



DIE SCHLÜSSEL DES GOLDENEN TRESORS

DUNGEONS & DRAGONS

Eine Sammlung von Abenteuern rund um Raubzüge für
DAS GRÖSSTE ROLLENSPIEL DER WELT

DIE SCHLÜSSEL DES GOLDENEN TRESORS



Projektleitung: Amanda Hamon, Christopher Perkins
Künstlerische Leitung: Kate Irwin
Projektkonzept: Dan Barrett
Texte: Justice Ramin Arman, Kate Baker, Makenzie De Armas, Dan Dillon, Brooks Donohue, Amanda Hamon, Tim Hitchcock, Sadie Lowry, Jeffrey Ludwig, Sarah Madsen, Mario Ortégón, Christopher Perkins, Ben Petrisor, T. Alexander Stangroom
Regelentwicklung: Jeremy Crawford, Dan Dillon, Ben Petrisor
Redaktion: Judy Bauer, Eytan Bernstein, Janica Carter, Laura Hirsbrunner, Gregg Luben, Kim Mohan, Adrian Ng
Leitung Grafikdesign: Bob Jordan
Grafikdesign: Trystan Falcone, Paolo Vacala, Trish Yochum
Titelbild: Anna Podedworna
Grafiken: Olivier Bernard, Bruce Brenneise, Kai Carpenter, Sidharth Chaturvedi, Conceptopolis, CoupleOfKooks, Daarken, Alayna Danner, Kent Davis, Nikki Dawes, Axel Defois, Evyn Fong, Alexandre Honoré, Julian Kok, Katerina Ladon, Andrew Mar, Robson Michel, Scott Murphy, David Auden Nash, Irina Nordsol, Svetlin Velinov, Zuzanna Wuzyk, Kieran Yanner
Kartografie: Francesca Baerald, Mike Schley
Beratung: Ma'at Crook, James Mendez Hodes
Konzeptgrafik: Shawn Wood
Projekttechnik: Cynda Callaway
Bildgebende Technik: Daniel Corona, Kevin Yee
Vorstufenspezialist: Jefferson Dunlap

D&D-STUDIO

Ausführender Produzent: Kyle Brink
Spieldesign: Jeremy Crawford, Christopher Perkins
Studio Art Director: Josh Herman
Grafikabteilung: Matt Cole, Trystan Falcone, Bree Heiss, Kate Irwin, Bob Jordan, Emi Tanji, Trish Yochum
Designabteilung: Justice Ramin Arman, Makenzie De Armas, Dan Dillon, Amanda Hamon, Ron Lundeen, Ben Petrisor, Patrick Renie, F. Wesley Schneider, Carl Sibley, Jason Tondro, James Wyatt
Redaktionsleitung: Judy Bauer
Redaktion: Eytan Bernstein, Janica Carter, Adrian Ng
Leitender Produzent: Dan Tovar
Produzenten: Bill Benham, Robert Hawkey, Andy Smith, Gabe Waluconis
Direktor Produktmanagement: Liz Schuh
Produktmanagement: Natalie Egan, Chris Lindsay, Hilary Ross, Chris Tulach

LOKALISIERUNG

Wizards of the Coast
Künstlerische Leitung: Emi Tanji
Lokalisierungsmanagement: José Teixeira
Produzent: Andy Smith
Produktmanagement: Hilary Ross

Alpha CRC

Projektmanager: Felipe Montez
Übersetzung: Kerstin Fricke, Sonja Köppen, Simone Schreiber
Lektorat: Roland Austinat
Design und Layout: Sonia Danisz-Wiatr
Qualitätssicherung: Irina Anipchenko, Jevgenija Kovaltsuk, Julija Aleksandrjuk



AUF DEM TITELBILD

Wagemutige Diebe dringen in ein Konservatorium ein, um ein magisches Instrument zu stehlen – ohne zu ahnen, welches Übel sie erwartet. Illustratorin Anna Podedworna verschafft uns einen Eindruck von der Gefahr.

620D2429100001 DE
 ISBN: 978-0-7869-6927-2
 Erste Auflage auf Englisch: Februar 2023
 Erste Auflage: Februar 2024



9 8 7 6 5 4 3 2 1

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, das Drachen-Und-Zeichen, alle Produktnamen von Wizards of the Coast sowie ihre jeweiligen Logos sind Marken von Wizards of the Coast in den USA und anderen Ländern. Alle Charaktere und ihre Erkennungsmerkmale sind Eigentum von Wizards of the Coast. Das in dieser Erklärung beschriebene Material ist durch das Urheberrecht der Vereinigten Staaten von Amerika und weltweit durch internationale Verträge über geistiges Eigentum geschützt. Jegliche Reproduktion oder nicht autorisierte Verwendung des hierin enthaltenen Materials oder einer Grafik ist ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Wizards of the Coast untersagt.

Gedruckt in Belgien. © 2024 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont. CH. Vertreten durch: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Hasbro UK Ltd., P.O. Box 43 Newport, NP19 4YH, UK.

Haftungsausschluss: Der Goldene Tresor übernimmt keinerlei Verantwortung für die Infiltration von Privateigentum durch Einbrecher oder andere Akquise-Experten sowie für den Diebstahl von Objekten, unabhängig von deren Wert oder derzeitigem Besitzstatus. Der Goldene Tresor distanziert sich von allen Personen, die mit der Organisation in Zusammenhang zu stehen behaupten, welche rechtlich gesehen nicht existent ist. Personen, die Unschuldige betrügen, manipulieren, ausnutzen oder anderweitig schädigen, unterliegen der rechtlich imaginären Prüfung durch den Goldenen Tresor.

INHALTSVERZEICHNIS

Einführung	4	Tickwerks Uhrwerke	70	Den Goldenen Tresor verwenden.....	135
Verwenden der Abenteurer.....	5	Hintergrund des Abenteuers.....	71	Was wirklich geschehen ist.....	135
Die Abenteurer leiten.....	5	Den Goldenen Tresor verwenden.....	71	Die Stadt Oztocan.....	136
Der Goldene Tresor.....	6	Ins Unterreich.....	71	Xeluans Grab.....	139
Raubzug-Komplikationen.....	7	Begegnung mit der Bürgermeisterin.....	72	Abschluss.....	147
Tödlicher Trübsumpf	10	Den Raubzug planen.....	74	Herz aus Asche	148
Hintergrund des Abenteuers.....	11	Überblick über Kleinschlossfurt.....	75	Hintergrund des Abenteuers.....	149
Den Goldenen Tresor verwenden.....	12	Orte in Kleinschlossfurt.....	76	Den Goldenen Tresor verwenden.....	149
Ein Hilfeschrei.....	12	Abschluss.....	84	Das Herz der Sache.....	150
Die Eröffnungsgala.....	15	Spielwerte.....	84	Den Raubzug planen.....	150
Varkenbluff-Museum für Naturge- schichte.....	18	Verzwicktes Meisterwerk	86	Burg Cinis.....	152
Abschluss.....	23	Hintergrund des Abenteuers.....	87	Die Leere.....	158
Der Trübsumpf-Stein.....	25	Abenteuerideen.....	87	Abschluss.....	158
Die stygische Eröffnung	26	Den Goldenen Tresor verwenden.....	88	Skandal im Konkordant-Express	160
Hintergrund des Abenteuers.....	27	Scheunenbesuch.....	88	Hintergrund des Abenteuers.....	161
Den Goldenen Tresor verwenden.....	27	Den Raubzug planen.....	89	Abenteuerideen.....	161
Das Abenteuer starten.....	27	Gildenhaus der Flinken Hand.....	91	Den Goldenen Tresor verwenden.....	162
Den Raubzug planen.....	30	Abschluss.....	100	Panne der Quadrone.....	162
Das Jenseits-Casino.....	30	Magischer Gegenstand.....	101	Der Konkordant-Express.....	162
Abschluss.....	39	Axt aus dem Grab	102	Zugwaggons.....	167
Nach den Sternen greifen	40	Hintergrund des Abenteuers.....	103	Abschluss.....	174
Hintergrund des Abenteuers.....	41	Den Goldenen Tresor verwenden.....	104	Fest in der Paliset-Halle	176
Den Goldenen Tresor verwenden.....	41	Kröthops.....	104	Hintergrund des Abenteuers.....	177
Abenteuerideen.....	42	Makrel und Forell.....	105	Den Goldenen Tresor verwenden.....	178
Mit Elra treffen.....	42	Den Raubzug planen.....	105	Mit Fifel treffen.....	178
Elras Lager.....	42	Skalderang-Konservatorium.....	108	Den Raubzug planen.....	179
Delphi-Anwesen.....	44	Abschluss.....	116	Loch Wynniss.....	179
Abschluss.....	52	Sythian Skalderang.....	116	Kreuzung bei Sonnenuntergang.....	182
Spielwerte.....	53	Vidorants Schatzkammer	118	Die Paliset-Halle.....	182
Gefangene 13	54	Hintergrund des Abenteuers.....	119	Der Crestfall-Zirkel.....	191
Hintergrund des Abenteuers.....	55	Den Goldenen Tresor verwenden.....	119	Die Solitär-Scherbe zersplittert.....	192
Abenteuerideen.....	55	Das Diadem stehlen.....	120	Abschluss.....	192
Den Goldenen Tresor verwenden.....	56	Vorbereitung.....	120	Geheimnisse der Solitär-Scherbe.....	192
Varrins Vorschlag.....	56	Die Schatzkammer.....	121	Feuer und Finsternis	194
Zum Gefängnis reisen.....	58	Vidorant trifft ein.....	130	Hintergrund des Abenteuers.....	195
Schlussmitlustig.....	59	Abschluss.....	131	Ideen und Belohnungen.....	195
Abschluss.....	69	Scherbe des Verfluchten	132	Den Goldenen Tresor verwenden.....	196
		Hintergrund des Abenteuers.....	133	Den Raubzug planen.....	196
		Die verfluchte Scherbe.....	133	Die Schwefelbastion.....	198
		Abenteuerideen.....	135	Abschluss.....	207
				Index	208





EIN SCHURKE SEILT SICH AN DEN EISIGEN
MAUERN VON SCHLUSMITLUSTIG AB,
EINEM GEFÄNGNIS IM FROSTIGEN NORDEN.

EINE SAMMLUNG VON RAUBZÜGEN

DIE SCHLÜSSEL DES GOLDENEN TRESORS präsentiert dreizehn DUNGEONS-&DRAGONS-Abenteuer rund um Raubzüge. In jedem Abenteuer erhalten die Charaktere eine Mission, planen ihr Vorgehen, führen den Plan aus und versuchen, vom Schauplatz zu entkommen. Jeder Raubzug kann als eigenständiges Abenteuer oder als Teil einer größeren Kampagne (siehe „Eine Kampagne von Raubzügen“ weiter hinten in dieser Einführung) ausgeführt werden. Jedes Abenteuer kann für jede gewünschte Kampagnenwelt angepasst werden.

VERWENDEN DER ABENTEUER

Die Abenteuer dieser Anthologie sind in der Tabelle „Raubzug-Abenteuer“ zusammengefasst. Jedes Abenteuer ist für vier bis sechs Charaktere einer bestimmten Stufe konzipiert und weist folgende Erzählstruktur auf:

Missionseinführung: Die Charaktere werden rekrutiert, um einen bestimmten Auftrag auszuführen. Meistens geht es darum, ein bestimmtes Objekt zu beschaffen.

Den Raubzug planen: Die Charaktere untersuchen den Schauplatz des Raubzugs, machen sich mit den Hindernissen vertraut, die es zu überwinden gilt, und entwickeln eine Strategie, um den Auftrag zu erfüllen. Jedes Abenteuer enthält eine Möglichkeit für die Charaktere, eine Karte des Zielorts zu erstellen oder zu erhalten.

Den Raubzug ausführen: Die Charaktere führen ihre Pläne aus. In dieser Phase ergeben sich häufig unvorhergesehene Komplikationen.

Den Raubzug abschließen: Der Erfolg der Charaktere bestimmt ihre Belohnungen und die mögliche Entwicklung der Geschichte über das Hauptabenteuer hinaus.

Diese kurzen Abenteuer funktionieren am besten mit Spielern, die Spaß daran haben, Raubzüge auszuführen. Zu jedem Abenteuer gehören nicht nur Drama, Strategie und Überraschungen, sondern auch Gelegenheiten zum Erkunden, Rollenspielen und Kämpfen.

DIE ABENTEUER LEITEN

Um die Abenteuer zu leiten, brauchst du die Regelbücher *Spielerhandbuch*, *Spielleiterhandbuch* und *Monsterhandbuch* in der fünften Edition.

Texte in solchen Kästen sollen den Spielern vorgelesen oder erzählt werden, wenn ihre Charaktere zum ersten Mal an einem bestimmten Ort eintreffen oder einen bestimmten Umstand vorfinden, so wie im jeweiligen Text beschrieben.

Wenn ein Kreaturenname **fettgedruckt** ist, so ist dies ein Hinweis auf die Spielwerte der Kreatur, die du als Spielleiter besser bereithältst, weil du sie brauchen wirst. Wenn die Spielwerte anderswo aufgeführt sind, so ist dies im Text vermerkt. Anderenfalls findest du die Spielwerte im *Monsterhandbuch*.

Zauber und Ausrüstungsgegenstände, die im Abenteuer erwähnt werden, sind im *Spielerhandbuch* beschrieben. Magische Gegenstände sind im *Spielleiterhandbuch* beschrieben, sofern du im Abenteuertext nicht auf eine Gegenstandsbeschreibung an einem anderen Ort verwiesen wirst.

EINE RAUBZUG-CREW ZUSAMMENSTELLEN

Die Abenteuer in diesem Buch erfordern, dass die Charaktere an einem Strang ziehen. Ermutige deine Spieler, ihre Charaktere als langjährige Gefährten oder vielleicht Verwandte zu handhaben, damit von Anfang an ein starkes Gefühl der Zusammengehörigkeit besteht.

Fordere sie außerdem auf, Charaktere zu erstellen, die für Raubzüge geeignet sind. Kampffähigkeiten sind beispielsweise nachrangig, wenn man durch ein bewachtes Gebäude schleicht. Heimlichkeit, Geübtheit mit Schlössern, soziale Fertigkeiten, cleveres Problemlösen und vielseitige Charakterfähigkeiten sind viel eher von Nutzen.

Auch gut ausgerüstete Charaktere haben bei diesen Abenteuern bessere Chancen. Ausrüstung wie Diebeswerkzeug, Seile und Greifhaken können den Unterschied zwischen einer Abkürzung zum Ziel und dem Auffliegen des Raubzugs machen.

Die Charaktere können die Missionen dieser Abenteuer auf mehrere Arten erfüllen. Als Spielleiter solltest du kreatives Denken belohnen!

EINE RAUBZUG-KAMPAGNE

Du kannst die Abenteuer in diesem Buch zu einer Kampagne kombinieren. Jedes Abenteuer wäre dann eine Episode der Kampagne, und du führst die Details zu den Geschichten der Charaktere zwischen den Aufträgen aus.

Wenn du dich für diesen Weg entscheidest, ermutige die Spieler, ein vorzügliches Team mit Operationsbasis, einen Unterstützerstab von Verbündeten und weitere Säulen einer Raubzug-Crew zu bilden. Lass die Gruppe diese Details vor Spielbeginn ausarbeiten, damit das Abenteuer reibungslos ablaufen kann.

RAUBZUG-ABENTEUER

Abenteuer	Stufe	Beschreibung
Tödlicher Trübsumpf	1	Beschafft ein mysteriöses Ei aus seinem Versteck in einem Museum, um eine Katastrophe abzuwenden.
Die stygische Eröffnung	2	Raubt ein Casino im Stil der Neun Höllen aus, das mit gestohlenem Geld eröffnet wurde.
Nach den Sternen greifen	3	Sucht in einem Anwesen, das vom Fernen Reich verzerrt wurde, nach dem <i>Celestischen Kodex</i> .
Gefangene 13	4	Besorgt von einem Meisterspion, der in Schlussmitlustig eingesperrt ist, den Schlüssel zu einem Gewölbe.
Tickwerks Uhrwerke	5	Befreit eine Svirfneblin-Stadt, die von Uhrwerkautomaten belagert wird.
Kniffliges Meisterwerk	5	Infiltriert eine Diebesgilde, um ein gestohlenen Gemälde zurückzuholen.
Axt aus dem Grab	6	Holt eine gestohlene Mandoline zurück, um den Geist eines toten Barden zu besänftigen.
Vidorants Gewölbe	7	Holt ein gestohlenen Diadem aus dem Gewölbe eines berühmten Diebes.
Scherbe des Verfluchten	8	Verwendet eine magische Scherbe, um das gebrochene Herz eines Riesen zu heilen und eine Stadt vor der Zerstörung zu retten.
Herz aus Asche	8	Holt das Herz eines Königs zurück, um sein Königreich vor einem schrecklichen Schicksal zu bewahren.
Skandal im Konkordant-Express	9	Beschafft Informationen von einem Fremden, der mit einem interplanaren Zug reist.
Fest in der Paliset-Halle	10	Schnappt euch einen Diamanten von einem Erzmagier im Feywild.
Feuer und Finsternis	11	Ringt einem Ifriti und seinen Lakaien das <i>Buch der Bösen Dunkelheit</i> ab.

Damit die Charaktere stets auf den nächsten Raubzug vorbereitet sind, solltest du darauf achten, dass ihre Stufe zu der des Raubzugs passt wie in der Tabelle „Raubzug-Abenteuer“ gezeigt. Beispiel: Die Charaktere sollten die zweite Stufe erreicht haben, bevor sie den Raubzug „Die stygische Eröffnung“ unternehmen.

DER GOLDENE TRESOR

Eine Raubzug-Crew könnte eine Organisation als Schutzherrn haben, welche die Charaktere mit diesen Abenteuern beauftragt. Wenn du eine solche Organisation verwenden möchtest, erwäge den Goldenen Tresor.

Diese Geheimorganisation, die ihre Basis auf einer der Äußeren Ebenen von guter Gesinnung hat, soll Gerüchten zufolge mit metallischen Drachen in Verbindung stehen. Ihre Mitglieder und Aktivitäten sind für Außenstehende fast unmöglich nachzuvollziehen, aber wer sich auskennt, weiß, dass die Organisation moralische Untaten ausbügelt, tugendhafte Außenseiter unterstützt und brenzlige Situationen entschärft, an die sich die örtlichen Autoritäten nicht heranwagen. Das Motto des Goldenen Tresors spricht von seinem Hauptzweck: „Tue Gutes, was immer es kosten mag.“ Die Missionen des Goldenen Tresors sind oft ungesetzlich, unterstützen aber immer eine gerechte, moralische Sache.

Seine verdeckten Agenten überwachen Abenteurergruppen aus den großen Städten der Materiellen Ebene. Die Agenten können Priester, Gelehrte, Wohltätigkeitsmitarbeiter, Regierungsangehörige, Philanthropen und andere aufrechte Bürger sein.

Wenn eine Abenteurergruppe sich als effizient und findig erwiesen hat, kommt ein Agent auf die Charaktere zu, um ihnen die Mitgliedschaft beim Goldenen Tresor anzubieten.

Willigt die Gruppe ein, so treten ihre Mitglieder in die Ränge des Goldenen Tresors ein, und die Person, die an sie herantreten ist, wird ihr Kontakt für zukünftige Missionen. Ein Beispiel für einen Kontakt findest du im Abschnitt „Meera Raheer“.

Wenn die Charaktere nicht weiterkommen, könnte der Goldene Tresor unerwartete Hilfe leisten. Wenn den Charakteren beispielsweise wichtige Informationen für einen Raubzug fehlen, könnte ihr Kontakt ihnen eine aktuelle Entdeckung mitteilen. Wenn die Charaktere besondere Ausrüstung benötigen, könnte ihr Kontakt diese besorgen, sofern sie leicht verfügbar und nicht zu teuer ist.

Wenn du den Goldenen Tresor als Dachorganisation der Charaktere verwenden willst, so bestimme gemeinsam mit den Spielern, mit welchen heldenhaften oder beeindruckenden Taten der Charaktere jeweils die Aufmerksamkeit des Goldenen Tresors erregt haben. Improvisiere dann eine Rollenspielszene, in welcher die Charaktere ihrem Kontakt vom Goldenen Tresor begegnen.

SCHLÜSSEL DES GOLDENEN TRESORS

Wenn die Charaktere Agenten des Goldenen Tresors werden, erhalten sie eine schlüsselbetriebene verzierte Spieluhr von ihrem Kontakt. Jedes Abenteuer in diesem Buch enthält einen Abschnitt „Den Goldenen Tresor verwenden“, in dem der Goldene Tresor der Gruppe einen goldenen Schlüssel übermittelt – üblicherweise durch einen Auftragskurier. Stecken die Charaktere diesen Schlüssel in die Spieluhr, so öffnet sich diese und gibt eine Botschaft wieder, die der Gruppe einen Raubzug zuweist, die wichtigsten Eckpunkte nennt und die Gruppe auf den Weg bringt. Wenn die Botschaft wiedergegeben wurde, schließt sich die Spieluhr wieder, und der Schlüssel verschwindet.



MEERA RAHEER.

HELDEN IN DEN SCHATTEN

Diskretion ist für den Goldenen Tresor von höchster Bedeutung. Zum Schutz der Organisation gibt der Kontakt den Charakteren stets nur das erforderliche Mindestmaß an Informationen. Zudem kennen die Agenten des Goldenen Tresors nur eine Handvoll ihrer Kollegen. Diese Unterteilung stellt sicher, dass keine Einzelperson genug Wissen hat, um die Organisation als Ganzes zu gefährden.

Werden Agenten dabei erwischt, wie sie bei der Arbeit für den Goldenen Tresor das Gesetz brechen, tut die Organisation ihr Bestes, um sie zu schützen. Sie könnte je nach Ressourcen der Organisation in dem Gebiet ihre Fäden ziehen, damit keine Mitglieder in Haft oder noch schlimmere Umstände geraten.

MEERA RAHEER

Meera Raheer (rechtschaffen gut, menschliche **Gemeine**) ist eine Kontaktperson des Goldenen Tresors und kann die Raubzug-Crew deiner Spieler betreuen.

Als Meera jung war, dienten ihre gutherzigen, aufrechten Eltern als Stadtangestellte. Aber als sie auf finanzielle Unregelmäßigkeiten stießen und diese zu untersuchen begannen, unterstellte der skrupellose Bürgermeister

ihnen Unterschlagung, um seine eigene Korruption zu decken. Der einzige Beweis für die Unschuld der Eltern war ein Stapel Briefe, die zwischen dem Bürgermeister und seinen Verschwörern hin- und hergegangen waren. Diese Briefe befanden sich eingeschlossen im Büro des Bürgermeisters.

Zum Glück für die Raheers infiltrierten Agenten des Goldenen Tresors das Rathaus, holten die Briefe heraus und deckten die Verbrechen des Bürgermeisters auf. Die Raheers kämpften weiter gegen Korruption von Regierungsangehörigen. Meera trat in die Fußstapfen ihrer Eltern und führte deren Kampf gegen Korruption fort, indem sie ebenfalls Stadtangestellte und außerdem Agentin des Goldenen Tresors wurde.

Meeras tägliches Brot sind Stadtprotokolle, Verfahren und Statuten. Sie weiß auch, dass man manchmal außerhalb des Gesetzes handeln muss, um das Richtige zu tun.

RAUBZUG-KOMPLIKATIONEN

Unvorhergesehene Komplikationen sind ein wesentlicher Aspekt der Raubzug-Geschichten. Ob eine rivalisierende Crew aus dem Nichts auftaucht oder sich ein Schatz als Fälschung erweist – Komplikationen erhöhen die Spannung und erfordern von den Charakteren schnelles Denken.

Wenn du die Spieler herausfordern willst, so erwäge, den Abenteuern dieses Buchs eine der folgenden Komplikationen hinzuzufügen.

DER BEWEGLICHE MACGUFFIN

Bei vielen Raubzügen in diesem Buch geht es darum, einen sogenannten MacGuffin zu beschaffen. Ein Teil der Vorbereitung auf diese Raubzüge besteht darin, herauszufinden, wo sich der jeweilige MacGuffin befindet.

Wenn es den Charakteren zu leicht fällt, den MacGuffin zu finden, so erwäge, ihn an einen anderen sinnvollen Standort zu verlegen. Du kannst auch enthüllen, dass der MacGuffin eine Fälschung ist und das Original sich irgendwo in der Nähe befindet. Die Charaktere sollten natürlich feststellen können, wo er sich tatsächlich befindet.

Beispiel: In „Tödlicher Trübsumpf“ befindet sich der MacGuffin vielleicht nicht mehr im Edelsteinflügel, weil er nachts auf dem Dachboden des Museums verwahrt wird. Die Charaktere könnten dieses Detail aus Notizen im Büro des Kurators oder von einem Museumswärter erfahren.

Wenn du die Komplikation des beweglichen MacGuffins einsetzt, solltest du den Standort des MacGuffin höchstens einmal verlegen. Zu viele Probleme beim Auffinden des Raubzug-Objekts könnten die Spieler übermäßig frustrieren.

RIVALISIERENDE CREW

Eine rivalisierende Crew, die um das gleiche Ziel wetteifert, kann den Druck auf die Charaktere erhöhen. Unabhängig vom Ziel der Spieler wird das Abenteuer zu einem Wettrennen, sobald eine andere Crew antritt, um das Ziel ebenfalls zu erreichen.

Du kannst dem Abenteuer jederzeit eine rivalisierende Crew hinzufügen. Mach den Charakteren in diesem Fall klar, dass sie Konkurrenz haben. Sie könnten auf entsprechende Hinweise stoßen: Vielleicht wurde



UMSICHTIGE PLANUNG
IST DER SCHLÜSSEL BEI
GEFÄHRLICHEN RAUBZÜGEN.

bereits ein Alarm deaktiviert oder ein Wächter außer Gefecht gesetzt. An einem gewissen Punkt könnten die Charaktere ihre Rivalen sogar dabei erwischen, wie diese ihnen den MacGuffin des Abenteuers vor der Nase wegschnappen wollen!

Zur rivalisierenden Crew könnten einige oder alle der folgenden Mitglieder gehören:

Arlo Kesselzeh (neutral, Halbling) ist zu seinesgleichen schroff und direkt. Arlo liebt Scherze und Wortspiele.

Enna „Das Schweigen“ Galakiir (neutral, Elf) ist einschüchternd und verschlagen. Sie spricht selten, und wenn sie es tut, ist ihre Stimme ein leises Zischen.

Gregir Fendelsohn (rechtschaffen neutral, Mensch) ist loyal und hingebungsvoll. Er besteht darauf, dass die Crew unter allen Umständen bezahlt wird.

Sabrina „Mehrtöt“ Termoet (chaotisch neutral, Mensch) ist eine ungestüme bis gewalttätige Frau, die Aufregung und Süßigkeiten liebt.

Torgja Steinmalm (chaotisch neutral, Zwerg) hat eine joviale, fröhliche Natur, die über ihre Rücksichtslosigkeit hinwegtäuscht.

Tosch Taube (neutral, Ork) ist ziemlich redselig, verliert aber niemals sein Ziel aus dem Auge. Er ist stolz auf sein höchst gepflegtes Aussehen.

Wenn es zwischen den Charakteren und einer rivalisierenden Crew zum Kampf kommt, verwende für die Rivalen Spielwerte, die zur Stufe des Abenteuers passen. Orientiere dich an der Tabelle „Spielwerte rivalisierender Crews“. Du findest die Spielwerte im *Monsterhandbuch*.

SPIELWERTE RIVALISIERENDER CREWS

Rivale	Spielwerte Stufen 1–4	Spielwerte Stufen 5–8	Spielwerte Stufen 9–11
Arlo	Banditenhauptmann	Ritter	Magier
Enna	Bandit	Spion	Assassine
Gregir	Bandit	Schläger	Veteran
Sabrina	Bandit	Schläger	Veteran
Torgja	Bandit	Schläger	Veteran
Tosch	Späher	Spion	Veteran

RIVALISIERENDE CREW IM SPIEL

Entscheide, ob die gegnerische Crew bei der Verfolgung des Ziels den Charakteren voraus ist oder hinterherhinkt. Wenn beides zum Spiel passen würde, wirf einen W20. Bei einem geraden Ergebnis sind die Rivalen dem Ziel näher als die Charaktere. Bei einem ungeraden Ergebnis sind die Rivalen langsamer als die Charaktere.

Achte darauf, wie die Charaktere auf die Existenz der Rivalen reagieren. Wenn sie sich ins Zeug legen, um langsamere Rivalen abzuhängen oder schnellere einzuholen, sollten sie ihr Ziel ohne weitere Komplikationen erreichen. Wenn sie die rivalisierende Crew dagegen ignorieren, sollten die Rivalen das Ziel zuerst erreichen. Dann ist es an den Charakteren, die Rivalen zu jagen, um die Mission zu retten.

Gib den Charakteren stets die Möglichkeit, Rivalen zu konfrontieren, wenn diese das Ziel zuerst erreicht haben. Dies kann zu Verhandlungen oder zum Kampf führen.

MOTIVATIONEN DER RIVALISIERENDEN CREW

Die rivalisierende Crew kann verschiedene Gründe haben, das gleiche Ziel wie die Charaktere zu verfolgen. Gier könnte sie motivieren, wenn das Ziel wertvoll ist. Sie könnte auch emotional in die Geschichte verwickelt sein.

Die Rivalen könnten im Auftrag eines Schutzherrn arbeiten. Vielleicht hat ein böser Gildenführer sie angeheuert, um den MacGuffin zu stehlen. Wenn die Charaktere nicht für den Goldenen Tresor arbeiten, tun es vielleicht die Rivalen – und diese könnten versuchen, die Charaktere für ihre Sache zu gewinnen.

In der Tabelle „Motivationen der rivalisierenden Crew“ findest du Ideen, warum die Rivalen in den jeweiligen Abenteuern des Buchs ins Spiel kommen könnten.



SIEGEL DES
GOLDENEN TRESORS.

MOTIVATIONEN DER RIVALISIERENDEN CREW

Abenteuer	Motivation der rivalisierenden Crew
Tödlicher Trübsumpf	Museumskuratorin Alda Arkin heuert die Rivalen an, um den Trübsumpf-Stein zu stehlen, eine Kuriosität, die auf dem Schwarzmarkt eine hohe Summe erzielen wird.
Die stygische Eröffnung	Regor Falsain (neutral böse, menschlicher Adeliger), ein Spieler, der nicht zum Drei-Drachen-Ante-Turnier eingeladen wurde, heuert die Rivalen an, um die Erinnyen-Figur zu stehlen.
Nach den Sternen greifen	Yexanthel (chaotisch böse, Elfen- Kultfanatiker) war einer von Markos Delphis Forschern, bis er bei dem Versuch ertappt wurde, den <i>Celestischen Kodex</i> zu stehlen. Er will unbedingt mit Wesenheiten des Fernen Reichs kommunizieren und heuert daher die Rivalen an, um das Buch aus dem Delphi-Anwesen zu stehlen.
Gefangene 13	Horath Axtbrecher (rechtschaffen böse, Zwergen- Veteran) heuert die Rivalen an, um eine Kopie der Schlüsselstein-Tätowierung der Gefangenen 13 zu besorgen, damit er sich den Schatz des Axtbrecher-Klans unter den Nagel reißen kann.
Tickwerks Uhrwerke	Tickwerks Sicherheitsschlüssel ist die Kopie eines Schlüssels zu einem Gewölbe in einer anderen Svirfneblin-Festung, das unermessliche Reichtümer enthält. Waltebess Dornwurz (neutral böse, Tiefengnom- Magierin) heuert die Rivalen an, um ihr den Schlüssel zu besorgen, damit sie an den Schatz kommt.
Kniffliges Meisterwerk	Die Rivalen sind Mitglieder der Diebesgilde einer Nachbarstadt. Sie suchen <i>Constantoris Porträt</i> für Gildenmeister Skandor Torreth (neutral, menschlicher Assassine), der Informationen braucht, die nur das Porträt kennt.
Axt aus dem Grab	Sarthine Delthion (neutral, menschliche Adelige), die Tochter des Magiers, der Frody die Canaith-Mandoline gab, glaubt, dass das Instrument rechtmäßig ihr gehört. Sie heuert die Rivalen an, damit sie es ihr beschaffen.
Vidorants Gewölbe	Die Rivalen sind Mitglieder der Silberfinger-Gesellschaft und wollen Samphit Goldbart beeindrucken, indem sie das Diadem stehlen. Sie wissen nicht, dass Goldbart die Charaktere angeheuert hat.
Scherbe des Verfluchten	Everett Stillwasser (neutral böse, menschlicher Magier) heuert die Rivalen an, um die Scherbe zu stehlen, die die Charaktere ins Grab zurückzubringen wollen. Er glaubt, dass er den Fluch der Scherbe brechen und sie zu einem hohen Preis auf dem Schwarzmarkt verkaufen kann.
Herz aus Asche	Barolophine (neutral böse, Elfen- Erzmagierin) heuert die Rivalen an, um das Herz von Jhaeros zu stehlen, ein Fokusgegenstand, den die Erzmagierin braucht, um zum Lich zu werden.
Skandal im Konkordant-Express	Die Rivalen sind Mitglieder der ehemaligen Gesetzlosenbande des Fremden. Sie wollen den Fremden befreien, bevor der Konkordant-Express Mechanus erreicht.
Fest in der Paliset-Halle	Der ausgewachsene schwarzer Drache Tintenschuppe, der zu Zorhannas ältesten und bittersten Feinden gehört, heuert die Rivalen an, um ihr aus Gehässigkeit die <i>Solitär-Scherbe</i> zu stehlen.
Feuer und Finsternis	Vrakirs verschmähte Geliebte Zaltima, eine Ifriti , heuert die Rivalen an, um das <i>Buch der Bösen Dunkelheit</i> für sie zu stehlen.



ABENTEURER BEWEGEN SICH UM EINES
DER FÜRCHTERREGENDEN EXPONATE IM
VARKENBLUFF-MUSEUM FÜR NATURGESCHICHTE HERUM.

ABENTEUER FÜR CHARAKTERE DER 1. STUFE

TÖDLICHER TRÜBSUMPF



NIEMAND WEISS ES – BIS AUF EIN IN ÜNGNADE gefallener Akademiker: Das Varkenbluff-Museum für Naturgeschichte schwebt in großer Gefahr. Archäologen haben kürzlich an einer nahen Ausgrabungsstätte eine Kuriosität entdeckt: den Trübsumpf-Stein. Dieses Objekt ist in Wahrheit das Ei eines mystischen Monsters. Bald wird daraus ein neues Monster schlüpfen. Die Charaktere müssen das Museum infiltrieren, das Ei stehlen und es zu Dr. Cassee Dannell bringen, damit sie es neutralisieren kann, bevor es das Monster freisetzt.

HINTERGRUND DES ABENTEUERS

Dr. Cassee Dannell, brillante Akademikerin, hat schon lange gelernt, ihr Interesse am Okkulten zu verbergen. Stattdessen verfolgte sie ihre Karriere, sammelte Fachwissen über die Völker und Kulturen der Region um Varkenbluff und setzte ihre Erforschung des Okkulten im Geheimen fort. Mit vierundzwanzig machte Dr. Dannell den Doktor in Anthropologie an der renommierten Universität Varkenbluff in ihrer Heimatstadt. Ihr Talent, lokale archäologische Funde mit deren kulturellem Kontext ins Verhältnis zu setzen, suchte seinesgleichen. So wurde Dr. Dannell nach ihrem Abschluss Fakultätsmitglied in Varkenbluff und begleitete die Universität bei archäologischen Ausgrabungen in der Gegend.

Erst kürzlich gruben die Archäologen bei einer Expedition im nahen Trübsumpf ein seltsames Objekt aus: einen hellgrünen, undurchsichtigen Stein von edelsteinartigen Glanz, eiförmig und mit seltsamen Furchen bedeckt. Er schien von ritueller Natur zu sein, entsprach aber keinerlei verzeichneten historischen Praktiken, und auch seine Zusammensetzung konnte niemand identifizieren. Je mehr Dr. Dannell ihn studierte, desto überzeugter war sie, dass dieses Objekt, das die Archäologen Trübsumpf-Stein nannten, von keiner bekannten Zivilisation erschaffen worden war – und dass er möglicherweise gefährlich war.

Daher wollte sie die Archäologen überzeugen, den Trübsumpf-Stein zu isolieren, bis sie mehr über ihn herausgefunden hatte. Doch die Nachricht von der Entdeckung verbreitete sich schnell. Kaum hatte das Varkenbluff-Museum für Naturgeschichte einen großzügigen Preis auf den Stein ausgelobt, verschwand dieser von der Ausgrabungsstätte und gelangte ins Museum.

Dort fuhr Dr. Dannell fort, ihn zu untersuchen. In ihren okkulten Folianten stieß sie auf Beschreibungen ähnlicher Objekte, und ihre Besorgnis verwandelte sich in Furcht: Die beschriebenen Objekte waren die Eier mystischer Monster. Angeblich schlummerten sie über Generationen, doch sobald sie ausgegraben waren, entwickelten sich die Kreaturen darin rasch und schlüpften. Sie waren gierig nach rohem Fleisch und wuchsen exponentiell, sodass sie alsbald ganze Dörfer fraßen. Die Eier waren praktisch unzerstörbar. In den Folianten war allerdings die Rede davon, dass sie neutralisiert werden konnten, indem sie in Kristall aufbewahrt wurden.

Dr. Dannells Nachforschungen ergaben, dass aus dem Trübsumpf-Stein schon in wenigen Tagen etwas schlüpfen würde. Panisch legte sie der Universitätsverwaltung ihre Ergebnisse vor. Diese qualifizierte ihre Arbeit jedoch als pseudowissenschaftlich ab und weigerte sich, von der geplanten Ausstellung des Trübsumpf-Steins im Museum abzusehen. Verzweifelt schlich Dr. Dannell sich nach Feierabend ins Museum und versuchte, den Stein zu stehlen. Sie wurde erwischt. Die Universität missbilligte ihren Übergriff und entließ sie. Nun bleiben nur noch ein paar Stunden, bis aus dem Trübsumpf-Stein etwas schlüpft, und Dr. Dannell hat keine Optionen mehr.

DEN GOLDENEN TRESOR VERWENDEN

Fungiert der Goldene Tresor als Schutzherr, so wird den Charakteren ein goldener Schlüssel auf eine Weise deiner Wahl zugestellt. Wenn die Charaktere diesen Schlüssel verwenden, um ihre Spieluhr zu öffnen, springt der Deckel auf, und eine beruhigende Stimme sagt Folgendes:

„Seid begrüßt, Agenten. Der Goldene Tresor hat erfahren, dass das Ei eines mystischen Monsters für ein historisches Objekt gehalten wird und im Varkenbluff-Museum für Naturgeschichte ausgestellt werden soll. Die Anthropologin Dr. Cassee Dannell hat versucht, Offizielle vor dem Ei zu warnen, das als Trübsumpf-Stein bekannt ist, doch niemand glaubt ihr. Niemand außer uns. Wir wissen, dass viele sterben werden – oder noch Schlimmeres geschehen wird –, wenn aus diesem Ei etwas schlüpft. Für diese Mission, sofern Ihr sie übernehmen wollt, müsst Ihr in das Museum einzudringen, das Ei stehlen und es Dr. Dannell bringen, die es neutralisieren wird. Es gibt keine Zeit zu verlieren, denn aus dem Ei kann jeden Moment etwas schlüpfen. Beginnt, indem Ihr Euch mit Dr. Dannell trefft. Viel Glück, Agenten.“

Wenn die Spieluhr geschlossen wird, verschwindet der goldene Schlüssel.

EIN HILFESCHREI

Die Zeit drängt, und Dr. Dannell hofft verzweifelt auf Hilfe. Sie hat alle offiziellen Kanäle ausgeschöpft und wendet sich nun an die Charaktere.

Die Charaktere sollten irgendeine Verbindung zu Dr. Dannell haben, damit klar ist, warum diese sich an die Gruppe wendet. Lass die Spieler diese Verbindung bestimmen, bevor das Abenteuer beginnt. Es folgen einige Möglichkeiten:

Freunde der Familie Dannell: Dr. Dannell entstammt einer Familie von Professoren und Wissenschaftlern, die mit den Intellektuellen und Adligen Varkenbluffs maßgeblich zusammengearbeitet haben. Mindestens ein Charakter ist mit Mitgliedern des Dannell-Klans vertraut, auch mit Cassee.

Museumsliebhaber: Dr. Dannells Forschungen werden in den Ausstellungen des Varkenbluff-Museums für Naturgeschichte umfangreich zitiert, und sie korrespondiert regelmäßig mit Bewunderern ihrer Arbeit, darunter mindestens einem der Charaktere, der sich ihren Respekt verdient hat.

Studenten der Universität Varkenbluff: Dr. Dannell hat zahlreiche Anthropologie- und Geschichtskurse geleitet, an denen mindestens einer der Charaktere teilgenommen hat. Sie war von dessen Auffassungsgabe für das Okkulte beeindruckt.

Wenn die Charaktere ihre Verbindung zu Dr. Dannell bestimmt haben, lies Folgendes vor, um das Abenteuer zu beginnen:

Was immer ihr heute Morgen tut, ein ernster Halbling-Bote sucht euch auf und überreicht euch ein versiegeltes Pergament.

„Sucht mich heute in der Feder des Weisen auf, sobald Ihr könnt“, lautet die Botschaft. „Ich erbitte Eure Hilfe in einer heiklen Angelegenheit, deren Bedeutung nicht zu überschätzen ist. Ich erwarte Euch in einer purpurnen Robe mit Kapuze.“

Die Botschaft ist mit „Dr. Cassee Dannell“ signiert.

Als ihr aufblickt, ist der Halbling weggegangen.

DIE UHR TICKT

Die Feder des Weisen ist eine ruhige, vornehme Taverne, in der sich die Akademiker und Intellektuellen der Stadt treffen. Sie befindet sich neben dem Varkenbluff-Museum für Naturgeschichte und etwa einen Kilometer von der Universität Varkenbluff entfernt.

Wenn die Charaktere bei der Taverne eintreffen, lies Folgendes vor:

Als ihr die Feder des Weisen betretet, bescheint sanftes Licht die Mahagonimöbel und die üppigen Teppiche. Einige distinguierte Gäste sitzen in leise Gespräche vertieft an den Tischen. Rasch erblickt ihr in einer Nische die Gestalt in purpurner Robe.

Dr. Dannell bedeutet euch, euch zu ihr zu setzen.

Ihr bemerkt Sorgenfalten in ihrem sonst so fröhlichen Gesicht.

Dr. Dannell (neutral gut, menschliche **Gemeine**) hat einen Intelligenzwert von 18. Angesennt spricht sie zu den Charakteren:

„Habt Dank, dass Ihr so schnell gekommen seid. Vor ein paar Wochen war ich an einer Ausgrabung im Trübsumpf beteiligt, bei der ein hellgrüner Stein mit Furchen entdeckt wurde. Ich werde Euch alle Einzelheiten mitteilen, aber die Hauptsache ist, dass es sich gar nicht um einen Stein handelt – sondern um das Ei eines mystischen Monsters. Und meine Nachforschungen deuten darauf hin, dass heute um Mitternacht etwas daraus schlüpfen wird.“

Leider hört niemand auf mich. Die Universität ignoriert mich, und als ich das Ei aus dem Museum stehlen und unschädlich machen wollte, wurde ich erwischt. Nun habe ich meinen Posten verloren, der Trübsumpf-Stein soll ab morgen im Museum ausgestellt werden, und der Inhalt des Eis steht unmittelbar vor dem Schlüpfen.

„Ihr müsst den Trübsumpf-Stein stehlen und zu mir bringen, damit ich die Stadt retten kann!“

WAS DR. DANNELL WEISS

Im weiteren Gespräch mit den Charakteren teilt Dr. Dannell mehr Informationen über ihre Mission und ihre Erkenntnisse über den Stein mit:

Das Ei beschaffen: Die Charaktere müssen die Sicherheitseinrichtungen des Museums erkunden, den Trübsumpf-Stein zu einem günstigen Zeitpunkt stehlen (siehe „Den Trübsumpf-Stein stehlen“ weiter unten) und ihn Dr. Dannell übergeben. Sie erwartet die Charaktere in einer Gasse zwischen dem Museum und der Feder des Weisen.

Eigenschaften des Eis: Der Trübsumpf-Stein kann nicht beschädigt oder zerstört werden. Als das Ei ausgegraben wurde, hat sich die Entwicklung der Kreatur darin beschleunigt, sodass diese nun bald schlüpfen wird.

Das Ei neutralisieren: Die Kreatur kann nur am Schlüpfen gehindert werden, wenn das Ei in Kristall eingeschlossen wird. Dr. Dannell hat zu diesem Zweck einen Kristallbehälter geschaffen. Sie muss allerdings noch einige Risse im Kristall versiegeln, weswegen die Charaktere den Behälter nicht zum Raubzug mitnehmen können.

Inhalt des Eis: Dr. Dannells okkulte Quellen weisen auf eine äußerst gefährliche Kreatur im Ei hin, die bald schlüpfen wird, wenn das Ei nicht sicher eingeschlossen werden kann.

DEN TRÜBSUMPF-STEIN VERSIEGELN

Der Trübsumpf-Stein wird ab morgen im Varkenbluff-Museum für Naturgeschichte öffentlich ausgestellt, erklärt Dr. Dannell. Heute Abend findet im Edelsteinflügel im ersten Stock des Museums eine private Gala zur Feier der neuen Ausstellung statt.

Die Charaktere sind nicht gezwungen, an der Gala teilzunehmen. Allerdings ist die Teilnahme die einzige Möglichkeit, vor dem Raubzug einen Blick auf den Stein zu werfen – und auf die entsprechenden Sicherheitsmaßnahmen. Dr. Dannell hat für jeden Charakter eine Eintrittskarte zur Gala besorgt und gibt ihnen nun die Karten.

Die Charaktere benötigen für die Gala formelle Kleidung. Dr. Dannell hält in ihrem ererbten *Nimmervollen Beutel* für jeden Charakter ein angemessenes Gewand bereit. Außerdem leiht sie den Charakteren den Beutel, damit sie ihre Abenteurerausrüstung darin verwahren können. Diese werden sie benötigen, wenn sie sich nach Feierabend ins Museum schleichen.

DR. DANNELLS WERKZEUGE

Vor ihrem gescheiterten Versuch, den Trübsumpf-Stein zu stehlen, hat Dr. Dannell sich gründlich im Varkenbluff-Museum für Naturgeschichte umgesehen. Sie gab sich als Mäzenin aus, vermerkte den Grundriss des Museums und ergänzte ihr Wissen über nichtöffentliche Bereiche wie den Keller.

Dannells Karte: Dr. Dannell gibt den Charakteren vor der Gala ihre Skizze des Museums (siehe Karte 1.1). Dabei ist sie zwar eine brillante Akademikerin, aber weder eine Architektin noch eine Einbrecherin. Ihre Karte basiert auf der öffentlichen Karte der Exponate,

DR. CASSEE DANNELL

ist also unvollständig und enthält keine Informationen über die Sicherheitseinrichtungen des Museums. Zum Beispiel weiß Dr. Dannell, dass das Museum zu seinen Schließzeiten alarmgesichert ist, aber sie weiß nicht, wo sich die Alarmanlagen befinden oder wie sie umgangen werden können.

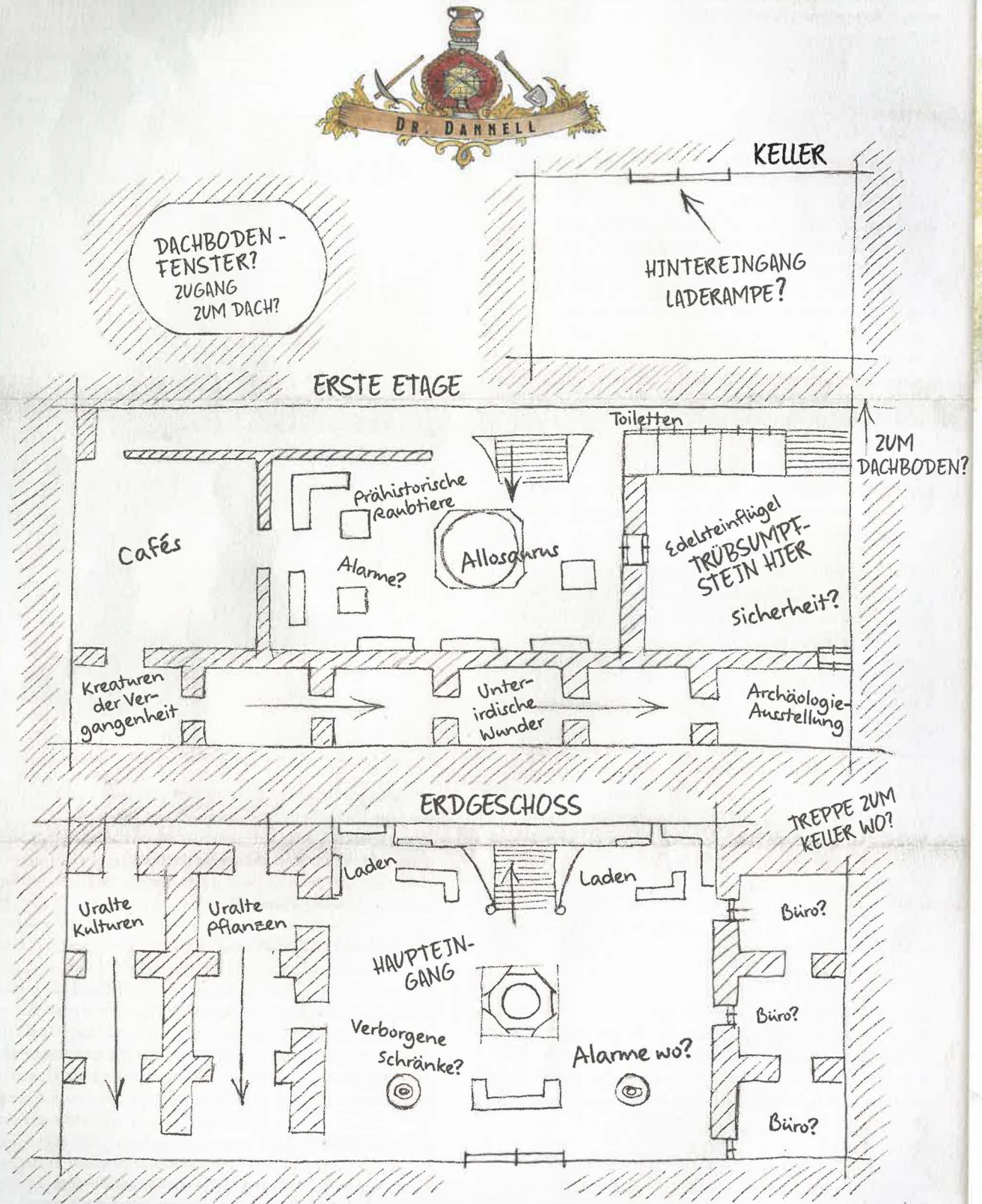
MUSEUMSPERSONAL

Dr. Dannell weiß, dass das Museum zwölf Wächter hat und die Kuratorin des Museums, die Elfe Alda Arkin, wahrscheinlich über Aufzeichnungen zu deren Patrouillewegen verfügt. Sie mutmaßt, dass sich diese Informationen in Arkins Büro irgendwo im Erdgeschoss des Ostflügels befinden. Arkin selbst wird an der Gala teilnehmen.

DIE BELOHNUNG

Für den Trübsumpf-Stein bietet Dr. Dannell den Charakteren den *Nimmervollen Beutel*, außerdem jedem Charakter 20 GM. Besteht ein Charakter einen SG-13-Charismawurf (Überzeugen), erhöht Dr. Dannell ihr Angebot auf 30 GM pro Charakter.





Fachbereich Anthropologie

DIE ERÖFFNUNGSGALA

Die private Gala zur Ausstellungseröffnung des Trübsumpf-Steins beginnt um 18 Uhr, und das Museum schließt um 20 Uhr. Die Charaktere haben genügend Zeit, sich auf den Besuch vorzubereiten – einschließlich Beschaffung von formeller Kleidung, sofern sie das Angebot von Dr. Dannell nicht annehmen wollten. Waffen und sichtbare Rüstung sind im Museum nicht gestattet und müssen in Dr. Dannells *Nimmervollem Beutel* oder anderswo aufbewahrt werden.

Wenn die Charaktere bereit sind, das Museum zu betreten, merke dir, welcher Charakter den *Nimmervollen Beutel* mit der Abenteurerausrüstung der Gruppe hat. Lies dann Folgendes vor:

Die Fassade des Varkenbluff-Museums für Naturgeschichte wird von riesigen Säulen und eleganten Torbögen aus Marmor geziert. Weltoffene Besucher drängen sich am Eingang, darunter einige in eleganter Abendgarderobe.

Das Museum hat heute normal geöffnet. Nur der Edelsteinflügel im ersten Stock ist der Gala vorbehalten, für die man Eintrittskarten braucht. Der Trübsumpf-Stein ist im Edelsteinflügel verborgen.

DAS MUSEUM ERKUNDEN

Die Charaktere können die öffentlichen Bereiche des Museums erkunden, während dieses geöffnet ist. Dabei ist das gesamte Museum öffentlich zugänglich – mit Ausnahme der Büros (Bereiche V5-V7), des Kellers (Bereich V16) und des Dachbodens (Bereich V17).

Die Charaktere haben etwa zwei Stunden Zeit, ihren Raubzug vorzubereiten, bevor das Museum schließt. Wenn die Charaktere nicht gleich zum Edelsteinflügel (Bereich V13) gehen, bemerken die Museumswärter ihre formelle Kleidung und schlagen ihnen periodisch vor, den Edelsteinflügel aufzusuchen.

Informationen, die für den Raubzug-Plan der Charaktere relevant sind, finden sich nachstehend. Sonstige Informationen zu bestimmten Bereichen des Museums sind im Abschnitt „Orte im Museum“ enthalten.

NICHTÖFFENTLICHE BEREICHE BETRETEN

Die Türen zu den Museumsbüros (Bereiche V5-V7) sowie zum Keller (Bereich V16) sind rund um die Uhr verschlossen wie im Unterabschnitt „Innentüren“ des Abschnitts „Allgemeine Merkmale“ beschrieben. Die Kuratorin Alda Arkin, auf welche die Charaktere möglicherweise bei der Gala stoßen, trägt einen Generalschlüssel bei sich. Die Museumswärter haben nur Schlüssel zu bestimmten Bereichen (siehe „Sicherheitseinrichtungen umgehen“ und „Kuratorin Alda Arkin“).

DEN MUSEUMSWÄRTERN BEGEGNEN

Solange die Charaktere kein öffentliches Aufsehen erregen und sich nicht dabei erwischen lassen, wie sie gesperrte Bereiche betreten, werden sie von den Museumswärtern ignoriert.

Wenn mindestens ein Charakter in einem gesperrten Bereich erwischt wird oder öffentliches Aufsehen erregt, tritt ein **Wärter** auf ihn zu. Würfle anhand der Tabelle „Museumswärter“, um zu bestimmen, um welchen Wärter es sich handelt. Charaktere in formaler Kleidung werden zum Edelsteinflügel eskortiert. Charaktere, die unpassend gekleidet sind, müssen das Museum sofort verlassen. Wenn die Charaktere protestieren, wird der Wärter feindlich und ruft nach Verstärkung. Am Ende jedes Zugs der Wärter treffen zusätzliche 1W4 **Wärter** ein, bis alle Museumswärter anwesend sind.

Solange ein Wärter noch keine Verstärkung gerufen hat, kann ein Charakter den Wärter mithilfe einer Aktion durch List oder Einschüchterung überzeugen, sich zu entfernen. Der Charakter muss einen SG-10-Charismawurf (Täuschen, Einschüchtern oder Überzeugen) ausführen. Bei einem Erfolg kann der Charakter den Wärter überzeugen, woanders nach Ärger zu suchen. Anderenfalls wird der Wärter feindlich und verhält sich wie oben beschrieben, und der Charakter kann den Wurf bei diesem Wärter nicht wiederholen.

MUSEUMSWÄRTER

W12 Beschreibung der Wärter

- 1 Darrison Schwarzwasser (neutral, Mensch), ehemaliger Soldat, der alles wörtlich nimmt
- 2 Francina van Lictor (neutral gut, Elf), neue Wärterin, sarkastisch, mit Respekt vor Geschichte
- 3 Billie Viertelmeil (rechtschaffen neutral, Halbling), liebt Richtlinien und Verfahrensweisen
- 4 Milanova Wumpelsock (rechtschaffen gut, Gnom), sehr ernsthaft, liebt aber Scherze
- 5 Garent Millaneff (neutral böse, Mensch), Schlägertyp, der Geld und Prahlereien liebt
- 6 Violetta Pendergold (neutral gut, Mensch), wehmütige Träumerin, die bald kündigen will
- 7 Sureth Dhanvhal (neutral, Mensch), Soldat der Reserve, stets unter Zeitdruck
- 8 Brendara Valindril (rechtschaffen neutral, Elf), ehemalige Geschichtsstudentin der Universität
- 9 Grendor Streitaxt (neutral gut, Zwerg), eigentlich auf Wanderschaft, muss dem Museum Schulden abzahlen
- 10 Clark Jonathan Vanth (rechtschaffen gut, Mensch), jung und naiv
- 11 Sarina Schu (chaotisch neutral, Tiefling), übereifrige Liebhaberin von Geschichte und Studium
- 12 Maryam Bikram (rechtschaffen neutral, Mensch), Stadtwachenveteranin, die strikt die Regeln durchsetzt

SICHERHEITSEINRICHTUNGEN ERKUNDEN

Das Museum wird nach der Schließung um 20 Uhr durch mehrere Sicherheitseinrichtungen geschützt.

Alarme: Akustische *Alarm-Zauber* wurden auf Bereiche gewirkt, die auf Karte 1.2 mit (A) markiert sind. Die Museumswärter und die Kuratorin verfügen über Passierkarten, mit denen sie an diesen Alarmen vorbeikommen, und weitere Passierkarten werden in Bereich V7 verwahrt (weitere Informationen unter „Alarme umgehen“ unten). Die Alarme befinden sich an folgenden Stellen:

- An den Vordertüren zu Bereich V1
- Am Fuß der Treppe in Bereich V1
- In allen Korridoren von Bereich V1 zu Bereich V3
- An den Türen von Bereich V1 zu den Bereichen V5, V6 und V7
- Im Korridor von Bereich V11 zu Bereich V12
- An der Tür von Bereich V12 zum Korridor zu Bereich V13

Wenn sich ein Alarm an einer Tür befindet, wird er ausgelöst, wenn die Tür berührt wird. Wenn sich ein Alarm in einem Quadrat von 1,5 Metern befindet, wird er ausgelöst, wenn das Quadrat betreten wird. Der Alarm an den Vordertüren in Bereich V1 erstreckt sich über drei Meter und deckt die gesamte Breite des Eingangsbereichs ab. Wird ein Alarm ausgelöst, hören ihn alle Wächter im Bereich sowie 1W3 weitere Wächter. Sie kommen, um nachzusehen, was los ist.

Die Charaktere können Zahlungsunterlagen des Museums für diese Alarmzauber mit deren jeweiligen Standorten finden, indem sie das Archiv (Bereich V6) durchsuchen. Die Alarme können auch mit *Magie entdecken* identifiziert werden. Die Alarme sind nicht aktiv, solange das Museum für die Öffentlichkeit zugänglich ist.

Belebte Statuen: Die Statuen, die die Rezeption in Bereich V1 flankieren, und die Statue neben der Treppe in Bereich V12 können nach Feierabend lebendig werden und Eindringlinge angreifen. Sie verwenden die Spielwerte von **belebten Rüstungen**. Wird eine Statue lebendig, so alarmiert sie auch alle Wächter in dem Bereich.

Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura von Verwandlungsmagie um jede Statue. Charaktere, die die magische Natur der Statuen bemerken, können einen SG-10-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) ausführen. Bei einem Erfolg wird ihnen klar, dass die Statuen lebendig werden können.

Edelsteinflügel: Wenn die Charaktere den Trübsumpfstein nicht vorsichtig von seinem Sockel in Bereich V13 entfernen, bewirken *Arkane-Schloss-Zauber*, dass alle Türen zum Raum (auch Geheimtüren) sofort geschlossen und verriegelt werden. Ein Charakter kann als Aktion Diebeswerkzeug einsetzen, um die magisch verschlossene Tür mit einem erfolgreichen SG-20-Geschicklichkeitswurf zu öffnen. Alternativ kann ein Charakter die Tür aufbrechen, wenn er einen SG-20-Stärkewurf (Athletik) besteht. Die Charaktere können von dieser Sicherheitseinrichtung erfahren, wenn sie an der Gala teilnehmen (siehe Abschnitt „An der Gala teilnehmen“).

Wärter: Nach Feierabend ist Maryam Bikram beim Eingang zur Gala postiert. Elf weitere Museumswärter bewachen die Bereiche, die in der Tabelle „Standorte der Wärter nach Feierabend“ angegeben sind.

Wärter haben Schlüssel zu bestimmten Bereichen. Sie verfügen außerdem über Passierkarten, mit denen sie die Alarme des Museums umgehen können (siehe „Alarme umgehen“ unten).

Wenn die Charaktere in einen lautstarken Kampf mit mindestens einem Wärter verwickelt werden, treffen weitere 1W4 **Wärter** pro Runde ein, bis alle übrigen Museumswärter beteiligt sind.

Setzen die Wärter einen Charakter außer Gefecht oder ergibt sich ein Charakter, so bringen die Wärter diesen zum nahen Hauptquartier der Stadtwache. Wenn alle Charaktere gefangen wurden, ist ihre Mission gescheitert und das Abenteuer vorbei.

STANDORTE DER WÄRTER NACH FEIERABEND

Wärter	Bereich	Wärter	Bereich
2	V1	2	V9-V10
1	V3	1	V11
1	V4	2	V12
1	V8	2	V13

SICHERHEITSEINRICHTUNGEN UMGEHEN

Charaktere, die die Sicherheitseinrichtungen des Museums entdecken, können herausfinden, wie diese sich überwinden lassen. Nachfolgend findest du einige Vorschläge:

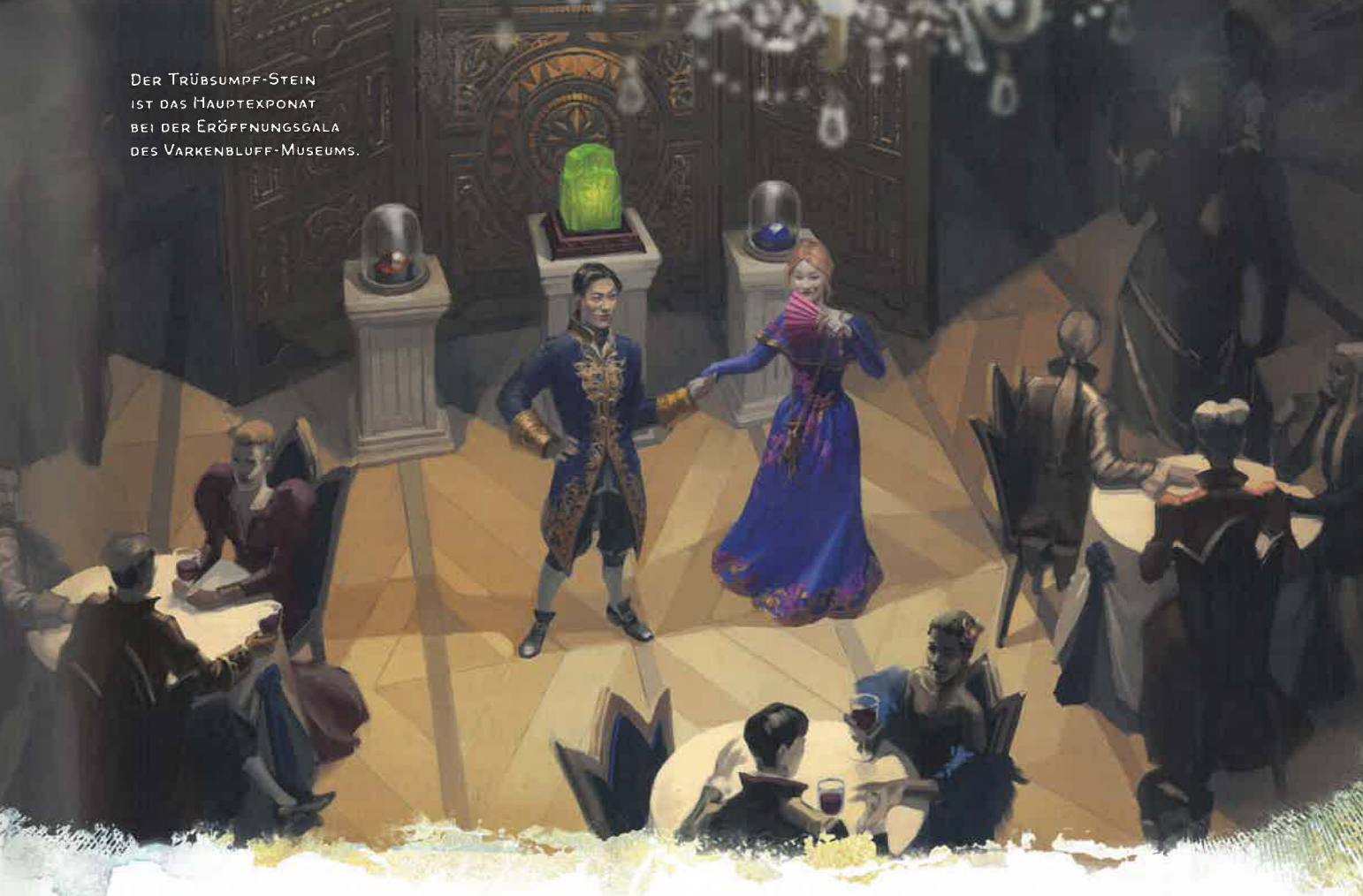
Statuen umgehen: Die Charaktere können verhindern, dass die Statuen lebendig werden, indem sie mindestens 1,5 Meter Abstand zu ihnen halten.

Alarme umgehen: Kuratorin und Wärter tragen jeweils eine handtellergroße Zugangskarte, in die das Logo des Museums eingeprägt ist. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura von Erkenntnismagie um jede Zugangskarte. Diese Magie ermöglicht es dem Träger, an den Alarmen des Museums vorbeizukommen. Die Charaktere können in Bereich V7 einen Vorrat weiterer Zugangskarten finden. Ein verborgener Charakter in Reichweite eines Wärters kann versuchen, dem Wärter unbemerkt die Zugangskarte zu stehlen, indem er einen SG-14-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) besteht.

An den Wärtern vorbeischieben: Die Charaktere können im Büro der Kuratorin (Bereich V5) ein Dokument finden, das die Standorte der Wärter nach Feierabend bezeichnet. Während der Gala trägt die Kuratorin dieses Dokument bei sich (siehe Abschnitt „Kuratorin Alda Arkin“). Charaktere, die sich mindestens eine Minute Zeit nehmen, um das Dokument zu studieren, sind bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit), die sie ausführen, um sich nach Feierabend an Wärtern vorbeizuschleichen, im Vorteil.

Schlüssel stehlen: Die Kuratorin trägt einen Generalschlüssel bei sich, die Wärter haben jeweils einen Schlüssel für alle Türen zum Bereich, in dem sie postiert sind. Wärter in Bereich V1 haben außerdem einen Schlüssel zum Pausenraum (Bereich V7). Ein Charakter kann einen Wärterschlüssel auf dieselbe Art stehlen wie eine Zugangskarte. Dies ist unter „Alarme umgehen“ oben beschrieben.

DER TRÜBSUMPF-STEIN
IST DAS HAUPTEXPONAT
BEI DER ERÖFFNUNGSGALA
DES VARKENBLUFF-MUSEUMS.



IM MUSEUM VERSTECKEN

Die Charaktere können sich an zahlreichen Orten verstecken, wenn das Museum schließt. Unten sind gute Optionen aufgeführt (beschrieben im Abschnitt „Orte im Museum“):

Putzraum: Hinter Geheimgtüren in den Bereichen V3, V4, V8, V9, V12 und V13 sind kurze Korridore mit Putzmitteln verborgen.

Toiletten: Die Wärter kontrollieren Bereich V15 flüchtig, bevor das Museum schließt, doch wer sich hier verbirgt, wird nicht entdeckt.

Dachboden oder Keller: Die Wärter betreten die Bereiche V16 und V17 nicht, wenn das Museum schließt.

DAS MUSEUM ERNEUT BETRETEN

Die Charaktere können beschließen, das Museum zu verlassen, wenn es schließt, und sich nach Feierabend wieder hineinzuschleichen. Folgende Strategien könnten sie verwenden:

Vordertüren: Die Charaktere könnten das Schloss an den Vordertüren in Bereich V1 knacken, Zugangskarten verwenden, um den Alarm zu umgehen (siehe „Alarme umgehen“), das Fallnetz direkt hinter den Türen zerschneiden und einen Sicherheitsabstand zu den belebten Statuen einhalten.

Oberlicht im Dachboden: Die Charaktere konnten das Schloss am Oberlicht knacken, um ins Gebäude zu gelangen. Zum Erklimmen des Gebäudes werden

Enterhaken und Seile benötigt. Bei Ende der Gala ist es dunkel genug, dass die Charaktere unbemerkt durch das Oberlicht des Dachbodens gelangen können.

Kellertüren: Die Charaktere könnten die Türen der Laderampe aufbrechen oder die Geheimgtür öffnen und blockieren, wenn sie diese finden.

AN DER GALA TEILNEHMEN

Wenn die Charaktere sich der privaten Gala im Edelsteinflügel (Bereich V13) nähern, treffen sie auf Maryam Bikram (rechtschaffen neutral, menschliche **Wache**). Sie ist die Leiterin der Sicherheitskräfte des Museums, eine ernste Frau und Veteranin der Stadtwache. Jeder Charakter, der angemessen gekleidet ist und eine Karte vorweist, darf eintreten. Alle anderen werden abgewiesen.

Lies folgenden Text vor, wenn die Charaktere bei der Gala eintreffen:

Die Eichentüren des Edelsteinflügels führen zu einem luxuriös ausgestatteten Ballsaal. Purpurne Tischdecken und feines Porzellan schmücken die Esstische, über denen Kronleuchter funkeln. Der Raum ist mit Vitrinen voller funkelnder Edelsteine umgeben. In der Mitte des Flügels befindet sich ein eigentümlicher hellgrüner Stein auf einem Marmorsockel.

Zwanzig weitere Gala-Gäste (unbewaffnete und ungerüstete **Adelige**) befinden sich bei der Veranstaltung. Alle sind prächtig gekleidet, und bei den meisten handelt es sich um langjährige Spender des Museums.

Wenn ein Charakter mit einem der Gäste interagiert, würfle anhand der Tabelle „Gala-Gäste“, um zu bestimmen, auf wen sie treffen. Die Gäste wissen nichts über den Trübsumpf-Stein – abgesehen von den grundlegenden Details seiner Entdeckung. Wenn die Charaktere jedoch nach Informationen über den Stein oder das Museum fragen und sie einen SG-12-Charismawurf (Überzeugen) bestehen, enthüllt ein Gast eine zufällig ausgewählte Information aus der Tabelle „Museumsklatsch“.

GALA-GÄSTE

W4 Gast

- 1 Hauptmann Frankheim Walters (chaotisch neutral, Mensch), der nie beim Militär war, aber so tut
- 2 Georgina Lucina Vandylarahal (neutral böse, Elf), arrogante Erbin eines Bergbauvermögens
- 3 Gräfin Helene Danfort (neutral gut, Mensch) aus einer angesehenen alten Familie, welche insgeheim nicht mehr sehr wohlhabend ist
- 4 Dr. Horthnar Steinmalm (rechtschaffen gut, Zwerg), Chirurg, der Naturgeschichte und Edelsteine liebt

MUSEUMSKLATSCH

W4 Pikantes Detail

- 1 Die Kuratorin nestelt schon den ganzen Abend an ihrer Handtasche herum. Ob es schlechte Neuigkeiten gibt? Vielleicht hat sie vor, jemanden zu feuern!
- 2 Manche Ausstellungstücke werden nachts im Museumskeller verborgen. Die Kuratorin denkt wohl, dass ihre eigenen Wärter etwas stehlen würden!
- 3 Wie bedauerlich, dass das Museum in finanzielle Schwierigkeiten geraten ist. Wenn sie nur all die Erze und Edelsteine verkaufen würden, die sie im Keller aufbewahren. Da unten soll ja ein Vermögen liegen!
- 4 Die Kuratorin liebt überdimensionierte alte Puppen. Sie soll eine davon im Büro aufbewahren, die so groß ist wie ein erwachsener Mensch!

KURATORIN ALDA ARKIN

Unter den Gala-Gästen ist auch Museumskuratorin Alda Arkin (neutral böse, Elf-**Adelige**). Während der Gala ist die Kuratorin unbewaffnet und ungerüstet. Als pensionierte Universitätsprofessorin kümmert Alda sich um die engen Verbindungen des Museums zu den Fachbereichen Anthropologie und Archäologie der Universität Varkenbluff.

Wenn sie die Charaktere bemerkt, nimmt sie an, dass es sich um wohlhabende Museumsspender handelt. Sie heißt die Charaktere willkommen und beginnt eine Unterhaltung mit ihnen. Alda kennt Dr. Dannell.

Sie mag die Anthropologin wegen deren Interesse am Okkulten überhaupt nicht. Wenn die Charaktere Dr. Dannells Sorgen wegen des Trübsumpf-Steins erwähnen, schnaubt Alda nur, tut die Bemerkung ab und gesellt sich zu den anderen Gästen.

Aldas Handtasche: Charaktere, die Alda genau beobachten, bemerken eine schicke Handtasche, die sie hinter dem Rücken hält. Die Tasche enthält eine Karte mit den Stationen der Museumswärter nach Feierabend, einen Generalschlüssel für alle Türen des Museums und eine Zugangskarte, mit der Alda die Museumsalarme umgehen kann (Details siehe „Sicherheitseinrichtungen erkunden“ weiter vorne im Abenteuer).

DEN TRÜBSUMPF-STEIN UNTERSUCHEN

Der Trübsumpf-Stein ruht auf einem Sockel in Bereich V13, flankiert von Informationstafeln zu seiner Entdeckung und Theorien zu seinem Zweck – wobei die okkulte Theorie von Dr. Dannell fehlt.

Sicherheitseinrichtungen im Edelsteinflügel:

Ein Charakter, der sich während der Gala mindestens eine Minute Zeit nimmt, um den Sockel zu untersuchen, bemerkt einen ausgefeilten Schutzmechanismus (siehe Bereich V13).

VARKENBLUFF-MUSEUM FÜR NATURGESCHICHTE

Wenn die Ausstellungsgala für den Trübsumpf-Stein endet, schließt das Museum. Das Personal aktiviert die im Abschnitt „Sicherheitseinrichtungen erkunden“ aufgeführten Sicherheitseinrichtungen.

ALLGEMEINE MERKMALE

Das Varkenbluff-Museum für Naturgeschichte hat Steinwände und Fliesenböden. Die anderen Merkmale des Gebäudes sind unten beschrieben:

Beleuchtung: In den ersten beiden Stockwerken sind die meisten Bereiche mit *Dauerhafte-Flamme*-Zaubern in Wandleuchtern erhellt. Der Haupteingang (Bereich V1), die Ausstellung prähistorischer Raubtiere (Bereich V12), der Keller (Bereich V16) und der Dachboden (Bereich V17) sind Bereiche mit dämmrigem Licht. Die Wärter in den Bereichen V1 und V12 tragen Blendlaternen.

Decken: Die Decken des Museums sind neun Meter hoch.

Geheimtüren: Jeder Charakter, der die umgebende Wand untersucht und einen SG-12-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, kann eine Geheimtür finden.

Innentüren: Die Innentüren sind geschlossen und verriegelt. Ausnahme: die Türen der Toiletten in Bereich V15.

Ein Charakter kann eine Aktion verwenden, um mithilfe von Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen SG-12-Geschicklichkeitswurf eine Tür zu öffnen, sofern nicht anders vermerkt. Wird versucht, mit Diebeswerkzeug eine Tür zu öffnen, deren *Alarm* aktiv ist, so wird der Alarm ausgelöst.

ORTE IM MUSEUM

Folgende Orte sind auf Karte 1.2 vermerkt: In den Beschreibungen wird vorausgesetzt, dass die Charaktere das Museum nach Feierabend erkunden.

V1: HAUPTINGANG

Die Statuen, die diesen öffentlichen Treffpunkt mit Marmorsäule in der Mitte flankieren, stellen menschliche Frauen in Roben dar. Die Rezeption des Museums befindet sich direkt hinter den Vordertüren. Im Norden führt eine große Freitreppe mit üppigem Teppich in den ersten Stock.

Zwei **Wärter** patrouillieren in diesem Bereich. Die beiden Statuen, die die Rezeption flankieren, werden lebendig, wenn ein Charakter sich einer von ihnen auf 1,5 Meter nähert. Sie verwenden die Spielwerte von **belebten Rüstungen** und kämpfen, bis sie zerstört werden.

Alarme: Auf den Fuß der großen Treppe wurde ein *Alarm*-Zauber gewirkt. Ein weiterer solcher Zauber wurde auf die Vordertüren gewirkt.

Vordertüren: Die Vordertüren des Museums sind von innen verriegelt. Ein Charakter kann als Aktion Diebeswerkzeug einsetzen und das Schloss mit einem erfolgreichen SG-16-Geschicklichkeitswurf knacken.

Falle: Der 1,5 Meter mal drei Meter große Bereich unmittelbar nördlich der Vordertüren des Museums (auf Karte 1.2 mit „F“ markiert) enthält eine Druckplatte, die unter einem Teppich verborgen liegt. Wird der Teppich angehoben oder verschoben, kommt die Druckplatte zum Vorschein, die über einen Kippschalter bei der Rezeption bedient wird. Die Falle ist normalerweise aktiviert, wenn das Museum geschlossen ist, und deaktiviert, wenn das Museum geöffnet ist.

Wenn erstmals eine Kreatur auf die Druckplatte tritt und die Falle aktiviert ist, fällt ein beschwertes Netz aus einem Geheimfach in der Decke und auf den drei Quadratmeter großen Bereich zwischen Vordertüren und Rezeption. Kreaturen in diesem Bereich werden durch das Netz festgesetzt. Wenn ein SG-10-Stärkerettungswurf misslingt, werden sie außerdem umgestoßen.

Kreaturen können ihre Aktion verwenden, um einen SG-10-Stärkewurf auszuführen und sich oder eine andere Kreatur in Reichweite bei einem Erfolg zu befreien. Das Netz besitzt eine RK von 10 und 12 Trefferpunkte. Kreaturen werden nicht mehr durch das Netz festgesetzt, sobald dessen Trefferpunkte auf 0 fallen.

V2: MUSEUMSLÄDEN

Die Regale hier sind gefüllt mit Tuniken, Tüchern, Büchern und Nippes, überwiegend mit dem Logo des Museums versehen. Plüschbänke dienen als Sitzgelegenheiten.

Der östliche Laden verkauft billige Souvenirs. Er trägt ein Schild mit der Aufschrift „Geschenke des Historikers“. Der westliche Laden verkauft Bücher und Repliken von Artefakten. Er trägt ein Schild mit der Aufschrift „Spaten des Archäologen“.

Schätze: Jeder Laden verfügt über ein kleines Hinterzimmer mit verschlossener Tür. Ein Charakter kann als Aktion Diebeswerkzeug einsetzen und eine der Türen mit einem erfolgreichen SG-16-Geschicklichkeitswurf öffnen. In beiden Hinterzimmern befindet sich eine Kasse mit 1W6 GM, 2W6 SM und 3W6 KM. Zusätzlich kann aus den Vorräten in den Hinterzimmern ein Satz Diebeswerkzeug zusammengestellt werden.

V3: AUSSTELLUNG URALTER PFLANZEN

Kunstpflanzen aus Holz, Seide und anderen Materialien wurden kunstvoll in Pflanzgefäße arrangiert. Neben hohen Farnen, Büschen mit seltsamen Beeren und schlanken Bäumen befinden sich Tafeln mit Informationen über die alte Pflanzenwelt.

Ein **Wärter** patrouilliert in diesem Bereich. Die Korridore im Norden und Süden führen in den Bereich V4.

Alarme: Auf die kurzen Korridore, die diesen Bereich mit dem Haupteingang (Bereich V1) verbinden, wurden *Alarm*-Zauber gewirkt.

Geheimtüren: Im nördlichen und im mittleren Ausstellungsraum gibt es jeweils eine Geheimtür in der Westwand, die in einen kurzen Korridor mit Reinigungsmitteln führt. Am anderen Ende der Korridore befindet sich jeweils eine weitere, nicht sonderlich geheime Geheimtür, die vom Korridor aus auch ohne Attributswurf zu erkennen ist. Diese Geheimtür öffnet sich nach innen auf einen ähnlich dimensionierten Ausstellungsraum in Bereich V4.

V4: AUSSTELLUNG URALTER KULTUREN

Glasvitrinen zeigen Alltagsgegenstände aus dem alten Varkenbluff. Zwischen den Tontöpfen, Steinwerkzeugen und Resten von Lederkleidung befinden sich Informationstafeln zu ihrer historischen Verwendung.

Ein **Wärter** patrouilliert in diesem Bereich. Die Korridore im Norden und Süden führen in Bereich V3.

Geheimtüren: Im nördlichen und im mittleren Ausstellungsraum gibt es jeweils eine Geheimtür in der Ostwand, die in einen kurzen Korridor mit Reinigungsmitteln führt. Am anderen Ende der Korridore befindet sich jeweils eine weitere, nicht sonderlich geheime Geheimtür, die vom Korridor aus auch ohne Attributswurf zu erkennen ist. Diese Geheimtür öffnet sich nach innen auf einen ähnlich dimensionierten Ausstellungsraum in Bereich V3.

V5: BÜRO DER KURATORIN

In der Mitte dieses Büros steht ein massiver Eichen-schreibtisch auf einem Plüschteppich. In der südöstlichen Ecke steht eine seltsame, fast menschengroße Puppe in einem kunstvollen Seidenkleid.

Alarm: Auf die Tür, die diesen Raum mit Bereich V1 verbindet, wurde ein *Alarm*-Zauber gewirkt.

Tödliche Puppe: Nach Feierabend aktiviert die Kuratorin den Abwehrmechanismus ihres Büros: eine 1,5 Meter große Puppe, auf deren altes Kleid der Name „Marigold“ gestickt wurde. Wenn eine andere Kreatur als Alda den Raum betritt, wird die Puppe lebendig und greift an. Marigold verwendet die Spielwerte einer **Vogelscheuche** und kämpft, bis sie zerstört wird.

Nach deinem Ermessen kann ein lautstarker Kampf auch die Wärter auf den Plan rufen, die in Bereich V1 patrouillieren.

Patrouillenwege der Wärter: Wenn die Charaktere bei der Gala nicht Aldas Handtasche gestohlen haben, können sie eine Kopie der Patrouillenwege der Wärter nach Feierabend auf dem Tisch unter einigen losen Papieren finden (siehe Abschnitt „Kuratorin Alda Arkin“).

V6: ARCHIV

Dieser Archivraum steht voller Aktenschränke.

Alarm: Auf die Tür, die diesen Raum mit Bereich V1 verbindet, wurde ein *Alarm*-Zauber gewirkt.

Aufzeichnungen: Dieser Raum enthält Aufzeichnungen über vergangene und aktuelle Ausstellungen, außerdem über die Finanzen des Museums. Ein Charakter, der diesen Bereich durchsucht, findet auch Informationen zur Platzierung der *Alarm*-Zauber im Gebäude (siehe „Sicherheitseinrichtungen erkunden“ weiter oben im Abenteuer).

V7: PAUSENRAUM UND LAGER

In den Ecken dieses Raums sind Kisten mit Ausstellungsmaterial aufgestapelt. Um einen runden Tisch in der Mitte stehen einige Stühle.

Alarm: Auf die Tür, die diesen Raum mit Bereich V1 verbindet, wurde ein *Alarm*-Zauber gewirkt.

Zugangskartenvorrat: Charaktere, die sich eine Minute Zeit nehmen, um die Kisten zu untersuchen, finden eine kleine halboffene Kiste in der Südwest-Ecke. Darin befinden sich drei handtellergroße Zugangskarten, in die das Logo des Museums eingeprägt ist. Auf einem Zettel in der Kiste steht „Alarm-Reservepasskarten“. Jede Zugangskarte erlaubt ihrem Inhaber, die Alarmer des Museums zu umgehen, wie im Abschnitt „Alarmer umgehen“ weiter oben in diesem Abenteuer beschrieben.

Schätze: Zwischen den Vorratskisten in der Nordwest-Ecke befindet sich ein Fläschchen mit einem *Trank der Vitalität*.

V8: AUSSTELLUNG MIT KREATUREN DER VERGANGENHEIT

Hier sind Fossilien kleinerer prähistorischer Kreaturen arrangiert. Es gibt auch einige vollständig rekonstruierte Skelette. Die Ausstellung umfasst Mikroraptoren, Ornithopoden, Zwergelefanten und den Vorfahren des Schreckhahns. Auf Informationstafeln finden sich die Geschichten dieser Kreaturen und der Entdeckung ihrer Knochen.

Ein **Wärter** patrouilliert in diesem Bereich.

Geheimtür: Zwischen zwei der 4,5 Meter mal 4,5 Meter großen Ausstellungsräume befindet sich eine Geheimtür, die in einen kurzen Korridor nach Norden führt. Am anderen Ende der Korridore, die Reinigungsmittel enthalten, befindet sich jeweils eine weitere, nicht besonders geheime Geheimtür, die vom Korridor aus auch ohne Attributswurf zu erkennen ist. Diese Geheimtür öffnet sich zu Bereich V12.

V9: AUSSTELLUNG VON SCHÄTZEN AUS DER ERDE

In mit Samt ausgeschlagenen Vitrinen sind funkelnde Erze und Edelsteine arrangiert. Informationstafeln erläutern die hiesige geologische Geschichte.

Zwei **Wärter** patrouillieren in dieser Ausstellung und im Bereich V10. Alle fünf Minuten wechseln sie von einem Raum in den anderen.

Die hier ausgestellten Steine sind von geringem Wert. Kostbare Edelsteine werden im Edelsteinflügel (Bereich V13) ausgestellt.

Falscher Trübsumpf-Stein: Ein Charakter, der die ausgestellten Steine im östlichen Raum untersucht, stellt fest, dass die mittlere Vitrine einen Jadebrocken enthält, dessen Größe und Gewicht denen des Trübsumpf-Steins entsprechen. Die Vitrine ist verschlossen, aber ein Charakter kann eine Aktion verwenden, um sie mithilfe von Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen SG-10-Geschicklichkeitswurf zu öffnen. Wird das Glas der Vitrine eingeschlagen, so ruft dies die Wärter in diesem Bereich auf den Plan.

Geheimtür: Zwischen dieser Ausstellung und Bereich V10 befindet sich eine Geheimtür, die in einen kurzen Korridor nach Norden führt. Am anderen Ende der Korridore, die Reinigungsmittel enthalten, befindet sich jeweils eine weitere, nicht besonders geheime Geheimtür, die vom Korridor aus auch ohne Attributswurf zu erkennen ist. Diese Geheimtür öffnet sich nach innen zu Bereich V13.

VARKENBLUFF-MUSEUM FÜR NATURGESCHICHTE

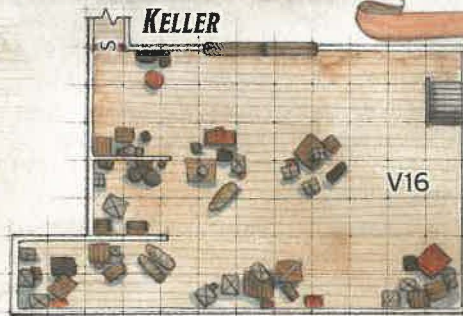


DACHBODEN



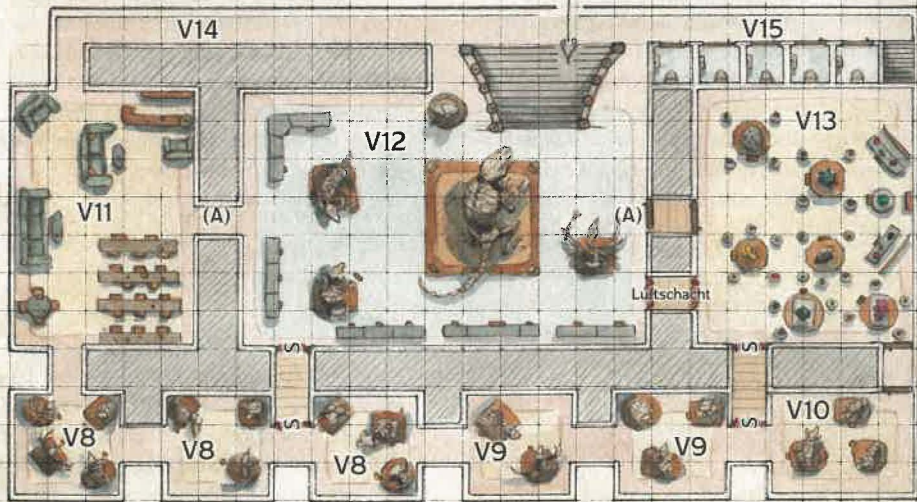
Runter zu V15

KELLER



Hoch zu V7

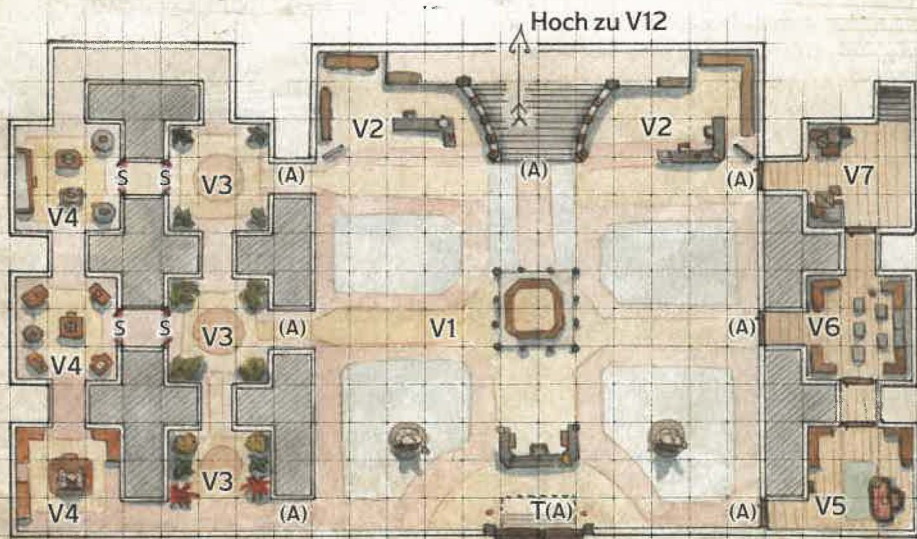
ERSTE ETAGE



Runter zu V1

Hoch zu V17

ERDGESCHOSS



Hoch zu V12

Runter zu V16

V10: ARCHÄOLOGIE-AUSSTELLUNG

Hier werden Picken, Kellen, Bürsten und andere archäologische Werkzeuge ausgestellt. Informationstafeln beschreiben sie als Werkzeuge berühmter ortsansässiger Experten, die die im Museum ausgestellten Wunder ausgegraben haben. Wandmalereien an der Südwand stellen berühmte Ausgrabungen dar.

Zwei **Wärter** patrouillieren in dieser Ausstellung und im Bereich V9. Alle fünf Minuten wechseln sie von einem Raum in den anderen.

In dieser Ausstellung wird die Geschichte der berühmten Rogerson-Ausgrabung erzählt, bei der die meisten Exponate der Ausstellung prähistorischer Raubtiere gefunden wurden. Die Informationstafeln weisen lokale Legenden zurück, nach welchen die Leute bei der Ausgrabung verflucht wurden.

Schätze: Ein Charakter, der die Ausstellung untersucht und einen SG-10-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, stellt fest, dass zu den Exponaten zwei makellose Waffen gehören: ein *Dolch +1* und ein *Beil +1*. Die Waffen befinden sich in einer Vitrine, deren Schloss verklemmt ist, sodass die Charaktere die Vitrine aufbrechen oder das Glas zerschneiden müssen, um an die Waffen zu gelangen. Wird die Vitrine aufgebrochen, so ruft dies die Wärter in diesem Bereich auf den Plan.

V11: AUSGEGRABENES CAFÉ

In diesem Bereich gibt es eine Mischung aus Cafeteria-Tischen und Salonmobiliar. Über einer Theke in der nordöstlichen Ecke hängt ein Schild mit der Aufschrift „Ausgegrabenes Café“.

Ein **Wärter** patrouilliert in diesem Bereich.

Schätze: Unter der Theke ist eine kleine Geldkassette versteckt. Ein Charakter kann als Aktion Diebeswerkzeug einsetzen und die Kassette mit einem erfolgreichen SG-14-Geschicklichkeitswurf öffnen. Sie enthält 15 GM, 7 SM und 24 KM.

V12: AUSSTELLUNG PRÄHISTORISCHER RAUBTIERE

Hier sind intakte Skelette mehrerer großer prähistorischer Monster ausgestellt, aber auch das berühmteste Exponat des Museums: der vorzüglich erhaltene Körper eines Allosaurus, dessen ledrige Haut sich geschmeidig anfühlt. Eine Informationstafel neben dem Dinosaurier erklärt, dass er vor Jahrtausenden im Trübsumpf starb und auf natürliche Weise erhalten wurde. Vitrinen an den Wänden des Raums enthalten die Fossilien weiterer uralter lokaler Raubtiere.

Zwei **Wärter** patrouillieren in diesem Bereich.

Die Statue westlich der Treppe stellt einen geflügelten Satyr dar. Sie wird lebendig, wenn sich ein Charakter auf 1,5 Meter nähert. Die Statue verwendet die Spielwerte einer **belebten Rüstung** und kämpft, bis sie zerstört wird.

Alarme: Ein *Alarm*-Zauber wurde auf den Korridor gewirkt, der zum Ausgegrabenen Café (Bereich V11) führt. Ein weiterer *Alarm*-Zauber wurde auf die Tür in der Mitte der Ostwand (zu Bereich V13) gewirkt.

Allosaurus: Der Allosaurus sieht aus wie ein konserviertes Exemplar, aber das Museum hat Felsenzwerge angeheuert, die ihn harmlos animatronisch animiert haben. Ein Charakter, der den Sockel des Allosaurus untersucht, bemerkt eine kleine Klappe, die ein Bedienfeld von Knöpfen bedeckt. Ein Charakter kann diese Steuerung verwenden, um die animatronische Animation einzuschalten. Dadurch werden nicht nur die Wärter in diesem Bereich, sondern auch die in den Bereichen V11 und V13 alarmiert.

Ein Charakter kann als Aktion Tüftler- oder Diebeswerkzeug einsetzen und mit einem erfolgreichen SG-10-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) die Steuerlogik überladen. Dadurch verlässt die animatronische Kreatur ihre Basis und randaliert zehn Minuten lang, ehe sie wieder bewegungslos wird. Die Kreatur trampelt durch den Bereich die große Treppe hinunter und richtet in Gebiet V1 Chaos an. Dabei verwendet sie die Spielwerte eines **Allosaurus** mit folgenden Änderungen:

- Der animatronische Allosaurus ist ein Konstrukt.
- Er ist gegen Gift- und psychischen Schaden sowie gegen die Zustände Bezaubert, Gelähmt, Verängstigt und Vergiftet immun.

Luftschacht: In der Ostwand befindet sich ein 90 cm hoher, 90 cm breiter und 1,5 Meter tiefer Luftschacht, der zu Bereich V13 führt. Der Schacht befindet sich drei Meter über dem Boden. Um ihn zu erreichen, muss ein SG-10-Stärkewurf (Athletik) bestanden werden. Um sicher auf den Boden zurückzukehren, ist dagegen kein Attributswurf erforderlich.

V13: EDELSTEINFLÜGEL

Mehrere Tische stehen mit Kristallgeschirr und Silberbesteck voll und sind von Stühlen umstanden. An der Ostwand ruht ein hellgrüner Stein auf einem Marmorsockel.

Zwei **Wärter** patrouillieren in diesem Bereich.

Das Personal hat vor, die Tische zu entfernen und die normalen Edelsteinexponate wieder aufzustellen, ehe das Museum am nächsten Morgen öffnet. Derzeit befinden sich diese Exponate im Keller (Bereich V16).

Hellgrüner Stein: Der hellgrüne Stein auf dem Sockel ist der Trübsumpf-Stein, der am Ende dieses Abenteuers beschrieben wird. Wie Dr. Dannell befürchtet, ist der Stein tatsächlich das Ei eines mystischen Monsters. Um 22:30 Uhr beginnen die in „Der Trübsumpf-Stein“ beschriebenen Effekte, und um Mitternacht schlüpft das Monster aus dem Ei. Unter „Fressrausch im Museum“ erfährst du, was nach dem Schlüpfen passiert.

Manipulierter Sockel: Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura von Verwandlungsmagie um den Sockel, der am Boden befestigt ist und nicht bewegt werden kann. Ein Charakter, der den Sockel untersucht, bemerkt winzige Glyphen, die in seine Basis geschnitzt wurden. Er kann einen SG-12-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) ausführen. Bei einem Erfolg wird ihm klar, dass alle Türen zu diesem Raum verschlossen werden, wenn der Stein vom Sockel entfernt wird.

Wenn der Trübsumpf-Stein vom Sockel entfernt wird, bewirken *Arkane-Schloss-Zauber*, dass alle Türen zum Raum (auch Geheimtüren) sofort geschlossen und verriegelt werden. Ein Charakter kann als Aktion Diebeswerkzeug einsetzen, um die magisch verschlossene Tür mit einem erfolgreichen SG-20-Geschicklichkeitswurf zu öffnen. Alternativ kann ein Charakter die Tür aufbrechen, wenn er einen SG-20-Stärkewurf (Athletik) besteht. Die *Arkane-Schloss-Zauber* hindern weder die Kuratorin noch die Museumswärter daran, die Türen zu öffnen.

Wird der Trübsumpf-Stein durch eine Fälschung ersetzt, so wird die Falle nicht aktiviert. Eine passende Fälschung findet sich in Bereich V9. Um diese gegen den echten Trübsumpf-Stein auszutauschen, ohne die *Arkane-Schloss-Zauber* zu aktivieren, ist ein erfolgreicher SG-10-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) erforderlich.

Luftschacht: In der Westwand befindet sich ein 90 cm hoher, 90 cm breiter und 1,5 Meter tiefer Luftschacht, der zu Bereich V12 führt. Der Schacht befindet sich drei Meter über dem Boden. Um ihn zu erreichen, muss ein SG-10-Stärkewurf (Athletik) bestanden werden. Um sicher auf den Boden zurückzukehren, ist dagegen kein Attributwurf erforderlich.

Geheimtür: In der Südwand gibt es eine Geheimtür, die in einen kurzen Korridor mit Reinigungsmitteln führt. Am anderen Ende des Korridors befindet sich eine weitere, nicht besonders geheime Geheimtür, die vom Korridor aus auch ohne Attributwurf zu erkennen ist. Diese Geheimtür öffnet sich nach innen zum Korridor zwischen den Bereichen V9 und V10.

V14: ZUGANGSKORRIDOR

Dieser Korridor verbindet das Ausgegrabene Café (Bereich V11) mit der Ausstellung prähistorischer Raubtiere (Bereich V12) und den Toiletten (Bereich V15).

V15: TOILETTEN

In diesem Bereich gibt es fünf Toilettenkabinen. Ein schlichter Riegel gestattet es, die Tür jeder Kabine von innen zu verschließen. Östlich der Toiletten führt eine Treppe zum Dachboden (Bereich V17).

V16: KELLER

Hier unten sind Schachteln und Kisten in Gruppen gestapelt. Riesige Lagertüren nehmen den Großteil der Nordwand des Kellers ein.

Hier werden ehemalige und künftige Exponate aufbewahrt. Der Bereich wird nur selten aufgesucht, und neulich hat ein **Mimik** sich im mittleren Kistenstapel häuslich eingerichtet.

Er wartet, bis ein Charakter sich auf 1,5 Meter nähert, und kämpft dann, bis er zerstört wird.

Laderampe: Die Lagertüren öffnen sich zu einer unterirdischen Rampe, die zur Straße hinaufführt. Ein Charakter, der das ganze Gebäude von außen betrachtet hat, weiß, wo die Rampe auf Bodenhöhe herauskommt. Die Türen sind verschlossen, ihre Scharniere rostig und schwergängig. Sie aufzuschließen erfordert einen erfolgreichen SG-14-Geschicklichkeitswurf mit Diebeswerkzeug. Um sie danach aufzuschieben, ist ein erfolgreicher SG-15-Stärkewurf (Athletik) nötig. Der Vorgang ist geräuschintensiv und erregt die Aufmerksamkeit eines Wärters, der beim Haupteingang darüber (Bereich V1) patrouilliert.

Geheimtür: In der Nordwest-Ecke des Kellers führt eine Geheimtür zu einem 15 Meter langen Tunnel, der in einem nahen Wäldchen endet.

Schätze: Die meisten Gegenstände in den Kisten wären schwer verkäuflich, da sie schnell als gestohlenen Museumseigentum identifiziert würden. Die Kisten in der südöstlichen Ecke enthalten jedoch die Gegenstände aus dem Edelsteinflügel, die hier gelagert werden, um Platz für die Trübsumpf-Stein-Gala zu schaffen: Edelsteine und Brocken von rohem Silbererz, die alle vor Ort gefunden wurden. Die Edelsteine und Erze wiegen insgesamt zehn Kilogramm und sind 150 GM wert.

V17: DACHBODEN

Eine Wendeltreppe führt in diesen engen Raum voller willkürlich gestapelter Kisten hinauf. Durch ein großes Oberlicht dringt das Sternenlicht in den Raum.

Hier werden Requisiten für Veranstaltungen wie Rednerpulte, Tischdecken und Geschirr gelagert.

Oberlicht: Das Oberlicht ist verschlossen. Ein Charakter kann eine Aktion verwenden, um mithilfe von Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen SG-14-Geschicklichkeitswurf das Oberlicht zu öffnen. Um es aufzuschieben, ist ein erfolgreicher SG-12-Stärkewurf (Athletik) erforderlich.

Auf dem Dach liegen lose Ziegel in der Nähe des Oberlichts verstreut. Ein Charakter könnte einen Ziegelstein verwenden, um das geöffnete Dachfenster abzustützen.

ABSCHLUSS

Wenn die Charaktere mit dem Trübsumpf-Stein aus dem Museum entkommen, können sie ihn wohlbehalten zu Dr. Dannell bringen. Die Anthropologin schließt ihn in einen Kristallbehälter ein, woraufhin er inaktiv wird und seine Effekte sofort nachlassen. Dr. Dannell versichert den Charakteren, dass das Ei in ihrer Obhut vorerst unschädlich ist. Die Charaktere erhalten ihre Belohnungen, und Dr. Dannell versucht, ihre Position an der Universität zurückzubekommen. Außerdem trifft sie Vorkehrungen, damit der Trübsumpf-Stein im Kristallbehälter verbleibt. Nach deinem Ermessen kann Dr. Dannell die Charaktere um Hilfe bitten (siehe „Dr. Dannell rehabilitieren“ weiter unten).

Wenn die Charaktere den Trübsumpf-Stein nicht bis Mitternacht zu Dr. Dannell gebracht haben, schlüpft daraus ein mystisches Monster. Außerdem könnte Alda Arkin sich als Anführerin eines Syndikats erweisen. Diese Ergebnisse werden im Abschnitt „Weitere Abenteuer“ beschrieben.

FÜR DEN GOLDENEN TRESOR

Wenn die Charaktere für den Goldenen Tresor arbeiten, müssen sie den Trübsumpf-Stein bis Mitternacht zu Dr. Dannell gebracht haben. Schaffen sie das, so belohnt die Organisation sie mit einem ungewöhnlichen magischen Gegenstand ihrer Wahl (sofern du ihrer Wahl zustimmst). Der Gegenstand wird den Charakteren am nächsten Tag geliefert.

WEITERE ABENTEUER

Ist der Raubzug beendet, könnte die Geschichte des Abenteuers noch weitergehen. Verwende bei einer erfolgreichen oder gescheiterten Mission die folgenden Abenteuerideen:

MISSION ERFOLGREICH

Wenn die Charaktere den Trübsumpf-Stein zu Dr. Dannell gebracht haben, bevor das Monster geschlüpft ist, verwende die folgenden Abenteuerideen, um die Geschichte fortzusetzen:

Den Schlüpfing untersuchen: Im Krokodilgehege des Varkenbluff-Zoos ist eine merkwürdige Kreatur aufgetaucht. Sie ist aus einem Ei geschlüpft, der dem Trübsumpf-Stein ähnlich war, und hat jetzt schon eine Länge von knapp 2,5 Metern erreicht. Die Jungkrokodile des Zoos sind verschwunden, und die Tiere in der Nähe des Krokodilgeheges sind tobsüchtig geworden. Die Tierpfleger, die versucht haben, die Kreatur einzufangen, werden von Kopfschmerzen gepeinigt. Dr. Dannell versucht, den Tierpflegern klarzumachen, mit was für einer Kreatur sie es zu tun haben. Es ist an den Charakteren, den Schlüpfing aufzuhalten. Dieser wird stündlich größer. Weitere Tiere sind verschwunden oder unberechenbar geworden. Der Schlüpfing verwendet die Spielwerte eines **Ankheg** – mit dem Unterschied, dass sein Biss Giftschaden statt Säureschaden bewirkt.

Dr. Dannell rehabilitieren: Nun weiß Dr. Dannell, dass ihre Theorien über den Trübsumpf-Stein korrekt waren, und versucht, ihre Position an der Universität Varkenbluff wiederzuerlangen. Sie hat Beweise gesammelt, dass der Trübsumpf-Stein das Ei eines mystischen Monsters ist. Aber die Museumskuratorin lehnt ihren Antrag auf Rehabilitation ab – und verschwindet dann, was Dr. Dannell noch verdächtiger erscheinen lässt. Dr. Dannell bietet den Charakteren einen Anteil an ihren zukünftigen Einnahmen an, wenn sie ihr helfen, die Kuratorin zu finden und zu überzeugen, ihr Urteil über sie zu revidieren. Die Charaktere verfolgen Aldas Spur durch die bessere Gesellschaft von Varkenbluff und finden heraus, dass die Kuratorin ein Heblersyndikat anführt. Sie müssen Alda und deren Schergen stellen, um Dr. Dannells Ruf zu retten und zu verhindern, dass gestohlene historische Objekte illegal verkauft werden.

Ein weiterer Stein: Nachdem der Trübsumpf-Stein neutralisiert wurde, erfährt Dr. Dannell von einem Kollegen, dass eine weitere Expedition ein ähnliches Objekt im Trübsumpf gefunden hat. Hier steht das

Monster jedoch schon kurz vor dem Schlüpfen, und die Ausgrabungsmannschaft erlebt seltsame Phänomene. Da Dr. Dannell immer noch diskreditiert ist, obliegt es den Charakteren, sich in den gefährlichen Trübsumpf zu wagen, die Ausgrabungsmannschaft zu finden und das Ei unschädlich zu machen. Als sie jedoch bei der Ausgrabungsstätte eintreffen, ist das Monster schon geschlüpft. Sie müssen es besiegen, bevor es noch mehr Schaden anrichtet. Der Schlüpfing verwendet die Spielwerte eines **Ankheg** – mit dem Unterschied, dass sein Biss Giftschaden statt Säureschaden bewirkt.

MISSION GESCHEITERT

Wenn die Charaktere den Trübsumpf-Stein nicht rechtzeitig zu Dr. Dannell gebracht haben, verwende die folgenden Abenteuerideen, um die Geschichte fortzusetzen:

Ein gestohlener Stein: Kurz nach dem erfolglosen Raubzug der Charaktere stiehlt Alda Arkin den Stein selbst. Die Kuratorin ist insgeheim Anführerin eines illegalen Syndikats, das gestohlene historische Objekte verkauft. Sie glaubt, dass sie für dieses bemerkenswerte Stück einen hohen Preis erzielen kann. Mithilfe eines arkanen Rituals verhindert Alda, dass das Monster schlüpfen kann, aber das Ei bewirkt weiterhin schlimme Effekte. Seine mystische Energie verwandelt die Kuratorin in eine Monstrosität. Sie verschanzt sich mit dem Ei in ihrem Anwesen und kann nicht klar denken. Die Charaktere müssen die verdrehten Kreaturen in Aldas Anwesen stellen – darunter die Kuratorin selbst –, bevor der Stein noch mehr Chaos anrichten kann.

Fressrausch im Museum: Aus dem Trübsumpf-Stein schlüpft ein 2,5 Meter langes mystisches Monster, und die Effekte des Steins enden. Zunächst nimmt das Museumspersonal an, dass jemand den Stein gestohlen hat, und riegelt das Gebäude ab. Aber der Schlüpfing terrorisiert die Wärter und frisst einen nach dem anderen auf. Kuratorin Alda Arkin gesteht, dass Dr. Dannells Theorie richtig sein könnte, und heuert die Charaktere an, um den Schlüpfing aufzuhalten. Das verschlagene Monster ist mittlerweile so groß wie ein Pony und verwendet die Spielwerte eines **Ankheg** – mit dem Unterschied, dass sein Biss Giftschaden statt Säureschaden bewirkt. Es bildet Fallen aus seinem Verdauungsschleim und macht das gesamte Museum zu seinem grässlichen Lager. Die Charaktere müssen die Kreatur aufhalten, bevor diese zu groß für das Museum wird.

Wenn das mystische Monster nicht innerhalb weniger Tage besiegt wird, bricht es die Vordertüren des Museums auf und hält auf die Universität Varkenbluff zu. Das junge mystische Monster ist nun riesig und verwendet die Spielwerte eines **Behirs**. Es spricht keine Sprachen und hat einen Intelligenzwert von 18. Außerdem hat es die folgende zusätzliche Aktionsmöglichkeit:

Zauberwirken: Das mystische Monster wirkt einen der folgenden Zauber. Es benötigt dazu keine Komponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (Rettungswurf-SG 14):

Je 2-mal täglich: *Blindheit/Taubheit, Verschwimmen*
1-mal täglich: *Trugbild projizieren*

Die Stadt braucht Helden, um das Monster aufzuspüren und außer Gefecht zu setzen, bevor es noch mehr Gemetzel anrichtet.

DER TRÜBSUMPF-STEIN

Das nichtmagische Objekt namens Trübsumpf-Stein, kürzlich aus dem Trübsumpf außerhalb der Stadt Varkenbluff ausgegraben, ist das Ei eines mystischen Monsters. Der undurchsichtige, hellgrüne Stein wiegt fünf Kilogramm. Seine Oberfläche ist von abstrakten Furchen durchzogen.

Als das Ei aus dem Trübsumpf geholt wurde, wurde die Entwicklung der Kreatur darin beschleunigt. Ab 22:30 Uhr wird die steinartige Schale des Eis durchscheinend, enthüllt das Monster im Inneren und gibt alle zehn Minuten einen Impuls magischer Energie von sich. Bei jedem Puls müssen alle Kreaturen innerhalb von sechs Metern um das Ei einen SG-10-Weisheitsrettungswurf ausführen. Wenn eine Kreatur das Ei hält, ist sie bei dem Wurf im Nachteil. Wenn das Ei in einem *Nimmervollen Beutel* oder einen anderen extradimensionalen Raum platziert wird, geht der Effekt stattdessen vom Behälter aus. Wenn der Rettungswurf einer Kreatur scheitert, wirkt ein Effekt auf sie, der durch einen Würfelwurf anhand der Tabelle „Effekte des Trübsumpf-Steins“ bestimmt wird. Wird der nächste Effekt auf die Kreatur bestimmt, so hört der vorige auf zu wirken. Die Effekte enden, wenn das Ei schlüpft oder in den Kristallbehälter eingeschlossen wird, den Dr. Dannell bereitstellt.

EFFEKTE DES TRÜBSUMPF-STEINS

W12 Effekt

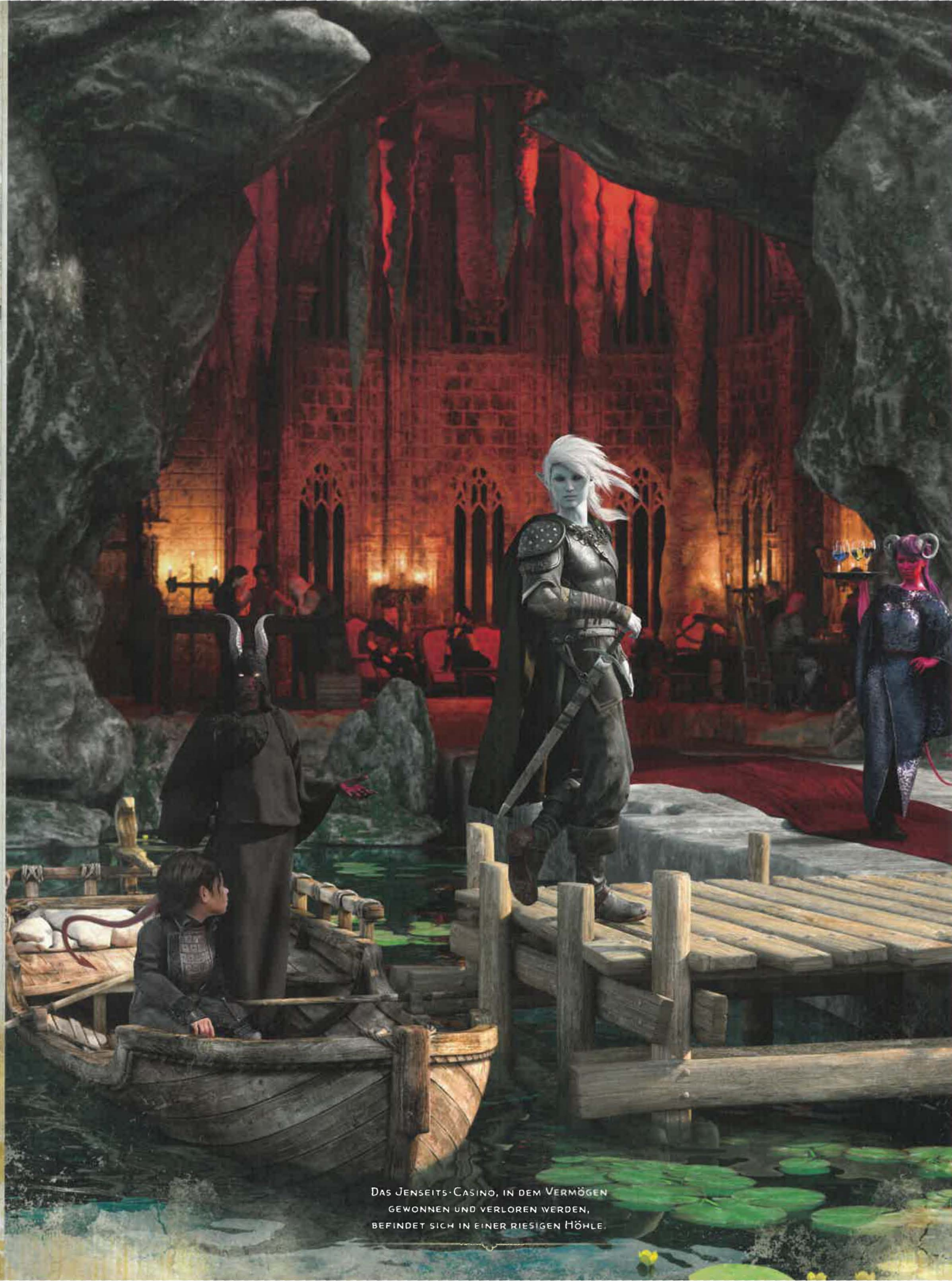
- 1 Böses Gewisper in einer fremden Sprache greift dein Bewusstsein an. Du wirst anfällig für psychischen Schaden und kannst dich nicht auf Zauber konzentrieren.
- 2 Adrenalin schießt dir durch die Adern. Du bist bei Attributs- und Rettungswürfen auf Stärke im Vorteil.
- 3 Deine Glieder fühlen sich bleiern an, dein Körper reagiert träge. Du bist bei Attributs- und Rettungswürfen auf Geschicklichkeit im Nachteil.
- 4 Deine Haut nimmt einen seltsamen Glanz an. Du bist gegen Stich- und Hiebschaden resistent.
- 5 Deine Schrittbewegungsrate erhöht sich um 1,5 Meter.
- 6 Dein Verstand wird in tausend Richtungen gezerrt, und du kannst dich nicht konzentrieren. Du bist bei Angriffswürfen im Nachteil.
- 7 Es pulsiert in deiner Haut, als ob Ungeziefer in deinem Fleisch wimmelt. Du bist bei Attributs- und Rettungswürfen auf Charisma im Nachteil.
- 8 Deine Gelenke versteifen sich. Du bist bei Attributs- und Rettungswürfen auf Geschicklichkeit im Nachteil.



DER TRÜBSUMPF-STEIN

W12 Effekt

- 9 Du ahnst Angriffe gegen dich voraus. Angriffswürfe gegen dich sind im Nachteil.
- 10 Dein Denken ist verlangsamt, als ob du gerade aus schrecklichen Alpträumen erwacht wärst. Du bist bei Attributs- und Rettungswürfen auf Intelligenz im Nachteil.
- 11 Deine Sinne sind abgestumpft, als bestünde eine unsichtbare Barriere zwischen dir und der Realität. Du bist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung) im Nachteil.
- 12 Eine schimmernde Schicht bedeckt dich. Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine RK.



DAS JENSEITS-CASINO, IN DEM VERMÖGEN
GEWONNEN UND VERLOREN WERDEN,
BEFINDET SICH IN EINER RIESIGEN HÖHLE.

DIE STYGISCHE ERÖFFNUNG



EM JENSEITS-CASINO GEWINNT DER SIEGER DES Drei-Drachen-Ante-Wettkampfs, der als Minauros-Einladungsturnier bekannt ist, einen beträchtlichen Geldpreis sowie eine goldene Erinnyen-Statue. Eine ehemalige Spielerin, die noch eine Rechnung offen hat, heuert die Charaktere an, die Statue und das Gold aus dem Tresor des Casinos zu stehlen, bevor das Turnier endet und der Sieger feststeht. Die Charaktere müssen das Casino erkunden, die Beute stehlen und entkommen.

HINTERGRUND DES ABENTEUERS

Verity Kye, eine erfahrene Drei-Drachen-Ante-Spielerin und gerissene Tiefling-Unternehmerin, hat jahrelang an großen Turnieren teilgenommen, viele gewonnen und sich so einen Namen gemacht.

Dabei lernte Verity einen gnomischen Spieler namens Quentin Knebeltasche kennen. Die beiden verstanden sich auf Anhieb und schmiedeten einen Plan, um genug Geld für ein eigenes Casino zu sparen. Als es gerade so aussah, als wäre es so weit, verschwand Quentin mitsamt dem Geld – nur um Jahre später wieder aufzutauchen, nachdem er mit dem gestohlenen Geld das Jenseits-Casino gebaut hatte.

Jetzt bittet Verity die Charaktere, den Tresor des Jenseits-Casinos zu knacken und die Erinnyen-Statue zu stehlen, die der Preis für den Gewinn des Drei-Drachen-Ante-Turniers im Casino ist – sowie ihren Anteil des Geldes. Für Verity geht es nicht um das Geld oder die Statue. Sie will sicherstellen, dass Quentin für seinen Verrat leidet und dass er weiß, wer ihn dafür bezahlen lässt.

DEN GOLDENEN TRESOR VERWENDEN

Fungiert der Goldene Tresor als Schutzherr, so wird den Charakteren ein goldener Schlüssel auf eine Weise deiner Wahl zugestellt. Wenn die Charaktere diesen Schlüssel verwenden, um ihre Spieluhr zu öffnen, springt der Deckel auf, und eine beruhigende Stimme sagt Folgendes:

„Seid begrüßt, Agenten. Einer Verbündeten des Goldenen Tresors namens Verity Kye wurden ihre Ersparnisse von einem hinterhältigen Spielpartner gestohlen. Wir haben eine Gelegenheit gefunden, diesen Fehler zu korrigieren. Für diese Mission, sofern Ihr sie übernehmen wollt, müsst Ihr das Jenseits-Casino infiltrieren und eine Statue und eine Geldsumme stehlen. Trefft Euch mit Verity in der Taverne Solewitwe, um mehr zu erfahren. Viel Glück, Agenten.“

Wenn die Spieluhr geschlossen wird, verschwindet der goldene Schlüssel.

DAS ABENTEUER STARTEN

Die Charaktere beginnen dieses Abenteuer in der Solewitwe, einer örtlichen Taverne in der Nähe des Wassers, nachdem sie Anweisungen vom Goldenen Tresor (siehe oben) oder eine mysteriöse Einladung erhalten haben, eine „vorteilhafte Gelegenheit“ mit einer Frau namens Verity Kye zu besprechen. Diese wartet im Hinterzimmer der Solewitwe auf sie.

ROLLENSPIEL: VERITY KYE

Verity Kye ist mutig, selbstbewusst und wirklich freundlich – allerdings nicht immer nett. Quintins Verrat traf sie gleich doppelt – die Täuschung eines potenziellen Geschäftspartners schmerzte, doch ein Verrat von jemandem, den sie als Freund betrachtete, ist unverzeihlich.

Verity hat wenig Geduld mit Betrügnern und Lügnern, von Täuschungen am Kartentisch abgesehen. Zwar erwartet sie von den Charakteren keine völlige Ehrlichkeit, doch ein offenkundiger Betrug oder der Versuch, sie zu hintergehen, lassen sie rasch zornig werden.

IN DER SOLEWITWE

Verity Kye (neutral gut, Tiefling-**Spionin**) sitzt geduldig an einem Tisch im Hinterzimmer und unterhält sich mit den Charakteren, falls sie allein oder in Zweiergruppen eintreffen. Sobald alle Charaktere angekommen sind, bittet Verity die letzten, die eintreten, die Tür zu schließen.

Um diese Szene zu beginnen, lies den folgenden Text vor:

Das Hinterzimmer der Soleyitwe ist mit einem polierten Holztisch, Gemälden, die hiesige Landschaften zeigen, und gusseisernen Laternen gut eingerichtet. Auf dem Tisch stehen üppig gefüllte Teller neben einer dampfenden Teekanne bereit.

Die Tieflingfrau vor euch hat rote Haut, kobaltblaue Augen und zu langen Zöpfen geflochtenes lockiges weißes Haar. Schwarze Hörner ragen wie enge Spiralen aus ihrer Stirn.

„Danke, dass Ihr meine Einladung angenommen habt. Ich bin Verity Kye, und was ich gleich mit Euch besprechen werde, erfordert höchste Geheimhaltung. Ich kann gar nicht genug betonen, wie wichtig es ist, dass nichts von dem, was hier gesprochen wird, nach draußen dringt.“

Nachdem die Charaktere Verity versprochen haben, über ihre Mission zu schweigen, erzählt sie ihnen von der Aufgabe:

„Das Jenseits-Casino ist eine neue, auf den Neun Höllen beruhende Attraktion außerhalb der Stadt. Der Besitzer Quentin Knebeltasche hat es mit dem mir gestohlenen Geld erbaut, und ich möchte, dass Ihr ihm die Hölle heiß macht. Er veranstaltet dort derzeit ein Turnier. Ihr sollt die Erinnyen-Statue stehlen, die er als Preis vergeben will, und ihn vor den berühmten Turnierteilnehmern in Verlegenheit bringen. Zudem sollt Ihr die 5.000 Goldstücke zurückholen, die er mir gestohlen hat. Bringt die Statue und das Gold hierher. Ich werde auf Euch warten.“

Verity kann den Charakteren ein Transportmittel, eine grobe Karte des Casinos (siehe „Veritys Karte“ unten) und einen *Nimmervollen Beutel* für den Transport der Beute zur Verfügung stellen. Sie bietet den Charakteren an, 100 GM pro Person zu zahlen, und tritt jeden Anspruch auf zusätzliche Münzen oder Gegenstände ab, die sie im Casino an sich bringen. Ein Charakter, der mit ihr über die Belohnung verhandelt und einen SG-15-Charismawurf (Einschüchtern oder Überzeugen) besteht, kann sie dazu überreden, die Belohnung auf 150 GM pro Person zu erhöhen.

Die Charaktere haben etwas mehr als 48 Stunden Zeit, um die Erinnyen-Statue zu stehlen, da das Turnier in zwei Nächten endet und der Gewinner mit der Statue abreisen wird. Zwar können die Charaktere versuchen, dem Gewinner die Statue bei der Abreise abzunehmen, doch Verity möchte den Raubzug so weit wie möglich auf Quentin beschränken, um ihn öffentlich zu beschämen.

VERITYS NIMMERVOLLER BEUTEL

Veritys *Nimmervoller Beutel* besteht aus violettem Stoff mit roten Nähten und funktioniert wie ein normaler *Nimmervoller Beutel* – mit einer Ausnahme: Um Gegenstände aus der Tasche zu nehmen, muss der Besitzer das Befehlswort „Hyazinthe“ sagen. Sie bekam den Beutel von einer Freundin geschenkt, nachdem sie ihr erstes professionelles Turnier gewonnen hatte – ironischerweise das Turnier, bei dem sie Quentin besiegt hatte.

Wenn Verity der Gruppe den *Nimmervollen Beutel* gibt, verrät sie das Befehlswort nicht.

VERITYS KARTE

Die Karte, die Verity den Charakteren gibt, ist ein handgezeichneter Grundriss des Casinos und der nur für Mitarbeiter zugelassenen Bereiche, wie auf Karte 2.1 zu sehen ist. Verity hat den Zwerg Gildur Draak, der bei der Baufirma, die das Casino errichtet hat, beschäftigt ist, für Informationen über die nichtöffentlichen Bereiche des Gebäudes bezahlt. Allerdings ist Verity künstlerisch nicht besonders begabt, daher ist die Karte vermutlich nicht ganz korrekt.

WAS VERITY ÜBER DAS CASINO WEISS

Verity kann den Charakteren ungefähr sagen, was sie erwartet, war jedoch selbst noch nicht im Casino und kennt daher keine Details. Sie gibt den Charakteren folgende Informationen:

Ankunft: Besucher und Personal erreichen und verlassen das in einer Höhle gelegene Casino per Holzboot über den zur Höhle führenden Fluss. (Verity kennt keinen anderen Weg, das Casino zu betreten.)

Mitarbeiter: Das Casino beschäftigt nur Tieflinge.

Mitarbeiterbereiche: Die Türen zu den Mitarbeiterbereichen haben einen hellgrünen Rand und sind magisch verschlossen. Um sich Zugang zu verschaffen, benötigen die Charaktere vermutlich eine Zugangskarte, um die magischen Schlösser zu öffnen.

Sicherheitsspiegel: Magische Sicherheitsspiegel im gesamten Casino, auf Veritys Karte mit roten Symbolen markiert, projizieren ihre Reflexionen auf zwei Spiegel im Sicherheitsbüro (Bereich J16).

Der Gewinn: Die Goldmünzen und die Erinnyen-Statue werden im Tresor aufbewahrt. (Verity ist nicht ganz korrekt informiert. Die Münzen befinden sich im Tresor, aber die Statue wird im Bereich J9 ausgestellt, wo das Turnier stattfindet.)

ERWISCHT WERDEN

Wird mindestens ein Charakter beim Bestehen des Casinos erwischt, versuchen die Wachen, ihn oder sie festzunehmen. Gefangene Charaktere werden in die Arrestzellen (Bereich J17) gebracht. Quentin sucht sie eine Stunde später auf. Wenn die Charaktere verraten, dass sie für Verity Kye arbeiten, lacht der Gnom und macht ihnen ein Gegenangebot (Details siehe Bereich J14). Sollten die Charaktere sein Gegenangebot ablehnen, lässt Quentin sie aus dem Casino werfen und mit einem Boot flussaufwärts schaffen.



DEN RAUBZUG PLANEN

Wie die Charaktere den Raubzug ausführen, bleibt ihnen überlassen. Ermögliche deinen Spielern, ihrer Kreativität freien Lauf zu lassen.

Es wäre ratsam, wenn die Charaktere das Casino vor dem Raubzug erkunden und so viel wie möglich über den Grundriss, das Personal und die Sicherheitsvorkehrungen in Erfahrung bringen. Sie können auch versuchen, sich Mitarbeiteruniformen und Zugangskarten zu besorgen.

VERKLEIDUNGEN

Die Kartengeber, Bedienungen und anderen Angestellten tragen elegante Uniformen aus schwarzen Smokinghosen und roten Jacken mit schmalen Revers. Die Charaktere können versuchen, die Uniformen zu stehlen, um sich als neue Mitarbeiter auszugeben. Der einfachste Ansatz wäre, Uniformen aus der Wäscherei (Bereich J7) zu stehlen.

Da alle Casinoangestellten Tieflinge sind, benötigen Charaktere anderer Völker Verkleidungsausrüstung oder entsprechende Magie, um sich als Angestellte auszugeben.

Wann immer ein verkleideter Charakter in eine Situation gerät, in der die Verkleidung auffallen könnte, weil ihn jemand gründlicher in Augenschein nimmt, muss er einen Charismawurf (Täuschen) ausführen. Ist das Ergebnis des Wurfs höher als der passive Weisheitswert (Wahrnehmung) der Person, wirkt die Verkleidung überzeugend. Anderenfalls durchschaut die Person die Verkleidung und alarmiert entweder den Sicherheitsdienst oder verlangt für ihr Schweigen ein geringes Bestechungsgeld von 5 GM.

MITARBEITER-ZUGANGSKARTEN

Jeder Casinoangestellte besitzt eine Zugangskarte aus grünem Metall, auf die ein lächelnder, zwinkernder Teufel geprägt ist. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Bannmagie um die Karte.

Jeder, der im Besitz einer Zugangskarte ist, kann verschlossene Türen im Casino öffnen und den *Arkane-Schloss-Zauber* so umgehen.

Ein Charakter kann als Aktion und mit einem erfolgreichen SG-15-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) versuchen, einem Angestellten in der Nähe die Zugangskarte zu stehlen. Misslingt der Wurf um mindestens 5, bemerkt der Mitarbeiter den verpatzten Diebstahl und ruft um Hilfe. Anderenfalls bleibt ein misslungener Wurf unbemerkt.

DAS JENSEITS-CASINO

Das Jenseits-Casino liegt rund fünf Kilometer nördlich von der nächsten Stadt. Es ist ein architektonisches Wunder und wurde in eine natürliche Höhle gebaut, die von einem Fluss mit dem Spitznamen Styx geschaffen wurde. Da der echte Styx einen Weg ins Jenseits darstellt, bezeichnete Quentin Knebeltasche sein Etablissement als das Jenseits-Casino.

Der Fluss fließt durch das Casino und ergießt sich danach als Wasserfall in ein größeres Gewässer, das ein See oder ein Ozean sein kann – je nachdem, wo das Abenteuer spielt. Über den Wasserfall kann man das Casino nicht sicher betreten oder verlassen.

IM CASINO ANKOMMEN

Die Charaktere können die ihnen von Verity angebotene Kutsche nehmen oder das Casino auf anderem Weg erreichen. An einer Weggabelung sehen sie ein frisch gestrichenes und lackiertes Schild mit der Aufschrift „Hier geht es ins Jenseits!“, in auffälliger goldener Schrift und mit einem Pfeil, der den schmaleren Pfad hinunterzeigt. Charaktere, die dieser Route folgen, gelangen nach kurzer Zeit zu einer gepflasterten Wendeschleife und einem Parkplatz, auf dem Kutschenfahrer warten können, während ihre Fahrgäste spielen.

Als die Charaktere aus der Kutsche steigen, werden sie von einem Tiefling-**Gemeinen** in roter Robe begrüßt, der sie im Jenseits-Casino willkommen heißt. Der Tiefling führt sie eine hell erleuchtete Reihe von Anlegern entlang, an denen Boote bereitstehen, um die Charaktere flussabwärts zu bringen. In einiger Entfernung befindet sich der Eingang des Casinos an der Stelle, an der der Fluss im Höhleneingang verschwindet.

BOOTSFAHRT

Ein Tiefling-Fährmann (**Gemeiner**) in schwerer Kapuzenrobe wartet schweigend darauf, Charaktere zum Casino zu bringen.

Er übernimmt die Rolle von Charon auf dem eigentlichen Styx. Der Tiefling nimmt seine Kapuze nicht ab und spricht nicht mit Passagieren. Falls die Charaktere den Fährmann berühren oder versuchen, ihm die Kapuze herunterzuziehen, fällt der Fährmann aus der Rolle und bittet sie, damit aufzuhören – der Tiefling macht nur seine Arbeit.

Wenn die Charaktere das Casino zum ersten Mal betreten, lies Folgendes vor:

Der Fährmann lenkt das Boot geschickt den Fluss hinab und in einen unterirdischen Kanal. Als der Höhleneingang euch verschluckt, hört ihr über das Echo eines fernen Wasserfalls hinweg Musik.

Die Höhlendecke befindet sich weit über euren Köpfen, und tanzende Lichter flirren um zahlreiche Stalaktiten. Der Fluss schlängelt sich durch das Casino, teilt die höhlenartige Kammer und fließt mehrfach unter bogenförmigen Steinbrücken hindurch. Der offene Raum ist mit Kartentischen und anderen Spielstationen gefüllt. An diesen sitzen laut schwatzende Gäste. Aus den Tiefen der Höhle, deren Einrichtung Begeisterung, Gelegenheit und Exzess suggeriert, dringt Jubel herüber.

Der Fährmann steuert euer Boot ans linke Ufer, wo es schaukelnd gegen einen hölzernen Anleger stößt. Mit einer Hand deutet der Fährmann auf die funkelnden Attraktionen vor euch und sagt mit tiefer, rauher Stimme: „Willkommen im Jenseits, wo die Versuchung wartet.“

Die Charaktere können das Boot verlassen und frei erkunden, was das Casino zu bieten hat. Jeder Charakter, der dem Fährmann zwei Münzen Trinkgeld gibt, erhält Inspiration.

MERKMALE DES CASINOS

Das Jenseits-Casino befindet sich in einer natürlichen Höhle. Die allgemeinen Merkmale sind nachstehend beschrieben.

BELEUCHTUNG UND MUSIK

Das Casino wird durch geplante *Tanzende-Lichter*-Zauber erhellt, die Flammen in höllischen Farben erzeugen. Diese Lichter schweben und flirren in unterschiedlichen Höhen. Die Wandleuchten in den Mitarbeiter-tunneln sind mit *Dauerhafte Flamme* verzaubert.

Die Musik, die im gesamten Casino gespielt wird, ist illusorisch und erinnert an Country-Musik. In den Mitarbeiterbereichen ist die Musik sehr viel leiser.

DECKEN

Die Decke in den öffentlichen Bereichen des Casinos ist 15 Meter hoch und mit Stalaktiten geschmückt. Die Decken in den Mitarbeiterbereichen sind sechs Meter hoch.

KASSENSTATIONEN

Das Casino verfügt über vier Kassenstationen (in den Bereichen J2 und J4), an denen Tiefling-Kassierer (**Gemeine**) mit lächelnden Teufelsmasken Geld wechseln oder Bargeld gegen Chips eintauschen. Bei den Chips handelt es sich um dünne, bemalte Holzscheiben. Auf beiden Seiten der Chips ist das Emblem des Casinos eingestanzt: eine goldene Heugabel.

Die Kassierer verfügen nicht über Bargeld, sondern sind auf ein magisches Siegel auf dem Tisch vor sich eingestimmt. Ein Kassierer legt Münzen auf das Siegel und schickt sie direkt in den Tresor oder entnimmt sie ihm auf dieselbe Weise. Abhebungen von mehr als 250 GM erfordern einen zweiten Kassierer, um die Transaktion zu bestätigen. Transaktionen, die durch die Siegel erfolgen, werden automatisch im magischen Hauptbuch im Sekretariat (Bereich J15) aufgezeichnet.

MITARBEITERBEREICHE

Um die Mitarbeiterbereiche zu betreten, benötigt man eine Zugangskarte (siehe „Mitarbeiter-Zugangskarten“ weiter oben im Abenteuer).

Sicherheitskräfte, die unbefugten Personen in Mitarbeiterbereichen antreffen, werden diese sofort hinausbegleiten. Sollten sich diese Individuen widersetzen, versuchen die Wachen, die Eindringlinge festzunehmen und in die Arrestzellen (Bereich J17) zu bringen.

SICHERHEITSLEUTE

Fünf Tiefling-Wachleute (verwende die Spielwerte vom **Schlägern**) patrouillieren im Casino, ein sechster steht neben der Vitrine mit der Erinnyen-Statue (in Bereich J9). Wenn die Charaktere für Unruhe sorgen, bewegt sich die nächste Wache auf sie zu und versucht, das Problem ohne Gewaltanwendung zu lösen. Wird sie angegriffen, reagiert die Wache entsprechend und ruft Verstärkung. Die anderen Wachen treffen drei Runden später ein.

SICHERHEITSSPIEGEL

Überall im Casino befinden sich Sicherheitsspiegel, die in einer Höhe von 3,6 Metern über dem Boden an der Wand verankert sind. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura von Erkenntnismagie um jeden Spiegel. Ein Spiegel ist ein großer Gegenstand, besitzt eine RK von 13, 5 Trefferpunkte und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun. Die Sicherheitsspiegel dienen nicht nur als normale Spiegel, sondern zudem als magischer Ausspähungsgegenstand, durch den die Wachen im Sicherheitsbüro (Bereich J16) wie durch ein Fenster blicken können. Wird *Magie bannen* auf einen Sicherheitsspiegel gewirkt, ist er zehn Minuten lang nur ein normaler Spiegel.

Das Zerschneiden eines Spiegels oder das Unterdrücken seiner Magie führt dazu, dass zwei Wachen aus Bereich J16 der Sache auf den Grund gehen und Quentin Bericht erstatten.

TÜREN

Die Innentüren des Casinos bestehen aus Holz. Auf alle Türen zu den Mitarbeiterbereichen, dem Tresorflur und dem Tresorraum wurde der Zauber *Arkane Schloss* gewirkt. Diese Türen haben eine hellgrüne Zierleiste, damit die Besucher sie gut erkennen können. (Auf Karte 5.2 sind diese Türen mit Punkten markiert, um anzuzeigen, dass sie verschlossen sind.)

Die Mitarbeiter des Casinos verwenden Zugangskarten (siehe „Mitarbeiter-Zugangskarten“ weiter oben im Abenteuer), um die *Arkane-Schloss*-Zauber an den Türen zu umgehen, die mit einem SG-25-Stärkewurf (Athletik) aufgebrochen werden können.

WÄNDE UND BÖDEN

Die Außenmauern des Casinos bestehen aus rauem, natürlich behauenen Stein. Die 60 Zentimeter dicken Innenwände sehen natürlich aus, wurden jedoch mit *Stein-formen*-Zauber geschaffen. Die Böden bestehen aus glattem, bearbeitetem Stein und sind mit grellen Teppichen bedeckt.

BETRÜGEN

Wird ein Gast beim Betrug erwischt, führen ihn 1W3 Wachen (verwende die Spielwerte von **Schlägern**) ihn in die Arrestzellen (Bereich J17). Der Betrüger wird am nächsten Morgen freigelassen, von den Wachen zu einem Boot gebracht, die ihm raten, nie mehr zurückzukehren, und flussaufwärts geschickt.

GLÜCKSSPIELE

Das Casino bietet seinen Gästen viele Abwechslungen, wobei Glücksspiele die beliebtesten sind.

DREI-DRACHEN-ANTE

Drei-Drachen-Ante ist ein Kartenspiel. Wenn du ein Drei-Drachen-Ante-Deck besitzt, kannst du das Kartenspiel auch am Tisch spielen. Anderenfalls wird das Ergebnis eines Drei-Drachen-Ante-Spiels mit mehreren W12 und den folgenden Regeln ermittelt:

Schritt 1: Bestimme per Zufall, wer die Karten austeilt.

Schritt 2: Jeder Teilnehmer (einschließlich des Kartengebers) macht seinen Einsatz und würfelt dann fünf W12, um seine Hand zu bestimmen, wobei diese Würfe den anderen Teilnehmern verborgen bleiben.

Schritt 3: Angefangen mit dem Spieler links vom Kartengeber und dann im Uhrzeigersinn deckt jeder Teilnehmer einen seiner Würfe auf. Dieser Schritt wird noch zweimal wiederholt. In der zweiten und dritten Runde kann jeder Teilnehmer seinen Einsatz erhöhen, bevor er den nächsten Wurf aufdeckt. Die anderen Teilnehmer haben drei Optionen: mitgehen, ihren Einsatz erhöhen – in diesem Fall müssen alle Teilnehmer der Reihe nach mitgehen – oder aussteigen, wodurch sie ihren Einsatz aufgeben und aus dem Spiel ausscheiden.

Schritt 4: Jeder Teilnehmer, der nicht ausgestiegen ist, zählt die Gesamtsumme seiner Würfe zusammen. Wer das höchste Ergebnis erzielt, gewinnt. Der Sieger gibt in der nächsten Runde die Karten – vorausgesetzt, er möchte weiterspielen.

LEBEN UND TOD

Leben und Tod ist ein Würfelspiel, das zwischen dem Haus (vertreten durch einen Geber) und einem Spieler gespielt wird. An einem Tisch finden bis zu fünf Spieler Platz, die gegen das Haus antreten.

Um zu spielen, macht jeder Spieler seinen Einsatz, und sobald dies passiert ist, würfeln das Haus und die Spieler jeweils mit einem W20. Würfelt ein Spieler niedriger als der Geber, gewinnt das Haus. Ein Spieler, der höher würfelt als der Geber, erhält seinen Einsatz sowie denselben Betrag vom Haus zurück.

Krieg: Bei einem Gleichstand zwischen Spieler und Haus hat der Spieler zwei Optionen: Er kann aufgeben und die Hälfte seines Einsatzes verlieren oder „in den Krieg ziehen“ und seinen Einsatz verdoppeln, wonach Spieler und Geber beide erneut würfeln.

Dem Glück auf die Sprünge helfen: Wenn ein Spieler auf Leben und Tod würfelt und gewinnt, kann er sich entscheiden, beim nächsten Einsatz ein höheres Risiko zu gehen. In diesem Fall setzt er alles, was er beim letzten Wurf gewonnen hat (den Einsatz plus die Gewinne vom Haus). Gewinnt er, zahlt Haus das Doppelte seines Einsatzes.

KUPFER-SPIELAUTOMATEN

Diese Maschinen, die von einigen Casinobesuchern als „hinterlistige Teufel“ bezeichnet werden, sind einfache Uhrwerkgeräte, in die man Kupfermünzen einwirft. Jede Maschine hat einen federbelasteten Hebel und fünf identische Drehzylinder, die Walzen genannt werden. Sechs goldene infernale Runen wurden auf jede Walze gemalt. Ein Spieler wirft zwischen ein und neun Kupfermünzen in den Schlitz der Maschine und zieht dann den Hebel, wodurch sich die Walzen drehen, anhalten und eine Reihe von fünf Runen anzeigen. Bei drei oder mehr zueinanderpassenden Runen hat der Spieler gewonnen.

Um das Ergebnis zu bestimmen, muss der Spieler 5W6 würfeln. Die Würfel stellen die fünf Walzen mit infernalischen Runen dar. Das Ziel des Spielers ist, so viele gleiche Augenzahlen wie möglich zu würfeln. Der entsprechende Gewinn wird wie in der Tabelle „Kupferspielautomaten-Gewinne“ gezeigt ausbezahlt.

KUPFERSPIELAUTOMATEN-GEWINNE

5W6-Ergebnisse	Gewinne
Drei gleiche Runen	2:1
Vier gleiche Runen	4:1
Fünf gleiche Runen	10:1

QUENTIN KNEBELTASCHE

Quentin Knebeltasche (rechtschaffen böse, Gnom-Adeliger) sieht ein bisschen teuflisch aus. Er trägt sehr auffällige Kleidung, sein welliges Haar nach hinten gekämmt, einen gewirbelten Schnurrbart und einen langen, spitzen Ziegenbart. Nur die Sommersprossen rings um seine Nase passen nicht zu seinem diabolischen Erscheinungsbild.

Quentin war früher professioneller Drei-Drachen-Ante-Spieler, aber sein Aufstieg endete vor zehn Jahren, als er bei einem großen Turnier das letzte Spiel und damit das gesamte Turnier gegen eine recht neue Spielerin verlor, eine junge Tieflingfrau namens Verity Kye.

Diese seiner Meinung nach schreckliche Demütigung hat Quentin Verity nie verziehen, und er schwor, sich an ihr zu rächen. Während der nächsten Jahre hat er sich vermeintlich mit ihr angefreundet, ist mit ihr zu Turnieren gereist und hat mit ihr davon geträumt, ein eigenes Casino zu besitzen und zu betreiben. Doch vor drei Jahren sah er seine Gelegenheit gekommen, stahl all das Geld, das sie zusammengetragen hatten, und verschwand aus Veritys Leben. Die Eröffnung des Jenseits-Casinos stellte die Vollendung von Quintins Racheplan dar, daher ist er am Eröffnungswochenende in seinem Element. Insgeheim hofft er, Verity würde ihn zur Rede stellen, damit er ihr ins Gesicht lachen kann.

Allein hätte Quentin seine Ziele nicht erreichen können. Um sein Casino Wirklichkeit werden zu lassen, verkaufte er seine Seele an Mammon, den Erzteufel von Minauros, der dritten Ebene der Neun Höllen. Dafür stellte einer von Mammons Untergebenen den Kontakt zwischen Quentin und einigen Zaubern her, die ihm beim Bau und der Einrichtung des Casinos halfen.



ABENTEUERER VERTREIBEN SICH DIE ZEIT DAMIT, DREI-DRACHEN-ANTE ZU SPIELEN, WÄHREND SIE DAS JENSEITS-CASINO AUSKUNDSCHAFTEN.

ROLLENSPIEL: QUENTIN

Quentin sieht sich als Veritys Opfer und stellt sich als Märtyrer dar, weil er gegen sie verloren hat. Er sieht den Diebstahl und sein neues Casino als seine Chance, das Gleichgewicht wiederherzustellen und seine Würde zurückzuerlangen.

Quentin ist ein klassischer Bösewicht, der gerne Monologe hält, wenn man ihn lässt – wie sollen die Charaktere denn sonst von seiner Brillanz erfahren?

QUENTINS AUFENTHALTSORT

Du entscheidest, wo Quentin sich gerade aufhält. Wenn er nicht mit Gästen plaudert oder die Moral der Mitarbeiter im Casino stärkt, ist er normalerweise in seinem Büro (Bereich J14). Außerdem besucht er gern die Arrestzellen (Bereich J17), um Gäste zu befragen, die von Sicherheitskräften festgenommen wurden.

CASINOGÄSTE

Im Jenseits-Casino wimmelt es von Gästen aus aller Welt. Würfle anhand der Tabelle „Casinogäste“, um einen Gast zu bestimmen, oder wähle zufällig einen aus, wenn er benötigt wird.

CASINOGÄSTE

W6 Gast

- 1 Lysa Silberzunge (neutral, Tiefling-**Adelige**) möchte ihr langweiliges müßiges Leben aufpeppen.
- 2 Georgie Simmons (neutral gut, menschlicher **Gemeiner**) ist ein verblendeter Verlierer, der sich um jeden Preis amüsieren will.
- 3 Karlton Keyes (rechtschaffen neutral, menschlicher **Gemeiner**), ein Händler, der ein eigenes Casino eröffnen möchte und Recherche betreibt.
- 4 Lowell Messingborn (neutral gut, Zwerg-**Gemeiner**) hält Spielen für Zeitverschwendung und begleitet seine Schwester Lorna.
- 5 Lorna Messingborn (rechtschaffen neutral, Zwerg-**Gemeine**) ist eine pragmatische Spielerin an den Kupfer-Spielerautomaten und glaubt, den Algorithmus der Maschinen ergründet zu haben.
- 6 Rythil Ire (chaotisch neutral, Elf-**Adeliger**) möchte die Cocktails an der Malbolge-Bar genießen und im Spa den Stress vergessen.



ORTE IM JENSEITS-CASINO

Das Casino ist in neun Spiel- und Unterhaltungsbereiche unterteilt. Am Nordende des Casinos befindet sich eine 24 Meter hohe Felswand. Der Fluss, der durch das Casino fließt, ergießt sich über die Klippe am Aussichtspunkt (Bereich J10) in ein darunter liegendes größeres Gewässer.

Folgende Orte sind auf Karte 2.2 vermerkt.

J1: ANLEGERBEREICH

An zwei hölzernen Anlegern legen die Holzboote für die Casinogäste an. Zwei Tiefling-Mitarbeiter (**Gemeine**) helfen den Gästen beim Ein- und Aussteigen.

Von den Gästen wird erwartet, dass sie sich an die Regeln des Casinos halten, die auf Plakaten in der Nähe der Anleger hängen. Auf den Plakaten steht Folgendes:

REGELN IM JENSEITS:

Das Betreten des Styx ist verboten.

Nicht betrügen. (Betrüger fliegen immer auf.)

Keine anderen Gäste oder das Personal belästigen oder bedrohen.

Waffen haben stets versteckt oder in der Scheide zu bleiben.

Nur Mitarbeiter dürfen durch grün eingefasste Türen gehen.

GEWINNEN, GEWINNEN, GEWINNEN!

J2: AVERNUS

In diesem Bereich befinden sich Drei-Drachen-Ante-Tische und Kupfer-Spielautomaten. Unmittelbar südlich der Spieltische stehen die beiden Kassenhäuschen. Nördlich des Spielbereichs liegt eine abgesonderte Lounge mit einer kleinen Bar sowie Sesseln und Sofas.

Sicherheitsspiegel: Ein Sicherheitsspiegel hängt in der südöstlichen Ecke mit Blick auf den Spielbereich. Ein weiterer Sicherheitsspiegel hängt an der Nordwand über den Sesseln im Loungebereich.

J3: DIS

In diesem Bereich stehen mehrere Reihen mit Kupfer-Spielautomaten sowie fünf „Leben und Tod“-Tische mit unterschiedlichen Einsätzen: 1 KM, 5 KM, 1 SM, 1 GM und 10 GM.

J4: MINAUROS

Eine schmale Rennbahn verläuft durch die Mitte dieses Bereichs, um die sich rufende und jubelnde Gäste drängen. Nummerierte Ratten laufen über die jeweiligen Bahnen. Sobald die Ratten die Ziellinie überqueren, triumphieren einige Gäste, während andere geknickt stöhnen. Unmittelbar südlich der Strecke stehen zwei bequeme Sessel neben zwei Kassenhäuschen, in denen Tieflinge mit Teufelsmasken arbeiten.

Sicherheitsspiegel: Ein Sicherheitsspiegel überblickt die Kassenhäuschen in der südwestlichen Ecke. Ein weiterer Sicherheitsspiegel hängt in der nordwestlichen Ecke dieses Bereichs mit Blick auf die Rennbahn.

J5: MALBOLGE-BAR

In der Malbolge-Bar gibt es zwei Tresen, zahlreiche Polstersessel und gemütliche Kissen. Die Tiefling-Barkeeper (**Gemeine**) servieren Spirituosen und ein bitteres Bier namens Schwefelbräu. Dieses Bier wird in Kupferflaschen serviert, die mit tänzelnden Teufelchen verziert sind. Die Gäste können hier für 1 KM pro Stück Zigarren kaufen.

Sicherheitsspiegel: Ein weiterer Sicherheitsspiegel hängt in der nordwestlichen Ecke dieses Bereichs, mit Blick auf die Rennbahn und den Sitzbereich.

J6: PHLEGETHOSIANISCHES SPA & STYGISCHE BÄDER

Die Luft ist hier wärmer und feuchter als im Rest des Kasino und riecht nach Schwefel. Eine Tieflingfrau hinter einem Schreibtisch lächelt freundlich. Hinter ihr sind Chintzvorhänge zugezogen.

„Liebe Seelen!“, sagt sie. „Wie wäre es mit einer entspannenden Massage, einem Saunabesuch oder einem warmen Bad?“

Der Tiefling-Angestellte (**Gemeine**) macht gern einen Termin für eine Massage oder einen Besuch der Sauna oder Bäder. Die Gäste dürfen die Bereiche hinter dem Vorhang erkunden:

Phlegethosianisches Spa: In der nördlichsten Kammer erhalten Gäste therapeutische Massagen (10 GM pro Stunde) oder entspannen in der mit Holz ausgekleideten Sauna. Eine verschlossene Doppeltür in der Ostwand führt in die Wäscherei (Bereich J7).

Stygische Bäder: Der südlichste Raum enthält vier dampfende Wasserbecken. Die Gäste können für 2 GM für zwei Stunden oder für 5 GM den ganzen Tag in den Bädern verweilen.

J7: WÄSCHEREI

Mitarbeiterbereich

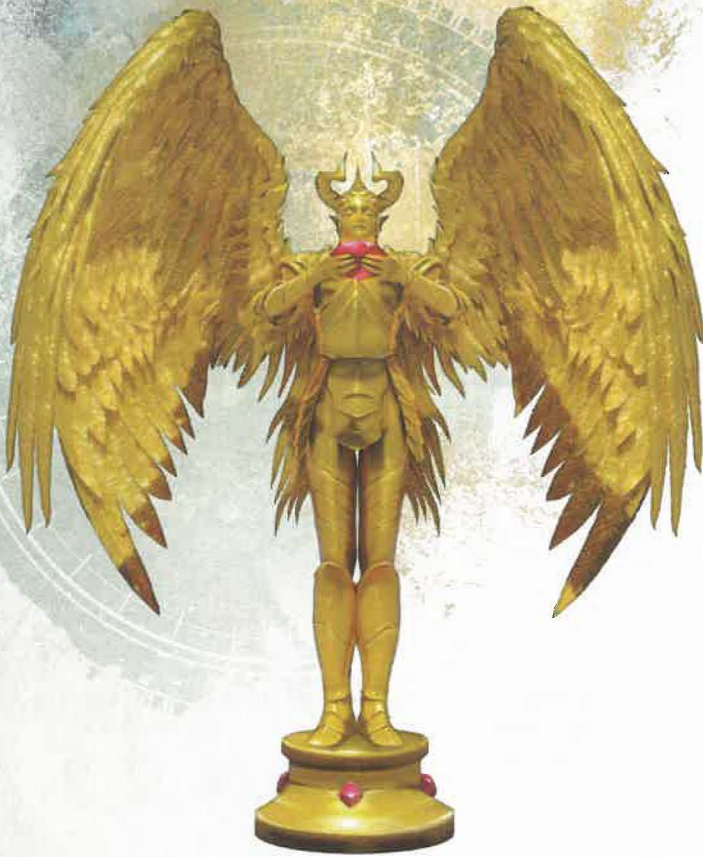
Dieser Bereich enthält zwei große Waschwannen sowie eine Wäscheleine mit Handtüchern und Mitarbeiteruniformen. Charaktere, die sich als Angestellte verkleiden wollen, finden hier jede Menge Uniformen.

J8: ZIRKUS MALADOMINI

Der Zirkus Maladomini hat hier zum Vergnügen aller seine Zelte aufgeschlagen. Alle vier Stunden finden einstündige Vorstellungen statt. Bei jeder Vorstellung tritt eine Mischung aus Tiefling-Akrobaten und trainierten Tieren zur Musik eines Tiefling-Banjospielers auf. Der Star der Show ist ein dressierter Löwe namens Emrys, der auf Kommando durch brennende Reifen springt. Weitere Informationen über diese Kreaturen stehen bei Bereich J12.

Der Zutritt für Casinobesucher erfolgt durch zwei Doppeltüren in der Ostwand. Absteigende Zuschauerränge umgeben eine 10,5 Meter breite, drei Meter tiefe Bodensenke. Während der Vorstellung betreten und verlassen die Artisten und Tiere die Bühne durch einen offenen Tunnel in der Westwand. Dieser Tunnel führt zum Bühnenbereich (Bereich J12) hinter einer verschlossenen Doppeltür.

Sicherheitsspiegel: Ein Sicherheitsspiegel hängt in der südöstlichen Ecke mit Blick auf den Sitzbereich.



Stufen führen zum tiefer gelegenen Glücksspielparadies, das von Säulen aus schwarzem Basalt umgeben ist. Sieben Drei-Drachen-Ante-Tische wurden dort aufgebaut. In einer rund ein Meter hohen Vitrine, die in die gegenüberliegende Wand eingelassen ist, wird die goldene Statue eines geflügelten Teufels ausgestellt. Neben der Vitrine steht ein Tiefling-Wachmann.

Die fünf Tische in Eingangsnähe haben die höchsten Einsätze (50 GM für die Teilnahme) und stehen allen offen, während die östlichsten Tische für die Finalrunden des Minauros-Einladungsturniers reserviert sind.

Minauros-Einladungsturnier: Beim Eintreffen der Charaktere läuft das Turnier bereits. Die verbleibenden acht Teilnehmer (siehe Textkasten „Turnierteilnehmer“) werden wie in der Turniersitzordnung gezeigt platziert. Zwischen den Turnierrunden können sich die Charaktere unter die Turnierteilnehmer mischen und mit ihnen plaudern.

TURNIERSITZORDNUNG

Tisch 1	Tisch 2
Anaïs Bellefleur	Jetta Moore
Karn Eisenkiesel	Nachtschatten
Lahdia Mizreem	Ruthie Swifford
Whipp Walsh	Wumpus Distelflaum

TURNIERTEILNEHMER

Acht Spieler nehmen am Minauros-Einladungsturnier teil. Verwende die Spielwerte eines **Adeligen**, gehe jedoch davon aus, dass sie unbewaffnet und ungerüstet sind. Ihre Namen und Beschreibungen sind wie folgt:

Anaïs Bellefleur (chaotisch gut, Tiefling) raucht stinkende Zigarren, hat ein lautes Lachen und frönt etwas zu sehr dem Bier.

Jetta Moore (neutral gut, Mensch) hat einen kindlichen Enthusiasmus und wirkt unschuldig und naiv.

Karn Eisenkiesel (rechtschaffen neutral, Zwerg) grummelt vor sich hin, zählt Karten und spielt absichtlich langsam.

Lahdia Mizreem (neutral, Drow) ist distanziert, undurchschaubar und wild entschlossen zu gewinnen.

Nachtschatten (rechtschaffen gut, Tiefling) findet das Thema des Casinos geschmacklos, ist aber bereit, für den Sieg darüber hinwegzusehen.

Ruthie Swifford (neutral gut, Mensch) ist eine entschlossene, sachliche Spielerin und plappert in einer Tour freundlich vor sich hin.

Whipp Walsh (chaotisch neutral, Mensch) ist ein charmanter Lebemann und schlechter Verlierer.

Wumpus Distelflaum (rechtschaffen böse, Halbling) mag keine hohen Einsätze und ist herablassend.

Ohne Eingreifen der Charaktere scheiden die Turnierteilnehmer in folgender Reihenfolge aus: Wumpus Distelflaum, Anaïs Bellefleur, Whipp Walsh, Jetta Moore, Karn Eisenkiesel, Nachtschatten und Ruthie Swifford. Somit gewinnt Lahdia Mizreem das Turnier.

Wachmann und Vitrine: Eine Tiefling-Wache (verwende die Spielwerte eines **Schlägers**) steht neben der Vitrine und erlaubt den Gästen, die Statue zu bewundern, ohne den Schaukasten zu berühren.

Die Vitrine ist 60 Zentimeter breit, 60 Zentimeter lang, 90 Zentimeter hoch und wiegt 12,5 Kilogramm. Sie ist ein kleiner Gegenstand, besitzt eine RK von 13, 3 Trefferpunkte und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun. Die Erinnyen-Statue ist ein winziger Gegenstand, der 4,5 Kilogramm wiegt.

Ein Charakter, der die Vitrine untersucht und einen SG-18-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, entdeckt eine kaum sichtbare Runenreihe am Rand jeder Glasscheibe. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Bannmagie, die von diesen Runen ausgeht. Eine Beschädigung der Vitrine löst eine magische Falle aus, woraufhin jede Kreatur in einer Kugel mit einem Radius von 4,5 Metern um die Vitrine einen SG-17-Weisheitsrettungswurf bestehen muss, um nicht für eine Minute gelähmt zu sein.

Die Flügeltür an der Vorderseite der Vitrine ist mit einem Riegel verschlossen. Die Tür kann mit dem Schlüssel aus Quintins Büro (Bereich J14) entriegelt und geöffnet werden. Ein Charakter kann als Aktion Diebeswerkzeug einzusetzen, um das Schloss mit einem erfolgreichen SG-15-Geschicklichkeitswurf zu knacken.

Sicherheitsspiegel: Ein Sicherheitsspiegel hängt an einer Säule in der südwestlichen Ecke mit Blick auf den Raum.

J10: WASSERFALL-AUSSICHTSPUNKT

Der Boden des Casinos endet dort, wo sich der Fluss über den Rand einer Klippe in ein größeres Gewässer ergießt. Das Dröhnen des Wasserfalls übertönt den Lärm des Casinos. Oberhalb des Wasserfalls befindet sich ein steinerner Aussichtspunkt mit einem rund einen Meter hohen Geländer.

Der Wasserfall stürzt über 30 Meter in ein neun Meter tiefes Becken.

Sicherheitsspiegel: Ein Sicherheitsspiegel hängt in der nordöstlichen Ecke, mit Blick auf diesen Bereich.

J11: NESSUS

Nessus ist ein Restaurant, das sich sechs Meter unterhalb des Casinos befindet. Man erreicht es über eine Wendeltreppe im Gang zwischen den Bereichen J6 und J9.

Der Essbereich des Restaurants befindet sich auf einem Felsvorsprung hinter dem Wasserfall (Bereich J10). Die Decke hier ist uneben und ungefähr vier Meter hoch. Eine glatte Wand trennt den Essbereich von der Küche mit zwei großen Herden.

Das Restaurant ist den ganzen Tag geöffnet und bietet folgende Speisen an:

NESSUS-SPEISEKARTE

Vorspeisen

Gebratene Pilze der Saison mit Knoblauchbutter • 2 KM

Würzige Brötchen mit Blutmückenhack • 3 KM

Hauptgerichte

Omelett aus abyssischen Hühnereiern • 1 SM

Ottos unwiderstehliche Nudeln • 5 KM

Otyugh-Steak, gut durchgebraten • 3 SM

Desserts & Getränke

Nachtvetteltraum (Brombeertörtchen) • 2 KM

Stinkkuh-Käseplatte • 2 KM

Nessischer Likör • 2 KM

Kaffee/Tee • 1 KM (die erste Tasse ist kostenlos!)

Sicherheitsspiegel: Ein Sicherheitsspiegel hängt an der südöstlichen Wand direkt nördlich des Eingangstunnels mit Blick auf den Essbereich.

J12: BÜHNENBEREICH UND TIERKÄFIGE

Mitarbeiterbereich

Der Zirkus Maladomini nutzt diesen Raum als Tiergehege und Bühnenbereich für die Künstler. Charaktere, die von Süden kommen, müssen eine Treppe hinabsteigen, um den abgesenkten Boden der Kammer zu erreichen.

Wenn die Charaktere diesen Raum zum ersten Mal betreten, lies Folgendes vor:

Hier riecht es nach Heu und Moschus. In einer Ecke stehen neben einem tragbaren Käfig auf Rollen drei Kisten auf dem Boden. Deckenhohe Gitterstäbe bilden an der Nordwand zwei größere Käfige. Eine Holztruhe steht an der Ostwand in der Nähe des größten Käfigs. Auf dem Truhendeckel liegt ein Schlüsselbund.

Hinter einer verschlossenen Doppeltür in der Mitte der Ostwand startet ein gewundener Tunnel, der in Bereich J8 führt.

Wenn der Zirkus Maladomini nicht in Bereich J8 auftritt, befinden sich im nordwestlichen Käfig drei trainierte **Paviane**, die kreischen, wann immer jemand den Raum betritt, und der Käfig im Nordosten enthält einen ruhigen trainierten **Löwen** namens Emrys. Drei Tiefling-Akrobaten (**Gemeine** mit Akrobatik +4 und Auftreten +4) proben in der Mitte des Raumes. Ein Tiefling führt einen einhändigen Handstand aus, während ein anderer einen brennenden Reifen dreht und der dritte Banjo spielt. Während der Auftritte sind die Tieflinge und die Tiere nicht hier.

Holztruhe: Die Holztruhe neben dem Löwenkäfig ist unverschlossen. Die auf der Truhe liegenden Schlüssel gehören zu den Tierkäfigen. Die Truhe enthält Jonglierstifte, Gummibälle, bunte Wimpel und anderes Zirkuszubehör. Zudem liegt darin ein *Trank der Tierfreundschaft*.

J13: MITARBEITERLOUNGE

Mitarbeiterbereich

Dieser Raum ist 18 Meter lang und 15 Meter breit. Ein langer Tisch mit zehn Stühlen nimmt die Mitte des Raums ein, und in den hinteren Ecken befinden sich jeweils eine Couch, zwei Polstersessel und ein Couchtisch.

Während der Öffnungszeiten des Casinos machen hier stets drei Tiefling-Angestellte (**Gemeine**) Pause.

Die Angestellten, die hier Pause machen, sind in Plauderlaune und mögen ihren Arbeitgeber nicht besonders. Charaktere, die die Tieflinge befragen, können die folgenden Informationen erhalten:

Minotaurus-Skelett: Quentin hat kürzlich eine neue Sicherheitsmaßnahme für den Tresor des Casinos angeschafft: ein belebtes Minotaurus-Skelett. Quentin bezeichnet es als „Vergil“. Es wird mit einem Zauberzepter kontrolliert, das Quentin in seinem Büro aufbewahrt (Bereich J14).

Mitarbeiter des Sicherheitsbüros: Drei Wachen besetzen das Sicherheitsbüro auf der anderen Flurseite.

J14: QUENTINS BÜRO

Mitarbeiterbereich

Dieses geräumige Büro enthält einen auf einen Gnom zugeschnittenen L-förmigen Schreibtisch, Polstersessel und Schnickschnack in Regalen. Ein gemaltes Flachrelief bedeckt die gesamte Nordwand und zeigt eine Schar geflügelter Teufel, die Sterbliche fangen, während sie in die Tiefen der Hölle stürzen.

Wenn sich Quentin Knebeltasche in seinem Büro aufhält und er mindestens einen Charakter bemerkt, füge Folgendes hinzu:

Hinter dem Schreibtisch sitzt ein grell gekleideter Gnom mit teuflischer Miene, der an Mephistopheles erinnert, und streicht sich den Spitzbart. Als er euch bemerkt, umspielt ein schiefes Lächeln seine Lippen. „Nun denn“, sagt er. „Was kann ich für Euch tun?“

Quentin (rechtschaffen böse, Gnom-**Adeliger**) scheut feige den Kampf, zieht jedoch sein Rapier und verteidigt sich, wenn er bedroht und in die Ecke gedrängt wird. Als Aktion kann er ein Gebet zu Mammon sprechen, woraufhin zwei **Stachelteufel** auf magische Weise aus dem Flachrelief an der Nordwand hervortreten. Jeder Teufel erscheint auf einem freien Feld neben der Nordwand, fungiert als Quentins Verbündeter und bleibt eine Minute lang dort, bevor er nach Minauros zurückkehrt, die dritte Ebene der Neun Höllen. Wenn die Teufel besiegt sind, ruft Quentin um Hilfe, woraufhin die drei Wachleute aus Bereich J16 auftauchen, falls sie noch nicht besiegt wurden.

Nicht übers Ohr zu hauen: Quentin stellt alle Casino-mitarbeiter persönlich ein und kennt sämtliche Namen. Folglich lässt er sich nicht von Charakteren täuschen, die vorgeben, Angestellte zu sein, die er nicht kennt.

Quentins Gegenangebot: Wenn die Charaktere Quentin alles erzählen, ist er amüsiert, dass Verity sie angeheuert hat, um sein Casino auszurauben. Er weigert sich, den Charakteren das zu geben, was sie haben wollen, und bietet stattdessen an, ihnen jeweils 150 GM zu zahlen, wenn sie auf den Raubzug verzichten und Verity einen Brief von ihm überbringen.

Sollten die Charaktere seinen Bedingungen zustimmen, schreibt Quentin schnell einen Brief, steckt ihn in einen Umschlag und übergibt ihnen diesen zusammen mit dem Geld, bevor er sie zurück ins Casino führt. Außerdem überlässt er ihnen eine Handvoll Casinochips im Wert von 15 GM.

Quentins Brief an Verity lautet wie folgt:

Es ist ungemein enttäuschend, wenn jemand seine Unfähigkeit beweist, indem er andere seine Drecksarbeit machen lässt. Trotzdem scheine ich nach all dieser Zeit tatsächlich besser zu sein als Ihr. – Q.

Kommode: Die obere Schublade von Quentins Schreibtisch enthält eine rote Kerze, einen Federkiel, ein Tintenfass, einige Blätter Pergament, mehrere Umschläge, einen winzigen Glasschlüssel für die Vitrine in Bereich J9, einen Kupferferring mit Quentins Wachssiegel und einen Samtbeutel mit 25 GM.

In der unteren Schublade von Quentins Schreibtisch befinden sich eine unverschlossene Holzkiste mit einem 30 Zentimeter langen Knochenzepter, an dessen Enden jeweils ein stilisierter Minotauruskopf aus Kupfer angebracht ist. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Verzauberungsmagie, die von diesem Zepter ausgeht. Als Aktion kann der Besitzer des Zepters dem Minotaurus-Skelett in Bereich J19 einen telepathischen Befehl geben, solange er nicht weiter als neun Meter davon entfernt ist. Das Minotaurus-Skelett befolgt derartige Befehle, so gut es kann. Sollte das Minotaurus-Skelett das Casino verlassen, wird es rasend und kann von niemandem kontrolliert werden, während das Zepter zu Staub zerfällt.

Schätze: Quentin trägt neun mit Edelsteinen besetzte Goldringe an den Fingern (jeweils 100 GM) und hat eine Mitarbeiter-Zugangskarte in der Westentasche (siehe „Mitarbeiter-Zugangskarten“ weiter oben im Abenteuer).

J15: ANGESTELLTENBÜRO

Mitarbeiterbereich

In diesem Büro steht ein L-förmiger Schreibtisch, auf dem ein Kerzenständer und ein dickes, offenes Hauptbuch zu sehen sind. Außerdem befinden sich hier noch zwei Polsterstühle und zwei leere Regale.

Das Hauptbuch auf dem Schreibtisch verzeichnet auf magische Weise sämtliche Geldein- und -ausgänge des Casinos. Alle Münzen und Chips, die durch die Hände der Kassierer gehen, werden wie von unsichtbarer Hand mit Tinte hier in der entsprechenden Spalte festgehalten. Ein Charakter, der eine Minute ins Hauptbuch blickt, findet heraus, dass sich im Tresor des Casinos etwa 5.000 GM befinden.

J16: SICHERHEITSBÜRO

Mitarbeiterbereich

Fünf Schreibtische stehen vor der mit Spiegeln bedeckten Westwand. Jeder Spiegel an der Wand ist mit einem Sicherheitsspiegel irgendwo im Casino verbunden, und alles, was in Sichtlinie der Spiegel passiert, erscheint hier. Drei Tiefling-Wachleute (**Schläger**) überwachen die Spiegel.

Schlüsselbund: Ein Ring mit acht Schlüsseln hängt an einem Haken neben der Südtür. Es gibt einen Schlüssel für jede Zelle und Truhe im Bereich J17.

J17: ARRESTZELLEN

Mitarbeiterbereich

In diesem Bereich befinden sich sechs Arrestzellen und zwei mit Vorhängeschlössern versehene Holztruhen (siehe „Holztruhen“ weiter unten). Mit den Schlüsseln aus dem Sicherheitsbüro (Bereich J16) öffnen sich die

Zellen und Truhen. Ein Charakter kann als Aktion Diebeswerkzeug einzusetzen, um das Schloss mit einem erfolgreichen SG-17-Geschicklichkeitswurf zu knacken. Wenn der Charakter versucht, das Schloss einer Zellentür aus dem Inneren der Zelle zu knacken, ist er bei dem Wurf im Nachteil.

Holztruhen: Beide Truhen sind unverschlossen und leer. Ist mindestens ein Charakter hier eingesperrt, sind die Waffen in den Truhen weggeschlossen.

J18: HINTERE FLURE

Mitarbeiterbereich

Diese drei Flure werden häufig von Mitarbeitern des Casinos genutzt. Nach deinem Ermessen können Charaktere, die sich hier aufhalten, mindestens einem dieser Mitarbeiter begegnen, die auf dem Weg zum oder aus dem Casino sind.

Sicherheitsspiegel: An jeder Westwand der Flure hängt ein Sicherheitsspiegel, der auf eine Einzel- oder Doppeltür im Osten gerichtet ist.

J19: TRESOR

Mitarbeiterbereich

Die Doppeltür des Tresors ist an der Südseite von gusseisernen Teufelsgesichtern bedeckt. Wenn sich eine Kreatur ohne Mitarbeiter-Zugangskarte der Doppeltür auf drei Meter nähert, öffnen die Teufelsgesichter den Mund und lassen eine drei Meter breite und neun Meter lange Feuerspur im Flur entstehen. Jede Kreatur im Wirkungsbereich muss einen SG-14-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet sie 10 (3W6) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte. Diese Falle wird bei der nächsten Morgendämmerung zurückgesetzt.

Wenn die Charaktere den Tresor zum ersten Mal sehen, lies Folgendes vor:

Der Tresor ist zwölf Meter lang und ungefähr doppelt so breit. Ein Sicherheitsspiegel hängt an der euch gegenüberliegenden Wand. Sieben Schatztruhen stehen auf niedrigen Tischen an der Nord- und Ostwand, zwei hohe Kleiderschränke an der Südwand.

In der Mitte des Raumes ragt das belebte Skelett eines Minotaurus auf.

Vergil, das **Minotaurus-Skelett**, hält in der Mitte des Raumes Wache. Vergil greift alle Eindringlinge an, die nicht von Quentin begleitet werden. Ein Charakter, der Quentins Zauberzepter besitzt (siehe Bereich J14), kann es verwenden, um Vergil telepathische Befehle zu erteilen.

Eisentrühen: Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura von Verwandlungsmagie um jede Eisentrühe. Alle sieben Truhen sind auf magische Weise mit den Kassenhäuschen im Casino verbunden. Die Unterseite der Truhendeckel ist mit einer Rune beschriftet, die es den Kassierern ermöglicht, aus der Ferne Münzen zu entnehmen und hineinzulegen. Die Truhen müssen geschlossen sein, damit die Magie funktioniert, und sie verlieren die Magie, sobald man sie aus dem Tresorraum entfernt.

In den sieben Truhen befinden sich stets unterschiedliche Münzen mit einem Gesamtwert von 2W4 mal 1.000 GM.

Werden alle Münzen aus den Truhen entnommen, stellen die Kassierer schnell fest, dass sie kein Geld aus dem Tresorraum erhalten, und alarmieren sofort die Wachen. Dann ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis jemand nachsehen kommt.

Sicherheitsspiegel: Ein Sicherheitsspiegel hängt der Doppeltür gegenüber an der Nordwand des Tresors.

Kleiderschränke: In den Kleiderschränken befinden sich wertvolle Gegenstände, die reiche Gästen als Pfand hinterlassen haben: eine goldene Halskette mit Rubinen (250 GM), ein Jadekaninchen (75 GM) und ein *Rapier +1*.

ABSCHLUSS

Das Abenteuer endet, wenn die Charaktere mit ihrer Beute, Quentins Brief oder leeren Händen zu Verity Kye zurückkehren:

Rückkehr mit der Beute: Erhalten die Charaktere die Statue und das Geld und übergeben Verity Kye beides, ist sie zufrieden. Sie bezahlt die Charaktere und dankt ihnen für ihre Dienste.

Rückkehr mit leeren Händen: Kehren die Charaktere mit leeren Händen zurück, ist Verity enttäuscht, jedoch bereit, ihnen erneut die Gelegenheiten zu geben, sich zu beweisen, falls sie das möchten.

Rückkehr mit Quentins Brief: Bringen die Charaktere Verity keine Beute, sondern Quentins Brief, liest sie diesen wutentbrannt, aber schweigend. Danach schickt sie die Charaktere ohne Bezahlung fort.

FÜR DEN GOLDENEN TRESOR

Wenn die Charaktere den Raubzug für den Goldenen Tresor ausführen, sorgt Verity dafür, dass der Goldene Tresor von ihrem Erfolg erfährt. Zudem teilt sie den Charakteren mit, dass sie einen ungewöhnlichen magischen Gegenstand ihrer Wahl als Bezahlung für die Statue belohnt werden (sofern du ihrer Wahl zustimmst). Der Gegenstand wird den Charakteren am nächsten Tag geliefert.



EIN FREUNDLICHER GEIST ERSCHEINT ALS SCHWEBENDER
KOPF UND WARNT DIE HELDEN VOR DEN GEFAHREN,
DIE SIE IM DELPHI-ANWESEN ERWARTEN.

NACH DEN STERNEN GREIFEN



MARKOS DELPHIS NEUGIERDE HAT EINE TRAGISCHE Wendung genommen. Ein Wesen aus dem Fernen Reich namens Krokulmar hat die Kontrolle über Markos übernommen und zwingt ihn, böse Taten zu begehen. Auf Krokulmars Befehl verwendet Markos ein Buch namens *Der celestische Kodex*, um einen Teil von Krokulmar in die Welt zu bringen. Der rechtmäßige Besitzer hat Abenteurer angeheuert, um den *Celestischen Kodex* zurückzubringen und Markos daran zu hindern, ihn zu benutzen. Diese Abenteurer fielen jedoch den Schrecken des Delphi-Anwesens zum Opfer. Eine neue Abenteurergruppe – die Spielercharaktere – muss diese Aufgabe jetzt abschließen. Währenddessen steht Markos kurz davor, Krokulmars Ziel zu erreichen.

Das vorrangige Ziel dieses Abenteuers besteht darin, den *Celestischen Kodex* zu erlangen. Die Charaktere haben jedoch auch die Chance, Markos von der Kontrolle des Wesens aus dem Fernen Reich zu befreien. Körperhorror ist ein wiederkehrendes Thema in diesem Abenteuer. Besprich vor Beginn mit deinen Spielern, ob sie sich mit diesen Elementen wohlfühlen.

HINTERGRUND DES ABENTEUERS

Markos Delphi wuchs mit einer unstillbaren Neugier auf. Irgendwann hatte er genug von weltlichem Wissen und begann, in das Arkane einzutauchen, begierig darauf, die Geheimnisse der Ebenen der Existenz zu verstehen. Markos wuchs in einer Familie von Gelehrten auf und wollte eine bahnbrechende Entdeckung machen, die ihn und seine Familie auf ein neues Niveau heben würde.

Diese Suche nach Verständnis wurde zu Markos' Besessenheit. Er zog sich mit seinen Mitforschern ins entlegene Delphi-Anwesen zurück. Markos benutzte auf Astrologie basierende Magie, um mit anderen Ebenen Kontakt aufzunehmen, und schließlich antwortete ihm etwas: ein Wesen, das sich selbst Krokulmar nannte. Dieses Wesen schloss einen Pakt mit Markos: Es gewährte Einblick in das Multiversum – im Austausch für Einfluss auf der materiellen Ebene. Markos nahm an, dass Krokulmars Absichten harmlos waren.

Krokulmar stammt aus dem Fernen Reich. Durch den Pakt mit Markos verlor Krokulmar das Anwesen und seine Bewohner und untergrub dann Markos' Selbstwahrnehmung, bis er begierig darauf wurde, im Namen von Krokulmar böse Taten zu begehen.

Unter Krokulmars Kontrolle besuchte Markos einen seiner Kollegen, einen Weisen namens Vasil Talistrome. Markos setzte Vasil außer Gefecht und stahl den *Celestischen Kodex* aus der Bibliothek des Weisen. Das Buch enthält nicht nur Überlieferungen über Sterne und die Ebenen der Existenz, sondern beschreibt auch Rituale zur Beschwörung extraplanarer Wesen. Krokulmar will, dass Markos eines dieser Rituale durchführt, um ein Fragment von Krokulmar an die materielle Ebene zu binden.

Ohne von der ruchlosen Wesenheit zu wissen, die Markos beeinflusst, heuerte Vasil Talistrome eine Kriegerin namens Elra Löwenherz an, um den Kodex zurückzuholen. Elra und drei weitere Abenteurer reisten zu Markos' Anwesen, wo sie Zeuge von seltsamen magischen Effekten wurden, die durch Krokulmars wachsenden Einfluss verursacht wurden. Einer nach dem anderen fielen sie den finsternen Bewohnern des Anwesens zum Opfer.

DEN GOLDENEN TRESOR VERWENDEN

Fungiert der Goldene Tresor als Schutzherr, so wird den Charakteren ein goldener Schlüssel auf eine Weise deiner Wahl zugestellt. Wenn die Charaktere diesen Schlüssel verwenden, um ihre Spieluhr zu öffnen, springt der Deckel auf, und eine beruhigende Stimme sagt Folgendes:

„Seid begrüßt, Agenten. Vasil Talistrome, ein Weiser, der mit dem Goldenen Tresor arbeitet, hat den Diebstahl des Celestischen Kodex gemeldet. Dieses Buch enthält Rituale, die in den falschen Händen zur Beschwörung gefährlicher extraplanarer Wesen verwendet werden können. Das Buch wurde von einem Adligen namens Markos Delphi gestohlen, der möglicherweise unter dem Einfluss eines ruchlosen Wesens steht. Vier Abenteurer, die angeheuert wurden, um das Buch aus dem Delphi-Anwesen zu bergen, sind spurlos verschwunden. Wir haben Grund zur Annahme, dass sie tot sind. Für diese Mission, sofern Ihr sie übernehmen wollt, müsst Ihr zum Delphi-Anwesen reisen und den Celestischen Kodex zurückholen. Möge es Euch besser ergehen als der letzten Gruppe. Viel Glück, Agenten.“

Wenn die Spieluhr geschlossen wird, verschwindet der goldene Schlüssel.

ABENTEUERIDEEN

Wenn du den Goldenen Tresor nicht als Schutzherrn verwendest, wähle stattdessen eine der folgenden Abenteuerideen aus.

VON VASIL ANGEHEUERT

Vasil Talistrome, ein menschlicher Weiser, der in einer Stadt deiner Wahl lebt, heuert die Charaktere an, um den *Celestischen Kodex* aus dem Delphi-Anwesen zu bergen. Vasil will nicht, dass Markos zu Schaden kommt – er betrachtet ihn immer noch als Freund. Vasil ist besorgt darüber, was Markos zum Diebstahl des Buchs veranlasst haben könnte, und was er mit den Informationen aus dem Buch vorhat.

Vasil erwähnt, dass die Charaktere nicht die ersten Abenteurer sind, die diese Mission erhalten haben. Die letzte Gruppe, die er anheuerte, wurde von einer menschlichen Kriegerin namens Elra Löwenherz angeführt. Elra und ihre Gefährten sind im Delphi-Anwesen ums Leben gekommen. (Vasil ließ gegen Bezahlung einen *Erkenntniszauber* ausführen, um dies zu bestätigen.)

VASILS BELOHNUNG

Vasil ist bereit, jedem Charakter 250 GM zu zahlen, wenn sie den *Celestischen Kodex* sicher zu ihm zurückbringen.

VON MARKOS' FAMILIE ANGEHEUERT

Kurz nachdem Markos den *Celestischen Kodex* aus Vasil Talistromes Bibliothek gestohlen hatte, wurde der Vorfall Markos' wohlhabender Familie gemeldet. Mehrere Familienmitglieder machen sich Sorgen um Markos und befürchten, dass seine jüngsten Studien ihn in auf einen gefährlichen Pfad geführt haben. Eines von Markos' Familienmitgliedern heuert die Charaktere an, um zum Delphi-Anwesen zu reisen und Markos davon abzuhalten, etwas zu tun, was ihm oder anderen Schaden könnte. Das Familienmitglied bittet die Charaktere, den *Celestischen Kodex* seinem rechtmäßigen Besitzer zurückzubringen – vorzugsweise, ohne Markos Schaden zuzufügen.

BELOHNUNG

Markos' Familie ist bereit, jedem Charakter 100 GM zu zahlen, wenn sie den *Celestischen Kodex* an Vasil Talistrome ausliefern, sowie jeweils zusätzliche 150 GM, wenn sie Markos nach Hause bringen. (Die Familie bevorzugt ihn ausdrücklich lebendig, bezahlt aber bei Bedarf dafür, ihn wiederbeleben zu lassen.)

MIT ELRA TREFFEN

Die Reise zum Delphi-Anwesen kann so ereignisreich sein, wie du möchtest. Wenn sich die Charaktere dem Anwesen bis auf 1,6 Kilometer nähern, begegnen sie einer Manifestation der verstorbenen Elra Löwenherz.

Elras Geist manifestiert sich als schwebender Kopf. In dieser Form wendet sich Elra an die Charaktere und bietet nützliche Informationen:

Ein Sonnenstrahl scheint auf einen Baumstumpf am Straßenrand und der schwebende Kopf einer menschlichen Frau erscheint über dem Baumstumpf.

„Mein Name ist Elra Löwenherz“, sagt der Kopf.

„Meine Gefährten und ich starben bei dem Versuch, den Celestischen Kodex zu beschaffen. Hört auf meine Worte, damit Ihr nicht ebenfalls den Gefahren des Delphi-Anwesens zum Opfer fallt. Markos benutzt das Buch, um ein außerweltliches Wesen zu beschwören, das in dieser Welt nicht existieren sollte. Währenddessen beschäftigen sich seine in Violett gekleideten Kultisten mit mystischen Experimenten. Hütet Euch vor Kreaturen, die wie Pfützen mit Augen und Schlünden aussehen. Hütet Euch vor dem Ding, das Haken als Hände hat. Hütet Euch vor dem Anwesen selbst, da es sich merkwürdig verwandelt. Und vor allem: Haltet Markos auf, bevor es zu spät ist!

Meine Gefährten und ich hatten ein Lager auf einer Klippe südlich des Anwesens aufgeschlagen. Wenn Ihr Euch zuerst dorthin begeben, findet Ihr einen Rucksack mit einer Karte des Anwesens und Notizen, die wir aus einer fragwürdigen Quelle erhalten haben. Das könnte Euch bei der Planung helfen. Viel Glück!“

Die Charaktere haben die Wahl: sie können zu Elras Lager oder zum Anwesen gehen.

Nach deinem Ermessen kann Elras geisterhafter Kopf auch neben den Charakteren schweben, während sie das Delphi-Anwesen erkunden. In dieser Form kann Elra weder Schaden erleiden noch in irgendeiner Weise körperlich mit ihrer Umgebung interagieren. Außerdem kann sich Elra nicht mehr als ein paar Meter von den Charakteren entfernen. Sie bietet jedoch hilfreiche Ratschläge, falls die Charaktere nicht weiterkommen.

Wenn du entscheidest, dass Elra die Charaktere nicht begleitet, verschwindet ihr Kopf.

ELRAS LAGER

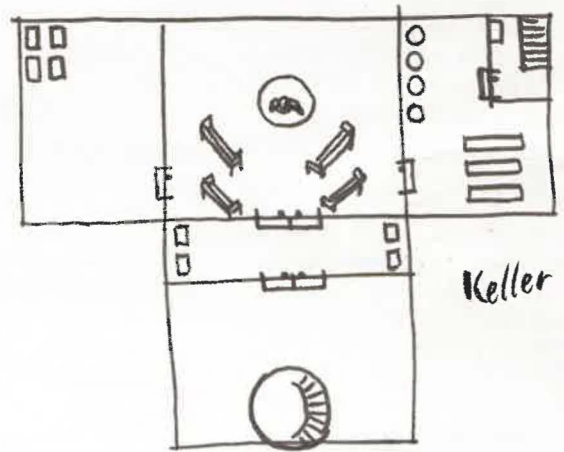
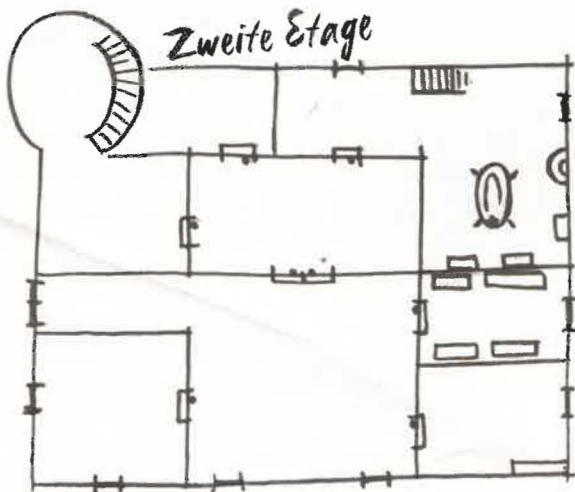
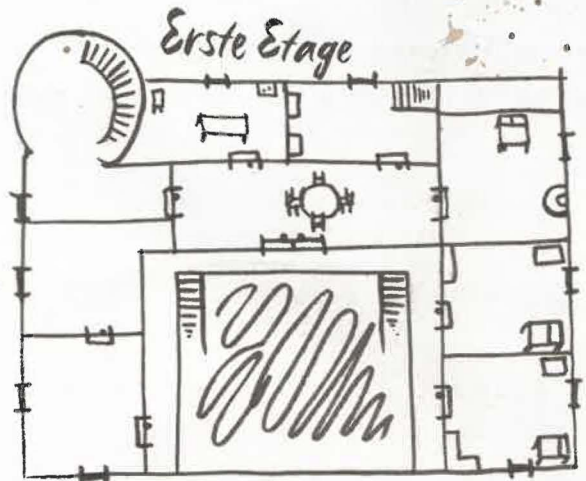
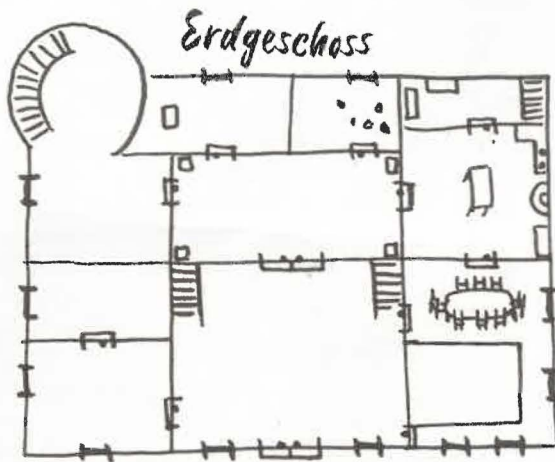
Elra und ihre Gefährten haben ihr Lager auf einer Klippe aufgeschlagen, die einen ungehinderten Blick auf die Südwand des Delphi-Anwesens bietet. Die Charaktere können das Lager problemlos finden.

Wenn sie das Lager durchsuchen, finden sie einen Rucksack mit einer zusammengerollten Karte des Delphi-Anwesens. Gib deinen Spielern zu diesem Zeitpunkt eine Kopie von Karte 3.1.

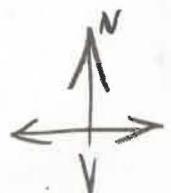
Der Karte liegen einige Notizen in Gemeinsprache bei. Elra und ihre Gefährten erhielten die Karte und Notizen von einem von Markos' Kultisten, den sie beim Verlassen der Villa erwischte haben. Auf den Notizen steht Folgendes:

- „Markos hat einen Raum im zweiten Stock, wo er Rituale durchführt.“
- „Ein höhlenartiger Raum unter dem Keller enthält vier große Kristalle – Zweck unbekannt.“
- „Fenster des Anwesens können mit dem Passwort ‚Krokulmar‘ geöffnet werden.“

DELPHI-ANWESEN



- ⌚ = Tür
- ⌚ = Fenster
- ⌚ = Schornstein



DELPHI-ANWESEN

Zur Familie Delphi gehören Adelige, die für ihre akademischen Studien des Multiversums bekannt sind. Markos' Vorfahren bauten das Delphi-Anwesen in einem Wald abseits der Zivilisation, damit sie in Ruhe studieren konnten.

AM ANWESEN ANKOMMEN

Sobald die Charaktere in Sichtweite des Anwesens sind, lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

Ein zweistöckiges Anwesen steht allein auf einer Lichtung. Es hat Alabasterwände, Fenster auf allen Stockwerken und eine geschlossene Doppeltür im Erdgeschoss. Die Gegend um das Anwesen wirkt unnatürlich ruhig.

MERKMALE DES DELPHI-ANWESENS

Das Anwesen hat folgende Merkmale:

Beleuchtung: Das Anwesen wird von dem Zauber *Dauerhafte Flamme* auf Kerzen an den Wänden beleuchtet.

Decken: Die Decken im Anwesen sind überall sechs Meter hoch.

Fenster: Jedes Fenster steht unter dem Effekt des Zaubers *Arkane Schloss*. Das Passwort zur Umgehung der magischen Schlösser lautet „Krokulmar“.

Türen: Die Türen und Geheimtüren des Anwesens sind entriegelt, es sei denn, im Text steht etwas anderes.

MYSTISCHE WOGEN

Seit dem Tag, an dem Markos mit Krokulmar Kontakt aufnahm, verzerrt seine Anwesenheit das Delphi-Anwesen und seine Bewohner. Krokulmars Einfluss ist in bestimmten Räumen am stärksten. Wenn es die Beschreibung eines Raums erfordert oder immer, wenn eine Kreatur im Delphi-Anwesen einen Zauber wirkt, würfle anhand der Tabelle „Mystische Wogen“, wie sich Krokulmars Einfluss an diesem Ort manifestiert. Die Woge hält eine Stunde lang an. Wenn ein derartiger Wurf ausgeführt wird, während bereits der Effekt einer Woge in Kraft ist, endet die aktuelle Woge.

DAS WESEN

Kroculmar, die Wesenheit, um die sich dieses Abenteuer dreht, ist ein rätselhaftes Wesen aus dem Fernen Reich. Kroculmar kann in jeder Kampagne auftreten. Alternativ kannst du ihn durch ein passenderes, außerweltliches Wesen ersetzen.

MYSTISCHE WOGEN

W4 Wogeneffekt

- 1 Die Luft wird schwer und formbar. Der Bereich im Raum wird zu schwierigem Gelände. Während sie sich im Raum befinden, verfügen Kreaturen über eine Flugbewegungsrate entsprechend ihrer Schrittbewegungsrate.
- 2 Türen und Fenstern im Raum wachsen beißende Zähne. Eine Kreatur, die sich in diesem Raum durch eine Tür oder ein Fenster bewegt, muss einen SG-13-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 5 (2W4) Stichschaden. Eine Kreatur kann diesen Schaden nur einmal pro Zug erleiden.
- 3 Illusionsmagie bewirkt, dass Objekte und Kreaturen in geringer Entfernung von ihrem tatsächlichen Standort wahrgenommen werden. Während sie sich in diesem Raum befindet, ist die Kreatur bei Angriffswürfen im Nachteil.
- 4 Ein animierter Schatten der Kreatur, welche die Woge ausgelöst hat, erscheint in ihrem Bereich, während sie sich im Raum befindet. Unmittelbar nachdem die Kreatur in ihrem Zug einen Attributswurf oder Angriffswurf ausführt oder einen Zauber wirkt, führt der Schatten einen Nahkampf-Zauberangriff (+4 auf Treffer) gegen eine zufällige Kreatur innerhalb von 1,5 Metern von ihm aus und verursacht bei einem Treffer 5 (2W4) nekrotischen Schaden. Dies gilt, bis die Kreatur den Raum verlässt.

ORTE IM DELPHI-ANWESEN

Die Orte im Delphi-Anwesen sind auf Karte 3.2 verzeichnet.

D1: EINGANGSHALLE

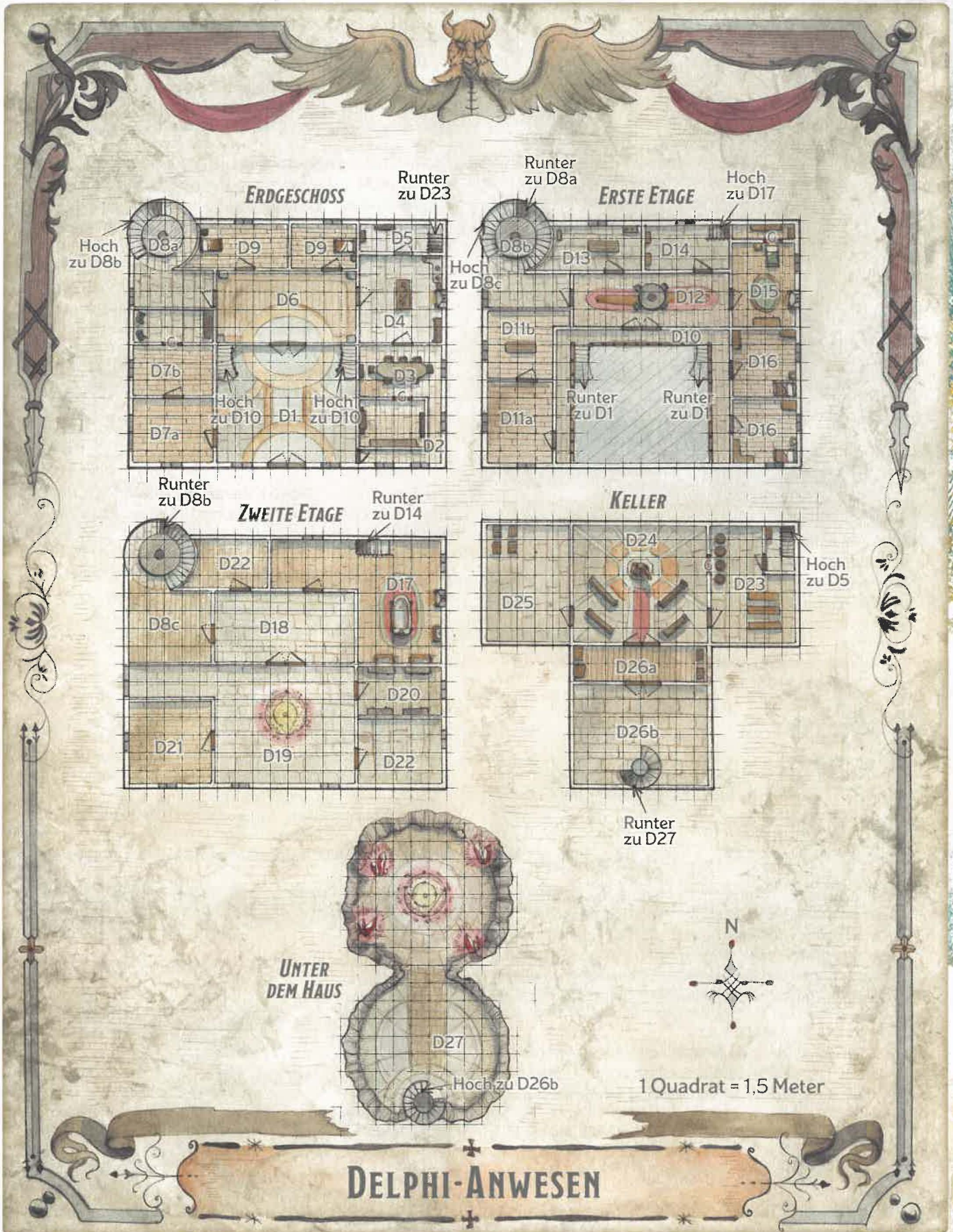
Ein süßlicher Duft liegt in der Luft dieser staubigen Eingangshalle. Zwei Treppen führen vom Holzboden zu einem Balkon. Über der Mitte des Raums hängt ein gläserner Kronleuchter. Unter dem Kronleuchter wurde das Fell eines Eulenbären zu einem feinen Teppich verarbeitet. Sein Kopf starrt zum Eingang.

Die Treppe führt zu einem Balkon (Bereich D10). Hier ist die Decke neun Meter hoch. Der Eulenbären Teppich wiegt 25 Kilogramm.

D2: FLUR ZUM SPEISESAAL

Dieser L-förmige Flur ist mit großen Gemälden von Familienmitgliedern des Hauses Delphi gesäumt. Auf einigen sind Ritter in silbernen Rüstungen abgebildet. Ihre Gesichter wurden weggekratzt.

Ein Charakter, der die Rüstung in den Gemälden untersucht und einen SG-10-Intelligenzwurf (Geschichte) besteht, erinnert sich daran, dass die Ritter zu einem Paladinorden gehören, die extraplanare Bedrohungen bekämpfen.



D3: SPEISESAAL

Stühle und Kandelaber flankieren einen großen Esstisch. Mehrere Hirschköpfe sind an den Wänden angebracht.

Ein als ausgestopfter Hirschkopf getarnter **Mimik** hat sich an eine leere Holztafel gehängt, die an einer Geheimtür in der Südwand angebracht ist. Markos hat den Mimik abgerichtet, die Geheimtür zu bewachen, die zu einem Geheimraum führt (siehe unten). Der Mimik greift an, wenn sich ihm ein Charakter auf 1,5 Meter nähert.

Geheimraum: Die Holztafel hinter dem Mimik ist eine Art Hebel. Ein Charakter, der einen SG-11-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, bemerkt Kratzer um die Tafel herum, die darauf hindeuten, dass die Tafel in beide Richtungen gedreht werden kann. Dadurch schwingt die Geheimtür nach innen und offenbart einen staubigen Raum mit mehreren Regalen. In den Regalen stehen Gläser, von denen die meisten harmlose Flüssigkeiten enthalten. Darunter befinden sich sechs Behälter, die jeweils eine **Slaad-Kaulquappe** enthalten.

In den dunklen Ecken des Geheimraums verstecken sich zwei **kriechende Klauen**. Wenn mindestens ein Charakter den Geheimraum betritt, schieben die Klauen die Behälter mit den Slaad-Kaulquappen von den Regalen, wodurch die Kaulquappen freigelassen werden. Eine kriechende Klaue kann sich in ihrem Zug zu einem Behälter begeben und eine Aktion verwenden, um die darin gefangene Slaad-Kaulquappe zu befreien.

Schätze: Auf dem Regal an der Westwand des Speisesaals steht eine kleine Kiste mit dem eingravierten Delphi-Familienwappen auf dem Deckel: ein violettes Auge. Die Truhe ist nicht verschlossen. Im Innern befinden sich ein Beutel mit 150 GM und drei *Heiltränke*.

D4: KÜCHE

Diese große Küche ist in einem schlechten Zustand. Fliegen tummeln sich auf den stinkenden Resten mehrerer Mahlzeiten, die auf einem Arbeitstisch in der Mitte des Raums gestapelt sind.

Die Küche liegt in Trümmern. Das halb aufgegessene Essen auf dem Herd und den Tellern verfault allmählich.

Kamin: Über einer Feuerstelle in der Mitte der Ostwand hängt ein schwarzer Eisentopf an einem Haken. Der Kamin ist zu eng für mittelgroße oder kleine Charaktere, aber eine winzige Kreatur könnte hineinpassen.

D5: SPEISEKAMMER

Die Speisekammer ist gut gefüllt und die Lebensmittel sind noch nicht verdorben. Ein Sack Kartoffeln liegt an der Ostwand neben der Treppe, die zum Weinkeller führt (Bereich D23).

D6: SALON

Kleine runde Sockel sind im Raum verteilt, jeweils groß genug für ein paar Trinkbecher. In den Ecken des Raumes stehen vier Rüstungen. Die beiden an der Westseite des Raumes sind deutlich sauberer als die anderen.

Die zwei **belebten Rüstungen** an der Westseite des Raums greifen an, wenn sich ein Charakter einer von ihnen auf 1,5 Meter nähert. Sie kämpfen, bis sie zerstört werden.

D7A: LEERES WOHNZIMMER

Sämtliche Möbel und Dekorationen wurden aus diesem Raum entfernt. Es bleiben nur Staub und Spinnweben.

D7B: RAUM MIT EINEM GEHEIMNIS

An den Wänden dieses Wohnzimmers hängen düstere Gemälde. Sämtliche Möbel wurden jedoch entfernt, bis auf einen drei Meter breiten Teppich in der Mitte und einem Schwert, das in der Mitte der Nordwand angebracht ist.

Der Teppich ist ein **Teppich des Erstickens** und das Schwert ist ein **fliegendes Schwert**. Beide greifen an, wenn sich ein Charakter auf 1,5 Meter nähert.

Geheimraum: Eine Geheimtür in der Nordwand führt zu einem Geheimraum. Dort hängt das fliegende Schwert, wenn es nicht angreift. Ein Charakter, der die Nordwand untersucht und einen SG-10-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, findet die Geheimtür, die nach innen aufschwingt.

Im Geheimraum stehen auf der einen Seite zwei Stühle mit Spinnweben und auf der anderen Seite ein staubiger Tisch. Unter dem Tisch ist eine kleine Holztruhe mit Griffen versteckt.

Schätze: Die Holztruhe ist nicht verschlossen und enthält drei *Zauberschriftrollen* (*Arme von Hadar*, *Dimensionstür* und *Verderben*) sowie einen Beutel mit sechs Schmuckstücken, die jeweils 100 GP wert sind.

D8A: ERDGESCHOSS DES TURMS

Ein kalter Wind weht diese Turmtreppe hinab.

Die Treppe führt sechs Meter nach oben zum Bereich D8b.

D8B: TURMTREPPE

Die Treppe führt sechs Meter nach unten zum Bereich D8a und sechs Meter nach oben zum Bereich D8c.

D8C: STERNGUCKERWARTE

Trümmer liegen auf dem Boden verstreut, wo ein Teil des Daches eingestürzt ist und den Himmel freigibt. Auf den Trümmern hockt eine gebeugte Gestalt, die in einen Umhang gehüllt ist. Sie starrt in den Himmel, ohne euch zu bemerken.

Bei der verhüllten Gestalt handelt es sich um Zala Morphus, einer menschlichen Magierin, die in einen **Nothic** verwandelt wurde. Zala half Markos, mit Krokulmar Kontakt aufzunehmen, und gibt diesem Wesen aus dem Fernen Reich die Schuld für ihre Verwandlung. Jetzt wendet sie sich ängstlich den Sternen zu und hofft, wieder ihre menschliche Gestalt annehmen zu können. Zala hat kein Interesse an Markos aktuellen Aktivitäten und weiß wenig darüber.

Zala spricht Elfish, Gemeinsprache und Tiefensprache. Wenn die Charaktere sie angreifen, reagiert Zala entsprechend. Wenn sie behaupten, nach dem *Celestischen Kodex* zu suchen, schlägt Zala vor, in Markos Arbeitszimmer (Bereich D11b) oder in seinem Schlafzimmer (Bereich D15) nachzusehen.

Zala möchte eine Karte des Sternbilds „Große Schlange“ aus dem Sternkartenraum (Bereich D21). Wenn die Charaktere die Karte für Zala beschaffen, gibt sie die verschlossene Geheimtür im Weinkeller (Bereich D23) und das Passwort („farri'v hrak“) preis.

Schätze: Zala trägt zwei *Zauberschriftrollen* (*Krone des Wahnsinns* und *Schlaf*) und ein Zauberbuch bei sich, das die folgenden Zauber enthält: *Arkane Schloss*, *Einflüsterung*, *Gedanken wahrnehmen*, *Klopfen*, *Macht der Vorstellungskraft*, *Magie entdecken*, *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss* und *Schild*.

D9: GÄSTEZIMMER

Diese beiden benachbarten Räume sind identisch eingerichtet:

In diesem staubigen Zimmer stehen ein Bett, ein Kleiderschrank und ein Schreibtisch.

Der erste Charakter, der das westliche Schlafzimmer betritt, würfelt anhand der Tabelle „Mystische Wogen“.

Das östliche Schlafzimmer beherbergt ein **plapperndes Hundertmaul**. Es greift jeden Charakter an, der die Tür öffnet, und kämpft bis zum Tod.

D10: BALKON

Dieser Balkon befindet sich über der Eingangshalle (Bereich D1), die sich sechs Meter weiter unten befindet.

D11A: LEERES ARBEITSZIMMER

Sämtliche Möbel wurden aus diesem Raum entfernt. Es bleiben nur Staub und Spinnweben.

D11B: MARKOS' ARBEITSZIMMER

In diesem Raum steht ein schwarzer Holzschreibtisch mit einem gepolsterten Stuhl mit Rückenlehne. Zwei kleinere Stühle stehen mit dem Rücken zur Tür vor dem Schreibtisch. In einer Nische in der nordöstlichen Ecke steht ein Aktenschrank aus Holz.



ZALA MORPHUS

Der erste Charakter, der das Arbeitszimmer betritt, würfelt anhand der Tabelle „Mystische Wogen“.

Korrespondenz: Der Aktenschrank in der nordöstlichen Nische ist nicht verschlossen und enthält Korrespondenz zwischen Markos und anderen Adeligen. Du kannst entscheiden, ob diese Briefe an Personen adressiert oder von Personen geschrieben wurden, die für die Charaktere von Bedeutung sind.

Schreibtisch: Im Schreibtisch befindet sich ein vollständiger Satz Kalligrafenausrüstung.

D12: GALERIE

Gerahmte Porträts und Alabasterbüsten von Mitgliedern der Familie Delphi schmücken die Wände und Ecken des Raumes. Ihre Gesichtsausdrücke reichen von stolz bis hochmütig. Vier gepolsterte Stühle umgeben einen Tisch in der Mitte des Raumes, auf dem ein Drachenschachspiel aus Elfenbein ausgestellt ist.

Schätze: Zwei der Büsten und fünf der gerahmten Gemälde sind hochwertig und in gutem Zustand. Sie bringen jeweils 50 GM bei einem Sammler. Jede Büste wiegt jeweils 15 und die gerahmten Gemälde jeweils 7,5 Kilogramm. Das Drachenschachspiel aus Elfenbein ist 150 GM wert.

D13: ALCHEMIELABOR

In diesem Raum stinkt es nach Chemikalien. Ein langer Tisch mit verschiedenen Phiole und Präparaten steht in der Mitte des Raumes. Am Tisch beaufsichtigen zwei verhüllte Gestalten verschiedene alchemistische Experimente.

Bei einer der verhüllten Gestalten handelt es sich um Markos' Forschungsleiter Xander (rechtschaffen böse, menschlicher **Kultfanatiker**). Bei der anderen handelt es sich um einen Lehrling namens Kura (rechtschaffen böse, menschliche **Kultistin**). Beide haben das Wesen aus dem Fernen Reich und seine Macht angenommen. Xander und Kura kümmern sich nicht um Eindringlinge und greifen nur an, wenn die Eindringlinge ihnen Schaden zufügen oder ihre Forschung behindern wollen.

Xander und Kura verfolgen nicht, wo Markos sich aufhält. Sie wissen jedoch, dass er viel Zeit in den Höhlen unter dem Keller verbringt (Bereich D27). Sie vermuten, dass der *Celestische Kodex* bei Markos oder in seinem Schlafzimmer ist (Bereich D15).

Schätze: Aus den Inhalten dieses Labors können Charaktere zwei Sätze Alchemistenausrüstung (jeweils 50 GM) zusammenstellen. Unter den verschiedenen Gebräuen im Raum befinden sich vier *Heiltränke*, ein *Trank der gasförmigen Gestalt*, eine Phiole mit *Öl der Glätte* und eine Phiole mit einer Dosis Assassinenblut-Gift (siehe *Spielleiterhandbuch*).

D14: MEDITATIONSRAUM

Ein fauliger Gestank durchdringt diesen Raum. Bis auf zwei kleine, leere Tische an der Westwand und einem verzierten Teppich vor dem Fenster ist der Raum leer. Neben dem Teppich befindet sich ein Kerzenhalter aus Holz mit dem geschmolzenen Stumpf einer roten Kerze. Ein langes Seil hängt von einer hölzernen Falltür in der Decke.

Es gibt keine offensichtliche Quelle für den furchtbaren Gestank in diesem Raum. Der erste Charakter, der den Raum betritt, würfelt anhand der Tabelle „Mystische Wogen“.

Früher saß Markos auf dem Teppich und meditierte, während er über die Mächte des Multiversums nachdachte, aber er hat diesen Raum schon lange nicht mehr benutzt.

Falltür: Die Falltür in der Decke führt zum großen Badezimmer (Bereich D17). Eine ausklappbare Holzleiter ermöglicht einen einfachen Zugang.

D15: MARKOS' SCHLAFZIMMER

In diesem Raum befindet sich ein Bett mit einem kunstvoll geschnitzten Rahmen, ein Kleiderschrank, ein Schreibtisch und ein Ledersessel. An der Ostwand befindet sich eine Feuerstelle.

Hinter dem Kopfende des Bettes befindet sich eine Geheimtür zu einem verborgenen begehbaren Schrank. Ein Charakter, der die Wand untersucht und einen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, entdeckt nicht nur die Geheimtür, sondern auch einen versteckten Knopf am Kopfende. Wenn der Knopf gedrückt wird, gleitet das Bett nach Osten und ermöglicht Zugang zum verborgenen Schrank.

Verborgener Schrank: Dieser Schrank enthält Kleider an Haken und auf Regalen sowie eine Auswahl an Schuhwerk. Auf einem kleinen Tisch an der Ostwand steht eine eiserne Schatulle. Ein Charakter kann mithilfe von Diebeswerkzeug versuchen, das Schloss zu knacken, wenn er einen SG-14-Geschicklichkeitswurf besteht und eine Minute Zeit verwendet.

Schätze: Die Schatulle enthält eine Umhangnadel aus Amethyst in Form eines Auges (125 GM) und einen *Ring des Springens*.

D16: STUDENTENQUARTIERE

Diese Zimmer waren für Markos' Schüler vorgesehen, die sein Streben nach Wissen teilten, aber nicht die Belohnung ihres Meister für die Kontaktaufnahme mit Krokulmar erhalten würden. Die Schüler flohen aus dem Anwesen, nachdem Markos seinen Pakt geschlossen hatte. In jedem Zimmer treiben sich jetzt zwei psychische **Grauschliche** herum (siehe Textkasten „Variante: Psychischer Grauschlick“ im *Monsterhandbuch*). Sie greifen Eindringlinge an, sobald sie ihrer ansichtig werden.

Schätze: Charaktere, die das nördliche Zimmer durchsuchen, finden ein Zauberbuch, das folgende Zauberei enthält: *Gedanken wahrnehmen, Identifizieren, Magie entdecken, Magierrüstung, Nebelschritt, Sprachen verstehen, Tashas fürchterlicher Lachanfall und Unsichtbarer Diener*.

D17: BAD

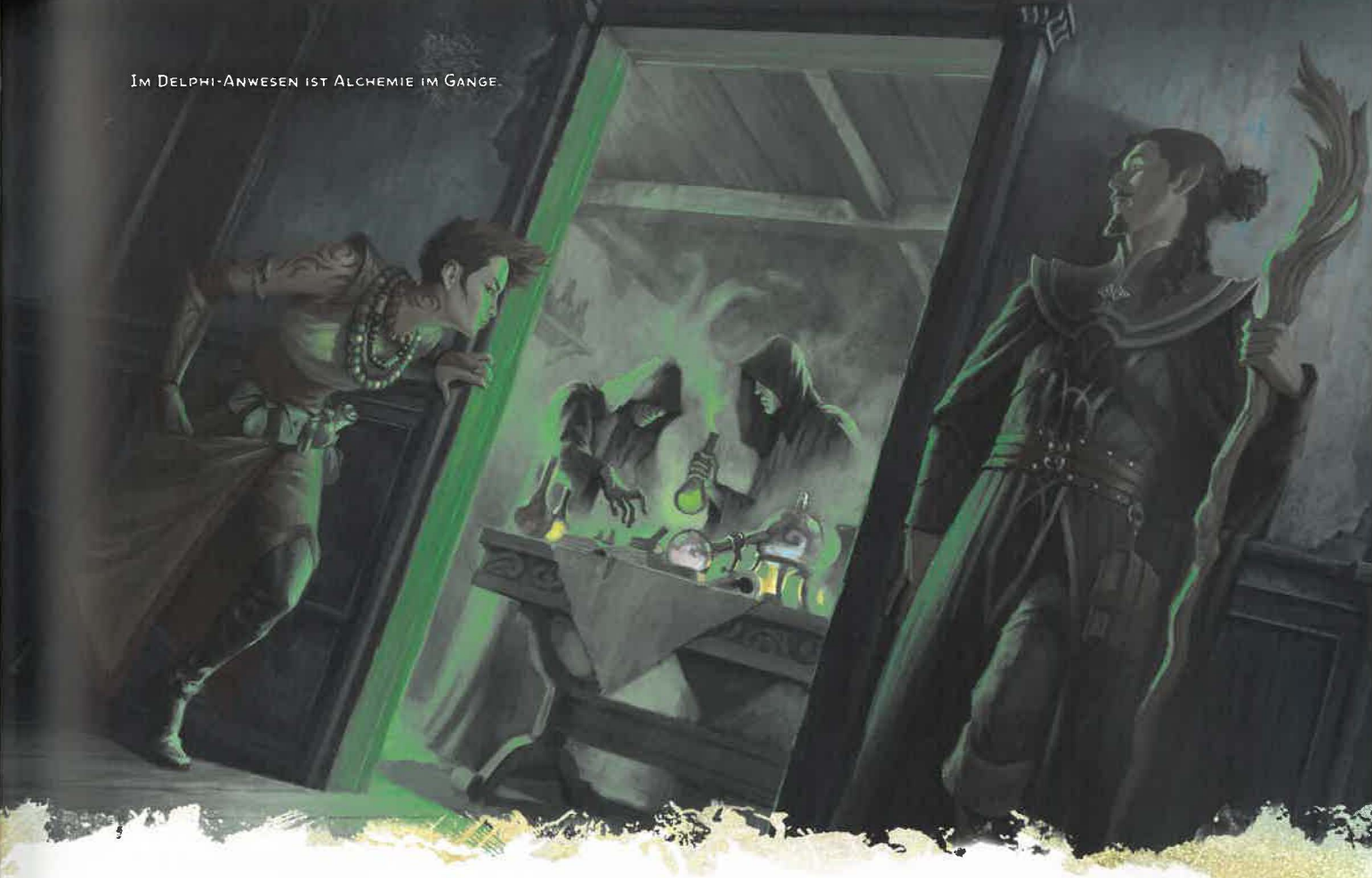
In diesem Raum befindet sich eine Marmorwanne. In der Nähe befinden sich zwei Marmorwaschbecken mit ovalen Spiegeln, eine Feuerstelle und ein kleiner Tisch an der Ostwand mit einer bunten Sammlung von Flaschen.

Die Wanne und die Waschbecken verfügen über Rohre, die Regenwasser aus Zisternen auf dem Dach beziehen. Außerdem ist jedes Becken mit einem verschlossenen Abflussrohr und zwei Wasserhähnen ausgestattet: einer erhitzt Wasser auf magische Weise, der andere kühlt es ab.

Schätze: Auf dem kleinen Tisch stehen vier Fläschchen mit Parfüm und Duftölen (jeweils 25 GM).

D18: FLUR IM ZWEITEN STOCK

Dieser Flur wurde zu einem Hort für zwei **Blutmücken** pro Charakter. Die Blutmücken gelangten über das Loch im Dach über Bereich D8c in das Anwesen. Sie greifen jeden an, der versucht, den Flur zu durchqueren.



D19: MYSTISCHER BEOBACHTUNGSRAUM

Bis auf einen Zirkel mit üblen Symbolen ist dieser Raum leer. Im Zirkel steht eine zweieinhalb Meter große, zweibeinige Kreatur mit zwei langen Armen, die jeweils in scharfen Haken enden. Die Kreatur trägt die zeretzten Überreste einer Dieneruniform.

Der erste Charakter, der den Raum betritt, würfelt anhand der Tabelle „Mystische Wogen“.

Zirkel mit Symbolen: Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura von Erkenntnismagie um den Zirkel am Boden. Eine Kreatur, die inmitten des Zirkels steht, spürt die beunruhigende Gegenwart eines Wesens aus dem Fernen Reich und kann sich dafür entscheiden, ein Omen von diesem Wesen zu erhalten, als hätte die Kreatur den Zauber *Vorahnung* gewirkt. Nachdem die Kreatur ein derartiges Omen erhalten hat, kann sie 24 Stunden lang kein weiteres erhalten, spürt jedoch nach wie vor die außerweltliche Gegenwart, während sie sich im Zirkel befindet.

Esquire: Bei der Gestalt mit den Haken handelt es sich um Markos' ehemaligen Leibdiener Esquire (verwende die Spielwerte eines **Hakenschecken**). Esquire ist nicht innerhalb des Zirkels gebunden und greift Eindringlinge an, sobald er ihrer ansichtig wird. Er weiß nichts von

der Ursache seiner Verwandlung. Wenn die Charaktere erklären, dass ein böses Wesen für die Verwandlung von Esquire verantwortlich ist oder dass Markos durch dieses Wesen in Gefahr sein könnte, lässt Esquire sie am Leben, wenn sie schwören, Markos zu retten.

An der zeretzten Dieneruniform von Esquire befindet sich eine Tasche mit einem Medaillon und einer Notiz. Das Medaillon steht unter der Wirkung des Zaubers *Magischer Mund*. Wenn es geöffnet wird, spricht es das Passwort zum Tempel (Bereich D24): „farrl'v hrak“ – Tiefensprache für „immerwährender Wandel“. Die Notiz ist eine Skizze einer Weinflasche mit vier Kreisen. Der zweite Kreis von links ist durchgestrichen. (Die Kreise repräsentieren die Fässer in Bereich D23. Der durchgestrichene Kreis stellt das Fass dar, das eine Geheimtür blockiert.)

D20: KOMPONENTENLAGER

In diesem begehbaren Wandschrank befinden sich vier Schränke, die jeweils mit sorgfältig organisierten Materialkomponenten gefüllt sind.

Schätze: Charaktere, die die Schränke durchsuchen, finden eine Materialkomponente für einen beliebigen Zauber des 1. oder 2. Grades, sofern die Komponente weniger als 1 GM kostet. Die Charaktere finden zudem einen Trank, dessen blubbernde grüne Flüssigkeit mit einem Tropfen einer dunklen Substanz (Oktopustinte) befleckt ist.



EIN BLUBBERNDER GRÜNER TRANK ENTHÄLT EINE ÜBERRASCHUNG AUS DEM FERNEN REICH.

Die Alchemisten in Bereich D13 haben diesen Trank gebraut, der wie ein *Trank des Gifts* funktioniert, jedoch über eine zusätzliche Eigenschaft verfügt. Wenn der Gifteffekt endet, entspringt dem Vergifteten ein Tentakel aus tintenschwarzem Schatten. Dieses schattenhafte Tentakel hält eine Stunde lang an. Als Bonusaktion kann der Anwender des Tranks mit dem Tentakel einen Nahkampfwaffenangriff (+4 auf Treffer) gegen eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm ausführen, die er sehen kann. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 4 (1W8) nekrotischen Schaden.

D21: STERNENKARTENRAUM

Die Wände und der Boden dieses Raumes sind mit Sternenkarten bedeckt. Der **Geist** eines Elfenforschers namens Farenhel wandert durch den Raum. Er untersucht die Karten und sucht nach einer Antwort, die der Geist niemals finden wird. Der Geist ist harmlos und greift nur zur Selbstverteidigung an oder wenn ein Charakter versucht, eine Sternenkarte zu stehlen. Der Geist stellt seinen Angriff ein, sobald die gestohlene Karte zurückgelegt wird.

Charaktere, die die Karten genau untersuchen, finden eine, die ein Sternbild namens „Große Schlange“ abbildet. Dies ist die Karte, nach der der Nothic Zala Morphus sucht (siehe Bereich D8c).

D22: LAGERRÄUME

In diesen zwei unmöblierten Räumen befinden sich zwei **Ghule**, die von den Energien des Fernen Reichs angezogen wurden. Die Ghule sind feindselig.

D23: WEINKELLER

In diesem Keller hängt der schwache Duft von Trauben in der Luft. An der Westwand stehen vier große Weinfässer. Jedes ist von einer feinen Staubschicht bedeckt. Die drei Weinregale im Süden sind leer.

Drei der Weinfässer enthalten unterschiedliche Mengen an Wein. Das vierte Fass ist leer und steht vor einer Geheimtür in der Westwand. Charaktere, die das leere Fass untersuchen, finden Handabdrücke, die darauf hindeuten, dass es mehrmals bewegt wurde. Die Charaktere spüren auch kalte Luft, die von der Wand ausgeht, was auf eine Geheimtür hindeutet. Das Weinfass muss zur Seite geschoben werden, um zur Geheimtür zu gelangen.

Geheimtür: Auf die Geheimtür wurde der Zauber *Arkane Schloss* gewirkt. Das Passwort, um den Zauber zu umgehen, lautet „farrl'v hrak“ – Tiefensprache für „immerwährender Wandel“. Das Medaillon von Esquire (siehe Bereich D19) verrät das Passwort, wenn es geöffnet wird.

Ansonsten kann ein Charakter auch eine Aktion verwenden, um die verschlossene Geheimtür mit einem erfolgreichen SG-20-Stärkewurf (Athletik) aufzubrechen.

D24: TEMPEL

Vier Holzbänke stehen vor einer Steinstatue in der Mitte dieser von Fackeln beleuchteten Kammer. Die Statue steht aufrecht auf zwei Beinen und sieht aus, als würde sie sich wie ein ausgefranztes Seil auflösen. Sie ist mit Mündern und herausgestreckten Zungen bedeckt.

Vor der Statue stehen vier Gestalten in violetten Roben, deren Gesichter von Kapuzen verdeckt sind. Sie schreiben etwas auf Zettel, murmeln untereinander und scheinen sich eurer Gegenwart nicht bewusst zu sein.

Die arkanen Energien in diesem Raum sind besonders unbeständig. Der erste Charakter, der den Raum betritt, würfelt anhand der Tabelle „Mystische Wogen“. Würfle, nachdem die Woge beginnt, mit einer Initiative von 20 (verliert bei Gleichstand) erneut anhand der Tabelle „Mystische Wogen“.

Verhüllte Gestalten: Bei den verhüllten Gestalten handelt es sich um vier neutrale, menschliche **Kultisten**, die sich Notizen zu den mystischen Wogen machen, die in diesem Bereich auftreten. Die Kultisten verteidigen sich, wenn sie angegriffen werden, stellen ansonsten jedoch keine Bedrohung dar. Sie wissen, dass Markos im Bereich D27 ein Ritual durchführt, geben diese Information jedoch nicht preis, bis die Statue zerstört wird.

Statue: Die Statue stellt Krokulmar dar und wurde mit einer *Zauberschriftrolle* für *Stein formen* erstellt. Alle Kreaturen, die die Statue in einem Zug erstmals berühren, müssen einen SG-11-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie erleiden 3 (1W6) psychischen Schaden.

Die Statue verstärkt die mystischen Wogen. Dies können Charaktere herausfinden, indem sie die Statue untersuchen und einen SG-15-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) bestehen. Wenn die Statue zerstört wird, treten die mystischen Wogen nicht mehr im Anwesen auf. Die Statue ist ein mittelgroßer Gegenstand, besitzt eine RK von 17, 36 Trefferpunkte und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun.

D25: LAGERRAUM

Vier abgetrennte Köpfe und drei kopflose Leichen liegen auf dem Boden dieses Raumes. In der hinteren Ecke stehen vier kleine Kisten.

Die abgetrennten Köpfe und kopflosen Leichen gehören Elra Löwenherz und ihren drei menschlichen Abenteurergefährten. Die Leiche eines von Elras Gefährten fehlt (und kann im Bereich D27 gefunden werden).

Wenn sich Elra bei den Charakteren befindet (siehe „Begegnung mit Elra“ weiter vorne in diesem Kapitel), trauert sie um ihre toten Gefährten und hofft, dass sie und ihre Freunde auf irgendeine Art wiederbelebt werden können.

Schätze: Vier kleine Kisten stehen in der nordwestlichen Ecke. Eine enthält einen Satz vergoldeter Becher und Teller im Wert von insgesamt 200 GM. Eine weitere enthält einen *Zauberstab der magischen Geschosse*, der in einem Strohhaufen versteckt ist. Die dritte enthält essbare Rationen für 20 Tage. Die letzte Kiste enthält ein Dutzend Fackeln und drei Flaschen Alchemistenfeuer.

D26A: SAKRISTEI

Diese staubige Kammer enthält vier unverschlossene Holztruhen mit jeweils vier dunkelvioletten Seidenroben.

D26B: ZEREMONIENRAUM

An den Wänden sind Eisenklammern mit vier glimmenden Fackeln angebracht, die den ansonsten leeren Raum in ein dämmriges Licht tauchen. Auf der anderen Seite des Raums führt eine Wendeltreppe in die Dunkelheit hinab. Aus den Tiefen vernehmt ihr eine menschliche Stimme, die in einer blasphemischen Sprache singt.

Die Wendeltreppe führt sechs Meter hoch in Bereich D27. Eine Stimme dringt die Treppe empor. Sie singt in Tiefensprache und ruft nach einem Wesen namens Krokulmar.

D27: RITUALRAUM

Dieser Ort besteht aus zwei fast kreisförmigen Höhlen, die durch eine Öffnung verbunden sind. Die Treppe aus Bereich D26b führt in die südliche Höhle, die leer ist.

Von der Treppe aus können Charaktere Aktivität in der nördlichen Höhle ausmachen.

Die Treppe führt zu einer fast kreisförmigen Höhle, die leer und unbeleuchtet ist. Gegenüber der Treppe, durch einen vier Meter breiten Torbogen, seht ihr eine ähnliche Höhle. Sie wird von einer violetten Lichtquelle erleuchtet, die von vier großen Kristallen ausgeht, die aus dem Boden ragen. Alle Kristalle flackern im Einklang mit dem Gesang, der durch die Höhlen hallt.

Der Gesang stammt von einer fahlen Gestalt in einer dunklen Robe, die am Rand eines Zirkels arkaner Runen auf dem Boden steht. Die Gestalt rezitiert eine mystische Passage aus einem Buch und legt das Buch dann vorsichtig auf eine Holzkiste an der Rückwand. Die Gestalt wendet sich dem Zirkel zu, in dem ein kopfloser Körper in Plattenrüstung kniet. Eine schneckenartige Kreatur hat sich fast wie ein provisorischer Kopf an den Hals des Körpers geheftet. Die Schnecke ist von Mündern und Augen bedeckt, die sich öffnen, schließen und verschwinden.

Markos Delphi führt ein Ritual durch, das einem **Fragment von Krokulmar** (siehe dessen Spielwerte am Ende des Abenteuers) ermöglichen wird, sich mit dem kopflosen Körper eines von Elras Abenteurergefährten zu verbinden. Dadurch kann ein Stück von Krokulmar außerhalb des Fernen Reichs existieren. Die kopflose Leiche ist betäubt und bleibt in diesem Zustand, bis das Ritual vollendet ist. Es ist möglich, das Fragment anzugreifen, ohne dem kopflosen Körper Schaden zuzufügen.

Bei jedem seiner Züge im Kampf verteidigt sich Markos, während er eine Bonusaktion ausführt, um das Ritual fortzusetzen. Wenn er diese Bonusaktion drei weitere Male ausführen kann, übernimmt das Fragment von Krokulmar die Kontrolle über den kopflosen Körper, woraufhin der Körper nicht mehr betäubt ist.

Das Fragment von Krokulmar und der Körper, mit dem es verbunden ist, gelten als zwei Kreaturen, die denselben Bereich einnehmen. Sie können nicht voneinander getrennt werden, bis die Trefferpunkte von einer oder beiden auf 0 fallen. Daraufhin kehrt das Fragment von Krokulmar in das Ferne Reich zurück. Während er sich unter der Kontrolle des Fragments befindet, verwendet der Körper die Spielwerte eines **Ritters**, hat Blindsight mit einer Reichweite von neun Metern, ist außerhalb dieses Radius blind und agiert unmittelbar nach dem Fragment in der Initiativreihenfolge. Das Fragment bestimmt, wie der Körper im Zug des Körpers agiert.

Das Fragment verwendet den Körper, um sich selbst zu schützen und die Charaktere zu vernichten.

Markos helfen: Ein Charakter kann als Aktion einen SG-14-Charismawurf (Überzeugen) ausführen, um Markos davon zu überzeugen, dass er kontrolliert wird. Anderenfalls geschieht nichts und die Aktion ist verloren. Ist der Wurf erfolgreich, ist Markos bis zum Ende seines nächsten Zugs bei Angriffswürfen und Attributswürfen im Nachteil, während er mit der Möglichkeit ringt, dass er nicht die Kontrolle über sein Handeln hat.



DER CELESTISCHE KODEX.

Kristalle: Als Bonusaktion kann ein Charakter einen SG-15-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) ausführen, um den Zweck der großen Kristalle zu ermitteln, die aus dem Boden ragen. Diese Kristalle bündeln die extraplanare Energie des Rituals und ermöglichen es dem Fragment von Krokulmar, lange genug in der materiellen Ebene zu verweilen, um eine Verbindung mit dem kopflosen Körper einzugehen. Bei einem Erfolg weiß der entsprechende Charakter auch, dass das Ritual beendet wird, wenn alle vier Kristalle zerstört werden. Jeder Kristall ist ein großer Gegenstand, besitzt eine RK von 13, 10 Trefferpunkte, ist anfällig für Schall- und Wuchtschaden und gegen Gift- und psychischen Schaden immun.

Jedes Mal, wenn ein Kristall zerstört wird, ist Markos bis zum Ende seines nächsten Zugs bei Angriffswürfen und Attributwürfen im Nachteil, während er mit der Möglichkeit konfrontiert wird, dass er nicht die Kontrolle über sein Handeln hat.

Die Bedrohung beenden: Wenn alle vier Kristalle zerstört werden, wenn die Trefferpunkte von Krokulmar oder des Körpers, mit dem er verbunden ist, auf 0 fallen, oder wenn Markos' Trefferpunkte auf 0 fallen, bevor das Ritual abgeschlossen ist, kehrt das Fragment von Krokulmar in das Ferne Reich zurück. Wenn das Fragment in das Ferne Reich zurückkehrt, enden die mystischen Wogen im Delphi-Anwesen, Markos wird von Krokulmars Einfluss befreit (siehe „Abschluss“ weiter unten), Zala Morphus und Esquire werden in ihr menschliches Selbst zurückverwandelt und die Kultisten in Bereich D24 fliehen.

Schätze: Das Buch auf der Kiste ist der *Celestische Kodex*. Der Zauber *Magierhand* kann das Buch mit Leichtigkeit anheben. Ein unsichtbarer Charakter kann durch den Raum schleichen und versuchen, das Buch

zu stehlen, ohne dass Markos es bemerkt. Dazu muss er einen SG-14-Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) bestehen. Bei einem Misserfolg entdeckt Markos den Diebstahl. Obwohl Markos das Buch nicht mehr benötigt, um das Ritual zu vollenden, wird er es nicht kampfflos aufgeben, solange er unter Krokulmars Einfluss steht. Sobald Markos von dessen Einfluss befreit ist, ist er entsetzt über seine Taten und gibt das Buch gerne auf (siehe „Markos überlebt“).

Der *Celestische Kodex* steckt voller arkaner Überlieferungen über die Sterne und die Ebenen der Existenz. Zwischen den harmlosen Beschreibungen befinden sich mystische Beschwörungsformeln in Celestisch sowie zwei *Zauberschriftrollen* (*Arme von Hadar* und *Rüstung von Agathys*).

ABSCHLUSS

Wenn die Charaktere den *Celestischen Kodex* erhalten, können sie das Buch seinem rechtmäßigen Besitzer zurückgeben und ihre Belohnung einfordern.

MARKOS STIRBT

Wenn Markos stirbt, können die Charaktere seinen Leichnam zu seiner Familie bringen. Die Familie Delphi gibt jedem Charakter 150 GM dafür, dass sie Markos nach Hause gebracht haben, und bezahlt für die Wiederbelebung von Markos.

MARKOS LEBT

Wenn das Fragment von Krokulmar besiegt wird, wird Markos vom Einfluss der bösen Wesenheit befreit. Daraufhin ist Markos bestrebt, die von ihm verursachten Probleme wiedergutzumachen. Er erlaubt den Charakteren, alle Schätze zu behalten, die sie im Anwesen gefunden haben.

Wenn Markos wieder mit seiner Familie vereint wird, gibt die Familie jedem Charakter 150 GM als Belohnung.

TOTE ABENTEURER

Wenn die Charaktere Markos' Familie von den Schrecken des Delphi-Anwesens berichten, trifft die Familie Vorkehrungen, um das Anwesen von verbleibenden Monstern zu befreien. Die Leichen der Abenteurer, die im Anwesen getötet wurden – einschließlich Elra und ihrer Gefährten –, werden in einen Tempel gebracht, wo sie auf Kosten der Familie Delphi wiederbelebt werden. Wenn die Charaktere bei Elras Wiederbelebung anwesend sind, gratuliert sie ihnen zu ihrem Heldenmut und freut sich darauf, den Gefallen eines Tages zu erwidern.

FÜR DEN GOLDENEN TRESOR

Wenn die Charaktere für den Goldenen Tresor arbeiten, nimmt der Vertreter der Organisation nach ihrer grauenvollen Erfahrung im Delphi-Anwesen mit ihnen Kontakt auf. Für die Rückgabe des *Celestischen Kodex* an seinen rechtmäßigen Besitzer wird den Charakteren ein ungewöhnlicher magischer Gegenstand ihrer Wahl als Bezahlung versprochen (sofern du ihrer Wahl zustimmst). Der Gegenstand wird den Charakteren am nächsten Tag geliefert.

MARKOS DELPHI STEHT ÜBER EINER ALPTRAUMHAFTEN SCHÖPFUNG, DIE DEN KÖRPER EINES ABENTURERS MIT EINEM FRAGMENT VON KROKULMAR VERBINDET.



MARKOS DELPHI

Mittelgroßer Humanoide (Mensch, Hexenmeister), chaotisch neutral

Rüstungsklasse 12 (15 mit Magierrüstung)

Trefferpunkte 44 (8W8+8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	15 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	13 (+1)	16 (+3)

Rettungswürfe Wei +3, Cha +5

Fertigkeiten Arkane Kunde +7, Geschichte +7, Wahrnehmung +3

Schadensimmunitäten Psychisch

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Celestisch, Gemeinsprache, Tiefensprache

Herausforderungsgrad 3 (700 EP) **Übungsbonus +2**

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Markos führt zwei Angriffe mit zeremoniellen Klingen oder zwei Angriffe mit psychischer Kugel aus, oder jeweils einen davon.

Zeremonielle Klinge: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W6+2) Stichschaden plus 3 (1W6) Giftschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang vergiftet. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Psychische Kugel: Fernkampf-Zauberangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 18 m, eine Kreatur. **Treffer:** 10 (2W6+3) psychischer Schaden.

Zauberwirken: Markos wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 13):

Je 1-mal täglich: *Arme von Hadar*, *Magierrüstung*, *Person bezaubern*

BONUSAKTIONEN

Plätze tauschen: Markos zielt auf eine mittelgroße oder kleine Kreatur innerhalb von neun Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es wird zusammen mit sämtlicher Ausrüstung teleportiert und tauscht Plätze mit Markos.

FRAGMENT VON KROKULMAR

Winzige Aberration, chaotisch böse

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 10 (3W4+3)

Bewegungsrate 0 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
4 (-3)	16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)

Fertigkeiten Arkane Kunde +7, Geschichte +7, Heimlichkeit +7, Überzeugen +7

Schadensimmunitäten Psychisch

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Telepathie auf 18 m, Tiefensprache

Herausforderungsgrad 0 (10 EP) **Übungsbonus +2**

AKTIONEN

Psionische Revitalisierung: Das Fragment berührt eine Kreatur im Bereich des Fragments, die 0 Trefferpunkte hat. Das Ziel gewinnt 10 Trefferpunkte zurück und jede Kreatur im Umkreis von drei Metern um die geheilte Kreatur erleidet 3 (1W6) psychischen Schaden.

Windendes Ausweichen: Bis zum Beginn des nächsten Zugs des Fragments ist jeder Angriffswurf gegen das Fragment im Nachteil und das Fragment ist bei Rettungswürfen im Vorteil.



AUF EINER WINDGEPEITSCHTEN KLIPPE BEFINDET
SICH DAS GEFÄNGNIS SCHLÜSSMITLUSTIG,
IN DEM DIE GEFANGENE 13 WARTET.

GEFANGENE 13



IN DER WELT TORIL, IN DEN GEFRORENEN WEITEN nördlich der Schwertküste, liegt eine uneinnehmbare Festung, in die die gefährlichsten Verbrecher der Region gesperrt werden. Zu den langjährigsten Insassen gehört eine Zwergin, bekannt als Gefangene 13. Sie verbringt ihre Tage in scheinbarer Ruhe und Einsamkeit, während sie heimlich die Fäden eines Spionagenetzwerks zieht, das sich über einen Großteil des Kontinents erstreckt. Außerdem besitzt sie den Schlüssel zu einem Schatz, welchen sie einem Zwergenklan gestohlen hat. Bei diesem Raubzug müssen die Charaktere das Gefängnis infiltrieren, den Schlüssel von der Gefangenen 13 holen (zu finden in einer Tätowierung auf ihrer Hand) und zu Varrin Axtbrecher bringen, dem Zwerg, der sie angeheuert hat.

HINTERGRUND DES ABENTEUERS

Gefangene 13 ist eine Zwergin namens Korda Glimmerstein. Vor ihrer Gefangennahme vor etlichen Jahren war Korda Verbündete und Agentin des Axtbrecher-Klans, eines mäßig einflussreichen Zwergenklans in der Festung Gauntlgrym. Korda richtete ein Netzwerk von Informanten und Agenten ein, das augenscheinlich dem Axtbrecher-Klan diente. Nach jedem Erfolg ließ sie sich ein Andenken an ihren Triumph tätowieren. Durch uralte Rituale versah Korda viele dieser kunstvollen Tätowierungen mit der Magie der Schmieden Gauntlgryms und kam so zu wundersamen Fähigkeiten.

Dann wurde sie für ihre Rolle als Agentin zu ehrgeizig und entwarf einen Plan, um die Macht zu übernehmen. Über fünf Jahre hinweg verzeichnete sie sorgfältig den Reichtum des Axtbrecher-Klans. Dann ließ sie rasch ihr Netzwerk von Leutnants zuschlagen, um den Großteil des Goldes zu stehlen und nur ein Almosen übrigzulassen.

Die Axtbrecher-Zwerge entdeckten dies praktisch sofort. Sie stellten Kordas Agenten, die entweder bis zum Tod kämpften oder hingerichtet wurden. Dann nahmen sie Korda gefangen und verhörten sie, doch sie gab selbst unter magischem Zwang nicht preis, wo sich der Schatz befand. Die Axtbrecher-Zwerge nutzten ihren Einfluss, um Korda zu lebenslanger Haft in Schlussmitlustig zu verurteilen.

Sie hofften, dass Korda dort irgendwann einknicken und preisgeben würde, wo sich der Schatz befand. Tatsächlich kam die Gefangenschaft Korda entgegen, da sie sich zahlreiche Feinde gemacht hatte, die nichts gegen sie unternehmen konnten, solange sie eingesperrt war.

Gefangene 13 hatte sich auf das Gefängnis vorbereitet, indem sie ein neues Spionage- und Verbrechernetzwerk gegründet und dafür einen Großteil des geraubten Vermögens ausgegeben hatte. Sie führt ihre Geschäfte vom Gefängnis aus. Mithilfe ihrer magischen Tätowierungen koordiniert sie telepathisch Agenten in ganz Faerûn und darüber hinaus. Von diesen weiß keiner um die Identität des Auftraggebers. Die Reste des Axtbrecher-Reichtums ruhen in einem unverzeichneten Gewölbe in den Tiefen Gauntlgryms. Es ist durch ein magisches Schloss versiegelt, das nur mit der Runensequenz geöffnet werden kann, die in Kordas rechte Hand eintätowiert ist.

ABENTEUERIDEEN

Nach Jahren des Darbens aufgrund des Raubs haben die Gebirgswerge vom Axtbrecher-Klan den verlorenen Schatz endlich gefunden, können ihn aber nicht erreichen. Ein Vertreter des Klans, Varrin Axtbrecher, möchte die Charaktere anheuern, um zu erfahren, wie an den Schatz heranzukommen ist. Wenn du den Goldenen Tresor nicht als Schutzherrn verwendest (siehe „Den Goldenen Tresor verwenden“ weiter unten), findest du im Folgenden einige Möglichkeiten, wie Varrin auf die Charaktere aufmerksam geworden sein könnte:

Als Testlauf: Varrin war für eines der vorigen Abenteuer verantwortlich, das die Charaktere erfolgreich abgeschlossen haben. Dieses war ein Test, um zu erfahren, ob sie dieser Mission gewachsen sind.

Durch Bekanntschaft: Einer der Schutzherrn der Charaktere ist mit Varrin bekannt und arrangiert das Treffen. Wenn die Charaktere mit dem Goldenen Tresor zu tun haben, verwende diese Option.

Durch Reputation: Varrin hat nach einem der vorigen Abenteuer von den Charakteren erfahren, idealerweise nach einem, in dem es darum ging, eine Person oder einen Schatz von einem gefährlichen Ort zu bergen.

DEN GOLDENEN TRESOR VERWENDEN

Fungiert der Goldene Tresor als Schutzherr, so wird den Charakteren ein goldener Schlüssel auf eine Weise deiner Wahl zugestellt. Wenn die Charaktere diesen Schlüssel verwenden, um ihre Spieluhr zu öffnen, springt der Deckel auf, und eine beruhigende Stimme sagt Folgendes:

„Seid begrüßt, Agenten. Wir haben das Versteck eines großen Zwergenschatzes entdeckt, doch nur eine Gefangene, die im Gefängnis Schlussmitlustig einsitzt, weiß, wie man an ihn herankommt. Für diese Mission, sofern Ihr sie übernehmen wollt, müsst Ihr zum Gefängnis reisen, es infiltrieren und von der Gefangenen erfahren, wie auf den Schatz zugegriffen werden kann. Bringt diese Informationen zum Zwerg Varrin Axtbrecher, der Euch über die Einzelheiten der Mission informieren wird. Viel Glück, Agenten.“

Wenn die Spieluhr geschlossen wird, verschwindet der goldene Schlüssel.

VARRINS VORSCHLAG

Varrin Axtbrecher (rechtschaffen gut, Zwerg-**Adeliger**) wendet sich an die Charaktere, damit sie helfen, den Schlüssel zu besorgen. Varrins Haar und Bart sind geflochten und schwarz, mit grauen Strähnen durchsetzt. Er trägt ein lockeres, bequemes Gewand über einer stählernen Brustplatte. Wenn Varrin an die Charaktere herantritt oder sie zu einem Treffen einlädt, lies Folgendes vor:

„Danke, dass Ihr mich anhört. Mein Name ist Varrin Axtbrecher, und ich habe einen Vorschlag für Euch. Mein Klan hat Reichtümer ausfindig gemacht, die uns vor vielen Jahren gestohlen wurden. Allerdings befinden sie sich in einem magisch versiegelten Gewölbe. Wenn es Euch gelingt, dem Axtbrecher-Klan den Schlüssel – wie auch immer er beschaffen sein mag – zu bringen, so ist Euch die ewige Dankbarkeit des Klans sicher. Und Ihr werdet natürlich einen Anteil des geborgenen Schatzes erhalten.“

Der Haken ist, dass die einzige Person, die weiß, wie man das Gewölbe öffnet, im Gefängnis Schlussmitlustig schmachtet. Sie hat sich in der Vergangenheit als unkooperativ gegenüber meinen Leuten erwiesen, doch ich habe kürzlich herausgefunden, in welchem Gewölbe sie versteckt, was sie uns gestohlen hat. Ihr müsst sie befragen und erfahren, wie man das Gewölbe öffnet. Wie Ihr das tut, liegt bei Euch. Wenn Ihr sie im Gegenzug für diese Informationen aus dem Gefängnis befreien müsst, so tut dies bitte. Ich kann Euch einen Weg hinein bieten, außerdem einen Plan von Schlussmitlustig und einige nützliche Tricks.“

Gib den Spielern eine Kopie von Karte 4.1 (siehe „Die Karte des Brechers“ weiter unten) und lies Folgendes vor:

Varrin hält einen geschliffenen Saphir in Orangengröße hoch und legt ihn dann auf den Tisch. Er wedelt mit der Hand über dem Edelstein, und in der Luft darüber erscheint blau leuchtend das Bild eines Gebäudegrundrisses. Er berührt den Edelstein, und das Bild verschwindet. Der Saphir zerfällt in Segmente, von denen er jedem von euch eins gibt. Das jeweilige Fragment erwärmt sich in eurer Hand. Es schmilzt, verschwindet und hinterlässt ein warmes, prickelndes Gefühl. „Denkt an die Karte von Schlussmitlustig, und Ihr werdet sie sehen können.“

Die Magie des Edelsteins wirkt noch bis fünf Tage nach Eintreffen der Charaktere bei Schlussmitlustig.

DIE KARTE DES BRECHERS

Jeder Charakter kann nun ein magisches Bild von Karte 4.1 heraufbeschwören, das vor ihm in der Luft erscheint, sofern er nicht kampfunfähig ist (keine Aktion erforderlich). Die Karte des Brechers ist dabei für andere nicht sichtbar. Varrin erklärt die Merkmale, die die Charaktere auf ihren Karten sehen können:

Zellen: Die Zellen, rot hervorgehoben, sind mit permanenter Antimagie versehen. Die Zelle der Gefangenen 13 ist deutlich markiert.

Türen und Luken: Die Türen und Luken sind mit *Arkane-Schloss-Zaubern* versehen, die nur von Gefängnispersonal überwunden werden können. Wenn die Charaktere sich jedoch innerhalb von 30 Metern von Schlussmitlustig befinden, können sie mithilfe der Karte eine Aktion verwenden, um ein Bild der betreffenden Tür oder Luke zu berühren und damit den Zauber bei diesem Zugang zu unterdrücken. Wird ein Schloss-Zauber unterdrückt, so wird das Bild grün. Der Zauber ist dann eine Minute oder so lange unterdrückt, bis ein anderer Schloss-Zauber unterdrückt wird.

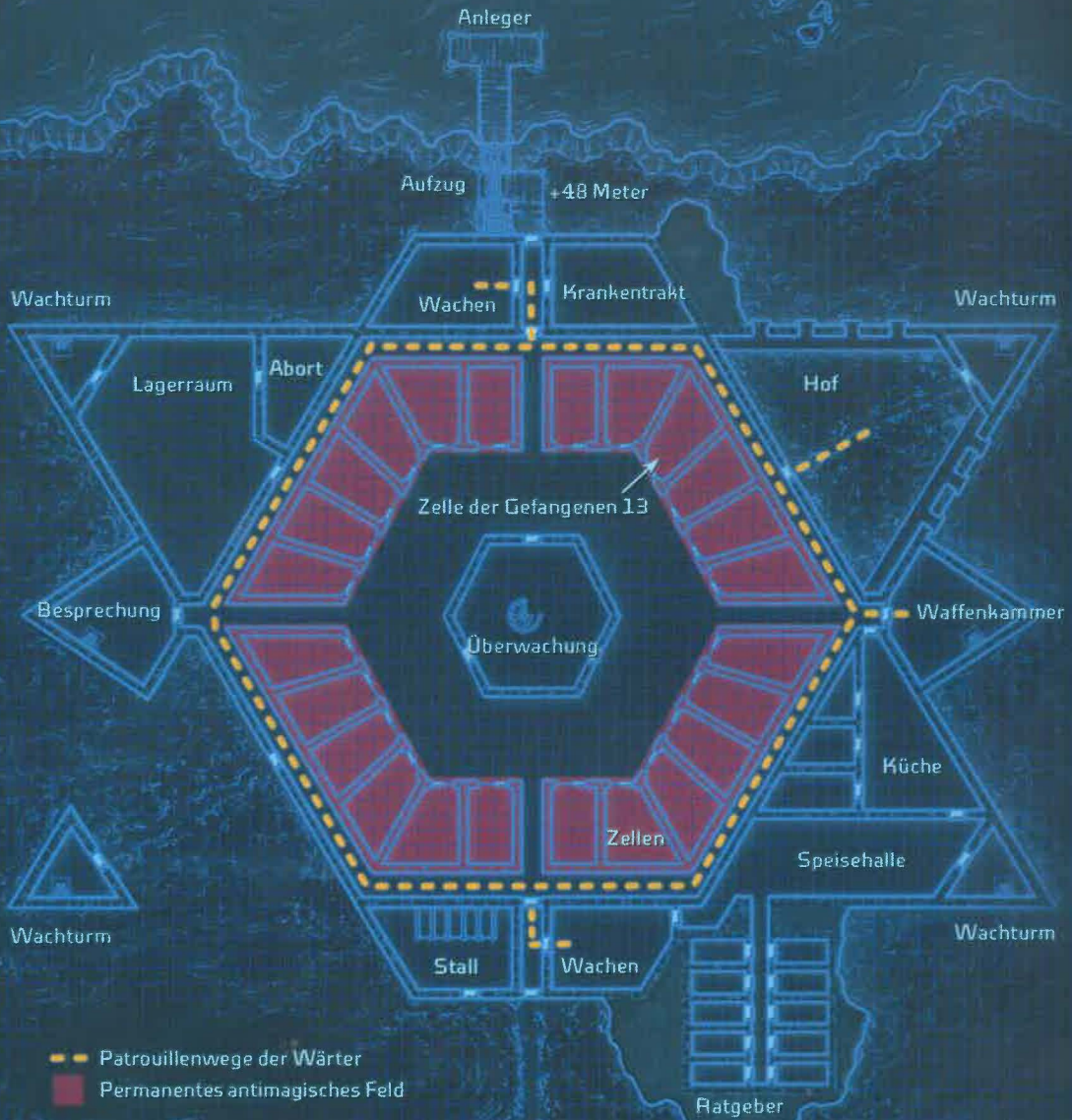
Patrouillenroute: Der auf der Karte gelb markierte Weg ist die reguläre Patrouillenroute, die die Wärter nehmen. Die übliche Patrouillenhäufigkeit liegt bei 20 Minuten. Wenn die Wärter misstrauisch werden, finden die Patrouillen wahrscheinlich häufiger statt.

DER TEUFEL IM DETAIL

Im wahrscheinlichen Fall, dass die Charaktere weitere Informationen wünschen, beantwortet Varrin ihre Fragen knapp und ehrlich. Er hat den Rest seines persönlichen Vermögens ausgegeben, um Informationen über das Gefängnis zu sammeln und Vorkehrungen für die Gruppe zu treffen, die Korda konfrontieren soll. Folgende Details kann er mitteilen:

Das Gefängnis betreten: Das Gefängnispersonal wechselt regelmäßig. Varrin kennt den Zeitplan der nächsten Rotation, und seine Agenten stehen bereit, um sich ein paar Wächter und Köche zu schnappen, damit die Charaktere deren Platz einnehmen können (siehe „Beim Gefängnis eintreffen“).

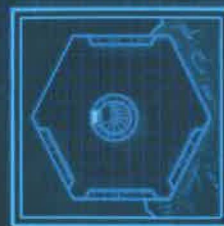
SCHLUSSMITLUSTIG



TURM, EBENE 2



TURM, EBENE 2



TURMDACH

1 Quadrat = 1,5 Meter



GEFANGENE 13.

Gefangene 13: Gefangene 13 war eine verlässliche Agentin des Axtbrecher-Klans, bis sie den Klan verrät und seinen Schatz stahl. Auf Druck verrät Varrin den Charakteren widerwillig ihren Namen – Korda Glimmerstein –, betont jedoch, dass sie dieses Wissen nicht preisgeben dürfen. Niemand im Gefängnis außer möglicherweise der Aufseherin kennt den Namen der Gefangenen 13, sodass dieses Wissen Fragen aufwerfen würde. Ihre Zelle ist auf der Karte markiert.

Schlüssel: Gefangene 13 muss den Gewölbeschlüssel entweder bei sich haben oder wissen, wo er ist. Doch alle magischen Methoden, die der Axtbrecher-Klan eingesetzt hat, um mehr über ihn zu erfahren, sind gescheitert. Varrin nimmt an, dass Gefangene 13 den Schlüssel nur im Gegenzug für ihre Freiheit preisgeben würde, doch wenn die Charaktere ihn auf andere Art finden oder aber die Gefangene überzeugen können, ihn herauszurücken, soll es ihm auch recht sein. Der Axtbrecher-Klan hat versucht, ihre Freilassung herbeizuführen. Leider hat der Absolutionsrat von Schlussmitlustig das Anliegen abgelehnt.

Mit der Gefangenen 13 treffen: Besucher können Treffen mit Gefangenen beantragen, aber diese finden stets im Beisein der Aufseherin statt (mehr über die Aufseherin unter „S21: Quartier der Aufseherin“). Wenn die Charaktere mit der Gefangenen 13 sprechen wollen,

versuchen sie es am besten, wenn sie gerade nicht in ihrer Zelle und hoffentlich außer Sichtweite der Wärter ist. Die Gefangenen erledigen Aufgaben wie Latrineneimer leeren und Essen abräumen, und sie trainieren täglich im Hof. Wenn Gefangene verletzt sind oder krank werden, werden sie zum Krankentrakt gebracht.

Details zu Schlussmitlustig: Varrin kann einen allgemeinen Überblick über Schlussmitlustig, die Sicherheitsmerkmale der Türen und Luken und das Alarmverfahren des Gefängnisses vermitteln (siehe unten). Varrin weiß auch, dass die Waffenkammer einen gefährlichen Wächter hat, aber er kennt keine Einzelheiten.

Schatz: Der Schatz ist in einem Gewölbe tief unter der Zwergenfestung Gauntlgrym eingeschlossen. Varrin verspricht den Charakteren zwei Prozent des Schatzes, wenn sie es ihm ermöglichen, das Gewölbe zu öffnen. Wenn die Charaktere mehr verlangen, reagiert Varrin gereizt, lässt sich jedoch auf drei Prozent ein, sofern die Charaktere einen SG-20-Charismawurf (Überzeugen) bestehen. Varrin merkt an, dass die Aufseherin wahrscheinlich einige Gelder in ihrem Büro oder Quartier versteckt hat, falls die Charaktere geneigt sind, danach zu suchen.

Fluchtweg: Varrin lässt ein kleines Schiff in Sichtweite des Gefängnisses, jedoch in sicherer Entfernung warten. Wenn die Charaktere bereit sind, das Gefängnis mit der Zielperson zu verlassen, können sie nach Einbruch der Dunkelheit vom Anleger aus ein Leuchtsignal geben, und das Schiff holt sie ab.

Ist das Treffen mit Varrin beendet, fragt er die Charaktere, ob sie als Wärter oder als Koch auftreten wollen. Wärter tragen Schienenpanzer, Köche einfache Uniformen. Sie können darunter verborgen allerdings leichte Rüstungen tragen. Kleine Charaktere haben auch die Möglichkeit, sich in Versorgungskisten zu verstecken.

ZUM GEFÄNGNIS REISEN

Varrin hat seine Agenten informiert, und Bethra (chaotisch gut, Zwerg-**Spionin**) trifft die Charaktere, wenn diese in Luskan eintreffen. Sie stellt die Kleidung für die gewünschte Tarnung bereit und führt die Charaktere im nächsten Morgengrauen zu einem Schiff namens *Munterer Pelikan*. Dieses liefert regelmäßig die Wechselbelegschaft nach Schlussmitlustig und bringt die ausgewechselte Belegschaft zur Schwertküste zurück. Der Wasserweg nach Schlussmitlustig beträgt 560 Kilometer. Ein Segelschiff legt die Strecke unter normalen Bedingungen in drei Tagen zurück.

Einschließlich der Charaktere, die entsprechende Rollen übernehmen, sind 25 Wärter und sechs Köche zum Gefängnis unterwegs. Wenn die Charaktere sich über das Schicksal des Personals besorgt zeigen, als welches sie auftreten, versichert Bethra ihnen, dass die Leute nicht getötet wurden und nach dem Auftrag wieder auf freien Fuß gesetzt werden.

Die Spieler können sich beliebige Namen für die Rollen ausdenken, die sie nun spielen. Dies sind dann die Namen der Wärter oder Köche, als die sie auftreten.

SCHLUSSMITLUSTIG

Schlussmitlustig ist ein Panopticon, also so konfiguriert, dass alle Gefangenen von einem zentralen Ort aus genau überwacht werden können. Das Gefängnis, ein einstöckiges Gebäude mit Zinnen, liegt an der kalten, nebligen Küste des Treibeismeers. Aus der Mitte des Panopticons erhebt sich ein Turm, der die Verwaltungsbüros und die Quartiere der Wärter beherbergt. Gefängnis sowie Turm wurden in einen hohen schwertförmigen Felsen gehauen, der hoch über den anderen Klippen aufragt. Dieser Felsen, Windbrecher genannt, schützt den Turm vor den heftigen Winden, die vom Reghed-Gletscher herunterfegen.

Man kann Schlussmitlustig über Land, See oder durch die Luft erreichen. Ein Anleger im Meer erlaubt, Gefangene per Schiff herzubringen, die das Gefängnis dann über einen Aufzug erreichen, und ein Anleger an der Turmspitze ermöglicht die Überstellung von Gefangenen per Luftschiff.

Schlussmitlustig wird von der Fürstenallianz kontrolliert, einem losen Verbund von Ansiedlungen, zu welchen derzeit die Städte Baldurs Tor, Mirabar, Niewinter, Silbrigmond, Tiefwasser und Yartar gehören, außerdem die Dörfer Amphail, Dolchfurt und Langsattel sowie die Zwergenfestung Mithralhalle. Um in Schlussmitlustig inhaftiert zu werden, muss man ein schweres Verbrechen gegen eine oder mehrere dieser Ansiedlungen begangen haben und zu einer längeren Haftstrafe – üblicherweise mindestens ein Jahr – verurteilt worden sein.

Jedes Mitglied der Fürstenallianz weist Schlussmitlustig einen Repräsentanten zu. Gemeinsam bilden diese Repräsentanten ein Bewährungskomitee, den Absolutionsrat. Es sind nur selten alle zehn Mitglieder anwesend, da Schlussmitlustig wenig Komfort und kaum Annehmlichkeiten zu bieten hat. Wenn der Rat sich nicht einigen kann, ob die Strafe eines Gefangenen zur Bewährung ausgesetzt werden soll, hat die Aufseherin als neutrale Schiedsrichterin ohne Verbindungen zu Mitgliedern der Fürstenallianz das entscheidende Wort.

MERKMALE DES GEFÄNGNISSES

Das in die Klippe gehauene Gefängnis hat überall sechs Meter hohe Außenwände und gerade, sechs Meter hohe Decken. Weitere Informationen zum Gefängnis sind unten aufgeführt:

Beleuchtung: Gefängnishof, Korridore, Räume und Treppen sind durch *Dauerhafte-Flamme*-Zauber, die auf Wandleuchter gewirkt wurden, hell erleuchtet, sofern nicht anders angegeben. (Ausnahmen sind die unbeleuchteten Zellen in Bereich S17.) An manchen Orten kann das magische Licht abgeschwächt oder gelöscht werden wie im Text vermerkt.

Gefangene: Alle Gefangenen in Schlussmitlustig sind mit Nummern versehen. Dieses einfache Vorgehen sorgt dafür, dass die Gefangenen gleichgestellt sind. Das Gefängnispersonal lernt diese Nummern

auswendig. In Bereich S22 gibt es ein Verzeichnis aller gegenwärtigen und ehemaligen Gefangenen. Jeder Insasse trägt eine Uniform aus einem kapuzenlosen Gewand ohne Taschen, Lederpantoffeln ohne Schnürsenkel und Stoffunterwäsche. Außerhalb der Zellen tragen die Gefangenen Handschellen und Fußfesseln. Mit diesen Fesseln haben sie eine maximale Schrittbewegungsrate von drei Metern.

Gefängniswärter: Das Gefängnis verfügt über eine Garnison von 75 Wärtern (verwende die Spielwerte von **Veteranen**), die in Acht-Stunden-Schichten arbeiten. Jederzeit sind zwei Drittel der Garnison dienstfrei und verbringen ihre Freizeit in Bereich S19. Im Dienst trägt jeder Wärter eine Tunika mit dem Emblem der Fürstenallianz: einer goldenen Krone auf rotem Grund.

Heizung: Die Innenräume werden magisch beheizt. Ihre Temperatur beträgt konstant 20 Grad Celsius. In den Außenbereichen des Gefängnisses einschließlich der Wachtürme herrschen -18 Grad Celsius oder noch niedrigere Temperaturen. Kreaturen außerhalb des Gefängnisses sind extremer Kälte ausgesetzt (siehe unten).

Türen und Luken: Alle Türen und Dachluken bestehen aus Armierungseisen und werden von *Arkanes-Schloss*-Zaubern verschlossen. Das Gefängnispersonal kann diese Türen und Luken normal öffnen. Verschlossene Türen und Luken sind zu massiv, um aufgetreten oder mit der Schulter aufgestoßen zu werden, aber sie können durch genügend Schaden zerstört werden. Sie besitzen eine RK von 19, einen Schadensschwellenwert von 10, 30 Trefferpunkte und sind gegen Gift und psychischen Schaden immun.

AM GEFÄNGNIS ANKOMMEN

Wenn die Charaktere sich dem Gefängnis nähern, lies Folgendes vor:

Auf den Klippen am Treibeismeer thront eine karge Steinfestung, aus einem gigantischen schwertförmigen Felsen gehauen. In der Mitte erhebt sich ein Turm über den Rest der Festung, aus seinen Schießscharten dringt Licht. An den Ecken weist die Festung noch vier kleinere Türme auf, an deren Spitzen ihr Wachen ausmachen könnt.

Die Charaktere könnten sich dem Gefängnis mit der *Munterer Pelikan* nähern oder selbst anreisen (siehe „Hineingelangen“ unten).

Charaktere, die sich von Norden nähern, sehen außerdem den Nordeingang des Gefängnisses auf einer 48 Meter hohen Klippe, an deren Fuß ein Schiffsanleger ins Meer ragt. Ein riesiger Holzkran steht in der Nähe, ein Holzgerüst schmiegt sich an die Felswand.

Charaktere, die sich von Süden nähern, sehen den Südeingang des Gefängnisses und den Pfad dorthin.

EXTREME KÄLTE

Die Außentemperatur liegt bei oder unter -18 Grad Celsius, während sich die Charaktere beim Gefängnis befinden. Eine Kreatur, die dieser Kälte ausgesetzt ist, muss am Ende jeder Stunde einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls erhält sie eine Erschöpfungsstufe. Kreaturen mit Resistenz oder Immunität gegen Kälteschaden haben automatisch Erfolg beim Rettungswurf, ebenso solche, die Ausrüstung für kaltes Wetter (dicke Mäntel, Handschuhe etc.) tragen – so wie jene, die auf natürliche Weise an niedrige Temperaturen angepasst sind.

WÄRTER IM DIENST

Das Gefängnis hat vier Wachtürme (siehe Bereich S9), auf denen jeweils drei Wachen in Winterkleidung postiert sind. Wenn du Weisheitswürfe (Wahrnehmung) für die Wärter ausführen musst, um zu bestimmen, ob sie etwas bemerken, so würfle nur einmal, wobei der Wurf im Vorteil ist.

Bemerken die Wärter auf dem Turm etwas Ungewöhnliches – ein sich näherndes Schiff, eine Besuchergruppe oder ein Monster, das über das Gefängnis hinwegfliegt –, so steigt einer der Wärter in den Turm hinunter, um das übrige Gefängnis zu alarmieren. Die anderen Wärter bleiben auf ihren Posten.

HINEINGELANGEN

Wenn die Charaktere die Tarnung verwenden, die Varrin zur Verfügung gestellt hat, trifft ihr Schiff drei Tage nach dem Ablegen in Luskan kurz vor Sonnenaufgang in Schlussmitlustig ein. Sie werden vom Schiff geleitet, fahren mit dem Aufzug zur Spitze der Klippe und werden durch die Vordertüren eingelassen. Charaktere, die sich als Wärter ausgeben, werden zu den Unterkünften (Bereich S19) gebracht, wo sie von Yula Dargeria empfangen werden: Oberwärterin und kompromisslose Verfechterin der Gefängnisregeln. Charaktere, die sich als Köche ausgeben, werden in die Küche (Bereich S8) gebracht, wo sie sich bei Chefkoch Dreikäs Toulaine melden, einem massigen, jovialen Mann, der anstelle einer schweren Armbrust einen riesigen Kochtopf trägt. Kleine Charaktere, die in Versorgungskisten verstaut sind, werden entweder in den Lagerraum (Bereich S13), in den Kühlraum der Küche (mittlerer Raum in Bereich S8) oder in die Speisekammer (nördlicher Raum in Bereich S8) gebracht. Wenn mehrere kleine Charaktere verstaut werden, wähle einen Ort aus, an den sie alle gebracht werden.

Charaktere, die ans Nord- oder Südtor des Gefängnisses klopfen, werden in einen neun Meter langen Korridor geführt und dort von drei Wärtern aus dem nahen Wachraum (Bereich S3) begrüßt. Die Wärter bestehen darauf, die Waffen der Charaktere zu konfiszieren und in einem Schließfach aufzubewahren. Außerdem durchsucht ein Wärter die Charaktere nach versteckten Waffen. Ein Charakter kann einen Dolch oder eine ähnlich große Waffe mit einem erfolgreichen SG-13-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) vor dem Wärter verbergen.

Wenn die Charaktere Schlittenhunde oder Packtiere dabeihaben, gewährt ein Wärter der Gruppe Zugang zu den Ställen (Bereich S5), in denen die Tiere sicher untergebracht werden. Ansonsten sind Tiere im Gefängnis nicht erlaubt.

Nach Abgabe der Waffen und Unterbringung der Tiere werden die Charaktere von einem der Wärter in den Besprechungsraum (Bereich S12) eskortiert. Dort müssen sie eine Stunde warten, bis die Aufseherin sie begrüßt. Während dieser Zeit sind die Charaktere unbeaufsichtigt und können entsprechend versuchen, sich ins Gefängnis zu schleichen. Um dies zu tun, ohne die Wärter zu alarmieren, ist ein erfolgreicher SG-13-Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) erforderlich. Wollen die Charaktere ihre Waffen aus dem Schließfach holen, so müssen sie einen SG-16-Geschicklichkeitswurf mit Diebeswerkzeug bestehen. Wenn die Charaktere bei einem dieser Versuche erwischt werden, bringen die Wachen sie in den Besprechungsraum zurück und warten mit ihnen auf die Aufseherin, die sie hinauswirft, es sei denn, sie geben einen zufriedenstellenden Grund für ihren Besuch und ihre Unbotmäßigkeit an.

Die Aufseherin akzeptiert die Anwesenheit der Charaktere nur, wenn sie Schutz suchen. In diesem Fall gewährt sie ihnen eine Unterkunft (im Bereich S7) für bis zu zwei Tage und zwei Nächte, und sie erhalten in dieser Zeit drei Mahlzeiten am Tag. Können die Charaktere keinen zufriedenstellenden Grund für ihren Besuch angeben, so lässt die Aufseherin ihnen ihre Waffen und Tiere aushändigen und wirft sie dann hinaus.

ARGWOHN

Aktivitäten außerhalb des Gefängnisalltags erregen die Aufmerksamkeit der Wärter und der wenigen anderen Mitarbeiter. Der Argwohn wird in Stufen von 1 bis 6 gemessen. Wenn die Charaktere beim Gefängnis eintreffen, liegt die Argwohn-Stufe bei 1.

Der Argwohn kann zunehmen, wenn das Gefängnispersonal Zeuge von Verhalten außerhalb der Norm wird oder Anhaltspunkte dafür findet. Zu den Umständen, die die Argwohn-Stufe erhöhen, gehören die folgenden:

- Verwenden des Namens eines Gefangenen durch (augenscheinliches) Gefängnispersonal
- Von einer Patrouille ertappt werden (siehe Patrouillenrouten)
- Wirken eines Zaubers mit wahrnehmbaren Komponenten oder Effekten in Sichtweite eines Wärters
- Gespräche mit Gefangenen über etwas anderes als Gefängnisangelegenheiten (wie Anweisungen für Aufgaben)

Die Argwohn-Stufe erhöht sich, wenn Gefängnispersonal ungewöhnliche Aktivitäten der Charaktere bemerkt. Zeugen müssen ihre Beobachtungen melden. Wenn die Charaktere sie überzeugen können, dass das, was sie mitbekommen haben, einen guten Grund hatte, erhöht sich die Argwohn-Stufe nicht.

ABLENKUNGEN

Ein Charakter kann für eine Ablenkung sorgen, um sich selbst oder einem Verbündeten Zeit zu geben, unbemerkt verdächtige Aktivitäten auszuführen. Wenn der ablenkende Charakter einen Charismawurf (Täuschen) gegen SG in Höhe der aktuellen Argwohn-Stufe (siehe Tabelle Argwohn) besteht, wird die verdächtige Aktion nicht bemerkt. Entscheide nach deinem Ermessen, ob eine bestimmte Aktivität subtil genug ist, dass von ihr abgelenkt werden kann. Beispiel: Keine noch so wortgewandte Konversation kann eine Explosion vertuschen.

EFFEKTE DES ARGWOHNS

Mit zunehmender Argwohn-Stufe erhöhen sich auch die Häufigkeit der Kontrollgänge und die Wachsamkeit des Gefängnispersonals. Auf Argwohn-Stufe 6 versetzt die Aufseherin das Gefängnis in höchste Alarmbereitschaft.

ARGWOHN

Stufe	Patrouillenwürfel	SG	Stufe	Patrouillenwürfel	SG
1	W20	10	4	W8	16
2	W12	12	5	W6	18
3	W10	14	6	W4	20

Stufe: Die aktuelle Argwohn-Stufe wird alle acht Stunden auf das Minimum (1) verringert, wenn das Gefängnispersonal in dieser Zeit keine verdächtigen Vorgänge bemerkt hat.

Patrouillenwürfel: Werf einen Würfel auf Basis der aktuellen Argwohn-Stufe, wenn Charaktere die Patrouillenroute betreten, um zu ermitteln, ob sie einem patrouillierenden Wärter begegnen (siehe „Patrouillenrouten“).

SG: Der SG von Charismawürfen gegen Gefängnispersonal und von Attributwürfen, die ausgeführt werden, um Patrouillen zu vermeiden, wird von der aktuellen Argwohn-Stufe bestimmt.

HÖCHSTE ALARMBEREITSCHAFT

Wenn der Aufseherin (siehe Bereich S21) eine verdächtige Angelegenheit zugetragen wird, entscheidet sie, ob das Gefängnis in die höchste Alarmbereitschaft versetzt wird. Zu den Umständen, die diese Maßnahme rechtfertigen, gehören Gefangenenaufstände, Fluchtversuche, Sichtung unbekannter Schiffe, Drachensichtungen, Angriffe, Entdeckungen von Leichen sowie verdächtige Aktivitäten (siehe „Argwohn“ oben).

Durch das Befehlswort „Maristo“ kann die Aufseherin – und nur sie – das Gefängnis in höchste Alarmbereitschaft versetzen, oder, wenn sie es erneut spricht, die höchste Alarmbereitschaft beenden. Die höchste Alarmbereitschaft hat folgende Effekte:

Alarmsignale: Eine Minute lang ertönt ein Signalhorn im Gefängnis, und alle Lichter durch *Dauerhafte-Flamme*-Zauber nehmen einen rötlichen Farbton an.

Einsatzkräfte: Die Wärter in Bereich S19 legen ihre Rüstung an, bewaffnen sich und begeben sich in Bereich S18. Die Aufseherin tut dies ebenfalls und befiehlt die Garnison von dort aus. Mitglieder des Absolutionsrats ziehen sich in Bereich S20 zurück.

Unsichtbares sehen: Die Aufseherin und alle Gefängniswärter erhalten die Vorteile eines *Unsichtbares-sehen*-Zaubers.

PATROUILLENROUTEN

Die Wärter patrouillieren regelmäßig zu zweit von den Wachräumen (Bereich S3, je Patrouille abwechselnd) um das Sechseck (Bereich S15), wobei sie auch kurz den Hof (Bereich S11) und die Waffenkammer (Bereich S10) überprüfen. Die Route ist auf der Spielerkarte von Schlussmitlustig gelb markiert. Eine Patrouillenrunde dauert normalerweise vier Minuten, bis die Wärter auf ihren Posten zurückgekehrt sind.

Wenn mindestens ein Charakter einen Bereich betritt, der auf der Patrouillenroute markiert ist, wirft einen Würfel. Die Würfelgröße wird von der aktuellen Argwohn-Stufe im Gefängnis bestimmt, wie in der Tabelle „Argwohn“ angegeben. Bei einer 1 begegnen die Charaktere einer Patrouille. Frage die Spieler, wie ihr Charakter reagiert, und gib ihnen eine Reaktionsrunde. Die Charaktere können versuchen, sich zu entfernen, wenn ein Ausgang oder eine Ecke in der Nähe ist, indem sie einen Gruppengeschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) ausführen, oder sie können versuchen, sich durch einen erfolgreichen Gruppencharismawurf (Täuschen) unverdächtig erscheinen zu lassen. Jeder Wurf erfolgt gegen einen SG gemäß der aktuellen Argwohn-Stufe. Scheitert der Wurf, bemerkt die Patrouille die Charaktere, die dann ihre Anwesenheit rechtfertigen müssen.

Wenn die Charaktere versuchen, die Patrouille verbal zu überzeugen, lass einen der Charaktere einen Charismawurf (Täuschen, Einschüchtern oder Überzeugen je nach vorgebrachter Geschichte) ausführen. Der SG wird durch die Argwohn-Stufe bestimmt. Wenn andere Charaktere die Geschichte bestätigen, erfolgt der Wurf mit Vorteil. Bei einem Erfolg lässt die Patrouille die Charaktere gehen. Scheitert der Wurf, eskortiert die Patrouille die Charaktere zu einem Wachraum (Bereich S3), wo der Wärter die Charaktere zu deren Anwesenheit im verbotenen Bereich befragt. Wenn die Charaktere das Gefängnis in Tarnung aufgesucht haben, eskortiert der Wärter sie dahin, wo sie sein sollten: zu den Küchenpersonalquartieren (größter Seitenraum, der von Bereich S8 abgeht) oder bei dienstfreien Wärtern zu den Personalquartieren (Bereich S19). Die Argwohn-Stufe wird dann um 1 erhöht.

Wenn die Charaktere einer Patrouille begegnet sind, brauchst du erst nach 20 Minuten wieder zu prüfen, ob sie auf der Patrouillenroute einer weiteren Patrouille begegnen.

ORTE IN SCHLUSSMITLUSTIG

Es gibt folgende Orte in Schlussmitlustig wie auf Karte 4.2 vermerkt.

S1: ANLEGER

Hier legen Schiffe an, um Gefangene und Vorräte zu entladen.

S2: AUFZUG

Ein stabiles Holzgerüst schmiegt sich in die 48 Meter hohe Klippe zwischen Anleger und Gefängnis. Über dem Gerüst ragt ein Holzkran auf, der von Bereich S3 aus bedient wird. Der Kran bewegt eine Aufzugskabine, die auf der gegenüberliegenden Seite ein einziehbares Holztor hat. Bei ihr handelt es sich um einen hohlen Holzwürfel mit einer Kantenlänge von drei Metern. Es dauert eine Minute, bis die Kabine am Gerüst ganz nach oben oder unten gefahren ist.

S3: WACHRÄUME

Die Räume enthalten jeweils einen Tisch mit vier Stühlen und einen Schrank mit Schleifsteinen und weiteren einfachen Gegenständen zum Reparieren von Rüstungen und Waffen.

In beiden Wachräumen sind jeweils drei Wärter (**Veteranen**) stationiert. Sie vertreiben sich die Zeit, indem sie Karten spielen, ihre Waffen schärfen und sich über das Wetter beschweren.

In die Nordwand des nördlichen Wachraums ist ein eiserner Hebel zum Bedienen des Aufzugs in Bereich S2 eingelassen. Während einer Patrouille verlassen zwei der Wachen den Raum für vier Minuten, um ihre Runde zu drehen.

S4: KRANKENTRAKT

In dieser Kammer stehen ein Dutzend Pritschen. Die Schränke an der Nordwand enthalten medizinische Vorräte.

Die Schränke enthalten genügend Vorräte für zwanzig Heilerausrüstungen, ferner fünf Phiole mit Gegengift und verschiedene andere Medikamente und Tinkturen.

Einige der Substanzen sind giftig, wenn sie im falschen Verhältnis eingenommen werden. Ein Charakter, der im Umgang mit Alchemistenausrüstung, Giftpaketen, Kräuterkundenausrüstung oder Heilkunde geübt ist, kann die Tinkturen identifizieren und sie zu einem Gift kombinieren, das zum Wirken eingenommen werden muss. Eine Kreatur, die das Gift einnimmt, muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 10 (3W6) Giftschaden und ist eine Stunde lang vergiftet. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet sie halb so viel Schaden und wird nicht vergiftet. In beiden Fällen

hat die Kreatur schmerzhaft Bauchkrämpfe, bis sie eine kurze Rast beendet, eine Phiole Gegengift trinkt oder Ziel eines Effekts wird, der den Vergiftet-Zustand beendet. Wenn ein Gefangener unter diesen Krämpfen leidet, bringen die Wärter ihn zur Untersuchung und Behandlung in den Krankentrakt. Charaktere, die als Wärter verkleidet sind, können sich freiwillig für diesen Dienst melden, oder er kann ihnen zugewiesen werden.

S5: STALL

Besucher mit Reittieren, Schlittenhunden, Packtieren oder Haustieren können ihre Tiere hier unterbringen. Das Gefängnis versorgt die Tiere jedoch nicht mit Futter.

S6: KANTINE

Hier nimmt das Gefängnispersonal seine Mahlzeiten ein. Tische und Bänke füllen den Raum. In den Schränken entlang der Südwand werden Geschirr und stumpfes Besteck aufbewahrt. In der Kantine werden Frühstück, Mittag- und Abendessen serviert. Die Charaktere können sich hier treffen, ohne Argwohn zu erregen.

S7: RATSQUARTIERE

Diese zehn Räume sind identisch eingerichtet: Jeder enthält ein Bett, einen Schreibtisch mit passendem Stuhl, eine Truhe mit Klauenfüßen und Wandhaken zum Aufhängen von Kleidung. Die *Dauerhafte-Flamme*-Zauber, die jeden Raum beleuchten, können mit dem Befehlswort „Licht“ de- und reaktiviert werden.

Diese Räume sind den zehn Mitgliedern des Absolutionsrats vorbehalten. Derzeit werden nur drei der Räume genutzt. Die anderen sieben Mitglieder des Rates sind nicht anwesend, und die Aufseherin überlässt die freien Räume Besuchern.

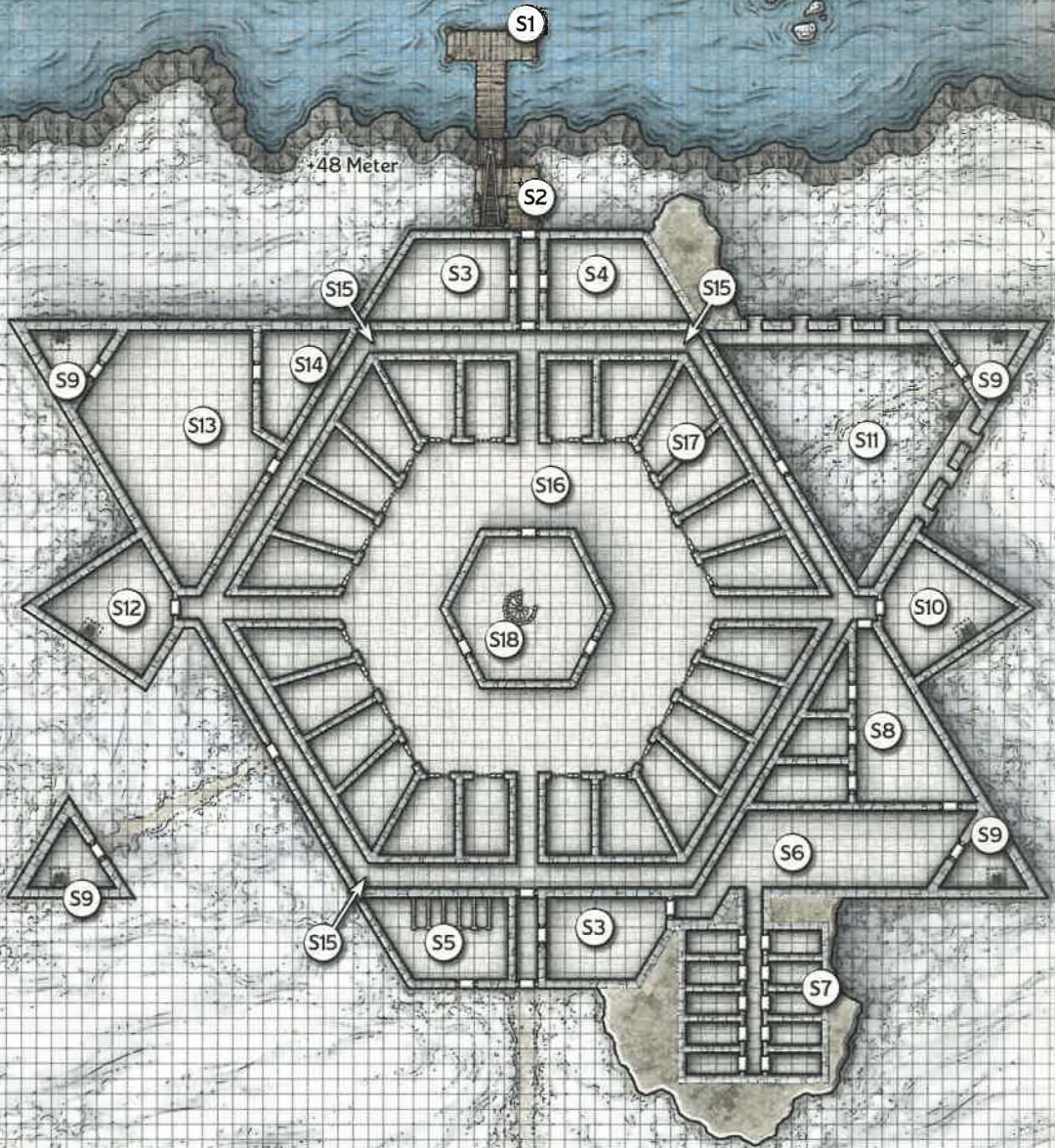
Ratsmitglieder: Diese drei Mitglieder des Absolutionsrats befinden sich derzeit in Schlussmitlustig:

Ratsmitglied Voss Anderton: Voss repräsentiert die Stadt Niewinter. Er ist ein rechtschaffen neutraler, menschlicher Nichtkämpfer mit präziser, förmlicher Sprechweise. Nie würde er eine Ratssitzung oder eine Bewährungsanhörung verpassen. Er stimmt mit dem Kopf ab, nicht mit dem Herzen, und wägt stets die Folgen einer Strafaussetzung zur Bewährung ab.

Ratsmitglied Jil Torbo: Jil repräsentiert die Stadt Baldurs Tor. Die neutrale Halbling-Nichtkämpferin verabscheut ihre Rolle. Sie hat keinerlei Sinn für Humor und seufzt tief, wenn ihre Geduld strapaziert wird. Dennoch ist sie im Zweifel für den Angeklagten – vielleicht aus rebellischem Bedürfnis – und stimmt bei Bewährungsanhörungen meistens mit Ja.

Ratsmitglied Kriv Norixius: Kriv repräsentiert das Dorf Dolchfurt. Der rechtschaffen gute, drachenblütige Nichtkämpfer stammt von Silberdrachen ab. Er hofft, die Herzogin von Dolchfurt durch gute Arbeit zu beeindrucken. Für reuelose Verbrecher hat er keine Sympathien und stimmt bei Bewährungsanhörungen meistens mit Nein.

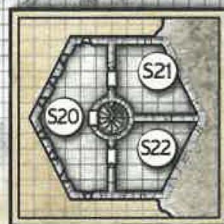
SCHLUSSMITLUSTIG



1 Quadrat = 1,5 Meter



TURM, EBENE 1



TURM, EBENE 2



TURMDACH

S8: KÜCHE UND NEBENRÄUME

Hier arbeiten sechs Köche (neutral, menschliche **Gemeine**) in Schichten und bereiten jeweils zu zweit die Mahlzeiten für Gefangene und Personal zu. Die Küche enthält alles, was man erwarten würde, darunter einen Eisenherd und eine Pumpe, um an das Wasser aus einer magisch beheizten Zisterne auf dem Dach zu kommen.

Dienstfreie Köche schlafen im größten der drei Zimmer westlich der Küche. Dieser Nebenraum wird durch einen *Dauerhafte-Flamme*-Zauber beleuchtet, der mit dem Befehlswort „Licht“ de- und reaktiviert werden kann.

Der mittlere Nebenraum ist im Gegensatz zum Rest des Gefängnisses unbeheizt und dient als Kühllager.

Der kleinste Nebenraum dient als gut sortierte Speisekammer.

S9: WACHTÜRME

Jeder der vier dreieckigen Türme ist zwei Stockwerke hoch. Die Innenkammer ist jeweils leer – bis auf eine Holzleiter zu einer eisernen Luke, die durch einen *Arkane-Schloss*-Zauber verschlossen gehalten wird (weitere Einzelheiten siehe Abschnitt „Merkmale des Gefängnisses“). Die Luke führt auf das mit Zinnen versehene Flachdach des Turms. Auf jeden Turmdach sind drei Wachen (**Veteranen**) der Fürstenallianz in Winterkleidung postiert.

S10: WAFFENKAMMER

Dieser Raum enthält Holzregale und -truhen voller Waffen. In der Mitte des Raums schwebt eine kugelförmige Kreatur mit einem großen zentralen Auge und vier beweglichen Augenstielen.

Das Inventar der Waffenkammer ist nichtmagisch und umfasst zwanzig Hellebarden, fünfzehn Langschwerter, fünfzehn Kurzscheren, zehn Piken, zehn schwere Armbrüste, fünf leichte Armbrüste und einige hundert Armbrustbolzen.

Die Waffenkammer wird von einem **Beobachter** bewacht, der die Waffen als Schätze betrachtet. Jeden Angestellten des Gefängnisses erkennt er auf Sicht. Es verlässt den Raum nicht und greift jeden an, den er nicht erkennt.

Luke: Eine Holzleiter führt zu einer eisernen Dachluke. Diese ist durch einen *Arkane-Schloss*-Zauber versiegelt (Details siehe Abschnitt „Merkmale des Gefängnisses“) und führt aufs Dach.

S11: HOF

Dieser Hof ist mit schneebedeckten Steinplatten gepflastert.

Wenn das Wetter es zulässt, werden die Gefangenen einzeln oder in kleinen Gruppen hierhergebracht, damit sie frische Luft schnappen und sich bewegen können. Sie werden von Wärtern im Hof sowie von den Wachen auf dem Eckturm sorgfältig beobachtet. Charaktere können leise mit einem Gefangenen sprechen, ohne vom Turm aus bemerkt zu werden.

S12: BESPRECHUNGSRAUM

Hier steht ein großer rechteckiger Tisch mit einem einzelnen Stuhl auf einer Längsseite und drei ähnlichen Stühlen auf der gegenüberliegenden Seite. Der Raum wird für Besprechungen mit Gefangenen oder der Aufseherin genutzt.

Luke: Eine Holzleiter führt zu einer eisernen Luke hinauf, die aufs Dach führt. Sie ist durch einen *Arkane-Schloss*-Zauber versiegelt (Details siehe Abschnitt „Merkmale des Gefängnisses“).

S13: LAGER

Hier werden Vorräte in Kisten und anderen Behältern gelagert. Gegenwärtig verfügt das Gefängnis über genügend Bedarfsvorräte, um den Betrieb sechs Monate lang fortzusetzen.

S14: ABORT

In diesem Raum befinden sich ein Dutzend Holzeimer. Einmal täglich, normalerweise morgens, tragen Gefangene in Handschellen die Eimer unter Aufsicht von Wärtern aus dem Gefängnis und entsorgen den Inhalt.

S15: SECHSECK

Dieser Korridor ermöglicht Wärtern und Besuchern den Zugang zu den äußeren Räumen des Gefängnisses – unter Umgehung von Panopticon (Bereich S16) und Gefängniszellen (Bereich S17). Die Wärter nennen diesen Korridor aufgrund seiner Form „Sechseck“.

S16: PANOPTICON

Dieses Sechseck ist ein großer offener Raum in der Mitte des Gefängnisses. Zellen säumen die Kammerwände, und in der Mitte befindet sich ein kleinerer sechseckiger Raum.

Die *Dauerhafte-Flamme*-Zauber, die diesen Bereich erleuchten, können vom Überwachungsbereich (Bereich S18) aus abgeschwächt werden. Nachts ist die Halle schwach beleuchtet.

S17: ZELLEN

Jede Zelle ist von dicken Stahlstangen umgeben. An die Rückwand sind zwei eiserne Pritschen mit dünnen Matratzen übereinander geschraubt. Neben der Pritsche steht ein Latrineimer.

Die Gefangenen sind in diesen unbeleuchteten Zellen (indirekt durch die Lichter in Bereich S16 beleuchtet) hinter vergitterten Toren eingesperrt, die nur von Bereich S18 aus geöffnet werden können. Die Tore sind zu massiv, um mit Gewalt oder Waffen aufgebrochen werden zu können. Magische Versuche, sie zu öffnen oder zu umgehen, werden durch permanente antimagische Felder vereitelt.

Jedes Feld umfasst eine Zelle mit ihrem Tor. Zauber und andere magische Effekte (außer solche durch Artefakte oder Gottheiten) werden von einem antimagischen Feld unterdrückt, das für sie undurchdringlich ist. Solange ein Effekt unterdrückt wird, wirkt er nicht, doch die Zeit, in der er unterdrückt wird, wird von seiner Dauer abgezogen.

An die Rückwand sind zwei eiserne Pritschen mit dünnen Matratzen übereinander geschraubt. Daneben steht ein Latrineneimer. Die Gefangenen nehmen ihre Mahlzeiten in ihren Zellen ein.

Gefangene: Jede der 24 Zellen kann ein bis zwei Gefangene aufnehmen. Würfle mit 4W10, um die Anzahl der Gefangenen zu bestimmen, die derzeit in Schlussmitlustig einsitzen. Gib jedem Gefangenen eine Identifikationsnummer und verteile sie nach deinem Ermessen auf die Zellen. Die Nummern werden in der Reihenfolge des Eintreffens der Gefangenen vergeben und nicht wiederverwendet. Der gegenwärtig am längsten in Schlussmitlustig einsitzende Gefangene ist Gefangener 6, der neueste ist Gefangener 299. Gefangene 13 (Details siehe Abschnitt „Rollenspiel: Gefangene 13“ weiter hinten in diesem Abenteuer) hat keinen Zellengenossen. Ihre Zelle ist auf Karte 4.1 markiert.

Um Details zu anderen Gefangenen zu bestimmen, würfle anhand der Tabelle „Gefangene“ oder wähle die Einträge einfach aus. Wenn Spielwerte für einen Gefangenen

erforderlich werden, wähle geeignete Spielwerte aus dem *Monsterhandbuch* aus und entferne Rüstungen, Waffen und sonstige Ausrüstung.

GEFANGENE

W6 Gefangener

- 1 Gallia Strähn (neutral böse, Mensch) wurde wegen Schmuggels verbotener Luxusgüter verurteilt und hat bisher 1W6 Jahre einer 10-jährigen Haftstrafe verbüßt.
- 2 Barlo Zornklinge (chaotisch gut, Mensch), ein berühmter Abenteurer, verurteilt wegen rücksichtsloser Gefährdung, hat 1W4 Jahre einer 5-jährigen Haftstrafe verbüßt.
- 3 Quillion Sardo (rechtschaffen neutral, Halbling), verurteilt wegen Wirkens von Magie zur Manipulation anderer, hat 1W4 Jahre einer 5-jährigen Haftstrafe verbüßt.
- 4 Pirouette (chaotisch böse, Tiefling), Anführerin einer Diebesgilde, verurteilt wegen diverser Verbrechen, hat 1W20 Jahre einer lebenslangen Haftstrafe verbüßt.
- 5 Ishar (chaotisch böse, Elf), verurteilt wegen Verschwörung zur Ermordung von Mitgliedern einer Adelsfamilie, hat 1W20 Jahre einer lebenslangen Haftstrafe verbüßt.
- 6 Grix (neutral, Goblin), verurteilt wegen Spionage, hat 1W6 Jahre einer 10-jährigen Haftstrafe verbüßt.

EINE ABENTEURERIN IN KONTAKT MIT
DER RÄTSELHAFTEN GEFANGENEN 13



S18: ÜBERWACHUNGSBEREICH

Dieser sechseckige Raum ist die Basis des zentralen Gefängnisturms. Eine Wendeltreppe führt in den Turm hinauf. Mehrere Wächter beobachten die Zellen durch die Schießscharten, während einer an einer Konsole auf einem Metallpult sitzt, die mit zahlreichen Schaltern, Drehknöpfen und einem Messingrohr mit Trichter versehen ist.

Die Treppe führt in die Bereiche S19 bis S23. In diesem Überwachungsbereich sind sieben Wärter (**Veteranen**) stationiert. Einer sitzt südlich der Treppe an einer Konsole. Die anderen Wärter überwachen die Gefangenen durch 1,2 Meter hohe und 30 Zentimeter breite Schießscharten in den Wänden. An den Wänden zwischen den Schießscharten hängen 50 Sätze Handschellen und Fußfesseln für Gefangene.

Konsole: Die Konsole ist ein magisches Gerät, das einem schrägen Schreibpult ähnelt und mit dem Boden verschraubt ist. Sie ist ein großer Gegenstand, besitzt eine RK von 15, 18 Trefferpunkte und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun. Die Konsole hat die folgenden magischen Eigenschaften, bis ihre Trefferpunkte auf 0 reduziert werden:

Torsteuerung: Die Tore der Gefängniszellen werden durch 24 Schalter auf der Konsole geöffnet und geschlossen. Ein Hauptschalter öffnet oder schließt alle Tore gleichzeitig. Für das Bedienen mindestens eines Schalters ist eine Aktion erforderlich.

Lichtsteuerung: Ein Messingdrehknopf auf der Konsole regelt die Lichtstärke in Bereich S16. Das Bedienen des Drehknopfs erfordert eine Aktion oder eine Bonusaktion.

Lautsprecher: Eine Kreatur kann als Aktion dieses Gerät verwenden, das einem Trompetentrichter ähnelt, um ihre Stimme ins ganze Gefängnis zu übertragen.

S19: KASERNE

Hinter einer Tür an der Wendeltreppe liegt ein großer Raum mit Etagenpritschen aus Holz. In der Nord-, der West- und der Südwand befinden sich Schießscharten. Zu jedem Bett gehört ein Spind und ein Rüstungsständer. Die Wendeltreppe führt hinter der Tür weiter nach oben.

Charaktere, die die Wendeltreppe erklimmen, gelangen zu einer Tür, die sich 30 Meter über dem Gefängnisdach befindet. Hinter der Tür führt die Treppe weiter zu den höheren Ebenen des Turms.

Hinter der Tür liegt ein Raum mit hölzernen Etagenpritschen. Die Bereiche nördlich, westlich und südlich des Raums können durch 1,2 Meter hohe und 30 Zentimeter breite Schießscharten beobachtet werden. Der *Dauerhafte-Flamme*-Zauber, der den Raum erleuchtet, kann mit dem Befehlswort „Licht“ beeinflusst werden.

Sofern sich das Gefängnis nicht in höchster Alarmbereitschaft befindet, schlafen 50 Wärter (**Veteranen** ohne Rüstung und Waffen) auf den Pritschen. Sie halten ihre Rüstungen und Waffen stets in Reichweite. Ihre anderen Habseligkeiten verwahren sie in unverschlossenen Spinden unter ihren Pritschen.

Die Wärter brauchen zehn Minuten, um ihre Rüstungen anzulegen. Wird das Gefängnis in höchste Alarmbereitschaft versetzt, so nehmen die Wärter sich die Zeit, ihre Rüstungen anzulegen, bevor sie in Bereich S18 hinuntergehen.

S20: HALLE DER ABSOLUTION

Der Boden dieses Raums befindet sich 36 Meter über dem Gefängnisdach. Eine Wendeltreppe verbindet den Raum mit den anderen Ebenen des Turms (Bereich S18 liegt 42 Meter darunter, Bereich S19 liegt sechs Meter darunter, Bereich S23 liegt sechs Meter darüber). Schmale Fenster säumen die Außenwände.

Der größte Teil des Raums wird von einem langen, leicht geschwungenen Tisch mit elf Stühlen eingenommen. Der mittlere Stuhl ist nicht besonders verziert, die anderen tragen hingegen jeweils ein Banner mit dem Wappen eines Mitglieds der Fürstenallianz über der hohen Lehne. Auch an den Wänden hängen Banner. Sie zeigen das Emblem der Allianz: eine goldene Krone auf rotem Grund.

Zusammenkünfte des Absolutionsrats: Hier versammeln sich die Mitglieder des Absolutionsrats, um die Vorteile einer Freilassung von Gefangenen abzuwägen, die von mindestens einem Ratsmitglied zur Bewährung empfohlen wurden. Jeder Gefangene kann diese Erwägung höchstens einmal im Jahr erhalten. Gefangene, die im Gespräch für eine Bewährung sind, werden in Handschellen in diesen Raum gebracht und haben die Möglichkeit, die Ratsmitglieder zu beeinflussen, bevor diese ihre Stimmen abgeben. Die Aufseherin (siehe Bereich S21) nimmt stets an diesen Versammlungen teil. Sie sitzt auf dem mittleren Stuhl und gibt nötigenfalls die entscheidende Stimme ab.

S21: QUARTIER DER AUFSEHERIN

Der *Arkanes-Schloss*-Zauber an dieser Tür kann nur von der Aufseherin geöffnet werden. Dahinter liegt eine komfortable Kammer. Der *Dauerhafte-Flamme*-Zauber, der sie erleuchtet, kann mit dem Befehlswort „Vaudra“ beeinflusst werden.

Gefängnisaufseherin: Die unerschütterliche Aufseherin von Schlussmitlustig ist Marta Marthannis, eine rechtschaffen gute, menschliche **Magierin**, die Drakonisch, Gemeinsprache, Orkisch und Zwergisch spricht. Sie trägt ein rotes Gewand mit goldenem Besatz und führt in einer Tasche einen Ring bei sich, an dem sieben kleine Schlüssel hängen. Ein Schlüssel öffnet die Truhe der Aufseherin (siehe „Schatz“ unten), die anderen die Schreibtischschublade und die Schränke im Büro der Aufseherin (Bereich S22).

Die Aufseherin Marthannis ist insgeheim Mitglied der Harfner, einer Fraktion, die hinter den Kulissen daran arbeitet, Übeltäter nicht mächtig werden zu lassen. Marthannis' derzeitige Aufgabe ist es, einige der schlimmsten Übeltäter der Schwertküste hinter Gittern zu halten. Bisher ist es ihr gelungen, ihre Zugehörigkeit zu den Harfnern vor allen anderen im Gefängnis geheim zu halten.

Marthannis' Besessenheit: Im Gegensatz zu ihrer Zugehörigkeit zu den Harfnern verheimlicht Marthannis nicht, dass sie periodisch besessen ist. In ihr nistet der Geist eines verblichenen Abenteuergefährten: des rechtschaffenen guten Schildzwerg-Kämpfers Vrax Starkamboss. Der Geist von Vrax übernimmt ein- bis zweimal täglich die Kontrolle über die Aufseherin, jeweils für ein, zwei Stunden – jedoch niemals, während sie wichtige Aufgaben versieht, zum Beispiel Treffen von Gefangenen mit Besuchern bewacht.

Unter Vrax' Kontrolle kann die Aufseherin ihre vorbereiteten Zauber nicht wirken und auch das Befehlswort für höchste Alarmbereitschaft (siehe Abschnitt „Höchste Alarmbereitschaft“) nicht sprechen. Sie spricht dann nur Zwergisch und gibt sich gelegentlich Vrax' Vorliebe für Bier und Schnaps hin.

Marthannis weiß, dass sie die Starkamboss-Krypta in der Zwergenfestung Gauntlgrym unter dem Hotenow bei Niewinter aufsuchen muss, um sich von Vrax' Geist zu befreien. Dort können die Geister von Vrax' Angehörigen ihn überreden, sich zu ihnen ins Jenseits zu begeben. Aber die Aufseherin will die Reise nicht antreten, weil sie die Vorstellung nicht erträgt, jeden Kontakt mit Vrax zu verlieren. Sie hat die Gefängniswärter und die Mitglieder des Absolutionsrats über ihren Zustand informiert, und diese haben sich an ihre Persönlichkeitsveränderungen und ihre Anfälle von Ausgelassenheit gewöhnt. Ihre Besessenheit hindert die Aufseherin nicht daran, ihre Pflichten zu erfüllen, und bisher stellt niemand ihre Eignung für die Aufgabe in Frage.

Schätze: Zur Einrichtung der Kammer gehört eine verschlossene Holztruhe, deren einzigen Schlüssel die Aufseherin bei sich trägt. Ein Charakter mit Diebeswerkzeug kann eine Aktion verwenden, um das Schloss mit einem erfolgreichen SG-20-Geschicklichkeitswurf zu knacken.

Die Truhe enthält einen Satz Kalligrafenausrüstung, einen Sack mit 750 GM (hauptsächlich, um Kapitäne zu bezahlen, die Gefangene und Fracht anliefern) und eine silberne Fibel (25 GM) mit dem Symbol der Harfner: eine kleine Harfe zwischen den Spitzen einer Mondsichel.

Ein Charakter, der die Truhe nach Geheimfächern durchsucht, findet eines im Deckel. Es enthält einen *Zauberstab der Bindung*, den die Aufseherin für Notfälle vorhält.

S22: BÜRO

In der Mitte des Raumes steht ein schwerer Schreibtisch. Pergament, Federn und Tinte liegen bereit. Fünf schwere Holzschränke säumen die Ostwand.

Hier werden die Gefängnisunterlagen in verschlossenen Schränken verwahrt. Diese Schränke enthalten ferner Schiffsladungsverzeichnisse, Aufzeichnungen zu früheren Lieferungen, Gefangenenüberstellungsbefehle und ein Hauptbuch, das die Namen, Verbrechen, Urteile und Bewährungsbedingungen aller Gefangenen in Schlussmitlustig dokumentiert. Auch die Sterbeurkunden von Gefangenen, die während der Inhaftierung starben, finden sich hier.

Die Todesursachen lauten stets nur „Natürlich“, „Unfall“ oder „Unnatürlich“ – ohne nähere Angaben.

In einer verschlossenen Seitenschublade des Schreibtischs in der Mitte des Raums befinden sich zehn Finanzhauptbücher. Die Schlüssel zum Schreibtisch und den Schränken sind im Besitz der Aufseherin. Ein Charakter mit Diebeswerkzeug kann eine Aktion verwenden, um das Schloss der Schreibtischschublade oder der Schränke mit einem erfolgreichen SG-12-Geschicklichkeitswurf zu knacken.

S23: TURMDACH

Dieses Flachdach liegt 42 Meter über dem Gefängnisdach und 90 Meter über dem Meeresspiegel. Drei 1,8 Meter hohe Mauern im Norden, Südwesten und Südosten bieten begrenzten Schutz, doch der Großteil des Dachs ist den Elementen ausgesetzt.

Eine hölzerne Zugbrücke kann auf einer Seite abgesenkt werden, um als Anleger für Luftschiffe zu dienen. Zum Heben oder Senken der Zugbrücke ist eine Aktion erforderlich.

Hier sind keine Wachen stationiert. Wenn die Wachen in den Wachtürmen des Gefängnisses (Bereich S9) ein Luftschiff oder eine Bedrohung aus der Luft sehen, die sich Schlussmitlustig nähert, geben sie Alarm. Die Aufseherin legt dann Winterkleidung an und begibt sich aufs Dach, um die Luftschiffbesatzung zu begrüßen oder sich selbst um die Bedrohung aus den Lüften zu kümmern.

ROLLENSPIEL: GEFANGENE 13

Wenn die Charaktere der Gefangenen 13 erstmals begegnen, lies Folgendes vor:

Diese muskulöse Zwergin trägt ihr rotes Haar kurz geschnitten. Ihre bronzefarbene Haut ist von den Schlüsselbeinen bis zu den Fußgelenken mit Tätowierungen bedeckt. Sie mustert euch unbeeindruckt.

Gefangene 13 ist eine listige Intrigantin, so rücksichtslos wie geduldig. Sie hört zu und beobachtet, registriert jedes Detail und teilt so wenig wie möglich mit.

Die Gefangene 13 hat nichts gegen ihr Los im Leben. Sie genießt die Anonymität und den unfreiwilligen Schutz von Schlussmitlustig wie eine warme Decke in einer Winternacht. In ihrer antimagischen Zelle ist sie vorsichtig, da sie zur Verteidigung nicht auf ihre magischen Tätowierungen zurückgreifen kann. Außerhalb der Zelle ist sie sehr selbstbewusst und scherzt sogar bisweilen, wenn keine Wärter in Hörweite sind. Im Kampf stellt sie eine ernsthafte Gefahr dar, kann Flammenstöße erzeugen und im Nah- sowie im Fernkampf mit magischer Kraft zuschlagen.

Sie verbringt ihre Zeit damit, über das Netz von Intrigen nachzusinnen, von dem sie durch Augen, Ohren und Hände ihrer Agenten außerhalb des Gefängnisses erfährt. Während der täglichen Übungen im Hof und den Aufgaben außerhalb der Zelle kontaktiert sie ihre Agenten, um Neuigkeiten zu erhalten, und trifft Vorkehrungen, die ihr Netzwerk aufrechterhalten.



GEFANGENE 13

Mittelgroßer Humanoide (Zwerg, Mönch), neutral böse

Rüstungsklasse 17 (Berge-Tätowierung)

Trefferpunkte 102 (12W8+48)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	17 (+3)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Kon +7, Wei +5

Fertigkeiten Athletik +5, Heimlichkeit +6, Motiv erkennen +5, Täuschen +9, Wahrnehmung +5

Schadensresistenzen Gift

Schadensimmunitäten Psychisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Diebessprache, Elfisch, Gemeinsprache, Gemeinsprache der Unterreiche, Zwergisch

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Übungsbonus +3

Antimagische Empfindlichkeit: In Bereichen von Antimagie wirken die Tätowierungen und Reaktionen der Gefangenen 13 nicht, und ihre Spielwerte unterliegen den folgenden Änderungen: Ihre RK sinkt auf 13, sie verliert ihre Immunität gegen psychischen Schaden und den Bezaubert-Zustand, und ihr Tätowierungshieb wird zu einem Nahkampfangriff, der bei Treffer 7 (1W8+3) Wuchtschaden bewirkt.

Berge-Tätowierung: Die RK der Gefangenen 13 enthält ihren Konstitutionsmodifikator.

Schleier-Tätowierung: Gefangene 13 kann nicht das Ziel von Erkenntniszaubern oder Merkmalen sein, die ihre Gedanken lesen würden, und sie kann nicht durch magische Ausspähungssensoren wahrgenommen werden. Sie kann nicht telepathisch kontaktiert werden, es sei denn, sie gestattet einen solchen Kontakt.

TÄTOWIERUNGEN DER GEFANGENEN 13

Die Tätowierungen der Gefangenen 13 sind überwiegend durch ihre Uniform bedeckt. Sie umfassen Folgendes:

Berge: Silberne und braune Berggipfel bedecken ihre Brust und folgen den Winkeln der Schlüsselbeine.

Flammen: Rumpf und Rücken sind mit einem wilden Sturm leuchtender Flammen bedeckt.

Fluss: Über den Bauch wirbelt grünes und blaues Wasser und bildet einen gestuften Flusslauf, aus dem schuppige Kreaturen grinsen.

Knoten: Purpurne und blaue Knoten und Runen verlaufen über den rechten Arm, über den rechten Handrücken und die Finger. Die Runen an ihren Fingern, bekannt als Schlüsselstein-Tätowierung, stellen den Schlüssel zum Gewölbe in Gauntlgrym dar. Diesen Schlüssel benötigen die Charaktere, um ihre Mission zu erfüllen (siehe „Den Schlüssel beschaffen“ weiter unten).

Macht und Beute: In Zwergenschrift steht auf ihren Hüften „Macht“ und „Beute“.

Schleier: Rauch und Schatten in Schwarz und Grau winden sich über den linken Arm und enden an den Fingern der linken Hand in Runen.

Zwergengedicht: Am Hals und quer über die Schulterblätter trägt sie den Auszug eines Zwergengedichts in zwergischer Schrift: „Endlose Träume, begraben in Stein“.

Telepathie-Tätowierungen: Gefangene 13 verfügt über telepathische Verbindungen mit Dutzenden von Agenten im ganzen Land. Diese Verbindungen ermöglichen es ihr, mit jedem der Agenten telepathisch zu kommunizieren, sofern sich beide auf derselben Existenzebene befinden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Gefangene 13 führt zwei Tätowierungshieb-Angriffe aus.

Tätowierungshieb: Nahkampf- oder Fernkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder 18 m, ein Ziel. Treffer: Bewirkt 12 (2W8+3) Energieschaden.

Feuersturm-Tätowierung (Aufladung 5–6): Gefangene 13 entfesselt magisch Flammen durch die Tätowierung auf ihrem Rücken. Die Flammen erfüllen einen kugelförmigen Bereich mit sechs Meter Durchmesser um sie herum. Jede andere Kreatur in dem Bereich muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, erleidet die Kreatur 13 (3W8) Feuerschaden und wird umgestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet sie halb so viel Schaden und wird nicht umgestoßen.

Fluss-Tätowierung: Gefangene 13 beendet alle Effekte, welche die Gepackt- oder Festgesetzt-Zustände auf sie wirken, auf magische Art. Wenn sie nichtmagisch gefesselt wird, entschlüpft sie den Fesseln.

REAKTIONEN

Bereitschaft: Wenn eine Kreatur innerhalb von 18 Metern von der Gefangenen 13, die Gefangene 13 sehen kann, ihren Zug beendet, führt Gefangene 13 einen Tätowierungshieb aus oder setzt ihre Fluss-Tätowierung ein. Sie kann dann bis zur Hälfte ihrer Bewegungsrate zurücklegen, ohne damit Gelegenheitsangriffe auszulösen.

Unter den Tätowierungen der Gefangenen 13 sind winzige magische Siegel. Jedes davon stimmt mit einer Zwillingstätowierung eines ihrer Agenten überein. Ein Charakter, der sichtbare Tätowierungen untersucht und einen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, bemerkt einige der verborgenen Markierungen. Ein Charakter, der einen SG-15-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) besteht, erkennt, dass die Siegel etwas mit Verstand oder Telepathie zu tun haben.

DEN SCHLÜSSEL BESCHAFFEN

Wenn sie mit der Möglichkeit ihrer Befreiung konfrontiert wird, sieht Gefangene 13 kurz überrascht aus, gewinnt aber schnell die Fassung wieder und wirkt unbeeindruckt. Auf einige wahrscheinliche Fragen antwortet sie folgendermaßen:

Was wisst Ihr über das Gewölbe und den Schlüssel?

Sie stellt sich unwissend: „Ich weiß nicht, wovon Ihr redet.“ Wenn sie weiter befragt wird, zuckt sie mit den Schultern. „Ich bin schon nach dem Gewölbe und dem Schlüssel gefragt worden. Angenommen, ich wüsste, wo der Schlüssel sein könnte, warum sollte ich es Euch sagen?“

Wollt Ihr befreit werden?

„Eure Fürsorge ist zwar schmeichelhaft, aber ich fürchte, ich muss ablehnen.“

Mir geht es gut, wo ich bin, danke.“

Was wollt Ihr für den Schlüssel haben?

Sie überlegt kurz, bevor sie antwortet: „Die Aufseherin hat ein Hauptbuch, vermutlich in ihrem Büro. Es enthält die Namen, Verbrechen und Gefangenennummern aller Personen, die jemals in Schlussmitlustig eingesperrt waren. Bringt mir dieses Hauptbuch, dann sollt Ihr Euren Schlüssel bekommen.“

Wird sie verbal bedroht, schüttelt Gefangene 13 den Kopf und sagt: „Ich könnte eine Szene machen und Euch die Wärter auf den Hals hetzen. Vielleicht sogar die Aufseherin selbst. Ihr habt nichts, womit Ihr mir drohen könntet.“

Den Schlüssel finden: Wenn Gefangene 13 über den Schlüssel spricht, kann jeder anwesende Charakter einen SG-19-Weisheitswurf (Motiv erkennen) ausführen. Bei einem Erfolg bemerkt der Charakter, dass Gefangene 13 die rechte Hand streckt und mit der Fingerspitze über die Tätowierung fährt, wenn sie den Schlüssel erwähnt. Der Charakter folgert, dass es sich bei der Tätowierung um den Schlüssel handelt.

Ausbruch erzwingen: Es ist schwierig, aber möglich, Gefangene 13 lebendig zu fangen und zu Varrin zu bringen. Sie geht nicht freiwillig mit und kämpft, wenn die Charaktere versuchen, sie zu zwingen. Es wird ihnen schwerfallen, sie bewusstlos zu schlagen und mit ihr zu fliehen, ohne die Wärter zu alarmieren und das Gefängnis in höchste Alarmbereitschaft zu versetzen. Wenn bei geschlossenen Türen zu den nächsten Wärdern ein Kampf ausbricht, führe bei Initiativewert 0 einen SG-15-Weisheitswurf (Wahrnehmung) für die Wärter aus, um zu ermitteln, ob diese den Aufruhr bemerken. Würfle bei einem Erfolg die Initiative für die Wärter aus. Sie kommen in der folgenden Runde, um nachzusehen.

Den Schlüssel erwerben: Wenn die Charaktere die Gefangenennakten aus dem Büro der Aufseherin (Bereich S22) beschaffen, verlangt Gefangene 13, sie irgendwo außerhalb ihrer Zelle zu lesen. Sie liest die Dokumente innerhalb von 20 Minuten durch und übermittelt die Informationen zur späteren Verwendung telepathisch an ihre Agenten.

Anschließend enthüllt sie, dass es sich bei der Tätowierung auf ihrer rechten Hand um den Schlüssel zum Gewölbe handelt. Sie erlaubt den Charakteren, den Schlüssel zu studieren, um das Bild mit Magie wie *Selbstverkleidung* oder *Einfache Illusion* oder sogar mit Feder und Tinte zu replizieren. In jedem Fall muss ein Charakter einen SG-15-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) bestehen und zehn Minuten mit Studium oder Zeichnen verbringen, um die Tätowierung korrekt abzubilden. Bei einem Misserfolg können es die Charaktere erneut versuchen. Dies dauert entsprechend länger und bedeutet ein höheres Risiko, erwischt zu werden.

Letzter Ausweg: Eine grausige, aber effektive Möglichkeit besteht darin, Gefangene 13 zu töten und Varrin ihre Leiche oder auch nur die rechte Hand zu bringen. Wenn die Charaktere für den Goldenen Tresor arbeiten, wissen sie, dass die Organisation diese Methode nicht billigen würde. Die Charaktere erhalten keine Belohnung von der Organisation, wenn sie Gefangene 13 töten oder verstümmeln.

ABSCHLUSS

Wenn die Charaktere den Schlüssel – die Schlüsselstein-Tätowierung der Gefangenen 13 – erfolgreich abliefern, verliert Varrin vor Freude und Erleichterung kurz die Fassung. Er schickt seine Agenten los, um das Gewölbe zu öffnen und den verlorenen Axtbrecher-Schatz zu bergen, gestattet den Charakteren aber nicht, bei der Öffnung des Gewölbes anwesend zu sein. Obwohl ein Großteil des gestohlenen Klan-Schatzes ausgegeben wurde, bleibt immer noch ein großes Vermögen übrig. Aufgrund ihres Erfolgs sind die Charaktere im Vorteil, wenn einer von ihnen einen Charismawurf ausführt, um die Axtbrecher-Zwerge zu beeinflussen. Varrin hält sein Versprechen und gibt den Charakteren ihren Anteil. Die Belohnung umfasst folgende Münzen und Edelsteine (verwende die Beträge in Klammern, falls die Charaktere einen Anteil von drei Prozent ausgehandelt haben):

- 2.100 KM (3.150 KM)
- 1.100 SM (1.650 SM)
- 100 GM (150 GM)
- 12 (18) Blutsteine im Wert von je 50 GM

Die Charaktere können auch drei magische Gegenstände aus der folgenden Liste auswählen (oder vier, wenn sie eine größere Belohnung mit Varrin ausgehandelt haben):

- *Edelstein der Helligkeit*
- *Mithralrüstung*
- *Mütze der Wasseratmung*
- *Schuhe des Spinnenkletterns*
- *Staub des Verschwindens*
- *Trank des Widerstands* (Blitz)

FÜR DEN GOLDENEN TRESOR

Wenn die Charaktere für den Goldenen Tresor arbeiten, müssen sie Varrin Axtbrecher den Schlüssel bringen. Schaffen sie das, so belohnt die Organisation sie mit einem seltenen magischen Gegenstand ihrer Wahl (sofern du ihrer Wahl zustimmst). Der Gegenstand wird den Charakteren am nächsten Tag geliefert.



DIE SVIRFNEBLIN-STADT KLEINSCHLOSSFURT BIRGT
VIELE WUNDER – UND VIELE VERSTECKTE GEFAHREN.

TICKWERKS UHRWERKE



DIE UHRWERKAUTOMATEN, DIE DIE SVIRFNEBLIN-Stadt Kleinschlossfurt bewachen, haben die Bewohner angegriffen, die sie schützen sollten, woraufhin die ganze Stadt evakuiert wurde. Dafür verantwortlich ist die Sicherheitsaufseherin Tixie Tickwerk, eine Bastlerin, die bössartig geworden ist.

In diesem Abenteuer müssen die Charaktere Kleinschlossfurt betreten, einen Sicherheitsschlüssel bergen und damit ein Notfall-Gerät aktivieren, das die Automaten abschaltet.

HINTERGRUND DES ABENTEUERS

Die Uhrwerkautomaten, die Kleinschlossfurt beschützen, wurden von einer Gnom-Bastlerin namens Tixie Tickwerk geschaffen, die vor Kurzem beschlossen hat, selbst ein mechanisches Wesen zu werden. Mit einer Reihe von Prozeduren hat sie Teile ihres Körpers durch in ihrer Werkstatt geschaffene Maschinen ersetzt. Irgendwann verlor Tickwerk jegliches Mitgefühl für ihre Mitbürger. Ihre Tüftlerkollegen drängten sie, damit aufzuhören, aber sie weigerte sich. Als die Miliz ihre Werkstatt schließen wollte, hetzte Tickwerk ihre Automaten auf die Bürger von Kleinschlossfurt, was zahlreiche Todesopfer forderte. Die Überlebenden flohen und versammelten sich außerhalb der Siedlung in einem nahe gelegenen Unterreich-Tunnel- und -Höhlennetz. Danach versiegelten die Überlebenden die Tore von Kleinschlossfurt, damit Tickwerks Automaten nicht entkommen konnten.

Tickwerk war während der vergangenen Wochen mit der mühsamen Verwandlung in eine Maschine beschäftigt, und in dieser Zeit suchten die anderen Einwohner von Kleinschlossfurt nach Abenteuern, die ihnen helfen können, ihre Stadt zurückzuerobern.

Braith Breitfuß, die Bürgermeisterin von Kleinschlossfurt, bittet die Abenteurer, in die Stadt einzudringen und einen Sicherheitsschlüssel zu holen, der sich zuletzt in Tickwerks Besitz befand. Wird der Schlüssel in das Notfall-Gerät in Tickwerks Werkstatt gesteckt, schalten sich die Automaten dauerhaft ab und richten keinen Schaden mehr an. Was die Charaktere mit Tickwerk anstellen, bleibt ihnen überlassen.

DEN GOLDENEN TRESOR VERWENDEN

Fungiert der Goldene Tresor als Schutzherr, so wird den Charakteren ein goldener Schlüssel auf eine Weise deiner Wahl zugestellt. Wenn die Charaktere diesen Schlüssel verwenden, um ihre Spieluhr zu öffnen, springt der Deckel auf, und eine beruhigende Stimme sagt Folgendes:

„Seid begrüßt, Agenten. Wir haben erfahren, dass die Svirfneblin-Stadt Kleinschlossfurt Hilfe benötigt. Tixie Tickwerk, einst mit der Sicherheit der Stadt betraut, hat die Uhrwerkautomaten der Stadt gegen die Bevölkerung eingesetzt. Für diese Mission, sofern Ihr sie übernehmen wollt, müsst Ihr Kleinschlossfurt infiltrieren, einen Sicherheitsschlüssel besorgen und damit die Automaten abschalten. Darüber hinaus dürft Ihr Tixie Tickwerk davon abhalten, der Stadt weiterhin zu schaden. Als Erstes müsst Ihr Euch mit der Bürgermeisterin Braith Breitfuß treffen. Sie wartet in den Höhlen vor den Toren von Kleinschlossfurt auf Euch. Viel Glück, Agenten.“

Wenn die Spieluhr geschlossen wird, verschwindet der goldene Schlüssel.

INS UNTERREICH

Kleinschlossfurt liegt im Unterreich, doch in den zur Siedlung führenden Tunneln herrscht reger Betrieb und man findet sich leicht zurecht. Mit dem Zauber *Dauerhafte Flamme* beleuchtete Steinschilder stehen an jeder Kreuzung und weisen den Weg zur Siedlung.

Möchtest du die Reise nach Kleinschlossfurt interessanter gestalten, füge eine oder zwei Zufallsbegegnungen in den dunklen Tunneln ein. Würfle anhand der Tabelle „Unterreichbegegnungen“, wem die Charaktere begegnen.

UNTERREICHBEGEGNUNGEN

W12 Begegnung

- 1 Zwei **Grells** lassen sich von oben auf die Charaktere fallen.
- 2 Die Charaktere hören das Klackern und Kratzen dreier **Hakensrecken**, die wenige Minuten später auftauchen und angreifen.
- 3 Ein **Galeb Duhr** gibt sich zu erkennen und spricht die Charaktere auf Terral an. Die Kreatur langweilt sich und würde sich gern unterhalten, notfalls auch nur über das Wetter.
- 4 Ein **schwarzer Blob** sickert aus einem Loch in der Wand und greift an.
- 5 Die Charaktere finden ein winziges Uhrwerkgerät, das von einem Svirfneblin-Bergarbeiter zurückgelassen wurde. Das Gerät erzeugt eine kleine Flamme, die zum Anzünden einer Kerze, einer Fackel oder eines Lagerfeuers verwendet werden kann. Das Verwenden des Geräts erfordert eine Aktion.
- 6 Die Charaktere betreten eine kleine Höhle, in der ein Thron in Gnomgröße steht. Der Thron, der aussieht, als wäre er aus einem Stalagmiten geschnitzt, ist ein **Mimik** und greift jeden an, der darauf Platz nimmt.
- 7–12 Ein **Tiefengnom** namens Nyx Rätselstein hält Ausschau nach Abenteurern, die nach Kleinschlossfurt reisen. Nyx spricht Finsterländisch, Gemeinsprache, Gnomisch und Terral. Sie begrüßt die Charaktere barsch und bietet an, sie sogleich zu Bürgermeisterin Breitfuß zu bringen.

BEGEGNUNG MIT DER BÜRGERMEISTERIN

Bürgermeisterin Braith Breitfuß (neutral gut, Tiefengnom-**Bürgerliche**) spricht Finsterländisch, Gemeinsprache, Gnomisch und Terral. Sie hält sich mit den verbannten Gnomen in einer Höhle in der Nähe der Eingangstore von Kleinschlossfurt entfernt auf. Sobald die Charaktere ihre Hilfsbereitschaft erklären, beschreibt die Bürgermeisterin sogleich die Lage:

„Ich bin so froh, dass Ihr hier seid, um uns zu helfen! Wir haben die Tore von Kleinschlossfurt verriegelt, um die Bedrohung einzudämmen, der so viele zum Opfer gefallen sind.

Vor einigen Wochen hat Tickwerk, unsere Sicherheitsaufseherin, ihren Uhrwerkautomaten befohlen, ihre Mitbürger anzugreifen. Da ich nicht wusste, was ich sonst tun sollte, ordnete ich eine Evakuierung an. Aber Kleinschlossfurt ist unser Zuhause, und ich bin fest entschlossen, es zurückzuerobern.

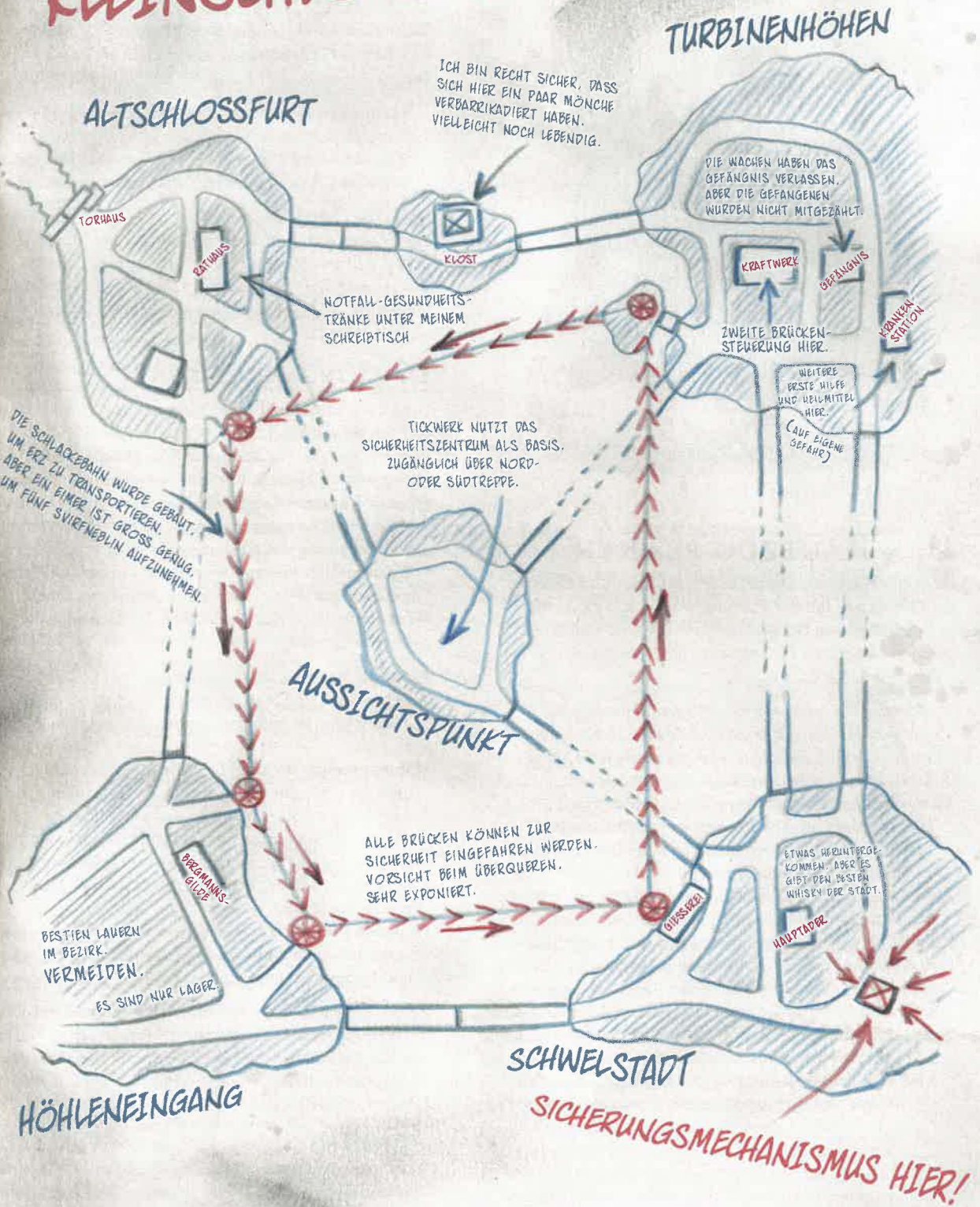
Tickwerk hat ein Notfall-Gerät gebaut, mit dem sich die Automaten bei einer Fehlfunktion ausschalten lassen. Dieses Gerät befindet sich in ihrer Werkstatt und ist durch ein magisches Symbol auf dem Boden geschützt, das den Verstand jeder Kreatur durcheinanderwirft, die darauf tritt. Für die Aktivierung des Notfall-Geräts benötigt Ihr einen Sicherheitsschlüssel, den Tickwerk in einem Tresor in ihrer Werkstatt aufbewahrt. Ich möchte, dass Ihr den Sicherheitsschlüssel besorgt und damit die Uhrwerkautomaten ausschaltet. Wie Ihr mit Tickwerk verfährt, bleibt Euch überlassen.“

Bürgermeisterin Breitfuß stellt den Abenteurern eine handgezeichnete Stadtkarte zur Verfügung (gib deinen Spielern eine Kopie von Karte 5.1). In ihrer Eile hat die nervöse Bürgermeisterin jedoch die Standorte der Krankenstation (Bereich K4) und des Gefängnisses (Bereich K5) vertauscht.

Bürgermeisterin Breitfuß berichtet den Charakteren zudem von einigen nützlichen Gegenständen, die unter ihrem Schreibtisch im Rathaus (Bereich K2) versteckt sind. Es steht den Charakteren frei, diese Gegenstände für sich zu beanspruchen. Auf die Frage, warum sie sie zurückgelassen hat, gibt Bürgermeisterin Breitfuß zu, sie während der hektischen Evakuierung vergessen zu haben. Es handelt sich um die folgenden Gegenstände:

- Vier *Heiltränke*
- Ein Päckchen *Staub des Verschwindens*
- Zwei Flaschen Alchemistenfeuer

KLEINSCHLOSSFURT



TIXIE TICKWERK



DEN RAUBZUG PLANEN

Dank der Karte von Bürgermeisterin Breitfuß können die Charaktere mit der Planung beginnen. Tun sie dies in Gegenwart von Bürgermeisterin Breitfuß und ihren Beratern, teilen die Tiefengnome folgende nützlichen Informationen mit:

Merkmale: Die Gnome verfügen über sämtliche Informationen aus dem Abschnitt „Allgemeine Merkmale“. Die Abschnitte „Brücken“ und „Schlackebahn“ sind für die Planung des Raubzugs äußerst relevant.

Tickwerks Automaten: Wenn die Charaktere um weitere Informationen über Tickwerks Automaten bitten, beschreibe sie entsprechend der Informationen im Abschnitt „Sicherheitskräfte“.

Tixie Tickwerk: Der Ärger fing an, als Tickwerk begann, immer mehr magische Prozeduren an sich durchzuführen und Teile ihres Körpers durch Maschinen zu ersetzen. Ihre Tüftlerkollegen drängten sie, damit aufzuhören, aber sie weigerte sich. Die Bürgermeisterin befahl der Miliz, Tickwerks Werkstatt zu schließen, aber die Miliz kam nicht an den vor der Werkstatt postierten Schildwächtern vorbei. Nachdem die Miliz gescheitert war, wies Tickwerk ihre Automaten an, alle Einwohner von Kleinschlossfurt anzugreifen.

Lagerhausapparatur: Im Lagerhaus 6 im Bezirk Höhleneingang steht eine magische Bohrmaschine, die groß genug ist, um zwei Charaktere aufzunehmen (siehe Bereich K11 für Details). Die Svirfneblin haben keine Ahnung, wofür die Charaktere sie verwenden können, halten sie jedoch für nützlich.

BELOHNUNGEN

Wenn die Charaktere den Sicherheitsschlüssel holen und Tickwerks Automaten ausschalten können, verspricht Bürgermeisterin Breitfuß ihnen folgende Belohnung:

- Rubinring im Wert von 5.000 GM
- *Schwebekugel*
- *Stein des Glücks*
- *Stiefel des Schreitens und Springens*

Wenn die Charaktere anmerken, dass ihnen mindestens ein dieser magischen Gegenstände bei der Mission helfen würden, stimmt Bürgermeisterin Breitfuß zu, ihnen einen Gegenstand als Anzahlung zu überlassen – sollten sie die Mission jedoch abbrechen, erwartet sie dessen Rückgabe.

DEN EINGANG ZEIGEN

Sind die Charaktere bereit, Kleinschlossfurt zu betreten, werden sie von Wachtmeister Yombad Felsknöchel (neutral gut, **Tiefengnom**), dem Ranghöchsten der überlebenden Milizionäre, zum befestigten Stadteingang geführt. Er wirkt streng und missmutig, hinkt leicht und hat einen bandagierten Arm, da er sich während der Evakuierung verletzt hat.

Wachtmeister Felsknöchel spricht Finsterländisch, Gnomisch und Terral, aber keine Gemeinsprache. Wird er um einen Rat hinsichtlich der Mission gebeten, sagt er Folgendes:

Freundlicher Rat: Der Wachtmeister rät den Charakteren, sich schnell und leise durch die Stadt zu bewegen und Tickwerks Automaten möglichst aus dem Weg zu gehen.

Höhleneingang meiden: Der Wachtmeister schlägt vor, dass die Charaktere den Bezirk Höhleneingang meiden, da sich dort wahrscheinlich Monster aufhalten. (Diese werden normalerweise von Uhrwerkautomaten in Schach gehalten, werden sich nun jedoch aus ihren Verstecken auf die Straßen gewagt haben. Gricks sind besonders lästig.)

Heilende Mittel: Dem Wachtmeister fällt ein, dass es in der Krankenstation in der Turbinenhöhe *Heiltränke* und Heilerausrüstung gibt.

Zeigen die Charaktere Wachtmeister Felsknöchel noch die von Bürgermeisterin Breitfuß bereitgestellte Karte von Kleinschlossfurt, weist er sie darauf hin, dass die Standorte der Krankenstation (Bereich K4) und des Gefängnisses (Bereich K5) vertauscht sind.

ÜBERBLICK ÜBER KLEINSCHLOSSFURT

Aufgrund der strategischen Lage und der Nähe zu wertvollen Ressourcen wird Kleinschlossfurt häufig angegriffen. Infolgedessen haben die Tiefengnome die Stadt befestigt, was weiter unten ausführlicher beschrieben wird.

ALLGEMEINE MERKMALE

Die Stadt liegt in einer riesigen Höhle, deren Bezirke durch Kanäle getrennt sind, durch die Magma fließt. Davon geht ein rotes Glimmen aus. Im Großen und Ganzen ist die Stadt gut gepflegt, ihre Straßen und Gebäude wurden aus grauen Steinziegeln errichtet. Weitere wichtige Merkmale werden in den folgenden Abschnitten zusammengefasst.

AUSSENBELEUCHTUNG

Die Dächer und Wände von Kleinschlossfurt sind dank des Magmasees, der die Stadt erhitzt, in rötliches Licht getaucht. Das Kraftwerk der Stadt (Bereich K6) erzeugt Strom für die Straßenlaternen in jedem Bezirk, allerdings sind die Straßenlaternen in Höhleneingang erloschen. Sie können von Steuerpulten im Kraftwerk und in der Sicherheitszentrale (Bereich K12) ein- und ausgeschaltet werden.

BEZIRKSAHRSTÜHLE

Die meisten Bezirke liegen 45 Meter über dem Magma, mit zwei Ausnahmen. Der Aussichtspunkt in einer Felsformation in der Mitte der Höhle liegt rund 50 Meter über dem Magma. Der Höhleneingang befindet sich 36 Meter über dem Magma.

BRÜCKEN

Brücken aus Holz und Metall überspannen an verschiedenen Stellen den Magmasee und verbinden die Stadtteile miteinander. Über Konsolen im Kraftwerk (Bereich K6) und der Sicherheitszentrale (Bereich K12) werden diese Brücken wie moderne Zugbrücken über Wasserwegen gesteuert.

Um den Verkehrsfluss durch die Stadt zu kontrollieren, hat Tickwerk folgende Brücken errichtet: die Altschlossfurt-Höhleneingang-Brücke, die Höhleneingang-Schwelstadt-Brücke, eine der beiden Schwelstadt-Turbinenhöhe-Brücken und die beiden Brücken, die von Altschlossfurt und Turbinenhöhe zum Aussichtspunkt führen.

GEBÄUDE

Die meisten Gebäude in Kleinschlossfurt sind einstöckige, etwa 3,5 Meter hohe Steinbauten mit Steintüren, die 1,5 Meter hoch und einen Meter breit sind. Im Inneren sind die Gebäude nicht beleuchtet – was für die Tiefengnome kein Problem darstellt, da sie Dunkelsicht besitzen – und mit Möbeln in Gnomgröße eingerichtet.

In Kleinschlossfurt gibt es viele Gebäude, die im Abenteuer nicht beschrieben werden. Wenn die Charaktere eines dieser Gebäude untersuchen, würfle anhand der Tabelle „Gebäude in Kleinschlossfurt“, um die Art des Gebäudes zu bestimmen. Die Bewohner jedes Gebäudes nahmen bei der Flucht alles von Wert mit und ließen nichts Nennenswertes zurück.

GEBÄUDE IN KLEINSCHLOSSFURT

W100 Gebäudetyp

1–25	Wohnhaus, ärmlich (Unterkunft für 4W6 Gnome)
26–40	Wohnhaus, bescheiden (Unterkunft für 2W6 Gnome)
41–50	Wohnsitz, wohlhabend (Unterkunft für 1W6 Gnome)
51–53	Alchemistenwerkstatt
54–56	Bäckerei
57–58	Badehaus
59–62	Brauerei
63–64	Kartografiewerkstatt
65–66	Schusterwerkstatt
67–69	Leeres Gebäude (mit einem „Zu verkaufen“-Schild an der Tür)
70–72	Pilzrestaurant (mit einer Speisekarte an der Tür)
73–76	Werkstatt eines Edelsteinschleifers
77–78	Kurzwarengeschäft
79–82	Juweliergeschäft
83–84	Werkstatt eines Schriftgelehrten
85–88	Schmiede
89–92	Taverne
93–96	Tüftlerwerkstatt
97–100	Wohnsitz eines Magiers

MAGMA

Jede Kreatur, die in den Magmasee von Kleinschlossfurt fällt, dürfte augenblicklich sterben, solange sie nicht immun gegen Feuerschaden ist. Eine Kreatur, die das Magma in einem Zug erstmals betritt oder den Zug darin beginnt, erleidet 55 (10W10) Feuerschaden.

SCHLACKEBAHN

Über dem Magmasee hängt eine karussellartige Reihe aus herabhängenden Stahleimern, die Schlackebahn genannt wird. Die Eimer hängen 4,5 Meter auseinander. Etwa die Hälfte von ihnen enthält Erz und ungeschliffene Edelsteine aus den Minen – der Rest ist leer und groß genug für fünf kleine oder zwei mittelgroße Kreaturen.

Die Schlackebahn ist automatisiert, sodass sich die Eimer gegen den Uhrzeigersinn durch die Stadt bewegen. (Normalerweise werden Erz und Edelsteine aus dem Bezirk Höhleneingang zum Schmelzen und Veredeln in die Gießerei in den Bezirk Schwelstadt gebracht. Die verarbeiteten Materialien werden dann an Turbinenhöhe vorbei nach Altschlossfurt transportiert, um von Händlern und Gildenhandwerkern verkauft zu werden.) Die Schlackebahn bewegt sich immer eine Minute lang, um danach eine Minute lang stillzustehen, sodass die Eimer be- und entladen werden können. Wann immer die Schlackebahn anhält, schaukeln und schwanken die über dem Magma schwebenden Eimer leicht – jedoch nicht so sehr, dass ihr Inhalt verschüttet wird.

Kreaturen können an einer der vier Ladestationen – zwei in Höhleneingang, eine in Schwelstadt und eine in Altschlossfurt – sicher in Eimer klettern und mit der Schlackebahn von einem Bezirk zum anderen fahren.

SICHERHEITSKRÄFTE

Tickwerk hat zum Schutz von Kleinschlossfurt zwei Hauptarten von Automaten erschaffen:

Uhrwerk-Beobachter: In Kleinschlossfurt gibt es acht **Uhrwerk-Beobachter** (siehe Beschreibung und Spielwerte am Ende des Abenteuers). Die Beobachter haben die Aufgabe, die Straßen zu überwachen, um sicherzustellen, dass die Verteidigung der Stadt nicht durchbrochen wurde. Wenn ein Beobachter Eindringlinge entdeckt, kontaktiert er Tickwerk telepathisch und teilt ihr mit, wo sich die Eindringlinge befinden. Danach befiehlt Tickwerk dem Beobachter, mit seiner nächsten Aktion einen durchdringenden Schrei auszustößen, der laut genug ist, um 1W4 Uhrwerk-Verteidiger herbeizurufen. Diese Verstärkung trifft zwei Runden später ein. Werden mehr Uhrwerk-Verteidiger gerufen, als noch in Kleinschlossfurt vorhanden sind, passe die Zahl entsprechend an.

Uhrwerk-Verteidiger: In Kleinschlossfurt gibt es 20 **Uhrwerk-Verteidiger** (siehe Beschreibung und Spielwerte am Ende des Abenteuers), während weitere bei der Evakuierung der Stadt zerstört wurden oder beschädigt in Bereich K6 aufbewahrt werden.

Zu den weiteren Konstrukten unter Tickwerks Kontrolle gehören zwei **belebte Rüstungen** (siehe Bereich K9a) und ein **Schildwächter**, der seinen Meister und sein Kontrollamulett verloren hat. Der Schildwächter steht vor Tickwerks Werkstatt Wache (Bereich K9).

UMHERWANDERNDEN MONSTER

Wirf jedes Mal, wenn mindestens ein sichtbarer Charakter ein Gebäude verlassen oder einen neuen Bezirk betritt, einen W6. Bei einem Ergebnis von 1 oder 2 – oder nur 1, wenn sich die Charaktere um Heimlichkeit bemühen –, ziehen sie die Aufmerksamkeit mindestens eines umherziehenden Monsters auf sich, das durch einen weiteren W6 und die Tabelle „Umherwandernde Monster“ bestimmt wird. Siehe „Sicherheitskräfte“ oben für weitere Informationen darüber, wie viele Uhrwerk-Verteidiger und Uhrwerk-Beobachter in Kleinschlossfurt sind.

Im Bezirk Höhleneingang sind die Monster aus den Minen gekrochen. Die Charaktere begegnen Tickwerks Automaten an anderer Stelle.

UMHERWANDERNDEN MONSTER

W6	Begegnung in Höhleneingang	Begegnung anderswo
1	2 Düstermäntel , die 1 Grick folgen	3 Uhrwerk-Verteidiger
2-3	2 Gricks	2 Uhrwerk-Verteidiger
4-6	1 moderner Schlurfer aus Pilzen	1 Uhrwerk-Beobachter

ORTE IN KLEINSCHLOSSFURT

Die folgenden Orte sind auf Karte 5.2 markiert.

ALTSCHLOSSFURT (GEBIETE K1-K2)

Altschlossfurt ist der älteste Teil der Stadt. Das Kopfsteinpflaster hier wurde über die Jahrhunderte abgenutzt, und die Straßenlaternen sind kunstvoller gearbeitet als im Rest der Stadt. Ein paar tote Tiefengnome liegen in den Straßen – die meisten tragen die Waffen und Rüstungen der Miliz.

K1: EINGANG UND TORHAUS

Wenn die Charaktere die Stadt betreten, lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

Wachtmeister Felsknöchel führt euch zu einem Bollwerk, das hastig vor den beeindruckenden Toren von Kleinschlossfurt errichtet wurde. Das Bollwerk wird von müde aussehenden Mitgliedern der Stadtmiliz verteidigt, die den Wachtmeister grüßen, als er an ihnen vorbeihumpelt.

An den Toren halten zwei mürrische Gnome in schwarzen Roben Wache. Auf Felsknöchels Signal wirkt jeder dieser Gnome einen Zauber, der bewirkt, dass die Tore aufschwingen. Eine Hitzewelle wabert durch das Bollwerk, als sich die Tore öffnen und eine düstere Stadt enthüllen, die in höllisches Licht getaucht ist und regelmäßig von Blitzen erhellt wird.

Die Außentore werden beim Schließen automatisch verriegelt. Die beiden diensthabenden Gnom-Magier haben den Zauber *Klopfen* vorbereitet, mit dem sie die komplexen Verriegelungsmechanismen der Tore umgehen. *Klopfen* muss zweimal gewirkt werden, um die Tore zu öffnen.

Weiter begleitet Wachtmeister Felsknöchel euch nicht. Er wünscht den Charakteren auf Gnomisch viel Glück, weist sie an, sieben Mal an die Tore zu klopfen, wenn sie die Stadt wieder verlassen wollen, und versichert ihnen, dass er hier auf sie warten wird. (Wenn die Charaktere seine Sprache nicht sprechen, klopft er sieben Mal mit den Knöcheln auf das Tor, um ihnen das Signal zu erklären.)

Sobald die Charaktere die Stadt betreten, schließen sich die Tore hinter ihnen. Wachtmeister Felsknöchel hält Wort und weist die Magier an, die Tore zu öffnen, sobald sieben Mal an der anderen Seite geklopft wird.

Torhaus: Ein bescheidenes Torhaus steht gleich jenseits der Tore. Karte 5.2 enthält eine Nebenkarte, die das Innere des Torhauses zeigt, das die Charaktere als Ort zum Ausruhen oder zum Neugruppieren nutzen können. Das Torhaus enthält Schlafräume und eine Waffenkammer, die während der Evakuierung ausgeräumt wurde.



K2: RATHAUS

Die Leichen von drei toten Gnomen in der Rüstung der Stadtmiliz liegen auf den Eingangsstufen des Rathauses, dessen Türen weit offen stehen.

Im Rathaus befinden sich ein geräumiger Raum für große Versammlungen und drei kleinere Büros weiter hinten.

Schätze: Im Büro von Bürgermeisterin Breitfuß können Charaktere vier *Heiltränke*, zwei Fläschchen mit Alchemistenfeuer und ein Päckchen *Staub des Verschwindens* (ein Einsatz) finden. Diese Gegenstände werden in einer unverschlossenen Truhe unter dem Schreibtisch der Bürgermeisterin aufbewahrt. Auf dem Schreibtisch liegen Kalligrafiewerkzeuge.

HALBWEGSINSEL (BEREICH K3)

Die Halbwegsinsel war früher ein riesiger Stalagmit, bis die Gnome die Spitze abscherten, um ein Plateau zu schaffen, auf dem sie das Kloster des Tiefen Bruders errichteten (Gebiet K3). Brücken verbinden die Halbwegsinsel mit den benachbarten Stadtteilen Altschlossfurt und Turbinenhöhe.

K3: KLOSTER DES TIEFEN BRUDERS

Neben der Straße steht ein gedrungenes Steingebäude mit Steinkuppel. Der Eingang des Gebäudes ist eine Doppeltür, deren Form ineinandergreifenden Händen ähnelt, und mitten über der Tür prangt eine goldene Spitzhacke mit kurzem Griff.

Karte 5.2 enthält eine Nebenkarte, die das Innere dieses Gebäudes zeigt.

Ein Charakter, der die goldene Spitzhacke untersucht und einen SG-13-Intelligenzwurf (Religion) besteht, erkennt sie als Symbol des Tiefen Bruders oder Callarduran Glatthand – ein Gott, den die Svirfneblin verehren (insbesondere Bergarbeiter und Steinhauer).

Innenbereich des Klosters: Eine 1,2 Meter hohe Statue von Callarduran, dessen Gesicht und Gestalt unter einer fließenden Robe verborgen sind, steht in einer Nische gleich hinter dem Eingang. Die rechte Hand der Statue ist ausgestreckt und trägt an jedem kurzen Finger in Stein gemeißelte Ringe.

Der größte Raum des Klosters direkt gegenüber dem Eingang dient als Andachtsraum. Niedrige Bänke stehen der Mitte der gewölbten Kammer zugewandt, in der jedes gesprochene Wort – selbst ein Flüstern – durch den ganzen Raum hallt. In den dunklen Ecken dieses Raums kauern zwei Gefangene, die den Wachen entkommen sind, als sie während der Evakuierung von Kleinschlossfurt aus dem Gefängnis (Bereich K5) geführt wurden. Die beiden Gefangenen – ein **Goblin-Boss** namens Slonk und ein **Grottenschrat** namens Yuzzik – sind an den Händen gefesselt und unbewaffnet. Slonk war der Anführer

einer Bande von Goblin-Briganten, die in den Tunneln bei Kleinschlossfurt Reisende überfallen hat. Yuzzik ist Slonks einziger noch lebender Leibwächter. Beide sind skrupellos und werden fast alles tun, um zu überleben, außer sich gegenseitig zu verraten.

Außerdem gibt es im Kloster noch Schlafräume für Svirfneblin-Mönche, eine private Kammer des Abts und einen Abort. Bei einer Durchsuchung lässt sich nichts Wertvolles finden.

Abt Kavoda: Abt Kavoda wollte mit den anderen Mönchen aus Kleinschlossfurt fliehen, wurde jedoch von einem von Tickwerks Automaten zurück ins Kloster gejagt. Wenige Minuten nach Kavodas Rückkehr ins Kloster tauchten Slonk und Yuzzik auf. Kavoda wich ihnen durch Wirken des Zaubers *Mit Stein verschmelzen* aus. Seitdem versteckt er sich mithilfe dieses Zaubers. Wenn die Charaktere das Kloster erkunden, hört Kavoda einen von ihnen und taucht aus einer nahe gelegenen Mauer auf, sobald er es für sicher hält.

Kavoda ist ein chaotisch guter **Tiefengnom**, der Finsterländisch, Gemeinsprache, Gnomisch und Terral spricht. Dank seines Merkmals Innewohnende Zauberei kann er dreimal am Tag *Mit Stein verschmelzen* wirken. Er trägt eine graue Robe anstatt einer Rüstung (RK 12) und hat eine *Zauberschriftrolle mit Magische Waffe* und einen *Trank der Riesenkraft* (Hügel) dabei.

Kavoda will nicht länger in Kleinschlossfurt bleiben. Er ist verzweifelt, hungrig und bittet die Charaktere, ihn sicher zu den Toren von Kleinschlossfurt (Bereich K1) zu bringen. Dafür würde er ihnen seine magischen Gegenstände überlassen. Er besteht darauf, dass sie ihn unverzüglich auf dem direkten Weg zu den Toren bringen, und protestiert lautstark, wenn sie trödeln oder dies nicht tun. Wenn er von den Charakteren getrennt oder verwundet wird, rennt Kavoda zurück zum Kloster und schreit die ganze Zeit: „Callarduran, beschütze mich!“.

TURBINENHÖHEN (BEREICHE K4-K6)

In den Turbinenhöhen lebten die Angehörigen der Miliz und ihre Familien. Zudem gibt es hier ein Kraftwerk und eine Krankenstation.

Wenn die Charaktere Turbinenhöhe das erste Mal betreten, lies Folgendes vor:

Die Straßen dieses Viertels sind voller Dampf. Durch den Dunst sind helle Straßenlaternen und verlassene Gebäude zu erkennen. Alle 15 Sekunden springt ein Stromschlag von einem Metallturm in der Mitte des Viertels zu ähnlichen Türmen in anderen Vierteln über.

Der elektrisch geladene Metallturm ist an das Dach des Kraftwerks angebracht (Bereich K6). Aufgrund einer Stauung im Kraftwerk wabert Dampf durch die Straßen von Turbinenhöhe. Demzufolge ist der Bereich leicht verschleiert, als wäre es neblig. Mit dem *Windstoß*-Zauber lässt sich der Dampf eine Minute lang von der Straße vertreiben.

K4: KRANKENSTATION

Über dem Eingang dieses einstöckigen Gebäudes hängt ein Steinschild mit dem Bild einer Krücke. Die Doppeltür unter dem Schild ist angelehnt und gibt einen Blick in den dahinter liegenden Flur frei.

Hinter der Doppeltür verläuft ein langer, dunkler Flur, mit drei kleinen Untersuchungsräumen auf der einen und drei kleinen Lagerräumen auf der anderen Seite (siehe „Schätze“ weiter unten). Am anderen Ende des Flurs befindet sich ein Operationssaal hinter einer weiteren Doppeltür. Charaktere, die die Krankenstation gründlich durchsuchen, können Krücken und Rollstühle in Gnom-Größe sowie Verbandszeug und andere einfache medizinische Hilfsmittel finden.

Schätze: Charaktere, die die Lagerräume durchsuchen, finden sechs Heilerausrüstungen und sechs *Heiltränke*.

K5: GEFÄNGNIS

Dieses befestigte zweistöckige Steingebäude hat eine schwere Eisentür, die offen steht. Vor dem Gebäude liegen vier tote Gnome in Rüstung inmitten der Überreste eines hundartigen Automaten.

Die in den Straßen liegenden toten Gnome sind Gefängniswärter, die von Tickwerks Automaten getötet wurden. Den Wachen konnten einen der angreifenden Uhrwerk-Verteidiger zerstören, aber die Gefangenen, die sie eskortierten, flohen und landeten in Bereich K3. Charaktere, die die Leichen durchsuchen, finden einen kleinen Schlüsselbund. Mit diesen Schlüsseln lassen sich alle Gefängniszellen öffnen.

Innenbereich des Gebäudes: Karte 5.2 enthält Nebenkarten, die die Stockwerke dieses zweistöckigen Gebäudes zeigen. Im unteren Stockwerk befinden sich eine Küche, ein Speisesaal für die Gefängniswärter und das Büro des obersten Gefängniswärters. Eine Wendeltreppe führt zum oberen Stockwerk mit den Gefängniszellen.

K6: KRAFTWERK

Ein neun Meter hoher Metallturm steht auf dem Dach dieses blockartigen einstöckigen Steingebäudes. Der Turm knistert vor Elektrizität und stößt Dampf Wolken aus. Alle 15 Sekunden gibt er einen Blitzbogen ab, der auf einen Turm in einem anderen Bezirk überspringt.

Das Kraftwerk erzeugt Elektrizität für den Betrieb der Brücken, der Schlackebahn (siehe „Allgemeine Merkmale“ weiter vorn im Abenteuer) und diverse in der Stadt verteilte Werkstätten. Die Elektrizität wird über Bogentürme wie den auf dem Kraftwerkdach übertragen.

Innenbereich des Gebäudes: Karte 5.2 enthält eine Nebenkarte, die das Innere des Kraftwerks zeigt, das du wie folgt beschreiben kannst:

Das Innere des Kraftwerks ist ein großer Raum voller wogender Dampf Wolken. Vier heulende Turbinen nehmen den größten Teil des Platzes ein. Eisenstufen führen zu einem 1,8 Meter hohen Eisenbalkon an der Westseite des Raums. Die Eisenleiter am Nordende des Balkons führt zu einer Falltür im Dach. Außerdem befindet sich auf dem Balkon ein Metallpult.

Beschädigte Turbine: Ein Arbeiter aus dem Kraftwerk wurde am Nordende des Balkons von einem Uhrwerk-Verteidiger in die Enge getrieben und hat den Automaten vom Balkon in die nordwestliche Turbine gestoßen. Ein Hinterbein des Uhrwerk-Verteidigers blieb in der Turbine stecken und löste eine Fehlfunktion aus. Charaktere im Umkreis von drei Metern um die nordwestliche Turbine können den beschädigten **Uhrwerk-Verteidiger** sehen, der noch 24 Trefferpunkte hat. Dieser Verteidiger ist festgesetzt und kann sich nicht befreien, Kreaturen in seiner Reichweite allerdings angreifen.

Sobald der Uhrwerk-Verteidiger besiegt ist, kann ein Charakter eine Aktion verwenden, um zu versuchen, ihn mit einem SG-17-Stärkewurf (Athletik) oder SG-17-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) aus der Turbine zu ziehen. Wird das Bein des Uhrwerk-Verteidigers aus der Turbine gezogen, dringt kein Dampf mehr aus dem Kraftwerk, woraufhin sich der Dampf in Turbinenhöhe 1W10 Minuten später auflöst.

Steuerpult: Auf dem Metallpult vor den Turbinen befindet sich ein Stadtplan. Daneben sind mehrere Schalter: einer für jede Brücke und jeden Bezirk, einer für die Schlackebahn (siehe „Allgemeine Merkmale“) und einer für das Kraftwerk. Alle sind unten beschrieben:

Brückenschalter: Es gibt einen Schalter für jede der neun Brücken von Kleinschlossfurt. Dreht man einen Schalter nach links, hebt sich eine Brücke, dreht man ihn nach rechts, senkt sie sich.

Bezirksschalter: Es gibt auch einen Schalter für jeden der sechs Bezirke von Kleinschlossfurt (Höhleneingang, Halbwegsinsel, Altschlossfurt, Aussichtspunkt, Schwellstadt und Turbinenhöhen). Die Straßenlampen in einem Bezirk werden durch das Drehen des Schalters nach links ein- sowie nach rechts ausgeschaltet.

Schlackebahnschalter: Es gibt außerdem einen Schalter für die Schlackebahn. Dreht man ihn nach links, wird die Eimerkette ausgeschaltet. Dreht man ihn nach rechts, wird sie angeschaltet.

Schalter zum Abschalten des Kraftwerks: Wird dieser Schalter nach links gedreht, halten die Turbinen im Kraftwerk an, woraufhin die Straßenlaternen in der ganzen Stadt ausgehen, die Schlackebahn deaktiviert wird und sich die Brücken nicht mehr bewegen lassen. Wird er nach rechts gedreht, schaltet sich die Elektrizität wieder an.

SCHWELSTADT (GEBIETE K7-K9)

Wenn die Charaktere diesen Bezirk zum ersten Mal betreten, beschreibe ihn wie folgt:

Der beißende Gestank von heißem Metall hängt überall in der Luft. Die Gebäude hier sind sehr schlicht, und auf fast allen Oberflächen kleben der Schmutz und Ruß von Jahrzehnten. Mehrere tote Gnome liegen mit dem Gesicht nach unten auf dem Boden.

Schwelstadt ist mit den vielen Werkstätten und Schmieden das industrielle Zentrum von Kleinschlossfurt. Hier befindet sich Tickwerks Werkstatt (Bereich K9), aber Tickwerk macht gerade eine Pause in der Hauptader-Taverne (Bereich K8).

K7: GIESSEREI

Die rußbefleckte Gießerei steht am Rande dieses Bezirks mit Blick auf den Magmassee weiter unten. Die riesigen Schiebetüren stehen offen und geben den Blick auf dunkle Öfen und stille Maschinen frei. Eine erhöhte Laderampe ermöglicht den Zugang zu den Eimern der Schlackebahn, die unraffiniertes Erz zur Gießerei befördert.

Karte 5.2 enthält eine Nebenkarte, die das Innere der Gießerei zeigt, in der sich nur ein großer Raum befindet. Das Gebäude hat kein Dach, sodass Wärme und Rauch entweichen können. Erz aus den Eimern der Schlackebahn kann über eine Rutsche in jeden der fünf großen Öfen der Gießerei gekippt werden.

Schätze: Charaktere, die die Gießerei durchsuchen, finden drei Sätze Schmiedewerkzeug und zwei Sätze Tüftlerwerkzeug.

K8: HAUPTADER-TAVERNE

Über dem Eingang dieses schmutzigen Steingebäudes hängt ein bemaltes Holzschild, auf dem aus einem Krug fallende Edelsteine dargestellt sind. Ein einfacher magischer Effekt lässt die Edelsteine verlockend glitzern.

Karte 5.2 enthält eine Nebenkarte, die das Innere der Taverne zeigt, in der sich ein Keller und ein Schankraum befinden.

Keller: Der Keller enthält Kisten mit wertlosen Vorräten, mehrere Fässer eines lokal gebrauten Pilzbiers namens Schuttknüttel Klassisch (benannt nach dem Svirfneblin-Braumeister Glyphy Schuttknüttel), dazu weitere Fässer mit einem Eichenwhiskey, der Oofenklangers Bester heißt – benannt nach der Familie, die ihn ursprünglich destilliert hat.

Schankraum: Der Schankraum enthält Sitzbereiche, darunter eine Reihe von Hockern neben einer niedrigen Bar aus geschnitztem Basalt. Über der Bar hängen zwei rußbefleckte Laternen, auf die der Zauber *Dauerhafte*

Flamme gewirkt wurde. Auf der Theke und auf den Tischen stehen halbleere Krüge mit schalem Pilzbier, die die Gäste bei der hastigen Evakuierung von Kleinschlossfurt zurückgelassen haben.

Tixie Tickwerk: Sofern sie nicht anderswo besiegt wurde, sitzt **Tixie Tickwerk** (siehe Beschreibung und Spielwerte am Ende des Abenteuers) mit einem leeren Krug in den Händen auf dem Hocker, der am weitesten vom Eingang entfernt ist, und murmelt leise vor sich hin.

Die Anwesenheit von Eindringlingen verwirrt, stört und ärgert Tickwerk. Wenn sie hier mit den Charakteren konfrontiert wird oder wenn der *Alarm*-Zauber des Tresors aus Bereich K9b erklingt, wirkt sie *Dimensionstür* und verschwindet durch die magische Tür in den Bereich K9b. Im Gehen sagt sie: „Die Pause ist vorbei, Poots!“ Die Charaktere können es nicht wissen, aber Poots ist der Name einer imaginären Freundin, die Tickwerk in ihrer Kindheit erfunden hat. Diese imaginäre Freundin ist vor Kurzem aufgrund von Tickwerks zunehmender Einsamkeit wieder aufgetaucht.

K9: TICKWERKS WERKSTATT

Dieses fensterlose zweistöckige Gebäude hat nur eine einzige Tür in einer Ecke des Erdgeschosses. Vor der Tür steht ein 2,4 Meter großes zweibeiniges Konstrukt aus Steinsplittern, rostigem Metall und grünem Kupfer. Die schweren Eisenhandschuhe sind zu Fäusten geballt, und der unheilvolle Helm, der den Kopf bildet, dreht sich langsam von einer Seite zur anderen.

Schildwächter: Das Konstrukt, das den Eingang zu Tickwerks Werkstatt blockiert, ist ein **Schildwächter** ohne das Merkmal Zauberspeicher. Sein Schöpfer und sein Kontrollamulett wurden vor langer Zeit zerstört. Tickwerk hat einen Weg gefunden, den Schildwächter ohne ein neues Amulett wiederzubeleben, wodurch dieser autonom wurde. Seitdem ist der Schildwächter Tickwerk treu ergeben. Er verteidigt sich, wenn er angegriffen wird, und greift jeden an, der versucht, an ihm vorbeizugelangen. Es ist zu groß, um durch die Eingangstür der Werkstatt zu passen.

Innenbereich der Werkstatt: Karte 5.2 enthält Nebenkarten, die beide Stockwerke von Tickwerks Werkstatt zeigen, die in den Bereichen K9a und K9b beschrieben sind.

K9A: WERKSTATT, UNTERGESCHOSS

Das Erdgeschoss ist ein großer Arbeitsbereich mit einer Schmelze, mit Uhrwerkteilen gefüllten Fässern und einer schwindelerregenden Auswahl von Werkzeugen. An eine Wand wurde eine Eisenleiter montiert, die zu einer Falltür in der Decke führt.

Auf dem Boden befindet sich ein komplexes geometrisches Muster, von dem pulsierendes Licht ausgeht. In der Mitte des Musters wurde eine Kiste mit einer Kantenlänge von 30 Zentimetern mit einem Schlüsseloch im Deckel in den Boden eingelassen.



In dieser Werkstatt stellt Tickwerk ihre Uhrwerkautomaten her. Zwei **belebte Rüstungen** namens Zahnstange und Ritzel sind ihre Assistenten und führen den größten Teil der praktischen Arbeit aus. Die Konstrukte greifen Eindringlinge sofort an.

In der Schmelze werden Teile und Werkzeuge hergestellt. Hier gibt es genug Werkzeuge, um einen Satz Schmiedewerkzeug und einen Satz Tüftlerwerkzeug zusammenzustellen.

Die Falltür in der Decke geht in Bereich K9b über.

Geometrisches Muster: Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Bannmagie um das geometrische Muster auf dem Boden. Wenn eine andere Kreatur als Tickwerk zum ersten Mal in einem Zug das Feld über dem Muster betritt oder dort ihren Zug beginnt, wird diese Kreatur das Ziel des Zaubers *Krone des Wahnsinns* (Rettungswurf-SG 15), der eine eine Minute anhält.

Notfall-Gerät: Wenn Tickwerks Sicherheitsschlüssel in die im Boden eingelassene Metallkiste gesteckt und gegen den Uhrzeigersinn gedreht wird, werden alle Uhrwerk-Verteidiger und Uhrwerk-Beobachter in Kleinschlossfurt auf unbestimmte Zeit deaktiviert. Wird der Schlüssel im Uhrzeigersinn gedreht, wird die Magie des geometrischen Musters auf dem Boden deaktiviert und alle andauernden magischen Effekte enden. Der Sicherheitsschlüssel wird in Tickwerks Tresor (in Bereich K9b) aufbewahrt.

K9B: WERKSTATT, OBERGESCHOSS

Das Obergeschoss der Werkstatt besteht aus einem kargen Raum, der mit einer einfachen Pritsche und mit Plänen bedeckten Arbeitstischen ausgestattet ist. Ein Eisentresor mit 1,5 Meter Kantenlänge steht an einer Wand, und an der dicken Metalltür befinden sich ein Kombinationsschloss und ein Griff.

Tresor: Der Tresor lässt sich nicht bewegen, und der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Bannmagie darum.

Ein Charakter mit Diebeswerkzeug kann eine Minute damit verbringen, die Tresortür zu knacken, was ihm gelingt, wenn er einen SG-20-Geschicklichkeitswurf besteht. Alternativ kann ein Charakter eine Minute lang das Ohr gegen die Tresortür drücken, während er versucht, das Kombinationsschloss vorsichtig zu knacken, und die Tür mit einem erfolgreichen SG-16-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) oder -Weisheitswurf (Wahrnehmung) öffnen. Die Tresortür öffnet sich auch, wenn das richtige Befehlswort („Poots“) nicht weiter als 1,5 Meter vom Tresor entfernt ausgesprochen wird. Auch der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie öffnen den Tresor.

Tixie Tickwerk: Wenn die Tresortür auf andere Weise als durch das Sprechen des richtigen Befehlsworts geöffnet wird, alarmiert ein mentaler *Alarm-Zauber* **Tixie Tickwerk** (Beschreibung und Spielwerte am Ende des Abenteuers). Sofern sie nicht in Bereich K8 besiegt wurde, verwendet Tickwerk den Zauber *Dimensionstür*, um in der Mitte des Raums zu erscheinen und jeden Einbrecher anzugreifen, den sie sieht.

Sinken Tickwerks Trefferpunkte auf höchstens 40, verwendet sie ihre nächste Aktion zum erneuten Wirken von *Dimensionstür* und verschwindet in den Bereich K12.

Schatze: Der Tresor enthält eine mit Onyx besetzte Schmuckschatulle im Wert von 250 GM. Die Schatulle ist nicht verschlossen und mit folgenden Gegenständen gefüllt:

- Zirkonring (60 GM)
- Drei Amethyste (je 100 GM)
- Sicherheitsschlüssel für das Notfall-Gerät in Bereich K9a (der Messingschlüssel ist 20 Zentimeter lang und mit Uhrwerkmustern verziert)

HÖHLENEINGANG (GEBIETE K10-K11)

Wenn die Charaktere Höhleneingang das erste Mal betreten, lies Folgendes vor:

Bergbaugerät liegt verlassen in den Gassen und von Stalagmiten gesäumten Straßen dieses düsteren Bezirks.

Im Bezirk Höhleneingang leben und arbeiten die Bergarbeiter von Kleinschlossfurt. Zwei Straßen führen zu den Minen, die nicht auf Karte 5.2 eingezeichnet sind.

Die Brücken nach Höhleneingang wurden hochgezogen und die Straßenlaternen im ganzen Bezirk abgeschaltet. Die Charaktere können am Steuerpult in Bereich K6 oder Bereich K12 die Brücken absenken und die Straßenlaternen einschalten.

Minen: Die Mineneingänge, einst von Tickwerks Automaten geschützt, sind jetzt unbewacht. Das Innere der Minen ist nicht Bestandteil dieses Abenteuers. Bestehen die Charaktere darauf, sie zu erkunden, ziehen sie schließlich die Aufmerksamkeit eines umherirrenden **Mantlers** auf sich, der versucht, sie mit eindringlichem Stöhnen zu verscheuchen.

K10: GILDENHALLE DER BERGARBEITER

Über der offenen Tür dieses großen, mit Edelsteinen besetzten Gebäudes hängt ein Steinschild mit dem Bild einer Spitzhacke und eines Hammers.

In der Gildenhalle der Bergarbeiter gibt es Büros für die leitenden Gildenmitglieder, robuste Metallspinde, in denen die Arbeiter ihre Ausrüstung aufbewahren, und funktionale Duschen. Das Gebäude wurde in großer Eile verlassen, sodass noch große Teile der Ausrüstung herumliegen.

Gildenmeisterin Tiefgrab: Bei der gründlichen Durchsuchung des Gebäudes taucht die Leiche einer Tiefengnomin namens Schnella Tiefgrab auf, der Meisterin

der städtischen Minengilde. Schnella wollte nicht gehen und kam im Kampf gegen Tickwerks Uhrwerk-Verteidiger ums Leben. Ihre ruhelose Seele verweilt in diesem Gebäude und manifestiert sich als lästiges **Schreckgespenst**, auch Poltergeist genannt (siehe „Variante: Poltergeist“-Textkasten im „Schreckgespenst“-Eintrag des *Monsterhandbuchs*).

Charaktere, die auf die Leiche stoßen oder länger als eine Minute im Gildenhause bleiben, verärgern den Poltergeist, der Spitzhacken und Eisenstachel nach ihnen wirft, bis sie gehen oder bis der Poltergeist zerstört ist. Der Poltergeist ist unsichtbar und kann nicht sprechen.

K11: LAGERHAUS 6

Helles Licht dringt durch Ritzen rings um die Metallschiebetüren dieses ansonsten unscheinbaren Lagerhauses.

Sobald die Charaktere die Tür öffnen, lies Folgendes vor:

Das Innere des Lagerhauses ist ein offener Raum von ungefähr sechs Meter Breite und neun Meter Länge. In der Mitte steht ein seltsames Metallfahrzeug mit Gleisketten. In den Rumpf eingelassene Quarz-Edelsteine strahlen Licht in alle Richtungen ab. An der Vorderseite befindet sich ein großer, kegelförmiger Bohrer. Die Rückseite ziert eine geschlossene, etwa ein Meter mal ein Meter große Stahlluke. Zwei tote Gnome in Rüstungen liegen neben dem Fahrzeug und einer Öllache auf dem Boden.

Die toten Gnome sind zwei **Mimiks**, die jeden angreifen, der sie berührt oder sonst wie stört. Die Mimiks arbeiten mit einem psychischen **Grauschlick** zusammen (siehe „Variante: Psychischer Grauschlick“-Textkasten im „Schlick“-Eintrag des *Monsterhandbuchs*) – der oben erwähnten „Öllache“. Der Grauschlick und die Mimiks sind kürzlich ins Lagerhaus gelangt und warten darauf, dass Nahrung zu ihnen kommt.

Apparatur: Das Fahrzeug im Lagerhaus ist eine große magische Bohrmaschine, die von den Bergleuten von Kleinschlossfurt zum Graben neuer Tunnel verwendet wird. Das Fahrzeug hat die Eigenschaften eines *Apparats* von *Kwalish* mit folgenden Änderungen:

Gleisketten: Anstelle von Beinen und einem Schwanz hat es Gleisketten und dadurch eine Schrittbewegungsrate von neun Metern.

Grabgeschwindigkeit: Anstelle einer Schwimmbewegungsrate hat es eine Grabgeschwindigkeit von drei Metern. Mit dem Bohrer gräbt es sich durch festes Gestein und erschafft einen drei Meter hohen und breiten Tunnel.

Hebel 1: Durch Bewegen von Hebel 1 nach oben wird der Bohrer gestartet. Legt man den Hebel nach unten um, stoppt der Bohrer.

Hebel 9: Durch Bewegen von Hebel 9 nach oben fährt das Fahrzeug mit der Schrittbewegungsrate rückwärts. Legt man den Hebel nach unten um, bleibt das Fahrzeug stehen.

Ignus Feuerstein: Ein Erfinder namens Ignus Feuerstein (rechtschaffen neutral, Tiefengnom-**Magier**, spricht Finsterländisch, Gemeinsprache, Gnomisch und Terral) baute das Fahrzeug und schloss sich vor Kurzem mit genug Nahrung und Wasser für eine Woche darin ein. Eine Metallluke am Heck des Fahrzeugs ist der einzige Zugang, den Ignus mit einer *Zauberschriftrolle Arkanes Schloss* verriegelt hat. Ein Charakter kann eine Aktion verwenden, um die magisch verriegelte Luke mit einem erfolgreichen SG-25-Stärkewurf (Athletik) aufzubrechen. Klopfen die Charaktere an die Luke, hören sie Ignus' gedämpfte „Geh weg!“ auf Gnomisch rufen. Ignus greift jeden an, der die Luke aufbricht, ergibt sich jedoch, wenn seine Trefferpunkte auf höchstens 10 sinken.

Ignus und Tickwerk sind Rivalen, und Ignus hat schon lange vermutet, dass sich Tickwerks Experimente als schlecht für Kleinschlossfurt erweisen würden. Seine öffentlichen Warnungen vor Tickwerk wurden jedoch ignoriert. Ein Charakter kann eine Aktion verwenden, um Ignus davon zu überzeugen, ihnen zu helfen. Dazu erklärt er ihm zuerst, wie wichtig es ist, Kleinschlossfurt aus Tickwerks Kontrolle zu befreien. Anschließend muss er einen SG-14-Charismawurf (Überzeugen) bestehen. Sobald er bereit ist, den Charakteren zu helfen, steuert Ignus sein Fahrzeug überall hin, wo sie ihn brauchen. Das Fahrzeug bietet genug Platz für Ignus und einen weiteren Passagier. Bittet ein Charakter Ignus, die Gruppe das Fahrzeug lenken zu lassen, weigert er sich vehement und will sich nicht davon trennen.

Ignus befragen: Ignus besitzt folgende nützliche Informationen über Tickwerk und ihre Werkstatt, die er mit befreundeten Charakteren teilt:

Belebte Rüstung: Zwei belebte Rüstungen helfen Tickwerk beim Zusammenbau ihrer Geräte.

Tresor: Tickwerk hat im Obergeschoss ihrer Werkstatt einen Eisentresor.

Schildwächter: Tickwerk hat es geschafft, einen uralten Schildwächter zu beleben, und benutzt ihn nun, um die Eingangstür ihrer Werkstatt zu bewachen. Der Wächter ist zu groß, um durch die Tür zu passen. (Ignus neidet ihr den Schildwächter und hätte gern einen eigenen.)

Wer ist Poots? Wenn sich Tickwerk aufregt, spricht sie mit einer imaginären Freundin namens Poots, als würde diese neben ihr stehen. (Ignus weiß nicht, dass „Poots“ auch das Befehlswort für den *Alarm*-Zauber auf Tickwerks Tresor ist.)

DER AUSSICHTSPUNKT (BEREICH K12)

Wenn die Charaktere sich dem Aussichtspunkt auf Sichtweite nähern, beschreibe ihn wie folgt:

Das auffälligste Merkmal von Kleinschlossfurt ist ein riesiger, ausgehöhlter Stalaktit mit eingelassenen leuchtenden Zifferblättern.

Die Uhren am Aussichtspunkt sind mechanische Wunderwerke, die durch Magie erhellt werden. Sie gehen auf die Sekunde genau.

In der zentralen Kammer im Aussichtspunkt befindet sich das Sicherheitszentrum von Kleinschlossfurt (Bereich K12). Es ist von grob behauenen Kammern umgeben, die prächtige Pilzgärten enthalten und durch offene Fenster einen Blick auf die Stadt bieten. Früher kamen die Bewohner von Kleinschlossfurt hierher, um durch die Gärten zu schlendern, Pilze zu sammeln und die Aussicht zu genießen.

Charaktere können die Steuerpulte in den Bereichen K6 und K12 verwenden, um die Brücken zu heben und zu senken, die den Aussichtspunkt mit den Bezirken Altschlossfurt, Schwelstadt und Turbinenhöhe verbinden.

K12: SICHERHEITSZENTRUM

Der Boden der großen, grob behauenen Höhle im Herzen des Aussichtspunkts wird zur Mitte hin höher. Zahlreiche Eidechsen – einige davon groß genug, um als Reittiere zu dienen – schlafen an den Hängen dieser natürlichen Anhöhe oder kriechen überall herum. Auf dem felsigen Hügel thront ein gedrungenes Steingebäude mit Kristallkuppel. Vielfarbiges Licht schimmert innerhalb der Kuppel.

In der Höhle leben sechs **Rieseneidechsen** und Hunderte normaler **Eidechsen**, die alle sanftmütig, aber scheu sind. Die Rieseneidechsen dienen den Svirfneblin als Packtiere. Ein Charakter, der sich einer Rieseneidechse nähert, kann eine Aktion verwenden, um sie mit einem erfolgreichen SG-13-Weisheitswurf (Mit Tieren umgehen) am Weglaufen zu hindern. Eine Rieseneidechse, die nicht davonläuft, kann von diesem Charakter als Reittier verwendet werden.

Kuppelgebäude: Karte 5.2 enthält eine Nebenkarte des Sicherheitszentrums. Wendeltreppen an der Nord- und Südseite des Gebäudes führen 4,5 Meter nach oben zu einer runden Kammer, die du den Spielern wie folgt beschreiben kannst:

Unter einer 4,5 Meter hohen Kristallkuppel befindet sich eine Kammer mit einer einen Quadratmeter großen dreidimensionalen Projektion von Kleinschlossfurt. In der Nähe der Projektion erhebt sich ein Metallpult mit mehreren Schaltern aus dem Boden.

Steuerpult: Dieses Pult funktioniert genau wie das im Kraftwerk (Bereich K6).

Magische Projektion: Die Projektion in Kleinschlossfurt ist eine harmlose Illusion, die den aktuellen Zustand der Stadt widerspiegelt. Wird beispielsweise eine Brücke abgesenkt, passt sich die Projektion entsprechend an. Die Projektion ist substanzlos, sodass Kreaturen direkt hindurchgehen können.

Tixie Tickwerk: Wenn sie mithilfe von *Dimensionstür* in diese Kammer geflüchtet ist, steht **Tixie Tickwerk** (siehe Beschreibung und Spielwerte am Ende des Abenteuers) neben der Konsole. Sie hat einen experimentellen Raketenrucksack an ihrem Körper angebracht und dadurch eine Flugbewegungsrate von neun Metern.

Sie kann außerdem schweben. Sie wirft den Charakteren vor, sie ließen sich ausnutzen, und macht sich über ihre Heldentaten lustig. Hin und wieder redet sie mit einer imaginären Freundin Poots und sagt Dinge wie „Wir zeigen es ihnen, Poots!“ und „Niemand kann uns aufhalten!“

Sinken Tickwerks Trefferpunkte auf 0, explodiert ihr Raketenrucksack im Mittelpunkt einer Kugel mit einem Radius von sechs Metern und sprengt Tickwerk in Stücke. Jede andere Kreatur innerhalb dieses Bereichs muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 16 (3W10) Stichschaden durch herumfliegende Splitter. Kommt es unter der Kristallkuppel zur Explosion, zerspringt die Kuppel und überschüttet Kreaturen im Raum mit harmlosen, konfettigrößen Quarzpartikeln.

ABSCHLUSS

Wenn die Charaktere den Sicherheitsschlüssel verwenden, um das Notfall-Gerät zu aktivieren und Tickwerks Automaten auszuschalten, ist die Gefahr für die Stadt gebannt.

Die Einwohner von Kleinschlossfurt empfinden bei der Rückkehr in die Stadt eine Mischung aus Trauer und Erleichterung. Sie sind den Charakteren für die Rettung der Stadt dankbar und errichten Statuen zu ihren Ehren. Darüber hinaus gibt Bürgermeisterin Breitfuß den Charakteren die versprochenen Belohnungen (siehe „Belohnungen“ weiter oben im Abenteuer) und lädt sie ein, so lange zu bleiben, wie sie möchten, und nach Belieben zurückzukehren.

FÜR DEN GOLDENEN TRESOR

Wenn die Charaktere für den Goldenen Tresor arbeiten, wartet der Vertreter der Organisation bei Bürgermeisterin Breitfuß, um sich von der Abschaltung der Automaten zu vergewissern. Sobald er sich vom Erfolg der Charaktere überzeugt hat, belohnt die Organisation sie mit einem seltenen magischen Gegenstand ihrer Wahl (sofern du ihrer Wahl zustimmst). Der Gegenstand wird den Charakteren am nächsten Tag geliefert. Diese Belohnung gibt es zusätzlich zu den von Bürgermeisterin Breitfuß versprochenen Schätzen.

SPIELWERTE

Dieser Abschnitt enthält Spielwerte für neue Kreaturen, die in diesem Abenteuer auftauchen.

TIXIE TICKWERK

Dank ihrer magischen und mechanischen Kenntnisse hat Tixie Tickwerk den größten Teil ihres Körpers in eine Maschine verwandelt. Ihr einstiger Torso ist jetzt ein Stahlpanzer, der heiße Dampfstrahlen abgeben kann. Ihr linker Arm endet in einer sirrenden Klinge, an ihrem rechten hängt ein Metallschild. Ihre Augen sind glänzende, metallisch rote Kugeln, die Illusionen durchschauen können.

In ihrer aktuellen Gestalt will Tickwerk gnadenlos alles und jeden vernichten, um ihr ultimatives Ziel zu erreichen: ein Konstrukt zu werden. Wird sie nicht gestoppt, erreicht sie diesen Zustand innerhalb weniger Wochen und ihr Kreaturentyp verändert sich zu Konstrukt. Zudem ist sie dann gegen Giftschaden sowie gegen die Zustände gelähmt, vergiftet und versteinert immun. Ansonsten bleiben ihre Werte unverändert.

UHRWERK-BEOBACHTER

Ein Uhrwerk-Beobachter dient seinem Schöpfer als fliegender Spion. Er sieht aus wie eine mechanische, grapefruitgroße Kugel, die unter leise summenden Rotorblättern hängt. In die Kugel wurden scharfsichtige Kristallaugen eingelassen, die es dem Betrachter ermöglichen, in mehrere Richtungen gleichzeitig zu blicken. Nimmt er etwas Beunruhigendes wahr, lässt der Beobachter einen Alarm ertönen, der in einem Umkreis von 90 Metern zu hören ist. Der Beobachter kann seine Entdeckungen auch telepathisch an seinen Schöpfer weitergeben, vorausgesetzt, sie sind nicht weiter als 1,6 Kilometer voneinander entfernt.

UHRWERK-VERTEIDIGER

Ein Uhrwerk-Verteidiger ist ein mechanischer Vierbeiner, der vage an einen Hund erinnert. Seine Augen leuchten und können grelle, aber harmlose Lichtstrahlen projizieren. Es beschützt unermüdlich, was sein Schöpfer verlangt, und kann von diesem so programmiert werden, dass er bestimmte Arten von Kreaturen nicht angreift.

TIXIE TICKWERK

Kleiner Humanoide (Gnom), chaotisch böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung, Schild)
Trefferpunkte 75 (10W6+40)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	13 (+1)	18 (+4)	17 (+3)	9 (-1)	10 (+0)

Rettungswürfe Int +6, Wei +2
Fertigkeiten Arkane Kunde +9, Wahrnehmung +2
Sinne Passive Wahrnehmung 12, Wahrer Blick 18 m
Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Terral
Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP) **Übungsbonus** +3

Kraftfeld: Tickwerk erschafft ein magisches Kraftfeld um sich herum. Dieses Kraftfeld besitzt 15 Trefferpunkte und gewinnt zu Beginn von Tickwerks Zug all seine Trefferpunkte zurück, fällt jedoch aus, sobald Tickwerks Trefferpunkte auf 0 sinken. Jeglicher Schaden, den Tickwerk erleidet, wird zuerst von den Trefferpunkten des Kraftfelds abgezogen. Wann immer das Kraftfeld Trefferpunkte wiedererlangt, werden folgende Zustände bei Tickwerk aufgehoben: Betäubt, Festgesetzt und Gepackt.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Tickwerk führt drei Kurzschwert- oder Blitzentladungsangriffe aus.

Kurzschwert: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6+3) Stichschaden plus 10 (3W6) Energieschaden.

Blitzentladung: Fernkampf-Zauberangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 18 m, eine Kreatur. **Treffer:** 16 (3W10) Blitzschaden.

Zauberwirken: Tickwerk wirkt einen der folgenden Zauber. Sie benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 14).

Beliebig oft: *Unauffindbarkeit* (nur auf sich selbst)

2-mal täglich: *Dimensionstür*

Je 1-mal täglich: *Blindheit/Taubheit, Verschwimmen*

BONUSAKTIONEN

Siedender Dampf (Aufladung 5–6): Tickwerk stößt in einem Kegel von 4,5 Metern kochend heißen Dampf aus. Alle Kreaturen im Kegel müssen einen SG-15-Geschicklichkeitrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleiden sie 10 (3W6) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

UHRWERK-BEOBACHTER

Winziges Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 7 (2W4+2)
Bewegungsrate 0 m, Fliegen 9 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
1 (-5)	16 (+3)	13 (+1)	3 (-4)	15 (+2)	1 (-5)

Fertigkeiten Wahrnehmung +6
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert
Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 16
Sprachen Versteht die Sprache seines Schöpfers, aber kann nicht sprechen
Herausforderungsgrad 0 (0 EP) **Übungsbonus** +2

Vorbeifliegen: Der Beobachter provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn er fliegend die Reichweite eines Feindes verlässt.

Telepathische Bindung: Solange sich der Beobachter nicht weiter als 1,6 Kilometer von seinem Schöpfer entfernt, kann er diesem übermitteln, was er sieht, und sie können telepathisch kommunizieren.

Ungewöhnliche Natur: Der Beobachter muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

AKTIONEN

Kreischen: Der Beobachter stößt einen mechanischen Schrei aus, der bis zum Beginn seines nächsten Zugs anhält, oder bis seine Trefferpunkte auf 0 reduziert werden. Dieser Schrei ist in einem Umkreis von 90 Metern zu hören.

UHRWERK-VERTEIDIGER

Mittelgroßes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 42 (5W8+20)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	15 (+2)	18 (+4)	3 (-4)	14 (+2)	1 (-5)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +4
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert
Sinne Passive Wahrnehmung 16
Sprachen Versteht die Sprache seines Schöpfers, aber kann nicht sprechen
Herausforderungsgrad 1 (200 EP) **Übungsbonus** +2

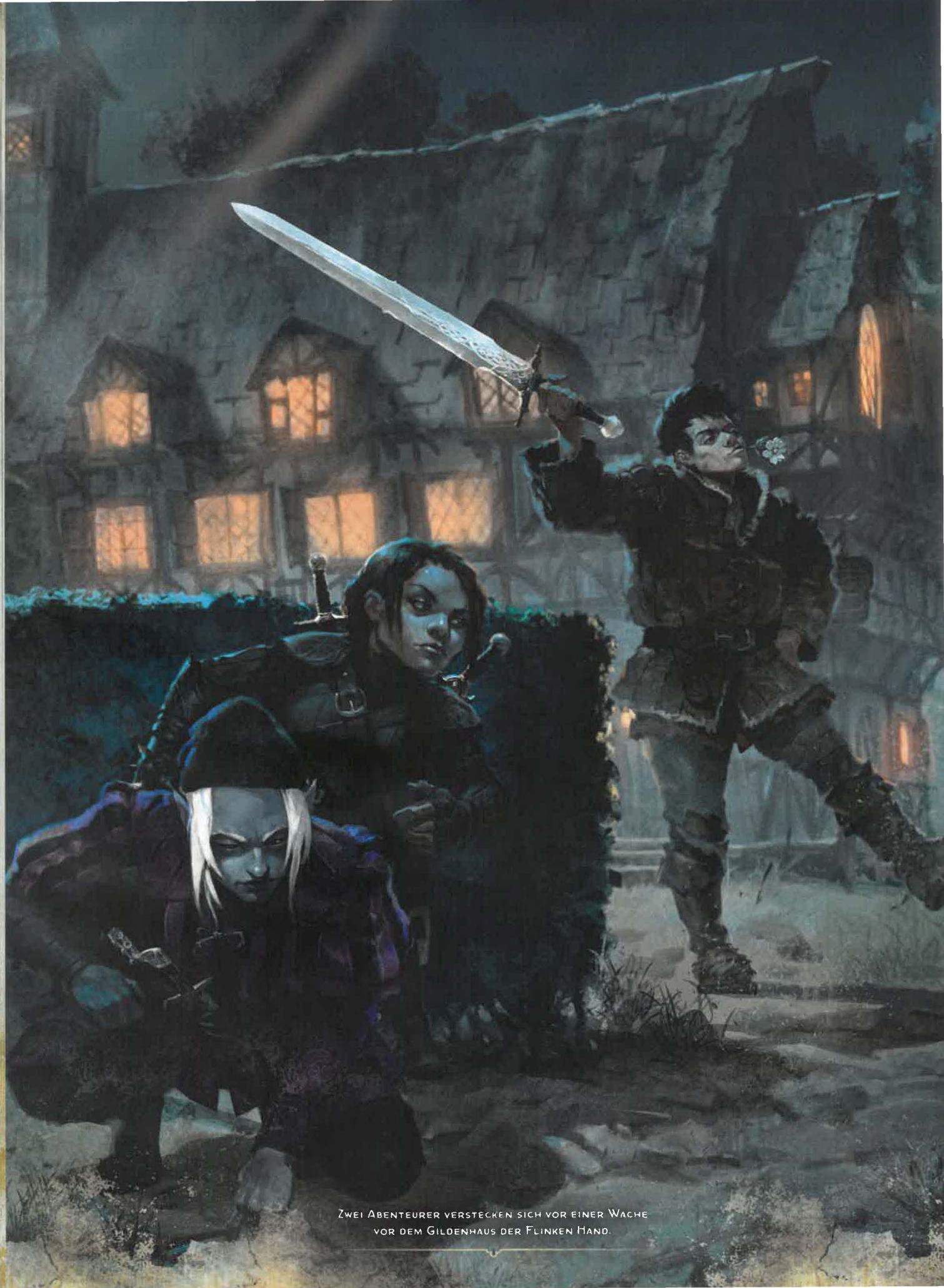
Ungewöhnliche Natur: Der Verteidiger muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

AKTIONEN

Elektrifizierter Biss: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W8+3) Stichschaden plus 7 (2W6) Blitzschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-13-Stärkerrettungswurf bestehen, anderenfalls wird es gepackt (Rettungswurf-SG 13). Eine vom Verteidiger gepackte Kreatur erleidet den Schaden am Ende jedes Zugs des Verteidigers erneut. Der Verteidiger kann so nur jeweils eine Kreatur packen und keinen Elektrifizierten Biss ausführen, solange er eine Kreatur gepackt hat.

BONUSAKTIONEN

Lichtstrahl: Der Verteidiger strahlt aus seinen Augen helles Licht in einem Kegel von 18 Metern aus oder schaltet dieses Licht aus.



ZWEI ABENTEURER VERSTECKEN SICH VOR EINER WACHE
VOR DEM GILDENHAUS DER FLINKEN HAND.

VERZWICKTES MEISTERWERK



EINE GRUPPE VON GELEHRTEN UND WEISEN, DIE ALS Cognoscenti Esoterica bekannt ist, erwarb kürzlich ein Gemälde des berühmten Höflings Constantori, der Gerüchten zufolge einst der schönste Mann der Welt war. Das Porträt besitzt angeblich okkulte Eigenschaften, aber bevor die Weisen es studieren konnten, wurde es von der Diebesgilde Flinker Hand gestohlen. In diesem Abenteuer müssen die Charaktere das Porträt von Constantori aus dem Gildenhause der Flinken Hand holen und es Adrisa Carimorte zurückgeben, einem Mitglied der Cognoscenti Esoterica.

HINTERGRUND DES ABENTEUERS

Die Cognoscenti Esoterica sammeln obskure Objekte von merkwürdiger Herkunft und historischer Bedeutung. Die Gruppe interessiert sich vor allem für Gegenstände aus dem Besitz von mächtigen und beliebten Personen, denen geheime Verbindungen zu okkulten oder ruchlosen Organisationen nachgesagt werden. Seriöse Akademiker bezeichnen die Cognoscenti Esoterica oft als Scharlatane oder Witzbolde, und das aus gutem Grund. Denn die Cognoscenti sammeln selten genügend Beweise, um ihre sonderbaren Behauptungen zu untermauern. Dennoch stößt die Organisation gelegentlich auf etwas von wahrer Bedeutung.

Kürzlich erwarb die Gruppe mit *Constantoris Porträt* ein magisches Gemälde, das angeblich einen der schönsten Männer darstellt, die je gelebt haben. Die Gruppe hat für das Gemälde ein kleines Vermögen ausgegeben und wollte eine Debatte über seine kulturelle Bedeutung, die Ästhetik männlicher Schönheit und seinen Einfluss auf die Gesellschaft abhalten. Außerdem wollte sie die magischen Eigenschaften des Porträts erforschen (eine Beschreibung der Eigenschaften des Gemäldes findet sich am Ende dieses Abenteuers).

Am Tag nach der Ankündigung der Debatte raubten mehrere Diebe der Flinken Hand die Tresore der Cognoscenti aus. Die Diebe töteten dabei drei Wachen und flohen mit dem Gemälde. Angeblich plant die Flinker Hand, das Porträt innerhalb der nächsten drei Tage zu veräußern.

Während des Raubüberfalls erwischten Cognoscenti-Wachen jemanden, der für die Diebe Schmiere stand. Dieser Gefangene ist bereit, Informationen gegen seine Freiheit einzutauschen.

Die Cognoscenti Esoterica misstraut der Obrigkeit und will den Diebstahl nicht melden. Stattdessen sucht die Organisation nach erfahrenen Abenteurern, um das Gemälde wiederzubeschaffen.

ABENTEUERIDEEN

Wenn du den Goldenen Tresor nicht als Schutzherrn verwendest (siehe „Den Goldenen Tresor verwenden“ unten), findest du nachfolgend einige Abenteuraufhänger:

Begehrtes Wissen: Die Charaktere wollten das Porträt aus einem bestimmten Grund finden oder suchen Informationen, die ein Mitglied der Cognoscenti Esoterica besitzen könnte. Dabei finden sie sich in Wirklichkeit in *Constantoris Porträt*.

Ein geschuldeter Gefallen: Die Charaktere schulden entweder einem Mitglied der Cognoscenti Esoterica einen Gefallen oder ersuchen ein Mitglied um Rat. Bei der Ankunft kann diese Person verlangen, dass die Charaktere *Constantoris Porträt* zurückholen, um sich erkenntlich zu zeigen – oder damit beide Seiten davon profitieren können.

Eins auswischen: Einer oder mehrere Charaktere sind in der Vergangenheit mit der Flinken Hand aneinandergeraten und wollen der lästigen Diebesgilde eins auswischen.

DEN GOLDENEN TRESOR VERWENDEN

Fungiert der Goldene Tresor als Schutzherr, so wird den Charakteren ein goldener Schlüssel auf eine Weise deiner Wahl zugestellt. Wenn die Charaktere diesen Schlüssel verwenden, um ihre Spieluhr zu öffnen, springt der Deckel auf, und eine beruhigende Stimme sagt Folgendes:

„Seid begrüßt, Agenten. Einem Mitglied der Cognoscenti Esoterica, einer Organisation mit Verbindungen zum Goldenen Tresor, wurde ein wertvolles Gemälde gestohlen. Die Cognoscenti Esoterica hat sich auf das Studium seltener Objekte von historischer Bedeutung spezialisiert. Wir vermuten, dass dieses gestohlene Gemälde, Constantoris Porträt, magische und möglicherweise okkulte Eigenschaften besitzt.

Für diese Mission, sofern Ihr sie übernehmen wollt, müsst Ihr das Gildenhaus der Flinken Hand infiltrieren, einer gefährlichen Diebesgilde. Findet heraus, wo das Gemälde aufbewahrt wird, nehmt es an Euch und bringt es Adrisa Carimorte von der Cognoscenti Esoterica. Es wurde bereits ein Treffen mit Adrisa vereinbart, und eine Kutsche wird Euch in Kürze sicher zu ihr bringen. Viel Glück, Agenten.“

Wenn die Spieluhr geschlossen wird, verschwindet der goldene Schlüssel.

Kurz nachdem der Schlüssel verschwunden ist, trifft eine von zwei schwarzen Pferden gezogene Kutsche ein. Die gut gelaunte Kutscherin fordert die Charaktere zum Einsteigen auf und bringt sie sicher zu Adrisa, wenn sie das wünschen.

SCHEUNENBESUCH

Lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei, wenn sich die Charaktere mit Adrisa Carimorte treffen:

Es fängt an zu regnen, als eure Kutsche vor einer offenen Scheune hält, die mitten in einem toten Maisfeld steht. Eine große, gut gekleidete menschliche Frau kommt aus der Scheune, als ihr aus der Kutsche steigt. „Danke für Euer Kommen“, sagt sie lächelnd. „Ich bin Adrisa Carimorte. Meine Organisation würde Euch gern für die Wiederbeschaffung eines Gemäldes anheuern, das uns von der Diebesgilde gestohlen wurde. Für die sichere Rückgabe des Gemäldes bin ich bereit, Euch 2.000 Goldmünzen zu zahlen. Sollen wir das Gespräch im Trockenen fortsetzen? Es gibt da jemanden, den ich Euch gerne vorstellen würde.“

Adrisa Carimorte (neutral, menschliche **Magierin**) ist ein einflussreiches Mitglied der Cognoscenti Esoterica. Lehnen die Charaktere das Angebot ab, lässt Adrisa sie mit der Kutsche an ihren Ausgangsort zurückbringen.

Bekunden die Charaktere Interesse an der Mission, begleitet Adrisa sie in die Scheune, die die Cognoscenti Esoterica manchmal als Lager und geheimen Treffpunkt nutzt. Einige magische Schutzzauber der Scheune vereiteln alle Versuche, sie auf magische Weise auszuspähen – alle weiteren wurden von Adrisa vorübergehend deaktiviert.

Adrisa führt die Charaktere über eine Leiter auf den Heuboden der Scheune. Sobald sich alle dort eingefunden haben, lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

In der Mitte des Heubodens sitzt ein auf einen Stuhl gefesselter dürrer menschlicher Mann mit lückenhaftem Bart. Er schwitzt stark und kaut nervös auf einem Stoffknebel herum.

Bei dem an den Stuhl gefesselten Mann handelt es sich um Grinky Brithwort (neutral böse, menschlicher **Bandit**). Er wurde während des Diebstahls von *Constantoris Porträt* gefasst und hat nützliche Informationen über die Flinken Hand und ihr Hauptquartier – Informationen, die die Charaktere für die Planung ihres Raubzugs gut gebrauchen können.

GRINKYS ABMACHTUNG

Grinky wird schon seit Jahren mit der Flinken Hand in Verbindung gebracht. Während des Diebstahls von *Constantoris Porträt* hat Grinky Schmiere gestanden. Er wurde erwischt und Adrisa zur Befragung überlassen. Adrisa hat Grinky als Gegenleistung für seine Hilfe die Freiheit angeboten.

WAS GRINKY WEISS

Adrisa gibt den Charakteren die Möglichkeit, Grinky zu befragen. Bei diesem Gespräch gibt Grinky folgende korrekte Informationen preis:

Gildenmeisterin Dämmerung: „Gildenmeisterin Dämmerung führt die Flinken Hand an. Sie ist eine ausgebildete Assassine und hat gute politische Beziehungen.“

Hineingelangen: „Die Fenster des Gildenhauses sind verrammelt und die Türen normalerweise verriegelt. Mindestens drei Gildenmitglieder besitzen Generalschlüssel für die Türen: Gildenmeisterin Dämmerung, Elix der Heilige, einer von Dämmerungs Leutnants, und Jaymont der Sünder, der Spion der Gilde. Auch der Rabenmeister Gwish könnte einen Schlüssel haben. Wenn Ihr einen Generalschlüssel in die Finger bekommen wollt, stiehlt Ihr ihn an besten Elix dem Heiligen, der regelmäßig in einer zwielichtigen Taverne namens Trunkener Humpen anzutreffen ist.“

Gildenhauswachen: „Spätabends schlafen die meisten Gildenmitglieder. Leitende Gildenmitglieder drängen die unteren Ränge dazu, die Nachtschichten zu übernehmen.“

Gildenmitgliedschaft: „Im Augenblick nimmt Dämmerung keine neuen Gildenmitglieder auf. Ich arbeite schon seit meiner Kindheit für die Gilde und bin noch immer kein ranghohes Mitglied.“

Aufbewahrung des Porträts: „Ich weiß nicht, wo das Porträt ist, vermute jedoch, dass es entweder in Gildemeisterin Dämmerungs Quartier im ersten Stock des Gildenhausturms hängt oder im Keller versteckt wird, wo die neuen Gildenmitglieder trainieren.“

Versorgungslieferungen: „Das Gildenhaus bekommt Vorräte entweder von Reitern oder auf Eselkarren geliefert. Alle Vorräte werden von Stallmeisterin Laris Drot am Stall in Empfang genommen und inspiziert.“

WAS ADRISA WEISS

Nachdem die Charaktere Grinky verhört haben, können sie Adrisa Fragen über die Flinke Hand oder *Constantoris Porträt* stellen. Sie weiß Folgendes:

Gildenmeisterin Dämmerung: „Alle scheinen die Aktivitäten von Dämmerung und ihrer Gilde zu ignorieren. Die Flinke Hand ist auf Diebstahl spezialisiert, aber Dämmerung nutzt auch Erpressung, Gewaltandrohung und was immer ihr sonst zur Verfügung steht, um ihre Feinde in Schach zu halten.“

Geschichte des Porträts: „Das Porträt ist das Werk des berühmten Künstlers Dkesii Kwan und wurde von der verstorbenen Unterweltberühmtheit Daiyani Grysdorn in Auftrag gegeben. Es ist intelligent und wurde geschaffen, um Unterhaltungen zu belauschen und Geheimnisse an die Besitzerin weiterzuleiten. Wie das wunderschöne Motiv ist auch das Gemälde notorisch eitel.“

Dringlichkeit: „Es ist sehr wahrscheinlich, dass die Flinke Hand einen Käufer für das Gemälde hat. Daher ist es sehr wichtig, dass Ihr es schnellstmöglich bergt, bevor es an einem noch besser gesicherten Ort landet.“

DEN RAUBZUG PLANEN

Die Ziele der Charaktere sind einfach: das Porträt finden und der Cognoscenti Esoterica zurückbringen.

GRINKYS KARTE

Grinky hat für Adrisa eine Karte vom Gildenhaus der Flinken Hand gezeichnet (siehe Karte 6.1). Adrisa gibt den Charakteren Grinkys Karte.

Grinky ist weder gut informiert noch ein hochrangiges Mitglied der Flinken Hand. Demzufolge enthält seine Karte diverse Ungenauigkeiten:

- Grinkys Vermutung, wo Dämmerung das Gemälde aufbewahrt, ist falsch.
- Auf Grinkys Karte fehlt das oberste Stockwerk des Turms, in der sich das Gemälde befindet (Bereich G27 auf Karte 6.2).

ELIX DER HEILIGE

Die Charaktere können von Elix dem Heiligen (rechtschaffen böse, menschlicher **Banditenhauptmann**), einem hochrangigen Mitglied der Flinken Hand und einer der fähigsten Leutnants von Dämmerung, einen der Generalschlüssel für das Gildenhaus erhalten. Nachdem sie Grinky befragt haben, wissen die Charaktere, dass Elix der Heilige regelmäßig in der Taverne Trunkener Humpen

anzutreffen ist, die einen 45-minütigen Fußmarsch vom Gildenhaus entfernt liegt. Er sucht sie allein auf, weil er gern mit der Kellnerin namens Karyssa (neutral, menschliche **Gemeine**) schäkert.

Im Allgemeinen verlässt Elix bei Sonnenuntergang das Gildenhaus und kehrt gegen Mitternacht zurück. Während dieser Zeit können sich die Charaktere seiner bemächtigen und ihm den Generalschlüssel mit Gewalt oder ohne sein Wissen abnehmen. Ein Charakter kann als Aktion in Elix' Reichweite ihm den Schlüssel mit einem erfolgreichen SG-10-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) aus der Tasche stehlen. Sollte dies an einem gut besuchten Ort stattfinden, wo andere den Diebstahl bemerken könnten, erhöhe den SG um 5.

Elix würde eher sterben, als Gildenmeisterin Dämmerung zu verraten, aber mit dem Zauber *Einflüsterung* oder anderer Zwangsmagie entlockt man ihm Informationen. Beispielsweise weiß er, wo *Constantoris Porträt* aufbewahrt wird: im zweiten Stock des Turms direkt über Gildenmeisterin Dämmerungs Privatgemach.

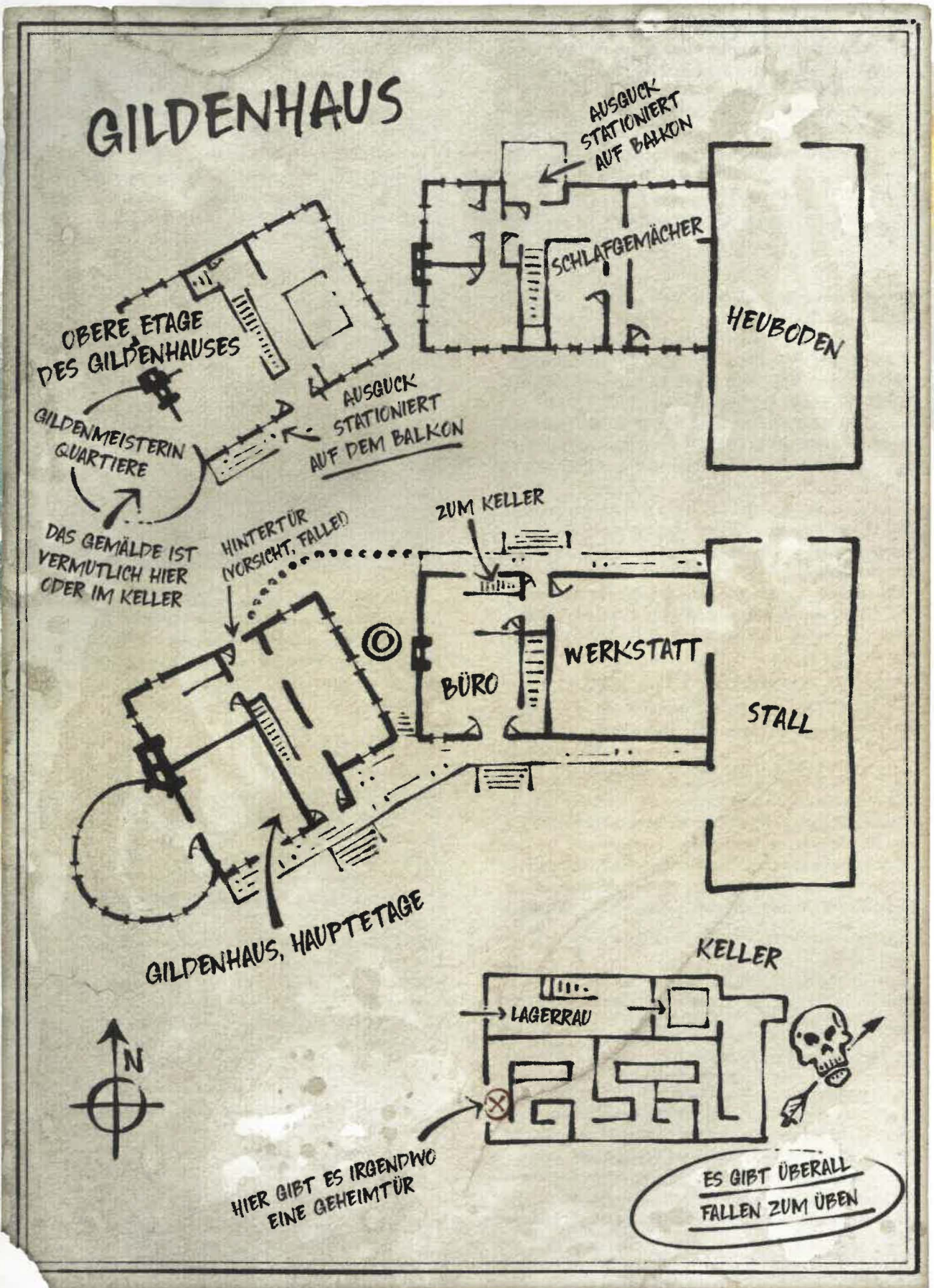
Clevere Charaktere können Elix neben dem Schlüssel auch die Identität stehlen. Wird Elix entweder gefangen genommen oder beseitigt, kann ein Charakter Magie (beispielsweise *Gestalt verändern* oder *Selbstverkleidung*) einsetzen, um Elix' Erscheinungsbild nachzuahmen. Dies lässt sich auch mit einer Verkleidungsausrüstung bewerkstelligen. In dieser Gestalt kann ein Charakter den Großteil des Gildenhauses durchsuchen, ohne Aufsehen zu erregen.

Keht Elix der Heilige um Mitternacht nicht ins Gildenhaus zurück, gehen die Wachen davon aus, dass er zu viel getrunken hat und entweder in einem Feld seinen Rausch ausschläft oder wegen einer Schlägerei im Gefängnis sitzt. Sein Nichterscheinen löst keinen Alarm aus.

MAGISCHE ÜBERWACHUNG

Charaktere können den Zauber *Unsichtbarkeit* einsetzen, um sich dem Gildenhaus unbemerkt zu nähern und es zu beobachten. Mit dem Zauber *Gegenstand aufspüren* lässt sich auch herausfinden, wo das Gemälde ist (Bereich G27 auf Karte 6.2). Verfügen sie nicht über derartige Magie, können sie Adrisa um Hilfe bitten. Sie kann ihnen innerhalb eines Tages eine *Zauberschriftrolle mit Gegenstand aufspüren* beschaffen.

Möglicherweise haben die Charaktere Zugriff auf andere Magie wie den Zauber *Hellsehen*, was ihnen das Auskundschaften erleichtert. Der Vertraute eines Magiers kann zudem ins Gildenhaus eindringen, ohne großes Aufsehen zu erregen, ebenso ein Druide, der mit Tiergestalt das Aussehen einer streunenden Katze oder eines anderen gewöhnlichen Tiers annimmt.



GILDENHAUS DER FLINKEN HAND

Das Gildenhaus der Flinken Hand befindet sich am Ende einer gewundenen Kopfsteinpflasterstraße, die parallel zu einem kleinen Fluss verläuft. An der Rückseite des Stalls liegt eine grasbewachsene Uferböschung, auf der Maulbeerbäume wachsen.

Das Gildenhaus ist ein Holzkomplex aus einem unterkellerten Hauptgebäude mit angrenzendem Turm und einem Gildenbereich mit einem Stall, einem Arbeitszimmer und Unterkünften für zahlende Gäste.

ALLGEMEINE MERKMALE

Gleichbleibende Merkmale des Gildenhauses sind in den folgenden Abschnitten beschrieben.

BÖDEN

In den oberen Stockwerken, über dem Stall und auf den Veranden liegen unbehandelte Hartholzdielen. Diese Böden sind rau, splittrig und leicht verzogen und knarren bei Belastung. Um sich in den oberen Stockwerken heimlich zu bewegen, müssen Charaktere Attributswürfe ausführen und sind dabei im Nachteil. Im Erdgeschoss liegen Schieferfliesen, der Boden im Stall besteht aus festgetretener Erde. Der Kellerboden besteht aus Pflastersteinen.

FENSTER

Die meisten Fenster im Gildenhauskomplex sind mit Brettern zugenagelt (nur nicht in Bereich G21), doch Kreaturen können durch winzige Spalten hindurchspähen. Das Entfernen der Bretter geht recht leicht vonstatten, lässt sich leise jedoch nur durch einen erfolgreichen SG-13-Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) bewerkstelligen.

LICHT

Der Stall ist unbeleuchtet. Dämmriges Licht fällt tagsüber durch die Eingänge und durch Ritzen in den Bretterwänden.

Der Rest des Gildenhauskomplexes ist tagsüber entweder durch Laternen oder die Sonne in helles Licht getaucht. Nachts verbreiten Laternen in Zimmer und Fluren dämmriges Licht.

Gildenmitglieder haben Lichtquellen dabei, wenn sie in den unbeleuchteten Keller hinabsteigen.

TÜREN

Die Türen im Gildenhaus sind verriegelt, sofern nichts anderes angegeben ist. Einige Personen besitzen Schlüssel für bestimmte Bereiche, was in ihrer Beschreibung aufgeführt wird. Andere haben einen Generalschlüssel, mit dem sich alle Türen im Komplex öffnen lassen.

Ein Charakter kann als Aktion versuchen, eine Tür mithilfe von Diebeswerkzeug durch einen erfolgreichen SG-15-Geschicklichkeitswurf oder mit Gewalt durch einen erfolgreichen SG-15-Stärkewurf (Athletik) zu öffnen. Jede Tür besitzt eine RK von 15, 18 Trefferpunkte und ist gegen Gift und psychischen Schaden immun.

Geheimtüren: Eine Geheimtür ist von der umliegenden Wand nicht zu unterscheiden. Ein Charakter kann eine Aktion verwenden, um einen Wandabschnitt zu untersuchen, und eine Geheimtür mit einem erfolgreichen SG-15-Weisheitswurf (Wahrnehmung) entdecken. Die Geheimtüren im Gildenhauskomplex haben gut geölte Scharniere und lassen sich leise öffnen und schließen.

WÄNDE

Die Außenwände bestehen aus Holz. Die Innenwände aus verputzten Holzlatten sind relativ schalldicht. Die Kellerwände sind aus Lehmziegeln und in regelmäßigen Abständen mit dicken, groben Holzbalken abgestützt.

NAMEN DER GILDENMITGLIEDER

Wenn du einen Namen für ein Mitglied der Flinken Hand niederen oder mittleren Ranges benötigst, wähle einen aus der folgenden Liste:

Farrow der Dieb	Ookie der Betrüger
Fieser Marvus	Pistazie
Gieriger Pete	Tödliche Nellie
Grimmbart	Vaelin Schattenklinge
Klebefinger	Zeke der Schleicher
Nachtlilie	Ziegelgesicht

ALARM

Sollte im Gildenhaus Alarm geschlagen werden, nimmt sich ein Eingreiftrupp schnell der Gefahr an. Dieser ist in der Tabelle „Gildeneingreiftrupp“ näher beschrieben. Ziehe die Personen ab, die bereits neutralisiert wurden.

GILDENEINGREIFTRUPP

Kreatur	Ort
Gildenmeisterin Dämmerung (Assassine)	G26
Gwish (Oni)	G21
Jaymont der Sünder (Doppelgänger)	G3
Elix der Heilige (Banditenhauptmann)	G23
3 Banditen	Je einer aus G19, G22 und G24
3 Schläger	Einer aus G13 und zwei aus G25

GILDENHAUS: ORTE

Folgende Orte sind auf Karte 6.2 vermerkt.

G1: VORDERE VERANDA

An diese lange Veranda sind kurze Bretter genagelt. Auf diesen steht in Gemeinschaft: „Privatbesitz. Zutritt verboten!“ Auf einem Balkon im ersten Stock über dem westlichen Ende der Veranda befindet sich ein Ausguck.

Ein Charakter, der sich der Veranda deutlich sichtbar nähert, wird vom **Banditen** auf dem Südbalkon (Bereich G22) entdeckt, der ruft: „Hey du, verschwinde! Hast du die Schilder nicht gesehen?“ Wird diese Warnung ignoriert, ruft der Bandit dasselbe erneut und schlägt im Gildenhaus Alarm, um dem Charakter dann einen Armbrustbolzen als Warnung vor die Füße zu schießen.

Einwurfkasten: Das Brett über einer der oberen Stufen vor der Doppeltür zu Bereich G10 ist lose. Darunter verbirgt sich ein Einwurfkasten, in dem Besucher Schwarzmarkt- und Hehlerwaren sowie Gildentribute deponieren. Ein Charakter, der das Brett anhebt, sieht im Einwurfkasten eine staubige Tasche. Darin befinden sich 25 SM und ein Stück Pergament, das den Besitz von zwei Pferden auf Gildenmeisterin Dämmerung überträgt.

G2A: STALL

Der Stall besteht aus zehn Pferdeboxen und einem Heuboden sowie offenen Türen an jedem Ende. Fliegen schwirren um einen vollen Mistwagen herum, der einen fürchterlichen Gestank verströmt.

Im Stall stehen zehn **Reitpferde**.

Wagen: Der Mistwagen stellt eine Feuergefahr dar. Wird der Karren gegen eine Wand geschoben und angezündet, breitet sich das Feuer schnell auf den Heuboden aus und steckt das Heu in Brand. Nach einer Minute versetzt der Rauch und die Panik der Pferde das Gildenhaus in höchste Alarmbereitschaft.

Feuer: Die Flinke Hand kann ein Feuer im Stall nicht schnell löschen. Es dauert eine Minute, bis das ganze Gebäude in Flammen steht. Danach breitet sich das Feuer mit einer Geschwindigkeit von 1,5 Metern pro Minute gen Westen aus, bis das gesamte Ostgebäude brennt. Nach fünf Minuten stürzt das Gebäude ein und die Kellertreppe wird unter brennenden Trümmern begraben. Das Westgebäude bleibt verschont.

Leitern: Eine Holzleiter in jeder Eckbox führt zu einer Falltür, durch die man auf den Heuboden (Bereich G2b) gelangt. Die Falltüren sind nicht verschlossen.

G2B: HEUBODEN

Der Heuboden liegt drei Meter über dem Stall und besteht aus einem 1,5 Meter breiten Gang, der einmal um das Gebäude herumführt. Breite, quadratische Ladetüren in der Nord- und Südwand sind jeweils mit Flaschenzügen ausgestattet, um Heuballen und andere Vorräte nach oben zu befördern. Den meisten Platz nehmen Heuballen und mit Futtergetreide gefüllte Jutesäcke ein. Ein paar Heugabeln, Seile und Futtereimer liegen verstreut auf den Ballen.

Stallknecht: Ein junger Stallknecht namens Needly Pitts (neutral, menschlicher **Gemeiner**) faulenz auf dem Heuboden und soll eigentlich Pferdediebe abschrecken. Er ist eingenickt, wacht aber auf, wenn Charaktere die Pferde beunruhigen, im Stall zu viel Lärm machen oder ein Feuer entfachen. Falls es Schwierigkeiten gibt, schlägt Needly gegen einen Metalleimer und ruft nach der Stallmeisterin (siehe Bereich G16), die eine Minute später eintrifft.

G3: TREPPE

Mitten auf der Treppe liegt eine in eine Woldecke gehüllte schlafende Gestalt. Am oberen Treppenende befindet sich eine Tür.

Die Tür am oberen Treppenende ist nicht verriegelt und führt in Bereich G14.

Jaymont der Sünder: Die Gestalt auf den Stufen ist Jaymont der Sünder, ein **Doppelgänger**, der sich als betrunkenen Gast ausgibt. Nur Gildenmeisterin Dämmerung kennt Jaymonts wahre Natur. Der Doppelgänger gibt vor zu schlafen, aber ein Charakter kann mit einem erfolgreichen SG-15-Weisheitswurf (Motiv erkennen) feststellen, dass er wach ist. Jaymont fängt keinen Kampf an, den er nicht gewinnen kann, und lässt die Charaktere vorbeigehen. Sobald die Eindringlinge weg sind, klopft Jaymont dreimal gegen die Wand neben der Treppe, um Gwish in Bereich G21 zu alarmieren, der von dannen huscht und Gildenmeisterin Dämmerung in Bereich G26 informiert.

Generalschlüssel: Jaymont hat einen Generalschlüssel für alle Türen im Gildenhauskomplex.

G4: CARTWRIGHTS WERKSTATT

In diesem Raum stehen drei Karren. An Haken an den Innenwänden hängen Seile, Geschirre, Lederharnische, Räder und Werkzeuge für die Lederbearbeitung. In einer Ecke steht eine Kiste voller Hufeisen. Die Regale ganz in der Nähe sind mit kleineren Behältern gefüllt, in denen sich Schnallen, Nägel, Splinte und verschiedenen Kleinteilen befinden.

Die Werkstatt kann entweder durch den Stall im Osten oder durch eine Tür im Westen betreten werden, die in Bereich G7 führt.

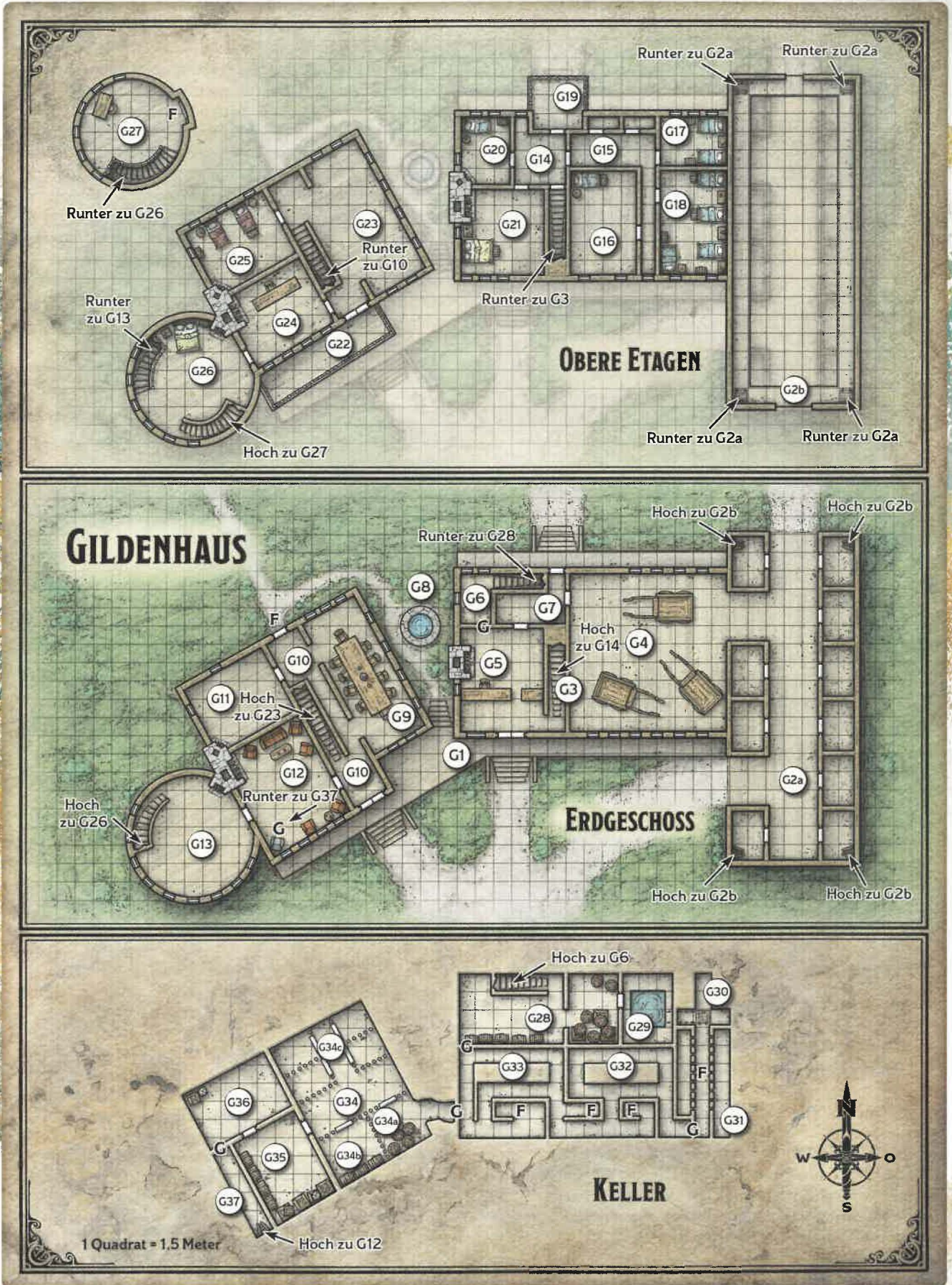
Schätze: Charaktere können sich aus den hier aufbewahrten Werkzeugen einen Satz Ledererwerkzeug zusammenstellen.

G5: GESCHÄFTSZIMMER

Eine hölzerne Theke teilt den Raum. Auf Hinweistafeln stehen die angebotenen Leistungen sowie die Kosten für Stall- und Zimmermiete. Zwei Schlüssel hängen an Haken an der Ostwand über der Theke. Ein dritter Haken ist leer.

Wenn der Raum besetzt ist, können Besucher für 5 KM die Nacht ein Bett im Stockwerk darüber mieten (oder ein Privatzimmer für 5 SM). Zudem kann ein Reittier für 1 SM pro Nacht im Stall untergebracht werden.

Münzkasten: Hinter der Theke steht ein hölzerner Münzkasten mit Kupferverschluss. Ein Charakter, der sich den Münzkasten vor dem Öffnen genauer ansieht, bemerkt eine Reihe winziger Löcher im Deckel. Der Münzkasten enthält 15 KM und 11 SM sowie eine **Spinne**.



Schlüssel: Die beiden an der Wand hängenden Schlüssel öffnen die Türen zu den Bereichen G17 und G18.

Geheimtür: Eine Geheimtür in der Nordwand führt in Bereich G6.

G6: KELLERTREPPE

Eine Holztreppe in der nordöstlichen Ecke dieses leeren Raums mit zugenagelten Fenstern führt in den Keller.

Die Treppe führt 4,5 Meter nach unten in Bereich G28.

G7: DIENSTBOTENEINGANG

An den Wänden dieses kleinen, schmutzigen Raums hängen mehrere Reitmäntel, Kandaren und Geschirre, Öllaternen und aufgerollte Seile.

Hier bewahren die Gildenmitglieder ihre Reitausrüstung auf. Bei einer Durchsuchung des Raums lässt sich nichts Wertvolles finden.

G8: HOF

Zwischen den beiden Hauptgebäuden des Gildenhauses befindet sich ein kleiner gepflasterter Hof. Genau in der Mitte steht ein gemauerter Brunnen mit einer einfachen Seilwinde nebst Eimer.

Der Brunnen ist neun Meter tief, das Frischwasser steht darin 1,5 Meter hoch. Seine Seilwinde ist robust genug, um ein Gewicht von etwa 125 Kilogramm zu tragen.

G9: KONFERENZRAUM

Dieser Raum enthält mehrere nicht zueinanderpassende Stühle an einem langen, mit Messerspuren übersäten Eichentisch. Auf dem Tisch stehen ein halb verspeister Käselaiab, vier tönernen Weinkrüge und einige Kelche mit Weinflecken.

Hier hält Gildenmeisterin Dämmerung Besprechungen ab.

G10: HAUPTHALLE

Besucher, die versuchen, diese Halle durch die Nordtür zu betreten, tapen in eine Falle.

Hintertür-Falle: An der nördlichsten Tür hängt von außen ein „Zutritt verboten!“-Schild, und sie ist von innen zugenagelt (was man von außen nicht erkennen kann). Ein Charakter kann als Aktion versuchen, die Tür mit roher Gewalt zu öffnen, was mit einem erfolgreichen SG-13-Stärkewurf (Athletik) besteht. Durch das Aufbrechen der Tür wird im Gildenhaus Alarm geschlagen, wenn nicht der Zauber *Stille* oder ähnliche Magie zum Unterdrücken des Lärms eingesetzt wurde.

Ein Charakter, der die Tür auf Fallen untersucht, kann einen SG-12-Weisheitswurf (Wahrnehmung) ausführen. Bei einem Erfolg bemerkt der Charakter, dass der Türknauf lose und an einer in der Tür verborgenen Phiole mit Giftgas befestigt ist. Ein Charakter kann als Aktion Diebeswerkzeug einsetzen und die Falle mit einem erfolgreichen SG-15-Geschicklichkeitswurf entschärfen.

Wird die Falle nicht entschärft, zerbricht die Phiole beim Drehen des Türknaufs und setzt eine Wolke giftigen Gases frei, die eine Kugel mit einem Radius von drei Metern um die Tür herum füllt. Die Falle wird auch bei einem gewaltsamen Öffnen der Tür ausgelöst. Jede Kreatur im Wirkungsbereich muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 16 (3W10) Giftschaden und ist eine Minute lang vergiftet, bei einem Erfolg erleidet sie halb so viel Schaden und ist nicht vergiftet. Die Falle kann nur einmal ausgelöst werden.

Betreten der Halle: Lies den folgenden Textkasten vor, um die Haupthalle zu beschreiben:

Eine lange, stark frequentierte Haupthalle führt über die gesamte Breite des Hauses. Über eine Treppe entlang der Westwand geht es in den ersten Stock.

Die Treppe führt 4,5 Meter nach oben in Bereich G23.

G11: KÜCHE

In einer Ecke dieser Küche steht ein Herd, und an den Dachsparren hängen Netze mit getrockneten Würsten, Käse, Paprika und Knoblauch. Ins Auge fallen außerdem ein Messerblock, ein Tisch für die Zubereitung von Mahlzeiten, ein Eimer mit Kartoffeln, einige gusseiserne Töpfe, ein Mehlsack, eine mit Kochutensilien gefüllte Dose, ein Salzblock und ein Messer auf einem Schneidebrett.

In der Küche ist nichts von großem Wert zu finden.

G12: SALON

Dieser Raum enthält einen Kamin, eine zerschlissenes Sofa und mehrere Polstersessel, von denen einer hellblau ist. Auf einem Tisch liegen Spielkarten und Münzen. Am Tisch sitzen vier betrunkenen Gildenmitglieder, die leere Krüge in den Händen halten und nach Bier riechen.

Die vier Gildenmitglieder haben getrunken und Karten gespielt. Die kunterbunte Truppe besteht aus drei **Schlägern** und einem **Gladiator**. Die Schläger sind vergiftet und bewusstlos, während der Gladiator nur vergiftet und auf einen Kampf aus ist. Ein Schläger ist nicht länger bewusstlos, wenn er verwundet, vom Stuhl geworfen oder mit mindestens einem halben Liter Flüssigkeit bespritzt wird.

Blauer Sessel: Der blaue Sessel in der südlichen Ecke steht über einer geheimen Falltür im Steinboden. Ein Charakter, der den Boden in der Nähe des Sessels untersucht, kann die Falltür mit einem erfolgreichen SG-10-Weisheitswurf (Wahrnehmung) finden. Unter der Falltür führt eine Holzterrasse 4,5 Meter nach unten in Bereich G37.

Schätze: Die Münzen auf dem Tisch ergeben insgesamt 65 KM, 35 SM und 11 GM.

G13: RUNDER TURM

Ein brennender Kamin wärmt diese größtenteils leere Turmkammer. Eine Holzterrasse schmiegt sich an die Westwand.

Ein **Schläger** sitzt in der Nähe des unteren Treppendes und ist in ein Buch vertieft. Entdeckt er Eindringlinge, versucht er, die Treppe hinaufzulaufen und Gildenmeisterin Dämmerung in Bereich G26 zu wecken.

G14: OBERER EINGANGSBEREICH

In diesem rechteckigen Raum sind in allen Wänden Türen. Auf einer Tafel an der Westtür steht: „Privat“.

Die Nordtür zu Bereich G19 ist verriegelt, die anderen Türen sind unverschlossen.

G15: L-FÖRMIGER FLUR

In den Wänden dieses L-förmigen Flurs befinden sich mehrere Holztüren.

Schränke: Die beiden kleineren Räume im Norden sind unverschlossene Wandschränke. In einem stehen ein Mopp und ein Besen, mehrere Eimer und gestapelte Nachttöpfe aus Kupfer. Die Regale im anderen sind mit Bettwäsche, Decken, Seife und Kerzen gefüllt.

G16: QUARTIER DER STALLMEISTERIN

Dieser Raum gehört Stallmeisterin Laris Drot (neutral, menschliche **Gemeine**), einer stämmigen Mittfünfzigerin. Laris trägt zwei Schlüssel bei sich: einen für ihre Zimmertür und einen zweiten für die Tür zu Bereich G7.

In einer Holzkiste am Fußende von Laris' Bett liegen zusammengefaltete Kleidungsstücke und persönliche Gegenstände.

Schätze: Auf einem Nachttisch liegt neben einem Schlüsselbund mit den Stallschlüsseln ein Geldbeutel mit 5 GM, 13 SM und 25 KM.

Entwicklung: Falls Laris hier ist, wenn der Stallknecht im Bereich G2b gegen den Eimer schlägt, geht sie zum Stall, um herauszufinden, was da los ist. Sie benötigt eine Minute, um dort anzukommen.

G17: KLEINER GEMEINSCHAFTSRAUM

In diesem Raum stinkt es aufgrund der Nähe zum Stall nach Pferdemit. Er enthält zwei ordentlich gemachte Betten, zwei leere Truhen und einen Nachttisch, über dem eine mit Öl gefüllte Laterne hängt. Unter jedem Bett steht ein Nachttopf aus Kupfer.

G18: GROSSER GEMEINSCHAFTSRAUM

In diesem Raum stinkt es aufgrund der Nähe zum Stall nach Pferdemit. Es enthält vier ordentlich gemachte Betten mit eigenem Nachttisch und leerer Truhe. Auf jedem Nachttisch steht eine mit Öl gefüllte Laterne. Unter jedem Bett steht ein Nachttopf aus Kupfer.

Schätze: Eine der Laternen ist eine *Laterne der Enttarnung*. Niemand in der Gilde weiß, dass die Laterne magisch ist.

G19: NÖRDLICHER BALKON

Ein Holzgeländer umschließt diesen Balkon. An einer Ecke des Geländers ist ein Fernglas aus Kupfer angebracht.

Eine **Banditin** hält auf diesem Balkon Wache und schaut nach Norden und Westen. Wenn sie etwas Verdächtiges oder Bedrohliches sieht, schreit sie laut genug, um den Rest des Gildenhauses zu alarmieren. Die Banditin hat einen Schlüssel für die Tür zu Bereich G14 dabei.

Fernglas: Dem am Balkon angebrachten Fernglas fehlt eine Linse, daher funktioniert es nicht.

G20: PRIVATZIMMER

Dieses Privatzimmer enthält ein Bett, einen Nachttisch, eine Truhe und einen kleinen Kamin. Auf dem Nachttisch stehen eine kleine Öllampe, ein Wasserkrug aus Zinn und zwei Becher. Auf der Bettkante sitzt ein stämmiger Mann im Nachthemd.

Ein reisender Händler namens Thyval Horne (neutral, menschlicher **Gemeiner**) hat dieses Zimmer gemietet. Auf dem Nachttisch liegt ein Schlüssel für die Zimmertür. Neben dem Bett steht ein Nachttopf aus Kupfer.

Rollenspiel Thyval: Der Händler hat seit Tagen nicht gut geschlafen und wird schnell wütend, wenn er gestört wird. Charaktere, die Thyval bedrohen oder ihn mit Magie unter Druck setzen, können ihm folgende Informationen entlocken:

- Gildenmeisterin Dämmerung beherbergt einen skrupellosen Adligen mit guten Verbindungen namens Dartinal Livereth. (Thyval vermutet, dass die beiden ein Liebespaar sind.)
- Jaymont der Sünder, der Spion der Gilde, ist ein Meister der Verkleidung.
- Thyval kann wegen der kreischenden Vögel im Nachbarzimmer (Bereich G21) nicht schlafen.

G21: GWISHS ZIMMER

Der Raum enthält ein großes Bett, eine robuste Truhe, einen hölzernen Nachttisch und einen Kamin, in dem kein Feuer brennt. Hier sind die Fenster nicht zugenagelt und das Fenster in der Westwand steht einen Spalt weit offen. In der Raummitte entfernt ein alter Mann in übergroßer schwarzer Robe vorsichtig einen Pergamentstreifen vom Bein eines Raben, während er dem Vogel freundliche Worte zuraunt. Zwei weitere Raben sehen von den Dachsparren aus zu.

Der Mann ist ein **Oni** namens Gwish. Gildenmeisterin Dämmerung ist das einzige andere Gildenmitglied, das Gwishes wahre Natur kennt.

Gwish lebt zurückgezogen und hat nur wenig Kontakt zu den anderen Gildenmitgliedern. Der Oni besitzt drei **Raben**, die als Boten fungieren, und kann dank eines *Rings des Tierumgangs* mit ihnen sprechen. Diese Raben überbringen geheime Botschaften an die auswärtigen Spione der Gildenmeisterin und deren Antworten.

Wenn ein oder mehrere Charaktere den Oni unterbrechen, bittet er sie höflich zu gehen. Sollten sie sich weigern, verscheucht er die Raben und greift die Charaktere an. Die Glefe des Oni lehnt in der nordöstlichen Ecke hinter der Tür.

Gwishes Truhe: Wenn der Oni Hunger hat, schleicht er sich aus dem Gildenhaus und jagt unsichtbar in der Stadt, wobei er sich hauptsächlich von jenen ernährt, die draußen schlafen. Die Truhe am Fußende von Gwishes Bett ist mit angenagten Knochen und kleinen Bündeln aus zerrissenen Kleidungsstücken gefüllt.

Generalschlüssel: In einer der tiefen Taschen von Gwishes Robe verbirgt sich ein Generalschlüssel für alle Türen im Gildenhaus.

Nachricht des Raben: Gwish hat eine Nachricht von einem von Gildenmeisterin Dämmerungs Spionen erhalten. Die verschlüsselte Nachricht steht auf einem Stück Pergament und kann nur von Gildenmeisterin Dämmerung gelesen werden. Gwish will Dämmerung die Nachricht bringen, sobald ihr Gast gegangen ist (siehe Bereich G26).

Mit dem Zauber *Sprachen verstehen* lässt sich die Nachricht lesen, ebenso kann ein Charakter dies nach einem erfolgreichen SG-20-Intelligenzwurf (Nachforschungen) und einminütigem Studium der Nachricht tun. Sie lautet: „Constantori in Gefahr. Cognoscenti-Vergeltung unmittelbar zu erwarten. Höchste Wachsamkeit ist geboten.“

G22: SÜDLICHER BALKON

Ein Holzgeländer umschließt diesen Balkon. An einer Ecke des Geländers ist ein Fernglas aus Kupfer angebracht.

Eine **Banditin** hält auf diesem Balkon Wache und schaut nach Süden und Osten. Wenn sie etwas Verdächtiges oder Bedrohliches sieht, schreit sie laut genug, um den Rest des Gildenhauses zu alarmieren. Die Banditin hat Schlüssel zu den Bereichen G23, G24 und G25 dabei.

Fernglas: Das beschädigte, aber funktionsfähige Fernglas ist 250 GM wert.

G23: GESTOHLENE WAREN

Tiefe Kratzer zeichnen sich auf dem Boden dieses geräumigen Raums ab, an dessen Wänden Holzspäne liegen. Eine Reihe von Öllaternen hängt an Flaschenzügen über mehreren Behältern von der Decke – größtenteils kleine Fässer und Kisten, allerdings steht hier auch ein erdverkrusteter Sarg.

Elix der Heilige (rechtschaffen böse, menschlicher **Banditenhauptmann** – mehr im Abschnitt „Elix der Heilige“ weiter vorn im Abenteuer) arbeitet tagsüber hier. Er untersucht mithilfe einer Brechstange Behälter, die die Flinke Hand gestohlen hat. Dann notiert er ihren Inhalt und dessen geschätzten Wert in ein in Leder gebundenes Hauptbuch.

Generalschlüssel: Elix hat einen Generalschlüssel für alle Türen im Gildenhauskomplex.

Schätze: Hier lagern die folgenden Diebesgüter:

- Sechs Kisten mit erlesenem Elfenwein (jeweils 250 GM)
- Holztruhe mit sechs Giftmischerausrüstungen
- Holzkiste mit acht Sätzen Diebeswerkzeug
- Holzkiste mit zwei Ferngläsern (jeweils 1.000 GM), gut verpackt in Stroh
- Schmutziger Holzsarg mit dem verwesenen Leichnam eines menschlichen Priesters mit einem heiligen Kupfersymbol in Form der Sonne (25 GM), einer sonnenförmigen Totenmaske aus Gold (250 GM) und einer *Halskette der Gebetsperlen*

G24: ELIX' ARBEITSZIMMER

Dieses Arbeitszimmer enthält einen schlichten Holzschreibtisch, einen einfachen Stuhl und einen Kamin. An einer Tür in der südlichen Ecke befindet sich eine Tafel mit der Aufschrift „Privat! Zutritt auf eigene Gefahr.“

Ein **Bandit** hält vor der Tür zum Quartier von Gildenmeisterin Dämmerung (Bereich G26) Wache. Seine Aufgabe ist, beim ersten Anzeichen von Ärger die Gildenmeisterin zu alarmieren.

Schreibtisch: Durchsuchen die Charaktere den Schreibtisch nachts, finden sie dort ein in Leder gebundenes Hauptbuch in einer unverschlossenen Schublade sowie einen Federkiel und ein Tintenfass. Im Hauptbuch sind die von der Flinken Hand gestohlenen Waren aufgeführt, doch *Constantoris Porträt* findet sich nicht in der Liste.

G25: GETEILTES SCHLAFZIMMER

Die Gildenmitglieder ruhen sich hier abwechselnd aus. Im Raum stehen zwei Betten, zwei Nachttische und zwei Truhen (jeweils mit Bettwäsche). Unter jedem Bett steht ein Nachtopf aus Kupfer. Ein Kamin in der Südecke hält den Raum warm.

Schlafende Wachen: Zwei **Schläger** schlafen in den Betten. Sie wachen auf, wenn sie gestört werden, und verwenden ihre erste Aktion für die Suche nach ihren Waffen.

EIN SCHURKE VERSUCHT, SICH NACH OBEN ZU SCHLEICHEN, OHNE GILDENMEISTERIN DÄMMERUNG UND IHREN GELIEBTEN ZU STÖREN.



G26: DÄMMERUNGS QUARTIER

Dieser runde Raum enthält ein Himmelbett mit einem Lederkoffer am Fußende und einen Kamin. An den Wänden befinden sich zwei Holztreppe, wobei eine nach oben und die andere nach unten führt. Tabakgeruch hängt in der Luft.

Wenn sie nicht an einen anderen Ort gelockt wurde, liegt Gildenmeisterin Dämmerung (rechtschaffen böse, Halbfelf-**Assassine**) mit ihrem Geliebten, einem politisch einflussreichen Adligen namens Dartinal Livereth (rechtschaffen böse, menschlicher **Adeliger**), schlafend im Bett. Beide tragen keine Rüstung, bewahren ihre Waffen jedoch in Reichweite auf.

Wurde das Gildenhaus alarmiert, verlässt Dämmerung den Raum, um herauszufinden, was vor sich geht. Währenddessen raucht Dartinal im Bett Pfeife und wartet auf Dämmerungs Rückkehr.

Kamin: Auf dem Kaminsims finden sich eine Seife, eine Bürste, eine Tonpfeife und ein elfenbeinernes Tabakgefäß in Form eines Totenkopfs. In der Kaminasche liegt ein mit Ruß bedecktes Kurzschwert.

Lederkoffer: Dieser Koffer enthält eine geladene leichte Armbrust unter einigen Laken, Bettzeug und ordentlich gefalteten Kleidungsstücken.

Generalschlüssel: Gildenmeisterin Dämmerung bewahrt einen Generalschlüssel auf einem Nachttisch neben ihrem Bett auf und nimmt ihn mit, wenn sie das Zimmer verlässt. Der Schlüssel öffnet alle Türen im Gildenhauskomplex.

G27: TURMSPITZE

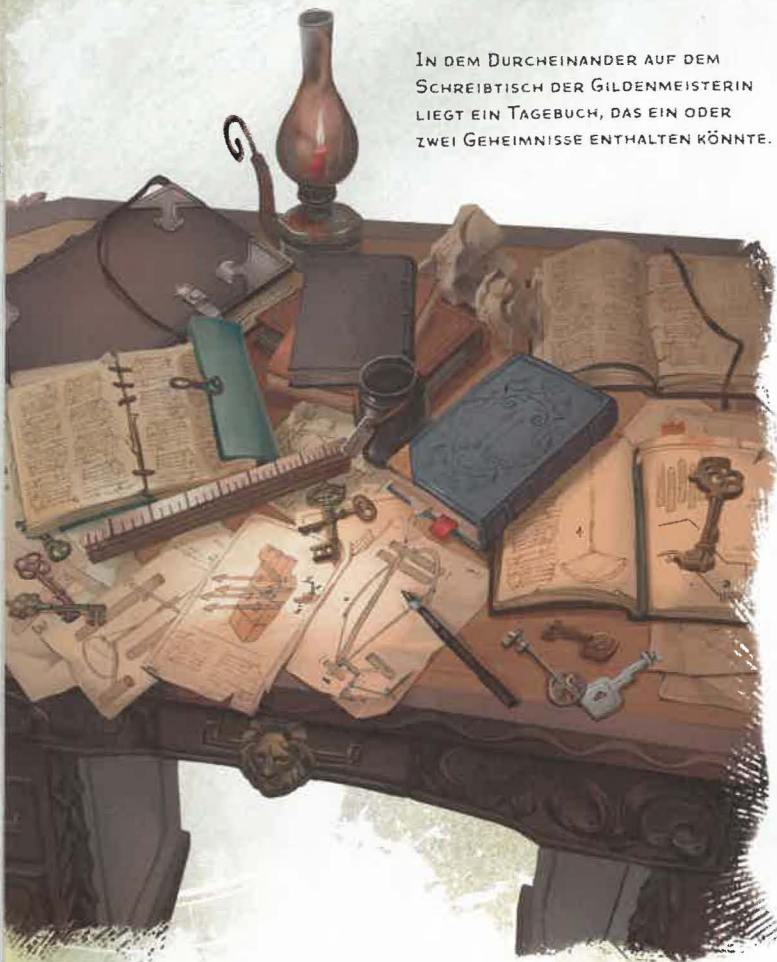
Dieser Raum befindet sich ganz oben im Turm und ist nur für Gildenmeisterin Dämmerung zugänglich. Sie kommt hierher, um nachzudenken, in ihr Tagebuch zu schreiben und ihre neueste Errungenschaft zu bewundern: *Constantoris Porträt*.

Die Turmkammer wird von einem Kronleuchter aus Zinn beleuchtet, der an den Stützbalken eines konischen Dachs hängt. Ein unordentlicher Schreibtisch und ein gepolsterter Stuhl stehen gegenüber der nach unten führenden Treppe. Ein goldgerahmtes Gemälde eines schönen, gut gekleideten Mannes hängt in einer flachen Nische am oberen Treppenende.

Charaktere, die den unordentlichen Schreibtisch der Gildenmeisterin durchsuchen, finden Skizzen und Beschreibungen tödlicher mechanischer Fallen, darunter eine grobe Skizze der Falle in diesem Raum (siehe „Falle“ weiter unten).

Constantoris Porträt: Das Gemälde in der Nische ist *Constantoris Porträt* (am Ende des Abenteuers beschrieben). Gildenmeisterin Dämmerung ist auf das Gemälde eingestimmt und hat ihm befohlen, sich gegen alle Kreaturen abgesehen von ihr zu verteidigen. Ein Charakter kann als Aktion ein Laken über das Gemälde werfen, um es am Wirken von Zaubern zu hindern.

IN DEM DURCHEINANDER AUF DEM
SCHREIBTISCH DER GILDENMEISTERIN
LIEGT EIN TAGEBUCH, DAS EIN ODER
ZWEI GEHEIMNISSE ENTHALTEN KÖNNTE.



Die Cognoscenti Esoterica haben sich in einer Sache geirrt: Gildenmeisterin Dämmerung hat nicht die Absicht, das Gemälde zu verkaufen. Indem sie seine Geheimnisse ergründet, will sie vielmehr so berüchtigt und wohlhabend werden wie die verstorbene Verbrecherfürstin Daiyari Grysdorn, die das Gemälde einst in Auftrag gegeben hat.

Falle: In der Wand hinter dem Gemälde sind Behälter mit Giftgas versteckt. Wird das Gemälde vom Haken genommen, ohne zuvor die Falle zu entschärfen, dringt das Gas aus winzigen Löchern, die zuvor hinter dem Gemälde verborgen gewesen waren. Jede Kreatur im Raum, in dem das Gas freigesetzt wird, muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert dieser, erleidet sie 36 (8W8) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte.

Ein Charakter, der die Nische auf Fallen untersucht, entdeckt bei einem erfolgreichen SG-12-Weisheitswurf (Wahrnehmung) die hinter dem Gemälde verborgenen Löcher. Hat der Charakter die Skizze der Falle in Dämmerungs Tagebuch gesehen, ist der Wurf im Vorteil. Sobald die Falle entdeckt wurde, kann ein Charakter eine Minute damit verbringen, sie zu deaktivieren, indem er entweder die Löcher verstopft oder Gegengewichte an den Haken platziert, während jemand anderes vorsichtig das Gemälde anhebt. Zum Deaktivieren der Falle muss der Charakter einen SG-15-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) bestehen, anderenfalls wird die Falle ausgelöst.

G28: KELLER

Dieser Raum liegt am Fuß einer Holztreppe, die 4,5 Meter nach oben in Bereich G6 führt. Der Keller ist nicht beleuchtet.

In diesem feuchten Keller stinkt es nach saurem Wein. Holztruhen stehen an der Südwand, und in einer Kammer im Osten stapeln sich Fässer und Kisten.

Die Kisten, Fässer und Truhen sind alle leer.

Geheimtür: Eine Geheimtür in der Südwand kann von dieser Seite nicht ohne Magie geöffnet werden (Details siehe Bereich G33). Sie führt in Bereich G33.

Diebestest: Die Tür zu Bereich G29 ist nicht verschlossen, und daran hängt folgende, in Gemeinschaft verfasste Nachricht:

Dies sind die Regeln: Haltet Ausschau nach Schlüsseln und Schlüssellochern. Nehmt Euch vor meinen Haustieren in Acht. Folgt den Pfeilen, aber lasst Euch nicht von ihnen treffen. Traut Euren Ohren, aber vergesst nicht: Ein bisschen Druck kann nicht schaden. Kommt lebendig wieder raus. Vergesst nicht, dass Ihr es so gewollt habt. Viel Glück, Anfänger. –Dämmerung

Die Bereiche G29-G33 enthalten Herausforderungen, um Diebe, die der Gilde beitreten möchten, auf die Probe zu stellen. Die Nachricht ist zwar für diese Anwärter gedacht, doch die Charaktere sollten sie ebenfalls beherzigen:

- „Haltet Ausschau nach Schlüsseln und Schlüssellochern“ und „Nehmt Euch vor meinen Haustieren in Acht“ beziehen sich auf Herausforderungen im Bereich G29.
- „Folgt den Pfeilen, aber lasst Euch nicht von ihnen treffen“ bezieht sich auf den Aufbau in Bereich G31.
- „Traut Euren Ohren, aber vergesst nicht: Ein bisschen Druck kann nicht schaden“ gehört zu den Bereichen G32 und G33.

G29: TRÜBER TEICH

Ein neun Quadratmeter großer Teich mit trübem Wasser nimmt den größten Teil dieses unbeleuchteten Raums ein. Ein schmaler Sims umgibt den Teich, und ein mit Kreide gezeichneter Pfeil an der Ostwand zeigt nach unten.

Der Teich ist drei Meter tief, und aufgrund des trüben Wassers beträgt die Sichtweite unter Wasser 0 Meter. Charaktere können den Weg zum Bereich G30 finden, indem sie den Teich erkunden:

Teichboden: Ein nichtmagischer silberner Schlüssel liegt auf dem Grund des Teiches. Ein Charakter, der in den Teich getaucht ist, kann eine Aktion verwenden, um auf dem Boden herumzutasten und den Schlüssel mit einem erfolgreichen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) zu finden.

Teichwände: In der Mitte der Ostwand des Teiches ist ein winziges Schlüsselloch. Ein Charakter, der in den Teich getaucht ist, kann eine Aktion verwenden, um die Teichwände abzutasten und das Schlüsselloch mit einem erfolgreichen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) zu finden.

Geheimer Eingang: Wird der Silberschlüssel in das Schlüsselloch im Teich gesteckt, bewegt sich ein Teil der Ostwand zur Seite und gibt einen 1,2 Meter hohen und 1,2 Meter breiten Tunnel mit einem **Quipperschwarm** frei. Der Schwarm greift die nächste Beute an. Ein Charakter, der zum anderen Tunnelende schwimmt und herumtastet, entdeckt eine nicht verschlossene Falltür in der Decke, die in eine trockene, L-förmige Kammer (Bereich G30) und einen nach Süden führenden Gang (Bereich G31) führt.

Lichtquellen: Charaktere ohne Dunkelsicht müssen einen Weg finden, ihre Lichtquellen trocken zu halten, um nicht im Dunkeln zu stehen.

G30: FALLTÜR

Dieser unbeleuchtete, T-förmige Bereich ist bis auf eine hölzerne Falltür im Boden leer. Von hier aus führt ein Tunnel (Bereich G31) nach Süden.

Falltür: Unter der Falltür befindet sich ein 1,2 Meter hoher und 1,2 Meter breiter Tunnel, der mit trübem Wasser und einem hungrigen **Quipperschwarm** (Details siehe Bereich G29) gefüllt ist. Charaktere, die diesem Tunnel nach Westen folgen und dieses Tunnelende nicht zuvor in Bereich G29 geöffnet haben, gelangen in eine Sackgasse.

G31: DEN PFEILEN FOLGEN

Charaktere mit Dunkelsicht oder einer Lichtquelle können Folgendes sehen:

Auf den Boden gezeichnete Kreidepfeile zeigen zum südlichen Ende dieses schmalen Korridors. Schießscharten sind gleichmäßig in den Wänden verteilt.

Die Schießscharten sind zu schmal, als dass sich ein kleiner oder größerer Charakter hindurchquetschen könnte. Hinter den Schießscharten befinden sich zwei geschlossene Kammern – eine im Westen und eine im Osten. Ein Charakter mit Dunkelsicht oder einer Lichtquelle kann durch nahegelegene Schießscharten in die abgeschlossenen Bereiche spähen, in denen fünf in Spinnweben gehüllte menschliche Skelette mit Kurzbögen stehen. Die meisten dieser Skelette sind leblose Attrappen, die nur bedrohlich aussehen. Jedes Skelett ist ein mittelgroßer Gegenstand, besitzt eine RK von 15, 4 Trefferpunkte und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun.

Nur zwei **Skelette** sind belebt und bewachen die Mitte des Korridors. Betritt ein Charakter das auf Karte 6.2 mit „F“ markierte Feld, nutzt ein belebtes Skelett seine Reaktion (falls verfügbar), um diesen Charakter mit

dem Kurzbogen anzugreifen. Der Charakter kann einen SG-15-Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) ausführen, um zur Seite zu springen – bei einem Erfolg ist das Skelett beim Angriffswurf im Nachteil.

Verschafft sich ein Charakter irgendwie Zugang zu einem der abgeschlossenen Bereiche, indem er sich beispielsweise winzig macht oder gasförmig wird, bewacht das belebte Skelett in diesem Bereich nicht länger den Korridor, sondern greift diesen Charakter an.

Geheimtür: Eine Geheimtür am südlichen Ende des Korridors ist nicht verschlossen und kann aufgeschoben werden, um einen Tunnel zu Bereich G32 zu enthüllen.

G32: OSTLABYRINTH

Charaktere mit Dunkelsicht oder einer Lichtquelle können Folgendes sehen:

Abzweigungen im Tunnel vor euch deuten darauf hin, dass ihr eine Art Labyrinth betretet. Daraus dringt das Geräusch schweren Atmens zu euch herüber.

Dauerhafte *Einfache-Illusion*-Zauber erzeugen das Geräusch schweren Atmens. Diese Geräusche stammen aus den beiden Räumen, die auf Karte 6.2 mit „F“ markiert sind. Ein Charakter, der einen SG-10-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, kann den Ursprung der Geräusche ergründen. Betritt ein Charakter eines dieser Felder, aktiviert er eine Druckplatte, die 2,5 Zentimeter in den Boden versinkt und eine Minute lang in dieser Position bleibt, bevor sie sich zurücksetzt. Durchsucht ein Charakter diesen Bereich vor dem Betreten, muss er einen SG-13-Weisheitswurf (Wahrnehmung) ausführen. Bei einem Erfolg bemerkt der Charakter die Druckplatte und kann sie umgehen. Treten die Charaktere gleichzeitig auf diese Druckplatte und auf die zweite in G33, geht die nördliche Geheimtür im Bereich G33 auf.

G33: WESTLABYRINTH

Dieses Labyrinth gleicht dem in Bereich G32 bis hin zum schweren Atmen. Das mit „F“ markierte Feld auf Karte 6.2 enthält eine versteckte Druckplatte im Boden, die mit der im Bereich G32 identisch ist.

Geheimtüren: Dieses Labyrinth enthält zwei Geheimtüren, eine im Norden und die andere im Westen:

Nördliche Geheimtür: In diese Geheimtür sind drei verschiedene Schlösser eingebaut. Wurden alle drei Druckplatten im Labyrinth (die in diesem Bereich und die beiden im Bereich G32) versenkt, wird diese Tür entriegelt, schwingt auf und enthüllt Bereich G28 dahinter. Anderenfalls muss jedes der drei Schlösser mit einem *Klopfen*-Zauber oder ähnlicher Magie umgangen werden. Die Schlösser sind versteckt und lassen sich nicht knacken.

Westliche Geheimtür: Diese Geheimtür ist nicht verschlossen und führt in Bereich G34.

G34: ZELLENTRAKT

Charaktere mit Dunkelsicht oder einer Lichtquelle können Folgendes sehen:

Vertikale Eisenstangen erstrecken sich vom Boden bis zur Decke und unterteilen diesen Raum in sechs Zellen. In den beiden südlichsten Zellen stehen Holzfässer und Truhen, während in der Zelle in der nördlichen Ecke ein ungepflegt aussehender Gefangener sitzt.

Alle Zellentüren sind verschlossen, und eine Geheimtür verbindet den Zellentrakt mit Bereich G33.

G34a: Schmugglerfässer: In dieser Zelle stehen vier Holzfässer, die innen gepolstert sind und Luftschläuche zum Atmen enthalten. Die Diebe nutzen diese Fässer zum Schmuggeln von Personen.

G34b: Schmugglertruhen: An der Rückwand dieser Zelle stehen drei eisenbeschlagene Truhen. Diese Truhen sind innen gepolstert und enthalten Luftschläuche zum Atmen. Wie die Fässer in der Nebenzelle werden diese Truhen für den Schmuggel von Personen verwendet.

G34c: Gefängniszellen: Jede dieser Zellen enthält eine Holzbank und ein kleines Abflussloch im Boden.

In der nördlichsten Zelle ist ein Dieb namens Dury Schnief (neutral böse, menschlicher **Spion**) eingesperrt, der dabei erwischt wurde, wie er Bestechungsgelder von einem Mitglied der rivalisierenden Diebesgilde Samthandschuh annahm. Nachdem er zu Recht der Spionage beschuldigt wurde, wurde Dury eingesperrt und verhört. Er hat hinter einem Ziegelstein in der Zellenwand einen versteckten Dolch gefunden und hält diesen an seinem Leib versteckt. Andere Waffen besitzt er nicht.

Gildenmeisterin Dämmerung ist zufrieden, weil Dury des Verrats an der Flinken Hand überführt wurde, kam jedoch noch nicht dazu, ihn zu bestrafen. Sie hat Dury sogar zugesichert, ihm eine zweite Chance zu geben, wenn er sich von nun an benimmt. Dury ist nicht überzeugt davon, dass Dämmerung dies tun wird, und bettelt um seine Freilassung.

G35: LAGERRAUM

An zwei Wänden dieses Raums stehen vier Holzkisten und vier Holztruhen.

Die Kisten enthalten gestohlene Waffen und Munition: zehn Krummsäbel, zwölf leichte Armbrüste, fünf schwere Armbrüste und mehrere hundert Armbrustbolzen. Die Truhen sind mit gewöhnlichem Besteck, Leuchtern, Tellern, Krügen und Bechern gefüllt.

Schätze: Eine der Truhen hat ein Geheimfach, das ein Charakter, der die Truhe untersucht, mit einem erfolgreichen SG-13-Weisheitswurf (Wahrnehmung) entdecken kann. Das Geheimfach enthält sechs Kostümschmuckstücke (jeweils 5 GM), eine goldene Halskette mit schwarzem Perlenanhänger (750 GM) und eine *Halskette der Feuerbälle*.

G36: LAGERRAUM

Dieser Raum ist größtenteils leer, abgesehen von einer kleinen Holzkiste, die in einer Ecke neben einem in Papier eingewickelten Butterstück steht.

Die Kiste ist ein **Mimik**, der den Geschmack gesalzener Butter liebt. Um den Mimik freundlich zu stimmen, bringt Gildenmeister Dämmerung ihm alle paar Tage ein Stück gesalzene Butter. Der Mimik greift jeden Charakter an, der versucht, das Butterstück wegzunehmen, wird ansonsten aber lieber in Ruhe gelassen. Der Mimik ist in der Lage, sich auf Gemeinsprache zu unterhalten.

Geheimtür: In der südlichen Ecke des Raums ist eine Geheimtür versteckt, die in Bereich G37 führt.

G37: GEHEIMTUNNEL

Dieser Tunnel hat eine Geheimtür an einem Ende und eine 4,5 Meter lange Leiter am anderen. Die Leiter führt zu einer steinernen Falltür in der Decke, hinter der Bereich G12 liegt. Ein Charakter oben auf der Leiter kann versuchen, die Falltür mit einem SG-15-Stärkewurf (Athletik) aufzustoßen. Er ist bei diesem Wurf im Nachteil, wenn der blaue Sessel in Bereich G12 noch über der Falltür steht.

ABSCHLUSS

Bringen die Charaktere *Constantoris Porträt* zu Adrisa Carimorte zurück, gibt sie ihnen ihr die versprochene Belohnung. Zeigen sie ihr auch noch das in Leder gebundene Hauptbuch von Elix dem Heiligen (siehe Bereiche G23 und G24), ist Adrisa bereit, es ihnen für 500 GM abzukaufen.

Haben die Charaktere die verschlüsselte Nachricht gelesen, die Gwish per Rabe erhalten hat (siehe Bereich G21), und erzählen Adrisa davon, vermutet sie, dass Gildenmeisterin Dämmerung einen Spion in die Cognoscenti Esoterica eingeschleust hat. Sie dankt den Charakteren für die Informationen und gibt ihnen ein Paar *Steine der Verständigung* als zusätzliche Belohnung. Den Spion zu finden würde den Rahmen dieses Abenteuers sprengen, ist aber ein guter Aufhänger für ein zukünftiges Unterfangen.

FÜR DEN GOLDENEN TRESOR

Wenn die Charaktere für den Goldenen Tresor arbeiten, sorgt Adrisa Carimorte dafür, dass die Charaktere einen seltenen magischen Gegenstand ihrer Wahl als Belohnung für die Übergabe des Gemäldes erhalten (sofern du ihrer Wahl zustimmst). Der Gegenstand wird den Charakteren am nächsten Tag geliefert.

MAGISCHER GEGENSTAND

Dieser Abschnitt stellt *Constantoris Porträt* als magischen Gegenstand vor. In deiner Kampagne könnte der Künstler auch weitere magische Porträts von Constantori gemalt haben, die sich möglicherweise leicht unterscheiden.

CONSTANTORIS PORTRÄT

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Dieses Gemälde des berühmten Künstlers Dkesii Kwan zeigt den schönen Höfling Constantori, der überaus gut dafür bezahlt wurde, dass er Dkesii Modell stand. Ob Constantoris tatsächliches Aussehen mit dem Gemälde übereinstimmt, ist umstritten. Das Porträt ist eines von mehreren Gemälden, die von der verstorbenen Daiyani Grysdorn in Auftrag gegeben wurden. Die Verbrecherfürstin hat ihren geschätzten Partnern häufig magische Gemälde geschenkt.

Intelligenz: *Constantoris Porträt* ist ein intelligenter, rechtschaffen böser Gegenstand mit dem Intelligenzwert 14, dem Weisheitswert 12 und dem Charismawert 8. Seine Hörweite beträgt 36 Meter, und er hat Dunkelsicht innerhalb einer Reichweite von 18 Metern, kann jedoch nichts sehen, was sich hinter ihm befindet.

Das Gemälde ist in der Lage, sich auf Drakonisch, Elfisch und Gemeinsprache zu unterhalten, als wäre es lebendig, wobei sich Constantoris Mund jedoch nicht bewegt. Wann immer ein Gespräch in Hörweite des Porträts stattfindet, belauscht es nur zu gern Geheimnisse, die Namen jener, die sie ausplaudern, bedeutende Ereignisse oder politische Unterhaltungen.

Persönlichkeit: *Constantoris Porträt* ist fordernd, herablassend und eitel. Es wird nur ungern abgedeckt oder verborgen aufbewahrt und verdammt lautstark jeden, der versucht, es aus seinem Blattgoldrahmen zu entfernen.

Quell an Informationen: Der Hauptzweck des Gemäldes ist, Gespräche mitzuhören und später wiederzugeben. Im Laufe der letzten Jahrzehnte hat *Constantoris Porträt* unbemerkt zahllose Gespräche belauscht und besitzt daher ungemein viele Informationen – von kriminellen Verschwörungen bis hin zu geheimen Passwörtern. Der SL entscheidet, was das Gemälde weiß.

Wer auf das Gemälde eingestimmt ist, kann eine Aktion verwenden, um telepathisch damit zu kommunizieren, vorausgesetzt die Person und das Gemälde befinden sich auf derselben Existenzebene. Von sich aus kann das Gemälde keinen telepathischen Kontakt aufnehmen. Den telepathischen Kontakt aufrechtzuerhalten erfordert Konzentration, als würde man sich auf einen Zauber konzentrieren.

Wächterporträt: Wer auf das Gemälde eingestimmt ist, kann ihm befehlen, einen Ort vor einer oder mehreren als Feinde des Gemäldes bestimmten Kreaturen zu bewachen. Das Gemälde führt diese Funktion aus, bis es den Befehl erhält, damit aufzuhören, oder bis die Einstimmung darauf endet.

Das Gemälde hat drei Ladungen. Wenn eine Kreatur, die das Gemälde als Feind ansieht, ihren Zug auf einem Feld im Sichtbereich des Gemäldes beginnt, gibt es eine seiner Ladungen aus und wirkt *Magisches Geschoss* (3 Geschosse) mit der Kreatur als Ziel. Das Gemälde gewinnt täglich im Morgengrauen alle verbrauchten Ladungen zurück.

Das Gemälde ist ein kleiner Gegenstand mit einer RK von 12, 20 Trefferpunkten und gegen Gift- und psychischen Schaden immun. Mitsamt Blattgoldrahmen wiegt es 7,5 Kilogramm. Hat das Gemälde noch mindestens einen Trefferpunkt und ist das Ziel eines *Ausbessern*-Zaubers, gewinnt es 2W6 Trefferpunkte zurück.



CONSTANTORIS PORTRÄT.



EIN CHASME-DÄMON WILL DIE TAPFERE
FLUCHT EINES BARDEN AUS DEM
SKALDERANG-KONSERVATORIUM VEREITELN.

AXT AUS DEM GRAB



DER BERÜHMTE BARDE FRODERIC PFEILWILD IST TOT, und seine herrliche Mandoline, die „Goldene Axt“, wurde ihm aus dem Grab gestohlen. Damit nicht genug: Froderic hat sich als Zombie erhoben und terrorisiert den Weiler Kröthops. In diesem Raubzug müssen die Charaktere dem Besitzer der Musikschule, der die „Goldene Axt“ gestohlen hat, das Instrument entwinden und Froderic zurückbringen, damit der Barde in Frieden ruhen kann.

HINTERGRUND DES ABENTEUERS

Froderic Pfeilwild – Frody für seine Freunde – war ein begabter menschlicher Barde aus dem Weiler Kröthops. Mit drei Jahren konnte er Mandoline spielen und trat bis zu seinem achtzehnten Lebensjahr regelmäßig in der Taverne von Kröthops auf, bis er das idyllische Nest verließ und Abenteurer wurde. Doch seine abenteuerlichen Heldentaten konnten sich nie mit seinem Ruf als Musiker messen. Als solcher war er so begabt, dass ein Magier und Bewunderer ihm ein *Bardeninstrument* schenkte – die berühmte Canaith-Mandoline namens „Goldene Axt“. Die Magie der Mandoline leistete Frody bei seinen vielen Abenteuern gute Dienste, doch sein Leben konnte sie nicht retten. An einem klaren Herbsttag wurden Frody und seine Gefährten auf einem einsamen Straßenabschnitt von Mantikoren überfallen, und die Schwanzspitze eines der Mantikore tötete Frody.

Sein Leichnam wurde nach Kröthops zurückgebracht und neben seiner Mutter Veena und seiner Schwester Marigold bestattet. Die „Goldene Axt“ wurde mit ihm begraben. Kurz nach der Beerdigung erfuhr ein Tiefling namens Sythian Skalderang, der weit entfernt lebte, vom unzeitigen Tod des berühmten Barden.

Sythian hatte das Anwesen und die Schulden seiner Eltern geerbt, aber ein mysteriöses Gift tötete den Olivenhain der Familie und ließ Sythian nichts als das Anwesen samt Einrichtung. Zu dieser gehörten auch diverse Musikinstrumente, die Sythians Eltern in der Hoffnung gekauft hatten, Sythian könnte ein musikalisches Wunderkind sein. Er konnte zwar keines der Instrumente gut spielen, doch ihm wurde klar, dass er die Familienschulden begleichen konnte, indem er das Anwesen zu einem Konservatorium

für junge Musiker aus reichen Familien machte. Eine derzeitige Schülerin von ihm, Wylie van Timmel, ist besonders vielversprechend. Sythian heckte einen Plan aus, um die „Goldene Axt“ aus Frodys Grab zu stehlen und Wylie zu schenken – in der Hoffnung, so die Gunst und die langfristige finanzielle Unterstützung ihrer wohlhabenden Familie zu erlangen.

Sythian heuerte zwei Halblinge namens Makrel Schlammgrund und Forell Goldregen an, um Frodys Leichnam auszugraben und ihm die Canaith-Mandoline aus den Händen zu winden. Dies taten sie und hinterließen ein offenes Grab. Als die Halblinge mit der Mandoline geflohen waren, erhob sich Frody, kroch aus dem Sarg, schlurfte zur alten Hütte seiner Mutter und klopfte an die Tür. Die junge Familie, die nun dort lebte, floh bei seinem Anblick entsetzt und suchte Schutz in der Scheune eines Nachbarn. Seitdem sind die Einwohner von Kröthops mit den Nerven am Ende.

Die Charaktere treffen in Kröthops ein und finden bald heraus, dass jemand das Grab des berühmten Barden Froderic Pfeilwild geschändet hat und dass Frodys Leiche darüber nicht allzu erbaut ist. Die Einheimischen bitten die Charaktere, mit Frody zu sprechen, der sich in einer Hütte am Rande des Weilers verschanzt hat. Zombie-Frody teilt ihnen mit, dass die gestohlene Mandoline „Goldene Axt“ heißt. Außerdem erfahren die Charaktere, wer die Grabräuber waren, da Frodys rastloser Geist mit angehört hat, wie die Halblinge einander beim Namen nannten, bevor sie unbeabsichtigt seinen Leichnam belebten. Frody weigert sich, ins Grab zurückzukehren, solange er die Mandoline nicht wiederkriegt.

Wenn die Charaktere einwilligen, die Mandoline zu beschaffen, finden sie Makrel und Forell in ihrer Hütte am Fluss acht Kilometer von Kröthops entfernt. Die beiden Halblinge offenbaren, dass ihr Auftraggeber Sythian Skalderang die „Goldene Axt“ hat und seiner Schülerin geben will. Die Beschaffung der „Goldenen Axt“ aus dem Skalderang-Konservatorium bildet den Kern dieses Abenteuers. Idealerweise sollte mindestens ein Charakter in der Gruppe ein Barde sein.

Der Weiler Kröthops kann sich in jedem Landstrich befinden. Das Skalderang-Konservatorium befindet sich in der Mitte eines toten Olivenhains am Rande einer Stadt, die etwa zwei berittene Tagesreisen von Kröthops entfernt liegt.

DEN GOLDENEN TRESOR VERWENDEN

Fungiert der Goldene Tresor als Schutzherr, so wird den Charakteren ein goldener Schlüssel auf eine Weise deiner Wahl zugestellt. Wenn die Charaktere diesen Schlüssel verwenden, um ihre Spieluhr zu öffnen, springt der Deckel auf, und eine beruhigende Stimme sagt Folgendes:

„Seid begrüßt, Agenten. Eine Canaith-Mandoline wurde aus dem Grab eines berühmten Barden gestohlen, dessen Geist durch die Untat rastlos geworden ist. Der Goldene Tresor wünscht, dass das Instrument seinem Eigentümer zurückgegeben wird. Für diese Mission, sofern Ihr sie übernehmen wollt, müsst Ihr das Dorf Kröthops aufsuchen. Die Details werden Euch nach der Ankunft offenbart. Viel Glück, Agenten.“

Wenn die Spieluhr geschlossen wird, verschwindet der goldene Schlüssel.

KRÖTHOPS

Der rustikale Weiler Kröthops hat dreißig Einwohner – hart arbeitende Leute. Zwei örtliche Einrichtungen kümmern sich um Besucher: ein baufälliges Gasthaus namens Meisis Pritschen und eine malerische Taverne namens Mein linker Stiefel. Die Ehrenbürgermeisterin von Kröthops, eine braune Wildsau namens Jenna Bohn, besucht regelmäßig die Taverne, um Fremde zu begrüßen. Um keinerlei Zweifel an Jenna Bohns Rolle in Kröthops aufkommen zu lassen, schreibt die leutselige Tavernenwirtin Huberta Hadley mit weißer Farbe das Wort „Bürgermeisterin“ auf die Flanken der gutmütigen Sau.

FRODY PFEILWILD

Lies den folgenden Textkasten vor oder formuliere ihn frei, um das Abenteuer zu beginnen:

Fröderic Pfeilwild, ein berühmter Barde aus Kröthops, ist das einzige Thema im Dorf. Die Ehrenbürgermeisterin von Kröthops habt ihr schon getroffen: eine gutmütige Wildsau namens Jenna Bohn. Ihr habt auch die verängstigten Gesichter der einfachen, hart arbeitenden Leute gesehen, die das rustikale Dorf bewohnen.

Frody ist schon vor fast einem Monat gestorben. Das ganze Dorf war bei seiner Beerdigung anwesend. Jetzt ist er aus seinem Grab gekrochen und in die Hütte seiner Kindheit zurückgekehrt. Die Familie, die jetzt in der Hütte wohnt, ist gelinde gesagt mit den Nerven am Ende. Vater, Mutter und drei Töchter wohnen bei den Nachbarn, bis diese ernste Angelegenheit geklärt ist.

Die guten Leute von Kröthops würden es sehr begrüßen, wenn ihr als Abenteurer der alten Pfeilwild-Hütte einen Besuch abstatten und herausfinden könntet, warum der berühmteste Barde von Kröthops aus dem Grab zurückgekehrt ist. Je schneller er aufhört, den Ort zu verschandeln, desto eher kann er wieder zur Ruhe gebettet werden.

Wenn die Charaktere Frody und den Leuten von Kröthops helfen wollen, können sie sich eine Wegbeschreibung zur alten Pfeilwild-Hütte holen und sich diese ansehen. Vier ungepflegte Jugendliche, angeführt von einem Aufwiegler namens Ebbin Fulcher, entdecken die Charaktere auf ihrem Weg zur Pfeilwild-Hütte und folgen ihnen, weil sie wissen wollen, was nun passiert.

DIE ALTE PFEILWILD-HÜTTE

Wenn die Charaktere sich der Hütte nähern, lies folgenden Text vor:

Die Eingangstür der Kabine steht sperrangelweit offen, und ein fauliger Gestank dringt nach draußen. Ein Geräusch hinter euch signalisiert die Ankunft von vier trampeligen Jugendlichen aus der Gegend, die von der Hütte Abstand halten, sobald sie etwas Unnatürliches riechen.

„Verdammt, die gehen da rein!“, ruft einer von ihnen.

„Halt die Klappe, sonst hört Frody dich noch!“, zischt ein anderer.

Ebbin Fulcher und seine drei Gefährten sind unbewaffnete **Gemeine**, die die Hütte nicht mal als Mutprobe betreten würden. Morbide Neugier hat sie hergeführt, aber sie sind nur harmlose Zuschauer.

Wenn die Charaktere die Hütte betreten, lies folgenden Text vor:

In der Hütte summt es nur so vor Fliegen. In einer dunklen Ecke hinter einem wackligen Küchentisch sitzt deren Ziel: eine verwesende menschliche Leiche mit gelben Augen. Mit heiserer Stimme sagt die Kreatur: „Seid begrüßt. Mein Name ist Fröderic Pfeilwild. Meine Freunde nennen mich Frody.“

Frody Pfeilwild ist neutral gut, spricht die Gemeinsprache und hat einen Intelligenzwert von 10. Ansonsten verwendet er die Spielwerte eines **Zombies**.

QUEST DES BARDEN

Frody wollte die heutigen Besitzer der Hütte nicht verschrecken, aber sein Aussehen ist nicht zu ändern, und er kann nirgendwo anders hin. Die Einwohner von Kröthops fürchten sich zu sehr, um mit ihm zu sprechen, also hat Frody auf die Ankunft mutigerer Leute gewartet, damit er ihnen seine Notlage erklären kann. Wenn er die Gelegenheit hat, teilt er folgende Informationen mit:

Grabraub: Zwei Halblinge haben mitten in der Nacht Frodys Grab aufgebuddelt und seine Canaith-Mandoline (ein *Bardeninstrument*) gestohlen. Frody will sie wiederhaben. („Sie war ein Geschenk“, sagt er.) Die Mandoline hat einen Namen: „Goldene Axt“.

Halblingräuber: Die Grabräuber heißen Makrel und Forell. Frodys wacher Geist konnte die Halblinge miteinander reden hören, als sie seinen Sarg aufbrachen. Er konnte jedoch nichts tun, um den Diebstahl seiner Mandoline zu verhindern, und die Halblinge waren längst über alle Berge, als er herausfand, wie er seinen eigenen Leichnam wiederbeleben konnte.

Aufenthaltort der Halblinge: Die beiden Halblinge sprachen einen lokalen Dialekt. Womöglich weiß jemand in Kröthops, wo sie zu finden sind.

Frody willigt ein, friedlich in sein Grab zurückzukehren, wenn die Charaktere seine Mandoline finden und ihm wiedergeben. Wenn die Charaktere Frody stattdessen erschlagen, kehrt er 24 Stunden später als neutraler **Geist** zurück und plagt Kröthops, bis er Ruhe findet - was erst passiert, wenn die „Goldene Axt“ in Frodys Grab zurückgebracht wird.

MAKREL UND FORELL

Charaktere, die lebendigen Einwohnern von Kröthops mitteilen, was sie erfahren haben, finden heraus, dass Makrel Schlammgrund und Forell Goldregen in der Gegend wohlbekannt sind. Die beiden Halblinge leben etwa acht Kilometer entfernt in einer Pfahlhütte an einem Fluss. Sie fangen Krebse und Frösche und verkaufen sie gelegentlich in Kröthops.

Wenn die Charaktere Makrel und Forell einen Besuch abstatten, lies folgenden Text vor:

Eine windschiefe Holzhütte steht mühselig auf vier Holzstelzen neben dem sandigen Ufer eines seichten Flusses.

Ihr seht zwei Halblinge in Arbeitskleidung, die beide den Tag zu genießen scheinen. Einer steht neben der Hütte und gibt einem Maultier eine Möhre. Der andere steht mitten im Fluss und hantiert mit einer kaputten Krebsfalle.

Makrel und Forell sind unbewaffnete **Gemeine**. Die Charaktere können sich den Halblingen offen nähern oder versuchen, sich anzuschleichen. Das **Maultier**, das die Halblinge Glückspilz genannt haben, ist nicht schreckhaft.

Es gehört den Halblingen nicht. Sie haben es an einer Straße gefunden, wo es an einen Baum gebunden war, und mitgenommen – vermutlich, während sein Besitzer gerade dem Ruf der Natur folgte. Sie füttern es mit den Möhren und Rüben, die in einem kleinen Garten zu Füßen ihrer Hütte wachsen.

DIE HALBLINGE BEFRAGEN

Makrel und Forell waren früher Olivenpflücker im Hain von Skalderang, bis dessen Bäume plötzlich eingingen. Sie argwöhnten, dass der Olivenhain vergiftet wurde (von wem, wissen sie nicht). Jetzt fangen sie Krebse und Frösche und verkaufen sie. Um ihr mageres Einkommen aufzustocken, erledigen sie auch gelegentlich Aufträge von Sythian Skalderang.

Makrel und Forell wurden bezahlt, um die Canaith-Mandoline zu stehlen. Charaktere, die die beengte Hütte der Halblinge durchsuchen, finden eine kleine Börse mit 20 GM. Die Halblinge haben noch nicht entschieden, was sie mit ihrem unrechtmäßig erworbenen Gold anfangen wollen. Sie überlegen, sich ein nettes Drachenschachspiel zu besorgen, obwohl sie nicht wissen, wie das Spiel funktioniert.

Die Halblinge haben keine Ahnung, dass ihr Grabraub eine untote Kreatur erzeugt hat, und die Vorstellung, dass Froderic Pfeilwild aus dem Grab gestiegen ist und sich rächen könnte, reicht aus, damit sie alles gestehen. Tatsächlich führt jede eindringliche Befragung oder Drohung dazu, dass die beiden kooperieren. Die Halblinge geben bereitwillig die folgenden Auskünfte:

Sythian: Sythian Skalderang hat die „Goldene Axt“.

Sythians Schulden: Sythian wird von Schuldeneintreibern verfolgt. Um die Schulden zu begleichen, hat Sythian aus seinem Anwesen ein Konservatorium gemacht, in dem junge Musiker aus wohlhabenden Familien ihre Kunst verfeinern können. Sythian ist selbst Musiker, obwohl weder Makrel noch Forell Sythian ihn je haben spielen hören oder Werke von ihm kennen.

Van Timmels: Sythian will die „Goldene Axt“ Wylie van Timmel geben, die seine Schülerin ist. Die van Timmels sind stinkreich, und Sythian glaubt, dass ihre finanzielle Unterstützung mehr wert ist als die Mandoline.

HALBLING-SANDBURG

Makrel und Forell haben keine Karte des Skalderang-Konservatoriums, kennen es aber gut genug, um eine Miniaturversion davon aus Sand zu formen. Dafür brauchen sie etwa 20 Minuten.

Wenn das Modell fertig ist, zeige den Spielern dessen beigefügte Abbildung (Karte 7.1), die das Anwesen aus zwei Blickwinkeln darstellt. Die Charaktere können die Sandburg nutzen, um ihren Raubzug zu planen.

DEN RAUBZUG PLANEN

Der Rest des Abenteuers dreht sich darum, die „Goldene Axt“ aus dem Skalderang-Konservatorium zu holen. Ob die Charaktere die Mandoline dann zu ihrem Besitzer zurückbringen, sie selbst behalten oder etwas anderes damit tun, ist ihnen überlassen.

Makrel und Forell versorgen die Charaktere nicht nur mit dem Sandmodell des Skalderang-Konservatoriums, sondern auch mit den Informationen im Textkasten, den du den Spielern vorlesen oder frei formulieren kannst.

SKALDERANG- KONSERVATORIUM



Vorderseite



Rückseite

ÜBER DAS KONSERVATORIUM

„Das Konservatorium hat vier Stockwerke, das Dach mitgezählt. Die Außentüren – eine Doppeltür vorne und eine Hintertür zur Küche – sind aus robuster Eiche und nachts verriegelt. Alle Fenster sind von innen verriegelt. Kann sein, dass wir das überprüft haben.

Durch die Oberlichter im Dach sieht man den Raum im zweiten Stock, in dem Sythians schicke Instrumente stehen. Auch Sythians Gemächer sind irgendwo im zweiten Stock. Er hat den Großteil des Personals entlassen – außer dem Koch und dem Haushälter. Die beiden schlafen im Erdgeschoss neben der Küche. Die Schüler wohnen im ersten Stock – dort hat jeder ein Zimmer. Die Mahlzeiten nehmen sie im Speisesaal im Erdgeschoss ein.

Alle Stockwerke sind über Treppen in den Türmen verbunden. Außerdem gibt es einen magisch betriebenen Aufzug, der sich zwischen Speisesaal und den oberen Stockwerken bewegt.“

ÜBER SYTHIAN SKALDERANG

„Sythian ist ein Tiefling mit blauer Haut und schwarzen Hörnern. Er ist nicht die sympathischste Person. Allen verdirbt er die Laune. Seine Eltern haben ihm anscheinend nicht beigebracht, wie man freundlich ist – wenn er es versucht, vermässelt er es. Er ist immer unglücklich und hat nie etwas Nettes zu sagen.

Keine Ahnung, worüber so ein reicher Kerl so unglücklich ist.

Sythian trägt einen Generalschlüssel für alle Türen des Konservatoriums um den Hals. Der Haushälter Vordell hat einen weiteren Generalschlüssel.

Eins noch: Sythian hat schreckliche Angst vor Fröschen und Kröten – er wurde als kleiner Junge mal von einer Riesenkroete verschluckt. Und er würde uns dafür umbringen, dass wir Euch das gesagt haben.“

Makrel und Forell wissen, dass sich häufig Frösche am Fluss sammeln. Ein Charakter, der mindestens 15 Minuten am Ufer entlanggeht, findet bei einem erfolgreichen SG-13-Weisheitswurf (Überlebenskunst) 1W4 **Frösche**. Einen davon zu fangen, erfordert einen erfolgreichen SG-10-Geschicklichkeitswurf (Akrobatik).

ÜBER JOSTER MAREET

Sythian Skalderang hat einen **Inkubus** als Bekanntschaft, der Joster Mareet heißt. Dieser Diener des Dämonenfürsten Graz'zt nimmt normalerweise die Form eines großen, schönen Tieflings an. Er verfügt über Telepathie bis zu einer Reichweite von 18 Metern und kann so telepathische Gespräche mit Sythian führen, auch wenn sie sich nicht im selben Raum befinden.

Joster kam vorbei, kurz nachdem Sythian das Skalderang-Anwesen geerbt hatte. Sythian weiß es zwar nicht, aber es war Joster, der den Skalderang-Olivenhain vernichtet hat. Dies tat er auf Geheiß von Graz'zt, damit Sythian keine Oliven mehr züchten kann. Joster will, dass Sythian Verbindungen durch die elitären Familien der Schüler nutzt, um deren Schirmherrschaft zu erlangen. Mit neuem Reichtum und Einfluss könnte Sythian dann Existenzen ruinieren und einen dekadenten Kult leiten, der Graz'zts würdig ist.

Sythian weiß, dass Joster ein Inkubus ist, sitzt jedoch dem Irrtum auf, dass Joster an seinem Wohlergehen gelegen ist.

Makrel und Forell wissen Folgendes über Joster:

„Einer von Sythians Freunden wohnt im Schloss – ein großer, gutaussehender Tiefling namens Joster Mareet. Er hat rote Haut, gelbe Hörner und eine heisere Stimme. Joster tut nicht viel, er hängt nur auf dem Anwesen herum und malt manchmal Porträts der Schüler.

Kurz, nachdem der Skalderang-Olivenhain eingegangen ist, tauchte er auf und riet Sythian, sein Zuhause für begabte Musiker zu öffnen. Wir haben Joster einmal erwischt, wie er mit einem kleinen grünhäutigen Dämon schwatzte. Der machte sich unsichtbar, sobald er uns sah. Joster tat, als gäbe es keinen Dämon, aber wir haben ihn gesehen.“

ÜBER DIE SCHÜLER

„Sythian hat derzeit vier Schüler. Sie wohnen im Konservatorium, aber ihre Familien besitzen große Anwesen in der nahen Stadt.

Wylie spielt Saiteninstrumente und hat eine wunderschöne Singstimme. Ihr Vater hat Geburtstag. Sie ist hingereist und wird erst in ein paar Tagen zurück sein. So bleiben noch Embry, ein talentierter Komponist und Hornist, die Flötistin Mazia und Mytchyl, der Trommel und Cembalo spielt.

Die Schüler sind alle gutmütig und freundlich.“

EIN TYPISCHER TAGESABLAUF

Wenn die Charaktere fragen, wie die Tage im Konservatorium üblicherweise ablaufen, teilen Makrele und Forelle die Informationen in der Tabelle „Zeitplan des Konservatoriums“ mit.

ZEITPLAN DES KONSERVATORIUMS

Startzeit	Aktivität
8 Uhr	Im Speisesaal (Bereich K1) im Erdgeschoss gibt es Frühstück.
9 Uhr	Sythian betreut die Proben im Musiksaal (Bereich K11) im zweiten Stock, während die Dienstboten arbeiten und Joster faulenz.
Mittag	Im Speisesaal (Bereich K1) gibt es Mittagessen.

Startzeit	Aktivität
13 Uhr	Ein Kurier bringt Sythians Post, die er in Anwesenheit von Joster in seinem Arbeitszimmer (Bereich K14) im zweiten Stock liest. Währenddessen haben die Schüler Freizeit und halten sich auf der Galerie (Bereich K4) im Erdgeschoss auf.
17 Uhr	Im Speisesaal (Bereich K1) gibt es Abendessen.
18 Uhr	Die Schüler proben eigenständig und halten sich dabei entweder in ihren Zimmern (Bereich K7) im ersten Stock oder im Musiksaal (Bereich K11) auf. Sythian schreibt Briefe in seinem Arbeitszimmer (Bereich K14) oder betet im Schrein (Bereich K5) im Erdgeschoss. Joster ist normalerweise dabei.
21 Uhr	Sythian, Joster und die Schüler versammeln sich im Speisesaal (Bereich K1), um sich Geschichten und Stadtklatsch zu erzählen, etwas zu knabbern und über Musiktheorie zu diskutieren.
Mitternacht	Sythian, Joster und die Schüler ziehen sich in ihre Privaträume zurück (Joster und die Schüler in Bereich K7 im ersten Stock, Sythian in Bereich K15 im zweiten Stock), während die Bediensteten aufräumen.

SKALDERANG-KONSERVATORIUM

Wenn die Charaktere sich dem Konservatorium auf Sichtweite nähern, beschreibe den Ort wie folgt:

Ihr erkennt das Skalderang-Konservatorium sofort: eine düstere Burg, umgeben von Reihen toter Olivenbäume. Eine lange, gerade Zufahrt aus Kopfsteinpflaster, die eine Reparatur vertragen könnte, führt durch den Hain zum Konservatorium. Vor dem Eingang bildet sie eine Schleife. Beim Abzweig der Auffahrt von der Hauptstraße hat jemand ein schlichtes Holzschild mit folgender Aufschrift aufgestellt:

„Skalderang-Konservatorium – Schule für musikalisch Begabte. Keine Touristen! Keine Hausierer! Keine Amateure!“

Im gesamten Olivenhain ist der Boden mit Dämonensekret getränkt, das auch die Olivenbäume getötet hat. Ein Charakter, der sich eine Minute Zeit nimmt, um den Boden zu untersuchen, kann mit einem erfolgreichen SG-15-Intelligenzwurf (Naturkunde) feststellen, dass er mit einer stinkenden öligen Substanz gesättigt ist, die in der Natur nicht vorkommt. Erzielt er beim Wurf mindestens eine 20, so identifiziert er die Substanz als Dämonensekret.

Wenn die Charaktere Sythian mitteilen, dass sein Olivenhain mit Dämonensekret vergiftet wurde, folgert er, dass dies Joster Mareets Werk ist, behält seinen Verdacht aber für sich. Die Erkenntnis sorgt für Bitterkeit seitens Sythian gegenüber dem Inkubus und vergiftet ihre Beziehung.

ALLGEMEINE MERKMALE

Das Skalderang-Konservatorium hat Steinmauern und ein Erdgeschoss mit Steinfliesen. Die oberen Stockwerke haben polierte Mahagoniböden und Wandtäfelungen. Die weiteren Merkmale werden in den folgenden Abschnitten zusammengefasst.

AUFZUG

Ein 1,5 Meter breiter Käfigaufzug mit Buntglasfenstern verbindet den Speisesaal im Erdgeschoss (Bereich K1) mit dem Zwischengeschoss im ersten Stock (Bereich K6) und dem Flur im dritten Stock (Bereich K13). Der Aufzug wird magisch betrieben. Eine Kreatur im Aufzug muss nur in Gemeinsprache „Erdgeschoss“, „Erster Stock“ oder „Zweiter Stock“ sagen, schon fährt der Aufzug laut ratternd an den gewünschten Ort. Er benötigt etwa sechs Sekunden, um sich von einem Stockwerk zum nächsten zu bewegen. Während der Fahrt reagiert der Aufzug nicht auf Befehle.

AUSSENBELEUCHTUNG

Die Außenwände des Konservatoriums werden nachts von goldenen *Dauerhafte-Flamme*-Zaubern beleuchtet, die gleichmäßig um den Fuß des Gebäudes verteilt sind. Tagsüber werden diese Zauber unterdrückt.

FENSTER

Die Fenster des Konservatoriums sind 1,8 Meter hoch und 90 Zentimeter breit. Ihre Bleirahmen enthalten Dutzende kleiner rautenförmiger Milchglasscheiben. Jedes Fenster hat kleine Scharniere auf einer Seite, mit denen es wie eine Tür geöffnet werden kann. Außer an heißen Tagen sind alle Fenster von innen verriegelt. Ein Charakter kann als Aktion versuchen, ein verriegeltes Fenster aufzubrechen, was ihm mit einem erfolgreichen SG-15-Stärkewurf (Athletik) gelingt, oder Diebeswerkzeug zu verwenden, um ein Fenster von außen zu öffnen, was mit einem erfolgreichen SG-15-Geschicklichkeitswurf gelingt.

INNENBELEUCHTUNG

Die meisten Innenräume des Konservatoriums werden von Tageslicht erhellt. Schüler und Bedienstete ohne Dunkelsicht verwenden Kerzen, Lampen oder Kaminfeuer, um nachts sehen zu können.

SCHORNSTEINE

Die Schornsteine des Konservatoriums wurden schon lange nicht mehr gereinigt. Ein kleiner Charakter kann versuchen, sich durch einen der Schornsteine zu zwängen, was ihm mit einem erfolgreichen SG-15-Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) gelingt. Scheitert der Wurf, so bedeutet dies, dass der Charakter nicht weiterkommt. Um am oberen Ende in einen Schornstein hinein- oder aus ihm hinauszugelangen, muss ein Charakter eine Aktion verwenden und versuchen, die steinerne Abdeckung zu entfernen. Dies gelingt ihm mit einem erfolgreichen SG-18-Stärkewurf (Athletik). Ein Charakter in gasförmiger Gestalt kann sich durch die Schornsteine bewegen, ohne diese Würfe bestehen oder die Abdeckung entfernen zu müssen.

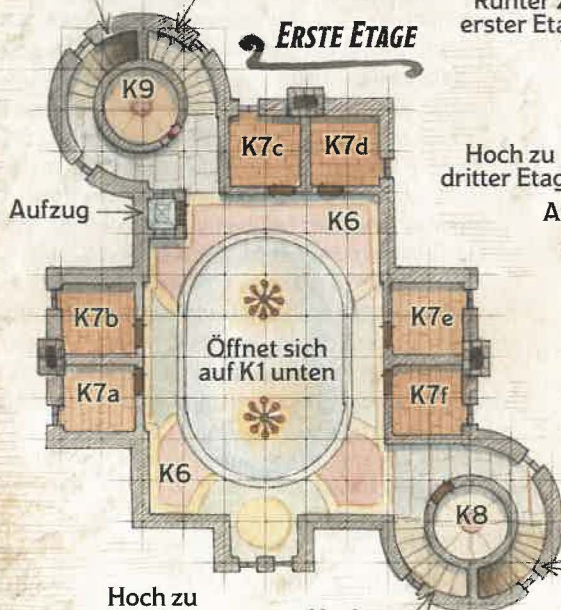
SKALDERANG-KONSERVATORIUM



Runter zum Erdgeschoss

Hoch zu zweiter Etage

ERSTE ETAGE

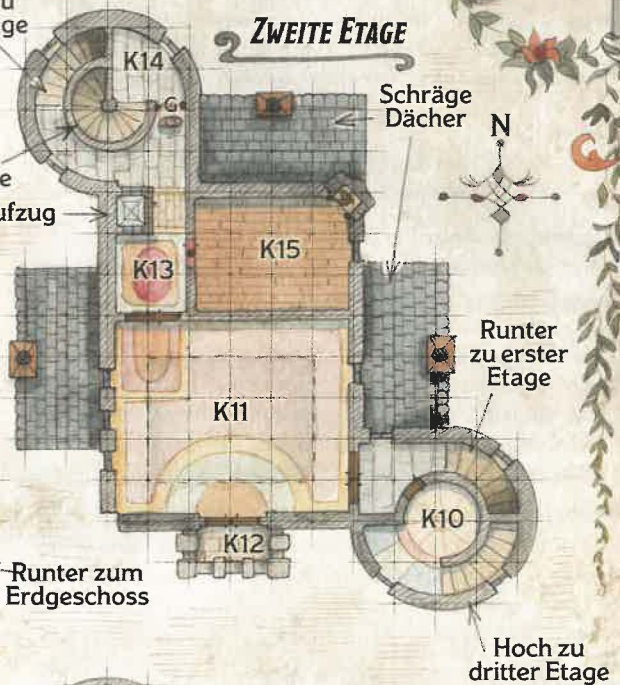


Runter zu erster Etage

Hoch zu dritter Etage

Aufzug

ZWEITE ETAGE



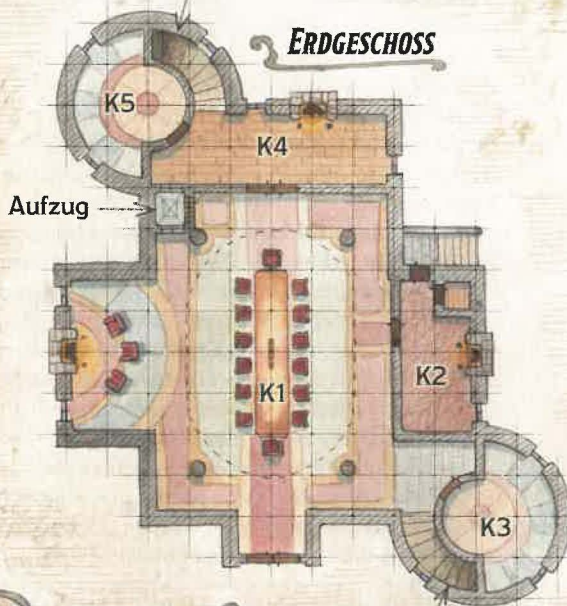
Runter zu erster Etage

Hoch zu dritter Etage

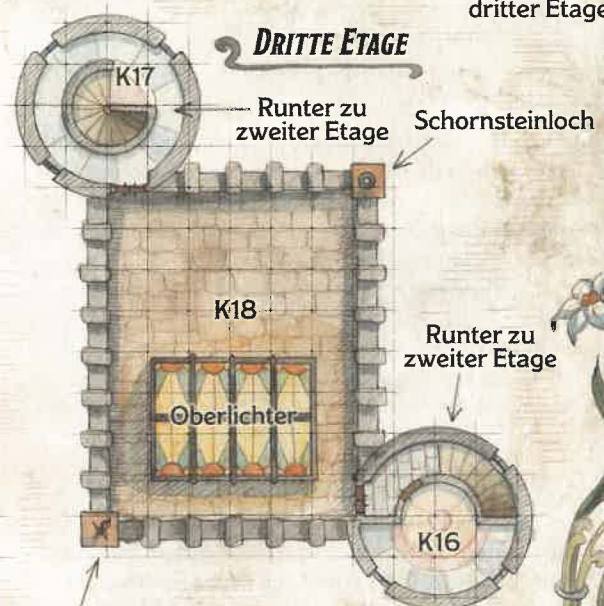
Hoch zu erster Etage

Hoch zu zweiter Etage

ERDGESCHOSS



Dritte Etage



Runter zu zweiter Etage

Schornsteinloch

Runter zu zweiter Etage

Fahnenmast

1 Quadrat = 1,5 Meter

Hoch zu erster Etage

TÜREN

Die Türen des Konservatoriums bestehen aus massiver Eiche mit eisernen Beschlägen. Verschlussene Türen sind unter der Überschrift des jeweiligen Bereichs vermerkt. Sie können mit einem Generalschlüssel geöffnet werden. Sythian hat einen Generalschlüssel, der Haushälter Vordell einen weiteren. Ein Charakter kann eine Aktion verwenden, um mithilfe von Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen SG-18-Geschicklichkeitswurf ein Türschloss zu knacken.

BEWOHNER

Sythian Skalderang wird am Ende des Abenteuers beschrieben. Seine Muse, der **Inkubus** Joster Mareet, hängt wie eine Klette an ihm und nutzt Telepathie, um heimlich mit ihm zu kommunizieren. Die anderen regulären Bewohner des Konservatoriums werden unten beschrieben.

DÄMONEN

Joster Mareet bat Graz'zt um Hilfe und erhielt diese in Form von einem **Chasme** und sechs **Quasiten**:

Chasme: Dieser große Dämon treibt sich außerhalb des Konservatoriums herum und ist normalerweise auf dem Dach (Bereich K18) anzutreffen. Er greift Feinde an, die er in der Luft, am Boden oder auf dem Balkon im zweiten Stock (Bereich K12) entdeckt.

Quasiten: Diese winzigen Dämonen spuken im Konservatorium. Sie bleiben entweder unsichtbar oder nehmen die Gestalt von Fledermäusen und riesigen Tausendfüßlern an.

Nur Sythian und Joster wissen um die Anwesenheit der Dämonen, da diese darauf achten, sich vor Schülern, Dienern und den meisten Besuchern zu verbergen. Wenn ein Dämon stirbt, löst er sich in eine Pfütze stinkenden Sekrets auf.

SCHÜLER

Sythian hat vier Schülern die Türen seines Anwesens geöffnet:

Embry Hale (chaotisch gut) ist ein lauter 17-jähriger Mensch, der verblüffend gut Horn spielt. Er komponiert auch eigene Lieder und Texte und hält sie auf Pergament fest. Er will Barde und Abenteurer werden, hat aber nicht den Mut, es seinen Eltern zu sagen, die so ein niederes, gefährliches Dasein bei ihrem Sohn niemals tolerieren würden.

Mazia Foulard (rechtschaffen gut) ist 20 Jahre alt und Tiefling. Sie hat den anderen Schülern die Zeichensprache beigebracht, die sie mit ihrer tauben Großmutter gesprochen hat. Mazia kann mehrere Instrumente spielen. Am liebsten spielt sie Querflöte. Sie hält Sythian für keinen besonders fähigen Lehrer, mag und respektiert ihre Mitschüler aber sehr.

Mytchyl Dwyer (neutral gut) ist ein 13-jähriger Mensch, der ohne Beine auf die Welt kam. Er bewegt sich mit einem goldverzierten Rollstuhl. Seine mangelnde Disziplin bei der Musik veranlasste seine Eltern, ihn ans Skalderang-Konservatorium zu schicken.

Anfangs war er unglücklich, erwärmte sich aber schnell für die anderen Schüler und vergöttert insgeheim Embry. **Wylie van Timmel** (rechtschaffen gut) ist 16 Jahre alt und ein Mensch. Sie kommt aus einem liebevollen Elternhaus und führt ein privilegiertes Leben. Von ihr wird Großes erwartet, und sie hat vor, sich einen Namen zu machen. Sie ist nicht da, als die Charaktere eintreffen, und wird erst in einigen Tagen zurückkehren.

Sollten ihre Spielwerte erforderlich werden, sind die Schüler unbewaffnete und ungerüstete **Adelige** mit einer besonderen Fertigkeit: Auftreten +7. Die Schüler sind freundlich, laufen aber schreiend davon und versuchen, sich zu verstecken, wenn sie plötzlich mit Eindringlingen konfrontiert werden. Sie kooperieren mit niemandem, der Sythian feindlich gesinnt ist, bis ihnen dessen wahres Gesicht offenbart wird.

Embry, Mazia und Mytchyl haben die Halblinge Makrel und Forell gesehen, wie diese Sythian eine Mandoline gebracht haben, und sie wissen, was Sythian mit dem Instrument vorhat. Sie denken, dass er das Instrument rechtmäßig beschafft hat, und ahnen nicht, dass es aus einem Grab geraubt wurde. Wenn sie von dem Grabraub erfahren, weisen die drei Schüler den Haushälter an, ihre Sachen zu packen, und verlassen das Konservatorium sofort.

Sythian kann sich den Verlust seiner Schüler nicht leisten. Wenn die Charaktere also drohen, den Zöglingen vom Grabraub oder seinem Umgang mit Dämonen zu erzählen, gibt er das Instrument heraus, damit die Charaktere schweigen.

BEDIENSTETE

Sythian beschäftigt ständig zwei Bedienstete, beide **Gemeine**:

Merl (rechtschaffen gut) ist ein 83-jähriger Zwerg, außerdem Koch. Er hat einen ordentlich getrimmten Bart und ein heiteres Gemüt. Mit den Schülern hat er abgesehen vom einen oder anderen Scherz nicht viel zu tun. Merl war schon vor Sythians Geburt eine feste Größe im Skalderang-Anwesen und verliert über niemanden ein unfreundliches Wort – außer über Joster Mareet, bei dem er argwöhnt, dass dieser nichts Gutes im Schilde führt.

Vordell (rechtschaffen neutral) ist ein griesgrämiger 50-jähriger menschlicher Haushälter mit schwarzgrauer Mähne, die er zum Pferdeschwanz gebunden trägt. Er hat einen Generalschlüssel für alle Türen im Konservatorium. Wenn er woanders eine Anstellung fände, würde Vordell Sythian sofort verlassen. Es gefällt ihm nicht, dass Sythian Dämonen verehrt, aber er behält seine Vorbehalte für sich. Josters unsichtbare Quasiten plagen Vordell, indem sie Dinge beschmutzen oder zerbrechen, die Vordell dann wieder in Ordnung bringen muss. Der Haushälter weiß nicht, wer oder was für diese unerklärlichen Schlamassel verantwortlich ist.

Die Bediensteten sind Gästen gegenüber gleichgültig und Einbrechern feindlich gesinnt. Pflicht und Loyalität hindern sie daran, mit Eindringlingen freiwillig zusammenzuarbeiten.

DIE DIREKTE HERANGEHENSWEISE

Sythian mag zwar keine unangekündigten Gäste im Konservatorium, hat aber genug Anstand, sich kurz mit ihnen zu unterhalten. Charaktere, die an die Vordertür klopfen oder anderweitig ihre Anwesenheit kundtun, werden von Vordell oder einem der Schüler begrüßt und in Bereich K1 geführt, wo sie auf Sythian und Joster warten sollen, die sie dann befragen. Geschieht dies nachts, findet Sythian die Störung doppelt ärgerlich, und Charismawürfe, die ausgeführt werden, um ihn zu beeinflussen, sind im Nachteil.

„NEHMT IHR NEUE SCHÜLER AUF?“

Ein Charakter, der Barde ist oder so tut, kann Sythian ersuchen, ihn als Schüler am Skalderang-Konservatorium aufzunehmen. Er muss dazu zeigen, dass er sich Sythians Unterweisung leisten kann (indem er einen Schatz im Wert von mindestens 250 GM zeigt), und dann muss er Sythian beeindrucken, indem er ein Musikinstrument spielt und einen SG-20-Charismawurf (Auftreten) besteht. Scheitert der Wurf, so äußert Sythian ätzende Kritik an den musikalischen Fähigkeiten des Charakters, ehe er die Charaktere unverrichteter Dinge fortschickt. Er überlegt es sich allerdings, wenn die Charaktere ihn mit mindestens 500 GM bestechen. Bei einem erfolgreichen Wurf oder nach entsprechender Bestechung erlaubt Sythian dem angehenden Schüler (und nur diesem), vor Ort zu übernachten, und trägt Vordell auf, ein Zimmer für ihn vorzubereiten (Bereich K7d).

„HER MIT DER MANDOLINE, SONST PASSIERT WAS!“

Wenn die Charaktere ihre Audienz bei Sythian nutzen, um die „Goldene Axt“ zu verlangen, lacht Sythian hochmütig und befiehlt ihnen, sofort zu verschwinden. Wenn die Charaktere sich weigern, fliehen Sythian und Joster in den Bereich K15. Dort schnappt Sythian sich die „Goldene Axt“ und versucht, mit ihrem *Fliegen*-Zauber aus dem Fenster zu entkommen, während Joster sich auf eigene Faust davonmacht.

„WIR SIND SCHULDENEINTREIBER.“

Sythian ist bei verschiedenen Kredithaien und Banken verschuldet. Charaktere, die behaupten, eine dieser Personen oder Institutionen zu repräsentieren, müssen einen SG-15-Charismawurf (Täuschen) bestehen, um Sythian zu überzeugen, dass sie die sind, als die sie sich ausgeben. Wenn der Wurf bei mindestens einem Charakter scheitert, schöpft Sythian Verdacht (siehe „Sythians Verdacht“ unten).

Fällt Sythian dagegen auf die Charaktere herein, und diese verlangen eine Zahlung von höchstens 200 GM, so holt Sythian die Summe aus seinem Arbeitszimmer (Bereich K14), während Joster die Charaktere im Auge behält. Nach der Zahlung schickt Sythian die Charaktere weg. Verlangen die Charaktere mehr als 200 GM oder etwas anderes als Münzen, schöpft Sythian Verdacht (siehe unten).

WO IST DIE MANDOLINE?

Die „Goldene Axt“ befindet sich in Sythians Gemach (Bereich K15). Wenn schon mindestens ein Spieler dieses Abenteuer abgeschlossen hat, kannst du die Mandoline auch an einen anderen Ort im Konservatorium verlegen.

Sythians Verdacht: Wenn Sythian misstrauisch wird, ob die Schuldeneintreiber wirklich echt sind, unterhält er sich lange genug mit ihnen, dass Joster „die Zahlung holen“ kann. Der Inkubus treibt die Dämonen in den Bereichen K4, K11 und K18 zusammen und kehrt dann mit ihnen zurück, um die Besucher zu beseitigen. Wenn der Kampf ausbricht, zieht Sythian sich in sein Gemach (Bereich K15) zurück und holt sich die „Goldene Axt“. Holen die Charaktere ihn ein, versucht er, mit dem *Fliegen*-Zauber der Mandoline aus dem Fenster zu entkommen.

KONSERVATORIUM: ORTE

Folgende Orte sind auf Karte 7.2 des Skalderang-Konservatoriums vermerkt:

K1: SPEISESAAL

Nachts ist die Flügeltür nach Süden von innen verriegelt.

In diesem Saal steht mittig ein großer Esstisch mit hochleh-nigen Holzstühlen. Über ihm hängen zwei Kronleuchter mit Wachskerzen. Der Saal wird in einer Höhe von 4,5 Metern von einem hölzernen Zwischengeschoss umfasst, das über einen Käfigaufzug in einer der Ecken erreicht werden kann. Westlich des Speisesaals befindet sich eine gemütliche Nische mit Kamin, drei Sesseln und einer Anrichte. Über dem Kaminsims hängt ein gerahmtes Porträt von zwei wohlgekleideten, streng wirkenden Tieflingen mittleren Alters, einem untersetzten Mann und einer großen, dünnen Frau. An den Wänden ringsum hängen zahlreiche kleinere Gemälde, die meist junge Menschen darstellen.

Tagsüber treffen die Charaktere hier wahrscheinlich auf den Haushälter Vordell (**Gemeiner**), der den Tisch deckt oder sauberes Geschirr in die Anrichte verräumt. Je nach Tageszeit könnten die Charaktere hier auch **Sythian Skalderang** (siehe Ende des Abenteuers), Joster den **Inkubus** in Tiefling-Gestalt sowie Schüler treffen (siehe Tabelle „Zeitplan des Konservatoriums“).

Kronleuchter: Die Kronleuchter lassen sich über einfache Flaschenzugmechanismen vom Zwischengeschoss (Bereich K6) anheben und absenken.

Bilder: Das Gemälde über dem Kaminsims zeigt Vexxis und Alyrria, Sythian Skalderangs Eltern. Die kleineren Porträts im Raum wurden von Joster gemalt und stellen Sythians vergangene und gegenwärtige Schüler dar.

K2: KÜCHE UND SPEISEKAMMER

Im Kamin dieser unordentlichen Küche hängt ein großer Kessel. Die robusten Arbeitsfläche sind passend für einen Zwerg und stehen mit praktischen Utensilien voll. In der Ecke steht ein Vorratsschrank. Daneben befindet sich eine Tür, die nach draußen führt.

Merl, der Koch (Zwerg, **Gemeiner**), arbeitet hier von sechs Uhr früh bis um Mitternacht. Wenn er bedroht wird, greift er zum Nudelholz (werte es als Keule) und verteidigt sich damit.

Die Tür wird hauptsächlich bei Lebensmittellieferungen genutzt und ist nachts von innen verriegelt.

K3: PERSONALTRAKT

Dieser Raum enthält drei doppelstöckige Etagenbetten, von denen derzeit eines genutzt wird. In einer Ecke steht ein Waschbecken.

Merl, der Koch, beansprucht die untere Pritsche. Der Haushälter Vordell schläft auf der oberen Pritsche.

Schätze: Jeder Bedienstete hat einen Spind für seine persönlichen Dinge und seine Einnahmen. Charaktere, die die beiden Spinde leeren, finden insgesamt 8 GM, 55 SM und 62 KM. Merls Spind enthält außerdem eine Elfenbeinpfeife (25 GM), einen Handspiegel mit Rahmen aus Elektrum (25 GM) und eine kleine versilberte Schere (10 GM), mit der er sich den Bart stutzt.

K4: GALERIE

In dieser schmalen Kammer sind mehrere Sessel arrangiert. Die Wände sind mit jagdtrophäen und Armbrüsten geschmückt. Leere Haken und helle Rechtecke markieren die Stellen an den Wänden, an denen einst Gemälde hingen. In der Südwest-Ecke neben einer Tür steht ein ausgestopfter Wolf, dessen glasiger Blick auf eine Steintreppe nach oben gerichtet ist.

Hier verbringen Sythians Schüler zwischen 13 und 17 Uhr ihre Freizeit. Drei **Quasiten** lungern beim ausgestopften Wolf herum und nutzen ihre Unsichtbarkeitsaktion, um ungesehen zu bleiben. Sie greifen Charaktere an, die versuchen, in Bereich K5 vorzudringen.

Die fehlenden Gemälde wurden auf Auktionen verkauft, um einen Teil von Sythians Schulden zu begleichen. Zur übrigen Dekoration gehören drei leichte und drei schwere Armbrüste (alle funktionieren, es fehlt aber die Munition), die an den Wänden befestigt sind, sowie ein Hirschkopf über einem Kamin.

K5: SCHREIN (VERSCHLOSSEN)

Diesen Raum dürfen Schüler und Gäste nicht betreten, weshalb Sythian die Tür abschließt.

Sythians Vater Vexxis hat Götter der Jagd und der Ernte verehrt. Nach seinem Tod wurde dieser Raum nicht mehr genutzt, bis Joster Mareet auftauchte und Sythian überzeugte, ihn leerräumen und den Schrein zur Verehrung von Graz'zt umzufunktionieren. Nur der Haushälter Vordell darf ihn außer Sythian und Joster betreten.

Dunkle Vorhänge hängen vor den Fenstern dieses Raums, der wie eine ehemalige Kapelle wirkt. Allerdings ist der größte Teil der Dekorationen verschwunden, und die Nischen und Sockel sind leer. Eine Dämonenhand aus Stein ragt aus dem Boden und hält eine Feuerschale mit 90 Zentimetern Durchmesser. Die Hand hat nicht fünf Finger, sondern sechs.

Die Steinhand geht nahtlos in den Boden über. Werden ein paar Tropfen humanoiden Bluts in die Feuerschale gegeben, brennen die Kohlen zischend violett, und öliger violetter Rauch steigt auf, der nach Innereien riecht. Wenn Sythian die Flamme beschwört und mit ihr spricht, antwortet sie ihm mit Graz'zts Flüsterstimme, sofern der Dämonenfürst in Gesprächsstimmung ist.

Ein Charakter, der die Feuerschale untersucht und der einen SG-17-Intelligenzwurf (Religion) besteht, erkennt, dass hier Anbeter von Graz'zt mit dem Dämonenfürsten kommunizieren, der ein Blutopfer verlangt. Ein Charakter kann als Aktion etwas eigenes Blut in das Becken tropfen und ein Gebet zu Graz'zt sprechen. Dabei besteht ein Risiko von zehn Prozent, den Dämonenfürsten zu verstimmen, der dann vier **Schattendämonen** im Raum erscheinen und angreifen lässt. Diese Dämonen kehren nach zehn Minuten in den Abyss zurück. Wenn sie getötet werden, verschwinden sie sofort. (Graz'zt spricht nur zu denen, die er seiner Aufmerksamkeit für würdig erachtet. Die Charaktere gehören nicht dazu.)

K6: ZWISCHENGESCHOSS

Dieses hölzerne Zwischengeschoss umgibt den Speisesaal in einer Höhe von 4,5 Metern. Die Raumdecke befindet sich weitere 4,5 Meter darüber. Zwei Kronleuchter hängen an Seilen. Deren Enden sind um Haken gewunden, die am Geländer verschraubt wurden. Ein Leuchter hängt im Norden, der andere im Süden.

Das Zwischengeschoss knarrt laut, wenn es betreten wird. Geschicklichkeitswürfe auf Heimlichkeit, die erfolgen, um das Zwischengeschoss unbemerkt zu betreten, sind im Nachteil.



JOSTER MAREET KONSPIRIERT MIT DREI QUASITEN, DARUNTER EINER IN TAUSENDFÜSSLER- UND EINER IN FLEDERMAUSGESTALT.

K7: SCHÜLERZIMMER

Die Schüler proben manchmal von 18 bis 21 Uhr in ihren Zimmern. Alle Schüler halten sich von Mitternacht bis kurz vor 8 Uhr in ihren Zimmern auf (siehe Tabelle „Zeitplan des Konservatoriums“).

Jedes Schülerzimmer enthält ein Einzelbett, eine Kommode, ein Waschbecken, einen Nachttopf und einen Eisenofen mit Krallenfüßen und Ofenrohr, welches mit dem nahen Schornstein verbunden ist. An der Innenseite der Tür ist ein Spiegel angebracht. Weitere Merkmale der einzelnen Zimmer sind nachfolgend zusammengefasst:

K7a: Wylies Zimmer: Auf der Kommode liegt eine hölzerne Kiste mit einer wunderschön gearbeiteten Leier (250 GM), die Wylie van Timmel gehört.

K7b: Josters Zimmer: Joster hat dieses freie Zimmer belegt und nutzt es vor allem als Atelier, um Porträts von neuen Schülern zu malen. (Diese Gemälde gelangen schließlich an die Wände von Bereich K1.) Am Fenster steht eine hölzerne Staffelei, und eine Sammlung von Farben und Pinseln liegt auf der Fensterbank. Drei frische Leinwände auf Holzrahmen lehnen am Standfuß der Staffelei.

K7c: Mytchyls Zimmer: Wenn Mytchyl Dwyer sich hier aufhält, liegt er auf dem Bett, sein Rollstuhl steht in Reichweite. Die Wand über dem Kopfende wird von drei aus Treibholz geschnitzten Singvögeln geziert.

K7d: Extrazimmer: Dieses Zimmer wird derzeit nicht genutzt.

K7e: Mazias Zimmer: Mazia Foulard bewahrt ein Tagebuch und ein kleines Lederetui unter dem Kopfkissen auf. Der Koffer enthält eine exquisit gearbeitete Silberflöte (250 GM), die Mazias Großmutter ihr geschenkt hat.

K7f: Embrys Zimmer: In dieses Zimmer ziehen die Essensdünste aus der Küche hinein. Embry Hale hat sich ein gerahmtes Gemälde mit der Silhouette eines trompetenspielenden Satyrs (25 GM) an die Wand gehängt. Unter Embrys Matratze sind eine hölzerne Pfeife und ein Beutel Pfeifentabak versteckt.

K8: BAD

Auf einem Regal über einer Reihe leerer Haken neben der Tür sind frische Handtücher aufgestapelt. Aus der gegenüberliegenden Wand ragt ein trichterförmiger Duschkopf, darunter befindet sich ein eiserner Drehknopf.

Hier duschen die Bediensteten jeden Abend nach getaner Arbeit, die Schüler hingegen morgens vor dem Frühstück.

Wird er bedient, so strömt warmes Wasser aus dem Duschkopf. Es wird magisch erzeugt und verschwindet durch Abflüsse im Boden.

K9: SYTHIANS BAD (VERSCHLOSSEN)

Hier duscht Sythian morgens vor dem Frühstück. Der Raum entspricht dem Bad in Bereich K8.

K10: WASCHRAUM

In diesem Zimmer steht das Fenster einen Spalt offen, um frische Luft hereinzulassen. Feuchte Handtücher und Kleidungsstücke hängen an Holzständern. Aus einer Wand ragt ein Wasserhahn neben einem Regal mit Seifenstücken. Unter dem Hahn steht ein Zuber mit Waschbrett.

Durch Drehen des Hahns an der Wand fließt magisch erzeugtes heißes Wasser in den Zuber. Dieser hat unten eine Abflussschraube.

K11: MUSIKSAAL

Dieser geräumige Saal enthält mehrere große Instrumente wie eine Harfe, ein Cembalo, ein Klavier, ein Cello und drei Pauken. Tragbare Instrumente – Geigen, Ukulelen, Akkordeons, Dudelsäcke, Lauten, Leiern, Oboen, Messinghörner und Trommeln – ruhen auf gepolsterten Stühlen, die kreisförmig im Raum verteilt sind. Acht rechteckige Oberlichter aus Buntglas verleihen der Kammer etwas Kathedralenhaftes. Handgeschnitzte Tafeln in den drei Doppeltüren des Raums zeigen fröhliche Tanzszenen.

Sythian Skalderang (siehe Ende des Abenteuers) hält sich hier von 9 bis 12 Uhr mit seinen Schülern auf. Diese proben hier außerdem oft zwischen 18 und 21 Uhr ohne Unterweisung.

Drei **Quasiten** lauern unter Stühlen und nutzen ihre Unsichtbarkeitsaktion, um sich zu verstecken. Sie greifen jeden Eindringling an, der eines der Instrumente an sich nimmt oder darauf spielt.

Instrumente: Sythian könnte den größten Teil seiner Schulden durch den Verkauf seiner beeindruckenden Sammlung von Musikinstrumenten begleichen, aber er weigert sich.

K12: AUSSENBALKON

Ein steinerner Wehgang umschließt diesen Balkon über dem Haupteingang.

Der **Chasme** auf dem Dach (Bereich K18) schleicht die Außenwand hinunter, um Charaktere auf diesem Balkon anzugreifen. Vom Balkon bis zum Boden sind es neun Meter.

K13: KORRIDOR

In einer Nische am nördlichen Ende dieses Korridors steht eine leere Rüstung, deren Helm am Käfigaufzug vorbei auf die Doppeltür am anderen Ende des Korridors starrt.

Der Aufzug fährt nicht höher als bis zu diesem Korridor.

Geheimtür mit Falle: Hinter der Rüstung verbirgt sich eine Geheimtür, die als Teil der holzgetäfelten Wand getarnt ist. Ein Charakter kann die Geheimtür entdecken, wenn er die Wand untersucht und einen SG-14-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht. Bei einem Erfolg wird auch eine Glyphe an der Geheimtür schwach sichtbar – ein klares Anzeichen des Zaubers *Glyphe des Schutzes*. Nur Sythian kann die Tür öffnen, ohne die Glyphe auszulösen. Wenn die Glyphe ausgelöst wird, erleidet jede Kreatur im einem kugelförmigen Bereich um die Rüstung mit einem Radius von drei Metern den Effekt eines *Zerbers-ten-Zaubers* (Zauberrettungswurf-SG 14). Der Zauber lässt auch die Rüstung in Stücke fallen und alarmiert Sythian und Joster in Bereich K15, sofern sie dort sind. Wenn der Zauber ausgelöst wurde, ist die Falle an der Geheimtür nicht mehr aktiv.

Diese ist dann offen und führt in Bereich K14.

K14: SYTHIANS ARBEITSZIMMER

An der Westwand dieses Arbeitszimmers steht ein unverschlossener Rolltisch. Dem dazugehörigen Stuhl wurde ein großes S in die Rückenlehne geschnitzt. Neben dem Schreibtisch führt eine Wendeltreppe aus Holz nach oben.

Zwischen 13 und 17 Uhr hält sich **Sythian Skalderang** (siehe Ende des Abenteuers) hier auf, liest und schreibt Briefe und prüft Bewerbungen von Familien junger Hoffnungsträger, die von seiner Unterweisung profitieren möchten. Während Sythian hier ist, nimmt Joster der **Inkubus** seine wahre Gestalt an und schaut Sythian über die Schulter.

Schätze: Der Schreibtisch ist mit Federkielen, Tintenfassern, Kerzen, Wachssiegeln und Pergamentblättern überfüllt. Es dauert eine Minute, den Tisch gründlich zu durchsuchen und eine kleine Holzkassette mit 270 GM, 165 SM und 89 KM zu finden.

K15: SYTHIANS GEMACH (VERSCHLOSSEN)

Dieses Zimmer enthält ein Himmelbett und weiteres Mobiliar wie einen Eckkamin, flankiert von steing geschnitzten Jagdhunden. Am Fußende des Bettes steht ein großer Koffer.

Sythian Skalderang (siehe Ende des Abenteuers) hält sich von Mitternacht bis 8 Uhr hier auf.

Koffer mit Falle: Ein Charakter, der den Koffer untersucht und einen erfolgreichen SG-14-Intelligenzwurf (Nachforschungen) ausführt, entdeckt eine schwach sichtbare Glyphe auf dem Deckel – ein klares Anzeichen des Zaubers *Glyphe des Schutzes*. Wenn eine andere Kreatur als Sythian den Koffer öffnet, wird der Zauber ausgelöst und zielt mit einem *Einflüsterung-Zauber* (Zauberrettungswurf-SG-14) auf diese Kreatur. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf widersteht die Kreatur dem Zauber.

Anderenfalls ist die Kreatur gezwungen, den Raum mit leeren Händen zu verlassen, und kann acht Stunden lang (Dauer des Zaubers) nicht zurückkehren. Wenn die Glyphe ausgelöst wurde, kann der Koffer sicher geöffnet werden.

Schätze: Der Koffer enthält neben persönlichen Dingen und Kleidungsstücken von geringem Wert auch das *Bardeninstrument* (Canaith-Mandoline) aus Froderic Pfeilwilds Grab.

K16: DACHBODEN

Der staubige Dachboden beherbergt alte Möbel unter dicken grauen Schichten.

Charaktere, die mindestens eine Minute damit verbringen, den Dachboden zu durchsuchen, finden zwei lebensgroße Kleiderpuppen aus Holz: Eine trägt ein grünes Hochzeitskleid, die andere ein weißes Trauerkleid. Die beiden Kleider gehörten Sythians Mutter. Sie finden auch eine Holztruhe mit Vorhängeschloss. Der Schlüssel ist verschwunden, aber ein Charakter kann eine Aktion verwenden, um das Schloss mithilfe von Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen SG-18-Geschicklichkeitswurf zu knacken.

Schätze: In der Truhe befindet sich eine flache, in Leder gewickelte Holzkassette, in deren Deckel zwei Hirsche geschnitzt sind, die gerade die Geweihe ineinander verhakt haben. In der Kassette sind sechs *Armbrustbolzen +2* enthalten. Sythian weiß nichts von diesen Gegenständen und würde nicht bemerken, wenn sie gestohlen würden.

K17: BIBLIOTHEK (VERSCHLOSSEN)

Zwischen den Fenstern dieses muffigen Turmdachgeschosses stehen leere Bücherregale.

Sythian hat die Büchersammlung seiner Familie verkauft, um Schulden zu begleichen. Eine Tür führt auf das Dach (Bereich K18), sie ist jedoch verschlossen.

K18: DACH

Ein 90 Zentimeter hoher Zinnenwall umschließt dieses Dach. An einer Ecke des Zinnenwalls befindet sich ein Fahnenmast mit einem schwarzen Wimpel, der einen goldenen Olivenbaum zeigt. In der Ecke gegenüber ragt ein Schornstein auf. In jeden Turm führt eine Eichentür.

Ein 1,5 Meter breiter Laufweg umschließt eine konvexe Struktur aus acht großen Buntglasfenstern in Bleirahmen. Jedes Oberlicht ist ein Kunstwerk und jeweils so geformt und gefärbt, dass es einer auf- oder untergehenden Sonne gleicht.



CANAITH-MANDOLINE.

Vom Dach bis zum Boden sind es 13,5 Meter.

Ein **Chasme** bewacht diesen Bereich, sofern er nicht bereits anderswo bekämpft und getötet wurde. Nach deinem Ermessen könnte der Dämon über einer der Türen sitzen und sich auf Eindringlinge stürzen, die aus einem der Türme kommen.

Fahnenmast: Der Fahnenmast in der Südwest-Ecke besteht aus Metall und ist robust genug, um Charaktere zu tragen, die sich an einer Wand oder durch ein Dachfenster herunterlassen wollen.

Oberlichter: Die acht Oberlichter sind große Gegenstände, besitzen einen RK von 13, 5 Trefferpunkte sind gegen Gift- und psychischen Schaden immun. Anstatt ein komplettes Oberlicht zu zertrümmern, kann ein Charakter eine Aktion ausführen, um eine der einzelnen Scheiben zu zerbrechen oder auszuhebeln. Dadurch entsteht ein Loch, das groß genug ist, um hindurchzuschlüpfen. Der Boden von Bereich K11 liegt 4,5 Meter unter den Oberlichtern.

DEN ORT DES GESCHEHENS

VERLASSEN

Wenn die Charaktere das Konservatorium mit der „Goldenen Axt“ verlassen, und der **Chasme** in Bereich K18 noch lebt, stößt er herab und greift die Charaktere an, ehe sie zu weit fort sind. Sein Ziel besteht darin, die Mandoline ins Konservatorium zurückzubringen. Immerhin bedeutet sie für Sythian die Möglichkeit, die Schirmherrschaft von Wylie van Timmels Familie zu erlangen.

Du kannst diesen letzten Kampf gefährlicher machen, indem du sie um einen weiteren **Chasme** oder einen **Barlgura** ergänzt.

ABSCHLUSS

Sobald die „Goldene Axt“ sicher im Besitz der Charaktere ist, müssen sie entscheiden, ob sie sie für sich behalten (dann endet das Abenteuer jetzt) oder sie ihrem rechtmäßigen Besitzer zurückgeben (siehe „Zurück ins Grab“ unten).

ZURÜCK INS GRAB

Wenn die Charaktere die „Goldene Axt“ zu Frody Pfeilwild zurückbringen, lies Folgendes vor:

Froderic Pfeilwild entlockt den Saiten der Mandoline eine fröhliche Melodie. Unterdessen verbreitet sich die Nachricht von eurer Rückkehr wie ein Lauffeuer in Kröthops. Alle kommen herbei, um euch zu begrüßen, sogar Ehrenbürgermeisterin Jenna Bohn, die zufrieden grunzt. Frody entschuldigt sich bei allen für den Ärger, den er verursacht hat, und sagt, er freue sich darauf, in sein Grab zurückzukehren. Seine Worte werden mit Jubel, aber auch mit Tränen quittiert.

Ein Schreiner namens Luth Fulcher (Vater des Aufwieglers Ebbin Fulcher) bietet an, Frodys Sarg zu reparieren, was nicht länger als ein paar Stunden dauern sollte. Während Frody wartet, spielt er seine Lieblingsstücke für ein begeistertes Publikum vor dem Linken Stiefel. Wenn es unter den Charakteren einen Barden oder eine andere musikalische Person gibt, schlägt Frody ein Duett vor. Willigt der Charakter ein, belohne ihn mit Inspiration.

Ganz Kröthops nimmt an Frodys zweiter Beerdigung teil, die du wie folgt zusammenfassen kannst:

Nachdem Frody in die Erde zurückgekehrt ist, stehen die Einwohner von Kröthops mit ihren Strohhüten um sein Grab – ein lokaler Brauch, wie ihr vermutet – und singen eine ernste Hymne. Ein kleines Mädchen legt eine winzige Blume auf das Grab des toten Barden, bevor es in die Arme seiner weinenden Eltern zurückkehrt. Als sich die Versammlung auflöst, klopfen die Einheimischen euch auf die Schulter und gratulieren euch zu eurer guten Arbeit.

FÜR DEN GOLDENEN TRESOR

Wenn die Charaktere für den Goldenen Tresor arbeiten, bietet ein Repräsentant der Organisation den Charakteren einen seltenen magischen Gegenstand ihrer Wahl dafür, dass sie Frody die Canaith-Mandoline wiedergebracht haben (sofern du ihrer Wahl zustimmst). Die Belohnung wird den Charakteren ein oder zwei Tage nach Frodys Wiederbestattung geliefert.

SYTHIAN SKALDERANG

Sythian Skalderang wurde vom Dämonenfürsten Graz'zt gesegnet. Graz'zts Gabe an Sythian manifestiert sich auf verschiedene Arten – einschließlich Sythians Fähigkeit, dämonisches Gewisper zu beschwören, um Gegnern die Gedanken zu verwirren.

Als Sythian klein war, ging er mit seinem Vater auf die Jagd. Da griff eine Riesenkröte an und verschlang Sythian. Sein Vater tötete das Monster und befreite ihn, aber Sythian hat noch heute Angst vor Fröschen und Kröten.

Sythians Eltern hofften, dass er dank seines Interesses an Musik zu einem außergewöhnlichen Musiker werden würde. Leider wurde er trotz mehrerer renommierter Lehrer nur ein mittelmäßiger. Jahre später verübelte Sythian ihnen diese Bemühungen, da seine Ausbildung ihm hohe Schulden eingebrockt hatte. Jetzt, da seine Eltern tot sind, will er den Nachlass pflegen und alles tun, um zu behalten, was ihm geblieben ist.

Sythian hat sich auf die „Goldene Axt“ eingestimmt, damit er die Eigenschaften der Canaith-Mandoline erlernen und einsetzen kann. Obwohl er hofft, mit der „Goldenen Axt“ die Gunst und finanzielle Unterstützung der van Timmels zu erlangen, würde Sythian eher das Instrument aufgeben, als dass seine Schüler zu Schaden kommen, da sein Ruf und sein finanzieller Erfolg von ihrem Wohlergehen abhängen. Er gibt das Instrument sofort auf, um sich zu retten.

Sythian ist ein ungeduldiger, anspruchsvoller Lehrer, der seinen Schülern einen strengen Zeitplan vorgibt. Sein beinerer Dirigentenstab dient gleichzeitig als Zauberfokus.



SYTHIAN SKALDERANG

Mittelgroßer Humanoide (Barde, Tiefling), chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (Graz'zts Gabe)

Trefferpunkte 99 (18W8+18)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Rettungswürfe Ges +5, Wei +3

Fertigkeiten Arkane Kunde +5, Auftreten +6, Täuschen +6

Schadensresistenzen Feuer

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Übungsbonus +3

Angst vor Fröschen und Kröten: Sythian hat Angst, solange er sich innerhalb von sechs Metern von Fröschen oder Kröten (jeglicher Größe) befindet, die er sehen kann.

Graz'zts Gabe: Sythians RK enthält seinen Charisma-Modifikator.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Sythian führt zwei Angriffe mit einem vergifteten Kurzsword oder vergifteten Wurfpeil aus und setzt Geflüster von Azzagrat ein.

Vergiftetes Kurzsword: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 5 (1W6+2) Stichschaden plus 5 (1W10) Giftschaden.

Vergifteter Wurfpeil: Fernkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 6/18 m, ein Ziel. Treffer: 4 (1W4+2) Stichschaden plus 5 (1W10) Giftschaden.

Geflüster von Azzagrat: Jede Kreatur in einem Würfel mit einer Kantenlänge von 4,5 Metern um Sythian muss einen SG-14-Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet die Kreatur 18 (4W8) psychischen Schaden und ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs kampfunfähig. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und ist nicht kampfunfähig.

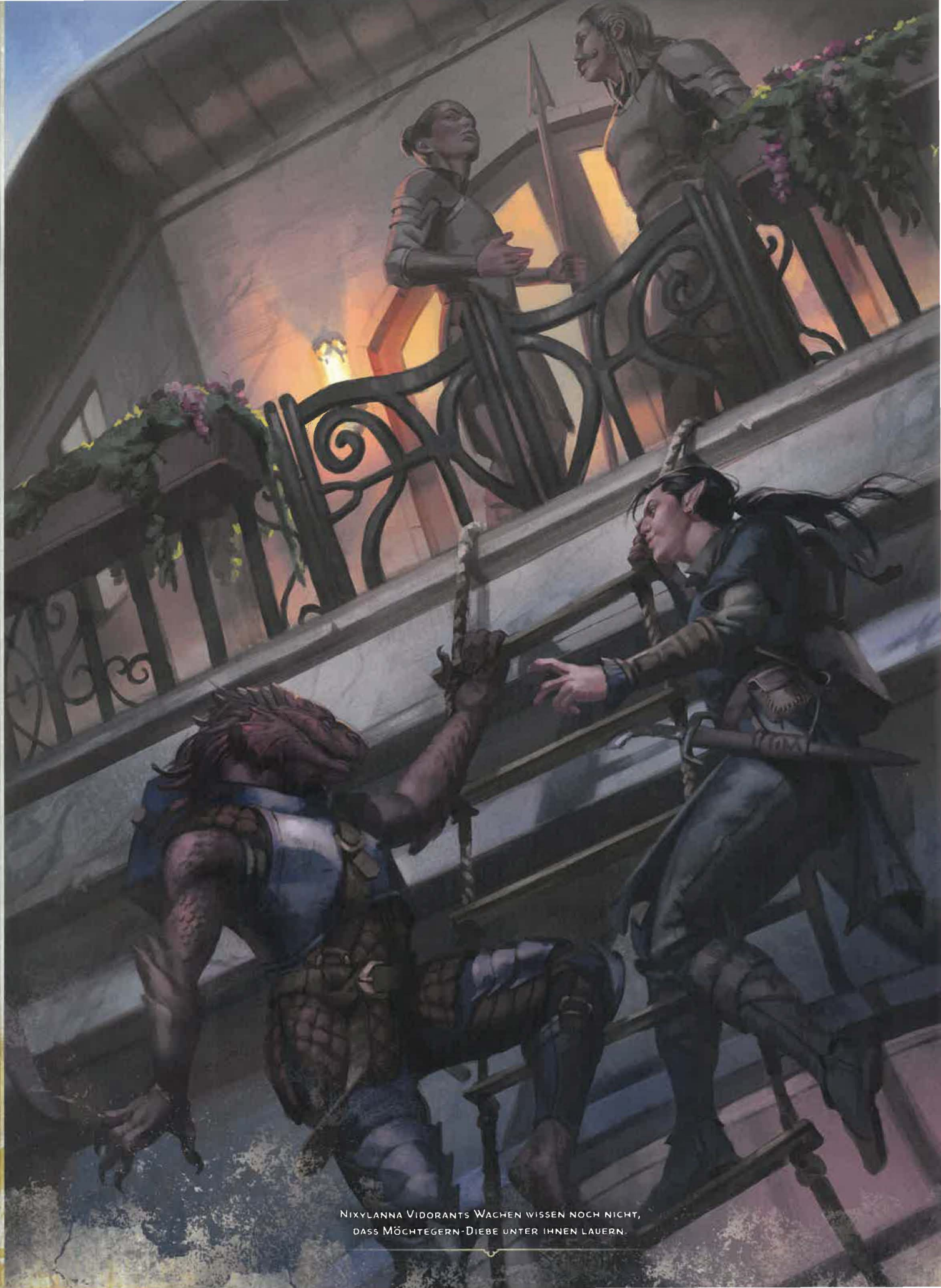
Zauberwirken: Sythian wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 14):

Beliebig oft: *Magierhand, Taschenspielerie*

Je 1-mal täglich: *Feenfeuer, Person bezaubern, Unsichtbarer Diener*

REAKTIONEN

Teuflische Zurechtweisung (3-mal täglich): Wenn eine Kreatur innerhalb von 1,5 Meter von Sythian ihn mit einem Angriffswurf trifft, zwingt Sythian sie zu einem SG-14-Konstitutionsrettungswurf. Bei einem gescheiterten Rettungswurf erleidet die Kreatur 14 (4W6) Feuerschaden, bei einem erfolgreichen halb so viel Schaden.



NIXYLANNA VIDORANTS WACHEN WISSEN NOCH NICHT,
DASS MÖCHTEGERN-DIEBE UNTER IHNEN LAUERN.

VIDORANTS SCHATZKAMMER



IM LAUFE DER JAHRE HAT DIE BERÜCHTIGTE ELFENDIEBIN Nixylanna Vidorant viele berühmte Objekte gestohlen, die sie in ihrer Schatzkammer aufbewahrt. Ihr ehemaliger Partner glaubt, dass eine dieser Trophäen – ein Rubindiadem – rechtmäßig ihm gehört. Er heuert die Charaktere an, um Vidorants Schatzkammer zu infiltrieren, die Sicherheitsmaßnahmen zu umgehen und das Diadem zu stehlen. Schließlich stehen die Charaktere Vidorant gegenüber und sie macht ihnen ein Angebot, das sie nur schwer ablehnen können.

HINTERGRUND DES ABENTEUERS

Die Silberfinger-Gesellschaft ist keine Gilde von einfachen Taschendieben und Raufbolden. Die Elite-Diebe dieser multinationalen Organisation führen unmögliche Raubzüge durch und stehlen Kronjuwelen, nationale Geheimnisse und andere gut bewachte Wertgegenstände. Vor Jahrzehnten schloss sich die Elfe Nixylanna Vidorant den Silberfingern an und tat sich mit einem Zwerg namens Samphit Goldbart zusammen. Diese befreundeten Rivalen gaben ein gutes Paar ab. Vidorant war geschickt darin, Schlösser zu knacken und in gut geschützte Bereiche vorzudringen, und Goldbart nutzte seine Beziehungen und seine Geistesgegenwart, um Ziele auszukundschaften und dem Paar aus Schwierigkeiten herauszuhelfen.

Im Laufe der Jahre stieg das Duo in den Reihen der Silberfinger immer weiter auf. Aber ihre Partnerschaft endete abrupt, als sie das Rubindiadem stahlen, ein Erbstück, das einst von Königin Erlynn Segenserz getragen wurde. Goldbarts Familie stammt von der Zwergenkönigin ab, die vor Jahrhunderten in einer Schlacht gefangen genommen wurde, und er wollte seiner Familie das Diadem unbedingt zurückbringen. Der Raubzug schien so zu sein wie jeder andere – bis das Diebespaar unverhofft von dreißig Wachen umringt wurde. Vidorant flüchtete mit dem Diadem in der Hand über das Dach, während Goldbart in Gefangenschaft geriet. Er entging der Inhaftierung, indem er bei mächtigen Freunden Gefallen einforderte, aber als er Vidorant aufspürte, weigerte sie sich, ihm das Diadem auszuhändigen, obwohl seine Familie ein Anrecht darauf hatte.

Goldbart behauptete, Vidorant habe ihn reingelegt und die Obrigkeit alarmiert. Derweil spielte Vidorant die Unschuldige und erklärte, Goldbart wolle nur davon ablenken, dass er sich der Gefangennahme nicht entziehen konnte. Was auch immer der Wahrheit entsprechen mag,

sie behielt jedenfalls das Diadem und die einstige freundschaftliche Rivalität wurde ernst. Seitdem versuchen die beiden, einander zu übertrumpfen.

Ihre angespannte Beziehung veränderte sich vor Kurzem erneut, als der langjährige Anführer der Silberfinger-Gesellschaft starb. Vidorant und Goldbart wetteiferten um die Führungsposition innerhalb der Gesellschaft und forderten von ihren jeweiligen Verbündeten Gefallen ein. Zu Vidorants Pech erwies sich Goldbart als gewiefter in der Innenpolitik und wurde zum neuen Anführer – woraufhin er Vidorant rauswerfen ließ. Goldbart drohte an, sich an allen zu rächen, die Vidorant geholfen hatten, um ihre ehemaligen Verbündeten loszuwerden.

Einige Wochen nach seiner Übernahme der Silberfinger-Gesellschaft ging Goldbart sogar noch härter gegen Vidorant vor. Er versprach jedem existierenden oder angehenden Silberfinger, der das Rubindiadem von Erlynn Segenserz stehlen und ihm übergeben würde, einen Gefallen. Diese Herausforderung ist in Schurkenkreisen in aller Munde, und alle versuchen, Vidorant das Diadem zu stehlen. Das wird allerdings nicht leicht, da Vidorant ihre Schätze in einer sicheren Schatzkammer am Stadtrand aufbewahrt.

DEN GOLDENEN TRESOR VERWENDEN

Fungiert der Goldene Tresor als Schutzherr, so wird den Charakteren ein goldener Schlüssel auf eine Weise deiner Wahl zugestellt. Wenn die Charaktere diesen Schlüssel verwenden, um ihre Spieluhr zu öffnen, springt der Deckel auf und eine beruhigende Stimme sagt Folgendes:

„Seid begrüßt, Agenten. Ein Diadem, das einst einer Zwergenkönigin gehörte, befindet sich im Besitz der Meisterdiebin Nixylanna Vidorant. Samphit Goldbart, ein Nachkomme der Königin, möchte das Diadem zurückhaben, und der Goldene Tresor hält es für ratsam, sich mit der Silberfinger-Gesellschaft gutzustellen. Für diese Mission, sofern Ihr sie übernehmen wollt, müsst Ihr in Vidorants Schatzkammer eindringen und das Diadem stehlen. Dafür müsst Ihr Euch als Erstes mit Goldbart treffen. Viel Glück, Agenten.“

Sobald die Spieluhr geschlossen wird, verschwindet der goldene Schlüssel.

DAS DIADEM STEHLEN

Zu Beginn dieses Abenteuers erhalten die Charaktere eine Einladung, sich mit dem Anführer der Silberfinger-Gesellschaft zu treffen: Samphit Goldbart (rechtschaffen neutral, Zwerg-**Adeliger**). Ein Charakter, der ein Dieb ist oder den Hintergrund „Krimineller“ hat, ist mit der Silberfinger-Gesellschaft vertraut, einer Eliteorganisation für außergewöhnliche Diebe.

Alternativ könnten die Charaktere durch andere Diebe von Goldbarts Herausforderung erfahren und beschließen, das Diadem zu stehlen. Überspringe in diesem Fall den Abschnitt „Vorbereitung“.

Wenn die Charaktere zu rechtschaffen oder zu gut sind, um mit einer Diebesgilde zusammenzuarbeiten, kannst du dir überlegen, ob Goldbart einfach als Nachkomme von Erlynn Segenserz auf sie zutritt und sie bittet, das Rubindiadem für den rechtmäßigen Erben zu stehlen.

EINE MISSION VON GOLDBART

Goldbart bittet die Charaktere, sich mit ihm im Hinterzimmer eines Restaurants zu treffen, dem Speiche und Rad. Wenn die Abenteurergruppe eintrifft, lies Folgendes vor:

Ein elegant gekleideter Zwerg begrüßt euch im Hinterzimmer des Speiche und Rad und schenkt euch ein höfliches Lächeln. Er stellt sich als Goldbart vor und bietet euch Tee an. Sobald alle etwas zu trinken haben, tunkt er beiläufig einen kleinen Finger in seine Tasse und leckt ihn ab, bevor er einen richtigen Schluck nimmt.

Sobald sich die Charaktere zu ihm gesetzt haben, wendet sich Goldbart an sie:

„Es ist mir eine große Freude, Euch alle kennenzulernen. Ihr habt gewiss schon von meiner Organisation gehört: der Silberfinger-Gesellschaft. Nur die besten Diebe der Welt werden bei uns aufgenommen.“

Vielleicht wisst Ihr auch, dass meine ehemalige Partnerin Nixylanna Vidorant nicht länger zu den Silberfingern gehört. Wir haben ihr und ihrem Eigentum jeglichen Schutz entzogen und nun gibt es in der Gesellschaft Platz für neue Mitglieder.

Daher stelle ich Euch vor eine Herausforderung. Wer mir das Rubindiadem von Erlynn Segenserz aus Nixylannas persönlicher Schatzkammer bringt, wird Mitglied der Gesellschaft. Da meine Familie von Königin Erlynn abstammt, wünschen wir uns seit Jahren die Rückgabe des Diadems.

Ihr dürft gern einige Gegenstände für Eure Sammlung mitnehmen, doch es wäre ratsam, wenn Ihr Euch nicht ablenken lasst. Nixylanna stellt schon seit langer Zeit ein Problem für mich da, weil sie ihr Handwerk hervorragend beherrscht. Und denkt immer daran, dass Ihr ihr nicht trauen könnt.“

Danach gibt Goldbart die Informationen aus „Hintergrund des Abenteuers“ wieder, allerdings aus seiner Perspektive. Er erklärt, dass das Diadem nur von mäßigem Wert sei

und keine magischen Eigenschaften besitze, doch aufgrund der Verbindung zu seiner Familie und der Vorgeschichte mit Vidorant für ihn wertvoll wäre.

Haben die Charaktere kein Interesse an der Silberfinger-Mitgliedschaft, bietet Goldbart ihnen eine Belohnung von 2.000 GM, beschwert sich jedoch, dass das Diadem bei Weitem nicht so viel wert sei.

VORBEREITUNG

Zur Vorbereitung des Raubzugs könnte die Abenteurergruppe Informationen bei Vidorants früheren Wachen einholen, Vidorant in ihrem Anwesen überwachen oder ihre Schatzkammer auskundschaften. Obwohl jeder Ansatz nützliche Informationen liefern kann, sollten die Charaktere nicht zu lange trödeln, da sich auch andere Silberfinger auf den Diebstahl des Diadems vorbereiten (nach deinem Ermessen).

INFORMATIONEN SAMMELN

Durch Besuche in Tavernen oder Erkundigungen bei ihren Informanten stoßen die Charaktere auf sechs Wachen (**Veteranen**), die früher in Vidorants Diensten standen. Die Tabelle „Ehemalige Wachen“ hilft dir, in die jeweiligen Rollen zu schlüpfen.

EHEMALIGE WACHEN

W6	Ehemalige Wache
1	Turolga Flachhelm (neutral, Zwerg), eine schroffe Frau mit Faible für streunende Katzen
2	Ballidyr Josephon (neutral, Mensch), ein aufgeblasener Mann, der von sich nur in der dritten Person spricht
3	Jeniana Damaritz (rechtschaffen neutral, Mensch), eine hochnäsige Frau, die sich nur mit sehr gut gekleideten Charakteren unterhält
4	Pelten Kiwaris (chaotisch neutral, Mensch), eine gesellige Person, lädt die Charaktere ein, mit ihnen zu feiern
5	Kavton Felsenblick (neutral, Halbling), ein heiterer Mann, der gestohlene Waren verkauft
6	Breelen Zippelzapp (chaotisch neutral, Gnom), eine fröhliche Frau, die keinen Augenblick stillsitzen kann

Um eine der ehemaligen Wachen dazu zu bringen, Informationen über die Schatzkammer und deren Verteidigung auszuplaudern, kann ein Charakter einen SG-12-Charismawurf (Überzeugen) oder je nach Herangehensweise einen ähnlichen Attributswurf ausführen. Ein Charakter, der ein Bestechungsgeld von 10 GM anbietet, verringert den SG dieses Wurfs um 5.

Scheitert der Wurf, geht die ehemalige Wache und will das Gespräch nicht fortsetzen. Wird die Wache später von anderen Charakteren angesprochen, ist sie trotzdem nicht bereit, Informationen über die Schatzkammer preiszugeben.

Bei einem Erfolg überredet der Charakter die ehemalige Wache, den Grundriss des Erdgeschosses zu beschreiben, der auf Karte 8.1 dargestellt ist. Die Wache beantwortet auch einfache Fragen über Vidorant und ihr Aussehen, die Uniformen der Wache und andere Dinge, die jeder Wachmann wissen würde.

Liegt das Ergebnis um mindestens 5 höher als der SG, erfährt der Charakter zudem folgende Informationen:

- Den Grundriss des ersten Stockwerks wie auf Karte 8.1 vermerkt
- Die Position der Geheimtür zwischen Bereich S3 und dem Außenbereich des Gebäudes
- Das Passwort zum Umgehen der Beschwörungsrune im Bereich S9: „abenteuerlich“
- Die Position eines Schalters zum Deaktivieren einer Falle (entweder der Fallgrube in Bereich S3 oder der Statuen in Bereich S6)
- Den Wachwechsel (beschrieben in „Schatzkammerwachen“)

DAS ZIEL AUSSPÄHEN

Wenn die Charaktere Vidorant ausspionieren wollen, finden sie ihr Anwesen ganz in der Nähe ihrer Schatzkammer. Dabei erhalten sie keine nützlichen Informationen über die Schatzkammer, doch die Charaktere können Vidorant und mehrere ihrer Partner beobachten, was ihnen beim Anfertigen von Verkleidungen hilft.

Vidorant ist eine große Elfe mit glatten schwarzen Haaren. Sie trägt normalerweise schwarze Kleidung und dazu geschmackvollen, eindeutig wertvollen Silberschmuck. Trotz ihrer schroffen, autoritären und direkten Art hört sie erstaunlich geduldig und aufmerksam zu, wann immer sie direkt angesprochen wird.

Zwar würde es im Augenblick kein Mitglied der Silberfinger-Gesellschaft wagen, Vidorant zu helfen, doch sie hat noch immer einige Informanten und Freunde innerhalb der Organisation. Wenn die Charaktere sie lange genug beobachten, trifft sich Vidorant mit vier Personen: einer muskulösen Halbork-Frau in feinem Anzug und Hut, einem hämischen menschlichen Mann mit großem Lederkoffer, einem ungepflegten Halbling mit geflickter Kleidung und einer lächelnden Elfe, die Vidorant sehr ähnlich sieht, allerdings deutlich jünger ist. Um mehr über diese Personen zu erfahren, wäre zusätzliche Detektivarbeit erforderlich.

DAS GELÄNDE ERKUNDEN

Sehen sich die Charaktere vor dem Raubzug bei der Schatzkammer um, lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

Die Schatzkammer befindet sich in einem heruntergekommenen Viertel, aber die Straße und die Gassen ringsherum sind frei. Hoch oben an den Steinwänden der Schatzkammer sind kleine Fenster zu sehen. Zwei Wachen stehen auf dem Balkon im ersten Stock, während eine dritte auf dem Boden um das Gebäude patrouilliert.

Vidorants Schatzkammer ist ein unauffälliges Gebäude am Stadtrand – in einer Gegend mit nur wenig Fußgängern. Die benachbarten Gebäude stehen mindestens sechs Meter von der Schatzkammer entfernt, und es gibt keine angrenzenden Wände. In der Nähe befinden sich unter anderem ein Juwelier, ein Holzlager, eine Brauerei und eine Schmiede. Zahlreiche andere Gebäude in der Nähe stehen leer und ließen sich gut als Beobachtungsposten nutzen.

Falls die Charaktere die Schatzkammer vor dem Raubzug beobachten, finden sie mehr über die Position der Eingangstür, der Balkontür und der Fenster heraus. Sie können auch die Uniformen der Wachen – dunkelblau mit goldener Stickerei – in Augenschein nehmen, was ihnen beim Verkleiden hilft.

Wagen sich die Charaktere bis auf neun Meter an die Südseite des Gebäudes heran, hören sie Tiergeräusche aus dem Zoo (Bereich S8), und ein Charakter, der einen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) oder -Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, findet eine Geheimtür, die von außen ins Edelsteinzimmer (Bereich S3) führt.

Beobachten die Charaktere die Schatzkammer mindestens vier Stunden lang, finden sie heraus, dass jederzeit zwei Wachen auf dem Balkon stehen, auf den es über die Strickleiter geht, die auf den Boden herabhängt. Darüber hinaus kennen die Charaktere die Außenseite des Gebäudes und den Wachwechsel (beschrieben in „Schatzkammerwachen“).

DIE SCHATZKAMMER

Am Tag (oder in der Nacht) des Raubzugs hat sich seit der Überwachung nichts Grundlegendes verändert. Haben die Charaktere die Schatzkammer während der Vorbereitungen nicht aufgesucht, lies nun den Text aus „Das Gelände erkunden“ vor, während sie sich dem Gebäude nähern.

MERKMALE DER SCHATZKAMMER

Vidorants Schatzkammer hat folgende Merkmale:

DECKEN

Die Decken sind in der gesamten Schatzkammer 4,5 Meter hoch.

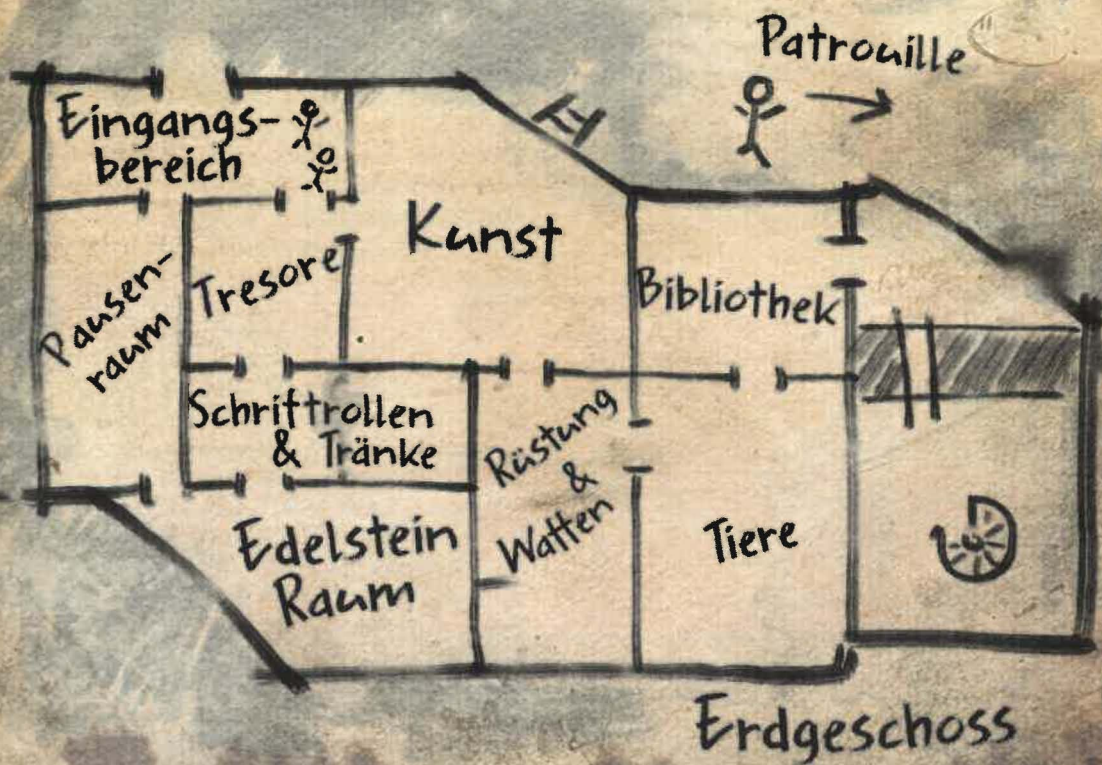
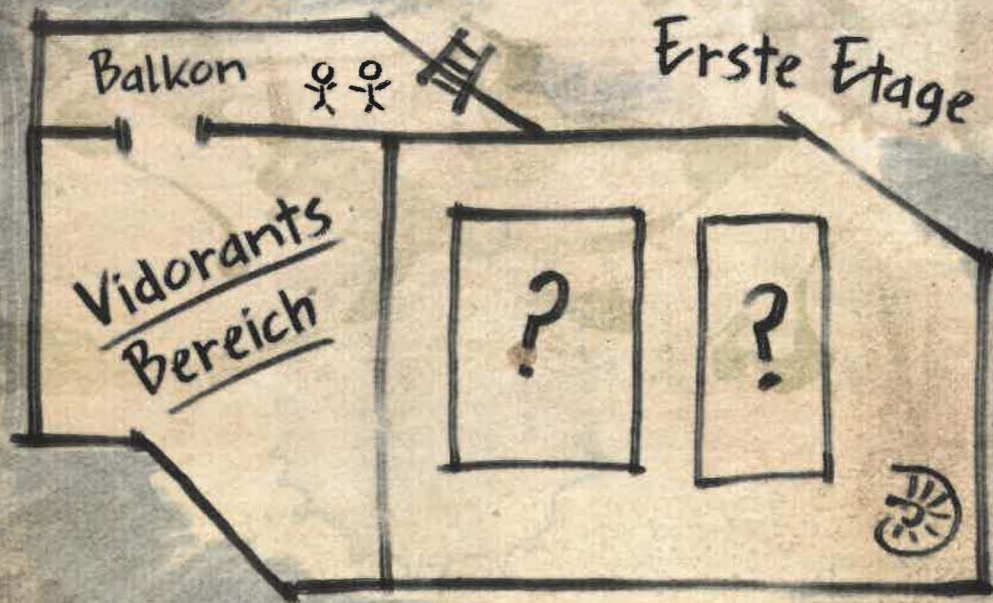
FENSTER

Die Fenster der Bereiche S2, S3, S7, S8 und S9 befinden sich drei Meter über dem Boden, und das Fenster von Bereich S13 liegt sechs Meter über Bodenhöhe. Jedes Fenster ist verriegelt und kann mühelos von innen geöffnet werden. Ein Charakter kann als Aktion Diebeswerkzeug einsetzen, um ein Fenster mit einem erfolgreichen SG-16-Geschicklichkeitswurf von außen zu öffnen.

Jedes Fenster ist mit einer Bannrune versehen, die einen akustischen Alarm auslöst, wenn das Fenster geöffnet wird (siehe „Auf frischer Tat ertappt“). Ein Charakter, der ein Fenster nach Fallen untersucht, entdeckt die Rune mit einem erfolgreichen SG-10-Weisheitswurf (Wahrnehmung) und kann eine Aktion verwenden, um sie zu deaktivieren, was einen erfolgreichen SG-14-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) oder den Zauber *Magie bannen* erfordert. Einem Charakter, der den Alarm an einem Fenster deaktiviert, gelingt dies auch bei anderen Fenstern der Schatzkammer, ohne einen erneuten Wurf ausführen zu müssen.

Die Fenster sind zu klein, als dass eine mittelgroße Kreatur hindurchklettern könnte, eine kleine Kreatur kann sich jedoch mit einem erfolgreichen SG-20-Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) hindurchzwängen.

Die Schatzkammer



LICHT

Wenn nicht anders angegeben, sind alle Bereiche von Lampen, auf die *Dauerhafte-Flamme*-Zauber gewirkt wurden, hell erleuchtet.

SCHUTZZAUBER

Das Gebäude ist gegen Teleportation und Ebenenreisen geschützt. Effekte wie der *Dimensionstür*-Zauber können nicht verwendet werden, um das Gebäude zu betreten, zu verlassen oder sich darin zu bewegen.

TÜREN

Die Türen in der Schatzkammer bestehen aus Holz, nur die Tresortür ist aus Metall.

Verschlussene Türen: Ein Charakter kann als Aktion versuchen, eine geschlossene Tür in der Schatzkammer mithilfe von Diebeswerkzeug durch einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf zu öffnen oder sie mit einem erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) mit Gewalt aufzubrechen. Der SG jedes Wurfs ist 15, sofern im Text nichts anderes angegeben ist.

WÄNDE UND BÖDEN

Die Wände und Böden der Schatzkammer bestehen aus dickem Stein. Die Charaktere können den Zauber *Stein formen* oder ähnliche magische Hilfsmittel nutzen, um sich einen Gang durch die Schatzkammer zu bahnen, doch wenn sie länger als eine Minute ins Innere benötigen, werden sie von einer Wache bemerkt. Jeder drei Meter breiter Mauerabschnitt besitzt eine RK von 15, 200 Trefferpunkte und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun. Eine Beschädigung der Mauer erregt die Aufmerksamkeit der Wachen, wenn die Charaktere keine besonderen Vorsichtsmaßnahmen treffen.

SCHATZKAMMERWACHEN

Vidorant beschäftigt ein Dutzend Wachen (verwende die Spielwerte eines **Veteranen**), um ihre Schätze zu beschützen: drei Wachen außerhalb und neun innerhalb des Gebäudes. Die Wachen achten auf Geräusche innerhalb der Schatzkammer, und wenn die Charaktere besonders laut sind, könnte eine Wache (nach deinem Ermessen) der Sache auf den Grund gehen.

ÄUSSERE SICHERHEIT

Charaktere, die im Abschnitt „Vorbereitung“ mehr über den Wachwechsel herausgefunden haben, wissen, dass zwei Wachen auf dem Balkon postiert sind und eine Wache außerhalb des Gebäudes auf Bodenhöhe patrouilliert.

Ein Charakter kann sich mit einem erfolgreichen SG-12-Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) an den Außenwachen vorbeischieben. Eine wirksame Ablenkung könnte den SG senken oder diesen Wurf sogar überflüssig machen. Nachts sinkt der SG dieses Wurfs auf 9.

INNERE SICHERHEIT

Charaktere, die im Abschnitt „Vorbereitung“ mehr über den Wachwechsel herausgefunden haben, wissen, dass zwei Wachen im Eingangsbereich postiert sind, sieben im Erdgeschoss patrouillieren und sich oben keine Wache aufhält.

Anstatt von dir zu verlangen, die Position jeder patrouillierenden Wache zu verfolgen, wird in diesem Abenteuer durch Würfel bestimmt, ob sich in den Räumen Wachen aufhalten. Wirf in Bereichen, die Teil des Wachwechsels sind, einen W4, um zu bestimmen, ob eine Wache anwesend ist, wenn die Charaktere diesen Raum betreten. Bei einer 1 ist in diesem Raum eine Wache anwesend. Wenn die Charaktere im Abschnitt „Vorbereitung“ mehr über den Wachwechsel herausgefunden haben, wirf statt eines W4 einen W6, da sie den Wachen besser aus dem Weg gehen können.

Verbringen die Charaktere mehr als zehn Minuten in einem Raum, der Teil des Wachwechsels ist, werden sie von einer Wache gestört. Charakteren mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von mindestens 14 hören die Wache zwei Runden bevor sie den Raum betritt.

DEN WACHEN AUSWEICHEN

Sind Wachen in einem Bereich anwesend, können die Charaktere Begegnungen auch kampfflos überstehen. Einige Beispiele sind unten aufgeführt, wobei sich die Charaktere kreative Alternativen einfallen lassen können:

Bestechung: Ein Charakter kann eine Wache mit einem Bestechungsgeld von 50 GM und einem erfolgreichen SG-10-Charismawurf (Überzeugen) zum Wegsehen überreden.

Bluffen: Ein Charakter kann eine Wache mit einem erfolgreichen SG-16-Charismawurf (Täuschen) anlügen. Wenn sich die Gruppe gut vorbereitet hat – indem sie beispielsweise Wachuniformen trägt und sich als neue Wachen ausgibt –, sinkt der SG auf 12.

Einschüchtern: Ein Charakter kann eine Wache mit einem erfolgreichen SG-17-Charismawurf (Einschüchtern) verängstigen und dazu bringen, sie passieren zu lassen.

Sich verstecken: Ein Charakter kann vor Betreten eines Raums herausfinden, ob sich darin eine Wache aufhält, indem er an der Tür lauscht und einen SG-15-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht. Die Gruppe kann einen SG-14-Geschicklichkeitsgruppenwurf (Heimlichkeit) ausführen, um sich im aktuellen Raum zu verstecken, bis die Wache hinausgegangen ist. Bei einem Erfolg geht die Wache, ohne die Charaktere bemerkt zu haben, sodass die Gruppe den nächsten Raum unbemerkt betreten kann. Anderenfalls entdeckt die Wache die Charaktere – und sieht sie wahrscheinlich direkt beim Betreten des Raums.

Liegt das Ergebnis um mindestens 5 höher als der SG, kann ein Charakter außerdem einige Informationen aus dem Abschnitt „Informationen sammeln“ erfahren, indem er beispielsweise ein Gespräch mithört oder eine Wache dazu bringt, sie ihm zu verraten.

AUF FRISCHER TAT ERTAPPT

Werden die Charaktere von einer Wache entdeckt und können sich nicht herausreden, ruft die Wache laut nach Verstärkung und versucht, mithilfe der Spurt-Aktion wegzulaufen. Die Wache kehrt drei Runden später mit zusätzlichen 1W4+1 Wachen zurück – es sei denn, es sind nicht mehr so viele Wachen übrig. Die Wachen (verwende die Spielwerte von **Veteranen**) kämpfen, bis ihre Gesundheit auf 10 Trefferpunkte reduziert wird, um dann zu fliehen.

Lösen die Charaktere im Gebäude einen akustischen Alarm aus, sieht sofort eine Wache nach und trifft drei Runden später ein. Der Alarm versetzt zudem die Wachen in der ganzen Schatzkammer in höchste Alarmbereitschaft. Wirf in der Stunde nach einem Alarm zwei Würfel statt einen, um zu bestimmen, ob eine Wache in einem Raum anwesend ist, was bei mindestens einer gewürfelten 1 zutrifft. Darüber hinaus erhöht sich der SG für Würfe zum gewaltlosen Umgang mit Wachen um 2 (siehe „Den Wächtern ausweichen“), und das Bestechungsgeld einer Wache steigt auf 100 GM.

VERÄNDERUNG DER WACHE

Haben die Charaktere alle neun Wachen im Gebäude ausgeschaltet, kann die Gruppe bis zum nächsten Wachwechsel frei schalten und walten. Doch die drei Wachen außerhalb des Gebäudes bleiben wachsam, achten auf laute Geräusche aus der Schatzkammer und betreten das Gebäude, um verdächtigen Geräuschen nachzugehen. Alle vier Stunden trifft eine neue Schicht ein, und bei jedem Schichtwechsel erscheinen sechs Wachen.

SCHATZKAMMER: ORTE

Folgende Orte sind auf Karte 8.2 vermerkt:

S1: EINGANGSBEREICH

Dieser wunderschön dekorierte Eingangsbereich ist mit auf Hochglanz polierten Steinböden versehen. Im Westen stellt eine große Statue eine menschliche Frau mit Pfeil und Bogen dar. Im Osten stehen zwei bequeme Stühle um einen kleinen Tisch herum. Durch eine Doppeltür im Norden geht es ins Freie, während zwei Türen in der Südwand tiefer in die Schatzkammer führen.

Wachen: Zwei Wachen haben von Stühlen im Eingangsbereich die unverschlossene Eingangstür im Auge. Trotz ihres Misstrauens Personen gegenüber, die sich Zutritt verschaffen wollen, sind sie daran gewöhnt, dass das nicht gekennzeichnete Gebäude hin und wieder von verwirrten Personen betreten wird.

Verschlossene Tür: Die Tür zu Bereich S5 ist verschlossen.

S2: PAUSENRAUM

Dieser Pausenraum riecht leicht nach Schweiß und fettigem Essen. Abgenutzte Holzmöbel und eine große Couch bieten dienstfreien Wachen ein wenig Komfort.

In diesem Raum befinden sich ein Esstisch mit Stühlen, eine Couch und mehrere Sessel zum Entspannen sowie ein Abort. Ein Koffer an der Ostwand enthält ein Dutzend Ersatzuniformen der Wachen.

Wachen: Zwei dienstfreie Wachen spielen am Tisch Karten. Sie rechnen nicht mit einer Störung und haben beide einen passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von 7. Versuchen die Charaktere eine gewaltfreie Annäherung (wie im Abschnitt „Den Wachen ausweichen“ beschrieben), sinkt der SG der Würfe gegen die dienstfreien Wachen um 2.

Verschlossene Tür: Die Tür zu Bereich S3 ist verschlossen. Jede Wache in der Schatzkammer besitzt einen Schlüssel für diese Tür.

S3: EDELSTEINZIMMER

In den offenen Kisten in diesem Raum liegen nach Art und Farbe sortierte Edelsteine. Die meisten wurden fein säuberlich geschliffen, allerdings gibt es auch noch einige ungeschliffene.

Wachen: Dieser Raum ist Teil des Wachwechsels. Würfle, um zu bestimmen, ob eine Wache anwesend ist (wie unter „Innere Sicherheit“ beschrieben).

Verschlossene Tür: Die Tür zu Bereich S2 ist verschlossen. Jede Wache in der Schatzkammer besitzt einen Schlüssel für diese Tür.

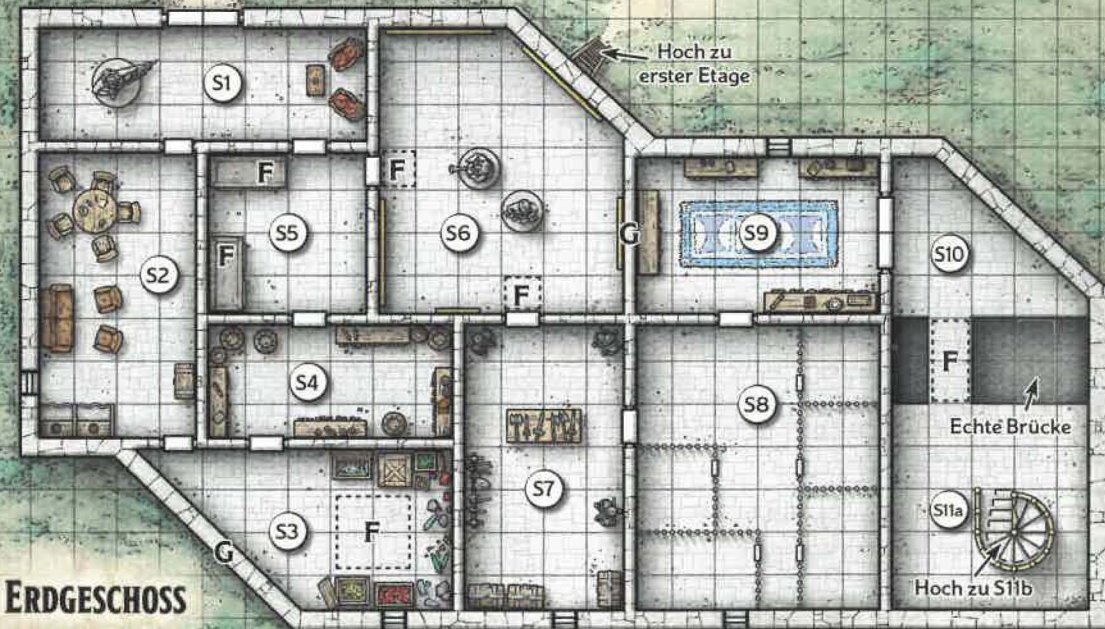
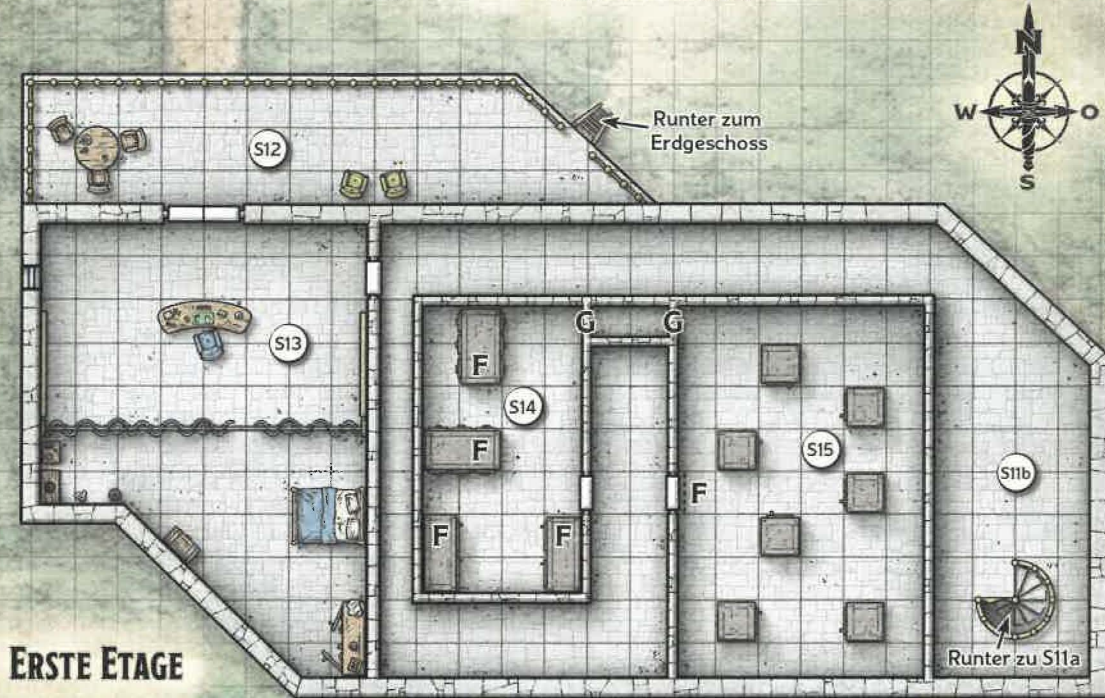
Geheimtür: In der Südwestwand dieses Raums befindet sich eine Geheimtür, die ins Freie führt. Vidorant nutzt diese Tür häufig. Jeder Charakter, der die Wand untersucht und einen SG-15-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, entdeckt die Geheimtür, die sich lautlos öffnen lässt.

Falle: Alle Charaktere mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von mindestens 15 bemerken, dass der Boden in einem neun Quadratmeter großen Bereich vor den Edelsteinkisten ungewöhnlich sauber ist. Betritt eine Kreatur diesen Bereich, bricht der Boden ein und gibt eine drei Meter tiefe Grube frei, an deren Boden vergiftete Stacheln angebracht sind. Jede Kreatur im einstürzenden Bereich fällt in die Grube, erleidet 3 (1W6) Wuchtschaden und landet liegend. Darüber hinaus muss die Kreatur einen SG-14-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, um nicht von 1W3 Stacheln aufgespießt zu werden, die jeweils 3 (1W6) Stichschaden und 7 (2W6) Giftschaden bewirken.

Ein Charakter, der den Boden nach Fallen absucht und einen SG-15-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, entdeckt die Falle, die entschärft werden kann, indem ein robustes Objekt wie eine Stange oder eine Brechstange zwischen die Bodenplatten geklemmt wird. Liegt das Ergebnis des Wurfs zum Entdecken der Falle um mindestens 5 höher als der SG, bemerkt der Charakter auch einen versteckten Schalter an einer Wand, der die Falle deaktiviert.

Schätze: In den Kisten befinden sich 30 Kilogramm Edelsteine. Zu den wertvollen Edelsteinen gehören ein großer ungeschliffener Diamant (1.000 GM), vier kleine Diamanten (je 100 GM), ein Beutel Diamantstaub (300 GM), vier fehlerhafte Rubine (je 50 GM) und vier Perlen (je 100 GM). Die restlichen Halbedelsteine in den Kisten sind insgesamt 1.000 GM wert.

DIE SCHATZKAMMER



1 Quadrat = 1,5 Meter

S4: RAUM MIT SCHRIFTROLLEN UND ZAUBERTRÄNKEN

In diesem Raum stehen vier niedrige Bücherregale, die je acht mit Flüssigkeiten gefüllte Glasphiolen enthalten. In mehreren offenen Fässern werden aufgerollte Pergamentbögen gelagert.

Wachen: Dieser Raum ist Teil des Wachwechsels. Würfle, um zu bestimmen, ob eine Wache anwesend ist (wie unter „Innere Sicherheit“ beschrieben).

Trankregale: Die vier Regale enthalten jeweils acht Tränke in Phiolen (siehe „Schätze“ unten). Alle Charaktere mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von mindestens 18 bemerken, dass die Regale gefährlich wacklig wirken. Um einen Trank sicher aus einem Regal zu nehmen, muss jemand das Regal mit einem erfolgreichen SG-12-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) festhalten, damit es nicht zusammenbricht und die Phiolen zerschmettert werden. Jede Kreatur innerhalb von 1,5 Metern um ein einstürzendes Regal muss einen SG-12-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 17 (5W6) Säureschaden, anderenfalls die Hälfte. Der Lärm alarmiert die Wachen im Eingangsbereich (Bereich S1), die zwei Runden später nach dem Rechten sehen.

Schätze: Die Regale enthalten 26 Phiolen mit Säure, zwei Tränke der mächtigen Heilung, einen Trank der Tierfreundschaft, einen Trank der Wasseratmung und zwei Tränke des Widerstands (einmal Feuer, einmal Gift).

Unter den Pergamenten in den Fässern befinden sich Schriftrollen für jeden der folgenden Zauber: *Falsches Leben* (1 Schriftrolle), *Identifizieren* (4 Schriftrollen), *Magie bannen* (1 Schriftrolle), *Magie entdecken* (2 Schriftrollen), *Person bezaubern* (2 Schriftrollen), *Schwache Genesung* (2 Schriftrollen), *Unauffindbarkeit* (1 Schriftrolle), *Unsichtbarkeit* (1 Schriftrolle) und *Wunden heilen* (1 Schriftrolle).

S5: DOKUMENTENRAUM

In diesem Raum stehen zwei große Eisentresore.

Wachen: Dieser Raum ist Teil des Wachwechsels. Würfle, um zu bestimmen, ob eine Wache anwesend ist (wie unter „Innere Sicherheit“ beschrieben).

Verschlussene Tür: Die Tür zu Bereich S1 ist verschlossen. Jede Wache in der Schatzkammer besitzt einen Schlüssel für diese Tür.

Tresore mit Falle: Die beiden Dokumententresore in diesem Raum enthalten geheime Informationen über hiesige Adelige und Regierungsbeamte. Jeder Tresor ist mit Verzauberungsmagie gesichert. Versucht eine Kreatur, einen Tresor mit Vidorants persönlichem Schlüssel zu öffnen, stößt die Falle des Tresors einen hörbaren Alarm aus (siehe „Auf frischer Tat ertappt“) und wirkt *Person festhalten* (Rettungswurf-SG 16) gegen die drei dem Tresor am nächsten stehenden Kreaturen. Ein Charakter, der eine Aktion verwendet, um einen Tresor nach Fallen

abzusuchen, entdeckt die Rune mit einem erfolgreichen SG-15-Weisheitswurf (Wahrnehmung). Sobald die Falle entdeckt wurde, kann ein Charakter eine Aktion verwenden, um zu versuchen, sie mit einem erfolgreichen SG-16-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) oder dem Zauber *Magie bannen* zu entschärfen.

Ein Charakter kann mithilfe von Diebeswerkzeug versuchen, einen Tresor zu knacken, was eine Minute dauert. Danach muss er einen SG-17-Geschicklichkeitswurf bestehen, anderenfalls bleibt der Tresor verschlossen. Die Tresore sind voller Dokumente. Jede Minute, die ein Charakter mit dem Durchsehen der Dokumente verbringt, führt zu einer der folgenden Entdeckungen:

Bestechung: Ein zeretztes Pergament beschreibt, wie ein Gefangener, der wegen des Diebstahls von Rennpferden eingesperrt war, freigelassen wurde, nachdem ein Adelige einen Regierungsoffiziellen bestochen hatte.

Angefohtenes Testament: Auf einem Pergament befindet sich das ursprüngliche Testament eines kürzlich verstorbenen ansässigen Adligen. Da sich die Familienmitglieder des Adligen derzeit um den Nachlass streiten, wäre dieses Testament für die darin genannten Erben von großem Wert.

Goldbarts Geheimnis: Pergamentfetzen enthalten Nachrichten von Goldbart. Obwohl Vidorants Hälfte der Korrespondenz fehlt, deuten die Nachrichten darauf hin, dass Vidorant und Goldbart einen vorgetäuschten Raubzug geplant und ihren „atemberaubenden Erfolg“ ausgenutzt haben, um sich Zugang zur Silberfinger-Gesellschaft zu verschaffen. Vidorant hat diese Informationen nicht verwendet, als sie die Kontrolle über die Silberfinger erlangen wollte, da sie dadurch ebenfalls belastet wird, doch jetzt hält sie nichts mehr davon ab.

Liebesbriefe: Mehrere parfümierte Umschläge enthalten Liebesbriefe, die eine ansässige Adelige und ein Regierungsoffizieller ausgetauscht haben. Die Affäre würde einen Skandal verursachen, wenn sie auffliegt.

Keines der Dokumente im Tresor hat einen Geldwert, doch sie lassen sich verwenden, um durch Erpressung Geld oder Einfluss zu erlangen.

S6: GALERIE

Landschaftsgemälde zieren die Wände dieses Raums. In der Mitte des Raums stehen die Marmorstatuen eines Mannes und einer Frau (beide Menschen), die Musikinstrumente in ihren Händen halten. Eine Statue ist der Tür im Süden zugewandt, die andere der Tür im Westen.

Feuerspeiende Statuen: Wenn eine Kreatur das mit „F“ markierte Feld auf Karte 8.2 betritt, speit die dem Feld am nächsten stehende Statue Feuer, das die beiden Felder zwischen der Statue und der ihr nächsten Tür ausfüllt. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 22 (4W10) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Ein Charakter kann als Aktion einen Bereich mit eine Falle durchsuchen und einen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) ausführen. Bei einem Erfolg findet

der Charakter einen winzigen Schalter an der Wand neben der nächsten Tür. Das Umlegen des Schalters deaktiviert vorübergehend die Statue, die Feuer in Richtung dieser Tür speit. Die Falle wird eine Minute später erneut aktiviert.

Wachen: Dieser Raum ist Teil des Wachwechsels.

Würfle, um zu bestimmen, ob eine Wache anwesend ist (wie unter „Innere Sicherheit“ beschrieben). Wachen betreten den Raum nur über den Geheimgang und verlassen ihn durch eine der Haupttüren, nachdem sie den Schalter umgelegt haben, mit dem die Fallen vorübergehend deaktiviert werden.

Geheimtür: Ein Charakter, der die Gemälde inspiziert und einen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, entdeckt ein großes Gemälde an der Ostwand, das zusammen mit dem Bücherregal auf der anderen Seite der Wand einen Geheimweg zu Bereich S9 öffnet.

Schätze: Vier 3,6 Meter breite Gemälde (jeweils 400 GM) und ein kleineres, 60 Zentimeter Meter breites Gemälde (1.000 GM) sind hier ausgestellt. Ein Charakter, der sie untersucht und einen SG-15-Intelligenzwurf (Geschichte) besteht, erkennt, dass das kleine Gemälde von einem berühmten Künstler stammt und sehr viel wertvoller ist als die anderen.

S7: WAFFENKAMMER

Drei Rüstungen stehen mit Schwertern in der Hand an den Wänden und wachen über diese Waffenkammer. An der Südwand stehen drei große Truhen.

Die beiden östlichsten Rüstungen sind **Helmschrecken**. Sie greifen Kreaturen (außer Vidorant) an, die keine Wachuniformen tragen. Sie gehorchen Vidorants gesprochenen Befehlen. Wenn sie nicht anwesend ist, gehorchen sie jedem, der eine Wachuniform trägt, selbst wenn ihnen befohlen wird, eine andere Wache anzugreifen. Sie verlassen diesen Raum nicht und ignorieren Befehle, die sie dazu bringen wollen.

Wachen: Dieser Raum ist Teil des Wachwechsels.

Würfle, um zu bestimmen, ob eine Wache anwesend ist (wie unter „Innere Sicherheit“ beschrieben).

Schätze: Die Truhen enthalten weitere Waffen.

Der Großteil der hier aufbewahrten Ausrüstung ist nicht-magisch, doch ein im Umgang mit Schmiedewerkzeug geübter Charakter, der einen SG-17-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) besteht, bemerkt sofort die schönsten Stücke: ein *Kurzsword +1*, eine *Streitaxt +1* und einen *Schuppenpanzer +1*.

S8: ZOO

In diesem Raum stehen fünf große Käfige mit ungewöhnlichen Kreaturen. Es riecht nach Fell und Federn. Zwitschern, Grunzen und Heulen erfüllen die Luft.

Käfige: Jeder Käfig hat eine Tür mit einem einfachen Riegel. In einem befinden sich exotische Vögel. Ein anderer beherbergt zwei **Rieseneidechsen** und sechs **fliegende Schlangen**. In einem dritten sind harmlose Säugetiere, darunter Springmäuse, Chinchillas und ein Capybara.

Die letzten beiden Käfige enthalten jeweils eine **Täuschungsbestie**. Die Rieseneidechsen, fliegenden Schlangen und Täuschungsbestien sind aggressiv, aber daran gewöhnt, von Vidorant und den Wachen mit Futter besänftigt zu werden.

Wachen: Dieser Raum ist Teil des Wachwechsels.

Würfle, um zu bestimmen, ob eine Wache anwesend ist (wie unter „Innere Sicherheit“ beschrieben). Jede Wache in diesem Raum hat Futter für die Tiere dabei.

S9: BIBLIOTHEK

In diesem Raum riecht es stark nach Weihrauch und Papier. Darin stehen mehrere Bücherregale mit antiken Büchern. Ein großer, bestickter Teppich bedeckt den Boden.

Ein Charakter mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von mindestens 18 bemerkt die Beschwörungsrune, die unter dem Teppich hervorlugt. Sobald die Rune entdeckt wurde, kann ein Charakter eine Aktion verwenden, um zu versuchen, sie mit einem erfolgreichen SG-18-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) oder dem Zauber *Magie bannen* zu entschärfen.

Wenn eine Kreatur auf den Teppich tritt, ohne das Passwort „abenteuerlich“ zu sagen, beschwört die Rune einen **unsichtbaren Pirscher**. Der unsichtbare Pirscher gibt sich nicht zu erkennen und greift nicht sofort an, sondern wartet damit, bis die Charaktere entweder ein Buch aus dem Raum entfernen oder versuchen, die mit Stacheln versehene Grube in Bereich S10 zu überqueren.

Wachen: Dieser Raum ist Teil des Wachwechsels.

Würfle, um zu bestimmen, ob eine Wache anwesend ist (wie unter „Innere Sicherheit“ beschrieben). Die Wache nennt das Passwort, wenn sie gezwungen wird, den Teppich zu betreten.

Geheimtür: Ein Charakter, der die Bücherregale untersucht und einen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, entdeckt, dass das Bücherregal im Westen zusammen mit dem Gemälde auf der anderen Seite der Wand einen Geheimweg zur Galerie (Bereich S6) öffnet.

Schätze: Die meisten Bücher in diesem Raum haben keinen finanziellen Wert, aber drei der ältesten Bücher sind jeweils 500 GM wert. Ein Charakter kann diese wertvollen Bücher identifizieren, wenn er fünf Minuten damit verbringt, sie zu untersuchen, und einen SG-14-Intelligenzwurf (Geschichte) besteht:

Abenteuer der Mystique (Erstausgabe, neuwertiger Zustand) ist eine Transkription des Logbuchs eines ersten Maats und berichtet über mehrere erschütternde Abenteuer an Bord einer Galeone namens *Mystique*. *Der teuflische Kodex* (eingebunden in Stachelteufelhaut), geschrieben von einem Tiefling namens Nadir, liefert Tipps und Tricks, um Geschäfte mit Teufeln zu überleben.

Acht zum Abendessen (Erstausgabe, vom Autor signiert) ist ein Krimi, in dem ein neugieriger Gedankenschinder-Detektiv einen Mord in einem planaren Zug namens Konkordant-Express aufklärt.

S10: GRUBE

Eine drei Meter breite Grube mit Stacheln am Boden teilt dieses Zimmer von Ost nach West. Eine stabil aussehende Steinbrücke überspannt die Grube. Der Raum wird von einer flackernden Lampe an der Nordwand schwach beleuchtet. In der Nähe davon führt eine Doppeltür nach Westen. Auf der Südseite der Grube geht es über eine Wendeltreppe aus Metall nach oben.

In diesem Raum patrouillieren keine Wachen. Wenn der unsichtbare Pirscher in die Bibliothek beschworen wurde und noch nicht angegriffen hat, versucht er, einen Charakter in die Grube zu stoßen, und greift dann die Gruppe an.

Illusionen: Zwei dauerhafte *Lautloses-Trugbild*-Zauber wurden über die Grube gewirkt, einer auf der Ost- und einer auf der Westseite. Die Illusion auf der Westseite spiegelt eine Brücke über die Grube vor. Die Illusion auf der Ostseite zeigt eine offene Grube und verbirgt die reale Brücke, über die es sicher auf die andere Seite geht. Das Berühren der falschen Brücke (die auf Karte 8.2 gezeigt wird) enthüllt, dass sie keinerlei Substanz hat. Ebenso findet sich rasch durch Herumtasten am Grubenrand die echte Brücke. Wird *Magie bannen* auf eine Illusion gewirkt, endet sie.

Stachelgrube: Jede Kreatur, die in die Grube stürzt, wird von 1W3 Stacheln aufgespießt, die jeweils 3 (1W6) Stichschaden und 7 (2W6) Giftschaden bewirken.

S11A-B: TREPPE

Eine anmutige Wendeltreppe aus Metall verbindet das Erdgeschoss und das erste Stockwerk. Eine flackernde Lampe taucht die Treppe in dämmriges Licht.

In diesem Bereich patrouillieren keine Wachen.

S12: BALKON

Auf dem großen Balkon im ersten Stock stehen Tisch und Stühle, sodass sich beim Essen ein schöner Blick auf die Stadt genießen lässt. Das niedrige Geländer stört die Aussicht nicht. Im Osten hängt eine Strickleiter vom Balkon und reicht bis zum 4,5 Meter tiefer liegenden Boden. Eine Doppeltür führt ins Gebäude.

Eine Kreatur, die vom Balkon stürzt, kann sich mit einem erfolgreichen SG-16-Geschicklichkeitsrettungswurf am Geländer festhalten. Scheitert der Rettungswurf, fällt die Kreatur 4,5 Meter tief zu Boden und erleidet 3 (1W6) Wuchtschaden.

Wachen: Hier sind zwei Wachen postiert. Beim Schichtwechsel gelangen die Wachen über die Strickleiter auf den Balkon. Sie betreten Bereich S13 nie. Eine Wache, die verdächtige Aktivitäten am Boden bemerkt, verwendet eine Aktion, um die Strickleiter hochzuziehen.

Verschlossene Tür: Die Doppeltür zum Bereich S13 ist verschlossen. Die Wachen auf dem Balkon haben einen Schlüssel, benutzen ihn allerdings nur, wenn sie Eindringlinge im Gebäude bemerken.

Vidorant: Wenn sich Vidorant in die Schatzkammer teleportiert (siehe „Vidorant trifft ein“ weiter hinten im Abenteuer), trifft sie auf dem Balkon ein, da das Innere der Schatzkammer vor Teleportationsmagie geschützt ist.

S13: VIDORANTS QUARTIER

Die nördliche Hälfte dieser luxuriösen Wohnräume ist ein Arbeitsbereich mit gut gearbeitetem Schreibtisch und zwei wunderschönen Gemälden von nächtlichen Festen. Hinter einem feinen Vorhang im Süden verbirgt sich ein Schlafbereich. Auf dem Bett liegt feinstes Bettzeug. Außerdem befinden sich hier ein robuster hölzerner Kleiderschrank und ein Abort.

In diesem Raum, dessen Osttür nicht verschlossen ist, patrouillieren keine Wachen. Vidorant lebt zwar in einem Herrenhaus in der Nähe, doch sie schläft hin und wieder hier, wenn sie lange in ihrer Schatzkammer beschäftigt war. In ihrem Schlafzimmer steht ein Kleiderschrank mit mehreren Kleidungsstücken zum Wechseln, was nützlich sein könnte, wenn sich ein Charakter verkleiden möchte.

Schreibtisch: Die Schublade von Vidorants Schreibtisch ist verschlossen. Ein Charakter kann als Aktion Diebeswerkzeug einsetzen, um zu versuchen, sie mit einem erfolgreichen SG-15-Geschicklichkeitswurf zu öffnen. Im Schreibtisch werden zahlreiche Dokumente aufbewahrt. Ein Charakter, der sie eine Minute lang untersucht und einen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, findet die Pläne für Vidorants nächsten Raubzug bei einem Adligen, der enge Beziehungen zu Goldbart pflegt.

Verschlossene Tür: Die Tür zu Bereich S12 ist verschlossen, lässt sich aus diesem Raum aber leicht öffnen.

Schätze: Die beiden Gemälde der nächtlichen Feste sind jeweils 250 GM wert.

S14: TRESORRAUM

Dieser Raum enthält vier große Metallschränke.

In diesem unverschlossenen Raum patrouillieren keine Wachen.

Geheimgang: Ein Charakter mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von mindestens 18 bemerkt den Gang zwischen den Bereichen S14 und S15. Durchsucht ein Charakter die Nordostecke des Raums, kann er mit einem erfolgreichen SG-15-Weisheitswurf (Wahrnehmung) eine Geheimtür finden. Dahinter liegt ein Gang, der vor einer weiteren Geheimtür endet. Es ist kein Attributwurf erforderlich, um die Tür aus dem Gang zu entdecken. Charaktere können diese Route benutzen, um Bereich S15 zu betreten und die Falle dort zu umgehen.

Schränke mit Falle: Alle vier Schränke in diesem Raum sind verschlossen und mit Fallen versehen. Ein Charakter, der die Schränke eine Minute lang untersucht, kann alle



EIN ALS SCHATZKAMMERWACHE
VERKLEIDETER ABENTEUERER HAT
ES AUF DAS KOSTBARE RUBINDIADM
VON ERLYNN SEGENSERZ ABGESEHEN.

vier Fallen mit einem erfolgreichen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) finden. In jedem Schrank steht eine zarte Glasphiole mit Giftgas. Das Phiole zerbricht, wenn der Schrank auf andere Weise als mit dem richtigen Schlüssel (der sich in Vidorants Besitz befindet) geöffnet wird. Ein Charakter kann Diebeswerkzeug einsetzen, um zu versuchen, eine dieser Fallen mit einem erfolgreichen SG-18-Geschicklichkeitswurf zu entschärfen. Misslingt der Wurf um mindestens 5, wird die Falle ausgelöst.

Ein Charakter kann Diebeswerkzeug einsetzen, um zu versuchen, einen der Schränke mit einem erfolgreichen SG-15-Geschicklichkeitswurf zu öffnen. Wurde die Falle jedoch nicht entschärft, tritt das Giftgas aus. Das Gas aus einer Phiole reicht aus, um den Raum zu füllen, verflüchtigt sich aber schnell. Jede Kreatur in dem Raum, in dem das Gas freigesetzt wird, muss einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 11 (2W10) Giftschaden.

Schätze: In jedem Schrank befinden sich 1.000 GM.

SI5: INNERER SCHATZKAMMER

Die Haupttür dieses Raums, die sich in der Mitte der Westwand befindet, ist verschlossen (SG 18 zum Öffnen) und aus Metall.

Falle: Direkt hinter der Tür befindet sich im Rauminnen ein elektrisch geladener Metalldraht, der einem Stolperdraht ähnelt. Wenn die Tür geöffnet wird, stößt sie gegen den Draht. Berührt eine Kreatur die Tür, erleidet sie 22 (4W10) Blitzschaden. Danach reißt der Draht und deaktiviert die Falle. Die Falle kann leicht aus dem Rauminnen entschärft werden (kein Wurf erforderlich),

aber sie lässt sich nicht von außerhalb des Raums entschärfen.

Charaktere können die Falle umgehen, indem sie den Raum durch eine Geheimgtür in der nordwestlichen Ecke betreten (siehe Bereich SI4).

Dieser Raum ist mit einem Marmorboden und einer elfenbeinfarbenen Tapete mit Silberakzenten ausgestattet. Darin stehen sieben Vitrinen auf Sockeln, die jeweils einen kleinen Gegenstand enthalten.

Schaukästen: Auf jedem Schaukasten befindet sich eine Karte, auf der in eleganter Handschrift der Name und eine kurze Beschreibung des Gegenstands stehen:

Juwelenbesetzter Menschenschädel: Auf der Karte steht: „Unklar, ob echter Schädel oder Replik. In einem alten Grab gefunden.“ Dieser Schädel ist mit Gold beschichtet. Große Diamanten wurden in die Augenhöhlen eingesetzt, und kleine Rubine bedecken die Wangen wie blutige Tränen. (Dieser Schädel ist 2.000 GM wert.)

Königliches Zepter: Auf der Karte steht: „Von Königin Calinias Krönung. Mögliches Geschenk des Elfenhofs.“ Dieses goldene Zepter ist aufwendig graviert und mit Diamanten und Saphiren besetzt. (Das Zepter ist 2.000 GM wert.)

Rubindiadem von Erlynn Segenserz: Auf der Karte steht: „Aus dem Besitz von Königin Erlynn Segenserz, Vorfahrin von Samphit.“ Jede Spitze des Diadems ist mit Rubinen besetzt. (Das Diadem ist 2.000 GM wert.)

Schneeflockes Halsband: Auf der Karte steht: „Gehörte der legendären Wahrsagerin Gratchia Gartirio. Hund hat angeblich die Zukunft vorhergesagt.“ An diesem feinen, für einen kleinen Hund hergestellten Seidenhalsband hängt eine mit Diamanten besetzte Marke mit der Inschrift „Schneeflocke“. (Das Halsband ist 1.000 GM wert.)

These von Mortinsor: Auf der Karte steht: „Aus dem Besitz von Mortinsor, dem berühmten Nekromanten. Enthält möglicherweise Geheimnisse der Langlebigkeit, ist aber schwer zu entschlüsseln.“ Dieser übergroße Wälzer ist voll von esoterischen, archaischen Texten, deren Entschlüsselung umfangreiche Nachforschungen erfordern würden. Ein Charakter, der sie zwölf Wochen lang studiert und einen SG-22-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) besteht, findet eine Seite, die als *Zauberschriftrolle* des *Verbergens* dient. (Diese These ist 500 GM wert.)

Verlorene Karte von Tishanos: Auf der Karte steht: „Gehörte angeblich der Piratenkönigin Shrixette Laderie. Keine weiteren Aufzeichnungen von Tishanos gefunden. Muss Expedition planen.“ Diese verwitterte Karte beschreibt eine Insel, die etwa hundertsechzig Kilometer vor einer nicht identifizierten Küste liegt. (Die Karte hat keinen Geldwert, könnte aber ein weiteres Abenteuer einleiten.)

Versilberter Dolch: Auf der Karte steht: „Kam bei Prinz Angryn Sheselittes Ermordung zum Einsatz. Nicht magisch.“ Dieser Dolch ist wenig bemerkenswert, wengleich von hoher Qualität. (Der Dolch ist als Sammlerstück 1.000 GM wert.)

Jeder Gegenstand wird durch zwei separate Beschwörungsrunen geschützt, die *Alarm*-Zauber auslösen. Die erste Rune befindet sich auf dem Schaukasten, und es ertönt ein akustischer Alarm, wenn er geöffnet wird (siehe „Auf frischer Tat ertappt“). Die zweite Rune wurde direkt auf dem Gegenstand angebracht und alarmiert Vidorant lautlos, sobald der Gegenstand aus dem Raum entfernt wird (siehe „Vidorant trifft ein“ weiter unten).

Ein Charakter, der sich die verschiedenen Schätze genauer ansieht und einen SG-15-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, bemerkt den ersten Runensatz rings um die Schaukästen. Liegt das Ergebnis um mindestens 5 höher als der SG, findet der Charakter auch den zweiten Runensatz auf den Gegenständen.

Ein Charakter kann eine bestimmte Rune (und den damit verbundenen *Alarm*-Zauber) mit dem Zauber *Magie bannen* oder einem erfolgreichen SG-18-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) deaktivieren. Misslingt der Wurf um mindestens 5, wird der Alarm ausgelöst. Deaktiviert ein Charakter erstmals erfolgreich eine der Runen, sinkt der SG der anderen auf 13. Alternativ kann ein Charakter durch einen erfolgreichen SG-18-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) einen Gegenstand aus dem Schaukasten nehmen, ohne Alarm auszulösen. Scheitert der Wurf, wird der hörbare Alarm ausgelöst (siehe „Auf frischer Tat ertappt“).

VIDORANT TRIFFT EIN

Sobald die Charaktere das Diadem an sich gebracht haben, müssen sie aus der Schatzkammer entkommen, um den Raubzug abzuschließen.

Wenn Vidorant (chaotisch neutral, Elf-Assassine) durch einen Alarm in ihrer inneren Schatzkammer (Bereich S15) auf den Diebstahl aufmerksam gemacht wird, nutzt sie ihren besonderen Ring, der wie ein *Helm der Teleportation* (auf den nur sie eingestimmt werden kann) funktioniert, um sich fünf Runden nach Auslösen des Alarms auf den Balkon zu teleportieren. Sie geht auf die Charaktere zu, während sie laut nach den Wachen ruft. Die Wachen vom Balkon folgen ihr, und alle anderen Wachen in der Schatzkammer werden alarmiert (siehe „Auf frischer Tat ertappt“).

VIDORANTS ANGEBOT

Wenn Vidorant die Charaktere abfängt, macht sie ihnen ein überraschendes Angebot:

Eine Elfe mit glattem schwarzem Haar tritt lächelnd auf euch zu. „Das habt Ihr gut gemacht. Nicht jeder Dieb hätte es bis in meine persönliche Schatzkammer geschafft. Meinen herzlichen Glückwunsch. Das bedeutet wohl, dass die Silberfinger hinter diesem Rubindiadem her sind – Goldbart ist schon seit Jahren verrückt danach. Aber vielleicht kann ich Euch ja ein besseres Angebot machen?“

Sollten die Charaktere ablehnen, greift Vidorant sie an. Sind sie bereit, sich ihren Vorschlag anzuhören, spricht sie weiter:

„Ich könnte versuchen, Euch auszuschalten – was mir vielleicht sogar gelingt –, doch dann würden sich nur noch mehr Diebe in meine Angelegenheiten einmischen. Aber wie wäre es, wenn Ihr zurückkehrt und allen mitteilt, dass meine Schatzkammer uneinnehmbar ist und dass ich Euch bezwungen habe? Dadurch ließe sich sehr viel Ärger vermeiden. Als Gegenleistung würde ich Euch das hier überlassen.“ Sie zieht sich einen feinen Ring vom Finger. „Der ist für Euch viel mehr wert als das Diadem – schließlich war er einer der Gründe dafür, dass ich eine so erfolgreiche Diebin geworden bin. Goldbart hat vor, das Diadem zu behalten, nicht wahr? Er ist noch immer wütend wegen unseres Raubzugs vor einigen Jahren. Aber diesen Ring dürft Ihr behalten. Erzählt darüber, was immer Ihr wollt, solange Ihr nicht verrätet, dass er von mir stammt. Ihr werdet reich, ich stehe gut da, und niemand muss die Wahrheit erfahren.“

Der Ring ist ein *Ring des Ausweichens*. Sind die Charaktere mit Vidorants Bedingungen einverstanden und handeln sie einen vernünftigen Kompromiss mit ihr aus, hält sie ihren Teil der Abmachung ein.

Wenn Vidorant weiß, dass die Charaktere Gegenstände von beträchtlichem Wert aus ihrer Schatzkammer gestohlen haben, schlägt sie ihnen etwas Besseres vor: Geben sie ihr den wertvollsten Gegenstand zurück, erhalten sie von ihr ihre *Handschuhe des Diebstahls*, die sie momentan unsichtbar trägt.

Sind sich alle Parteien einig, überreicht sie den Ring (und vielleicht auch die Handschuhe) im Austausch gegen das Diadem, führt die Charaktere hinaus, prahlt dabei lautstark von ihrem Triumph und droht ihnen Gewalt an, falls sie sie je wiedersehen sollte.

ABSCHLUSS

Geben die Charaktere Goldbart das Diadem zurück, bietet er ihnen eine lebenslange Mitgliedschaft in der Silberfinger-Gesellschaft an. Darüber hinaus verspricht er ihnen einen persönlichen Gefallen, den sie einlösen können, wenn sie das nächste Mal Hilfe benötigen. Möchte die Gruppe lieber mit Geld entlohnt werden, kommt er der Bitte gern nach und verspricht ihr dennoch einen Gefallen.

Haben die Charaktere Vidorants Angebot angenommen oder beschlossen, das Diadem zu behalten, müssen sie einen SG-16-Charismawurf (Täuschen) bestehen, um Goldbart davon zu überzeugen, dass sie das Diadem nicht stehlen konnten. Sollte Goldbart bemerken, dass sie ihn anlügen, wird er sehr ernst. Er greift die Gruppe nicht selbst an, sondern nutzt die Silberfinger-Gesellschaft, um das Diadem zu stehlen oder den Charakteren auf andere Weise das Leben schwer zu machen.

Können die Charaktere ihn täuschen oder haben sie das Diadem tatsächlich nicht bekommen, ist Goldbart enttäuscht, versichert ihnen jedoch, dass es in Zukunft weitere Gelegenheiten für eine Zusammenarbeit geben würde.

GOLDBART ERPRESSEN

Haben die Charaktere die Informationen in Vidorants Tresor gefunden, mit denen Goldbart erpressbar ist, und konfrontieren sie ihn damit, wird er kreidebleich und sagt:

„Ich verstehe. Sie konnten die Informationen nicht nutzen, ohne sich selbst zu belasten, aber für Euch gilt das nicht. Ich werde nichts zum Wahrheitsgehalt sagen, aber es wäre unschön, wenn das an die Öffentlichkeit kommt. Daher bin ich bereit, Euch das Material abzukaufen.“

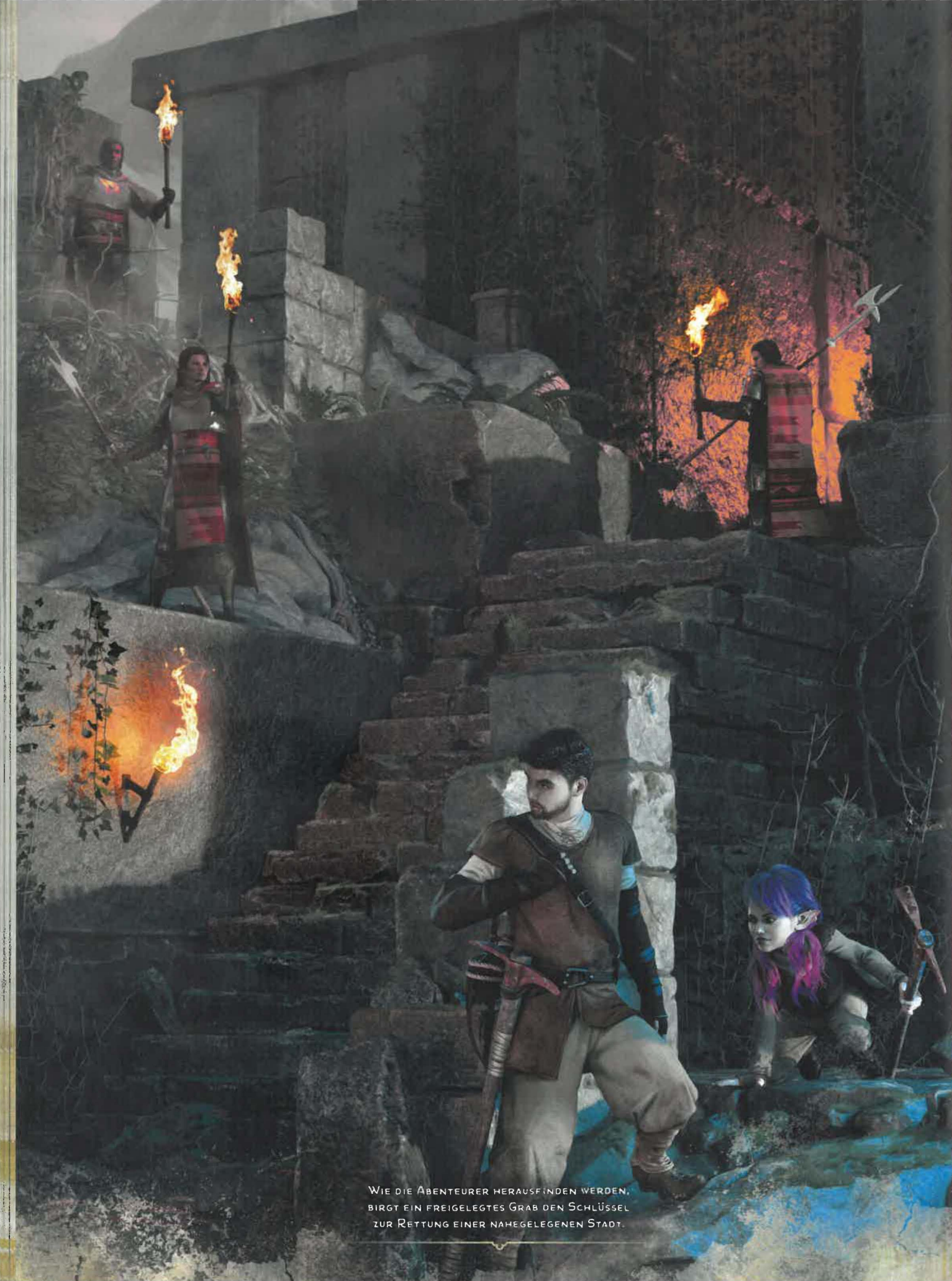
Er bietet den Charakteren 1.000 GM für das Original von Vidorants belastendem Material an. Ein Charakter, der einen SG-17-Charismawurf (Einschüchtern oder Überzeugen) besteht, kann ihn davon überzeugen, die Belohnung auf 2.000 GM zu erhöhen.



NIXYLANNA VIDORANT.

FÜR DEN GOLDENEN TRESOR

Wenn die Charaktere für den Goldenen Tresor arbeiten und Goldbart das Diadem bringen, bietet die Organisation ihnen einen seltenen magischen Gegenstand ihrer Wahl als Bezahlung an (sofern du ihrer Wahl zustimmst). Der Gegenstand wird den Charakteren am nächsten Tag geliefert.



WIE DIE ABENTEURER HERAUSFINDEN WERDEN,
BIRGT EIN FREIGELEGTES GRAB DEN SCHLÜSSEL
ZUR RETTUNG EINER NAHEGELEGENEN STADT.

SCHERBE DES VERFLUCHTEN



EINE MYSTERIÖSE SCHERBE AUS OBSIDIAN BELEGT jeden, der sie trägt, mit einem Fluch. Wenn die Scherbe in den Besitz der Charaktere gelangt, müssen sie den Fluch brechen, indem sie die Scherbe zu dem uralten Grab zurückbringen, aus dem sie stammt. Aber ein gefährliches Verbrechersyndikat kontrolliert das Grabmal und seine Reichtümer. Die Kriminellen werden das Eindringen der Charaktere nicht gutheißen.

Dieses Abenteuer ist kein typischer Raubzug – vielmehr ist es ein umgekehrter Raubzug. Anstatt einen wertvollen Gegenstand zu beschaffen, haben die Charaktere die Aufgabe, ihn an seinen rechtmäßigen Ort zurückzubringen.

HINTERGRUND DES ABENTEUERS

Vor langer Zeit wurde ein Riese namens Xeluan von seinen gnadenlosen Verwandten angegriffen und dem Tod überlassen. Nachdem ihn eine Gruppe von Helden gefunden und wieder gesund gepflegt hatte, schwor der dankbare Riese, sie mit seinem Leben zu verteidigen. Xeluan und seine heldenhaften Freunde vollbrachten große Taten.

Als Erdbeben und Vulkanausbrüche das Heimatland der Helden zu zerstören drohten, ließ Xeluan eine Zitadelle in einen Berghang und schuf so einen Zufluchtsort für die Helden und ihr Volk. Der Riese nutzte Erdmagie, um einen Schutzzauber um diese Siedlung zu errichten, aber die Verwüstung erwies sich als unaufhaltsam. Als der Berg einstürzte und Vulkanschluchten drohten, seine Freunde zu begraben, hob Xeluan das Heiligtum über seine Schultern und brachte ein letztes, verzweifertes Opfer. Er webte seine Lebensenergie in die Magie zum Schutz der Zitadelle und ermöglichte ihr damit, der Katastrophe standzuhalten. So opferte Xeluan sein Leben, um Tausende zu retten.

Nach der Katastrophe suchten die Helden inmitten der veränderten Landschaft nach dem Riesen. Sie fanden seinen versteinerten Körper unter der Zitadelle vergraben, wo er sie immer noch emporhielt. Als alle Bemühungen seiner Wiederbelebung fehlschlagen, bauten die Helden ein Mausoleum um Xeluans Körper, um sein Opfer zu ehren.

Die Helden lebten in Wohlstand und ihre Körper wurden nach ihrem Tod in Xeluans Grab beigesetzt. Als der letzte Held starb, wurde das Grab versiegelt. So blieb es seit Jahrhunderten. Xeluans Opfer fiel Legenden anheim und die Helden wurden zu Hauptfiguren von Märchen. Als die Zitadelle mit der Zeit zu einer Ruine wurde, geriet das Grab darunter in Vergessenheit.

Vor etwa einem Jahrhundert fand eine Gruppe von Entdeckern die Ruine der Zitadelle, deren Schutzzauber noch intakt war. Diese Entdecker gründeten rund um die Zitadelle die Siedlung Oztocan. Die Siedlung wuchs zu einem blühenden Handelszentrum. Heute wird ihr Wohlstand durch die Machenschaften einer kriminellen Organisation bedroht, die als Onyxnarbe bekannt ist. Die Kriminellen haben Xeluans Grab ausgehoben und bauen den versteinerten Leichnam des Riesen ab, um seine Überreste auf hiesigen Märkten zu verkaufen. Zudem haben ihre Ausgrabungen den Schutzzauber der Zitadelle geschwächt, was zu Erdbeben in der Region führte.

DIE VERFLUCHTE SCHERBE

Dieses Abenteuer dreht sich um einen von mächtiger Magie durchdrungenen Obsidiansplitter. Im Laufe des Abenteuers entdecken die Charaktere, dass es sich bei der Scherbe um ein Fragment von Xeluans versteinertem Herzen handelt. Nur wenn sie die Scherbe verwenden, um Xeluans gebrochenes Herz zu heilen, können sie die Erdbeben stoppen, die Oztocan erschüttern.

GERÜCHTE ÜBER DIE SCHERBE

Ein Teil dieses Abenteuers beruht auf der missverstandenen Natur der *Scherbe von Xeluan*. Niemand erinnert sich an Xeluans Opfer oder weiß, dass die Scherbe ein Fragment seines versteinerten Herzens ist. Darüber hinaus hat die Scherbe aufgrund von Gerüchten, die sie umgeben, einen unverdient finsternen Ruf.

Verwende die Tabelle „Gerüchte über die Scherbe“, um Inspiration für Geschichten zu finden, die die Charaktere über die Herkunft des Gegenstands hören. Ob ein Gerücht wahr oder falsch ist, bleibt dir überlassen.



SCHERBE VON XELUAN.

GERÜCHTE ÜBER DIE SCHERBE

W4 Gerücht

- 1 Die Scherbe stammt aus dem Abyss. Das von ihr verursachte Elend nährt einen sterbenden, längst vergessenen Dämon.
- 2 Eine Weise, die versuchte, die magischen Eigenschaften der Scherbe entziffern, starb unerwartet und ihre Seele wurde in der Scherbe gefangen.
- 3 Eine Gruppe von Banditen erhielt die Scherbe als Lösegeld. In der gleichen Nacht wurde ihr Lager in ein giftgrünes Licht getaucht und alle Banditen verschwanden – bis auf einen.
- 4 Eine Ritterin versuchte, die Scherbe zu zerstören, aber der Fluch der Scherbe versteinerte sie.

BESCHREIBUNG DER SCHERBE

Die *Scherbe von Xeluan* wird weiter unten beschrieben. Die Charaktere werden sich des Fluchs der Scherbe erst bewusst, wenn sie ins Spiel kommt.

SCHERBE VON XELUAN

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Unter der kalten Oberfläche dieses 30 Zentimeter langen Obsidiansplitters befinden sich Adern aus Silber und Gold.

Verstärkte Magie: Während du die Scherbe hältst, kannst du sie als Zauberkern verwenden. Sie gewährt dir einen Bonus von +1 auf deine Zaubenangriffswürfe.

Verbesserte Stärke: Dein Stärkewert steigt um 4, während du die Scherbe bei dir trägst. Die Scherbe kann deinen Stärkewert nicht auf mehr als 22 erhöhen.

Fluch: Die Einstimmung auf diesen Gegenstand weitet seinen Fluch auf dich aus. Du bleibst verflucht, bis du das Ziel des Zaubers *Fluch brechen* oder ähnlicher Magie wirst, oder bis die Scherbe wieder mit Xeluans versteinertem Herzen vereint ist.

Der Fluch der Scherbe bringt Unglück über dich. Wenn du bei einem Angriffs-, Attributs- oder Rettungswurf eine 1 würfelst, bestimme das Unglück anhand der Tabelle „Unglück der Scherbe“. Solange dieses Unglück andauert, widerfährt dir kein anderes Unglück der Scherbe.

UNGLÜCK DER SCHERBE

W6 Unglück

- 1 Du schneidest dich versehentlich an der Scherbe und bist bis zum nächsten Morgengrauen vergiftet.
- 2 Du erlebst eine Vision einer uralten Katastrophe. Eine wunderschöne Stadt wird von einstürzenden Bergen und ausbrechenden Vulkanen bedroht. Du bist bis zum Ende deines nächsten Zugs betäubt.
- 3 Der Boden unter dir bebt ein paar Sekunden lang. Du und jede Kreatur im Abstand von drei Metern müsst einen SG-16-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder ihr werdet umgestoßen.
- 4 Die Scherbe feuert drei magische Pfeile ab, die auf eine zufällige Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern von dir zielen. Wenn es kein derartiges Ziel gibt, bist du das Ziel. Jeder Pfeil trifft automatisch und fügt dem Ziel 3 (1W4+1) Energieschaden zu.
- 5 Bis zum nächsten Morgengrauen sind dir Tiere mit einem Intelligenzwert von maximal 3 feindlich gesinnt.
- 6 Alles scheint schiefzugehen. Bis zum nächsten Morgengrauen bist du bei Attributswürfen im Nachteil.

ABENTEUERIDEEN

Zu Beginn des Abenteuers bringt entweder der Goldene Tresor die *Scherbe von Xeluan* zu den Charakteren (siehe „Den Goldenen Tresor verwenden“ weiter unten) oder die Charaktere erhalten die Scherbe von einer der folgenden Personen:

Jamishka Zaril: Oztocan ist ein wichtiger Außenposten für eine florierende Handelsorganisation namens Couatl-Gesellschaft. Ihre Eigentümerin, Jamishka (rechtschaffen gut, Elf-Veteranin) kam vor Kurzem in den Besitz der Scherbe und hat seitdem erfahren, dass sie zum Grab zurückgebracht werden muss, aus dem sie gestohlen wurde, um die Erdbeben zu stoppen, die Oztocan bedrohen. Jamishka heuert die Charaktere an, die Scherbe zu Leandro Sedhar zu bringen, einem Theaterautor in Oztocan, der ihnen helfen kann. Er verspricht ihnen eine *Elfenrüstung* (oder einen anderen seltenen magischen Gegenstand deiner Wahl) als Bezahlung.

Yana Resendes: Eine freundliche Gelehrte namens Yana (neutral gut, Hobgoblin-Magierin) hat die Scherbe vor Kurzem auf einem Markt erworben. Ihre Untersuchungen ergaben, dass die Scherbe aus Oztocan stammt, das von Erdbeben heimgesucht wird. Laut Yana besteht die beste Möglichkeit die Erdbeben zu stoppen darin, die verfluchte Scherbe an den Ort zurückzubringen, von dem sie gestohlen wurde. Wenn die Charaktere geloben, diese Quest abzuschließen, gibt Yana ihnen eine *Halskette der Gebetsperlen* (oder einen anderen seltenen magischen Gegenstand deiner Wahl) als Zeichen ihrer Dankbarkeit. Sie weist sie an, die Scherbe zu Leandro Sedhar zu bringen, einem Theaterautor in Oztocan, der ihnen helfen kann.

DEN GOLDENEN TRESOR VERWENDEN

Fungiert der Goldene Tresor als Schutzherr, so wird den Charakteren ein goldener Schlüssel auf eine Weise deiner Wahl zugestellt. Sollten die Charaktere die *Scherbe von Xeluan* nicht bereits besitzen, ist der goldene Schlüssel an die Scherbe gebunden und beide Objekte werden in einem verschlossenen Bleiröhrchen geliefert.

Wenn die Charaktere diesen Schlüssel verwenden, um ihre Spieluhr zu öffnen, springt der Deckel auf und eine beruhigende Stimme sagt Folgendes:

„Seid gegrüßt, Agenten. Erdbeben bedrohen die Stadt Oztocan und der Goldene Tresor glaubt, dass die beigegefügte Scherbe die Ursache für das Problem ist.“

Diese Scherbe wurde aus dem Grab eines Riesen namens Xeluan gestohlen. Eine kriminelle Organisation namens Onyxnarbe plündert Xeluans Grab und verkauft seine Schätze. Die Scherbe ging durch viele Hände, bevor der Goldene Tresor sie erhalten konnte. Wer sich auf die Scherbe einstimmt, erhält Stärke und magische Kraft, erleidet aber auch Unglück durch einen Fluch.

Für diese Mission, sofern Ihr sie übernehmen wollt, müsst Ihr mit der Scherbe nach Oztocan reisen, in Xeluans Grab hinabsteigen und die Scherbe an ihren rechtmäßigen Platz zurückbringen. Sobald Ihr Oztocan erreicht, nehmt mit einem Theaterautor namens Leandro Sedhar Kontakt auf. Er hat wichtige Informationen über die Geschichte von Oztocan und kann Euch dabei helfen, das Grab zu erreichen. Viel Glück, Agenten.“

Wenn die Spieluhr geschlossen wird, verschwindet der goldene Schlüssel. Die *Scherbe von Xeluan* und das Bleiröhrchen bleiben zurück.

WAS WIRKLICH GESCHEHEN IST

Vor zwei Jahrzehnten fand ein Elfenarchivar namens Rilago verfallene Tagebücher und Architekturpläne in der Bibliothek seiner Familie, die ein Grabmal unter Oztocan erwähnten. Der Bürgermeister der Stadt weigerte sich, Rilago eine Ausgrabung zu genehmigen. Aminta, die Tochter des Bürgermeisters, belauschte jedoch ihr Gespräch und war besessen davon, das Grab zu finden.

Jahre später verstarb der Bürgermeister und sein Sohn Tavio wurde zu seinem Nachfolger gewählt. Aminta, die mit dem Verbrechersyndikat Onyxnarbe involviert war, überredete Rilago, sich ihrer Suche nach dem Grabmal anzuschließen, und überzeugte Tavio, ihr Unterfangen zu ignorieren. Aminta und Rilago fanden das Grab und Xeluans versteinerte Überreste, aber keine Schätze. Enttäuscht versuchten sie, Profit aus dem Körper des Riesen zu schlagen, stellten jedoch fest, dass er unzerstörbar war.

Eines Tages kletterte Rilago auf das Gerüst, das Xeluan umgab, und schlug frustriert auf die steinerne Brust des Riesen. Sie brach unerwartet auf und offenbarte ein Herz aus Obsidian. Ein einzelner Splitter brach von dem Herzen ab und spießte Rilago auf.

Niemand wusste, dass Rilago von einem der uralten Helden abstammte, zu deren Schutz Xeluan starb. Einer von Rilagos Ringen war ein Familienerbstück dieses Vorfahren. Als er mit diesem Ring auf den Riesen einschlug, brach er buchstäblich und symbolisch Xeluans Herz und schwächte damit die Magie, die den Leichnam des Riesen beschützte.

Der ehemals unzerstörbare Riese begann zu zerfallen. Dadurch war es Aminta möglich, abgebrochene Teile von Xeluans Körper zu sammeln. Dieses Material nennt sich Oztocanit und kann zu kostbaren Edelsteinen verarbeitet oder zur Verstärkung von Zaubern verwendet werden (siehe Bereich X4). Der Verkauf von Oztocanit wurde für Aminta zu einem profitablen Geschäft und erhöhte ihren Status in der Onyxnarbe.

DIE STADT OZTOCAN

Die Stadt Oztocan liegt auf einer Ebene zwischen zwei großen Bergen und ist von tiefen Schluchten umgeben. Die Stadt verfügt über dasselbe warme und trockene Klima wie der Rest der Region. Spärliche Vegetation und Flüsse liegen den größten Teil des Jahres trocken.

Von Xeluans Grab ausgehende Magie schützt die Stadt und die umliegende Region vor Monsterangriffen und zerstörerischen Naturereignissen. Der Schutzzauber wurde jedoch geschwächt, seit Xeluans Herz zersplitterte. Nun sind Erdbeben zu spüren, die normalerweise durch die Magie unterdrückt wurden. Dies gibt Anlass zur Sorge, dass Oztocan nicht mehr sicher ist.

ANKUNFT IN OZTOCAN

Lies den folgenden Text vor, wenn sich die Charaktere sich der Stadt nähern:

Die Stadt Oztocan wurde auf einer großen Ebene zwischen zwei Gebirgen erbaut und wird von den halbmondförmigen Ruinen einer riesigen Steintadelle umgeben. Drei Wachen stehen dort, wo die staubige Straße auf die Stadt trifft.

Die drei **Wachen** beäugen die Charaktere misstrauisch, halten die Abenteurergruppe jedoch nicht auf oder behindern sie. Wenn die Charaktere nach Leandro Sedhar fragen, weist sie eine Wache zum hiesigen Gasthaus Riesenschädel, wo Leandro bekanntermaßen einen Großteil seiner Zeit verbringt.

BEBEN

Kaum haben die Charaktere die Stadt betreten, als der Träger der *Scherbe von Xeluan* spürt, wie sie von etwas unter der Erde angezogen wird. Gleichzeitig erschüttert ein leichtes Beben die Stadt. Staub rieselt von den Gebäuden, ansonsten richtet es jedoch keinen Schaden an. Die Einheimischen scheinen sich an die Beben gewöhnt zu haben und setzen ihren Alltag unbeeindruckt fort.

LEANDRO SEDHAR

Wenn sie in der Stadt nach Leandro fragen, stoßen die Charaktere auf das einladende Gasthaus Riesenschädel, das aus Holz und Lehmstein besteht. Leandro wohnt seit ein paar Wochen hier.

Leandro (chaotisch gut, **Adeliger**) ist ein Tabaxi, ein Humanoide mit katzenartigen Merkmalen wie Klauen und einem Schweif. Er ist klein und stämmig, mit üppigem, sandfarbenem Fell und dünnen Schnurrhaaren. Kleine quadratische Brillengläser umrahmen seine bernsteinfarbenen Augen. Er wurde in einem fernen Land geboren, reist aber seit fast zwanzig Jahren um die Welt. Er kam vor ein paar Monaten nach Oztocan und arbeitet an einem Theaterstück, das von den Legenden der Stadt handelt. Als Drehbuchautor lässt er sich oft von historischen Ereignissen inspirieren.

WAS LEANDRO WEISS

Leandro heißt die Charaktere willkommen und zeigt Interesse an der *Scherbe von Xeluan*, sofern sie ihm diese zeigen. Er möchte sie gerne näher betrachten, weigert sich aber, sie zu berühren.

Im Laufe eines Gesprächs teilt er den Charakteren folgende Informationen mit:

Erdbeben: „In Oztocan gab es seit Jahren keine Erdbeben. Seit ein paar Wochen gehören sie jedoch zum Alltag. Noch ist nichts zu Schaden gekommen, aber die Beben werden immer schlimmer. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis jemand verletzt wird.“

Rilago: „Vor Jahren behauptete ein Elfenarchivar namens Rilago, Beweise für das Grab eines Riesen unter Oztocan zu haben. Rilago versuchte, eine Ausgrabung ins Leben zu rufen, aber der Bürgermeister untersagte es ihm. Rilago blieb bis zu seinem Verschwinden vor ein paar Wochen in Oztocan – etwa bis zu der Zeit, als die Erdbeben begannen.“

Tavio: „Ich habe vor Kurzem mit dem Bürgermeister Tavio Solana gesprochen. Er wurde unruhig, als ich Rilago erwähnte. Tavius Vater, der ehemalige Bürgermeister, weigerte sich, die Ausgrabung von Xeluans Grab zu genehmigen. Ich glaube nicht, dass Tavio irgendetwas mit Rilagos Verschwinden zu tun hat, aber ich denke, dass Tavio etwas darüber weiß.“

Aminta: „Tavius Schwester Aminta kommandiert die Stadtwache. Gerüchten zufolge hatte sie eine Affäre mit Rilago.“

LEANDROS GEHEIMNIS

Leandro weiß, dass Aminta zur Onyxnarbe gehört, einem Verbrechersyndikat, dessen Agenten in ganz Oztocan verstreut sind. Leandro mag Bürgermeister Tavio und möchte nicht, dass er für Oztocans Probleme oder Amintas kriminelle Aktivitäten verantwortlich gemacht wird. Daher behält er diese Tatsachen für sich.

Leandro hat Tavio vor Kurzem konfrontiert. Tavio gab zu, Amintas kriminelle Aktivitäten und ihre Ausgrabung von Xeluans Grab vertuscht zu haben. Tavio plagten Schuldgefühle wegen der Erdbeben. Also stahl er eine Karte von Xeluans Grab aus Amintas Quartier und gab sie Leandro zur Aufbewahrung.

LEANDROS KARTE

Wenn die Charaktere Interesse daran zeigen, die Erdbeben zu stoppen und das Rätsel um Rilagos Verschwinden zu lösen, zeigt Leandro ihnen die Karte, die Tavio ihm

OZTOCAN PLATZIEREN

Oztocan befindet sich inmitten der Gebirgskette der Ein-Flint-Sierras südlich von San Citlán, einem industriellen Stadtstaat, der erstmals in der Abenteuer-Anthologie *Geschichten aus der Strahlenden Zitadelle* auftauchte. Wenn deine Kampagne andernorts im D&D-Multiversum stattfindet, kannst du Oztocan in einer beliebigen Bergregion platzieren.

gegeben hat. (Gib den Spielern eine Kopie von Karte 9.1.) Die Karte wurde aus mehreren Schnipseln zusammengesetzt. Sie zeigt einen Großteil von Xeluan's Grab – bis auf die Orte, die bei der Erstellung der Karte noch nicht freigelegt waren. Leandro informiert die Charaktere darüber, dass auf der Karte Rilagos Handschrift zu sehen ist.

Wenn die Charaktere Leandro auf die Worte „Hier ruhen Helden“ auf der oberen Ebene der Karte aufmerksam machen, erzählt Leandro eine Fabel aus Oztocan – über eine Gruppe von Helden, die ihre Heimat gemeinsam mit einem Riesen verteidigten. Als der Riese starb, ehrten die Helden ihren mächtigen Gefährten, indem sie ein Grab um seinen versteinerten Körper bauten. Leandro weiß nicht, was aus den Helden wurde. Ihre Namen sind ebenfalls in Vergessenheit geraten, aber der Name des Riesen war Xeluan.

CASA SOLANA

Tavio und Aminta Solana sind die Kinder des ehemaligen Bürgermeisters der Stadt, des verstorbenen Nadario Solana. Oztocan hat keine Aristokratie, aber die Familie Solana kommt nahe daran heran.

Wenn die Charaktere Tavio Solana befragen wollen, teilt ihnen Leandro mit, dass der Bürgermeister mit seiner Schwester in einem großen zweistöckigen Haus lebt. Gepflegte Gärten umgeben das Haus. Es wird von sechs Wachen (**Veteranen**) bewacht. Zwei Wachen stehen vor dem Vordereingang, zwei vor dem Hintereingang und zwei befinden sich im Haus in Hörweite des Bürgermeisters.

TAVIO SOLANA

Tavio Solana (neutral, menschlicher **Adeliger**) ist der entgegenkommende und leicht manipulierbare Bürgermeister von Oztocan. Tavio ist Mitte vierzig, hat dunkle Haut, kurzes schwarzes Haar, einen ungepflegten Bart und schlichte Kleidung. Er ist intelligent, hat jedoch eine Abneigung gegen Konflikte und ist von Selbstzweifeln geplagt.

Wenn die Charaktere zum ersten Mal im Hause Solana eintreffen, ist Aminta nicht anwesend. Tavio befindet sich in den Gärten.

Den Bürgermeister ansprechen: Wenn die Charaktere Tavio höflich um Hilfe bitten, zögert er und gibt dann zu, dass er wünscht, seine Schwester würde nicht länger das Grab plündern. Er glaubt, ihre Handlungen gefährden die Stadt. Wenn die Charaktere um weitere Informationen bitten, beklagt sich Tavio, dass sich ein Großteil der Stadtwache unter dem Einfluss der Onyxnarbe befindet – mit Ausnahme von zwei Wachen, die seit Jahren im Dienst seiner Familie stehen. Im Laufe eines geflüsterten Gesprächs gibt Tavio dann die folgenden Informationen preis:

Amintas Aufenthaltsort: „Es bekümmert mich zuzugeben, dass meine Schwester besessen davon ist, das Grab unter Oztocan zu plündern. Sie spricht in letzter Zeit von nichts anderem. Sie vertraut niemandem, deshalb überwacht sie die Operation persönlich.“

Ursache der Erdbeben: „Die Aushebung des Grabmals hat die Götter verärgert. Sie senden Erdbeben als Warnung. Wenn wir diese Warnung nicht beachten, wird Oztocan zerstört werden.“

Rilagos Schicksal: „Rilago? Er war so erpicht darauf, das Grab zu erkunden – er und meine Schwester. Aminta erzählte mir, eine Falle hätte ihn getötet. Ein Obsidiansplitter direkt durch sein Herz. Der arme Mann.“

Arbeiter gesucht: „Aminta braucht weitere Arbeiter, um Edelsteine aus dem Grab zu bergen. Ich soll ihr helfen, Arbeiter zu finden, die wissen, wie man den Mund hält.“

Geheimer Eingang: „Arbeiter werden durch einen bewachten Durchgang in den Ruinen der Zitadelle zum Grab geführt. Die Stadt wurde um sie herum gebaut.“

Wenn die Charaktere Tavio die *Scherbe von Xeluan* zeigen, sagt er Folgendes:

„Das ist der Splitter, der Rilago getötet hat! Aminta zeigte ihn mir, nachdem sie ihn aus seinem Körper gezogen hatte. Sie sagte mir, er stammt aus dem Herz der Statue eines Riesen. Wie seid Ihr in seinen Besitz gekommen?“

Unabhängig davon, was die Charaktere ihm erzählen, drängt Tavio sie, die Scherbe an ihren rechtmäßigen Ort im Grab zurückzubringen. Er rät ihnen auch, sich vor seiner Schwester zu hüten, die der Onyxnarbe treu ergeben ist.

INFILTRATIONSPLÄNE

Die Charaktere haben mehrere Möglichkeiten, das Grab zu infiltrieren.

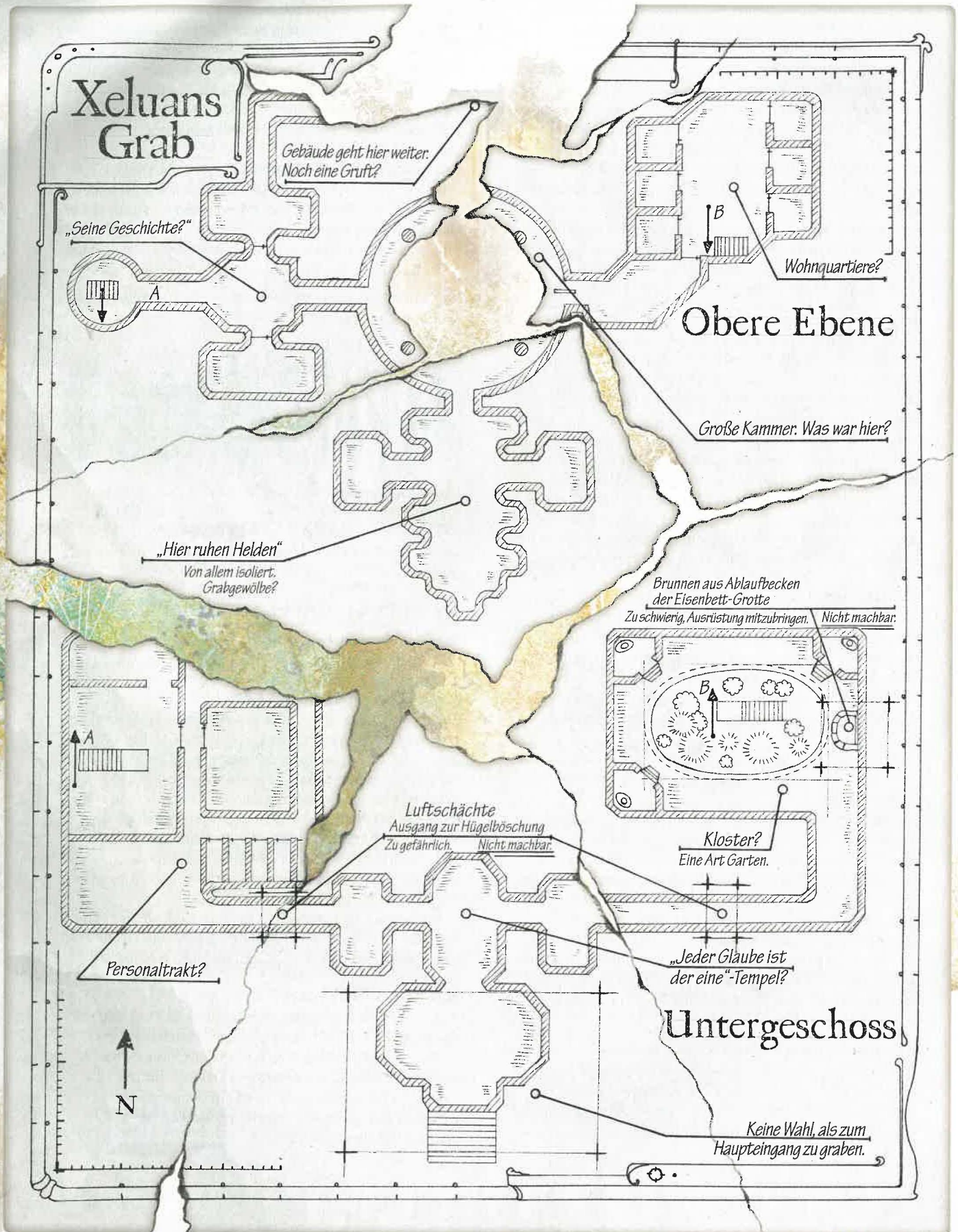
INFILTRATION ALS ARBEITER

Tavio glaubt, dass die Charaktere Amintas Operation am einfachsten infiltrieren können, indem sie sich als Arbeiter ausgeben. Er warnt sie jedoch davor, dass sie beim Eingang durchsucht werden. Seine beiden vertrauenswürdigen Wachen können die Ausrüstung der Charaktere in einer Truhe in der Nähe der Arbeiterquartiere verstecken. Wenn die Charaktere damit einverstanden sind, lässt sich Tavio einen Vorwand einfallen, um Aminta im Grab zu besuchen. Er und seine Wachen lassen die Ausrüstung der Gruppe in Bereich X9 zurück.

Tavio führt die Charaktere zu einer Stelle in der Nähe der Zitadelle, wo Arbeiter darauf warten, zum Grab eskortiert zu werden (siehe „Ruinen der Zitadelle“).

RILAGOS NOTIZEN

Neben dem Haupteingang der Zitadelle (auf der unteren Ebene von Karte 9.1) weisen Rilagos Notizen auf drei weitere mögliche Eingänge hin: zwei Lüftungsschächte, die zu den Hügeln außerhalb von Oztocan führen (siehe „Lüftungsschächte“), und ein Brunnen, der mit einer nahegelegenen Grotte verbunden ist (siehe „Eisenbett-Grotte“).



DAS GRAB ERREICHEN

An folgenden Orten gibt es verschiedene Möglichkeiten, Xeluans Grab zu betreten.

RUINEN DER ZITADELLE

Oztocans bedeutendstes Wahrzeichen ist die Ruine der Zitadelle, um die herum die Stadt errichtet wurde. Ein vor Kurzem ausgegrabener Tunnel führt zu Xeluans Grab und wird wie im Folgenden beschrieben ständig bewacht:

Zehn Stadtwachen stehen auf riesigen Steinblöcken, die einst Teil einer großen Zitadelle waren. Jetzt handelt es sich um eine eingestürzte Ruine. Am Fuß der zerstörten Zitadelle wurde ein Tunnel gebaut. Grobe, von Fackeln erleuchtete Stufen führen unter die Erde.

Die zehn **Veteranen**, die den Tunnel bewachen, sind Aminta treu ergeben und greifen jeden an, der den Tunnel ohne Eskorte betreten will. Wenn die Charaktere als Arbeiter verkleidet hierherkommen, führen sie fünf der Wachen zu Beginn des nächsten Schichtwechsels zu Bereich X1. Dies kann geschehen, wann du es für angemessen hältst.

LÜFTUNGSSCHÄCHTE

Lüftungsschächte verbinden Xeluans Grab mit zwei Höhlen: eine im Osten, die andere im Westen. Die Bewohner von Oztocan wissen von den Höhlen, meiden sie jedoch, da sie schwer zu erreichen sind.

Die Charaktere müssen 60 Meter klettern oder fliegen, um eine der beiden Höhlen zu erreichen, die sich in der Mitte eines Steilhangs befinden. Zum Klettern werden Kletterhaken, ein Seil und ein erfolgreicher SG-15-Stärkewurf (Athletik) benötigt. Bei einem Misserfolg fällt ein Charakter 15 Meter, bevor das Kletterseil ihn erfasst, und erleidet durch den Sturz 17 (5W6) Wuchtschaden.

Jede Höhle ist bis auf einen Lüftungsschacht in der Rückwand leer. Beide Schächte sind sechs Meter breit und sechs Meter hoch. Sie bestehen aus glattem Kalkstein. Der östliche Lüftungsschacht führt zu einem Korridor zwischen den Bereichen X6 und X7. Der westliche Lüftungsschacht führt zu einem Korridor zwischen den Bereichen X12 und X13.

Jeder Lüftungsschacht endet an einem Gitter aus verrosteten, vertikalen Eisenstangen. Die Charaktere müssen sie überwinden, um in den Korridor dahinter zu gelangen. Ein Charakter kann als Aktion versuchen, die rostigen Stangen mit einem erfolgreichen SG-17-Stärkewurf (Athletik) zu verbiegen oder zu zerbrechen. Dadurch wird eine Öffnung geschaffen, die höchstens mittelgroße Kreaturen passieren können.

EISENBETT-GROTTE

Rilagos Karte erwähnt die Eisenbett-Grotte. Leandro und Tavio kennen sie als Höhlensystem östlicher der Stadt. In der Nähe des leicht zu findenden Eingangs der Eisenbett-Grotte schlängelt sich ein unterirdischer Fluss durch die Höhlen und speist schließlich den Brunnen in Bereich X6. Im Höhlensystem befindet sich keine Stadtwache, aber nach deinem Ermessen können hier Monster hausen.

Sobald sich die Charaktere dem Brunnen nähern, verengen sich die Höhlen zu einem kleinen Unterwasserkanal, durch den die Charaktere schwimmen müssen, wie in Bereich X6 beschrieben. Wenn die Charaktere diese Route wählen, betreten sie das Grab völlig durchnässt.

XELUANS GRAB

Xeluans tapfere Gefährten bauten ein Grabmal um die Überreste des Riesen, damit jeder die Möglichkeit hatte, ihm die Ehre zu erweisen. Einer der Helden – ein Elfen-Mönch namens Itze – gründete den Orden von Xeluan, eine Sekte von Mönchen, die sich der Erhaltung des Grabmals verschrieben hatten.

Im Laufe der Jahre beherbergte das Grab die Überreste von Itzes anderen Gefährten, die sich Xeluan in der ewigen Ruhe anschlossen. Letztendlich blieb nur Itze übrig. In den letzten Jahren ihres Lebens bereitete sie sich darauf vor, mit ihren Gefährten beerdigt zu werden. Als Itze starb, wurden ihre sterblichen Überreste in das Grab gelegt, das von Helfern des Ordens versiegelt wurde.

MERKMALE DES GRABMALS

Xeluans Grab hat folgende Merkmale:

Decken: Die Decken sind 4,5 Meter hoch, mit Ausnahme der 12 Meter hohen Großen Kammer (Bereich X4).

Licht: Die Bereiche X2, X3, X4 und X21 sind von Fackeln hell erleuchtet, auf die der Zauber *Dauerhafte Flamme* gewirkt wurde. Der Rest des Grabmals liegt in Dunkelheit. Mitglieder der Onyxnarbe nutzen Öllampen, um ihre Umgebung zu beleuchten. Gebietsbeschreibungen setzen voraus, dass die Charaktere eine Lichtquelle oder andere Möglichkeiten haben, um im Dunkeln zu sehen.

Türen: Sofern nicht anders angegeben, bestehen Türen aus eisenverstärktem Holz und sind verschlossen. Zum Öffnen ist Diebeswerkzeug in Kombination mit einem erfolgreichen SG-17-Geschicklichkeitswurf oder ein SG-17-Stärkewurf (Athletik) erforderlich. Wachen tragen Schlüssel zu jeder Tür auf ihrer Ebene bei sich, sofern nicht anders angegeben.

Wände und Böden: Das Grabmal besteht aus Kalkstein. In die Wände auf der oberen Ebene sind Szenen eingraviert, die Xeluans Leben darstellen. Sie sind nach Jahren der Vernachlässigung stark erodiert.

ORTE IM GRABMAL

Folgende Orte in Xeluans Grab sind auf Karte 9.2 vermerkt:

X1: HAUPTTEINGANG

Ein 60 Meter langer ausgegrabener Tunnel verbindet die Ruine der Zitadelle mit einer natürlichen Höhle unter Oztocan. Alle drei Meter beleuchten Fackeln den Tunnel. Lies den folgenden Text vor, wenn die Charaktere die Höhle erreichen:

Feuchtigkeit hängt in der Luft und Pilze wachsen an den Wänden dieser Kalksteinhöhle. Am anderen Ende führen abgenutzte Stufen zu zwei massiven Türen. Jede Tür besteht aus schwarzem Eisen und hat die Form einer riesigen, schmerz erfüllten Gesichtshälfte.

Wenn die Charaktere hier ankommen, indem sie sich als Arbeiter ausgeben, führt sie ihre bewaffnete Eskorte (fünf **Veteranen**) durch die Eisentüren in den Bereich X2.

Eisentüren: Die Türen werden von zwei Eisenstangen verschlossen, die nur von Kreaturen im Bereich X2 entfernt werden können. Wenn sich die Abenteurergruppe den Türen mit einer bewaffneten Eskorte nähert, klopft eine der Wachen sechsmal an die Türen. Dadurch wird den Wachen in Bereich X2 signalisiert, die Türen zu öffnen. Die Wachen in Bereich X2 öffnen die Türen nur, wenn jemand genau sechs Mal an die Türen klopft. Die Türen besitzen eine RK von 17, 80 Trefferpunkte, einen Schadensschwellenwert von 10 und sind gegen Gift- und psychischen Schaden immun.

Werden die Türen aufgebrochen, kann das Geräusch von allen Kreaturen auf der unteren Ebene des Grabmals vernommen werden. Diese Kreaturen bleiben an ihren jeweiligen Positionen, sind aber für die nächste Stunde aufmerksam und können während dieser Zeit nicht überrascht werden.

X2: VESTIBÜL

Der folgende Textkasten geht davon aus, dass die Charaktere den Raum von Süden her betreten. Wenn sie aus dem Norden kommen, können sie die Schnitzereien auf der Granitplatte, die Möbel dahinter und die Wachen nicht sehen:

An vier Säulen angebrachte Fackeln beleuchten diesen uralten Raum. In der Mitte befinden sich ein Tisch und mehrere Stühle vor einer vertikalen Granitplatte, die drei Meter hoch und neun Meter breit ist. Auf der Platte befinden sich Schnitzereien von Menschen, die Opfergaben zu einer Zitadelle zwischen zwei Bergen bringen.

Neben den Säulen stehen vier kampfbereite Stadtwachen.

Diese Vorkammer hieß einst Pilger willkommen, die Xeluan ihren Respekt erweisen wollten. Die Onyxnarbe hat sie jedoch in einen Wachposten verwandelt. Bei den hier stationierten Wachen handelt es sich um vier **Veteranen**.

Wenn sich die Charaktere als Arbeiter ausgeben, durchsuchen die Wachen sie nach versteckter Rüstung und Waffen, bevor sie sie zu Bereich X4 geleiten. Ein Charakter kann versuchen, eine leichte Waffe oder ein kleineres Objekt an den Wachen vorbei zu schmuggeln. Dazu muss er einen SG-15-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) bestehen. Anderenfalls entdecken die Wachen den verbotenen Gegenstand und versuchen, ihn zu beschlagnahmen. Der Charakter muss sich entweder mit einem erfolgreichen SG-18-Charismawurf (Täuschung oder Überzeugung) herausreden oder wird angegriffen.

Verriegelte Tür: Zwei Eisenstangen verriegeln die Doppeltür nach Süden. Das Entfernen einer Eisenstange erfordert eine Aktion.

X3: KORRIDOR MIT SCHIESSSCHARTEN

Ein schmaler, von Schießscharten gesäumter Gang erstreckt sich nach Norden und Süden. An den Enden befinden sich hell erleuchtete Kammern.

Dieser Bereich enthielt einst Schreine verschiedener Götter, aber die Onyxnarbe renovierte ihn zu einem Korridor mit Schießscharten auf beiden Seiten.

Schießscharten: Vier **Schläger** der Onyxnarbe stehen hinter den westlichen Schießscharten und schießen mit ihren Armbrüsten auf Eindringlinge, die ohne eine Eskorte der Onyxnarbe den Korridor durchqueren. Die Schießscharten gewähren den Schlägern Dreivierteldeckung.

Hinter den östlichen Schießscharten sind keine Wachen stationiert.

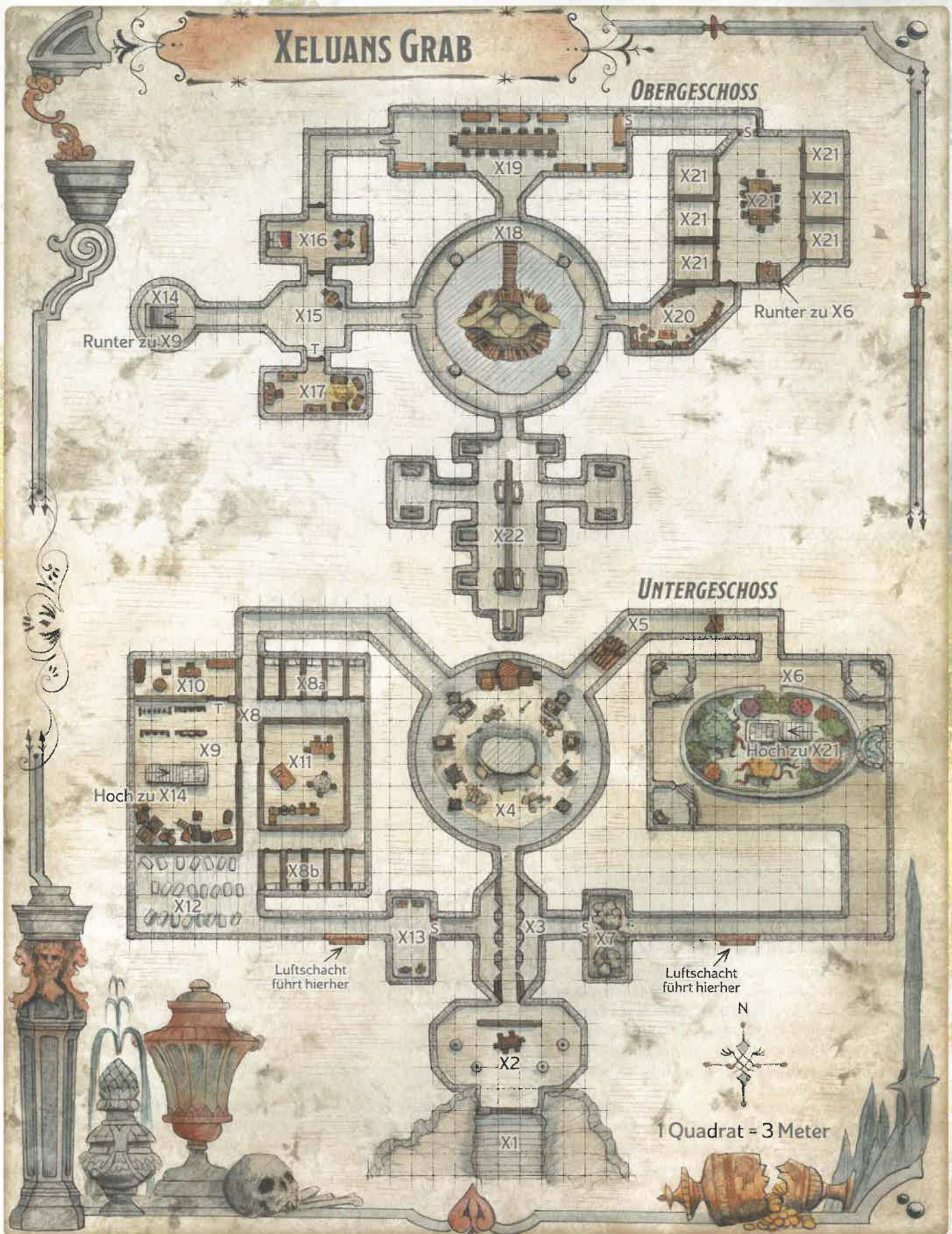
X4: GROSSE KAMMER

Um diese gewölbte Kammer befindet sich ein 4,5 Meter hohes Zwischengeschoss, das von vier Kalksteinsäulen getragen wird. In der Mitte des Raums reflektiert eine neun Meter große Statue aus glänzendem schwarzen Stein das Fackellicht. Die Statue stellt einen Riesen dar, dessen Gesicht starr vor Entschlossenheit ist und dessen Arme die Decke stützen. Ein Loch in der Brust der Statue gibt ein Obsidianherz mit glitzernden Adern aus Silber und Gold frei.

Ein Gerüst um die Statue bietet einfachen Zugang zum Zwischengeschoss. Auf dem und um das Gerüst herum befinden sich mehrere Arbeiter. Einige benutzen Spitzhacken, um die Statue abzutragen, während andere Teile der Statue in Kisten packen.

Passagen führen von hier nach Nordwesten, Nordosten und Süden.

Beben: Wenn die Charaktere die *Scherbe von Xeluan* zum ersten Mal in diesen Raum oder ins Zwischengeschoss (Bereich X18) bringen, bebt die Erde und Trümmer fallen von der Decke. Jede Kreatur in diesen Bereichen muss einen SG-12-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 3 (1W6) Wuchtschaden von fallenden Trümmern.



Arbeiter: Würfle 1W6+3, um festzulegen, wie viele Arbeiter (**Gemeine**) sich hier befinden, wenn die Charaktere eintreffen. Einer der Arbeiter fungiert als Aufseher. Wenn sich die Charaktere als Arbeiter ausgeben, weist ihnen der Aufseher Aufgaben zu, während sich die anderen Arbeiter für eine dringend benötigte Pause in den Bereich X12 zurückziehen.

Die Onyxnarbe bezahlt die Arbeiter, damit sie den Mund halten. Wenn ein Charakter die Arbeiter befragt, kann er die folgenden Informationen mit einem erfolgreichen SG-10-Charismawurf (Einschüchtern) von ihnen erfahren:

Aminta: Aminta wurde zuletzt auf der oberen Ebene gesehen.

Edinos Forschung: Ein Elfenmagier namens Edino führt Experimente an den Überresten des Riesen durch. Edinos Studierzimmer (Bereich X10) befindet sich westlich von hier.

Probleme im Osten: Die Onyxnarbe hat den Bereich im Osten wegen eines „Pilzbefalls“ abgeriegelt. In diesem Bereich befinden sich ein Garten, ein Brunnen und ein geheimer Ausgang aus dem Grabmal. (Die Arbeiter hörten, wie zwei Mitglieder der Onyxnarbe über den Bereich X6 sprachen, kennen aber keine weiteren Details.)

Rohes Oztocanit: Oztocanit-Brocken (die von Magie durchdrungenen Überreste des Riesen) werden überall im Raum in Kisten verpackt. Ein faustgroßes Stück Oztocanit kann als Zauberfokus verwendet werden und gewährt einen Bonus von +1 auf Zauberangriffswürfe. Wenn der Anwender bei einem Zauberangriffswurf jedoch eine 1 würfelt, während er ihn als Fokus verwendet, zerbricht der Brocken und die Kreatur erleidet 10 (3W6) Schallschaden.

Herz des Riesen: Der erste Charakter, der Xeluans Körper untersucht, entdeckt, dass ein großer Splitter seines Herzens fehlt. Die *Scherbe von Xeluan* passt problemlos hinein. Die Charaktere können Xeluans Herz jedoch nicht ohne die Hilfe von Rilagos Geist in Bereich X22 heilen.

Wenn die Charaktere versuchen, die *Scherbe von Xeluan* ohne Rilago im Herz zu platzieren, fällt die Scherbe wieder heraus und nichts passiert. Ein Charakter, der dies beobachtet und einen SG-14-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) besteht, erkennt, dass eine mystische Kraft das Herz des Riesen zerschmettert hat und dass dieselbe Kraft es wieder heilen könnte.

X5: VERBARRIKADierter KORRIDOR

Die Onyxnarbe verbarrikadierte diesen Korridor, nachdem die Mykoniden in Bereich X6 angingen, jeden anzugreifen, der in ihre Nähe kam. In der Halle befinden sich zwei Barrikaden in Form von Stapeln mit bis zu Decke reichen Holzstämmen. Ein einzelner Charakter kann eine Barrikade innerhalb von 30 Minuten entfernen. Arbeiten mehrere Charaktere zusammen, sinkt die benötigte Zeit proportional.

X6: VERGESSENER GARTEN

Ein Dunst von Sporen füllt diesen großen Raum. In drei seiner Ecken befinden sich eingemauerte Schreine, zu denen Stufen führen. Ein Geflecht aus Pilzen und Wurzeln hat sich über den zentralen Garten hinaus ausgedehnt und bedeckt jede sichtbare Oberfläche.

Aus dem Garten steigt eine Treppe empor, die zu einer hölzernen Falltür in der Decke führt. Aus der Ostwand des Gartens ragt ein plätschernder Brunnen.

Ein schmaler Korridor führt nach Norden. Von der südöstlichen Ecke des Raums führt ein breiterer Korridor nach Süden.

Der Raum wird leicht von Sporenwolken verschleiert. Der Orden von Xeluan erntete einst Pilze in dem Garten, der jetzt zwei **Mykoniden-Souveräne**, vier **ausgewachsene Mykonide** und einen **modernen Schlurfer** beherbergt. Diese Kreaturen lauern in der Vegetation des Gartens. Charaktere mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von mindestens 16 sehen die Kreaturen.

Die Onyxnarbe versuchte vor Kurzem, den Raum zu Lagerzwecken freizuräumen, was zu Auseinandersetzungen mit den hiesigen Pflanzenkreaturen führte. Die Mykoniden und der moderne Schlurfer greifen alle an, die sich dem Garten nähern oder aus dem Brunnen auftauchen (siehe „Brunnen“ weiter unten). Wenn mindestens ein Mykonide getötet wird, setzen die verbleibenden Mykoniden ihre Rapportsporen ein, um sich zu ergeben. Der moderne Schlurfer kämpft jedoch bis zum Tod.

Springbrunnen: Ein schmaler unterirdischer Fluss speist den Springbrunnen und verbindet ihn mit den Höhlen der Eisenbett-Grotte (siehe „Das Grab erreichen“). Charaktere, die das Grabmal über die Eisenbett-Grotte betreten, tauchen aus dem Wasserspeier des Springbrunnens auf. Die Öffnung ist groß genug für höchstens mittelgroße Kreaturen.

Schreine: In den Schreinen in den nordwestlichen, nordöstlichen und südwestlichen Ecken des Raums befinden sich Statuen, die Götter der Natur und des Schutzes darstellen.

Südlicher Korridor: Der südliche Korridor führt zu Bereich X7. Auf halber Strecke des von Osten nach Westen verlaufenden Korridors versperrt ein rostiges Eisengitter in der Südwand den Zugang zu einem Lüftungsschacht (siehe „Das Grab erreichen“).

Treppe: Die Treppe im Garten führt zu einer Falltür, die Edino (siehe Bereich X10) mit dem Zauber *Arkane Schloss* versiegelt hat. Ein Charakter kann als Aktion Diebeswerkzeug einsetzen, um das magische Schloss mit einem erfolgreichen SG-25-Geschicklichkeitswurf zu umgehen. Alternativ kann ein Charakter die Falltür aufbrechen, wenn er einen SG-25-Stärkewurf (Athletik) besteht. Der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie öffnet die Falltür ebenfalls, die nach oben zu Bereich X21 aufschwingt.

X7: ZERSTÖRTE SCHREINE

Verfallene Altäre, zerstörte Statuen und Bildnisse vergessener Götter liegen auf dem Boden dieser kleinen Kammer verstreut.

In dieser Kammer befanden sich einst Schreine für die Götter der uralten hiesigen Religionen, aber sie wurden alle zerstört.

Geheimtür: Jeder Charakter, der die Westwand untersucht und einen SG-16-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, kann eine Geheimtür in der Mitte finden. Charaktere mit dem Merkmal Steingespür oder Übung im Umgang mit Steinmetzwerkzeug sind bei diesem Wurf im Vorteil. Die Steintür ist nicht verschlossen und kann zur Seite geschoben werden, um Zugang zum östlichen Teil von Bereich X3 zu erhalten.

X8: WOHNQUARTIERE

Dieser Bereich des Grabmals verfügt über dicke Holzwände, die mit Holztüren gesäumt sind. Der Steinboden ist von Schmutz und frischen Stiefelabdrücken bedeckt.

Vor langer Zeit diente dieser Bereich als Wohnquartiere für die Mönche des Ordens von Xeluan. Jetzt wurde er für denselben Zweck von der Onyxnarbe übernommen.

X8a: Nördliche Quartiere: Fünf **Schläger** der Onyxnarbe schlafen in diesen Räumen, jeweils einer pro Raum. Jeder Raum enthält ein Feldbett, über dem eine Öllampe hängt.

X8b: Südliche Quartiere: Jeder dieser Räume enthält ein Feldbett, über dem eine Öllampe hängt. Alle fünf Räume sind derzeit leer.

X9: LAGERRAUM

Dieser Raum enthält Waffenregale, Holzkistenstapel und Türen, die nach Norden und Osten führen. In der Mitte des Raums führt eine Treppe zur oberen Ebene.

Wenn die Charaktere als Arbeiter hierhergebracht wurden, haben Tavius Leibwachen in diesem Bereich eine Holztruhe mit sämtlicher Ausrüstung hinterlassen, die die Charaktere Tavius zum Hereinschmuggeln gegeben haben.

Treppe: Die Treppe führt hinauf zu Bereich X14.

Geschützte Tür: Die Tür zu Bereich X10 wird von einem **Alarm-Zauber** geschützt, der Edino mental alarmiert, wenn jemand sie berührt.

X10: EDINOS STUDIERZIMMER

Auf der anderen Seite der Tür steht eine riesige Gestalt aus Lehm. Ihre dicken Arme enden in geballten Fäusten und ihr Kopf ist ein konturloser Klumpen. Dahinter befindet sich ein Raum mit zwei Bücherregalen, einem Bett, einem Tisch und einem Schreibtisch.

Die riesige Gestalt ist ein **Lehmgolem**, der nicht wartet, bis die Charaktere den Raum betreten, bevor er sie angreift. Er kämpft, bis er zerstört wird.

Ein rechtschaffen böser Elf-**Magier** namens Edino lauert in diesem Raum. Edino ist der ansässige Zauberwirker der Onyxnarbe und hat *mächtige Unsichtbarkeit* auf sich selbst gewirkt. Wenn die Charaktere den Golem besiegen, versteckt sich Edino, bis er sich in den Bereich X19 schleichen und Aminta alarmieren kann.

Edinos Experimente: Edino experimentiert in diesem Raum mit Oztocanit. Als Teil seiner Experimente hat Edino die Seelen von Xeluans Gefährten (aus Bereich X22) in vier faustgroße Stücke Oztocanit gebunden. Eines dieser Seelenfragmente befindet sich auf Edinos Schreibtisch. Die anderen drei Fragmente befinden sich in einer Schreibtischschublade. Charaktere, die ein Fragment untersuchen und einen SG-15-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) bestehen, spüren, dass darin eine Lebenskraft gefangen ist. Sie wissen jedoch nicht, wie sie sie freisetzen können (siehe Bereich X22).

Schätze: Ein Zauberbuch im westlichen Bücherregal enthält die Zauber, die Edino vorbereitet hat, sowie *Alarm*, *Arkane Schloss*, *Dimensionstür*, *Gedanken wahrnehmen* und *Glyphe des Schutzes*. Die anderen Bücher in Edinos Sammlung besitzen keinen finanziellen Wert und behandeln Themen wie Geologie, Edelsteinkunde und Bergbau.

X11: SPEISEHALLE

Durch die Tür zu diesem Raum sind laute Stimmen und Gelächter zu hören.

Dieser Raum enthält drei merkwürdig zusammengewürfelte Tische, die von Essensresten und leeren Krügen übersät sind. Entlang der Südwand wurde eine behelfsmäßige Theke aufgebaut. Vier Raufbolde in Lederrüstung spielen an einem Tisch Karten, während zwei Stadtwachen an der Theke essen und mit dem Zwerg hinter der Theke plaudern. Als sich die Tür öffnet, richten sich alle Augen auf Euch.

Dieser Bereich wird als Speisehalle für Arbeiter und nieder-rangige Mitglieder der Onyxnarbe genutzt. Vier **Schläger** sitzen an einem Tisch und zwei **Veteranen** essen an der Theke. Sobald sie Eindringlinge entdecken, ziehen die Schläger und Veteranen ihre Waffen und greifen an.

Brego, der Zwerg hinter der Theke (rechtschaffen böse, **Spion**), ist ein langjähriger Freund von Aminta und ein Mitglied der Onyxnarbe. Er steht auf einer kleinen Kiste,

um die Theke zu erreichen. Wenn ein Kampf ausbricht, duckt sich Brego hinter der Theke und schleudert brennende Alkoholf Flaschen auf Eindringlinge, bis er gestoppt wird (behandle jede Flasche wie eine Flasche Alchemistenfeuer). Die Theke gewährt Brego Dreivierteldeckung.

X12: RUHERAUM FÜR ARBEITER

Auf dem Boden dieses staubigen Steinraums liegen fast zwei Dutzend Schlafsäcke. In einigen Schlafsäcken ruhen sich Arbeiter aus.

Vier Arbeiter (**Gemeine**) sowie alle Arbeiter, die Bereich X4 verlassen haben, ruhen sich in dem Raum aus. Diese Arbeiter sind nicht daran interessiert, den Charakteren zu helfen oder sich die Onyxnarbe zum Feind zu machen. Wenn die Charaktere versuchen, die Arbeiter zu überreden, zu täuschen oder auf andere Art zu rekrutieren, können sie einen entsprechenden SG-15-Attributswurf ausführen. Bei einem Erfolg begeben sich die Arbeiter nicht in Gefahr, können jedoch hilfreiche Informationen preisgeben oder zustimmen, sich nicht in die Angelegenheiten der Gruppe einzumischen.

Südöstlicher Korridor: Der südöstliche Korridor führt zu Bereich X13. Nach etwas mehr als der Hälfte des Korridors versperrt ein rostiges Eisengitter in der Südwand den Zugang zu einem Lüftungsschacht (siehe „Das Grab erreichen“).

X13: REKONSTRUIERTER SCHREIN

Dieser Raum enthält vier verfallene Altäre, zwei an der Nordwand und zwei an der Südwand.

Im Gegensatz zu den anderen Schreinen des Grabmals, die die Onyxnarbe zerstört hat, wurden die Schreine in diesem Raum umfunktioniert, damit die Arbeiter ihre Götter anbeten und sich bei der Arbeit unter der Erde sicher fühlen können.

Götter der Altäre: Welche Götter an den Altären dargestellt werden, bleibt dir überlassen. Götter der Arbeit, der Industrie, des Schutzes und des Glücks sind hier besonders passend. Wenn du dieses Abenteuer in der Region San Citlán spielst, ist La Catrina die Schutzgottheit. Sie ist eine joviale Todesgöttin, die als Skelett in teurer Pracht dargestellt wird.

Geheimtür: Jeder Charakter, der die Ostwand untersucht und einen SG-16-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, kann eine Geheimtür in der Mitte finden. Charaktere mit dem Merkmal Steingespür oder Übung im Umgang mit Steinmetzwerkzeug sind bei diesem Wurf im Vorteil. Die Steintür ist nicht verschlossen und kann zur Seite geschoben werden, um Zugang zum westlichen Teil von Bereich X3 zu erhalten. Wenn in diesem Bereich noch Wachen übrig sind, greifen sie die Charaktere an, sobald sie ihrer ansichtig werden.

X14: GESCHICHTSRAUM

An den Steinwänden dieses runden Raums befinden sich Wandmalereien, die einen Riesen in verschiedenen Phasen seines Lebens darstellen. Ein Korridor führt nach Osten, und in der Mitte des Raumes führt eine Treppe zur unteren Ebene.

Die Wandmalereien in diesem Raum zeigen die Legende von Xeluan (siehe Abschnitt „Hintergrund des Abenteurers“). Wenn die Charaktere Xeluan bereits in Bereich X4 gesehen haben, erkennen sie ihn in den Gravuren wieder.

X15: OBERES WESTLICHES VORZIMMER

Reliefs an den Wänden dieses Raums zeigen Menschen, die sich dankbar vor einem lächelnden Riesen verneigen. Korridore führen nach Osten und Westen, Türen nach Norden und Süden. An einem Tisch in der nordöstlichen Ecke sitzen zwei identische menschliche Frauen und spielen Karten.

Die Frauen, die Karten spielen, sind zwei **Doppelgänger**, die genau wie Aminta aussehen. Wenn sie drei oder mehr Eindringlinge erblicken, ziehen sich die Doppelgänger in den Bereich X19 zurück. Anderenfalls bleiben sie und kämpfen.

Tür zu Bereich X17: Nur die echte Aminta hat einen Schlüssel zum Bereich X17. Am Türschloss befindet sich eine Falle mit einer Kapsel, die giftiges Gas enthält. Um die Kapsel zu finden, wird ein erfolgreicher SG-20-Intelligenzwurf (Nachforschungen) benötigt. Ein Charakter, der die Tür mit Amintas Schlüssel öffnet, entschärft die Kapsel sicher, ebenso wie ein Charakter, der das Schloss knackt und dessen Ergebnis um mindestens 5 höher als der SG ist. Anderenfalls zerbricht die Kapsel, wenn die Tür geöffnet wird, und setzt eine Wolke giftigen Gases frei, die eine Kugel mit drei Metern Radius um die Tür herum füllt. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf bestehen. Anderenfalls ist sie 2W4 Stunden lang vergiftet. Eine vergiftete Kreatur wird bewusstlos, wacht jedoch wieder auf, wenn sie Schaden erleidet. Die Wolke verschwindet einige Sekunden nach dem Auslösen der Falle.

X16: AMINTAS QUARTIER

Ein großes, ordentlich gemachtes Bett nimmt die westliche Hälfte des Raums ein. An Haken an den Wänden hängen mehrere Kleider und Umhänge, darunter sind Stiefel und Sandalen aufgereiht.

An der Ostseite des Raumes stapelt sich Geschirr auf einem niedrigen Holztisch, und ein gut bestücktes Weinregal steht an der Wand.

Schätze: In einer kleinen Kassette unter Amintas Bett befinden sich sechs Zirkone (je 50 GM). Charaktere, die das Weinregal durchsuchen, finden zwei Flaschen erlesenen Weins (je 100 GM) und drei Flaschen guten Weins (je 10 GM). Die restlichen Flaschen enthalten gewöhnlichen Wein.

X17: SCHATZKAMMER

Dieser Raum wird von Öllampen beleuchtet, die auf zwei schmalen Tischen stehen. Zur weiteren Einrichtung gehören ein Schreibtisch im Westen und vier Holztruhen im Osten.

Der Schreibtisch verfügt über eine einzelne Schublade mit einem ledergebundenen Geschäftsbuch, in dem aufgeführt ist, wie viel Geld die Onyxnarbe bisher in die Ausgrabung des Grabmals investiert hat: fast 15.000 GM.

Schätze: Die vier Truhen sind nicht verschlossen und enthalten jeweils 2.500 GM. Aminta benötigt das Geld, um Arbeiter zu bezahlen, die Stadtwache zu bestechen und den Betrieb am Laufen zu halten.

X18: ZWISCHENEbene

Diese 4,5 Meter hohe Zwischenebene umgibt die große Kammer (Bereich X4). Ein Steg aus Holzplanken verbindet die Zwischenebene mit dem Gerüst, das die versteinerten Überreste von Xeluan umgibt.

Rotierende Steintüren: In die Wände der Zwischenebene sind vier schwere Steintüren eingelassen, von denen sich jede um eine vertikale Achse dreht. Die Türen im Osten und Westen sind offen, während die Türen im Norden und Süden geschlossen sind. Diese Türen sind nicht verschlossen, aber knirschen laut, wenn sie geöffnet oder geschlossen werden. Dies zieht die Aufmerksamkeit von jedem auf der oberen Ebene oder in Bereich X4 auf sich.

X19: EINSATZZENTRALE

Die Luft in diesem weiten Raum ist stickig vom Geruch staubiger Folianten. An den Wänden stehen acht Bücherregale. Die Hälfte davon ist in sich zusammengefallen, während sich auf den restlichen vier Bücherregalen marode Schriftrollen und Bücher befinden.

Das Herzstück des Raumes ist ein langer Holztisch mit einem verzierten, thronartigen Stuhl am Kopfende und kleineren Stühlen an beiden Seiten. Auf dem großen Stuhl sitzt eine Menschenfrau in Lederrüstung. Sie ist nicht allein.

Dieser Raum war einst eine Bibliothek, in der die Geschichte von Xeluan und seinen heldenhaften Gefährten dokumentiert wurde. Die Onyxnarbe nutzt ihn jetzt für ihre Führungstreffen. Aminta Solana (neutral böse, menschliche **Assassine**) sitzt am Kopfende des Tisches.

Aminta ist ein Mensch und Ende dreißig. Sie hat dunkle Haut und langes, dunkles Haar mit grauen Strähnen. Sie ist charmant, selbstbewusst, intelligent und gnadenlos. In ihrer Tasche befindet sich ein Schlüssel zum Bereich X17.

Aminta berät sich gerade mit zwei Vertriebsleitern (**Veteranen**). Edino (der Elf-Magier aus Bereich X10) und die beiden **Doppelgänger** aus Bereich X15 können ebenfalls hier sein.

Wenn sich die Charaktere als Arbeiter ausgeben, gebietet Aminta ihnen lautstark zu verschwinden und warnt sie, dass ein weiteres Eindringen ihren Tod zur Folge haben wird. Wenn die Charaktere eine offensichtliche Bedrohung darstellen, ruft sie nach den Doppelgängern in Bereich X15.

Aminta kämpft, bis ihre Trefferpunkte auf höchstens 10 sinken, und versucht dann zu fliehen. Edino verhält sich ähnlich. Die Doppelgänger sehen wie Aminta aus und verhalten sich wie sie. Sie geben ihr Bestes, um Aminta die Flucht zu ermöglichen. Die zwei Veteranen sind von ihren Kampffähigkeiten überzeugt und kämpfen bis zum Tod.

Rotierende Steintür: In der Westwand befindet sich eine schwere Steintür, die sich um eine vertikale Achse dreht. Die Tür ist derzeit offen und knirscht laut, wenn sie geöffnet oder geschlossen wird. Westlich der Tür befindet sich ein L-förmiger Korridor, der zum Bereich X16 führt.

Geheimtür: Charaktere, die das Bücherregal in der nordöstlichen Ecke untersuchen, sehen Kratzer auf dem Boden, die darauf hindeuten, dass das Bücherregal oft von der Wand weggeschoben wurde. Hinter diesem Bücherregal befindet sich eine Geheimtür, die zum Bereich X21 führt. Jeder Charakter, der die Wand hinter dem Bücherregal untersucht und der einen SG-11-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, kann die Geheimtür finden. Charaktere mit dem Merkmal Steingespür oder Übung im Umgang mit Steinmetzwerkzeug sind bei diesem Wurf im Vorteil.

Die Geheimtür führt zu einem staubigen Tunnel mit einer weiteren Geheimtür am anderen Ende. Charaktere im Tunnel können beide Geheimtüren finden, ohne einen Attributwurf auszuführen.

X20: LEBENSMITTELLAGER

Behälter mit getrocknetem Gemüse, Brot und Käse stapeln sich an den Wänden dieses Raumes und Trockenfleisch hängt an Haken von der Decke. Eine massive Steintür im Westen steht offen und eine Holztür führt nach Norden. Ein sanfter Luftzug lässt den Staub auf dem Boden aufwirbeln.

Dieser Raum enthält genug Speis und Trank, um die Onyxnarbe und ihre Arbeiter wochenlang zu versorgen. Die Steintür westlich dieses Raumes wird in Bereich X18 beschrieben. Die nördliche Tür führt zum Bereich X21.

Ein **unsichtbarer Pirscher** schwebt in der Nähe der Decke und sorgt für den Luftzug. Wenn mindestens ein Charakter die Vorräte durcheinanderbringt, greift der Pirscher an. Der Pirscher greift nicht an, wenn die Vorräte in Ruhe gelassen werden.

X21: EMPFANGSHALLE

In diesem von Fackeln beleuchteten Raum befindet sich ein großer Tisch mit mehreren Stühlen. Von der Decke hängen schwarz-grüne Wandteppiche herab. Sechs Türen sind gleichmäßig an der Ost- und Westwand verteilt. Eine siebte Tür befindet sich in der südwestlichen Ecke.

An der Südwand ist eine hölzerne Falltür mit Eisenscharnieren und einem Zugring in den Boden eingelassen.

Dieser Raum dient als Empfangshalle für wichtige Mitglieder der Onyxnarbe und andere, die mit Aminta Geschäfte machen wollen. Die angrenzenden, nicht verschlossenen Gästezimmer sind mit Betten und einfachen Möbeln ausgestattet.

Geheimtür: An der Nordwand führt eine nicht verschlossene Geheimtür zum Bereich X19. Jeder Charakter, der die Wand untersucht und einen SG-16-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, kann die Geheimtür finden. Charaktere mit dem Merkmal Steingespür oder Übung im Umgang mit Steinmetzwerkzeug sind bei diesem Wurf im Vorteil.

Die Geheimtür führt zu einem staubigen Tunnel mit einer weiteren Geheimtür am anderen Ende. Charaktere im Tunnel können beide Geheimtüren finden, ohne einen Attributwurf auszuführen.

Falltür: Die Falltür, die zum Bereich X6 führt, ist mit dem Zauber *Arkane Schloss* gesichert. Ein Charakter kann als Aktion Diebeswerkzeug einsetzen, um das magische Schloss mit einem erfolgreichen SG-25-Geschicklichkeitswurf zu umgehen. Alternativ kann ein Charakter die Falltür aufhebeln, wenn er einen SG-25-Stärkewurf (Athletik) besteht. Der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie öffnet die Falltür ebenfalls.

X22: GRUFT DER BEWACHTEN

Vor euch öffnet sich eine große Grabkammer, die durch eine von Norden nach Süden verlaufende Mauer geteilt wird. In der Gruft befinden sich gravierte Steinsärge, die in Spinnweben gehüllt sind.

Eine schwache Stimme durchbricht die Stille. „Psst. Kommt nicht näher, sonst weckt Ihr die wütenden Geister.“

Die Steinsärge enthalten die irdischen Überreste (Staub und Knochen) von Xeluans vier Gefährten und ihren Familien.

Wütende Todesalbe: Wenn die Charaktere die Warnung ignorieren und die Gruft betreten, steigen vier **Todesalbe** aus den Särgen entlang der mittleren Wand empor. Die Todesalbe reagieren nicht auf verbale Bitten und können die Gruft nicht verlassen. Sie greifen jedoch jeden an, der einen Fuß hineinsetzt.

Rilagos Geist: Die Stimme gehört dem **Geist** von Rilago. Wenn die Charaktere seine Warnung beherzigen und die Gruft nicht betreten, materialisiert sich Rilago vor ihnen und beginnt ein Gespräch:

„Mein Name ist Rilago und ich bin für die Unruhe verantwortlich, die Oztocan heimsucht. Meine Torheit hat Xeluans Herz gebrochen. Ich erscheine vor Euch, um Wiedergutmachung zu leisten. Gemeinsam können wir Oztocan vor der Zerstörung retten.“

Rilagos Geist weiß, dass nur er Xeluans gebrochenes Herz heilen kann. Wenn die Charaktere ihm die *Scherbe von Xeluan* zeigen, dankt Rilago den Charakteren dafür, dass sie die Scherbe zu Xeluans Grab zurückgebracht haben.

Der Geist beschreibt die im Abschnitt „Was wirklich geschehen ist“ beschriebenen Ereignisse und bittet die Charaktere dann, die Geister von Xeluans heldenhaften Gefährten zu befreien. Edino hat ihre Geister in Oztocanit-Fragmenten gefangen (siehe Bereich X10) und Rilago weiß, wie man sie befreit: Jedes Fragment muss in physischen Kontakt mit den versteinerten Überresten des Riesen gebracht werden (in Bereich X4). Physischer Kontakt mit Xeluan vaporisiert das jeweilige Fragment und befreit den darin gefangenen Geist. Befreite Geister manifestieren sich als spektrale Lichtpartikel, die der versteinerte Riese zu absorbieren scheint.

Xeluans gebrochenes Herz heilen: Sobald die Geister von Xeluans vier Gefährten aus ihrem Oztocanit-Gefängnis befreit wurden, können die Charaktere diese Gruft sicher betreten (die Todesalbe erheben sich nicht aus ihren Särgen) und sich erneut mit Rilagos Geist treffen. Der Geist offenbart, dass er Xeluans Herz nur heilen kann, indem er vom Körper eines Helden Besitz ergreift und ihn nutzt, um die *Scherbe von Xeluan* dort zu platzieren, wo sie hingehört: in Xeluans Herz. Der Geist bittet dann um Erlaubnis, von einem der Charaktere Besitz zu ergreifen. Er überlässt es den Charakteren, zu entscheiden, wer von ihnen Rilagos vorübergehendes Gefäß werden soll.

Rilagos Angebot, das Herz des Riesen zu heilen, ist aufrichtig. Wenn die Charaktere einwilligen, nutzt Rilagos Geist Inbesitznahme bei einem bereitwilligen Charakter, der auf den Rettungswurf zum Widerstehen des Effekts verzichtet. Nur dann kann der Geist die Gruft verlassen und die *Scherbe von Xeluan* an ihren rechtmäßigen Platz zurückbringen. Wenn Rilagos Gefäß mit der Scherbe das Herz des Riesen berührt, verbinden sie sich. Wenn das Herz des Riesen geheilt wurde, findet Rilagos Geist Ruhe und die Inbesitznahme des Charakters endet.

ABSCHLUSS

Die Geschichte kann auf eine der folgenden Arten enden, andere Ergebnisse sind jedoch ebenfalls möglich:

Xeluans Herz wird geheilt: Wenn Xeluans Herz geheilt wird, hören die Erdbeben auf. In Oztocan herrscht wieder Frieden. Rilagos Erlösung und der Heldenmut



RILAGOS GEIST.

der Charaktere haben den Schutzzauber um Xeluan verstärkt und bewahren den Riesen vor weiterem Schaden. Die Onyxnarbe kann kein Oztocanit mehr vom Riesen abbauen und beendet ihren Bergbaubetrieb.

Xeluans Herz wird nicht geheilt: Wenn es den Charakteren nicht gelingt, Xeluans Herz zu heilen, verschlimmern sich die Erdbeben und zwingen die Bürger von Oztocan, die Stadt zu evakuieren.

FÜR DEN GOLDENEN TRESOR

Wenn die Charaktere für den Goldenen Tresor arbeiten, erhalten sie von der Organisation eine Belohnung, sobald die *Scherbe von Xeluan* wieder an ihren rechtmäßigen Platz zurückgebracht wurde. Sie erhalten einen seltenen magischen Gegenstand ihrer Wahl (sofern du ihrer Wahl zustimmst). Der Gegenstand wird den Charakteren am nächsten Tag geliefert.

WAS KOMMT ALS NÄCHSTES?

Die Abenteuer der Charaktere in Oztocan können noch lange weitergehen, nachdem Xeluans Herz geheilt ist. Die Onyxnarbe könnte Assassinen auf die Charaktere ansetzen oder die Anführer des Syndikats könnten weiterhin nach versteckten Geheimnissen in Xeluans Grab suchen.



DIE STADT GHALASINE LIEGT IN TRÜMMERN,
ABER ES IST NOCH NICHT ZU SPÄT, DEN SCHADEN ZU
BEHEBEN UND ALLES WIEDER IN ORDNUNG ZU BRINGEN.

HERZ AUS ASCHE



AUF GHALASINE LASTET EIN SCHRECKLICHER FLUCH. Ein böser Zaubermagier hat ein Ritual durchgeführt, um den Einwohnern der Stadt ihr Leben zu entziehen und die Stadt selbst in Schutt und Asche zu legen. Als Energie für das Ritual dient das Herz von Ghalasines besiegtem Anführer, König Jhaeros Astolko. In diesem Abenteuer müssen die Charaktere Burg Cinis infiltrieren und das Herz des Königs zurückerobern, um das Ritual zu verhindern und Ghalasine zu retten.

HINTERGRUND DES ABENTEUERS

Ghalasine war wohlhabend und für seine exquisiten Glasarbeiten bekannt. König Jhaeros Astolko regierte hier. Er residierte in Burg Cinis und wurde von den beiden Ratgeberinnen Regine LaVerne und Charmayne Demor sowie von der Wachanführerin Naevys Tharesso beraten. Jhaeros Herrschaft war mitfühlend, gerecht und gütig. Im letzten Jahr beobachtete Naevys jedoch mit wachsender Besorgnis, wie Jhaeros immer zurückgezogener und abweisender wurde, Ghalasine vom Handel ausschloss und seine Bündnisse nicht mehr pflegte.

Die mächtige Zaubermagierin Charmayne neidete dem König seine Leidenschaft und Wärme. Sie wollte diese Eigenschaften unbedingt selbst haben und schuf sorgfältig Rituale, um Jhaeros Vitalität und Charme zu entziehen und sich selbst zuzuführen. Doch die Magie verstärkte nur ihre Gier und ihren Neid. Je mehr sie Jhaeros nahm, desto machthungriger wurde Charmayne. Schließlich ermordete sie sogar ihre Ratgeberkollegin Regine, als diese schlief.

Naevys wusste nichts von Charmaynes magischer Macht über den König, doch sie sorgte sich um sein Wohlergehen. Daher suchte sie die Magiergilde einer Nachbarstadt auf und fragte dort nach Rat. Mithilfe von *Ausspähung*-Zauberern erfuhren die Magier die Wahrheit und machten Naevys Charmaynes Verrat deutlich. Die treue Anführerin kehrte sofort nach Ghalasine zurück, doch sie konnte die Stadt nicht betreten. Charmayne hatte sich auf Naevys' Rückkehr vorbereitet, indem sie einen mächtigen Bann beschworen hatte, der jeden, der in Ghalasine geboren war, daran hinderte, die Stadt zu betreten oder zu verlassen.

Als sie merkte, dass die Leute von Ghalasine sie nicht so liebten wie den König, war Charmayne außer sich vor Wut. Magisch riss sie Jhaeros das Herz heraus und hielt es dennoch am Leben. Dann benutzte sie das schlagende Herz als Fokus eines Rituals, um Ghalasine zu zerstören. Am Himmel über Burg Cinis erschien eine kugelförmige Leere, die die Stadt langsam in Asche verwandelte und die Seelen der Toten in sich hineinzog. Je länger die Leere besteht, desto schneller verfällt die Stadt.

Jhaeros wurde in Charmaynes Gewalt zu einer herzlosen Puppe. Es ist an den Charakteren, das Herz des Königs zu erlangen und Charmaynes Ritual zu durchkreuzen. Wenn sie erfolgreich sind, ist der gesamte Schaden durch Charmaynes Magie ungeschehen gemacht, und Ghalasine kehrt wie der König zu früherem Glanz zurück. Scheitern sie, wird die Stadt zerstört, und Charmaynes Verrat ist vollendet.

DEN GOLDENEN TRESOR VERWENDEN

Fungiert der Goldene Tresor als Schutzherr, so wird den Charakteren ein goldener Schlüssel auf eine Weise deiner Wahl zugestellt. Wenn die Charaktere diesen Schlüssel verwenden, um ihre Spieluhr zu öffnen, springt der Deckel auf und eine beruhigende Stimme sagt Folgendes:

„Seid begrüßt, Agenten. Die Stadt Ghalasine steht unter einem schrecklichen Fluch, und der Goldene Tresor hat erfahren, dass die böse Zaubermagierin Charmayne Demor dahintersteckt. Einst war sie die Ratgeberin von König Jhaeros, aber sie benutzt das Herz des Königs für ein Ritual, das die Stadt verwüstet und ihre Bewohner tötet. Unseren Quellen zufolge muss das Ritual beendet werden, damit die Stadt und ihre Bewohner gerettet werden können. Für diese Mission, sofern Ihr sie übernehmen wollt, müsst Ihr das schlagende Herz des Königs bergen aus der Stadt bringen, um dem Ritual ein Ende zu machen. Trefft Euch zunächst mit der Elfe Naevys, König Jhaeros' Wachanführerin. Viel Glück, Agenten.“

Wenn die Spieluhr geschlossen wird, verschwindet der goldene Schlüssel.

KREATUREN AUS ASCHE

Viele der Kreaturen, die in Ghalasine und Burg Cinis spuken, sind aschene Abbilder ihres früheren Selbst. Sie verwenden ihre normalen Spielwerte, sind allerdings rechtschaffen böse Elementare und gegen Feuerschaden immun.

Wenn die Trefferpunkte einer Kreatur aus Asche auf 0 sinken, wird die Kreatur zu einem Haufen Asche, und jegliche Ausrüstung, die sie trug oder mit sich führte, fällt zu Boden.

DAS HERZ DER SACHE

Naevys (rechtschaffen gut, Elf-Ritterin, ausgerüstet mit einem *Flammenzunge*-Langschwert) aus Ghalasine kommt mit einem wichtigen Anliegen auf die Charaktere zu. Ihre bronzerote Rüstung schimmert in Tönen, die ihrem rotbraunes geflochtenes Haar entsprechen. Ihre Haut ist sommersprossig. Sie ist den Charakteren freundlich gesinnt und bittet um ein privates Gespräch mit ihnen:

„Meine Stadt steckt in Schwierigkeiten“, sagt Naevys.

„Es wird mit jedem Moment schlimmer, und mein König ist Teil davon. Oder vielmehr sein gestohlenes Herz.“

Ghalasine wird nach und nach zu Asche. Seine Menschen sterben und können nicht entkommen. König Jhaeros würde alles in seiner Macht Stehende dagegen tun, wenn er könnte. Ich habe ihm gedient, seit ich ein junger Knappe war. Sein Vater hatte mir die Ritterwürde verweigert – unsere Familie war arm, und ich hatte keine formelle Ausbildung. Doch Jhaeros machte mich zu seiner persönlichen Ritterin. Das war der Beginn unserer Freundschaft. Er ist nicht nur freundlich, sondern warmherzig und leidenschaftlich. Die Menschen der Stadt sind ihm das Wichtigste.

Eine Magiergilde in der Nachbarstadt hat mit Ausspähungszaubern herausgefunden, dass eine der engsten Ratgeberinnen des Königs hinter der Sache steckt – Charmayne Demor. Sie hat dem König das Herz gestohlen und benutzt es für ein Ritual. Jhaeros ist nun ihre gehorsame Puppe.“

Naevys versichert den Charakteren, dass Charmaynes Ritual nur Leute aus Ghalasine betrifft. Außenstehende können die Stadt gefahrlos betreten. Sie bittet die Charaktere, Jhaeros' Herz zu stehlen und es ihr außerhalb der Stadt zu bringen, um Charmaynes Ritual zu durchkreuzen.

Naevys gibt den Charakteren folgende zusätzliche Informationen, die sie von den Magiern in der Nachbarstadt erhalten hat:

Charmaynes Standort: Charmayne hält sich meist im Magierturm (Bereich B14) auf.

Das Herz des Königs retten: Wird Jhaeros' Herz zerstört, so ist zwar das Ritual beendet, aber die Schäden und schrecklichen Verluste von Leben würden nicht ungeschehen gemacht. Außerdem ist Naevys sicher, dass Jhaeros stirbt, wenn sein Herz zu schlagen aufhört.

Regine LaVerne: Naevys weiß nicht, was Regine, der anderen Ratgeberin des Königs, zugestoßen ist.

Das Ritual umkehren: Die Magier der Nachbarstadt meinen, dass Charmaynes Ritual rückgängig gemacht und Ghalasine zu seinem früheren Glanz zurückgeführt

werden kann, wenn Jhaeros' schlagendes Herz aus der Stadt entfernt wird. Dies ist vermutlich die einzige Möglichkeit, den Schaden von Charmayne zu beheben und das Leben derer wiederherzustellen, die durch das Ritual gestorben sind.

Verschlingende Leere: Hoch über der Burg hat sich eine kugelförmige Leere gebildet. In diese werden die Seelen der Toten und die Asche der Stadt hineingezogen. Die meisten Bewohner der Stadt sind bereits gestorben.

Verteidiger aus Asche: Burg Cinis wird von Kreaturen aus Asche bewacht, die einst die Wachen des Königs waren. Die Hunde des Königs, Cinnabar und Sol, sind zu Höllenhunden geworden, die durch die Burg streifen.

Naevys will nicht über Belohnungen sprechen, solange Ghalasine weder gerettet noch verloren ist. Wenn die Charaktere sie unter Druck setzen, verspricht sie, „sie mit Goldmünzen zu überschütten“, falls sie erfolgreich sind. (Tatsächlich sind die möglichen Belohnungen noch viel größer, siehe Abschluss des Abenteuers.)

DEN RAUBZUG PLANEN

Naevys hat eine grobe Karte von Burg Cinis für die Charaktere angefertigt. Gib den Spielern eine Kopie von Karte 10.1 als Referenz. Naevys glaubt, dass sich Jhaeros' Herz in einem geheimen Raum im ersten Stock befindet, der vom Schlafgemach des Königs aus zugänglich ist. Dies trifft zu, doch sie weiß nicht, dass die Magie von Charmaynes Ritual den Grundriss der Burg verändert hat.

HINEINGELANGEN

Wenn die Charaktere Naevys fragen, wie die Burg betreten werden kann, schlägt sie Folgendes vor:

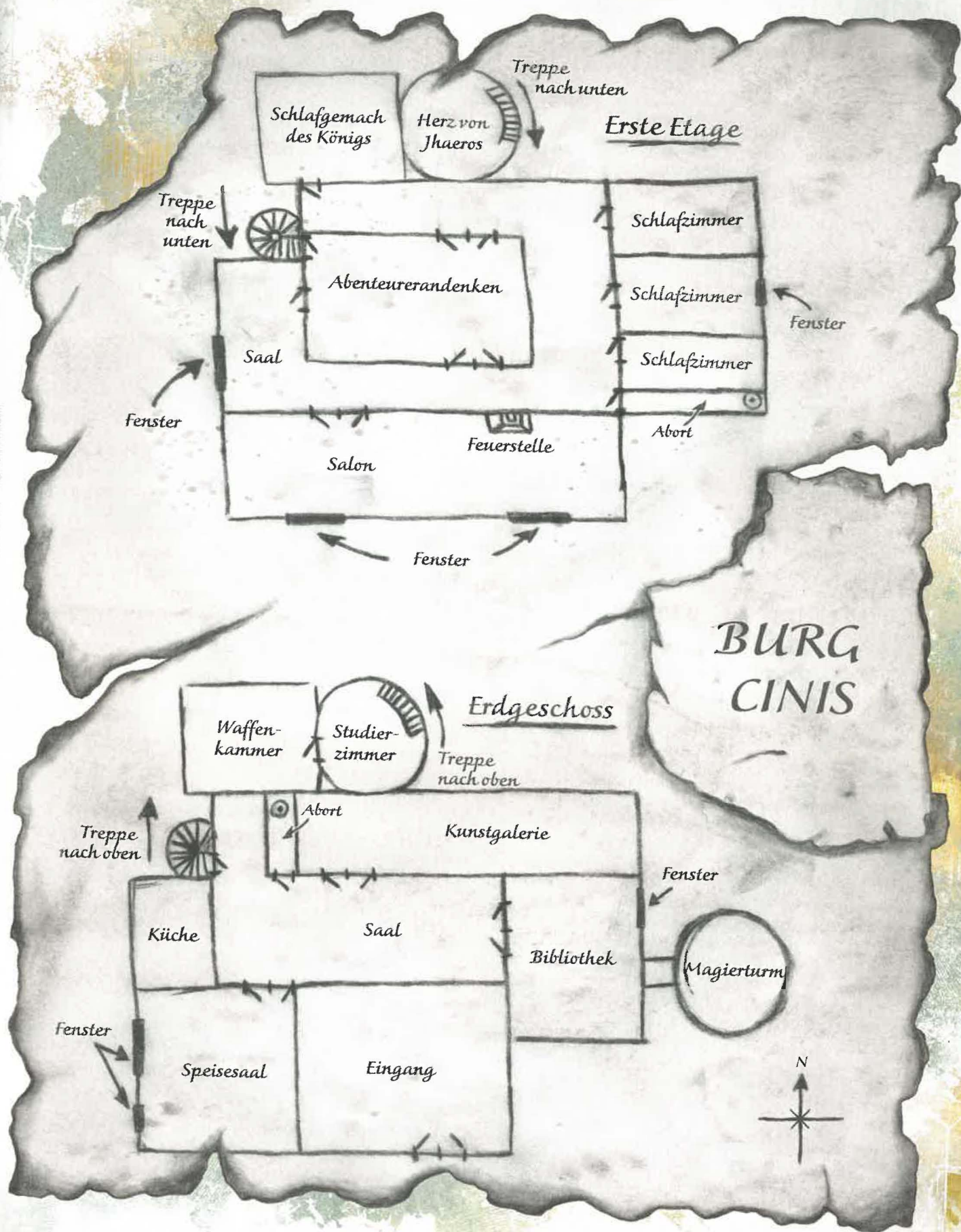
„Ihr müsst mit Wachen vor dem Haupteingang und mit Patrouillen auf dem Burggelände rechnen. Ihr könnt versuchen, Euch an den Patrouillen vorbeizuschleichen und auf der Westseite außer Sichtweite des Haupteingangs bei der Treppe zum ersten Stock durch ein Esszimmerfenster einzudringen.“

HOLZKOHLEFIGUREN

Durch Ausspähungsmagie haben die Magier, mit denen sich Naevys beraten hat, folgende zusätzliche Informationen erhalten, die Naevys an die Charaktere weitergibt, ehe diese zu Burg Cinis aufbrechen:

„Wenn Ihr in die Burg gelangt seid, haltet Ausschau nach einem Satz Holzkohlefiguren. Charmayne hat sie hergestellt, und mir wurde gesagt, dass sie zum Speichern der psychischen Traumata ihrer Opfer dienen. Ein cleverer Zaubermagier könnte die Macht dieser Figuren gegen sie wenden. Ich weiß nicht genau, wie, aber die Magier, mit denen ich mich beraten habe, haben es mir versichert.“

Weitere Informationen zu den Holzkohlefiguren findest du im Text zu Bereich B6.



BURG CINIS

Vom anderen Ende der Stadt brauchen die Charaktere eine Stunde zu Fuß, um Burg Cinis zu erreichen. Die Stadt ist düster und trostlos. Ihre Gebäude werden langsam zu Asche, und Aschewolken steigen zur kugelförmigen schwarzen Leere über Burg Cinis auf.

Die Charaktere begegnen unterwegs niemandem. Lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei, wenn die Abenteurergruppe bei der Burg eintrifft:

Burg Cinis ist so verfallen, dass bereits Teile davon in der Luft schweben. Asche und Trümmer steigen zur schwarzen kugelförmigen Leere hoch über der Burg auf. Die Leere selbst scheint die Burg auseinanderzuzerren. Das Bauwerk stöhnt protestierend, während Stein gegen Stein reibt.

Zwei Wachen flankieren den Burgeingang. Sie bestehen aus Asche. Weitere Wachen patrouillieren jeweils zu viert um die Burg.

Die Charaktere machen insgesamt zehn Wächter aus, allesamt **Veteranen** aus Asche (siehe Textkasten „Kreaturen aus Asche“). Zwei Wachen flankieren die Tür zu Bereich B1, die übrigen acht patrouillieren in zwei Vierergruppen auf dem Gelände.

Charaktere, die sich ein paar Minuten Zeit nehmen, um die Bewegungen der Wachen zu studieren, sind bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) im Vorteil, die sie ausführen, um sich der Burg ungesehen zu nähern.

Wenn Wachen am Eingang oder auf Patrouille die Charaktere entdecken, bläst einer von ihnen in ein Horn, um die anderen Wachen herbeizurufen. Diese treffen 1W4 Runden später ein.

MERKMALE DER BURG

Burg Cinis hat folgende Merkmale:

Decken: Die Decken in der Burg sind sechs Meter hoch und von Asche bedeckt (siehe „Sog der Leere“ unten).

Fenster: Alle Fenster sind von innen verriegelt, sofern im Text nicht anders angegeben. Ein Charakter kann als Aktion Diebeswerkzeug einsetzen, um ein Fenster mit einem erfolgreichen SG-17-Geschicklichkeitswurf von außen zu öffnen. Es ist nicht schwierig, ein Fenster zu zertrümmern, doch wenn das Geräusch nicht magisch unterdrückt wird, kommen alle Wachen innerhalb von 18 Metern um das Fenster herbei, um nachzusehen, was los ist.

Geschwächte Böden und Wände: Die Wände und Böden im ersten Stock (Bereiche B8-B13) und die schwebenden Bereiche (Bereiche B14-B17) wurden durch Magie geschwächt, sodass jeder quadratische Abschnitt der Wände und Böden mit einer Kantenlänge von 1,5 Metern in diesen Bereichen nur eine RK von 13 besitzt und 4 Trefferpunkte hat. Werden die Trefferpunkte eines solchen Bereichs auf 0 verringert, so zerbröckelt er.

Licht: Jeder Raum in Burg Cinis wird von mindestens einer Fackel oder – sofern die Decke fehlt – tagsüber vom Sonnenlicht hell erleuchtet.

Sog der Leere: Alle Gegenstände in der Burg, die höchstens fünf Kilogramm wiegen und nicht getragen oder an Ort und Stelle gehalten werden, driften mit einer Geschwindigkeit von etwa 30 Zentimetern pro Minute zur Leere. (Weitere Informationen zur Leere findest du im Abschnitt „Die Leere“ weiter hinten im Abenteuer.)

BURG CINIS: ORTE

Folgende Orte sind auf Karte 10.2 vermerkt:

B1: EINGANGSHALLE

An der Westwand dieses einst feudalen Saals stehen sechs leere purpurrote Rüstungen. Jede hält einen verzierten Schild und eine kunstvoll gearbeitete Glaslanze mit einer leuchtenden Glasskulptur, die einer lodernen Fackel ähnelt.

Die Charaktere können diese Halle gefahrlos durchqueren, sofern sie die Uniformen von Burgwachen tragen. Anderenfalls lässt jeder solche Versuch magische Flammen in drei der Rüstungen auflodern, welche als **Helmschrecken** zum Leben erwachen. Die Rüstungen werden auch dann zu Helmschrecken, wenn sie berührt werden. Ihre Immunität gegen Zauber gewährt ihnen Immunität gegen die Zauber *Brennende Hände*, *Feuerball* und *Sengender Strahl*.

Als Bonusaktion im ersten Kampfszug lässt jeder Helmschrecken seine Glaslanze fallen – sie zersplittert auf dem Boden – und beschwört eine Feuerklinge in der Größe eines Langschwerts, die in seiner freien Hand erscheint. Der Helmschrecken bewirkt mit seinem feurigen Schwert Feuerschaden statt Hiebschaden. Das Schwert verschwindet in einer Rauchwolke, wenn die Trefferpunkte des Helmschreckens auf 0 sinken.

B2: KORRIDOR

Die nördlichste Wand dieses L-förmigen Korridors hat sich in Asche verwandelt, als die Waffenkammer (Bereich B15) aus der Burg gerissen wurde und ein klaffendes Loch hinterließ.

Wärter: Drei **Veteranen** aus Asche (siehe Textkasten „Kreaturen aus Asche“) bewachen diesen Korridor und sind Eindringlingen feindlich gesinnt. Sie sind wie folgt positioniert:

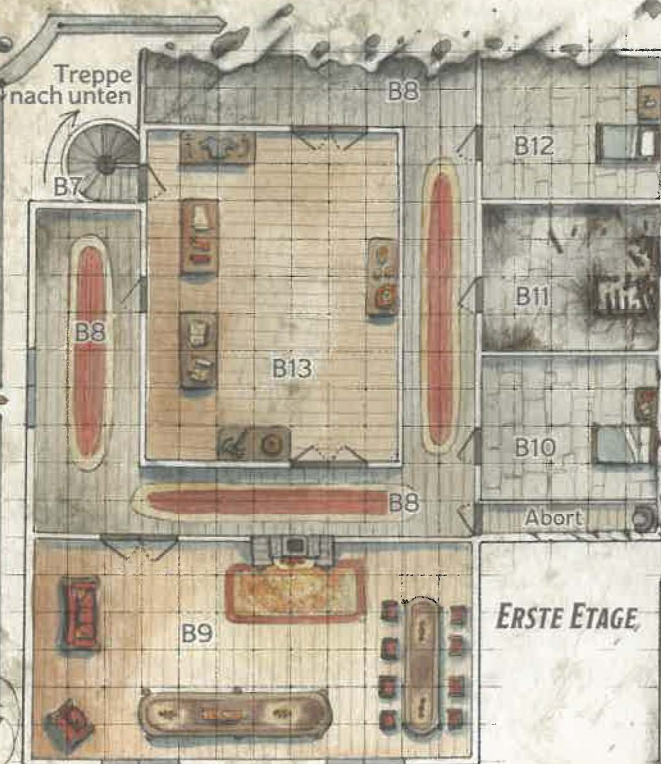
- Eine Wache steht vor den Türen zu Bereich B5.
- Eine Wache steht vor den Türen zu Bereich B6.
- Eine Wache steht neben der Tür zu Bereich B7.

B3: SPEISESAAL

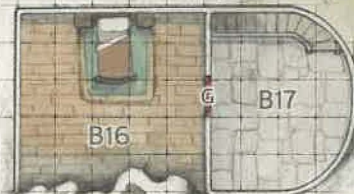
Durch die großen Fenster in der Westwand dieses opulenten Speisesaals ist die aschige Stadt zu sehen. Vierzehn Polsterstühle stehen um einen dunklen Tisch aus Walnussholz. Am Kopfende des Tisches sind drei kunstvolle Gedecke aufgelegt: feine Kelche, Teller, Besteck und eine halbleere Flasche Wein.

Die Kelche enthalten noch Spuren von Wein, und die Teller sind mit Brotkrumen und Fetts Spuren beschmutzt.

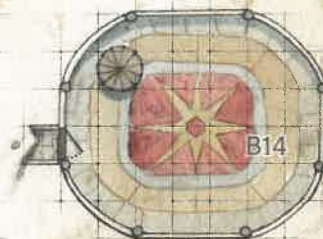
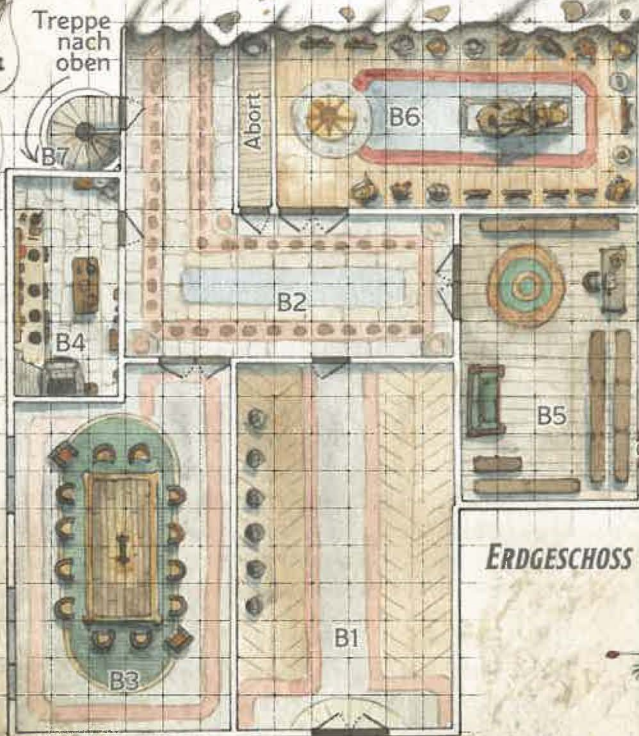
BURG CINIS



**SCHWEBENDE
WAFFENKAMMER**
(12 Meter in der Luft)



SCHWEBENDES SCHLAFGEMACH
(6 Meter in der Luft)



MAGIERTURM
(6 Meter in der Luft)

ERDGESCHOSS

1 Quadrat = 1,5 Meter



B4: KÜCHE

Die Tür zur Küche steht offen.

Mitten in der Küche fressen zwei Jagdhunde mit schwelendem schwarzem Fell an zwei verkohlten menschlichen Leichen.

Die Kreaturen waren einst die geliebten Hunde von Jhaeros, Cinnabar und Sol, die sich jetzt in **Höllenhunde** verwandelt haben. Ihre Namen stehen in Gemeinschaft auf den Halsbändern. Sie gehorchen nur König Jhaeros und verwandeln sich wieder in freundliche Doggen, wenn Charmaynes Ritual endet.

Wenn die Charaktere die Küche nicht betreten und die Hunde in Ruhe lassen, ignorieren Cinnabar und Sol sie und fressen weiter am Koch und am Tellerwäscher, die sie mit ihren Odemwaffen eingeäschert haben. Nähern die Charaktere sich oder tun den Hunden etwas zuleide, so greifen diese an.

Nahrung: Charaktere, die die Küche durchsuchen, finden reichlich Nahrung, die allerdings nach Asche schmeckt, bis die Effekte von Charmaynes Ritual enden.

B5: BIBLIOTHEK

Die Bibliothek war mit ihrem großen Tisch, dem Sofa, den großzügigen Bücherregalen und üppigen Holzvertäfelungen vermutlich einmal gemütlich. Jetzt sind die Bücher zu Asche geworden, und die Einrichtung beginnt ebenso zu verfallen. Ascheflocken vernebeln die Sicht.

Alle Bücher der Bibliothek wurden zerstört.

Geheimtür und Brücke: In der Ostwand hinter einem Bücherregal ist eine Geheimtür verborgen. Jeder Charakter, der die Wand auf Geheimtüren untersucht, findet sie automatisch. Die Geheimtür kann aufgezo- gen werden. Dann wird ein Teil einer Steinbrücke sichtbar, die früher zum Magierturm (Bereich B14) führte. Die Brücke endet nach 1,5 Metern abrupt, da der Turm sechs Meter hoch in die Luft gestiegen ist und sich nun auf der Höhe des ersten Stocks befindet.

B6: KUNSTGALERIE

In dieser Galerie fehlt die gesamte Nordwand, und was noch übrig ist, zerfällt vor euren Augen zu Asche. Durch das Loch seht ihr zwei Teile der Burg, die abgerissen wurden und in der Luft schweben.

Die Galerie enthält wunderschöne Glasskulpturen, die auf Steinsockeln befestigt sind. Dazu gehören ein roter Glasdrache, der seine Flügel entfaltet, blaue Glaswagen, die gegen einen Leuchtturm prallen, eine zarte lachende Dryade in Blaugrün und vieles mehr.

Ein schmaler Tisch steht im Hintergrund und wirkt deplatziert. Darüber schweben sechs Holzkohlefiguren.

Durch das Loch in der Nordwand können die Charaktere den Bereich B15 (zwölf Meter in die Luft gestiegen) und die Bereiche B16-B17 (sechs Meter in die Luft gestiegen) sehen. Beide Strukturen schlossen früher an die Nordwand der Galerie an, sind nun jedoch etwa drei Meter nach außen und nach oben gedriftet.

Holzkohlefiguren: Die sechs Figuren schweben, weil sie dem Sog der Leere ausgesetzt sind (siehe „Merkmale der Burg“). Die Figuren sehen aus wie winzige Menschen, aber es fehlen Unterscheidungsmerkmale. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine schwache Aura nekromantischer Magie um jede Figur. Jede Figur repräsentiert eine Person, die von Charmayne getötet wurde. Fünf der Opfer waren Wachen oder Adelige, die Jhaeros und Regine verteidigen wollten, die sechste war Regine selbst.

Ein Charakter, der eine Figur in die Hand nimmt, erlebt kurz die Gefühle des Opfers in seinen letzten Momenten und in einigen Fällen eine Vision von Charmayne, wie das Opfer sie gesehen hat:

Figur 1 ist panisch. Eine kurze Vision zeigt Charmayne (eine Frau mit kastanienbraunem Haar in scharlachrotem Gewand), die einen Feuerzauber wirkt.

Figur 2 enthält die Furcht um eine Person, die zurückgelassen wird.

Figur 3 kocht vor Wut und Verlangen nach Gerechtigkeit. Eine kurze Vision zeigt, wie Charmayne Magie einsetzt, um das Opfer in Feuer zu hüllen.

Figur 4 ist traurig und voller Bedauern, dass ihr Leben so früh endet.

Figur 5 ist von unsterblicher Treue zum König erfüllt.

Figur 6 strahlt Leugnung aus und weigert sich zu begreifen, was passiert.

Nachdem ein Charakter eine Figur in der Hand gehalten und die gebundenen Emotionen erlebt hat, kann er einen SG-14-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) ausführen. Bei einem Erfolg wird ihm klar, dass die psychische Kraft in den Figuren gegen Charmayne gewendet werden kann. Genauer gesagt kann jede Figur einmal als Zauberfokus verwendet werden, bevor sie zu Asche zerfällt. Dient eine Figur als Fokus für einen Zauber, der auf Charmayne zielt und einen Rettungswurf erfordert, so ist Charmayne bei diesem nicht nur im Nachteil, sondern erleidet auch 16 (3W10) psychischen Schaden, wenn der Rettungswurf scheitert, anderenfalls die Hälfte.

B7: STEINERNE WENDELTREPPE

Diese zwölf Meter hohe Wendeltreppe verbindet Bereich B2 im Erdgeschoss mit Bereich B13 im ersten Stock.

Der steinerne Turm, der die Treppe enthält, hat kein Dach mehr. Sein kegelförmiges Dach ist zu Asche zerfallen und in die Leere über der Burg gesaugt worden, sodass die Treppe unter freiem Himmel endet.

B8: OBERER KORRIDOR

Dieser breite Korridor verläuft um Bereich B13.

Im nördlichsten Bereich des Korridors fehlt eine ganze Wand. Sie ist zu Asche zerfallen und wurde in die Leere über der Burg gesogen.

Wärter: Vier **Veteranen** aus Asche (siehe Textkasten „Kreaturen aus Asche“) bewachen den Korridor und sind Eindringlingen feindlich gesinnt. Sie sind wie folgt positioniert:

- Drei Wachen stehen vor den Türen in Bereich B13 – eine im Norden, eine im Westen und eine im Süden.
- Eine Wache steht neben der Tür, die in Bereich B12 führt.

B9: SALON

Dieser extravagante Salon verfügt über einen Esstisch, einen Kamin und Sofas mit Kissen. Die Fenster in der Südwand bieten einen spektakulär düsteren Blick auf das, was aus Ghalasine geworden ist.

Aus dem Kamin dringt eine kratzige Stimme: „Ist da jemand? Hallo! Bitte, hier drüben!“

Charmayne hat einen Drow-Diplomaten namens Jalynvyr Nir'Thinn im Kamin gefangen. Er kann nicht entkommen, bis Charmaynes Ritual durchkreuzt wird. Solange Jalynvyr im Kamin fest sitzt, manifestiert er sich als **Rauch-Mephit**, der Elfish und Gemeinsprache statt Aural und Ignal spricht. Der Mephit ist festgesetzt, und dieser Zustand kann nicht beendet werden, solange Jalynvyr gefangen ist. Wenn die Trefferpunkte des Mephiten auf 0 sinken, stirbt Jalynvyr, und die Rauchform des Mephiten löst sich auf.

Jalynvyr war auf der Burg zu Gast. Er erfuhr von Charmaynes Machenschaften und drohte damit, König Jhaeros zu unterrichten. Charmayne lockte ihn unter einem Vorwand her, um ihn in den Kamin zu sperren. Er ist bereit, sein Wissen mit jedem zu teilen, der schwört, Charmaynes böse Pläne zu durchkreuzen:

Geschenk des Königs: „Ich brachte König Jhaeros ein *Flammenzunge*-Langschwert, das er seiner loyalsten Anführerin Naevys zum Dank für all die Jahre ihrer zuverlässigen Dienste gab. Charmayne war außer sich, dass Jhaeros Geld für ein Schwert für Naevys verschwendet hatte, aber sie war ja ständig wegen irgendwas eifersüchtig.“

Herz von Ghalasine: „Nachdem Charmayne mich im Kamin gefangen hatte, prahlte sie, Jhaeros höchstpersönlich werde Ghalasine zerstören. ‚Das Herz von Ghalasine war immer der König‘, sagte sie, ‚also ist es nur passend, dass das Herz des Königs Ghalasines Untergang ist.“

Wenn das Herz von König Jhaeros aus Ghalasine fortgebracht oder Charmayne getötet wird, nimmt Jalynvyr wieder seine wahre Gestalt (rechtschaffen neutral, Drow-**Magier**) an und ist nicht mehr vom Kamin festgesetzt. Wenn er den Charakteren das nächste Mal begegnet, gibt er ihnen zum Dank für die Rettung seines Lebens mindestens einen Trank oder eine *Zauberschriftrolle*.

B10: NAEVYS' GEMACH

Die Wände dieses Gemachs sind mit Schilden und gekreuzten Schwertern geschmückt. Zur Ausstattung gehören ein Bett, ein Kleiderschrank und eine Glasfigur auf einem Nachttisch.

Der Kleiderschrank enthält Ersatzuniformen und andere Gewänder.

Schätze: Die Figur auf dem Nachttisch stellt eine Flammensäule dar. Sie wiegt sechs Kilogramm und ist 250 GM wert. Naevys würde ihren Diebstahl nicht gutheißen.

B11: REGINES GEMACH

Dieser Raum wurde in Brand gesteckt. Jede Oberfläche ist rußgeschwärzt, auch das Fenster in der Ostwand, und von der Einrichtung sind nur noch ein paar verkohlte Brocken übrig. Der Gestank nach verbranntem Stoff, Holz und Fleisch hängt in der Luft.

Charmayne hat Regine auf magische Art im Bett getötet. Hier deutet nichts mehr auf Regine hin.

Fenster: Das Fenster in der Ostwand ist von innen verrußt, aber noch intakt. Mit einem Drei-Meter-Sprung von der Fensterbank ist der schwebende Magierturm (Bereich B14) erreichbar.

B12: CHARMAYNES GEMACH

Ein beißender Gestank erfüllt diesen Raum, der mit arkanen Gegenständen und gruseligem Schmuck vollgestopft ist. Ein Großteil der Dekorationen zerfällt langsam zu Asche und schwebt in der Luft.

Zwei Elementare aus wirbelnder Asche und Rauch (verwende die Spielwerte für **Luftelementare**) materialisieren sich und greifen Charaktere an, die diesen Raum betreten. Die Elementare nutzen ihre Wirbelwind-Aktion, um Charaktere durch die geschwächten Mauern der Burg zu schleudern (siehe „Merkmale der Burg“ weiter oben im Abenteuer). Von dort sind es sechs Meter bis zum Boden.

Der Streichholzdieb: Auf einem Nachttisch neben Charmaynes Bett liegt ein dünnes bebildertes Märchenbuch mit dem Titel *Der Streichholzdieb*. Es ist in Versen geschrieben:

Ein Streichholz am Felsen, die Flamme besteht,
und Whit genießt, was sie mit sich bringt:
Feuer und Rauch und Leidenschaft
eines ersten Kusses, ganz zauberhaft.
Begeisterung, der Atem stockt,
Vertrauen und Liebe hervorgehoben,
ein Sprung in den Wind mit lautem Lachen,
die Aufregung bei den herrlichsten Sachen ...
Ach! Schon ist das Gefühl dahin!
Vom Winde verweht! Whit kommt in den Sinn,
wie einfach die Sterblichen Feuer fangen
und doch nicht in Nähe des Todes gelangen.
Noch drei Hölzer hat er und ist ganz gewiss,
das nächste birgt alles, begeisternd und süß.
Es wird ihn erfüllen, sein Wesen wird strahlen,
und mag auch die Welt sich in Dunkelheit malen.

Charmayne hat sich von diesem Märchen inspirieren lassen, als sie den Untergang von Ghalasine plante. Das Gedicht handelt von einem bösen Feenwesen namens Whit, das menschliche Gefühle in Streichhölzern einfängt. Diese Emotionen erlebt Whit dann, wenn er ein Streichholz anreißt. Sein Leben wird dadurch sehr aufregend, doch die Welt um ihn herum wird immer grauer, während er immer mehr von ihrer Lebendigkeit einfängt. Bald hat er nur noch ein einziges Streichholz: eines voller Trauer. Whit muss sich entscheiden, ob er diese Emotion in die öde, leere Welt zurückbringen oder ein letztes Gefühl verspüren möchte.

B13: KÖNIGLICHE GALERIE

In den Glasvitrinen, die auf Tischen in diesem Raum angeordnet sind, befinden sich Drachenschuppen, Mantikorschwänze und andere Jagdtrophäen, außerdem Waffen, königliche Geschenke und königlicher Schmuck – zweifellos bedeuten diese Dinge König Jhaeros viel. Die Vitrinen beginnen gerade erst, zu Asche zu zerfallen.

Diese Galerie ist voll von Gegenständen, die König Jhaeros im Laufe seines Lebens erworben hat. Wenn es hier laute Geräusche gibt, kommen die vier in Bereich B8 stationierten Wachen und sehen nach.

Schätze: Unter den vielen Exponaten ist auch eine *Streitaxt +1*, die Jhaeros in seiner Jugend geführt hat.

B14: MAGIERTURM

Dieser Turm war früher durch eine schmale Steinbrücke mit der Bibliothek (Bereich B5) verbunden. Nun schwebt er drei Meter vom Fenster in Bereich B11 entfernt in sechs Metern Höhe über dem Boden.

Wenn die Charaktere den Turm betreten, lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

In der Mitte der Turmkammer hockt eine Gestalt aus Asche und kichert vor sich hin. Ihr scharlachrotes Kleid flattert, während Ascheschwaden um sie herumwirbeln.

„So hell vor Emotion!“, ruft sie aus. „Gib mir Wut, Angst, gerechten Zorn! Knurr mich an, damit ich es genießen kann! Erhalte mich, bis die Stadt nicht mehr ist!“ Dann richtet sie ihren lodernden Blick auf euch. „Ich rieche Eure Seelenfeuer! Bald werden sie mir gehören!“

Charmayne Demor (Spielwerte siehe Ende des Abenteuers) hat nichts zu verlieren und scheut den Kampf nicht. Wenn ihre Trefferpunkte auf 0 sinken, stirbt sie, da ihr Körper zu Asche zerfällt. Übrig bleiben ihr scharlachrotes Kleid und ein *Trank des Hellschens*.

Die Seele jedes Charakters, der von Charmayne getötet wird, bleibt in der Leere über Burg Cinis gefangen (siehe „Die Leere“ weiter hinten im Abenteuer).

B15: KÖNIGLICHE WAFFENKAMMER

Die Waffenkammer, einst im Erdgeschoss, hängt zwölf Meter hoch in der Luft. Unter ihr liegt der blanke Erdboden. Die Charaktere brauchen Magie oder Kletterausrüstung, um sie zu erreichen. Die nordöstliche Wand der Waffenkammer ist verschwunden. Durch die Öffnung können die Charaktere in die Kammer gelangen.

Die Rüstungen und Waffen hier werden auf verfallenden Tischen, Theken und Regalen ausgestellt.

Sobald mindestens ein Charaktere die Waffenkammer betritt, werden zwei Rüstungen als **belebte Rüstungen** aus Asche lebendig, und vier Schwerter verwandeln sich in **fliegende Schwerter** (siehe Textkasten „Kreaturen aus Asche“). Diese Kreaturen kämpfen, bis sie zerstört werden.

Schätze: Charaktere, welche die Waffenkammer durchsuchen, finden einen *Schild +1*, acht *Pfeile +1* und zwei Phiolen mit *Öl der Schärfe*, das für je eine Anwendung reicht. Alle anderen Ausrüstungsgegenstände in der Waffenkammer werden zu Asche, sobald sie berührt werden.

B16: SCHLAFGEMACH DES KÖNIGS

Dieses Gemach schwebt sechs Meter hoch in der Luft. Unter ihm liegt der blanke Erdboden. Die Charaktere brauchen Magie oder Kletterausrüstung, um sie zu erreichen. Die Südwand des Raums ist größtenteils verschwunden und hat eine breite Lücke hinterlassen, durch die die Charaktere ins Gemach gelangen können.

Das Schlafgemach des Königs verfällt in solchem Tempo, dass ihr sehen könnt, wie die Möbel vor euren Augen zu Asche werden. An der Nordwand über dem Bett des Königs hängt das Gemälde eines königlichen Mannes mit gütigen Augen. Der Eindruck ist flüchtig: Während ihr hinsieht, löst sich das Gemälde in eine Aschewolke auf.

Geheimtür: Jeder Charakter, der die Ostwand nach einer Geheimtür durchsucht, findet eine, die in Bereich B17 führt.

B17: HERZ VON JHAEROS

Dieser Raum hat kein Dach mehr. Früher befand sich darunter ein Arbeitszimmer, das über eine Treppe erreichbar war. Das Arbeitszimmer ist verschwunden, doch die obere Hälfte der Treppe ist noch da.

Bei folgender Beschreibung wird davon ausgegangen, dass die Charaktere durch die Geheimtür in der Westwand eintreten:

In dieser Kammer befindet sich der König in seiner schrecklichen neuen Gestalt: ein massiger Rohling aus Asche, der Brustkorb aufgerissen und gähnende Leere, wo einst sein Herz war. Vom Herzen des Königs fehlt jede Spur.



EIN WAGEMÜTIGER ABENTEURER SPRINGT
ZU EINEM SCHWEBENDEN TURM, DER SICH
VON BURG CINIS GELÖST HAT.

König Jhaeros ist feindlich gesinnt und verwendet die Spielwerte eines **Lehmgolems** mit folgenden Änderungen:

- Das Merkmal Säureabsorption wird durch Feuerabsorption ersetzt. (Alle Erwähnungen von Säureschaden werden zu Feuerschaden.)
- In dieser Gestalt hat Jhaeros Intelligenz-, Weisheits- und Charismawerte von 10.
- Wenn seine Trefferpunkte auf 0 sinken, explodiert er zu einer harmlosen Aschewolke und hinterlässt sonst nichts.

Jhaeros verlässt diesen Raum nur, um einem Charakter nachzujagen, der sein Herz hat (siehe unten). Doch auch dann kann er Ghalasine nicht verlassen.

Herz des Königs: König Jhaeros bewacht sein Herz, das in einem Hohlraum unter dem Boden verborgen ist. Der Hohlraum ist gerade groß genug für das Herz und mit einer 60 Zentimeter mal 60 Zentimeter großen Steinplatte bedeckt. Charaktere im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Steinplatte können das Herz schlagen hören.

Ein Charakter kann als Aktion in der Mitte des Raums versuchen, die Steinplatte anzuheben. Dies gelingt mit einem erfolgreichen SG-10-Stärkewurf (Athletik). Der Wurf ist im Vorteil, wenn der Charakter eine Brechstange oder ein ähnliches Werkzeug verwendet. Das Herz kann dann aus dem Hohlraum unter der Platte entfernt werden.

Jeder Charakter, der das Herz berührt, muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet der Charakter 22 (4W10) nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte. Hat der Charakter den Schaden erlitten, kann er das Herz gefahrlos berühren.

Das Herz ist doppelt so groß wie das Herz eines erwachsenen Menschen. Es ist ein winziges Objekt, besitzt eine RK von 10, 5 Trefferpunkte und ist gegen psychischen Schaden immun. Wenn die Trefferpunkte des Herzens auf 0 sinken, passiert Folgendes:

Das Herz stirbt: Das Herz hört auf zu schlagen und stirbt.

Jhaeros stirbt: Jhaeros in seiner Golem-Gestalt verliert zu Beginn jedes seiner Züge 20 Trefferpunkte.

Die Leere kollabiert: Die Leere über Burg Cinis kollabiert, und alle darin gefangenen Seelen werden freigesetzt. Sie gelangen dann ins Jenseits.

Die Burg fällt: Eine Minute, nachdem das Herz gestorben und die Leere kollabiert ist, fallen die schwebenden Teile von Burg Cinis (Bereiche B14-B17) zu Boden und werden zerstört. Kreaturen in oder unter diesen Bereichen erleiden dann 55 (10W10) Wuchtschaden und werden umgestoßen.



KÖNIG JHAEROS.

FLUCHT MIT DEM HERZEN

Wenn es den Charakteren relativ leicht gefallen ist, Jhaeros' Herz in die Finger zu bekommen, verwenden folgende Begegnung, um ihre Flucht zu erschweren.

Zwei **Ritter auf Streitrössern** (alle aus Asche, siehe Textkasten „Kreaturen aus Asche“) holen die Charaktere ein, als diese durch die tote Stadt Ghalasine zu ihrem Treffen mit Naevys unterwegs sind. Während die Charaktere gegen die Ritter kämpfen, nehmen zwei **moderne Schlurfer** Gestalt an und beteiligen sich am Kampf gegen die Helden.

Sobald diese Kräfte besiegt sind, können die Charaktere ihre Geschäfte mit Naevys abschließen.

DIE LEERE

Die Leere über Burg Cinis verschlingt Ghalasine allmählich. Wenn eine Kreatur in Ghalasine stirbt, bleibt ihre Seele (falls vorhanden) in der Leere gefangen, bis diese kollabiert oder die Kreatur durch Magie von den Toten erweckt wird. Die Leere enthält bereits die Seelen aller, die Charmayne getötet hat, auch die von König Jhaeros.

Die Charaktere tun gut daran, sich von der Leere fernzuhalten. Jede Kreatur, die die Leere betritt oder ihren Zug darin beginnt, erleidet 70 (20W6) nekrotischen Schaden. Wenn dieser Schaden die Trefferpunkte der Kreatur auf 0 verringert, wird die Kreatur zusammen mit jeglicher nichtmagischer Ausrüstung, die sie trägt oder mitführt, zu Asche, und ihre Seele ist in der Leere gefangen. Magische Gegenstände, die in die Leere gelangen, bleiben darin eingeschlossen, bis die Leere zerstört wird (siehe „Abschluss“).

ABSCHLUSS

Wenn Jhaeros' schlagendes Herz zu Naevys außerhalb der Stadt gebracht wird, verschwindet es in ihren Händen. Wenn das Herz verschwindet, passiert Folgendes:

Charmayne stirbt: Charmayne bricht zusammen, stirbt und wird zu Asche.

Die Leere kollabiert: Die Leere über Burg Cinis kollabiert, und alle darin gefangenen Seelen werden freigesetzt. Jeder, dessen Seele in der Leere gefangen war, wird mit all seinen Trefferpunkten wieder zum Leben erweckt und materialisiert sich an einer freien Stelle innerhalb der Stadt. Charaktere, deren Seelen aus der Leere befreit wurden, erscheinen in Bereich B9, ebenso wie König Jhaeros (rechtschaffen gut, menschlicher **Erzmagier**) und Ratsmitglied Regine LaVerne (rechtschaffen neutral, Tiefling-**Adelige**).

Ghalasine wird wiederhergestellt: Die Schäden an Ghalasine werden rückgängig gemacht, und die Stadt erstrahlt wieder im alten Glanz, als hätte sie nie ein Unheil heimgesucht. Die graue Asche wird hinweggefegt, während die Gebäude der Stadt vor den Augen berührter Zuschauer auf magische Weise wiedererstehen. Auch Burg Cinis wird wieder heile.

Jalynvyr wird befreit: Jalynvyr entkommt aus seiner Gefangenschaft in Bereich B9 und erlangt bei voller Gesundheit seine wahre Gestalt zurück.

Die Hunde werden wiederhergestellt: Die Höllenhunde Cinnabar und Sol verwandeln sich wieder in freundlich gesinnte **Doggen**.

Wenn Jhaeros' Herz stirbt oder die Dinge anderweitig schief gehen, zerfällt Ghalasine zu Asche. Charmayne hat gesiegt und verlässt die zerstörte Stadt. Die Charaktere könnten ihr erneut begegnen, wenn sie eine andere Stadt gefunden hat, die sie heimsuchen kann.

BELOHNUNGEN

Nachdem die Charaktere Naevys das Herz von König Jhaeros übergeben haben, können sie am Ende des Abenteuers mindestens eine der folgenden Belohnungen erhalten:

Naevys' Geschenke: Wenn Charmaynes Ritual rückgängig gemacht und Ghalasine wiederhergestellt wird, gibt Naevys den Charakteren ein *Flammenzungen-Langschwert*, eine *Halskette der Feuerbälle* und einen *Drachenschuppen-Panzer* aus der Schatzkammer von Ghalasine. Außerdem gibt sie den Charakteren jeweils 2.000 GM aus ihren persönlichen Ersparnissen. Wenn die Charaktere das Ritual beenden, aber die Schäden

nicht rückgängig machen können, gibt Naevys ihnen das Geld, aber nicht die magischen Gegenstände.

Jhaeros' Gunst: Wenn König Jhaeros überlebt und Ghalasine wiederhergestellt wird, gibt er den Charakteren Landstücke, vielleicht sogar Bergfriede und Titel. Die genaue Lage der Anwesen liegt in deinem Ermessen.

FÜR DEN GOLDENEN TRESOR

Wenn die Charaktere für den Goldenen Tresor arbeiten, belohnt die Organisation sie mit einem seltenen magischen Gegenstand ihrer Wahl dafür, dass sie Jhaeros' schlagendes Herz zu Naevys gebracht und Ghalasine gerettet haben (sofern du ihrer Wahl zustimmst). Der Gegenstand wird den Charakteren am nächsten Tag geliefert.

CHARMAYNE DEMOR

Mittelgroßer Elementar (Magier), neutral böse

Rüstungsklasse 12 (15 mit *Magierrüstung*)

Trefferpunkte 123 (19W8+38)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	14 (+2)	15 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Int +9, Wei +6, Cha +7

Fertigkeiten Arkane Kunde +9, Täuschen +7, Wahrnehmung +6

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Drakonisch, Elfish, Gemeinsprache, Ignal

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP) **Übungsbonus** +4

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn Charmayne bei einem Rettungswurf scheitert, kann sie beschließen, dass der Wurf erfolgreich war.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Charmayne führt drei Angriffe mit Asche-Explosion aus. Sie kann einen dieser Angriffe durch einen Einsatz von Zauberwirken ersetzen.

Asche-Explosion: *Nahkampf- oder Fernkampf-Zauberangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder 18 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (5W6) Feuerschaden.

Zauberwirken: Charmayne wirkt einen der folgenden Zauber mit Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 17):

Beliebig oft: *Magierhand*, *Tanzende Lichter*

3-mal täglich: *Magierrüstung*

Je 1-mal täglich: *Magie bannen*, *Unsichtbarkeit*, *Verwandlung*

Zundrige Bosheit (Aufladung 5–6): Charmayne erschafft eine magische Feuerexplosion um einen Punkt innerhalb von 36 Metern, den sie sehen kann. Jede Kreatur im Radius von 6 Metern um diesen Punkt muss einen SG-17-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 35 (10W6) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte. Ein Humanoide, dessen Trefferpunkte durch diesen Schaden auf 0 sinken, stirbt und wird in eine winzige Holzkohlefigur verwandelt.

REAKTIONEN

Charmayne kann bis zu drei Reaktionen pro Runde ausführen, jedoch nur eine pro Zug.

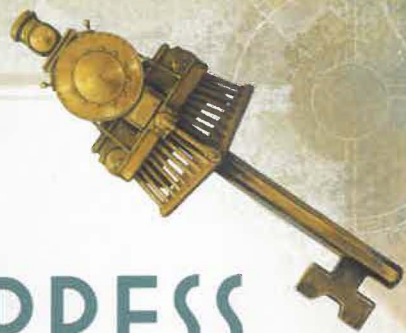
Elementarer Tadel: Wird Charmayne von einem Angriff getroffen, spricht sie ein Wort auf Ignal aus und fügt dem Angreifer 10 (3W6) Feuerschaden zu. Dann teleportiert sie mit jeglicher Ausrüstung, die sie trägt oder bei sich führt, bis zu 9 Meter an eine freie Stelle, die sie sehen kann, und hinterlässt eine harmlose Wolke aus Asche und Glut an der Stelle, die sie gerade verlassen hat.

Feuriger Gegenzauber: Charmayne unterbricht eine Kreatur innerhalb von 18 Metern, die sie sehen kann und die einen Zauber wirkt. Wenn es sich um einen Zauber des höchstens 4. Grades handelt, schlägt er fehl und hat keine Wirkung. Wenn es sich um einen Zauber ab dem 5. Grad handelt, führt Charmayne einen Intelligenzwurf (SG 10 + Zaubergrad) aus. Bei einem Erfolg schlägt der Zauber fehl und hat keine Wirkung. Unabhängig vom Grad des Zaubers erleidet der Zauberwirker 10 (3W6) Feuerschaden, wenn der Zauber fehlschlägt.



DER KONKORDANT-EXPRESS JAGT AUF SEINEM WEG
NACH MECHANUS DURCH DIE AUSSENLANDE

SKANDAL IM KONKORDANT-EXPRESS



DER FREMDE, EIN WEGEN VERBRECHEN IM GESAMTEN Multiversum gesuchter Gesetzloser, wird derzeit als Gefangener an Bord des interplanaren Konkordant-Expresszugs nach Mechanus gebracht, wo er vor Gericht gestellt werden soll. Bei dieser Mission müssen die Charaktere eine Liste mit Namen besorgen, die sich der Fremde eingeprägt hat. Bei den fraglichen Namen handelt es sich um die wahren Namen mehrerer mächtiger Dämonen, Teufel und Yugolothen.

HINTERGRUND DES ABENTEUERS

Der interplanare Gesetzlose, der als der Fremde bekannt ist, kommt aus bescheidenen Verhältnissen. Der Fremde wurde in einem Elendsviertel geboren und wurde schon als Säugling zur Waise. Schon früh nutzte er sein magisches Talent, um sich als verschollener adeliger Sprössling auszugeben und als Zauberschüler einen Mäzen zu suchen. Selbstverständlich flog der Trick an der Schule auf, aber der Fremde konnte stets entweichen und an einer noch bedeutenderen Akademie in einer anderen Stadt mit einer neuen falschen Identität wieder auftauchen.

Der Fremde beging zahlreiche Verbrechen, wobei das schlimmste der Diebstahl eines Buches war, das die wahren Namen vieler Dämonen, Teufel und Yugolothen (siehe „Wahre Namen“ weiter unten) enthielt. Als der Fremde mit dem Buch zu fliehen versuchte, ließ ein teuflischer Schutzzauber das Buch verschwinden. Zu diesem Zeitpunkt hatte sich der Fremde bereits zahlreiche der wahren Namen eingeprägt. Danach reiste er durch das Multiversum und machte Geschäfte mit verschiedenen Unholden, denen er dafür versprach, ihre wahren Namen geheim zu halten. Der Fremde überstand all diese Geschäfte jahrelang unbeschadet, bis ihn letzten Endes das Pech ereilte.

Teuflische Feinde hatten es auf den Fremden abgesehen und ihn gezwungen, auf die materielle Ebene zu fliehen und im Stadtstaat Akharin Sangar Zuflucht zu suchen, der von einem mächtigen engelhaften Wesen regiert wird. (Akharin Sangar wird in *Reisen durch die Strahlende*

Zitadelle) genauer beschrieben. Aber der Fremde hatte die Wachsamkeit der celestischen Wesen von Akharin Sangar unterschätzt und wurde dabei erwischt, wie er sich als Engel ausgab. Als sich der Fremde weigerte, etwas über sich preiszugeben, wurde ein Deva-Vollstrecker damit beauftragt, den Fremden nach Mechanus zu bringen, wo ihm der Prozess gemacht werden soll. Der Gefangene wurde in *Dimensionsfesseln* gelegt und zum sicheren Transport in den Konkordant-Express gesetzt.

WAHRE NAMEN

Jeder Unhold hat einen wahren Namen, den er geheim zu halten versucht. Wer den wahren Namen eines Unholds kennt, kann versuchen, ihn in seinen Dienst zu zwingen. Dies könnte auch bei anderen mächtigen Kreaturen wie Celestischen und Feenwesen der Fall sein.

Wahre Namen sind nicht auf gesprochene oder geschriebene Sprache beschränkt. Der wahre Name einer Kreatur kann eine bestimmte Geste, ein Ton oder eine andere Art von Ausdruck sein, so wie das Läuten einer Eisenglocke, eine mathematische Gleichung oder eine Melodie, die auf einem bestimmten Instrument gespielt wird.

ABENTEUERIDEEN

Wenn du den Goldenen Tresor als Abenteueridee verwendest, fahre mit dem Abschnitt „Den Goldenen Tresor verwenden“ fort. Wähle anderenfalls eine der folgenden Abenteuerideen.

BLUTKRIEG-AUSGLEICH

Eine planare Gruppe, die als die Problemlöser bekannt ist, versucht, das Gleichgewicht im Blutkrieg – der ewigen Fehde zwischen Dämonen und Teufeln – wiederherzustellen. Dazu will sie die wahren Namen eines Höllenschlundteufels, der als Karnyros bekannt ist, eines Balors namens Errtok und einer Marilith mit dem Namen Hexalanthe herausfinden. Ein Vertreter der Problemlöser heuert die Charaktere an, um die wahren Namen dieser Unholde vom Fremden zu beschaffen.

TEUFLISCHE ERPRESSUNG

Ein hochrangiges Mitglied der Nehmer, einer Fraktion in Sigil, wurde von einem Ultroloth namens Zeevok gefangen genommen und soll freigekauft werden. Die Anführer der Nehmer heuern die Charaktere an, um Zeevoks wahren Namen herauszufinden, damit sie ihn so zwingen können, seinen Gefangenen ohne Lösegeld freizulassen.

PERSÖNLICHE GRÜNDE

Die Charaktere suchen den wahren Namen eines Unholds, der sie in der Vergangenheit heimgesucht hat.

DEN GOLDENEN TRESOR VERWENDEN

Fungiert der Goldene Tresor als Schutzherr, so wird den Charakteren ein goldener Schlüssel auf eine Weise deiner Wahl zugestellt. Wenn die Charaktere diesen Schlüssel verwenden, um ihre Spieluhr zu öffnen, springt der Deckel auf und eine beruhigende Stimme sagt Folgendes:

„Seid gegrüßt, Agenten. Der Goldene Tresor braucht Euch, um die wahren Namen von drei mächtigen Bewohnern der Unteren Ebenen herauszufinden: des Höllenschlundteufels Karnyros, des Balors Errtok und der Marilith Hexalanthe. Ihre wahren Namen sind einem Gesetzlosen namens der Fremde bekannt, der mit dem interplanaren Konkordant-Express nach Mechanus gebracht wird. Für diese Mission, sofern Ihr sie übernehmen wollt, müsst Ihr in den Zug steigen, den Fremden finden und ihm die Namen entlocken. Rechnet damit, in Kürze von einem Quadronen namens Panne kontaktiert zu werden, der früher in Zügen tätig war und jetzt für uns arbeitet. Viel Glück, Agenten.“

Wenn die Spieluhr geschlossen wird, verschwindet der goldene Schlüssel.

PANNE DER QUADRONE

Kurz nachdem sie die Mission angenommen haben, begegnen die Charaktere einem freundlichen **Quadronen** namens Panne. (Wann und wo das passiert, ist dir überlassen.) Der Quadrone war früher für die Bewirtung im Konkordant-Express zuständig. Aus diesem Grund spricht er neben Modronisch auch Celestisch, Gemeinsprache und Infernalisch.

Widersprüchliche Anweisungen von zwei Pentadronen riefen einen Panne hervor, der bewirkte, dass der Quadrone kündigte. Seitdem ist Panne ein frei denkendes Wesen und verspürt nicht das Verlangen, sich wieder in die Modronen-Hierarchie einzugliedern.

Panne ist nur zu gern bereit, den Charakteren zu helfen, und sagt in Gemeinsprache zu ihnen:

„Oh, hallo! Ja, gut, endlich – Freunde, die den Fremden fangen wollen –, den Fremden, der bereits gefangen wurde. Hier, nehmt diese Karte. Darauf sind die Waggonen abgebildet. Hier sind eure Fahrkarten und ein Stift, um die Namen aufzuschreiben. Keine gewöhnlichen Namen – geheime Namen! Ich bin übrigens Panne.“

Panne reicht den Charakteren einen alten Plan des Konkordant-Express (siehe Karte 11.1), eine Zugfahrkarte pro Charakter und einen Tintenstift. Die Fahrkarten bestehen aus hauchdünnen Messingblechen und gewähren als Passagier des Konkordant-Express Zugang zu Mechanus. Auf jeder Fahrkarte steht die Abfahrtszeit, und den Charakteren bleiben noch 24 Stunden bis zum Aufbruch.

Panne bringt die Charaktere zum Zug, wenn sie bereit sind (siehe „Den Zug erwischen“ weiter unten), und bleibt in der Zwischenzeit bei ihnen. Zudem hat Panne die folgenden Informationen für sie:

Konfiguration: Wie die meisten Züge hat auch der Konkordant-Express vorn eine Lokomotive und hinten einen Speisewagen. Die Anzahl der anderen Waggonen und die Zusammenstellung variieren, daher kann Panne nicht viel mehr über die Größe des Zugs oder die Reihenfolge der Waggonen sagen. Demzufolge kann der Zug völlig anders aussehen als auf dem Plan dargestellt. (Dem ist auch so. Weitere Details unter „Zugkonfiguration“.)

Patrouillen: Modronen patrouillieren an der Außenseite des Zugs.

Position des Fremden: Der Fremde befindet sich wahrscheinlich im Gefängniswagen, der eine Dachluke hat.

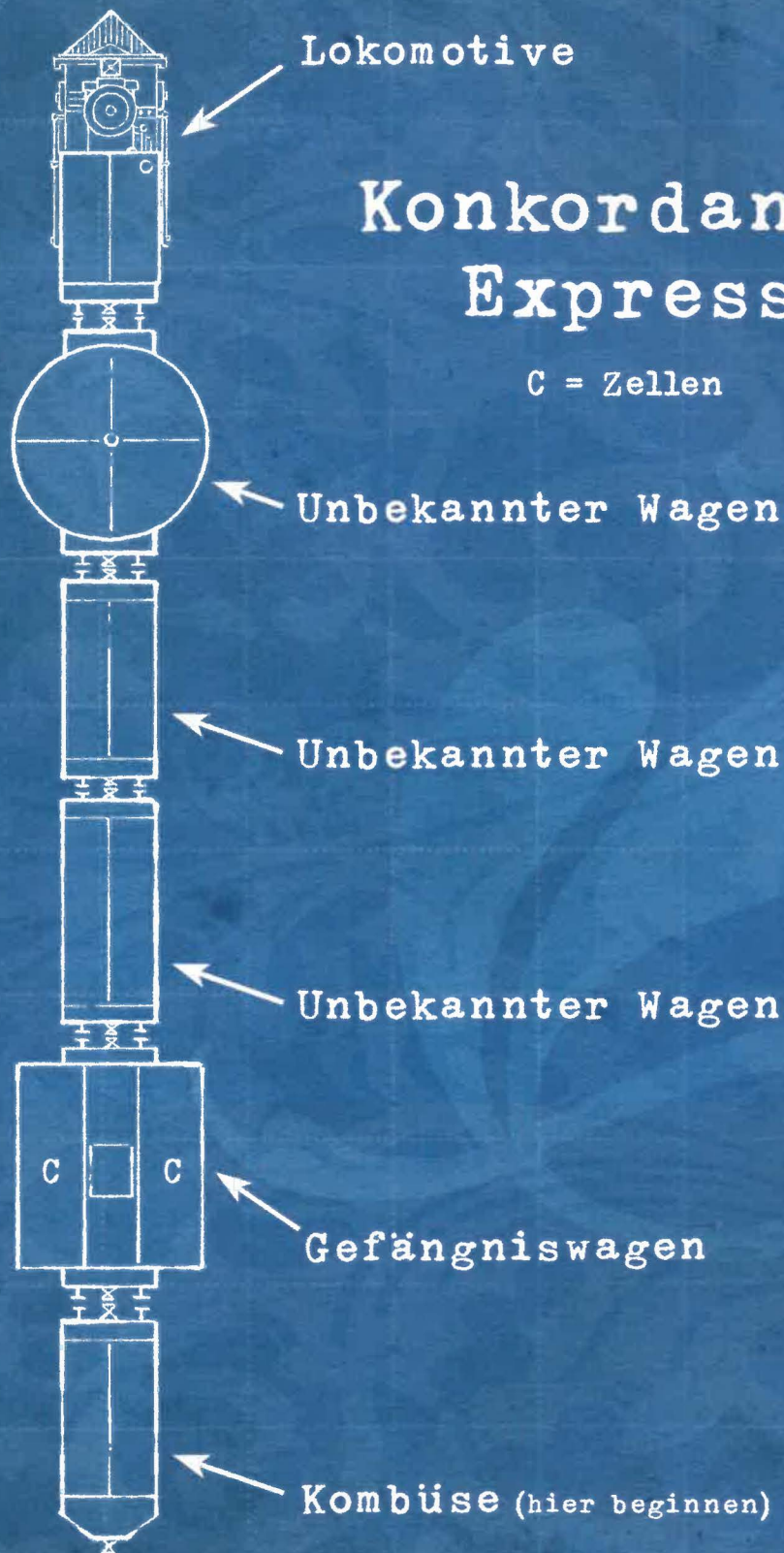
Teleportationsschutz: Kreaturen können nicht in den Zug hinein- oder aus ihm herausteleportieren.

Treibstoff: Der Zug wird mit Schätzen angetrieben, die in der Lokomotive aufbewahrt werden.

DER KONKORDANT-EXPRESS

Der Konkordant-Express ist eine Uhrwerklokomotive, die durch das Multiversum reist. Modronen haben den Zug mit mathematischer Präzision konstruiert und betreiben ihn auf dieselbe Weise. Gelenkt wird der Zug von einer intelligenten Lokomotive, die Passagiere und Fracht termingerecht an ihr vorgesehenes Ziel bringt.

Für den Zug ist kein Gelände zu zerklüftet. Wie die Landmassen von Mechanus sind auch die Räder des Konkordant-Express ein Netzwerk aus ineinandergreifenden Zahnrädern. Eine Reihe mechanischer Arme platziert rasend schnell schwebende Gleise vor den Zug, während ein ähnlicher Satz von Armen unter dem Speisewagen die Gleise wieder einsammelt und sie der Lokomotive zuführt. Dieses System ermöglicht es dem Zug, unwirtliche Umgebungen zu durchqueren und den Kurs nach Bedarf anzupassen.



Konkordant - Express

C = Zellen

ZUGKONFIGURATION

Der Zug besteht aus drei vorgeschriebenen und drei optionale Waggons, wie unten erläutert.

VORGESCHRIEBENE WAGGONS

Bei diesem Abenteuer ist jeweils einer der folgenden Waggons Bestandteil des Konkordant-Express:

- Der Speisewagen (Bereich K1) ist der letzte Waggon.
- Die Lokomotive (Bereich K9) ist der erste Waggon.
- Außerdem gibt es einen Gefängniswagen (Bereich K8), der an die Lokomotive anschließt – nicht an den Speisewagen, wie auf Karte 11.1 vermerkt.

OPTIONALE WAGGONS

Karte 11.2 enthält Karten für sechs zusätzliche Waggons: Abakuswagen (Bereich K2), Aquariumwagen (Bereich K3), Frachtwaggon (Bereich K4), Planetariumwagen (Bereich K5), Passagierwagen (Bereich K6) und Tempelwagen (Bereich K7).

Wähle drei davon aus und füge sie dem Zug in beliebiger Konfiguration hinzu, wobei die vorgeschriebenen Waggons an ihrem Platz bleiben. (Du kannst jedes Mal, wenn du das Abenteuer leitest, einen anderen Satz optionaler Waggons auswählen.)

Du kannst dem Zug auch mehr als drei optionale Waggons hinzufügen, dadurch könnte das Abenteuer allerdings länger und schwieriger werden. Möchtest du es einfacher gestalten, füge einfach weniger optionale Waggons hinzu.

DEN ZUG ERWISCHEN

In Pannes Körper ist ein *Amulett der Ebenen* eingelassen, das ebenso wie der Rest des Quadronen zu Staub zerfällt, wenn Pannes Trefferpunkte auf 0 sinken. Panne nutzt dieses eingebaute Amulett, um *Ebenenwechsel* zu wirken und sich und die Charaktere auf ein Feld in die Außenlande zu befördern (im *Spielleiterhandbuch* findest du weitere Informationen über diese Existenzebene). Dort müssen sie auf die Ankunft des Zugs warten.

Wenn sich der Zug dem Standort der Spieler nähert, lies folgenden Text vor:

Ihr vertreibt euch die Zeit auf einer grasbewachsenen Ebene und wartet auf den Zug. In einigen Kilometern Entfernung erhebt sich eine gewaltige Felsnadel gen Himmel, deren Spitze in den Wolken verschwindet.

Panne wird immer ungeduldiger. Auf einmal lenkt ein lautes Tröten in der Ferne Pannes – und eure – Aufmerksamkeit auf eine Rauchsäule am Horizont. „Gut“, sagt Panne. „Da kommt er, pünktlich wie immer!“

Eine Lokomotive rast über den Himmel auf euch zu, vor der magische Gleise erscheinen. Als sie näherkommt, könnt ihr die Uhrwerkgliedmaßen sehen, die die Gleise hinter dem Zug aufnehmen und nach vorn reichen, damit die Lokomotive sie wieder vor sich auslegen kann.

Kaum hat der Zug den Boden berührt, ertönte das Horn abermals. Der Zug dreht sich weg und hält langsam an, sodass der Speisewagen nicht weit von euch entfernt stehen bleibt.

„Habt Ihr Eure Fahrkarten?“, erkundigt sich Panne. „Hervorragend. Dann los. Zeigt dem Modronen im Speisewagen Eure Fahrkarten. Ich muss Euch hier verlassen. Macht's gut, Freunde!“

Panne verlässt das Abenteuer an dieser Stelle und kehrte mit seinem *Amulett der Ebenen* an seinen Ausgangspunkt zurück.

DEN ZUG BESTEIGEN

Der Speisewagen (Bereich K1) dient gleichzeitig als Bahnhof. Im Inneren befindet sich eine Kabine, in dem ein **Duodronen**-Schaffner mit eingebautem Fahrkartentwerter sitzt. Alle Fahrgäste müssen ihre Fahrkarten von diesem Duodronen entwerten lassen, bevor sie den Rest des Zugs betreten dürfen.

Sollten sich ein oder mehrere Charaktere weigern, die Fahrkarten entwerten zu lassen, pfeift der Duodrone (keine Aktion erforderlich), woraufhin vier **Tridronen** aus Geheimfächern in den Wänden kommen und wie in Bereich K1 beschrieben handeln. Fügen sich die Charaktere dann, um eine Auseinandersetzung zu vermeiden, kehren die Tridronen in ihre Fächer zurück.

DIE FAHRT BEGINNT!

Wurden die Fahrkarten der Charaktere entwertet, lies Folgendes vor:

Maschinen surren und klicken, als der Zug bebt und sich vorwärts bewegt, wobei er nach und nach Fahrt aufnimmt. Ein weiteres Hornsignal zeigt an, dass der Konkordant-Express wieder in Bewegung ist.

ALLGEMEINE MERKMALE

Der Konkordant-Express hat folgende Merkmale:

Beleuchtung: Alle Wagen werden durch in die Decke eingelassene magische Kugeln hell erleuchtet.

Decken: Die Decken in den Waggons sind 4,5 Meter hoch, wenn nichts anderes angegeben ist.

Flug: Der Zug hat eine Fluggeschwindigkeit von 18 Meter und kann nicht schweben.

Modronen: Alle Modronen im Konkordant-Express sprechen nur Modronisch, solange im Text nichts anderes angegeben ist.

Teleportationsschutz: Das Teleportieren in den und aus dem Zug sowie in einem Umkreis von 36 Metern ist nicht möglich. Jeder Versuch wäre zwecklos.

Türen: An jedem Ende jedes Waggons befindet sich eine Metallschiebetür. Die Türen des Gefängniswagens sind verschlossen (weitere Details siehe Bereich K8), alle anderen sind nicht verriegelt.

IM ZUG BEWEGEN

Um den Fremden zu erreichen, müssen sich die Charaktere vom Speisewagen (Bereich K1) zum Gefängniswagen (Bereich K8) begeben.

WAGENWECHSEL

Dank der Verbindungsstücke an den Außenplattformen der Waggons können Charaktere sicher von einem Wagen zum anderen wechseln.

VOM ZUG FALLEN

Sollte ein Effekt dafür sorgen, dass eine Kreatur vom Zug fällt, muss sie einen SG-14-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei einem Erfolg fällt die Kreatur stattdessen auf das nächste unbesetzte Feld im Zug. Anderenfalls wird die Kreatur in das Fahrwerk des Zugs gesaugt, erleidet 33 (6W10) Wuchtschaden und landet liegend auf einer freien Stelle an einem der beiden Enden des nächsten Waggons.

Fällt ein Charakter vom Speisewagen, fangen die Greifarme des Zugs den Charakter auf und setzen ihn in einer leeren Zelle im Gefängniswagen (Bereich K8 ab).

WACHPATROUILLEN

Feindlich gesinnte Modronen patrouillieren auf den Waggondächern und greifen jeden an, der sich dort nicht aufhalten sollte. Wann immer ein oder mehrere Charaktere die Mitte eines Waggondachs erreichen, bestimme anhand der Tabelle „Wachpatrouillen“, ob es zu einer Begegnung kommt. Gehe dabei davon aus, dass die Patrouille die Begegnung auf dem Dach des angrenzenden Waggons beginnt. Alle Modronen haben Wahrer Blick, und Charaktere auf dem Dach können sich nirgendwo verstecken.

Auf dem Dach des Gefängniswagens kommt es erst zu einer Zufallsbegegnung, wenn der dort stationierte Pentadronen-Trupp besiegt wurde (weitere Details siehe Bereich K8).

WACHPATROUILLEN

W6 Begegnung

- | | |
|-----|--|
| 1–3 | Keine Begegnung |
| 4–5 | Drei Tridronen und ein Quadronen -Anführer |
| 6 | Vier Quadronen und ein Pentadronen -Anführer |

STARKER WIND

Kreaturen, die auf der Außenseite des Zugs klettern oder im Umkreis von 4,5 Metern fliegen, während sich der Zug bewegt, bekommen es mit starkem Wind mit folgenden Effekten zu tun:

Schwieriges Gelände: Das windgepeitschte Äußere des Zugs ist schwieriges Gelände.

Fernkampfangriffe: Fernkampfangriffe sind im Nachteil.

EBENENEFFEKTE

Der Konkordant-Express bewegt sich über die Ebenen der Existenz, indem er unsichtbare Portale durchquert, die nur die intelligente Lokomotive finden kann. Der nächste Halt des Zugs ist Mechanus, aber auf seinem Weg dorthin muss er mehrere andere Äußere Ebenen passieren. Zwar schirmt der Zug die Passagiere vor den schädlichen Ebenen ab, durch die er reist, doch sie sind nicht völlig immun gegen die Ebeneneffekte.

Die Tabelle „Ebeneneffekte“ enthält Effekte für verschiedene Existenzebenen auf der aktuellen Route des Zugs. Sofern nicht anders angegeben, hält jeder Effekt an, bis der Zug die Ebene verlässt. Einige Effekte gelten nur für Kreaturen außerhalb des Zugs.

Der Zug kann nach deinem Belieben auf eine neue Ebene wechseln. Würfle oder wähle aus den Optionen aus der Tabelle, auf welcher Ebene sich der Zug befindet und welche Effekte zutreffen. Hat der Zug eine Ebene erst einmal verlassen, kehrt er während dieses Abenteuers nicht dorthin zurück.

EBENENEFFEKTE

W6 Ebene und Effekt

- | | |
|---|--|
| 1 | Acheron: Der Zug fliegt über ein gewaltiges Schlachtfeld, auf dem Legionen von Teufeln mit Horden von Dämonen aufeinandertreffen. Wann immer eine Kreatur im Zug einer anderen Schaden zufügt, erleiden beide 4 (1W8) psychischen Schaden. |
| 2 | Celestia-Berg: Kreaturen mit guter Gesinnung im Zug erhalten den Vorteil eines <i>Segnen</i> -Zaubers, der anhält, bis der Zug den Celestia-Berg wieder verlässt. |
| 3 | Elysium: Alle Kreaturen im Zug spüren einen inneren Frieden. Keine Kreatur im Zug kann einen Angriff ausführen oder einen Zauber wirken, der Schaden verursacht. |
| 4 | Die Neun Höllen: Auf einer der bitterkalten Ebene der Neun Höllen (entweder Cania oder Stygia) fährt der Zug durch eine eisige Schlucht voller Wirbelwinde, die Eisnadeln herumschleudern. Jede Kreatur außerhalb des Zugs erleidet 5 (2W4) Kälteschaden zu Beginn jedes ihrer Züge. Modronen, die normalerweise außerhalb des Zugs patrouillieren, schließen sich aus Sicherheitsgründen ein, bis der Zug die Ebene wieder verlässt. |
| 5 | Pandämonium: Heulende Dunkelheit umgibt den Zug. Kreaturen außerhalb des Zugs sind taub. Außerhalb des Zugs wird helles Licht zu dämmerigem Licht und dämmeriges Licht zu Dunkelheit. |
| 6 | Ysgard: Schweigende, geisterhafte Krieger aus Valhalla fliegen auf geisterhaften Streitwagen, die von geisterhaften Rössern gezogen werden, um den Zug herum. Jede Kreatur im Zug, die auf 0 Trefferpunkte fallen würde, sinkt stattdessen auf 1 Trefferpunkt. |

KOMBÜSE*



ABAKUSWAGEN



AQUARIUMWAGEN



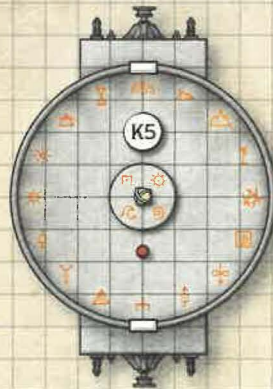
KONKORDANT-EXPRESS



FRACHTWAGGON



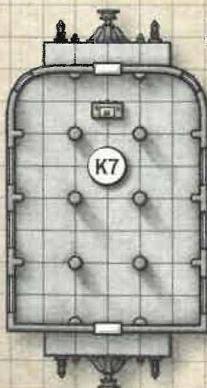
PLANETARIUM



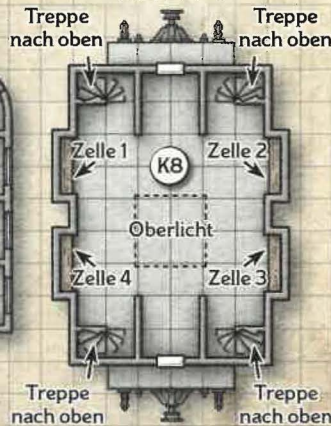
PASSAGIERWAGEN



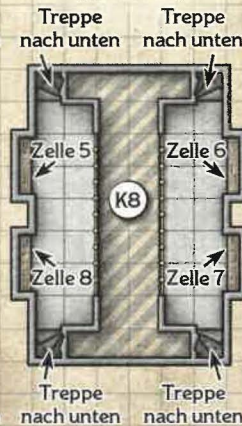
TEMPELWAGEN



**GEFÄNGNISWAGEN*
(UNTERE ÉTAGE)**



**GEFÄNGNISWAGEN*
(BALKONÉTAGE)**



TRIEBWAGEN*



1 Quadrat = 1,5 Meter

* Dieser Wagen ist Teil der Standardkonfiguration.

ZUGWAGGONS

Die verschiedenen Waggon sind auf Karte 11.2 dargestellt. Im Abschnitt „Zugkonfiguration“ weiter oben steht, wie die Wagen ausgewählt und angeordnet werden.

K1: SPEISEWAGEN

Wenn sich der Zug in Bewegung setzt, sollten sich die Charaktere in diesem Wagen aufhalten. Sobald der Zug schneller wird und vom Boden abhebt, sagt eine körperlose Stimme: „Nächster Halt: Mechanus!“ in Abyssisch, Celestisch, Diabolisch, Gemeinsprache, Modronisch und Urtümlich.

MODRONEN IM SPEISEWAGEN

Der **Duodronen**-Schaffner, der die Fahrkarten der Charaktere entwertet hat, übt im Zug noch eine weitere Rolle aus und kümmert sich während der Fahrt um kleinere Reparaturen. Als der Zug losfährt, nimmt der Duodrone Ausrüstung aus einem Spind in der Nähe und legt sie an (siehe „Spind“ weiter unten). Danach marschiert er pfeifend in den nächsten Waggon, um seine Aufgaben zu erledigen.

In den Wänden des Speisewagens sind vier **Tridronen** versteckt. Sie tauchen aus den Fächern auf und greifen Passagiere an, die ihre Fahrkarten nicht entwerten lassen oder sich auf andere Weise danebennehmen, indem sie beispielsweise den Duodronen bedrohen oder den Spind plündern.

SPIND

Der Spind enthält einen blauen Ingenieurshut und eine Mannschaftsuniform, zu der ein Werkzeuggürtel und ein schmutziger, mit einer Nummer gekennzeichneter Overall gehören.

HINTERE PLATTFORM

Ein Geländer auf der hinteren Plattform des Waggon verhindert, dass Kreaturen herunter und in die sich schwindelerregend schnell bewegenden mechanischen Arme stürzen, die die Gleise wieder aufsammeln. Über eine an den Waggon geschweißte Bronzeleiter geht es aufs Dach.

K2: ABAKUSWAGEN

Zehn kugelförmige Modronen sind an der Wand einem Podium gegenüber aufgereiht, hinter dem sich eine mit mathematischen Gleichungen bedeckte Tafel befindet. Neben dem Podium steht ein kastenförmiger Modrone mit Zaubererhut. Er klopft mit einem Messingstab auf das Podium, um eure Aufmerksamkeit zu erregen. „Seid begrüßt“, sagt er in Gemeinsprache. „Ich bin der Mathematikzauberer, Hauptmann der Berechnungen, Admiral der Abaki, Vereiniger von Einheiten! Willkommen in meinem Sanctum Numerum, wo jedes Problem gelöst werden kann. So sagt mir, Reisende, welche Zahlenrätsel auf ihre Lösung warten?“

Die hier stationierten elf Modronen stehen den Passagieren als Rechenmaschinen zur Verfügung.

Der selbsternannte Mathematikzauberer ist ein freundlicher **Duodrone**. Er spricht sowohl Gemeinsprache als auch Modronisch.

Die zehn **Monodronen** sprechen nur Modronisch und reagieren nicht auf die Passagiere. Jeder hält einen Stapel von zehn Plakaten mit den Zahlen 0 bis 9 in der Hand. Stellt eine Kreatur im Abakuswagen eine mathematische Frage, deren Antwort eine Zahl ist, tippt der Mathematikzauberer auf das Podium und sagt: „Rechnen!“ Daraufhin gehen die Monodronen ihre Plakate durch und halten Ziffern hoch, um die Antwort anzuzeigen. Nach jeder erfolgreichen Berechnung jubelt der Mathematikzauberer: „Hurra!“

Die Monodronen geben ihr Bestes, müssen die Antwort jedoch gelegentlich schätzen. Wird den zehn Monodronen eine Frage gestellt, deren Antwort 9.999.999.999 übersteigt oder deren Lösung nicht zählbar ist, laufen sie einige Augenblicke lang panisch schreiend im Kreis, um dann ruhig auf ihre Positionen zurückkehren.

TAFEL

Auf der Tafel stehen Gleichungen, die ziemlich unverständlich erklären, warum der Große Modronen-Marsch nur einmal alle 289 Jahre stattfindet. Der Großteil dieser Gleichungen ergibt nur für Modronen überhaupt einen Sinn.

Ein Charakter, der sich die Gleichungen mindestens zehn Minuten lang ansieht, kann danach einen SG-25-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet der Charakter 3 (1W6) psychischen Schaden und hat während der nächsten Stunde leichte Kopfschmerzen. Bei einem Erfolg entdeckt der Charakter eine tiefgründige Gleichung, die zwischen den anderen verborgen ist. Wie ein Schlüssel schaltet diese Gleichung etwas im Gehirn des Charakters frei, das anhand der Tabelle „Mysteriöse Gleichung“ bestimmt wird. Ein Charakter, der diese Offenbarung erlebt, zieht keinen weiteren Nutzen aus dem Studium der Gleichungen. Wird eine der Gleichungen gelöscht, werden die Modronen im Wagen feindselig und greifen an, woraufhin niemand mehr vom Studium der Gleichungen profitieren kann.

MYSTERIÖSE GLEICHUNG

W8	Effekt
1–3	Du erhältst Inspiration.
4–5	Du bist im Umgang mit einem Werkzeug deiner Wahl geübt.
6	Du bist in einer der folgenden Fertigkeiten deiner Wahl geübt: Auftreten, Geschichte, Medizin, Motiv erkennen, Nachforschungen oder Täuschen.
7	Du lernst eine neue Sprache deiner Wahl.
8	Deine Intelligenz steigt dauerhaft um 2 (auf maximal 20).

K3: AQUARIUMWAGEN

Dieser Wagen ist mit klarem Wasser gefüllt, das nicht herausläuft, wenn Türen geöffnet werden. Im Inneren befindet sich ein großes Aquarium inklusive Korallenriff und von mit Algen überzogenen Ruinen. Winzige Fische sausen durch die Ruinen und umkreisen eine Alabasterstatue in Form eines Engels, der eine Karaffe umklammert. Als ihr hereinkommt, stieben die Fische in der Nähe auseinander.

Der Wagen ist vollständig überflutet. Nur Magie verhindert, dass beim Öffnen einer Tür Wasser herausläuft. Lebewesen, die nicht unter Wasser atmen können, müssen im Aquarium die Luft anhalten. Sobald Kreaturen das Wasser verlassen, werden sie sogleich durch Magie getrocknet.

Das Aquarium kann langsam entleert werden, indem man den faustgroßen Stöpsel am unteren Ende der Backbordwand zieht. Ein Charakter in Reichweite kann als Aktion versuchen, den Stöpsel mit einem erfolgreichen SG-17-Stärkewurf zu ziehen. Sobald der Stöpsel entfernt ist, sinkt der Wasserstand des Aquariums mit einer Geschwindigkeit von 30 Zentimeter pro Minute. Es dauert 15 Minuten, bis das gesamte Wasser abgelassen ist. Die Fische im Waggon können ohne Wasser nur wenige Minuten überleben.

ENGELSSTATUE

Die Alabasterstatue ist ein versteinertes **Deva** mit einer *Karaffe des endlosen Wassers*. Wenn den Fischen im Aquarium etwas zustößt, verwandelt sich der Deva in seine fleischliche Gestalt und züchtigt denjenigen, der dafür verantwortlich ist. Wurde der Stöpsel des Aquariums entfernt, ersetzt der Deva ihn. Wurde Wasser aus dem Waggon abgelassen, nutzt der Deva seine Karaffe, um es zu ersetzen. Sind Fische gestorben, wirkt der Deva zehn Tage lang *Tote-erwecken*-Zauber, um pro Tag einen Fisch wiederzubeleben. Wenn wieder alles in Ordnung ist, fliegt der Deva aus dem Zug und kehrt mit *Ebenenwechsel* zum Berg Celestia zurück, wobei er die Karaffe mitnimmt.

K4: FRACHTWAGGON

Eine verbeulte Kampfmaschine steht an einem Ende dieses geräumigen Waggons. Säure tropft aus einer schlauchartigen Waffe, die an der Vorderseite des Fahrzeugs montiert ist, und brennt zischend ein Loch in den Waggonboden.

Die Kriegsmaschine stammt aus dem Ödland von Avernus, der ersten Ebene der Neun Höllen. Im Gegensatz zum schlauchartigen Sprühgerät ist das Fahrzeug nicht betriebsbereit. Eine Kreatur, die sich innerhalb von 1,5 Metern von der Düse entfernt aufhält, kann eine Aktion verwenden, um mit der Waffe Säure in einem Kegel von neun Metern zu versprühen. Jede Kreatur im Kegel muss einen SG-12-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen.

Bei einem Misserfolg erleidet sie 40 (9W8) Säureschaden, anderenfalls die Hälfte. Eine Kreatur, deren Trefferpunkte durch diesen Schaden auf 0 sinken, löst sich auf und hinterlässt keinerlei Gegenstände, die sie tragen und bei sich haben. Nach dem Einsatz kann das Sprühgerät nicht erneut verwendet werden.

Eine Kreatur, die mit der Kriegsmaschine interagiert, erschreckt sechs unsichtbare **Teufelchen**, die im verborgenen Chassis lauern. Die Teufelchen fliegen heraus und greifen den Verursacher an, während sie auf Infernalisches schreien: „Ich gehe nicht wieder ins Gefängnis!“ Wurde das Sprühgerät der infernalisches Kriegsmaschine noch nicht benutzt, setzen es die Teufelchen jetzt ein.

Ein Charakter, der auf dem Fahrersitz sitzt, bemerkt einen glühenden *Trank des Widerstands* (Feuer) im schmutzigen Handschuhfach, zusammen mit sechs unbezahlten infernalisches Strafzetteln.

K5: PLANETARIUMWAGEN

Leuchtende Symbole auf dem Boden führen einmal am Rand des Kuppelwagens entlang. In der Mitte befindet sich ein mechanisches Modell über einem Podest mit weiteren glühenden Symbolen. Das Modell ähnelt einem großen Rad mit einer hohen Nadel an der Spitze. Ein winziger Messingring schwebt über der Nadelspitze.

Ein geisterhafter blauer Modrone materialisiert sich vor dem Podium. Er hat eine kastenförmige Gestalt und trägt eine übergroße Brille. Der illusorische Modrone rückt seine Brille zurecht und begrüßt euch freudig in Gemeinschaft:

„Hallo und willkommen im Planetarium. Durch eine Spende an diesen Wagen könnt Ihr mehr über die Ebenen der Existenz erfahren. Alle Erlöse kommen der Schaffung von Ordnung im gesamten Multiversum zugute.“ Bevor er verschwindet, deutet der Modrone auf eine kurze Röhre, die in der Nähe des Podiums aus dem Boden ragt.

Die sechzehn glühenden Siegel auf dem Boden stehen für jede der Äußeren Ebenen, während das erhöhte Podest in der Raummitte Symbole der vier elementaren Inneren Ebenen aufweist. Das radförmige Modell darüber repräsentiert die Außenlande und ihre sechzehn Portalstädte. Der winzige Ring an der Nadelspitze stellt Sigil dar.

Ein magischer goldener Lichtfleck zeigt den Standort des Zugs an. Da sich der Zug normalerweise nur durch die Inneren und Äußeren Ebenen sowie die Außenlande bewegt, schwebt der Lichtfleck über einem der Symbole oder über dem Radmodell, das für die Außenlande steht. Befindet sich der Zug an einem anderen Ort, der hier nicht dargestellt wird, ist kein Lichtfleck zu sehen.

SPENDENRÖHRE

Die kurze Röhre, die in der Nähe des Podiums aus dem Boden ragt, hat einen Schlitz, der groß genug für Münzen, Edelsteine und andere kleine Wertgegenstände ist. Diese Wertgegenstände werden darin zum Wagen in Bereich K9 teleportiert.

Wann immer eine Kreatur etwas in einem Wert von mindestens 10 GM in die Röhre wirft, erscheint erneut Cosmo, der illusorische Modrone. Er bedankt sich für die Spende und fragt, über welche Existenzebene er etwas erzählen soll.

Cosmo kann einen kurzen Vortrag über jede Existenzebene halten, die im *Spielleiterhandbuch* beschrieben ist. Möchte ein Charakter mehr über eine Ebene auf der Zugstrecke wissen, weist Cosmo auch auf die besonderen Ebeneneffekte hin. Soll der geisterhafte Modrone beispielsweise etwas über Neun Höllen erzählen, sagt er: „Keine Sorge, der Konkordant-Express ist derart verstärkt, dass er extremer Hitze und Kälte standhält.“ Cosmo doziert pro Spende über eine Ebene und verschwindet danach wieder.

Wirft ein Charakter etwas Wertloses in den Spendenschlitz oder versucht, ihn mit einer Fälschung oder Ähnlichem hereinzulegen, gibt die Röhre ein giftiges Gas ab, das sich schnell im Waggon ausbreitet. Dieses Gas hat dieselbe Wirkung wie der Zauber *Stinkende Wolke* und hält eine Minute an – oder bis die Wolke aufgelöst wird.

K6: PASSAGIERWAGEN

Ein Gedankenschinder im beigefarbenen Mantel kniet im Gang des Passagierwagens neben einer Leiche. Drei neugierige Zuschauer – ein Cambion, eine Drow und ein Bronzesterg mit Flammen statt Haaren – strecken die Köpfe aus Abteilen in der Nähe. „Keiner rührt sich!“, warnt der Gedankenschinder. „Dieser ganze Waggon ist jetzt ein Tatort.“

Dieser Wagen enthält drei gemütliche Passagierabteile und zwei Aborte (einen an jedem Wagenende). Quintus Malvesh, ein Aasimar-Kartograf, liegt tot im Gang (auf dem mit X markierten Feld auf Karte 11.2), und ein Detektiv nimmt sich der Sache bereits an.

ILLITHIDENDETEKTIV

Der Detektiv ist ein rechtmäßig neutraler **Gedankenschinder** namens Ignatius Tintenklicks. Als Ignatius die Charaktere sieht, zündet er sich mit einem Streichholz, das er mit einem seiner Gesichtstentakel festhält, seine Pfeife an. Der davon ausgehende grüne Dampf riecht nach Absinth. Da sich die Charaktere zum Tatzeitpunkt nicht im Wagen aufhielten, betrachtet Ignatius sie nicht als Verdächtige und ist ihnen gegenüber freundlich. Ignatius beherrscht die Gemeinsprache, doch der Gedankenschinder zieht es vor, sich telepathisch zu unterhalten. Dabei ist er sehr laut und benutzt typische Detektivsätze wie „Das Spiel hat begonnen!“ und „Der Teufel steckt im Detail!“

Ignatius versucht, die Charaktere in seine Ermittlungen einzubeziehen. Wenn sie zustimmen, bittet er sie, nach Hinweisen zu suchen und Verdächtige zu befragen. (Derweil wirkt der Gedankenschinder unauffällig *Gedanken wahrnehmen* und konzentriert sich dabei auf jede Kreatur im Passagierwagen.) Ignatius bittet darum, dass niemand den Wagen verlässt, bis das Rätsel gelöst ist. Sollten die Charaktere trotzdem gehen, löst Ignatius den Fall ohne ihre Hilfe.

Was Ignatius weiß: Ignatius hat bereits herausgefunden, dass Quintus auf dem Weg von einem der beiden Aborte des Passagierwagens zu seinem Abteil ermordet wurde. Die Leiche des Aasimars liegt vor der Tür des mittleren Abteils, das sich Quintus mit einem anderen Passagier teilt. Ignatius war zum Zeitpunkt von Quintus' Ermordung auf dem anderen Abort und hörte den Aasimar aufkeuchen, bevor dieser zu Boden ging. Obwohl Ignatius schnell am Tatort war, konnte er den Täter nicht mehr sehen.

MORDVERDÄCHTIGE

Im Passagierwagen gibt es folgende Verdächtige:

Abernathy Vernus (rechtschaffen böse, **Cambion**) ist ein freundlicher, einnehmender Geselle, der behauptet, eine Freifahrt im Konkordant-Express gewonnen zu haben. Er besteht darauf, Vern genannt zu werden. Er ist der einzige Passagier in diesem Abteil (das auf Karte 11.2 mit „a“ markiert ist) und teilt es mit einem **Monodronen**-Diener, der auf den Namen Higglesworth hört.

Ethlynn Stalaczie (neutral, Drow-Magierin) ist eine freundliche, etwas leichtgläubige Drachologin, die auf den Ebenen einen „Zeitdrachen“ finden will – den es geben könnte oder auch nicht. Bis vor wenigen Augenblicken teilten sich Ethlynn und Quintus ein Abteil. In Ethlynns Abteil (das auf Karte 11.2 mit „b“ markiert ist) hält sich außerdem ein **Monodronen**-Diener namens Bot auf.

Meldar (rechtschaffen neutral, **Azer**) ist anderen gegenüber gleichgültig, spricht nur Ignatius und gibt auf Fragen wortkarge Antworten. Der Azer kehrt nach der Teilnahme an einem Schmiedekongress in Bytopia in die Messingstadt zurück. Meldar teilt sich das Abteil (das auf Karte 11.2 mit „c“ markiert ist) mit Ignatius Tintenklicks und einem **Monodronen**-Diener, der Kugel genannt wird.

Die Monodronen verlassen niemals den Zug. Ignatius befand sich bereits im Zug, als Meldar vor einem Tag in Bytopia einstieg. Die anderen Verdächtigen stiegen in der Nähe von Excelsior (einer Portalstadt in den Außenlanden) zu, kurz bevor die Charaktere eintrafen.

MORDOPFER

Charaktere können Quintus untersuchen oder Zauber auf die Leiche wirken. Dabei lassen sich folgende Informationen in Erfahrung bringen:

Mit dem Toten sprechen: Wird auf die Leiche der Zauber *Mit Toten sprechen* gewirkt, gibt der Geist des Aasimars ehrliche Antworten. Quintus hat seinen Mörder nicht gesehen, kennt jedoch einen Grund, aus dem jeder andere Passagier in diesem Wagen ihn tot sehen möchte – Ignatius ausgenommen. Diese Gründe sind in der Tabelle „Mordverdächtige“ aufgeführt.

Den Toten erwecken: Ein Charakter, der den Zauber *Tote erwecken* verfügbar hat, kann ihn bei Quintus anwenden. (Die Devas in den Bereichen K3 und K8 sind ebenfalls dazu in der Lage, wenn sie freundlich darum gebeten werden.) Quintus ist chaotisch neutral und verwendet die **Adeliger**-Spielwerte, trägt jedoch weder Rüstung noch Waffen. Lebendig ist der Aasimar

IGNATIUS TINTENKLECKS, DER GROSSE
GEDANKENSCHINDER-DETEKTIV,
UNTERSUCHT EINE LEICHE AN BORD
DES KONKORDANT-EXPRESS.



aus Gründen, die im Abschnitt „Motiv“ weiter unten beschrieben werden, bei Weitem nicht so kooperativ wie als Toter. Er nennt keine möglichen Gründe dafür, warum ihn jemand tot sehen wollte.

Untersuchung der Leiche: Ein Charakter, der Quintus untersucht und einen SG-11-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) oder -Weisheitswurf (Heilkunde) besteht, stellt fest, dass der Aasimar durch drei Bolzen aus magischer Energie getötet wurde, wie sie beim Zaubern von *Magisches Geschoss* erschaffen werden. Anhand des Fundorts der Leiche, der Richtung, die Quintus vor seinem Tod eingeschlagen hatte, und der Wunden am Körper kann ein Charakter mit einem erfolgreichen SG-16-Intelligenzwurf (Nachforschungen) schlussfolgern, dass der Mörder wahrscheinlich nicht aus Meldars Abteil kam.

DIE ABTEILE DURCHSUCHEN

Die Charaktere können in den Abteilen nach Hinweisen suchen und den Modronen-Diener in jeder Kabine befragen:

Abteil A: In dieser Kabine befindet sich Verns ramponierter Koffer, der zwei Sätze Reisekleidung, drei seltsam aussehende Kompass und einen Satz Tüftlerwerkzeug enthält. Wird Vern nach den Kompassen gefragt, erklärt er, dass er sie baut und repariert, um sich auf langen Reisen die Zeit zu vertreiben.

Abteil B: Ethlynn hat sich dieses Abteil mit dem Mordopfer geteilt und weiß, dass Quintus Kartograf war. Ethlynn bestätigt, dass Quintus das Abteil verlassen hat, um den Abort an einem Waggonende aufzusuchen. Charaktere, die die Kabine durchsuchen, finden Quintus' Ranzen mit zwei Sätzen Reisekleidung, einem Satz Kartografenwerkzeug und einem Kartenbehälter, der anscheinend alte Schatzkarten enthält. Eine ähnliche Karte, die Ethlynn gestohlen hat, während Quintus den Abort besucht hat, steckt in ihrer Handtasche aus Spinnenseide. (Ethlynn besteht darauf, dass Quintus ihr die Karte geschenkt habe, was jedoch nicht der Wahrheit entspricht. Allerdings hat er ihr verraten, dass die Karte den Weg zur Höhle eines Zeitdrachen zeigt, was gelogen ist.) Ein Charakter, der eine Minute lang eine von Quintus' Karten untersucht, kann mit einem erfolgreichen SG-16-Intelligenzwurf (Nachforschungen) ernsthafte Zweifel an der Genauigkeit der Karte anmelden.

Abteil C: Meldar und Ignatius teilen sich dieses Abteil, das nichts Belastendes enthält. Die beiden reisen mit leichtem Gepäck.

Die Modronen befragen: Die Monodronen-Diener im Konkordant-Express besitzen eingebaute Translatoren anstelle eines Kehlkopfs und verstehen daher jede gesprochene Sprache, können aber nicht sprechen. Bot und Kugel zucken nur mit den Achseln, wenn sie nach dem Mord gefragt werden (von dem sie nichts wissen). Higglesworth zeigt bloß auf sich, wenn man ihn nach dem Mord fragt.

DAS RÄTSEL LÖSEN

Der Monodrone Higglesworth hat Quintus mit einem *Zauberstab der magischen Geschosse* getötet, der in einem Geheimfach in seinem Kugelkörper versteckt ist. Der Monodrone lässt sich nicht durchsuchen und greift jeden an, der dies versucht oder ihn zerlegen will. Seine fehlerlose Diener-Programmierung verhindert, dass er andere Passagiere beschuldigt oder ihnen ein Fehlverhalten vorwirft.

Higglesworth hat das Verbrechen nicht bereitwillig begangen. Der Cambion Vern nutzte sein Tüftlerwerkzeug und sein magisches Wissen, um den Monodronen-Diener neu zu programmieren. Daraufhin hat Higglesworth Quintus mit einem Zauberstab ermordet, den Vern einem Zauberlehrling in Excelsior gestohlen hatte. Danach versteckte Vern die Mordwaffe im Körper des Modronen und wies Higglesworth an, sich nicht gründlich durchsuchen zu lassen.

Mordwaffe: Ein Charakter kann eine Aktion verwenden, um Higglesworth nach einem Geheimfach zu durchsuchen, das er mit einem erfolgreichen SG-13-Weisheitswurf (Wahrnehmung) findet – allerdings nur, wenn der Monodrone kampfunfähig gemacht wurde. Dasselbe gilt für das Öffnen des Fachs, was eine weitere Aktion, Diebes- oder Tüftlerwerkzeug und einen erfolgreichen SG-11-Geschicklichkeitswurf erfordert. Beim Öffnen des Fachs fällt der Zauberstab heraus.

Wenn die Trefferpunkte von Higglesworth auf 0 reduziert werden, zerfällt sein Körper, aber der darin verborgene *Zauberstab der magischen Geschosse* bleibt erhalten.

Eine der Ladungen des Zauberstabs wurde verbraucht – um Quintus zu töten.

Motiv: Vern ist ein Betrüger, der „magische Kompass“ herstellt und an leichtgläubige Leute verkauft, die nach einer einfachen Möglichkeit suchen, das zu finden, was ihr Herz begehrt. Quintus, ebenfalls ein Betrüger, fertigte und verkaufte gefälschte Schatzkarten, Vern und Quintus machten beide Ethlynn als mögliches Opfer aus, doch Quintus gelang es zuerst, ihren Traum für sich zu nutzen, einen Zeitdrachen zu finden. Vern beschloss, seine Konkurrenz auszuschalten und einem fehlerhaften Modronen die Schuld zu geben, der sich nicht selbst verteidigen kann.

Das prangere ich an! Wenn die Charaktere Ethlynn oder Meldar beschuldigen, Quintus ermordet zu haben, warnt Ignatius die Charaktere telepathisch, dass ihre Ermittlungen „aus der Spur laufen“. Dann empfiehlt er ihnen, „in Hinweisen nach Hinweisen zu suchen“ und „zu versuchen, das Motiv für den Mord zu verstehen“.

MORDVERDÄCHTIGE

Verdächtiger	Mögliches Motiv
Abernathy Vernus	Der Cambion wirkte aufgebracht, vielleicht sogar eifersüchtig, weil Ethlynn und Quintus so gut miteinander auskamen. Der Cambion schien sich vorgenommen zu haben, mehr Zeit mit Ethlynn zu verbringen, weshalb er Quintus beseitigen musste.
Ethlynn Stalcizic	Ethlynn hatte es auf Quintus' Karten abgesehen. Der Mord an Quintus hätte es ihr ermöglicht, sich unbemerkt der Karten zu bemächtigen.
Meldar	Quintus bezeichnete Meldar als „Hitzkopf“, wenn er glaubte, dass sich der Azer außer Hörweite befand. Vielleicht wollte sich Meldar für die Beleidigung rächen, indem er Quintus umbrachte. (Da Meldar nur eine Sprache – Ignal – spricht und nicht in dieser Sprache beleidigt wurde, zählt er bald nicht länger zu den Verdächtigen.)

Ignatius kann beliebig oft *Gedanken wahrnehmen* wirken und hat Vern bereits als Mörder identifiziert, möchte jedoch, dass die Charaktere die Wahrheit selbst herausfinden und nicht nur einem Gedankenschinder Glauben schenken.

Fall abgeschlossen: Das Rätsel endet damit, dass Ignatius Vern in seinem Abteil einsperrt, bis die Obrigkeiten in Mechanus den Cambion aus dem Zug holen. Wenn die Charaktere Quintus nicht von den Toten erwecken können, schlägt Ignatius vor, dass sie mit dem Deva sprechen, der den Gefängniswagen bewacht, und den Engel davon überzeugen, den toten Aasimar wiederzubeleben. Es steht den Charakteren frei, den *Zauberstab der magischen Geschosse* zu behalten, da Ignatius ihn für den Prozess gegen Vern nicht benötigt.

Ignatius wird Ethlynn nicht wegen des Diebstahls von Quintus' gefälschter Karte unter Druck setzen, aber Charaktere können dies tun. Ethlynn kann dazu gebracht werden, die Karte zurückzugeben und sich für den Diebstahl zu entschuldigen. Der Aasimar Quintus wird hingegen kein Fehlverhalten eingestehen, es sei denn, er wird mithilfe von Magie dazu gezwungen.

K7: TEMPELWAGEN

Buntglasfenster zieren die Wände dieses Wagens, dessen Böden mit prächtig gemusterten Teppichen geschmückt sind. Mehrere Säulen stützen eine gewölbte Mosaikdecke. Vor einem Altar kniet ein ernster Priester in heiterer Robe.

Der Priester ist in Wirklichkeit ein **grauer Slaad**, der die Charaktere dank seiner Fähigkeit „Form ändern“ täuscht. Der Slaad wurde schlicht und ergreifend hergeschickt, um sie zu töten. Er hat den wahren Priester ermordet, ihm seine Robe abgenommen und die Leiche und das heilige Symbol aus dem Zug geworfen.

Der Slaad arbeitet für eine böse, das Multiversum übergreifende Organisation, dem Konzil der Lösegelderpresung, des Attentats und des Unrechts (KLAU), das die Charaktere seit einiger Zeit ausspioniert und ihre Mission im Konkordant-Express boykottieren will. (Dies gilt insbesondere, wenn die Charaktere für den Goldenen Tresor arbeiten, den Rivalen von KLAU.) Solltest du mehrere Abenteuer aus diesem Band zu einer Kampagne verknüpfen, könnten einer oder mehrere Bösewichte aus früheren Abenteuern mit dieser bösen Organisation im Bunde sein. Wahrscheinliche Kandidaten

(vorausgesetzt, sie leben noch) sind Quentin Knebeltasche aus „Die stygische Eröffnung“, Gildenmeisterin Dämmerung aus „Verzwicktes Meisterwerk und Nixylanna Vidorant aus „Vidorants Schatzkammer“. Nutzt du die in der Einleitung dieses Buches beschriebenen Rivalen, könnte ihr Schutzherr ein KLAU-Agent sein.

Einer der KLAU-Agenten hat kürzlich den Kontrollstein für den grauen Slaad erhalten und ihn benutzt, um dem Slaad zu befehlen, sich in den Konkordant-Express zu schleichen und die Charaktere bei der ersten Gelegenheit zu töten. Der Slaad verabscheut es, im Zug von Modronen umgeben zu sein, und kämpft bis zum Tod.

AUSSPÄHSENSOR

Der Meister des Slaad beobachtet den Kampf durch einen unsichtbaren Ausspähensor, der durch den Zauber *Ausspähung* geschaffen wurde. Wenn die Charaktere den Slaad besiegen, dringt eine magisch veränderte Stimme aus dem unsichtbaren Sensor und sagt auf Gemeinsprache: „So viel dazu. Beim nächsten Mal habt Ihr nicht so viel Glück!“ Falls die Charaktere für den Goldenen Tresor arbeiten, fügt die Stimme hinzu: „Der Goldene Tresor wird Euch nicht vor unserem Zorn schützen können.“ Danach verschwindet der Ausspähensor.

K8: GEFÄNGNISWAGEN

Dieser schalldichte Waggon ist zwei Stockwerke (neun Meter) hoch und mit dickem Eisen ummantelt. Vier **Pentadronen** bewachen das Dach. Diese Wachen sind in der Nähe der Dachecken postiert, damit sie alle Seiten genau im Auge haben.

Die Außentüren des Waggons sind fest verschlossen, ebenso wie die neun Quadratmeter große Dachluke. Ein Charakter kann als Aktion Diebeswerkzeug einzusetzen, um eine der Türen oder die Dachluke mit einem erfolgreichen SG-17-Geschicklichkeitswurf zu knacken. Die Dachluke kann auch eingeschlagen werden. Sie besteht aus dickem Glas und besitzt eine RK von 13, 27 Trefferpunkte und ist gegen Gift und psychischen Schaden immun. Die Türen sind hingegen zu robust, um sich mit etwas anderem als einem *Klopfen*-Zauber oder ähnlicher Magie öffnen zu lassen.

Wenn die Charaktere den Wagen betreten, lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

Vor den Seiten dieses Wagens befindet sich jeweils ein Eisenbalkon ab. Eisentreppen verbinden diese Balkone mit dem unteren Stockwerk. An den Wänden auf beiden Stockwerken befinden sich Zellentüren aus vernietetem Eisen, die jeweils mit einem großen, zahnradförmigen Schlüsselloch versehen sind. Blasses Licht fällt durch hauchdünne Schlitzrings um die Türen, jedoch nicht durch die Schlüsselöcher.

Ein gedrungener Engel mit himmelblauer Haut und spitzem Helm lehnt am Geländer eines Balkons, die feurigen Flügel hinter dem Rücken gefaltet und an der Hüfte einen strahlenden Streitkolben tragend.

OMID DER DEVA

Der Engel, der den Gefängniswagen bewacht, ist Omid, ein **Deva** mit Feuer- statt gefiederten Flügeln. Omid hat den Befehl, den Fremden sicher nach Mechanus zu bringen, wo dieser vor Gericht gestellt werden soll.

Der leuchtende Streitkolben des Devas erinnert an einen großen Schlüssel. Der Kopf der Waffe passt perfekt zu den zahnradförmigen Schlüsselöchern an jeder der acht Zellentüren. Ein Charakter kann als Aktion diesen Streitkolbenschlüssel verwenden, um eine der Türen aufzuschließen, die auf keine andere Weise geöffnet werden können.

Omid bleibt im Gefängniswagen und lässt sich nicht herauslocken. Lies den folgenden Text vor, wenn die Charaktere den Deva zum ersten Mal sehen:

Der Engel spreizt die Flügel, woraufhin leuchtende Funken aufstieben, und sagt: „Sprecht, was Ihr hier wollt, und wagt es nicht, mich anzulügen.“

Die Charaktere müssen dem Deva den Streitkolbenschlüssel nicht unbedingt mit Gewalt abnehmen. Es gibt auch einige alternative Herangehensweisen:

Clevere Täuschung: Die Charaktere können sich als Abgesandte einer Gerichtsbarkeit mit größerem Anspruch auf den Fremden ausgeben. Um Omid davon zu überzeugen, den Fremden freizulassen, ist ein erfolgreicher SG-17-Gruppencharismawurf (Täuschen) erforderlich. Falls die Charaktere mit einer Fälscherausrüstung Dokumente erstellt haben, um diese Behauptung zu unterstützen, ist der Wurf im Vorteil.

Freundschaftsspiel: Ein Charakter, der ein Spiel dabei hat, kann den Deva zu einem Freundschaftsspiel herausfordern. Omid liebt Spiele und ist zu stolz – und zu gelangweilt –, um das Angebot auszuschlagen. Wenn der Charakter das Spiel gewinnt, erlaubt Omid der Gruppe, mit dem Fremden zu sprechen, lässt ihn jedoch nicht frei. Bestimme den Ausgang des Spiels, indem du den Herausforderer des Devas einen SG-19-Intelligenzwurf ausführen lässt. Ist der Charakter in diesem Spiel geübt, kann er seinen Übungsbonus zum Wurf addieren. Bei einem Erfolg gewinnt der Charakter. Anderenfalls kann der Charakter in den späten Phasen des Spiels betrügen und einen SG-19-Charismawurf (Täuschen) ausführen. Bei einem Erfolg wird der vorherige Misserfolg ignoriert. Verliert der Charakter ehrenvoll und betrügt nicht, erlaubt der Deva – ein ehrenhafter Sieger – der Gruppe, mit dem Fremden zu sprechen.

Überzeugendes Argument: Da Omid nur wenig über den Fremden weiß, kann ein Charakter den Deva davon überzeugen, dass der Gesetzlose zu Unrecht beschuldigt wird und freigelassen werden sollte. Die Diskussion könnte ein oder zwei Minuten dauern, danach muss der Charakter einen SG-17-Charismawurf (Überzeugen) bestehen, um die Freilassung des Fremden zu erreichen.

ZELLEN

Hinter jeder Zellentür liegt ein neun Quadratmeter großer, extradimensionaler und von Magie hell erleuchteter Raum. Nachfolgend findest du die Zellenbeschreibungen:

Zelle 1: In dieser Zelle wird ein feindlich gesinnter **Nycaloth** namens Dardo festgehalten (nicht sein wahrer Name). Sollte jemand seine Zellentür öffnen, versucht Dardo in seinem nächsten Zug, die Zelle zu verlassen, und greift jeden an, der sich ihm in den Weg stellt. Danach versucht der Nycaloth, den Zug zu verlassen. Der Fremde (siehe unten) kennt zufällig Dardos wahren Namen: eine einfache mathematische Gleichung. Die Charaktere können dieses Wissen nutzen, um den Nycaloth davon abzuhalten, sie anzugreifen, oder ihn dazu zwingen, für sie zu arbeiten.

Zelle 2: Diese Zelle ist leer.

Zelle 3: Auf einer Bank an der gegenüberliegenden Wand liegt ein *Zepter des Paktbewahrers* +2. Abgesehen davon ist die Zelle leer.

Zelle 4: In dieser Zelle sitzt eine freundliche **Erinnye**, die kürzlich einem Ifriti namens Vrakir geholfen hat, das *Buch der Bösen Dunkelheit* an sich zu bringen. Das Gespräch mit dieser Gefangenen könnte „Feuer und Finsternis“, ein weiteres Abenteuer aus diesem Buch, einleiten. Der Fremde (siehe unten) kennt den wahren Namen dieser Erinnyen nicht.

Zelle 5: Diese Zelle ist leer.

Zelle 6: Diese Zelle ist leer.

Zelle 7: Ein **Monodronen**-Hausmeister hat sich versehentlich in dieser Zelle eingeschlossen.

Zelle 8: In dieser Zelle wird der Fremde (siehe unten) gefangen gehalten.

DER FREMDE

Dieses Individuum sieht aus wie ein Mensch, trägt einen flachkrepfigen Lederhut und einen ausgefransten Reisemantel. Das Gesicht des Fremden ist stets hinter einer sich bewegendem Unschärfe wie hinter einem intensiven Wüstennebel verborgen. Der Fremde ist chaotisch neutral und verwendet die **Erzmagier**-Spielwerte, verabscheut jedoch den Kampf. Er trägt einen unsichtbaren *Ring der Gedankenabschirmung*, der alle magische Versuche verhindert, seine Gedanken zu lesen. Außerdem ist er mit *Dimensionsfesseln* gefesselt, die er jedoch loswerden will. Eine Berührung mit Omids Streitkolbenschlüssel reicht, um die Fesseln zu lösen und den Fremden zu befreien.

Der Fremde steht den Charakteren zunächst gleichgültig gegenüber, wird aber freundlich, wenn er auf eine Flucht hoffen kann. Dann sagt er mit rauer Stimme:

„Lasst mich raten. Ihr wollt einen Namen. Vielleicht sogar mehr als einen. Habt Ihr einen Stift dabei?“

Der Fremde verspricht, die wahren Namen zu nennen, die die Charaktere als Gegenleistung für seine Befreiung verlangen, warnt sie jedoch vor dem hohen Preis, den dieses Wissen mit sich bringt.



DER FREMDE.

Wenn die Charaktere die wahren Namen von Karnyros, Errtok und Hexalanthe erfahren wollen, enthüllt der Fremde Folgendes, sobald er von seinen *Dimensionsfesseln* befreit wurde und die Zelle verlassen hat:

- Karnyros' wahrer Name besteht aus gutturalen Knurrtonen und Grimassen, gefolgt von einem Geräusch wie dem eines platzenden Ballons.
- Errtoks wahrer Name lautet Ar-lothe Gothu Ka.
- Hexalanthes wahrer Name ist ein leiser, rhythmischer Gesang, der von einer Reihe von Hand- und Tanzbewegungen sowie Trommelwirbel begleitet wird.

Sollten die Charaktere den wahren Namen einer anderen Kreatur wissen wollen, vielleicht den Namen eines teuflischen Erzfeinds oder eines unbedeutenden Verbündeten aus den Ebenen, kennt der Fremde möglicherweise auch diesen und kann ihn den Charakteren offenbaren. Selbst wenn der Fremde keinen bestimmten wahren Namen kennt, kann er Charakteren die wahren Namen eines oder mehrerer Unholde geben, die den Charakteren auf andere Weise zu helfen vermögen.

Falls dir keine wahren Namen einfallen sollten, bestimme ihn anhand der Tabelle „Zufällige wahre Namen“ am Ende dieses Abenteuers.



Ein Monodrone
schaufelt Schätze in
den Kessel der Lokomotive.

K9: LOKOMOTIVE

Ein gewaltiger Kessel dominiert das Innere dieser lauten Lokomotive. Zwei kugelförmige Modronen schaufeln Münzen in das lodernde Feuer, während ein muskulöser, rund drei Meter großer Automat einen mit Schätzen gefüllten Treibstoffkarren in der Nähe bewacht. „Schneller!“, brüllt eine tiefe, körperlose Stimme.

Die tiefe, donnernde Stimme kommt aus der intelligenten Lokomotive. Sie spricht Gemeinsprache und Modronisch. Wenn sie sich bewegt und nicht spricht, stößt die Lokomotive eine endlose Kette aus kurzen, kräftigen Atemzügen aus, die dem Rhythmus ihrer Mechanismen angepasst sind. Das Fahrwerk rattert, während Dutzende mechanischer Arme Gleise vor den Zug legen.

In der Lokomotive schüren zwei **Monodronen** das Feuer im Kessel, indem sie Schätze aus einem Karren in der Nähe hineinschaufeln (siehe „Schätze“ weiter unten). Ein **Schildwächter** steht neben dem Karren und bewacht die Schätze vor Dieben. Dank seiner Eigenschaft „Zauberspeicherung“ kann der Wächter einmalig *Schlaf* (4. Grad) wirken.

KESSEL

Jeder Gegenstand, der nicht getragen oder gehalten wird, verschwindet augenblicklich im lodernden Feuer. Selbst magische Gegenstände werden in den Kessel geworfen, wenngleich die Flammen Artefakten nichts anhaben können.

Wird der Kessel nicht jede Stunde mit Schätzen im Wert von mindestens 100 GM gefüttert, gerät die Lokomotive ins Stocken und der Zug bleibt stehen, woraufhin eine Wachpatrouille (siehe „Wachpatrouillen“ weiter vorne) auftaucht.

Eine Kreatur, die den Kessel zum ersten Mal in einem Zug betritt oder den Zug darin beginnt, erleidet 55 (10W10) Feuerschaden. Eine Kreatur, deren Trefferpunkte durch diesen Schaden auf 0 sinken, stirbt und zerfällt zu Asche.

Die Tür des Kessels kann von außen verriegelt werden. Ein im Kessel gefangener Charakter kann eine Aktion verwenden, um die Tür mit einem erfolgreichen SG-20-Stärkewurf (Athletik) aufzubrechen.

SCHÄTZE

Der Schatzkarren enthält 3.500 GM, 6.000 SM und 1.200 KM. Dazwischen liegen folgende Gegenstände:

- Fünf Amethyste (je 100 GM)
- *Horn von Valhalla* (Silber)
- *Mithralrüstung* (Kettenhemd)
- *Trank der mächtigen Heilung*
- Vergoldeter Gedankenschinderschädel (150 GM)
- Versilbertes *Zweihandschwert* +3, das einst einem Githyanki-Ritter gehörte

ABSCHLUSS

Nachdem er die wahren Namen verraten hat, tippt sich der Fremde an den Hut und springt aus dem Zug. Sobald er sich außerhalb der Reichweite des Teleportations-schutzes befindet, wirkt der Fremde *Ebenenwechsel* und verschwindet. Die Charaktere können den Konkordant-Express auf ähnliche Weise verlassen oder bis Mechanus im Zug bleiben und von dort aus die sichere Heimreise antreten. Unabhängig davon, ob sie bei der Aufklärung des Mordes im Passagierwagen (Bereich K7) geholfen haben, sehen Charaktere, die in Mechanus aussteigen, wie der Gedankenschinder-Detektiv Ignatius Tintenklecks den Cambion Abernathy Vernus aus dem Zug bringt und einer Gruppe von Modronen übergibt, die sie bereits erwarten.

FÜR DEN GOLDENEN TRESOR

Wenn die Charaktere für den Goldenen Tresor arbeiten, schickt die Organisation die Kontaktperson der Gruppe einen Tag nach der Aufzeichnung der wahren Namen zu ihnen. Dieser Agent bietet den Charakteren einen seltenen magischen Gegenstand ihrer Wahl als Belohnung an, der ihnen am nächsten Tag geliefert wird (sofern du ihrer Wahl zustimmst).

WEITERE BELOHNUNGEN

Haben die Charaktere bei der Aufklärung des Mordes im Konkordant-Express mitgewirkt, nutzt der Gedanken-schinder-Detektiv Ignatius Tintenkleck den Zauber *Ebenenwechsel*, um den Charakteren einige Tage darauf ein eingewickeltes Paket zukommen zu lassen. Das Paket enthält ein Zeichen der Wertschätzung des Illithiden: eine meisterhaft gefertigte Lupe im Wert von 1.000 GM.

Darüber hinaus können die Charaktere alle wahren Namen, die sie in Erfahrung gebracht haben, ausnutzen, um sich noch mehr Belohnungen zu verschaffen, wie nachfolgend erläutert:

Besitz: Durch die Kenntnis des wahren Namens einer Kreatur haben die Charaktere möglicherweise auch Anspruch auf den Besitz wie beispielsweise Land, einen Titel oder eine Festung.

Tödliche Waffe: Ein Meisterschmied könnte es schaffen, den wahren Namen einer Kreatur in einen *Pfeil des Tötens* oder andere zielspezifische magische Gegenstände einzuarbeiten.

ZUFÄLLIGE WAHRE NAMEN

W100	Wahrer Name
1–3	Tonfolge, die auf einer Leier gespielt wird
4–5	„Zow Chokk Garthagua“
6–7	„Lureff Zadil“
8–9	Geräusch eines auf den Boden fallenden Eimers
10–11	„Battridd Morath“
12–13	„Agh Gizzirah Korondis“
14–15	Dritte Zeile eines düsteren Schlafliedes in Aural
16–17	„Ualblemmih“ („himmelblau“ rückwärts)
18–19	„Si Uulth Uurek“
20–21	Geräusch von vier brutzelnden Eiern in einer Bratpfanne
22–23	„Lamoura“
24–25	„Haraknar Orvorag“
26–27	Neunsekündiges Summen einer Stimmgabel
28–29	„Kyrvaash Cesvyr“
30–31	„Tsul Vandar“
32–33	Geräusch von drei Seiten, die aus einem Buch gerissen werden
34–35	„Vul Kuolun“
36–37	„Jal-Schoth“
38–39	Sieben Schläge einer Eisenglocke
40–41	„Barak-Shivad aus dem Nachtreich“
42–43	„Winterpracht“
44–45	Kurzer Pfiff, gefolgt von zwei langen Pfiffen
46–47	„Kelefs der dreifach Gehasste“
48–49	„Nefarion“

WEITERE ABENTEUER

Die Charaktere könnten sich während dieses Abenteuers eine Reihe von Ebenenfeinden gemacht haben. Mögliche Anschlussabenteuer wären:

Irrungen und Wirrungen: Die Charaktere könnten gezwungen sein, sich vor einem Tribunal in Mechanus zu rechtfertigen, weil sie einem interplanaren Flüchtling geholfen haben – oder sich einem mächtigen Celestischen wegen der Ermordung eines Engels zu verantworten.

KLAU: Die rivalisierende Organisation KLAU (siehe Bereich K7) könnte in zukünftigen Abenteuern eine tragende Rolle spielen. Auf höheren Stufen könnten Begegnungen mit KLAU-Agenten oder Überfälle auf KLAU-Schatzkammern zu Konflikten zwischen den Charakteren und den Anführern des Syndikats führen, zu denen Arkanaloth und Ultroloth gehören, deren wahre Namen nur der Fremde kennt.

Wahre-Namen-Terror: Charaktere, die die wahren Namen mächtiger Unholde erfahren, werden zu ihren Todfeinden und müssen damit rechnen, dass diese mächtige Untergebene aussenden, um die Charaktere zu töten.

W100	Wahrer Name
50–52	Drei spezifische aneinandergereihte Primzahlen
53–54	„Zizz-Ganneth“
55–56	„Roter Rost“
57–59	Abfolge von roten und blauen blinkenden Lichtern
60–61	„Xurgranach“
62–63	„Enchridus 3291“
64–65	Die letzten Worte eines längst verstorbenen Helden
66–67	„Valmorag der Weiße“
68–69	„Suzakiro Arzuun von den Rostigen Klingen“
70–71	Geräusch von auf einen Tisch trommelnden Fingern
72–73	„Myranna Vos Aeldar“
74–75	„Kzokzys“
76–77	Keuchen von jemandem, dem ins Herz gestochen wird
78–79	„U'chud, das Auge von Zefir-Zaskos“
80–81	„Quas Quannok“
82–83	Trauriges Maunzen eines Kätzchens
84–85	„Skuzrayle“
86–87	„Nebek Velflam von Qwizzid“
88–89	Geräusch einer zerschmetterten Laute
90–91	„Alte Sinisphäre“
92–93	„Ghax'ru der Abscheuliche“
94–96	Geräusch von drei Eicheln, die zwischen Zähnen zermahlen werden
97–98	„Knopf“
99–100	„Der Namenlose“



EINE GALA IN DER PALISET-HALLE ZIEHT NICHT
NUR GÄSTE AUS DER MATERIELLEN EBENE,
SONDERN AUCH AUS DEM FEYWILDO AN.

FEST IN DER PALISET-HALLE



JEDES JAHR WÄHREND DER WINTERSONNENWENDE lädt Zorhanna Adulare zu einer großen Gala in die Paliset-Halle ein, ihrem prunkvollen Rückzugsort im Feywild. Die Charaktere werden angeheuert, um die Gala zu infiltrieren und die *Solitär-Scherbe* zu stehlen, einen magischen Diamanten mit besonderen Eigenschaften. Im Laufe des Abends bemerken sie, dass nichts so ist, wie es scheint.

HINTERGRUND DES ABENTEUERS

Lady Zorhanna Adulare ist eine Elfe und ehemalige Abenteurerin. Bei einem ihrer zahlreichen Abenteuer stahl sie eine diamantene *Solitär-Scherbe* (ein magischer Gegenstand, der am Ende des Abenteuers beschrieben wird) von einem Trio Nachtvetteln, das als der Crestfall-Zirkel bekannt ist. Zorhanna brachte den Diamanten später an einer glitzernden Platinhalskette an, die sie oft zu besonderen Anlässen trägt. In den schimmernden Facetten der *Solitär-Scherbe* befindet sich ein instabiler extradimensionaler Riss, der dem Diamanten seine bemerkenswerten Kräfte verleiht.

Jedes Jahr während der Winter Sonnenwende ziehen sich Zorhanna und ihr Ehemann, ein Werbär-Erfinder namens Eliphas, in die Paliset-Halle in ihrer Feywild-Heimat zurück, um eine prächtige Gala auszutragen. Viele Gäste aus der materiellen Ebene und aus dem Feywild nehmen an dieser geselligen Veranstaltung teil. Dieses Jahr hat Zorhanna erneut vor, mit ihrer Halskette mit der *Solitär-Scherbe* zu prahlen. Sie ahnt nicht, dass sich Kräfte verschworen haben, um sie zu stehlen.

EINDRINGLING AUS DEM FERNEN REICH

Vor einiger Zeit fand ein böswilliges Wesen aus dem Fernen Reich durch den darin enthaltenen extradimensionalen Riss seinen Weg in die *Solitär-Scherbe*. Seitdem ist dieses körperlose Wesen im Edelstein gefangen – aber dem wird nicht mehr lange so sein. Die Anwesenheit des Wesens schwächt den Edelstein. Wenn der Diamant schließlich zerbricht, könnten die Auswirkungen katastrophal sein.

Vor ein paar Tagen legte Zorhanna, ohne von der Gefahr zu wissen, die Halskette mit der *Solitär-Scherbe* an, um zu sehen, wie sie zu einem neuen Kleid passt, das sie bei der Gala tragen wollte. Zorhannas enger Kontakt mit der Halskette ermöglichte es dem Wesen aus dem Fernen Reich, sie im Diamanten einzusperren. Das Wesen ersetzte Zorhanna dann durch ein Simulakrum, indem es eine der magischen Eigenschaften der *Solitär-Scherbe* nutzte. Zorhannas Simulakrum wandert nun durch die Paliset-Halle und bereitet sich auf die Gäste der Gala vor, während die echte Zorhanna in der *Solitär-Scherbe* gefangen bleibt.

DIE SOLITÄR-SCHERBE STEHLEN

Die Charaktere werden in diese Geschichte verwickelt, nachdem Eliphas, der dem Verhalten des Simulakrums gegenüber misstrauisch wird, einen freundlichen Satyr namens Fifel ausschickt, um Hilfe zu holen. Fifel übergibt den Charakteren Einladungen zur Gala und liest einen Brief von Eliphas vor, in dem er sie auffordert, die Halskette mit der *Solitär-Scherbe* von Zorhanna zu stehlen und sie weit weg von der Paliset-Halle zu bringen.

Eine zusätzliche Komplikation tritt gegen Ende des Abenteuers auf, wenn die Vetteln des Crestfall-Zirkels die Gala stören und zurückfordern, was ihnen gestohlen wurde. Die Vetteln wissen nichts von dem Wesen aus dem Fernen Reich oder Zorhannas Simulakrum. Sie haben jedoch ihren eigenen klugen Plan, um die *Solitär-Scherbe* zu stehlen – einen Plan, den die Charaktere zu ihrem Vorteil nutzen können, falls alles andere fehlschlägt.

DEN GOLDENEN TRESOR VERWENDEN

Fungiert der Goldene Tresor als Schutzherr, so wird den Charakteren ein goldener Schlüssel auf eine Weise deiner Wahl zugestellt. Wenn die Charaktere diesen Schlüssel verwenden, um ihre Spieluhr zu öffnen, springt der Deckel auf und eine beruhigende Stimme sagt Folgendes:

„Seid begrüßt, Agenten. Ein magischer Diamant, die Solitär-Scherbe, enthält bekanntermaßen einen instabilen extradimensionalen Riss. Seine Besitzerin Zorhanna Adulare ist eine ehemalige Abenteurerin. Ihr Ehemann Eliphas arbeitete einst für den Goldenen Tresor. Er vermutet, dass eine böse Macht irgendwie in den Edelstein eingedrungen ist und ihn benutzt, um Zorhanna zu kontrollieren. Er bittet den Goldenen Tresor, den Stein aus der Paliset-Halle zu stehlen, wo Zorhanna und er ihre jährliche Gala zur Feier der Wintersonnenwende abhalten.“

Für diese Mission, sofern Ihr sie übernehmen wollt, müsst Ihr die Solitär-Scherbe beschaffen, ohne dass Zorhanna, Eliphas oder ihre Gäste zu Schaden kommen. In Kürze wird ein Bote namens Fifel auf Euch zukommen. Er hat Eure Einladungen und eine Wegbeschreibung zur Paliset-Halle bei sich, die sich im Feywild befindet. Viel Glück, Agenten.“

Wenn die Spieluhr geschlossen wird, verschwindet der goldene Schlüssel.

MIT FIFEL TREFFEN

Das Abenteuer beginnt, wenn die Charaktere Fifel treffen, einen **Satyr**, der für Eliphas Adulare arbeitet. Wo Fifel auftaucht, ist dir überlassen. Du kannst den folgenden Textkasten vorlesen, um sein Aussehen zu beschreiben:

Fifel ist ein schlaksiger Satyr mit dunklem, lockigem Haar, das zu einem Dutt gesteckt ist, und goldenen, vor Aufregung leuchtenden Augen. Er trägt eine weinrote Tunika, über die verschiedene Gürtel und prall gefüllte Lederbeutel geschlungen sind. Aus seinem Rucksack ragen Pergamentrollen und seine Taschen klappern und klirren mit jedem Schritt. „Seid begrüßt!“ sagt er, und salutiert etwas unbeholfen.

Fifel trägt *Hewards praktischen Rucksack* bei sich, in dem er verschiedene Dokumente aufbewahrt. Der Satyr ist etwas zerstreut, aber Eliphas vertraut ihm Besorgungen und wichtige Nachrichten an.

Fifel holt ein paar Einladungen aus seinem Rucksack hervor und überreicht jedem Charakter eine. Jede Einladung steckt in einem blassblauen Umschlag, der sich kühl anfühlt und nach einem klaren Wintermorgen duftet. Die Einladungen lauten wie folgt:

Zorhanna und Eliphas Adulare ersuchen das Vergnügen Eurer Gesellschaft in der Paliset-Halle, um die Wintersonnenwende zu feiern. Kommt frühestens drei Tage vor der Wintersonnenwende nach Loch Wynniss und nutzt dann bei Sonnenuntergang die Feenkreuzung zum Feywild. Die ganze Pracht der Paliset-Halle wartet auf der anderen Seite auf Euch! Formelle Kleidung wird erwartet, aber nicht vorausgesetzt.

Der Zauber *Magie entdecken* offenbart ein unsichtbares Wasserzeichen auf der Rückseite jeder Einladung, die ihre Authentizität beweist.

Nachdem die Einladungen ausgehändigt wurden, entkorkt Fifel eine Rolle mit seinen Zähnen, dreht sie dann um und schüttelt sie kräftig, bis ein zusammengerolltes Pergament herausfällt. Er hebt das Pergament auf, entrollt es und liest den Inhalt in Gemeinsprache vor:

„Ich, Eliphas Adulare, habe meinen hochgeschätzten Boten Fifel Bernsteinhuf ausgesandt, um Euch zu den Ufern von Loch Wynniss zu führen, damit Ihr zügig ins Feywild gelangen könnt. Die Wintersonnenwende steht kurz bevor – und ich fürchte, böse Mächte mit ihr.“

„Meine Frau, die Erzmagierin Zorhanna, ist in letzter Zeit nicht sie selbst. Ich glaube, etwas oder jemand kontrolliert sie durch einen magischen Diamanten, den sie vor vielen Jahren bei einem ihrer Abenteuer erwarb. Zorhanna ließ ihn zu einer Halskette verarbeiten, die sie zu besonderen Anlässen trägt. Vor ein paar Tagen entnahm sie die Halskette aus unserem Tresor und trug sie zu einer Anprobe. Seitdem ist sie dem Personal gegenüber ungewöhnlich grausam. Als ich sie zur Rede stellte, wies sie mich ab, umklammerte die Halskette und murmelte etwas in einer schrecklichen Sprache, die ich noch nie zuvor aus ihrem Mund vernommen habe. All ihre Wärme ist fort. Wenn ich in ihre Augen blicke, starrt mich eine kalte und boshafte Frau an.“

„Ich möchte, dass Ihr die Halskette stiehlt, die Zorhanna nicht mehr ablegen will. Ich kann es nicht selbst tun. Fifel wird Euch Einladungen zu unserer Wintersonnenwenden-Gala in der Paliset-Halle geben. Andere Gäste dort können Zorhanna ablenken, während Ihr eine Möglichkeit findet, die Halskette zu entfernen.“

„Sobald wir die Halskette los sind, wird Fifel Euch Eure Belohnung überbringen.“

Fifel kann den Charakteren mitteilen, dass Eliphas die folgenden Gegenstände als Bezahlung für ihre Hilfe anbietet:

- *Figür der wundersamen Kraft* (Serpentin-Eule)
- *Köcher von Ehlonna* oder *Panzerhandschuhe der Ogerkraft* (nach Wahl der Charaktere)
- *Rostfarbener Trickbeutel*

Diese magischen Gegenstände sind in der Kunstgalerie der Paliset-Halle (Bereich P6) ausgestellt.

Wenn die Charaktere die Bedingungen annehmen und einwilligen, die Halskette zu stehlen, führt Fifel sie zu Loch Wynniss, einem Weiler am See mit einer Feenkreuzung, die als Tor zwischen der materiellen Ebene und dem Feywild dient (Details siehe „Loch Wynniss“). Fifel erklärt, dass die Feenkreuzung nur an sieben Tagen im Jahr funktioniert: drei Tage vor der Wintersonnenwende, am Tag der Wintersonnenwende und drei Tage nach der Wintersonnenwende.

DEN RAUBZUG PLANEN

Während sie in Begleitung von Fifel nach Loch Wynniss reisen, können die Charaktere den Satyrn nach Informationen über die *Solitär-Scherbe*, die Familie Adulare, die Wintersonnenwenden-Gala und die Paliset-Halle fragen.

ÜBERLIEFERUNGEN ÜBER DIE SOLITÄR-SCHERBE

Fifel weiß Folgendes über die *Solitär-Scherbe*:

Herkunftsgeschichte: Fifel glaubt, dass die *Solitär-Scherbe* entstand, indem jemand *Hewards praktischen Rucksack* voller Juwelen in einen *Nimmervoller Beutel* warf, wodurch ein explosives Portal zur Astralebene entstand. Eines der Juwelen absorbierte einen Teil der unbeständigen Energie des Portals und wurde zur *Solitär-Scherbe*. (Unter „Geheimnisse der Solitär-Scherbe“ am Ende des Abenteuers kannst du nachlesen, was wirklich geschehen ist.)

Schutzmaßnahme: Zorhanna bezahlte einen Meisterjuwelier, eine Halskette aus Platin anzufertigen und die *Solitär-Scherbe* daran anzubringen. Wenn sie von Zorhannas Hals entfernt wird, teleportiert sich die Halskette automatisch zu einem geheimen Tresor in der Paliset-Halle. Der Tresor befindet sich irgendwo in Zorhannas Schlafzimmer im ersten Stock. (Fifel irrt sich, was die Position des Tresors angeht.) Die Halskette teleportiert sich nicht, wenn sie aus dem Tresor entfernt wird, also muss sie von dort aus gestohlen werden.

Vorherige Besitzer: Als sie vor vielen Jahren eine Abenteurerin war, stahl Zorhanna die *Solitär-Scherbe* von einem Trio von Nachtvetteln, das als der Crestfall-Zirkel bekannt ist. Soweit Fifel weiß, ist sie den Vetteln nie wieder begegnet.

DIE FAMILIE ADULARE

Fifel weiß Folgendes über Zorhanna und Eliphas Adulare:

Eliphas Vergangenheit: Eliphas ist ein Ehrenmann und ein Erfinder. (Fifel verrät nicht, dass Eliphas ein Werbär ist.) Er diente jahrelang dem Goldenen Tresor, einer Organisation, die sich dem Erhalt historischer Relikte verschrieben hat und dafür sorgt, dass mächtige Gegenstände nicht in die falschen Hände geraten. Eliphas entwarf die magischen Spieluhren, die der Goldene Tresor nutzt, um mit seinen Agenten zu kommunizieren.

Zorhannas Vergangenheit: Zorhanna war lange als Abenteurerin erfolgreich, bevor sie sich niederließ und Eliphas heiratete. Während eines von Zorhannas Abenteuern freundete sie sich mit einer Erzfee an, die Jahre später die Paliset-Halle erbaute und Zorhanna vermachte. Gerüchten zufolge handelte es sich um den Frostprinzen.

WINTERSONNENWENDEN-GALA

Fifel weiß Folgendes über die von Zorhanna und Eliphas veranstaltete Wintersonnenwenden-Gala:

Gäste: Die Familie Adulare hat Gäste aus dem Feywild und der materiellen Ebene eingeladen. Gäste aus dem Feywild müssen nicht die Feenkreuzung in Loch Wynniss nutzen. Stattdessen reisen sie in Kutschen, die von Einhörnern gezogen werden, zum Palast an.

Waffen und Rüstungen: Gäste können Waffen mitbringen und Rüstung als Modeschmuck tragen.

KARTE DER PALISET-HALLE

Wenn die Charaktere ihn zum Grundriss der Paliset-Halle fragen, zeichnet Fifel eine grobe Karte des Anwesens und übergibt sie ihnen (siehe Karte 12.1).

LOCH WYNNISS

Loch Wynniss ist der Name eines tiefen Sees und des Weilers neben dem See. Das Abenteuer geht davon aus, dass die Charaktere am Tag der Wintersonnenwende kurz vor Sonnenuntergang bei Loch Wynniss eintreffen – gerade rechtzeitig, um an der Gala in der Paliset-Halle teilzunehmen.

Mitten im Hochland liegt ein malerischer Weiler. Seine Hütten und Geschäfte stehen idyllisch zwischen einem dichten, schneebedeckten Nadelwald und einem dunklen See mit eisigen Ufern. Zwischen dem Dorf und dem Wasser befindet sich ein Kai.

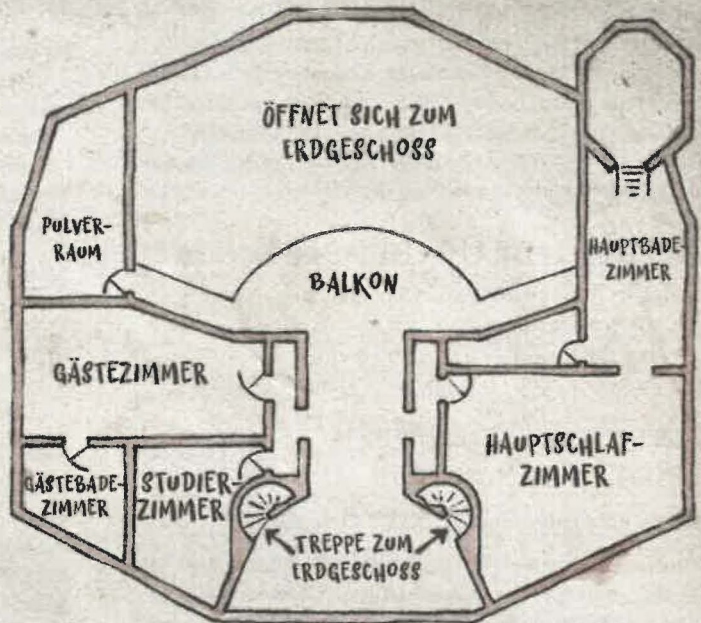
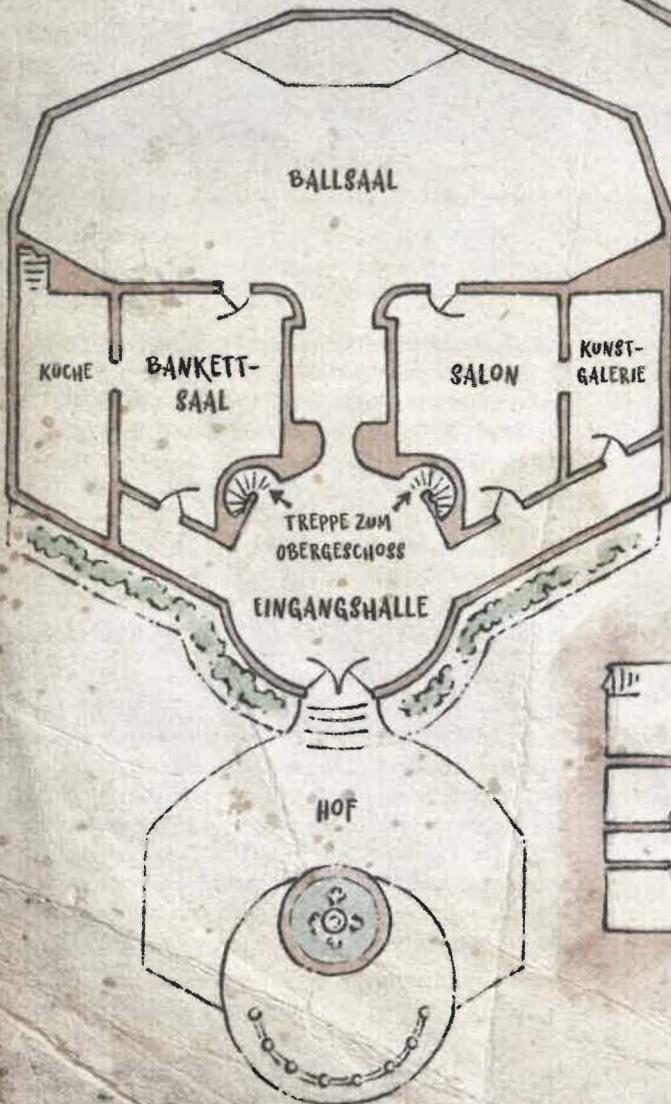
Für den Großteil des Jahres hat der Weiler von Loch Wynniss verriegelte Fassaden, zu viele leere Kneipentische und weniger als zwei Dutzend Einwohner. Zum Mittwinter explodiert die Einwohnerzahl mit saisonalen Händlern und Besuchern, die begierig darauf sind, einen Blick auf das magische Wunder von Loch Wynniss zu sehen: die Feenkreuzung im See. Die Kreuzung öffnet sich kurz bei Sonnenuntergang am Tag der Wintersonnenwende, an den drei Tagen davor und an den drei Tagen danach.

EINWOHNER VON LOCH WYNNISS

Die Bewohner von Loch Wynniss wissen von den Feierlichkeiten zur Wintersonnenwende, die in der Paliset-Halle im Feywild stattfinden. Allerdings wurden nur wenige von ihnen eingeladen. Die meisten begnügen sich damit, auf der materiellen Ebene der Feenkreuzung zu bleiben und Waren und Dienstleistungen an Touristen zu verkaufen. Die Familie Adulare und ihre Diener sind den Dorfbewohnern bekannt. Fifel kennt alle beim Namen. Fifel ermutigt die Charaktere, kurz den Weiler zu besuchen, bevor sie bei Sonnenuntergang zum See aufbrechen.

PALISET- HALLE

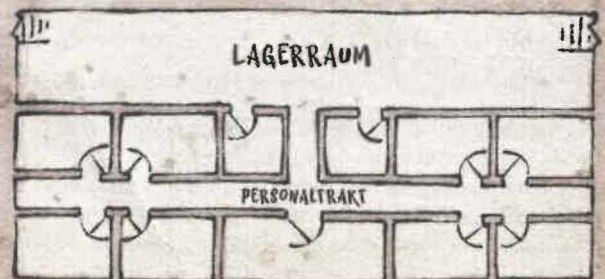
ERDGESCHOSS



OBERE EBENE



KELLER



WEITERE GALA-GÄSTE

Während die Charaktere durch das Dorf ziehen, treffen sie möglicherweise auf andere Gala-Gäste, die gespannt auf das Erscheinen der Feenkreuzung bei Sonnenuntergang warten. Du kannst die Tabelle „Gala-Gäste“ verwenden, um zufällige NSCs zu erstellen, denen die Charaktere begegnen. Diese NSCs tragen weder Rüstung noch Waffen, aber jeder Gala-Gast hat eine Einladung wie die, die Fifel den Abenteurern gegeben hat.

GALA-GÄSTE

W8 Gast

- 1 Kaden Lannis ist ein einsamer menschlicher **Adeliger** Mitte zwanzig. Er hofft, im Feywild seine wahre Liebe zu finden.
- 2 Verano Honiggut ist ein Halbling-**Spion** und Angestellter einer Großstadtzeitung. Er nimmt an der Gala teil, um einen Artikel über das Treiben in der Paliset-Halle zu schreiben.
- 3 Lycoris, eine **Dryade**, war bis zu ihrem Ruhestand vor sechs Jahren Leiterin des Personals der Paliset-Halle. Sie nimmt jedes Jahr an der Gala teil, um ihre alten Freunde zu sehen, und sie kennt die Besonderheiten und das Personal der Paliset-Halle bestens.
- 4 Berengar ist ein **Werbär** und langjähriger Freund von Eliphas Adulare. Eliphas ist die einzige andere Person bei der Gala, die weiß, dass Berengar ein Werbär ist. Berengar weiß ebenfalls, dass Eliphas ein Werbär ist.
- 5 Nix, ein Gnom-**Magier**, war mehrere Jahre lang Zorhannas Lehrling. Nix hat sich bereiterklärt, sich nach dem Ende der Gala um die Paliset-Halle zu kümmern, wenn die Familie Adulare zur materiellen Ebene zurückkehrt. Nix plant, bis zur nächsten Wintersonnenwende dort zu bleiben.
- 6 Eggsy, ein Gnom-**Bandit**, hat vor, bei der Gala ein paar Geldbörsen zu erleichtern. Er nimmt unter falschem Namen teil („Dworp Q. Guzzler, Esq., Gnom-Abenteurer“) und hat sein Aussehen mit einer Verkleidungsausrüstung verändert. Seine Verkleidung besteht aus einer lockigen Perücke, einem ausgeprägteren Kinn, einer Brille aus Kupferdraht und einem falschen Bart. Seine Einladung ist eine kunstvolle Fälschung, einschließlich eines gefälschten unsichtbaren Wasserzeichens auf der Rückseite. Um sie als Fälschung zu entlarven, ist ein erfolgreicher SG-17-Intelligenzwurf (Arkane Kunde oder Nachforschungen) erforderlich.
- 7 Yalara ist eine Elf-**Gemeine** und Sängerin, deren Musiktruppe bei der Gala auftreten sollte. Die anderen beiden Mitglieder ihrer Truppe schafften es nicht rechtzeitig zu Loch Wynniss.
- 8 Mettle, eine unbewaffnete Tiefling-**Späherin** mit Hornbrille gibt vor, eine Adelige namens Adira zu sein und arbeitet heimlich für die Vetteln des Crestfall-Zirkels (siehe „Der Crestfall-Zirkel“ später im Abenteuer). Bei der Ankunft im Feywild steckt sich Mettle einen Kupferfingerring an den Ringfinger ihrer linken Hand. Am Ring befindet sich ein **Vettelaug**, ein lackierter Augapfel, durch den die Vetteln sehen können, was bei der Gala geschieht (siehe Textkasten „Vettelzirkel“ im *Monsterhandbuch* für Details zu diesem Gegenstand).

ORTE IN LOCH WYNNIS

Die folgenden Orte sind für Charaktere interessant, die den Weiler Loch Wynniss erkunden.

ANLEGER VON LOCH WYNNIS

Kai

An den Anlegern sind ein paar Ruderboote vertäut. Besucher und Einwohner, die gerne angeln, können sie kostenlos benutzen. Um die Boote herum hat sich eine dünne Eisschicht gebildet, die aber leicht bricht.

Die meisten Anleger sind drei Meter lang, aber ein besonders alter und knarrender Anleger misst 15 Meter. Dieser Anleger führt in den See und ermöglicht einen einfachen Zugang zur Feenkreuzung von Loch Wynniss (siehe „Überfahrt bei Sonnenuntergang“ weiter unten).

AUBERGE AURORE

Taverne und Gasthaus

Wintergäste, die weder Freunde noch Familie im Dorf haben, übernachten in der Auberge Aurore, während sie auf die Sonnenwende warten. Bei Ankunft der Charaktere stehen im dreistöckige Gasthaus zwei Zimmer mit jeweils zwei Betten zur Verfügung. Ein Bett kostet 2 GM pro Nacht, ein warmes Abendessen 1 SM.

Die Besitzerin und Verwalterin des Auberge Aurore heißt Rei Paceran (neutral, Elf-**Veteran**), die auch als Schulze des Dorfes fungiert. Rei ist streng, unerschütterlich, und hat keine Geduld für Vergehen unter ihrer Aufsicht. Rei ist dem Feywild gegenüber misstrauisch und hat kein Interesse daran, es zu besuchen.

KHORRS KLEIDUNG

Schneider und Bekleidungsgeschäft

Diese kleine, aber bunte Modeboutique gehört Khorr, einem chaotisch guten **Grottenschrat**. Khorrs Laden entstand aus seinem Frust darüber, keine passende Kleidung finden zu können. Seitdem hat sich sein Geschäft als Quelle für unkonventionelle und auffällige Bekleidung für Humanoide aller Formen und Größen etabliert.

Wenn die Charaktere Bekleidung für die Gala benötigen, ist Khorr gerne zu Diensten. Ein exquisites Ensemble kostet bei Khorr 20 GM. Der Grottenschrat bietet zudem auch Schneiderdienste für 5 GM an.

FIFEL VERABSCHIEDET SICH

Eliphas erteilte Fifel strenge Anweisung, zur Sicherheit des Satyrs nicht zur Paliset-Halle zurückzukehren, bis die Angelegenheit um die *Solitär-Scherbe* gelöst ist. Wenn die Charaktere bereit sind, zum See zu gehen, sagt Fifel Folgendes:

„Meine Freunde, hier verabschiede ich mich. Auf Befehl meines Herrn werde ich in der Auberge Aurore bleiben und auf Eure Rückkehr warten.“

Fifel salutiert zackig, bevor er zur Taverne tänzelt.

KREUZUNG BEI SONNENUNTERGANG

Gala-Gäste versammeln sich kurz vor Sonnenuntergang an den Anlegern. Lies bei Sonnenuntergang die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

Wenn der letzte Sonnenstrahl unter den Horizont taucht, dringt ein silbriges Glühen aus den Tiefen des Wassers und ferne Musik und Gelächter schweben durch die Luft.

Zwei pferdegroße Wölfe tauchen am Ende des Anlegers aus dem Nichts auf. Ihr Fell ist schneeweiß und ihre Augen sind so kalt und blau wie ein Gletscher. Sie gehen langsam am Anleger entlang. Einer von ihnen sagt in Gemeinschaftsrede: „Verehrte Gäste, die Lady und der Lord der Paliset-Halle erwarten Euch. Sobald Eure Einladung überprüft wurde, begeben Euch bitte zum Ende des Anlegers und springt ins Wasser.“

Der zweite Wolf beruhigt neue Gäste: „Während das Tor von Loch Wynniss geöffnet ist, wird das Wasser Euch weder kalt noch nass erscheinen.“

Die beiden **Winterwölfe** untersuchen jede Einladung der Gäste, lassen sich aber von gut gemachten Fälschungen täuschen. Jeder Wolf kann einmal pro Tag *Unsichtbares sehen* auf sich selbst wirken, um die unsichtbaren Wasserzeichen auf den Einladungen sowie unsichtbare, unbetene Gäste zu sehen.

Die Wölfe greifen jeden an, der das Feywild ohne gültige Einladung zu betreten versucht. Wenn der letzte Gast das Tor durchquert hat, kehren die Wölfe in die Paliset-Halle zurück. Wenn einer oder beide Wölfe getötet werden, bemerken vier weitere Winterwölfe auf der Feywild-Seite der Kreuzung, dass sie nicht zurückgekehrt sind (siehe Bereich P1). Diese Wölfe überprüfen erneut alle Einladungen und greifen jeden an, dessen Einladung keiner zweiten Untersuchung standhält.

DIE FEENKREUZUNG VERWENDEN

Jeder, der vom Ende des Anlegers in den See springt, während die Feenkreuzung geöffnet ist, erscheint knochen-trocken und auf beiden Füßen stehend im Innenhof der Paliset-Halle (Bereich P1). Die Feenkreuzung schließt sich zehn Minuten nach Sonnenuntergang. Sie kann jedoch von der anderen Seite aus wie in Bereich P1 beschrieben wieder geöffnet werden.

DIE PALISET-HALLE

Die Paliset-Halle ist der Winterpalast von Zorhanna und Elphas Adulare. Sie liegt auf einer friedlichen Wiese zwischen schneebedeckten Bergen und einem nebelverhangenen Nadelwald. Der kühle Hauch des Winters begrüßt Neuankömmlinge, aber es weht kein rauer Wind.

Versuche des Wesens aus dem Fernen Reich, aus der *Solitär-Scherbe* zu entkommen, sorgen dafür, dass extra-planare Energie in die Paliset-Halle eindringt. Diese unbe-rechenbare Energie hat sich im Keller niedergelassen und bewirkt, dass sich flüchtige architektonische Anomalien im gesamten Anwesen manifestieren (siehe „Allgemeine Merkmale“ weiter unten).

ALLGEMEINE MERKMALE

Die Paliset-Halle hat folgende Merkmale:

Architektonische Anomalien: Instabile Energie, die aus der *Solitär-Scherbe* sickert, wirkt sich auf die Paliset-Halle aus und bewirkt, dass sich Bereiche vorübergehend verzerren. Immer, wenn mindestens ein Charakter einen neuen Bereich des Anwesens betritt, würfle mit einem W6. Wenn du eine ungerade Zahl würfelst, bemerken die Charaktere schillernde Risse, die die Wände hinaufkriechen, sowie eine plötzliche Veränderung der Architektur: Ein quadratisches Fenster wird rund, Holz wird zu Stein und dergleichen mehr. Kurz darauf verschwinden die Risse und die Architektur wird wieder normal.

Beleuchtung: Die Räume des Anwesens werden durch den gleichmäßig an den Wänden verteilten Zauber *Dauerhafte Flamme* hell erleuchtet.

Decken und Wände: Die Decken und Wände des Anwesens sind sechs Meter hoch und bestehen aus Alabasterstein, der sich kalt anfühlt.

Dekorationen: Winterliche Dekorationen schmücken viele Bereiche des Palastes. Kristalline Schneeflocken hängen an den Fenstern, illusionäre Eiszapfen baumeln von der Decke, Frostfraktale bedecken die Wände und magisch konservierte Eisskulpturen thronen auf ebenso konservierten Eissockeln. Einige der Eisskulpturen sind in Wahrheit Eis-Mephite, die einen Bereich bewachen (wie in der Beschreibung des Bereichs angegeben).

Musik: Illusionsmagie erzeugt im Ballsaal muntere Musik, die fast überall im Palast zu hören ist – nur nicht im Keller.

Türen: Sofern nicht anders angegeben, sind die Türen des Anwesens offen und nicht verschlossen.

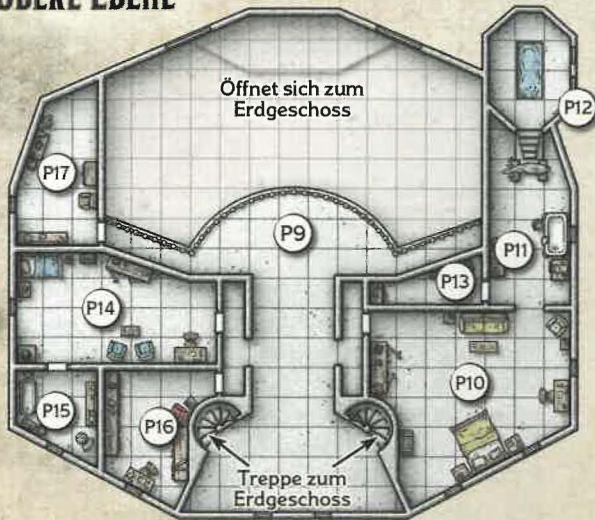
ZORHANNA ADULARE

Die echte Zorhanna ist in der *Solitär-Scherbe* gefangen, wo sie von dem Wesen aus dem Fernen Reich angegriffen wird, das dort ebenfalls gefangen ist. Mit der Macht der *Solitär-Scherbe* hat das Wesen aus dem Fernen Reich ein Simulakrum von Zorhanna erschaffen.

ZORHANNAS SIMULAKRUM

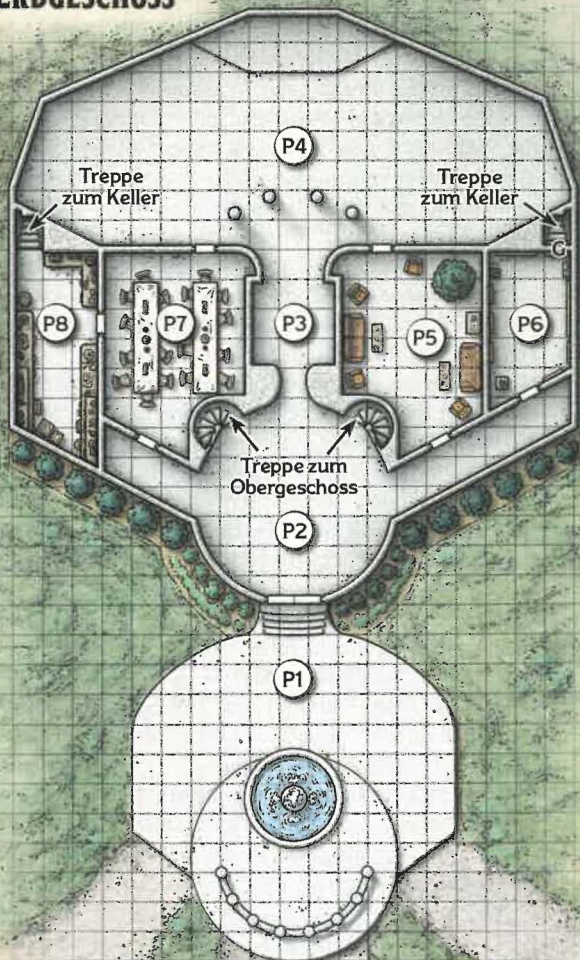
Das Simulakrum von Zorhanna Adulare sieht genauso aus wie Zorhanna: eine große Elfe mit violetter Haut und langem, hellen Haar. Das Simulakrum trägt ein silbernes Gewand, das mit kristallinen Farnen und

OBERE EBENE

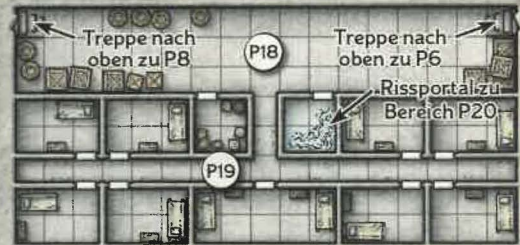


PALISSET-HALLE

ERDGESCHOSS



KELLER



IM SOLITÄR-RISS



1 Quadrat = 1,5 Meter

Milchquarz-Stechpalmen bestickt ist. Es zeigt den Gästen stolz die *Solitär-Scherbe*, die es trägt. Ein Charakter, der das Simulakrum eine Minute lang beobachtet und einen SG-10-Weisheitswurf (Motiv erkennen) besteht, erkennt seine kalte Gleichgültigkeit.

Fähigkeiten wie Wahrer Blick und Magie, die Illusionen aufspürt, enthüllen die wahre Natur des Simulakrums: eine Elfe, die aus magischem Schnee besteht.

Das Simulakrum verwendet die Spielwerte eines **Erzmagiers** mit den folgenden Änderungen:

- Das Simulakrum ist ein neutral böses Konstrukt.
- Es spricht Drakonisch, Elfish, Gemeinsprache, Gnomisch oder Sylvanisch, während es sich als Zorhanna ausgibt, oder Tiefensprache, wenn es wütend oder frustriert ist.
- Es kann keine verbrauchten Zauberplätze wiedererlangen oder die Eigenschaften der *Solitär-Scherbe* verwenden. (Die *Solitär-Scherbe* ist derzeit auf das Wesen aus dem Fernen Reich eingestimmt, das im Innern gefangen ist.)
- Wenn die Trefferpunkte des Simulakrums auf 0 fallen, wird es zu Schnee und schmilzt. Die Halskette mit der *Solitär-Scherbe* wird zum Tresor in Zorhannas Tresorturm teleportiert (Bereich P12).

AUFENTHALTSORT DES SIMULAKRUMS

Wenn die Charaktere zum ersten Mal in der Paliset-Halle ankommen oder falls sie Zorhannas Simulakrum aus den Augen verlieren und es erneut finden müssen, bestimme seinen Aufenthaltsort anhand der Tabelle „Aufenthaltsort des Simulakrums“ oder wähle eine beliebige Option aus.

AUFENTHALTSORT DES SIMULAKRUMS

W4 Aufenthaltsort

- | | |
|---|---|
| 1 | Tanzt im Ballsaal (Bereich P4) |
| 2 | Entspannt sich im Salon (Bereich P5) |
| 3 | Mischt sich im Bankettsaal unter die Leute (Bereich P7) |
| 4 | Beobachtet vom Balkon aus (Bereich P9) |

DIE HALSKETTE STEHLEN

Ein Charakter kann als Aktion und mit einem erfolgreichen SG-20-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) versuchen, die Halskette mit der *Solitär-Scherbe* zu stehlen.

Alternativ kann ein Charakter den Zauber *Einflüsterung* oder ähnliche Magie verwenden, damit das Simulakrum die Halskette aushändigt. (Obwohl das Simulakrum ein Konstrukt ist, kann es bezaubert werden.) Das Simulakrum wird jedem gegenüber feindlich gesinnt, der versucht, die *Solitär-Scherbe* zu stehlen. Dem Simulakrum ist jeglicher Kollateralschaden an der Paliset-Halle, dem Personal oder den Gästen egal.

Sobald die Halskette vom Simulakrum entfernt wird, wird die Halskette in den versteckten Tresor in Bereich P12 teleportiert. Eliphas weiß, wo sich dieser Tresor befindet, aber nur Zorhanna und ihr Simulakrum wissen, wie man ihn öffnet.

ORTE IN DER PALISET-HALLE

Folgende Orte sind auf Karte 12.2 vermerkt:

P1: SPRINGBRUNNEN UND INNENHOF

Die folgende Beschreibung geht davon aus, dass die Charaktere über die Feenkreuzung in Loch Wynniss hier eintreffen:

Ihr steht in einem Springbrunnen mit illusionärem Wasser auf einem gepflasterten Innenhof. Bunte Lichtkugeln schweben in der Luft und tanzen im Takt der Sterne, die am dämmerigen Horizont funkeln. Der Innenhof führt zu einem großen, zweistöckigen Palast, dessen Wände so weiß wie frisch gefallener Schnee sind. Das dunkle Dach schimmert in den Farben der Nordlichter. Kristalline Schneeflocken schmücken die Fenster und Musik dringt durch die offene Tür des Palasts.

Vier Winterwölfe stehen zwischen euch und der Paliset-Halle. Nachdem sie die Gäste der Gala begrüßt haben, bestehen die Wölfe darauf, die Einladungen noch einmal zu überprüfen, bevor sie jemanden in den Palast lassen.

Bald gesellen sich die zwei **Winterwölfe** aus Loch Wynniss zu den hier anwesenden vier **Winterwölfen**. Jeder Wolf kann einmal pro Tag *Unsichtbares sehen* auf sich selbst wirken, um die unsichtbaren Wasserzeichen auf den Einladungen sowie unsichtbare, ungebetene Gäste zu sehen. Die Wölfe dürfen die Paliset-Halle nur auf ausdrücklichen Befehl von Zorhanna oder Eliphas betreten. Wenn jemand versucht, an den Wölfen vorbeizuschleichen, alarmieren sie die Eis-Mephite im Bereich P2, die den Übeltäter angreifen.

Feenkreuzung: Im Springbrunnen befindet sich die Feenkreuzung, die mit Loch Wynniss verbunden ist. Zusätzlich zu den wenigen Malen, zu denen sich die Feenkreuzung von allein öffnet, kann jeder die Feenkreuzung von dieser Seite aus mit dem folgenden Reim öffnen: „Weder magisches Buch noch schimmerndes Schwert beruhigen die Seele wie Heim und Herd.“ Dieser Reim ist Zorhanna, Eliphas, den Winterwölfen und dem Personal der Paliset-Halle bekannt. Nachdem der Reim aufgesagt wurde, bleibt die Feenkreuzung zehn Minuten lang geöffnet.

Jeder, der bei geöffneter Feenkreuzung in den Springbrunnen tritt, erscheint sofort trocken auf dem längsten Anleger von Loch Wynniss am uferfernsten Ende.

Feywild-Gäste: Die Gala zieht nicht nur Gäste aus der materiellen Ebene, sondern auch Gäste aus dem Feywild an. Diese Gäste – alle in fantastischer Winterkleidung – kommen in Kutschen an, die von **Einhörnern** gezogen und von **Satyrn** gesteuert werden. Charaktere, die im Innenhof verweilen, sehen möglicherweise eine oder mehrere dieser Kutschen.

P2: EINGANGSHALLE

Die Eingangstüren des Palasts bestehen aus Buntglas mit silbernen fraktalen Mustern. Girlanden aus Raureif winden sich um zwei Wendeltreppen aus Alabaster in der Eingangshalle. Magische Schneeflocken fallen von der mit Eiszapfen bedeckten Decke und verschwinden, sobald sie den Boden berühren. Die Gäste tummeln sich und plaudern müßig.

Gäste: Während der Gala befinden sich jederzeit 1W6 **Adelige** in der Eingangshalle. Du kannst der Eingangshalle einen benannten Gast hinzufügen, den du anhand der Tabelle „Gala-Gäste“ bestimmst.

Eis-Mephite: Sechs **Eis-Mephite** befinden sich als Eiskekorationen getarnt in diesem Raum. Die Mephite greifen jeden an, der in diesem Bereich einen Kampf beginnt. Nur Zorhanna, ihr Simulakrum und Eliphas können den Mephiten befehlen, ihren Angriff einzustellen und auf ihre Posten zurückzukehren.

Treppen: Wendeltreppen in den nördlichen Ecken des Raums führen zum Obergeschoss und zum Balkon (Bereich P9).

P3: GARDEROBE

Die Gäste können ihre Mäntel dem Leiter des Personals anvertrauen, einem grauhaarigen, peppigen **Satyr** namens Oren. Er hängt die Mäntel sorgfältig an Haken an der West- und Ostwand dieses Bereichs, zwischen der Eingangshalle und dem Ballsaal.

Oren ist diplomatisch und einnehmend, jedoch nicht unterwürfig. Wenn er mit Aufruhr konfrontiert wird, tut er sein Bestes, um eine ruhige Fassade zu wahren.

Zorhanna und Eliphas finden: Oren weiß nicht, wo Zorhanna ist, aber wenn die Charaktere nach Eliphas fragen, sagt er Folgendes:

„Lord Adulare fühlt sich nicht wohl und hat sich für einen Moment in das Gästezimmer im Obergeschoss zurückgezogen. Aber verzagt nicht! Er wird sich uns bestimmt bald wieder anschließen.“

Oren spürt Probleme zwischen Lord und Lady Adulare, mischt sich jedoch nicht in ihre Angelegenheiten ein und hält das andere Personal sanft davon ab, dasselbe zu tun. Er trägt einen Schlüssel zu den Abstellkammern im Keller (Bereich P18) bei sich, erinnert sich jedoch nicht, dass darin etwas Wichtiges aufbewahrt wird.

P4: BALLSAL

Ein flotter Walzer zieht euch in diesen prunkvollen Ballsaal. Über der tanzenden Menge dreht sich ein glitzernder Kronleuchter, der aus Silber und Frost gefertigt zu sein scheint. Eiszapfen hängen von der gewölbten Decke und funkeln im Licht wie Juwelen.



Ein Gnomenabenteurer erwirbt die Halskette mit der Solitär-Scherbe und einen Schlüssel, der dem Leiter des Personals der Paliset-Halle gehört.

Ein sechs Meter hoher Balkon (Bereich P9) überblickt den Ballsaal.

Gäste: Während der Gala tanzen hier jederzeit zwei mal 2W6 **Adelige**. Du kannst dem Ballsaal einen benannten Gast hinzufügen, den du anhand der Tabelle „Gala-Gäste“ bestimmst.

Eis-Mephite: Sechs **Eis-Mephite** befinden sich als Eiskekorationen getarnt in diesem Raum. Die Mephite greifen jeden an, der in diesem Bereich einen Kampf beginnt. Nur Zorhanna, ihr Simulakrum und Eliphas können den Mephiten befehlen, ihren Angriff einzustellen und auf ihre Posten zurückzukehren.

P5: SALON

In diesem Salon mit grauen Chaiselongues und saphirfarbenen Sofas befinden sich eine Handvoll Gäste. In einer Ecke steht eine mit Lametta und vergoldeten Kugeln geschmückte, majestätische Tanne.

Gäste: Während der Gala sitzen in diesem Raum jederzeit 1W8 **Adelige**. Du kannst dem Salon einen benannten Gast hinzufügen, den du anhand der Tabelle „Gala-Gäste“ bestimmst.



VON LINKS NACH RECHTS: ROSTFARBENER TRICKBEUTEL, SERPENTIN-EULE, PANZERHANDSCHUHE DER OGERKRAFT, KÖCHER VON EHLONNA.

P6: KUNSTGALERIE

Bunte Gemälde und Wandteppiche, die die Jahreszeiten darstellen, hängen in diesem großen Raum. An den Wänden sind Statuetten, Kristallvasen und andere Kunstgegenstände ausgestellt.

Geheimtür: An einer Geheimtür in der nordöstlichen Ecke des Raums befindet sich ein Gemälde. Das Gemälde zeigt zwei im Schnee spielende Tieflingkinder. Der Rahmen besteht aus grauem Holz mit geschnitzten Schneeflocken. Durch Druck auf die Schneeflocke in der unteren Mitte des Rahmens schwingt die Geheimtür an versteckten Scharnieren nach außen und gibt eine Treppe zum Vorratskeller frei (Bereich P18). Ein Charakter, der das Gemälde oder die Wand nach Geheimtüren untersucht und einen SG-17-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, bemerkt den durch häufige Berührung verursachten Glanz auf dem Schneeflocken-Schalter.

Schätze: Vier ausgestellte Gegenstände sind magisch:

- Rostfarbener Trickbeutel
- Figur der wundersamen Kraft (Serpentin-Eule)
- Panzerhandschuhe der Ogerkraft
- Ehlonnas Köcher

Unter den Ausstellungsstücken befinden sich auch einige nichtmagische Schätze, darunter drei Seidenteppiche (je 250 GM), acht Gemälde berühmter Künstler (je 750 GM), eine Bergziegen-Statuette aus Onyx mit Granat-Augen (250 GM) und eine wunderschöne blaue Opal-Statuette der Erzfee Frostprinz (5.000 GM).

P7: BANKET TSAAL

Auf zwei langen Mahagonitischen stapeln sich gezuckerte Pflaumen, dekadente Lebkuchen und glasiertes Fleisch. Zwei Feengeister flattern um sie herum und ermutigen Gäste, das Essen zu probieren.

Die zwei **Feengeister** heißen Sysie und Val. Charaktere, die mit ihnen sprechen und einen SG-10-Weisheitswurf (Motiv erkennen) bestehen, merken, dass beide nervös sind. Sie spüren, dass mit Zorhanna etwas nicht stimmt, aber aus Angst vor der Empörung der Familie Adulare oder einem Vortrag des Satyrs Oren, dem Leiter des Personals, wagt es keine von beiden, etwas zu sagen. Charaktere können eine der Feengeister überzeugen, ihre Bedenken zu teilen, sofern sie einen SG-13-Charismawurf (Überzeugen) bestehen. Charaktere sind bei diesem Wurf im Nachteil, wenn sich Zorhanna in Sichtweite des Feengeists befindet.

Gäste: Während der Gala genießen hier jederzeit 1W6+2 **Adelige** Speis und Trank. Du kannst einen benannten Gast hinzufügen, den du anhand der Tabelle „Gala-Gäste“ bestimmst.

P8: KÜCHE

Der Duft von Kräutern und das Klappern von Töpfen erfüllen diese geschäftige Küche. Zwischen den Satyr- und Pixie-Köchen steht eine größere Gestalt mit blasser, knorriger, borkenartiger Haut. Ihre glasigen schwarzen Augen mustern das Küchenpersonal streng.

Zwei **Satyrn** und drei **Pixies** sind mit Küchenarbeiten beschäftigt. Die mürrische **Dryade**-Chefköchin Anisetta ist Herrin über die Küche und brüllt Anweisungen. Anisetta trägt zudem einen Schlüssel zu den Abstellkammern im Keller (Bereich P18) bei sich, erinnert sich jedoch nicht, dass darin etwas Wichtiges aufbewahrt wird.

Wenn Anisetta jemanden erwischt, der nicht zum Küchenpersonal gehört, bittet sie ihn auf Elfisch deutlich zu gehen. Wenn das nicht funktioniert, stapft sie aus der Küche zu Oren, dem Leiter des Personals (siehe Bereich P3), und verlangt, dass er sich um die Situation kümmert, was er diplomatisch versucht.

Treppe: Eine Treppe führt in den Vorratskeller (Bereich P18). Diese Treppe ist Bediensteten vorbehalten, aber ein Charakter, der einen SG-18-Charismawurf (Einschüchtern oder Überzeugen) besteht, kann Anisetta überzeugen, ihm Einlass zu gewähren.

P9: BALKON

Dieser Balkon mit Blick auf den Ballsaal ist von einer Alabasterbalustrade umgeben, deren Pfosten Rentiere aus Blattgold darstellen.

Vom Balkon bis zum Boden des Ballsaals sind es sechs Meter.

Gäste: Während der Gala befinden sich hier jederzeit 1W6 **Adelige**. Du kannst dem Ballsaal einen benannten Gast hinzufügen, den du anhand der Tabelle „Gala-Gäste“ bestimmst.

P10: HAUPTSCHLAFZIMMER

An den Wänden dieses geräumigen, reich verzierten Schlafzimmers hängen Gemälde in vergoldeten Rahmen.

Magisches Gemälde: Eines der Gemälde zeigt eine rentierförmige Kreatur aus dunkel geflochtenen Zweigen und smaragdgrünen Blättern. Wenn sich eine Kreatur dem Gemälde bis auf 1,5 Meter nähert, wird das Bild lebendig und die hölzerne rentierähnliche Kreatur stellt sich fröhlich als Eik vor, persönlicher Assistent von Zorhanna und Eliphas.

Eik erklärt, dass seine Aufgabe darin bestehe, den Zeitplan von Lord und Lady Adulare im Auge zu behalten und sie an alle täglichen Aufgaben zu erinnern, die sie vielleicht vergessen haben. Eik gibt normalerweise keine Informationen an Fremde preis, aber Zorhanna und Eliphas haben das Gemälde in letzter Zeit ignoriert und Eik möchte unbedingt mit jemandem plaudern. Jeder Charakter, der Eik eine Frage über Zorhanna, Eliphas oder die Halskette mit der *Solitär-Scherbe* stellt, kann einen SG-12-Charismawurf (Überzeugen) ausführen. Bei einem Erfolg gibt Eik eine andere Antwort als: „Nun, darüber darf ich nicht wirklich sprechen.“ Die Antworten lauten wie folgt:

Eliphas: „Eliphas schläft derzeit im Gästezimmer auf der anderen Seite der Paliset-Halle. Wenn Ihr ihn seht, erinnert ihn bitte daran, dass er in zwei Tagen einen Termin mit dem Abgesandten von Prismeer hat.“

Zorhanna: „Zorhanna schläft nicht, aber sie hat sich nach ihrer Trance immer bei mir gemeldet. In letzter Zeit begrüßt sie mich nicht einmal mehr. Ich weiß nicht, was ich gesagt haben könnte, um sie zu verärgern.“

Halskette mit der Solitär-Scherbe: „Das alte Ding? Zorhanna nahm sie vor ein paar Wochen für eine Anprobe aus dem Becken und hat sie seitdem nicht mehr abgelegt. Oje, habe ich Becken gesagt? Wisst Ihr was? Vergesst, was ich gesagt habe.“

Das magische Gemälde ist ein kleiner Gegenstand, besitzt eine RK von 11, 4 Trefferpunkte und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun. Sinken seine Trefferpunkte auf 0 oder wird es aus dem Raum entfernt, wird es nichtmagisch. Wenn ein Charakter droht, Eik zu zerstören, gibt das Gemälde preis, dass Zorhannas Tresor „im Turmbecken hinter dem Badezimmer versteckt“ ist und weist dann zu Bereich P11.

P11: BADEZIMMER

Eine Badewanne aus Porzellan steht an einer Wand dieses Raums, in dem sich auch zwei Tische mit sauberen Handtüchern, parfümierter Seife und Flaschen befinden. Im hinteren Teil des Raums blockiert eine drei Meter hohe Marmorstatue eines Rentiers eine kurze Treppe, die zu einem Turm führt.

Bei der Statue handelt es sich um einen **Steingolem**, der den Eingang zum Bereich P12 bewacht. Zorhanna, ihr Simulakrum oder jemand, der als Zorhanna verkleidet ist, kann dem Golem befehlen, zur Seite zu treten. Anderenfalls greift der Golem an, wenn er Schaden erleidet oder wenn jemand versucht, sich an ihm vorbei in den Bereich P12 zu schleichen. Im Kampf verwendet der Golem in seinem ersten Zug Verlangsamung. In den darauffolgenden Zügen führt er Hiebangriffe mit seinen Hufen und seinem Geweih aus. Wenn seine Trefferpunkte auf 0 fallen, zerfällt der Golem zu Staub, regeneriert dann und kehrt nach 1W4 Stunden auf seinen Posten zurück. Nachdem er drei Mal zerstört wurde, regeneriert er nicht mehr.

Schätze: Charaktere, die den Raum durchsuchen, finden einen *Trank der überlegenen Heilung* und vier Flaschen duftendes Badeöl (je 25 GM) auf dem Tisch, der am weitesten von der Badewanne entfernt ist.

P12: TRESORTURM

In der Mitte dieses achteckigen Turms mit Fliesen an Wänden und Boden befindet sich ein rechteckiges Becken. An der gewölbten Decke des Turms befindet sich eine Malerei eines traumhaft schönen Feenwesens, das wie eine Verkörperung des Winters aussieht. Das Wasser des Beckens ist vollkommen klar und zeigt am Boden ein Fliesenmosaik. In der Mitte des Beckenmosaiks befinden sich drei konzentrische, vergoldete Ringe. Das Becken hat keinen sichtbaren Abfluss.

Die Malerei an der Decke zeigt den Frostprinzen, einen Erzfee-Bekannten von Zorhanna.

Becken: Das Becken ist drei Meter lang, 1,5 Meter breit, 1,5 Meter tief und mit eiskaltem Wasser gefüllt. Wenn eine andere Kreatur als Zorhanna das Wasser in einem Zug erstmals betritt oder ihren Zug darin beendet, muss sie einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 14 (4W6) Kälteschaden, anderenfalls die Hälfte.

Während Zorhanna im Becken untergetaucht ist, kann sie höchstens einmal am Tag den Frostprinzen kontaktieren und ihm drei Fragen stellen. Er kann sich entscheiden, eine Frage nicht zu beantworten oder eine wahrheitsgemäße Antwort zu geben, aber er kann nicht lügen. Anschließend kann er Zorhanna drei Fragen stellen, die wahrheitsgemäß oder gar nicht beantwortet werden müssen.

Runenkachel: An der Wand gegenüber der Treppe ist die elfische Rune für „Winter“ eingraviert. Ein Charakter, der die Wand untersucht und einen SG-20-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, findet die Rune. Sie kann zudem mit dem Zauber *Magie entdecken* offenbart werden. Wenn die Runenkachel gedrückt wird, öffnen sich versteckte Rohre am Boden des Beckens und entleeren es innerhalb von einer Minute vollständig. Das Becken bleibt zehn Minuten lang leer. Danach füllt es sich automatisch wieder mit eiskaltem Wasser.

Tresor: Die drei konzentrischen, vergoldeten Ringe am Boden des Beckens fungieren als Schließmechanismen für einen versteckten Tresor. Jeder Ring ist flach und in eine seichte Rille eingesetzt, so dass er sich drehen lässt. Sobald das Wasser im Becken abgelassen ist, erscheinen auf magische Weise winzige elfische Runen auf der Oberfläche jedes Rings. Sie stellen Buchstaben von A bis Z dar, wobei die Buchstaben in gleichen Abständen um den Ring verteilt sind. Um den Tresor zu öffnen, müssen die drei Ringe in ihren Rillen gedreht werden, bis die Runen das Wort „EIK“ bilden. Nur Zorhanna und ihr Simulakrum kennen die richtige Buchstabenkombination, obwohl sich „EIK“ auf das magische Gemälde in Bereich P10 bezieht.

Der Tresor hat keine Mechanismen, die ein Dieb mit Diebeswerkzeug knacken kann. Der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie kann jedoch verwendet werden, um ihn zu öffnen.

Wenn die Ringe richtig ausgerichtet werden oder der Tresor auf andere Weise geöffnet wird, verschwindet der kreisförmige Bereich im innersten Ring und ermöglicht den Zugriff auf ein verstecktes Fach, das auf jeder Seite 30 Zentimeter misst. Wenn die Halskette mit der *Solitär-Scherbe* von Zorhannas Simulakrum entfernt wurde, liegt sie im Fach. Der Stein ist dabei noch immer auf das Wesen aus dem Fernen Reich eingestimmt, das im Innern gefangen ist. Anderenfalls ist das Fach leer.

Kurz bevor sich das Becken erneut mit Wasser füllt, schließt sich der Tresor wieder und die Runen verschwinden von den goldenen Ringen.

P13: KLEIDERSCHRANK

Elegante Kleider und Blusen hängen an Gestellen an den Wänden dieser schmalen Kammer. Über einer weißen Holzkommode an der gegenüberliegenden Wand hängt ein runder Spiegel.

Die hier gelagerten Kleidungsstücke sind exquisit. Die Schubladen der Kommode enthalten genug Materialien (Perücken, Schminke etc.), um eine Verkleidungsausrüstung zusammenzustellen.

P14: GÄSTEZIMMER

Die Tür zu diesem Raum ist geschlossen, aber nicht verschlossen.

Dieses Schlafzimmer ist geräumig und schön eingerichtet. Auf der Kante eines schmalen Bettes sitzt ein Mann mit einem tiefblauen Mantel. Sein getrimmter weißer Bart ist an den Wurzeln dunkler und sanfte Falten umrahmen seine Augen.

„Ihr wollt den Massen entfliehen?“ fragt er mit einem dünnen Lächeln. „Das verstehe ich gut. Ihr könnt Euch so lange hier mit mir verstecken, wie Ihr wünscht.“

Eliphas ist ein **Werbär** (neutral gut, Mensch), der sich in einen Eisbären verwandeln kann. Er hat einen Intelligenzwert von 18 und die folgende zusätzliche Aktionsmöglichkeit:

Zauberwirken (nur humanoide Form oder Hybridform): Eliphas wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-15-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Einfache Illusion, Licht, Taschenspielererei*

Je 2-mal täglich: *Magie entdecken, Nebelwolke*

Je 1-mal täglich: *Macht der Vorstellungskraft, Zerbersten*

Wenn die Charaktere ihre Identität und den Grund ihrer Anwesenheit offenbaren, scheint eine große Last von Eliphas' Schultern zu fallen und er dankt ihnen für ihr Kommen.

„Ich wusste, ich kann mich auf Fifel verlassen!“, fügt er hinzu.

Eliphas weiß die folgenden Informationen:

Zorhannas Simulakrum: „Ich bin jetzt überzeugt davon, dass meine Frau durch ein Simulakrum ersetzt wurde – ein Doppelgänger, der über ihr Wissen und ihre Zauberkünste verfügt. Ich glaube, Zorhanna erwähnte, dass die *Solitär-Scherbe* über die Macht verfüge, so etwas zu erschaffen.“

Geheimer Tresor: „Zorhanna bewahrt ihre Halskette mit der *Solitär-Scherbe* normalerweise in einem Tresor auf. Er liegt unter einem Becken mit eiskaltem Wasser im Badezimmer der Paliset-Halle versteckt, das von einem Steingolem bewacht wird. Nur Zorhanna kann den Golem sicher umgehen und nur sie kennt die Kombination aus drei Buchstaben, um den Tresor zu öffnen.“ (Eliphas kann Charaktere sicher zum Bereich P11 geleiten, wenn sie ihn darum bitten, das Badezimmer zu sehen. Er hilft ihnen dabei, den Golem zu besiegen, der es bewacht.)

Merkwürdige Anomalien: „Etwas Seltsames geschieht hier. Ich sah, wie sich Wände, Fenster und Türen vor meinen Augen veränderten, dann ist plötzlich alles wieder normal. Dies fing erst vor ein paar Stunden an und es macht mir Angst. Ich weiß einfach nicht, was ich tun soll!“

Wenn die Charaktere Eliphas berichten, dass sie ebenfalls seltsame Anomalien gesehen haben, fragt sich Eliphas, ob Zorhanna die Anomalien verursache, weil sie irgendwo in der Paliset-Halle gefangen sei und versuche, Kontakt aufzunehmen. Wenn ein Charakter andeutet, dass die Anomalien von der *Solitär-Scherbe* oder etwas anderem verursacht werden, das darin gefangen ist, bittet Eliphas die Charaktere, die Paliset-Halle zu durchsuchen, bis sie Wahrheit aufdecken.

P15: GÄSTEBADEZIMMER

An einer Wand dieses Badezimmers steht eine Wanne aus Porzellan. Der Spiegel über dem Waschtisch hat einen Sprung. Wenn sie ihn danach fragen, erklärt Eliphas verlegen, dass er den Spiegel aus Versehen beim Rasieren zerbrochen habe.

P16: PRIVATES STUDIERZIMMER

Auf die Tür zu diesem Raum wurde der Zauber *Arkane Schloss* gewirkt. Zorhanna, ihr Simulakrum und Eliphas behandeln die Tür, als wäre sie unverschlossen.

Ein Charakter kann als Aktion Diebeswerkzeug einsetzen, um die magisch verschlossene Tür mit einem erfolgreichen SG-22-Geschicklichkeitswurf zu öffnen. Alternativ kann ein Charakter die Tür aufbrechen, wenn er einen SG-22-Stärkewurf (Athletik) besteht. Der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie öffnet die Tür ebenfalls.

Die Wände dieses Raums sind voller hoher Regale mit ledergebundenen Folianten. Unter einem Buntglasfenster steht ein eleganter Holzschreibtisch. Auf dem Schreibtisch befinden sich ein dickes Buch mit einem pelzigen weißen Einband und eine Kristallkugel in einem vergoldeten Ständer.

Die Bücher in den Regalen umfassen vielerlei Themen, vor allem zur Natur, den Ebenen und insbesondere über das Feywild.

Schätze: Jeder Charakter, der die Bücher in den Regalen eine Stunde lang untersucht, kann am Ende dieser Stunde einen SG-20-Intelligenzwurf (Nachforschungen) ausführen. Bei einem Erfolg findet der Charakter ein seltenes Buch, das bei einem Sammler 250 GM einbringt. Hier können nur vier solcher Bücher gefunden werden.

Bei dem fellbedecktem Buch auf dem Schreibtisch handelt es sich um Zorhannas Zauberbuch, das die folgenden Zauber enthält: *Arkane Schloss*, *Ausspähung*, *Blitz*, *Ebenenwechsel*, *Energiewand*, *Eissturm*, *Feuerschild*, *Fliegen*, *Fluch brechen*, *Gedankenleere*, *Gedanken wahrnehmen*, *Gegenzauber*, *Identifizieren*, *Kältekegel*, *Klopfen*, *Kugel der Unverwundbarkeit*, *Magie entdecken*, *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Nebelschritt*, *Sagenkunde*, *Spiegelbilder*, *Steinhaut*, *Teleportieren*, *Verbannung*, *Verständigung*, *Verwandlung*, *Wahrer Blick* und *Zeitstopp*.

Die Kristallkugel auf dem Schreibtisch ist nichtmagisch, aber 1.000 GM wert. Sie kann als Fokus für den Zauber *Ausspähung* verwendet werden.

In einer Schreibtischschublade befindet sich ein Satz Tüftlerwerkzeug und eine teilweise zerlegte – und nicht funktionstüchtige – Spieluhr, deren Entwurf den Spieluhren des Goldenen Tresors ähnelt. In einer anderen Schreibtischschublade befindet sich ein Satz Kalligrafenwerkzeug, drei leere Einladungen zur Wintersonnenwenden-Gala, ein paar Umschläge, ein Wachssiegel und ein Seidenbeutel mit 50 PM.

P17: ANKLEIDEZIMMER

Dieser Raum enthält eine hölzerne Frisierkommode mit einem runden Spiegel. Zur weiteren Ausstattung gehören ein Tisch, ein gepolsterter Stuhl und eine Kommode.

Die Kommode enthält gefaltete Kleidungsstücke, Stecknadeln, Scheren, Perücken und ein Maßband. Auf dem Tisch befindet sich eine beeindruckende Auswahl an Kosmetika.

P18: KELLER

Holzfässer und -kisten säumen die Wände dieses Kellers. An den Enden führen zwei Treppen nach oben. Zwei Holztüren flankieren einen schmalen Durchgang in der Mitte einer Wand. Unheimliches Licht schillert um die Kanten einer der Türen.

Die Kisten enthalten Lebensmittel und die Fässer enthalten Wein. Die Treppen führen jeweils zu den Bereichen P6 und P8.

Abstellkammern: Beide Abstellkammern sind verschlossen. Oren (siehe Bereich P3) und Anisetta (siehe Bereich P8) haben die Schlüssel zu ihnen. Ein Charakter kann als Aktion Diebeswerkzeug einsetzen, um eine verschlossene Tür mit einem erfolgreichen SG-11-Geschicklichkeitswurf zu öffnen. Alternativ kann ein Charakter die Tür aufbrechen, wenn er einen SG-15-Stärkewurf (Athletik) besteht. Der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie öffnet die Tür ebenfalls.

Das Licht stammt aus der östlichen Kammer. Wenn ein Charakter diese Kammer zum ersten Mal öffnet, lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

Im Raum schwebt ein pulsierender Riss aus schillernder Energie, wie eine gezackte Narbe im Gefüge der Realität. Das Licht wird kurz schwächer und enthüllt schwache Schatten tief im Riss, bevor es erneut aufflammt.

Riss: Der Riss ist ein Einwegportal zum extraplanaren Raum in der *Solitär-Scherbe*. Eine Kreatur, die den Bereich des Risses betritt, verschwindet sofort und erscheint dann im Bereich P20 an einer zufälligen freien Stelle auf dem Felsen, der auf Karte 12.2 mit A oder B markiert ist. Der Riss kann nicht gebannt werden, verschwindet aber, wenn die Magie der *Solitär-Scherbe* schwindet (siehe „Die Solitär-Scherbe zersplittert“ später im Abenteuer).



ABENTEURER SIND GEMEINSAM MIT ZORHANNA ADULARE IM EXTRADIMENSIONALEN RAUM DER SOLITÄR-SCHERBE GEFANGEN.

P19: PERSONALTRAKT

In diesem Korridor befinden sich zahlreiche Türen, die zu einfachen Schlafzimmern für Bedienstete führen. Alle Schlafzimmertüren können von innen verschlossen werden. Derzeit sind alle unverschlossen. Während der Gala befinden sich hier keine Bediensteten.

P20: IM SOLITÄR-RISS

Jeder Charakter, der den Riss im Bereich P18 betritt, verschwindet im extradimensionalen Raum der *Solitär-Scherbe* und erscheint auf dem Felsen, der auf Karte 12.2 mit A oder B markiert ist. Teile die Abenteurergruppe so gleichmäßig wie möglich auf diese beiden Orte auf. Lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei, um die Szene zu beschreiben:

Ihr erscheint auf einem glatten, flachen Felsen, der in der Mitte eines magisch aufgeladenen, tosenden Mahlstroms schwebt. In der Nähe schweben andere Felsen. Auf dem größten steht Zorhanna in prachtvoller Aufmachung. Ihr spürt zudem eine schreckliche Präsenz, etwas Formloses und Unbeschreibliches, das um euch herum lauert.

Zorhanna deutet auf euch und lacht. „Endlich zeigt sich das formlose Böse! Was auch immer Ihr seid, Ihr könnt mich nicht täuschen! Spürt den Zorn von Zorhanna Adulare!“

Zorhanna Adulare steht inmitten des größten schwebenden Felsens (auf Karte 12.2 als C markiert). Sie ist eine chaotisch gute Elf-**Erzmagierin** und spricht Aural, Drakonisch, Elfish, Gemeinsprache und Sylvanisch. Sie hat all ihre Zauberplätze des 6. Grades und höher im vergeblichen Versuch aufgebraucht, aus dem extradimensionalen Raum der *Solitär-Scherbe* zu entkommen.

Zorhannas Realitätssinn wurde durch längeren Kontakt mit dem formlosen Wesen des Fernen Reichs verzerrt, das den extradimensionalen Raum heimsucht. Sie ist überzeugt davon, dass die Charaktere von diesem Wesen beschworen wurden, um ihr Schaden zuzufügen. Sie greift daher an. Sie wirkt in jeder Runde während ihres Zugs *Blitz* oder *Kältekegel*, solange sie dazu in der Lage ist. Wenn sich mindestens ein Charakter in Nahkampfreichweite befindet, wirkt sie in ihrem nächsten Zug *Schockgriff* und *Nebelschritt*, wobei sie den zweiten Zauber verwendet, um sich zu einem anderen Felsen zu teleportieren.

Ein Charakter kann als Aktion einen SG-17-Charismawurf (Überzeugen) ausführen, um Zorhanna davon zu überzeugen, dass die Abenteurergruppe ihr nicht feindlich gesinnt ist. Bei einem Erfolg verbringt Zorhanna ihren nächsten Zug damit, vor sich hin zu murmeln, während sie über die Worte des Charakters nachdenkt. Anderenfalls setzt Zorhanna ihren Angriff fort. Nach drei Erfolgen kommt Zorhanna zu dem Schluss, dass die Charaktere nicht ihre Feinde sind, und fordert ein Ende der Kampfhandlungen. Dann ruft sie in die Leere: „Fast hättet Ihr mich gehabt! Netter Versuch, was auch immer Ihr seid!“

Die Charaktere können Zorhanna auch von ihrem Angriff abhalten, indem sie ihr ihr Zauberbuch zurückgeben. Das Zauberbuch (aus Bereich P16) erfreut sie, weil es den Zauber *Ebenenwechsel* enthält – ihren Weg in die Freiheit (siehe „Aus dem Riss entkommen“ weiter unten).

Sobald Zorhanna den Charakteren nicht mehr feindlich gesinnt ist, können sie von ihr die folgenden Informationen erfahren:

Über die Solitär-Scherbe: „Vor Jahren habe ich die *Solitär-Scherbe* drei Vetteln gestohlen, die versuchten, ihre extradimensionale Energie zu nutzen. Wie Ihr seht, ist diese höchst instabil. Ich dachte, ich könnte den Diamanten sicher aufbewahren, aber ich konnte nicht widerstehen, ihn ab und an herumzuzeigen. Meine Eitelkeit hat mich übermannt.“

Das Wesen: „Etwas Fremdartiges und Böses hat sich in den extradimensionalen Riss der *Solitär-Scherbe* geschlichen und wurde hier gefangen, genau wie wir. Dieses Wesen hat einen Verstand, aber keinen Körper und keine Seele. Ich glaube, es stammt aus einer Dimension, die das Ferne Reich genannt wird. Es ist durch und durch böse und darf nicht entkommen.“

Extradimensionaler Riss: Die Felsen, die in dem extradimensionalen Riss schweben, sind oben flach und schweben auf ungefähr der gleichen Höhe. Eine Kreatur kann von einem Felsen zum nächstgelegenen springen, ohne einen Attributswurf ausführen zu müssen.

Jede Kreatur, die von einem Felsen fällt, stürzt in den Riss. Zu Beginn des nächsten Zugs dieser Kreatur trifft Energie aus dem Riss die Kreatur und verursacht 22 (4W10) Energieschaden. Die Kreatur wird anschließend mit sämtlicher Ausrüstung zu einer zufälligen freien Stelle auf einem der größeren Felsen teleportiert. Würfle mit einem W6, um den Felsen zu bestimmen: 1–2: Felsen A, 3–4: Felsen B oder 5–6: Felsen C.

Wesen aus dem Fernen Reich: Das Wesen aus dem Fernen Reich kann nicht gesehen, gehört, anvisiert oder angegriffen werden oder Schaden erleiden. Seine Präsenz ist nur zu spüren. Am Ende jeder Stunde, die eine Kreatur im extradimensionalen Raum mit diesem Wesen verbringt, muss sie einen SG-17-Charismarettungswurf bestehen, oder sie erleidet sie 7 (2W6) psychischen Schaden.

Wenn sich die Charaktere nach einem Kampf sehen oder wenn du findest, dass sie es bisher zu leicht hatten, beschwört das Wesen drei **unsichtbare Pirscher**, die den Charakteren feindlich gesinnt sind. Wenn die Trefferpunkte eines Pirschers auf 0 fallen, stößt er ein schreckliches Heulen aus und löst sich auf. Das Beschwören dieser Pirscher verbraucht Energie, die das Wesen benötigt, um sich aus dem extradimensionalen Riss zu befreien. Es wird also nicht mehr als drei von ihnen erschaffen.

Aus dem Riss entkommen: Eine Kreatur kann sich nicht einfach aus dem extradimensionalen Raum der *Solitär-Scherbe* teleportieren. Dazu ist der Zauber *Ebenenwechsel* oder ähnliche Magie nötig.

Wenn Zorhanna ihr Zauberbuch erhält, kann sie es verwenden, um den Zauber *Ebenenwechsel* vorzubereiten. Dazu muss sie zuerst eine vierstündige Trance abschließen – ihre Form einer langen Rast. Wenn die Charaktere

mit Zorhanna entkommen, bevor die *Solitär-Scherbe* zersplittert, gibt sie zu, dass die *Solitär-Scherbe* zu gefährlich sei, um sie in der Paliset-Halle aufzubewahren. Sie tut alles, was in ihrer Macht steht, um sicherzustellen, dass die Charaktere sie mitnehmen. Sie schlägt zudem vor, dass die Charaktere die *Solitär-Scherbe* in einen *Nimmervollen Beutel* oder einen anderen Gegenstand stecken, der einen extradimensionalen Lagerraum enthält – für den Fall, dass sie explodiert.

Wenn Zorhanna und die Charaktere dem extradimensionalen Raum nicht selbst entkommen können, werden sie befreit, wenn die *Solitär-Scherbe* zersplittert (siehe „Die Solitär-Scherbe zersplittert“). Bis dahin müssen sie versuchen, dem psychischen Schaden zu widerstehen, das das Wesen aus dem Fernen Reich verursacht.

DER CRESTFALL-ZIRKEL

Die Vetteln des Crestfall-Zirkels haben viele Jahre darauf gewartet, sich die *Solitär-Scherbe* zurückzuholen. Bis jetzt wurden sie von schlechten Omen und vagen Weissagungen aufgehalten, aber nun ist der Moment endlich gekommen.

Mithilfe einer Tiefling-**Späherin** namens Mettle (siehe die Tabelle „Gala-Gäste“ weiter vorn im Abenteuer) war es den Vetteln möglich, die Gala auszuspähen. Die drei **Nachtvetteln** – deren Namen Myrrel Malum, Esadora Crane und Netheria Nachtblüte lauten – haben sich als drei Elf-Adelige aus dem Feywild verkleidet und kommen in einer der von Einhörnern gezogenen Kutschen der Familie Adulare in der Paliset-Halle an. Nachdem sie die Kutsche verlassen haben, zeigen die Vetteln den Winterwölfen, die draußen Wache halten, ihre gestohlene Einladungen. Dann schlendern sie in die Paliset-Halle und kichern freudig darüber, wie gut ihr Plan aufgeht.

DIE JAGD NACH DER SOLITÄR-SCHERBE

Wenn sich alle drei Mitglieder des Crestfall-Zirkels innerhalb von neun Metern voneinander befinden, erhalten sie den Vorteil des Merkmals „gemeinsames Zauberwirken“, wie im Textkasten „Vettelzirkel“ im *Monsterhandbuch* beschrieben. Eine der drei Vetteln nutzt dieses Merkmal, um den Zauber *Gegenstand aufspüren* zu wirken, um damit die *Solitär-Scherbe* zu finden. Wenn die Vetteln die *Solitär-Scherbe* im Besitz einer anderen Kreatur vorfinden, greifen die Vetteln diese Kreatur an. Wenn sich die Halskette mit der *Solitär-Scherbe* in Zorhannas Tresor teleportiert hat, verwenden die Vetteln „Form ändern“, um Zorhannas Gestalt anzunehmen und schlüpfen am Steingolem-Wächter vorbei. Eine der Vetteln wirkt dann *Kontakt zu anderen Ebenen* (Zeitaufwand: eine Minute), um die Kombination aus drei Buchstaben zu erfahren, die zum Öffnen des Tresors benötigt wird.

Wenn die Charaktere in der *Solitär-Scherbe* gefangen sind oder aus anderen Gründen den Crestfall-Zirkel nicht aufhalten können, stehlen die Vetteln die Halskette aus dem Tresor und wirken den Zauber *Ebenenwechsel*, um nach Loch Wynniss zu reisen, wo sie auf Mettle warten.

DIE VETTELN ZUR REDE STELLEN

Charaktere in der Paliset-Halle könnten dem Crestfall-Zirkel begegnen, während die Vetteln nach der Halskette mit der *Solitär-Scherbe* suchen. Die Vetteln sind bereit, einen Handel mit den Charakteren einzugehen, sofern der Zirkel die *Solitär-Scherbe* behalten kann. Gewiefte Charaktere könnten den Vetteln dabei helfen, in Zorhannas Tresor einzubrechen und die Vetteln dann verraten, um die *Solitär-Scherbe* für sich selbst zu beanspruchen. Ebenso kann jeder Charakter, der Mettles *Vettelaüge* an sich genommen hat, es gegen die *Solitär-Scherbe* eintauschen, da die Vetteln nicht erpicht auf die Folgen sind, die durch die Zerstörung ihres *Vettelauges* auftreten.

Wenn die Trefferpunkte einer Vettel auf höchstens 50 sinken, setzt sie *Ebenenwechsel* ein, um zu entkommen. Wenn zwei Mitglieder des Zirkels auf diese Art zur Flucht gezwungen werden, flieht das dritte ebenfalls.

DIE SOLITÄR-SCHERBE ZERSPLITTERT

Vor dem Ende des Abenteuers bricht das Wesen aus dem Fernen Reich endlich aus der *Solitär-Scherbe* aus, wodurch sie wie eine Walnuss aufbricht. Hier sind einige Vorschläge, wann dieses Ereignis auftreten könnte:

- 1W8 Stunden nach der Rückkehr der Charaktere zur materiellen Ebene mit der *Solitär-Scherbe* in ihrem Besitz
- Wenn die Charaktere im Bereich P20 mit dem Wesen aus dem Fernen Reich gefangen sind und keine Fluchtmöglichkeit haben
- Nachdem die Nachtvetteln die *Solitär-Scherbe* erhalten haben, aber bevor sie den Zauber *Ebenenwechsel* wirken können, um mit ihr zu entkommen

Das Zersplittern der *Solitär-Scherbe* ist für jeden hörbar, der sie bei sich trägt. In diesem Moment wird die *Solitär-Scherbe* zu einem fehlerhaften, nichtmagischen Diamanten im Wert von 500 GM. Alle darin enthaltenen Kreaturen und extradimensionale Energie werden auf einmal freigesetzt. Wenn Zorhanna am Leben ist, materialisiert sie sich an einer freien Stelle innerhalb von neun Metern von der Scherbe, ebenso wie alle Charaktere, die mit ihr darin gefangen waren. Das Wesen aus dem Fernen Reich ist nirgends zu sehen und seine Anwesenheit ist nicht länger spürbar.

Die von der Scherbe freigesetzte extradimensionale Energie hat die gleiche Wirkung wie die Eigenschaft Vergeltungsschlag eines *Stabs der Macht* und geht von der Scherbe selbst aus. Die Explosion erfolgt einen Wimpernschlag, bevor die in der Scherbe gefangene Kreaturen freigelassen werden, wodurch diese von der Wirkung verschont bleiben.

Wenn die Charaktere die heile Scherbe in den extradimensionalen Raum eines magischen Gegenstands wie einem *Nimmervollen Beutel* oder Fifels Rucksack platziert haben, beschränkt sich die Explosion auf den extradimensionalen Raum dieses Gegenstands und fügt dem Behälter keinen Schaden zu. Einen Wimpernschlag später erscheinen aus der Scherbe befreite Kreaturen an einer freien Stelle innerhalb von neun Metern von diesem Behälter, nicht im extradimensionalen Raum in der Nähe der Scherbe.

ABSCHLUSS

Nachdem die *Solitär-Scherbe* zersplittert ist, können die Charaktere – sofern sie überleben – Bilanz über ihre Erfolge und Misserfolge ziehen.

MITTWINTERWUNDER

Wenn Zorhanna und Eliphas wieder vereint wurden und die Charaktere ihr Bestes gegeben haben, um die Paliset-Halle und ihre Gäste zu beschützen, sorgt Eliphas dafür, dass die Charaktere ihre versprochene Belohnung erhalten. Wenn sie sich bereits an den in der Kunstgalerie ausgestellten magischen Gegenständen bedient haben (Bereich P6), betrachtet Eliphas ihre Belohnung als ausgezahlt.

Wenn mindestens ein Charakter gestorben ist, aber Zorhanna überlebt hat, trifft sie eine Vereinbarung mit der Sommerkönigin, einer mächtigen Erzfee, um die Charaktere ohne Kosten für die Abenteurergruppe wiederzubeleben. Voraussetzung ist, dass die Charaktere ihres Wissens nach keine abscheulichen Taten begangen haben. Wenn Zorhanna umgekommen ist, aber Eliphas überlebt hat, fordert er einige Gefallen ein, um Charaktere wiederbeleben zu lassen.

ZURÜCK IN LOCH WYNNIS

Wenn die Charaktere nach Loch Wynniss zurückkehren, werden sie von Feifel begrüßt, der sie nach ihrem Besuch im Feywild fragt. Wenn sie *Hewards praktischen Rucksack* ausleihen müssen, um die *Solitär-Scherbe* sicher aufzubewahren und zu transportieren, leert er ihn aus und übergibt ihn ihnen.

FÜR DEN GOLDENEN TRESOR

Wenn die Charaktere für den Goldenen Tresor arbeiten, belohnt sie die Organisation nur, wenn Eliphas und Zorhanna überlebt haben, in der Paliset-Halle keine Unschuldigen ums Leben gekommen sind und die *Solitär-Scherbe* nicht in den Klauen des Crestfall-Zirkels gelandet ist. Ein Agent des Goldenen Tresors überbringt den Charakteren am nächsten Tag einen seltenen magischen Gegenstand ihrer Wahl als Belohnung (sofern du ihrer Wahl zustimmst).

ES KAM AUS DEM FERNEN REICH

Du entscheidest, was mit dem Wesen aus dem Fernen Reich geschieht. Als Wesen aus reinen Gedanken verdirbt es möglicherweise Kreaturen in seiner Nähe und verwandelt sie in schreckliche Aberrationen oder treue Kultisten des Fernen Reichs. Im Gegenzug könnte es Trost im Körper einer Kreatur finden, die mächtig genug ist, um als sein neuer Wirt zu dienen.

GEHEIMNISSE DER SOLITÄR-SCHERBE

Vor langer Zeit warf jemand einen *Nimmervollen Beutel* voller Juwelen in ein *Tragbares Loch*, wodurch ein explosives Portal zur Astralebene entstand. Ein Diamant im Wert von 5.000 GM im Beutel absorbierte einen Teil der unbeständigen Energie und wurde zur *Solitär-Scherbe* aus diesem Abenteuer.

Dasselbe Wesen aus dem Fernen Reich, das sich in den extradimensionalen Riss der *Solitär-Scherbe* geschlichen hat, hat sich auch auf den Edelstein eingestimmt. Das Wesen kann mit der Scherbe nichts anderes als das tun, was es bereits Zorhanna Adulare angetan hat (wie in diesem Abenteuer beschrieben). Wenn das Wesen aus dem Riss entkommt, zersplittert der Edelstein und wird nichtmagisch.

Obwohl die Charaktere nie die Chance bekommen, die Macht von Zorhannas *Solitär-Scherbe* einzusetzen, gibt es überall im Multiversum ähnliche Gegenstände, die nur darauf warten, gefunden zu werden.

SOLITÄR-SCHERBE

Wundersamer Gegenstand, legendär (erfordert Einstimmung)

Dieser Edelstein enthält einen instabilen extradimensionalen Riss. Seine Facetten sind von schillernden Adern durchzogen, die sich scheinbar von selbst bewegen. Es existieren bekanntermaßen fünf Arten von *Solitär-Scherben*. Bei jeder handelt es sich um eine andere Art von Edelstein, wie in der Tabelle „Arten von Solitär-Scherben“ beschrieben.

Rissschritt: Während du die *Solitär-Scherbe* hältst, kannst du dich als Bonusaktion mit sämtlicher Ausrüstung an eine freie Stelle im Abstand von bis zu neun Metern von dir teleportieren, die du sehen kannst.

Wenn du diese Eigenschaft verwendest, kannst du die instabile Macht des extradimensionalen Risses der Scherbe anzapfen, um die Teleportationsreichweite um bis zu neun Meter zu erweitern. Wenn du dich mit Rissschritt jedoch mehr als neun Meter weit teleportierst, musst du einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder du erleidest direkt nach dem Teleportieren 3W10 Energieschaden.

Zauberwirken: Die Scherbe hat drei Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W6 verbrauchte Ladungen zurück. Die Tabelle „Arten von Solitär-Scherben“ listet die Zauber auf, die alle *Solitär-Scherben* gemeinsam haben, sowie die Zauber, die für jede Art von Scherbe spezifisch sind. Du kannst als Aktion einen der Zauber der Scherbe wirken, indem du die benötigten Ladungen aufwendest. Es werden keine Materialkomponenten benötigt (Zauberrettungswurf-SG 16).

ARTEN VON SOLITÄR-SCHERBEN

Solitär-Scherbe	Zauber
Alle	<i>Spiegelbilder</i> (1 Ladung), <i>Verbannung</i> (3 Ladungen, das Ziel wird für die Dauer des Zaubers in den extradimensionalen Raum der Scherbe verbannt)
Diamant	<i>Eissturm</i> (3 Ladungen), <i>Simulakrum</i> (6 Ladungen, der durch den Zauber erzeugte Doppelgänger hat die gleiche Anzahl an Trefferpunkten wie die imitierte Kreatur)



ZORHANNAS DIAMANTENE
SOLITÄR-SCHERBE HÄNGT
AN EINER PLATINHALSKETTE.

Solitär-Scherbe	Zauber
Hyazinth	<i>Feuerball</i> (2 Ladungen), <i>Feuersturm</i> (6 Ladungen)
Regenbogenperle	<i>Regenbogenspiel</i> (6 Ladungen), <i>Wasser atmen</i> (2 Ladungen)
Rubin	<i>Fliegen</i> (2 Ladungen), <i>Teleportieren</i> (6 Ladungen)
Schwarzer Saphir	<i>Finger des Todes</i> (6 Ladungen), <i>Plage</i> (3 Ladungen)



DIE FESTUNG EINES IFRITI ENTHÄLT
DAS BUCH DER BÖSEN DUNKELHEIT.
VIEL GLÜCK DABEI, DIESE BURG ZU STÜRMEN

FEUER UND FINSTERNIS



VIELE JAHRHUNDERTE LANG SCHICKTE EIN mächtiger Ifriti namens Vrakir seine Armeen gegen zahlreiche Feinde aus und verbrannte unzählige Städte zu Asche. Jetzt hat der Tyrann ein unvorstellbar böses Artefakt gefunden: das *Buch der bösen Dunkelheit*.

Bei diesem Raubzug müssen die Helden die Schwefelbastion infiltrieren, die Gefängnisfestung, in der Vrakir das *Buch der bösen Dunkelheit* weggesperrt hat, und mit dem Schatz des Ifriti entkommen. Die Kontaktperson der Charaktere ist ein Arcanalothe namens Nebukath. Dieser doppelzüngige Verwalter der Festung begehrt das Buch heimlich und plant, die Helden zu verraten, sobald die Gruppe seiner habhaft geworden ist.

HINTERGRUND DES ABENTEUERS

Vrakir erhielt das *Buch der bösen Dunkelheit* aus Versehen. Der Ifriti wusste, dass der Hort des roten Drachen Drendarylix nur wenige Tagesritte von der Schwefelbastion, einer von Vrakirs Festungen, entfernt lag. Im Laufe der Jahre versuchten viele Abenteurer, die böse Kreatur zu erlegen, die seit Jahrzehnten Dörfer in der Nähe angegriffen und geplündert hatte. Eines Tages erreichte Vrakir die Nachricht, dass Drendarylix erlegt wurde, aber dass die Bezwiner des Drachen ebenfalls im Kampf gefallen waren. Vrakir dachte, der Hort wäre leicht zu plündern, und machte sich mit einem Kontingent von Kriegern auf den Weg zu seinen Reichtümern.

Bei seiner Ankunft erfuhr Vrakir jedoch die Wahrheit: die Abenteurer, die Drendarylix vermeintlich getötet hatten, waren Kultisten, die die böse Bestie anbeteten. Schlimmer noch: Der Kult führte ein Ritual durch, um Drendarylix in einen Drakolich zu verwandeln.

Vrakir missfiel die Vorstellung eines Drakolichs vor seiner Haustür und er tötete die Kultisten, bevor sie das Ritual vollenden konnten. Dabei wurde Drendarylix vernichtet. Erst als sich der Staub legte, erfuhr der Ifriti, was den Kultisten ihre Macht verliehen hatte: das *Buch der bösen Dunkelheit*. Vrakir nahm das Artefakt kurzerhand an sich und brachte es zur Schwefelbastion, um zu planen, wie er es am Besten für seine üblen Machenschaften nutzen konnte.

IDEEN UND BELOHNUNGEN

Wenn du den Goldenen Tresor nicht als Schutzherrn verwendest (siehe Abschnitt „Den Goldenen Tresor verwenden“), kannst du stattdessen eine der folgenden Ideen verwenden, um die Charaktere ins Abenteuer zu bringen.

HEIMATNAH

Vrakir plant, die Heimat der Charaktere zu erobern. Die tapferen Verteidiger der Region haben die ersten Angriffe seiner Armee abgewehrt. Sie haben jedoch kaum eine Chance, sobald Vrakir die finstere Macht des *Buchs der bösen Dunkelheit* entfesselt.

Syr Isbeth, die menschliche Anführerin der Verteidiger, erhielt ein Schreiben des Arcanalothen Nebukath, in dem der dieser Sympathie für ihre Sache bekundete und Informationen über den Standort des Buchs lieferte. Syr Isbeth weiß nicht, ob sie Nebukath vertrauen kann. Das Buch zu stehlen würde jedoch Vrakirs Kriegseinsatz zunichte machen – die Gelegenheit muss ergriffen werden. Sie bittet die Charaktere, diese gefährliche Mission auf sich zu nehmen, und verspricht ihnen die Besitzurkunde einer örtlichen Festung, zusammen mit ihrem Gefolge von fünf **Rittern** und hundert **Wachen**, wenn sie ihr das Buch oder einen Beweis seiner Vernichtung bringen.

AN KURZER LEINE

Die Nehmer – eine Fraktion in Sigil – haben Interessen im gesamten Multiversum, und viele davon wurden durch Vrakirs Feldzüge gestört. Die Nehmer haben entschieden, dass es an der Zeit ist, Vrakirs Macht zu schwächen. Sie haben den opportunistischen Arcanalothe Nebukath kontaktiert, um Informationen darüber zu erhalten, wie man den Ifriti seiner größten Waffe berauben kann.

Farn Bindelbrot, ein Gnom-Agent der Nehmer, sieht in den Charakteren eine Gruppe, die über die nötigen Fähigkeiten für eine derart schwierige Aufgabe verfügt. Wenn die Charaktere das *Buch der bösen Dunkelheit* Farn überbringen, belohnt er sie mit einem *Amulett der Ebenen*. Farn verspricht, dass die Nehmer das Buch anschließend sicher verwahren werden.

ERLÖSUNG

Eine Halbbling-Hexenmeisterin namens Remi Dämmerwetter schwor ihrem Pakt ab und widmete sich dem Dienst eines heiligen Ordens – möglicherweise einem, der Verbindungen zu einem Kleriker oder Paladin in der Abenteurergruppe hat. Als letzte Glaubensprobe, wurde Remi beauftragt, ihre Verbindung zu ihrem ehemaligen Schutzherrn, dem Arcanalothen Nebukath, zu nutzen, um das *Buch der bösen Dunkelheit* im Namen des heiligen Ordens zu erhalten und zu zerstören.

Remi hat die benötigten Informationen von Nebukath erhalten, das Buch zu stehlen übersteigt jedoch ihre Fähigkeiten. Sie heuert die Charaktere an, um diese Mission für den Orden auszuführen. Remi bietet keine Belohnung an, aber falls die Charaktere dem Orden das Buch oder einen Beweis seiner Vernichtung vorlegen, erhält jeder Charakter einen Segen seiner Wahl, entweder von den von ihm verehrten Göttern oder von einem Gott von Remis heiligem Orden: einen *Segen der Gesundheit*, einen *Segen des Schutzes* oder einen *Segen des Verständnisses*, die alle im *Spilleiterhandbuch* beschrieben werden.

DEN GOLDENEN TRESOR VERWENDEN

Fungiert der Goldene Tresor als Schutzherr, so wird den Charakteren ein goldener Schlüssel auf eine Weise deiner Wahl zugestellt. Sie erhalten zudem eine von Hand gezeichnete Karte der Schwefelbastion (siehe Karte 13.1).

Wenn die Charaktere diesen Schlüssel verwenden, um ihre Spieluhr zu öffnen, springt der Deckel auf und eine beruhigende Stimme sagt Folgendes:

„Seid begrüßt, Agenten. Der Goldene Tresor hat erfahren, dass ein Ifriti namens Vrakir das Buch der bösen Dunkelheit besitzt. Ihr müsst dieses böse Artefakt stehlen, damit wir es zerstören können. Für diese Mission, sofern Ihr sie übernehmen wollt, müsst Ihr die Schwefelbastion infiltrieren, wo das Buch aufbewahrt wird.

Wir haben von einem unserer Informanten in der Schwefelbastion, einem Arcanalothen namens Nebukath, eine Karte der Festung erhalten. Nebukath ist bereit, weitere Hilfe zu leisten, aber wir vermuten, dass der Arcanalothe eigene Motive hat, um das Buch zu erwerben, also seid auf der Hut!

Nebukath ist sich nicht sicher, wie lange Vrakir das Buch in der Festung aufbewahren will. Zeit ist also von entscheidender Bedeutung. Viel Glück, Agenten.“

Wenn die Spieluhr geschlossen wird, verschwindet der goldene Schlüssel.

DEN RAUBZUG PLANEN

Sobald die Charaktere bereit sind, mit der Planung des Raubzugs zu beginnen, zeige ihnen die Spielerkarte 13.1. Die Charaktere erhalten die Karte über die Person, die sie mit dieser Mission beauftragt. Auf der Rückseite der Karte befindet sich folgende Notiz in Gemeinsprache:

Dies ist die detaillierteste Karte, die ich finden konnte. Der Standort des Buches ist mit einem X gekennzeichnet. Bitte beeilt Euch, da Vrakir es jederzeit verlegen könnte. Ich fürchte das Chaos und die Zerstörung, die er entfesseln wird, sobald er die gesamte Macht des Buchs nutzt. –N.

Die folgenden Abschnitte enthalten Informationen, die den Charakteren bei der Ausarbeitung ihres Plans helfen können. Du kannst sie den Spielern direkt zur Verfügung stellen, sie durch Gespräche mit dem Schutzherrn der Abenteurergruppe präsentieren oder es Charakteren ermöglichen, ihre Fähigkeiten zu nutzen, um Informationen zu sammeln.

BEWOHNER DER SCHWEFELBASTION

Hier ist eine Zusammenfassung der Bewohner der Schwefelbastion:

Ifriti: Vrakir verbringt die meiste Zeit auf der Elementarebene des Feuers und besucht die Schwefelbastion nur gelegentlich. In seiner Abwesenheit steht die Bastion unter dem Kommando eines Ifriti namens Jarazoun.

Nebukath der Arcanalothe: Die Karte der Charaktere wurde von einem Arcanalothen namens Nebukath bereitgestellt. Der Arcanalothe fungiert als Verwalter der Schwefelbastion und will Vrakirs Autorität untergraben. Wenn die Charaktere Nebukath in der Bastion aufsuchen, wird der Arcanalothe ihnen vielleicht helfen.

Verschiedene Verteidiger: Die Bastion wird von Erinnyen-Teufeln (deren Wahrer Blick es ihnen ermöglicht, die meisten Arten magischer Tarnung zu durchschauen), Duergar und Salamandern verteidigt – sowie von einem jungen roten Drachen namens Kalimrax und einem Betrachter, der als Auge des Ifriti bekannt ist.

AN DER SCHWEFELBASTION

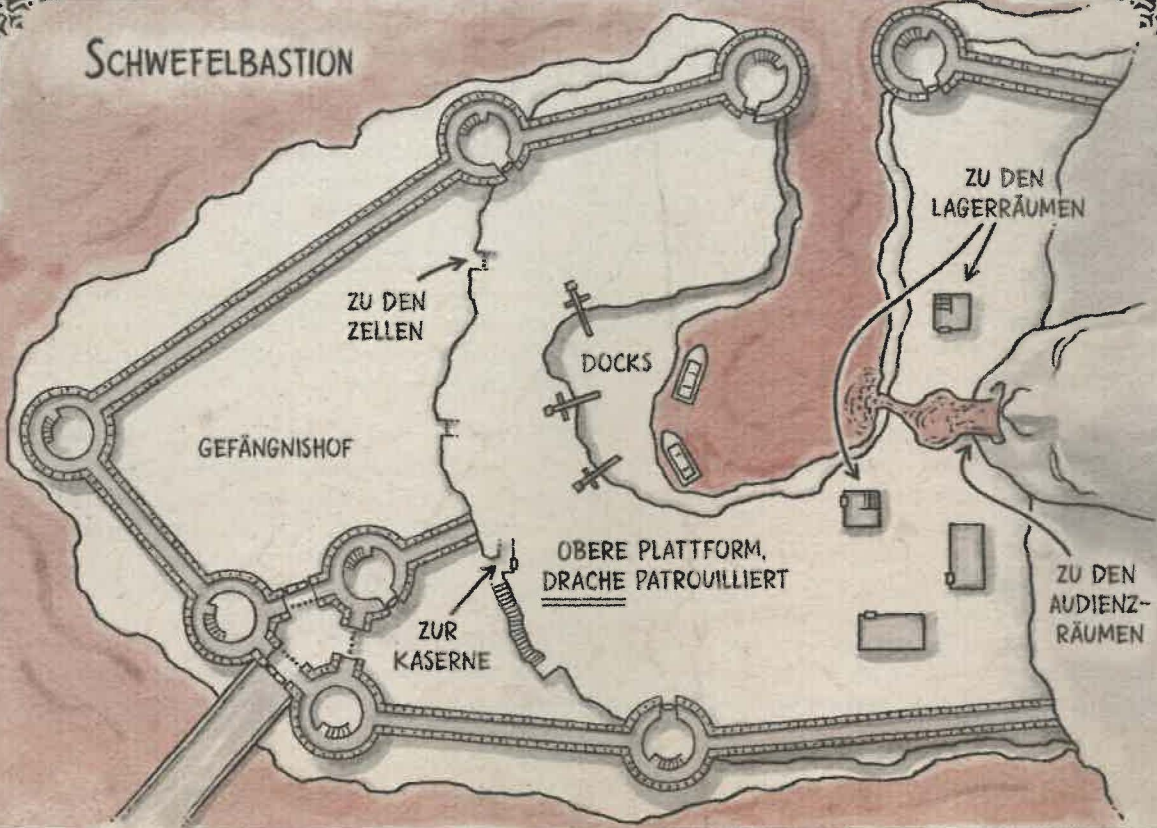
ANKOMMEN

Es gibt unter anderem folgende Wege, sich der Festung zu nähern:

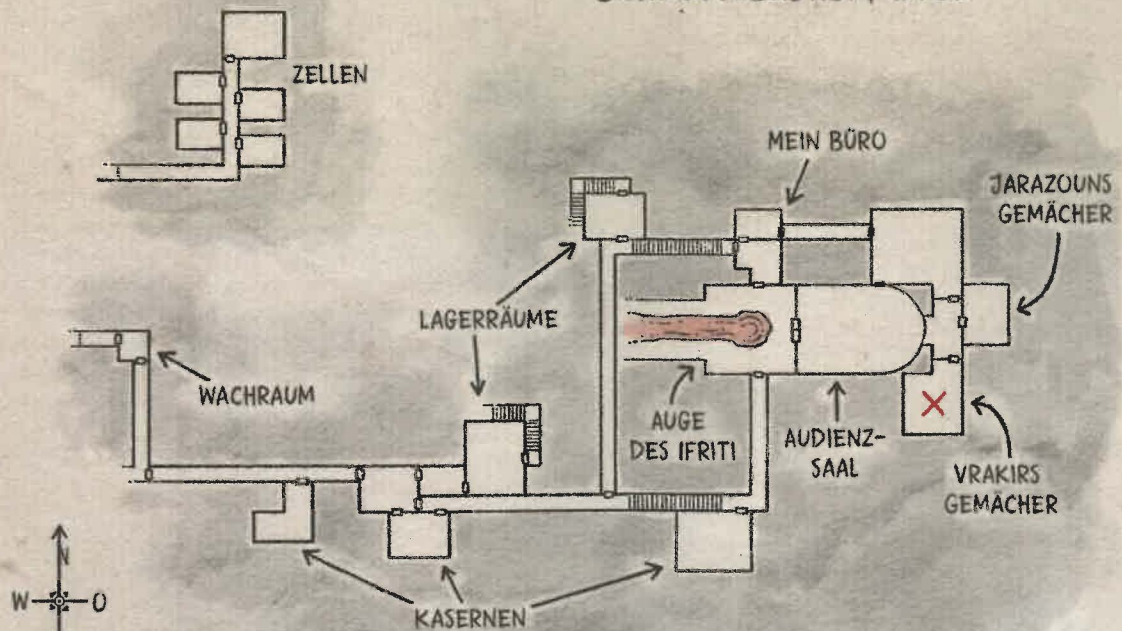
Über vulkanisches Terrain: Die Bastion wurde in einer Felswand am Fuße eines Vulkans errichtet. Lava ergießt sich an den Hängen des Vulkans zu beiden Seiten der Bastion und bildet einen geschmolzenen Fluss, der um die Festung fließt.

Haupteingang: Eine Steinbrücke überspannt den Lavafluss und führt zum Haupteingang der Bastion. Die Brücke wird hauptsächlich von Vrakirs Truppen genutzt, die oft mit Gefangenen zurückkehren. Manchmal nähern sich Besucher, die mit Jarazoun Geschäfte abwickeln, auf diesem Weg.

SCHWEFELBASTION



SCHWEFELBASTION, INNEN



Der Hafen: Etwa einen Kilometer den Lavafluss hinunter betreibt eine chaotisch neutrale Cambion namens Klax ein Handelsdepot, das Vorräte zur Schwefelbastion liefert. Die feuerresistenten Boote von Klax legen alle zehn Tage am Lavahafen der Bastion an. Die Besatzung schläft in Gästequartieren in der Bastion, bevor sie am nächsten Tag abreist. (Wenn sich die Charaktere auf ihre Mission begeben, während sich die Händler von Klax in der Bastion befinden, ist die Cambion im Bereich S6.)

ZUSÄTZLICHE ÜBERLEGUNGEN

Hier sind ein paar zusätzliche Überlegungen für Charaktere bei der Planung ihres Raubzugs:

Schutz gegen Feuer: Viele Kreaturen und Gefahren in der Bastion verursachen Feuerschaden.

Die Ankunft planen: Die Charaktere können ihre Ankunft so planen, dass sie mit der Ankunft einer Gefangenenes-korte oder einer Versorgungslieferung zusammenfällt. Ihre Ankunft abhängig von Vrakirs Anwesenheit oder Abwesenheit zu planen ist schwieriger, da der Ifriti den Zauber *Ebenenwechsel* nutzt, um zur Festung zu reisen. Dazu müssen die Charaktere möglicherweise zuerst die Aktivitäten der Bastion ausspähen.

Konfrontation vermeiden: Vrakir ist ein mächtiger Gegner. Es wäre besser, wenn die Charaktere eine Konfrontation mit ihm vermeiden, zumindest bis sich das *Buch der bösen Dunkelheit* nicht mehr in seiner Reichweite befindet.

DIE SCHWEFELBASTION

Die Schwefelbastion ist einer von Vrakirs abgelegenen militärischen Außenposten auf der materiellen Ebene. Das Abenteuer geht davon aus, dass die Bastion entlang eines aktiven Vulkans inmitten einer riesigen Lavaebene gebaut wurde. Du kannst die Bastion jedoch in einer beliebigen feurigen Region in deiner Kampagnenwelt unterbringen.

Die Schwefelbastion wird an drei Seiten von einem Lavafluss begrenzt. Am Ostende der Bastion befindet sich ein felsiger Vulkanhang. Die Innenbereiche der Bastion wurden in den Vulkan gemeißelt. Der gemeißelte Haupteingang ähnelt dem riesigen Gesicht eines Ifriti, dessen offener Mund Lava in den darunter liegenden Hafen spuckt.

ALLGEMEINE MERKMALE

Die folgenden Merkmale gelten allgemein in der Schwefelbastion.

AUSSENWÄNDE

Die sechs Meter dicken Fassaden der Bastion sind mit Basaltblöcken verkleidet und mit Schuttmaterial gefüllt. Die Wände auf der unteren Ebene der Bastion (angrenzend an die Bereiche S4 und S5) sind zwölf Meter hoch. Die auf der oberen Ebene der Bastion (angrenzend an den Bereich S6) sind sechs Meter hoch. Zinnen ragen weitere ein bis drei Meter nach oben. Um eine Mauer ohne Magie oder Kletterausrüstung zu erklimmen, wird ein erfolgreicher SG-20-Stärkewurf (Athletik) benötigt.

DECKEN

Die Decken im Innenbereich sind 4,5 Meter hoch. Nur in den Bereichen S22 und S25-S29 sind die Decken neun Meter hoch.

ERLEUCHTUNG

Selbst in sternenlosen Nächten taucht Lava den Außenbereich der Bastion in dämmriges Licht. Die meisten Innenbereiche der Bastion werden von Feuerschalen mit glühenden Kohlen schwach beleuchtet. Ausnahmen sind im Text angegeben.

EXTREME HITZE

Kreaturen, die mindestens eine Stunde in der Bastion verbringen oder auf dem Lavafluss reisen, sind den Effekten extremer Hitze ausgesetzt, wie im *Spielleiterhandbuch* beschrieben.

LAVA

Die Lava um die Bastion herum und im Hafen ist drei Meter tief. Der Lavastrom, der aus dem Bereich S22 strömt, ist 60 Zentimeter Meter tief. Eine Kreatur, die die Lava in einem Zug erstmals betritt oder den Zug darin beginnt, erleidet 55 (10W10) Feuerschaden.

TÜREN

Alle Außentüren bestehen aus massivem Eisen und sind von innen verriegelt. Ein Charakter kann als Aktion eine verriegelte Tür mit einem erfolgreichen SG-25-Stärkewurf (Athletik) aufbrechen.

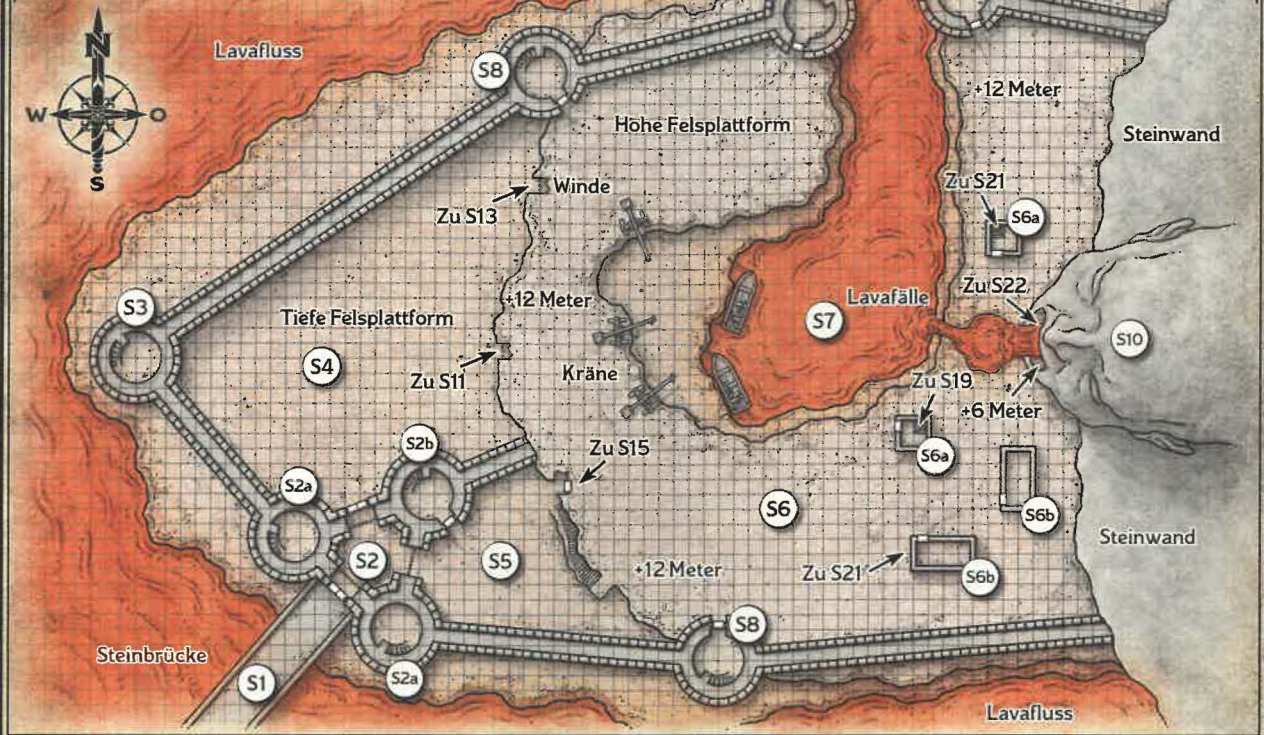
Türen im Innenbereich bestehen aus Eisen und sind unverschlossen, es sei denn, im Text steht etwas anderes.

Geheimtüren: Jede Geheimtür in der Festung wird durch eine winzige Druckplatte geöffnet, die in der Nähe im Boden versteckt ist. Ein Charakter kann als Aktion die Wand nach Geheimtüren untersuchen und einen SG-15-Weisheitswurf (Wahrnehmung) ausführen. Bei einem Erfolg findet der Charakter die Geheimtür und die Druckplatte, mit der sie geöffnet werden kann.

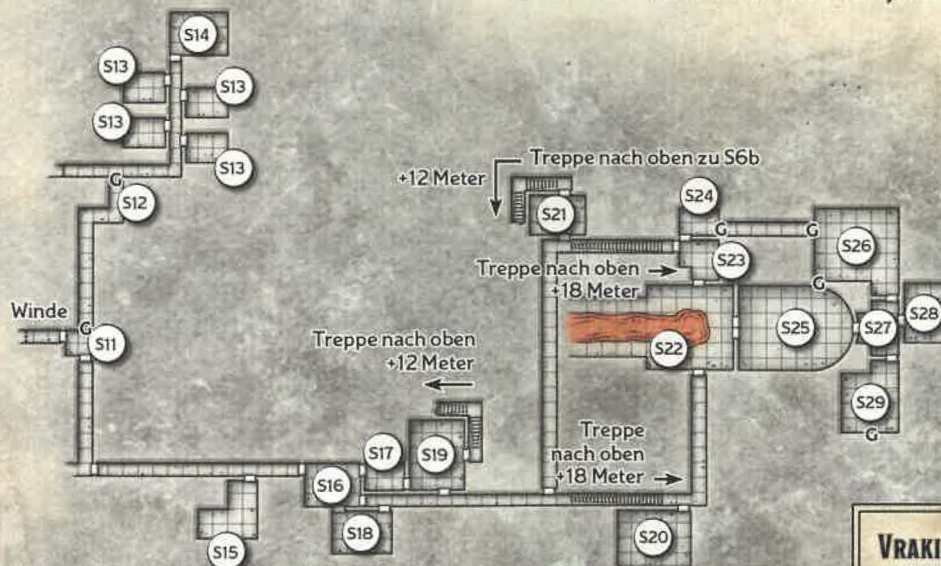
TÜRME

Die Turmwände sind 4,5 Meter dick und bestehen aus Basalt. Sie sind mit Schießscharten übersät. Die Türme auf der unteren Ebene der Bastion (Bereiche S2a, S2b und S3) sind 18 Meter hoch. Die auf der oberen Ebene der Bastion (Bereiche S8 und S9) sind 24 Meter hoch. In den Türmen befindet sich alle sechs Meter eine Zwischenebene mit Steintreppen entlang der Innenwände, die von einer Ebene zur nächsten führen. Die auf der Karte gezeigten Turmtüren ermöglichen Zugang vom Erdgeschoss aus. Alle Türme haben zudem Türen, die sich zu den Laufwegen der angrenzenden Fassaden öffnen, sowie Falltüren, die sich zu den Dächern der Türme öffnen.

SCHWEFELBASTION

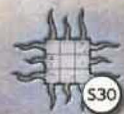


SCHWEFELBASTION, INNEN



1 Quadrat = 3 Meter

VRAKIRS HALBEBENE



Astrale Leere

BEWOHNER

Die Erinnyen, Duergar und Salamander, die die Bastion verteidigen, sind in ihrer Loyalität Vrakir gegenüber vereint, ansonsten hasst jede Gruppe die andere. Die Verteidiger helfen nur ungern Mitgliedern außerhalb ihrer eigenen Gruppe oder suchen deren Hilfe.

Sämtliche Kämpfe oder verdächtige Aktivitäten in der Bastion werden dem **Ifriti** Jarazoun gemeldet, der die Verteidiger in höchste Alarmbereitschaft versetzt. Selbst wenn sich Vrakir in der Bastion befindet, erstatten die Verteidiger zuerst Jarazoun Bericht, damit er sich selbst um Probleme kümmern kann, anstatt Vrakirs Zorn zu riskieren. Während sie sich in Alarmbereitschaft befinden, können die Bewohner der Bastion nicht überrascht werden. Jarazoun kümmert sich persönlich um weitere Störungen und erscheint eine Minute später mit zwei **Salamandern** aus dem Bereich S20. Nach 24 Stunden ohne Zwischenfälle endet die Alarmbereitschaft.

BESUCHER

Die Händler von Klax sowie Vrakir selbst sind Besucher, keine Bewohner. Du kannst bestimmen, ob Vrakir und die Händler anwesend sind, indem du mit einem W10 und einem W20 würfelst. Wenn du mit dem W10 eine 1 oder 2 würfelst, ist Vrakir anwesend. Wenn du mit dem W20 eine 1 oder 2 würfelst, sind Klax und ihre Mannschaft anwesend.

Alternativ kannst du entscheiden, ob Vrakir anwesend ist, je nachdem, wie herausfordernd der Raubzug sein soll. Der Ifriti hat seinen eigenen Zeitplan und nicht einmal seine vertrautesten Diener wissen, wann oder wo er das nächste Mal auftauchen wird.

BEREICHE DER SCHWEFELBASTION

Folgende Orte sind auf Karte 13.2 vermerkt:

S1: BRÜCKE

Eine breite Steinbrücke überspannt den feurigen Fluss. Ihre Bögen werden grell von unten beleuchtet. Ein Meter hohe Barrieren säumen die Ränder des Damms und leiten Reisende zum Torhaus von Vrakirs imposanter Festung.

Die Brücke überspannt den Lavafluss an seiner schmalsten Stelle. Sie ist 90 Meter lang und erhebt sich neun Meter über der Oberfläche des Flusses. Die Pfeiler der Brücke bestehen aus schweren Basaltblöcken und sind mit Eisen überzogen.

S2: TORHAUS

Zwei mächtige Türme aus schwarzem Stein flankieren das Eisentor der Festung. Ein dritter Turm ragt dahinter auf. Feurige orangefarbene Banner hängen von den Brüstungen der Türme und kräuseln sich in den Hitzeschwaden, die aus dem Lavafluss aufsteigen.

Die Banner sind sechs Meter lang und mit Vrakirs Symbol – einer Krone, die die Äste eines in Flammen gehüllten Baumes umgibt – sowie seinem Motto geschmückt: *atka ignari* („Alles wird brennen“ in Ignal).

Zwei **Erinnyen** sind auf den Dächern der Türme stationiert, die der Brücke am nächsten liegen. Wenn sich die Charaktere dem Torhaus nähern und einen triftigen Grund für ihre Anwesenheit nennen, öffnen die Erinnyen den Weg (siehe „Türen“ und „Fallgitter“ weiter unten), eskortieren die Charaktere in den Bereich S10 und kündigen ihre Anwesenheit den Salamandern im Bereich S22 an, bevor sie zu ihren Posten zurückkehren.

Wenn sich die Bastion in Alarmbereitschaft befindet, bezieht eine dritte **Erinnye** aus dem Bereich S15 Stellung im hinteren Turm des Torhauses.

Türen: Die Eingänge aus den Bereichen S1 und S4 sind jeweils durch eine sechs Meter hohe, eiserne Doppeltür geschützt. Die Türen werden von ineinandergreifenden Eisenstangen verschlossen, die vom Erdgeschoss der angrenzenden Türme aus nach oben oder unten gehebelt werden können.

Um die Stangen aus dem zentralen Hof im Bereich S2 anzuheben wird ein erfolgreicher SG-15-Stärkewurf (Athletik) benötigt. Zum Aufbrechen der Tore aus den Bereichen S1 oder S4 wird ein erfolgreicher SG-25-Stärkewurf (Athletik) benötigt. Jede höchstens mittelgroße Kreatur, die versucht, eine dieser Türen gewaltsam zu öffnen, ist bei ihrem Attributswurf im Nachteil.

Fallgitter: Die Fallgitter des Torhauses sind so groß, dass zum Öffnen jeweils zwei Winden erforderlich sind. Jeweils eine befindet sich im ersten Stock jedes angrenzenden Turms und beide Winden müssen gleichzeitig bedient werden. Für jede Winde werden drei Aktionen benötigt, um ein Fallgitter zu heben, oder eine Aktion, um es zu senken.

Als Aktion kann eine Kreatur versuchen, ein Fallgitter über ihren Kopf zu heben. Dies gelingt mit einem erfolgreichen SG-25-Stärkewurf (Athletik). Jede höchstens mittelgroße Kreatur, die dies versucht, ist bei diesem Attributswurf im Nachteil.

S3: GEFÄNGNISTURM

Ein ehrfurchtgebietender Turm wacht über den darunter liegenden Hof. Seine gezackte Brüstung hebt sich schwarz vom rötlichen Schein des Himmels ab.

Die hier stationierte **Erinnye** hat ein *Fesselseil*, mit dem sie Gefangene umstrickt, die eine Flucht versuchen.

Gruk-Gruk: Auf den Boden des untersten Stockwerks des Turms wurde achtlos eine Stoffpuppe in der Größe eines Halblings geworfen: Gruk-Gruk. Ihr Kopf ist der Schädel eines Goblins. Die Stoffpuppe gehört Yug, dem Oger im Bereich S14. Die Erinnyen haben die Puppe aus Grausamkeit gestohlen.

S4: GEFÄNGNISHOF

Riesige, grobe Basaltblöcke liegen in der Mitte dieses geräumigen Hofes. Zehn bewaffnete Duergar beaufsichtigen zahlreiche hagere Gefangene. Die Gefangenen zerlegen die Basaltblöcke mit Meißeln und Hämmern in kleinere Steinblöcke, die dann um den Hof herum gestapelt werden. Die Ostwand des Hofes ist eine natürliche Steinklippe mit zwei in die Felswand gehauenen Eingängen, die mit schweren eisernen Fallgittern gesichert sind.

80 Gefangene (**Gemeine**) arbeiten hier unter den wachsamen Augen von zehn **Duergar**.

Die Duergar beachten Besucher kaum, von denen sie glauben, dass sie legitime Geschäfte in der Bastion betreiben. Außer auf den Befehl eines der Ifriti erlauben sie jedoch niemandem, mit den Gefangenen zu reden. Beim ersten unerlaubten Kontakt mit einem Gefangenen sprechen die Duergar eine strenge Warnung aus. Beim zweiten Mal werden sie feindlich gesinnt und versuchen, den Übeltäter zu überwältigen und festzunehmen.

Die meisten Gefangenen haben zu viel Angst, um mit Besuchern zu sprechen. Eine Gefangene namens Chance (chaotisch gut, Tiefling-**Gladiatorin**) versucht jedoch, die Aufmerksamkeit der Charaktere zu erregen und sieht die Abenteurergruppe als perfekte Gelegenheit zur Flucht. Wenn die Charaktere ihr Waffen, Seil und einen Enterhaken zukommen lassen, erklärt sich Chance bereit, einen Gefängnisauflauf anzuzetteln (siehe „Gefängnisauflauf“ unten).

Fallgitter: Die Passagen ins Innere der Bastion sind durch Fallgitter versperrt. Die Winde zum Öffnen des nördlichen Fallgitters ist vom Hof aus zugänglich. Die Winde zum Öffnen des südlichen Fallgitters befindet sich in der Passage, die zum Bereich S11 führt. Beim Benutzen der Winde werden drei Aktionen benötigt, um ein Fallgitter zu heben, oder eine Aktion, um es zu senken. Als Aktion kann eine Kreatur versuchen, ein Fallgitter über ihren Kopf zu heben. Dies gelingt mit einem erfolgreichen SG-20-Stärkewurf (Athletik).

Gefängnisauflauf: Wenn Chance oder die Charaktere einen Gefängnisauflauf anzetteln, eilen alle Duergar aus den Bereichen S11 und S18 zum Bereich S4, um ihn zu unterdrücken. Die Erinnyen in den Bereichen S2, S3 und S8 sehen amüsiert zu, mischen sich jedoch nicht ein. Wenn die Charaktere nicht anwesend sind, überwältigen die Duergar die randalierenden Gefangenen in zehn Minuten.

Wenn die Charaktere zum Gefängnishof zurückkehren, nachdem sie das *Buch der bösen Dunkelheit* erhalten haben, randalieren die Gefangenen erneut und überwältigen ihre Wachen.

S5: INNENHOF

Dieser leere Hof wird im Osten von einer felsigen Klippe gesäumt. Eine in die Felswand gehauene Treppe führt nach oben. Am Fuß der Treppe ist eine Tür in den Stein eingelassen.

Hinter der Tür am Fuß der Treppe befindet sich ein langer Tunnel, der zu den Bereichen S11 und S15–19 führt.



GRUK-GRUK.

S6: OBERER HOF

Der große, hufeisenförmige obere Hof umgibt den Hafen in seiner Mitte. Robuste Holzkräne im Westen überblicken den darunter liegenden Kai. Auf der Ostseite stehen kleine Nebengebäude. Im Osten des Hofes erhebt sich der aschebedeckte Hang des Vulkans mit einem riesigen Ifriti-Gesicht, das aus dem Stein gemeißelt wurde und Lava aus dem Mund spuckt.

Im oberen Hof patrouilliert ein **junger roter Drache** namens Kalimrax. Der Drache bewacht die Festung vor Luftangriffen, die jedoch selten sind. Kalimrax schlendert die meiste Zeit im Hafen herum und droht müßig damit, alle dort arbeitenden Hafenarbeiter zu verschlingen.

Kalimrax findet ihre Aufgabe unglaublich langweilig und hofft, dass die gelegentlichen Besucher der Bastion für Abwechslung sorgen. Der Drache befragt Neuankömmlinge in der Hoffnung, etwas Aufregenderes als die immergleichen Eroberungsgeschichten von Vrakirs Armeen zu hören. Ein Charakter, der einen SG-15-Charismawurf (Auftreten) besteht, kann die Aufmerksamkeit von Kalimrax eine Stunde lang auf sich ziehen. Der Drache droht, jeden Charakter zu fressen, den er für uninteressant hält.

Kalimrax greift jeden Charakter an, den sie dabei erwischt, heimlich oder mit Gewalt in die Bastion einzudringen. Sie verfolgt jedoch keine Charaktere ins Innere der Bastion. Wenn die Trefferpunkte von Kalimrax auf höchstens 50 fallen, zieht sie sich in ihren Hort im Bereich S10 zurück.

Kräne: Über den Hafen erstrecken sich drei große Holzkräne. Sie dienen dazu, die von den Booten im Bereich S7 entladenen Waren in den oberen Hof zu heben, um sie in die Bereiche S19 und S21 zu transportieren. Die Plattformen der Kräne bieten Hafenarbeitern und Händlern zudem die einzige Möglichkeit, sich vom Bereich S6 zum Bereich S7 zu bewegen, zwischen denen 12 Meter liegen. Eine Kreatur kann eine Aktion verwenden, um die Plattform des Krans um 1,5 Meter zu heben oder zu senken. Jeder Kran kann bis zu 2.500 Kilogramm Last tragen.

Nebengebäude: Die vier Nebengebäude des Hofes haben 60 Zentimeter dicke Wände aus Basalt und drei Meter hohe Decken, die mit Schiefer gedeckt sind. In den kleineren Gebäuden (Bereich S6a) befinden sich Seile und Lasthaken, sowie Treppen, die zu den Hauptlagerräumen der Bastion führen (Bereiche S19 und S21). Die größeren Gebäude (Bereich S6b) enthalten jeweils ein Dutzend Feldbetten und dienen als Quartiere für die Besucher der Bastion, meist Klax und ihre Händler.

Wenn die Charaktere in der Bastion ankommen, während die Händler anwesend sind, wird eines der größeren Gebäude von Klax (chaotisch neutral, **Cambion**) und acht Händlern (**Gemeine**) bewohnt. Den Händlern sind die Charaktere gleichgültig. Klax schützt jedoch ihre Geschäftsvereinbarung mit Jarazoun und liefert die Abenteurergruppe den Verteidigern der Bastion aus, falls sie glaubt, dass die Charaktere eine Bedrohung für diese Vereinbarung darstellen.

S7: HAFEN

In der Mitte der Festung befindet sich ein Lavahafen, der durch eine Bucht mit dem Hauptfluss verbunden ist. Ein Kai am westlichen Rand des Hafens ist mit eisernen Ankerpfosten gesäumt. Hölzerne Kräne recken sich in die Höhe. An der Ostseite fließt ein Lavastrom von der darüber liegenden Klippe in den Hafen.

Der Hafen wird hauptsächlich von Klax' Händlern für regelmäßige Versorgungslieferungen genutzt. Die Händler entladen ihre Fracht auf die Plattformen, die an den Kränen hängen und so den Transport zum darüber liegenden Hof ermöglichen.

Boote: Wenn die Charaktere ankommen, während sich die Händler in der Bastion befinden, liegen zwei Boote am Kai an. Die Boote sind neun Meter lang und drei Meter breit. Ihre Holzdecks und eisenbeschlagenen Rumpfe ähneln Drachenschildkröten. Die Boote sind auf magische Weise gegen Feuerschaden immun und bleiben selbst dann kühl, wenn sie in Lava schwimmen. Aus dem Rumpf jedes Bootes ragen sechs flossenförmige Eisenpaddel, die mit Hebeln auf dem Deck des Bootes gesteuert werden.

S8: KLIPPENTÜRME

Diese beiden Türme stehen an gegenüberliegenden Enden der hohen Felsplattform der Festung. Jeder kann wie folgt beschrieben werden:

Dieser imposante Turm wird von den Steinklippen der oberen Ebene der Festung gestützt. Seine Zinnen bieten einen beeindruckenden Blick auf die oberen und unteren Höfe der Bastion.

In jedem dieser Türme hält eine **Erinnye** Wache. Sie verlässt den Turm gelegentlich, um über die Zinnen der angrenzenden Fassade zu patrouillieren. Die Erinnyen sind jedem gegenüber feindlich gesinnt, der versucht, die Außenmauern zu erklimmen. Ansonsten ist ihnen das Geschehen in den Höfen darunter gleichgültig.

S9: HAFENTÜRME

Zwei mächtige Türme flankieren den Hafen der Festung. Eine große Stahlkette erstreckt sich zwischen den Türmen und versperrt den Zugang vom Lavafluss dahinter.

Zwei **Erinnyen** bewachen den Zugang zum Hafen – eine in jedem Turm. Diese Wachen sind jedem feindlich gesinnt, der versucht, ohne Jarazouns Genehmigung die Bastion über den Fluss zu erreichen oder zu verlassen. Die Erinnyen lassen Klax und ihre Händler nach einer flüchtigen Inspektion ihrer Fracht ein. Wenn die Händler nicht ihrem üblichen Zeitplan folgen, werden die Erinnyen jedoch misstrauisch.

Jeder Turm enthält eine große Winde zum Heben und Senken der Kette, die den Zugang zum Hafen kontrolliert. Die Kette ist nur wirksam, wenn beide Seiten angehoben sind. Es sind drei Aktionen nötig, um ein Ende der Kette vollständig anzuheben oder abzusenken.

S10: IFRITI-GESICHT

In den Hang des Vulkans ist das riesige Antlitz eines finster dreinblickenden Ifriti gemeißelt. Ein Lavastrom strömt aus dem offenen Mund des Ifriti in ein Becken auf den darunter liegenden Hof, bevor er in den Hafen fließt.

Der Mund des Ifriti stellt den Haupteingang zum Inneren der Bastion dar. Er wird hauptsächlich von Vrakir und Jarazoun benutzt – für beide ist die sechs Meter hohe Erhebung über dem Hof ein Leichtes. Eine Stahlkettenleiter, die in einem Mundwinkel des Ifriti aufgerollt ist, kann abgesenkt werden, um nicht fliegenden Kreaturen den Zugang zu ermöglichen.

Über dem gemeißelten Ifriti-Gesicht führt ein Spalt im Vulkanhang in eine kleine Höhle, die von der darunter liegenden Festung aus nicht sichtbar ist. Hier befindet sich der Hort von Kalimrax. Sie kehrt jeden Abend für ein paar Stunden hierher zurück, um sich auszuruhen und

ihren Schatz zu inspizieren. Dieser besteht aus der Beute, die Vrakir ihr als Bezahlung für ihre Dienste überlässt.

Schätze: Im Hort von Kalimrax befinden sich 14.213 SM, 7.029 GM, 923 PM, 18 Edelsteine (je 500 GM), ein Fächer aus Couatlfedern (1.250 GM), eine *Figur der wundersamen Kraft* (Bronze-Greif) und ein *Streitkolben des Terrors*.

S11: WACHRAUM

Diese kleine Kammer wird von einer Feuerschale beleuchtet. Sie enthält zwei Eisenhocker neben einem Steinblock, der als grober Tisch dient.

Hier halten stets zwei **Duergar** Wache. Sie reagieren misstrauisch auf die Charaktere, da Besucher normalerweise nicht durch diesen Bereich kommen. Sie werden feindlich gesinnt, wenn die Charaktere versuchen, sich einen Weg in oder aus Bereich S4 zu bahnen.

Geheimtür: Eine Druckplatte in der Ecke hinter der Feuerschale öffnet eine Geheimtür, die zum Bereich S12 führt.

S12: GEHEIMGANG

An beiden Enden dieses geheimen Korridors befindet sich eine Geheimtür.

Der Boden dieses dunklen Korridors ist mit einer feinen Schicht schwarzen Staubs bedeckt. Die Luft ist abgestanden und heiß.

Die Duergar haben diese Passage geschaffen, um Zugang zu den Zellen zu haben, falls es den Gefangenen gelingen sollte, die Kontrolle über den Gefängnishof zu übernehmen. Die Passage wurde nie benutzt und die anderen Verteidiger der Schwefelbastion wissen nicht, dass sie existiert. Die Geheimtüren an beiden Enden sind vom Korridor aus deutlich sichtbar und es ist kein Attributswurf nötig, um sie zu finden.

S13: GEFÄNGNISZELLEN

Die Tür zu dieser Kammer wird von außen verriegelt. Im Innern wurden Lumpenbündel zu armseligen Betten zusammengerafft.

Nachts schlafen 20 Gefangene (**Gemeine**) in diesen Zellen. Tagsüber sind die Zellen leer.

S14: GROSSE GEFÄNGNISZELLE

Die Tür zu dieser Kammer wird von außen verriegelt. Im Innern liegen ein Haufen Sackleinen und Knochen in einer Ecke des ansonsten leeren Raums. In der Luft hängt der Gestank von Unrat. Auf dem schmutzigen Haufen schluchzt ein Oger, der einen Lendenschurz trägt.

In dieser Zelle befindet sich ein chaotisch neutraler **Oger** namens Yug. Yug war die letzten drei Tage hier eingesperrt,

weil er einem Duergar aus Wut über den Diebstahl von Gruk-Gruk, seiner primitiven Stoffpuppe, den Arm gebrochen hatte.

Yug ist den Charakteren gegenüber anfangs misstrauisch, wird aber gesprächig, wenn sie mitfühlend scheinen. Wenn die Charaktere Gruk-Gruk finden und Yug zurückbringen, hilft der Oger ihnen gerne, wo er nur kann.

S15: ERINNYEN-KASERNE

Der Boden dieser Kammer ist mit schwelender Asche bedeckt, die den Raum wie einen Ofen heizt. An den Wänden hängen mehrere Hängematten aus Ketten.

Drei **Erinnyen** liegen in ihren Hängematten und ruhen sich zwischen Patrouillen auf den Mauern aus. Die Erinnyen sind den Charakteren gegenüber sofort misstrauisch, da Besucher normalerweise nicht hierherkommen. Sofern die Charaktere keinen triftigen Grund für ihr Eindringen liefern und einen erfolgreichen SG-20-Charismawurf (Täuschen oder Überzeugen) ausführen können, nehmen die Erinnyen die Charaktere zum Verhör gefangen.

S16: GEMEINSCHAFTSRAUM

Dieser Raum ist mit zwei langen Tischen und mehreren Bänken ausgestattet. Auf einem Tisch stehen Blechteller und Becher neben mehreren Fässern, aus denen seitlich eiserne Zapfhähne herausragen.

Die Duergar nehmen hier ihre Mahlzeiten ein. Alle Fässer bis auf eines enthalten Wasser. Das letzte Fass enthält Reste von saurem Bier.

S17: KÜCHE

Ein großer Eisenherd nimmt eine Seite dieses Raums ein. An der gegenüberliegenden Wand steht eine Werkbank. In den Ecken stapeln sich Mehlsäcke und Körbe mit Knollen. Zwei grauhäutige Zwerge schlürfen mit Eisenlöffeln aus einem Eintopf und fangen dann an, sich zu streiten.

Zwei **Duergar** bereiten geschäftig die nächste Mahlzeit der Bastion vor: Knolleneintopf. Sie streiten sich darüber, wie scharf der Eintopf sein soll. Wenn die Duergar die Abenteurergruppe bemerken, gehen sie davon aus, dass sie zu Klax gehören und weisen sie an, wo sie neue Vorräte hinstellen sollen. Nur wenn die Charaktere die Anweisungen der Köche ignorieren, werden die Duergar misstrauisch und greifen an, sofern die Charaktere ihre Anwesenheit nicht rechtfertigen können. Sie rufen zudem die Duergar in Bereich S18.

Schätze: Die Duergar bewahren eine Phiole des Gifts Mitternachtstränen (siehe *Spielleiterhandbuch*) zwischen den Gewürzen auf dem Tisch auf.

S18: DUERGAR-KASERNE

In dieser Kammer befinden sich Steinbetten, die aus den Wänden herausragen. In den hinteren Ecken des Raumes stehen zwei Eisentruhen.

Sechs **Duergar** schlafen hier auf den Steinplatten, die ihnen als Betten dienen. Sie tragen ihre Rüstungen. Ihre Waffen befinden sich in greifbarer Nähe. Normale Bewegungsgeräusche wecken sie nicht auf, Kampfgeräusche oder Lärm in den Bereichen S15-S19 jedoch schon.

Die Duergar sind alarmiert, wenn sie aufwachen und die Charaktere hier vorfinden. Sie rufen dann die Duergar im Bereich S17. Sie verlangen, dass sich die Charaktere erklären und greifen an, wenn die Charaktere versuchen zu fliehen, ohne ihre Anwesenheit zu begründen.

Schätze: Die Eisentruhen sind unverschlossen. Jede Truhe enthält zehn Sätze einfacher Kleidung in Zwergengröße. In einer Truhe befindet sich zudem ein kleiner schwarzer Beutel mit zwei achtseitigen Obsidianwürfeln (50 GM) und ein Dolch mit Malachitklinge (250 GM). Die andere Truhe enthält außerdem einen *Trank des Widerstands* (Feuer) in einer Phiole, die aus einem ausgehöhlten Drachenzahn gefertigt wurde.

S19: LAGERRAUM

In dieser Kammer stapeln sich Kisten, Fässer und Beutel.

Dies ist das Hauptlager der Festung. Die meisten Lieferungen von Klax werden von den Hafenarbeitern über die Treppe vom darüber liegenden Nebengebäude (Bereich S6a) hierhergebracht. Die Vorräte bestehen hauptsächlich aus Nahrung, Wasser, Holz, Seilen und Roheisen.

S20: SALAMANDER-KASERNE

Der Boden dieses Raumes besteht aus erstarrter Lava, die den Wellen im Meer ähnelt. Zwischen den Lavaformationen liegen zwei schlangenförmige Kreaturen. Hitzewellen und Rauch steigen von ihren Körpern auf.

Zwei **Salamander** schlafen in dieser Kaserne. Ihre Körper schmiegen sich zusammengerollt in die Vertiefungen erstarrter Lava. Wenn die Charaktere nicht von anderen Bewohnern der Bastion eskortiert werden, gehen die Salamander davon aus, dass die Charaktere eine Bedrohung darstellen und greifen sofort an.

S21: LAGERRAUM

Kisten stapeln sich ordentlich an einer Wand dieser Kammer. Eiserne Feuerschalen und unbenutzte Möbel säumen die gegenüberliegende Wand.

Dieser Lagerbereich enthält Vorräte für die Kammern des Ifriti. Die Gegenstände werden von Klax' Mannschaft über die Treppe vom darüber liegenden Nebengebäude (Bereich S6a) hierhergebracht.

Schätze: Unter den Vorräten befinden sich zwölf zehn Kilogramm schwere Kisten mit feiner Seide (je 1.000 GM) und eine kleine Truhe mit sechs Blöcken Weihrauch (je 250 GM).

S22: VORZIMMER

Aus dem Boden in der Mitte dieses Vorzimmers entspringt eine Lavafontäne in ein Becken und fließt durch einen in den Steinplatten eingelassenen Kanal. Ein Laufweg am Rand des Beckens gewährt Zugang zu einer Reihe von Messingtüren hinter dem Brunnen sowie zu kleineren Eisentüren an den Seitenwänden.

Vor den Messingtüren winden sich zwei schlangenartige Kreaturen, die Speere umklammern. Drei Meter über ihnen schwebt eine kugelförmige Kreatur mit einem großen zentralen Auge und zehn Augenstielen.

Hier halten zwei **Salamander** gemeinsam mit einem **Betrachter** Wache, der als Auge des Ifriti bekannt ist. Diese Kreaturen sind feindlich gesinnt, sofern die Charaktere ohne Eskorte eintreffen. Anderenfalls werden die Charaktere zum Bereich S23 geschickt, um sich bei Jarazoun vorzustellen. Sobald sich die Charaktere in den Bereich S25 begeben, begleiten die Salamander sie und bleiben für die Dauer ihres Besuchs dort.

S23: VERWALTUNGSBÜRO

Die Wände dieser Amtsstube sind mit Gemälden mit außerweltlichen Landschaften geschmückt. In der Mitte steht ein schwerer Schreibtisch, in den groteske, teuflische Kreaturen eingraviert sind. Am Schreibtisch sitzt eine schlanke, zweibeinige Kreatur, die eine rote Robe, einen funkelnden Ring und einen Fes trägt. Die Kreatur hat den Kopf und das gelbbraune Fell eines Fuchses.

Nebukath der **Arcanaloth** übernimmt die administrativen Aufgaben der Bastion. Nebukath sind die Charaktere zunächst gleichgültig und er nimmt an, dass sie wegen einer Audienz bei Jarazoun hier sind. Der Arcanaloth teilt den Charakteren mit, dass der Ifriti zu beschäftigt ist.

Wenn die Charaktere ihr wahres Anliegen offenbaren, bietet Nebukath aufgeregt an, ihnen zu helfen. Der Arcanaloth kennt die Routinen aller Bewohner der Bastion und kann den Charakteren bei Bedarf ein Alibi oder eine Eskorte zur Verfügung stellen. Die Bedingungen der magisch bindenden Arbeitsvereinbarung hindern Nebukath jedoch daran, direkt gegen Vrakir, seine Armeen oder sein Eigentum vorzugehen (beispielsweise durch einen Angriff auf die Verteidiger der Bastion).

Wenn Nebukath die Absichten der Gruppe entdeckt, folgt der Arcanalothe ihnen und wartet darauf, dass die Charaktere das *Buch der bösen Dunkelheit* stehlen. Sobald sich das Buch im Besitz der Gruppe befindet, hindern die Bedingungen von Nebukaths Vertrag den Arcanalothen nicht länger daran, das Artefakt an sich zu nehmen, und Nebukath versucht, den Charakteren das Buch zu stehlen.

Schätze: Die Gemälde der Amtsstube sind je 100 GM wert. Ein Sammler von planaren Antiquitäten bezahlt das Fünffache. Nebukath trägt einen *Ring der Telekinese* und eine Platinbrosche mit einem Turmalin (1.000 GM).

S24: NEBUKATHS KAMMER

Neben einem einfachen Bett mit Seidenlaken stehen in diesem Raum ein Bücherregal und ein Sessel.

Wenn Nebukath nicht im Bereich S23 arbeitet, ruht sich der Arcanalothe hier aus. Eine kleine Messingglocke an einem Seil im Bereich S26 alarmiert Nebukath, wenn der Ifriti die Dienste des Arcanalothen benötigt.

Geheimtür: Eine Kreatur kann die Geheimtür zum Bereich S26 öffnen, indem eine Buchattrappe auf dem untersten Regal des Bücherregals herausgezogen wird. Dadurch schwingt der angrenzende Wandabschnitt auf (die Tür kann von der anderen Seite normal geöffnet werden).

Schätze: In der Bibliothek des Arcanalothen befindet sich ein Band mit dem Titel *Der Blutkrieg*, der den endlosen Konflikt zwischen den Teufeln der Neun Höllen und den Dämonen des Abyss beschreibt. Das Buch bringt bei einem Sammler 500 GM. An einem Seitenrand ist die Formel für einen Kreis der Teleportation gekritzelt, der nach Avernus führt, der ersten Ebene der Neun Höllen.

S25: AUDIENZSAAL

In Stein gehauene Säulen aus sich windenden Flammen stützen die gewölbte Decke dieser großen Halle. In der Mitte strahlt ein prächtiger, vergoldeter Thron wie die Sonne selbst und reflektiert das Licht der flammenden Feuerschalen zu seinen Füßen.

Sofern er nicht andernorts angetroffen und besiegt wurde, sitzt der **Ifriti** Jarazoun auf dem Thron und fungiert während Vrakirs Abwesenheit als Meister der Schwefelbastion. Jarazoun hat wenig Geduld für die Einzelheiten der Leitung einer Festung und überlässt die meisten Entscheidungen Nebukath. Die Bewohner der Festung halten Jarazoun für den kleinen Tyrannen, der er ist, aber sie gehorchen ihm aus Angst vor seinem Schutzherrn Vrakir.

Wenn sich die Charaktere vor Jarazoun als Besucher mit legitimen Geschäften in der Bastion ausgeben, sind sie dem Ifriti gleichgültig. Er genießt es, seine Macht über Bittsteller auszuüben und lehnt alle Anfragen der



JARAZOUN DER IFRITI.

Charaktere abschätzig ab. Er gibt nur beträchtlichem Reichtum oder Schmeicheleien nach – ein sehr seltener magischer Gegenstand, ein Schatz im Wert von 10.000 GM oder ein erfolgreicher SG-25-Charismawurf (Überzeugen) reichen aus.

Wenn die Charaktere Jarazoun beleidigen oder ihre wahre Absicht preisgeben, wird der Ifriti feindlich gesinnt und ruft die Salamander in Bereich S22, um die Charaktere festzunehmen und sie im Bereich S13 einzusperren. Wenn die Abenteurergruppe Widerstand leistet, kämpft Jarazoun verzweifelt – aus Furcht vor Vrakirs Zorn, falls die Charaktere entkommen sollten.

Geheimtür: Eine Geheimtür in der Nordwand führt zum Bereich S26.

Schätze: Jarazoun trägt eine mit Feueropalen besetzte goldene Amtskette (5.000 GM) und acht mit Edelsteinen besetzte Goldringe (je 250 GM). Er hat zudem den Schlüssel zum Bereich S28 in seinem Besitz.

S26: SALON

Die Wände dieser Kammer sind mit Seide drapiert und der Boden ist mit Kissen geschmückt. In einem Brunnen in der Mitte plätschert rubinrote Flüssigkeit und in der Ecke befindet sich eine kunstvoll geschmiedete Feuerschale.

Jarazoun unterhält hier bevorzugte Gäste. Bei der rubinroten Flüssigkeit handelt es sich um Feuerwein, der aus der Messingstadt importiert wurde. Jede Kreatur, die den Wein zu sich nimmt, erhält 15 temporäre Trefferpunkte. Die Kreatur kann diesen Vorteil erst nach einer langen Rast wiedererlangen.

Geheimtüren: Durch eine Geheimtür in der Westwand geht es in den Bereich S24 und eine Geheimtür in einer Ecke der Südwand führt zum Bereich S25.

Schätze: Bei der Feuerschale handelt es sich um eine *Feuerschale der Feuerelementar-Herrschaft*. Ihr Befehlswort *ilkath kerī* („Brenne hell“ in Ignal) ist am Innenrand der Feuerschale eingraviert.

S27: VESTIBÜL

Dieser Korridor ist mit gewebten Teppichen ausgelegt. Türen führen in alle vier Richtungen. Zwei große Statuen von Ifriti-Kriegern halten an beiden Enden des Korridors Wache.

Die Türen zu den Bereichen S28 und S29 sind verschlossen. Jarazoun trägt den Schlüssel zum Bereich S28 bei sich, Vrakir hat den Schlüssel zum Bereich S29. Ein Charakter kann als Aktion Diebeswerkzeug einsetzen, um eines der beiden Schlösser mit einem erfolgreichen SG-20-Geschicklichkeitswurf zu knacken.

Statuen: Bei den Statuen handelt es sich um zwei **Steingolems**, die normalerweise ruhig sind und nicht auf die Gegenwart der Charaktere reagieren. Die Golems sind jedoch magisch auf die Tür zum Bereich S29 eingestimmt und werden feindlich gesinnt, wenn eine Kreatur versucht, die Tür auf eine andere Weise als mit Vrakirs Schlüssel zu öffnen. Wenn ein Charakter den Attributswurf zum Knacken des Schlosses um mindestens 10 Punkte übersteigt, werden die Golems nicht aktiviert. Wenn Magie wie der Zauber *Wände passieren* genutzt wird, um die Tür zu umgehen und den Bereich S29 zu betreten, werden die Golems nicht aktiviert.

S28: JARAZOUNS KAMMER

Ein großes Bett mit Messingpfosten und Seidenvorhängen füllt dieses Zimmer aus. In der Ecke lehnt eine mit kunstvollen Figuren gravierte Leier neben einem gepolsterten Hocker.

Wenn Jarazoun keine Geschäfte im Bereich S25 abwickelt oder Gäste im Bereich S26 empfängt, befindet er sich normalerweise hier.

Schätze: Bei der Leier handelt es sich um ein *Bardeninstrument* (Cli-Leier) mit Schnitzereien von Phönixen. Jarazoun hält sich für einen Musiker, kann sich aber nicht auf das Instrument einstimmen.

S29: VRAKIRS KAMMER

Die luxuriöse Ausstattung dieses palastartigen Schlafzimmers passt nicht zu seiner Rückwand. Brandspuren und Risse im Mauerwerk gehen dort von einem in den Stein gehauenen grotesken Gesicht aus, dessen Stirn mit einem blutroten Edelstein besetzt ist. Auf einem Schreibtisch an einer Seite befindet sich ein schwarzes Buch, dessen Einband mit finsternen Symbolen verziert ist.

Das Buch sieht aus wie das *Buch der bösen Dunkelheit*, ist jedoch ein abgerichteter **Mimik**. Ein Charakter, der das Buch untersucht und einen SG-20-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) besteht, erkennt die Fälschung. Der Mimik greift jede Kreatur an, die ihn berührt oder angreift.

Die Rückwand des Raums scheint solide zu sein, ist jedoch der Anker für einen magischen Durchgang zum Bereich S30 – einer Halbebene, in der Vrakir das echte *Buch der bösen Dunkelheit* aufbewahrt. Jeder, der die Wand mit *Magie entdecken* untersucht, entdeckt die Umrisse der Tür. Die Brandspuren und die Risse im Mauerwerk stammen vom korrumpierenden Einfluss des Buches, der jedes Mal herausnickt, wenn die Tür geöffnet wird.

Der Schlüssel zum Öffnen der Tür ist der Edelstein in der Wandgravur. Der Edelstein ist mit einer *Glyphe des Schutzes* als Zauber des 6. Grades versehen. Die Glyphe wirkt *Auflösung* auf jede Kreatur, die den Edelstein berührt, ohne Vrakirs Motto aufzusagen: *atka ignari*. Während eine Kreatur den Edelstein berührt, kann sie eine Aktion ausführen, um die Tür zum Bereich S30 zu öffnen, als ob die Kreatur den Zauber *Halbebene* gewirkt hätte. Dadurch öffnet das Gesicht in der Wand seinen Mund und ein schimmerndes graues Portal erscheint im Innern. Wenn der Edelstein aus der Wand entfernt wird, verschwindet der Durchgang und alles im Bereich S30 bleibt in der Halbebene gefangen, bis der Edelstein ersetzt wird oder jemand den Raum mit dem Zauber *Halbebene* betritt.

Schätze: Wenn der Edelstein aus der Wand entfernt wird, strahlt er weiterhin Magie aus, verliert jedoch seine Funktion. Er ist 5.000 GM wert.

S30: VRAKIRS HALBEBENE

Auf dem Boden dieses ansonsten leeren Raumes liegt ein aufgeschlagenes Buch, dessen uralte Seiten bedrohlich rascheln, obwohl keine Brise weht. Die Steinplatten um das Buch herum sind verkohlt und gesprungen. Die Wände des Raumes sind von schmalen Rissen durchzogen, die in der Dunkelheit verschwinden.

Wenn es den Charakteren relativ leicht gefallen ist, an diesen Ort zu gelangen, füge zwei unsichtbare **Nycaloth** als Wachen hinzu. Die Nycaloth sind Söldner, die von Vrakir angeheuert wurden, um das *Buch der bösen Dunkelheit* zu schützen. Ihre *Unsichtbarkeit* endet, wenn sie angreifen.

Schätze: Das *Buch der bösen Dunkelheit* ist so blasphemisch, dass allein seine Präsenz die Halbebene erodiert, die Vrakir zu seiner Eindämmung erschaffen hat. Lies die Beschreibung des Artefakts im *Spielleiterhandbuch* und ersetze dann seine zufälligen Eigenschaften mit den folgenden:

Böse Präsenz: Im Buch befindet sich ein böser Geist, der dir feindlich gesinnt ist. Wenn du dich auf das Buch einstimmst, versucht der Geist, das Buch zu verlassen und in deinen Körper einzudringen. Wenn dein anschließender SG-20-Charismarettungswurf scheitert, hat der Geist Erfolg und du wirst zu einem NSC unter der Kontrolle des Spielleiters, bis der eingedrungene Geist mit Magie wie *Gutes und Böses bannen* verbannt wird. Der verbannte Geist kehrt ins Buch zurück.

Todeskreis: Während du auf das Buch eingestimmt bist, kannst du daraus *Todeskreis* (SG-20-Zauberrettungswurf) als Aktion wirken. Nachdem du diesen Zauber gewirkt hast, würfle mit einem W6. Bei einer 1 bis 5 kannst du diese Eigenschaft erst im nächsten Morgenrauen erneut verwenden.

Zustandsimmunitäten: Während du auf das Buch eingestimmt bist, kannst du nicht bezaubert oder verängstigt werden.

ABSCHLUSS

Nachdem die Charaktere aus der Schwefelbastion entkommen sind, werden sie möglicherweise von Nebukath, Vrakir oder beiden verfolgt. Nebukath will lediglich das *Buch der bösen Dunkelheit* in die Finger bekommen, während sich Vrakir an den Charakteren rächen will, unabhängig davon, was mit dem Artefakt geschieht. Währenddessen hat das Buch seine eigenen Pläne und könnte die Absichten des Schutzherrn der Abenteurergruppe untergraben oder seinen Weg zurück in den Besitz der Gruppe finden, wenn es spürt, dass ein Charakter korrumpiert werden kann.

FÜR DEN GOLDENEN TRESOR

Wenn die Charaktere für den Goldenen Tresor arbeiten, müssen sie das *Buch der bösen Dunkelheit* ihrer Kontaktperson überbringen. Schaffen sie das, so belohnt die Organisation sie mit einem sehr seltenen magischen Gegenstand ihrer Wahl (sofern du ihrer Wahl zustimmst). Der Gegenstand wird den Charakteren am nächsten Tag geliefert.



DAS BUCH DER BÖSEN DUNKELHEIT.

WEITERE ABENTEUER

Die Wiederbeschaffung des *Buchs der bösen Dunkelheit* könnte das erste einer Reihe von Abenteuern darstellen, bei denen die Gruppe versucht, das Artefakt zu kontrollieren oder zu zerstören. Zu diesen Anstrengungen gehört es vielleicht, mächtige Celestische um Hilfe zu bitten, uralte Bindungszauber aufzudecken oder sich Läuterungsprüfungen zu unterziehen.

Währenddessen bleiben Vrakir und seine Armeen auch ohne das Buch eine Bedrohung. Die Charaktere könnten einen Vergeltungsangriff der Streitkräfte des Ifriti abwehren müssen, bevor sie zur Elementarebene des Feuers reisen, um sich mit Vrakir selbst zu befassen.

INDEX



Karten

1.1: Spielerkarte für „Tödlicher Trübsumpf“	14
1.2: Spielleiterkarte für „Tödlicher Trübsumpf“	21
2.1: Spielerkarte für „Die stygische Eröffnung“	29
2.2: Spielleiterkarte für „Die stygische Eröffnung“	34
3.1: Spielerkarte für „Nach den Sternen greifen“	43
3.2: Spielleiterkarte für „Nach den Sternen greifen“	45
4.1: Spielerkarte für „Gefangene 13“	57
4.2: Spielleiterkarte für „Gefangene 13“	63
5.1: Spielerkarte für „Tickwerks Uhrwerke“	73
5.2: Spielleiterkarte für „Tickwerks Uhrwerke“	77
6.1: Spielerkarte für „Verzwicktes Meisterwerk“	90
6.2: Spielleiterkarte für „Verzwicktes Meisterwerk“	93
7.1: Spielerkarte für „Axt aus dem Grab“	106
7.2: Spielleiterkarte für „Axt aus dem Grab“	109
8.1: Spielerkarte für „Vidorants Schatzkammer“	122
8.2: Spielleiterkarte für „Vidorants Schatzkammer“	125
9.1: Spielerkarte für „Scherbe des Verfluchten“	138
9.2: Spielleiterkarte für „Scherbe des Verfluchten“	141
10.1: Spielerkarte für „Herz aus Asche“	151
10.2: Spielleiterkarte für „Herz aus Asche“	153
11.1: Spielerkarte für „Skandal im Konkordant-Express“	163
11.2: Spielleiterkarte für „Skandal im Konkordant-Express“	166
12.1: Spielerkarte für „Fest in der Paliset-Halle“	180
12.2: Spielleiterkarte für „Fest in der Paliset-Halle“	183
13.1: Spielerkarte für „Feuer und Finsternis“	197
13.2: Spielleiterkarte für „Feuer und Finsternis“	199

Magische Gegenstände

Constantoris Porträt („Verzwicktes Meisterwerk“)	101
Scherbe von Xeluan („Scherbe des Verfluchten“)	134
Solitär-Scherbe („Fest in der Paliset-Halle“)	193

Spielwerte

Charmayne Demor („Herz aus Asche“)	159
Fragment von Krokulmar („Nach den Sternen greifen“)	53
Gefangene 13 („Gefangene 13“)	68
Markos Delphi („Nach den Sternen greifen“)	53
Sythian Skalderang („Axt aus dem Grab“)	117
Tixie Tickwerk („Tickwerks Uhrwerke“)	85
Uhrwerk-Beobachter („Tickwerks Uhrwerke“)	85
Uhrwerk-Verteidiger („Tickwerks Uhrwerke“)	85

Tabellen

Argwohn („Gefangene 13“)	61
Arten von Solitär-Scherben („Fest in der Paliset-Halle“)	193
Aufenthaltsort des Simulakrums („Fest in der Paliset-Halle“)	184
Casinalgäste („Die stygische Eröffnung“)	33
Ebeneneffekte („Skandal im Konkordant-Express“)	165
Effekte des Trübsumpf-Steins („Tödlicher Trübsumpf“)	25
Ehemalige Wachen („Vidorants Schatzkammer“)	120
Gala-Gäste („Fest in der Paliset-Halle“)	181
Gala-Gäste („Tödlicher Trübsumpf“)	18
Gebäude in Kleinschlossfurt („Tickwerks Uhrwerke“)	75
Gefangene („Gefangene 13“)	65
Gerüchte über die Scherbe („Scherbe des Verfluchten“)	134
Gildeneingreiftrupp („Verzwicktes Meisterwerk“)	91
Kupferspielautomaten-Gewinne („Die stygische Eröffnung“)	32
Mordverdächtige („Skandal im Konkordant-Express“)	171
Motivationen der rivalisierenden Crew	9
Museumsklatsch („Tödlicher Trübsumpf“)	18
Museumswärter („Tödlicher Trübsumpf“)	15
Mysteriöse Gleichung („Skandal im Konkordant-Express“)	167
Mystische Wogen („Nach den Sternen greifen“)	44
Raubzug-Abenteuer	6
Spielwerte rivalisierender Crews	8
Standorte der Wärter nach Feierabend („Tödlicher Trübsumpf“)	16
Turniersitzordnung („Die stygische Eröffnung“)	36
Umherwandernde Monster („Tickwerks Uhrwerke“)	76
Unglück der Scherbe („Scherbe des Verfluchten“)	134
Unterreichbegegnungen („Tickwerks Uhrwerke“)	72
Wachpatrouillen („Skandal im Konkordant-Express“)	165
Zeitplan des Konservatoriums („Axt aus dem Grab“)	107
Zufällige wahre Namen („Skandal im Konkordant-Express“)	175
Textkästen	
Betrügen („Die stygische Eröffnung“)	31
Das Wesen („Nach den Sternen greifen“)	44
Erwischt werden („Die stygische Eröffnung“)	28
Kreaturen aus Asche („Herz aus Asche“)	150
Oztocan platzieren („Scherbe des Verfluchten“)	136
Rollenspiel: Verity Kye („Die stygische Eröffnung“)	27
Turnierteilnehmer („Die stygische Eröffnung“)	36
Wo ist die Mandoline? („Axt aus dem Grab“)	111

PLANE DEINEN NÄCHSTEN RAUBZUG

Die Geheimorganisation Goldener Tresor sucht wagemutige Agenten, um gefährliche Raubzüge durchzuführen. Die Abenteurer können diese Raubzüge allerdings auch ohne den Goldenen Tresor als Schutzherrn wagen. Diese Missionen erfordern sorgfältige Planung und makellose Ausführung – doch die Belohnungen wiegen das Risiko mehr als auf.

Die Schlüssel des Goldenen Tresors ist eine Sammlung von 13 kurzen, eigenständigen DUNGEONS-&-DRAGONS-Abenteuern für Charaktere der Stufen 1 bis 11. Diese Abenteuer passen in jede Kampagnenwelt, und können als einmalige Spielsitzungen oder zusammenhängende Kampagne gespielt werden. Dieses Buch enthält auch Karten aus der Spielwelt, die den Spielern zur Planung ihrer Raubzüge dienen.

Zur Verwendung mit dem *Spielerhandbuch*,
dem *Monsterhandbuch* und dem *Spielleiterhandbuch*
der fünften Edition von D&D.



DUNGEONSANDDRAGONS.COM

WIZARDS
OF THE COAST



9 780786 969272

€ 49,99

Gedruckt in Belgien/Printed in Belgium
D24291000 DE