosionen oder *Donnerwogen* zu hören.

Teleportationskreise. Die überirdischen Etagen von Xonthals Turm enthalten keine Treppen. Um von einem Geschoss in ein anderes zu gelangen, muss man die im Turm eingebauten Teleportationskreise benutzen (auf der Karte mit „T“ markiert). Da sie nicht aktiv hinauf- oder hinabgehen, können die Charaktere nur durch Blicke aus den Fenstern feststellen, auf welche Etage sie gerade teleportiert wurden. Die hohen Fenster des Turms sind so schmal, dass keine Kreatur, die breiter ist als wenige Zentimeter, hindurchpasst.

Hinter jedem Teleportationskreis befindet sich eine Metalltafel, die mit Symbolen beschriftet ist. Berührt man eines der Symbole, leuchtet es leicht. Wenige Sekunden später werden alle Kreaturen innerhalb des Kreises zu dem Bereich teleportiert, der mit dem Symbol angewählt wurde.

TELEPORTATIONSSYMBOL

Symbol	Zielort
Stuhl	Audienzraum (Bereich 8)
Zwei Stühle*	Balkone des Audienzraums
Umgedrehtes „L“	Geschlossene Räume (Bereich 9)
Rechteck	Schrein (Bereich 10)
Flamme	Salon (Bereich 11)
Stern	Observatorium (Bereich 12)
Quadrat	Schlafzimmer (Bereich 13)
Sanduhr	Gewölbeebe (gesperrt – Bereich 14)
Rechtwinkliges Dreieck	Sonnenuhr-Bereich im Heckenlabyrinth (Bereich 1; aus dem Gewölbe nicht erreichbar)

* Nur im Audienzraum (Bereich 8) verfügbar. Der genaue Balkon wird dadurch bestimmt, welchen Stuhl man berührt.

Charaktere, die das rechtwinklige Dreieck berühren, werden zur Sonnenuhr teleportiert, die vom Fuß des Turms aus zu sehen ist. Sie können dann über den geraden Pfad zum Turm zurückkehren oder das Labyrinth in Richtung Dorf verlassen (siehe „Das Labyrinth bezwingen“ oben).

Um zur Gewölbeebe zu teleportieren, muss man das Symbol mit dem sanduhrförmigen Schlüssel berühren, mit dem Iskander auf dem Balkon gewunken hatte. Xonthal führte auf dieser Ebene zahlreiche gefährliche Experimente durch und wollte mit allen Mitteln vermeiden, dass irgendjemand ohne seine Zustimmung dort hinein (oder hinaus) gelangt.

Der Schlüssel ist die Darstellung einer Sanduhr aus Elfenbein und Kristall. Iskander nutzte den Schlüssel, um vom Observatorium in die Gewölbeebe zu gelangen, und warf ihn nach der Benutzung hinter sich in den Raum, sodass die Abenteurer ihm folgen können würden. Jorgen Pawl fand den Schlüssel und trägt ihn nun bei sich. Die Charaktere müssen ihm den Schlüssel abnehmen, um in die Gewölbeebe zu gelangen.

8. AUDIENZRAUM

Die Wände dieser Kammer sind mit exotischen, geometrischen Formen bemalt, die Federn, Adler und Schlangen darstellen. Ihr habt diesen Stil noch nie zuvor gesehen. An einer Seite des Raums liegt eine menschliche Frau mit dem Gesicht nach unten in einer Blutlache. Sie trägt das Ornat einer ranghohen Drachenkultistin.

Iskander tötete diese Kultistin. Sie stritten miteinander, die Kultistin drehte sich um, um den Teleportationskreis zu betreten, und Iskander erstach sie, bevor er selbst den Kreis benutzte.

Ein Charakter, der die Leiche untersucht und einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Heilkunde) gegen SG 10 ablegt, kann erkennen, dass die Kultistin mit einem *Drachenzahndolch* getötet wurde.

Die Balkone befinden sich 2,40 m über dem Boden und können leicht erklommen werden. Der Boden jedes Balkons stellt einen Teleportationskreis dar, wie er im Turm überall

zu finden ist. Das Bedienungssymbol der Kreise befindet sich unter dem Handlauf des jeweiligen Balkongeländers und können mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 8 gefunden werden. Man kann sich von den Balkonen nur zum Haupt-Teleportationskreis in diesem Bereich teleportieren.

Die Dekorationen des Raums erinnern an maztische Architektur. Xonthal erforschte die Kultur Mazticas ausführlich und übernahm viele maztische Motive in seinem Zuhause.

9. GESCHLOSSENE RÄUME

Niemand weiß, wofür Xonthal diese Räume benutzte. Als die Kultisten ankamen, standen die Zimmer leer und wurden schnell zu Schlafquartieren umfunktioniert. Herumliegende Schlafsäcke bezeugen, dass jeder Raum von vier bis sechs Kultisten bewohnt wird.

Der Teleporter dieser Etage befindet sich innerhalb einer kreisförmigen Kammer mit geschlossener Tür. Tür und Wände der Kammer bestehen aus dünnem Stahl. Die Tür öffnet sich nach außen, wenn man eine einfache Klinke umlegt.

Wenn die Charaktere hier eintreffen, wird die Etage gerade von einem **Kultfanatiker** sowie vier **Kultisten** nach Iskander abgesucht. Die Kultisten erkennen schnell, dass sie die Abenteurer nicht besiegen können, und fliehen zum Teleporter-Raum. Sie versuchen, zum Salon (Bereich 11) zu entkommen, wo sie Verstärkung erwarten.

10. SCHREIN

Als Xonthal den Turm noch bewohnte, war dieser Schrein Oghma geweiht. Die Kult-Traditionalisten verwandelten die Kammer zu einem Forschungslabor.

Die Wände dieser Kammer sind über und über mit Darstellungen von Drakolichs bemalt. In der Mitte des Raums steht ein steinerner Altar, verziert mit den skelettartigen Gliedmaßen und Klauen eines Drachen. Ein halbes Dutzend Kultisten blicken überrascht auf, als ihr erscheint.

Skelettierte Vordergliedmaßen eines Schwarzen Drachen wurden am Altar angebracht und mit einem permanenten Zauber *Gegenstände beleben* belegt. Wenn die Charaktere eintreten, können sie nicht sofort erkennen, dass die Gliedmaßen am Altar befestigt sind oder dass sie belebt werden können. Jede Gliedmaße hat RK 10, 50 Trefferpunkte und kann pro Runde einen Nahkampfangriff gegen eine Kreatur in 1,50 m Reichweite durchführen: +4 zum Treffen; 6 (1W10 + 1) Stichschaden.

Im Raum halten sich zwei **Magi** und fünf **Kultfanatiker** auf, die beim ersten Anzeichen von Eindringlingen angreifen. Ein Magus nutzt seine Aktion, um das Befehlswort zu kreischen, welches die Drachengliedmaßen aktiviert. Sobald der Kultist, der die Gliedmaßen aktiviert hat, getötet wird, hören die Gliedmaßen auf, anzugreifen. Beide Magi kennen jedoch das Befehlswort. Die Kultisten kämpfen allesamt bis zum Tod.

Der Raum enthält viele Notizen und Schriftrollen zum Thema Drakolichs, aber nichts von Wert.

11. SALON

Diese Kammer stellte einst Xonthals Wohnzimmer und Schreibstube dar, wo er forschte, entspannte und schrieb. Auch dieser Raum wurde von den Kultisten in ein Drakolich-Labor verwandelt.

Dank der großen Feuerstelle in der Mitte des Raums ist es hier gemütlich warm; der Rauch des Feuers wird auf magische Weise ins Freie geleitet. Ungefähr zwei Drittel des Skeletts eines ausgewachsenen Drachen liegen rund um die Feuerstelle auf dem Boden. Bevor ihr den Raum näher untersuchen könnt, werdet ihr von einem halben Dutzend schwarz gewandeter Gestalten angegriffen.

Die sechs **Kultfanatiker** in diesem Raum schreiten zur Tat, sobald irgendjemand im Teleporter erscheint. Die Kultisten versuchen nach Möglichkeit, den Teleportationskreis zu erreichen und zu aktivieren, solange noch jemand darin steht. Da der Kreis nur wenige Sekunden braucht, um zu aktivieren, können im Kreis stehende Charaktere sich nicht wegbewegen, es sei denn, sie können sich als Reaktion bewegen. Als Ziel für die Charaktere wählen die Kultisten den Schrein (Bereich 10).

Wenn die Charaktere genügend Zeit haben, um das Skelett (eines Schwarzen Drachen) zu untersuchen, sehen sie, dass die Knochen nicht miteinander verbunden sind und nur grob an ihren passenden Stellen liegen. Außerdem fehlen die vorderen Gliedmaßen des Drachen. Die Abenteurer stellen außerdem fest, dass die Kultisten den Raum zur Essenszubereitung nutzen; an der Nordwand findet sich eine Sammlung einfachen Essgeschirrs sowie Säcke mit Kartoffeln, Steckrüben, Dörrfleisch und Mehl.

Abgesehen von dem liebevoll gereinigten Skelett und einigen akademisch interessanten Notizen gibt es auf dieser Etage nichts Wertvolles.

12. OBSERVATORIUM

Jorgen Pawl (**Magus**) und 3 **Kultfanatiker** halten sich auf dem Balkon vor diesem Raum auf, als die Abenteurer hierher teleportieren. Alle vier warten auf den ersten Charakter, der den Balkon betritt, um ihn aus dem Hinterhalt anzugreifen. Falls die Charaktere das Observatorium erkunden, bevor sie den Balkon betreten, stürzen die Kultisten in den Raum, in der Hoffnung die Abenteurer zu überraschen.

Bei diesem Raum handelt es sich offensichtlich um die Werkstatt eines Magiers. Auf einem Tisch liegen zwei massive Bücher über Astrologie und Astronomie. Ein großes Teleskop aus Messing, Kristall und poliertem Mahagoniholz ruht auf einem verzierten Ständer in der Mitte der Kammer. An der Wand lehnt eine Leiter, und in die Decke ist eine gewaltige Kristalllinse eingelassen.

Xonthal benutzte diese Kammer, um den Sternenhimmel zu beobachten. Die Leiter dient dazu, die Linse in der Decke zu erreichen, die vom Turm aus nach oben blickt. Tagsüber kann man durch die Linse nicht viel sehen, doch nachts bietet sie dem Teleskop ein Panorama des gesamten Himmels von Horizont zu Horizont.

Jorgen Pawl trägt den sanduhrförmigen Schlüssel bei sich, der den Zutritt zur Gewölbeebene des Turms ermöglicht. Berührt man das Sanduhrsymbol auf der Kontrolltafel eines beliebigen Teleportationskreises, aktiviert der Kreis einen Sprung zum Teleportationskreis in Bereich 14.

13. SCHLAFZIMMER

Jorgen Pawl und Iskander teilen sich diesen zurzeit leeren Raum, der luxuriös sein könnte, wenn der Zahn der Zeit nicht wäre. Notizen und Schriftrollen bedecken einen Tisch, der aus Brettern besteht, die auf Fässer gelegt wurden. Die Schriftstücke behandeln Drakolichs und sind für die gegenwärtige Krise nicht von Relevanz.

GEWÖLBE

Die Kultisten haben zwar die oberen Ebenen von Xonthals Turm fest in ihrem Besitz, doch über das Gewölbe darunter haben sie keine Kontrolle. Die Geheimnisse und die uralten Wächter dieses Bereichs sind ihnen unbekannt. Xonthal führte hier die meisten seine Experimente durch, und das Gewölbe enthielt einst mehrere extradimensionale Räume, die vom Hauptkorridor (Bereich 17) aus erreichbar waren.

Nachdem die ersten beiden Kultistengruppen, die das Gewölbe erkunden sollten, von den Elementaren in Bereich 15 getötet worden waren, erklärte Jorgen Pawl es zum Sperrgebiet. Iskander wusste um die Risiken, die seine Flucht hierher bedeutet, doch wusste er auch, dass dies der eine Ort war, zu dem Jorgens fanatische Anhänger ihm ungern folgen würden.

ALLGEMEINE MERKMALE

Decken. Solange nichts anderes angegeben wird, sind die Decken im Gewölbe 3 m hoch.

Licht. Solange in der Bereichsbeschreibung nichts anderes angegeben wird, sind die Bereiche 14 bis 23 unbeleuchtet, bis eine Kreatur den Raum betritt. Dann erleuchten magische Lampen und liefern helles Licht.

Geräusche. Geräusche breiten sich in diesen Räumen und Korridoren gut aus. Kampfeslärm und andere laute Geräusche in einem Bereich können durch geschlossene Türen in angrenzenden Bereichen gehört werden.

14. GEWÖLBETELEPORTER

Hier liegen die Leichen dreier Kultisten auf dem Boden. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Heilkunde) gegen SG 13 ist festzustellen, dass zwei davon durch Geschosse aus magischer Energie getötet wurden (das Werk Iskanders). Kein Wurf ist nötig, um zu sehen, dass der dritte erstochen wurde. Eine Blutspur führt aus Bereich 15 in diesen Raum.

Iskander wartete in dieser Kammer auf das Auftauchen von Verfolgern. Zwei davon tötete er sofort, doch der dritte jagte ihn zu Bereich 15, wo beide von den Elementaren angegriffen wurden.

Der hiesige Teleporter kann alle Teleportationskreise im Turm ansteuern; die Kontrolltafel erlaubt jedoch nicht die Reise zur Sonnenuhr.

15. KONTROLLPUNKT DER ELEMENTARE

Der Fußboden in diesem Raum ist mit Blut besudelt. Dazu gehört auch die Blutspur, die zurück zur Teleportationskammer führt. Eine zweite Spur aus blutigen Stiefelabdrücken führt zum Korridor in Richtung Norden. Zwischen all den Blutflecken stehen drei humanoide Gestalten – zwei, die aussehen wie unförmige Statuen aus Stein und Lehm, und eine in Form eines Humanoiden, der aus Flammen besteht.

Bei den Kreaturen handelt es sich um zwei **Erdelementare** und einen **Feurelementar**, welche von Xonthal zur Bewachung seiner Werkstätten beschworen wurden. Mangels neuer Befehle folgen die Elementare in alle Ewigkeit Xonthals letztem Befehl: alle Eindringlinge zu töten. Wenn ein Charakter den Raum betritt, greifen die Elementare an. Sie kämpfen, bis sie vernichtet werden oder bis die Abenteurergruppe den Raum in Richtung Bereich 14 oder weiter in das Gewölbe hinein verlässt. Die Elementare verfolgen niemanden außerhalb dieses Bereichs, solange sie nicht aus der Distanz angegriffen werden.

In einer Ecke des Raums befindet sich ein großer, runder Tisch mit vier Stühlen. An den Wänden stehen Regale und Werkbänke. Bücher und Papiere liegen verstreut auf dem Tisch, zusammen mit einer verschlossenen Holztruhe von der ungefähren Größe eines Schuhkartons. Um die Truhe zu öffnen, ist Diebeswerkzeug und ein erfolgreicher Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 notwendig. Misslingt der Wurf, wird eine magische Falle ausgelöst: Eine *Glyphe des Schutzes* aktiviert den Zauber *Verlangsamen*, der sämtliche Kreaturen im Bereich betrifft, die keine Elementare sind. Betroffene Kreaturen können den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen. Andernfalls endet der Effekt nach einer Minute.

Die Truhe enthält drei Schriftrollen: zwei *Schriftrollen des Schutzes gegen Feurelementare* und eine *Schriftrolle des Schutzes gegen Erdelementare*. Charaktere können diese Schriftrollen nutzen, um sicher an den Elementaren vorbeizukommen, wenn sie sich eng genug zusammendrängen, um



innerhalb des Effektradius von 1,50 m um den Wirker der Schriftrolle zu bleiben. Da ihnen nur eine *Schiftrulle des Schutzes gegen Erdelementare* zur Verfügung steht, müssen die Charaktere sich wahrscheinlich wenigstens einmal mit den Erdelementaren herumschlagen.

Die Schrift auf den Papieren und in den Büchern im Raum ist unleserlich geworden, und das Papier ist durch die Hitze der Feuerelementare so brüchig geworden, dass es bei der geringsten Berührung zerfällt.

16. LABOR

Es ist auf den ersten Blick ersichtlich, dass es sich hier um die Werkstatt eines Magiers handelt. Arbeitstische sind voll mit Notizen, Glaskolben, Bechergläsern, Feuerschalen und anderen arkanen Apparaten. Deutlich alarmierender ist der Wirbelwind, der die Mitte des Raums einnimmt. Er hat drei Meter Durchmesser und erstreckt sich vom Boden bis zur Decke. In seinem endlosen Wirbel sind mehrere glitzernde Edelsteine zu sehen.

Der Wirbelwind ist keine Kreatur, sondern eines von Xonthals Experimenten. Bei den Edelsteinen in seinem Inneren handelt es sich um *Elementare Edelsteine*. Wird eine Hand oder ein anderes materielles Objekt in den Wirbelwind geschoben, stört dies das perfekte Gleichgewicht des Luftstroms, wodurch ein *Elementarer Edelstein* hinausgeschleudert wird und auf dem Boden zerschellt. Dies beschwört einen wütenden *Elementar*. Du kannst dir den Typ des Elementars aussuchen oder ihn zufällig bestimmen. Der Wirbelwind enthält acht Edelsteine, jeweils zwei jedes Elementartyps. Jedes Mal, wenn der Wirbelwind gestört wird, wird ein weiterer Edelstein ausgeworfen und zerbricht.

Die Alchemie-Ausrüstung ist nun nutzlos, und sämtliche Reagenzien oder Komponenten sind seit langem vertrocknet, verfault oder haben ihre Potenz verloren. Ein Charakter, der einen Tag damit verbringt, die Notizen zu studieren, kann einen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 20 ablegen. Gelingt der Wurf, begreift der Charakter, dass Xonthal den komplexen Versuch unternahm, Elementare zu kreieren, welche die besten Eigenschaften von Erde, Luft, Feuer und Wasser vereinen.

17. KOSMISCHER KORRIDOR

Eine Treppe führt zu einem Laufsteg hinab, der sich über den unendlichen Raum zu erstrecken scheint. Tausende von Sternen glitzern in unbekannten Sternbildern, Meteore schießen durch die unermessliche Weite über und unter euch. Direkt hinter dem Fuß der Treppe erhebt sich eine Tür aus dem Pfad, eingerahmt durch das Nichts. Fünfzehn Meter hinter der Tür seht ihr eine Kreuzung, geradeaus befindet sich eine weitere Tür.

Dieser Korridor ist ein Relikt von Xonthals Experimenten mit extradimensionalem Raum. Der Boden des Korridors stellt den sichtbaren Pfad da, der gefahrlos begehbar ist, obwohl er sich in die Leere zu erstrecken scheint. Wer mit den Händen über den Laufsteg hinaus greift, kann die Abwesenheit von Wänden oder einer Decke bestätigen. Die Luft ist dünn und kalt, aber nicht in unerträglichem Maße.

Zu einem Zeitpunkt, wenn ein oder mehr Charaktere sich über den Pfad bewegen, schießt ein Schwarm winziger Meteore vorbei. Es besteht die Gefahr, dass Charaktere vom Laufsteg gestoßen werden. Alle Kreaturen auf dem Pfad müssen einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um den Meteoren auszuweichen. Misslingt einer Kreatur der Rettungswurf, wird sie getroffen, erleidet 9 (2W8) Wuchtschaden und wird vom Laufsteg gestoßen.

Eine vom Laufsteg gefallene Kreatur scheint in die Unendlichkeit zu stürzen. Wenn die Kreatur nicht fliegen oder sich zum Laufsteg zurückteleportieren kann, ist sie bald nicht mehr zu sehen. Wurf 1W4 + 17; das Ergebnis nennt den Raum, wo der Charakter materialisiert und in der folgenden Runde zu Boden fällt; durch den Sturz erleidet er 14 (4W6) Wuchtschaden.

Der Sturz eines Charakters vom Laufsteg ist zwar gefährlich (und wahrscheinlich aufregend), doch macht er es unwahrscheinlicher, dass die Abenteurer von den Ifriti in Bereich 22 überlistet werden.

18. ARBEITSZIMMER

Dieser Raum ist offensichtlich eine Bibliothek oder ein Arbeitszimmer. An den Wänden stehen Bücherregale, die sich vom Boden bis zur sechs Meter hohen Kuppeldecke erstrecken. Auf Schienen, die vor der gebogenen Wand angebracht sind, steht eine Leiter mit Rädern und erlaubt Zugang zu den obersten Regalböden. In der Mitte des Raums steht, umgeben von stapelweise unbeschriebenem Papier, ein zerbrechlich wirkender, verzierter Schreibtisch. Darauf liegt eine große Landkarte, deren Ecken von Steinen beschwert sind.

In diesem Bereich sind zwei Geheimtüren hinter aufschwingenden Bücherregalen versteckt. Sie sind mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 15 zu finden. Die Tür zum Zauberbuch-Lesezimmer (Bereich 20) wird geöffnet, indem man ein Buch auf dem untersten Regalboden bewegt. Die Tür zum Beobachtungsraum (Bereich 19) befindet sich 3 m über dem Boden. Man öffnet sie, indem man die Rollleiter vor die Tür schiebt und in 4,50 m Höhe gegen das Bücherregal drückt.

Falls eine der Geheimtüren von jemandem geöffnet wird, der nicht Xonthal ist, geraten die Papierstapel in Bewegung, als würde ein Windzug durch den Raum fegen. Tausende schwerer Papierbögen fliegen dann in einem großen Wirbelwind in die Luft und gefährden alle Kreaturen im Bereich. In der ersten Runde bildet sich um jeden Charakter ein eigener Papiersturm. In jeder der folgenden Runden formen sich zwei weitere Wirbelwinde, bis zu einem Maximum von drei pro Charakter.

Behandle diese Wirbelstürme wie **Schwärme von Raben**. Sie sind jedoch Konstrukte anstelle von Tieren und haben Empfindlichkeit gegen Feuer. Einmal geformt, halten die Papierschwärme 30 Minuten lang im Arbeitszimmer Wache, bevor sie wieder zu Papierhaufen zusammenfallen. Sie verfolgen Charaktere nicht in den Korridor, aber in die beiden angrenzenden Räume.

SCHÄTZE

Xonthals Bibliothek ist so wertvoll, wie sie umfangreich ist. Die Sammlung des Magiers enthält fast fünftausend Bücher, Broschüren, Folianten, Nachschlagewerke, Schriftrollen und Schreibtäfelchen, die gemeinsam mehr als eine Tonne wiegen. Könnte man die gesamte Kollektion mitnehmen, wäre sie

50.000 GM wert. Alternativ können die Charaktere sich einige besonders wertvolle Bände herausgreifen.

Ein Charakter mit Übung in einer der folgenden Fertigkeiten kann einen Wurf auf diese Fähigkeit ablegen, um die Bibliothek nach einem Werk zu diesem Thema zu durchsuchen: Arkane Kunde, Athletik, Auftreten, Fingerfertigkeit, Geschichte, Heilkunde, Mit Tieren umgehen, Naturkunde, Religion oder Überzeugen. Multipliziere das Ergebnis des Wurfs mit 10, um den Wert in GM des wertvollsten Buches festzulegen, das der Charakter zu diesem Fachbereich finden kann. Jeder Fertigkeitswurf dauert 10 Minuten, doch mehrere Charaktere können gleichzeitig suchen. Für jedes weitere Buch, das ein Charakter sucht, erhält er einen kumulativen Malus von -10 auf weitere Würfe.

Die Landkarte auf dem Schreibtisch zeigt die Region rund um die sagenhafte Messingstadt auf der Elementarebene des Feuers. Die Karte kann nicht durch Feuer beschädigt werden und ist einem Ebenenlehrten oder -entdecker 500 GM wert.

19. BEOBACHTUNGSRAUM

Der Fußboden dieses Raums liegt 3 m höher als der Fußboden in Bereich 18.

In dieser Kammer befindet sich eine drei Meter durchmessende Scheibe aus Kristallglas. Sie ist mit Ketten so an Wänden, Decke und Boden befestigt, dass sie vertikal im Raum steht. Im Kristall ist ein brennendes Feuer zu sehen. Im Boden vor dem Kristall ist ein verzierter Hebel eingebaut.

Der Ausspähkristall erlaubte es Xonthal, in andere Existenzebenen zu blicken. Zurzeit zeigt er ein Panorama der Elementarebene des Feuers. Der Hebel im Boden kontrolliert die Perspektive; wird er bewegt, verschiebt sich die sichtbare Szenerie. Dies richtig zu machen ist jedoch eine Herausforderung. Ein Charakter kann einen Wurf auf Geschicklichkeit (Fingerfertigkeit) gegen SG 20 ablegen, wenn er den Hebel bewegen will. Ist der Wurf erfolgreich, ist für einen Augenblick ein atemberaubender Ausblick auf die Messingstadt zu sehen. Misslingt er, werden weiterhin nur Flammen zu sehen.

20. ZAUBERBUCH-LESEZIMMER

Bis auf einen großen, einfachen Schreibtisch mit mehreren Tintenfassern, Schreibfedern und einem Stuhl ist dieser Raum leer.

In diesem Raum schrieb Xonthal in seinen Zauberbüchern, doch diese Bücher verschwanden mit ihm. Die Tinte ist eingetrocknet, doch jeder Charakter mit Übung in Arkaner Kunde kann die spezielle Tinte für das Schreiben in Zauberbüchern erkennen. Die Schreibfedern sind von ausgezeichneter Qualität und immer noch benutzbar.

21. ABSTELLKAMMER

Dieser Bereich enthält Regale mit Hunderten von gewöhnlichen und exotischen Reagenzien, die Xonthal für seine Experimente nutzte. Das meiste ist im Laufe der Jahre verdunstet, geronnen oder verrottet, doch jeder Zauberkundige kann genügend Brauchbares finden, um bei Bedarf seine Materialkomponenten wieder aufzufüllen.

22. TARAZ DER HELLE

Da, wo der Laufsteg nach Nordosten abknickt, nimmt er wieder die Erscheinung eines gewöhnlichen Steinkorridors an.

Der Korridor führt zu einem hell erleuchteten Raum mit bequem aussehenden, übergroßen Polstermöbeln. In der Mitte des Raums sitzt eine rothäutige Kreatur in einer Rüstung aus Flammen, Bronze und Vulkanstein im Schneidersitz auf dem Boden und grübelt über einem Schachbrett.

Die Kreatur ist ein **Ifrit** namens Taraz der Helle. Sein Beiname rührt vom hellen Farbton seines Flammenhaars. Xonthal hatte Taraz hier eingesperrt und versucht, den Ifrit in seine Dienste zu zwingen. Bevor dem Magier dies gelang, verschwand er jedoch. So blieb der Kreatur mehr als ein Jahrhundert des einsamen Selbstmitleids.

Taraz wird von einer dünnen Linie aus magischem Salz in diesem Bereich festgehalten. Das Salz, das von Xonthal mit machtvollen Schutzzaubern ausgestattet wurde, liegt an den Wänden und vor den Türen rings um den Raum in den Fugen zwischen den Pflastersteinen. Ein Charakter mit passiver Wahrnehmung von 18 oder mehr bemerkt das Salz automatisch. Alternativ entdeckt ein sorgfältig suchender Charakter das Salz mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde oder Nachforschungen) gegen SG 12.

Taraz begrüßt die Abenteurer mit feurigem Lächeln. Er geht zu Recht davon aus, dass das Eintreffen der Charaktere so kurz nach dem Erscheinen Iskanders kein Zufall ist, und macht sich den verschollenen Magier als Druckmittel zunutze. Taraz' einziges Anliegen ist die Flucht, und er wird alles tun, um seine Freiheit zu gewinnen.

Taraz' Konversation mit den Charakteren behandelt die folgenden Punkte – von denen viele dreiste Lügen sind, die ihm das Vertrauen der Abenteurer einbringen sollen:

- Um ihn an der Flucht zu hindern, hat Xonthal dem Ifrit die Macht genommen, Wünsche zu erfüllen. Taraz wird diese Kraft zurückerhalten, wenn er befreit wird. (Beides unwahr.)
- Xonthal belegte die Kammer mit einem Schutzzauber, der verhindert, dass der Ifrit irgendjemandem Schaden zufügen kann. So konnte der Magier ungehindert mit der Kreatur Schach spielen. Xonthal versprach Taraz, ihn freizulassen, wenn es ihm gelänge, eine Partie Schach zu gewinnen. (Alles unwahr. Xonthal betrat diesen Bereich nie, da Taraz Kreaturen verletzen kann und sich auch nicht scheut, dies zu tun.)
- Die Charaktere sind im Korridor völlig sicher. (Wahr, solange Taraz in Bereich 22 eingesperrt bleibt.)
- Taraz hat nicht den Wunsch, den Charakteren etwas zuleide zu tun. Selbst wenn er wollte, könnte er es dank Xonthals Schutzmagie nicht. (Unwahr. Die Schutzzauber Xonthals sperren den Ifrit und seine Magie in Bereich 22 ein, schützen Kreaturen, die sich ebenfalls in diesem Bereich aufhalten, jedoch nicht.)
- Taraz sah einen Menschen (Iskander), der vor den Abenteurern den Korridor entlangkam. Er trug eine Maske in der Form eines Drachengesichts bei sich und sah aus, als sei er schwer verwundet. (Alles wahr.)
- Iskander stolperte und fiel mit der Maske in die unendliche Leere unter dem Laufsteg, wo er zweifellos immer

noch fällt. Um ihn und die Maske zu retten, benötigen die Charaktere Taraz' Hilfe, denn die einzige Möglichkeit, die Maske aus dem kosmischen Schacht zurückzuholen, ist ein Wunsch. Der Ifrit wird den Abenteurern diese mächtige Magie im Tausch für seine Freiheit gewähren. (Alles unwahr, einschließlich der Fähigkeit des Ifrits, Wünsche zu erfüllen.)

- Um Taraz zu befreien, muss lediglich die Salzlinie vor dem Raumeingang unterbrochen werden. (Wahr.)

Letztendlich will Taraz so verzweifelt aus dem Gewölbe entkommen, dass er für seine Freiheit fast alles verspricht (ausgenommen seine dauerhafte Dienstbarkeit). Solange die Bedingungen der Abmachung aber nicht bis ins Letzte hieb- und stichfest sind, wird er versuchen, sich aus dem Abkommen herauszuwinden, sobald er frei ist. Aus purer Boshaftigkeit wird er die Charaktere dann angreifen. Dank seiner Flugfähigkeit hat Taraz keine Angst vor einem Sturz vom Laufsteg; er wird versuchen, Charaktere in die Leere zu stoßen.

23. ZEITKAMMER

Diese unregelmäßig geformte Kammer enthält zwei riesige Sanduhren. Die Glasbehälter haben einen Durchmesser von annähernd viereinhalb Meter, sodass jede Sanduhr fast bis an die neun Meter hohe Decke heranreicht. Die Konstruktionen sind an Ketten, Flaschenzügen und Zahnrädern aufgehängt und können umgedreht werden, sodass der Sand hindurchrieselt.

Zusammengesackt an der gegenüberliegenden Wand sitzt der Kultist, der euch vom Balkon des Turms zugerufen hat. Sein dunkles Gewand ist verkohlt und zerissen, und in seinen rot befleckten Händen hält er eine blaue Drachenmaske.

Xonthal war nicht nur ein Meister der Raum magie, sondern versuchte sich auch in der Manipulation der Zeit. Diese Sanduhren waren Teil seines Versuchs, den Fluss der Zeit zu kontrollieren, doch gab er diese Forschungsrichtung auf. Die Sanduhren können gedreht werden, indem man an den Ketten zieht, doch der einzige Effekt ist ein grässliches, ohrenbetäubendes Ächzen. Der Sand rieselt nach unten, doch die Magie der Sanduhren ist schon lange verschwunden.

Der Zauber Magie entdecken enthüllt schwache Auren der Verwandlungsmagie im Sand beider Sanduhren. Jede Sanduhr hat RK 5, 25 Trefferpunkte und Empfindlichkeit gegen Wucht- und Schallschaden. Bei 0 Trefferpunkten zerbricht eine Sanduhr, und der Sand fällt auf den Boden. Eine Durchsuchung des Sandhaufens bringt 1W4 + 2 winzige Diamanten zutage. Jeder dieser Diamanten ist 100 GM wert, und ein Charakter im Besitz eines der Diamanten kann eine Bonusaktion nutzen, um zu einem Ort innerhalb von 9 m zu teleportieren, den er sehen kann. Der Diamant verschwindet dann.

Iskander starb kurz nach seiner Ankunft hier; die Wunden, die die Elementare ihm zufügten, waren tödlich. Die (gefälschte) *Blaue Drachenmaske* ist blutbesudelt, aber unbeschädigt.

XONTHALS TURM VERLASSEN

Der Teleportationskreis in Bereich 14 kann die Charaktere zu jeder Etage des Turms bringen (Bereiche 8 bis 13). Mit den Teleportationskreisen in diesen Bereichen können die Abenteurer zur Sonnenuhr gelangen, von wo aus sie das Labyrinth verlassen können. Die Charaktere sind jedoch noch nicht aus dem Schneider.

So sehr Jorgen Pawl auch gegen Severins Reformen war, blieb er dem Drachenkult selbst gegenüber doch loyal. Als er verstanden hatte, dass der verräterische Iskander irgendwie mit den Abenteurern im Bunde war, nutzte er sofort *Verständigung*, um einen **Ausgewachsenen Blauen Drachen** zu rufen, der seinen Hort in der Nähe hat. Jorgen berichtete dem Drachen von Iskanders Diebstahl der Drachenmaske.

Sobald die Charaktere zur Sonnenuhr teleportieren, werden sie von den Schreien der Dorfbewohner, dem Brüllen des Drachen und dem Donnern der von Blitzschlägen in Stücke gesprengten Häuser begrüßt. Sobald sie den Rand des Gartens erreichen, sehen sie den Drachen beim Vorbeiflug über das Dorf sowie Dorfbewohner, die in ihrer Todesangst in alle Richtungen fliehen. Ein Charakter mit passiver Wahrnehmung von 14 oder mehr erkennt den Drachen als Lennithon, den Ausgewachsenen Blauen Drachen, dem die Abenteurer zu Beginn von *Hort der Drachenkönigin* begegneten.

Wie jeder kluge Gegenspieler versucht Lennithon, nach seinen Bedingungen zu kämpfen, nicht nach denen seiner Feinde. Er bleibt in der Luft und nutzt seine Odenwaffe in ihrer vollen Wirkung. Wenn die Charaktere nicht bereit sind, sich ihm zu stellen, zerstört Lennithon mit Freude das Dorf und tötet Unschuldige, bis die Helden hervortreten.

Wenn die Charaktere dem Drachen gegenüberstehen, lies Folgendes vor oder gib es in eigenen Worten wieder:

„Die Maske, ihr Narren! Für die Maske bin ich gekommen. Gebt sie mir, und ich lasse diesen kriechenden Ameisen ihre erbärmlichen Leben! Die Königin kehrt zurück! Wer seid ihr, dass ihr glaubt, sie aufhalten zu können? Gebt mir die Maske!“

Der Drache steht loyal zum Kult, hat jedoch nicht die Absicht, vor der glorreichen Rückkehr Tiamats getötet zu werden. Er kämpft, bis seine Trefferpunkte auf 75 reduziert werden. Dann fliegt er davon, um sich zu erholen.

ABSCHLUSS

Weder überlebende Kultisten im Turm noch die per *Mit Toten sprechen* kontaktierten Jorgen Pawl oder Iskander können neue Informationen zu Severins Plänen liefern. Die Kultisten von Xonthals Turm sind vorwiegend von Eigeninteresse motiviert.

Experten in Waterdeep stellen schnell fest, dass es sich bei der *Blauen Drachenmaske* um eine Fälschung handelt. Viele Ratsmitglieder nehmen dies als Anlass zu großer Sorge. Sie sehen es als Zeichen, dass der Kult Spione innerhalb des Rats platziert haben könnte. Wenn Iskander oder Jorgen Pawl per *Mit Toten sprechen* kontaktiert werden, könnten sie Erklärungsansätze liefern, warum den Kultisten von Xonthals Turm eine Maskenfälschung ausgehändigt worden sein könnte. Andernfalls könnte die falsche Maske ein besorgniserregendes Rätsel bleiben.

Die Charaktere steigen am Ende dieser Episode eine Stufe auf.



EPISODE 8: MISSION IN THAY

Früh während seiner Machtergreifung gewann Severin eine Gruppe thayanischer Exilanten für seine Pläne zur Beschwörung Tiamats. Er benötigt die Fachkenntnisse der Roten Magier für die Rituale, die zur Öffnung des Portals zwischen Tiamats Heimstatt in Avernus und dem Drachenbrunnen nötig sind. Ohne die Roten Magier ist Severins Plan zum Scheitern verurteilt.

Die Roten Magier, die Severin angeworben hat, gehören zu den vielen Exil-Thayanern, die vor der Herrschaft Szass Tams, des Lichfürsten von Thay, und seiner untoten Zulkire geflohen sind. Der Zorn des Szass Tam hierüber ist so groß, dass er alle Exilanten zum Tode verurteilt hat. Der Anführer der mit Severin verbündeten Roten Magier ist der menschliche Illusionist Rath Modar.

Rath Modar hat zwar keine besondere Verbindung zu Drachen, doch glaubt er, dass die zurückgekehrte Tiamat denjenigen Gefallen erweisen wird, die ihr zur Rückkehr verholfen haben. Im Gegensatz zu den erbärmlichen Mitgliedern des Drachenkults, die Tiamat nicht viel mehr als Anbetung bieten können, können die Roten Magier, die ihr das Portal öffneten, mächtige Magie in ihrem Namen anwenden. Modar hat vor, Tiamat im Gegenzug um Hilfe zu bitten, den verhassten Szass Tam zu stürzen und Thays einstige Pracht wieder herzustellen. Rath Modar und seine Splittergruppe nennen ihre Bewegung „die Thayanische Auferstehung“.

DER FEIND MEINES FEINDES

Zu Beginn dieser Episode werden die Charaktere von jemandem, dem sie vertrauen, zu einem geheimen Treffen eingeladen. Bei diesem Treffen erfahren sie, dass eine Rote Magierin von Thay namens Nyh Ilmichh an den Rat herangetreten ist. Ilmichh hat den Rat darum ersucht, eine Gesandtschaft nach Thay zu schicken, um zu besprechen, wie Thay und die Schwertküste einander in der gegenwärtigen Krise unterstützen können. Die Thayaner haben spezifisch die Anwesenheit der Abenteurer erbeten, um die Schwertküste bei diesem Treffen zu vertreten. Danach werden sie unverseht nach Waterdeep zurückgebracht werden.

Der Besuch in der Botschaft wird nur einige Tage dauern; die Örtlichkeit ist nicht verhandelbar. Die Pflichten der Tharchionin (ein thayanischer Gouverneurstitel), die die Charaktere treffen werden, verbieten es ihr, ihren Posten zu verlassen. Der Ratskontakt der Charaktere teilt ihnen mit, dass Ilmichh sorgfältig befragt und einer *Zone der Wahrheit* ausgesetzt wurde; alles, was sie sagt, wurde bestätigt.

Den Charakteren sollte bewusst sein, dass Severins Pläne ohne die Roten Magier massiv gefährdet sind. Darüber hinaus ist es allgemein bekannt, dass Szass Tam allen Roten Magiern im Exil den schlimmstmöglichen Tod wünscht. Trotz der Vorbehalte einiger glauben die meisten Ratsmitglieder, dass es das Risiko wert ist, dieser

Einladung zu folgen, da die Machtgruppen und Szass Tam ein gemeinsames Ziel verfolgen.

Die endgültige Entscheidung liegt natürlich bei den Charakteren. Niemand wird sie zwingen, nach Thay zu reisen. Doch nach Ansicht des Rates kann die Chance, Severins Pläne mit einem einzigen Schlag zu erschweren oder sogar zu durchkreuzen, nicht einfach vorübergehen gelassen werden.

EIN DUNKLES, UNWIRTLICHES LAND

Thay ist ein isoliertes, trockenes und windumtostes Plateau etwa 3.800 Meilen östlich von Waterdeep. Der Himmel über dem Land ist stets von Vulkanasche verdunkelt, und es ist bekannt für die Häufigkeit von Untoten innerhalb seiner Grenzen. Der absolute Herrscher Thays ist der Lich Szass Tam. Seine Versammlung von Beratern – die Zulkire – sind ihrerseits ebenfalls mächtige Lichs. Alle Personen von Bedeutung in Thay sind Zauberwirker, und Nekromanten sind völlig üblich. Überall sind untote Diener zu finden, und viele Befehlshaber der thayanischen Armee sind frei denkende untote Soldaten (nutze die Spielwerte von **Gruftschrecken**).

Wer in dieses Land reist, muss sich ebenso vor der finsternen Politik – ungezügelter Paranoia, die Mentalität eines Polizeistaats und Nekromanten an der Spitze der sozialen Ordnung – wie vor der Gefahr durch Untote und Rote Magier hüten. Thay ist ein Ort außerordentlicher Gefahr.

VORBEREITUNGEN UND ABREISE

Die Harfner haben die Entwicklungen in Thay sehr genau im Blick und sind die beste Informationsquelle der Charaktere zu diesem Land. Falls die Charaktere sich nicht selbst mit der Bitte um Rat an die Harfner wenden, werden sie von Leosin Erlanthar angesprochen.

Erlanthar kann die Charaktere mit den oben genannten Informationen versorgen. Außerdem sorgt er dafür, dass sie mit versiegelten Ermächtigungsschreiben ausgestattet werden, die besagen, dass sie im Namen der Fürsten von Waterdeep und des Rats der Grafen sprechen. Die Abenteurer stehen unter dem Schutz beider Machtgruppen, wobei solche Schreiben in Thay kein Garant für Sicherheit sind. Erlanthar rät den Charakteren, jede wichtige Person mit Hochachtung und immer auch mit ihrem Titel, nie nur mit ihrem Namen anzusprechen. Außerdem sollen Charaktere, die nekromantische Magie beherrschen, sich keinen Zwang antun und diese zur Schau stellen.

Sobald die Charaktere abreisefertig sind, teleportiert Nyh Ilmichh mit ihnen zur Feste Nethwacht in der Tharche Lapendrar, direkt hinter der Grenze von Thay.

EMPFANG UND AUDIENZ

Die Feste Nethwacht steht unter dem Befehl von Tharchionin Eseldra Yeth. Sie ist schon seit fast einem Jahrhundert die Tharchionin von Lapendrar – lange genug, um sich an die historische Rebellion zu erinnern.

In der Feste werden den Charakteren luxuriöse Einzelzimmer zugewiesen, deren Türen jedoch nicht verschließbar sind. Nyh Ilmichh versichert auf Nachfrage, dass die Abenteurer in der Feste der Tharchionin völlig sicher sind. Bis zu ihrer Audienz mit Eseldra Yeth sehen die Charaktere keine einzige lebende Kreatur. Diener und Personal sind ausnahmslos untot, doch die Speisen und Bequemlichkeiten der Festung sind von höchster Qualität und völlig ungefährlich.

Tharchionin Eseldra Yeth ist eine menschliche, zauberwirkende **Vampirin**. Im Audienzsaal, wo die Charaktere

sie treffen, ist sie von 10 Roten Magiern (nutze, wenn nötig, die Spielwerte des **Magus**) und 5 **Gruftschrecken** begleitet. Eseldra Yeth wirft einen kurzen Blick auf die Ermächtigungsschreiben der Charaktere und trägt dann eine vorbereitete Botschaft vor.

„Wir haben ein gemeinsames Anliegen gegen einen gemeinsamen Feind. Jene, die einst uns vernichten wollten, wollen nun Euch vernichten. Unser Drang nach Rache ist stark, ebenso wie Euer Drang nach dem Überleben.

Unsere Feinde sind die Euren geworden. Wir kennen ihre Schwächen und die Wege, sie für immer zu vernichten, ohne ihre Nützlichkeit zu vernichten. Ihr habt die Möglichkeit, im Kampf gegen ihre Kult-Verbündeten ihre Verstecke aufzuspüren. Gemeinsam können wir sie als unser beider Feinde beseitigen.

Unsere Agentin Nyl Ilmichh wird mit euch in eure Stadt Waterdeep zurückkehren, um als Unsere Mittelsperson mit eurem Rat zu dienen. Was Ihr über den Feind in Erfahrung bringt, wird Sie uns auf unsere eigene Weise mitteilen. Ihr müsst die Feinde nur finden. Wir werden mit ihnen verfahren, wie es unser Brauch ist.

Unser Ewiger Meister, Szass Tam, ermächtigt mich, diese Dinge zu sprechen, denn ich handle in seinem Namen.“

Die Tharchionin erwartet die Antwort der Charaktere und diskutiert dann mit ihnen, was über den Plan zur Befreiung Tiamats und die Roten Magier, die bei diesem Plan helfen, bekannt ist. Ihre Fragen sind direkt und intelligent, sodass wenig Gelegenheit für gerissene oder altkluge Antworten besteht. Wenn ein Charakter nicht die ganze Wahrheit zu sagen scheint, sucht Eseldra Yeth nach weiteren Informationen. Sie stellt ihre Fragen immer bestimmten Charakteren, nie der Gruppe als Ganzes. Wenn sie eine Lüge bemerkt (siehe unten), spricht sie den betreffenden Charakter nie mehr an.

Gegen Ende der Audienz muss jeder Charakter einen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 20 ablegen. (Um eine Aura der Bedrohung zu erschaffen, verrate den Spielern nicht den SG!) Die folgenden Modifikatoren werden auf diesen Wurf angewandt:

- Arkane Zauberwirker erhalten einen Bonus von +6.
- Charaktere, die offen eine Gottheit anbeten, die in Verbindung mit dem Tod steht, erhalten einen Bonus von +4.
- Kleriker und Paladine von Gottheiten guter Gesinnung erhalten einen Malus von –6.
- Andere Charaktere, die sichtbare Zeichen der Verehrung von Gottheiten guter Gesinnung tragen, erhalten einen Malus von –4.
- Ein Charakter erhält für jedes Mal, dass er Eseldra Yeth anspricht, ohne ihren Titel (Tharchionin) zu verwenden, einen Malus von –4.
- Jeder Charakter, der Eseldra Yeth anlügt, erhält einen Malus von –8, es sei denn, er legt für jede Lüge einen erfolgreichen Wurf auf Charisma (Täuschen) gegen SG 18 ab. (Verrate nicht den SG dieses Wurfs!)

Wenn du möchtest, kannst du zusätzliche Modifikatoren auf Basis spezifischer Argumentationen der Charaktere oder ihres allgemeinen Verhaltens anwenden. Ehrliches (oder zumindest überzeugendes) Lobhudelei über Nekromantie oder die verdorbene Gesellschaftsordnung

Thay könnte einen Bonus von +2 oder +4 wert sein. Unehrliches Lob, offensichtliche Bauchpinselei oder unverblümete Feindseligkeit sollten einen Malus verdienen.

Notiere, welchen Charakteren der Wurf gelingt und welchen nicht. Das Resultat legt fest, was ihnen in dieser Nacht zustößt.

Am Ende der Audienz werden die Charaktere entlassen. Bevor sie zu ihren Zimmern geleitet werden und ihnen ein üppiges Abendessen serviert wird, teil Nyh Ilmichh ihnen noch mit, dass man sich am Morgen wieder treffen würde.

TRÄUME UND ALPTRÄUME

In dieser Nacht werden alle Charaktere zum Ziel einer besonderen Version des Zaubers *Traum*, entworfen und gewirkt von Illusionisten der Roten Magier. Jeder Charakter wird in einer Vision von einem blassen Roten Magier konfrontiert, der sagt: „Wir haben weitere Fragen.“ Elfen und Kreaturen, die nicht schlafen, sind von diesem Effekt nicht betroffen.

Jeder Charakter muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 18 mit Nachteil ablegen. Ist der Wurf erfolgreich, erinnert der Charakter sich morgens vage an verstörende Träume, erleidet aber keine weiteren Effekte.

Alle Charaktere, denen der Rettungswurf misslingt, erleben ähnliche Träume. Jeder von ihnen ist gelähmt und auf magische Weise in einem mystischen Kessel festgebunden, umgeben von belebten Ketten und Tentakeln. Ein Dutzend Rote Magier schauen bedächtig zu, während drei weitere den Charakter qualvoller Folter unterziehen. Der Charakter wird verhört, warum die Gruppe nach Thay gekommen ist, was er über Severins Pläne weiß, über Rath Modar, was er zu seinem bisherigen Leben und zu dem der anderen Abenteurer sagen kann, wie die Gruppe zu Szass Tam steht und was du ihn noch gerne fragen möchtest.

Jede Antwort des Charakters muss von einem Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 15 begleitet werden, wenn der Charakter die Wahrheit sagt, oder von einem Wurf auf Charisma (Täuschen) gegen SG 15, wenn auch nur Teile der Antwort nicht der Wahrheit entsprechen. Charaktere, deren Wurf auf Charisma (Überzeugen) während der Audienz gelungen ist, haben Vorteil auf diese Würfe. Jedes Mal, wenn ein solcher Wurf misslingt, erleidet der Charakter unerträgliche Schmerzen, während ein Roter Magier die Anzahl seiner nicht überzeugenden Antworten ruft. Die Verweigerung einer Antwort wird behandelt wie ein misslungener Wurf.

Ein Charakter, der versucht, sich aus den Fesseln zu befreien, einen Zauber zu wirken oder eine andere Fähigkeit einzusetzen, die nicht durch körperliche Fesselung behindert wird, wird von einem so schweren Schmerz getroffen, dass er für kurze Zeit kampfunfähig wird. Der nächste Wurf auf Charisma des Charakters innerhalb des Traums wird mit einem Malus von -2 abgelegt.

Der Alptraum endet, sobald ein Charakter erfolgreich fünf Fragen oder insgesamt acht Fragen beantwortet hat. Hat er die letzte Frage erfolgreich beantwortet, schläft der Charakter den Rest der Nacht unruhig durch. War die Antwort auf die letzte Frage nicht überzeugend, erwacht der Charakter schreiend und in Schweiß getränkt. Die Bettlaken sind mit Blut befleckt, obwohl der Charakter keine sichtbaren Wunden hat. Der Charakter erleidet außerdem 10 (3W6) psychischen Schaden und erhält in dieser Nacht nicht die Vorzüge einer langen Rast.

Am Morgen ist jeder Charakter, der diesem Verhör ausgesetzt war, tödlich blass und hat dunkle Augenringe unter hohl wirkenden Augen. Das Erscheinungsbild des Charakters normalisiert sich, wenn er eine lange Rast abschließt.

RESULTAT

Nach einem erneut köstlichen Frühstück werden die Charaktere zum Audienzsaal zurückgebracht. Eseldra Yeth ist nicht hier. Stattdessen werden die Abenteurer von Nyh Ilmichh und einem der am Vortag anwesenden Roten Magier begrüßt. Nur Nyh Ilmichh ergreift das Wort.

Was sie sagt, hängt davon ab, wie viele Charaktere während des Traums erfolgreich fünf Fragen beantwortet haben. Wenn diese Zahl größer ist als die Hälfte der Zahl nicht elfischer Charaktere in der Gruppe (Elfen zählen nicht, da sie vom *Traum*-Zauber der Roten Magier nicht betroffen werden können), informiert Nyh Ilmichh die Charaktere, dass die Roten Magier den Beschluss gefasst haben, den Machtgruppen der Schwertküste ihre Unterstützung zu gewähren. Nyh Ilmichh selbst wird die Charaktere als Botschafter der Roten Magier beim Rat von Waterdeep begleiten. Sobald die Charaktere ihre Habseligkeiten gepackt haben, teleportiert sie mit ihnen nach Waterdeep.

Ist die Zahl der erfolgreichen Träumer kleiner als die Hälfte der Nichtelfen in der Gruppe, teilt Nyh Ilmichh mit, dass Thay den Charakteren für deren Informationen dankbar, aber mit Angelegenheiten in den eigenen Grenzen zu beschäftigt ist, als dass die Roten Magier ihre Hilfe gegen den Drachenkult anbieten könnten. Ehe die Charaktere reagieren können, macht der andere anwesende Magier eine Geste mit der Hand und ein bis dahin unsichtbarer magischer Kreis um die Charaktere leuchtet auf. Im nächsten Augenblick stehen die Abenteurer in einem verlassenen Bauernhaus zwei Kilometer nördlich von Waterdeep. Der kaum sichtbare Umriss eines thayanischen Teleportationskreises verblasst rings um sie und ihr ordentlich verpacktes Gepäck.

ABSCHLUSS

Wenn die Mission in Thay von Erfolg gekrönt war, kommt dies in der Episode „Tiamats Rückkehr“ den Machtgruppen zugute. Außerdem findet jeder Charakter, versteckt in einem Rucksack oder einer Tasche, einen menschlichen Fingerknochen, der an einer Schleife aus getrocknetem Darm hängt. Jeder dieser Knochen dient als *Schriftrolle des Schutzes (Untote)*, die aktiviert und verbraucht wird, indem man den Knochen zerbricht.

Du kannst selbst entscheiden, ob die Charaktere am Ende dieser Episode eine Stufe aufsteigen. Siehe „Charakterfortschritt“ in der Einleitung dieses Bandes.



EPISODE 9: TIAMATS RÜCKKEHR

Herrschaft der Drachen: Aufstieg der Tiamat findet seinen Abschluss am neu entstandenen Tempel der Tiamat am Drachenbrunnen, wo Drachen, Riesen, Zauberwirker und Armeen zusammenstoßen. Während dieser Schlacht begeben sich die Abenteurer die entscheidende Mission, den Tempel zu infiltrieren und die Diener der Drachenkönigin sowie deren dunkle Göttin in einen Entscheidungskampf zu verwickeln.

Das Finale von *Aufstieg der Tiamat* sollte erst gespielt werden, wenn alle andere Abenteuerepisoden abgeschlossen sind und die Charaktere die 14te oder 15te Stufe erreicht haben. Während der vorangegangenen Episoden haben sowohl die Harfner als auch die Zhentarim Spione in den Reihen des Drachenkults. So können beide Organisationen berichten, dass die Vorbereitungen des Kults sich ihrer Vollendung nähern. Dieselbe Information können die Charaktere auch von Gefangenen erhalten, die sie nach einem der Vorkommnisse von „Der Kult schlägt zurück“ verhören.

Unabhängig davon eskalieren die Ereignisse rasch, sobald diese Episode beginnt. Es gibt kein Zurück mehr, und zögernde Charaktere riskieren, alles bisher Erreichte zu verlieren.

DIE LETZTE SCHLACHT

Die Schlacht zwischen den Machtgruppen der Schwertküste und dem Drachenkult ist ein gewaltiger Zusammenstoß von Armeen und Monstern. Der Ablauf der Schlacht ist abhängig von den Ergebnissen der Episode „Der Rat von Waterdeep“ und vom Erfolg der Helden bei ihrem Versuch, die diversen Organisationen zusammenzuführen. Siehe „Feinde und Verbündete“ weiter unten in diesem Abschnitt für mehr Informationen.

Vor oder während der letzten Schlacht haben die Abenteurer Gelegenheit, den Drachenbrunnen auszukundschaften und sowohl die Befestigungen des Drachenkults als auch den Tempel der Tiamat zu infiltrieren.

DAS DRAAKHORN

Seit es erschallte, ist der trauernde Ton des *Draakhorns* eine allgegenwärtige Erinnerung an die über der Schwertküste aufliehende Bedrohung. Sobald Severins Plan seine Endphase erreicht, hört der Ton des *Draakhorns* auf, kaum hörbar zu sein, und wird zu einem klaren, fernen Ruf, der allen, die ihn hören, ein Gefühl des drohenden Untergangs gibt.

Siehe Bereich 8 in „Der Drachenbrunnen“ für mehr Informationen zum *Draakhorn*.

SEVERINS TRIUMPH

Der Plan, mit dem Severin Tiamat in die Welt zurückholen will, ist in fünf Phasen eingeteilt:

- Einen Schatzhort ansammeln, der Tiamat würdig ist.
- Eine Armee von Drachen und anderen bösen Kreaturen ausheben, um den Drachenbrunnen gegen Einmischungen zu verteidigen.
- Hunderte Gefangene nehmen, deren Seelen die Energie für die Magie liefern werden, welche Tiamat nach Faerûn zieht.
- Das Ritual durchführen, welches Tiamats Tempel im Krater des Drachenbrunnens erhebt.
- Die Gefangenen opfern, während das Ritual durchgeführt wird, welches Tiamat aus den Neun Höllen in die Welt führt.

Die ersten drei Phasen sind abgeschlossen. Phase 4 wird zu dem Zeitpunkt abgeschlossen sein, da die Charaktere am Drachenbrunnen eintreffen. Phase 5 beginnt kurz nach der Ankunft der Helden und ihrer Verbündeten; diese Phase ist der Fokus dieser letzten Schlacht gegen den Kult.

SEVERIN AUFHALTEN

Das Ziel der Helden ist es, Severins Pläne zu durchkreuzen und zu verhindern, dass Tiamat die Neun Höllen verlässt und Faerûn erreicht. Die bisherigen Erfolge der Charaktere haben Severin frustriert und seine Pläne verlangsamt. Doch jetzt kann ihn nur noch eines aufhalten: das Ritual zu unterbrechen, welches die mit ihm verbündeten Roten Magier im Tempel der Tiamat abhalten.

ANKUNFT AM DRACHENBRUNNEN

Wenn die Charaktere und die Truppen, die unter dem Befehl der Machtgruppen des Rats von Waterdeep stehen, am Drachenbrunnen ankommen, muss ihnen bewusst sein, dass sie sich tief in Feindesgebiet befinden. Für hundertfünfzig Kilometer in alle Richtungen stellt die Landschaft eine finstere Vorwarnung dessen dar, was Tiamats Herrschaft für die Welt bedeuten würde.

Im Gebiet rund um den Drachenbrunnen ist nicht viel übrig, und das andauernde Dröhnen des *Draakhorns* hat alle Tiere in die Flucht oder in den Wahnsinn getrieben. Die Handvoll Dörfer der Gegend sind bloß noch blutverschmierte Geisterstädte; alle Bauernhöfe sind verkohlte Ruinen. Die wenigen Überlebenden, denen ihr begegnet, gehen ausnahmslos in die entgegengesetzte Richtung, wobei sie stets nach den Umrissen fliegender Drachen Ausschau halten.

In diesem Gebiet patrouillieren Tag und Nacht chromatische Drachen. Du kannst Würfe auf Intelligenz (Naturkunde) oder Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 12 verlangen, um festzustellen, ob die Charaktere rechtzeitig Schutz finden oder sich tarnen können, um einem vorbeifliegenden Drachen zu entgehen. Alternativ kannst du auch fragen, welche Vorkehrungen die Charaktere treffen, um nicht gesehen zu werden, und dann selbst entscheiden, ob diese Vorkehrungen genügen. Es hilft etwa, in bewaldetem Gebiet zu bleiben, Schluchten entlangzugehen und prinzipiell offenes Gelände zu vermeiden. Es könnte sogar sinnvoll sein, sich als Kultisten zu verkleiden.

Den Drachenbrunnen fliegend zu erreichen ist problematisch. Egal, ob sie auf metallischen Drachen reiten oder aus eigener Kraft fliegen, die Charaktere werden lange vor Erreichen ihres Ziels von chromatischen Drachen angegriffen.

DER DRACHENBRUNNEN

Der Drachenbrunnen ist der Krater eines erloschenen Vulkans an der Nordspitze der Sonnenuntergangsberge. Aus Gründen, die von Sterblichen nicht verstanden werden können, kommen viele Drachen am Ende ihres Lebens zum Drachenbrunnen, um zu sterben. Dies geschieht schon seit Jahrtausenden.

Aus der Ascheebene vor euch erhebt sich der Krater eines vor langer Zeit erloschenen Vulkans. An den steilen Flanken des Aschekegels sind Tausende von Kreaturen zu sehen, die geschäftig herumlaufen oder ordentlich Infanteriereihen bilden. In der Luft über dem Berg kreisen und kreischen dutzende chromatische Drachen wie übergroße Krähen. Sie können das Blutvergießen der kommenden Schlacht kaum erwarten.

Der Drachenkult entdeckte den Drachenbrunnen vor langer Zeit. Unter dem erloschenen Vulkan bilden Lavahöhlen ein Netzwerk von Gängen und Kavernen, welche der Kult zu seinem Nutzen vergrößert hat. Im zentralen Krater haben die Kultisten einen Ritualplatz angelegt, um aus den Drachen, die zum Sterben hierherkommen, Drakolichs zu erschaffen. Unter der Führung Severins wurden Krater und Katakomben zu dem Ort umfunktioniert, an dem Tiamats gewaltiger Tempel erhoben werden und die Herrschaft der Drachenkönigin beginnen soll. Hoch aufgehäufte Drachenknochen übersäen den Boden des Kraters.

Der Krater des Drachenbrunnens ist ungefähr oval und hat hohe, steile Außenwände. Die Drachen, die darüber kreisen, halten glücklicherweise nicht nach Eindringlingen Ausschau, sondern streiten mit- und posieren füreinander vor der Schlacht.

In der Vergangenheit waren selten mehr als einhundert Kultisten am Drachenbrunnen anwesend. Nun, da der Endsieg bevorsteht, sind ihre Zahlen angestiegen. Im Komplex unter dem Krater leben und arbeiten ausschließlich Kultisten. Die Tausenden von Söldnern, die Riesen, Teufel und Monster kampieren vor allem entlang des Nord- und des Osthangs.

DER TEMPEL DER TIAMAT

Die Karte des Kraters zeigt den Umriss des Ortes, an dem der Tempel der Tiamat erscheint, sobald er von der Magie der Roten Magier erhoben wird. Diese Aufgabe wird vollendet sein, sobald die Charaktere und ihre Verbündeten zur Schlacht eintreffen.

Der Krater ist mit den Knochen hunderter toter Drachen übersät, doch dies ist nicht einmal sein fesselndstes Merkmal. Ein atemberaubendes Gebäude hat sich aus dem Boden unter dem Knochengewirr erhoben und ragt nun über den explodierten Vulkan hinaus. Es besteht zum Teil aus Vulkanasche, verbunden mit Drachenknochen, und zum Teil aus Stein, der mit der Magie der Neun Höllen erfüllt ist. Der Tempel der Tiamat erscheint in einem Chaos aus Ecken, Winkeln und hervorstehenden Stützpfeilern. Inmitten der verknöteten Simse und schwindelerregenden Zacken steht ihr fünf asymmetrische Türme, gekrönt von verdrehten Dächern.

LAVAHÖHLEN UND GÄNGE

Unter dem Krater des erloschenen Vulkanes erstrecken sich durch Lavafluss entstandene, natürliche Korridore. In den Jahren seit der Inanspruchnahme des Drachenbrunnens durch den Drachenkult haben Kultisten die natürlichen Kavernen vergrößert und neue Kavernen ausgehoben.

Die meisten Eingänge zu den Lavahöhlen sind durch sichtbare Pfade entlang der Vulkanhänge leicht auszumachen. Eingang 2A wird nicht oft benutzt, sodass die Charaktere ihn ohne sorgfältige Suche wahrscheinlich übersehen werden. Eingang 3 wird niemals benutzt; die Kultisten glauben, dass er nach einem Einsturz vor sechzig Jahren immer noch unpassierbar sei.

ALLGEMEINE MERKMALE

Korridore. Die Gänge in den Lavahöhlen haben Durchmesser zwischen 4,50 m und 7,50 m. Sie sind groß genug, dass Drakolichs und Drachen sich problemlos hindurchbewegen können.

Licht. In den Gängen der Lavahöhlen herrscht durch in großen Abständen an den Wänden hängende Lampen und Fackeln dämmriges Licht. In Kammern innerhalb des Drachenbrunnens herrscht helles Licht, solange nichts anderes angegeben ist.

Geräusche. Das tiefe, aus Bereich 8 dringende Dröhnen des *Draakhorns* ist im Drachenbrunnen allgegenwärtig. Gemeinsam mit den Aktivitäten des Kults in und über den Kavernen bildet es ein stetes Hintergrundgeräusch, dass sich durch das Gestein ausbreitet. Kampfgeräusche bleiben unbemerkt, wenn der Kampf nicht länger dauert als 3 Runden oder wenn der Kampf in einem Abstand von 60 m oder mehr zu Kreaturen stattfindet, die ihn hören könnten. Besonders laute Geräusche, wie etwa das des Zaubers *Donnerwoge*, sind jedoch leicht zu hören.

IM DRACHENBRUNNEN

Nun, da die Zeit für das Ritual näher rückt, wimmelt es im Drachenbrunnen nur so vor Kultisten und ihren Verbündeten. Unabhängig davon, ob sie Heimlichkeit nutzen oder sich als Kultisten verkleiden, können die Charaktere vom Kraterand leicht die Eingänge der Lavahöhlen und den gewaltigen Tempel sehen. Sobald sie den Drachenbrunnen jedoch betreten, erweisen Verkleidungen sich als ineffektiv. Die Kultisten, die in den Kavernen arbeiten oder sie bewachen, sind in höchster Alarmbereitschaft und nutzen ein komplexes System aus Kontrollen und Losungen, um sich gegen Spione und andere Feinde zu schützen.

Da das Ritual schon weit fortgeschritten ist, wurden alle Kultisten angewiesen, Streife zu gehen oder sich für die Schlacht vorzubereiten. Falls die Charaktere zu lange am gleichen Ort verweilen oder ziellos im Drachenbrunnen herumwandern, begegnen sie weiteren Wachpatrouillen, die den hier beschriebenen entsprechen.

1A, 1B, 1C. NÖRDLICHE EINGÄNGE

Von allen Eingängen an der Nordseite des Kraters erfährt Eingang 1A die stärkste Nutzung. Sämtliche Schätze, die zum Drachenbrunnen gebracht werden, passieren ihn auf ihrem Weg zu Bereich 6 oder Bereich 7. Jeder dieser Eingänge wird von 3 **Drachenflügeln**, 3 **Drachenklauen** und 2 **Wachdrachlingen** (siehe Anhang A für die Spielwerte dieser Kreaturen) bewacht.

Die Eingänge 1B und 1C liegen in Sichtweite zueinander, Eingang 1A jedoch ist durch die Krümmung des Berghangs vor den anderen verborgen.

2A, 2B, 2C. ÖSTLICHE EINGÄNGE

Von den Tunnaleingängen auf der Ostseite des Kraters wird nur 2C stark genutzt. Sämtliche Gefangene, die in den Katakomben festgehalten werden, kommen durch diesen Eingang auf ihrem Weg zu den Bereichen 16, 17 oder 18. Eingang 2A wird nur selten genutzt. Eingang 2B erfährt nur durch jene Kultisten Nutzung, welche die Bereiche 12 und 13 bewohnen; sonst kommt hier niemand entlang.

Die Eingänge 2A und 2B werden jeweils von 1 **Drachenflügel** und 3 **Drachenklauen** bewacht. An Eingang 2C stehen 1 **Drachenzahn**, 3 **Drachenflügel**, 5 **Drachenklauen** und 3 **Wachdrachlinge** Wache. Siehe Anhang A für die Spielwerte dieser Kreaturen.

3. VERGESSENER EINGANG

Dieser Tunnel stürzte vor sechzig Jahren an der T-Kreuzung ein und wurde so nutzlos; seitdem hat kein Kultist ihn mehr benutzt. Erst vor Kurzem grub sich ein Erdkoloss versehentlich seinen Weg in diese Tunnel und öffnete die Passage in alle drei Richtungen. Als Resultat gibt es nun einen unbewachten Eingang in den Krater und die Katakomben.

Ein Charakter, der den Berg sorgfältig auskundschaftet, bemerkt diesen Eingang mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) oder Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 12. Schon ein kurzer Blick in den Eingang genügt, um festzustellen, dass es hier zwar zahlreiche Fledermäuse, aber keine Zeichen für eine Nutzung vonseiten des Kults gibt.

Im Osten der T-Kreuzung steht noch immer eine schmale Mauer aus Geröll, weswegen die Kultisten glauben, dass der Durchgang noch immer blockiert ist. Man kann das Geröll jedoch vorsichtig abtragen und sich so einen Durchgang in diese Richtung schaffen. Charaktere können an der T-Kreuzung einen Luftzug aus Richtung Norden spüren, was darauf hinweist, dass sich in dieser Richtung ein großer, offener Raum befindet.

4. KAMMER VON NAERGOth KLINGENFÜRST

Bevor Severin die Macht im Drachenkult ergriff, wurden im Drachenbrunnen sterbende Drachen in Drakolichs verwandelt. Der Gruftschrecken **Naergoth Klingenfürst** (siehe Anhang A) befahl jahrhundertlang im Namen des Drachenkults über diesen Ort. Nachdem er dem Kult viele Lebenszeiten selbstlosen Dienstes gewidmet hatte, wurde er zugunsten der neuen Ordnung aufs Abstellgleis gestellt. Naergoths Loyalität bleibt unerschütterlich, doch befürchtet er, dass Severins Pläne gelingen werden und Tiamat dem Kult, der sie befreite, die Vernichtung bringen wird.

Als Gruftschrecken kann Naergoth mit einem Schlafquartier zwar wenig anfangen, doch das Vorhandensein von Objekten, die ihm zu Lebzeiten gehörten, machen diese Kammer zu einem angenehmen Ort für ihn. Sie sieht aus wie das Zuhause eines adeligen Ritters, welches vor Jahrhunderten verlassen wurde und dessen Inhalt nun voll ist mit Staub, Spinnweben und Pathos.

In den Katakomben umherschleichende Eindringlinge können überall auf Naergoth stoßen. Nutze ihn als rollenspielerische Begegnung oder füge ihn zu einem Zeitpunkt deiner Wahl einem Kampf hinzu, der für die Abenteurer einen guten Verlauf nimmt.

5. UNBENUTZTE KAMMER

Der Zweck, den diese leere Kammer in den Jahren der Drakolichs erfüllte, ist längst in Vergessenheit geraten.



6. HAUPTSCHATZKAMMER

Der vielgenutzte Eingang dieser Kammer wird von 1 **Drachenzahn** (siehe Anhang A) bewacht, der über 2 **Fleischgolems** herrscht.

Die Schätze, die der Drachenkult an der ganzen Schwertküste erbeutet haben, um der Drachenkönigin einen Hort zu erschaffen, werden in dieser Kammer gelagert. Ihr Anblick übertrifft die wildesten Träume selbst des gierigsten Charakters.

Ihr seht Gold – Berge von Gold! Und Juwelen – und Perlen – Tafelsilber und vergoldete Spiegel – juwelenbesetzte Schwerter und Rüstungen, die Königen würdig wären – Kisten, Truhen und Fässer, bis über den Rand gefüllt mit den Schätzen der Schwertküste, so hoch aufgehäuft, dass ein Riese sich strecken müsste, um hinüberzuschauen, in einer Höhle von der Größe einer Kathedrale. Pfade winden sich durch die glitzernde Masse. Das Licht, das die Kostbarkeiten reflektieren, blendet eure Augen wie eine Million funkelnder Sterne.

In den schmalen Pfaden zwischen den aufgehäuften Schätzen streifen 4 **Wachdrachlinge** (siehe Anhang A) umher. Sie sind es gewohnt, dass sich niemand in der Schatzkammer aufhält (dem Fußvolk des Kults ist der Zutritt verboten), und greifen Eindringlinge sofort an, wenn sie sich nicht Kämpfen am Eingang anschließen.

Die Schätze in dieser Kaverne sind unzählbar. Wenn die Charaktere einen bestimmten Gegenstand suchen und Stunden damit verbringen, hier danach zu suchen, werden sie ihn wahrscheinlich finden. Der Zauber *Magie entdecken* wird von dem Metall der Münzen blockiert, sodass nur Gegenstände an der Oberfläche leicht zu finden sind. Du kannst jeden gewöhnlichen oder ungewöhnlichen magischen Gegenstand an der Oberfläche platzieren, doch seltenere Dinge sollten eine lange und laute Suche erfordern.

7. SEKUNDÄRE SCHATZKAMMER

Kunstobjekte, wertvolle Bücher, edle Stoffe, Kristallglas und eher zerbrechliche magische Gegenstände sind hier ordentlich gelagert als die Dinge in Bereich 6. Sie sind sorgfältig auf Regalen und Tischen sortiert.

8. DAS DRAAKHORN

Während die Charaktere sich entlang der Lavahöhlen dieser Kammer nähern, wird der Ton des *Draakhorns* merklich lauter. Im Umkreis von 15 m um den Eingang von Bereich 8 flirrt die Luft durch den Schall des Horns. Jeder Charakter im Umkreis von 6 m von der Tür muss einen erfolgreichen Wurf auf Stärke gegen SG 12 ablegen, um sich gegen den Druck des Schalls weiter vorwärtszubewegen. Misslingt dieser Wurf, kann der Charakter sich nicht weiter in Richtung Bereich 8 bewegen.

Für jeden Charakter, der Bereich 8 betritt, verklingt der Ton zu absoluter Stille – da jede Kreatur, welche die Kammer betritt, temporär taub wird und einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen muss. Gelingt der Wurf, endet die Taubheit 2 Minuten, nachdem das *Draakhorn* aufgehört hat, zu erschallen. Misslingt er, bleibt der Charakter für 1 Stunde nach dem Verklingen des *Draakhorns* taub.

Nach dem Lärm, der im Tunnel herrschte, erscheint diese Kammer übernatürlich leise – bis ihr bemerkt, dass ihr in Anwesenheit des gefürchteten *Draakhorns* völlig taub geworden seid. Das Horn wurde aus dem riesigen Horn eines Uraltten Roten Drachen geschnitzt und ist mit Ketten an der Decke dieser Kammer aufgehängt. Seine ebenholzschwarze Farbe wurde durch Feuer geschaffen, und es ist mit dicken Bronzebändern beschlagen. Drachenrunen sind in seine Oberfläche geschnitten, die in schaurigem, purpurrotem Feuer erstrahlen.

Ein **Luftelementar** lässt das Horn mit seinem endlosen Atem erklingen und wird dabei von einem **Steingolem** bewacht. Wenn die Charaktere irgendetwas unternehmen, was den Elementar oder das Horn beeinträchtigen könnte, greifen Elementar und Golem an.

Das *Draakhorn* hängt in der nördlichen Hälfte des Raums und ist auf die südwestliche Ecke ausgerichtet. Während das Horn erklingt, muss jede Kreatur, die einen 45 m langen Kegel vor dem Horn zum ersten Mal in ihrem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt, einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Misslingt der Wurf, erleidet die Kreatur 27 (6W8) Schallschaden und wird (liegend) zu Boden geworfen. Ist der Wurf erfolgreich, erleidet die Kreatur nur die

Hälfte des Schadens und bleibt stehen. Das Horn kann nicht gedreht oder auf ein bestimmtes Ziel ausgerichtet werden.

Falls der Ton des Horns für mehr als 1 Minute unterbrochen wird, erscheinen 1 **Drachenseele**, 1 **Drachenzahn** und 4 **Drachenflügel**, um nach dem Rechten zu sehen. Siehe Anhang A für die Spielwerte dieser Kultisten.

9. PLANUNGSRAUM

Severin nutzt diesen derzeit leeren Raum, um sich mit seinem inneren Kreis und anderen Kultanführern zu treffen, Pläne zu machen und Befehle zu verteilen. An einem langen Tisch stehen mehrere Bänke und Stühle. An den Wänden stehen einige kleine Schreibtische, an denen Schreiber Protokoll führen können.

10. KOMMANDANTENQUARTIER

In diesem gut ausgestatteten Schlafsaal wohnen die wichtigsten Purpurträger des Drachenbrunnens. Bettenreihen stehen an Nord- und Ostwand, spindähnliche Kleiderschränke mit weltlichen Habseligkeiten befinden sich an der Westwand. Jetzt, da die Aktivitäten am Drachenbrunnen ihren Höhepunkt erreichen, ist diese Kammer leer.

11. SEVERINS QUARTIER

Diese Kammer ist Severins persönliches Gemach. Sie enthält ein Bett, einen Schrankkoffer mit weltlichen Habseligkeiten, einen Kleiderschrank mit Roben und Kultornaten, einen großen Schreibtisch sowie einen Ständer aus Holz und Eisen, der für die Drachenmasken gebaut ist. Er kann sowohl die einzelnen Masken als auch die kombinierte *Maske der Drachenkönigin* tragen. Severin hat die kombinierte Maske zurzeit bei sich.

12, 13. QUARTIERE FÜR RANGHOHE KULTISTEN

Diese Quartiere werden von den in den Katakomben stationierten Kultisten der Ränge Drachenseele und Drachenzahn genutzt. Sie sind kasernenartig eingerichtet, mit Feldbetten und Schrankkoffern für persönlichen Besitz. Da sich gerade so viele Fremde im und rund um den Drachenbrunnen aufhalten, haben die Kultisten, die diese Kammern bewohnen, 4 **Wachdrachlinge** (siehe Anhang A) organisiert, die den Bereich bewachen sollen.

14. HASELIGKEITEN VON GEFANGENEN

Persönliche Besitztümer, die Gefangenen abgenommen werden, werden in diese Kammer geworfen. Zwischen dem Ramsch ist nichts wirklich Wertvolles zu finden, doch können kampffähige Gefangene hier mit Dolchen, Wurfspießen und Kurzscheren bewaffnet werden.

15. QUARTIER FÜR RANGNIEDERE KULTISTEN

Die Kultisten, die zur Bewachung der Gefangenen in den Bereichen 16 bis 18 eingeteilt sind, schlafen hier. Abgesehen von Strohmattentzen auf dem Boden, einigen aus Brettern und Fässern improvisierten Tischen und Sitzbänken gibt es hier nichts. Wenn die Charaktere den Raum betreten, sitzen 3 **Drachenflügel** und 9 **Drachenklauen** gerade bei einer schnellen Mahlzeit vor der Schlacht. Siehe Anhang A für die Spielwerte dieser Kultisten.

16, 17, 18. GEFÄNGNISSE

Die Gefangenen des Kults werden bis zum Tag des Rituals, an dem sie geopfert werden sollen, in diesen dunklen, schmutzigen Kammern untergebracht. Zwei Wachgruppen patrouillieren in diesen Bereichen, solange die Gefangenen anwesend sind; jede dieser Gruppen besteht aus 1 **Drachenflügel**, 2 **Drachenklauen** und 1 **Wachdrachling**. Siehe Anhang A für die Spielwerte dieser Kreaturen.

Falls die Charaktere hier vorbeikommen, während die Opferungen gerade stattfinden, ist Bereich 16 abgesehen von den Leichen eines Dutzends verhungelter Gefangener leer. Zwischen den Leichen versteckt sich jedoch der ausgehungerte, fünfzehnjährige Menschenjunge Stirleng. Stirleng kann den Charakteren berichten, dass die Kultisten vor einigen Stunden begonnen haben, Gefangene in Richtung Krater zu bringen; viel mehr weiß er jedoch nicht.

Nachdem Bereich 16 leer war, hat ein Trupp aus 5 **Drachenklauen** begonnen, Gefangene aus Bereich 17 zum Tempel zu bringen. Falls es zu einem Aufruhr kommt, treffen außerdem nach 2 Runden 1 **Drachenzahn**, 5 **Drachenklauen** und 2 **Wachdrachlinge** ein, die in der Nähe beschäftigt sind. (Siehe Anhang A für die Spielwerte dieser Kreaturen.) Die Gefangenen sind nicht aneinander gefesselt, doch hat der Hunger die meisten sehr geschwächt. Zehn menschliche **Gemeine** sind noch in der Lage, an der Seite der Charaktere zu kämpfen, wenn sie sich bewaffnen können. Die Charaktere können über diese Verbündeten verfügen, wie es ihnen beliebt. Den Abenteurern wird aber auch klar sein, dass die Gefangenen im Kampf schnell untergehen werden.

19. DRACHLINGSPFERCH

Die Drachlinge, die in den Lavatunneln eingesetzt werden, werden in dieser Kammer gehalten. Es riecht nach Blut und verdorbenem Fleisch. Wenn die Charaktere die Kammer untersuchen, sind 4 Wachdrachlinge (siehe Anhang A) anwesend. Sie kämpfen gerade um einige Fleischbrocken, deren Herkunft besser im Dunklen gelassen wird. Überall im Raum liegen angenagte Knochen von Humanoiden, zusammen mit Gürtelschnallen, zerfledderten Stiefeln und blutgetränkten Kleiderresten.

20, 21. QUARTIERE DER ROTEN MAGIER

In diesen beiden Kavernen sind die Roten Magier untergebracht, deren Magie den Tempel der Tiamat erhebt und die das Ritual zur Beschwörung der Drachenkönigin durchführen sollen. Beide Bereiche sind luxuriös ausgestattet. Die Roten Magier bewahren ihre Besitztümer in großen Koffern, sodass sie jederzeit fortteleportieren können. Der größere und sogar noch besser ausgestattete Bereich 20 ist das Gemach von Rath Modar. Sämtliche Roten Magier befinden sich derzeit im Tempel der Tiamat.

22. EINSTURZKRATER

Dieser Bereich des Kraters stürzte vor ewiger Zeit in einen darunter liegenden Hohlraum und formte so einen großen Schlund. Derzeit ist der Gruftschrecken Naergoth Klängenfürst (Bereich 4) der einzige Drachenkultist, dem bekannt ist, dass eine Abzweigung der Lavatunnel in den Schlund mündet; er glaubt, dass dieser Tunnel noch blockiert ist.

Der Einsturzkrater ist 9 m tief. Seine Wände sind steil, jedoch aufgrund ihrer Beschaffenheit aus rauem Vulkanstein leicht zu erklimmen. Der Grund des Schlunds ist bis zur Höhe von 1,50 m von Drachenknochen bedeckt, was ihn zu schwierigem Gelände macht. Kultisten gehen niemals zum Einsturzkrater; die einzigen Kreaturen, die hier anwesende Eindringlinge sehen könnten, sind fliegende Drachen.



23. NÖRDLICHE AUSGÄNGE

Die Drachenknochen, die den Kraterboden bedecken, wurden von diesen Ausgängen fortgeschoben, wodurch ein offener Vorplatz entsteht, der die beiden Tunnelausgänge mit dem Eingang des Tempels verbindet. Dieser Platz erstreckt sich 75 m von Ost nach West und 30 m vom Tempeltor nach Norden – und ist der Schauplatz schrecklichen Blutvergießens während des Opferungsrituals. Gefangene werden vom Tempel auf den Vorplatz geleitet, wo sie von fünf Drachen (einer jeder chromatischen Farbe; Alterskategorie nach deinem Ermessen) mit Zähnen und Klauen in Stücke gerissen werden.

Obwohl diese Ausgänge sonst nicht bewacht sind, werden sie während des Rituals jeweils von 2 **Klingenteufeln** und 4 **Wachdrachlingen** (siehe Anhang A) blockiert. Die Aufmerksamkeit der Teufel liegt jedoch auf dem Platz, nicht auf den Tunneln hinter ihnen oder darauf, was die Drachlinge tun. Es mag sein, dass die Drachlinge die Charaktere bemerken, ehe die Teufel es tun; sie werden jedoch nur angreifen, wenn die Unholde den Befehl dazu geben. Deshalb können die Abenteurer diese Wachposten eventuell überraschen.

Charaktere, die sich jenseits des freigeräumten Platzes begeben oder sich dem Bereich aus Richtung des Einsturzkaters nähern, müssen die Knochenberge als schwieriges Gelände behandeln.

24. TEMPELAUSGANG

Der Hauptlavatunnel aus den südlichen Katakomben endet in der Schwarzen Kapelle (Bereich 5) des Tempels der Tiamat. Für die Opferung vorgesehen Gefangene werden zur Schwarzen Kapelle hinaufgebracht, dann zum Tempeleingang und hinaus auf den Vorplatz, wo die wartenden Drachen sich an ihnen gütlich tun. Der Ausgang ist nicht bewacht.

TEMPEL DER TIAMAT

Der Tempel im Krater des Drachenbrunnens ist derselbe Tempel, der das Zentrum von Tiamats Reich auf Avernus markiert. Das Ritual der Roten Magier hat ihn hierhergebracht, um der Drachenkönigin als Brückenkopf und als Leuchtfeuer zu dienen, und ihn dabei mit dem Kraterboden verschmolzen. Der einzige offensichtliche Eingang ist das Haupttor zu Bereich 1 (der Blauen Kapelle), doch ein Lavatunnel aus den unterirdischen Katakomben führt zu Bereich 5 (der Schwarzen Kapelle).

Sobald das Ritual beginnt, ist der Tempel der Hauptort der Kultaktivitäten, in deren Zentrum sich die mit Severin verbündeten Roten Magier befinden (nutze die Spielwerte des **Magus**). Die Seelen der geopfert Gefangenen werden nach Avernus geschickt, um dort die magische Energie zu liefern, die einen Pfad zwischen den Neun Höllen und der Materiellen Ebene zu bilden. Die Roten Magier werden Tiamat dann anleiten, während die Drachenkönigin sich ihren Weg zurück in die Welt der Sterblichen bahnt.

TEMPELAUFBAU

Das Innere des Tempels stellt eine einzelne offene Fläche dar. Zwar ist der kathedralenartige Raum in einzelne Bereiche eingeteilt, doch gibt es keine Trennwände oder Obergeschosse. Fünf Kapellen, jede einem der fünf Aspekte Tiamats und damit der entsprechenden Art chromatischer Drachen gewidmet, sind rund um eine zentrale Apsis angeordnet. Die Apsis und alle fünf Kapellen erheben sich in separaten Turmspitzen und gipfeln im Allerheiligsten ganz oben an der zentralen Spitze. Die auf der Karte dargestellte Ebene 2 ist eine Zone 15 m über dem Boden; Ebene 3 liegt 30 m über dem Boden. Beide sind nur fliegend zu erreichen.

Sobald eure Augen sich langsam auf das Chaos von Tiamats Tempel einstellen, seht ihr, dass dessen Inneres einen einzigen, kathedralenartigen Raum darstellt, der sich zu enormer Höhe erhebt. Rund um die zentrale Halle reihen sich fünf eigenständige Kammern. Zwar ist die Farbe der Kathedrale ein lebloses, äschernes Grau, doch schimmert jede Seitenkammer schwach in blau, grün, rot, weiß oder schwarz – die Farben der bösen Drachen und ihrer weltenverzehrenden Königin.

In allen fünf Seitenkammern stehen Rote Magier, die Sprechchöre erklingen lassen und magische Energie in die zentrale Apsis kanalisieren. Dort erhebt sich über dem geschwärzten Boden ein kaleidoskopischer Wirbel arkaner Energien, der sich in die Nischen der zentralen Turmspitze windet.

Die mit Nummern markierten Bereiche auf der Karte werden in der folgenden Tabelle benannt. Dort finden sich auch NSC, die für das Ritual, welches Tiamat zum Drachenbrunnen bringen wird, wichtig sind.

LEGENDE: TEMPEL DER TIAMAT

#	Name	Anwesender und Aktivität während des Rituals
1	Eingang/Blau Kapelle	Roter Magier bei Ritualdurchführung
2	Untere Apsis	Roter Magier bei Ritualdurchführung
3	Weiß Kapelle	Roter Magier bei Ritualdurchführung
4	Grüne Kapelle	Roter Magier bei Ritualdurchführung
5	Schwarze Kapelle	Roter Magier bei Ritualdurchführung; außerdem Ausgang aus den Katakomben
6	Rote Kapelle	Rath Modar bei Ritualdurchführung
7	Große Apsis	Portal, durch das Tiamat aus Avernus hervortritt
8	Blaue Spitze	Roter Magier (fliegend) bei Ritualdurchführung
9	Weiß Spitze	Roter Magier (fliegend) bei Ritualdurchführung
10	Grüne Spitze	Roter Magier (fliegend) bei Ritualdurchführung
11	Schwarze Spitze	Roter Magier (fliegend) bei Ritualdurchführung
12	Rote Spitze	Roter Magier (fliegend) bei Ritualdurchführung
13	Allerheiligstes	Severin (schwebend); trägt die Maske der Drachenkönigin

Sämtliche Wymsprecher, mit den die Charaktere zuvor interagiert haben und die sich in Freiheit befinden, können sich in ihren jeweiligen Kapellen befinden; ihre Anwesenheit ist jedoch nicht notwendig. Wymsprecher, die nicht hier sind, führen draußen die Verteidigung des Drachenbrunnens.

DIE RITUALDURCHFÜHRUNG

Damit Tiamat erfolgreich aus den Neun Höllen in die Welt gelangen kann, müssen die Roten Magier ihr Beschwörungsritual für 10 Runden fokussieren, nachdem die Abenteurer den Tempel der Tiamat betreten haben. In jeder Runde müssen mindestens fünf Rote Magier eine Aktion für Durchführung des Rituals verwenden, damit es in dieser Runde erfolgreich fokussiert wird.

Wenn am Ende des Zugs der Roten Magier weniger als fünf Rote Magier ihre Aktion zur Ritualdurchführung benutzt haben, flackert das Portal, das in der Großen Apsis (Bereich 7) schwebt, und das Ritual macht keinen Fortschritt. Wenn 2 Runden in Folge weniger als fünf Rote Magier das Ritual durchführen, bricht das Portal zusammen und die Zahl der erfolgreich fokussierten Runden wird auf 0 zurückgesetzt.

Die *Maske der Drachenkönigin* ist für das Ritual essenziell, und Severin kann das Allerheiligste nicht verlassen. Sein *Schweben*-Zauber hält für das gesamte Ritual an und wird ihn auch weiter schweben lassen, wenn er kampfunfähig gemacht oder getötet wird. Severin kann angreifen und sich selbst verteidigen, während er die *Maske der Drachenkönigin* trägt. Er muss für die Fortsetzung des Rituals nicht am Leben sein, solange seine Leiche weiterhin die Maske trägt und im Allerheiligsten verbleibt.

FEINDE UND VERBÜNDETE

Um die Stärke der Kräfte, die gegen den Drachenkult zum Einsatz gebracht werden, zu beurteilen, kannst du den Sitzungsprotokollbogen zurate ziehen, den du während den vier Sitzungen des Rats von Waterdeep ausgefüllt hast (siehe Anhang C). Die von den Charakteren während des Abenteuers geschmiedeten Allianzen sind essenziell, um den Kult zu stoppen.

Die Tabelle „Kräfte in der Endschlacht“ nennt die Kreaturen und Truppen, die auf beiden Seiten kämpfen. Unter „Kräfte der Machtgruppen“ werden die wahrscheinlichsten Bündnisse genannt, die während dem Abenteuer geschlossen werden konnten. Du kannst diese Liste jedoch nach Bedarf modifizieren, um den Ereignissen in eurer Kampagne Rechnung zu tragen.

KRÄFTE ZUTEILEN

Sobald du festgestellt hast, welche Kräfte gegen den Kult kämpfen, muss entschieden werden, wie die Kräfte des Guten angreifen. Die Charaktere sind Schlüsselfiguren in der alliierten Armee, die gegen den Drachenbrunnen marschiert, und ihren Stimmen kommt großes Gewicht zu. Lasse die Spieler also wissen, dass sie eine entscheidende Rolle in der Planung der Schlacht spielen!

Die einfachste Herangehensweise ist eine Einteilung in Konfrontationen eins gegen eins, wobei bestimmte Kräfte des Guten bestimmte Kultkräfte neutralisieren. Gib den Spielern freie Hand bei der Einteilung der Konfrontationen, aber lasse sie bei Bedarf auch wissen, ob ein bestimmter Plan Sinn ergibt. Zum Beispiel könnten die Spieler entscheiden, dass die Assassinen der Zhentarim die zur Opferung vorgesehenen Gefangenen neutralisieren könnten, indem sie den Komplex infiltrieren und die Gefangenen befreien. In diesem Fall könntest du die Spieler darauf aufmerksam machen, dass die professionellen Meuchler des Schwarzen Netzwerks besser dazu geeignet wären, gegen die Kultanführer aus Severins innerem Kreis vorzugehen, während Harfner-Agenten oder Truppen des Rats der Grafen in den Tunneln unter dem Krater aushelfen könnten.

Bestimmte Konfrontationen sind offensichtlich. Die metallischen Drachen sind die instinktiven Feinde der chromatischen Drachen, und man kann davon ausgehen, dass beide Kräfte einander während der Schlacht beschäftigen werden. Wichtiger noch: Die metallischen Drachen werden die chromatischen Drachen davon abhalten, sich in die Pläne der Charaktere einzumischen.

FINAL BATTLE ASSETS

Kultkräfte	Kräfte der Machtgruppen
Severin	Orden des Panzerhandschuhs
Rath Modar	Smaragdenklave
Kultanführer*	Zhentarim-Assassinen
Truppen der Kultisten	Harfner-Agenten
Chromatische Drachen	Metallische Drachen
Teufel	Teufel
Riesen	Riesen
Böse Söldner	Armee des Rats der Grafen
Tempel der Tiamat	Die Himmelsburg**
Rote Magier	Arkane Bruderschaft
<i>Maske der Drachenkönigin</i>	

* Einschließlich der freien Wyrmsprecher, mit denen die Abenteurer interagiert haben.

** Falls sie das vorangehende Abenteuer überstanden hat und im Besitz der Charaktere verblieb oder an die Riesen zurückgegeben wurde.

KULTKRÄFTE

Severin. Der Kopf des Kults verbleibt, die *Maske der Drachenkönigin* tragend, im Allerheiligsten (Bereich 13), während die Roten Magier ihre Magie weben. Er kann defensiv oder offensiv nach seinem Bedarf kämpfen, und gemeine Kultisten kämpfen bis zum Tod, solange sie wissen, dass er noch am Leben ist. Siehe Anhang A für Severins Spielwerte.

Rath Modar. Rath Modar führt das Führungsritual an, doch jeder Rote Magier kann diese Rolle einnehmen. Wenn der Tempel angegriffen wird, gibt er seine Funktion im Ritual ab und führt den Gegenangriff auf die Abenteurer. Siehe Anhang A für Rath Modars Spielwerte.

Kultanführer. Purpurträger sind verehrte Anführer unter den Kultisten, und die meisten davon sind selbst mächtige Kämpfer.

Truppen der Kultisten. Der Drachenkult verfügt am Drachenbrunnen über tausende Kämpfer. Alle sind bewaffnet und kämpfen voller Hingabe für den Ruhm der Drachenkönigin.

Chromatische Drachen. Die genaue Zahl der am Drachenbrunnen anwesenden chromatischen Drachen liegt in deinem Ermessen und kann von einigen Dutzend bis zu hundert oder mehr reichen.

Teufel. Die Teufel, die für den Kult kämpfen, wurden von den Roten Magiern beschworen und dienen Unholden, die wollen, dass Tiamat Avernus verlässt.

Riesen. Die wenigen Riesen, die für den Kult kämpfen, sehen Tiamats Rückkehr als unvermeidlich, sind aber misstrauisch und unkooperativ. Sie kämpfen, wenn sie einen leichten Sieg erwarten, ziehen sich aber zurück, wenn sie mit einer Niederlage rechnen.

Böse Söldner. Das Rückgrat der Kultarmee wird von Söldnerkompanien gebildet. Diese Söldner sind besser ausgebildet als die Kultisten und können selbst den besten Krieger Faerûns die Stirn bieten.

Tempel der Tiamat. Der Tempel ist als Ort als Rituals notwendig. Ihn zu beschädigen könnte Tiamat schwächen, falls das Ritual gelingt.

Rote Magier. Rote Magier, die nicht am Ritual teilnehmen, sind Einheiten von Söldnern oder Kultisten zugeteilt, um diese mit mehr Feuerkraft auszustatten.

Maske der Drachenkönigin. Die Magie der Maske ist für den Erfolg des Rituals unabdingbar. Wird sie erbeutet oder zerstört, scheitert das Ritual. Severin wird jedoch die gesamte Macht der Maske einsetzen, um sie in seinem Besitz zu halten.

KRÄFTE DER MACHTGRUPPEN

Orden des Panzerhandschuhs. Soldaten des Ordens des Panzerhandschuhs gehören zu den härtesten und unerschütterlichsten der Schwertküste. Neben dem Dienst in eigenen Einheiten können sie auch andere Truppen mit ihrer Führungsqualität stärken.

Smaragdenklave. Druiden und Waldläufer der Smaragdenklave beantworten den Ruf zur Schlacht, indem sie verbündete Baumhirten und Greifen aus den Wäldern und Bergen der Schwertküste mitbringen.

Zhentarin-Assassinen. Diese leisen Meuchler verfolgen und töten die Anführer und Botenläufer des Feindes. Obwohl sich nur eine Handvoll Assassinen der Zhentarin dem Kampf angeschlossen haben, können sie eine Feindeinheit zum richtigen Zeitpunkt lähmen oder einen entscheidenden Befehl davon abhalten, sein Ziel zu erreichen.

Harfner-Agenten. Das Abfangen von Informationen während einer Schlacht ist die Spezialität der Harfner. Ihre Agenten können auch entscheidende Informationen über die Pläne und Aufstellungen des Kults liefern. Zu guter Letzt haben die Bogenschützen, Fußkämpfer und Zaubermagier der Harfner das Potenzial, einen enormen Einfluss auf die Schlacht zu nehmen.

Metallische Drachen. Die metallischen Drachen sind ihren chromatischen Drachen zahlenmäßig unterlegen. Sie sind jedoch zu größerer Kooperation mit ihren Verbündeten imstande, wodurch sie größeren Einfluss auf den Schlachtfeld gewinnen.

Teufel. Bestimmte mächtige Teufel wollen die Entfesselung Tiamats auf Faerûn vermeiden, da sie wissen, dass ihre eigene Macht in einer Welt, in der die Humanoiden nicht mehr herrschen, beschnitten werden wird. Agenten der Neun Höllen sind erbitterte Kämpfer; ihre Anwesenheit in der Schlacht beunruhigt jedoch andere Soldaten.

Riesen. Falls es den Machtgruppen von Waterdeep gelungen ist, ein Bündnis mit Riesen zu gewinnen, so werden diese sich voller Freude in den Kampf gegen die chromatischen Drachen werfen. Es könnte jedoch zu Ärger zwischen Riesen und metallischen Drachen kommen, falls diese nicht weit voneinander entfernt gehalten werden und sie nicht Aufträge von gleicher Wichtigkeit zugeteilt bekommen.

Armee des Rats der Grafen. Die dicht gedrängten Truppen der verschiedenen Mitglieder des Rats der Grafen werden in ihrer Kampfkraft nur vom Orden des Panzerhandschuhs übertroffen, sind aber viel zahlreicher. Sie bilden das Rückgrat der Angriffsmacht.

Die Himmelsburg. Falls sie zur Verfügung steht, könnte die fliegende Burg einen großen Schlachtvorteil bedeuten. Die Himmelsburg wird in dem Augenblick, da sie über dem Drachenbrunnen erscheint, von chromatischen Drachen angegriffen werden, was diese mächtigen Feinde von der Verteidigung des Kraters abbringt.

Arkane Bruderschaft. Mitglieder der Arkanen Bruderschaft sind den für den Kult kämpfenden Roten Magiern ebenbürtig. Die Zaubermagier der Bruderschaft akzeptieren jedoch keine Befehle, die nicht von anderen mächtvollen Zaubermagikern stammen – was fast zwangsweise bedeutet: einem anderen Mitglied der Arkanen Bruderschaft.

DAS ERSCHEINEN DER DRACHENKÖNIGIN VERHINDERN

Die Beschwörung Tiamats umfasst vier Schlüsselkomponenten: die vom Kult angesammelten Schätze, die *Maske der Drachenkönigin*, die Opferung der Gefangenen und das Ritual, das den krönenden Abschluss von Severins Plänen darstellt. Der Absturz bzw. die Eroberung

der Himmelsburg hat den Kult in seinem Ziel, einen angemessenen Schatzhort für die Drachenkönigin anzuhäufen, bereits weit zurückgeworfen. Dadurch sind die drei anderen Phasen des Plans umso wichtiger geworden.

Die Maske, die Opferungen und das Ritual können allesamt zum Ziel der Charaktere werden. So könnte das Ritual tatsächlich gestoppt und das Erscheinen Tiamats verhindert werden. Selbst, wenn es den Helden nicht gelingt, das Ritual völlig zu unterbrechen, schwächt die Störung jedes Teils des Prozesses die Drachenkönigin.

TIAMAT KONFRONTIEREN

Sobald die Kräfte des Guten aufmarschiert sind und die Schlacht begonnen hat, werden die Charaktere das wichtigste Ziel in Angriff nehmen: den Angriff auf den Tempel der Tiamat. Der Weg durch die Höhlen unter dem Krater bietet mehrere Optionen, um den Tempel zu erreichen.

Ob die Charaktere direkt gegen Tiamat kämpfen oder das Beschwörungsritual von seiner Vollendung abhalten werden, hängt von ihren Handlungen während der Endschlacht ab. Doch sobald sie sehen, wie Tiamats Köpfe sich durch das Portal der Roten Magier zwingen, werden sie verstehen, dass sie es nicht mit einem einfachen Monster zu tun haben.

Wie aus ihren Spielwerten in Anhang A ersichtlich sein dürfte, ist **Tiamat** eine Göttin. Sollte sie es bei voller Stärke schaffen, aus dem Portal zu treten, kann sie mehrere Abenteurergruppen der 15. Stufe mit Leichtigkeit vernichten. Eine gewaltige Schlacht gegen Tiamat, während derer der Tempel zu Asche und Knochen zusammenstürzt, ist ein erinnerungswürdiges Kampagnenende – doch von den Charakteren wird dabei vielleicht nicht mehr übrigbleiben als Erinnerungen.

Sobald 10 Runden des Beschwörungsrituals von fünf oder mehr Roten Magiern erfolgreich fokussiert wurden, lies Folgendes vor:

Der magische Mahlstrom in der Mitte der zentralen Tempelapsis öffnet sich plötzlich mit einem Donnerschlag. Die titanischen Köpfe von fünf Drachen reißen sich einen Weg durch die runenbesetzte Feuergrube, die sich nun dort formt. Tiamat die Drachenkönigin steht kurz davor, in körperlicher Form aus ihrer Gefangenschaft in den Neun Höllen hervorzubrechen und die Welt zu betreten!

DAS ERSCHEINEN TIAMATS

Tiamats Köpfe begeben sich ab der zweiten Runde nach Vollendung des Rituals in die Schlacht. Sie erscheinen in folgender Reihenfolge: Weiß, Schwarz, Grün, Blau, Rot. Das Erscheinen des roten Kopfes markiert das endgültige Erscheinen der Drachenkönigin in der sechsten Runde nach Vollendung des Rituals. Bis zu jener Runde kann Tiamat lediglich ihre Bissangriffe und Odemwaffen benutzen. So erhalten die Charaktere eine letzte Chance, die Drachenkönigin vor ihrem vollständigen Erscheinen zu schwächen.

Sobald Tiamat vollständig erschienen ist, verbringt sie so viele Runden wie nötig, um ihre unglückseligen Diener in Fünfergruppen lachend zu verschlingen – Rath Modar, sämtliche übrigen Roten Magier, dann Severin (oder dessen Leiche, solange sie die *Maske der Drachenkönigin* trägt). In der darauffolgenden Runde richtet sie ihren Zorn gegen die Abenteurer.

DIE DRACHENKÖNIGIN SCHWÄCHEN

Die Handlungen der Helden vor und während der Endschlacht können Tiamats Macht vor ihrem Erscheinen verringern. Mache eine Notiz, wenn eines der folgenden Ereignisse eintritt:

- Die Anzahl der Runden, in welchen das Ritual erfolgreich fokussiert wurde, wird auf 0 zurückgesetzt, da das Ritual für zwei aufeinanderfolgende Runden unterbrochen wurde.
- Die *Maske der Drachenkönigin* wird zerstört oder von Severins Leiche genommen und aus dem Allerheiligsten entfernt (Bereich 13).
- Die Charaktere haben eine beliebige Drachenmaske in ihrem Besitz oder können auf andere Weise die Benutzung einer oder mehrerer Masken im Ritual verhindern. (Die Abenteurer könnten die *Schwarze Drachenmaske* während *Hort der Drachenkönigin* an sich gebracht haben.)
- Dem Tempel der Tiamat wird schwerwiegender Schaden zugefügt, etwa durch den Zauber *Erdbeben*.
- Die Opferung der Gefangenen vor dem Tempel wird gestoppt. Dies könnte schon zuvor gelungen sein, indem die Charaktere die Drachen angriffen oder den Gefangenenstrom in den Bereich abschnitten.

Wenn eines dieser Ereignisse eintritt, erhält Tiamat die folgenden Nachteile in der angegebenen Reihenfolge:

- Der Schaden von Tiamats Angriff und ihrer Odemwaffe wird um 15 reduziert. Ihre Trefferpunkte sinken um 75.
- Tiamat verliert ihr Merkmal *Regeneration*, ihr Trefferpunktemaximum sinkt um 75 und ihre Schadensimmunität gegen Wucht-, Stich- und Hiebsschaden durch nicht-magische Waffen wird zu einer Schadensresistenz.
- Tiamat verliert *Eingeschränkte Magieimmunität*. Ihr Trefferpunktemaximum sinkt um 75.
- Tiamat erhält einen Malus von -5 auf ihre Angriffswürfe, Rettungswurf-SG und RK. Ihr Trefferpunktemaximum sinkt um 75.
- Tiamat kann nur drei *Legendäre Aktionen* nutzen. Ihr Trefferpunktemaximum sinkt um 75.

Wenn alle oben genannten Nachteile angewendet werden, wird Tiamat effektiv auf Herausforderungsgrad 18 reduziert – was für vier Charaktere der 15. Stufe noch immer ein tödliches Gefecht ist. Werden nicht alle angegebenen Abzüge angewandt, haben die Charaktere geringe Chancen, den Kampf gegen die Drachenkönigin zu überleben – geschweige denn, zu gewinnen.

Tiamat verbannen. Wenn die Charaktere Tiamats Trefferpunkte auf 0 reduzieren, tritt ihr Merkmal *Entkörperung in Kraft*. Das Portal bricht in sich zusammen, die kreischende Drachenkönigin löst sich auf und wird zurück nach Avernus gezerrt. Sie wird dort festsitzen, bis jemand anderes die Umstände des Rituals wiederherstellen und einen erneuten Versuch zu ihrer Befreiung starten kann.

Gefährliches Spiel und hohe Einsätze. Über die oben genannten Punkte hinaus sollte Tiamat nicht nach Gutdünken geschwächt werden, um einen fairen Kampf herzustellen. Die Darstellung der Drachenkönigin als irgendetwas Geringeres als eine Gottheit untergräbt das ganze Abenteuer. Charaktere, die gegen Tiamat kämpfen, müssen wissen, dass dies der Kampf ihres Lebens ist.

Das Überleben Einzelner zählt nichts im Vergleich mit dem Ziel, die Rückkehr der Drachenkönigin aufzuhalten, und manchmal finden Helden im Kampf für das übergeordnete Wohl den Tod. Sicherlich können gefallene Charaktere wiederbelebt werden, nachdem Tiamat besiegt ist. Und wird sie nicht besiegt, ist der Tod vielleicht nicht die schlechteste Option.

SIEG ODER NIEDERLAGE

In dieser letzten Schlacht steht das Schicksal der Welt auf dem Spiel. Egal, ob die Helden und ihre Verbündeten den Sieg davontragen oder unterlegen sind, die Konsequenzen werden in ganz Faerûn zu spüren sein.

DER SCHRECKEN DER NIEDERLAGE

Ein Sieg des Drachenkults ist in diesem Abenteuer eine reale Möglichkeit – und er wäre für Faerûn katastrophal. Mit dem Aufstieg der Tiamat findet das Zeitalter der Sterblichen ein Ende und das Zeitalter der Drachen beginnt. Nationen und Königreiche gehen zugrunde, die Zivilisation zerbricht in blutigen Kriegen und das Chaos herrscht über allem.

Keine der sterblichen Agenten der Drachenkönigin erhalten die Belohnungen, die sie erwarteten. Die Roten Magier, die ihr zur Freiheit verhalfen, werden verschlungen oder fortgejagt, mit den Schergen Szass Tams auf den Fersen. Den Kultisten, die Tiamats Rückkehr einfügten, ergeht es wenig besser, denn der Drachenkönigin ist es egal, welche Sterblichen von ihren drachischen Untertanen gejagt, verspeist oder versklavt werden. Die ruhmreiche Regentschaft der Drachen, welche Severin einleiten und in der er herrschen wollte, wird zu einer brutalen Welt, in der böse Drachen alles und jeden unterdrücken.

Solche dunklen Zeiten müssen jedoch nicht das Ende deiner Kampagne bedeuten. Die Charaktere mögen eine entscheidende Schlacht verloren haben, doch könnten sie überleben, um den Krieg fortzusetzen. Ihr neues Ziel ist es, eine Möglichkeit zu finden, wie Tiamat endgültig verbannt oder vernichtet werden und der Welt wieder Frieden gebracht werden kann.

NACHWIRKUNGEN DES SIEGS

Die Bedrohung durch Tiamat kommt zu einem Ende, wenn die Drachenkönigin zurück in die Neun Höllen geschickt wird, doch das Nachspiel des Sieges kann Herausforderungen mit sich bringen, denen die Abenteurer sich stellen müssen. Dazu gehört etwa, den Hunderten von Gefangenen im Drachenbrunnen Hilfe zukommen zu lassen. Severins Untergang hinterlässt außerdem Hunderte von reuelosen Kultisten in der Welt, die nach ihrem Scheitern nach Macht und Rache gieren.

Weiterhin befindet sich ein großer Teil des gesamten Vermögens der Schwertküste derzeit im Drachenbrunnen. Während sie sich noch mit rachelüsternen Kultisten herumschlagen, nehmen die Charaktere vielleicht die Verantwortung dafür auf, all diese Schätze ihren rechtmäßigen Besitzern oder deren nächsten Anverwandten zukommen zu lassen. Dabei müssen sie Hochstapler, Diebe und Schatzjäger abwehren, die das plötzlich reichste Gewölbe von ganz Faerûn ausnutzen wollen.

Die nachtragenden chromatischen Drachen verstreuen sich wieder auf ihre Horte – jedoch nicht bevor viele von ihnen versuchen, ausgesuchte Schätze oder Fässer voller Gold und Edelsteine aus dem Hort des Kults in ihren Besitz zu bringen. Vor lauter Wut über die Bezwingung ihrer Königin könnten die chromatischen Drachen zerstörerischer Amok laufen, als Faerûn es in Jahrhunderten erleben musste.

Selbst im Sieg haben die Armeen des Guten einen hohen Preis zahlen müssen. Zusätzlich zu vielen Soldaten sind Anführer aus den herrschenden Adelsständen zahlloser Regionen und Häuser im Kampf gefallen. Die Situation ist jedoch nicht völlig trostlos. Bewegende Beispiele des Großmuts und der Kooperation werden aus der Dunkelheit hervorstechen – keines davon größer als die Legende der Abenteurer. Die humanoiden Völker werden sich für viele Generationen an die Heldentaten und die Aufopferung der Helden erinnern, während sie sich dem Wiederaufbau widmen und den Blick auf die Zukunft richten.

ANHANG A: MONSTER

DRACHENFLÜGEL

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), neutral böse

Rüstungsklasse 14 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 33 (6W8 + 6)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Rettungswürfe Wei +2

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Täuschen +3

Schadensresistenzen Eine der folgenden: Blitz, Feuer, Gift, Kälte oder Säure

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Drachenfanatiker. Der Drachenflügel hat Vorteil bei Rettungswürfen gegen die Zustände Verängstigt und Bezaubert. Solange der Drachenflügel einen Drachen oder einen freundlich gesonnenen, ranghöheren Drachenkult-Kultisten sehen kann, ignoriert er die Zustände Verängstigt und Bezaubert.

Eingeschränkte Flugfähigkeit. Der Drachenflügel kann eine Bonusaktion verwenden, um bis zum Ende seines Zuges eine Flugbewegungsrate von 9 m zu erhalten.

Rudeltaktik. Der Drachenflügel hat Vorteil bei einem Angriffswurf gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter des Drachenflügels innerhalb von 1,50 m zur Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

Vorsprung des Fanatikers. Einmal pro Zug verursacht der Drachenflügel zusätzliche 7 (2W6) Schaden, wenn er ein Ziel mit einem Waffenangriff trifft und Vorteil bei dem Angriffswurf hat.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Drachenflügel greift zweimal mit seinem Krumsäbel an.

Krumsäbel. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 6 (1W6 + 3) Hiebsschaden plus 3 (1W6) Schaden der Schadensart, gegen die der Kultist Schadensresistenz hat.

DRACHENKLAUE

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), neutral böse

Rüstungsklasse 14 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 16 (3W8 + 3)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (-1)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Rettungswürfe Wei +2

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Täuschen +3

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Drachenfanatiker. Die Drachenklaue hat Vorteil bei Rettungswürfen gegen die Zustände Verängstigt und Bezaubert. Solange die Drachenklaue einen Drachen oder einen freundlich gesonnenen, ranghöheren Drachenkult-Kultisten sehen kann, ignoriert sie die Zustände Verängstigt und Bezaubert.

Rudeltaktik. Die Drachenklaue hat Vorteil bei einem Angriffswurf gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter der Drachenklaue innerhalb von 1,50 m zur Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

Vorsprung des Fanatikers. Einmal pro Zug verursacht die Drachenklaue zusätzliche 7 (2W6) Schaden, wenn sie ein Ziel mit einem Waffenangriff trifft und Vorteil bei dem Angriffswurf hat.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Drachenklaue greift zweimal mit ihrem Krumsäbel an.

Krumsäbel. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 6 (1W6 + 3) Hiebsschaden.

DRACHENSEELE

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), neutral böse

Rüstungsklasse 16 (beschlagene Lederrüstung)

Trefferpunkte 110 (17W8 + 34)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	16 (+3)

Rettungswürfe Wei +4

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Täuschen +6

Schadensresistenzen Eine der folgenden: Blitz, Feuer, Gift, Kälte oder Säure

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Drachenfanatiker. Die Drachenseele hat Vorteil bei Rettungswürfen gegen die Zustände Verängstigt und Bezaubert. Solange die Drachenseele einen Drachen oder einen freundlich gesonnenen, ranghöheren Drachenkult-Kultisten sehen kann, ignoriert sie die Zustände Verängstigt und Bezaubert.

Eingeschränkte Flugfähigkeit. Die Drachenseele kann eine Bonusaktion verwenden, um bis zum Ende ihres Zuges eine Flugbewegungsrate von 9 m zu erhalten.

Rudeltaktik. Die Drachenseele hat Vorteil bei einem Angriffswurf gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter der Drachenseele innerhalb von 1,50 m zur Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

Vorsprung des Fanatikers. Einmal pro Zug verursacht die Drachenseele zusätzliche 10 (3W6) Schaden, wenn sie ein Ziel mit einem Waffenangriff trifft und Vorteil bei dem Angriffswurf hat.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Drachenseele greift zweimal mit ihrem Kurzsword an.

Kurzschrift. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6 + 3) Stichschaden plus 10 (3W6) Schaden des Typs, gegen welchen die Drachenseele Schadensresistenz hat.

Kugel des Drachenodems (3/Tag): Fernkampf-Zauberangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 27 m, ein Ziel. **Treffer:** 27 (6W8) Schaden des Typs, gegen welchen die Drachenseele Schadensresistenz hat.

DRACHENZAHN

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), neutral böse

Rüstungsklasse 15 (beschlagene Lederrüstung)

Trefferpunkte 78 (12W8 + 24)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Rettungswürfe Wei +3

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Täuschen +4

Schadensresistenzen Eine der folgenden: Blitz, Feuer, Gift, Kälte oder Säure

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Drachenfanatiker. Der Drachenzahn hat Vorteil bei Rettungswürfen gegen die Zustände Verängstigt und Bezaubert. Solange der Drachenzahn einen Drachen oder einen freundlich gesonnenen, ranghöheren Drachenkult-Kultisten sehen kann, ignoriert er die Zustände Verängstigt und Bezaubert.

Eingeschränkte Flugfähigkeit. Der Drachenzahn kann eine Bonusaktion verwenden, um bis zum Ende seines Zuges eine Flugbewegungsrate von 9 m zu erhalten.

Rudeltaktik. Der Drachenzahn hat Vorteil bei einem Angriffswurf gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter des Drachenzahns innerhalb von 1,50 m zur Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

Vorsprung des Fanatikers. Einmal pro Zug verursacht der Drachenzahn zusätzliche 10 (3W6) Schaden, wenn er ein Ziel mit einem Waffenangriff trifft und Vorteil bei dem Angriffswurf hat.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Drachenzahn greift zweimal mit seinem Kurzschrift an.

Kurzschrift. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6 + 3) Stichschaden plus 7 (2W6) Schaden des Typs, gegen welchen der Drachenzahn Schadensresistenz hat.

Kugel des Drachenodems (2/Tag): Fernkampf-Zauberangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 27 m, ein Ziel. **Treffer:** 22 (5W8) Schaden des Typs, gegen welchen der Drachenzahn Schadensresistenz hat.

EISKRÖTE

Mittelgroße Monstrosität, neutral

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 32 (5W8 + 10)

Bewegungsrate 9 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	8 (-1)	10 (+0)	6 (-2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Schadensimmunitäten Kälte

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Eiskrötisch

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Amphibisch. Die Kröte kann Luft und Wasser atmen.

Kälteaura. Jede Kreatur, die ihren Zug innerhalb von 1,50 m von der Kröte beginnt, erleidet 3 (1W6) Kälteschaden.

Stehender Sprung. Der Weitsprung der Kröte reicht bis zu 6 m und ihr Hochsprung bis zu 3 m, mit oder ohne Anlauf.

AKTIONEN

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W8 + 1) Stichschaden plus 4 (1W8) Kälteschaden. Ist das Ziel eine mittelgroße oder kleinere Kreatur, ist sie gepackt (Rettungswurf-SG zum Entkommen: 11). Bis der Haltegriff beendet wird, kann die Kröte kein anderes Ziel beißen.

NAERGOth KLINGENFÜRST

Mittelgroßer Untoter, neutral böse

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Trefferpunkte 135 (18W8 + 54)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Ges +5, Wei +6

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +6

Schadensresistenzen Nekrotisch; Wucht-, Stich- und Hiebschaden von nicht versilberten, nicht-magischen Waffen

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Erschöpft, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 16

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Solange Naergoth sich im Sonnenlicht befindet, hat er Nachteil bei Angriffswürfen und Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht beruhen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Naergoth führt drei Angriffe durch, entweder mit seinem Langschwert oder mit seinem Langbogen. Er kann anstelle eine Langschwert-Angriffs Lebensentzug verwenden.

Lebensentzug. Nahkampf-Waffenangriff: +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 20 (5W6 + 3) nekrotischer Schaden. Das Ziel muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, sonst werden seine maximalen Trefferpunkte um den erlittenen Schaden verringert. Diese Verringerung hält an, bis das Ziel eine lange Rast beendet.

Das Ziel stirbt, wenn dieser Effekt es auf 0 maximale Trefferpunkte reduziert.

Ein Humanoider, der von diesem Angriff getötet wird, erhebt sich 24 Stunden später als Zombie unter Naergoths Kontrolle, es sei denn, der Humanoider wird wiederbelebt oder sein Körper zerstört. Naergoth kann nicht mehr als zwölf Zombies auf einmal unter seiner Kontrolle haben.

Langschwert. Nahkampf-Waffenangriff: +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 9 (1W8 + 5) Hiebschaden, oder 10 (1W10 + 5) Hiebschaden, wenn die Waffe mit zwei Händen geführt wird, plus 10 (3W6) nekrotischer Schaden.

Langbogen. Fernkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. Treffer: 5 (1W8 + 1) Stichschaden plus 10 (3W6) nekrotischer Schaden.

NERONVAIN

Mittelgroßer Humanoider (Elf), neutral böse

Rüstungsklasse 17

Trefferpunkte 117 (18W8 + 36)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	18 (+4)

Rettungswürfe Kon +6, Wei +5

Fertigkeiten Arkane Kunde +7, Wahrnehmung +5

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, verängstigt, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 15

Sprachen Drakonisch, Elfish, Gemeinsprache, Infernalisch

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Erhabenheit der Drachen. Neronvain addiert seinen Charisma-Bonus auf seine RK (eingerechnet).

Feenblut. Neronvain kann nicht durch Magie einschlafen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Neronvain greift zweimal an, entweder mit seinem Kurzschwert oder seinem Schauerlichen Pfeil.

Kurzschwert. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 6 (1W6 + 3) Stichschaden plus 13 (3W8) Giftschaden.

Schauerlicher Pfeil. Fernkampf-Zauberangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 36 m, ein Ziel. Treffer: 11 (2W10) Energieschaden plus 9 (2W8) Giftschaden.

Giftwolke (2/Tag). Giftgas füllt eine Sphäre mit einem Radius von 6 m, die um einen Punkt zentriert ist, den Neronvain innerhalb von 15 m von sich sehen kann. Das Gas breitet sich um Ecken herum aus und verbleibt bis zum Beginn von Neronvains nächstem Zug. Jede Kreatur, die ihren Zug innerhalb der Gaswolke beginnt, muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 16 ablegen oder ist für 1 Minute vergiftet. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei sich selbst mit einem Erfolg beenden.

RATH MODAR

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 13 (16 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 71 (11W8 + 22)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)

Rettungswürfe Int +7, Wei +5

Fertigkeiten Arkane Kunde +7, Heimlichkeit +6, Motiv erkennen +5, Täuschen +3

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Thyanisch, Urtümlich

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Besondere Ausrüstung. Rath besitzt einen Zauberstecken des Feuers sowie je eine Zauberschriftrolle der Zauber Dimensionstür, Federfall und Feuerball.

Zauberwirken. Rath ist ein Zauberwirker der 11. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Rettungswurf-SG 15, +7 zum Treffen mit Zauberangriffen). Rath hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): Einfache Illusion, Feuerpfeil, Schockgriff, Taschenspielererei

1. Grad (4 Zauberplätze): Chromatische Kugel, Magierrüstung, Magisches Geschoss, Sprühende Farben

2. Grad (3 Zauberplätze): Gedanken wahrnehmen, Macht der Vorstellungskraft, Spiegelbilder

3. Grad (3 Zauberplätze): Feuerball, Gegenzauber, Mächtiges Trugbild

4. Grad (3 Zauberplätze): Mächtige Unsichtbarkeit, Verwirrung

5. Grad (2 Zauberplätze): Ablenkung, Äußerlichkeiten

6. Grad (1 Zauberplatz): Kugel der Unverwundbarkeit

AKTIONEN

Kampfstab. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 4 (1W8) Wuchtschaden.

REAKTIONEN

Illusorisches Selbst (Aufladung, wenn Rath eine kurze oder lange Rast abschließt). Wenn eine Kreatur einen Angriffswurf gegen Rath ablegt, kann dieser ein illusorisches Abbild seiner Selbst zwischen sich und den Angreifer stellen. Hierfür muss Rath die angreifende Kreatur sehen können. Der Angriff verfehlt Rath automatisch, und die Illusion löst sich auf.

SEVERIN

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), neutral böse

Rüstungsklasse 16

Trefferpunkte 150 (20W8 + 60)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	17 (+3)	12 (+1)	20 (+5)

Rettungswürfe Ges +5, Wei +5

Fertigkeiten Arkane Kunde +7, Religion +7

Schadensimmunitäten* Feuer

Schadensresistenzen* Blitz, Gift, Kälte, Säure; Wucht-, Stich- und Hiebschaden von nicht-magischen Waffen

Zustandsimmunitäten* Bezaubert, verängstigt, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

* Severin verfügt über diese Eigenschaften, solange er die *Maske der Drachenkönigin* trägt.

Besondere Ausrüstung. Severin besitzt die *Maske der Drachenkönigin*.

Erhabenheit der Drachen. Severin addiert seinen Charisma-Bonus auf seine RK (eingerechnet).

Feind entzünden. Wenn Severin einer Kreatur Feuerschaden zufügt, während er die *Maske der Drachenkönigin* trägt, fängt das Ziel Feuer. Das brennende Ziel erleidet zu Beginn jedes seiner Züge 5 (1W10) Feuerschaden. Eine Kreatur kann das Feuer mit einer Aktion löschen, wenn es sich in ihrer Reichweite befindet.

Legendäre Resistenz (5/Tag). Wenn Severin einen Rettungswurf nicht schafft, während er die *Maske der Drachenkönigin* trägt, kann er sich entscheiden, ihn dennoch zu schaffen.

AKTIONEN

Verbrennende Berührung. Nahkampf-Zauberangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 18 (4W8) Feuerschaden.

Flammenkugel. Fernkampf-Zauberangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 27 m, ein Ziel. **Treffer:** 40 (9W8) Feuerschaden.

Sengende Explosion. Severin wählt einen Punkt, den er innerhalb von 18 m um sich sehen kann. Jede Kreatur innerhalb von 1,50 m um diesen Punkt, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 17 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 18 (4W8) Feuerschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Solange Severin die *Maske der Drachenkönigin* trägt, kann er 3 legendäre Aktionen ausführen, wobei er aus den unten beschriebenen auswählt. Er kann nur eine legendäre Aktion auf einmal verwenden, und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur. Severin erhält verwendete legendäre Aktionen zu Beginn seines Zugs zurück.

Angriff. Severin führt einen Angriff aus.

Feurige Teleportation (kostet 2 Aktionen). Severin teleportiert sich mit allen Gegenständen, die er trägt oder in der Hand hält, bis zu 18 m weit zu einem unbesetzten Ort, den er sehen kann. Jede Kreatur, die sich vor der Teleportation innerhalb von 1,50 m von Severin befindet, erleidet 5 (1W10) Feuerschaden.

NELVIK DER PSEUDODRACHE

Severin hat einen neutral bösen **Pseudodrachen** namens Nelvik zum Gefährten. Der Pseudodrache entfernt sich nie weit von seinem Meister. Während des Rituals zur Beschwörung Tiamats kauert er auf einem Vorsprung in der zentralen Turmspitze des Tempels. Wird Severin getötet, versucht Nelvik, sich mit dessen Mördern anzufreunden. Dann wartet er auf einen günstigen Moment, um Rache zu üben.

Höllische Ketten (kostet 3 Aktionen). Severin wählt eine Kreatur innerhalb von 9 m um ihn, die er sehen kann. Das Ziel wird mit magischen Feuerketten gefesselt und ist festgesetzt. Das festgesetzte Ziel erleidet zu Beginn jedes seiner Züge 21 (6W6) Feuerschaden. Am Ende jedes seiner Züge kann das Ziel einen Stärkerettungswurf gegen SG 17 ablegen und beendet den Effekt bei sich mit einem Erfolg.

TIAMAT

Gigantischer Unhold, chaotisch böse

Rüstungsklasse 25 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 615 (30W20 + 300)

Bewegungsrate 18 m, fliegen 36 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
30 (+10)	10 (+0)	30 (+10)	26 (+8)	26 (+8)	28 (+9)

Rettungswürfe Str +19, Ges +9, Wei +17

Fertigkeiten Arkane Kunde +17, Religion +17, Wahrnehmung +26

Schadensimmunitäten Blitz, Feuer, Gift, Kälte, Säure; Wucht-, Stich- und Hiebschaden von nicht-magischen Waffen

Zustandsimmunitäten Betäubt, bezaubert, blind, taub, verängstigt, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 72 m, Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 36

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch

Herausforderungsgrad 30 (155.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken (3/Tag). Tiamat kann von Natur aus *Göttliches Wort* wirken (Rettungswurf-SG 26). Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Charisma.

Eingeschränkte Magieimmunität. Solange sie nicht freiwillig betroffen sein will, ist Tiamat gegen Zauber des 6. oder eines geringeren Grades immun. Sie hat Vorteil bei Rettungswürfen gegen alle anderen Zauber oder magischen Effekte.

Entkörperung. Wenn Tiamat auf 0 Trefferpunkte fällt oder stirbt, wird ihr Körper vernichtet, doch ihre Essenz reist zurück zu ihrer Domäne in den Neun Höllen. Sie ist danach für einige Zeit nicht in der Lage, körperliche Form anzunehmen.

Legendäre Resistenz (5/Tag). Wenn Tiamat einen Rettungswurf nicht schafft, kann sie sich entscheiden, ihn dennoch zu schaffen.

Magische Waffen. Tiamats Waffenangriffe sind magisch.

Mehrere Köpfe. Tiamat kann eine Reaktion pro Zug nutzen anstatt einer pro Runde. Sie hat Vorteil bei Rettungswürfen, die verhindern, dass sie bewusstlos geschlagen wird. Wenn sie bei einem Rettungswurf gegen einen Effekt, der eine Kreatur betäuben würde, scheitert, verliert sie eine ihrer ungenutzten legendären Aktionen.

Regeneration. Tiamat regeneriert 30 Trefferpunkte zu Beginn ihres Zugs.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Tiamat kann ihre Furchterregende Präsenz nutzen. Dann führt sie drei Angriffe durch: zwei mit ihren Klauen und einen mit ihrem Schwanz.

Klaue. Nahkampf-Waffenangriff: +19 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 24 (4W6 + 10) Hiebschaden.

Schwanz. Nahkampf-Waffenangriff: +19 zum Treffen, Reichweite 7,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 28 (4W8 + 10) Stichschaden.

Furchterregende Präsenz. Jede Kreatur nach Tiamats Wahl, die sich innerhalb von 72 m von Tiamat befindet und sich Tiamats Anwesenheit bewusst ist, muss einen erfolgreichen Weisheitsrettungswurf gegen SG 26 ablegen oder ist für 1 Minute verängstigt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei sich selbst mit einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder der Effekt endet, dann ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden gegen Tiamats Furchterregende Präsenz immun.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Tiamat kann 5 legendäre Aktionen ausführen, wobei sie aus den unten beschriebenen auswählt. Sie kann nur eine legendäre Aktion auf einmal verwenden, und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur. Tiamat erhält verwendete legendäre Aktionen zu Beginn ihres Zugs zurück.

Tiamats legendäre Aktionsoptionen stehen im Zusammenhang mit ihren fünf Drachenköpfen (jeweils ein Biss und eine Odemwaffe). Sobald Tiamat eine legendäre Aktionsoption für einen ihrer Köpfe auswählt, kann sie bis zum Beginn ihres nächsten Zuges keine andere auswählen, die mit diesem Kopf verbunden ist.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +19 zum Treffen, Reichweite 6 m, ein Ziel. **Treffer:** 32 (4W10 + 10) Hiebsschaden plus 14 (4W6) Säureschaden (Schwarzer Drachenkopf), Blitzschaden (Blauer Drachenkopf), Giftschaden (Grüner Drachenkopf), Feuerschaden (Roter Drachenkopf) oder Kälteschaden (Weißer Drachenkopf).

Schwarzer Drachenkopf: Säureodem (kostet 2 Aktionen). Tiamat atmet in einer Linie mit 36 m Länge und 3 m Breite Säure aus. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 27 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 67 (15W8) Säureschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Blauer Drachenkopf: Blitzodem (kostet 2 Aktionen). Tiamat atmet in einer Linie mit 36 m Länge und 3 m Breite Blitze aus. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 27 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 88 (16W10) Blitzschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Grüner Drachenkopf: Giftodem (kostet 2 Aktionen). Tiamat atmet in einem Kegel mit 27 m Länge Giftgas aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Konstitutions-

rettungswurf gegen SG 27 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 77 (22W6) Giftschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Roter Drachenkopf: Feuerodem (kostet 2 Aktionen). Tiamat atmet in einem Kegel mit 27 m Länge Feuer aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 27 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 91 (26W6) Feuerschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Weißer Drachenkopf: Kälteodem (kostet 2 Aktionen). Tiamat atmet in einem Kegel mit 27 m Länge eisige Luft aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 27 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 72 (16W8) Kälteschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

WACHDRACHLING

Mittelgroßer Drache, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 52 (7W8 + 21)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	4 (-3)	10 (+0)	7 (-2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Schadensresistenzen Blitz

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Versteht Drakonisch, kann es aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Drachling greift zweimal an, einmal mit seinem Biss und einmal mit seinem Schwanz.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W8 + 3) Stichschaden.

Schwanz. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6 + 3) Wuchtschaden.

ANHANG B: MAGISCHE GEGENSTÄNDE

DRAAKHORN

Wundersamer Gegenstand, einzigartig

Das *Draakhorn* war ein Geschenk der Tiamat im Krieg zwischen den Drachen und den Riesen. Einst war es das Horn ihres Gefährten, des Uralten Roten Drachen Ephelomon, und sie überließ es der Drachenheit, um ihr in ihrem Kampf gegen die Riesen zu helfen. Das *Draakhorn* ist ein Signalthorn, und es ist so groß, dass zwei mittelgroße Kreaturen (oder eine große oder größere Kreatur) es festhalten müssen, während eine dritte Kreatur es ertönen lässt, sodass die Erde unter seinem Schall vibriert. Das Horn wurde mit Feuer zu einem dunklen Ebenholzfarbton geschwärzt und ist in Bänder aus Bronze gefasst, deren drakonische Runen in schauerlichem, purpurrotem Feuer glühen.

Der tiefe, klagende Klang des *Draakhorns* weckt Unbehagen bei Tieren innerhalb einiger Kilometer und warnt sämtliche Drachen innerhalb von 3.000 Kilometern vor großer Gefahr. Verschlüsselte Tonfolgen wurden einst genutzt, um bestimmte Botschaften zu signalisieren. Das Wissen um diese Signale ist der Zeit zum Opfer gefallen.

Jene, die die Geschichte des *Draakhorns* kennen, wissen, dass es sein ursprünglicher Zweck war, chromatische Drachen vor Gefahren zu warnen. Diesen Zweck hat der Drachenkult pervertiert, um chromatische Drachen aus dem ganzen Norden zum Drachenbrunnen zu rufen.

Siehe Bereich 8 „Das *Draakhorn*“ im Abschnitt „Im Drachenbrunnen“ für die Spieleffekte des Gegenstands.



DRACHENZAHNDOLCH

BRWN SYMC

DRACHENZAHNDOLCH

Waffe, selten

Ein Dolch, gefertigt aus dem Zahn eines Drachen. Bei der Klinge handelt es sich offensichtlich um den Reißzahn eines Raubtiers; der Griff ist schlicht Leder, das um die Zahnwurzel gewickelt wurde. Es gibt keine Parierstange.

Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit dieser Waffe. Triffst du, erleidet das Ziel zusätzlich 1W6 Säureschaden.

Drachische Wirksamkeit. Gegen Feinde des Drachenkults steigt der Bonus, den der Dolch auf Angriffs- und Schadenswürfe gewährt, auf +2. Der zusätzliche Säureschaden erhöht sich auf 2W6.

DRACHENMASKEN

Dank der Segnungen Tiamats verleihen die *Drachenmasken* den Wyrmsprechern mächtige Fähigkeiten.

EIGENSCHAFTEN DER DRACHENMASKEN

Bei jeder *Drachenmaske* handelt es sich um einen legendären wundersamen Gegenstand, der seine Form und Größe verändert, um einem darauf eingestimmten Träger zu passen. Während du eine *Drachenmaske* trägst und darauf eingestimmt bist, erhältst die folgenden Vorteile.

Drachenblick. Du erhältst Dunkelsicht bis zu 18 m; wenn du bereits Dunkelsicht hast, erhöht sich deren Reichweite um 18 m. Einmal pro Tag erhältst du für 5 Minuten Blindsicht mit 9 m Reichweite.

Drachenodem. Wenn du über eine Odemwaffe verfügst, die zur Aufladung eine Rast benötigt, erhält die Odemwaffe stattdessen Aufladung 6.

Drachenzunge. Du sprichst und verstehst Drakonisch. Du hast Vorteil bei Würfeln auf Charisma gegen Drachen, die dieselbe Farbe haben wie die Maske.

Erhabenheit der Drachen. Wenn du ansonsten keine Rüstung trägst, kannst du deinen Charisma-Modifikator auf deine Rüstungsklasse addieren.

Legendäre Resistenz (1/Tag). Wenn du einen Rettungswurf nicht schaffst, kannst du dich entscheiden, ihn dennoch zu schaffen.

Schadensabsorption. Du hast Schadensresistenz gegen die Schadensart der Maske. Hast du bereits aus einer anderen Quelle Schadensresistenz gegen diese Schadensart, erhältst du Schadensimmunität gegen diese Schadensart. Hast du bereits aus einer anderen Quelle Schadensimmunität gegen diese Schadensart, erleidest du, wenn du dieser Schadensart ausgesetzt bist, keinen Schaden, sondern erhältst eine Menge von Trefferpunkten zurück, die der Hälfte des zugefügten Schadens dieser Art entspricht.

SCHWARZE DRACHENMASKE

Wundersamer Gegenstand, legendär, benötigt Einstimmung

Das Gesicht dieser schwarzglänzenden Ebenholzmaske erinnert an einen Schädel. Während du die Maske trägst, erhältst du folgende Vorteile zusätzlich zu jenen, welche alle Drachenmasken teilen.

Schadensart. Die Schadensart der Maske ist Säure.

Wasser atmen. Du kannst unter Wasser atmen.

BLAUE DRACHENMASKE

Wundersamer Gegenstand, legendär, benötigt Einstimmung

Die blauglänzende Maske ist mit Stacheln beringt und hat in der Mitte ein gezacktes Horn. Während du die Maske trägst, erhältst du folgende Vorteile zusätzlich zu jenen, welche alle Drachenmasken teilen.



MASKE DER
DRACHENKÖNIGIN

BRYAN
SYME

Schadensart. Die Schadensart der Maske ist Blitz.

Anhaltender Schock. Wenn du einer Kreatur Blitzschaden zufügst, kann diese bis zu ihrem nächsten Zug keine Reaktionen verwenden.

GRÜNE DRACHENMASKE

Wundersamer Gegenstand, legendär, benötigt Einstimmung

Die grügefleckte Maske ist von einem Hornkamm gekrönt und hat lederige Stachelplatten am Kiefer. Während du die Maske trägst, erhältst du folgende Vorteile zusätzlich zu jenen, welche alle Drachenmasken teilen.

Schadensart. Die Schadensart der Maske ist Gift.

Wasser atmen. Du kannst unter Wasser atmen.

ROTE DRACHENMASKE

Wundersamer Gegenstand, legendär, benötigt Einstimmung

Die Maske glänzt scharlachrot und weist nach hinten gerichtete Hörner und stachelige Wangenvorsprünge auf. Während du die Maske trägst, erhältst du folgende Vorteile zusätzlich zu jenen, welche alle Drachenmasken teilen.

Schadensart. Die Schadensart der Maske ist Feuer.

Drachenfeuer. Wenn du einer Kreatur oder einem brennbaren Objekt Feuerschaden zufügst, fängt das Ziel Feuer. Eine aus diesem Grund brennende Kreatur erleidet zu Beginn jedes ihrer Züge 1W6 Feuerschaden. Eine Kreatur kann das Feuer mit einer Aktion löschen, wenn es sich in ihrer Reichweite befindet.

WEISSE DRACHENMASKE

Wundersamer Gegenstand, legendär, benötigt Einstimmung

Die glitzernde, weiße Maske mit blassblauen Hervorhebungen ist von einem stacheligen Kamm gekrönt. Während du die Maske trägst, erhältst du folgende Vorteile zusätzlich zu jenen, welche alle Drachenmasken teilen.

Schadensart. Die Schadensart der Maske ist Kälte.

Wut des Winters. Wenn du aktuell über die Hälfte deiner maximalen Trefferpunkte oder weniger verfügst, fügst du mit deinen Nahkampf-Angriffen zusätzlich 1W8 Kälteschaden zu.

MASKE DER DRACHENKÖNIGIN

Wundersamer Gegenstand, einzigartig, benötigt Einstimmung

Die fünf einzelnen Drachenmasken ähneln jeweils den Drachen, nach denen sie benannt sind. Werden zwei oder mehr Drachenmasken zusammengebracht, verwandeln sie sich jedoch auf magische Weise in die *Maske der Drachenkönigin*. Jede Maske schrumpft, um zu einer Nachempfindung des Kopfes eines chromatischen Drachen zu werden, der seine Verehrung der Tiamat hinauszubrüllen scheint. Gemeinsam bilden die Köpfe eine Krone auf dem Kopf des Trägers. Unter den fünf Masken bildet sich eine neue Maske mit drachenartigem Antlitz, die Gesicht, Hals und Schultern des Trägers bedeckt.

Wenn du die Maske trägst und auf sie eingestimmt bist, erhältst du sämtliche Vorzüge einer der fünf Masken. Außerdem erhältst du die Schadensabsorption aller Drachenmasken sowie fünf Nutzungen der Eigenschaft Legendäre Resistenz.

Severins Spielwerte enthalten Eigenschaften der *Roten Drachenmaske*.

Anhang C: Sitzungsprotokollbogen

	Vierte Ratssitzung	Dritte Ratssitzung	Zweite Ratssitzung	Erste Ratssitzung (Hort der Drachenkönigin)	
5	+ + + - +/+ +	+ - + + + -	+ + + -	+ - + + + - + + +/+	Harfner
7	+ + - -/+ + +	+ - +/+ + + +	+ - + +	+ + + + - + + + +/+	Orden des Panzerhandschuhs
5	+ + - - + + +	+ +/+ + - + +	+ + - +	+ + + + + - + + +	Smaragdenklave
7	+ - - + + +	+ - + + + +	+ + + +	+ + + + + + + + +	Fürstin Laeral Silverhand
5	+ + - + - + +	+ - + + + +	+ + + +	+ + + + + - + + +/+	Dagult Neverember
7	+ + - - + + +	+ -/+ +/+ + + +	+/+ + -	+ + + + - + + -/+ +	Connerad Starkamboss
6	+ + - + - + +	+ -/+ +/+ -/+ +	+ + + +	+ + + + - + + + +	König Melandrach
7	+ + - - - + +	+ - + + + +	+ + + +	+ + + + - + + + +/+	Ulder Rabenwacht
6	+ + - + - + +	+ - + + + +	+ + + -	+ + + + + + + + +	Taern Hornklinge
6	+ + - - + + +	+ + + + + +	+ + + +	+ + + + - + + + +	Sir Isteval
	Endsumme				
	Nötige Punktzahl für Unterstützung				
	Zwischensumme Vierte Ratssitzung	Zwischensumme Dritte Ratssitzung	Zwischensumme Zweite Ratssitzung	Zwischensumme Erste Ratssitzung	
	Von Laeral Silverhand unterstützt	Metalische Drachen unterstützen Territorien der Machgruppen	Nerovain getötet	Varram gefangen genommen	Im Besitz der Himmelsburg
	Von Isteval unterstützt	Metalischen Drachen Zugeständnisse gemacht	Nerovain gefangen genommen	Varram gefangen genommen	Himmelsburg an Riesen zurückgegeben
	Zur zweiten Ratssitzung keine drachische Hilfe gewonnen	Metalische Drachen für den Krieg gewonnen	Chuth getötet oder aus dem Hort vertrieben	Arkane Bruderschaft hat sich Allianz angeschlossen	Ontharr Furme unterstützt die Charaktere*
	Gespräche mit Thay erfolgreich	Metalischen Drachen unterstützen Territorien der Machgruppen	Arauthator getötet oder aus dem Hort vertrieben		Leosin Erhanthar unterstützt die Charaktere*
	Xonthals Turm an Zhenitarim verkauft				Drachenbrutstätte zerstört*
	Xonthals Turm einer Machgruppe vermacht				Drachenbrutstätte intakt gelassen
	Xonthals Turm an Zhenitarim verkauft				Rezmir getötet*
	Zur zweiten Ratssitzung keine drachische Hilfe gewonnen				Rezmir gefangen genommen
	Von Isteval unterstützt				Rath Modar getötet
	Von Laeral Silverhand unterstützt				Rath Modar gefangen genommen



WAS KOMMT ALS NÄCHSTES?

OB DU SIE ÜBERLEBT HAST ODER NICHT, DU HAST DEINE GANZ EIGENE GESCHICHTE ERLEBT. Darf es noch eine sein? Enträtsle die Geheimnisse des Drachenkults im Herrschaft-der-Drachen-Modul für das Free-to-play-MMORPG Neverwinter.

Erfahre in der Comic-Reihe *Legends of Baldur's Gate*, was die drachischen Anhänger Tiamats für Baldur's Gate im Sinne haben.

Nimm in deinem örtlichen Hobby-Fachhandel oder in einem regionalen Rollenspiel-Verein an einem regelmäßigen D&D-Spiel teil, um weitere Abenteuer im reichhaltigen Universum von DUNGEONS & DRAGONS zu erleben.

Ergänze dein Tabletop-Rollenspiel mit Miniaturen, Vinylspielmatten und Spielleiterschirmen für DUNGEONS & DRAGONS. Und wenn du schon dabei bist, lege dir die neusten dracheninspirierten Outfits zu. Einzelheiten zu diesen Produkten und noch viel mehr findest du auf der Website von D&D.

IM ANTLITZ DER FLAMMENDEN TORE
STELLTET IHR EUCH DER GANZEN
MACHT DES DRACHENKULTS UND DER
ROTEN MAGIER VON THAY. TIAMAT, DIE
KÖNIGIN DER BÖSEN DRACHEN, WIRD
EURE ROLLE IN DIESEM KAMPF NICHT
SO BALD VERGESSEN!