



# DRAGONLANCE

IM SCHATTEN DER DRACHENKÖNIGIN



**DUNGEONS & DRAGONS**

Führe Krieg gegen die Drachenarmeen - in diesem Abenteuer für  
**DAS GRÖSSTE ROLLENSPIEL DER WELT**



# DRAGONLANCE

IM SCHATTEN DER DRACHENKÖNIGIN

---



# IMPRESSUM

12+

**Projektleitung:** F. Wesley Schneider

**Künstlerische Leitung:** Kate Irwin

**Texte:** Justice Arman, Brian Cortijo, Kelly Digges, Dan Dillon, Ari Levitch, Renee Knipe, Mario Ortegon, Ben Petrisor, Erin Roberts, James L. Sutter

**Regelentwicklung:** Jeremy Crawford

**Redaktion:** Sydney Adams, Judy Bauer, Janica Carter, Laura Hirsbrunner, Adrian Ng, Jason Tondro

**Cheflayouterin:** Trish Yochum

**Layout:** Matt Cole

**Titelbild:** Cynthia Sheppard

**Kartografie:** Francesca Baerald, Mike Schley

**Grafiken:** Mark Behm, Olivier Bernard, Zoltan Boros, Bruce Brenneise, Ekaterina Burmak, Dawn Carlos, Jedd Chevrier, CoupleOfKooks, Daarken, Kent Davis, Nikki Dawes, Olga Drebas, Caroline Gariba, Eryn Fong, Alexandre Honoré, Ralph Horsley, Sam Keiser, Julian Kok, Katerina Ladon, Linda Lithen, Andrew Mar, Robson Michel, Scott Murphy, David Auden Nash, Jessica Nguyen, Irina Nordsol, Chris Rahn, Caio E. Santos, David Sladek, Crystal Sully, Svetlin Velinov, Magali Villeneuve, Lauren Walsh, Shawn Wood, Zuzanna Wuzyk, Kieran Yanner

**Leitung Konzeptgrafiken:** Richard Whitters, Shawn Wood

**Konzeptgrafiken:** Alix Branwyn, Tyler Jacobson, Chris Rahn, Magali Villeneuve, Shawn Wood

**Projekttechnik:** Cynda Callaway

**Bildgebende Technik:** Daniel Corona, Kevin Yee

**Vorstufenspezialist:** Jefferson Dunlap

## D&D-STUDIO

**Ausführender Produzent:** Ray Winninger

**Direktor Studiobetrieb:** Kyle Brink

**Spieldesign:** Jeremy Crawford, Christopher Perkins

**Designmanager:** Steve Scott

**Designabteilung:** Justice Arman, Judy Bauer,

Eytan Bernstein, Janica Carter, Makenzie De Armas,

Dan Dillon, Amanda Hamon, Adrian Ng, Ben Petrisor,

F. Wesley Schneider, Jason Tondro, James Wyatt

**Grafikabteilung:** Matt Cole, Trystan Falcone, Bree Heiss,

Kate Irwin, Bob Jordan, Emi Tanji, Trish Yochum

**Leitende Produzenten:** Lisa Ohanian, Dan Tovar

**Produktion:** Bill Benham, Robert Hawkey, Lea Heleotis,

Andy Smith

**Direktor Produktmanagement:** Liz Schuh

**Produktmanagement:** Natalie Egan, Chris Lindsay,

Hilary Ross, Chris Tulach

Besonderen Dank an das ursprüngliche Dragonlance-Kreativteam und die Abenteuerdesigner einschließlich Mike Breault, Michael Dobson, Larry Elmore, Anne Gray, Michael Gray, Jeff Grubb, Bruce Heard, Laura Hickman, Tracy Hickman, Harold Johnson, James Lowder, Roger Moore, Bruce Nesmith, Douglas Niles, Elizabeth Riedel, Lisa Smedman, Carl Smith, Garry Spiegle, Margaret Weis, Michael Williams, Janet Vials, Peter Vials und viele weitere!

Zusätzlichen Dank an die Hunderte von Spieltestern, deren Arbeit dieses Buch verbessert hat!

## LOKALISIERUNG

**Wizards of the Coast**

**Künstlerische Leitung:** Emi Tanji

**Produktmanagement:** José Teixeira

**Produzent:** Andy Smith

**Produktmanagement:** Hilary Ross

**Alpha CRC**

**Projektmanager:** Felipe Montez

**Übersetzung:** Ole Johan Christiansen, Thomas Christiansen, Sonja Kroll

**Lektorat:** Roland Austinat

**Design und Layout:** Sonia Danisz-Wiart

**Qualitätssicherung:** Anastasiia Spektor

*Haftungsausschluss: Die Drachenarmeen können nicht garantieren, dass die Besitzer dieses Buchs ihr Leben nicht dem Willen der ruhmreichen Drachenkönigin unterwerfen und sich in ihre Dienste stellen müssen. Gegenteilige Zusicherungen sind als gute Wünsche, jedoch nicht als Garantien zu betrachten. Vielen Dank für die Unterstützung der Drachenarmeen und einer kataklysmisch strahlenden Zukunft für ganz Krynn.*

## AUF DEM TITELBILD

Drachen, Drakonier und andere Diener der Drachenkönigin bereiten in dieser Darstellung von Cynthia Sheppard ihre Invasion Kalamans vor.

620D0991100001 DE

ISBN: 978-0-7869-6829-9

Erste Auflage auf Englisch: Dezember 2022

Erste Auflage: November 2023

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/Printed in Belgium. © 2023 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 EF Amsterdam, NL, Hasbro UK Ltd., P.O. Box 43 Newport, NP19 4YH, UK.



# INHALTSVERZEICHNIS

<b>Krieg in Krynn</b> .....	4	<b>Kapitel 3: Wenn die Heimat brennt</b> .....	51	<b>Kapitel 7: Die Belagerung von Kalaman</b> .....	161
Dieses Buch verwenden .....	4	Dieses Kapitel durchführen.....	51	Dieses Kapitel durchführen.....	161
Die Geschichte von Krynn.....	5	Ankunft in Vogler .....	52	Ein hastiger Rückzug .....	162
Die Drachenarmeen .....	7	Ortslexikon: Vogler .....	52	Rückkehr nach Kalaman.....	163
Der Krieg der Drachenlanze .....	8	Ein letzter Abschied.....	55	Tag der Furcht.....	164
Das Leben in Ansalon.....	9	Abschiedsgeschenk .....	58	Nacht der Schrecken .....	165
Die Kalaman-Region .....	11	Das Eisvogelfest .....	60	Die Schlacht von Kalaman .....	167
Religion und Götter .....	12	Verrat am Hochhügel .....	62	Die fliegende Zitadelle.....	171
Götter des Guten .....	14	Zurück in Vogler .....	66	Niederlage der Drachenarmee.....	184
Paladine .....	14	Die Sichtung des Feinds.....	66	Kalaman hat gesiegt.....	187
Branchala .....	14	Ein schicksalhafter Morgen.....	67		
Habbakuk .....	14	Invasion von Vogler.....	71	<b>Anhang A: Ausrüstung und magische Gegenstände</b> .....	188
Kiri-Jolith .....	14	<b>Kapitel 4: Schatten des Kriegs</b> .....	77	Abenteurerausrüstung.....	188
Majere.....	15	Dieses Kapitel durchführen.....	77	Gnomische Belagerungswaffen.....	189
Mishakal .....	15	Ortslexikon: Kalaman.....	78	Magische Gegenstände.....	189
Solinari .....	15	In Kalaman ankommen.....	79	<b>Anhang B: Freunde und Feinde</b> .....	191
Götter der Neutralität.....	16	Burg Kalaman.....	80	Zufallsbegegnungen .....	191
Gilean .....	16	Nachricht für eine Magierin .....	83	Anhkolox.....	192
Chislev.....	16	Sich zum Dienst melden.....	84	Caradoc.....	192
Lunitari .....	16	Die erste Mission.....	86	Drachenarmee-Truppen .....	194
Reorx .....	16	Missionen für Kalaman .....	88	Dragonnele.....	195
Shinare.....	17	Außenposten Radwach .....	89	Drachenarmee-Dragnonnel.....	195
Sirrion .....	17	Schlacht bei Stahlquell.....	93	Einöden-Dragnonnel .....	195
Zivilyn .....	17	Die Ankunft des Fürsten .....	95	Drakonier .....	196
Götter des Bösen.....	18	Geplünderte Katakomben.....	98	Aurak-Drakonier.....	196
Takhisis.....	18	<b>Kapitel 5: Die Nordeinöde</b> .....	105	Baaz-Drakonier .....	197
Chemosh.....	18	Dieses Kapitel durchführen.....	105	Bozak-Drakonier.....	198
Hiddukel.....	18	Verzweiflung in Kalaman .....	106	Kapak-Drakonier .....	198
Morgion.....	18	In die Einöde .....	107	Sivak-Drakonier.....	199
Nuitari .....	19	Erkunden der Einöde .....	111	Fürst Soth .....	200
Sargonnas .....	19	A: Wrackmachergrat.....	111	Istarische Drohne.....	202
Zeboim .....	19	B: Lager der Elfen.....	112	Kalaman-Soldat.....	202
<b>Kapitel 1: Charaktererstellung</b> .....	21	C: Schrein des blauen Phönix .....	113	Kansaldi Feuerauge.....	203
Völker von Krynn .....	21	D: Festung des Sonnenwächters .....	116	Kender-Scharmützler.....	204
Elfen.....	21	E: Wakenreth .....	120	Lohezet .....	205
Gnome .....	23	F: Blauschlundhöhle.....	123	Roter Ruin.....	206
Menschen.....	23	G: Herztal .....	126	Skelettritter.....	206
Zwerge.....	25	H: Dragonnelspitze .....	128	Todesdrachen.....	207
Völkeroptionen.....	26	I: Lager Knochenlehm.....	129	Höherer Todesdrache.....	208
Kender.....	27	J: Grausewölfsbucht .....	131	Niederer Todesdrache.....	209
Organisationen .....	27	K: Die Stadt der verlorenen Namen.....	131	Wersten Kern .....	209
Magier der Hochzauberei .....	27	<b>Kapitel 6: Die Stadt der verlorenen Namen</b> .....	135	<b>Anhang C: Sidekicks</b> .....	210
Ritter von Solamnia.....	28	Dieses Kapitel durchführen.....	135	Verbündete im Krieg .....	210
Hintergründe.....	29	Die Geschichte der Stadt.....	136	Andir Valmakos .....	210
Magier der Hochzauberei .....	30	Pfad der Erinnerungen .....	136	Ayik Ur.....	211
Ritter von Solamnia.....	31	Prüfung der Hochzauberei .....	140	Hrigg Rundnepp .....	211
Talente.....	31	Ausblick auf die Stadt.....	143	Iriad.....	212
Zauberer-Unterklasse .....	34	Erkunden der Stadt.....	143	Levna Drakenhorn .....	213
<b>Kapitel 2: Auftakt des Kriegs</b> .....	37	Bastion von Takhisis .....	146	Tem Tembel.....	213
Überblick.....	37	Besetztes Anwesen .....	146	Sidekick-Stufen .....	214
Das Abenteuer leiten .....	38	Tempel von Paladine .....	149	<b>Anhang D: Story-Konzeptgrafiken</b> .....	220
Ablauf des Abenteuers .....	38	Himmelsschwelle.....	153	<b>Anhang E: Karten</b> .....	223
Abenteuer-Flussdiagramm.....	39	Die Stadt erhebt sich .....	158	Die Kalaman-Region und die Nordeinöde.....	223
Die Drohung der Drachenkönigin.....	40	Dem Feind entkommen .....	159	Der Kontinent Ansalon .....	223
Charakterverbindungen .....	41				
Leitfaden zur Aussprache.....	42				
Auftake .....	42				
Auge am Himmel.....	44				
Gebrochenes Schweigen .....	46				
Vorboten des Kriegs.....	48				



# KRIEG IN KRYNN

*An den Rat von Maelgoth:*

*Der Krieg kommt – dieser Wahrheit kann ich mich nicht länger verschließen. Hier in Solamnias östlichen Weiten brodeln Gerüchte über menschengeführte Armeen, deren Reihen von Hobgoblins, Minotauern, Ogern und mysteriös verhüllten Sölanern verstärkt werden. Sie alle wollen ihren Teil der Beute. Unsere Verbündeten in Nordmaar schweigen, und es gibt Berichte verzweifelter Reisender, dass in Khur die Leute scharenweise den feindlichen Reihen beigetreten sind. Außerdem wird von geflügeltem Verhängnis gewispert, es gibt wirre Berichte über Dragonnel-Reiter – und Schlimmeres, wie ich befürchte.*

*Noch weiß ich nicht, mit welchem Feind wir es zu tun haben. Seine Motive, seine Herkunft, selbst seine Natur, all das bleibt mir ein Rätsel. Klar ist nur, dass wir einer Gefahr gegenüberstehen, die alles seit dem Kataklysmus übersteigt. Und wenn sie da ist, wird sie nach Kalaman trachten.*

*Gute Vasallen, ich bete, dass Ihr alles gebt, um die alten Wunden zwischen Eurem Orden und dem Leuchtfeuer des Ostens zu heilen. Denn wenn wir Ritter uns dieser Gefahr stellen sollen, brauchen wir die scharfen Augen und die starken Schilde Kalamans als Verbündete.*

*Ich will Eure Anstrengungen unterstützen und habe daher meine Notizen zur Geschichte, zu den Traditionen und Nachbarn Kalamans zusammengestellt. Hoffentlich wird dieses Wissen sich als nützlich erweisen, wenn wir der Bedrohung begegnen müssen, die uns gegenübersteht.*

*Lebt ehrenhaft!*

*Becklin Uth Viharin,  
Ritter der Krone*

**D**IE WELT IST SCHON EINMAL UNTERGEGANGEN, und nun tut sie es wieder. Der Kataklysmus hat Krynn vor dreihundert Jahren den Ruin gebracht. An einem einzigen Tag endete die Ära der Wunder. Es gab zahllose Tote, das Angesicht der Welt wurde verwandelt, und selbst die Götter verblassten zu Legenden. Durch schwere Zeitalter hindurch gelang es den Leuten von Krynn zwar, am Leben zu bleiben, doch die Welt ist nicht mehr, was sie einst war. Die Nationen, die es noch gibt, stehen für immer im Schatten der Wunder ihrer Ahnen. Nur langsam haben sie begonnen, die Jahrhunderte der Dunkelheit hinter sich zu lassen und zu entdecken, wie die Welt sich verändert hat.

Dann kamen die Drachenarmeen: Legionen von Soldaten, die der bösen Göttin und Drachenkönigin Takhisis treu ergeben sind – und die Welt steht wieder am Abgrund. Der Krieg der Drachenlanze hat begonnen. Im Kampf zwischen Göttern und Drachen hängt eine verwundete Welt am seidenen Faden.

## DIESES BUCH VERWENDEN

Dieses Buch gewährt dir einen Blick auf die Welt Krynn im Kontext eines ganz bestimmten Konflikts. Es soll keinen Überblick über die gesamte Welt bieten, sondern konzentriert sich auf die Region um die Stadt Kalaman in der Nation Solamnia, deren Grenzen nun vom Krieg der Drachenlanze erreicht werden. Details zur Welt und den Gefahren, die Kalaman drohen, werden in dieser Einführung vorgestellt und durch Berichte von solamnischen Gelehrten und Soldaten ergänzt. Danach ist das Buch in folgende Abschnitte unterteilt:

**Kapitel 1** behandelt das Erstellen von Charakteren, die bereit sind, sich in den Krieg der Drachenlanze zu stürzen. Darin werden die Völker von Krynn beschrieben, beispielsweise die Kender, ferner ihre Errungenschaften und Hintergründe, und es wird eine Unterklasse vorgestellt, mit der die Charaktere ganz in diese Welt eintauchen können.

**Kapitel 2** bietet einen Überblick über das Abenteuer dieses Buchs und die ersten Spielschritte. Außerdem enthält es eine Reihe kurzer Begegnungen, um die Charaktere mit den Mysterien dieser Welt vertraut zu machen.

**Kapitel 3 bis 7** präsentieren ein Abenteuer, in dem es um die Invasion der Drachenarmeen in Solamnia und ihr Streben nach einer fürchterlichen magischen Waffe geht.

Zum Schluss folgen einige Anhänge, die das Abenteuer um Ausrüstung, magische Gegenstände, Spielwerte und weitere Ressourcen ergänzen. Außerdem liegt dem Buch eine Posterkarte des Kontinents Ansalon bei. Die erwähnten sowie weitere Regionen sind dort verzeichnet.





GELEHRTE UND SOLDATEN IN GANZ SOLAMNIA WARNEN VOR FINSTEREN STREITKRÄFTEN, DIE SICH VOR DEN GRENZEN DER NATION SAMMELN.

## DIE GESCHICHTE VON KRYNN

Jede Welt hat eine umfangreiche Geschichte mit Brüchen, fehlenden Elementen und vergessenen Perspektiven. Die Geschichte von Krynn wurde allerdings von einer globalen Katastrophe erschüttert, welche als der Kataklysmus bezeichnet wird. Die Welt von Krynn wurde geschmiedet und zerstört, lebte jedoch weiter – gebrochen und versengt. Die meisten Leute wollen nichts als überleben, während ihre Lande sich langsam erholen, und scheren sich wenig um längst vergangene Zeiten. Doch die Weisen, die die Fragmente der Vergangenheit zusammensetzen, konzentrieren sich dabei auf drei Zeiträume: die Ära vor dem Kataklysmus, den Kataklysmus selbst und die finsternen Zeiten danach.

### VOR DEM KATAKLYSMUS

Krynns früheste Jahrhunderte sind heute nur noch ein Mythos. Die Geschichte beginnt mit dem Zeitalter der Sterngeburt, als die Götter die Welt aus urtümlichem Chaos schmiedeten. Aus diesen Zeiten gibt es nur noch wenige Legenden und Schriftstücke, die selten für bare Münze genommen werden.

Das anschließende Zeitalter der Träume war eine Ära, in der Helden gegen die Mächte des Bösen kämpften. Viele moderne Kulturen und Institutionen haben ihre Wurzeln in dieser Zeit, darunter die Ritter von Solamnia, die Magier der Hochzauberei und das Zwergenkönigreich Thorbardin.

Ironischerweise tun diese Kulturen ihre gegenseitigen Gründungsgeschichten häufig als Märchen ab, bestehen aber darauf, dass ihre eigene jeweils real ist.

In jenem fürchterlichen Konflikt, der als Dritter Drachenkrieg bekannt wurde, erhielt der Ritter Huma Drachenschreck die erste der sagenumwobenen *Drachenlanzen*. Mit dieser gelang es ihm, die böse Göttin und Drachenkönigin Takhisis zu besiegen, den Krieg zu beenden und die Göttin samt ihren Drachen aus Krynn zu vertreiben. Bald darauf verließen auch die guten Drachen Krynn und überließen die Welt den Sterblichen und den verbleibenden Göttern.

In den tausend Jahren vor dem Kataklysmus, bekannt als das Zeitalter der Macht, gediehen zahlreiche Menschennationen und eroberten im Namen des Guten weite Bereiche des Kontinents Ansalon. Doch der Triumph des Zeitalters der Macht barg auch den Samen seines Niedergangs.

Im Verlaufe einiger Jahrhunderte wurde die Stadt Istar im östlichen Ansalon zu einem Imperium, das sich über den ganzen Kontinent ausdehnte. Dies hatte Istar zum Teil seiner Allianz mit den Rittern von Solamnia zu verdanken. Das Imperium wurde von einer Dynastie von Königspriestern regiert, die Istar zum Zentrum der Welt und sich selbst zu den heiligen Abgesandten der Götter des Guten erklärten. Unter ihrer Führung erklärte Istar Taten, Völkern und sogar Gedanken den Krieg, die die Königspriester als böse betrachteten. Das Reich wurde immer starrer und theokratischer. Es befand sich auf dem Höhepunkt der Macht, als es von seinem apokalyptischen Niedergang ereilt wurde. Der letzte Königspriester vollbrachte immer kühnere magische Großtaten,





*Der Kataklysmus! Er übermgt jedes andere Ereignis in der Geschichte unserer Welt und unterteilt die Zeiten für immer in ein Davor und ein Danach. Auch unser Kalender richtet sich danach und nennt unsere letzten chaotischen vierhundert Jahre nachkataklysmisch (NK). Die Jahrtausende davor, die bis ins Dunkel mythischer vorgeschichtlicher Zeiten zurückreichen, heißen vorkataklysmisch (VK).*

*Viele Aufzeichnungen aus der Zeit vor dem Kataklysmus sind für uns verloren. Was noch vorhanden ist, verblüfft uns oft und beschreibt Nationen und Kulturen, die es nicht mehr gibt, und bis zur Unkenntlichkeit veränderte Gegenden.*

*Doch es ist immer noch möglich, diese verstreuten Quellen zusammenzufügen. Auf Geheiß der guten Ritter von Maelgoth lege ich hier meine Aufzeichnungen als allgemeine Einführung in die Geschichte vor, welche in der Großen Bibliothek von Palanthas dokumentiert ist.*

*Nikkas von Palanthas, Bibliothekarsassistent*

die in einem Ritual zum Erlangen der Göttlichkeit gipfelten, um Krynn für immer im Namen des Guten zu regieren. Da griffen die Götter schließlich ein, in ihrer Verdammung Istars geeint.

## DER KATAKLYSMUS

Als letzte Anstrengung, die gigantische Zerstörung abzuwenden, sandten die Götter die Dreizehn Warnungen, eine Serie von Zeichen, die den Königspriester abschrecken sollten. Bäume weinten Blut, Feuer wüteten auf unnatürliche Weise, Wirbelstürme trafen den Tempel des Königspriesters. Die Götter warnten außerdem einige auserwählte Sterbliche und teilten ihnen mit, dass die Welt vielleicht noch zu retten sei, wenn nur einer der Auserwählten Istar erreichen und das Ritual verhindern könne. Doch die Boten schafften es nicht – der Königspriester und sein Gefolge schlugen die Warnungen als Werk des Bösen in den Wind und setzten ihren Weg fort. Als die Stunde des Rituals gekommen war und der Königspriester die Göttlichkeit erlangen wollte, retteten die Götter ihre treuesten Anhänger und ließen auf alle anderen ihre Strafe niedergehen.

Ein Berg aus Feuer fiel vom Himmel und zerstörte Istar. Das Blutmeer – ein neuer Ozean, der das östliche Ansalon teilte – verschlang das Imperium. In aller Welt verschoben sich die Küsten, teilten Nationen, überschwemmten riesige Landstriche und zogen sich andernorts zurück, sodass manche Häfen nun weit im Inland lagen. Die schlimmste Zerstörung blieb zwar einigen Landen erspart, doch keine Gegend blieb vom göttlichen Zorn verschont.

Dann verschwanden die Götter und ihre Segen aus der Welt. Im Lauf der Zeit gerieten sogar ihre Namen in Vergessenheit.

## NACH DEM KATAKLYSMUS

Auf den Kataklysmus folgte ein Zeitalter des Chaos. Die nächsten drei Jahrhunderte gingen als Zeit der Dunkelheit in die Geschichte ein. Kulturen und Biotope änderten sich radikal, es kam zu Hungersnöten, Seuchen und Massenflichten. Die Ritter von Solamnia, jene Champions, die Ansalon hätten zusammenhalten können, wurden auf dem ganzen Kontinent als ehemalige Verbündete Istars verfolgt – sogar in Solamnia.

Die Elfnationen schlossen ihre Grenzen. Die Zwerge von Thorbardin zogen sich in ihre tiefsten Tunnel zurück und ließen keine Flüchtlinge von der Oberfläche hinein. Viele Gesellschaften wendeten sich gegeneinander und gingen an Krankheiten und Kriegen zugrunde. Nationen von Hobgoblins und Ogeren blühten auf, nutzten den Niedergang der Menschen und nahmen große Landstriche in Beschlag. Vieles, was den Kataklysmus überstanden hatte, ging nun in der Dunkelheit verloren.

Irgendwann klangen die schlimmsten Auswirkungen des Desasters ab. Die Elfen und Gebirgszwerge blieben zwar überwiegend in Abgeschiedenheit, doch andere Kulturen wurden allmählich wiedererrichtet. Entdecker wagten sich daran, den drastisch veränderten Kontinent neu zu kartieren. Die Gesellschaften gingen wieder Handelsbeziehungen miteinander ein, die sie einten und ihnen zugleich ermöglichten, sich zu diversifizieren.



Als die Zivilisationen von Krynn sich erholten und neue Gesellschaften entstanden, musste die Welt sich mit einer harten Wahrheit abfinden: Die Götter waren wirklich fort. Was man früher als Religion begriffen hatte, gab es nicht mehr. Auch jene echten Kleriker, die Wunder im Namen ihrer Götter gewirkt hatten, waren verschwunden. Es blieben zwar manche Leute fromm, doch weitaus mehr wendeten sich auf der Suche nach Antworten und Trost falschen Religionen zu. Einige dieser neuen Glaubensrichtungen wurden von Scharlatanen ins Leben gerufen, andere von Eiferern. Sie maßten sich die Namen der Götter an oder verwarfen die Götter ganz und gar. In dieser neuen Welt gab es keine göttlichen Einsichten mehr, und die Wahrheit verkam sogar unter den höchsten Gelehrten Krynn zur Mutmaßung.

## DIE RÜCKKEHR DER DRACHENKÖNIGIN

Ansalon hatte sich noch nicht erholt, da erhob eine neue Gefahr ihr hässliches Haupt. Die Drachenkönigin Takhisis – in anderen Welten als Tiamat bekannt – war vor über tausend Jahren aus Krynn verbannt worden. Sie hatte geduldig gewartet und ihre Rückkehr geplant. Ohne Wissen der anderen Götter pflanzte sie einen Trümmer des Königspriestertempels in Neraka ein – verborgen in der Vulkangegend Taman Busuk. Dort wuchs er zu einem unheilvollen Schatten des einst größten Gebäudes von Istar heran. Ein sich dort öffnendes Portal erlaubte der Drachenkönigin, die Welt zu beeinflussen, aber es fehlte ein Teil des Grundsteins des Tempels, und deswegen konnte Takhisis noch nicht in die Welt zurückkehren. Sie rief die bösen Drachen, die ihr dienten und sich schon lange aus der Welt zurückgezogen hatten, und begann ein weiteres Mal, die Eroberung von Krynn zu planen.

Chromatische Drachen stahlen auf Befehl ihrer Göttin Eier der guten metallischen Drachen. Diese sagten widerstrebend zu, sich aus dem kommenden Krieg herauszuhalten, weil ihnen dafür versprochen wurde, dass ihrem entführten Nachwuchs nichts geschehen werde.

Doch die Diener der Drachenkönigin brachen heimlich ihr Versprechen. Takhisis brachte ihnen bei, wie sie die Brut der metallischen Drachen zu monströsen Kriegern korrumpieren konnten, die als Drakonier bekannt wurden. Sie setzte darauf, dass die Armeen der Drakonier Ansalon bereits erobert haben würden, wenn die metallischen Drachen den Verrat entdeckten würden.

Nun entfesselt die Drachenkönigin ihre Mächte auf die geschundene Welt, ohne dass Götter oder Drachen ihr in die Quere kommen. Die Drachenarmeen beginnen in ihrem Namen mit der Eroberung von Krynn.

## DIE DRACHENARMEEN

Die Streitmächte der Drachenkönigin sind in fünf Drachenarmeen untergliedert. Drakonier füllen ihre Reihen, aber auch Menschen, Goblins, Hobgoblins, Oger und weitere Kreaturen, die nach Reichtum oder dem Ruhm aus den Zeiten vor dem Kataklysmus streben. Jede Drachenarmee wird von chromatischen Drachen und ihren kleineren Dragonnel- und Wyvern-Verwandten unterstützt. Diese geflügelten Schrecken bieten einen entscheidenden Vorteil, der seit tausend Jahren auf keinem Schlachtfeld mehr gesehen wurde.

Die Drachenkönigin hat ihre fünf fähigsten und treuesten Untergebenen in den Rang von Drachenfürsten erhoben. Jeder von ihnen befehligt eine der fünf Armeen. Alle Drachenfürsten unterstehen Takhisis' Champion Duulket Ariakas, doch mangelt es nicht an Verrat zwischen den Drachenarmeen – oder innerhalb von ihnen. Die Drachenkönigin befördert diese Konflikte, um die ruchlosesten und fähigsten Anführer hervorzubringen.

Die Rote Drachenarmee – die erste, größte und mächtigste unter Takhisis' Streitkräften – wird vom fanatischen Drachenfürsten Verminaard angeführt. Dieser hat jedoch vorübergehend viele Truppen seiner Akolythin unterstellt, der Drachengroßmeisterin Kansaldi Feuerauge, und sie mit einem gewagten Vorstoß nach Solamnia beauftragt. Unterdessen folgt die übrige Streitmacht Verminaards den Einflüsterungen der Drachenkönigin in die südlichen Lande von Abanasinia.

Der ehrgeizige Drachenfürst Kitiara Uth Matar befehligt die Blaue Drachenarmee. Sie ist die zweite unter den Streitkräften der Drachenkönigin und bereitet sich auf eine Invasion Solamnias an der Seite der Roten Drachenarmee vor. Die Grüne Drachenarmee untersteht neuerdings Salah-Khan, einem khurischen Anführer, der die Nomaden der Region unter der Herrschaft der Drachenarmee geeint hat. Der Halbogger Lucien von Takar befehligt die Schwarze Drachenarmee, die die anderen Armeen unterstützt und die eroberten Landstriche einschließlich Nordmaar und Gudlund besetzt. Zuletzt wird die kleine Weiße Drachenarmee vom Drachenfürsten Feal-Thas angeführt, Silvanesti-Elf und Magier der Hochzauberei vom Orden der Schwarzen Robe.



## DER KRIEG DER DRACHENLANZE

Als die Drachenarmeen aus Neraka kamen, traten sie jene Ereignisse los, die als Krieg der Drachenlanze bekannt werden sollten. Im Folgenden sind die Meilensteine des Kriegs aufgeführt. Jedes Datum bezieht sich auf die Ära nach dem Kataklysmus (NK).

### NORDMAAR FÄLLT

348 NK

Die erste militärische Bewährungsprobe für die Drachenarmeen ist die erfolgreiche Invasion des nichtsahnenden Reichs Nordmaar durch die Rote und die Grüne Drachenarmee. Dieser Erfolg überzeugt zahlreiche neutrale Banden von Hobgoblins und Ogern in der Region Taman Busuk, sich den Drachenarmeen anzuschließen, auch wenn sich viele andere verweigern.

### KHUR TRITT BEI

Anfang 349 NK

Die Grüne Drachenarmee wird in die Steppen von Khur geschickt, um die dortigen Stämme zu unterwerfen.

Eine Woche. Es ist erst eine Woche her, seit diese Kreaturen uns in solchen Massen überfallen haben, dass sie sich nicht zählen ließen. Doch es fühlt sich an wie zehn Jahre. Nun steht alles Kopf.

Sie sind überall. Wir konnten ihrer Hauptstreitmacht ausweichen, doch ihre Patrouillen durchstreifen das Land, um Widerstand zu tilgen und Güter zu plündern. Wir haben Gerüchte gehört, dass diese Monster „Drakonier“ heißen.

- Selbst im Tod stiften diese Echsenkrieger noch Leid, da sie explodieren und Säure- oder Gaswolken freisetzen. Seht Euch vor.

Selbst wenn wir die Invasoren überleben, haben wir doch nicht genug zu essen, und es wird wenig angebaut, da die Armeen durch die Lande ziehen. Wie sollen wir ein Jahr ohne Ernte überstehen?

Ich weiß nicht, wie lange wir durchhalten können oder wer dies lesen wird. Ich kann nur hoffen, dass diese Worte jemandem als Warnung dienen.

Ollen Nahled, Befehlshaber im Außenposten Radwach

Ariakas beschließt, den Feldzug nicht in die Länge zu ziehen, sondern dem verschlagenen khurischen Anführer Salah-Khan den Drachenfürsten der Grünen Drachenarmee besiegen zu lassen, um ihn dann zu deren neuem Drachenfürsten zu machen. Salah-Khan willigt ein, bietet dafür die Kontrolle über Khur und die angrenzenden Lande an und unterstellt seine Leute Takhisis, was die Reihen der Drachenarmeen stärkt. Es ist ungewiss, ob er damit seine eigenen Ambitionen befördern oder Khur einen langen, blutigen Konflikt ersparen will, doch viele in Khur sehen ihn als Verräter an seinem Volk und leisten erbitterten Widerstand gegen die Besetzung durch die Grüne Drachenarmee.

### BALIFOR UND GUDLUND WERDEN GESCHLUCKT

Mitte 349 NK

Balifor und die Halbinsel Gudlund verfügen über kein nennenswertes Militär, haben der Schwarzen und der Weißen Drachenarmee nichts entgegenzusetzen und fallen. Die Einwohner beugen sich größtenteils der Okkupation durch die Schwarze Drachenarmee. Die Kender von Kendermar bündeln allerdings den Widerstand der Region und führen einen Guerrillakrieg gegen die Besatzer.

### SILVANESTI-FELDZUG

Ende 349 NK bis 350 NK

Die Rote und die Blaue Drachenarmee greifen die Elfennation Silvanesti an. Die Elfen leisten heftigen Widerstand, und die Belagerung wird zu einem brutalen Feldzug.

Nach einem Jahr des Kampfs verlassen die Elfen von Silvanesti ihre angestammte Heimat und segeln ins südliche Ergoth. Ihr Anführer Lorac, Sprecher der Sterne, wollte seine Heimat mit einer *Kugel der Drachen* beschützen, verwandelt sie damit aber nur in ein Land der Albträume, das für beide Seiten unbrauchbar ist.

### DRACHENARMEEN FORMIEREN SICH NEU

351 NK

Die Drachenarmeen, die nun fast das gesamte östliche Ansalon unter ihre Kontrolle gebracht haben, formieren sich neu und konsolidieren ihre Macht. Die Blaue und die Rote Drachenarmee sind in die Region Taman Busuk zurückgekehrt, wo sie die Invasion Solamniats vorbereiten. Die Weiße Drachenarmee ist nach Süden vorgestoßen, um die Eisweite zu erobern, in deren Frost die weißen Drachen besonders effektiv kämpfen können. Die Grüne und die Schwarze Drachenarmee konzentrieren sich auf ihre auswärtigen Eroberungen.

In Neraka hecken Eiferer und Magier der Schwarzen Robe magische Pläne aus, um die Drachenarmeen zu stärken. Einer dieser Pläne hat mit den Ruinen einer istarischen Stadt zu tun und weckt die Fantasie von Drachenfürst Verminaard. Er beauftragt Kansaldi Feuerauge damit, den Drachenarmeen eine vernichtende neue Waffe zu beschaffen.



# DAS LEBEN IN ANSALON

In Krynn gibt es viele Lande und Kulturen, doch der Krieg der Drachenlanze und die Abenteuer rund um den Konflikt spielen sich auf dem Kontinent Ansalon ab. Es folgen einige Details zum dortigen Alltagsleben.

## SPRACHEN

In Ansalon dienen Sprachen dem Ausdruck der Erziehung und der Repräsentation. Vor dem Kataklysmus diente die Gemeinsprache den Reichen Ergoth, Solamnia und Istar als Handelssprache. Nach dem Kataklysmus kommunizierten die Flüchtlinge in der Gemeinsprache, die heute auf dem gesamten Kontinent verstanden wird. Dennoch sind die regionalen Sprachen der meisten Lande weiterhin lebendig, und die Gemeinsprache wird vorwiegend auf Märkten und Reisen gesprochen.

Nach Rücksprache mit dem Spielleiter können die Spieler eine Sprache ihres Charakters gegen eine andere Sprache aus den Tabellen „Standardsprachen in Ansalon“ oder „Seltene Sprachen in Ansalon“ austauschen.

### STANDARDSPRACHEN IN ANSALON

Sprache	Sprecher/Region	Schrift
Gemeinsprache	Handelssprache in Ansalon	Gemeinsprache
Abanasinisch	Abanasinia	Gemeinsprache

Sprache	Sprecher/Region	Schrift
Elfisch	Qualinesti, Silvanesti, Südergod	Elfisch
Ergoth	Nordergod	Gemeinsprache
Gnomisch	Sanclist	Gemeinsprache
Kender	Gudlund, Hylo	Gemeinsprache
Kharolisch	Staubebenen, Tarsis	Gemeinsprache
Khur	Khur	Istarisch
Nordmaarisch	Nordmaar	Istarisch
Solamnisch	Sanclist, Solamnia	Gemeinsprache
Zwergisch	Abanasinia, Kayolin, Thoradin, Thorbardin	Zwergisch

### SELTENE SPRACHEN IN ANSALON

Sprache	Sprecher/Region	Schrift
Drakonisch	Drachen	Drakonisch
Goblinisch	Taman Busuk	Zwergisch
Istarisch	Alte Istarier	Istarisch
Kothisch	Minotauren	Kothisch
Nerakisch	Neraka	Istarisch
Oger	Blode, Kern	Oger
Sylvanisch	Feenwesen	Sylvanisch
Urtümlich	Elementare	Urtümlich



REISENDE NÄHERN SICH DER STADT VON TORGANG AUS, EINER GEMEINDE, DIE SICH IN DIE WURZELN EINES GESTÜRZTEN VALLENHOLZ-BAUMS SCHMIEGT.



TAKHISIS DIE DRACHENKÖNIGIN WENDET  
IHR AUGENMERK VON OST-ANSALON AB  
UND RICHTET ES AUF DIE STADT KALAMAN.



## KALENDER

Die Lande um Kalaman verwenden den solamnischen Kalender, der zwölf Monate mit je vier Wochen besitzt. Wochen haben sieben Tage, Tage vierundzwanzig Stunden.

### SOLAMNISCHE MONATE

Monat	Name	Monat	Name
Januar	Neukolt	Juli	Fierswelt
Februar	Tiefkolt	August	Fahlwelt
März	Grunbrok	September	Erntember
April	Grunjurt	Oktober	Gildember
Mai	Grunblum	November	Dunkember
Juni	Holmswelt	Dezember	Frostkolt

### SOLAMNISCHE TAGE

Tag	Name	Tag	Name
Montag	Palass	Freitag	Bakukal
Dienstag	Magior	Samstag	Bracha
Mittwoch	Kirinor	Sonntag	Linaras
Donnerstag	Misham		

## WÄHRUNG

Seit dem Kataklysmus lässt die raue Wirklichkeit des alltäglichen Überlebenskampfs wenig Raum für Unzweckmäßigkeit. Noch Jahre nach der Zerstörung befand sich der Stahlpreis auf beispiellosen Höhen und überflügelte sogar Gold, weil Stahl schwierig herzustellen, aber bei vielen praktischen Anwendungen unentbehrlich ist. Ebenso konnte sich der Preis von Bronze mit dem von Silber messen. Mittlerweile sind die Preise wieder auf vorkataklysmische Werte gesunken, doch Münzen aus Bronze und Stahl sind weiterhin in ganz Ansalon gebräuchlich.

### GELD IN ANSALON

Münze	KM	BM/SM	GM/STM	PM
Kupfer (KM)	1	1/10	1/100	1/1.000
Bronze (BM) oder Silber (SM)	10	1	1/10	1/100
Gold (GM) oder Stahl (STM)	100	10	1	1/10
Platin (PM)	1.000	100	10	1



## KRIEGSGERÜCHTE

Fundierte Berichte über den Krieg im östlichen Ansalon und die Rückkehr der Drachenkönigin verbreiten sich nur langsam. Viele Gemeinschaften in Ansalon sind isoliert, und die Drachenarmeen trachten danach, den Informationsfluss über ihre Eroberungen zu unterdrücken. Daher wissen die Leute in Solamnia und westlich der Gebirgsregion Taman Busuk nicht viel mehr über die Gefahr durch die Drachenarmeen als ein paar vage Gerüchte.

Würfle oder wähle eine Option aus der Tabelle „Kriegsgerüchte“ aus, wenn den Charakteren ein Gerücht über die Drachenarmeen oder über merkwürdige Ereignisse im östlichen Ansalon zu Ohren kommt. Bei jedem Gerücht ist aufgeführt, ob es wahr oder falsch ist. Dabei gilt, dass auch abwegige Gerüchte ein Körnchen Wahrheit enthalten. Zu Beginn des Abenteuers haben die Charaktere jeweils eines dieser Gerüchte gehört.

### KRIEGSGERÜCHTE

#### W10 Gerücht

- 1 Kriegsherren aus Taman Busuk haben eine Armee aus Söldnern und sonstigen Kriegerbanden aufgestellt. (Wahr)
- 2 Manche behaupten, die alten Götter wispern zu hören, und glauben, dass ihre Wunder in die Welt zurückkehren. (Wahr)
- 3 Kendermar, Heimat der Kender, hat ein Desaster erlebt. Die Kender reisen weit und suchen Hilfe, geraten aber auch in Schwierigkeiten. (Wahr)
- 4 Armeen im Osten rekrutieren jeden, der für sie zu kämpfen bereit ist. Sie versprechen Ruhm und seit dem Kataklysmus ungekannte Reichtümer. (Wahr)
- 5 Ein tödlicher Söldnerbund hat drachenartige Flugkreaturen namens Dragonnele als Diener ausgebildet. (Ungenau: Die Drachenarmeen setzen diese Kreaturen umfangreich ein.)
- 6 Die Nation Khur wurde unter einem mächtigen Kriegsherrn geeint, der die Welt erobern will. (Ungenau: Khur wurde von den Drachenarmeen erobert.)
- 7 Es wurde eine große Elfenflotte auf Westkurs beobachtet. Die Elfen ziehen sich in ihre geheime Heimat zurück. (Ungenau: Die Silvanesti-Elfen sind aus ihrer Heimat geflohen, um nach Südergod zu gehen.)
- 8 Reisende haben Echsenmenschen-Plünderer in Mänteln gesichtet. Niemand weiß, woher sie kommen oder was sie wollen. (Ungenau: Diese Gerüchte meinen Drakonier, ohne sie zu erkennen.)
- 9 Magier der Hochzauberei verbreiten Lügen über Gefahren im Osten, um die Leute zu isolieren, zu ängstigen und unter ihre heimliche Kontrolle zu bringen. (Falsch)
- 10 Narren behaupten, Drachen im Osten gesehen zu haben, aber dabei handelt es sich nur um Wyvern und Illusionen. (Ungenau: Es behaupten wirklich Leute, Drachen gesehen zu haben, aber es handelt sich um seltene Sichtungen echter Drachen.)

## DIE KALAMAN-REGION

Kalaman liegt in der Provinz Nachtlund weit im Osten Solamnias und stellt eines der wichtigsten Tore Solamnias in die übrige Welt dar. Die Stadt, als Leuchtfeuer des Ostens bekannt, erhebt sich an einem Tiefwasserhafen an der Mündung des Flusses Vingaard, welcher Solamnias größte Handelsader darstellt. Dank Fluss, Handelsvorteilen und dem fruchtbaren Boden der solamnischen Ebenen florierte die Kalaman-Region sogar nach dem Kataklysmus.

### DIE STADT KALAMAN

Kalaman war einst ein verschlafenes Fischerdorf an der Küste des Turbidus-Ozeans. Das wäre es vielleicht geblieben, wenn nicht einige Jahrhunderte vor dem Kataklysmus eine isticische Handelsmission eingetroffen wäre. Diese erkannte das Potenzial eines Tiefwasserhafens an der Mündung des großen Flusses. So investierte das Imperium Istar in das Dorf und machte es zu einem blühenden Handelszentrum. Solamnia fand es bald unerträglich, den Hafen im Griff Istars zu wissen. Es kam zur entscheidenden Schlacht auf den Ebenen westlich der Stadt, der Istar die Kontrolle über Kalaman kostete.

Noch heute, lange nach dem Fall Istars und den schweren Prüfungen durch den Kataklysmus, ist Kalaman eine blühende Hafenstadt, umgeben von hohen Mauern der Istarier, die nie zerstört wurden. Schiffe aus ganz Ansalon löschen ihre Ladung unter dem Licht der beiden riesigen Leuchtfeuer der Stadt – Wunderwerke, die schon vor dem Kataklysmus errichtet wurden und zahllose Generationen überdauert haben. Im Stadtzentrum erhebt sich die alte Burg Kalaman gebieterisch auf einem steilen Hügel. Zu den architektonischen Wundern der Burg gehören Abwehranlagen, die in der modernen Zeit ihresgleichen suchen. Die Stadt Kalaman wird in Kapitel 4 näher beschrieben.





## DIE BEVÖLKERUNG VON KALAMAN

Die Stadt Kalaman selbst ist sehr weltgewandt. Die meisten Leute im Umland leben dagegen als Fischer und Bauern. Viele Einwohner der Region sind Solamnier. Andere stammen von den isticischen Gründern der Stadt ab. Händler aus ganz Ansalon haben sich aus Wunsch oder Notwendigkeit in Kalaman niedergelassen. So stammen etliche Leute – oder ihre Vorfahren – aus Abanasinia, Nordmaar, Ergoth, Estwilde und noch entfernteren Landen. Kender, Hügelszwerge und Gnome sind in der Region verbreitet, etliche Elfen, Gebirgsszwerge und andere Völker leben dagegen in der Stadt. In Kalaman ist jeder willkommen, der friedliche Absichten hat und vielleicht sogar Handelsgüter mitbringt.

## DIE UMGEBUNG VON KALAMAN

Westlich der Kalaman-Region liegt Hinterlund. Noch weiter im Westen finden sich die Ebenen von Solamnia. Von hier stammen die Feldfrüchte und Handwerksgegenstände, die in Kalaman gehandelt werden. Selbst in Gegenden Solamnias, die näher am Hafen Palanthas liegen, ist es oft einfacher und billiger, die Güter flussabwärts nach Kalaman zu schaffen.

Nördlich von Kalaman weicht die für Solamnia typische Grassavanne jenen vertrockneten Steppen und labyrinthartigen Schluchten, die als Nordeinöde bekannt sind. Tödliche Raubtiere, trügerische Klippen und unberechenbare Fluten machen diese Einöde so gefährlich, dass man sagt, dort überlebe nichts länger als ein paar Tage.

Östlich von Kalaman liegen die Lande von Estwilde mit unwirtlichem Terrain und Völkern, die Solamnia seit den Tagen Istars feindlich gesonnen sind. Jenseits der Bucht im Norden von Estwilde befindet sich das Sumpfland Qwalmish. Im Süden und Osten Kalamans liegen die weitläufigen Steppen von Qlettaar, die bis zu den ehrfurchtgebietenden Berggipfeln der Region Taman Busuk jenseits von Estwilde reichen.

## NACHTLUND

Seit Generationen regieren die Soths von Dargaardfried – eine Ritterdynastie Solamnias – in jener solamnischen Provinz, die einst als Ritterlund bekannt war. Vor dem Kataklysmus warnten die Götter des Guten den Herrn von Ritterlund, Fürst Loren Soth, vor der kommenden Zerstörung und gaben ihm die Chance, sie zu verhindern – doch er ergriff sie nicht. Seither steht die Provinz im Ruf, verflucht zu sein. Sie ist heute als Nachtlund bekannt. Die häufigen Stürme in der Region gelten als Zeichen des Zorns der alten Götter.

Fürst Soth und sein Trotz den Göttern gegenüber sind in Kapitel 4 beschrieben.

## RELIGION UND GÖTTER

Die Götter von Krynn haben die Welt angeblich verlassen. In den großen Städten Ansalons gibt es nur wenige Tempel und sonstige religiöse Zentren. Dennoch ereignen sich in der ganzen Welt immer wieder kleine Wunder. Druiden und verborgene Gemeinschaften beten auf althergebrachte Art und wirken mysteriöse Magie. Die Alten erinnern sich noch an die Verehrung der Götter und sehen deren Umriss in der Natur und in Sternkonstellationen. Uralte, vergessene Heiligtümer bergen Wunder jenseits der Vorstellungskraft, und göttliches Wispern erreicht jene, die es hören wollen. Die Götter haben Krynn nicht vollständig verlassen, und je gefährlicher die Zeiten werden, desto mehr wenden die Sterblichen sich ihnen wieder zu – manchmal nach denkwürdigen Begegnungen mit Götterboten.

Die Götter von Krynn sind anhand der Prinzipien des Guten, der Neutralität und des Bösen lose miteinander verbunden. Solche Allianzen können zwar brüchig sein, doch die Götter arbeiten oft zusammen, um ihren gemeinsamen Willen in der Welt durchzusetzen oder Zusammenschlüsse ihrer Feinde zu bekämpfen. In der Tabelle „Gottheiten von Krynn“ und auf den folgenden Seiten sind die Götter beschrieben, die in der Welt am aktivsten sind. In den vielfältigen Landen von Krynn und bei seinen diversen Völkern haben die Götter unterschiedliche Namen, Geschlechter und Formen. In den folgenden Abschnitten sind die Manifestationen beschrieben, die in Solamnia am bekanntesten sind.





Es ist einfach, den Göttern die Schuld am Kataklysmus zu geben. Sie haben die Dreizehn Warnungen und danach den brennenden Berg geschickt. Sie haben Istar in die Fluten gestürzt, den Kontinent zerschmettert und die Welt verlassen. Sie haben das unendliche Leid der Katastrophe und der anschließenden Jahrhunderte beschieden.

Doch nehmen wir an, dass die Götter des Guten diese Welt lieben und wünschen, dass wir gedeihen. Dass die Götter der Neutralität danach streben, die Mittel der Sterblichen zu verwalten und zu pflegen. Dass sogar die Götter des Bösen, so selbstüchtig sie sein mögen, nach Macht und Einfluss streben, nicht nach Zerstörung als Selbstzweck. Doch warum bestrafen sie uns dann mit dem Kataklysmus und lassen uns in einer gottlosen Welt zurück?

Ich fürchte, dass wir mehr vergessen haben, als dass wir uns dessen erinnern. Die Verehrung der wahren Götter schwindet, und falsche Religionen erheben sich an ihrer statt. Ich bete täglich, dass wir unsere Lektion gelernt haben – dass die Götter zurückkehren und ich meinen Sitz jemandem überantworten kann, der ihre Stimmen hört und ihre wahren Segen trägt.

Nur die Zeit wird es weisen.

Rosamund Heward, Ritterin der Krone  
Amtierende Hochklerikerin

## GOTTHEITEN VON KRYNN

Götter des Guten	Gesinnung	Domäne	Symbol
Paladine	RG	Gute Drachen, Wächter, Herrscher	Silbernes Dreieck
Branchala	NG	Musik	Bardenharfe
Habbakuk	NG	Tiere, natürliches Gleichgewicht	Blauer Vogel
Kiri-Jolith	RG	Ehre, Krieg	Bisonhörner
Majere	RG	Meditation, Ordnung	Kupferspinne
Mishakal	RG	Heilung	Blaues Unendlichkeitssymbol
Solinari	RG	Gute Magie	Weißer Kreis oder weiße Kugel
Götter der Neutralität	Gesinnung	Domäne	Symbol
Gilean	N	Wissen	Aufgeschlagenes Buch
Chislev	N	Natur	Feder
Lunitari	N	Neutrale Magie	Roter Kreis oder rote Kugel
Reorx	N	Handwerk	Schmiedehammer
Shinare	N	Handel, Wohlstand	Greifenflügel
Sirrion	N	Veränderung, Feuer	Buntes Feuer
Zivilyn	N	Weisheit	Großer grüner oder goldener Baum
Götter des Bösen	Gesinnung	Domäne	Symbol
Takhisis	RB	Böse Drachen, Hass, Nacht	Spirale aus fünf Drachenklauen
Chemosh	RB	Untote	Gelber Schädel
Hiddukel	CB	Gier, Lügen	Zerbrochene Handelswaage
Morgion	NB	Krankheit, Heimlichkeit	Kapuze mit roten Augen
Nuitari	RB	Böse Magie	Schwarzer Kreis oder schwarze Kugel
Sargonnas	RB	Feuer, Rache	Stilisierter roter Kondor
Zeboim	CB	Meere, Stürme	Schildkrötenpanzer



SYMBOL VON  
PALADINE.



SYMBOL VON  
BRANCHALA.



SYMBOL VON  
HABBAKUK.



## GÖTTER DES GUTEN

Die Götter des Guten bedeuten Heilung und Tröstung für die Sterblichen von Krynn. Sie stellen sich zwar den Versuchen der bösen Götter entgegen, die Welt zu beherrschen, doch sie trachten nicht nach der Auslöschung des Bösen oder seiner Götter. Ihr höchstes Ziel besteht vielmehr darin, die Entscheidungsfreiheit der Sterblichen zu sichern – im traurigen Wissen darum, dass die Sterblichen manchmal ruinöse Wege einschlagen.

### PALADINE

Paladine ist auch als Vater des Guten, Meister des Gesetzes, als Platindrache oder – in anderen Welten des Multiversum – als Bahamut bekannt. Er führt die Götter des Guten an und wacht über die Welt mit einem Auge auf Ordnung, Gerechtigkeit und Gnade. Dabei lehrt er, dass weise, gerechte Gesetze das Fundament einer funktionierenden Gesellschaft sind, und seine Kleriker helfen oft dabei, solche Gesetze zu erlassen und durchzusetzen. Paladine erscheint manchmal in Gestalt von Fizban in Krynn, einem verwirrten alten Menschenmagier in verschlissenen Gewändern.

### BRANCHALA

Branchala, auch Bardenkönig genannt, ist der Gott von Musik, Poesie und der inneren Schönheit alles Lebendigen. Viele Elfen und Kender verehren ihn von allen Göttern am meisten. Beide Gruppen beten ihn als Champion des Lebens und Lachens an, der jene tröstet und aufmuntert, die auf ihn hören.

### HABBAKUK

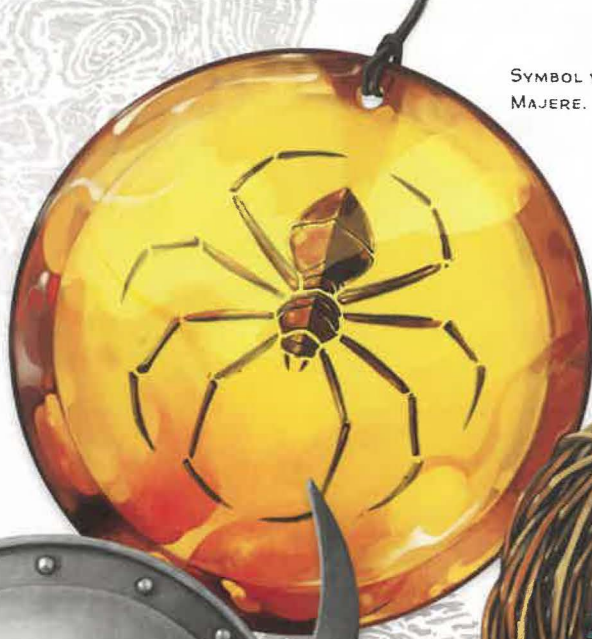
Habbakuk, auch als Fischerkönig bekannt, wacht über das Leben der Tiere, den Ozean und das natürliche Gleichgewicht. Viele Seeleute, Bauern und Jäger verehren ihn. Seine heiligen Stätten sind oft mit dem Bildnis eines blauen Vogels oder eines Phönix in blauen Flammen gekennzeichnet.

### KIRI-JOLITH

Kiri-Jolith ist der Gott des gerechten Kriegs. Er segnet alle, die im Namen des Guten kämpfen, und verachtet jene, die sich der Lust an Blutvergießen und Gemetzel hingeben. Speziell die Ritter des Schwerts verehren ihn, ein solamnischer Ritterorden, der das Böse bekämpft, wo immer er es findet.



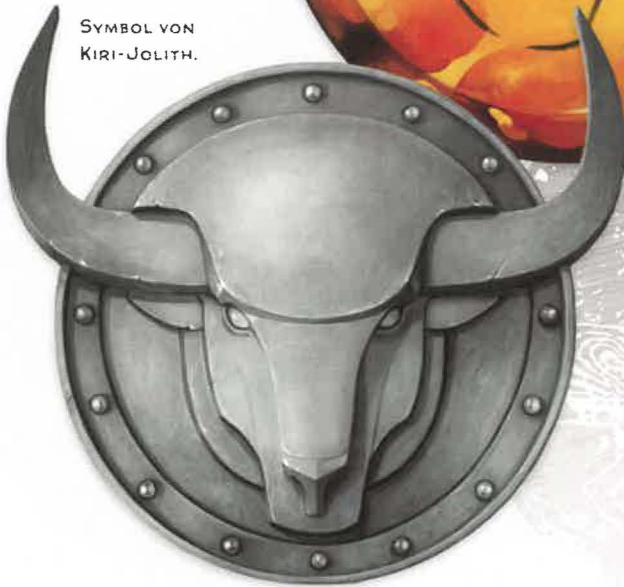
SYMBOL VON  
MAJERE.



SYMBOL VON  
MISHAKAL.



SYMBOL VON  
KIRI-JOLITH.



## MAJERE

Der strenge, unnahbare Majere ist der Gott der Meditation und Disziplin. Seine treuesten Anhänger sind Mönche. Sie ehren ihn mit stiller Kontemplation in abgeschiedenen Klöstern. Viele Waisen werden in den Klöstern Majeres aufgezogen. Sie werden oft selbst zu Mönchen. Wer das Kloster verlässt, trägt meist dennoch respektvoll den Nachnamen Majere.

## MISHAKAL

Mishakal ist die Göttin des Mitgefühls, der Heilung und Liebe. Viele Heiler und Wächter verehren sie. In der Geschichte hat sie häufig Helden auserwählt, um das Leid anderer zu stillen. Ihre Gläubigen bieten allen Heilung und Trost an – auch ihren Feinden.

## SOLINARI

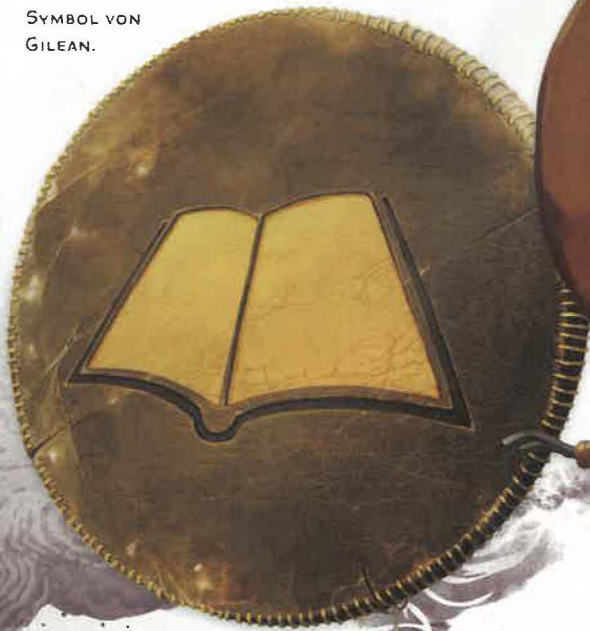
Solinari ist der Gott der guten Magie, Schutzherr der Magier der Hochzauberei vom Orden der Weißen Robe und anderer Magier des Guten. Seine Macht manifestiert sich durch den weißen Mond, den hellsten von Krynnns drei Monden. Mit seinen Verwandten Lunitari und Nunitari wacht er aus dem Himmel über Krynn und stärkt Magie, die hilft, heilt und schützt.

SYMBOL VON  
SOLINARI.





SYMBOL VON  
GILEAN.



SYMBOL VON  
CHISLEV.



SYMBOL VON  
LUNITARI.



## GÖTTER DER NEUTRALITÄT

Die neutralen Götter von Krynn unterscheiden sich beträchtlich in ihren Motivationen und Methoden. Manche sind passiv und distanziert, verzeichnen die Taten der Sterblichen oder halten das Gleichgewicht zwischen Gesellschaften und Natur. Andere greifen aktiv ein und bringen Elemente des Chaos und der Erneuerung in das Leben der Sterblichen. Anders als die Götter des Guten und des Bösen interessieren sich die neutralen Götter kaum für die Schicksalskämpfe der Sterblichen.

### GILEAN

Als Gott des Wissens und nomineller Anführer der neutralen Götter verkörpert Gilean das Ideal der Neutralität. Er tritt zurück, um zu beobachten und aufzuzeichnen, was geschieht. Gilean ist Hüter von *Tobril*, jenem Buch, welches das Wissen der Götter enthalten soll, wobei manche Abschnitte allein Gilean vorbehalten sind. Manche glauben, dass es sich beim Schreiber Astinus von Palanthis um Gilean in menschlicher Gestalt handelt.

### CHISLEV

Chislev ist der Gott der unberührten Natur. Er herrscht über die Rhythmen des Lebens fern aller menschlichen Taten. Er ist rätselhaft und scheu, beschützt seine Domäne jedoch energisch. Tiere und Pflanzen betrachtet er als seine Kinder. Chislevs Anhänger sind oft Einsiedler, Druiden und andere, die die Natur verehren, ohne etwas dafür zu erwarten.

### LUNITARI

Lunitari ist die Göttin der neutralen Magie und der Illusionen, Schutzherrin der Magier der Hochzauberei vom Orden der Roten Robe und anderer Magier des Neutralen. Mit ihren Verwandten Solinari und Nuitari wacht sie aus dem Himmel über die Leute von Krynn und wirkt ihre Macht durch den roten Mond, der ihren Namen trägt. Sie erscheint in der Mythologie als Tricksergestalt und nutzt ihre meisterhafte Illusionskunst, um Götter und Helden gleichermaßen hinters Licht zu führen.

### REORX

Reorx ist der Gott der Schöpfung, Inspiration und Kunst. Ihm wird nachgesagt, die Gnome, Zwerge, Kender und sogar Krynn selbst geschaffen zu haben. Er erfindet neue Dinge, die die Welt verändern, und treibt die Leute zur Tat.



SYMBOL VON  
SHINARE.



SYMBOL VON  
REORX.



SYMBOL VON  
SIRRION.



## SHINARE

Shinare ist die Göttin des Wohlstands, der Wirtschaft und des Handels. Viele ihrer Anhänger sind Händler, doch ihr Einfluss umfasst legitimen und zwielichtigen Handel gleichermaßen, und so wird sie gelegentlich auch von Dieben verehrt. Dennoch betrachten die meisten sie als Göttin des gerechten Handels. Vor dem Feilschen wird häufig ihre Gunst erfleht.

## SIRRION

Der leidenschaftliche und impulsive SIRRION ist der Gott der Alchemie, der Transformation, der zufälligen Schöpfung und der Flammen. Er verkörpert spontane Erregung, die rasch zu feuriger Leidenschaft wird und noch lange danach weiterglüht. SIRRIONS Anhänger verehren die Extreme der Emotionen als Formen göttlichen Ausdrucks.

## ZIVILYN

Während Gilean greifbares Wissen verkörpert, steht Zivilyn für die ruhige Weisheit, die nötig ist, um das Wissen in die Welt zu bringen. Er soll in allen Zeiten und an allen Orten gleichzeitig existieren und die gesammelte Weisheit aller Existenzebenen besitzen. Zivilyn wird oft von Exzentrikern, Philosophen und Weisen verehrt.

SYMBOL VON  
ZIVILYN.

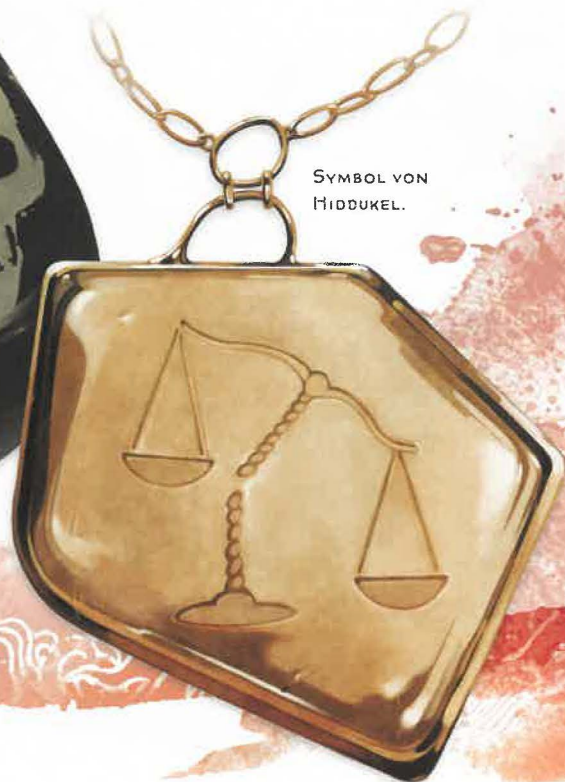




SYMBOL VON  
TAKHISIS.

SYMBOL VON  
CHEMOSH.

SYMBOL VON  
HIDDUKEL.



## GÖTTER DES BÖSEN

Die bösen Götter von Krynn verkörpern Macht, Rache und weitere Ideale, die das Individuum über die Gemeinschaft erheben. Sie wollen die Welt der Sterblichen beherrschen, da sie nur sich selbst als ihrer würdig betrachten. Durch Versuchung und Unterwerfung bringen sie geringere Kreaturen in ihre Dienste. Zu allen Zeiten waren manche Sterbliche bereit, für Macht ihre Seelen zu verkaufen, und die Götter des Bösen nutzen diese Bereitschaft nur allzu gern.

### TAKHISIS

Takhisis, Anführerin der bösen Götter von Krynn, ist als Drachenkönigin, als Königin der Dunkelheit und – in anderen Welten – als Tiamat bekannt. Sie ist die Göttin der Macht, des Stolzes und der Herrschaft, außerdem die Königin der chromatischen Drachen. Die Sterblichen werden von ihr mit Angeboten der Beherrschung anderer verlockt. Vor dem Kataklysmus wurde sie aus Krynn verbannt und hat in den folgenden Jahrhunderten nicht aufgehört, nach einer Möglichkeit zur Rückkehr zu suchen. Sie erscheint manchmal als mächtige menschliche Kriegerin mit langem schwarzem Haar und in strahlender Rüstung, doch ihre wahre Gestalt ist ein fünfköpfiger Drache.

### CHEMOSH

Chemosh ist der Gott des Untodes und der falschen Erlösung, der seine Anhänger mit dem Versprechen der Unsterblichkeit lockt. Wer auf ihn hört, stellt fest, dass er zwar ewig lebt, sein Körper aber dennoch verfault und verfällt. Die Anhänger Chemoshs schätzen seinen unheilvollen Ruf. Sie tragen weiße Totenkopfmasken und schwarze Roben.

### HIDDUKEL

Hiddukel ist der Gott der Gier und des Verrats. Er herrscht über allen Reichtum in der Welt, der auf finsternen Wegen erlangt wurde. Verbrecher und skrupellose Händler verehren ihn insgeheim. Diese Verehrung nimmt Hiddukel gerne an, doch in Wahrheit trachtet er nicht nach Reichtümern, sondern nach Seelen.

### MORGION

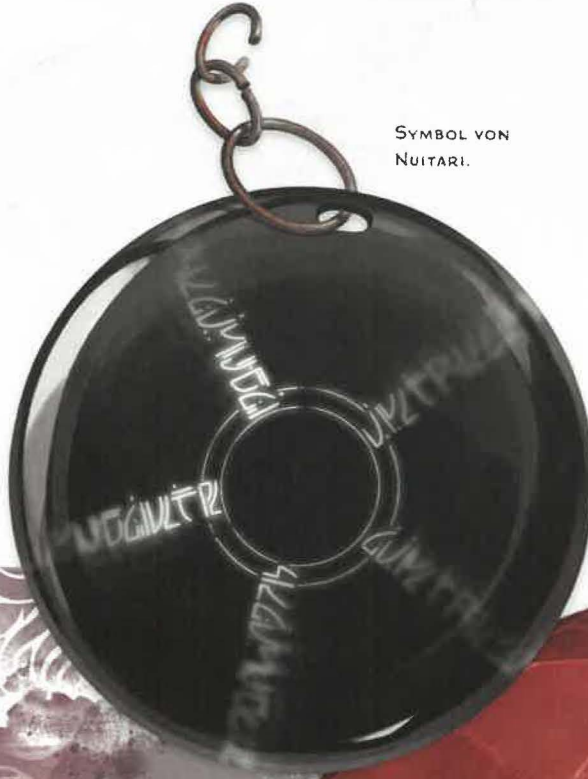
Der einzelgängerische, verschlossene Morgion ist der Gott von Krankheit und Verfall. Er stimmt sich nicht mit den anderen Göttern ab, sondern brütet lieber in seiner entrückten Festung, dem Bronzeturm. Von dort aus verfolgt er seine Pläne. Seine Anhänger folgen seinem Beispiel. Sie treffen einander in der Dunkelheit und wirken stets im Verborgenen.



SYMBOL VON  
MORGION.



SYMBOL VON  
NUITARI.



SYMBOL VON  
SARGONNAS.



SYMBOL VON  
ZEBOIM.

## NUITARI

Nuitari ist der Gott der bösen Magie und der Dunkelheit, Schutzherr der Magier der Hochzauberei vom Orden der Schwarzen Robe und anderer Magier des Bösen. Er liebt selbstsüchtige, zerstörerische Magie. Seine Macht fließt durch den schwarzen Mond, der seinen Namen trägt und nur anhand der Sterne sichtbar ist, die er am Himmel verdunkelt.

## SARGONNAS

Sargonnas ist der unberechenbare Gott der Flammen, der Rache und des Zorns. Er ist zwar ein Vertrauter von Takhisis, schmiedet aber ebenso oft Ränke gegen sie, wie er für sie kämpft. Verehrt wird er von jenen, die nach Vergeltung trachten. Seine wahre Gestalt ist die eines monströsen Minotaurus. Die Minotauren verehren ihn unter dem Namen Sargas.

## ZEBOIM

Zeboim ist die Göttin des Ozeans in seiner zerstörerischen Form – inklusive der Stürme und gefährlichen Meereskreaturen. Sie ist eine launische Gottheit, und auch ihre Anhänger sind vor ihren häufigen Wutanfällen nicht sicher. Viele Seeleute beten zu Habbakuk, dass er Zeboim in Zaum halten möge. Manche opfern allerdings auch Zeboim, um ihren Zorn zu besänftigen.





ABENTEURER VERTEIDIGEN SOLAMNIA UND  
TÖTEN EINEN ROTEN DRACHENDIENER DER  
DRACHENKÖNIGIN.



# CHARAKTER- ERSTELLUNG

**A**LS DIE STREITKRÄFTE DER DRACHENKÖNIGIN durch Krynn marschieren, stellen sich ihr heldenhafte Leute in den Weg. Diese bemerkenswerte Schar, geschmiedet auf dem Amboss des Kriegs, ist alles, was noch zwischen den friedliebenden Völkern Krynn und einem Zeitalter der Unterdrückung steht.

Dieses Kapitel enthält für Spieler interessante Details zu Völkern und Gruppen in Krynn sowie Charakteroptionen, die die Regeln im *Spielerhandbuch* ergänzen. Es ist in folgende Abschnitte unterteilt:

**Völker von Krynn:** Erfahre mehr über die Völker von Krynn und darüber, wie sie deinen nächsten Charakter inspirieren könnten.

**Völkeroptionen:** Spiele als Kender, Angehöriger eines Volks, das für seine Tapferkeit und Neugier bekannt ist.

**Organisationen:** Entdecke zwei der einflussreichsten Gruppen von Krynn: die ehrenhaften Ritter von Solamnia und die mystischen Magier der Hochzauberei.

**Hintergründe:** Erfahre, wie der Krieg deinen Charakter formt, und wähle aus zwei neuen Hintergründen aus: Ritter von Solamnia und Magier der Hochzauberei.

**Talente:** Nutze anhand dieser Talentauswahl die Macht der Magie, der Ehre oder der Götter.

**Unterklassensoptionen:** Verbinde deine Magie mit den drei mystischen Monden von Krynn, indem du die Mondzauberer-Unterklasse wählst.

## VÖLKER VON KRYNN

Die Drachenarmeen bedrohen sämtliche Völker von Krynn. Dieser Abschnitt präsentiert Informationen über die Bewohner des Kontinents Ansalon und über den Kontext der Völker aus dem *Spielerhandbuch* in der Welt von Krynn. Die Orte, auf die sich dieser Abschnitt bezieht, sind auch auf der Posterkarte eingetragen, die diesem Buch beiliegt.

## ELFEN

Viele verschiedene Elfenkulturen bewohnen Ansalon, darunter die Hochelfen aus Qualinesti und Silvanesti, die Waldelfen aus Kagonesti und die Meereselfen aus Dargonesti und Dimernesti.

Vor über zweitausend Jahren teilte der Königsmörder-Krieg die Hochelfen Ansalons in zwei Lager: die Silvanesti-Elfen im Osten und die Qualinesti-Elfen im Westen. Seither hat sich keine der beiden Gruppen um eine Aussöhnung bemüht. In noch fernerer Vergangenheit hatten sich beide dieser Hochelfennationen von ihren Kagonesti-Brüdern losgesagt. Die Dargonesti und die Dimernesti werden wiederum durch das Meer durch ihre Verwandten an der Oberfläche getrennt.





IN QUALINESTI WARNT EINE SPÄHERIN VOR DEN GEFAHREN,  
DIE SICH AM RANDE DER ELFENSTADT ZUSAMMENBRAUEN.

Da die Elfen von Ansalon überwiegend unter sich bleiben, gibt es nur wenige Halbelfen, die man selten außerhalb der Elfennationen antrifft.

### SILVANESTI-HOCHELFEN

Silvanesti, das ursprüngliche Elfenkönigreich, liegt im südlichen Ansalon. Seit unzähligen Generationen leben die distanzierten Silvanesti-Elfen in einer Gesellschaft aus zahlreichen Schichten, die Außenstehenden verschlossen ist. Sie hassen ihre Verwandten in Qualinesti nicht, betrachten sie aber als fehlgeleitet.

In den letzten Jahren ist der Krieg nach Silvanesti gekommen. Als die Drachenarmeen das Reich belagerten, befahl Anführer Lorac Caladon, Sprecher der Sterne, seinen Leuten die Evakuierung. Dann versuchte er, das Königreich mit einer *Kugel der Drachen* zu verteidigen – doch die Magie des Artefakts verwandelte Silvanesti unerwartet in ein Land der Alpträume. Die überlebenden Elfen von Silvanesti sind heute heimatlos. Die meisten führen gemeinsam über das Meer nach Südergod und suchten Zuflucht bei den Kagonesti. Andere weigerten sich, Silvanesti aufzugeben, und versuchten, ihre angestammte Heimat wiederzugewinnen.

Als Silvanesti-Hochelf weißt du, was nur wenige in Ansalon wissen: Die Heimat der Elfen ist gefallen. Bei der Invasion Silvanestis durch die Drachenarmeen könntest du von deinen Leuten getrennt worden oder sogar in Gefangenschaft geraten sein, ehe du vor den Drachenarmeen in fremde Lande geflohen bist.

Vielleicht bist du mit deinen Leuten aus Silvanesti geflohen, suchst aber jetzt nach einer Möglichkeit, deine Heimat wiedererstehen zu lassen. Oder vielleicht hast du schon dein Leben lang die Welt erkundet und bist Beziehungen mit Leuten eingegangen, die nicht deinesgleichen sind.

### QUALINESTI-HOCHELFEN

Vor langer Zeit verließen einige Hochelfen Silvanesti, weil sie sich etwas anderes als eine Klassengesellschaft wünschten. Sie reisten weit nach Westen und gründeten eine neue Heimat im Wald, die sie Qualinesti nannten. Ihre Gesellschaft war nicht so hierarchisch wie die ihrer Ahnen und offener gegenüber Fremden. Sogar mit den Zwergen von Thorbardin pflegten die Qualinesti-Elfen gute Beziehungen. Nach dem Kataklysmus jedoch zogen sie sich aus der Welt zurück, und nur noch wenige Außenstehende wagen es, sich ihren wohlbewachten Grenzen zu nähern.

Als Qualinesti-Hochelf könntest du in den abgeschiedenen Wäldern von Qualinesti aufgewachsen sein. Du bist vielleicht ausgeschickt worden, um mehr über den Zustand der weiten Welt in Erfahrung zu bringen oder Gerüchten über das Schicksal Silvanestis nachzugehen. Oder vielleicht hat deine Familie Qualinesti schon vor langer Zeit verlassen, und du hast Verbindungen mit Leuten aus anderen Landen.

### KAGONESTI-WALDELLEN

Kagonesti sind die Nachfahren von Elfen, die sich nie in den Waldstädten Silvanestis angesiedelt haben und stattdessen auf der Suche nach Harmonie mit der Natur



## LEUTE VON ANDERSWO

Auch Leute, die nicht aus dieser Welt stammen, könnten nach Krynn finden. Es ist möglich, einzelne Mitglieder – oder sogar kleine Enklaven – von Völkern wie Drachenblütigen, Halblingen, Tiefingen oder anderen in Ansalon zu finden. Vielleicht sind sie durch ein Portal nach Krynn gelangt, oder sie haben vor dem Kataklysmus mit den großen Reichen von Krynn Handel getrieben. Nutze solche Möglichkeiten, um bei deinem Abenteuer in Krynn Charaktere aus jedem Volk deiner Wahl zu spielen.

nomadisch lebten. Die meisten dieser Waldelfen leben in kleinen Stämmen in den Wäldern Südergods. Wenige Fremde wagen sich in die alten Wälder der Kagonesti, doch nun suchen Tausende Silvanesti dort Zuflucht und Hilfe. Die Kagonesti heißen ihre Verwandten willkommen und wollen sie unterstützen, doch sie wollen sich nicht von der schieren Masse der Silvanesti überwältigen lassen oder sich ihren Traditionen beugen.

Als Kagonesti-Waldelf hast du vielleicht den größten Teil deines Lebens im Wald verbracht und weißt viel über die Natur. Du könntest auch lange Jahre mit der Erkundung der Welt verbracht haben, oder vielleicht hast du deine Reisen gerade erst begonnen, damit deine Leute nicht das Schicksal der Silvanesti teilen müssen.

## MEERESELFEN

Zwei Gruppen von Meereseelfen bewohnen die Ozeane um Ansalon. Dargonesti, auch als Elfen der Tiefe bekannt, nennen die Weiten der Meere ihre Heimat. Ihre Verwandten, die Dimernesti, werden häufig als Elfen der Küste bezeichnet. Sie leben zwar näher am Land, haben jedoch eine tiefe Verbindung zum Meer und allem Leben darin. Beide Gruppen von Meereseelfen werden nur selten unter den anderen Völkern Ansalons gesehen. Sie bleiben in ihren aquatischen Gemeinschaften unter sich. Meereseelfen sind sehr selten, doch du kannst mithilfe von *Mordenkainen präsentiert: Monster des Multiversums* Meereseelfen-Charaktere erstellen.

## GNOME

Die Tüftlergnome vom Machtnichts-Berg sind die bekannteste Gnomengemeinschaft Krynnns. Sie leben in einer Welt voller magischer Kräfte, doch viele dieser Felsengnome widmen sich speziellen wissenschaftlichen Projekten und erfinden komplexe Apparate.

Der Machtnichts-Berg – ein hohler inaktiver Vulkan auf der Insel Sancrist – ist häufig Schauplatz von Wundern wie auch Katastrophen. Hier erschaffen unermüdliche Gnomenerfinder unablässig die erstaunlichsten Gerätschaften – und lernen aus ihren ebenso erstaunlichen Fehlschlägen.

Waldgnome sind in Ansalon weniger zahlreich. Ihre wenigen Gemeinschaften liegen tief in den Wäldern von Sancrist und Kendermar verborgen, wo sie mehr an Harmonie mit der Natur als an Erfindungen interessiert sind.

Als Gnom könntest du ein Tüftler sein, der wissenschaftliche Nischenprojekte verfolgt. Vielleicht hast du den Machtnichts-Berg verlassen, um zu forschen oder nach neuen Inspirationen zu suchen. Alternativ könntest du ein Waldgnom sein, der die Wunder der Welt erkunden oder die Lande von den Narben des Kataklysmus heilen will.

## MENSCHEN

Menschen leben überall in Ansalon. Vor dem Kataklysmus haben sie die größten Reiche des Kontinents regiert. Die Zerstörung hat ihnen hart zugesetzt. Viele Menschen sind nach dem Kataklysmus nicht mehr sesshaft geworden und ziehen in nomadischen Kulturen umher. Es gibt nur wenige, meist kleine Menschenstädte um natürliche Strukturen herum, in denen ihre Gemeinschaften nach dem Kataklysmus eine Zuflucht fanden.

Als Mensch könntest du aus jeder Gegend in Krynn stammen. Unten sind nur ein paar der Menschennationen Ansalons aufgeführt. Du könntest Mitglied jeder dieser Gesellschaften sein oder eine andere Heimat nach deinen Wünschen wählen.

## ABANASINIA

Viele friedliche Gemeinschaften besiedeln die Region Abanasinia, darunter ein Dorf namens Solace, das in die Zweige gigantischer Vallenholz-Bäume gebaut wurde. In den letzten Jahren sind die theokratischen Sucher in der Region an die Macht gekommen. Diese machthungrige Religion kontrolliert die Stadt namens Haven und die umgebenden Siedlungen im Namen nebulöser, launischer Gottheiten, welche den Einsatz von Magie verdammen.

Die weiten Ebenen der nördlichen abanasinischen Halbinsel sind die Heimat jener nomadischen Menschen, die als Ebenenvolk bekannt sind. Dieses Volk besteht aus



EIN TÜFTLERGNOM VOM MACHTNICHTS-BERG GIBT SEINER NEUESTEN ERFINDUNG DEN LETZTEN SCHLIFF.





MENSCHEN AUS DEN LANDEn TARSIS, ERGOTH UND ABANASINIA.

verschiedenen Stämmen, deren Territorien sich über die ganze Region erstrecken. Zum Ebenenvolk gehören viele fähige Krieger, Händler und Sammler von Geschichten aus Zeiten vor dem Kataklysmus.

### NORD- UND SÜDERGOD

Der Kataklysmus hat das Land Ergoth mitsamt den Überresten des Menschenreichs geteilt, welches dort einst vorherrschend war. In Nordergod behaupten verschiedene versprengte Gemeinschaften, die Erben des gefallenen Reichs von Ergoth zu sein. Sie leben in den Überresten der alten Städte und Festungen. Diese Ergother erfreuen sich eines gedeihlichen Friedens mit der Kender-Enklave Hylo und den Goblins aus dem wasserarmen Süden, mit denen sie ihre Insel teilen. In Südergod leben weniger viele Menschen vorwiegend an der Küste und in steter Angst vor gefährlichen Gruppen von Ogern und Riesen.

### SOLAMNIA

Solamnia war einst ein mächtiges Imperium. Von seinem damaligen Glanz ist allerdings nicht mehr viel übrig. Obwohl es noch immer zu den größten und wohlhabendsten Nationen auf dem Kontinent gehört, befehlen seine egozentrischen Provinzen einander häufig. Von den einst legendären Verteidigern des Landes, den Rittern von Solamnia, gibt es nur noch wenige. Diese jedoch sind weiterhin Verteidiger der Wehrlosen und Inbegriffe der Ehrenhaftigkeit.

### TARSIS

Nach dem Kataklysmus verdorrten die einst üppigen Ebenen im südlichen Ansalon, sodass man sie bald Staubebenen nannte. Küstenlinien wurden verschoben, und die Hafenstadt Tarsis fand sich plötzlich im Binnenland wieder. Der Hafen trocknete aus, und die Überreste der einst so berühmten Schiffe der Stadt schaukeln heute nur noch auf Sanddünen. Die Stadt fristet heute als Handelszentrum kleinerer Gemeinschaften und umherziehender Banden der Ebenen ein kärgliches Dasein. Wer hier lebt, hat sich von der Seefahrerei der Ahnen verabschiedet und sich als Jäger, Sammler oder Händler an die Gegenwart auf dem Trockenen angepasst.

### ANDERE LANDE

Andere Teile Ansalons sind Heimat von Nomadenstämmen und kleineren Ansiedlungen mit den verschiedensten Bewohnern.

**Eisweite:** Die Menschen im frostigen Süden der Eisweite leben mit Gruppen von Thanoi (Walrossleuten) in Konkurrenz um Jagdgründe.

**Estwilde:** Die Menschenstämme von Estwilde legen großen Wert auf ihre Unabhängigkeit und ziehen durch die Steppen Qlettaars vom Turbidus-Ozean bis zum Neuen Meer. Diese Nomaden dulden keine Fremden auf ihrem Gebiet, weder Solamnier noch Hobgoblin-Plünderer aus dem Osten.





**Gudlund:** Gudlund wird vorwiegend von Kendern bewohnt, die als vereinzelte Menschenstämme durch die Dairly-Ebenen und entlang der Küsten des Blutmeers von Istar ziehen. Viele bewohnen auch istarische Ruinen und sind gelegentlich gezwungen, mit nur halb verstandenen Techniken und magischen Erscheinungen aus der fernen Vergangenheit umzugehen.

**Khur:** Die nomadischen Menschenstämme von Khur bewohnen ein karges, steiniges Land. Sie wurden vom lokalen Anführer Salah-Khan gewaltsam geeint und dann den Drachenarmeen unterstellt. Den Invasoren schlägt dennoch robuster Widerstand entgegen, der sich vor allem auf das Handelszentrum Khuri-Khan konzentriert.

**Nordmaar:** Die meisten Menschen in Nordmaar leben entweder in ärmlichen Gemeinschaften an den Küsten des Nordens oder in den Nomadenstämmen des Südens. Beide Gruppen sind stolz und haben starke Verbindungen zu den Völkern Solamnias.

## ZWERGE

Zwerge sind für ihre großen unterirdischen Nationen bekannt, doch sie reisen auch seit Langem über den Kontinent und handeln mit den Völkern von Krynn. Der Kataklysmus hat viele Zwergenlande zerstört, darunter einige ihrer größten unterirdischen Königreiche. Andere wie die Nation Kayolin wurden von ihren Verbündeten getrennt, als das Neue Meer das Land überflutete. Wieder andere, beispielsweise das große Zwergenreich Thorbardin, wendeten sich nach innen und sind noch nicht wieder Teil der Welt geworden.

## THORBARDIN UND DER ZWERGENTOR-KRIEG

Das Königreich Thorbardin existiert seit Tausenden von Jahren unter dem Kharolis-Gebirge im Südwesten Ansalons, aber in den Jahrhunderten seit dem Kataklysmus sind darin neue Unterteilungen entstanden.

Die Zwerge von Thorbardin verteilen sich auf verschiedene Klans. Viele Generationen vor dem Kataklysmus gründeten Zwerge an der Oberfläche den Neidar-Klan, bekannt dafür, Ackerbau zu treiben und mit anderen Völkern zu handeln. Als nach dem Kataklysmus die Nahrung knapp und die Zukunft unsicher war, versiegelte der Großkönig von Thorbardin die Tore des Königreichs gegen alle Außenstehenden, auch gegen die Neidar. Die Oberflächenzwerge, verraten und hungrig, verbündeten sich mit anderen Verzweifelten und versuchten, Thorbardin mit Gewalt einzunehmen – doch ohne Erfolg. Der Konflikt, der Zwergentor-Krieg genannt werden sollte, führte zu einer erbitterten Feindschaft zwischen den Zwergengemeinschaften an der Oberfläche und jenen darunter.

## GEBIRGSZWERGE

Die Gebirgszwerge, die dem aristokratischen Hylar-Klan angehören, sind die unangefochtenen Herrscher Thorbardins. Viele große Kämpfer, Ingenieure und Kunsthandwerker nennen diese herrlichen Hallen ihre Heimat. Die meisten Klans Thorbardins sind stolz und reserviert und wollen nichts mit Fremden zu tun haben, auch nicht mit anderen Zwergen. Doch manche Zwerge sind des Lebens in ihren uralten Tunneln überdrüssig und denken darüber nach, in die Welt an der Oberfläche zurückzukehren.

Als Gebirgszweig könntest du aus einer Zwergennation wie Kayolin oder Thorbardin stammen. Du könntest Teil einer Expedition von Händlern oder Entdeckern sein, von deinen Leuten ausgeschickt, um an der Oberfläche zu leben und dann nach Jahren Bericht zu erstatten. Vielleicht hast du dich auch voller Neugier alleine vorgewagt, um herauszufinden, was die weite Welt bereithält.

## HÜGELZWERGE

Die Zwerge, die nach dem Kataklysmus aus Thorbardin ausgeschlossen wurden, erlebten die nächsten Jahre an der Oberfläche. Heute sind sie als Hügelzwerge bekannt. Sie leben nun schon seit Jahrhunderten in den Landen und unter den Völkern der Oberfläche. Nur wenige nennen sich noch bei ihrem alten Namen Neidar. Sie möchten ihre Verbindung mit ihren Verwandten, den Gebirgszwerge, lieber vergessen.

Manche Hügelzwerge leben als fahrende Händler. Andere siedeln in den Gemeinschaften von Ansalon anderen Völkern. Wieder andere Gruppen fristen als zurückgezogene Überlebenskünstler in Ruinen oder unwirtlichen Landstrichen ihr Dasein.

Als Hügelzweig könntest du aus Landen nahe den großen Gebirgszweig-Nationen oder aus einer fernen Stadt stammen, in der viele Völker leben. Oder vielleicht kommst du von überall her, da du aus einer fahrenden Gemeinschaft stammst, die fast schon alle Ecken von Ansalon gesehen hat.

ZWERGENABENTEURER AUS  
DER NATION THORBARDIN.







KENDER-ABENTEUERER LASSEN SICH VON IHRER NEUGIER INS NÄCHSTE ABENTEUER FÜHREN

## VÖLKEROPTIONEN

Die Kender sind eine Völkeroption für Spielercharaktere in Drachenlanze und anderen D&D-Kampagnenwelten.

### DEINEN CHARAKTER ERSTELLEN

Wenn du einen Kender-Charakter erstellst, folge bei der Charaktererstellung diesen zusätzlichen Regeln:

#### ATTRIBUTSWERTERHÖHUNGEN

Wenn du die Attributswerte deines Charakters bestimmst, erhöhst du einen der Werte um 2 und einen anderen um 1, oder du erhöhst drei Werte um je 1. Beachte diese Regel unabhängig davon, wie du die Werte bestimmst (Würfeln oder Punktekauf).

Im Abschnitt „Schnellerstellung“ bei der Klasse deines Charakters findest du Vorschläge, welche Werte du erhöhen könntest. Du kannst sie befolgen oder ignorieren. Welche Werte du auch auswählst, keiner kann auf über 20 erhöht werden.

#### SPRACHEN

Dein Charakter kann sprechen und in der Gemeinsprache sowie einer anderen Sprache lesen und schreiben, die der Spielleiter und du für zum Charakter passend anseht. Im *Spielerhandbuch* findest du eine Liste der verbreiteten Sprachen. Der Spielleiter kann der Liste für spezielle Kampagnen weitere Sprachen hinzufügen oder welche von ihr entfernen.

#### KREATURENTYP

Jede Kreatur in D&D einschließlich der Spielercharaktere weist in den Regeln einen besonderen Zusatz auf, der ihren Kreaturentyp bezeichnet. Die meisten Spielercharaktere sind vom humanoiden Typ, auch Kender. Kreaturentypen haben keine eigenen Regeln, doch manche Regeln im Spiel beeinflussen bestimmte Kreaturentypen anders als andere Typen. Beispiel: Im Text des Zaubers *Wunden heilen* ist angegeben, dass der Zauber nicht bei einer Kreatur funktioniert, die den Typ Konstrukt aufweist.

#### LEBENSSPANNE

Die übliche Lebensspanne eines Spielercharakters im D&D-Multiversum beträgt etwa ein Jahrhundert, vorausgesetzt, dass der Charakter im Rahmen eines Abenteuers kein vorzeitiges Ende findet.

#### GRÖSSE UND GEWICHT

Spielercharaktere weisen unabhängig von ihrer Volkszugehörigkeit meist menschenähnliche Größen und Gewichte auf. Wenn du Größe und Gewicht deines Charakters zufällig bestimmen möchtest, nutze die „Zufallstabelle Größe und Gewicht“ im *Spielerhandbuch* und wähle die Zeile der Tabelle aus, die deinem Charakter am nächsten kommt.





## KENDER

Bei der mythischen Schöpfung Krynn gab sich Reorx, Gott der Kunst, einem Zeitalter ungebremster Schöpfung hin. Viele Völker entsprangen seiner göttlichen Schmiede, doch nicht alle blieben, als was der Gott sie erschaffen hatte. Durch die ungezügelt Magie wurde eine Gruppe von Gnomen verwandelt und erhielt beinahe übernatürliche Neugier und Furchtlosigkeit. Dies waren die ersten Kender.

Kender entstammen der Welt von Krynn. Sie sind besonders kleine Humanoide, die wie Menschen mit spitzen Ohren und vielfältigem Erscheinungsbild aussehen. Kender sind mit übernatürlicher Neugier gesegnet, die sie oft zu Abenteurern werden lässt. Ihr Wissensdrang lässt viele von ihnen durch Portale in andere Ebenen und Welten gelangen.

Kender bringen es manchmal zu beeindruckenden Kuriositätensammlungen. Manche könnten weltlichen Schnickschnack oder auch Relikte von magischen Stätten sammeln, andere könnten Berufsdiebe werden.

### KENDER-MERKMALE

Als Kender hast du folgende Volksmerkmale:

**Kreaturentyp:** Du bist ein Humanoide.

**Größe:** Du bist klein.

**Bewegungsrate:** Deine Schrittbewegungsrate beträgt neun Meter.

**Furchtlosigkeit:** Du bist bei Rettungswürfen gegen den Verängstigt-Zustand oder zu dessen Aufhebung bei dir selbst im Vorteil. Wenn ein solcher Rettungswurf scheitert, kannst du ihn in einen Erfolg verwandeln. Gelingt dir ein solcher Rettungswurf, so steht er dir erst nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

**Kender-Begabung:** Dank des mystischen Ursprungs deines Volks bist du in einer Fertigkeit deiner Wahl aus dieser Liste geübt: Fingerfertigkeit, Heimlichkeit, Motiv erkennen, Nachforschungen, Überlebenskunst.

**Schmähen:** Du hast die außergewöhnliche Befähigung, Kreaturen aus der Fassung zu bringen. Als Bonusaktion kannst du einer Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von dir, die dich hören und verstehen kann, Schmähungen entgegenschleudern. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist bis zum Beginn deines nächsten Zugs bei Angriffswürfen gegen andere Ziele als dich im Nachteil. Der SG dieses Rettungswurfs beträgt 8 + dein Übungsbonus + dein Intelligenz-, Weisheits- oder Charismamodifikator – triff eine Wahl, wenn du dieses Volk auswählst.

Die Häufigkeit, mit der du diese Bonusaktion ausführen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

## ORGANISATIONEN

In vergangenen Zeiten, als Krynn mit außergewöhnlicher Finsternis zu kämpfen hatte, taten sich Champions aus den Reihen der edlen Ritter von Solamnia und der mystischen Magier der Hochzauberei hervor. Diese beiden Organisationen werden im Folgenden beschrieben.

## MAGIER DER HOCHZAUBEREI

Viele Zauberwirker in Krynn sind Mitglieder einer uralten Organisation, der Magierschaft der Hochzauberei. Die meisten Mitglieder sind Magier, doch sind auch etliche Zauberer, Hexenmeister und andere Zauberwirker darunter. Diese Magierschaft der Hochzauberei ist in drei Orden untergliedert. Jeder Orden hat sich den Tugenden eines Gottes der Magie verschrieben und verehrt auch den Mond, der mit dieser Gottheit assoziiert ist. Die drei Orden kooperieren als Teil einer einzigen Organisation, der ein Rat aus erfahrenen Mitgliedern vorsteht, bekannt als Konklave.

Alle drei sind gleichermaßen dem Studium der Magie und der Verteidigung ihres Wissens und ihrer Traditionen verpflichtet. Sie unterscheiden sich allerdings in ihren Gründen, Magie zu wirken.

### ORDEN DER WEISSEN ROBE

Der Orden der Weißen Robe ist dem guten Gott Solinari geweiht und hat sich verpflichtet, Magie nur dazu einzusetzen, die Welt zu einem besseren Ort zu machen. Seine Mitglieder wandeln auf einem schmalen Grat. Fast täglich hat ein Magier der Weißen Robe mit der Entscheidung zu kämpfen, ob er sich zum Wohl der Allgemeinheit in die Angelegenheiten Dritter einmischen soll.

### ORDEN DER ROTEN ROBE

Inspiziert vom neutralen Gott Lunitari, helfen die Magier der Roten Robe anderen, wenn es ihnen nützt, und setzen ihre Gaben nach Wunsch zu ihrer eigenen Bereicherung ein. Es wird von ihnen erwartet, verantwortungsvollen Gebrauch von ihrer Macht zu machen, ihren Orden treu zu repräsentieren und das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse sowohl bei ihren eigenen Taten als auch in der Welt insgesamt aufrechtzuerhalten.

### ORDEN DER SCHWARZEN ROBE

Die Magier der Schwarzen Robe, oft geschmäht und gleichermaßen gefürchtet, treten in die Fußstapfen des bösen Gottes Nuitari und verehren den schwarzen Mond von Krynn. Von Magiern der Schwarzen Robe wird erwartet, zunächst ihre eigenen Ziele zu verfolgen, dann die des Ordens und schließlich für das Wohlergehen des Konklaves zu sorgen.

### DIE TÜRME DER HOCHZAUBEREI

Vor Jahrtausenden kooperierten die Magier der Hochzauberei, um fünf Türme der Hochzauberei als Zentren zur Lehre und Förderung der Magie sowie der Interessen des Ordens zu errichten. Drei der Türme wurden beim Kataklysmus zerstört, ein vierter – der einst unübertroffene Turm von Palanthis – ist heute verflucht und steht leer. Nur ein Turm ist noch intakt: der Turm von Wayreth, der den Magiern der Hochzauberei als Hauptquartier dient und ihre größten Geheimnisse beherbergt.

### DIE PRÜFUNG DER HOCHZAUBEREI

Angehende Magier, die einem der drei Orden beitreten möchten, müssen dazu eine Probe bestehen, die als Prüfung der Hochzauberei bekannt ist. Sie fällt für jeden Anwärter



anders aus, da sie sowohl auf den Orden, dem er beitreten will, als auch auf seine persönlichen Herausforderungen und Ziele abgestimmt ist. Ein paar Elemente bleiben jedoch stets gleich.

**Tödliches Versagen:** Hauptzweck der Prüfung ist es, alle auszusortieren, die die Magie missbrauchen würden. Jede Prüfung gestaltet sich so, dass ein Versagen den Tod bedeutet. Es gibt keinen Richter, keine Punkte und kaum eine Chance, eine gescheiterte Prüfung zu überleben.

**Magische Befähigung:** Magier müssen Magie mit Kompetenz, Kreativität und Beherrschung wirken. In der Prüfung müssen sie die ausgefeilteste Magie wirken, derer sie mächtig sind – und sich dabei noch selbst übertreffen.

**Charakterprüfung:** Die Magier des Konklave müssen sich vergewissern, dass der Anwärter unter allen Umständen die Gesetze des Ordens würdigt. Dazu werden die Prüflinge nicht nur mit magischen Herausforderungen, sondern auch mit bitteren moralischen und emotionalen Entscheidungen konfrontiert.

**Illusion und Realität:** Freunde, Feinde und Angehörige könnten in der Prüfung auftauchen, dazu alle Arten von Gefahren und Rätseln. Der Anwärter kann nicht wissen, welche Herausforderungen illusionär und welche real sind. Manche Prüfungen haben bleibende Konsequenzen für das Leben des Prüflings außerhalb des Ordens.

## ABTRÜNNIGE MAGIER

Wenn Zauberwirker den Orden der Hochzauberei verlassen, daraus ausgeschlossen werden oder trotz Scheiterns die Prüfung überleben, so ist ihnen vonseiten der Organisationsführung untersagt, weiterhin Magie zu wirken. Wer es dennoch tut, gilt als abtrünnig. Mitglieder der Roben-Orden sind verpflichtet, abtrünnige Magier zu melden und sich ihnen entgegenzustellen. Manche Ordensmitglieder jagen Abtrünnige, um jeden zu bestrafen oder zu töten, der sich den Magiern der Hochzauberei widersetzt.

## RITTER VON SOLAMNIA

Die legendärste Ritterschaft Ansalons, die Ritter von Solamnia, hat viele gefeierte Helden hervorgebracht. Die Ursprünge dieser Ritter reichen über tausend Jahre bis in die Zeiten des Kaiserreichs Ergoth im westlichen Ansalon zurück. Vinas Solamnus, Vorsteher der Kaiserlichen Wache Ergoths, wurde nach Ost-Ergoth geschickt, um eine massive Rebellion niederzuwerfen. Doch er erfuhr von den Kümernissen der Rebellen und ließ sich für ihre Sache gewinnen. An ihrer Seite marschierte er auf Ergoths Hauptstadt Daltigoth. Die Stadt fiel, und Vinas Solamnus wurde zum König einer neuen, unabhängigen Nation auf den östlichen Ebenen gekrönt, die zu seinen Ehren Solamnia genannt wurde.

König Solamnus wollte sein Volk unbedingt gerecht regieren. Auf der Insel Sancrist erlehnte er an einem abgeschiedenen Ort bei einem schwarzen Granitbrocken den Rat der Götter. Ihm erschienen drei der Götter des Guten: Paladine, Gott der Gerechtigkeit und der Ordnung, Kiri-Jolith, Gott des gerechten Kriegs, und Habbakuk, Gott der Natur, der Treue und der Elemente. Die drei Götter inspirierten drei neue Ritterorden, die fortan gemeinsam als Ritter von Solamnia das Reich beschützten.

## BEFLECKTER STOLZ

Vor dem Kataklysmus war Solamnia der Inbegriff von Frieden und Wohlstand. Die Ritter schufen große Städte und Burgen auf den Ebenen Solamnias, darunter Solanthus, die Burg Hellkling und Dargaardfried. Sie herrschten nach den Idealen von Vinas Solamnus, schmiedeten eine Allianz mit Istar und verbreiteten die Ideale so in aller Welt. Die Völker Solamnias führten ihren Wohlstand auf die weise, gerechte Herrschaft der Ritter zurück.

Doch nach dem Kataklysmus schlug das Vertrauen in die Ritterschaft in Argwohn um. Gerüchte wurden laut, dass die Ritter die Macht gehabt hätten, den Kataklysmus abzuwenden, und entweder versagt oder sich verweigert hätten – womöglich, um Istar loszuwerden und alleine zu herrschen.

Die Ritter versuchten weiterhin, ihre Pflicht zu tun und das Reich zu verteidigen, doch sie standen auf verlorenem Posten und starben, um Leute zu beschützen, die sie verachteten und verfolgten. Die meisten Ritter flohen nun auf die Insel Sancrist im Westen oder zogen sich in den Schutz ihrer Festungen und Bergfriede zurück. Andere setzten ihre Arbeit inkognito fort.

Ihre Macht war dahin. Heute sind die Ritter in einen bitteren internen Streit verwickelt: Ist es besser, den strengen Kodex auch angesichts der Bedeutungslosigkeit aufrechtzuerhalten – im Wissen, sich selbst treu zu bleiben? Oder sollten sie sich mit der veränderten Welt abfinden und diese verteidigen, auch wenn sie sich dafür selbst verändern müssen?

## DER EID UND DAS MASS

Die Ritter von Solamnia folgen einem Ehrenkodex mit zwei Bestandteilen: dem Eid und dem Maß, beide inspiriert von den Schriften von Vinas Solamnus. Der Eid ist einfach, aber ehrgeizig – ein Fixstern für die Navigation. Das Maß gibt spezifische Regeln für Organisation und Verhalten von Rittern vor.

**Der Eid:** Der Eid der Ritter von Solamnia ist noch derselbe wie zu Gründungszeiten der Ritterschaft durch Vinas Solamnus: „Est Sularus oth Mithas“, oder: „Meine Ehre ist mein Leben“. Dieses Prinzip, bereit zu sein, um der Ehre willen alles zu opfern, leitet die Taten eines jeden Ritters, jedenfalls theoretisch.

**Das Maß:** Im Kontrast zum Eid ist das Maß ein verblüffend komplizierter und ausnehmend detailfreudiger Leitfaden für das ritterliche Leben. Es wurde ursprünglich von Vinas Solamnus als Organisationsplan und Verhaltenskodex für Ritterorden im Allgemeinen verfasst, schwoll aber in all den Jahren auf siebenunddreißig Bände an, in denen von höfischer Etikette bis hin zum korrekten Satteln von Reittieren schlechthin alles abgehandelt wird. Dem Maß zufolge sind die Ritter nicht mehr zahlreich genug, um einen Großmeister zur Bekleidung des höchsten Ritteramts zu wählen. Folglich gibt es keine Autorität mehr, die das Maß ändern oder außer Kraft setzen könnte.

Dennoch drängt eine wachsende Minderheit von Rittern auf eine Reformation des Maßes, weil sie es für sperrig, überholt und den Idealen des Gründers nicht mehr für dienlich halten.





EMBLEM DES ORDENS DER KRONE.



EMBLEM DES ORDENS DER ROSE.



EMBLEM DES ORDENS DES SCHWERTS.

## RITTERORDEN

Jeder solamnische Ritter gehört einem von drei Orden an. Diese Orden haben ihre eigenen Hierarchien und Aufnahmebedingungen. Ihnen steht jeweils ein aus den eigenen Reihen erwählter Großritter vor.

**Ritter der Krone:** Die meisten Ritter beginnen ihre Karriere als Knappen bei den Rittern der Krone, welche den Gott Habbakuk als Schutzherrn verehren. Der Orden pflegt Loyalität und Gehorsam als Ideale und als Fundament. An ihnen entscheidet sich, wer im Orden verbleibt und wer sich anders orientiert. Von den Rittern der Krone wird erwartet, allen Rittern dienlich zu sein, die Unterstützung brauchen, und jedem Königreich auf der sogenannten Loyalen Liste zu helfen, die die offiziellen Verbündeten der Ritter aufführt.

**Ritter des Schwerts:** Dieser Orden pflegt die Ideale von heldenhafter Ehre, von Tapferkeit und Verehrung der wahren Götter, also die Tugenden von Kiri-Jolith, dem Gott des gerechten Kriegs. Die Mitglieder verpflichten sich zum tapferen Opfer, zum Verteidigen der Hilflosen ohne Rücksicht auf ihr eigenes Leid. Wer den Orden beiträgt, unternimmt oft heldenhafte Missionen, um seinen Wert zu beweisen.

**Ritter der Rose:** Die Ritter der Rose lassen sich vom Gott Paladine inspirieren, der Ehre um Weisheit und Gerechtigkeit ergänzt. Wer zu ihnen stößt, ist meist zuvor in den Reihen der Ritter des Schwerts aufgestiegen, nachdem er zunächst bei den Rittern der Krone gedient hat. Wer sowohl seine Loyalität als auch seinen Mut bewiesen hat, eignet sich für diesen Orden, der die höchsten Ideale der Ritterschaft verkörpert.

## HINTERGRÜNDE

Wenn du einen Charakter für eine Drachenlanzenkampagne erstellst, wähle einen der Hintergründe in diesem Abschnitt, aus dem *Spielerhandbuch* oder einer anderen Quelle aus.

In diesem Abschnitt findest du zwei neue Hintergründe für Charaktere aus der Welt Krynn: den Ritter von Solamnia und den Magier der Hochzauberei.

## BONUSTALENTE

Welchen Hintergrund du auch für einen Drachenlanzencharakter auswählst, du bekommst Bonustalente wie unten aufgeführt. Charaktere, die mit dem Krieg der Drachenlanze oder anderen Konflikten in Krynn zu tun haben, werden durch ihre dramatischen Erlebnisse verändert.

### BONUSTALENT 1. GRADES

Wenn du den Hintergrund eines Ritters von Solamnia oder eines Magiers der Hochzauberei auswählst, erhältst du das Bonustalent, das beim Hintergrund angegeben ist. Ist bei deinem gewählten Hintergrund kein Bonustalent aufgeführt, so kannst du dir aus folgender Liste eins aussuchen – in den Klammern ist angegeben, wo du das Talent findest:

- Begabt (*Spielerhandbuch*)
- Zäh (*Spielerhandbuch*)



## BONUSTALENT 4. GRADES

Auf der 4. Stufe erhältst du ein weiteres Bonustalent deiner Wahl entweder aus der Liste oben oder aus folgender Liste – in den Klammern ist angegeben, wo du das Talent findest:

- Adept der Roten Robe (dieses Kapitel)
- Adept der Schwarzen Robe (dieses Kapitel)
- Adept der Weißen Robe (dieses Kapitel)
- Göttlicher Günstling (dieses Kapitel)
- Kampferprobter Zauberwirker (*Spielerhandbuch*)
- Leichtfüßig (*Spielerhandbuch*)
- Ritter der Krone (dieses Kapitel)
- Ritter der Rose (dieses Kapitel)
- Ritter des Schwerts (dieses Kapitel)
- Wachsam (*Spielerhandbuch*)
- Wächter (*Spielerhandbuch*)

Du erhältst dieses Bonustalent auf der 4. Stufe unabhängig von deinem Hintergrund – auch wenn du einen der Hintergründe Ritter von Solamnia oder Magier der Hochzauberei ausgewählt hast. Weist das Talent deiner Wahl Voraussetzungen auf, so musst du diese erfüllen.

## MAGIER DER HOCHZAUBEREI

*Voraussetzung: Drachenlanzenkampagne*

Dein magisches Talent ist den Magiern der Hochzauberei aufgefallen, jener Organisation von Zauberwerkern, die Magie studiert und ihrem Missbrauch entgegenwirkt. Du wurdest von ihnen ausgebildet, doch ob du dich der gefährlichen Aufnahmeprüfung unterziehen wirst, um einer der ihnen zu werden, ist noch unklar. Deine Neigung zur Magie legt vermutlich schon einen der drei Orden der Organisation für dich nahe: den gütigen Orden der Weißen Robe, den nach Ausgleich strebenden Orden der Roten Robe oder den skrupellosen Orden der Schwarzen Robe.

In die Welt von Krynn wird die Organisation „Magier der Hochzauberei“ genannt. Doch sie nimmt nicht nur Magier in ihre Reihen auf, sondern auch Zauberer, Hexenmeister und andere Zauberwirker.

**Fertigkeiten, in denen du geübt bist:** Arkane Kunde, Geschichte

**Sprachen:** Zwei Sprachen deiner Wahl

**Ausrüstung:** Eine Flasche mit farbiger Tinte, ein Tintenstift, ein Satz gewöhnliche Kleidung, ein Beutel mit 10 GM

### MERKMAL: EINGEWIEHTER DER HOCHZAUBEREI

Du erhältst das Talent Eingeweihter der Hochzauberei (siehe weiter hinten in diesem Kapitel).

Außerdem bieten die Magier der Hochzauberei dir gratis eine bescheidene Unterkunft mit Verpflegung – zeitlich unbegrenzt in jedem Turm der Hochzauberei, der noch in Betrieb ist, oder für eine Nacht im Haus eines jeden Mitglieds der Organisation.

### EINEN MAGIER DER HOCHZAUBEREI ALS CHARAKTER ERSTELLEN

Magier der Hochzauberei sind üblicherweise Zauberer, Hexenmeister oder Magier und können jede Unterklasse aufweisen. Zauberwirker, die ihre Magie durch Hingabe an eine Gottheit erhalten haben, sind bei den traditionalistischen Magiern weniger willkommen.

Aber die Magier der Hochzauberei sind gerissen und lassen sich weder besondere Möglichkeiten noch besondere Individuen entgehen. Selbst Angehörige kämpfender Klassen, die in Magie ausgebildet sind, könnten einen raren Platz in den Reihen der drei Orden finden.

**Requisiten von Magiern der Hochzauberei:** Wenn du deinen Charakter erstellst, würfle einmal mithilfe der Tabelle „Requisiten von Magiern der Hochzauberei“ anstatt der Requisiteentabelle im *Spielerhandbuch*, um deine Anfangsrequisite zu bestimmen.

## REQUISITEN VON MAGIERN DER HOCHZAUBEREI

### W6 Requisite

- 1 Ungeöffneter Brief deines ersten Lehrmeisters
- 2 Zerbrochener Zauberstab aus schwarzem, rotem oder weißem Holz
- 3 Schriftrolle mit einer unverständlichen Formel
- 4 Nutzloses Gerät, das mit bunten Steinen besetzt ist und verschiedene rätselhafte Formen annehmen kann
- 5 Beutel oder Zauberbuch mit dem Dreimondsymboldes Magiers der Hochzauberei
- 6 Linse, durch die du Krynn's unsichtbaren schwarzen Mond Nuitari sehen kannst



Ein Ritter von Solamnia vom Orden des Schwerts.



## Ritter von Solamnia

Voraussetzung: *Drachenlanzenkampagne*

Du hast trainiert, um ein tapferer Krieger zu werden, der als Ritter von Solamnia bekannt ist. Dein Verhalten folgt strengen Regeln, die du stets einhältst, wenn du die Schwachen verteidigst und dich dem Bösen entgegenstellst. Deine Ehre ist dir so wichtig wie dein Leben.

**Fertigkeiten, in denen du geübt bist:** Athletik, Überlebenskunst

**Sprachen:** Zwei Sprachen deiner Wahl

**Ausrüstung:** Eine Insignie des Ranges, ein Kartendeck, ein Satz gewöhnliche Kleidung, ein Beutel mit 10 GM

### Merkmal: Knappe von Solamnia

Du erhältst das Talent Knappe von Solamnia (siehe weiter hinten in diesem Kapitel).

Außerdem bieten die Ritter von Solamnia dir in all ihren Festungen und Lagern gratis eine bescheidene Unterkunft mit Verpflegung.

### Erstellen eines Ritters von Solamnia als Charakter

Alle kämpferischen Klassen eignen sich, um einen Ritter von Solamnia zu erstellen. Die Ritterschaft besteht überwiegend aus Kämpfern und Paladinen. Auch Kleriker (meist aus der Kriegsdomäne) sind in ihren Reihen zu finden.

Eine ungewöhnlichere Charakterwahl für einen Ritter von Solamnia könnte beispielsweise ein Barde von der Schule des Wagemuts (oder der Schule der Schwerter aus *Xanathars Ratgeber für Alles*) oder aber ein Barbar sein, der sich den Idealen des Naturgotts Habbakuk verpflichtet hat (und der vielleicht den Pfad des Zeloten aus *Xanathars Ratgeber für Alles* beschreitet).

**Requisiten von Rittern von Solamnia:** Wenn du deinen Charakter erstellst, würfle einmal mithilfe der Tabelle „Requisiten von Rittern von Solamnia“ anstatt der Requisiteentabelle im *Spielerhandbuch*, um deine Anfangsrequisite zu bestimmen.

### Requisiten von Rittern von Solamnia

W6	Requisite
1	Silberscheibe, auf der du deine Heldentaten verzeichnest
2	Rüstungsstück eines gefallenen Ritters
3	Anhänger in Kronen-, Rosen- oder Schwertform
4	Schwertknauf deines Mentors
5	Andenken von jemandem, den du verteidigt hast – vielleicht ein Taschentuch oder ein Handschuh
6	Medaillon mit dem Bildnis eines Silberdrachen darin

## Talente

In diesem Abschnitt findest du Talente, die zu den Rittern von Solamnia und den Magiern der Hochzauberei passen, dazu ein allgemeines Talent für Charaktere, die eine besondere göttliche Verbindung anstreben. Diese Talente stehen dir zur Verfügung, wann immer du normalerweise ein Talent auswählen würdest, und folgen den Talent-Regeln im *Spielerhandbuch*.

### Adept der Roten Robe

Voraussetzung: 4. Stufe, Talent *Eingeweihter der Hochzauberei (Lunitari)*

Du hast den Mond Lunitari als Einfluss auf deine Magie erwählt. Deine Verpflichtung, das Gleichgewicht zwischen allen Dingen zu wahren, wurde vom Orden der Roten Robe anerkannt, wodurch du diese Vorzüge erhältst:

**Erkenntnismagie:** Du erlernst einen Zauber des 2. Grades deiner Wahl. Dieser Zauber muss aus der Schule der Illusion oder der Schule der Verwandlung stammen. Du kannst den Zauber 2. Grades dieses Talents ohne Zauberplatz wirken, kannst ihn aber erst nach einer langen Rast erneut auf diese Weise wirken. Du kannst diesen Zauber auch mit verfügbaren Zauberplätzen des entsprechenden Grades wirken. Sein Attribut zum Zauberwirken ist das von dir gewählte, als du das Talent *Eingeweihter der Hochzauberei* erhalten hast.

**Magisches Gleichgewicht:** Wenn du einen Angriffs- oder einen Attributswurf ausführst und mit einem W20 höchstens eine 9 würfelst, kannst du das Schicksal ausgleichen und den Wurf als 10 werten. Die Anzahl der möglichen Ausgleiche dieser Art entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Vorzüge stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

### Adept der Schwarzen Robe

Voraussetzung: 4. Stufe, Talent *Eingeweihter der Hochzauberei (Nuitari)*

Du hast den Mond Nuitari als Einfluss auf deine Magie erwählt. Dein Ehrgeiz und deine Loyalität gegenüber dem Orden der Schwarzen Robe wurden anerkannt, wodurch du diese Vorzüge erhältst:

**Ehrgeizige Magie:** Du erlernst einen Zauber des 2. Grades deiner Wahl. Dieser Zauber muss aus der Schule der Verzauberung oder der Schule der Nekromantie stammen. Du kannst den Zauber 2. Grades dieses Talents ohne Zauberplatz wirken, kannst ihn aber erst nach einer langen Rast erneut auf diese Weise wirken. Du kannst diesen Zauber auch mit verfügbaren Zauberplätzen des entsprechenden Grades wirken. Sein Attribut zum Zauberwirken ist das von dir gewählte, als du das Talent *Eingeweihter der Hochzauberei* erhalten hast.

**Leben fokussieren:** Du kannst deine Lebenskraft in die Macht deiner Magie leiten. Wenn der Rettungswurf einer Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von dir, die du sehen kannst, gegen einen Zauber scheitert, der Schaden bewirkt, kannst du eine Anzahl an Trefferwürfeln verbrauchen, die dem Zaubergrad entspricht. Wirf die verbrauchten Trefferwürfel und addiere ihre Ergebnisse. Der Schaden, den die Kreatur erleidet, wird um diese Summe erhöht.



MAGIER DER HOCHZAUBEREI VON DEN  
ORDEN DER SCHWARZEN, ROTEN UND  
WEISSEN ROBE.



### ADEPT DER WEISSEN ROBE

*Voraussetzung: 4. Stufe, Talent Eingeweihter der Hochzauberei (Solinari)*

Du hast den Mond Solinari als Einfluss auf deine Magie erwählt. Dein Eid, Magie zu wirken, um die Welt zu einem besseren Ort zu machen, wurde vom Orden der Weißen Robe anerkannt, wodurch du diese Vorzüge erhältst:

**Schützender Hüter:** Wird dir oder eine Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern von dir, die du sehen kannst, Schaden zugefügt, kannst du deine Reaktion verwenden, um einen Zauberplatz zu verbrauchen und das Ziel mit Schutzmagie zu umgeben. Würfle mit einer Anzahl an W6, die dem Grad des verbrauchten Zauberplatzes entspricht, und verringere den Schaden, den das Ziel erleidet, um die gesamte gewürfelte Augenzahl + dein Zauberwirken-Attributsmodifikator.

**Schutzmagie:** Du erlernst einen Zauber des 2. Grades deiner Wahl. Dieser Zauber muss aus der Schule der Bannmagie oder der Schule der Erkenntnismagie stammen. Du kannst den Zauber 2. Grades dieses Talents ohne Zauberplatz wirken, kannst ihn aber erst nach einer langen Rast erneut auf diese Weise wirken. Du kannst diesen Zauber auch mit verfügbaren Zauberplätzen des entsprechenden Grades wirken. Sein Attribut zum Zauberwirken ist das von dir gewählte, als du das Talent Eingeweihter der Hochzauberei erhalten hast.

### EINGEWEIFTER DER HOCHZAUBEREI

*Voraussetzung: Drachenlanzenkampagne, Zauberer-/Magierklasse oder Hintergrund Magier der Hochzauberei*

Du wurdest von Zauberwirkern ausgebildet, die mit den Magiern der Hochzauberei verbunden sind.

Wähle einen der drei Monde Krynns aus, der deine Magie beeinflusst: den roten Mond Lunitari, den schwarzen Mond Nunitari oder den weißen Mond Solinari. Du erlernst einen Zaubertrick deiner Wahl aus der Zauberliste des Magiers und zwei Zauber des 1. Grades je nach ausgewähltem Mond wie in der Tabelle „Mondzauber“ unten aufgeführt.

### MONDZAUBER

Mond	Zauber des 1. Grades
Lunitari	Wähle zwei der Zauber <i>Federfall</i> , <i>Lange Schritte</i> , <i>Selbstverkleidung</i> und <i>Sprühende Farben</i> aus
Nunitari	Wähle zwei der Zauber <i>Dissonantes Flüstern</i> , <i>Falsches Leben</i> , <i>Strahl der Übelkeit</i> und <i>Verwünschen</i> aus
Solinari	Wähle zwei der Zauber <i>Gutes und Böses entdecken</i> , <i>Schild Schutz vor Gut und Böse</i> und <i>Sprachen verstehen</i> aus

Du kannst jeden ausgewählten Zauber des 1. Grades ohne Zauberplatz wirken, kannst ihn aber erst nach einer langen Rast erneut auf diese Weise wirken. Du kannst die Zauber auch mit einem beliebigen verfügbaren Zauberplatz wirken.

Dein Attribut zum Wirken der Zauber dieses Talents ist Intelligenz, Weisheit oder Charisma (wähle aus, wenn du dieses Talent auswählst).



## GÖTTLICHER GÜNSTLING

*Voraussetzung: 4. Stufe, Drachenlanzenkampagne*

Ein Gott hat dich erwählt, einen Funken seiner Macht in dir zu tragen.

Du erlernst einen Zaubertrick deiner Wahl aus der Zauberliste des Klerikers und einen Zauber des 1. Grades je nach Gesinnung deines Charakters wie in der Tabelle „Gesinnungszauber“ unten aufgeführt. Außerdem erlernst du den Zauber *Vorahnung*.

### GESINNUNGSZAUBER

**Gesinnung**    **Zauber des 1. Grades**

Böse	Wähle einen Hexenmeisterzauber des 1. Grades aus
Gut	Wähle einen Klerikerzauber des 1. Grades aus
Neutral	Wähle einen Druidenzauber des 1. Grades aus

Du kannst den gewählten Zauber des 1. Grades sowie den Zauber *Vorahnung* ohne Zauberplatz wirken, kannst ihn aber erst nach einer langen Rast erneut auf diese Weise wirken. Du kannst diese Zauber auch mit einem beliebigen verfügbaren Zauberplatz des entsprechenden Grades wirken.

Dein Attribut zum Wirken der Zauber dieses Talents ist Intelligenz, Weisheit oder Charisma (wähle aus, wenn du dieses Talent auswählst).

Außerdem kannst du ein Heiliges Symbol als Zauberfokus für jeden Zauber verwenden, der das Attribut zum Zauberwirken verwendet, welches du mit diesem Talent zusammen ausgewählt hast.

## KNAPPE VON SOLAMNIA

*Voraussetzung: Drachenlanzenkampagne, Kämpfer-/Paladinklasse oder Hintergrund Ritter von Solamnia*

Deine Ausbildung in den Traditionen der Ritter von Solamnia gewährt dir diese Vorzüge:

**Präziser Schlag:** Einmal pro Zug, wenn du einen Waffenangriffswurf gegen eine Kreatur ausführst, kannst du bewirken, dass du beim Angriffswurf im Vorteil bist. Trifft der Angriff, kannst du einen W8 werfen und das Ergebnis dem Schadenswurf des Angriffs als Bonus hinzufügen. Die Häufigkeit, mit der du diesen Vorzug einsetzen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Es wird nur eine Anwendung verbraucht, wenn der Angriff trifft. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

**Reittierbeherrschung:** Auf-/Absitzen kostet dich nur 1,5 Meter deiner Bewegung.

## RITTER DER KRONE

*Voraussetzung: 4. Stufe, Talent Knappe von Solamnia*

Du bist ein Ritter von Solamnia, der zum Orden der Krone gehört, welcher die Tugenden der Kooperation, der Loyalität und des Gehorsams pflegt. Im Gruppenkampf bist du besonders gut und erhältst diese Vorzüge:

**Attributswerterhöhung:** Deine Stärke, Geschicklichkeit oder Konstitution wird um 1 Punkt erhöht (auf maximal 20).

**Befehlender Schlachtruf:** Als Bonusaktion kannst du einem Verbündeten im Abstand von bis zu neun Metern von dir befehlen anzugreifen. Wenn der Verbündete dich hören oder sehen kann, so kann er sofort einen Waffenangriff als

## MITGLIEDSCHAFT IN DEN RITTERORDEN

Ritter von Solamnia können jeweils nur einem der Orden ihrer Organisation angehören. Im Verlaufe ihrer Ausbildung beginnen die meisten Ritter als Mitglieder des Ordens der Krone und treten später anderen Orden bei. Ob ein Charakter diesen Weg oder einen anderen einschlägt, auf jeden Fall behält er alles, was er als Mitglied eines Ordens gelernt hat, auch dann, wenn er einem anderen beitrifft. Charaktere können ändern, welchem Ritterorden sie angehören, aber die Talente, die sie als Ritter von Solamnia erworben haben, behalten sie bei.

Reaktion ausführen. Trifft der Angriff, kann der Verbündete einen W8 werfen und das Ergebnis dem Schadenswurf des Angriffs als Bonus hinzufügen. Die Häufigkeit, mit der du diese Bonusaktion ausführen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

## RITTER DER ROSE

*Voraussetzung: 4. Stufe, Talent Knappe von Solamnia*

Du gehörst als Ritter von Solamnia zum Orden der Rose, welcher die Tugenden der Führerschaft, der Gerechtigkeit und der Weisheit pflegt. Deine Entschlossenheit gewährt dir diese Vorzüge:

**Attributswerterhöhung:** Deine Konstitution, deine Weisheit oder dein Charisma wird um 1 Punkt erhöht (auf maximal 20).

**Stärkender Schlachtruf:** Als Bonusaktion kannst du eine Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern von dir ermutigen, die du sehen kannst (wähle selbst eine aus). Wenn das Ziel dich hören oder sehen kann, gewinnt es temporäre Trefferpunkte in Höhe von 1W8 + dein Übungsbonus + Attributsmodifikator deines durch dieses Talent erhöhten Attributswerts. Die Häufigkeit, mit der du diese Bonusaktion ausführen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

## RITTER DES SCHWERTS

*Voraussetzung: 4. Stufe, Talent Knappe von Solamnia*

Du gehörst als Ritter von Solamnia zum Orden des Schwerts, welcher die Tugenden des Heldenmuts und der Tapferkeit pflegt. Tapferkeit stählt deinen Geist und gewährt dir diese Vorzüge:

**Attributswerterhöhung:** Deine Intelligenz, deine Weisheit oder dein Charisma wird um 1 Punkt erhöht (auf maximal 20).

**Demoralisierender Schlag:** Einmal pro Zug kannst du versuchen, eine Kreatur zu verängstigen, die du mit einem Waffenangriffswurf triffst. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf (SG 8 + dein Übungsbonus + der Attributsmodifikator des Werts, der durch dieses Talent erhöht wurde) ausführen. Scheitert der Rettungswurf, ist das Ziel bis zum Ende deines nächsten Zugs von dir verängstigt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist das Ziel bei seinem nächsten Angriffswurf vor dem Ende seines nächsten Zugs im Nachteil. Die Häufigkeit, mit der du diesen Vorzug einsetzen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.



# ZAUBERER-UNTERKLASSE

Ein Zauberer hat das Merkmal Ursprung der Zauberei, das dir die Auswahl einer Unterklasse erlaubt. Die folgende Option ist verfügbar, wenn du diese Wahl triffst: Mondzauberei:

## MONDZAUBEREI

Der Mond ist in vielen Welten ein verehrter Himmelskörper mit magischen Eigenschaften. In Krynn werden die Götter der Magie mit den drei Monden dieser Welt assoziiert. In der Welt von Toril setzt die Göttin Selûne das Mondlicht ein, um die Finsternis zu bekämpfen. In Eberon entnehmen die Gelehrten der Drakonischen Prophezeiung der Zu- und Abnahme der zwölf Monde, die es dort gibt, uralte Geheimnisse.

Du oder jemand aus deiner Linie wurde der konzentrierten Magie des Mondes (oder der Monde) in deiner Welt ausgesetzt, sodass du von Mondmagie durchdrungen bist. Vielleicht hat dein Ahne an einem druidischen Ritual bei einer Mondfinsternis teilgenommen, oder ein mystisches Mondfragment ist in deiner Nähe eingeschlagen. Wie auch immer du an diese Magie gekommen bist, deine Verbindung mit dem Mond ist offenkundig, wenn du Zauber des Zauberers wirkst – vielleicht leuchten deine Pupillen in der Farbe des Mondes aus deiner Welt, geisterhafte Manifestationen von Monden in verschiedenen Phasen umkreisen dich, oder es tritt ein anderer Effekt auf.

## MONDVERKÖRPERUNG

*Mondzaubereimerkmal (1. Stufe)*

Wenn du bestimmte Stufen in dieser Klasse erreichst, lernst du neue Zauber, die in der Tabelle „Mondzauber“ aufgeführt sind. Diese Zauber zählen für dich als Zauber des Zauberers, werden aber bei der Anzahl der dir bekannten Zauber nicht berücksichtigt.

## MONDZAUBER

Zauberer- stufe	Vollmond- zauber	Neumond- zauber	Halbmond- zauber
1.	Schild	Strahl der Übelkeit	Sprühende Farben
3.	Schwache Genesung	Blindeheit/ Taubheit	Gestalt verändern
5.	Magie bannen	Vampir-griff	Geisterross
7.	Todesschutz	Verwirrung	Scheingelände
9.	Rarysteopathisches Band	Monsterfesthalten	Ablenkung

Nach einer langen Rast kannst du auswählen, welche Mondphase ihre Macht durch deine Magie manifestiert: Vollmond, Neumond oder Halbmond. In der ausgewählten Phase kannst du einmal einen Zauber 1. Grades der entsprechenden Phase aus der Tabelle „Mondzauber“ wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen. Wirkst du einen dieser Zauber auf diese Weise, kannst du dies erst nach einer langen Rast erneut tun.

## MONDFEUER

*Mondzaubereimerkmal (1. Stufe)*

Du kannst das strahlende Mondlicht herbeirufen. Du erlernst den Zauber *Heilige Flamme*. Er wird bei der Anzahl der bekannten Zauber des Zauberers nicht berücksichtigt. Wenn du den Zauber wirkst, kannst du normalerweise auf eine Kreatur oder aber auf zwei Kreaturen innerhalb der Reichweite zielen, sofern sie nicht weiter als 1,5 Meter voneinander entfernt sind.

## MONDSEGEN

*Mondzaubereimerkmal (6. Stufe)*

Die aktuelle Phase deiner Mondverkörperung kann dein Metamagie-Merkmal beeinflussen. Jede Mondverkörperungsphase ist mit bestimmten Schulen der Magie assoziiert wie hier gezeigt:

**Vollmond:** Bannmagie- und Erkenntniszauber

**Neumond:** Verzauberungs- und Nekromantiezauber

**Halbmond:** Illusions- und Verwandlungszauber

Wenn du Metamagie bei einem Zauber von einer Magieschule einsetzt, die mit deiner aktuellen Mondverkörperungsphase assoziiert ist, kannst du die verbrauchten Zaubereipunkte um 1 verringern (Minimum: 0). Die Häufigkeit, mit der du die für Metamagie verbrauchten Zaubereipunkte verringern kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

## ZUNEHMEN UND ABNEHMEN

*Mondzaubereimerkmal (6. Stufe)*

Du hast mehr Kontrolle über die Phasen deiner Mondmagie. Als Bonusaktion kannst du 1 Zaubereipunkt verbrauchen, um deine aktuelle Mondverkörperungsphase zu ändern.

Du kannst jetzt einen Zauber des 1. Grades aus jeder Mondphase in der Tabelle „Mondzauber“ einmal wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen, sofern deine aktuelle Phase mit der des Mondphasenzaubers übereinstimmt. Wirkst du einen dieser Mondphasenzauber auf diese Weise, kannst du dies erst nach einer langen Rast erneut tun.

## MONDERMÄCHTIGUNG

*Mondzaubereimerkmal (14. Stufe)*

Die Macht einer Mondphase erfüllt dein Wesen. Wenn du dich in einer Mondverkörperungsphase befindest, erhältst du außerdem den folgenden Vorzug, der mit dieser Phase assoziiert ist:

**Vollmond:** Du kannst eine Bonusaktion verwenden, um helles Licht im Radius von drei Metern und dämmriges Licht im Radius von weiteren drei Metern zu spenden, oder um das Licht zu löschen. Außerdem sind du und Kreaturen deiner Wahl bei Würfeln auf Intelligenz (Nachforschungen) und Weisheit (Wahrnehmung) im Vorteil, solange ihr euch in dem hellen Licht befindet, das du verbreitest.

**Neumond:** Du bist bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) im Vorteil. Außerdem sind Angriffswürfe gegen dich im Nachteil, solange du dich in völliger Dunkelheit befindest.

**Halbmond:** Du bist gegen nekrotischen und gleißenden Schaden resistent.





## MONDPHÄNOMEN

### Mondzaubereimerkmal (18. Stufe)

Als Bonusaktion kannst du eine besondere Macht deiner aktuellen Mondverkörperungsphase anzapfen. Alternativ kannst du als Teil der Bonusaktion zum Ändern deiner Mondphase (mithilfe des Merkmals Zunehmen und Abnehmen) sofort die Macht der Mondphase nutzen, in die du eintrittst:

**Vollmond:** Du strahlst einen Moment lang Mondlicht aus. Jede Kreatur deiner Wahl im Abstand von bis zu neun Metern von dir muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen deinen Zauberrettungswurf-SG bestehen, oder sie ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs blind. Außerdem erhält eine Kreatur deiner Wahl in diesem Bereich 3W8 Trefferpunkte zurück.

**Neumond:** Du verbreitest einen Moment lang Finsternis. Jede Kreatur deiner Wahl im Abstand von bis zu neun Metern von dir muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf

gegen deinen Zauberrettungswurf-SG bestehen, oder sie erleidet 3W10 nekrotischen Schaden, und ihre Bewegungsrate ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs auf 0 verringert. Außerdem wirst du bis zum Ende deines nächsten Zugs unsichtbar, oder bis du einen Angriffswurf ausgeführt oder einen Zauber gewirkt hast.

**Halbmond:** Du kannst magisch an eine freie Stelle im Abstand von bis zu 18 Metern von dir teleportieren, die du sehen kannst. Dabei kannst du eine bereitwillige Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir mitnehmen, die du sehen kannst. Die Kreatur teleportiert im Abstand von bis zu 1,5 Metern von deinem Zielort an eine freie Stelle deiner Wahl, die du sehen kannst. Außerdem erhalten du und diese Kreatur bis zum Beginn deines nächsten Zugs Resistenz gegen alle Schadensarten.

Wenn du einen dieser Vorzüge der Bonusaktion einsetzt, kannst du dies erst nach einer langen Rast erneut tun, es sei denn, du verbrauchst fünf Zaubereipunkte.



EIN MENSCHLICHER ZAUBERER NUTZT DIE MAGIE VON KRYNN'S MONDEN.





DRACHENGROSSMEISTERIN KANSALDI FEUERAUGE  
FÜHRT DIE ROTE DRACHENARMEE IN DEN KRIEG  
GEGEN SOLAMNIA.



# AUFTAKT DES KRIEGS

**D**IE EROBERUNG VON ANSALON DURCH DIE Drachenkönigin hat begonnen. Die östliche Hälfte des Kontinents ist bereits gefallen, und die Rote Drachenarmee hat ihre Kampfkraft gegen abgeschiedene und zersplitterte Lande erprobt. Nun richtet die Drachenarmee ihre Aufmerksamkeit gen Westen – auf das Land Solamnia, eine Nation, die als Heimat von Rittern und Helden bekannt ist. Jetzt beginnt der wahre Krieg.

*Drachenlanze: Im Schatten der Drachenkönigin* erzählt die Geschichte des ersten Angriffs der Drachenarmee auf Solamnia und reißt eine Gruppe von Helden in den Strudel eines welterschütternden Kriegs. Dieses Kapitel bietet einen Überblick über das Abenteuer, das in den kommenden Kapiteln vorgestellt wird, sowie Einzelheiten darüber, wie sich die Charaktere noch stärker in die Handlung einbinden lassen.

## ÜBERBLICK

*Drachenlanze: Im Schatten der Drachenkönigin* ist ein Abenteuer für DUNGEONS & DRAGONS, das auf vier bis sechs Spielercharaktere ausgelegt ist. Die Charaktere sind die Helden der Geschichte, und dieses Buch beschreibt die Schurken, die die Helden bezwingen müssen, und die Orte, die es zu erkunden gilt, um das Abenteuer abzuschließen.

Dieses Buch stellt zudem den Kontinent Ansalon auf dem Planeten Krynn vor, der Kampagnenwelt der Drachenlanze. Die Einführung und Kapitel 1 umreißen grob die Welt, wobei der Schwerpunkt auf der Stadt Kalaman in Solamnia liegt – dem Schauplatz des Abenteuers, das dieses Buch dir präsentiert. Diese Abschnitte behandeln besondere Details der Kampagnenwelt, doch die weitere Szenerie kannst du nach Belieben ausschmücken.



## DAS ABENTEUER LEITEN

Um das 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.

Ist der Name einer Kreatur **fettgedruckt**, so stellt dies einen Hinweis auf deren Spielwerte dar – in dem Sinne, dass du diese als Spielleiter besser bereithältst, weil du sie brauchen wirst. Das *Monsterhandbuch* enthält Spielwerte für die meisten Kreaturen, die in diesem Abenteuer auftauchen. Den Rest findest du im Anhang B.

Zauber und Ausrüstung, die im Abenteuer Erwähnung finden, sind im *Spielerhandbuch* beschrieben, sofern der Text nicht auf Anhang A verweist. Magische Gegenstände sind im *Spielleiterhandbuch* beschrieben, sofern der Text nicht auf die Beschreibung eines Gegenstands in Anhang A verweist.

## DIE KARTEN VERWENDEN

Dieses Buch enthält zahlreiche Karten von Innenräumen sowie eine Posterkarte zum Auseinanderfalten.

### KARTEN VON INNENRÄUMEN

Die Karten in diesem Buch sind vor allem für die Augen des Spielleiters bestimmt. Wenn die Charaktere die Orte auf einer Karte erforschen, kannst du Teile davon auf Millimeterpapier, einer abwischbaren Oberfläche oder Ähnlichem skizzieren, damit die Spieler sich besondere Merkmale dieser Orte besser vorstellen können. Deine Kartenskizzen müssen nicht originalgetreu sein, und du kannst die Merkmale beliebig anpassen. Lass die Details weg, die nicht sofort erkennbar sind, bis die Charaktere sie entdecken und mit ihnen interagieren – beispielsweise Geheimtüren und andere verborgene Merkmale. Anhang E enthält zwei Karten zur Verwendung durch die Spieler. Kopiere diese Karten und teile sie mit deinen Spielern, wie du es für richtig hältst.

### POSTERKARTE

Die Posterkarte ist dazu gedacht, mit den Spielern geteilt zu werden. Sie stellt den Kontinent Ansalon auf der Welt Krynn dar. Obwohl dieses Abenteuer nur auf einem kleinen Teil dieser Karte stattfindet, gibt es doch immer wieder Verweise auf die auf ihr dargestellten Lande. Mit dieser Karte können Spieler das Abenteuer in einen größeren Zusammenhang einordnen und sich überlegen, welche Lande ihren Charakteren wichtig sind.

## ABLAUF DES ABENTEUERS

Das Flussdiagramm des Abenteuers veranschaulicht dessen erzählerischen Ablauf. Als SL solltest du im Verlauf des Abenteuers an die unten beschriebenen Erzählziele denken.

## KAPITEL 2: AUFTAKTE

Dieses Kapitel enthält einführende Elemente, um Bande zwischen Charakteren zu knüpfen und sie auf den Weg zu jener Gemeinde zu bringen, in der das Abenteuer beginnt. Der Rest des Kapitels bietet Auftaktbegegnungen, die wichtige Details der Welt von Krynn aufzeigen.

## KAPITEL 3: WENN DIE HEIMAT BRENNT

Die Charaktere kommen in das Dorf Vogler, um an der Trauerfeier für einen Freund teilzunehmen – und am Eisvogelfest, einer hiesigen Tradition. Während der Nachstellung einer legendären Schlacht im Zuge dieses Fests kommt es zur Katastrophe, als verräterische Söldner angreifen. Dieser Hinterhalt lässt bereits den größeren Angriff der Drachenarmee erahnen. Die Charaktere müssen den Bewohnern von Vogler helfen, aus dem Dorf zu fliehen, bevor die Rote Drachenarmee sie überwältigt.

Ermutige die Charaktere, Bande untereinander und zu den aufrichtig gastfreundlichen Leuten aus Vogler zu knüpfen. Viele der Figuren, die die Charaktere hier treffen, werden während des gesamten Abenteuers ihre Verbündeten sein, und die Charaktere sollten bis zum Angriff der Drachenarmee eine Beziehung zu dieser Gemeinde aufgebaut haben.

## KAPITEL 4: SCHATTEN DES KRIEGS

Die Charaktere und die Bewohner von Vogler fliehen in die Stadt Kalamán. Dort werden die Charaktere eingezogen, um an der Seite der Truppen Kalamáns gegen die Drachenarmee zu kämpfen. Die Charaktere und ihre Verbündeten wehren Bedrohungen durch die Drachenarmee ab, was jedoch in einem Überraschungsangriff des Todesritters Fürst Soth auf Kalamán gipfelt.

In diesem Kapitel müssen sich die Charaktere mit Kalamáns Militär gegen die Drachenarmee verbünden. Die Erfahrungen der Charaktere in Vogler sollten dafür sorgen, dass sie ein persönliches Interesse an diesem Konflikt zeigen. Die Beziehung der Charaktere mit dem Militär von Kalamán lässt sich anpassen: Sie können Teil der Armee, Sonderagenten für Quests oder etwas weniger Formelles sein. Die Charaktere sollten Kalamán und dessen Militärführung als Verbündete sehen.

## KAPITEL 5: DIE NORDEINÖDE

Beim Aufeinandertreffen der Charaktere mit Fürst Soth wurde klar, dass die Drachenarmee mehr will, als nur die Kalamán-Region zu erobern. In der Nordeinöde suchen die Häscher der Drachenkönigin nach einer Ruine, die man „Die Stadt der verlorenen Namen“ nennt. Die Charaktere nebst einer Abteilung von Kalamáns Truppen wagen sich





in die Nordeinöde, um die verlorene Stadt zu finden und die Schurkereien zu verhindern, die die Drachenarmee plant.

In diesem Kapitel erkunden die Charaktere und ihre Verbündeten aus Kalamans Militär die gefährliche Nordeinöde und entdecken, dass die Region nicht so leer ist, wie die Leute aus Kalaman das gern behaupten. Dieser Teil des Abenteuers läuft weitgehend in einer sehr freien Form ab: Wie schnell die Spieler vorankommen, liegt bei ihnen selbst und bei dir.

## KAPITEL 6: DIE STADT DER VERLORENEN NAMEN

Nachdem die Charaktere die Stadt der verlorenen Namen gefunden haben, müssen sie sich in die Ruinen hineinschleichen, in denen es von feindlichen Truppen nur so wimmelt. Dort erfahren die Charaktere, dass die Drachenarmee versucht, die uralte magische Ruine zum Fliegen zu bringen, wie sie es in ferner Vergangenheit einst tat. Die Charaktere müssen die Quelle der Magie der uralten Stadt finden und verhindern, dass die Befehlshaber der Drachenarmee die Kontrolle über sie erlangen.

Dieses Kapitel beschreibt eine riesige Ruine, die die Charaktere nach Belieben erkunden können, während sie den Besatzungskräften der Drachenarmee aus dem Weg gehen. Hier wird auch der Plan der Drachenarmee in der Nordeinöde offenbart: Die Stadt der verlorenen Namen soll wieder als magische fliegende Festung in Betrieb genommen werden. Besiegen die Charaktere Truppen der Drachenarmee und erbeuten sie Informationen, kannst du sie in Richtung der Anführer der Drachenarmee lenken und vielleicht auch auf die Wiederherstellung einer *Drachenlanze* hindeuten (siehe Anhang A). Verwende diese Truppen auch, um die Charaktere davon abzuhalten, die Bastion von Takhisis zu besuchen, die im nächsten Teil des Abenteuers im Mittelpunkt steht.

## KAPITEL 7: DIE BELAGERUNG VON KALAMAN

Die Stadt der verlorenen Namen zersplittert in Dutzende fliegender Teile. Eines dieser Bruchstücke befördert einen uralten Tempel der bösen Götter in den Himmel. Diese fliegende Zitadelle und der Rest der Drachenarmee sammeln sich um Kalaman. Die Charaktere müssen bei der Verteidigung der Stadt helfen, um danach unauffällig in die fliegende Zitadelle zu gelangen und sie abstürzen zu lassen.

In diesem Kapitel treten die Charaktere und ihre Verbündeten gegen die geballte Macht der Drachenarmee an. Die Zeit vor dem Angriff der Drachenarmee eignet sich ideal für die Rückkehr von Verbündeten, um die Charaktere zu unterstützen. Schlussendlich bekommen die Charaktere die Möglichkeit, die fliegende Zitadelle der Drachenarmee zu infiltrieren und zu vernichten. Bei diesem gewagten Einsatz werden die Charaktere dem berüchtigten Fürsten Soth und der Befehlshaberin der Drachenarmee, Großmeisterin Kansaldi Feuerauge, Auge in Auge gegenüberzutreten (diese beiden Widersacher werden weiter unten in diesem Kapitel näher beschrieben).

# ABENTEUER- FLUSSDIAGRAMM

## KAPITEL 2: AUFTAKT DES KRIEGS

*Für Charaktere der 1. Stufe*

Noch vor ihrer Ankunft in Vogler stoßen die Charaktere auf sonderbare Magie, erfahren eine göttliche Vision oder durchleben etwas Schlimmeres.

## KAPITEL 3: WENN DIE HEIMAT BRENNT

*Für Charaktere der 2. bis 3. Stufe*

Die Charaktere besuchen das Dorf Vogler und beschützen dessen Bewohner vor einer Invasion.

## KAPITEL 4: SCHATTEN DES KRIEGS

*Für Charaktere der 4. bis 5. Stufe*

Die Charaktere verbünden sich mit den Truppen von Kalaman und treten gegen die Drachenarmee an.

## KAPITEL 5: DIE NORDEINÖDE

*Für Charaktere der 6. bis 7. Stufe*

Die Charaktere folgen auf der Suche nach einer magischen Ruine Agenten der Drachenarmee in ein tödliches Ödland.

## KAPITEL 6: DIE STADT DER VERLORENEN NAMEN

*Für Charaktere der 8. bis 9. Stufe*

Befehlshaber der Drachenarmee versuchen, die Stadt der verlorenen Namen als fliegende Kriegsmaschine wiederzuerwecken. Die Charaktere müssen die besetzte Ruine durchqueren und versuchen, dies zu verhindern.

## KAPITEL 7: DIE BELAGERUNG VON KALAMAN

*Für Charaktere der 10. Stufe oder höher*

Bewaffnet mit einer fliegenden Zitadelle belagert die Drachenarmee Kalaman. Die Charaktere müssen die Stadt beschützen und die tödliche magische Waffe vernichten.





NACH JAHRHUNDERTEN DER GEHEIMHALTUNG  
ERSCHEINEN DIE ANHÄNGER DER DRACHENKÖNIGIN  
BEREIT FÜR DEN KRIEG.

## DIE DROHUNG DER DRACHENKÖNIGIN

Während dieses Abenteuers sind die meisten Feinde der Charaktere Diener der Drachenkönigin Takhisis, einer bösen Göttin, die versucht, Krynn zu erobern. Sie verfügt über zahlreiche Handlanger, doch ihre organisierten Truppen sind als die Drachenarmeen bekannt. Die Einführung dieses Buchs enthält weitere Einzelheiten zu Takhisis und den Drachenarmeen. Im Lauf des Abenteuers stellen sich den Charakteren mehrere Agenten der Drachenkönigin entgegen. Das Ziel der Charaktere in diesem Abenteuer besteht nicht darin, die gesamte Drachenarmee niederzumachen oder die Bedrohung durch die Drachenkönigin selbst abzuwenden. Stattdessen werden ihre Taten die Streitkräfte der Roten Drachenarmee daran hindern, die Kalaman-Region zu erobern.

### DRAKONIER

Schon in den Auftakten später in diesem Kapitel stehen die Charaktere der Geheimwaffe der Drachenarmee gegenüber: den Drakonier. Diese drachenartigen Monstrositäten sind unnatürliche Geschöpfe, erschaffen durch die verderbte Magie der Drachenkönigin. Alle Drakonier sind Takhisis fanatisch ergeben und sehnen sich nach nichts mehr als ihrer Eroberung der Welt. Sie sind der Drachenarmee und jenen gegenüber unerschütterlich treu, die im Namen

ihrer Göttin sprechen. Präsentiere Drakonier im Verlauf des Abenteuers als magisch, monströs, fanatisch und undurchschaubar. Sie sind keine Kreaturen mit eigenen Zielen und Bestrebungen. Vielmehr sind sie magische Manifestationen des Eroberungsdursts der Drachenkönigin und verbreiten mit tödlicher Wirkung deren Willen.

Die verschiedenen Drakonier von Krynn sind in Anhang B detailliert beschrieben.

### KANSALDI FEUERAUGE

Drachengroßmeisterin Kansaldi Feuerauge führt ein gewaltiges Kontingent der Roten Drachenarmee an. Sie folgt dabei dem Befehl ihres Herrn, dem Drachenfürsten Verminaard, und will Kalaman im Namen der Drachenkönigin erobern. Um bei dieser Mission zu helfen, hat Kansaldi Lohezeit – einen Magier der Schwarzen Robe – angewiesen, seine Nachforschungen zu einer Ruine in der Nordeinöde weiterzuverfolgen, wo seiner Meinung nach eine mächtige Waffe nur darauf wartet, gefunden zu werden. Eine Reihe Befehlshaber von niedrigerem Rang unterstützt Kansaldis Einsätze, darunter ihr vertrauenswürdiger Berater Belephaion (Einzelheiten in Kapitel 6) und Roter Ruin, ein herausragender Dragonnel-Reiter (siehe Anhang B). Die Drachenkönigin hat dem Todesritter Fürst Soth befohlen, mit Kansaldi zusammenzuarbeiten. Kansaldi respektiert zwar die tödliche Gewalt des Ritters, überlässt ihn aber weitgehend seinen eigenen grässlichen Plänen.



Kansaldi ist die ultimative Gegenspielerin dieses Abenteurers und begegnet den Charakteren beim Höhepunkt von Kapitel 7. Im Verlauf des Abenteurers kannst du den Spielern über gefangen genommene Drachenarmee-Soldaten und erbeutete Informationen Einzelheiten über Kansaldi zukommen lassen. Du solltest vor allem ihre fanatische Hingabe an die Drachenkönigin, die Furcht und den Respekt, den ihr ihre Truppen entgegenbringen, ihr taktisches Geschick sowie ihr auffälliges dunkelrotes Auge erwähnen.

Weitere Einzelheiten zu Kansaldi findest du in Anhang B.

## FÜRST SOTH

Als sich die Gier der Drachenkönigin auf Solamnia richtet, ruft sie einen ihrer übelsten Schergen herbei: den berüchtigten Todesritter Fürst Soth. Dieser Übeltäter hat sich mit der Drachenkönigin verbündet, um sein Stammland Nachtlund zurückzuerobern und Rache an den verhassten Rittern von Solamnia zu nehmen. Er ist jedoch weder Mitglied der Drachenarmee noch ein Befehlshaber ihrer Truppen. Soth und seine untoten Ritter halten sich bedeckt und haben eigene Pläne. Die Einzige, deren Befehle Soth befolgt, ist Kansaldi Feuerauge, und das auch nur, weil sie für die Drachenkönigin selbst spricht.

Fürst Soth ist zwar durch die Geschichten rund um die Drachenlanze wohlbekannt, doch in diesem Abenteuer wird nicht davon ausgegangen, dass die Charaktere oder auch nur der Großteil der Bewohner von Kalaman die Sage um den Todesritter kennen – oder überhaupt wissen, dass er sein Unwesen in der Welt treibt. Die Charaktere können im Verlauf des Abenteurers immer wieder Einzelheiten über Fürst Soth erfahren. Selbst wenn die Charaktere ihre höchsten Stufen erreichen, bleibt Fürst Soth wahrscheinlich eine zu große Bedrohung, als dass sie ihn besiegen könnten. Anstatt ihn als Feind darzustellen, den es im Kampf herauszufordern gilt, solltest du Soth als schreckenerregendes Beispiel für die Bösewichte in Diensten der Drachenkönigin darstellen – eine lauernde Bedrohung, der man besser aus dem Weg geht. Zum Ende des Abenteurers erhalten die Charaktere Gelegenheit, Soths Pläne zu vereiteln und ihn aus den Diensten der Drachenarmee zu entfernen – zumindest für eine gewisse Zeit.

Die Spielwerte von Fürst Soth werden in Anhang B aufgeführt, seine Vorgeschichte wird in Kapitel 4 zusammengefasst.

## CHARAKTERVERBINDUNGEN

Spieler sollten Kapitel 1 nutzen, um Charaktere zu erstellen, die eine Verbindung zu Krynnd und idealerweise auch zueinander aufweisen. Sie sollten zudem auch jeder eine Verbindung zu einem gemeinsamen Freund namens Ispin Grünschild haben. Ispin ist kürzlich verstorben, und die Charaktere werden zu seiner Trauerfeier in Vogler eingeladen.

## ISPIN GRÜNSCHILD

Bevor er sich im Dorf Vogler zur Ruhe setzte, reiste Ispin Grünschild als Lehrer, Händler und Abenteurer durch Ansalon. Unterwegs schloss er Freundschaft mit allen Charakteren. Jeder der Charaktere weiß Folgendes über ihn:

- Ispin war ein gutmütiger menschlicher Abenteurer aus Solamnia.
- Ispins Name rührt von dem markanten grünen Schild her, das er früh in seiner Laufbahn als Abenteurer fand. Er behauptete stets, der Schild sei magisch – auch wenn dieser keine offensichtlichen magischen Eigenschaften besaß.
- Der großzügige Ispin liebte es, jedem, der ihm lauschte, aufschneiderische Geschichten über seine Reisen zu erzählen.
- Ispin ging üblicherweise mit einer menschlichen Ritterin von Solamnia namens Becklin sowie einer Hügelzweckkriegerin namens Keule auf Abenteuerfahrt. Diese beiden tauchten auch in vielen von Ispins Geschichten über den Kampf gegen Seeungeheuer und Goblinräuber auf.
- Schon vor Jahren stellte Ispin das Reisen ein und ließ sich ganz in Vogler nieder, einem eher unbekanntem Dorf in Solamnia.

Die Tabelle „Begegnung mit Ispin Grünschild“ zeigt einige Möglichkeiten auf, wie Charaktere Ispin kennen und respektieren gelernt haben könnten. Die Spieler können diese Verbindungen nach Belieben ausschmücken. Ihre Beziehung zu Ispin kann überdies dazu dienen, weiter zu unterfüttern, wie sie einander begegnet sind.

### BEGEGNUNG MIT ISPIN GRÜNSCHILD

#### W6 Erfahrung

- 1 Ispin war ein enger Freund deines Vaters beziehungsweise deiner Mutter. Du kennst ihn schon seit deiner Kindheit.
- 2 Ispin und du habt zusammen eine Gemeinde vor einer berüchtigten Bande von Goblinräubern beschützt.
- 3 Ispin spürte dich auf, um etwas zurückzubringen, was von einem Dieb gestohlen worden war.
- 4 Ispin besuchte deine Heimat und brachte dabei Waren und Geschichten aus fernen Landen mit. Er hat dir viel über die Welt beigebracht.
- 5 Ispin verbrachte ein paar Monate bei deiner Familie und lehrte dich Fechten, Segeln, eine Sprache oder eine andere Fertigkeit.
- 6 Ispin und du buhltet einst um die Zuneigung derselben Person und entdecktet dabei eure wechselseitige Freundschaft.



## EINLADUNG ZU EINER TRAUERFEIER

Ispin Grünschild wünschte sich, dass sein Leben auf schlichte Weise gefeiert wird, mit Freunden aus all den Landen, die er bereist hatte. Die Gäste sollten zusammenkommen und Geschichten miteinander teilen. Nach Ispins Tod versuchte seine Freundin Becklin Uth Viharin, eine in Vogler stationierte solamnische Ritterin, Ispins Wunsch zu erfüllen, und schickte jedem der Charaktere eine Abschrift jenes Briefs, den du als Infomaterial 2.1 findest.

Alle Charaktere haben eingewilligt, an Ispins Trauerfeier teilzunehmen und sich auf den Weg nach Vogler gemacht. Wie aufwendig diese Reise sich gestaltet, unterscheidet sich womöglich von Charakter zu Charakter. Charaktere, die auf dem Seeweg anreisen, landen im Hafen von Kalaman an (ausführlich in Kapitel 4 beschrieben und ziehen dann über Land weiter nach Vogler. Bis zur jeweils letzten Etappe verlaufen die Reisen der Charaktere weitgehend ereignislos (siehe Abschnitt „Auftake“). Kapitel 3 bietet Charakteren, die nicht gemeinsam unterwegs waren, die Möglichkeit, wieder zusammenzukommen und sich von ihren Reisen zu erzählen.

## LEITFADEN ZUR AUSSPRACHE

Die Tabelle „Aussprache“ listet die Namen bemerkenswerter Personen, Gottheiten und Orte sowie die Aussprache ihrer Namen auf. Die Spalte „Eingeführt“ gibt an, wo im Buch sie erstmals in Erscheinung treten oder wo du weitere Einzelheiten über sie findest.

## AUFTAKTE

Dieser Abschnitt stellt drei kurze Begegnungen für Charaktere der 1. Stufe vor, die jeweils einen einzigartigen Aspekt der Kampagnenwelt der Drachenlanze hervorheben. Diese Begegnungen konzentrieren sich auf die drei folgenden Ereignisse:

„**Auge am Himmel**“ lässt daran teilnehmende Charaktere die ersten Schritte unternehmen, um Magier der Hochzauberei zu werden (siehe Kapitel 1).

„**Gebrochenes Schweigen**“ kündigt die Rückkehr der Götter an. Daran beteiligte Charaktere erlangen ein besseres Verständnis ihrer eigenen Beziehung zu den Göttern.

„**Vorboten des Kriegs**“ offenbart die geheimnisvollen Drakonier.

Bevor du das Abenteuer in Kapitel 3 beginnst, solltest du dir die Begegnungen hier ansehen und eine oder mehrere auswählen, die zu den Charakteren deiner Gruppe passen. Die Tabelle „Auftakeüberblick“ zeigt, welche Art von Charakter wahrscheinlich an welchen Begegnungen interessiert sein wird.

### AUFTAKTÜBERBLICK

Begegnung	Zentrale Charaktere
„Auge am Himmel“	Zauberer, Hexenmeister, Magier oder andere, die eine Mitgliedschaft bei den Magiern der Hochzauberei anstreben
„Gebrochenes Schweigen“	Kleriker, Druiden, Paladine und andere Charaktere mit gottgegebenen Kräften
„Vorboten des Kriegs“	Beliebige Charaktere

## AUFTAKTE LEITEN

Die Begegnungen in diesem Abschnitt finden statt, nachdem die Charaktere die Einladungen zur Trauerfeier von Ispin Grünschild erhalten haben. Noch bevor es nach Vogler geht – oder zumindest auf dem Weg ins Dorf – sollte jeder Charakter an einer Auftakebegegnung beteiligt sein.

Sobald du festgelegt hast, welche Auftake du leiten möchtest, entscheidest du, welche Charaktere an ihnen beteiligt sein werden. Beim Leiten der ausgewählten Auftake solltest du Folgendes bedenken:

**Fokus auf bestimmten Charakteren:** Beim Auftake sollten die zentralen Charaktere in vorderster Reihe stehen.

Du kannst dir überlegen, ob du den Auftake für einen einzelnen Spieler oder eine kleine Gruppe von Spielern leiten möchtest, bevor das eigentliche Abenteuer beginnt. Dafür bieten sich die Auftake „Gebrochenes Schweigen“ und „Auge am Himmel“ an.

**Fokus auf der Gruppe:** Dieser Auftake ist für eine Gruppe von Charakteren gedacht. Die Charaktere treffen sich auf ihren Reisen und nehmen gemeinsam an der Begegnung teil. Dafür bietet sich der Auftake „Vorboten des Kriegs“ an.

*Teure Freunde,*

*ich bin Becklin Uth Viharin. Ich habe über unseren gemeinsamen Freund Ispin Grünschild viel über Euch gehört. Bedauerlicherweise muss ich Euch mitteilen, dass unser lieber Freund Ispin hier in seinem Heim in Vogler friedlich verstorben ist. Mögen das Glück und die alten Götter seine Seele schützen.*

*Ispins Freunde werden eine Gedenkfeier für ihn abhalten – in einer Art und Weise, wie er es immer gewollt hatte. Sie wird hier in Vogler am Vorabend des Eisvogelfests stattfinden. Ich schreibe Euch, um darum zu bitten, dass Ihr Ispin die letzte Ehre erweist. Solltet Ihr kommen, findet Ihr Unterkunft in der Blechkrabbe.*

*Die Umstände mögen traurig sein, doch ich freue mich, Euch zu treffen und durch Eure Erinnerungen das Leben unseres großen Freundes feiern zu dürfen.*

*Becklin Uth Viharin  
Ritter der Krone*

INFOMATERIAL 2.1





## AUSSPRACHE

Name	Aussprache	Beschreibung	Eingeführt
Akhviri	AK-vihr-ih	Schwarzer Drache in Diensten der Roten Drachenarmee	Kapitel 5
Alstare Bellis	AL-ster BELL-is	Menschlicher Vampirdiener von Chemosh	Kapitel 7
Bakaris Uth Estide	Bah-kah-RIHS Uth Es-TEID	Unerträglicher menschlicher Adelige aus Solamnia	Kapitel 4
Becklin Uth Viharin	BECK-lin Uth Ve-HAR-in	Menschliche Ritterin von Solamnia, stationiert in Vogler	Kapitel 3
Belephaion	Be-LEF-ai-on	Blauer Drache und Diener von Takhisis	Kapitel 6
Caradoc	Kar-AH-dock	Spektraler Seneschall von Fürst Soth	Kapitel 4
Cithcillion	SITH-sill-lih-on	Elfengeist eines Silvanesti-Botschafters	Kapitel 7
Clystran	Klü-STRAN	Menschlicher Entdecker aus Herztal	Kapitel 5
Dalamar	DAHL-ah-mar	Elfenmagier, der die Nordeinöde erforscht	Kapitel 5
Dämmerwandler	DÄMMER-wandler	Baumhirtenwächter der Stadt der verlorenen Namen	Kapitel 6
Darrett Hochwasser	DER-ett Hochwasser	Menschlicher Ritter von Solamnia in der Ausbildung	Kapitel 3
Demelin	Dem-ME-lin	Elfenhochmagierin aus der Stadt Onyari	Kapitel 6
Drayan	DREE-jen	Aurak-Drakonier-Befehlshaber	Kapitel 7
Elthar	EL-TAR	Menschlicher Besitzer des Fischglases in Vogler	Kapitel 3
Gragonis	Gra-GON-iss	Halboger-Söldnerkommandant	Kapitel 3
Grasha Migan	GRASCH-ah MI-gan	Zwergenmatrone eines einsiedlerischen Klans	Kapitel 5
Ishvern	Isch-VERN	Meereselfischer Anführer einer Gruppe von Dimernesti-Elfen	Kapitel 5
Ispin Grünschild	ISS-pin GRÜN-schild	Verstorbener menschlicher Geschichtenerzähler und Abenteurer	Kapitel 3
Istar	ISS-tar	Durch den Kataklysmus zerstörtes Land	Kapitel 6
Jeyev Veldrews	Tschee-EV VELL-drus	Menschlicher Spähersöldner-Kommandant	Kapitel 3
Kalaman	KAL-ah-man	Ummauerte Handelsstadt im Osten von Solamnia	Kapitel 4
Kansaldi Feuerauge	Kan-SAHL-dih FEU-er-au-ge	Menschliche Befehlshaberin der Roten Drachenarmee	Kapitel 2
Karavarix	Kär-AH-vär-ix	Ermordeter Golddrache	Kapitel 4
Leedara	Li-DAR-ah	Mysteriöse elfische Künstlerin	Kapitel 3
Lohezet	Loh-ZET	Menschlicher Magier der Schwarzen Robe der Drachenarmee	Kapitel 6
Loren Soth	LOR-en SOTH	Berüchtigter Todesritter	Kapitel 2
Lorry Fahlweide	LOR-ih FAHL-wei-de	Kender-Vampirin	Kapitel 7
Nestra Vendri	Nes-TRA Ven-DRIH	Menschliche Anführerin von Kalamans Militär	Kapitel 4
Nezrah	NEZ-rah	Anführerin des Herztals, getarnter Bronzedrache	Kapitel 5
Onyari	OHN-jar-ih	Istarischer Name der Stadt der verlorenen Namen	Kapitel 6
Paladine	PAL-ah-di-ne	Gott der Herrscher und Wächter, Bahamut	Einführung
Ridomir Eisenfeix	Rid-OH-mir EISEN-feix	Zwergenhauptmann der Söldner des Eisenpanzer-Regiments	Kapitel 3
Solamnia	So-LAM-nih-ah	Uraltes Land der Ritter und Helden	Kapitel 3
Takhisis	Ta-KIH-sis	Göttin der Nacht und des Hasses, Tiamat die Drachenkönigin	Einführung
Tatina Ruckelstaub	Ta-TIH-na Ruk-keI-staub	Zurückgezogen lebende gnomische Erfinderin	Kapitel 4
Than	THAN	Gnomischer Erfinder aus Vogler	Kapitel 3
Vingaard	VIN-gard	Großer solamnischer Strom	Kapitel 3
Virruza	Vih-RU-zah	Besessener Bozak-Drakonier in der Festung des Sonnenwächters	Kapitel 5
Vogler	VOG-ler	Uriges Fischerdorf	Kapitel 3
Wakenreth	Wa-ken-RETH	Verfallenes Elfendenkmal	Kapitel 5
Wersten Kern	Wer-sten KERN	Untoter Standartenträger von Fürst Soth	Kapitel 7
Wyhan	WAI-an	Menschliche Magierin der Hochzauberei der Schwarzen Robe	Kapitel 4
Yalme	YALL-mi	Menschliche Gastwirtin der Blechkrabbe in Vogler	Kapitel 3
Yearkal	JIR-kal	Meereselfische Dienerin von Habbakuk	Kapitel 5
Zanas Sarlamir	SAN-as sar-LAH-mihr	Verstorbener menschlicher Ritter von Solamnia	Kapitel 4
Zhelsuel	SEL-su-el	Elfenanführer einer Gruppe von Silvanesti-Magiern	Kapitel 5



Werden in diesen Auftakten „Charaktere“ erwähnt, sind damit immer jene Charaktere gemeint, die im Mittelpunkt des jeweiligen Auftaktes stehen. Charaktere können durchaus auch an Auftakten teilnehmen, deren Fokus nicht auf ihnen selbst liegt. Sie erhalten dann durch die Teilnahme am Auftakt „Gebrochenes Schweigen“ jedoch keinerlei Verbindung zum Göttlichen beziehungsweise keine Beziehung zu den Magiern der Hochzauberei in „Auge am Himmel“, sofern sie dieser Organisation nicht ohnehin beitreten wollen.

Sobald du alle Auftakte geleitet hast, die zu deiner Gruppe passen, erreichen alle Charaktere die 2. Stufe. Danach fährst du mit Kapitel 3 fort.

## AUGE AM HIMMEL

Die Magier der Hochzauberei nutzen die magische Kraft der drei Monde von Krynn: Solinari der Weiße, Lunitari der Rote und Nuitari der Schwarze. Wer von den Monden gesegnet wurde, zeigt unter Umständen ein Talent für Magie und kann mit der richtigen Ausbildung ein angehender Magier werden. Um jedoch in einen der Robenorden aufgenommen zu werden, muss ein Magier offiziell den Magiern der Hochzauberei beitreten und sich der Prüfung der Hochzauberei unterziehen, die seine Hingabe an die magischen Künste auf die Probe stellt. Die Prüfung nicht zu bestehen, kann tödlich enden, doch wer es wagt, nach magischer Kraft zu streben, ohne die Prüfung bestanden zu haben, wird als Abtrünniger und Feind der Magier der Hochzauberei gebrandmarkt.

### DIESEN AUFTAKT AUSFÜHREN

Dieser Auftakt konzentriert sich auf Charaktere, die aufstrebende Zauberwirker und darauf aus sind, die Prüfung der Hochzauberei zu bestehen. Charaktere jedes Hintergrunds sind willkommen, doch die zentralen Charaktere müssen in der Lage sein, Zauber zu wirken. Zauberwirkende Charaktere, die kein besonderes Interesse daran haben, sich den Magiern der Hochzauberei anzuschließen, sollten vielleicht lieber am Auftakt „Vorboten des Kriegs“ teilnehmen.

### NACHT DES AUGES

Alle eineinhalb Jahre erscheinen die Monde von Krynn des Nachts in einer besonderen Konstellation: der Nacht des Auges. Dieser Auftakt entspinnt sich in einer dieser schicksalhaften Nächte, kurz bevor die Charaktere nach Vogler aufbrechen.

### DEN AUFTAKT VERORTEN

Der Auftakt findet am Stachel statt, einer jahrhundertealten Turmspitze, wohin vielversprechende angehende Magier gehen, um ihre Magie auf die Probe zu stellen. Der Stachel befindet sich an einem beliebigen Ort in der Welt, wo es zu deiner Geschichte passt. Er wurde vor dem Kataklysmus von den Magiern der Hochzauberei errichtet, doch sein beabsichtigter Zweck ging mit der Zeit verloren. Viele extra-dimensionale Räume darin blieben allerdings aktiv, doch sie sind nur während der Nacht des Auges zugänglich.



EIN ZAUBERBUCH, VERZIERT MIT DEM DREIMONDESYMBOLE DER MAGIER DER HOCHZAUBEREI.

## DIE PRÜFUNG DES STACHELS

Der Auftakt beginnt mit den Charakteren, die sich dem Stachel nähern:

Heute ist eine wichtige Nacht. Vor euch erhebt sich der Stachel: eine zerklüftete, halb verfallene Nadel aus grauem Fels. Schon viele, die danach strebten, sich den Magiern der Hochzauberei anzuschließen, kamen hierher, um ihr magisches Können unter Beweis zu stellen. Der Stachel ist üblicherweise nur eine Ruine, und sie wurde ursprünglich noch vor dem Kataklysmus gebaut. Doch heute Nacht – in der Nacht des Auges, wenn die Monde richtig stehen – ist die Ruine wieder von Magie erfüllt. Schwaches Licht scheint aus dem Torbogen, der in das Gebäude führt.

Die Charaktere wissen, dass sie hier sind, um an einer Prüfung teilzunehmen, und dass sie bei einem Erfolg die nächsten Schritte erfahren, wie man Magier der Hochzauberei wird. Sie sind zudem mit allen Informationen aus der Einleitung dieses Auftaktes vertraut.

Lies den folgenden Text vor oder erzähle ihn frei, sobald die Charaktere den Stachel betreten:

Jenseits des Tors öffnet sich ein großes Atrium, erleuchtet von brennenden Wandleuchten und mit großen Gobelins geschmückt, die Krynns drei Monde zeigen. An den Wänden des Raums gibt es ringsum Türen. Das Licht der Monde fällt von hoch oben durch breite Fenster herein. In der Mitte des Raums steht eine entspannt wirkende Frau mit langem, grauem Haar und einer roten Robe. Sie nickt euch beim Eintreten zu.





Die Magierin der Roten Robe heißt Rovina und sie dient als Hüterin des Stachels. Sie begrüßt die Charaktere im Atrium. Dort erklärt sie, dass der Stachel ein Ort uralter Macht ist, an dem während der Nacht des Auges Magie zum Leben erwacht, um angehende Magier auf die Probe zu stellen. Rovina beantwortet auch gern die Fragen der Charaktere zu den Magiern der Hochzauberei (wie in Kapitel 1 ausführlich beschrieben).

Charaktere, die die Wandteppiche betrachten, erkennen die drei Monde und deren Beziehung zu den drei Orden der Magier der Hochzauberei.

Ein Charakter, der einen SG-10-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, erkennt, dass die Türen hier eigentlich nach draußen führen sollten – von außerhalb des Stachels waren aber keine weiteren Eingänge zu sehen.

## REGELN DER PRÜFUNG

Rovina führt die Charaktere zu einer Tür und teilt ihnen Folgendes mit:

- Um diese Nacht zu überstehen, müssen sich die Charaktere der Prüfung in einem der Räume des Turms unterziehen – die nur in dieser Nacht zugänglich sind.
- Diese Bewährungsprobe erfordert zwar magisches Talent, birgt aber keine jener Gefahren, die mit der Prüfung der Hochzauberei einhergehen. Sie bildet vielmehr die Grundlage für die eigentliche Prüfung.
- Das Ziel besteht immer darin, die Herausforderung zu meistern, die der Raum bietet. Dies umfasst auch, dass unterschiedliche Lehrlinge sich unterschiedlichen Herausforderungen stellen müssen.
- Die Charaktere haben bis zum Ende der Nacht des Auges Zeit. Dann verschwinden die Räume und werfen jeden, der sich in ihnen aufhält, aus sich hinaus.

## DIE PRÜFUNG BEGINNT

Sobald die Charaktere bereit sind, öffnet Rovina eine Tür und gibt den Blick auf ein von wirbelndem, bernsteinfarbenem Licht erfülltes Portal preis. Sie sagt allen, die sich der Prüfung stellen wollen, dass sie das Portal gemeinsam betreten sollen. Durchläuft nur ein einzelner Charakter diesen Auftakt und du meinst, er könne Hilfe brauchen, kann Rovina auch einen anderen Lehrling – einen **Akolythen** – hineinlassen, um den Charakter zu unterstützen.

## HALLE DER SICHT

Lies den folgenden Text vor, sobald Charaktere durch die Tür treten:

Die Tür öffnet sich zu einer breiten Rotunde mit Boden und Wänden aus schwarzem Stein. Letztere wurden mit kunstvollen Runen verziert. Der Innenraum ist bis auf ein einziges Podest in der Mitte leer. Auf dem Podest steht ein reich verzierter Schlüssel auf seiner Spitze.

Hinter euch verschwindet die Tür, durch die ihr gekommen seid. Auf der gegenüberliegenden Seite des Raums erscheint eine identische, geschlossene Tür.

Der Raum hat einen Durchmesser von 30 Metern mit einer Tür an der Wand gegenüber von den Charakteren und einem Podest in der Mitte. Die Tür ist verschlossen und lässt sich nur mit dem Schlüssel in der Mitte der Rotunde oder durch den Zauber *Klopfen* öffnen.

**Unsichtbarer Irrgarten:** Bewegen sich die Charaktere näher als 1,5 Meter auf den Sockel zu, stoßen sie auf eine unsichtbare Wand. Die Wand reicht bis zur Decke und ist Teil eines unsichtbaren, sich verschiebenden Labyrinths, das die Charaktere durchqueren müssen, um den Schlüssel in der Mitte zu erreichen. Das Labyrinth hat einen Durchmesser von 27 Metern und lässt eine Lücke von 1,5 Metern zwischen sich und den Wänden der Rotunde.

Ein Charakter, der *Magie erkennen* wirkt, sieht die Wände des Labyrinths als strahlende Auren von Illusions- und Verwandlungsmagie. Andere Zauber, die Unsichtbarkeit offenbaren, enthüllen die Wände ebenfalls – wie beispielsweise *Feenfeuer* oder *Unsichtbares sehen*. Charaktere, die die Wände sehen, können leicht zur Mitte des Labyrinths gelangen. Charaktere, die die Wände nicht sehen können, können die Prüfung trotzdem bestehen, doch es dauert eine Stunde und erfordert einen erfolgreichen SG-14-Intelligenzwurf (Nachforschungen). Charaktere können einen fehlgeschlagenen Wurf nach einer weiteren Stunde voller entsprechender Anstrengungen wiederholen.

NACH ABSCHLUSS DER PRÜFUNG  
DES STACHELS ERHÄLT EIN ABENTEUERER  
DIESE SCHRIFTRÖLLE UND DIE ANWEISUNG,  
SIE ZU WYHAN IN KALAMAN ZU BRINGEN.





**Wandgravuren:** Die Gravuren an der Wand der Rotunde sind magische Runen. Ein Charakter, der die Gravuren untersucht, versteht ihre Bedeutung durch einen erfolgreichen SG-14-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) oder indem er sie eine Stunde lang studiert. Die Runen sind eine arkane Chiffre für den Zauber *Klopfen*. Das Lesen des Zaubers an der Wand erlaubt es einem Charakter, den Zauber zu wirken, als ob er ihn von einer *Zauberschriftrolle* des *Klopfens* ablesen würde – nur dass der Zauber an der Wand nicht verbraucht wird. Die Charaktere können diesen Zauber einsetzen, um die Tür zu öffnen und so die Prüfung abzuschließen.

**Goldener Schlüssel:** Wird der Schlüssel in der Raummittle berührt, verschwinden die Wände des Labyrinths. Im Anschluss kann mit Schlüssel die verschlossene Tür aufgeschlossen werden. Nach der Verwendung verschwindet der Schlüssel.

## ABSCHLUSS

Nach Abschluss der Prüfung und dem Durchschreiten der Tür kommen die Charaktere wieder im Atrium des Stachels an. Rovina gratuliert ihnen zur bestandenen Herausforderung und beurteilt ihre Ausbildung nun als abgeschlossen. Sie sind jetzt bereit, den nächsten Schritt zu machen, um Magier der Hochzauberei zu werden.

Rovina übergibt jedem Charakter eine verzierte Schriftrolle und ein Zauberbuch mit dem Dreimondsymbol der Magier der Hochzauberei. Sie sagt, die Bücher seien für die Charaktere gedacht – entweder um sie als Zauberbücher zu verwenden oder um sie mit ihren Entdeckungen zu füllen. Die Schriftrollen sind für jenen Magier bestimmt, der die Charaktere auf den nächsten Schritt ihrer Reise führen wird: Wyhan, eine Magierin der Schwarzen Robe, die in der Stadt Kalaman unweit von Vogler lebt. Die Charaktere haben bereits ihre Einladungen zur Trauerfeier von Ispin Grünschild erhalten und Kalaman liegt praktischerweise ganz in der Nähe.

Rovina trägt den Charakteren auf, ihre Schriftrollen unbedingt zu Wyhan zu bringen. Dabei betont sie, dass die Schriftrollen auf keinen Fall geöffnet werden dürften, da ihr Inhalt allein für Wyhan gedacht ist. Weitere Einzelheiten zu Wyhan und dem nächsten Schritt der Charaktere auf dem Weg zum Beitritt zu den Magiern der Hochzauberei findest du in Kapitel 4. Rovina beantwortet gern die Fragen der Charaktere zu den Magiern der Hochzauberei. Danach gratuliert sie ihnen noch einmal und wünscht ihnen viel Glück auf ihrer Reise.

## GEBROCHENES SCHWEIGEN

Seit Hunderten von Jahren fehlen der Welt von Krynn Bewohner, die in der Lage sind, die Gunst der Götter anzurufen. Laut der Legenden wandten sich die Götter nach dem Kataklysmus von der Welt ab, und auf die Gebete der wenigen, die sich an sie erinnern, folgt seither nur Schweigen. Doch dieses Schweigen wird nun gebrochen. Einige wenige hören den Ruf der Götter und ihre Macht erwacht in ihnen. Dieser Auftakt passt zu Charakteren, die diesen Ruf hören und ihm folgen wollen.

## DIESEN AUFTAKT AUSFÜHREN

Charaktere in diesem Auftakt können jeden Hintergrund haben. Vielleicht entdecken sie die Götter zum ersten Mal oder sie sind bereits treue Anhänger. Charaktere, die ihre Magie von Göttern beziehen, haben bis zum Ende der Begegnung keinen Zugriff auf Zauber oder magische Klassenmerkmale, da dieser Auftakt ein Treffen mit ihrer Gottheit schildert. Charaktere, die kein besonderes Interesse daran haben, einer Gottheit zu dienen, können stattdessen am Auftakt „Vorboten des Kriegs“ teilnehmen.

Dieser Auftakt entspinnt sich in einem surrealen Traum, in dem Charaktere einer göttlichen Berufung folgen können, um mehr über die Ziele ihrer Gottheit zu erfahren und einer ihrer Auserwählten zu werden. Du kannst alle Elemente dieses Auftakts so abändern, dass sie besser zu den Tugenden und dem Wesen der jeweiligen Götter passen.

Vor Beginn solltest du darauf achten, dass die beteiligten Spieler sich Götter für ihre Charaktere ausgewählt haben. Die Gottheiten von Krynn und ihre Domänen sind in der Einführung dieses Buchs aufgeführt.

## VISIONEN DES GÖTTLICHEN

Dieser Auftakt konzentriert sich auf Charaktere, die eine wiederkehrende Vision erleben, die sie in Zeiten großen Aufruhrs oder Zweifels überkommt. Diese Vision kann erst seit Kurzem auftreten oder etwas sein, was sie schon seit langer Zeit begleitet – möglicherweise schon seit ihrer Kindheit.

Der folgende Vorlesetext beschreibt eine solche Vision. Du kannst Details ergänzen, die zu der Gottheit des jeweiligen Charakters passen. Ein Charakter, der Sirrion verehrt, könnte beispielsweise sehen, wie der umliegende Wald in Flammen aufgeht, wohingegen einem von Paladine gerufenen Charakter auffallen könnte, wie sich die Augen der Gefallenen in Silber zu verwandeln scheinen.

Lies den folgenden Text vor oder formuliere ihn frei, um zu beschreiben, welche Vision die Charaktere haben:

Du stehst mitten auf einer Waldlichtung. Hinter dem Dickicht jenseits der Lichtung erklingt das Klirren von Stahl. Als du dich umsiehst, bemerkst du, dass Berge von Leichen den Boden bedecken. Einer der Gefallenen drückt sich etwas an die Brust. Du bist dir nicht sicher, was es ist, aber du verspürst den Drang, danach zu greifen. Noch ehe du dies tun kannst, leuchtet der Gegenstand jedoch ungeheuer grell auf.



Nach der Vision wachen die Charaktere auf und können nichts Ungewöhnliches feststellen. Den Charakteren wird klar, dass der Gegenstand aus ihrer Vision ein Amulett war. Das Amulett trägt ein Zeichen, das der Charakter womöglich nicht erkennt – es handelt sich dabei aber um das Symbol jenes Gottes, den der Spieler des Charakters während der Charaktererstellung ausgewählt hat. Die Echos der Schlacht haben keine besondere Bedeutung für die Charaktere, verheißen aber gewiss nichts Gutes.

## VERLOREN UND GEFUNDEN

Vor der Vision waren die Charaktere auf dem Weg nach Vogler und hatten unweit eines bewaldeten Pfads Rast gemacht oder ein Lager aufgeschlagen. Nach der Vision erwachen die Charaktere, nur um festzustellen, dass ihr Lager geplündert und einige ihrer Besitztümer geraubt wurden. Die Charaktere sind die einzigen Kreaturen im Lager. Niemand, der mit ihnen gereist war, ist zu sehen.

Untersucht ein Charakter die Umgebung, findet er eine Fährte aus Proviant, Kleidung und weggeworfenem Kleinkram, die ins Unterholz führt. Knapp hundert Meter weiter finden die Charaktere ihre Besitztümer, die achtlos mitten im Wald weggeworfen wurden. Nichts fehlt oder ist beschädigt. Es gibt keinen Hinweis darauf, wer oder was die Besitztümer der Charaktere hierhergebracht hat.

## DAS SELTSAME ZEICHEN UND DER TEMPEL

Unter ihren Habseligkeiten finden die Charaktere einen Gegenstand, der dem Amulett aus ihren Visionen sehr ähnlich ist. Wie in der Vision fühlen sich die Charaktere unerklärlicherweise zu dem Gegenstand hingezogen. Falls die Charaktere unterschiedliche Götter haben, finden sie jeweils ein heiliges Symbol, das zu ihrer Gottheit passt. Sobald ein Charakter das Amulett berührt, geht eine Welle göttlicher Energie von ihm aus und das Amulett verschwindet einfach. Die Welle wirft auch die umliegende Vegetation um, sodass eine künstliche Lichtung entsteht, die an jene aus der Vision der Charaktere erinnert. Die weggedrückten Pflanzen offenbaren aber auch eine Ruine in der Nähe:

Ein verfallenes Steingebäude liegt halb überwuchert im Unterholz. Sein Dach wurde vom Stamm eines gewaltigen Baums durchstoßen. Ansonsten sind seine Mauer allerdings in weiten Teilen unversehrt. Ein großer, leerer Türrahmen führt in sein Inneres.

Charaktere, die sich der Ruine nicht von allein nähern, fühlen sich auf übernatürliche Weise von diesem Ort angezogen, ganz so, als rief eine vertraute Stimme nach ihnen. Sobald sich die Charaktere der Tür nähern, hören sie drinnen leise Stimmen.

Lies den folgenden Text vor, wenn die Charaktere die Ruine betreten:

Der von außen sichtbare Baum hat den Marmorboden der Ruine bereits durchbrochen und reckt sich nun durch die eingestürzte Decke. Um ihn herum säumen beschädigte Statuen, die in bröckelnden Nischen stehen, die verbleibenden Wände.



KIRI-JOLITH, GOTT DES KRIEGS, IST EINE VON VIELEN GOTTHEITEN, DIE ANHÄNGER SUCHEN, UM IHREN GLAUBEN ZURÜCK NACH KRYNN ZU TRAGEN.

Bei den Statuen handelt es sich um ehemals überlebensgroße Darstellungen mehrerer Gottheiten von Krynn. Die meisten sind jedoch schwer beschädigt. Ein Charakter, der einen SG-12-Intelligenzwurf (Religion) besteht, erkennt so viele der Statuen, wie du für angemessen hältst. Der Charakter erkennt sofort die Statue jenes Gottes, dessen Symbol er gerade gefunden hat.

## GÖTTLICHE MANIFESTATION

Kurz nachdem die Charaktere den Raum betreten haben, beginnt ein schwaches Leuchten von jenem Gott auszugehen, dessen Symbol sie gerade entdeckt haben.



Das Leuchten sammelt sich um die verwüstete Statue und erzeugt so ein geisterhaftes Abbild dessen, wie sie früher einmal aussah. Je nach ihrem Wesen könnte auch das heilige Symbol irgendwo an oder bei der Statue zu sehen sein – vielleicht weil es von ihr gehalten oder getragen wird. Falls die Charaktere verschiedene Götter haben, geschieht dies bei mehreren Statuen.

Sobald sich ein Charakter der Statue seiner Gottheit nähert, hört er deren Stimme in seinen Gedanken. Die Gottheit lädt den Charakter ein, das heilige Symbol an sich zu nehmen und ihr Herold in der Welt zu werden. Verwende die Einzelheiten zu den Göttern von Krynn aus der Einführung, um die Gottheit darzustellen. Die Gottheit möchte, dass der Charakter ihre Macht und ihre göttliche Botschaft in die Welt trägt – in genau jenem Augenblick, in dem Krynn sie am dringendsten braucht. Der Gott wird nicht näher darauf eingehen, warum er den Charakter auserwählt hat oder warum er sich gerade jetzt offenbart. Dieses kurze Gespräch ermöglicht es den Charakteren, so viel wie über ihre Götter zu erfahren, wie du für nötig hältst, und es endet damit, dass die Charaktere Zugang zu allen gottgegebenen Zaubersprüchen und göttlichen Klassenmerkmalen erhalten.

## ABSCHLUSS

Sobald die Charaktere aus dem Tempel hinaustreten und ihn aus den Augen lassen, verschwindet das Gebäude spurlos.

In ihrem Lager gibt es ebenfalls keinerlei Spuren einer Störung. Falls sie noch andere Reisebegleiter hatten, warten diese dort auf sie, sobald die Charaktere zurückkehren. Die Mitreisenden haben nicht einmal bemerkt, dass die Charaktere das Lager verlassen haben, und besitzen keine Erinnerung an seltsame Vorkommnisse.

Jeder Versuch, zum zerstörten Tempel zurückzukehren, scheitert – so als wäre er nie da gewesen.

## VORBOTEN DES KRIEGS

Eine Armee unter dem Banner von Takhisis, der Drachenkönigin, marschiert in den Krieg. Ihre Reihen sind voller monströser, drachenähnlicher Wesen, die sich an purer Zerstörung ergötzen. Diese Drachenarmee dringt jetzt nach Solamnia vor, wo ihre Agenten bereits über die Grenzen der Nation hinaus zugeschlagen und mehrere Bauernhöfe und Garnisonen geplündert haben.

## DIESEN AUFTAKT AUSFÜHREN

Die Charaktere werden Zeuge der Nachwirkungen eines wilden Angriffs durch drakonische Diener der Drachenarmee. Dieser Auftakt ist für Charaktere aller Hintergründe und Klassen geeignet.

## VERZWEIFELTER BAUER

Der Auftakt beginnt auf der Straße nach Vogler. Irgendwann während der Reise treffen die Charaktere auf Rhys, einen jungen menschlichen **Gemeinen**, der jüngst nur knapp einen Angriff auf die Karawane überlebte, mit der er unterwegs war.

Lies den folgenden Text vor oder formuliere ihn frei, um mit diesem Auftakt zu beginnen:

Während ihr die Straße entlangreist, hört ihr einen zitternden Schrei von hinter der nächsten Biegung. „Hilfe! Zu Hilfe!“, ruft ein junger Mann, als er um eine Kurve flitzt und auf euch zustürzt.

Der junge Mann heißt Rhys. Er ist völlig verängstigt und kann kaum klar zum Ausdruck bringen, dass er verzweifelt um Hilfe fleht. Verbringt einer der Charaktere mindestens eine Minute damit, Rhys zu beruhigen, merkt dieser schließlich, dass er gar nicht verfolgt wird. Sobald dies geschieht, offenbart Rhys die folgenden Informationen:

- Rhys arbeitet auf einem nahen Bauernhof und wurde von einem Soldatentrupp angeheuert, um mit ihnen zu reisen und sich um ihre Pferde zu kümmern.
- Über die Soldaten weiß Rhys nicht viel. Er hat allerdings gehört, wie sie über feindliche Truppen sprachen, die angeblich in der Gegend unterwegs sind.
- Doch gerade eben wurden die Soldaten, die Rhys begleitet hat, von Gestalten in schwarzen Umhängen angegriffen.
- Genau hat Rhys die verummumten Angreifer nicht gesehen. Er versteckte sich im Unterholz und entkam, während die Soldaten die Feinde abwehrten.

Sind die Charaktere sichtbar bewaffnet, drängt Rhys sie, den Soldaten zu helfen, da er befürchtet, dass sie den Angreifern nicht gewachsen sind. Er kann die Charaktere dorthin führen, wo die Karawane angegriffen wurde – etwa einen Kilometer die Straße hinunter.

Rhys ahnt nichts davon, doch die Soldaten, die ihn angeheuert haben, waren nicht nur einfache Soldaten: Es waren Ritter von Solamnia, denen befohlen wurde, Berichten aus der Region über Angriffe seltsamer Kreaturen nachzugehen.

## GEFALLENE KARAWANE

Rhys führt die Charaktere die Straße hinunter. Als sie sich dem Ort nähern, an dem Rhys und die Soldaten überfallen wurden, weigert sich Rhys, weiterzugehen. Er sagt den Charakteren, dass die Soldaten direkt voraus sein sollten.

Der Hinterhalt fand etwa 100 Meter weiter statt. Lies den folgenden Text vor, sobald die Charaktere dort eintreffen:

Ein zerstörter und umgestürzter Wagen liegt auf der Straße, umgeben von Leichen in Rüstungen. Seltsame Gestalten durchwühlen die Überreste. Unter den dunklen Umhängen der Gestalten, die kantige, reptilienartige Züge aufweisen, ragen geschuppte Flügel hervor.

Die seltsamen Räuber sind ein **Kapak-Drakonier** und vier **Baaz-Drakonier** (siehe Anhang B für die Spielwerte beider Gegnerarten). Sie tragen Rüstungen mit dem Symbol von Takhisis, das jeder Charakter erkennen kann, der einen SG-12-Intelligenzwurf (Religion) besteht.



EIN SCHRECKLICHER NEUER FEIND  
DRINGT IN DIE SCHATTEN VON  
SOLAMNIA VOR: DRAGONIER.



Falls die Charaktere versteckt bleiben wollen, lass sie Geschicklichkeitswürfe (Heimlichkeit) gegen den passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) des Kapak-Drakoniers von 13 ausführen. Bemerkten die Drakonier die Charaktere nicht, stehlen sie alle Wertsachen aus dem Wagen und verschwinden kurz darauf.

Bemerkten die Drakonier die Charaktere, befiehlt der Kapak-Drakonier zweien der Baaz-Drakonier, die Störenfriede anzugreifen, und huscht danach mit den anderen beiden in den umliegenden Wald. Die Baaz-Drakonier sind durch den Kampf mit den Rittern angeschlagen und haben nur die Hälfte ihrer üblichen Trefferpunkte. Die sich zurückziehenden Drakonier werden auf keinen Fall mit den Charakteren kämpfen: Sie haben Befehl, sich umgehend anderswo der Drachenarmee anzuschließen und über das Schicksal der Ritter Meldung zu machen.

**Ermordete Ritter:** Als die Charaktere eintreffen, wurden die drei Soldaten, die Rhys angeheuert hatten, bereits erschlagen. Sie können durch keinen *Wiederbeleben*-Zauber gerettet werden. Ein Charakter, der die Rüstungen der toten Soldaten untersucht und einen SG-12-Intelligenzwurf (Geschichte) besteht, erkennt sie als Ritter von Solamnia.

Durchsuchen die Charaktere die Überreste, finden sie Schriftverkehr, laut dem die Ritter Berichten nachgehen sollten, dass Bauernhöfe von seltsamen Kreaturen überfallen wurden, deren Beschreibung zu den Drakonieren passt.

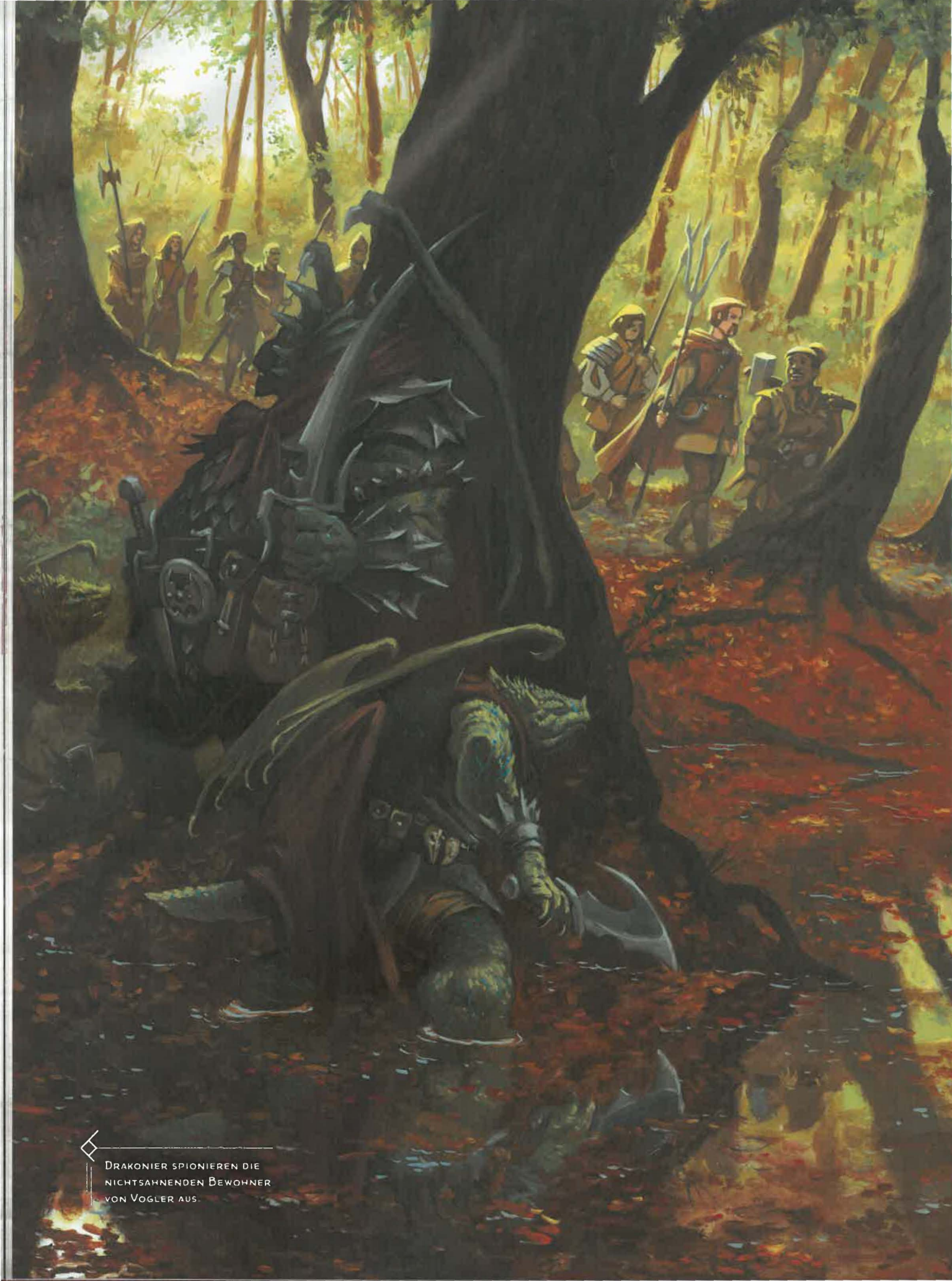
**Schätze:** Die drei Soldaten tragen jeweils eine Ritterrüstung mit filigranen und gehörnten Helmen, wie sie charakteristisch für die Ritter von Solamnia sind. Sämtliche Rüstungen wurden aber durch Krallenspuren derart stark beschädigt, dass sie unbrauchbar sind. In den Trümmern finden sich überdies drei Langschwerter, genug Proviant und Wasser für acht Manntage und 40 GM.

## ABSCHLUSS

Kurz nachdem die Drakonier besiegt wurden, kehrt Rhys zu den Charakteren zurück und fragt sie, was das für Monster waren. Er hat keine Ahnung, und die Charaktere kennen sie wahrscheinlich auch nicht. Dies ist eines der ersten Male, dass Drakonier nach Solamnia vorgedrungen sind – doch es wird nicht das letzte Mal sein.

Falls sich das Blatt gegen die Charaktere wendet, erklingt in der Ferne eine weitere Reisegruppe, die sich auf der Straße nähert. Da die verwundeten Drakonier keinen größeren Kampf riskieren wollen, ziehen sie sich zurück und überlassen der Charaktere der Rettung durch diese Reisenden, die ebenfalls auf dem Weg nach Vogler sind.





DRAGONIER SPIONIEREN DIE  
NICHTSAHNENDEN BEWOHNER  
VON VOGLER AUS.



# WENN DIE HEIMAT BRENNT

**A**M RAND DER SOLAMNISCHEN PROVINZ Hinterlundliegt das stille Fischerdorf Vogler. Vogler ist die Heimat von Menschen, Kendern und Hügelzween und der letzte Halt auf dem Weg ins Nirgendwo. Im Norden des Dorfs weichen verstreute Wälder und schattige Bäche jenem gefährlichen Landstrich, der als Nordeinöde bekannt ist. Jenseits des Vingaards im Süden erstreckt sich eine Gegend voller düsterer Legenden und schier unbegrenzter Möglichkeiten: die Provinz Nachtlund, deren naher Hafen Kalamán Händler aus längst vergessenen Landen willkommen heißt. Die Bewohner von Vogler wissen wenig über das Böse, das in der Welt vor sich geht. Am Tag der Ankunft der Charaktere sind die Leute aus Vogler mit zwei Dingen beschäftigt: der Eröffnung des alljährlichen Eisvogelfests und der Bestattung eines hiesigen Helden.

Vergewissere dich vor dem Start dieses Kapitels, dass jeder Charakter einen Grund hat, an der Trauerfeier für Ispin Grünschild teilzunehmen, und während seiner Reise nach Vogler ein schicksalhaftes Ereignis erlebt hat (wie in Kapitel 2 näher beschrieben).

## DIESES KAPITEL DURCHFÜHREN

Die Ereignisse dieses Kapitels spielen sich in zwei Teilen ab. Zunächst lernen die Charaktere während des alljährlichen Eisvogelfests das beschauliche Dorf Vogler kennen und treffen auf viele seiner Bewohner. Mache dich mit dem Abschnitt „Ortslexikon: Vogler“ in diesem Kapitel vertraut. Er stellt zahlreiche der Bewohner und Schauplätze des Dorfs vor.

Im zweiten Teil des Kapitels kommt der Krieg nach Vogler. Die Charaktere müssen den Verrat einer Söldnerkompanie überleben und den Dorfbewohnern letztlich dabei helfen, vor einer Invasion der Roten Drachenarmee zu fliehen.

## CHARAKTERENTWICKLUNG

In diesem Kapitel wird der Stufenaufstieg wie folgt gehandhabt:

- Die Charaktere beginnen dieses Kapitel auf der 2. Stufe, nachdem sie nach den Ereignissen in Kapitel 2 eine Stufe hinzugewonnen haben.
- Nach der Schlacht am Hochhügel erreichen sie die 3. Stufe.
- Am Ende des Kapitels, sobald sie Vogler evakuiert haben, erreichen sie die 4. Stufe.



## ANKUNFT IN VOGLER

Die Charaktere treffen am Tag der Trauerfeier für Ispin Grünschild ein, die am Abend stattfinden soll. Lies den folgenden Text vor oder formuliere ihn frei, sobald du bereit bist, das Abenteuer zu beginnen:

Das Fischerdorf Vogler schmiegt sich an eine Landzunge, die in den Vingaard hineinragt. Bewaldete Klippen überblicken die Gemeinde, und der einzige Weg von Norden her führt an den efeubewachsenen, steinernen Überresten einer Burg vorbei nach unten. Die bescheidenen Holzhäuser des Dorfs drängen sich um einen malerischen, runden Platz und am Flussufer entlang.

Eine nicht zu Ende gebaute Steinbrücke von unglaublicher Handwerkskunst, die fehl am Platz und wie aus der Zeit gefallen wirkt, reicht in den Fluss hinein. Das Bauwerk stammt eindeutig aus der Zeit vor dem Kataklysmus und stellt seine zeitgenössischen Rivalen in Sachen Größe und Robustheit klar in den Schatten. Die Brücke überquert weniger als die Hälfte des Flusses, bevor sie einer Reihe von Seilen und vertäuten Flößen Platz macht, die als Fähren dienen.

Auf dem Fluss selbst dümpeln Dutzende kleiner Boote auf dem trägen, trüben Wasser, während die Fischer von Vogler ihrer Arbeit nachgehen.

Die Charaktere können Vogler nach Belieben erkunden. Einzelpersonen oder kleine Gruppen könnten den Markt durchstöbern, Dorfbewohner bei der Vorbereitung auf das Eisvogelfest beobachten oder die Unterbringung finden, die sie gemäß ihrer Einladung in der Blechkrabbe erwartet.

Verwende den Abschnitt „Ortslexikon: Vogler“, um den Charakteren zu helfen, sich mit dem Dorf vertraut zu machen. Sobald sie mit der Erkundung fertig sind, sollten sie sich zur Trauerfeier in der Blechkrabbe einfinden. Fahre von dort aus mit dem Abschnitt „Ein letzter Abschied“ fort.

## ORTSLEXIKON: VOGLER

Das solamnische Dorf Vogler liegt am Fuß einer nur teilweise fertiggestellten Brücke über den Vingaard. Fischer, Holzfäller, Jäger und Bauern leben hier friedlich zusammen, nur gelegentlich gestört von Banditen oder Raubtieren aus der Nordeinöde. Zusätzlich zu einer Miliz von Freiwilligen, die Bürgermeisterin Rabe Uth Vogler unterhält, steht das Dorf vordergründig unter dem Schutz von Hinterlunds Hauptstadt Maelgoth. Dieser Schutz nimmt die Form einer Ritterin von Solamnia im Ruhestand an: Becklin Uth Viharin, die in der zerfallenden Dornwallburg stationiert ist – inzwischen mehr ein Wahrzeichen als eine echte Befestigungsanlage.

## DAS EISVOGELFEST

Der Besuch der Charaktere in Vogler überschneidet sich mit dem Auftakt des Eisvogelfests, einer jährlichen Feier zum Gedenken an Solamnias Sieg über die Streitkräfte von Istar während eines Zusammenstoßes in der Nähe des Dorfs, der Jahrhunderte zurückliegt. Das Fest hat seinen Namen vom Eisvogel, einem Symbol der Ritter von Solamnia und einem Tier, das die Fischer von Vogler als Glücksbringer betrachten. Die Feierlichkeiten gipfeln in der Nachstellung der Schlacht am Hochhügel durch die Einheimischen – einem Zusammenstoß zwischen istarischen und solamnischen Soldaten.

## ORTE IN VOGLER

Während ihres Aufenthalts in Vogler können die Charaktere jeden der Orte in diesem Abschnitt besuchen. Diese Orte sind auf Karte 3.1 markiert.

### DIE BLECHKRABBE

Die Blechkrabbe ist ein bescheidenes, einstöckiges Gasthaus am Dorfkaai, und sein Äußeres ähnelt vage seinem Namensvetter. Seine Besitzerin, eine Frau aus Ergoth namens Yalme (neutral gut, menschliche **Gemeine**), hat eine merkwürdige Vorliebe für schlechte Geschichten-erzähler und unfähige Musikanten. An einer Seite des runden Gemeinschaftsraums befindet sich ein verblasstes, mit Einlegearbeiten aus Messingblech versehenes Wandgemälde mit zwei gewaltigen Krabben, die im Kampf die Scheren verhakt haben. Die genauen Ursprünge des Wandgemäldes gerieten mit der Zeit in Vergessenheit, doch wenn man Yalme danach fragt, sagt sie, sie habe die Krabben auf die Namen Fesch und Großartiger Georg getauft. Vier kurze Flure zweigen vom Gemeinschaftsraum ab, jeder gesäumt von Zimmern, die man anmieten kann.

### DORFRUND

Die Häuser und Läden in Vogler gruppieren sich um eine Rasenfläche im Schatten eines alten Baums. Rings um dieses Grün verläuft eine unbefestigte Straße, von der Wege abzweigen, die nach Norden aus dem Dorf und nach Süden zur Fähre über den Vingaard führen. Einige andere, die wie die Speichen eines Rads angeordnet sind, bringen einen in das Dorf hinein. Das Dorfrund dient als öffentliche Begegnungsstätte sowie als Festplatz. An einem hohen Pfosten in der Nähe des Hauses der Bürgermeisterin hängt eine eiserne Glocke. Wer sie in einer Notlage kräftig läutet, ruft die Bürgermeisterin und 2W12 Mitglieder der Freiwilligenmiliz herbei (**Wachen**), die in etwa fünf Minuten eintreffen. Die hiesige Miliz besteht größtenteils aus Bauern und Fischern im Ruhestand, die bei der Verteidigung des Dorfs mehr Eifer als Geschick an den Tag legen, doch sie alle nehmen das Läuten der Glocke sehr ernst.

### DORNWALLBURG

Die Ruinen einer alten solamnischen Festung thronen auf einer felsigen Erhebung am westlichen Dorfrand. Die Verwalterin der Dornwallburg, die Ritterin Becklin Uth Viharin – vorgestellt im Abschnitt „Ein letzter Abschied“ –, ist für ihren Erhalt zuständig. Halb zerfallene Wände umgeben den dreistöckigen Bergfried. Das Erdgeschoss





KARTE 3.1: VOGLER.

des Turms beherbergt eine kleine Bibliothek sowie eine Sammlung hiesiger Relikte von über vierzig rostigen Werkzeugen und Rüstungsteilen. Im ersten Stock ist Becklins Knappe Darrett Hochwasser untergebracht, der im Abschnitt „Abschiedsgeschenk“ weiter unten in diesem Kapitel vorgestellt wird. Becklins spartanisch eingerichtetes Zimmer befindet sich im obersten Stockwerk. Von dort führt eine Leiter zum zinnenbewehrten Dach des Bergfrieds.

Voglers ansässiger Tüftlergnom Than baute auf dem Dach des Bergfrieds eine ausgeklügelte, katapultähnliche Vorrichtung. Than ist mit Becklin und Darrett befreundet und kommt gelegentlich vorbei, um Feinabstimmungen an diesem Gerät vorzunehmen, das man einen Gnomenschleuderer nennt (detailliert in Anhang A beschrieben). Auch wenn dieser Apparat wie eine Kriegswaffe erscheinen mag, bietet er in Wahrheit eine schnelle Form der Fortbewegung, wie sie ursprünglich von Tüftlergnommen vom Machtnichts-Berg erdacht wurde. Becklin duldet den Gnomenschleuderer – und den Lärm von Thans gelegentlichen frühmorgendlichen Basteleien –, weil sie das katapultförmige Gerät als Abschreckung gegen Angriffe sieht.

### DAS FISCHGLAS

Nach einem langen Tag auf dem Fluss versammeln sich viele von Voglers Fischern im Fischglas, um einander Geschichten zu erzählen, ihren Durst zu stillen und sich

an gebackenen Fischpasteten gütlich zu tun. Die beengte, aber gepflegte Taverne ist mehr für ihre herzhaften Backwaren als für ihr dünnes Bier bekannt. Der Besitzer des Fischglases ist der ältere Elthar (neutral gut, menschlicher **Gemeiner**), den die meisten Einheimischen Onkel nennen.

### FLUSSTOR

Wer von Norden her nach Vogler kommt, passiert das unbewachte Flusstor, einen 4,5 Meter hohen Torbogen, in dessen hölzernen Rahmen zwei springende Fische geschnitzt sind. Im Lauf der Jahre ritzen die Einheimischen in die münzgroßen Schuppen dieser Fische Gebete für einen reichen Fang. Der Bogen verfügt über zwei große Holztüren, die jedoch seit Jahren nicht mehr geschlossen wurden und daher fest in den sie umgebenden Schmutz eingebettet sind.

### HAUS DER BÜRGERMEISTERIN

Voglers bodenständige Bürgermeisterin Rabe Uth Vogler (neutral gut, menschliche **Kundschafterin**) wohnt in einem zweistöckigen Haus am Dorfrund. Rabe ist eine praktische, empathische Führungspersönlichkeit Mitte dreißig, die am Fluss aufgewachsen ist. Sie hat zwei Gästezimmer – prächtig mit präparierten Fischen geschmückt –, in denen sie häufig Dorfbewohner beherbergt, die schwere Zeiten durchmachen.



## EIN WOHLÜBERLEGTES WILLKOMMEN

Das Dorf Vogler heißt freundlich gesinnte Besucher jedweder Couleur willkommen. Stell den malerischen Charme und die gastfreundlichen Einheimischen deutlich heraus, während die Charaktere das Dorf erkunden.

Vogler sollte sich für die Charaktere wie ein zweites Zuhause anfühlen, und die Dorfbewohner könnten für sie sogar wie eine Familie werden. Später im Kapitel, wenn Vogler das Opfer einer Katastrophe wird, sollten die Charaktere den Verlust der Verwüstung des Dorfs spüren, seine Bewohner retten und ihren Freunden helfen wollen, ein neues Leben aufzubauen.

## DER HOCHHÜGEL

Der Hochhügel erhebt sich 1,6 Kilometer nördlich von Vogler. Vor Jahrhunderten trafen hier solamnische und istiche Streitkräfte aufeinander, und den Legenden zufolge suchen die Geister gefallener Ritter den Hügel heim und wachen über die Stadt. Jedes Jahr erinnert die Nachstellung der Schlacht im Zuge des Eisvogelfests an die Geschichte des Dorfs und ehrt dem Namen nach sämtliche Geister, die noch immer auf dem Schlachtfeld umgehen.

## KAI

Einheimische Fischer bevölkern diesen Anleger morgens wie abends. Sie rudern mit leeren Netzen hinaus und kehren mit dem Fang des Tages zurück. Am Ende des südlichsten Piers trägt ein jahrhundertalter Holzpfeiler die verwitterte Schnitzerei eines Vogels mit einem Fisch im Schnabel. Viele Einheimische reiben mit der Hand über den Vogel, weil dies angeblich Glück bei der Suche nach dem morgendlichen Fang bringt. Ein Kleriker von Habbakuk oder ein Charakter, der einen SG-12-Intelligenzwurf (Religion) besteht, erkennt die Schnitzerei als Phönix – ein Symbol des Gottes Habbakuk, unter dessen Ägide die Tiere und das Meer stehen.

## KAIMEISTER-AMTSSTUBE

Kaimeister Umpton Lanth (rechtsschaffen neutral, menschliche **Wache**) steht früher als jeder andere Fischer in Vogler auf, um am Kai angedockte Boote zu inspizieren und bei schlechtem Zustand Bußgelder zu verhängen. Fischer und Händler, die den Kai nutzen möchten, müssen sich bei Umpton in seiner stickigen zweigeschossigen Amtsstube gegenüber dem Markt anmelden. Die Amtsstube ist in der Regel von Umptons Sohn Nesau (chaotisch neutral, menschlicher **Gemeiner**) besetzt, der zur Bestürzung seines Vaters schnell auf Bußgelder verzichtet und über Liegegebühren hinwegsieht, solange sein Vater nicht anwesend ist – was ihn im Dorf sehr beliebt macht.

## MARKT

Gegenüber von Voglers geschäftigem Kai erstreckt sich der Markt des Dorfs. Inmitten dieser Ansammlung von Ständen bieten Verkäufer frischen Flussfisch, Angelzubehör, kunsthandwerkliche Erzeugnisse, die üppige Ernte hiesiger Bauernhöfe sowie alle möglichen Arten von alltäglichen Ausrüstungsgegenständen feil. Ein bemerkenswerter Stand ist der von Froswin (chaotisch gut, Kender-**Gemeine**), die kunstvoll aus Fischgräten gefertigte Marionetten verkauft, die sie in der Form von allerlei Tieren entwirft – darunter auch Seeschlangen.

## SÖLDNERLAGER

Die Straße nördlich von Vogler hinunter liegt 1,6 Kilometer hinter dem Hochhügel ein Söldnerlager. Diese Soldaten, die als das Eisenpanzer-Regiment bekannt sind, stehen unter dem Befehl von Hauptmann Ridomir „Keule“ Eisenfeix, die im Abschnitt „Ein letzter Abschied“ vorgestellt wird. Keule ist eine Freundin des verstorbenen Ispin Grünschild und vieler anderer Bewohner des Dorfs, und sie brachte ihre Kompanie vor einer Woche nach Vogler, um an Ispins Trauerfeier teilzunehmen. Sie bot aus freien Stücken an, dass ihr Trupp an der alljährlichen Nachstellung der Schlacht am Hochhügel teilnimmt: Es ist ihr Versuch, die Stimmung der Dörfler nach ihrem erlittenen Verlust wieder zu heben.

Tagsüber bleibt Keule mit ihren Leutnants – dem Halbogger Gragonis und dem Menschen Jeyev Veldrews – zusammen mit mehreren Dutzend Söldnern im Lager. Die Soldaten verbringen den größten Teil des Tags mit Drill. Nachts bleiben sie für sich, faulenzten und lassen die Würfel rollen. Sie haben strenge Anweisung von Keule, sich nicht in die Angelegenheiten der Einheimischen einzumischen.

## VOGLERBRÜCKE

Südlich von Vogler ragt eine unvollständige Steinbrücke über den Vingaard. Die Brücke wurde vor dem Kataklysmus unter Nutzung von Techniken, die in den seither verstrichenen Jahrhunderten verloren gingen, nur halb zu Ende gebaut. Sie sieht daher aus wie ein übermäßig prächtiger Pier – ein Überbleibsel des ehemals verheißenen Ruhms. Ein simples Fährsystem aus Seilen und Winden verläuft entlang der Brückenpfeiler und ist mit Pfosten am gegenüberliegenden Ufer verbunden. Einfache Flöße und Barken ermöglichen es Reisenden und sogar kleinen Wagen, über den Fluss überzusetzen. Der Vorgang ist sicher, aber langsam, und es dauert ungefähr zehn Minuten, bis ein Floß den breiten Strom überquert hat. Reisende können die Überfahrt selbst machen oder einen Fährmann anheuern, der ihnen für 1 SM hilft.

## WESTIDE-HAUS

Das als Westide-Haus bekannte hufeisenförmige Gebäude ist nur geringfügig größer als die anderen Häuser in Vogler, doch sein Besitzer spricht davon, als wäre es ein opulenter Landsitz. Dies ist das Zuhause von Fürst Bakaris Uth Estide (neutral böse, menschlicher **Adeliger**, detailliert in Kapitel 4 beschrieben) und dessen Sohn Bakaris dem Jüngeren, der im Abschnitt „Zwischenrufer“ später in diesem Kapitel vorgestellt wird. Fürst Bakaris ist ein solamnischer Adeliger, der behauptet, im Exil zu leben, nachdem Angreifer seinen Familiensitz in Estwilde niederbrannten. In Wahrheit wurden Fürst Bakaris und sein Sohn aus der genannten Region vertrieben und suchten in Vogler nach Anonymität. Sie sind seit über einem Jahr im Dorf, werfen mit ihrem vielen Geld um sich und behandeln die Einheimischen wie rückständige Bauerntrommel.



## EIN LETZTER ABSCHIED

Sobald die Charaktere wieder zueinandergefunden und Vogler ganz nach ihren Wünschen erkundet haben, ist es an der Zeit, sich anlässlich der Trauerfeier für Ispin Grünschild in der Blechkrabbe zu versammeln. Becklin Uth Viharin, die den Charakteren ihre Einladungen geschickt hatte, holt sie vor der Trauerfeier ein.

### BEGEGNUNG MIT BECKLIN

Becklin ist kaum zu übersehen, da sie den Plattenpanzer und den gehörnten Helm einer Ritterin von Solamnia trägt. Obwohl sie die Charaktere noch nie zuvor getroffen hat, erkennt sie einen oder mehrere von ihnen anhand von Ispins Beschreibungen wieder. Becklin stellt sich vor, spricht den Charakteren ihr Beileid aus und lädt sie ein, mit ihr zur Blechkrabbe zu kommen, falls sie nicht schon dort sind. Sie erklärt, die Zusammenkunft solle Ispins Leben feiern und die Anwesenden dazu ermutigen, völlig übertriebene Geschichten über ihn zum Besten zu geben – genau solche wie jene pompösen Erzählungen, für die er bekannt war.

### BECKLIN UTH VIHARIN

Becklin Uth Viharin (rechtschaffen gut, menschliche **Ritterin**) ist eine solamnische Ritterin des Ordens der Krone, die in ihren jüngeren Jahren mit Ispin Grünschild und Keule Eisenfeix als Abenteurerin unterwegs war. In den letzten zehn Jahren diente sie als Kastellanin der Dornwallburg in Vogler. Dass sie nun diesen Posten innehat, ist nicht nur ein offizieller Auftrag seitens ihrer Vorgesetzten, sondern auch ein stillschweigender Eintritt in den Ruhestand. Becklin nimmt ihre Rolle ernst: Sie bewahrt sich ihre Fähigkeiten und ihre Ausrüstung, während sie wachsam nach Gefahren Ausschau hält. In ihrer beträchtlichen Freizeit frönt sie ihrer Leidenschaft, die Vergangenheit zu studieren, indem sie die Ruinen der Dornwallburg ausgräbt.

Das einfache Volk der Region schätzt die Ritter von Solamnia im Allgemeinen nicht sehr, da die meisten glauben, die Ritter hätten den Kataklysmus mit verursacht – oder zumindest nicht verhindert. Die Bewohner von Vogler akzeptieren Becklin jedoch, da ihre Fähigkeiten im Kampf das Dorf seit Jahren vor Banditen und gefährlichen Bestien schützen.

**Persönlichkeitsmerkmal:** „Wusstet Ihr, dass Vogler vor dem Kataklysmus eine Insel war? Lasst mich Euch davon erzählen!“

**Ideal:** „Wir können viel aus der Vergangenheit lernen, wenn wir nach ihr suchen.“

**Bindung:** „Meine Ehre war mein Leben. Sie ist mir immer noch wichtig, doch kein Kodex berücksichtigt alle Herausforderungen des Lebens.“

**Makel:** „Ich verkläre die Vergangenheit. Damals hatten die Leute noch die Chance, zu Legenden zu werden.“

## EINEN FREUND VERABSCHIEDEN

Die Trauerfeier findet in der Abenddämmerung auf der Rückseite der Blechkrabbe statt, wo ein Anleger nebst Bühne ins Wasser hinausreicht. Becklin ermuntert die Charaktere, sich beim Anleger aufzuhalten, wohingegen sich viele trauernde Einheimische in kleinen Fischerbooten auf dem nahen Wasser versammeln. Sobald die Trauerfeier von deiner Seite aus losgehen kann, betritt Becklin die Bühne, gleich neben einem schlichten Boot, in dem der Leichnam von Ispin Grünschild ruht. Lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

Diejenigen, die Ispin Grünschild am nächsten standen, versammeln sich an dem Anleger, der in den Vingaard hineinreicht. Dort ruht Ispins Leichnam in einem kleinen Boot, eingehüllt in ein Leichentuch. Ein Musiker spielt ein sanftes Lied, während die Ritterin Becklin Uth Viharin in ihrer reich verzierten solamnischen Rüstung vortritt. Sie schenkt den Versammelten ein zartes Lächeln, und ihre Stimme trägt laut und klar über das Wasser.

BECKLIN UTH VIHARIN.





„Ihr alle kanntet Ispin als Freund, und es gab keinen wie ihn. Bevor er starb, sagte er mir Folgendes: ‚Für einen alten Schurken wie mich sollte es Geschichten geben, keine Tränen. Stellt sicher, dass jeder meine Geschichten kennt, wenn ich mich auf das größte Abenteuer von allen begeben.“

Becklin nickt und die Dorfbewohner tragen das Boot mit Ispins Leichnam zum Rand des Anlegers, wo sie und Keule es ins Wasser lassen. „Also lasst uns genau das tun“, fährt Becklin fort, während das winzige Schiff auf den Vingaard hinausdreht. „Am Vorabend des Eisvogelfests feiern wir Euch, Ispin. Gute Reise, mein Freund. Bis wir uns wiedersehen.“

Danach treibt das Boot mit Ispins Leichnam den Fluss hinunter und schließlich außer Sichtweite. Nach einer Schweigeminute lädt Becklin alle Versammelten in die Blechkrabbe zu einem Empfang und der Möglichkeit ein, Geschichten über den Verstorbenen auszutauschen.

## ERINNERTE GESCHICHTEN

Der Empfang anlässlich der Trauerfeier ist schlicht, aber ausgesprochen gut besucht. Yalme, die Besitzerin der Blechkrabbe, versorgt Dutzende von Trauergästen mit Brot, Käse und dem hiesigen Bier. Praktisch jeder im Dorf lässt sich bei diesem Empfang sehen, und die Charaktere können jeden finden, dem sie im Dorf bereits begegnet sind und mit dem sie womöglich sprechen möchten.

Kurz nach Beginn des Empfangs bittet Becklin um die Aufmerksamkeit aller Anwesenden und erzählt eine von

Ispins Lieblingsgeschichten: die Geschichte, wie der Hohe Untersenioren-Artilleristin vom Machtnichts-Berg ihr zahmes Wiesel den ganzen Weg von der Gnomenklave bis zur Insel Sancrist schickte und anschließend Ispin anheuerte, um das Tier zu bergen – oder zumindest seine Flugbahn aufzuzeichnen. Becklin erzählt einige weitere bezaubernde Geschichten über Ispin und fordert die Trauergäste dann freundlich dazu auf, andere kleine Schwänke zum Besten zu geben, die Ispin ihnen erzählt hat.

Die Charaktere sind dazu eingeladen, ihren Teil zu dieser Parade an lustigen Episoden beizutragen. Sie dürfen gern ihre eigenen Geschichten über Ispin improvisieren, indem sie sich an dem orientieren, was sie über ihre Beziehung zu dem Abenteuerer wissen (wie in Kapitel 2 festgelegt). Das Publikum nickt bei fast jeder Geschichte, die ein Charakter erzählt, ganz gleich, ob es sie nun zum ersten oder zum tausendsten Mal hört. Falls du oder ein Spieler ein paar Stichworte für eine Geschichte haben möchtest, würfelst oder wählst du eine der Optionen aus der Tabelle „Ispins Geschichten“ aus. Belohne Charaktere, die eine besonders kreative oder anrührende Geschichte erzählen, mit Inspiration.

## ISPINS GESCHICHTEN

### W6 Geschichte

- 1 Schon drei Tage lang hatte eine Trireme mit einer Mannschaft aus Minotaurenpiraten Ispins Schiff über das Blutmeer von Istar verfolgt, als schließlich ...
- 2 Ispin verbrachte die Nacht im Nest eines Rochs hoch droben in den Vingaard-Bergen, doch als die Sonne aufging ...



## W6 Geschichte

- 3 Der Fürst von Palanthal befahl Ispins Verhaftung, nachdem der Abenteurer die beiden solamnischen Zwillingspudeln des Fürsten geschoren hatte, doch Ispin redete sich damit heraus, dass er ...
- 4 Ispin überstand eine Woche weggesperrt in den Kerkern der Bergzwergnation Kayolin, doch er sicherte sich seine Freilassung, indem er versprach ...
- 5 Eines Nachts teilte sich Ispin ein Lagerfeuer mit einem verwirrten Greis, der vor der Morgendämmerung auf Nimmerwiederssehen verschwand. Ispin vergaß nie jenen sonderbaren Rat, den ihm der Reisende erteilt hatte ...
- 6 Einmal rettete Ispin ein ganzes Dorf, indem er seinen Schild einsetzte, um ...

## ZWISCHENRUFER

Während der Vorträge, nachdem ein oder zwei Charaktere oder andere Anwesende ein paar Geschichten erzählt haben, gähnt ein fein gekleideter Einheimischer namens Bakaris der Jüngere übertrieben. Wenn man ihn machen lässt, platzt schließlich etwas aus ihm heraus: „Wir haben das schon tausendmal gehört!“ oder „Ihr erzählt das noch schlechter als er!“ Bakaris schert sich nicht um Ispins Tod oder die Trauer der Einheimischen: Er ist nur wegen des Biers hier, das es umsonst gibt und von dem er behauptet, es sei das schlechteste, das er je getrunken hat. Die anderen Trauernden murren, doch niemand stellt den Zwischenrufer direkt zur Rede.

**Bakaris einführen:** Verwende diese Interaktion, um Bakaris den Jüngeren als feigen Schuft zu etablieren. Er und sein Vater sind ortsansässige Nervensägen und werden die Charaktere später im Abenteuer noch weiter gegen sich aufbringen. Diese Begegnung mit Bakaris sollte nicht in Gewalt münden, aber den Charakteren einen passenden negativen Eindruck von ihm vermitteln.

**Den Zwischenrufer zur Rede stellen:** Ein Charakter, der Bakaris den Jüngeren zur Rede stellt, kann ihn durch rollenspielerische Mittel oder einen erfolgreichen SG-12-Charismawurf (Einschüchtern oder Überzeugen) dazu bringen, leise zu sein. Nach einer jedweden Konfrontation bläst Bakaris der Jüngere die Backen auf und beschwert sich, dass niemand in Vogler einen Sinn für Humor hätte, um anschließend freiwillig zu gehen.

## BAKARIS „DER JÜNGERE“ UTH ESTIDE

Bakaris (neutral böse, menschlicher **Adeliger**) trägt denselben Namen wie sein Vater, der Vater seines Vaters und so weiter – über viele Generationen hinweg. Bakaris legt großen Wert auf sein gutes Aussehen, seine modische Kleidung und seine Sportlichkeit, doch er ist eher für seine Arroganz, seine Kleinlichkeit und sein aufbrausendes Temperament bekannt. Er macht sich nichts aus seinem Familiennamen, aber er ordnet sich seinem Vater unter – teilweise als ungebrochene Angewohnheit aus Kindertagen, teilweise, weil all seine Privilegien vom Vermögen seines Vaters abhängen. Bakaris hat auch eine gewalttätige Ader. Als er in Estwilde lebte, ermordete er den Sohn eines dortigen Anführers während eines Duells, und er und sein Vater flohen nach Vogler, um den Folgen zu entgehen. Bakaris ist stolz auf diesen Mord und träumt

davon, sich eines Tages mit der Spitze seines Schwerts Respekt zu verschaffen. Er verabscheut es, „der Jüngere“ genannt zu werden, eine Verkleinerungsform, die sein Vater nur zu gern benutzt.

**Persönlichkeitsmerkmal:** „Mein Blut, mein Aussehen, mein Können: Alles an mir ist besser als Ihr.“

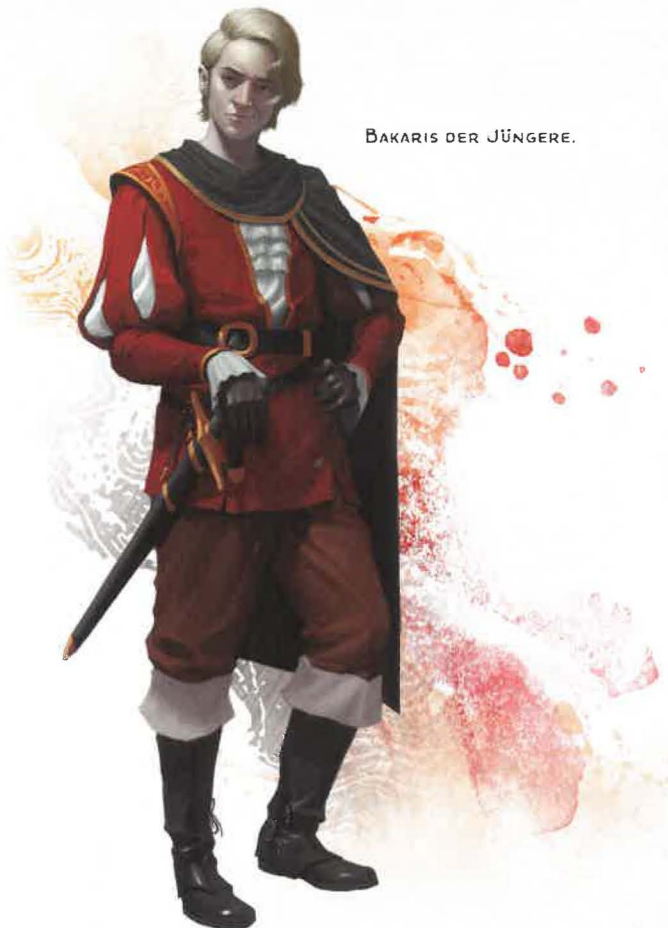
**Ideal:** „Ich werde die Welt dazu zwingen, anzuerkennen, wie großartig ich bin.“

**Bindung:** „Ich habe schon zu viel Zeit verschwendet. Ich bin es mir selbst schuldig, das einzufordern, was ich verdiene.“

**Makel:** „Was ich mit meinem Aussehen nicht bekomme, nehme ich mir mit meinem Schwert.“

## BEGEGNUNG MIT KEULE

Während der Trauerfeier stellt sich Ridomir „Keule“ Eisenfeix den Charakteren jovial als alte Freundin von Ispin Grünschild und Anführerin des Eisenpanzer-Regiments vor – Söldner, die derzeit außerhalb von Vogler ihr Lager aufgeschlagen haben. Keule fragt die Charaktere, woher sie Ispin kennen und von woher sie angereist sind. Sie spricht offen über sich und ihre Pläne, an der morgigen Nachstellung der Schlacht am Hochhügel teilzunehmen. Keule verfolgt keine anderen Absichten, als mit Gästen von außerhalb des Dorfs zu plaudern, da diese wahrscheinlich mehr mit ihr gemeinsam haben als die hiesigen Fischer. Noch früh am Abend entschuldigt sich Keule, um im Söldnerlager nach ihrer Kompanie zu sehen (die im Abschnitt „Ortslexikon: Vogler“ detailliert beschrieben steht).



BAKARIS DER JÜNGERE.



## RIDOMIR „KEULE“ EISENFEIX

Keule Eisenfeix (neutral, Hügelswergen-**Veteranin**) stammt aus der Zwergennation Kayolin südlich von Solamnia. Die meiste Zeit ihres Lebens war sie als Abenteurerin mit Becklin und Ispin unterwegs und verdiente sich dabei den Spitznamen Keule. Sie befehligt inzwischen ihre eigene Söldnerkompanie, bekannt als das Eisenpanzer-Regiment. Obwohl sie klein ist, hat sich die Kompanie den Ruf erarbeitet, den Tatsachen zu trotzen und Erwartungen zu übertreffen – in großen Teilen dank der geschickten Führung durch Keule. Jenseits eines Lebens voller Kämpfe ist die Zwergin mittleren Alters eine begnadete Kartenspielerin. Sie hat zudem eine Schwäche für Vogler, wo man, wie sie schwört, die besten Fischpasteten in Solamnia serviert.

**Persönlichkeitsmerkmal:** „Für gewöhnlich gewinnt die Person mit der lautesten Stimme den Streit.“

**Ideal:** „Ich mag einen gut durchdachten Plan, aber ein gut ausgeführter ist eine Offenbarung.“

**Bindung:** „Geld motiviert, doch die richtige Sache inspiriert.“

**Makel:** „Ich bin manchmal etwas langsam, wenn es darum geht, die Behaglichkeit eines Gasthauses oder einer Taverne hinter mir zu lassen.“

## MYSTERIÖSER TRAUERGAST

Ein besonders ernst wirkender Gast – eine blauhäutige Silvanesti-Elfe namens Leedara – bleibt beim Empfang dem Rampenlicht fern. Niemand im Dorf weiß mehr über sie als ihren Namen, dass sie einen Tag vor den Charakteren eingetroffen ist und dass sie behauptet, eine Künstlerin zu sein, die Ispin kannte. Charaktere, die sich Leedara nähern, erleben sie als höflich distanziert. Auf Fragen darüber, woher sie Ispin kannte, antwortet sie ausweichend – doch trotzdem spricht sie den Charakteren ihr Mitgefühl aus und behauptet, sie habe in ihrem langen Leben schon viele Freunde und Geliebte verloren. Ein Charakter kann Leedara zu einem Auftritt bewegen, indem er einen SG-16-Charismawurf (Überzeugen) besteht. In diesem Fall singt sie ein herzerreißend schönes Silvanestilied auf Elfish. Kurz darauf verlässt Leedara den Empfang und zieht sich auf ihr Zimmer im Gasthaus zurück.

Leedara spielt später im Abenteuer noch eine Rolle (siehe Kapitel 4 und 7). Nutze diese Szene, um diesen geheimnisvollen Charakter vorzustellen, aber verrate nichts von Leedaras Agenda (siehe unten).

### LEEDARA

Leedara starb während des Kataklysmus vor über dreihundert Jahren. Sie war einst eine Elfenpriesterin und wurde Zeuge, wie ihre Gefährtin und Mitpriesterin Isolde in das düstere Schicksal eines bösen Ritters von Solamnia namens Fürst Loren Soth verstrickt wurde (der ausführlich in Kapitel 4 beschrieben wird). Als Soth bei seiner ihm von den Göttern aufgetragenen Mission, den Kataklysmus zu verhindern, scheiterte, wurde er dazu verflucht, auf ewig ein Dasein als Todesritter zu fristen. Als Teil seines Fluchs kehrten Leedara und mehrere ihrer Gefährten als todlose Geister zurück, die alles dafür tun, dass Soth niemals Frieden findet.

Leedara hat Jahrhunderte damit zugebracht, Fürst Soth in seinem verfluchten Schloss Dargaardfried zu quälen, indem sie ihn unablässig an sein Versagen und an seine Verluste erinnert. Nun, da die Drachenkönigin Soth herbeigerufen hat, müht sich Leedara, den Todesritter zu behindern, wo immer sie nur kann. Sie ist Soths Spur in dieses Gebiet gefolgt und sucht in Vogler nach Wegen, sich ihm subtil entgegenzustellen.

Leedara ist von neutraler Gesinnung und erscheint in der Regel als lebende Silvanesti-Elfe. Sie hat die Werte eines **Geists** sowie die folgende Aktion:

**Form ändern:** Leedara nimmt auf magische Weise jenes Aussehen an, das sie zu Lebzeiten hatte, und ihr Kreaturentyp ändert sich zu humanoid, während sie ihre anderen Spielwerte beibehält. Die Verwandlung endet, sobald Leedara sie mit einer Aktion beendet oder ihre Trefferpunkte auf 0 sinken.

## NACH DER TRAUERFEIER

Nachdem jeder Charakter, der dies wollte, eine Geschichte mit den Anwesenden geteilt oder sich ein wenig unter die Einheimischen gemischt hat, klingt der Empfang langsam aus. Bevor sich die Charaktere für den Abend zurückziehen, tritt Becklin an sie heran, dankt ihnen für ihr Kommen und sagt, sie habe etwas, was Ispin für sie hinterlassen hätte. Sie wird nicht sagen, was es ist, bittet die Charaktere allerdings, sie am Morgen in der Dornwallburg zu besuchen.

## ABSCHIEDSGESCHENK

Am Morgen nach Ispins Trauerfeier können die Charaktere Becklins Einladung in die Dornwallburg nachkommen. Sie haben morgens mehr als genug Zeit für einen Besuch, da die Feierlichkeiten zum Eisvogelfest erst mittags beginnen.

## BEGEGNUNG MIT DARRETT

Als die Charaktere durch das Dorf in Richtung Dornwallburg gehen, begegnen sie unterwegs Becklins Knappen Darrett Hochwasser. Lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

An diesem Morgen ist das Dorf von emsigem Treiben erfüllt und voller Spannung auf die anstehende Feier: Einheimische errichten Buden und hängen Dekorationen auf. Vor euch erklimmt die Straße zur Dornwallburg einen niedrigen Hügel hin zu einem uralten Bauwerk, das im Morgennebel geradezu gespenstisch erscheint.

„Guten Morgen, Freunde von Becklin!“, erklingt eine fröhliche Stimme. „Wie schön, dass ich Euch erwische.“ Aus der Tür eines Ladens tritt ein junger Mann, der noch keine zwanzig Jahre zählt. Er trägt ein Schwert an der Hüfte und einen Stoffsack unter dem Arm. „Ich bin Darrett, Becklins Schüler. Ich hoffe, Ihr habt noch nicht gefrühstückt.“

Darrett Hochwasser ist Becklins Schüler, obwohl Becklin ihn privat als ihren Knappen bezeichnet. So sehr Darrett Becklin respektiert und hofft, eines Tages ein echter Ritter von Solamnia zu werden, weiß er, dass die Leute von Vogler die Ritterschaft missbilligen und seine Bestrebungen als einfältige Fantasien ansehen würden.



Becklin schickte Darrett los, um für sie beide und ihre Gäste gebackene Fischtörtchen aus dem Fischglas zu besorgen. Er fordert die Charaktere auf, ihn bei seinem Besorgungsgang zu begleiten. Darrett hat nur wenige Gelegenheiten, mit Reisenden zu sprechen, und tut dies nur allzu gern, doch er beharrt nicht auf seiner Bitte, falls die Charaktere direkt zur Dornwallburg möchten.

Falls die Charaktere ihn auf dem kurzen Spaziergang begleiten, erzählt Darrett ihnen, er sei in Vogler aufgewachsen. Er löchert die Charaktere mit Fragen über sie selbst, ihre Reisen, ihre Waffen und alles andere, was jenseits von Vogler liegt. Er weiß alles über das Eisvogelfest und teilt die folgenden Details mit ihnen:

- Das jährliche Fest feiert den Sieg eines Ritters von Solamnia, Fürst Decater Vogler, über die Truppen des Istarreichs. Diese Schlacht fand vor Hunderten von Jahren statt, lange vor dem Kataklysmus, und legte den Grundstein für die Entstehung des Dorfs.
- Die heutigen Feierlichkeiten umfassen Musik, Essen und Spiele, die mit der Gründung des Dorfs in Verbindung stehen.
- Söldner des Eisenpanzer-Regiments – dem Trupp von Keule Eisenfeix – bilden Voglers kleine Miliz aus. Sie nehmen am Nachmittag auch an einer Nachstellung der Schlacht am Hochhügel teil.

Nachdem Darrett am Fischglas einen Halt eingelegt und Törtchen für alle gekauft hat, führt er die Charaktere zur Dornwallburg.

**Darrett einführen:** Während dieses gesamten Abenteuers wird Darrett ein ehrlicher Freund und Verbündeter der Charaktere sein. Er ist schlau, bestrebt, anderen zu gefallen, und ein wenig beeindruckt von den Charakteren. Er hat stets ihre besten Interessen im Auge. Stelle ihn als zuverlässig und mit solchen Macken behaftet dar, die deine Spieler wahrscheinlich reizend finden werden. Baue jetzt schon Darretts Vertrauenswürdigkeit auf, damit die Charaktere wissen, dass sie sich auf ihn verlassen können, wenn es später darauf ankommt.

## DARRETT HOCHWASSER

Darrett Hochwasser (rechtschaffen gut, menschlicher **Ritter**) ist ein pingeliger, aufstrebender Ritter, der Becklin Uth Viharin dient. Seine Eltern ließen ihn vor über einem Jahrzehnt im Dorf zurück, woraufhin Darrett längere Zeit als Mündel der Gemeinde verbrachte, ehe Becklin ihn unter ihre Fittiche nahm. In den Jahren seither veranlassten sein gutes Herz und sein Talent für strategisches Denken Becklin dazu, ihn so auszubilden, dass er eines Tages Aufnahme bei den Rittern von Solamnia finden wird. Darrett ist belesen und höflich, obwohl er sich manchmal dabei ertappt, wie er auf eine Art und Weise redet, die er für wenig ritterlich hält, wofür er sich dann vielmals entschuldigt.

**Persönlichkeitsmerkmal:** „Mein Verstand arbeitet manchmal schneller, als ich sprechen kann, und ich zweifle oft an mir selbst.“

**Ideal:** „Meine Ehre ist mein Leben.“

**Bindung:** „Als Becklins Schüler versuche ich, so viel wie nur irgend möglich von einer solchen Heldin zu lernen.“

**Makel:** „Obwohl ich Militärstrategie verstehe, bin ich im Erteilen von Befehlen unerfahren und habe Schwierigkeiten beim Delegieren.“



DARRETT HOCHWASSER.

## DORNWALLBURG

Ranken von bronzefarbenem Efeu klammern sich an den uralten, dreigeschossigen Steinturm der Dornwallburg, dem höchsten Gebäude in Vogler. Auf dem zinnenbewehrten Dach ragt eine komplexe Apparatur in die Höhe, die einem Katapult ähnelt. Zerbröckelnde Mauern und andere eingestürzte Bauten umgeben den Bergfried, und inmitten von ihnen befinden sich mehrere flache, rechteckige Gruben und überdachte Ausgrabungsstätten.

Auch wenn die Dornwallburg nicht mehr als Festungsanlage in Betrieb ist, bleibt sie dennoch ein robustes Bauwerk und ein Wahrzeichen aus der Vergangenheit Voglers. Bei der Ankunft der Charaktere tritt ihnen an der Tür Becklin in einem schlichten Hemd und einer ebensolchen Hose entgegen, um sie in ihrer Bibliothek im Erdgeschoss willkommen zu heißen.

Falls Darrett bei den Charakteren ist, verteilt er die Törtchen, die er zum Frühstück gekauft hat. Falls nicht, trifft er kurz nach den Charakteren ein und tut dasselbe. Becklin plaudert gern über den Bergfried, die Ausgrabungen, die sie auf dem Gelände durchführt, sowie die Apparatur auf dem Dach – was alles ausführlich im Abschnitt „Ortslexikon: Vogler“ beschrieben steht.



## DER GRÜNE SCHILD

Nach dem gemeinsamen Frühstück begibt sich Becklin einen Moment in ihre Gemächer. Lies bei ihrer Rückkehr Folgendes vor:

Becklin betritt wieder den Raum und trägt eine flache Holzkiste, deren Seitenlängen je etwa einen Meter messen. Sie stellt sie vorsichtig auf dem Tisch ab. „Das hat Ispin für Euch alle hinterlassen“, erklärt sie. „Doch es kommt mit einer Bedingung. Da er dieses Jahr nicht beim Eisvogelfest zugegen sein wird, wollte er, dass ihr alle für ihn teilnehmt. Genauer gesagt hoffte er, Ihr würdet seinen Platz während der Nachstellung der Schlacht am Hochhügel einnehmen. Jedes Jahr freute er sich darauf, auf noch lächerlichere Weise als im Jahr zuvor mitzumachen – und zu sterben.“

Becklin lächelt ob der Erinnerung, als sie die Kiste öffnet und einen runden grünen Schild enthüllt.

Die Kiste enthält Ispins charakteristischen Schild, einen *Schild +1*, der moosgrün bemalt wurde und in den ein schartiger Baum mit breitblättrigem Laub geschnitzt ist. Die Charaktere erinnern sich alle an Ispins Geschichte, wie ihm ein Einhorn im fernen Wald von Darkenforst den Schild schenkte. Niemand kann sagen, ob dies der Wahrheit entspricht oder nur ein weiteres von Ispins Märchen ist.

Becklin gibt den Charakteren den Schild nur, wenn mindestens einer von ihnen zustimmt, an der Nachstellung der Schlacht am Hochhügel teilzunehmen. Sie überlässt der Gruppe die Entscheidung, welcher Charakter den Schild behält oder wie sie seinen Besitz teilen.

Falls die Charaktere nett waren, plaudert Becklin gern noch etwas weiter, bevor sie ihnen sagt, dass sie sich auf das Eisvogelfest vorbereiten muss. Darrett schlägt eifrig vor, die Charakteren auf das Fest zu begleiten.

## DAS EISVOGELFEST

Als die Charaktere nach dem Besuch der Dornwallburg ins Dorf zurückkehren, ist das Eisvogelfest in vollem Gange. Fröhliche Dorfbewohner schlendern aus ihren Häusern, dem heiteren Gelächter und der fröhlichen Musik vom Dorfrund entgegen. Die Charaktere gelangen in die Mitte des Dorfs, indem sie entweder Darrett oder dem Strom der Masse folgen. Sie tun dies gerade rechtzeitig, um zu hören, wie sich Bürgermeisterin Rabe Uth Vogler an das versammelte Publikum wendet:

Bunte Banner und Papierdekorationen in Form von Eisvögeln schmücken das Dorfrund. Anlässlich des Fests errichteten Buden werden Speisen und buntes Kunsthandwerk feilgeboten, und in der Mitte des Runds spendet ein uralter Baum Schatten für fröhliche Picknicker. Auf einer Bühne bringt eine Gruppe einheimischer Musikanten ein temperamentvolles Lied zum Abschluss, während Bürgermeisterin Rabe Uth Vogler die Bühne betritt.

„Willkommen, Freunde!“, beginnt die Bürgermeisterin und reckt die Arme hoch in die Luft. „Willkommen zum Eisvogelfest!“

Jubel und Applaus füllen das Rund. Die Bürgermeisterin lächelt breit. „Heute ist nicht nur ein Tag des Feierns, sondern auch einer des Gedenkens. Wir alle sind dank der Tapferkeit von Helden hier, die uns vorangingen. Lasst uns unsere Gründer, unsere Familie und all diejenigen ehren, die heute nicht hier sein können, um zu feiern. Genießt Euer Fest, Vogler! Mit guter Laune, einer guten Zeit und guten Freunden! Und schaut auf die Eisvögel, Eure Glücksbringer!“

Auf die Worte der Bürgermeisterin folgt ein begeisterter Jubel. Damit ist das Eisvogelfest offiziell eröffnet.

Voglers Dorfrund ist das Zentrum der Ereignisse anlässlich des Eisvogelfests. Hier teilen die Einheimischen Speis und Trank, während eine wechselnde Schar begeisterter einheimischer Musikanten auf die Bühne tritt und die Menge zum Tanzen anregt. An den verschiedenen Buden im Rund können Charaktere eine Vielzahl von mit Fisch gefüllten Backwaren, diverse süße Getränke und allerlei kunsthandwerkliche Erzeugnisse in Form eines Eisvogels für jeweils 3 KM kaufen.

## FEIERLICHKEITEN

Die traditionellen Veranstaltungen im Zuge des Eisvogelfests erinnern an die Gründung und die Geschichte Voglers. Charaktere können an einem jährlichen Wettbewerb teilnehmen: dem ersten Fischfang der Saison, bei dem Angler versuchen, innerhalb einer bestimmten Zeit den größten Fisch zu fangen. Darrett und andere freundliche Einheimische ermutigen die Charaktere zur Teilnahme.

Charaktere können auch im Dorfrund bechern, sich als Freiwillige für einen Auftritt auf der Festbühne melden oder sich unter die Einheimischen mischen. Jeder Dorfbewohner aus dem Abschnitt „Ortslexikon: Vogler“ könnte auf dem Fest mit den Charakteren interagieren.

Wann immer es dir passt, wechselst du zum Abschnitt „Schlacht am Hochhügel“ über.

## DER FISCHFANG

Das bunte Treiben fließt stetig vom Dorfrund zum Kai. Dort treten beim sogenannten Fischfang Hobbyfischer gegen die besten Angler der Gemeinde an. Alle versuchen, den größten Fisch an die Leine zu kriegen. Charaktere, die zum Kai gehen, werden eingeladen, an dieser beliebten Veranstaltung teilzunehmen, und bekommen, falls sie zustimmen, Angelruten und Köder geliehen. Am Ende jedes Durchgangs dieses 30-minütigen Wettbewerbs erhalten die Teilnehmer reizende, aber wertlose Trophäen – der eigentliche Preis, um den es geht, ist, mit dem eigenen Können prahlen zu dürfen.

Sollten sich Charaktere für die Teilnahme entscheiden, stellen sie fest, dass eine von Voglers besten Fischerinnen – Bürgermeisterin Rabe – zusammen mit einem Dutzend anderer Einheimischer in ihrer Gruppe ist. Lies die folgende Beschreibung vor, sobald die Charaktere ihre Angelausrüstung vorbereitet haben und loslegen können:





DIE LEUTE VON VOGLER  
FEIERN DAS EISVOGELFEST

Mit einer Angelrute auf der Schulter nimmt Rabe ihren Platz als eine der Wettstreitenden ein und winkt andere Teilnehmer heran, damit sie sich mit ihr entlang der Anleger aufstellen. „Es ist an der Zeit, herauszufinden, wer unter uns Eisvogelfischern der Fischerkönig ist!“, sagt die Bürgermeisterin, während sie ihre Leine in den Vingaard auswirft. Die Konkurrenten nehmen die Ansage mit gutmütigem Stöhnen und Gelächter auf und werfen dann ebenfalls ihre Leinen aus.

**Den Wettbewerb durchführen:** Der Wettbewerb läuft in drei Runden von jeweils zehn Minuten ab. Nachdem ein Charakter zehn Minuten lang geangelt hat, würfelst du mithilfe der Tabelle „Der Fischfang“ aus, ob ein Fisch an seiner Schnur zieht, und wenn ja, wie hoch der SG des Weisheitswurfs (Überlebenskunst) ist, den er bestehen muss, um den Fisch zu fangen. Der Charakter führt anschließend einen Weisheitswurf (Überlebenskunst) aus: Gelingt er, fängt er den Fisch. Scheitert er, geht ihm der Fisch vom Haken. Ein Charakter ist bei diesem Wurf im Vorteil, wenn er seine eigene Angelausrüstung zum Wettbewerb mitbringt, anstatt sich Ausrüstung zu leihen. Misslingt einem Charakter dieser Wurf mit einer Differenz von 10 oder mehr, wird er ins Wasser gezogen und scheidet aus dem Wettbewerb aus.

Wiederhole diese Würfe für jeden Teilabschnitt von zehn Minuten, in dem ein Charakter am Fischfang teilnimmt. Nach dreißig Minuten endet der Wettbewerb und ein Sieger wird ermittelt.

## DER FISCHFANG

W20	Fang-SG	Fisch
1–3	—	Kein Fisch
4–7	8	Winziger Flussaal (30 cm lang)
8–11	10	Winziger Panzerkarpfen (30 cm lang)
12–15	11	Ausgewachsener Flussaal (45 cm lang)
16–18	12	Ausgewachsener Panzerkarpfen (90 cm lang)
19	15	Großer Panzerkarpfen (1,5 m lang)
20	18	Benebog der Leinenzerreißer (2,4 m lang)

**Benebog der Leinenzerreißer:** Dieser gewaltige Panzerkarpfen ist eine Legende in Vogler. Sogar eine bloße Sichtung von Benebog bringt angeblich Glück, und wer ihn fängt, wird umgehend selbst zu einer Legende im Dorf. Benebog kann nur einmal gefangen werden. Würfelt ein Charakter auf der Tabelle „Der Fischfang“ eine 20, nachdem Benebog schon gefangen wurde, zieht stattdessen ein großer Panzerkarpfen an seiner Leine.

**Sieger des Wettbewerbs:** Die Ermittlung des Siegers erfolgt, indem für jeden Teilnehmer die Länge der von ihm gefangenen Fische zusammengezählt wird. Der Fang von Bürgermeisterin Rabe entspricht 2,1 Metern, gefolgt von einem Dorfbewohner, dessen Fang insgesamt bei 1,5 Metern liegt. Der Teilnehmer mit der höchsten Gesamtsumme ist der Sieger. Anschließend erhalten die Teilnehmer Preise.

**Preise beim Wettbewerb:** Alle Wettbewerbsteilnehmer erhalten winzige Holzschnitzereien von Eisvögeln, während der Gewinner die Wahl zwischen einer blauen Strickmütze und einer Fliege fürs Angeln aus blauen Federn erhält.



Diese Preise sind ganz reizend gefertigt, besitzen aber keinen eigentlichen Wert. Sollte ein Charakter Benebog fangen, gibt ihm die Bürgermeisterin eine außergewöhnlich gut gearbeitete Angelrute mit Eisvogelschnitzereien im Wert von 50 GM. Darüber hinaus überschütten die Dorfbewohner den Charakter für den Rest des Tages mit Glückwünschen und kostenlosen Getränken.

**Den Wettbewerb wiederholen:** Die Charaktere können beliebig oft am Fischfang teilnehmen. Bei zukünftigen Runden fängt der beste Dorfbewohner Fische mit einer Gesamtlänge von (1W4 x 30 Zentimeter) + 90 Zentimeter. Bürgermeisterin Rabe nimmt nicht wieder teil.

**Mangelnder Sportsgeist:** Fürst Bakariss trinkt während des Fests viel und verbringt einen Großteil seiner Zeit am Kai, wo er den Fischfang beobachtet und darüber schimpft, wie langweilig er doch sei. Er steht neben dem am kompetentesten aussehenden Charakter, der am Wettbewerb teilnimmt, und fragt spöttisch, warum er Spaß an einem derart lächerlichen Zeitvertreib habe. (Der Abschnitt „Burg Kalaman“ in Kapitel 4 enthält weitere Informationen, wie du Fürst Bakariss rollenspielerisch darstellen kannst.) Solange Fürst Bakariss anwesend ist, ist der Charakter, auf den er einredet, bei Weisheitswürfen (Überlebenskunst) im Nachteil, die während des Fischfangs ausgeführt werden. Die Charaktere können Fürst Bakariss durch gutes Rollenspiel verscheuchen – oder dadurch, dass sie einen SG-14-Charismawurf (Einschüchtern oder Überzeugen) bestehen.



RABE UTH VOGLER.

## VERRAT AM HOCHHÜGEL

Das Eisvogelfest gipfelt in der jährlichen Nachstellung der Schlacht am Hochhügel, die auf dem gleichnamigen Hügel stattfindet, der etwa dreißig Gehminuten nördlich des Dorfs liegt. Auf die Nachstellung, die Voglers Miliz auch als Exerzierübung dient, folgt ein Festmahl in der Blechkrabbe.

Die Veranstaltung soll am Nachmittag beginnen. Etwa eine Stunde vorher versammelt Bürgermeisterin Rabe Voglers Miliz im Dorfrund. Die Miliz zieht dann in einer recht planlosen Parade vom Dorf zum Hochhügel, gefolgt von Dutzenden von Zuschauern und einem mit Getränken gefüllten Wagen für die Teilnehmer.

Darrett, Becklin oder ein anderer Dorfbewohner findet die Charaktere zu Beginn der Parade und ermutigt die Gruppe, mit ihm zu gehen. Falls die Charaktere zugestimmt haben, Ispins letzten Wunsch zu erfüllen, finden sie mühelos die anderen Teilnehmer, die sich am Hochhügel versammeln: entweder dank der Anweisungen des erwähnten Dorfbewohners oder indem sie dem Schwung der Parade folgen.

## HINTER DER SCHLACHT

Die diesjährige Nachstellung ist ein wenig anders als in den vergangenen Jahren. Sollten die Charaktere während des Spaziergangs zum Hochhügel mit Darrett oder anderen Einheimischen plaudern, erfahren sie folgende Informationen:

- Diese Scheinschlacht stellt den Sieg der Ritter von Solamnia über die feindlichen Streitkräfte der im Osten gelegenen Nation Istar in grauer Vorzeit nach. Angeführt wurden die solamnischen Truppen von Fürst Vogler, einem edlen Ritter und Gründer des Dorfs.
- In diesem Jahr arrangierte Bürgermeisterin Rabe die Teilnahme einer Freundin der Stadt: der Söldneranführerin Keule Eisenfeix. Keules Eisenpanzer-Regiment spielt die Rolle der einfallenden istarischen Streitkräfte. Die Bürgermeisterin behauptet, es sei ein glücklicher Zufall, dass Keules Trupp während der Veranstaltung gerade in der Gegend gewesen sei.
- Bürgermeisterin Rabe hat der Miliz des Dorfs in letzter Zeit viel Aufmerksamkeit gewidmet. Einige Dorfbewohner glauben, sie habe Keule angeheuert, um Vogler zu besuchen und bei dieser Veranstaltung zu helfen – möglicherweise wegen vager Gerüchte über einen Krieg im Osten. Mit ausgebildeten Söldnern auf der Gegenseite könnte die diesjährige Nachstellung für die Miliz eine größere Herausforderung werden als in den vergangenen Jahren.

## VERRAT

Ohne dass jemand im Dorf etwas darüber weiß, hat einer von Keules Leutnants im Eisenpanzer-Regiment – Gragonis (neutral böse, **Halboger**) – seine Anführerin verraten. Er hat viele der Söldner unter seinem Kommando in der Tasche, und mit Ausnahme von Keule und einigen Söldnern, die nicht an der Nachstellung teilnehmen, plant die gesamte Kompanie heimlich, während der Scheinschlacht tödlich anzugreifen.



Agenten der Roten Drachenarmee – Teil jener größeren Streitmacht, die im Osten von Ansalon Krieg führt – hechten diesen Plan aus, als sie erfahren, dass sich die Söldner an der Scheinschlacht beteiligen würden. Die Befehlshaber der Roten Drachenarmee erkaufte sich Gragonis' Loyalität und versuchen als Teil eines größeren Plans, Vogler rasch einzunehmen.

Ein Kontingent der Roten Drachenarmee ist kürzlich in die Lande in der Nähe von Vogler eingedrungen und hat den Vingaard überquert. Die Drakonier, denen die Charaktere in Kapitel 2 möglicherweise begegnet sind, waren Teil dieser Truppen. Wenn Vogler von den verräterischen Mitgliedern des Eisenpanzer-Regiments eingenommen werden kann, umso besser. Falls dies nicht gelingt, plant die Drachenarmee, ihre eigenen verheerenden Kräfte zum Einsatz zu bringen.

## AUF DIE SCHLACHT VORBEREITEN

Lies die folgende Beschreibung vor, wenn die Charaktere und die Bewohner von Vogler am Hochhügel eintreffen:

Durch Wälder und Felder erreicht die Parade aus Vogler mit ihren Milizionären und Zuschauern der Nachstellung schließlich den Hochhügel. Auf dem grasbewachsenen Hang sind hier und da Bäume und zerfallende Einfriedungen aus Stein verstreut. In der Nähe des Fußes stehen mehrere Dutzend Soldaten, die alle die gleiche Rüstung tragen, in einer ordentlichen Formation. Der Kontrast zwischen diesen Söldnern des Eisenpanzer-Regiments und der Miliz aus Vogler mit ihren zusammengewürfelten Rüstungen und schief sitzenden Helmen ist scharf. Dies tut der Stimmung unter jenen, die sich hier versammelt haben, um sich als Höhepunkt des Eisvogelfests die nachgestellte Schlacht anzusehen, keinerlei Abbruch.

Die Parade folgt einem Pfad den Hügel hinauf. Oben angekommen treffen sich Bürgermeisterin Rabe und Keule Eisenfeix und besprechen die letzten Vorbereitungen für das Ereignis. Bald trennen sich die Teilnehmer von den Zuschauern der Nachstellung, wobei Erstere zu Holz Waffen greifen, während Letztere ihre Plätze einnehmen, um sich das Spektakel anzusehen.

Ermutige alle Charaktere, an der Nachstellung teilzunehmen, und sei es aus keinem anderen Grund, als Ispin Grünschild's letztem Wunsch zu entsprechen. Sollte ein Charakter sich weigern, bietet Bürgermeisterin Rabe an, ihm 5 GM zu zahlen, um während des Kampfs als Schiedsrichter zu dienen: Er soll sicherstellen, dass niemand echte Waffen verwendet, und Hilfe holen, falls jemand verletzt wird.

Als Vorbereitung auf die Schlacht wendet sich Bürgermeisterin Rabe mit lauter Stimme an die Versammelten und erklärt, dass die Söldner die Westseite des Hügels hinaufstürmen werden, während die Miliz und andere Teilnehmer nach unten stürmen. Die beiden Gruppen werden auf halbem Weg in einem Scheinkampf aufeinandertreffen, wobei sich die isticischen Streitkräfte der Söldner schließlich irgendwann zurückziehen.

Die Teilnehmer dürfen gern ihre eigene Rüstung verwenden, erhalten jedoch Holzspeere mit gepolsterten Spitzen, um zu verhindern, dass sie echten Schaden anrichten. Die Bürgermeisterin erinnert alle daran, während der Nachstellung keine echten Waffen zu verwenden, damit niemand verletzt wird.

Söldner des Eisenpanzer-Regiments verwenden die Spielwerte für **Wachen**. Auch Angehörige der Vogler-Miliz nutzen die Spielwerte für **Wachen**, doch ihre Speere sind gepolstert und verursachen keinen Schaden.

## DIE SCHLACHT BEGINNT

Sobald die Charaktere bereit sind, führen Darrett oder ein Milizionär sie zu den anderen Truppen aus Vogler. Lies die folgende Beschreibung vor:

Nach viel Gelächter und Gedränge begeben sich die Bürgermeisterin, Keule und andere Zuschauer zu einem nahen Aussichtspunkt, um von dort aus alles zu beobachten. In der Zwischenzeit nimmt die Miliz ihre Position oben auf dem Hochhügel ein – demselben Hügel, den solamnische Truppen vor Jahrhunderten besetzt hatten. Sie stehen den Söldnern des Eisenpanzer-Regiments gegenüber, die so am Fuß des Hügels aufgestellt sind, wie es einst die Streitkräfte von Istar waren. Obwohl das Ereignis nur eine Nachstellung ist, ist auf dem gesamten Schlachtfeld ein aufgeregtes Kribbeln zu spüren. Irgendwo entlang der Reihe stößt ein Teilnehmer einen Kampfschrei aus und brüllt danach: „Schlagen wir diese isticischen Ratten in die Flucht!“

Einen Wimpernschlag später signalisiert ein Trompetenstoß den Beginn der Schlacht. „Für Istar!“, schreit der Anführer der Söldner, ein großer Halboger inmitten mehrerer berittener Soldaten. Die falschen isticischen Truppen stürmen den Hügel hinauf. Um euch herum laufen die Milizionäre aus Vogler los und auf ihre Gegner zu.

Lass jeden Charakter einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) ausführen, während die beiden Gruppen aufeinander zustürmen. Der Charakter mit dem höchsten Ergebnis bemerkt, wie die Sonne auf den Speerspitzen der Söldner glänzt und der Halboger, der sie anführt, mit einer Stahlaxt gestikuliert. Unabhängig davon, wie die Charaktere darauf reagieren, ist es zu spät, um den Angriff zu stoppen. Die berittenen Söldner führen ihre Truppen in einem Angriff den Hügel hinauf. Als sie auf die Milizionäre treffen, beginnt ein echter Kampf.





KARTE 3.2: SCHLACHT AM HOCHHÜGEL.

## SCHLACHT AM HOCHHÜGEL

Das unerwartete Geräusch von stählernen Waffen, die klirrend auf Rüstungen treffen, erklingt vom Schlachtfeld her und lässt Gelächter und melodramatisches Geprahle verstummen. Ein rotes Band spritzt über den grasbewachsenen Hügel, gefolgt von schockierten Schreien. Jeder Schein einer Nachstellung ist verflogen – der Hochhügel ist einmal mehr Schauplatz einer wahren Schlacht. Innerhalb weniger Augenblicke greifen überall um Euch herum bewaffnete Söldner unvorbereitete Dorfbewohner an, die um ihr Leben kämpfen.

Die Charaktere finden sich mitten auf einem Schlachtfeld wieder. Karte 3.2 zeigt den Aufenthaltsort der Charaktere während der Auseinandersetzung: Sie beginnen den Kampf neben dem Baumstamm im Norden der Karte. Die Abschnitte „Merkmale auf dem Schlachtfeld am Hochhügel“ und „Ereignisse auf dem Schlachtfeld am Hochhügel“ nennen wichtige Elemente dieser Schlacht.

Die Charaktere haben kaum Gelegenheit, den bedrängten Dorfbewohnern zu helfen, da drei feindliche Söldner-**Wachen** auf **Streitrössern** auf der Straße am südwestlichen Rand des Schlachtfelds auftauchen und ihre Angriffe auf die Charaktere konzentrieren.

### BEGEGNUNGEN AUF DEM SCHLACHTFELD

Der Abschnitt „Schlacht am Hochhügel!“ präsentiert die erste von mehreren Begegnungen auf dem Schlachtfeld in diesem Abenteuer. Hierbei handelt es sich um Ereignisse, die auf aktiven Schlachtfeldern stattfinden. Während dieser Szenen tritt die größere Schlacht um die Charaktere herum in den Hintergrund, damit sie sich auf ganz bestimmte Konflikte konzentrieren können, die das Blatt potenziell zu wenden vermögen.

Am Rand jeder Begegnung auf dem Schlachtfeld, die auf einer Karte abgebildet ist, sowie jenseits davon befindet sich ein Gebiet, das Getümmel genannt wird. Das Getümmel ist eine Interpretation der Gefahren eines Kampfs – von aufeinanderprallenden Kombattanten bis hin zu tödlichen Zaubersprüchen. Es ist auch eine Quelle zusätzlicher Bedrohungen. Für jede Begegnung auf dem Schlachtfeld werden die Effekte des Getümmels genauer erläutert, und für jede werden auch zusätzliche Gefahren genannt, die am Ende jeder Kampfunde auftreten können. Eine Begegnung auf dem Schlachtfeld endet dann, wenn es im Text angegeben wird.

Falls Darrett oder ein anderer beliebiger NSC die Charaktere zum Hügel begleitet hat, könnte er während des Kampfs verwundet werden, sollte dies aber überleben. Andere Zuschauer wie Bürgermeisterin Rabe und Keule sind so weit entfernt, dass sie das Schlachtfeld erst nach dem Ende des Kampfs erreichen.

Nachdem diese Söldner besiegt wurden, fährst du mit der Begegnung „Gragonis trifft ein“ fort.

### MERKMALE DES SCHLACHTFELDS AM HOCHHÜGEL

Der Schlachtfeld, dargestellt auf Karte 3.2, hat folgende Merkmale:

**Getümmel:** Der 4,5 Meter breite Bereich, der durch das Muster am Rand der Karte gekennzeichnet ist, steht für Dutzende aufeinanderprallender Kombattanten. Dieses Gebiet und das Schlachtfeld jenseits der Karte sind schwieriges Gelände. Eine Kreatur, die in ihrem SG-16-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen. Andernfalls nimmt sie 7 (2W6) Hiebschaden durch Feinde, die diese günstige Gelegenheit nutzen. Das Getümmel kann keinen Schaden erleiden und bleibt bestehen, bis die Schlacht endet.

**Mauer und Wagen:** Sowohl die Steinmauern als auch der Versorgungswagen sind schwieriges Gelände. Sie gewähren Kreaturen hinter ihnen Teildeckung.

### EREIGNISSE AUF DEM SCHLACHTFELD AM HOCHHÜGEL

Würfle während dieser Begegnung in jeder Runde bei Initiativwert 0 ein Ereignis aus der Tabelle „Ereignisse auf dem Schlachtfeld am Hochhügel!“ aus. Denke auch darüber nach, ob du einen solchen Wurf für angebracht hältst, sobald ein Charakter ins Getümmel gerät oder anderweitig versucht, das Schlachtfeld zu verlassen.



## EREIGNISSE AUF DEM SCHLACHTFELD AM HOCHHÜGEL

### W4 Ereignis

- 1 Auf die Position eines zufällig ausgewählten Charakters geht ein Pfeilhagel nieder. Dieser Charakter und jede Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern muss einen SG-12-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen oder 3 (1W6) Stichschaden erleiden.
- 2 Zwei verschreckte, reiterlose Streitrösser galoppieren aus dem Getümmel heraus. Ein zufällig ausgewählter Spielercharakter muss einen SG-14-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen. Andernfalls wird er umgestoßen. Die Pferde rasen anschließend vom Schlachtfeld.
- 3 Ein verwundetes Mitglied der Miliz von Vogler (eine **Wache** mit 1 Trefferpunkt) kriecht auf das Schlachtfeld und bittet um Hilfe. Der Milizionär taucht an der nächsten freien Stelle neben dem Getümmel bei einem zufällig ausgewählten Charakter auf.
- 4 Eine feindlich gesinnte Söldner-**Wache** mit 6 Trefferpunkten taucht an der nächsten freien Stelle neben dem Getümmel bei einem zufällig ausgewählten Charakter auf dem Schlachtfeld auf. Die Wache macht ihren Zug beim Initiativwert 10.

### GRAGONIS TRIFFT EIN

Sobald die Charaktere sich gegen die berittenen Wachen durchgesetzt haben oder es sich ansonsten angemessen anfühlt, lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

Eine massige Gestalt, die eine imposante Streitaxt schwingt, führt eine Gruppe von Söldnern durch das Chaos. Sie drischt sich durch die wenigen verbliebenen Mitglieder der Miliz von Vogler, während sie sich nähert.

Der **Halboger** Gragonis taucht am westlichen Rand des Schlachtfelds neben dem Getümmel auf, zusammen mit vier Söldnern (verwende die Spielwerte für **Wachen**). Dabei zeigt er auf den Charakter, der am beeindruckendsten wirkt, und lacht seine Verbündeten an. „Schaut her! Wir haben einen, der immer noch denkt, das alles wäre nur ein Spiel!“ Dann greifen Gragonis und die Söldner an.

### NACHSPIEL

Sind Gragonis und seine vier Wachen besiegt, zerstreuen sich die verbleibenden Söldner und die Begegnung auf dem Schlachtfeld endet.

Der Rückzug der Söldner erhält durch das Erscheinen ihrer entsetzten Befehlshaberin Keule Eisenfeix weiteren Antrieb. Sie taucht zusammen mit Bürgermeisterin Rabe, Becklin und mehreren stämmigen Zuschauern auf. Die Gruppe hat bereits einen Kampf hinter sich, da verräterische Söldner versucht haben, Keule auf Gragonis' Befehl hin zu töten – und daran gescheitert sind.

Jeder, der die Charaktere auf den Hügel begleitet hat (wie etwa Darrett), hat die Schlacht ebenfalls überlebt, doch nahezu die gesamte Miliz von Vogler wurde ausgelöscht.

Falls alle Charaktere besiegt werden, schleppen Darrett oder andere überlebende Milizionäre aus Vogler sie in Sicherheit und beleben sie wieder. Die Charaktere erwachen genau dann außerhalb der Schlacht mit jeweils 1 Trefferpunkt, als Keule, Becklin und Rabe eintreffen.

### ANTWORT

Bürgermeisterin Rabe dankt den Charakteren dafür, dass sie ihre Leute verteidigt haben, und befürchtet, dass die Dinge viel schlimmer gelaufen wären, wenn sie es nicht getan hätten. Sie verspricht, die Charaktere zu belohnen, doch im Augenblick konzentriert sie sich ganz darauf, die Verwundeten zu behandeln und alle sicher nach Vogler zurückzubringen.

### DIE VERRATENE KEULE

Während die Charaktere und Bürgermeisterin Rabe sich unterhalten, sucht Keule Eisenfeix nach Antworten. Als die Schlacht stattfand, tauchte einer ihrer eigenen Söldner auf und griff sie an, nur um von Becklin getötet zu werden. Die sonst so unerschütterliche Söldnerkommandantin ist außer sich vor Wut. Sie braucht nicht lange, um einen ihrer Söldner zu finden, der verwundet wurde, aber die Schlacht überlebt hat – möglicherweise Gragonis, sofern die Charaktere ihn verschont haben. Wütend schüttelt sie den verwundeten Söldner und schreit ihn an. Falls die Charaktere nicht als Erste handeln, beruhigt Bürgermeisterin Rabe Keule und lässt den Verräter für den Rückweg nach Vogler fesseln, wo er verhört werden kann (siehe den Abschnitt „Söldnerverhör“).

### DIE VERWUNDETEN HEILEN

Die meisten Milizionäre aus Vogler starben während der Schlacht, doch falls die Charaktere nach Verwundeten suchen, finden sie noch ein paar arme Seelen, die Hilfe brauchen. Ein Charakter, der einen SG-12-Weisheitswurf (Heilkunde) besteht, kann einen Dorfbewohner von der Schwelle des Todes zurückholen. Ein Charakter kann auch Heilmagie einsetzen, um einen verwundeten Dorfbewohner zu retten, indem er mindestens 1 Trefferpunkt wiederherstellt. Jeder geheilte Dorfbewohner dankt seinem Retter und schenkt dem Charakter ein Schmuckstück oder einen Glücksbringer im Wert von 20 GM.

Setzt ein Charakter offen die Macht eines Gottes ein, um einen Dorfbewohner zu retten, sind Einheimische, die dies sehen, beeindruckt und betrachten es als nichts weniger als ein Wunder. Ein auf diese Weise geretteter Dorfbewohner ist besonders dankbar und versucht, mehr über die Gottheit des Charakters zu erfahren.

### ZURÜCK NACH VOGLER

Nachdem die Verwundeten versorgt wurden, drängen Bürgermeisterin Rabe und Becklin die Dorfbewohner zur Rückkehr nach Vogler, damit sie eine angemessene Reaktion organisieren können. Rabe und Becklin bitten die Charaktere zwar, die Dorfbewohner im Fall weiterer Bedrohungen sicher nach Hause zu eskortieren, doch die Rückreise nach Vogler erweist sich abgesehen von der düsteren Stimmung aller Beteiligten als ereignislos.

### CHARAKTERENTWICKLUNG

Nach der Schlacht am Hochhügel erreichen die Charaktere die 3. Stufe.



## ZURÜCK IN VOGLER

Nach ihrer Rückkehr nach Vogler bitten Bürgermeisterin Rabe, Keule und Becklin die Charaktere, sich ihnen in der Blechkrabbe anzuschließen, während Darrett und andere Dorfbewohner sich um die Verwundeten kümmern. Die Leichtigkeit des Eisvogelfests ist völlig verflogen, als besorgte Einheimische Zuflucht suchen oder auf dem Dorfrund auf und ab gehen, unsicher, wie sie helfen können.

Yalme, die Besitzerin der Blechkrabbe, hatte den Gemeinschaftsraum der Taverne für eine Feiernacht vorbereitet, doch diese Pläne werden rasch aufgegeben, als die Charaktere mit den Anführern des Dorfs eintreffen. Bürgermeisterin Rabe lenkt das Gespräch, bei dem sie die folgenden Schwerpunkte setzt:

- Rabe hat vertrauenswürdige Dorfbewohner bereits angewiesen, sich um die Verwundeten zu kümmern und die Leichen der Ermordeten vom Hochhügel zu bergen.
- Rabe will verstehen, warum das Eisenpanzer-Regiment angegriffen hat. Ganz offenkundig wurde Keule verraten, doch warum? Der gefangene Söldner könnte Antworten auf diese Fragen haben.
- Voglers Anführer müssen wissen, ob noch andere gefährliche Söldner unterwegs sind.
- Falls einer der Charaktere Magie verwendet hat – insbesondere Heilmagie oder andere Beweise für die Macht eines Gottes –, fragt Rabe, ob der Charakter seine Gaben einsetzen kann, um ihren Leuten zu helfen.

Keule treibt nur eine einzige Sache um: Sie will wissen, was aus dem Rest ihrer Truppen geworden ist. Sie plant, in ihr Lager zurückzukehren, sobald der Söldner verhört wurde. Sie lässt sich nicht beirren und weigert sich, jemanden mit sich gehen zu lassen. Falls ihre Söldner sie verraten haben, möchte sie nicht, dass noch jemand in Gefahr gerät.

Lass die Charaktere ihre eigenen Bedenken und Pläne äußern, doch letzten Endes fordert die Bürgermeisterin alle außer Keule auf, heute Nacht im Dorf zu bleiben, während sie versuchen, mehr zu erfahren. Für die Zwischenzeit ermutigt Rabe die Charaktere, sich Keule beim Verhör des überlebenden Söldners anzuschließen.

### SÖLDNERVERHÖR

Sofern die Charaktere nicht zuvor das Leben eines bestimmten Söldners (wie etwa das von Gragonis) verschont haben, ist der Söldner, der während der Schlacht am Hochhügel gefangen wurde, eine **Wache** niederen Rangs des Eisenpanzer-Regiments namens Svilnt Spalterlicht.

Bürgermeisterin Rabe lässt Keule und den Charakteren viel Spielraum bei der Durchführung des Verhörs. Rabe lehnt den Einsatz von Zwangsmagie nicht ab, doch sie weigert sich, jemandem zu erlauben, dem Gefangenen Schaden zuzufügen. Keule versucht zunächst, das Verhör zu leiten, aber sie kämpft damit, die Wut über den an ihr begangenen Verrat zurückzuhalten. Sie zieht sich bald zurück, um mit etwas Abstand dabei zuzusehen, wie die Charaktere die Dinge angehen – obwohl sie gelegentlich bei besonders ärgerlichen Neuigkeiten etwas einwirft.

Der gefangene Söldner wird hereingeführt, die Arme mit einem Fischernetz an die Brust gefesselt. Zunächst verspottet der Söldner die Charaktere nur und weigert sich,

etwas anderes als seinen Namen preiszugeben. Indem die Charaktere den Gefangenen durch Rollenspiel oder einen erfolgreichen SG-12-Charismawurf (Einschüchtern oder Überzeugen) dazu bringen, mehr zu verraten, können sie die folgenden Informationen erfahren:

- Gragonis plante, Keule zu töten und die Kontrolle über das Eisenpanzer-Regiment zu übernehmen.
- Vor einigen Tagen ging Gragonis in die Wälder westlich des Söldnerlagers, um anschließend mit einer beträchtlichen Menge Gold zurückzukehren.
- Danach heuerte Gragonis seine treuesten Söldner an, die Miliz von Vogler während der Nachstellung anzugreifen. Er plante anschließend einen Überfall auf Vogler.
- Der Gefangene weiß nicht, wer Gragonis das Gold gegeben hat, mit dem er die Söldner bezahlte.
- Ein paar Söldner sind im Lager geblieben, darunter auch Jeyev, Keules anderer Leutnant. Der Söldner glaubt, dass die anderen im Lager Keule treu sind – diejenigen, die Gragonis bezahlt hatte, haben ihn zur Nachstellung begleitet.

Falls Gragonis der Söldner ist, der verhört wird, behauptet er, nicht zu wissen, wer sein Gönner war. Er weiß nur, dass er eine Kapuze und eine schwarz-rote Rüstung trug.

### Ein angespannter Abend

Sobald die Charaktere mit der Befragung des Söldners fertig sind, wird der Gefangene in einem nahen Schuppen unter Bewachung gestellt. Keule macht sich bald darauf auf den Weg, um die Geschichte des Söldners in ihrem Lager zu überprüfen. Sie verspricht, bis zum nächsten Morgengrauen zurückzukehren. Der Abschnitt „Keules Bericht“ beschreibt, was Keule in Erfahrung bringt.

Bürgermeisterin Rabe ist gespannt darauf, mehr über Gragonis' Treffen in den Wäldern westlich des Dorfs zu erfahren, auch wenn sie nicht möchte, dass sonst noch jemand anderes die Siedlung verlässt. Sie plant, am Morgen einheimische Jäger auszusenden, zeigt sich jedoch dankbar, falls stattdessen die Charaktere anbieten, den Wald zu untersuchen. Rabe bietet an, Darrett als Führer mitzuschicken – eine Aufgabe, zu der er sich nur zu gern bereit erklärt.

### Die Sichtung des Feinds

Entweder noch in der Nacht oder am Morgen nach dem Angriff am Hochhügel begeben sich die Charaktere (oder erfahrene Jäger aus dem Dorf) in die Wälder westlich von Vogler, wo Gragonis seinen geheimnisumwobenen Gönner getroffen hat. Falls Dorfbewohner diese Aufklärung durchführen, melden sie sich bis zum Vormittag mit düsteren Neuigkeiten zurück, nachdem sie alles erfahren haben, was die Charaktere bei der folgenden Expedition erfahren würden.

Falls die Charaktere selbst gehen, finden sie eine Stunde westlich des Dorfs ein kleines Waldgebiet. Ein Charakter, der eine Stunde damit verbringt, den Wald zu durchsuchen, findet merkwürdige Spuren. Einige dieser Spuren sind Stiefelabdrücke, wohingegen andere von krallenbewehrten, reptilienartigen Füßen stammen, die die Charaktere nicht genau identifizieren können. Die Spuren winden sich nach Norden durch den Wald.



Der Fährte nachzugehen, dauert länger als eine Stunde und führt die Charaktere aus dem Wald in eine raue Hügellandschaft. In einem Tal sehen sie Folgendes:

Der Wald weicht einem Felsvorsprung, der ein flaches Tal überblickt. In der Ferne erhellen Dutzende niedriger Feuer Hunderte von roten Zelten. Zwischen ihnen bewegen sich Patrouillen schattenhafter, menschenähnlicher Gestalten. Über tausend Soldaten bevölkern das Lager – eine ganze Armee.

Dies ist ein Truppenlager der Roten Drachenarmee. Sollten die Charaktere versuchen, sich dem Lager zu nähern, kommt ihnen eine Patrouille aus drei **Baaz-Drakoniern** und zwei **Drachenarmee-Soldaten** entgegen (siehe Anhang B für die entsprechenden Spielwerte). Die Drakonier tragen Kapuzen und sehen aus der Ferne wie humanoide Soldaten aus, doch ein Charakter, der mit ihnen in einen Nahkampf verwickelt ist, entdeckt ihre wahre Natur. Werden sie angegriffen, versucht ein Drakonier, ins Lager zu fliehen und Alarm zu schlagen.

Setze weitere Drakonier ein, um zu verhindern, dass sich die Charaktere dem Lager nähern. Selbst wenn das Lager auf die Anwesenheit der Charaktere aufmerksam gemacht wird, folgen die Drakonier den Charakteren nicht nach Vogler.

Sobald die Charaktere oder andere Späher nach Vogler zurückkehren, sollten sie die folgenden Informationen erhalten haben:

- Mehrere Kilometer nordwestlich des Dorfs lagert eine größere Streitmacht.
- Die Truppen wirken gut organisiert und haben wachsame Patrouillen.
- Bei den Soldaten handelt es sich um eine Mischung aus Menschen und anderen kapuzentragenden Gestalten. Falls die Charaktere ihnen aus nächster Nähe begegnen sind, wissen sie, dass diese Kapuzenträger Flügel und echsenartige Merkmale haben.

## EIN SCHICKSALHAFTER MORGEN

Bürgermeisterin Rabe verbringt die Nacht und den nächsten Morgen damit, sich im Gemeinschaftsraum der Blechkrabbe mit Mitgliedern ihrer Gemeinde zu beraten. Am Morgen nach der Schlacht am Hochhügel ereignen sich zwei Dinge:

- Die Charaktere (oder einheimische Späher) kehren mit Neuigkeiten über ein Truppenlager zurück.
- Keule Eisenfeix trifft mit Informationen aus dem Söldnerlager ein.

## LAGERAUFKLÄRUNG

Sobald die Charaktere oder andere Späher nach Vogler zurückkehren, werden sie angewiesen, sich bei Bürgermeisterin Rabe zu melden, die die ganze Nacht mit Becklin und anderen besorgten Dorfbewohnern in der Blechkrabbe war. Rabe ist schockiert über den Bericht über das feindliche Lager. Sie möchte mehr über die genaue Art und die Gesinnung dieser Truppen erfahren, denn sie ist sich bewusst, dass Vogler sich nicht

gegen mehr als ein paar Angreifer verteidigen kann. Sie ist gespannt auf Ratschläge seitens der Charaktere und anderer Anwesender, wie sich dieser potenziellen Bedrohung begegnen lässt.

Zu Beginn neigt Rabe dazu, einen Brief an den Befehlshaber des Lagers zu verfassen, um Voglers Neutralität in allen Konflikten zu erklären, die Absichten der mysteriösen Armee zu erfragen und ihn zu einem Treffen mit ihr als Bürgermeisterin einzuladen. Doch noch ehe die Bürgermeisterin einen weiterführenden Plan entwickeln kann, kehrt Keule zurück.

## KEULES BERICHT

Keule Eisenfeix kehrt in Begleitung des Leutnants ihrer Späher, dem Menschen Jeyev Veldrews, nach Vogler zurück. Keule teilt die folgenden Informationen mit:

- Sie glaubt, dass Jeyev und ihre verbleibenden Truppen ihr treu sind – sie hätten sie mühelos überwältigen können, wenn sie es nicht wären.
- Bei ihrer Rückkehr stellte Keule fest, dass Jeyev und andere treue Söldner von den Ereignissen am Hochhügel gehört hatten. Sie hatten mehrere Soldaten festgesetzt, die Gragonis zwar treu ergeben waren, aber nicht den Befehl erhalten hatten, an der Nachstellung teilzunehmen.
- In der Nacht stießen Jeyevs Späher im Nordwesten des Dorfs auf eine Streitmacht, die viel zu groß und gut organisiert war, um eine bloße Söldnerbande zu sein. Das ist dieselbe Armee, die die Charaktere wahrscheinlich entdeckt haben, und Jeyevs Späher können alles aus dem Abschnitt „Den Feind sichten“ bestätigen.



JEYEV VELDREWS.



## VOGLERS ANTWORT

Lass die Charaktere in Absprache mit den Dorfführern darüber entscheiden, wie Vogler auf die mysteriöse Armee reagieren soll. Becklin, Keule und Rabe nehmen die folgenden Positionen ein:

**Becklin Uth Viharin:** Die Ritterin ist zutiefst besorgt.

Sie hat Gerüchte über fremde Armeen im Osten gehört, und jetzt gibt es eine fremde Armee in der Nähe ihrer Heimat. Als erfahrenste militärische Anführerin im Raum rechnet sie mit dem Schlimmsten, versucht jedoch, niemanden in Panik zu versetzen.

**Keule Eisenfeix:** Keule fühlt sich für all das verantwortlich, was sich am Hochhügel zugetragen hat. Sie sichert dem Dorf die volle Unterstützung des Eisenpanzer-Regiments zu. Sie bevorzugt eine friedliche Antwort auf die mysteriöse Armee, aber eine, bei der auch die Speere ihrer Söldner zu sehen sind.

**Bürgermeisterin Rabe Uth Vogler:** Die Bürgermeisterin wird alles tun, um ihre Leute zu schützen. Sie möchte jedoch mehr Informationen, bevor sie handelt.

Um die Lage noch komplizierter zu machen, gesellt sich mitten im Gespräch Fürst Bakaris zur Gruppe, beleidigt darüber, dass er an eindeutig wichtigen Diskussionen bislang nicht beteiligt war. Er hat allerdings keine Ahnung, worum sich diese Diskussionen drehen. Bakaris kümmert sich nicht um die Sicherheit des Dorfs, postuliert aber Ideen, die ihn wichtig erscheinen lassen, ohne dass er sich dafür tatsächlich irgendwie anstrengen müsste.

Lass die Charaktere die Anführer von Vogler bei ihrer Entscheidung anleiten. Sie werden weitgehend jeden Plan unterstützen, der keinen Präventivschlag umfasst oder den Kampf in das Dorf trägt.

## DIE STIMME DES KRIEGS

Wie auch immer die Charaktere sich entscheiden, auf die Armee in der Nähe von Vogler zu reagieren: Ihre Pläne werden von unerwartetem Besuch zunichtegemacht. Während sich die Charaktere vorbereiten, trifft eine Botin in schwarz-roter Rüstung am Flusstor ein. Dorfbewohner entdecken die Botin als Erste und alarmieren die Bürgermeisterin und die Charaktere.

Lies den folgenden Text vor, sobald die Charaktere und Bürgermeisterin Rabe das Flusstor erreichen:

Unter den Schnitzereien springender Fische im offenen Holztor von Vogler sitzt eine Menschenfrau in einem schwarz-roten Schuppenpanzer auf einem gepanzerten Streitross. Sie hält euch ein zusammengerolltes Pergament entgegen und ruft: „Wer unter Euch spricht für dieses Dorf?“

Diese **Drachenarmee-Soldatin** (siehe Anhang B) auf einem **Streitross** ist eine Botin von der Roten Drachenarmee. Sofern sich kein Charakter zuerst zu Wort meldet, tritt Rabe vor und nimmt den Brief der Botin entgegen. Darin steht:

Verteidiger von Vogler:

Auf Befehl von Belephaion, der Stimme von Takhisis, werdet Ihr den Soldaten der unbezwingbaren Roten Drachenarmee noch heute Abend Quartier bieten. Verweigert Euch und Ihr sterbt.

Dies ist der Wille der Drachenkönigin.

In Religion geübte Charaktere kennen den Namen Takhisis als eine der Gottheiten Krynns. Ein Kleriker von Takhisis oder ein Charakter, der einen SG-12-Intelligenzwurf (Religion) besteht, erkennt ein Spiralsymbol auf der Rüstung der Botin als ein Zeichen von Takhisis, der größten aller bösen Gottheiten, auch bekannt als die Drachenkönigin. Dasselbe Symbol taucht auf allen Rüstungen der Drachenarmee auf.

Die Botin fordert das Dorf auf, sich darauf vorzubereiten, noch an diesem Abend von Truppen der Drachenarmee besetzt zu werden. In der Zwischenzeit darf niemand das Dorf verlassen. Falls die Charaktere der Botin noch weitere Informationen entlocken wollen, liefert sie diese nicht. Wird sie bedroht, weicht die Soldatin nicht zurück, sondern hebt die Hand, um jemandem ein Signal zu geben. Auf den zehn Meter hohen Klippen östlich des Tors erscheinen vier **Drachenarmee-Soldaten** (siehe Anhang B). Mit ihren Wurfspießen greifen sie jeden an, der die Botin bedroht oder versucht, das Dorf zu verlassen.

Bürgermeisterin Rabe trachtet danach, Blutvergießen zu vermeiden, und fordert die Charaktere sanft zum Rückzug auf.

## WIDERSTAND

Das Auftauchen der Soldaten der Roten Drachenarmee beantwortet viele Fragen über die Truppen in der Nähe von Vogler. Zurück in der Blechkrabbe beratschlagt sich Bürgermeisterin Rabe mit den Charakteren, Becklin und Keule. Rabe sieht keine andere Möglichkeit, als der Forderung in der Botschaft nachzukommen und die Drachenarmee willkommen zu heißen. Becklin und Keule wehren sich sofort dagegen, da sie die Schrecken miterlebt haben, die Besatzungstruppen anrichten.

Lass die Charaktere Pläne vorschlagen, wie die Drachenarmee am besten in Schach gehalten werden könnte. Falls sie nicht vorschlagen, das Eisenpanzer-Regiment einzusetzen, um das Dorf zu verteidigen, tut Keule dies. Da die Söldner nördlich des Dorfs lagern, müssen wahrscheinlich erst die Drachenarmee-Soldaten am Tor beseitigt werden, um die Söldner nach Vogler zu bringen, ohne die Drachenarmee zu alarmieren – eine echte Herausforderung, da die Soldaten sich auf erhöhtem Gelände aufhalten.

Wenn sich die Charaktere an die Drachenarmee-Soldaten anschleichen möchten, haben sie zwei Möglichkeiten, die beide in den folgenden Abschnitten beschrieben stehen.



## AUF DEN KLIPPEN

Der einfachste Weg, um die Drachenarmee-Soldaten zu erreichen, besteht darin, die nordöstlichen Klippen zu erklimmen und sich an sie heranzuschleichen. Auch mit dem Boot ein Stück den Fluss hinunterzufahren, dort anzulanden und sich dann wieder zurück zu schleichen, ist eine denkbare Möglichkeit.

Der Bereich auf den Klippen ist bewaldet, doch sowohl darunter als auch hinter der Position der Soldaten ist freies Feld. Das Erklimmen der zehn Meter hohen Klippen ist an sich simpel, doch sofern die Soldaten nicht abgelenkt sind, bemerken sie, wenn jemand die Klippen hinaufklettert oder sich aus einer anderen Richtung nähert. Sind die Charaktere oben auf den Klippen angekommen, stoßen sie auf vier **Drachenarmee-Soldaten** (siehe Anhang B).

## DER GNOMENSCHLEUDERER

Die Dornwallburg liegt direkt gegenüber dem Aussichtspunkt der Drachenarmee-Soldaten auf den Klippen. Auf der Dornwallburg befindet sich die Schöpfung des Tüftlergnomes Than: eine Apparatur namens der Gnomenschleuderer, mit dem sich Personen abfeuern lassen (wie in Anhang A beschrieben). Kommt der Einsatz des Gnomenschleuderers zur Sprache, schlagen Becklin oder Darrett vor, sich zuerst mit Than zu beraten.

Than ist überglücklich, die Charaktere den Gnomenschleuderer benutzen zu lassen. Than ist derart begeistert, dass vor lauter Aufregung mehrere Sicherheitsvorrichtungen, die Bruchstopper genannt werden (siehe Anhang A), im Gespräch völlig untergehen. Than erwähnt die Bruchstopper nur, falls ein Charakter Bedenken hinsichtlich der Landung nach dem Flug mit dem Gnomenschleuderer äußert. Than hat genug Bruchstopper, damit jeder Charakter einen bekommen kann.

Sollten die Charaktere den Gnomenschleuderer verwenden, erweist er sich als überraschend effektiv und leise und ermöglicht es den Charakteren so, die vier **Drachenarmee-Soldaten** (siehe Anhang B) auf den Klippen zu überraschen.

## UMGANG MIT DEN SOLDATEN

Falls die Charaktere den Drachenarmee-Soldaten auf den Klippen gegenüberstehen, versucht die Botin, sich auf ihrem Streitross in das Lager der Drachenarmee zurückzuziehen, anstatt ihren Verbündeten zu helfen. Nachdem die Drachenarmee-Soldaten beseitigt sind, brennt Keule darauf, sich aufzumachen, um ihre Söldner zu treffen. Sie plant, sie in eine gut zu verteidigende Stellung gleich nördlich des Dorfs zu bringen. Greifen die Charaktere die Drachenarmee-Soldaten auf den Klippen nicht an, fährst du mit dem Abschnitt „Auf das Schlimmste vorbereiten“ fort.

## AUF DAS SCHLIMMSTE VORBEREITEN

Unabhängig davon, ob die Charaktere die Drachenarmee-Soldaten vertreiben oder andere Pläne im Dorf schmieden, sucht Bürgermeisterin Rabe schließlich den Rat der Charaktere, um darüber zu entscheiden, wie die Dorfbewohner am besten zu schützen sind.

Während dieser Unterredung vertreten Becklin, Keule und Rabe die folgenden Positionen:

**Becklin Uth Viharin:** Becklin ist still geworden. Sie möchte privat mit den Charakteren und Darrett sprechen, nachdem sie sich mit Bürgermeisterin Rabe und Keule beraten haben (siehe Abschnitt „Becklins Befürchtung“).

**Keule Eisenfeix:** Keule will nur ihre Truppen holen und nach Vogler zurückbringen. Selbst wenn sie zahlenmäßig unterlegen sind: In ihrem Kopf ist Kämpfen die einzige Option.

**Bürgermeisterin Rabe Uth Vogler:** Haben die Charaktere die Drachenarmee-Soldaten angegriffen, ringt Bürgermeisterin Rabe mit der Tatsache, dass sie gerade einen Krieg begonnen haben. Ansonsten ist sie von der Lage frustriert und sucht Rat, wie sie ihre Leute bei Einbruch der Dunkelheit schützen kann. Sie lehnt jeden Vorschlag ab, der Kampfhandlungen im Dorf selbst umfasst.

Falls die Charaktere vorschlagen, alles für eine Evakuierung von Vogler vorzubereiten, lehnt die Bürgermeisterin diese Idee zunächst ab, doch ein Charakter, der einen SG-12-Charismawurf (Überzeugen) besteht, macht Rabe klar, dass dies im besten Interesse des Dorfs ist. Becklin stimmt zu und teilt die Informationen aus dem Abschnitt „Becklins Befürchtung“ mit. Der Bürgermeisterin gefällt dies zwar nicht, doch sie akzeptiert widerwillig, dass es keine andere Möglichkeit gibt.

Solange sie nicht davon abgehalten werden, reiten oder schleichen sich Keule und Jeyev aus Vogler, um ihre Söldner zusammenzutrommeln.



DER GNOMENSCHLEUDERER



## BECKLINS BEFÜRCHTUNG

Sollten die Charaktere nicht selbst vorschlagen, Vogler auf die Evakuierung vorzubereiten, nimmt Becklin sie und Darrett für ein privates Gespräch beiseite. Sie teilt ihnen dann die folgenden Befürchtungen mit:

- Becklin hat von Krieg und unaufhaltsamen Armeen im Osten gehört. Sie befürchtet, dass diese Soldaten der Roten Drachennarmee Teil dieser größeren Streitmacht sind.
- Sie lebt seit Jahrzehnten in Vogler und weiß, dass die Leute dort keine Soldaten sind. Sie bräuchten eine wochenlange Ausbildung und hundert weitere Berufssoldaten, um in einem Konflikt jedweder Art auch nur den Hauch einer Chance zu haben.
- Becklin schlägt vor, die Dorfbewohner auf die sofortige Evakuierung vorzubereiten, für den Fall, dass andere Pläne scheitern.
- Die Evakuierten können dem Fluss folgen, um sich in Kalaman in Sicherheit zu bringen (siehe unten).

Becklin bittet die Charaktere, Bürgermeisterin Rabe von dieser Idee zu überzeugen. Falls die Charaktere diese Idee der Bürgermeisterin bereits vorgeschlagen haben, unterstützt Becklin sie und ergänzt das Argument der Charaktere um die hier aufgeführten Punkte. Wenn sowohl die Charaktere als auch Becklin für die Evakuierung des Dorfes plädieren, stimmt Bürgermeisterin Rabe widerwillig zu.

Charaktere, die einen SG-12-Intelligenzwurf (Geschichte) bestehen oder die einen Einwohner von Vogler nach der Stadt Kalaman fragen, können alle Informationen aus dem Abschnitt „Wissen über Kalaman“ am Anfang von Kapitel 4 erhalten.

## EVAKUIERUNGSPLÄNE

Sobald sich die Anführer des Dorfs bereit erklärt haben, die Evakuierung vorzubereiten, haben die Leute in Vogler viel zu tun. Becklin konzentriert sich darauf, Informationen über die Rotdrachen-Armee zu sammeln und die örtliche Verteidigung zu stärken. Bürgermeisterin Rabe bittet die Charaktere und Darrett bei der Organisation der Evakuierung um Hilfe und beauftragt sie mit Folgendem:

- Ihr dabei zu helfen, die Dorfbewohner über die Lage zu informieren, indem sie alle im Dorfrund versammeln.
- Zu ermitteln, wie viele Boote das Dorf hat und wie viele Dorfbewohner sie ungefähr befördern können.
- Die Dorfbewohner darüber aufzuklären, wie sie sich in Sicherheit bringen können.
- Die Dorfbewohner ruhig zu halten.

Bürgermeisterin Rabe und Darrett kooperieren bei allen Plänen der Charaktere, solange diese Vorhaben eindeutig bei der Vorbereitung der Flucht helfen und nicht das Leben von Dorfbewohnern riskieren. Der Bürgermeisterin möchte jedoch erst mit der Evakuierung beginnen, sobald es zwingend nötig ist, damit die Dörfler Zeit haben, sich vorzubereiten und sich alle gemeinsam in Sicherheit zu bringen.

## DIE DORFBEWohner INFORMIEREN

Die Charaktere können die meisten Bewohner von Vogler recht leicht ins Dorfrund rufen – wahrscheinlich indem sie von Tür zu Tür gehen oder die Glocke des Dorfrunds läuten. Sobald sich die Dorfbewohner versammelt haben, wendet sich Bürgermeisterin Rabe an die Menge. Lies den folgenden Text vor:

Bunte Dekorationen für das Eisvogelfest zieren noch immer das Dorfrund und die Bühne für die Feierlichkeiten. Anders als am Tag zuvor sind die in der Dorfmitte versammelten Leute ernst und raunen besorgt, als Bürgermeisterin Rabe die Bühne betritt.

Die Bürgermeisterin nimmt kein Blatt vor den Mund: „Eine gefährliche Armee ist auf dem Weg nach Vogler. Das Eisenpanzer-Regiment wird alles in seiner Macht Stehende tun, um Vogler zu verteidigen, doch wir müssen bereit zur Flucht sein.“

Nach dem Bericht der Bürgermeisterin stehen die Einheimischen in fassungslosem Schweigen da. Dann kommen ihre Fragen in einer Welle aus Geschrei, Wut und Angst.

Mit einem erfolgreichen SG-12-Charismawurf (Einschüchtern oder Überzeugen) können die Charaktere der Bürgermeisterin helfen, die Kontrolle über die Menge zurückzugewinnen, indem sie ihr ihre Unterstützung aussprechen oder Evakuierungspläne erklären. Andernfalls braucht die Bürgermeisterin über eine Stunde, um die Gemeinde zu besänftigen und die Evakuierungsvorbereitungen in Gang zu bringen.

Nach deinem Ermessen könnten sich Fürst Bakaris oder Bakaris der Jüngere zu Wort melden und versuchen, die Anstrengungen der Bürgermeisterin und der Charaktere zu untergraben. Falls dem so ist, lehnen die Dorfbewohner die Evakuierungspläne ab, bis ein Charakter Bakaris mit Rollenspiel oder einem erfolgreichen SG-14-Charismawurf (Einschüchtern oder Überzeugen) entgegenwirkt.

Sobald die Dörfler die Evakuierungspläne akzeptiert haben, helfen sie Bürgermeisterin Rabe, Darrett und den Charakteren bei der Vorbereitung der Evakuierung nach Kalaman. Sie begreifen, dass die Zeit drängt.

## BOOTSMANGEL

Ein Charakter, der eine Stunde damit verbringt, die Boote am Kai von Vogler zu inspizieren, gelangt zu der Einschätzung, dass die Boote dort nur zweihundert der vierhundert Dorfbewohner befördern könnten. Lass die Charaktere Wege finden, um dieses Problem zu lösen. Falls sie anfangs keine Ideen haben, können Charaktere Fertigkeitswürfe ausführen, um Lösungen wie die folgenden zu finden. Ein Charakter, der im Umgang mit Wasserfahrzeugen geübt ist, ist bei diesen Würfeln im Vorteil.

**Boot aus Booten:** Ein Charakter, der einen SG-16-Weisheitswurf (Überlebenskunst) besteht, bringt einen Plan vor, die Seile und die Ringe kleiner Boote zu nutzen, um massenweise schwimmende Baumstämme einzupferchen und so mehrere große Flöße zu schaffen, die zweihundert weitere Dorfbewohner aufnehmen können. Mit der Hilfe von Einheimischen kann dieser einfache Plan in drei Stunden ausgeführt werden.



**Persönliche Flotte:** Bittet ein Charakter die Fischer von Vogler um Hilfe und besteht er einen SG-14-Charismawurf (Überzeugen), kann er die Dorfbewohner davon überzeugen, all ihre persönlichen Boote für die Evakuierung zur Verfügung zu stellen: Boote, die einfache Reparaturen benötigen, Boote, die in den Schuppen von Einwohnern verstauben, und sogar Boote, die als Dekoration in Häusern dienen. Binnen zwei Stunden können die Dörfler genug Boote finden, um hundert weitere Personen aufzunehmen.

**Umfunkionierte Fähre:** Ein Charakter, der einen SG-12-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, bemerkt, dass die Fährstelle über den Vingaard eine Reihe von Flößen und kleinen Booten an einem Flaschenzugsystem hat. Der Mechanismus kann in zwei Stunden zerlegt werden, wodurch Schiffe für hundert Personen frei werden.

## SCHLACHTPLÄNE

Am frühen Nachmittag kehrt Keule nach Vogler zurück. Sie teilt die folgenden Informationen mit:

- Keule hat das Eisenpanzer-Regiment angewiesen, nördlich des Dorfs Stellung zu beziehen. Die Söldner glauben, sie können sich eine Zeit lang gegen eine größere Streitmacht verteidigen.
- Keule hofft, dass sie nicht kämpfen müssen. Mit etwas Glück wird eine Machtdemonstration die Drachenarmee davon überzeugen, dass Vogler kein leichtes Ziel ist.
- Für alle Fälle errichteten ihre Soldaten ein kleines Kommandozelt in der Nähe des Flusstors. Sie hat dort einen Boten postiert, damit das Dorf bei Bedarf ihre Truppen benachrichtigen kann.
- Sie bittet Becklin, sich ihr an der Front anzuschließen. Sie hofft, dass der Feind zögern wird, wenn eine Ritterin von Solamnia auf dem Feld erscheint, da er die anderen Ritter nicht provozieren will.

Bürgermeisterin Rabe und Becklin unterstützen Keules Entscheidungen, und die Ritterin stimmt dem Plan ihrer Freundin zu.

**Verteidiger von Vogler:** Dieser Plan lässt das Dorf und seine Fluchtmission ungeschützt, abgesehen von einer Handvoll verbleibender Milizionäre und ein paar rauen Fischern. Becklin und Keule bitten die Charaktere und Darrett, bei der Bürgermeisterin im Dorf zu bleiben. Sie wollen sicherstellen, dass die Dorfbewohner geschützt sind, falls Feinde am Eisenpanzer-Regiment vorbeikommen.

## BECKLINS BITTE

Während des Gesprächs über die Schlachtpläne erkennt der Charakter mit dem höchsten passiven Weisheitswert (Motiv erkennen), dass Becklin etwas verschweigt. Sie wird vor Keule, Bürgermeisterin Rabe oder Darrett nichts sagen, doch wenn sie unter vier Augen angesprochen wird, dankt sie dem Charakter und bittet ihn, ihr einen Gefallen zu tun. Unter ihrem Bett in der Dornwallburg steht eine große Holzkiste. Sie verrät nicht, was sie enthält, bittet die Charaktere jedoch, die Kiste zu holen und sie Darrett zu geben, sobald er sicher aus der Stadt entkommen ist.

Die Charaktere können die Kiste vor dem Abschnitt „Invasionsbegegnungen“ jederzeit problemlos aus Becklins Gemächern holen. Die stabile Holzkiste wiegt etwa 35 Kilogramm und trägt keine anderen Markierungen als ein einfaches Eisvogel-Emblem auf dem Deckel.

Falls die Charaktere die Kiste öffnen, finden sie darin eine solamnische Ritterrüstung.

Folgen die Charaktere Becklins Anweisungen, geben sie Darrett die Kiste erst nach der Evakuierung. Falls sie darauf bestehen, sie ihm noch vor dem Verlassen der Stadt auszuhändigen, siehe den Abschnitt „Darretts Rüstung“ in Kapitel 4.

## FEIND IN SICHT

Nachdem Keule zurückgekehrt ist und die Charaktere Voglers Evakuierung organisiert haben, reitet ein ortsansässiger Bauer in das Dorfrund. Der Bauer berichtet, Hunderte von Soldaten auf der Straße gesehen zu haben, die auf Vogler zumarschieren.

## INVASION VON VOGLER

Bevor Becklin und Keule Vogler verlassen, um sich dem Eisenpanzer-Regiment anzuschließen, verabschiedet sich Becklin kurz und formell von Darrett. Danach dankt sie den Charakteren für alles, was sie getan haben, und sagt: „Ispin hatte recht, Euch Freunde zu nennen. Ich bin froh, dass ich die Gelegenheit dazu hatte, es auch zu tun.“ Anschließend reiten Becklin und Keule los.

Eine Stunde verstreicht, bis Neuigkeiten eintreffen. Beschäftige die Charaktere in der Zwischenzeit mit den Vorbereitungen für die Evakuierung, beispielsweise der Suche nach vermissten Dorfbewohnern und der Besorgung von Booten.

## NEUIGKEITEN VON DER FRONT

Sobald du bereit bist, mit diesem Abschnitt zu beginnen, gibst du den Charakteren einen Grund, sich in der Nähe des Flusstors aufzuhalten, wie etwa um Becklins Kiste aus der Dornwallburg zu holen oder nach einem verschollenen Dorfbewohner zu suchen. Lies den folgenden Text vor, wenn die Charaktere in Hörweite sind:

Stampfende Hufe ertönen aus der Richtung des Flusstors, als eine Söldnerin des Eisenpanzer-Regiments auf das Dorfrund zureitet. Als sie näher kommt, schreit sie: „Sie kommen! Evakuiert sofort! Die Drachenar...“ Die Nachricht wird jäh unterbrochen, als eine gedrungene Gestalt mit Kapuze von den nahen Klippen heranhechtet und der Reiterin in den Rücken springt, was sowohl sie als auch ihr Pferd zu Fall bringt.

Die Reiterin ist eine **Kundschafterin**, die Becklin losgeschickt hat, um in Vogler Alarm zu schlagen und die sofortige Evakuierung einzuleiten. Bei der Ankunft der Charaktere ist das Pferd der Reiterin tot und sie befindet sich im Kampf mit ihrem Angreifer: einem **Baaz-Drakonier** (siehe Anhang B). Der Drakonier tötet sie, falls die Charaktere nicht eingreifen.

Wenn die Charaktere die Reiterin retten, kündigt sie an, dass ein Angriff unmittelbar bevorsteht: Die Drachenarmee hat sich in einem Zangenmanöver aufgeteilt. Ein Arm zog los, um die Söldner anzugreifen, wohingegen der andere zum Dorf unterwegs ist.



## GEFÄHRLICHE EVAKUIERUNG

Es liegt an den Charakteren, darüber zu entscheiden, wie sie mit der bevorstehenden Invasion umgehen. Sofern die Charaktere keine anderen Pläne gefasst haben, sind Bürgermeisterin Rabe und Darrett beim Großteil der Einheimischen am Kai des Dorfs. Nachdem Bürgermeisterin Rabe die Neuigkeiten der Kundschafterin erfahren hat, erteilt sie Befehl, mit der Evakuierung zu beginnen. Lies die folgende Beschreibung vor:

Die Dorfbewohner bleiben unheimlich still, als sie damit beginnen, vom Kai in die Boote hinabzusteigen. Panik breitet sich in der Menge aus, als Gestalten in Umhängen am Rand der Klippe über Vogler auftauchen. Die Gestalten verweilen einen Moment. Dann treten sie über die Kante. Flügel breiten sich unter ihren Umhängen aus und verlangsamen ihren Abstieg ins Dorf.

Als die Invasoren über die Klippen nach Vogler stürmen, zieht Darrett sein Schwert und bittet die Charaktere, ihm bei der Verteidigung der fliehenden Dorfbewohner zu helfen.

## INVASIONSBEGEGNUNGEN

Vogler wird von den Drakoniern der Drachenarmee rasch überrannt. Würfle mithilfe der Tabelle „Invasionsbegegnungen in Vogler“ Begegnungen aus oder wähle sie frei. Du kannst diese Begegnungen an einem beliebigen Ort deiner Wahl innerhalb des Dorfs ansiedeln.

Nach der zweiten Begegnung hören die Charaktere laute, klirrende Geräusche aus dem Norden – etwas Großes aus Metall bewegt sich auf sie zu. Dies ist der Kesseldrak, dem sie im Abschnitt „Flucht aus Vogler“ begegnen werden. Bevor die Charaktere dem Lärm nachgehen können, werden sie durch eine dritte Begegnung abgelenkt.

Sobald du mindestens drei dieser Begegnungen abgehandelt hast, fährst du mit dem Abschnitt „Flucht aus Vogler“ fort.

### INVASIONSBEGEGNUNGEN IN VOGLER

#### W10 Begegnung

- 1–2 Eine vierköpfige **Gemeinen**-Familie wird von den anderen Evakuierten getrennt. Werden sie nicht zum Kai eskortiert, versuchen sie, sich vor den Invasoren zu verstecken.
- 3 Eine zurückgelassene Katze springt auf einen der Charaktere. Sie ist verängstigt und weicht ihm während der Invasion nicht von der Seite.
- 4–5 Fliegender Assassine (siehe unten)
- 6–7 Direkter Angriff (siehe unten)
- 8 Ominöse Reiter (siehe unten)
- 9–10 Vogler-Milizionäre (siehe unten)

## FLIEGENDER ASSASSINE

Ein **Kapak-Drakonier** (siehe Anhang B) gleitet von der Klippe herab, um sich auf einen der Charaktere zu stürzen. Nur Charaktere mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von mindestens 14 bemerken ihn. Sofern sie nicht alarmiert werden, sind die anderen Charaktere überrascht, wenn der Kapak angreift.

## DIREKTER ANGRIFF

Zwischen mehreren Gebäuden spürten fünf in Umhänge gehüllte Invasoren hervor. Ihre krallenbewehrten Füße kratzten tiefe Risse in den Boden. Sie schwingen Fackeln und garstige Klingen über ihren echsenartigen Köpfen.

Fünf **Baaz-Drakonier** (siehe Anhang B) stürmen in Richtung Kai, um Gebäude in Brand zu setzen und flüchtende Dorfbewohner zu ermorden. In ihrer Raserei kämpfen die Drakonier auf Leben und Tod.

## OMINÖSE REITER

Der Charakter mit dem höchsten passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) erhascht während der Invasion einen Blick auf die folgende Szene:

Ein Blitz in der Ferne erregt deine Aufmerksamkeit. Auf der Klippe nördlich der Stadt sitzen im Schatten der Bäume drei Gestalten auf reglosen Pferden. Du erkennst das schwache Schimmern von Licht auf Ritterrüstungen, doch bevor du deine Gefährten alarmieren kannst, verschwinden die Gestalten.

Drei mysteriöse Ritter beobachten die Schlacht, doch sie verschwinden, sobald sie entdeckt werden. Besteht der Charakter, der sie bemerkt hat, einen SG-16-Intelligenzwurf (Geschichte), erkennt er, dass die Figuren die antiquierte Rüstung von Rittern von Solamnia tragen. Wer diese Ritter sind – Skelettritter, Fürst Soth und sein Gefolge oder die Geister von Fürst Vogler und seinen Rittern –, liegt ganz allein bei dir.

## VOGLER-MILIZIONÄRE

Das Geräusch von klirrendem Metall weckt eure Aufmerksamkeit. Zwei von Voglers verbliebenen Milizionären haben Mühe, sich gegen echsenköpfige Invasoren zu behaupten. Die geschuppten Soldaten locken die Milizionäre und lachen grausam zischend.

Die beiden Milizionäre (**Wachen**) sind gegen fünf **Baaz-Drakonier** (siehe Anhang B) in der Unterzahl. Greifen die Charaktere nicht rasch ein, werden die Milizionäre abgeschlachtet. Helfen die Charaktere und überlebt ein Milizionär, gibt dieser Überlebende den Charakteren einen *Heiltrank*.



## FLUCHT AUS VOGLER

Sobald du bereit bist, die Invasion von Vogler zu ihrem Höhepunkt zu bringen, fährst du mit dieser Begegnung fort. Ganz egal, wo sich die Charaktere gerade im Dorf aufhalten, ertönen Schreie vom Kai. Lies folgenden Text vor, sobald die Charaktere sich nähern:

Die Schreie der Dorfbewohner, die immer noch auf Boote evakuiert werden, dringen durch den Rauch brennender Gebäude. Inmitten der Rufe erklingt ein schier unglaubliches Wort: „Drache!“

Dann kommt er in euer Blickfeld. Eine schwarze Bestie, deren Schuppen wie Stahlplatten klirren, nähert sich schwankend und flankiert von eisenartigen Invasoren dem Kai. Flammen knistern im klaffenden Schlund des Untiers.

Trotz seiner äußeren Erscheinung ist das Ding, das sich Voglers Kai nähert, kein Drache – es ist ein Kesseldrak, eine gnomische Belagerungsmaschine, die eigens für die Rote Drachenarmee erfunden wurde (siehe Anhang A). Der Kesseldrak hat eine vierköpfige Besatzung aus **Baaz-Drakoniern** (siehe Anhang B).

Diese Schlacht findet vor dem Kai von Vogler statt, wie auf Karte 3.3 dargestellt. Die Abschnitte „Merkmale auf dem Schlachtfeld von Vogler“ und „Ereignisse auf dem Schlachtfeld von Vogler“ schildern detailliert wichtige Elemente dieser Schlacht. Der Kesseldrak ist auf dem verbrannten Boden positioniert. Die Charaktere beginnen den Kampf irgendwo auf dem Kai.

In der ersten Kampfunde nutzen drei Drakonier ihre Aktionen, um den Kesseldrak zu laden, zu zielen und auf die Kaimeister-Amtsstube zu schießen – das Gebäude im Norden der Karte. Der Bau fängt rasch Feuer.

Charaktere, die einen SG-12-Weisheitswurf (Wahrnehmung) bestehen oder bis auf 1,5 Meter an den Kesseldrak herankommen, erkennen, dass er kein Drache, sondern ein mechanisches Gerät ist.

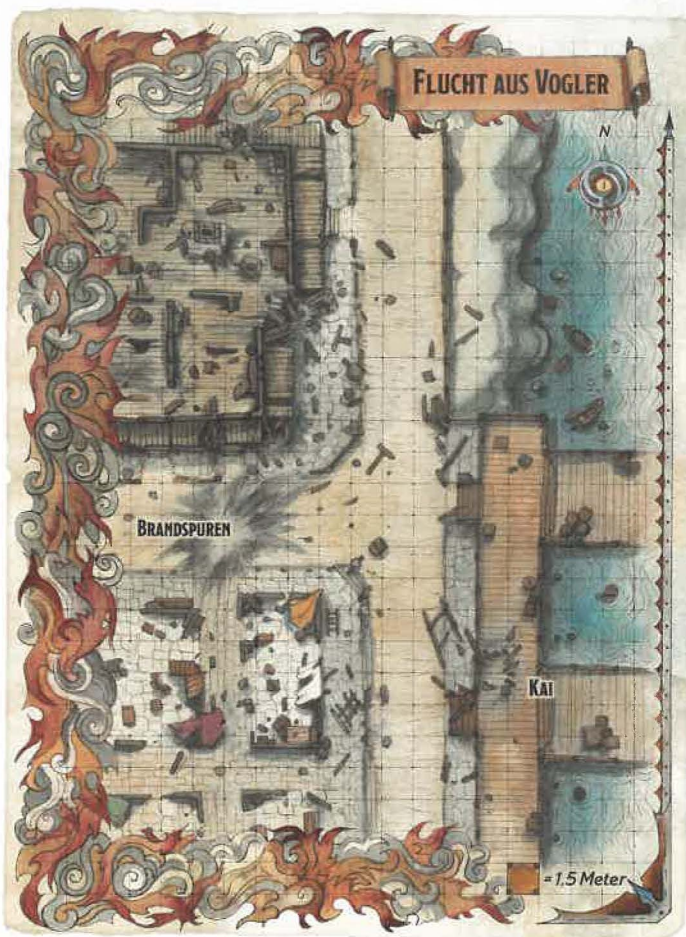
Sobald die Baaz-Drakonier besiegt sind, fährst du mit der Begegnung „Kleinmeisterin Gholcag“ fort.

### MERKMALE DES SCHLACHTFELDS VON VOGLER

Das Schlachtfeld hat die folgenden Merkmale:

**Brennendes Gebäude:** Die Kaimeister-Amtsstube steht in Flammen. Kreaturen, die in ihrem Zug erstmals in das brennende Gebäude gelangen oder den Zug in ihm beginnen, müssen einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf bestehen. Andernfalls erleiden sie 5 (1W10) Feuerschaden.

**Getümmel:** Der 4,5 Meter breite Bereich, der durch das Muster am Rand der Karte gekennzeichnet ist, steht für Drakonier, die den verbleibenden Verteidigern von Voglern gegenüberstehen. Dieses Gebiet und das Dorf jenseits der Karte sind schwieriges Gelände. Eine Kreatur, die in ihrem Zug erstmals ins Getümmel gerät oder ihren Zug dort beginnt, muss einen SG-16-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen. Andernfalls nimmt sie 7 (2W6) Hiebsschaden durch Feinde, die diese



KARTE 3.3: FLUCHT AUS VOGLER.

günstige Gelegenheit nutzen. Das Getümmel kann keinen Schaden erleiden und bleibt bestehen, bis die Schlacht endet.

### EREIGNISSE AUF DEM SCHLACHTFELD VON VOGLER

Würfle während dieser Begegnung in jeder Runde bei Initiativwert 0 ein Ereignis auf der Tabelle „Ereignisse auf dem Schlachtfeld in Vogler“ aus. Denke auch darüber nach, ob du einen solchen Wurf für angebracht hältst, sobald ein Charakter ins Getümmel gerät oder anderweitig versucht, das Schlachtfeld zu verlassen.

### EREIGNISSE AUF DEM SCHLACHTFELD VON VOGLER

#### W6 Ereignis

- 1 Zwei Fischer aus Vogler (**Wachen**) kommen herbei, um den Charakteren zu helfen. Sie tauchen an der nächsten freien Stelle neben dem Getümmel bei einem zufällig ausgewählten Charakter auf.
- 2 Ein blinder **Bozak-Drakonier** (siehe Anhang B) mit 1 Trefferpunkt taumelt aus dem Getümmel kommend über das Schlachtfeld. Er greift nicht an, explodiert aber in seinen Todeszuckungen, falls er getötet wird. Der Drakonier taucht an der nächsten freien Stelle neben dem Getümmel bei einem zufällig ausgewählten Charakter auf.



## W6 Ereignis

- 3–4 Ein am Himmel vorbeigleitender Drakonier wirft eine brennende Flasche nach einem zufällig ausgewählten Spielercharakter, der einen SG-10-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen muss. Andernfalls erleidet er 3 (1W6) Feuerschaden.
- 5–6 Dorfbewohner am Anleger feuern die Charaktere schreiend an. Ein zufällig ausgewählter Spielercharakter ist bei seinem nächsten Angriffswurf im Vorteil.

## KLEINMEISTERIN GHOLCAG

Nachdem die Baaz-Drachen des Kesseldraks besiegt sind, trifft die Befehlshaberin des drakonischen Angriffs ein. Lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

Eine Außenwand der Blechkrabbe birst nach außen. Ein drei Meter großer Rohling in schwarzem Schuppenpanzer taucht aus dem Gasthaus auf. Die massige Gestalt trägt ein Fass unter dem Arm und füllt sich den Mund mit einer Handvoll zappelnder Fische, die sie daraus hervorholt.

Hinter ihr tauchen zwei echsenartige Soldaten auf. „Die als Nächstes“, sagt der Oger und deutet in eure Richtung. Gehorsam rücken die Soldaten vor.

Kleinmeisterin Gholcag ist eine niederrangige Offizierin innerhalb der Roten Drachenarmee und leitet den Überfall auf Vogler. Sie und zwei **Baaz-Drakonier** (siehe Anhang B)

KLEINMEISTERIN GHOLCAG.



tauchen entlang der nördlichsten Straße neben dem Getümmel auf. Kleinmeisterin Gholcag verwendet die **Oger**-Spielwerte, trägt aber einen Schuppenpanzer und besitzt eine RK von 14. Sie und die Drakonier kämpfen auf Leben und Tod.

Sind Gholcag und die Drakonier besiegt, endet die Begegnung auf dem Schlachtfeld.

## DAS LETZTE BOOT

Die meisten der in Vogler verbliebenen Drakonier konzentrieren sich darauf, das Dorf zu plündern, was den Einheimischen ausreichend Zeit verschafft, um zu evakuieren. Am Ende des Piers müssen nur noch Bürgermeisterin Rabe, Darrett und ein paar andere in ein Boot steigen. Die verbleibenden Boote haben genug Platz für sie und die Charaktere.

Lies den folgenden Text vor, bevor die Charaktere sich zu ihren Booten aufmachen:

„Haltet das Boot auf!“, ruft eine raue Stimme von der rauchverhangenen Straße. Ein Mann rennt durch die grauen Schleier zum Kai, gekleidet in die Rüstung eines Söldners des Eisenpanzer-Regiments und mit einem gehörnten Helm in der Hand.

Die Charaktere erkennen diesen Mann als Jeyev Veldrews, den Leutnant von Keule. Er sagt, er sei von Becklin geschickt worden, um die folgenden Informationen weiterzugeben:

- Das Gefecht mit der Roten Drachenarmee verlief schlecht, doch einige Mitglieder des Eisenpanzer-Regiments konnten entkommen.
- Becklin schickte ihn, um allen im Dorf bei der sicheren Evakuierung zu helfen und sicherzustellen, dass niemand auf sie und die Söldner wartet.
- Ihm sind weitere Truppen der Drachenarmee auf den Fersen, und die Dorfbewohner müssen auf der Stelle fliehen.

Ein Charakter, der auf den Helm schaut, den er trägt, erkennt, dass es der Helm eines Ritters von Solamnia ist. Jeyev wird nicht mehr sagen, bis er an Bord des Schiffes ist. Siehe den Abschnitt „In der Schlacht verschollen“ für nähere Details.

## EIN LETZTER BLICK AUF VOGLER

Die Charaktere entkommen Vogler auf dem letzten Schiff, einem kleinen Fischerboot, das kaum groß genug für die Charaktere, Darrett, Bürgermeisterin Rabe, Jeyev und ein paar andere Einheimische ist. Lies den folgenden Text vor oder formuliere ihn frei, wenn die Charaktere Vogler hinter sich lassen:

Vogler steht in Flammen. Inmitten der Rauchsäulen, die aus dem Dorf aufsteigen, plündern die Invasoren alles, was noch übrig ist. Die Dorfbewohner, die mit euch reisen, wenden ihre Blicke nicht ab, sondern schauen weiter hin, bis ihr Zuhause nur noch ein rot-schwarzer Fleck am Flussufer ist. Die Evakuierungsboote tragen die letzten Überreste Voglers den Vingaard hinunter zu einer ungewissen Zuflucht in Kalaman.





### IN DER SCHLACHT VERSCHOLLEN

Es liegt an dir, festzulegen, wie sich der Kampf von Becklin und Keule gegen die Rote Drachenarmee genau abgespielt hat und was Jeyev weiß. Auf jeden Fall wurden Voglers Verteidiger besiegt und eine feindliche Streitmacht marschiert auf das Dorf zu. Die Verbündeten der Charaktere könnten eines der folgenden Schicksale erleiden haben:

**Auftragsmord:** Jeyev ist in Wahrheit ein neutral böser **Banditenhauptmann**, der genau wie Gragonis von der Drachenarmee gekauft wurde. Man warb ihn an, um die solamnischen Ritter in Vogler zu ermorden: Becklin und Darrett. Er hat Becklin schon während der Schlacht ermordet und missbraucht nun ihren Helm, um möglichst nah an Darrett heranzukommen.

**Augenzeuge:** Falls die Charaktere bereits von Becklins Niederlage wissen, wurde Jeyev von den restlichen Verteidigern von Vogler getrennt, kennt Einzelheiten der letzten Schlacht der Ritterin und hat ihren Helm geborgen. Er könnte nach wie vor ein Attentäter sein oder die Informationen aus jedem anderen der Einträge hier kennen.

**Gefangennahme:** Becklin schickte Jeyev los, um die Dorfbewohner zu warnen, dass die Abwehrschlacht verloren war und sie nicht auf ihre Verteidiger warten sollten. Ihren Helm gab sie Jeyev als Beweis dafür mit, dass dessen Worte von ihr stammen. Als Jeyev floh, sah er, wie Becklin gefangen genommen wurde.

Du kannst darüber entscheiden, wo Becklin genau festgehalten wird – vielleicht in einem der Lager der Drachenarmee, wie sie in Kapitel 4 und 5 beschrieben werden.

**Verstreut:** Becklin und Keule organisierten einen Rückzug vor der Drachenarmee. Sie könnten beide in späteren Kapiteln in Kalamán wiederauftauchen, sobald sie ihren Feinden ausgewichen sind. Wie bei der vorherigen Möglichkeit schickte Becklin Jeyev los, um die Dorfbewohner zu warnen.

Unabhängig von deiner Entscheidung nimmt Darrett Becklins Helm und verspricht, ihn sicher zu verwahren. Falls du dich dafür entscheidest, Becklin nach der Schlacht zurückzubringen, wird sie zu einer geschätzten Beraterin der Militärführer von Kalamán (Einzelheiten hierzu findest du in Kapitel 4).

### NÄCHSTE SCHRITTE

Während der Vingaard die Flottille aus Vogler nach Kalamán bringt – eine Reise, die fast die ganze Nacht dauert –, erreichen die Charaktere die 4. Stufe. Nach den Schrecken, denen die Dorfbewohner ausgesetzt waren, sind alle erleichtert, dass ihre Reise stromabwärts ereignislos verläuft. Kapitel 4 beginnt mit der Ankunft der Flüchtlinge vor den Toren von Kalamán.





KALAMANS VERTEIDIGER ZIEHEN AUS,  
UM SICH DER DRACHENARMEE  
ENTGEGENZUSTELLEN.



# SCHATTEN DES KRIEGS

**V**OGLER IST GESCHICHTE, VERWÜSTET VON der Roten Drachennarmee. Nachdem sie dem Dorf über den Vingaard entkommen sind, suchen die Charaktere und andere Überlebende Zuflucht in der Stadt Kalamán. Sie bringen eine Warnung mit: Der Krieg kommt nach Kalamán. Die Anführer der Stadt werben die Charaktere an, damit sie dabei helfen, die Gefahr durch die Rote Drachennarmee besser zu erkennen und sich ihr zu widersetzen. Während die Charaktere die Lande um Kalamán bereisen, erfahren sie mehr über die Ziele der Drachennarmee und jenen schrecklichen Schatten, der hinter diesem Krieg steht.

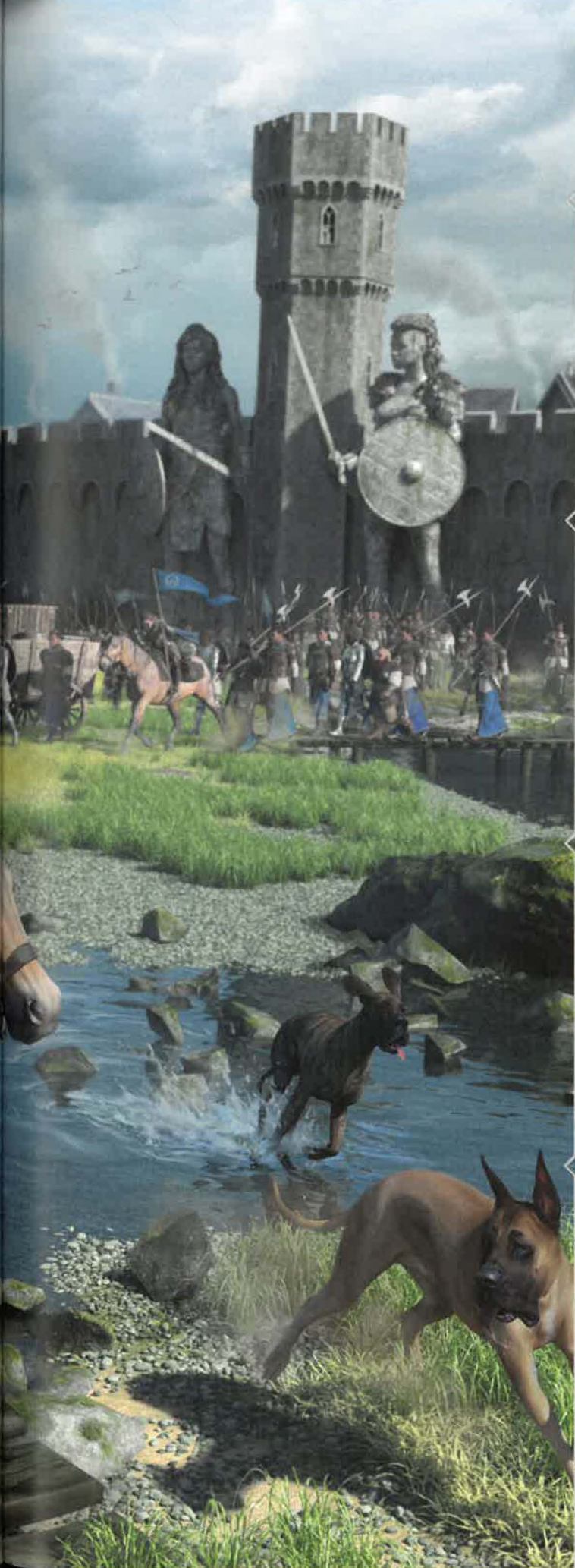
## DIESES KAPITEL DURCHFÜHREN

Dieses Kapitel beginnt mit einem Überblick über die Stadt Kalamán. Nachdem du dich mit dem Abschnitt „Ortslexikon: Kalamán“ vertraut gemacht hast, setzt du das Abenteuer mit den Charakteren und den Flüchtlingen aus Vogler fort, als sie in der Nähe der Stadt ankommen. Sobald die Charaktere für die Sicherheit der Dorfbewohner gesorgt haben, solltest du sie ermutigen, es Darrett Hochwasser gleichzutun, indem sie sich Kalamáns Militär anschließen oder zumindest mit selbigem zusammenarbeiten. Das Militär bietet die nötige Unterstützung und Anleitung, um sich im weiteren Verlauf des Abenteuers der Roten Drachennarmee und deren übernatürlichen Verbündeten entgegenzustellen.

## CHARAKTERENTWICKLUNG

In diesem Kapitel wird der Stufenaufstieg wie folgt gehandhabt:

- Die Charaktere beginnen dieses Kapitel auf der 4. Stufe, da sie nach der Evakuierung von Vogler eine Stufe aufgestiegen sind.
- Die 5. Stufe erreichen sie vor der Wiedereinnahme des Außenpostens Radwach.
- Die Charaktere erreichen die 6. Stufe, sobald sie den Skelettritter Zanas Sarlamír am Ende des Kapitels besiegt haben.





# ORTSLEXIKON: KALAMAN

Kalaman, das Leuchtfeuer des Ostens, ist eine der größten Städte in Solamnia. Fernab des Kernlands der Nation und als Hauptstadt von Palanthas ist Kalaman eine Bastion des Handels und der Sicherheit am Rand der Provinz Nachtlund. Dieser Abschnitt bietet einen Überblick über die Stadt. Gestalte ihre Orte und Bewohner ganz nach Belieben aus. Die Stadt wird für den Rest dieses Abenteurers die Heimat der Gruppe sein, und ihre Verbindungen zu ihr werden sie ermutigen, sie gegen die Bedrohung durch die Drachenarmee zu verteidigen.

## WISSEN ÜBER KALAMAN

Charakteren, die aus Kalaman stammen oder einen SG-12-Intelligenzwurf (Geschichte) bestehen, wissen die folgenden Dinge über die Stadt:

**Hauptstadt:** Kalaman ist die Hauptstadt der solamnischen Provinz Nachtlund.

**Uralte Bastion:** Kalaman ist eine florierende Handelsstadt, die für ihre starken Mauern, ihre Burg und ihre Hafeneuchttürme bekannt ist, die alle noch aus der Zeit vor dem Kataklysmus stammen.

**Herrscher:** Die Stadt wird von einem Gouverneur, einem Rat prominenter Gildenfürher und einem Militärmarschall geführt.

**Militär:** Kalaman unterhält eine beträchtliche militärische Streitmacht, um Angreifer aus Estwilde und Monster aus dem Dargaard-Gebirge abzuschrecken.

**Vingaard-Hafen:** Die Stadt liegt an der Mündung des Vingaards etwa fünfzig Kilometer flussabwärts von Vogler.

## MACHTVERTEILUNG IN KALAMAN

Kalaman wird von den folgenden drei Gruppen angeführt:

**Gouverneur:** Das Oberhaupt der Regierung von Kalaman ist Gouverneur Calof Miat (rechtschaffen neutral, menschlicher **Adeliger**). Er vertritt die Bürger der Stadt und spricht während der Ratssitzungen in deren Namen.

**Gildenfürher:** Der eigentliche Rat setzt sich aus den Anführern der fünf wichtigsten Gilden der Stadt zusammen: der Kartografengilde, der Hafearbeitergilde, der Fischergilde, der Steinmetzgilde und der Schiffbauergilde. Er überwacht die allgemeinen Geschäftsinteressen der Stadt und kümmert sich um eine Reihe öffentlicher Dienste. Die Anführer der Gilden sind neutrale menschliche und Hügelschwerg-**Adelige**, die allzu oft zanken und um Einfluss ringen.

**Marschall:** Kalamans Militär bewacht die Stadt und verteidigt das östliche Solamnia. Das Militär ist schlagkräftig, da die Stadt es sich nicht erlauben kann, ständig Hilfe bei den Rittern von Solamnia anzufordern – die ihr Hauptquartier im Westen haben –, wenn Räuber aus Estwilde oder andere Bedrohungen die Grenze überqueren. Kalamans Militär wird vom pragmatischen Marschall Nestra Vendri (rechtschaffen neutral, menschliche **Ritterin**) befehligt.

## KALAMAN: ORTE

Während ihres Aufenthalts in Kalaman können die Charaktere jeden der Orte in diesem Abschnitt besuchen. Diese Orte erscheinen auch auf Karte 4.1.

## BURG KALAMAN

Die uralte Festung namens Burg Kalaman ist eines der Wahrzeichen der Stadt und erhebt sich auf schroffen Klippen. Sie ist von überall innerhalb der Stadtmauern und noch kilometerweit darüber hinaus sichtbar. Der Gouverneur der Stadt residiert in der Burg, und dort hält auch der Regierungsrat seine Sitzungen ab. Burg Kalaman dient zudem als Hauptquartier des Militärs von Kalaman, und seine Kaserne kann Hunderte von Truppen beherbergen. Unter Burg Kalaman verlaufen ausgedehnte Katakomben. Die Eingänge zu diesen Tunneln wurden allerdings vor langer Zeit verschlossen und bleiben magisch versiegelt.

## HAFEN VON KALAMAN

Zu jeder Zeit liegen dutzende Schiffe an den geschäftigen Anlegern im Hafen von Kalaman. Kleine hiesige Fischerboote wetteifern mit mächtigen Schiffen aus fernen Ländern um die Hafenplätze. Jeden Tag besteht eine Chance von zehn Prozent, dass ein Handelsschiff aus einem fernen Land hier in den Hafen einläuft, dessen Besatzung darauf aus ist, einzigartige Waren zu verkaufen und Geschichten über Gefahren auf dem Meer zu erzählen.

## HAFENLEUCHTTÜRME

Die Mauern von Kalaman erstrecken sich gut hundert Meter in den Hafen der Stadt. An der Spitze der beiden Türme an ihren Enden befinden sich markante Leuchtfeuer, eingebettet in eine Anordnung von Linsen. Die Leuchtfeuer wurden vor dem Kataklysmus von den isticischen Gründern der Stadt geschaffen, und das Licht ihrer Flammen dringt selbst durch den dichtesten Nebel.

## HAMMERSCHLAGSCHMIEDEN

Zwei Schmieden stehen einander auf unterschiedlichen Straßenseiten gegenüber. Sie werden von den Zwergenvettern Kadmos und Tiria Hammerschlag betrieben (beide rechtschaffen neutral, Hügelschwerg-**Veteranen**). Sie sind beide fähige Schmiede. Kadmos hat sich aber auf Rüstungen spezialisiert, und Tiria zeichnet sich durch ihre Waffen aus.

## HÄNDLERLAGER

Außerhalb der Stadt erstrecken sich im Osten und Westen Händlerlager. Diese weiten Flächen zusammengezimmerter Bauten waren ursprünglich Lagerplätze für Karawanen. Im Lauf der Zeit wurden die Zelte durch einfache Gebäude entlang schlammiger Straßen ersetzt. Inzwischen beherbergen sie Hunderte, die innerhalb der Stadtmauern keine Unterkunft finden.

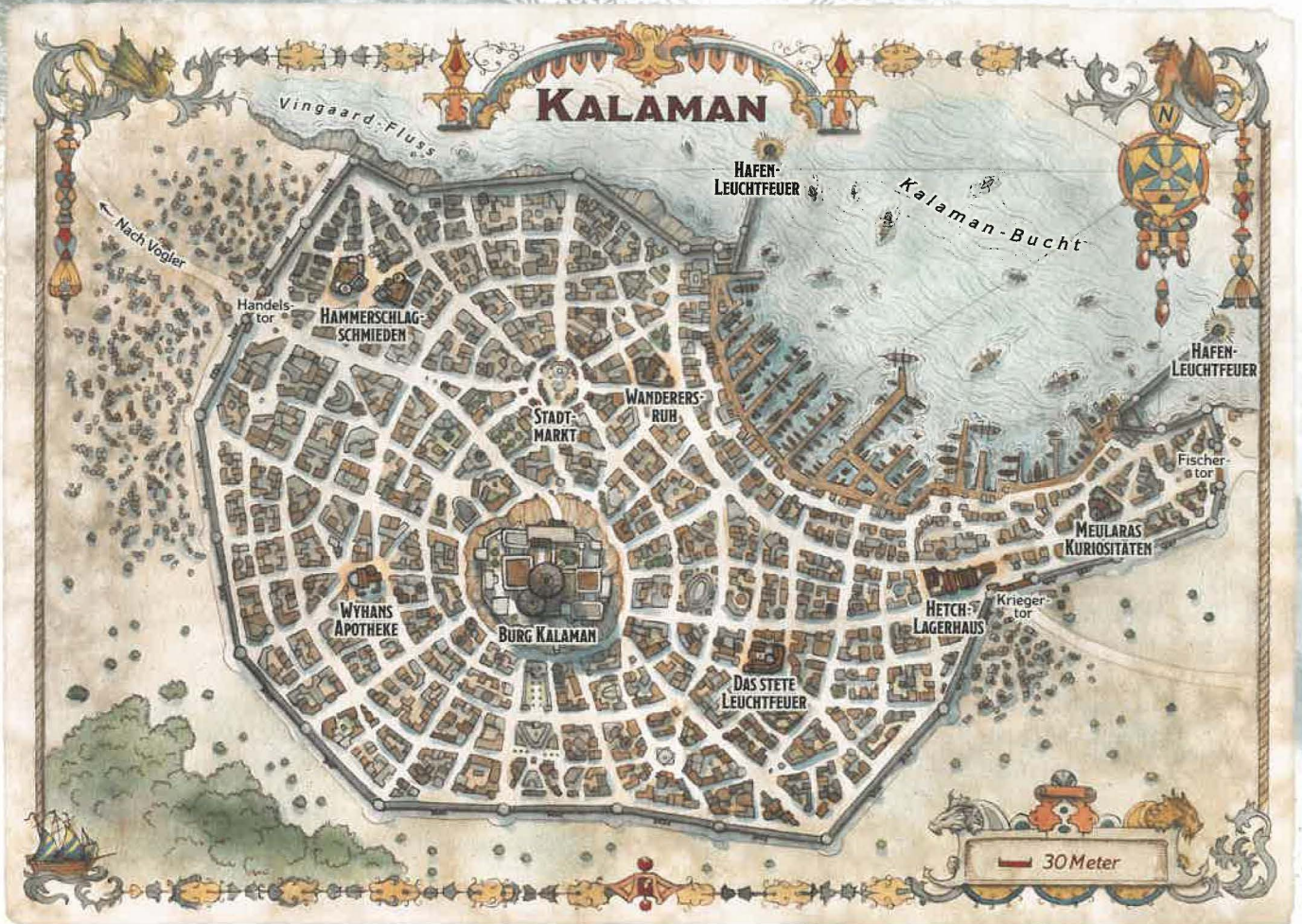
## MEULARAS KURIOSITÄTEN

Meularas Kuriositäten ist ein kleiner Laden, vollgestopft mit Schnickschnack. Ladenbesitzerin Meulara (chaotisch gut, Kender-**Gemeine**) ist eine silberhaarige Frau mit einem strahlenden Lächeln. Meulara behauptet, jeden Kender in der Stadt zu kennen, und die meisten Kender, die neu in der Stadt sind, werden an sie verwiesen, damit sie Geschichten und Neuigkeiten von ihren Reisen austauschen können.

## STADTMARKT

Händler aus ganz Ansalon machen Geschäfte auf dem florierenden Basar von Kalaman. Charaktere können hier jegliche Ausrüstung aus dem *Spielerhandbuch* kaufen.





KARTE 4.1: KALAMAN.

Händler aus fernen Ländern wie Ergoth oder dem Machtnichts-Berg bringen oft auch seltene Kuriositäten hierher.

### DAS STETE LEUCHTFEUER

Das stete Leuchfeuer ist eine Taverne, die einen großen Schankraum, eine Speisekarte mit viel Fisch und bescheidene Unterbringung bietet. Zur Zierde stellt man hier unter anderem die zerbrochenen Waffen besiegtter Banditen aus. Die Taverne ist bei Kalamans Soldaten besonders beliebt, und an den meisten Abenden entspannen sich hier Dutzende dienstfreier Kämpfer. Der Besitzer des Gasthauses, Jesen Thold (neutral gut, menschlicher **Veteran**), ist ein Freund von Marschall Nestra Vendri, dem Kopf des Militärs von Kalaman.

### WYHANS APOTHEKE

Wyhan (rechtschaffen böse, menschliche **Magierin**) ist eine Magierin der Hochzauberei der Schwarzen Robe. Obwohl sie angeblich im Ruhestand ist, betreibt sie ein Geschäft, das Waren feilbietet, wie sie nur wenige in Kalaman brauchen. Wyhans Apotheke verkauft den einen oder anderen Glücksbringer, doch wer weiß, wonach er fragen muss, erhält möglicherweise auch Zugang zum Hinterzimmer der Apotheke, wo die geheimen Zauberkomponenten zu finden sind. Der Abschnitt „Nachricht für eine Magierin“ weiter unten in diesem Kapitel enthält weitere Einzelheiten über Wyhan und ihren Laden.

## IN KALAMAN ANKOMMEN

Nach der Evakuierung von Vogler kommen die Charaktere und Voglers überlebende Bewohner im Morgengrauen des nächsten Tages in Sichtweite von Kalaman. Lies Folgendes vor, sobald du bereit bist, diesen Teil des Abenteuers zu beginnen:

Die Stadtmauern von Kalaman erheben sich in der Ferne und erstrecken sich entlang des Südufers einer weiten Bucht. Schiffe legen im ummauerten Hafen der Stadt ab und an, ihr Kurs erhellt von zwei hoch aufragenden Leuchttürmen.

An der Küste vor euch, wo der Vingaard in die Kalaman-Bucht strömt, haben Dutzende von Überlebenden aus Vogler ihre bunt zusammengewürfelten Boote an Land gezogen und begonnen, ein Lager aufzuschlagen.

Die Charaktere zählen zu den Letzten, die aus Vogler kommen, wahrscheinlich in Begleitung von Darrett Hochwasser und anderen Verbündeten. Wenn sie das Lager der Überlebenden erreichen, sind die Dorfbewohner schon dabei, sich zu organisieren: Es wird durchgezählt, getrennte Familien werden neu vereint und Feuerstellen eingerichtet, um Essen zuzubereiten.



## FLÜCHTLINGE AM UFER

Als die Überlebenden von Vogler ihre Boote an Land ziehen, wird ihnen erst bewusst, welcher Lage sie sich gegenübersehen, und viele kleinere Probleme sorgen für Irritationen unter den Flüchtlingen. Würfle mithilfe der Tabelle „Schwierigkeiten im Überlebendenlager“ aus, bei welchen Herausforderungen die Überlebenden Hilfe brauchen. Nachdem du so viele dieser Begegnungen geleitet hast, wie du möchtest, fährst du mit dem Abschnitt „Darretts Rüstung“ fort.

### SCHWIERIGKEITEN IM ÜBERLEBENDENLAGER

#### W4 Schwierigkeit

- 1 Einige Jugendliche mühen sich damit ab, ihr Boot anzulanden. Das Boot ist noch sechs Meter vom Ufer entfernt und treibt ab. Ein Charakter, der zum Boot schwimmt, kann es mit einem erfolgreichen SG-14-Weisheitswurf (Überlebenskunst) ans Ufer steuern.
- 2 Ein älterer Geflüchteter ist im seichten Wasser ausgerutscht und hat sich den Knöchel verstaucht. Ein Charakter kann seine Schmerzen lindern, wenn er einen SG-12-Weisheitswurf (Heilkunde) besteht. Der Einsatz von Heilerusrüstung oder irgendeiner Magie, die Trefferpunkte wiederherstellt, reicht ebenfalls.
- 3 Ein Pärchen sitzt bibbernd vor einem Stapel Feuerholz und starrt in Richtung Vogler. Wenn ihnen jemand das Feuer anzündet, beruhigen sich die beiden und nicken dem Charakter dankbar, aber schweigend zu.
- 4 Zwei raufstujige Jugendliche nutzen das Chaos, um einen Nachbar auszurauben, den sie noch nie mochten. Ein Charakter kann sie mit einem erfolgreichen SG-12-Charismawurf (Einschüchtern oder Überzeugen) dazu bringen, ihr Treiben einzustellen.

## DARRETTS RÜSTUNG

Falls die Charaktere die Kiste aus der Dornwallburg geholt haben, wie Becklin Uth Viharin sie in Kapitel 3 gebeten hatte, können sie sie Darrett Hochwasser überreichen, nachdem sie aus Vogler entkommen sind.

In der Kiste befindet sich eine Ritterrüstung mit filigranem solamnischem Knotenmuster, die genau Darretts Größe hat. Der Rüstung liegt keine Nachricht oder andere Anleitung bei. Erklären die Charaktere, dass Becklin darum gebeten hatte, dass die Rüstung Darrett gegeben wird, ist dieser gerührt und bedankt sich überschwänglich.

Von nun an trägt Darrett oft seine solamnische Rüstung und tut sein Bestes, um sich so zu verhalten, wie er glaubt, dass Becklin es tun würde. Hat ein Charakter eine Verbindung zu den Rittern von Solamnia, wird Darrett zudem danach streben, dessen tugendhaften Taten nachzueifern, und ihn vielleicht sogar als Mentor betrachten.

## GESANDTSCHAFT NACH KALAMAN

Kurz nach der Ankunft am Ufer bemerkt der Charakter mit dem höchsten passiven Weisheitswert (Wahrnehmung), dass zwei prominente Dorfbewohner fehlen: Fürst Bakaris und sein Sohn Bakaris der Jüngere. Hören die Charaktere sich um, erwähnt ein Dorfbewohner, der vor ihnen das

Ufer erreicht hat, dass Fürst Bakaris und sein Sohn schon vor Stunden nach Kalaman gegangen sind, um sich an die Anführer der Stadt zu wenden. Seitdem hat allerdings niemand mehr etwas von ihnen gehört. Machen sich die Charaktere nicht von allein nach Kalaman auf, um dem nachzugehen, bittet Bürgermeisterin Rabe sie und Darrett, dies zu tun, und gibt ihnen die Befugnis, alles Notwendige zu vereinbaren, um die Sicherheit der Bewohner von Vogler zu gewährleisten.

## KALAMAN BETRETEN

Die Strecke vom Landeplatz der Dorfbewohner nach Kalaman beträgt etwa drei Kilometer. Lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei, wenn die Charaktere die Stadt betreten:

Statuen titanenhafter Soldaten säumen die mächtigen Mauern von Kalaman. Diese uralten Steinritter starren in die Ferne und fordern jeden Eindringling heraus, sich gegen Verteidigungsanlagen zu werfen, die sogar dem Kataklysmus trotzten. Eine unorganisierte Ansammlung aus Zelten und zusammengezimmerten Gebäuden säumt die Straße zum nächstgelegenen Tor der Stadt, wo Soldaten in blau-gelben Uniformen jeden befragen, der hineinwill.

Lies Folgendes vor, sobald sich die Charaktere und Darrett der Stadt nähern: Die Torwächter halten die Charaktere an und fragen nach ihrem Begehrt, lassen sie aber in die Stadt, sofern die Charaktere sich nicht feindselig zeigen. Fragt ein Charakter nach Fürst Bakaris oder einem anderen Vertreter der Flüchtlinge aus Vogler, weisen ihm die Wachen den Weg zur Burg Kalaman. Die Wachen erinnern sich daran, dass ihr Hauptmann vor einiger Zeit einen Mann, auf den Bakaris' Beschreibung passt, zur Burg geführt hat. Burg Kalaman ist ein hoch aufragendes Gebäude und auch ohne Wegbeschreibung leicht zu finden. Die Wachen können die Charaktere auch zu jedem anderen Ort aus dem Abschnitt „Kalaman: Orte“ leiten.

## BURG KALAMAN

Lies Folgendes vor, sobald die Charaktere und Darrett bei der Burg Kalaman ankommen:

Selbst wenn die imposante Burg Kalaman nicht auf dreißig Meter hohen Klippen stünde, würde sie dennoch jedes andere Bauwerk der Stadt in den Schatten stellen. Der Weg zu ihr führt die Klippen hinauf und wird von riesigen Statuen überragt, die jenen entsprechen, die die Stadtmauern säumen. Am Ende des Wegs stehen Wachen vor einem offenen Tor.

Die Wachen an der Burg Kalaman fordern die Charaktere auf, ihr Begehrt zu nennen. Erklären die Charaktere, dass sie Vertreter der Einwohner Voglers sind, führt sie eine Wache über einen Hof zu einem Ratssaal, wo Fürst Bakaris mit dem Stadtrat spricht.



## BEGEGNUNG MIT BAKARIS

Lies folgenden Text vor, wenn die Charaktere sich auf den Weg zum Ratssaal machen:

Als ihr den gepflasterten Innenhof von Burg Kalaman überquert, fängt euch eine vertraute Gestalt mit einem arroganten Lächeln ab: Bakaris der Jüngere.

„Mein Vater hat die Sache gut im Griff. Wir werden Euch und den Rest des Fischvolks sicher bald holen lassen, sobald wir herausgefunden haben, was das Beste für euch ist.“

Bakaris der Jüngere hält die Gruppe auf. Er besteht darauf, dass die Charaktere die Audienz seines Vaters bei den Anführern von Kalaman nicht stören.

Etabliere Bakaris den Jüngeren nicht nur als Quälgeist, sondern auch als Bedrohung für Menschen in Not. Ihm und seinem Vater ist der eigene Ehrgeiz wichtiger als die Nöte der Bewohner von Vogler – eine Tendenz, die sich im Rest des Abenteuers fortsetzen wird. Durch Rollenspiel oder einen bestandenen SG-10-Charismawurf (Überzeugen) kann ein Charakter Bakaris den Jüngeren dazu bewegen, beiseitezutreten. Alternativ kann ein Charakter auch die Wache, die sie alle begleitet, durch einen bestandenen SG-14-Charismawurf (Überzeugen) dazu bringen, Bakaris zu ignorieren. Im Anschluss murmelt Bakaris noch ein paar Beleidigungen und schleicht sich von dannen.

## RATSVERSAMMLUNG

Als die Gruppe vor dem Ratssaal ankommt, eskortiert die Wache die Charaktere hinein und erklärt, wer sie sind. Lies danach folgenden Text vor:

Acht ernst dreinblickende Personen sitzen um einen breiten Tisch inmitten einer weitläufigen Halle. Am Kopf des Tisches steht ein großer Mann mit geflochtenem blondem Haar und einer blau-goldenen Samtweste auf, um Euch zu begrüßen.

„Willkommen, Gäste. Ich bin Gouverneur Calof Miat. Euer Anführer hat uns über die Lage in Vogler, seine mutige Verteidigung und seinen Eifer in Kenntnis gesetzt, diese Eindringlinge zurückzuschlagen.“ Während Miat dies sagt, nickt er einem Mann in seiner Nähe zu: Fürst Bakaris, der die Charaktere wegen der Unterbrechung wütend anstarrt.

„Verratet uns etwas“, fährt der Gouverneur fort. „Bereiten sich Eure Leute noch immer auf die Schlacht vor?“

Neben Fürst Bakaris und Gouverneur Miat nehmen an dem Treffen auch die Gildenanführer sowie Marschall Vendri teil (alle im Abschnitt „Ortslexikon: Kalaman“ näher beschrieben).

Aus den Worten des Gouverneurs und der Miene von Fürst Bakaris wird allzu deutlich, dass Letzterer versucht, seine eigenen Pläne voranzutreiben. Fürst Bakaris hat dem Rat erzählt, die Dorfbewohner würden zu den Waffen greifen, um ihre Heimat zurückzuerobern. Die Charaktere wissen jedoch, dass dies nicht der Fall ist. Bürgermeisterin Rabe konzentriert sich ganz darauf, die Dorfbewohner in den kommenden Tagen mit Nahrung zu versorgen und

FÜRST BAKARIS UTH ESTIDE.



ihnen Sicherheit und Beistand zu verschaffen. Und die Charaktere sind sich sicher, dass die Flüchtlinge Fürst Bakaris nicht zu ihrem Anführer ernannt haben.

## FÜRST BAKARIS UTH ESTIDE

Fürst Bakaris Uth Estide (neutral böse, menschlicher **Adeliger**) ist ein arroganter Mann mit einem niederen solamnischen Adelstitel. In früheren Tagen war seine Familie für ihren Reichtum und Generationen der Mitgliedschaft bei den Rittern von Solamnia bekannt. Obwohl Fürst Bakaris über beträchtlichen Wohlstand verfügt, hat er sein ganzes Leben lang von Geschichten über Ehre und große Taten gezehrt, die jedoch nie seine eigenen waren. Nun sieht Fürst Bakaris die Lage in Kalaman als seine Chance, Ruhm für sich selbst zu erlangen. Im Herzen ist er geradezu lächerlich feige, voller Prahlerei und aufgeblasener Worte. Er hat weder das Rückgrat, um Gegenwind standzuhalten, noch die Erfahrung, um jemanden zu führen.

**Persönlichkeitsmerkmal:** „Ich wurde für Großes geboren und nehme mir, was mir zusteht.“

**Ideal:** „Wer meine Brillanz und meinen Wert erkennt, ist klug genug, um von mir Beachtung zu erfahren.“

**Bindung:** „Meine Taten werden das großartigste Kapitel in der Legende der Familie Estide sein.“

**Makel:** „Mein Blut macht mich zu einem Anführer. Wenn Gemeine das können, wie schwer kann es sein?“



## VOGLER ZURÜCKEROBERN

Während des Gesprächs mit Kalamans Anführern fragen die Charaktere vielleicht nach der Rückeroberung Voglers. Fürst Bakarıs ist begierig, es zu versuchen, wohingegen Darrett die Sicherheit der Dorfbewohner wichtiger ist. Der Stadtrat ist vorerst mehr daran interessiert, Informationen über den Feind zu erhalten, anstatt sich Hals über Kopf in die Schlacht zu stürzen. Nötigenfalls kannst du mit Darrett den Wunsch der Charaktere nach sofortiger Rache abmildern.

## DIE LAGE KLÄREN

Es obliegt den Charakteren, Bakarıs' Fehlinformationen richtigzustellen. Kalamans Rat hört sich an, was die Charaktere sagen, und stellt bohrende Fragen, bis die Wahrheit über das Geschehen in Vogler ans Licht kommt. Während die Charaktere reden, widerspricht Fürst Bakarıs ihnen und versucht, seine erfundene Stellung als Anführer des Dorfs zu stärken: Er habe angeblich Anerkennung verdient, weil er sich der Roten Drachenarmee so tapfer entgegenstellte. Durch Rollenspiel oder einen bestandenen SG-14-Charismawurf (Einschüchtern) kann ein Charakter Fürst Bakarıs zum Schweigen bringen.

Nachdem die Charaktere die derzeitige Lage der Geflüchteten aus Vogler erläutert haben, lies Folgendes vor:

Gouverneur Miat runzelt die Stirn. „Das sind alles schlechte Neuigkeiten. Mein Mitgefühl gilt Euren Freunden und Angehörigen, doch ich hoffe, Ihr könnt verstehen, dass wir etwas zurückhaltend dabei sind, sie alle durch die Tore unserer Stadt willkommen zu heißen. Dies sind keine gewöhnlichen Zeiten. Marschall?“

Der Gouverneur deutet auf eine ernst wirkende Frau in einer Rüstung, die mit dem Blau und Gold Kalamans verziert ist. Sie nickt und setzt an: „Ich bin Marschall Vendri, Befehlshaberin der Streitkräfte von Kalaman. Ich fürchte, Eure Lage ist alles andere als einzigartig.“

## KALAMANS SORGEN

Marschall Vendri erläutert nun, dass Vogler nicht die einzige Gemeinde in der Region ist, die in Gefahr schwebt. Sie teilt Folgendes mit:

- In den letzten Wochen wurden kleine Dörfer und Bauernhöfe südlich und östlich von Kalaman niedergebrannt.
- Vogler ist die größte angegriffene Gemeinde und die einzige mit vielen Überlebenden.
- Erfahrene Patrouillen gepanzerter Kalaman-Soldaten wurden niedergemacht aufgefunden, in einigen Fällen mit seltsamen Krallenspuren an den Rüstungen.
- Fürst Bakarıs und die Charaktere haben Kalaman die bisher klarsten Informationen über den Feind geliefert.

Marschall Vendri weiß nichts über Drakonier, die Drachenkönigin oder die Drachenarmee. Sie hat beträchtliche Erfahrung, aber nur im Kampf gegen Räuber aus Estwilde und Oger aus dem Taman Busuk. Jeder hier hat Gerüchte über einen Krieg in der östlichen Nation Khur gehört, doch bislang hielt man Kämpfe in einer derart weit entfernten Nation nicht für relevant.

Marschall Vendri ist gespannt darauf, alles zu hören, was die Charaktere über den Feind wissen. Sie ist noch beeindruckter, wenn die Charaktere greifbare Beweise für Drakonier oder Drachenarmee-Soldaten besitzen.

Sobald die Charaktere sich den Bericht von Marschall Vendri angehört haben, bittet der Gouverneur die Charaktere und Darrett, nach draußen zu gehen, während der Rat bespricht, was er soeben erfahren hat. Fürst Bakarıs wird nicht gebeten, zu gehen.

## EINE ENTSCHEIDUNG ABWARTEN

Darrett und die Charaktere werden in die Halle außerhalb des Ratssaals geführt. Nutze diese Gelegenheit, um Darrett erneut betonen zu lassen, wie wichtig es für die Leute aus Vogler ist, Kalamans Unterstützung und Schutz zu bekommen. Ein Charakter, der an der Tür der Ratssaals lauscht und einen SG-14-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, hört, wie Marschall Vendri Fürst Bakarıs mehrfach verdrossen unterbricht.

## KALAMANS ENTSCHEIDUNG

Nach einer halben Stunde wird das Ratstreffen vertagt. Lies den folgenden Text vor:

Die Türen des Saals öffnen sich und der Großteil der Ratsmitglieder geht ohne einen Blick an euch vorbei. Marschall Vendri winkt euch jedoch durch die Tür herein, wo Gouverneur Miat und Fürst Bakarıs immer noch am Tisch sitzen.

Sobald die Charaktere den Ratssaal betreten haben, bittet der Gouverneur sie, Platz zu nehmen. Nachdem sie sich niedergelassen haben, lies den folgenden Text vor:

In entschiedenem Ton sagt Gouverneur Miat: „Die Bürger von Kalaman sind bereit, Euren Leuten Folgendes anzubieten: Obdach in den Vierteln außerhalb der Stadtmauern, den Schutz unserer Soldaten und – solange wir sie entbehren können – Nahrung von unseren Tischen.“ Er faltet die Hände und richtet den Blick auf euch. „Es gibt allerdings eine Bedingung.“

Gouverneur Miat erläutert die folgenden Punkte:

- Kalamans Anführer sind besorgt über die Bedrohung durch den Feind, der Vogler angegriffen hat.
- Die Stadt hat erbärmlich wenige Informationen über diesen Gegner, und die Späher, die entsandt wurden, um mehr zu erfahren, sind alle verschwunden.
- Die Charaktere haben sich diesem Feind schon gestellt und sogar ein ganzes Dorf vor seinem Angriff gerettet.
- Als Gegenleistung dafür, dass Kalaman die Leute von Vogler beschützt, wollen seine Anführer, dass die Charaktere und Darrett sich als Spezialagenten des Kalaman-Militärs bei Marschall Vendri verdingen.



Lass die Charaktere dieses Angebot diskutieren. Marschall Vendri liefert bei Bedarf die folgenden Erläuterungen:

- Nur einer der Charaktere muss schwören, Kalamans Militär zu dienen – es sind aber alle willkommen –, und nur so lange, bis die Bedrohung für die Region vorüber ist.
- Eingeschworene Charaktere werden zu Junkern von Kalaman und erhalten 5 GM pro Woche.
- Eingeschworene Charaktere und ihre Begleiter genießen kostenlose Unterkunft auf Burg Kalaman.
- Eingeschworene Charaktere bekommen ein handflächengroßes Abzeichen, in das das blau-goldene Symbol Kalamans eingraviert wurde. Dies ist ein Symbol ihres besonderen Rangs, der einem Leutnant entspricht – höher als der Rang einfacher Soldaten ist, aber niedriger als der von Befehlshabern.

Weigern die Charaktere sich, bittet Darrett darum, einen Moment mit ihnen sprechen zu dürfen. Er hat vor, die Bedingungen des Gouverneurs zu akzeptieren, und will die Charaktere überzeugen, sich ihm anzuschließen. Er will ihre Hilfe nicht nur zum Schutz seiner Leute, sondern auch um der schrecklichen Bedrohung durch die Drachenarmee die Stirn zu bieten. Widersetzen sich die Charaktere immer noch, schlägt Darrett vor, dass sie als seine Helfer arbeiten könnten, anstatt direkt für das Militär tätig zu sein – ein Vorschlag, den Kalamans Anführer bereitwillig akzeptieren.

Nehmen die Charaktere und Darrett den Vorschlag an, freut sich Gouverneur Miat und befiehlt, dass die Leute aus Vogler mit Lebensmitteln und anderen Vorräten versorgt werden. Marschall Vendri entsendet Wachen, um den Flüchtlingen beim Umzug in Unterkünfte vor dem Handelstor zu helfen.

Damit endet das Treffen mit den Anführern Kalamans. Marschall Vendri bittet Darrett und die Charaktere, in ihre Amtsstube im ersten Stock von Burg Kalaman zu kommen, sobald sie bereit sind, mehr über ihren Posten und ihre ersten Pflichten zu erfahren. Bis dahin sollen sie für die Sicherheit ihrer Leute sorgen und sich mit der Stadt vertraut machen.

## MELDUNG ERSTATTEN

Kehren die Charaktere dorthin zurück, wo Voglers Überlebende lagern, trifft sich Bürgermeisterin Rabe mit ihnen. Falls die Charaktere die Unterstützung der Stadt gewonnen haben, dankt sie ihnen überschwänglich. Ist dies nicht der Fall, ist sie bestrebt, Möglichkeiten zu finden, damit es gelingt.

Nachdem Rabe gehört hat, dass Darrett – und wahrscheinlich einige der Charaktere – eingewilligt haben, Kalamans Militär zu unterstützen, erzählt sie, dass sie und die Überlebenden der Miliz aus Vogler ebenfalls beabsichtigen, ihre Hilfe anzubieten. Sie bittet die Charaktere zudem, damit aufzuhören, sie Bürgermeisterin zu nennen – solange Vogler in den Händen der Drachenarmee ist, ist sie nur Rabe.

Fürst Bakariss und sein Sohn kehren nicht ins Lager zurück, sondern zahlen für Zimmer im Steten Leuchtfeuer.

## VERSTÄRKUNGEN

Einige Stunden später erreichen mehrere Wagen und ein Kontingent von Soldaten aus Kalaman das Lager der Überlebenden mit Proviant und anderen Vorräten. Sie helfen zunächst jenen, die es am nötigsten haben, und unterstützen schließlich alle beim Umzug in eine unbewohnte Ansammlung einfacher Holzbauten nördlich von Kalamans Handelstor. Die Überlebenden finden eine trockene, sichere Unterkunft vor – helfen jedoch alle dabei mit, diese Unterbringung für alle bequemer zu gestalten. Sie richten überdies ein gemeinsames Kochhaus sowie eine Krankenstation ein.

Ermutige die Charaktere, Fertigkeiten wie Weisheit (Heilkunde) oder Handwerkszeug in ihrem Besitz einzusetzen, um die Leute von Vogler zu unterstützen und ihre Unterkünfte einladender zu machen. Wenn sie möchten, können die Charaktere hier auch Schlafplätze für den Abend finden, doch der Aufenthalt auf Burg Kalaman wäre deutlich bequemer – und würde mehr Platz und Ressourcen für die anderen Evakuierten frei machen. Sobald sich die Charaktere um die Sicherheit der Überlebenden von Vogler gekümmert haben, können sie Kalaman nach Belieben erkunden.

## NACHRICHT FÜR EINE MAGIERIN

Hat ein Charakter eine Schriftrolle, die er Wyhan, der Magierin der Hochzauberei überbringen soll (siehe den Abschnitt „Das Auge im Himmel“ in Kapitel 2), findet er sie in Wyhans Apotheke. Falls kein Charakter Interesse zeigt, sich den Magiern der Hochzauberei anzuschließen, überspringst du diesen Abschnitt.

Die Charaktere können Wyhans Apotheke leicht finden. Beschlagene Fenster versperren den Blick auf das Angebot an Amuletten und okkulten Gegenständen im Innern. Der Laden ist nur tagsüber geöffnet. Lies die folgende Beschreibung vor, wenn die Charaktere während der Geschäftszeiten hierherkommen:

Wyhans Apotheke duftet nach Lakritz und Pfeffer. Der bescheidene Laden hat ein paar karge Tische, auf denen Glücksbringer, sonderbare Tierknochen und Fläschchen mit verschiedenen Arzneien ausgestellt sind. Im hinteren Teil des Ladens steht eine Menschenfrau mit rabenschwarzem Haar und einem dunklen Kleid mit gefiederten, flügelähnlichen Ärmeln hinter einem Tresen voller aufgeschlagener Bücher. Sie schaut von ihrer Lektüre hoch und sieht euch desinteressiert an. Danach wendet sie sich wieder ihren Büchern zu.

Wyhan (rechtschaffen böse, menschliche **Magierin**) ist eine Magierin der Hochzauberei der Schwarzen Robe und die Ladenbesitzerin. Gegenüber Nicht-Magiern verhält sich Wyhan zwar eigensüchtig und verächtlich, sie ist aber ein engagiertes Mitglied ihrer Organisation.

Stellt sich ein Charakter vor, der daran interessiert ist, sich den Magiern der Hochzauberei anzuschließen, fragt Wyhan, ob er eine Schriftrolle für sie hat. Falls der Charakter ihr die Schriftrolle übergibt, öffnet Wyhan sie sofort.



## EINE BESTANDENE PRÜFUNG

Die Übergabe der Schriftrolle an Wyhan ist Teil einer Prüfung, mittels derer sie weiß, welcher Orden der Magier der Hochzauberei für den Charakter geeignet sein könnte. Nachdem sie die Schriftrolle erhalten hat, erfährt Wyhan auf magische Weise die Gesinnung des Charakters, der mit der Übergabe beauftragt wurde – und ob er die Schriftrolle geöffnet hat. Die Tabelle „Schriftrollenvorhersage“ bestimmt darüber, welchen Robenorden Wyhan dem Überbringer vorhersagt – abhängig von der Gesinnung des Charakters und davon, ob er die Schriftrolle geöffnet hatte, bevor er sie überbrachte.

Teile dies dem Charakter aber nicht direkt mit – Wyhans Einschätzung kommt erst später im Gespräch mit ihr zur Sprache.

### SCHRIFTROLLENVORHERSAGE

Gesinnung	Schriftrolle geöffnet	Schriftrolle nicht geöffnet
Gut	Rote Robe	Weißer Robe
Neutral	Rote Robe	Rote Robe
Böse	Schwarze Robe	Rote Robe



WYHAN.

## WYHANS EMPFEHLUNG

Wyhan ist skeptisch gegenüber jedem Charakter, der daran interessiert ist, sich den Magiern der Hochzauberei anzuschließen. Sie stellt die folgenden Fragen:

- Warum meint Ihr, würdig zu sein, Magie einzusetzen?
- Dient Ihr Eurer Magie oder dient Eure Magie Euch?
- Wie werdet Ihr die Welt mit Eurer Magie verändern?
- Wenn Ihr Eure Magie verlieren würdet, was würdet Ihr tun?

Unabhängig von den Antworten des Charakters reagiert Wyhan mit pragmatischer Kritik. Sie kann zauberwirkende Charaktere in ein philosophisches Gespräch über die Rolle der Magie verwickeln, solange du möchtest. Im Anschluss tut Wyhan Folgendes:

- Sie empfiehlt, zu welchem Orden der Magier der Hochzauberei der Charakter ihrer Meinung nach passt (und enthüllt dabei die Vorhersage aus dem vorherigen Abschnitt).
- Sie willigt ein, ihre Mitmagier der Hochzauberei zu kontaktieren und um die Aufnahme des Charakters in die Organisation zu ersuchen.
- Sie verspricht, die Charaktere zu kontaktieren, sobald sie von den Anführern der Magier im Turm der Hochzauberei in Wayreth gehört hat.
- Sie willigt ein, dem Charakter dabei zu helfen, nach Wayreth zu gelangen, damit er sich der Prüfung der Hochzauberei unterziehen kann (ausführlich im Abschnitt „Magier der Hochzauberei“ in Kapitel 1 beschrieben).

Wyhan ist bereit, ein paar weitere Fragen über die Magier der Hochzauberei zu beantworten, doch danach besteht sie darauf, dass die Charaktere etwas kaufen oder verschwinden.

Charaktere, die daran interessiert sind, sich den Magiern der Hochzauberei anzuschließen, erhalten zu Beginn des nächsten Kapitels Nachricht von Wyhan zu ihrer Prüfung der Hochzauberei.

## SICH ZUM DIENST MELDEN

Sobald die Charaktere bereit sind, mit Kalamans Militär zusammenzuarbeiten, können sie sich in Burg Kalaman melden. Suchen sie unter den anderen Überlebenden aus Vogler nach Darrett, ist er nirgends zu finden, da er sich bereits in der Burg gemeldet hat.

Sobald die Charaktere auf Burg Kalaman ankommen, kann jeder Wächter ihnen den Weg zu Marschall Vendris Amtsstube im ersten Stock weisen (weitere Informationen zum Aufbau der Burg findest du unter „In der Burg“). Wenn die Charaktere vor Vendris Amtsstube ankommen, lässt ein Mitarbeiter sie einige Augenblicke warten und geleitet sie dann hinein. Lies die folgende Beschreibung vor:

Die Amtsstube von Marschall Vendri ist spartanisch eingerichtet. Sie enthält kaum mehr als einen Schreibtisch, auf dem sich Dokumente türmen, sowie Regale voller zusammengerollter Schriftrollen und eine Tafel, an der eine Karte der umliegenden Provinz Nachtlund befestigt wurde. Als ihr eintretet, steht Vendri auf. „Danke für Euer Kommen. Ich will nicht um den heißen Brei herumreden: Wir tapen im Dunkeln, was die Gefahren angeht, die sich unseren Toren vermutlich nähern. Doch Eure Aufgabe wird sein, dies zu ändern. Doch vorher habt Ihr sicher Fragen.“



Vendri beantwortet geduldig alle Fragen zu Kalamam, dem Militär der Stadt und den Pflichten der Charaktere. Neben den schon im Abschnitt „Kalamans Entscheidung“ genannten Einzelheiten teilt Vendri ihnen Folgendes mit:

- Von den Charakteren wird erwartet, dass sie als Spezialtrupp dienen, der sich Herausforderungen stellt, denen andere Teile des Militärs nicht gewachsen sind.
- Ihr wöchentlicher Sold wird ihnen im Voraus gezahlt. Charaktere, die sich der Armee angeschlossen haben, können heute ihre erste Zahlung in Höhe von 5 GM bei Vendris' Sekretär abholen.
- Charaktere, die Ausrüstung benötigen, können sich in der Waffenkammer im Erdgeschoss der Burg umsonst beliebige gewöhnliche Waffen sowie leichte oder mittlere Rüstungen besorgen.
- Mehrere Leute aus Vogler haben Vendri ihre Hilfe angeboten. Derzeit überlegt sie, wie sie diese eifrigen Rekruten am besten einsetzen kann.
- Vendri arbeitet noch an den Einzelheiten des ersten Auftrags der Charaktere. In der Zwischenzeit sollen sie sich mit der Burg und ihrer Unterkunft im dritten Stock vertraut machen.
- Darrett oder seine Aufgabe bringt sie nicht zur Sprache. Fragen die Charaktere nach ihm, lächelt sie und sagt, sie würde ihm bald erlauben, es ihnen selbst zu erzählen (siehe den Abschnitt „Darretts Befehle“).

## IN DER BURG

Sobald das Gespräch mit Marschall Vendri beendet ist, führt ein Wächter die Charaktere in den dritten Stock, während er ihnen mehr über die Burg erzählt. Die vor Jahrhunderten erbaute Burg wurde lange Zeit von den Rittern von Solamnia genutzt. Viele ihrer großen Säle sind mit Bildern von solamnischen Rittern und den von ihnen verehrten Göttern und Tieren geschmückt. Die Wache beschreibt den Grundriss der Burg wie folgt:

**Erdgeschoss:** Im Erdgeschoss treffen sich Stadtrat und Gouverneur und führen Veranstaltungen durch. Hier befinden sich auch verschiedene Amtsstuben der Regierung, eine kleine Bibliothek und die Waffenkammer.

**Erster Stock:** Das Militäroberkommando und Offiziersunterkünfte füllen den ersten Stock.

**Zweiter Stock:** Im zweiten Stock liegt die Unterkunft der Burgwache. Die meisten anderen Soldaten sind anderswo in der Stadt oder in den Nebengebäuden der Burg untergebracht.

**Dritter Stock und Türme:** Ein Großteil der Burg steht leer und ist ein wenig verfallen, einschließlich des dritten Stocks und der Türme. Den Charakteren wurde eine Unterkunft in einem ungenutzten Ballsaal im dritten Stock zugewiesen.

**Keller:** Der Keller dient als Lager, enthält aber auch seit Langem versiegelte Türen zu den verfallenen Kerkern der Burg.

## UNTERBRINGUNG IN DER BURG

Lies Folgendes vor, sobald die Charaktere ihre Unterbringung erreichen:

Dieser Raum war einst ein kleiner Ballsaal. Eine Reihe von Säulen, in die Knotenmuster und Ritterbilder eingearbeitet sind, stützen die gewölbte Decke. Durch hohe Fenster mit Blick auf die Berge im Süden fällt Licht in den Raum. In einer Ecke des Saals steht eine Sammlung schlichter Feldbetten und leerer Truhen, daneben ein großer Holztisch.

Jedem Charakter wurden ein Feldbett und eine leere Truhe zugewiesen. Drei kleine Einzelzimmer sind mit dem Saal verbunden. Die Charaktere können frei über sie verfügen.

## SOLAMNISCHE STATUEN

In der ganzen Burg Kalamam und auch in den Gemächern der Charaktere gibt es Steinmetzarbeiten und Statuen, die den Kriegergott Kiri-Jolith darstellen – den Schutzherrn der solamnischen Ritter des Schwerts. Kleriker von Kiri-Jolith erkennen diese Darstellungen, ebenso wie jeder Charakter, der einen SG-12-Intelligenzwurf (Religion) besteht.

## DARRETTS BEFEHLE

Als sich die Charaktere gerade in ihrer Unterkunft niederlassen, tritt Darrett ein. Nach einer warmherzigen Begrüßung teilt er ihnen Folgendes mit:

- Den Großteil des Vormittags verbrachte er damit, Marschall Vendri und ihren Befehlshabern seine Ausbildung vorzuführen.
- Vendri war erfreut und befahl ihm, sie bei der Ausbildung einer neuen Einheit von Kalamam-Soldaten zu unterstützen.
- Vendri beauftragte ihn zudem, mit den Charakteren zusammenzuarbeiten. Er ist nicht ihr Befehlshaber, wird aber als Vendris Gesandter dienen und ihnen ihre Befehle überbringen – und bei Bedarf kann er sich bei Vendri und den Anführern Kalamams auch für die Charaktere einsetzen.
- Er wurde im zweiten Stock bei den Burgwachen untergebracht.
- Danach dankt er den Charakteren für alles, was sie für ihn und Vogler getan haben. Er hofft darauf, weiterhin von ihnen zu lernen und sie unterstützen zu können.

Darrett beantwortet alle Fragen der Charaktere, doch er weiß nicht viel über Kalamam oder kommende Missionen. Er meint es ernst mit seinem Wunsch, den Charakteren zu helfen, und ist ganz aufgeregt, in einer Burg zu sein, in der einst Ritter von Solamnia wandelten. Aus dieser Erfahrung will er unbedingt lernen und hofft, dass ihm all dies helfen wird, eines Tages ein wahrer Ritter von Solamnia zu werden.

Anschließend haben die Charaktere den Rest des Tags zur freien Verfügung. Sie erhalten ihre erste Mission am nächsten Morgen.



## DIE ERSTE MISSION

Am nächsten Morgen trifft Darrett die Charaktere und gibt die folgenden Befehle von Marschall Vendri weiter:

- Kalamans Führung ist durch die Nachricht von der drachenähnlichen Erfindung beunruhigt, die die Rote Drachenarmee in Vogler eingesetzt hatte. Sie will mehr darüber erfahren.
- Rund zwanzig Kilometer südlich von Kalaman lebt eine Gnomenerfinderin namens Tatina Ruckelstaub.
- Vendri möchte, dass die Charaktere zu Ruckelstaubs Haus reisen und herausfinden, ob sie etwas über dieses oder ähnliche Geräte weiß.
- Auch wenn Ruckelstaub nichts weiß, würden sich Kalamans Streitkräfte gern mit ihr in der Stadt treffen, um sie als Beraterin anzuwerben.
- Darrett wird sich den Charakteren bei dieser Mission nicht anschließen.

Darrett weiß nicht viel mehr als das, doch er versorgt die Charaktere mit einer genauen Wegbeschreibung zum Haus von Ruckelstaub.

## DEN ESKERBACH ENTLANG

Die Lande um Kalaman besteht aus offenen Feldern, sanften Hügeln und verstreuten Wäldern. Die Regionskarte von Kalaman in Anhang E zeigt dieses Gebiet.

Im Süden erhebt sich das Dargaard-Gebirge, das beständig in dunkle Wolken gehüllt ist, deren Düsternis sich oft über das umliegende Land verbreitet. Bei einem bestandenen SG-12-Intelligenzwurf (Geschichte) weiß ein Charakter, dass die solamnische Provinz Nachtlund, die sowohl das Dargaard-Gebirge als auch Kalaman umfasst, weithin als ein Land des ewigen Zwielfichts gilt, in dem die Sonne niemals scheint. In Wirklichkeit ist die Gegend zwar düster und Nieselregen ist häufig, doch sie leidet sicher nicht unter einer fluchbedingten Form der Finsternis.

Wenn die Gruppe auf Reisen ist, kannst du mithilfe der Tabelle „Begegnungen im Hinterland“ auswürfeln, was sie zu sehen bekommt.

### BEGEGNUNGEN IM HINTERLAND

#### W4 Begegnung

- 1 Es regnet etwa eine Stunde lang leicht, und ferne Blitze sind über dem Dargaard-Gebirge zu sehen.
- 2 Eine Gruppe von 2W4 **Banditen** ist in Richtung Nordwesten unterwegs und achtet gar nicht auf die Charaktere. Die Banditen wollen nicht kämpfen: Sie gehen Gerüchten über gut bezahlte Söldnerarbeit nach.
- 3 Die Charaktere sehen einen kleinen niedergebrannten Bauernhof. Ein Charakter, der ihn untersucht, findet bei einem bestandenen SG-14-Weisheitswurf (Überlebenskunst) keine Hinweise auf Besucher, das Feuer brach aber eindeutig auf dem Dach aus.
- 4 Ein **Kender-Scharmützler** (siehe Anhang B) namens Fallenspringer tritt an die Charaktere heran und fragt sie, ob sie Drachen gesehen haben. Er hat Gerüchte über Drachen in der Nähe von Kalaman gehört, aber noch keine gesehen.

## RUCKELSTAUBS WERKSTATT

Lies die folgende Beschreibung vor, sobald die Charaktere in Sichtweite von Ruckelstaubs Haus kommen:

Auf einem Hügel steht ein ungewöhnliches Gebäude, das sowohl an ein Hexenhäuschen als auch an eine metallene Festung erinnert. Das Bauwerk ist voller dampfender Rohre und surrender Apparate und wird derzeit belagert.

Inmitten klirrender Metallgerätschaften versuchen Goblins in das Gebäude einzudringen. Behindert werden sie dabei durch Geräte, die im Hof umherwirbeln, zuschnappen und um sich schlagen. Alle paar Augenblicke erscheint eine Gnomenfrau im offenen Zifferblatt einer Uhr über der Tür und schleudert den Angreifern eine neue Uhrwerk-Lästigkeit entgegen, während sie garstig kichert und Beleidigungen brüllt.

Das Haus der Gnomenfrau Tatina Ruckelstaub wird von zehn **Goblins** angegriffen. Ein Stück vom Chaos entfernt steht deren **Hobgoblin**-Anführer. Die Goblinoiden tragen dunkle Rüstungen mit einem Spiralsymbol – in denselben Farben und mit demselben Symbol von Takhisis wie andere Truppen der Roten Drachenarmee.

Charaktere, die sich neben einen Goblin bewegen, sind auch für die außer Kontrolle geratenen Uhrwerkgeräte angreifbar. Diese Geräte sind kleine Gegenstände, besitzen eine RK von 15, 8 Trefferpunkte und sind gegen Gift- und psychischen Schaden immun. Bei einem Initiativwert von 0 würfelst du mithilfe der Tabelle „Uhrwerk-Chaos“ für jeden Charakter neben einem Goblin aus, wie die Geräte auf diesen Charakter reagieren.

### UHRWERK-CHAOS

#### W6 Effekt des Geräts

- 1–2 Kein Gerät bedroht den Charakter.
- 3 Eine Gerätschaft, die aussieht wie ein riesiges Gebiss, versucht, den Charakter zu beißen (+3 auf Treffer, 1W6 Wuchtschaden bei einem Erfolg).
- 4 Ein Bündel zuckender Kabel wickelt sich peitschend um den Charakter, der einen SG-10-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen muss. Ansonsten ist er bis zum Ende seines nächsten Zugs festgesetzt.
- 5 Ein Gerät feuert einen Pfeil ab, der mit einer grün leuchtenden Flüssigkeit gefüllt ist (+4 auf Treffer, 1 Stichschaden bei einem Erfolg). Bei einem Treffer wird die Flüssigkeit mit einem unheilvollen Zischen injiziert – doch sie erweist sich als harmlos.
- 6 Ein mechanisches Huhn feuert Zinneier auf den Charakter ab (+4 auf Treffer, 1W4 Wuchtschaden bei einem Erfolg). Bei einem Treffer zerplatzt das Ei zu einer öligen Sauerei und der Charakter ist bis zum Ende seines nächsten Zugs bei Angriffswürfen im Nachteil.

Die Goblins fliehen, sobald die Hälfte von ihnen besiegt wurde. Der Hobgoblin nötigt die Goblins, standzuhalten, flieht jedoch auch, sobald er feststellt, den Charakteren zahlenmäßig unterlegen zu sein.





DIE ERFINDERIN TATINA RUCKELSTAUB VERTEIDIGT IHR HAUS GEGEN GOBLINS DER DRACHENARMEE.

## LEBENDIG FESTGENOMMEN

Nehmen die Charaktere einen der Goblinoiden gefangen und verhören ihn, erfahren sie nach einem bestandenen SG-14-Charismawurf (Einschüchtern oder Überzeugen) Folgendes:

- Die Goblinoiden sind Mitglieder der Roten Drachenarmee.
- Ihr Befehlshaber hat sie hierhergeschickt, um eine Waffe zu beschaffen.
- Sie wissen nicht viel über ihre Anführer – nur dass die meisten Menschen sind und gut bezahlen. Einer ist eine Frau, deren eines Auge wie Glut leuchtet.
- Die Armee befindet sich im Norden, in der Nähe eines niedergebrannten Dorfs. Die Goblins sollen die Waffe dorthin bringen.

Das Dorf, das die Goblinoiden meinen, ist Vogler – den Namen kennen sie aber nicht.

## BEGEGNUNG MIT RUCKELSTAUB

Sobald die Charaktere die Goblinoiden besiegt haben, erscheint die Gnomenfrau Tatina Ruckelstaub in der Öffnung über der Tür ihrer Werkstatt. Sie fragt die Charaktere, wer sie sind, was sie wollen und ob sie zur Drachenarmee gehören. Sobald Tatina überzeugt ist, dass die Charaktere keine Bedrohung darstellen, kommt sie heraus und spricht mit ihnen, während sie die Geräte in ihrem Hof aufräumt.

## TATINA RUCKELSTAUB

Tatina Ruckelstaub (neutral gut, Felsengnommenfrau) zog vor Jahrzehnten aus der fernen Gnomenheimat des Machtnichts-Bergs nach Nachtlund. Sie verwendet die Spielwerte einer **Akolythin**, aber die Effekte ihres Zaubers manifestieren sich in verschiedenen Werkzeugen und winzigen Geräten, die sie stets bei sich trägt. Ruckelstaub spricht rasend schnell und erzählt von neuen Ideen für ihre überkomplizierten Apparaturen. Viele ihrer Schöpfungen sind gefährlich, auch wenn sie sie eigentlich nicht für gewalttätige Zwecke anfertigt. Sie interessiert sich besonders für Geräte zur Fernkommunikation und für Erfindungen, die die Arbeit von Nutztieren mechanisieren können.

**Persönlichkeitsmerkmal:** „Je schneller ich rede, denke und erfinde, desto schneller kann ich meine Entwürfe verbessern.“

**Ideal:** „Ich kann das nicht nur machen – ich kann es besser machen!“

**Bindung:** „Durch Erfindungen machen wir die Welt interessanter.“

**Make:** „Ich kann das für Euch machen! Wer seid Ihr noch gleich?“



## MIT RUCKELSTAUB REDEN

Ruckelstaub unterhält sich gern mit den Charakteren, sobald sie weiß, dass sie nicht zur Drachenarmee gehören. Nutze die folgenden Themen, um das Gespräch mit Ruckelstaub zu lenken:

- Ruckelstaub ist eine Erfinderin. Sie lebt zurückgezogen, um ihre Nachbarn nicht durch ihre Experimente zu stören.
- Vor einigen Wochen wollte ein Fremder in rot-schwarzer Rüstung ihr Unkrautbeseitigungsgerät kaufen, aber mit einigen Umbauten, damit es an einen mythischen Drachen erinnert. Tatina willigte ein. (Sie ahnt nicht, dass der Fremde ein Agent der Drachenarmee war und das Gerät der Kesseldrak ist, der in Vogler eingesetzt wurde.)
- Der Fremde beauftragte sie außerdem damit, ein weiteres Gerät zu entwerfen, das er heute hätte abholen sollen. Stattdessen tauchten die Goblinoiden auf und forderten sie auf, „die Waffen“ herauszurücken.
- Als sie erkannte, dass der Fremde ihre Geräte für böse Zwecke missbrauchte, weigerte sie sich, ihre Erfindungen herauszugeben. Dann griffen die Goblinoiden an.
- Sie kommt gern mit den Charakteren nach Kalaman und besteht darauf, ihnen ihre jüngste Erfindung zu geben (siehe „Der Fernrufer“).

Ruckelstaub bedauert, dass ihr Unkrautbeseitigungsgerät missbraucht wurde, aber sie trauert verschütteter Milch nicht nach. Sie kann jederzeit mit den Charakteren aufbrechen, will sich vorher aber noch eben ihre Erfindung schnappen.

## DER FERNRUFER

Ruckelstaub nennt ihre neueste Erfindung den „Fernrufer“ (siehe Anhang A). Eigentlich sollte sie eine neue Waffe für die Rote Drachenarmee entwerfen, ließ sich aber ablenken und schuf stattdessen dieses Gerät zur Kommunikation über weite Entfernungen. Sie hat derzeit zwei aufeinander eingestimmte Fernrufer, die sie den Charakteren gibt – und damit auch Kalamans Verteidigern.

## ZURÜCK NACH KALAMAN

Nachdem sie den Charakteren die Fernrufer gegeben hat, begleitet Ruckelstaub sie nach Kalaman. Die Reise zurück zur Stadt verläuft ereignislos.

Die Stadtoberen begrüßen Ruckelstaub als ihren Gast und bringen sie komfortabel unter. In den kommenden Tagen erzählt sie das Wenige, was sie über die Drachenarmee weiß, und trägt Ideen für Erfindungen vor, um Kalaman zu helfen.

## MISSIONEN FÜR KALAMAN

In den Tagen nach der Ankunft der Charaktere in Kalaman rückt der Krieg immer näher. Die Missionen in diesem Abschnitt spiegeln die wachsende Bedrohung für die Region wider. Nutze einige dieser oder alle Missionen in beliebiger Reihenfolge und mit so viel Abstand zwischen ihnen, wie du möchtest. Nachdem du die Bedrohung durch die Rote Drachenarmee angemessen aufgebaut hast, fährst du mit dem Abschnitt „Außenposten Radwach“ fort.

## DIE BEDROHUNG KLARSTELLEN

Während die Charaktere diese Aufträge erfüllen, wird offenkundig, dass die Drachenarmee mehr als eine Gruppe von Plünderern ist. Schrittweise solltest du folgende Dinge deutlich betonen:

**Drakonier:** Zu den Streitkräften der Drachenarmee gehören zweibeinige Kreaturen mit drachenähnlichen Zügen. Drachenarmee-Soldaten bezeichnen diese Kreaturen als Drakonier.

**Gefährliche Rekruten:** Banditen und Söldner kommen in die Region, um sich der Drachenarmee anzuschließen. Man sagt, die Drachenarmee zahle gut.

**Gegnerische Rüstungen:** Truppen der Drachenarmee tragen schwarze Rüstungen mit roten Verzierungen und dem Symbol von Takhisis, der Drachenkönigin.

**Die Großmeisterin:** Die Rote Drachenarmee wird von der Drachengroßmeisterin Kansaldi Feuerauge angeführt. Ihre Soldaten fürchten sie und behaupten, sie könne Lügen durchschauen.

Wenn die Charaktere Gefangene machen und verhören, erfahren sie nach einem bestandenen SG-14-Charismawurf (Einschüchtern oder Überzeugen) eine der folgenden Informationen:

**Fliegende Reittiere:** Die Drachenarmee setzt Wyvern und Drachenverwandte namens Dragonnele als fliegende Reittiere ein.

**Grässliche Diener:** Drakonier dienen der Drachenkönigin fanatisch und furchtlos.

**Magische Bedrohungen:** Einige Drakonier können Zauber wirken, die Gedanken anderer kontrollieren, die Form von getöteten Feinden stehlen oder sogar explodieren, wenn sie sterben.

## MISSIONEN

Durch Darrett könnten die Anführer von Kalaman die Charaktere auf die folgenden Missionen schicken. Verwende die Tabelle „Zufallsbegegnungen“ in Anhang B, falls du weitere Begegnungen mit der Drachenarmee hinzufügen möchtest.

### DRAKONIER-BLOCKADE

Kalaman erreicht die Nachricht, dass Soldaten Reisende auf den Straßen angreifen, die zur einer Ackerregion nahe der Grenze zu Estwilde führen. Den Charakteren wird befohlen, der Straße nach Osten zu folgen und nachzusehen, was sie dort vorfinden.

Rund vierzig Kilometer östlich von Kalaman, wo die Straße die Räuberrille überquert, finden die Charaktere zwei leere, umgestürzte Wagen. Ein Charakter, der einen SG-12-Weisheitswurf (Überlebenskunst) besteht, findet krallenbewehrte Fußabdrücke, die in die Wälder südlich führen. Folgen die Charaktere der Fährte, stoßen sie auf das Lager von fünf **Baaz-Drakonieren**, die von einem **Bozak-Drakonier** angeführt werden (die Spielwerte für beide findest du in Anhang B). Die Drakonier kämpfen auf Leben und Tod.

**Schätze:** Die Drakonier haben 120 GM, Proviant (der 60 Tagesrationen entspricht) sowie eine *Schwebekugel* gestohlen.



## DEN FEIND ÜBERFALLEN

Die Charaktere haben die Aufgabe, ein Gehöft etwa dreißig Kilometer östlich der Stadt zu untersuchen, nachdem flüchtende Bewohner berichteten, dass der Ort von Soldaten überrannt wurde. Als die Charaktere eintreffen, finden sie den Hof geplündert vor. Ein **Drachenarmee-Soldat** (siehe Anhang B) bildet dort gerade sechs **Hobgoblin-Söldner** aus. Der Drachenarmee-Soldat befiehlt den Hobgoblins den Angriff und sagt ihnen: „Das ist Eure letzte Prüfung. Macht diese Narren nieder und verdient Euch einen Platz in der Drachenarmee!“ Die Hobgoblins kämpfen, bis der sie befehlige Drachenarmee-Soldat getötet oder die Hälfte von ihnen ausgemerzt wird.

**Schätze:** Die Ausrüstung der Soldaten umfasst 200 GM und fünf Sätze schwarze Kettenpanzer, die mit dem Symbol von Takhisis verziert sind. Der Drachenarmee-Soldat hat auch die folgende Botschaft bei sich:

Die Großmeisterin braucht Soldaten, keine Schläger.  
Findet heraus, was wir hier vor uns haben. Dann schaltet  
all jene aus, die der Aufgabe nicht gewachsen sind.  
Dies ist der Wille der Drachenkönigin.

## TRUPPENRÜCKKEHR

Bei der Durchführung einer anderen Mission sehen die Charaktere eine kleine Gruppe gerüsteter Soldaten, die auf Kalaman zumarschieren. Diese Soldaten sind mindestens 1,6 Kilometer entfernt und tragen weder die Farben von Kalaman noch die der Drachenarmee. Nähern die Charaktere sich, wird klar, dass die Soldaten erschöpft sind und vor Kurzem in eine Schlacht verwickelt waren. Entdecken die Soldaten die Charaktere, lässt ihre Anführerin die Truppen anhalten und geht auf die Charaktere zu. Schnell erkennen die Charaktere Keule Eisenfeix (eingeführt in Kapitel 3).

**Wiederssehen mit Keule:** Keule sieht mit Begeisterung, dass die Charaktere die Evakuierung von Vogler überlebt haben. Sie erklärt, dass sie und die Truppen hier die einzigen Überbleibsel ihrer Söldnerkompanie sind, nachdem das Eisenpanzer-Regiment sich vor Vogler der Drachenarmee entgegenstellte. Seit ihrer Niederlage nähern sie sich auf verschlungenen Pfaden Kalaman, um dem Feind auszuweichen. Keule will sich in der Stadt ausruhen und neue Arbeit suchen. Falls es Erwähnung findet, dass die Charaktere für Kalamans Militär arbeiten, bittet Keule sie um eine Vorstellung bei Marschall Vendri. Auch wenn die Charaktere sie nicht vorstellen, verbünden sich Keule und ihre verbleibenden Truppen in den kommenden Tagen mit Kalamans Militär.

**Andere Überlebende:** Nach deinem Ermessen können auch weitere Leute aus Vogler, die während des Angriffs der Drachenarmee verschwunden sind, mit Keules Gruppe unterwegs sein – wie zum Beispiel Becklin (siehe den Abschnitt „In der Schlacht verschollen“ in Kapitel 3).

## VERMISSTE KUNDSCHAFTER

Die Charaktere werden entsandt, um zwei Kundschafter aufzuspüren, die die Bewegungen der Drachenarmee nördlich des Vingaards, 32 Kilometer nordwestlich von Kalaman und 9,6 Kilometer östlich von Vogler, im Auge behalten sollten. Den Charakteren wird gesagt, sie könnten den Aussichtsposten der Kundschafter in einem Graubirkenhain finden – einer Baumart, die in der Gegend ungewöhnlich ist.

Sobald die Charaktere in der Gegend ankommen, finden sie den Wachposten binnen fünfzehn Minuten, wenn ein Charakter einen SG-15-Weisheitswurf (Überlebenskunst) besteht. Andernfalls dauert die Suche nach dem Posten drei Stunden. Unabhängig davon, wann die Charaktere ankommen, finden sie einen **Kundschafter** an einen Baum in der Mitte des Lagers gefesselt, der von zwei **Baaz-Drakoniern** (siehe Anhang B) malträtiert wird. Der andere Kundschafter liegt tot in der Nähe. Ein **Kapak-Drakonier** (siehe Anhang B) versteckt sich über dem Lager in den Baumkronen und versucht die Charaktere zu überfallen, sobald der Kampf begonnen hat.

**Entwicklung:** Wenn der Kundschafter befreit wird, berichtet er, dass die Drachenarmee ihre Streitkräfte aufgeteilt hat, um Gemeinden in Hinterlund und Nachtlund anzugreifen. Die Armee scheint Kalaman von den solamnischen Städten Maelgoth und Palanthas im Westen abschneiden zu wollen. Der Kundschafter bittet die Gruppe, ihn sicher nach Kalaman zurückzugeleiten. Tun die Charaktere dies, erfreut das Kalamans Anführer und sie werden mit einem Bonus von jeweils 100 GM belohnt.

## CHARAKTERENTWICKLUNG

Nach Abschluss dieses Abschnitts – und bevor du mit dem Abschnitt „Außenposten Radwach“ fortfährst – erreichen die Charaktere die 5. Stufe.

## AUSSENPOSTEN RADWACH

Radwach, der südlichste Außenposten von Kalaman, wurde von Truppen der Roten Drachenarmee eingenommen. Darrett fordert die Charaktere auf, sich an der Wiedereroberung zu beteiligen. Beginne diesen Abschnitt erst, nachdem du alle gewünschten Ereignisse im Abschnitt „Missionen für Kalaman“ durchgeführt hast.

## AUF DIE MISSION VORBEREITEN

Darrett bringt den Charakteren die Nachricht, dass die Drachenarmee eine von Kalamans Grenzfestungen eingenommen hat. Er verfügt über die folgenden Informationen:

- Der Außenposten Radwach liegt an der Grenze zum Land Estwilde. Die Feste versorgt Kalamans Grenzpatrouillen.
- Sie liegt knapp vierzig Kilometer südöstlich der Stadt und wurde von der Drachenarmee eingenommen.
- Rabe unterstützt seit einiger Zeit Kalamans Militär. Ihr wurde das Kommando über einen Trupp übertragen, um den Außenposten zurückzuerobern, doch dieser Trupp ist klein und unerfahren.
- Darrett bittet die Charaktere, sich Rabe anzuschließen und sie bei der Rückeroberung der Feste zu unterstützen.



Darrett hat für etwas später ein Treffen zwischen den Charakteren und Rabe vereinbart. Während des Treffens stellt Rabe den Charakteren eine Skizze des Außenpostens Radwach mit den Informationen auf Karte 4.2 zur Verfügung. Rabe informiert die Charaktere auch über Folgendes:

- Der hohe Nordwestturm der Feste ist ein Wachturm mit einem umfassenden Blick auf das umliegende Gelände.
- Alle vier Eckbefestigungen sind mit Hörnern ausgestattet, mit denen Wachposten Alarm schlagen können.
- Rabe weiß nicht, wie viele Soldaten der Drachenarmee die Feste nun besetzt halten.
- Nachdem Rabe und ihre Truppen Kalaman verlassen haben, werden sie acht Stunden brauchen, um in einem abgelegenen Wäldchen 1,6 Kilometer von der Feste entfernt in Stellung zu gehen.

Rabe schlägt vor, dass die Charaktere in die Festung schlüpfen und ein Tor öffnen, ohne den Alarm auszulösen. Doch sie ist offen für jeden Plan, bei dem weder das Leben ihrer Soldaten aufs Spiel gesetzt noch die Feste zerstört wird.

## AUFKLÄRUNG

Der Außenposten Radwach liegt südlich des Zusammenflusses der Bäche Kiesellauf und Räuberrille. Lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei, sobald die Charaktere in Sichtweite der Feste kommen:

In der Ferne erhebt sich eine gedrungene Steinfestung aus einem der letzten grünen Flecken vor dem felsigen Buschland von Estwilde. Ihre hohen Holztore werden von zinnenbewehrten Wehrgängen und massiven Wachtürmen flankiert. Fackellicht scheint durch die Fenster der Festung, und hin und wieder stapfen gepanzerte Gestalten die Mauern entlang.

Bringt ein Charakter acht Stunden damit zu, die Feste zu beobachten, kann er feststellen, dass die Wachen in den Türmen alle sechs Stunden ausgewechselt werden. Mit einem bestandenen SG-14-Intelligenzwurf (Nachforschungen) lässt sich so einschätzen, wie viele Drachenarmee-Soldaten sich in der Feste aufhalten. Bei einem Erfolg schätzt der Charakter richtig ein, dass sich zwanzig Drachenarmee-Soldaten in der Feste aufhalten. Bei einem Misserfolg schätzt er das Doppelte. Schlägt der Wurf um mehr als 10 fehl, wird der Charakter entdeckt und zehn Minuten später verlässt ein Trupp von sechs **Drachenarmee-Soldaten** (siehe Anhang B) die Feste, um die Position des Charakters zu überprüfen. Falls die Soldaten den Charakter nicht finden oder nicht zurückkehren, geht die Feste in den Alarmzustand (siehe den Abschnitt „Radwach-Alarm“).

## RADWACH-ALARM

Die Truppen der Drachenarmee, die den Außenposten Radwach besetzen, halten nach Gefahren Ausschau. Verwende die folgenden Einzelheiten als Anleitung dafür, wann bei den Drachenarmee-Soldaten Alarm herrscht und wie sich dies auf ihr Verhalten auswirkt.

## ALARMHÖRNER

Jede der Wachen in den Ecktürmen des Außenpostens (Bereiche R2, R3 und R4) ist mit einem Alarmhorn ausgestattet. Bemerkt eine Wache in einem dieser Bereiche Feinde oder ungewöhnliche Aktivitäten, versucht sie eine Runde später in ihrem Zug, ein Alarmhorn zu blasen. Sobald ein Alarmhorn ertönt, herrscht in der Festung Alarm.

## ALARM

Wird eine Bedrohung erkannt, stürmen die acht **Drachenarmee-Soldaten** (siehe Anhang B) in Bereich R5 ihr entgegen – oder versammeln sich in Bereich R1, falls die genaue Quelle unklar ist. Während des Alarms sind die Truppen bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung) im Vorteil. Die Truppen bleiben zwölf Stunden lang in Alarm, nachdem sie einen Feind entdeckt oder andere eindeutige Anzeichen feindlicher Aktivitäten festgestellt haben. Bei anderen Bedrohungen herrscht bei den Truppen nur Alarm, bis die Gefahr vorüber ist oder als Fehlalarm erkannt wurde.

## TÄUSCHUNGEN

Charaktere in Umhängen der Drachenarmee sind bei Charismawürfen (Täuschen) im Vorteil, die sie ausführen, um als Drachenarmee-Soldaten durchzugehen.

## DRAGONNEL-REITER

Die Drachenarmee hat eine Geheimwaffe im Bereich R8: einen **Drachenarmee-Dragonnel** und dessen **Drachenarmee-Offizier-Reiter** (die jeweiligen Spielwerte findest du in Anhang B). Sofern die Charaktere das Paar nicht zuerst entdecken, heben Dragonnel und Reiter in einem dramatischen Moment ab und greifen an – wahrscheinlich nachdem die Charaktere den Großteil der Streitkräfte der Feste besiegt haben oder während sie daran arbeiten, die Tore im Bereich R1 zu öffnen.

## MERKMALE VON RADWACH

Der Außenposten Radwach hat folgende Merkmale:

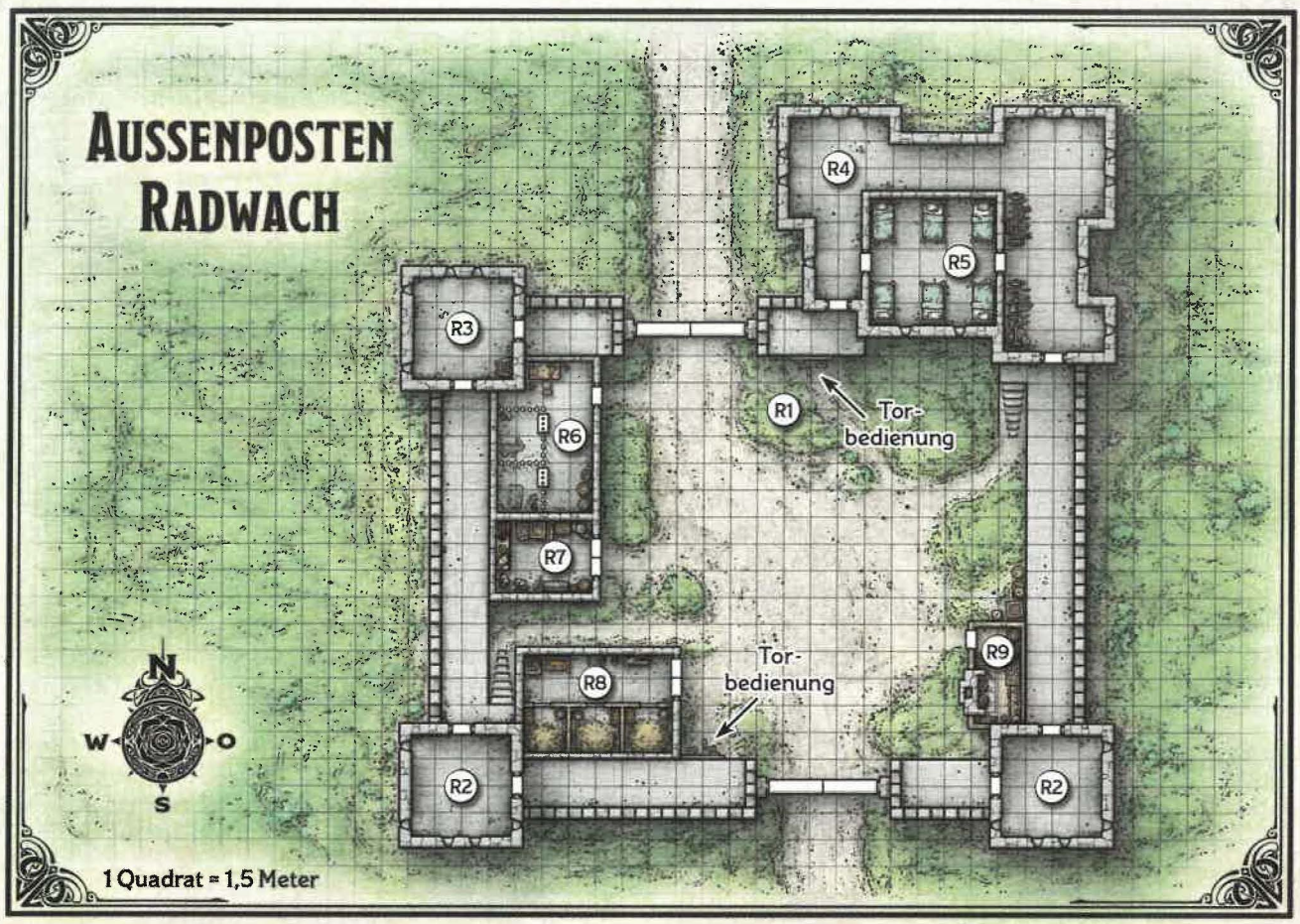
**Decken:** Die Decken der Innenräume des Außenpostens sind drei Meter hoch.

**Licht:** Fackeln sorgen für helles Licht in der ganzen Feste, mit Ausnahme des Bereichs R5, der dämmerig beleuchtet ist.

**Tore:** Die 4,5 Meter hohen, verstärkten Holztore des Außenpostens lassen sich nur über die Torsteuerung öffnen oder schließen, die ihnen jeweils am nächsten ist (siehe Bereich R1 für eine Beschreibung dieser Steuerung). Die Torflügel sind große Gegenstände mit einer RK von 17, 80 Trefferpunkten und gegen Gift- und psychischen Schaden immun.

**Wände:** Die Mauern von Radwach sind sechs Meter hoch, mit Türmen und Befestigungen, die für jede Etage weitere drei Meter hinzufügen. Ein Charakter kann an den Wänden hinaufklettern, indem er einen SG-14-Stärkewurf (Athletik) besteht. Die Fenster in diesen Wänden sind 15 Zentimeter breite Schießscharten.





KARTE 4.2: AUSSENPOSTEN RADWACH.

## ORTE VON RADWACH

Folgende Orte sind auf Karte 4.2 vermerkt:

### R1: HOF

Im Innenhof der Feste stehen mehrere Gebäude mit Holzdächern. Treppen führen vom Lehm Boden der Feste nach Westen und Osten hinauf zu den Wehrgängen. Im Norden und Süden gibt es stabile, mit Eisenbändern verstärkte Tore. An der Wand neben jedem Tor befindet sich ein Metallmechanismus mit einer daraus hervorragenden Winde.

Zu jeder Zeit sind drei **Drachenarmee-Soldaten** (siehe Anhang B) im Hof, weil sie patrouillieren, üben oder Erledigungen verrichten.

**Torsteuerung:** Das Nord- und das Südtor haben jeweils einen Mechanismus zum Öffnen und Schließen. Um den Tormechanismus zu entriegeln, wird einer der drei Torschlüssel des Außenpostens oder Diebeswerkzeug in Kombination mit einem erfolgreichen SG-14-Geschicklichkeitswurf benötigt. Nach dem Entriegeln lässt sich die Winde der Steuerung frei bewegen. Es dauert eine Minute, um die Tore mithilfe der Steuerung vollständig zu öffnen oder zu schließen. Das Öffnen eines Tors zieht die Aufmerksamkeit aller Kreaturen in den Bereichen R1, R2, R3 und R4 auf sich.

### R2: SÜDLICHE WACHTÜRME

An den schmalen Fenstern dieses Steinraums stehen zwei Soldaten. An der Wand zwischen den Türen hängt ein Horn.

Die südlichen Wachtürme sind identisch. In jedem von ihnen behalten zwei **Drachenarmee-Soldaten** (siehe Anhang B) das umliegende Land im Auge.

### R3: NORDWESTLICHER WACHTURM

Schmale Fenster säumen die Wände dieses nackten Steinzimmers. In der südöstlichen Ecke führt eine Leiter in den darüberliegenden Stock. An der Wand daneben hängt ein Metallhorn.

Der nordwestliche Turm ist der größte Wachturm von Radwach. Der erste Stock ist identisch mit dem Erdgeschoss, erreichbar mithilfe der Leiter hier.

Im Erdgeschoss steht ein als Mensch verkleideter **Sivak-Drakonier** (siehe Anhang B) Wache. Er hat mit seiner Formklausur-Reaktion die Gestalt eines Kalaman-Soldaten angenommen, den er zuvor getötet hatte. Wird der Drakonier selbst getötet, nimmt er wieder seine wahre Gestalt an.

Zwei **Drachenarmee-Soldaten** (siehe Anhang B) bewachen den ersten Stock. Ihr Alarmhorn hängt an der Südwand bei der Leiter.



## R4: NORDÖSTLICHE BEFESTIGUNG

Ein U-förmiger Flur gesäumt von schmalen Fenstern verläuft um diese Befestigung. Entlang einer Wand mit Waffenständern und einem Horn, das an einem Lederriemen hängt, führen Türen in einen Innenraum.

Zwei **Baaz-Drakonier** (siehe Anhang B) halten hier im Flur Wache. Ihr Alarmhorn hängt am nördlichen Waffenregal. Kommt es hier zu einem Kampf, schauen die Drachenarmee-Soldaten aus Bereich R5 zwei Runden später nach dem Rechten.

**Schätze:** In den Waffenständern finden sich Dutzende von Waffen, die den Truppen von Kalaman gehörten, bevor die Feste eingenommen wurde. In einem Ständer befindet sich auch der Hoopak-Stab (siehe Anhang A), der Elgo abgenommen wurde (Elgo ist in Bereich R6 eingesperrt). Im südlichen Ständer steht zudem eine glänzende Lanze, in die Drachenbilder geätzt sind – sie wurde allerdings aus Zinn gefertigt und ist als reiner Ziergegenstand im Kampf nutzlos.

## R5: KASERNE

Schwaches Laternenlicht macht die schemenhaften Umrisse von sechs Stockbetten sichtbar, die diese karge Kaserne füllen. Unter jedem Stockbett steht eine einfache Truhe.

Zu jeder Zeit ruhen sich hier acht **Drachenarmee-Soldaten** (siehe Anhang B) aus. Sie wechseln sich im Lauf des Tages mit den diensthabenden Wachen ab. Hören sie im Bereich R4 einen Kampf oder ertönt ein Alarmhorn, eilen sie nach zwei Runden zu ihren Verbündeten, um sie zu unterstützen.

**Schätze:** Unter jedem Stockbett steht eine einfache Holzkiste. Darin finden sich jeweils zwei Sätze gewöhnliche Kleidung sowie 10 GM. Eine Truhe enthält zudem ein versilbertes Langschwert, während eine andere ein heiliges Symbol von Takhisis und einen Schlüssel für die Torsteuerung in Bereich R1 in sich birgt.

## R6: GEFÄNGNIS

Sofern es keinen Alarm gegeben hat, sitzt hier ein **Drachenarmee-Offizier** (siehe Anhang B) namens Ardlie Vanse an einem Schreibtisch und schreibt einen Bericht. Er befiehlt die Truppen hier. Er hat große Angst vor seiner Befehlshaberin Kansaldi Feuerauge und wird sein eigenes Leben und das seiner Truppen opfern, um die Kontrolle über die Feste zu behalten.

**Nördliche Zelle:** In dieser verschlossenen Zelle sitzt ein neutraler, menschlicher **Kalaman-Soldat** (siehe Anhang B) namens Lanal Brint. Als der Außenposten eingenommen wurde, schlief er in dieser Zelle seinen Rausch aus. Er erzählt den Charakteren alles, was sie über die Festung wissen wollen – zum Beispiel auch, wie die Torsteuerung funktioniert –, aber erst nachdem er von Elgo getrennt wurde (siehe unten).

**Südliche Zelle:** In dieser verschlossenen Zelle wird Elgo Entenflucht festgehalten, eine chaotisch gute **Kender-Scharmützerin** (siehe Anhang B), die sich selbst als berühmte Entdeckerin und Feindin allen Federviehs betrachtet. Die Rote Drachenarmee hat sie hier eingesperrt, nachdem sie darauf bestand, die Feste erkunden zu dürfen. Seitdem hat sie Lanal jede Geschichte, die sie kennt, zweimal erzählt und ihn zu ihrem Adoptivvetter erklärt. Sie ist allerdings davon überzeugt, dass er Fanal heißt, und ist auch nicht vom Gegenteil zu überzeugen: Sie weiß doch schließlich wohl, wie ihr Vetter heißt. Wird sie befreit, geht Elgo erst, wenn sie ihren Hoopak geborgen hat (zu finden im Bereich R4).

**Schätze:** Zu den Papieren auf dem Schreibtisch zählen die täglichen Berichte von Kommandant Vanse sowie Befehle, Radwach um jeden Preis zu halten – unterzeichnet mit „Drachengroßmeisterin Kansaldi Feuerauge“. Eine Schreibtischschublade enthält beschlagnahmtes Diebeswerkzeug von Elgo sowie 200 GM.

Kommandant Vanse führt einen Eisenring mit Schlüsseln zu den Zellen in diesem Bereich und zu den Toren in Bereich R1 mit sich.

## R7: LAGERRAUM

Die Fässer des Lagerraums enthalten genug Nahrung, Wasser und andere Vorräte, um den Außenposten einen Monat lang zu versorgen. Ein Charakter, der fünf Minuten damit verbringt, die Vorräte zu durchsuchen und einen SG-16-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, entdeckt einen staubigen Kasten, der sechs Flaschen Alchemistenfeuer enthält.

## R8: STALL

Ein Charakter, der an der Tür zum Stall lauscht und einen SG-14-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, hört, wie sich dahinter etwas Großes bewegt.

Dieser mit Boxen und Reitutensilien gefüllte Stall stinkt nach großen Tieren und Blut. Der Boden ist mit den verstreuten Knochen von zwei Pferden bedeckt. Darüber ragt ein großes, rotes und echsenartiges Wesen auf, das an den Knochen nagt.

Ein **Drachenarmee-Dragonnel** und sein Reiter, ein **Drachenarmee-Offizier**, halten sich in diesem Stall auf (die jeweiligen Spielwerte findest du in Anhang B). Falls die Charaktere eintreten, erkennt der Dragonnel sie als Eindringlinge und greift an. Dies ist wahrscheinlich das erste Mal, dass die Charaktere eine Kreatur sehen, die einem Drachen derart ähnlich ist. Charaktere, die einen SG-14-Intelligenzwurf (Arkane Kunde oder Naturkunde) bestehen, wissen aber, dass die Kreatur ein Dragonnel ist – ein wilder niederer Verwandter der viel besungenen Drachen, die aus Krynn verschwunden sind.

Sind der Dragonnel und sein Reiter bereits abgehoben (siehe „Radwach-Alarm“), ist dieser Bereich leer.



## R9: KÜCHE

Kochvorräte füllen diesen Raum. Gegenüber einem mit Besteck und kümmerlichen Karotten bedeckten Tisch kümmert sich ein menschlicher Soldat, der eine fleckige Schürze über seiner Rüstung trägt, um zwei blubbernde Töpfe auf einem Herd.

Ein **Drachenarmee-Soldat** (siehe Anhang B) bereitet hier eine Mahlzeit zu: eine wässrige Suppe mit reichlich Pfeffer.

**Schätze:** Der wertvollste Besitz des Kochs sind ein Salz- und ein Pfefferstreuer, die 20 GM wert sind. Sie wurden liebevoll so geschnitzt, dass sie an einen schwarzen und einen weißen Drachen erinnern.

## DIE MISSION ABSCHLIESSEN

Sobald die Charaktere die Tore von Radwach öffnen, schickt Rabe ihre Truppen los, um dem verbleibenden Widerstand der Drachenarmee ein Ende zu machen. Sie schlägt den Charakteren vor, sich auszuruhen und zu erholen und dann mit einem Brief von Rabe nach Kalamam zurückzukehren, der Marschall Vendri über ihren Sieg in Kenntnis setzt.

Drachenarmee-Soldaten, die im Zuge der Mission gefangen genommen werden, machen folgende Angaben:

**Bote:** Der hier stationierte Dragonnel war nur ein Bote.

Wenn der Krieg erst in die Region kommt, werden rote Schwingen den Himmel verdunkeln.

**Dräuende Bedrohung:** Die Anführerin der Roten Drachenarmee, Drachengroßmeisterin Kansaldi Feuerauge, ist mit den Vorbereitungen für ihre Streitmacht noch nicht fertig. Ihre Truppen werden erst die Region unterwerfen und sich dann größeren Eroberungen zuwenden.

**Vergeblicher Sieg:** Die Drachenarmee wird Radwach mit Sicherheit bald zurückerobern. Kalamans Verteidiger sollten sich jetzt gleich ergeben.

## SCHLACHT BEI STAHLQUELL

Die Reise von Radwach zurück nach Kalamam verläuft ereignislos. Bei der Rückkehr nach Burg Kalamam fällt dem Charakter mit dem höchsten passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) auf, dass es in der Burg ungewöhnlich ruhig ist. Als sich die Charaktere in der Amtsstube von Marschall Vendri melden, informiert sie ein Adjutant, dass Marschall Vendri nicht in Kalamam ist, und teilt ihnen die folgenden Dinge mit:

- Nachdem die Charaktere Kalamam verlassen hatten, erfuhr der Stadtrat, dass sich ein Truppenkontingent der Drachenarmee von der größeren Streitmacht gelöst hatte.
- Da sie das langsame Vorankommen leid war, drängte ein Teil der Führung von Kalamam, angespornt von Fürst Bakariss, darauf, dass Kalamans Militär loszieht und sich einen Sieg holt.
- Da Marschall Vendri derzeit Truppen weiter im Westen anführt, genehmigte Gouverneur Miat den Überfall.
- Fürst Bakariss und sein Sohn führen den Angriff an. Darrett dient unter ihnen.
- Sie planen, die Rote Drachenarmee in der Nähe einer Querung des Tintenwassers zu überfallen, die Stahlquell genannt wird und 48 Kilometer westlich von Kalamam liegt.

Mehr weiß der Adjutant nicht, doch bevor die Charaktere gehen, steckt er ihnen diskret eine von Darrett unterzeichnete, versiegelte Nachricht zu. Darin steht Folgendes:

Kommt sofort. Bakariss führt uns nach Stahlquell in den Untergang. Er ist der Kommandant dieser Mission, und ich kann mich ihm nicht widersetzen. Ich werde tun, was ich kann, aber ich brauche Eure Hilfe.

Suchen die Charaktere Gouverneur Miat auf, ist er gerade mitten in einer langwierigen Sitzung mit den Gildenanführern und wird mehrere Stunden nicht verfügbar sein. Selbst wenn die Charaktere ihn aufspüren, ist er kein militärischer Befehlshaber, versteht die Sorge der Charaktere nicht und kann nun wenig tun, da die Truppen ja bereits entsandt wurden.

## IN ALLER HAST NACH STAHLQUELL

Wenn die Charaktere nach Stahlquell aufbrechen, kommen sie an, gerade als Kalamans Streitkräfte die Drachenarmee angreifen. Kalamam erhielt jedoch fehlerhafte Informationen und seine Truppen sind zahlenmäßig stark unterlegen. Anstatt sich den Kalamam-Streitkräften bei ihrem Vormarsch anzuschließen, werden die Charaktere einen Rückzug verteidigen müssen.

## RÜCKZUG AUS STAHLQUELL

Wenn die Charaktere die 48 Kilometer nach Stahlquell hinter sich gebracht haben, lies den folgenden Text vor:

Als der Tintenwasser-Bach in Sicht kommt, steigt Rauch über der Baumreihe dahinter auf. Verwundete Kalamam-Soldaten taumeln aus dem Gehölz auf eine schmale Querung zu, die in eurer Richtung liegt. Drachenarmee-Soldaten verfolgen sie zu Pferd.

Dieses Schlachtfeld ist auf Karte 4.3 dargestellt. Bei der Ankunft der Charaktere flüchten sechs **Kalamam-Soldaten** (siehe Anhang B) mit je 8 Trefferpunkten vor der Schlacht, die die Straße entlang stattfindet, nach Süden. Sie haben die kleine Insel in der Mitte der Karte erreicht. Vier **Drachenarmee-Soldaten** (siehe Anhang B) auf **Streitrössern** galoppieren ihnen auf der Straße im Norden der Karte hinterher.

Die Drachenarmee-Soldaten reiten zum Ufer des nördlichen Bachs und werfen Speere auf die sich zurückziehenden Kalamam-Soldaten. Werden sie angegriffen, wenden sich die Drachenarmee-Soldaten den Charakteren zu.

Die Kalamam-Soldaten setzen ihren Rückzug nach Süden fort, anstatt sich zu wehren. Sie bewegen sich 4,5 Meter pro Runde (siehe „Ereignisse auf dem Schlachtfeld von Stahlquell“), bleiben in einer Gruppe und helfen den Verwundeten in ihren Reihen.

Nachdem alle feindlichen Streitkräfte besiegt wurden, fährst du mit dem Abschnitt „Rückzug der Kommandanten“ fort.



## MERKMALE DES SCHLACHTFELDS VON STAHLQUELL

Das Schlachtfeld hat die folgenden Merkmale:

- Bach:** Der kalte Bach ist 1,2 Meter tief und schwieriges Gelände. Die Querungen sind kein schwieriges Gelände.
- Felsen und Gestrüpp:** Felsen und Vegetation auf der Karte sind schwieriges Gelände.
- Getümmel:** Der 4,5 Meter breite Bereich, der durch das Flammenmuster am Kartenrand gekennzeichnet ist, steht für Bereiche, aus denen Kreaturen aus der nahen Schlacht erscheinen können, wie im folgenden Abschnitt beschrieben wird.

## EREIGNISSE AUF DEM SCHLACHTFELD VON STAHLQUELL

Würfle während dieser Begegnung jede Runde, solange noch Drachenarmee-Soldaten auf dem Schlachtfeld sind, bei Initiativwert 0 ein Ereignis aus der Tabelle „Ereignisse auf dem Schlachtfeld von Stahlquell“ aus. Erwäge einen solchen Wurf auch, sobald ein Charakter ins Getümmel gerät oder ein Kalamam-Soldat getötet wird. Nachdem du diesen Wurf ausgeführt hast, bewegen sich die Kalamam-Soldaten 4,5 Meter entlang der Straße, sofern das Ereignis nichts anderes angibt.

## EREIGNISSE AUF DEM SCHLACHTFELD VON STAHLQUELL

### W8 Ereignis

- 1-3 Einer der verwundeten Kalamam-Soldaten bricht zusammen. Der Soldat und seine Kameraden im Abstand von bis zu drei Metern um ihn bewegen sich diese Runde nicht.
- 4-5 Pfeile fliegen im hohen Bogen über die Bäume im Norden heran. Ein zufällig ausgewählter Charakter und jede Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern von ihm muss einen SG-14-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen oder 10 (3W6) Stichschaden erleiden.
- 6 Ein weiterer verwundeter **Kalamam-Soldat** (siehe Anhang B) mit 8 Trefferpunkten taucht an der nächsten freien Stelle neben dem Getümmel bei einem zufällig ausgewählten Drachenarmee-Soldaten auf. Dieser verwundete Soldat bewegt sich nur 4,5 Meter pro Runde und versucht, sich wie die anderen Kalamam-Soldaten nach Süden zurückzuziehen.
- 7 Ein Dragonnel fliegt über die Charaktere hinweg und lässt dabei einen schreienden Kalamam-Soldaten neben einen zufälligen Spielercharakter fallen. Der Soldat stirbt beim Aufprall. Das ist verstörend, hat aber ansonsten keine Auswirkungen.
- 8 Ein feindlich gesinnter **Drachenarmee-Soldat** (siehe Anhang B) auf einem **Streitross** erscheint an der nächsten freien Stelle neben dem Getümmel bei einem zufällig ausgewählten Spielercharakter. Dieses Ereignis tritt nur einmal während der Schlacht auf: Würfle erneut, falls es noch einmal ausgewürfelt wird.



KARTE 4.3: RÜCKZUG AUS STAHLQUELL.

## RÜCKZUG DER KOMMANDANTEN

Nachdem die Drachenarmee-Soldaten besiegt wurden, lies den folgenden Text vor oder formuliere ihn frei:

Ein Dutzend berittener Soldaten galoppiert zwischen den Bäumen hervor und stürmt in Richtung der Querung nach Süden. Kalamams Farben sind trotz der im Kampf erlittenen Dellen und Flecken auf den Rüstungen dieser Soldaten klar zu erkennen. In seiner charakteristischen solamnischen Rüstung ist Darrett unter diesen Reitern leicht auszumachen. Eine weitere Gestalt sitzt hinter Darrett und teilt sich das Pferd mit ihm.

Zu dieser Gruppe aus zwölf berittenen Kalamam-Soldaten zählen mehrere Befehlshaber, die die Streitkräfte der Drachenarmee abgelenkt haben, damit sich ihre Verbündeten weiter nach Osten zurückziehen konnten. Darrett teilt sich mit Fürst Bakaris das Reittier, wobei der Fürst hinter ihm sitzt.

Darrett entdeckt die Charaktere und erzählt ihnen, dass die Streitkräfte der Drachenarmee Kalamams Truppen überwältigt haben und sie nun verfolgen. Er fordert die Charaktere auf, ihm zu einem Rückzugspunkt im Osten zu folgen. Wollen die Charaktere sich der Drachenarmee entgegenstellen, bekräftigt Darrett, dass Hunderte von feindlichen Soldaten auf dem Weg sind und die



verwundeten Kalamans-Truppen die Hilfe der Charaktere brauchen. Fürst Bakariss befindet sich eindeutig in einem Schockzustand und sagt während des Gesprächs nicht.

### FÜRS ERSTE SICHER

Darrett führt die Charaktere 9,6 Kilometer weiter östlich von Stahlquell, wohin sich Kalamans Soldaten zurückgezogen haben. Dort erklärt Darrett die folgenden Einzelheiten:

- Fürst Bakariss befahl einen Ansturm auf die Streitkräfte der Drachenarmee, ohne zu wissen, dass Verstärkungen in der Nähe waren. Die Schlacht wandte sich schnell gegen Kalamans Truppen.
- Darrett und andere Befehlshaber befahlen einen raschen Rückzug und retteten so viele Leben.
- Auf dem Rückzug wurden die von Bakariss dem Jüngeren befehligten Streitkräfte überwältigt. Bakariss der Jüngere wird vermisst und gilt als tot.
- Fürst Bakariss befindet sich in einem Schockzustand.
- Die Drachenarmee scheint die sich zurückziehenden Truppen nicht zu verfolgen.
- Darrett wurde benachrichtigt, dass die Streitkräfte von Marschall Vendris aus dem Westen anrücken, um die Stadt zu beschützen.

Als De-facto-Anführer der sich zurückziehenden Streitkräfte lässt Darrett die Truppen über Nacht ausruhen. Er schlägt vor, dass es die Charaktere ihnen gleichtun. Am nächsten Morgen ermutigt er die Charaktere, nach Kalamans vorauszureiten, um Gouverneur Miat über das Geschehen in Kenntnis zu setzen, während sich die überlebenden Truppen auf dem Weg nach Kalamans mit Marschall Vendris treffen.

## DIE ANKUNFT DES FÜRSTEN

Dieser Abschnitt stellt einen Überraschungsangriff auf Kalamans Führung dar und offenbart eine neue Bedrohung, die sich innerhalb der Drachenarmee verbirgt. Vergewissere dich, dass die Charaktere ausgeruht sind, bevor sie mit diesem Abschnitt beginnen. Es gibt keinen exakten Zeitplan dafür, wie sich die folgenden Ereignisse entwickeln, doch du solltest ein Gefühl der Dringlichkeit betonen: Die Charaktere sind alles, was zwischen Kalamans und einer Tragödie steht.

### RÜCKKEHR NACH KALAMAN

Lies den folgenden Text vor, sobald die Charaktere sich dem Tor von Kalamans nähern:

Vor dem Tor drängt sich eine Menschenmenge. Dutzende von Gemeinen murmeln und schauen aufgeregt an dem geschlossenen Fallgatter vorbei. „Es gibt nichts zu sehen!“, ruft eine Wache. „Bitte geht weiter.“

Die Charaktere erfahren Folgendes von einer Torwache oder jemandem in der Menge:

- Vor einer Stunde betrat ein Gefolge von Rittern von Solamnia die Stadt und machte sich auf den Weg zur Burg Kalamans.
- Die Ritter sind in Kalamans nicht sehr beliebt, doch zum jetzigen Zeitpunkt sind alle Verbündeten willkommen.

- Ihr Anführer hieß Ritter Caradoc. Er war ein charmanter Mann mit einer Botschaft für den Gouverneur.
- Ritter Caradoc kam mit mindestens einem Dutzend schwer gepanzerter Ritter, die aussahen, als wären sie einer Legende entstiegen.

Wenn sie von der Ankunft der Ritter hören, können die Charaktere eventuell mehr Einzelheiten von den Einheimischen erfahren, indem sie einen SG-14-Charismawurf (Überzeugen) ausführen. Bestehen sie diesen, sagen die Einheimischen, dass sie überrascht von einigen der Rüstungen der Ritter waren: Manche waren stumpf und angelaufen, und so etwas hätten die Ritter von Solamnia aus den alten Geschichten sicher nie zugelassen.

Geben sich die Charaktere zu erkennen, ziehen die Wachen das Fallgatter hoch und lassen sie in die Stadt.

AUF MYSTERIÖSE WEISE  
TREFFENSOLAMNISCHE  
RITTER IN KALAMAN EIN.





## BESUCHER AUF BURG KALAMAN

Die Tore von Burg Kalaman sind bei der Ankunft der Charaktere geschlossen, doch die Wachen erkennen sie und lassen sie hinein. Die Wachen bestätigen, dass ein Kontingent Ritter sich mit dem Gouverneur und den Stadträten im Hauptratssaal trifft. Einige der Ritter sind jedoch im Innenhof der Burg geblieben, falls die Charaktere sie treffen wollen.

Lies den folgenden Text vor, sobald die Charaktere den Innenhof von Burg Kalaman betreten:

Burg Kalamans Innenhof ist in weiten Teilen verlassen, da die meisten Verteidiger bei den Truppen westlich der Stadt sind. Unweit der überdachten Gänge, die zu den Besprechungsräumen des Stadtrats führen, sitzen zwei Ritter von Solamnia auf ihren Pferden. Einer von ihnen trägt ein Banner mit einem auffälligen Rosenemblem.

Die zwei Ritter hier sind untote Soldaten. Verwende für sie die Spielwerte von **Gruftschrecken** mit folgenden Änderungen:

- Sie tragen Ritterrüstung und besitzen eine RK von 18.
- Sie verfügen nicht über das Merkmal „Empfindlichkeit gegenüber Sonnenlicht“.

Die Gruftschrecken weigern sich zu sprechen, und ihre Rüstung und andere Kleidung verbirgt ihr wahres Wesen. Charaktere mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von mindestens 16 bemerken, dass ihre Ritterrüstungen mit Asche und Rost bedeckt und außerordentlich alt sind.

Diese untoten Ritter versperren den Zugang zur Burg. Sie greifen jeden an, der versucht, vorbeizuschlüpfen oder einen Teil ihrer Verkleidung zu entfernen. Sobald ein Gruftschrecken 10 Punkte Schaden erlitten hat, ist die Verkleidung dahin und seine wahre Skelettgestalt wird enthüllt.

## RATSMASSAKER

Lies folgenden Text vor, sobald die Charaktere sich dem Ratssaal nähern:

Als ihr euch der Kammer nähert, in der sich der Gouverneur und der Stadtrat mit den Rittern von Solamnia treffen, sind die Flure verwaist. Die Tür der Ratsskammer steht einen Spalt offen, und von der Wache dort fehlt jede Spur. Wo der Raum sonst vom Geräusch angeregter Konversation erfüllt ist, ist nun alles still.

Im Ratssaal stoßen die Charaktere auf folgende Szene:

Im Ratssaal kam es zu einem Massaker. Mehrere Wachen in den Farben der Soldaten von Kalaman liegen verstreut zwischen Skeletten in angelaufenen solamnischen Rüstungen. Die blutigen Körper der Ratsmitglieder von Kalaman hocken zusammengesackt auf hochlehnigen Stühlen oder liegen quer über dem großen Tisch des Raums. An einer Ehrenposition gegenüber der Tür ist der Körper von Gouverneur Calof Miat an seinen Stuhl geheftet: Ein glänzendes Langschwert durchbohrt seine Brust.

Neben dem Leichnam des Gouverneurs kippelt ein Mann in solamnischer Rüstung auf einem Stuhl nach hinten. Er pflanzt seine gestiefelten Füße auf den Tisch, während er eine Schriftrolle auf einem Finger balanciert.

Der Gouverneur, sämtliche Ratsmitglieder von Kalaman und sechs Burgwächter sind tot. Sie können durch keinen *Wiederbeleben*-Zauber gerettet werden.

Der Mann hier ist **Caradoc** (siehe Anhang B), ein untoter Geist, der schon seit über einer Woche Besitz von einem Ritter von Solamnia (benutze die **Ritter**-Spielwerte) ergriffen hat. Der charmante, aber vollkommen amoralische Caradoc ist der Seneschall von Fürst Soth. Er diente als Sprachrohr von Fürst Soth und dessen untoten Truppen und verschaffte ihnen unter dem Deckmantel, hilfreiche Ritter von Solamnia zu sein, Zugang zu Kalamans Herrschern. Während ihrer Audienz bei der Führung von Kalaman ermordeten Fürst Soth, Caradoc und ihre untoten Ritter die Stadtoberen. Soth ging dann weiter zu seinem eigentlichen Ziel in den Katakomben unter der Burg, während Caradoc zurückblieb, um jegliche Einmischung zu verhindern.

## CARADOC

**Caradoc** (siehe Anhang B) starb während des Kataklysmus vor über dreihundert Jahren an der Seite von Fürst Soth. Zu Lebzeiten erlangte Caradoc seinen Rang unter den Rittern von Solamnia aufgrund seines edlen Stammbaums und des Gelds seiner Familie. Der feige, doch reizende Caradoc freundete sich mit seinem Mitritter Fürst Soth an und trat in dessen Dienste, wobei er den kühnen Ritter oft bei den Feinheiten höfischer Intrigen beriet. Soth machte Caradoc zu seinem Seneschall, und der Ritter dient ihm immer noch.

Als Soth sich als Untoter erhob, wurde Caradoc auf ähnliche Weise verflucht und kehrte als körperloser Geist ins Leben zurück. Caradoc kann das Gelände von Dargaardfried nur innerhalb eines Körpers verlassen, von dem er Besitz ergriffen hat. Nun springt er gern von Körper zu Körper und missbraucht und entsorgt die Lebenden nach Belieben.

**Persönlichkeitsmerkmal:** „Ich bin vielleicht tot, doch es gibt keinen Grund, warum ich nicht ein bisschen Leben in die Bude bringen kann.“

**Ideal:** „Der sicherste Ort eines Raums ist hinter dem härtesten Krieger.“

**Bindung:** „Im Leben und im Tod bin ich der Einzige, der zählt.“

**Makel:** „Wer kann schon ein wenig Dramatik widerstehen?“



## AUF FRISCHER TAT ERTAPPT

Lies Folgendes vor, sobald Caradoc die Charaktere bemerkt:

Als der Ritter euch bemerkt, steht er auf, räuspert sich und verkündet mit viel Bombast: „Seid begrüßt, Freunde, und seid ohne Furcht – Eure Helden sind eingetroffen!

Ich, Ritter Caradoc, bringe die Nachricht, dass die Ritter von Solamnia just in diesem Moment mit allerlei Prunk und Schnurrbartwachs und allem, was sie sonst heutzutage noch so beschäftigt, auf dem Weg hierher sind.“ Er deutet auf die im Raum verstreuten Leichen. „Versucht, Euch ein wenig besser zusammenzureißen, als es dieser Haufen getan hat.“

Caradoc erfreut sich daran, die Charaktere zu verspotten und die Toten zu missachten. Da er Fürst Soth Zeit erkaufte, unterhält sich Caradoc so lange wie möglich mit den Charakteren und teilt die folgenden Informationen mit ihnen:

- Er ist Caradoc, ein Ritter von Solamnia.
- Nein, natürlich kommen die Ritter von Solamnia nicht wirklich, doch das zu behaupten, erlaubte es ihm, das Gefolge seines Fürsten durch die Stadttore zu bringen.
- Nein, er wird nicht sagen, wer sein Fürst ist.
- Nein, er dient nicht der Roten Drachenarmee – nicht ganz. Er dient seinem Fürsten, und sein Fürst dient einer höheren Macht.
- Sein Fürst war hier, doch er musste los, um mit einem muffigen alten Freund Geschäfte zu machen.

Ein Charakter, der einen SG-18-Intelligenzwurf (Geschichte) besteht, erinnert sich, dass Caradoc der Name eines obskuren Ritters vom Orden der Rose war, der während des Kataklysmus starb.

**Blutspur:** Während er mit Caradoc spricht oder nachdem er ihn besiegt hat, bemerkt der Charakter mit dem höchsten passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) eine Blutspur, die zu einer kleinen zerschmetterten Tür im hinteren Teil des Raums führt. Dahinter führt ein Flur zu jener versiegelten Treppe, die im Abschnitt „Der Weg nach unten“ beschrieben wird.

**Gegen Caradoc kämpfen:** Sobald die Charaktere Caradoc angreifen oder versuchen, den Raum zu verlassen, zieht er sein Schwert aus der Leiche von Gouverneur Miat und greift an. Er ist rücksichtslos im Kampf und verspottet die Charaktere während des Gefechts. Ist seine Ritterform besiegt, erhebt sich Caradoc in seiner wahren körperlosen Form. In der ersten Runde, nachdem er aus dem Körper des Ritters aufgetaucht ist, gelingt ihm automatisch der Rettungswurf, den sein Merkmal „Gebundener Spuk“ von ihm verlangt. Er greift die Charaktere weiterhin mit seinen Aktionen „Inbesitznahme“ und „Verdorrende Berührung“ an, bis er vernichtet wird oder sein Merkmal „Gebundener Spuk“ ihn zurück nach Dargaardfried bringt. Ehe er verschwindet, verspricht Caradoc den Charakteren ein Wiedersehen.

**Verirrter Ritter:** Falls die Trefferpunkte des Ritters, von dem Caradoc Besitz ergriffen hat, auf 0 sinken, darf der Ritter Todesrettungswürfe ausführen, da die Charaktere ihn womöglich gern heilen wollen.



RITTER CARADOC ÜBERBRINGT DEN ANFÜHRERN VON KALAMAN EINE BOTSCHAFT.

Sein Name ist Durstan Rial (neutral, menschlicher **Ritter**), und er hat kaum Erinnerungen an die letzten paar Wochen, seit er auf einer Reise in der Nähe des Dargaard-Gebirges überfallen wurde. Er hilft den Charakteren, Caradoc zu besiegen, sofern der Geist anwesend ist, doch er will letztlich in seine Heimat Maelgoth zurückkehren.

**Schätze:** Nachdem Caradoc besiegt ist, kann ein Charakter einen besseren Blick auf die Schriftrolle werfen, die er in der Hand hielt. Ihr leicht angesengtes Pergament ist mit schwarzem Wachs versiegelt, in das ein Rosenemblem eingestempelt ist. Öffnen sie die Schriftrolle, sehen die Charaktere die folgenden Worte auf die Seite eingebrannt:

Bewohner von Kalaman,  
ich übe meinen rechtmäßigen Anspruch als Herrscher  
der Provinz Ritterlund aus. Unterwerft Euch oder flieht.  
Fürst Loren Soth, Ritter der Rose



Ein Charakter, der einen SG-14-Intelligenzwurf (Geschichte) besteht, erinnert sich an die folgenden Informationen über Fürst Soth:

**Ritter und Herrscher:** Fürst Soth war ein Ritter von Solamnia des Ordens der Rose. Er regierte die Provinz Nachtlund, als sie noch als Ritterlund bekannt war.

**Gescheiterte Erlösung:** Die Götter gaben Soth die Gelegenheit, Erlösung zu finden und den Kataklysmus zu verhindern, doch er beendete seine Mission nicht – und so kam es zum Kataklysmus.

**Befleckter Ruf:** Soths Scheitern trug zu dem weit verbreiteten Misstrauen gegenüber den Rittern von Solamnia bei.

**Verfluchte Burg:** Soths Schicksal ist ein Mysterium, doch seine Heimat Dargaardfried ist bekanntermaßen eine verfluchte, heimgesuchte Ruine.

### LEEDARAS WARNUNG

Nur Momente, nachdem Caradoc besiegt wurde, erscheint Leedara (detailliert in Kapitel 3 beschrieben). Lies den folgenden Text vor:

Die Musikerin Leedara tritt aus einer Ecke der Kammer hervor, obwohl ihr hätten schwören können, dass sie vor einem Moment noch leer war. Eine Aura der Dringlichkeit lässt ihre Züge ernst und geradezu verkniffen wirken. „Ihr müsst Euch beeilen“, sagt die Elfe und deutet auf eine zerschmetterte Tür im hinteren Teil der Kammer. „Unter dieser Burg verbirgt sich ein Geheimnis – eines, das der alte Fürst auf keinen Fall besitzen darf.“

Leedara wird nicht näher auf ihre Worte oder auf den Grund ihrer Anwesenheit eingehen, und sie beharrt darauf, dass es womöglich bereits zu spät sei und die Charaktere sich beeilen müssten. Irgendwann, während die Charaktere alle abgelenkt sind oder Leedara anderweitig nicht im Blickfeld haben, verschwindet diese. Falls die Charaktere später in Kalaman nach ihr suchen, finden sie sie nicht.

### DER WEG NACH UNTEN

Hinter der zerschmetterten Tür im Ratssaal liegt ein schmaler Korridor, der von Dienern benutzt wird. Mehrere einfache Türen führen zu anderen Teilen der Burg, doch am anderen Ende des Durchgangs scheint ein schwaches violettes Licht. Charaktere, die dem Licht nachgehen, sehen Folgendes:

In einer Nische in diesem Korridor befindet sich ein mit ernst und düster wirkenden Rittern verzierter Türrahmen. Er war einst versiegelt, doch nun liegen zerbrochene Backsteine auf dem Boden verstreut. Jenseits der Öffnung führt eine steile Treppe unter die Erde. Von unten dringen violettes Licht und das Geräusch knisternder Flammen herauf.

Dieser Gang führt hinab in die Katakomben unter Burg Kalaman.

## GEPLÜNDERTE KATAKOMBEN

Als Burg Kalaman ein Stützpunkt der Ritter von Solamnia war, war das Bauwerk nicht nur eine Festung, sondern auch ein Tempel, unter dem gefallene Ritter an einem Ehrenplatz bestattet wurden. Während des Kataklysmus wüteten Wogen göttlichen Zorns überall im Land. Auch wenn die Flammen nach dem Kataklysmus wichen, loderte dessen Feuer an einigen verfluchten Orten weiter. Einer dieser Orte sind die Katakomben unter Burg Kalaman, die das Grab von Ritter Sarlamir in sich bergen. Die Ritter von Solamnia verschlossen diese Gräber, und als später andere die Kontrolle über die Burg übernahmen, wurden die Katakomben vollständig versiegelt. Nun ist Fürst Soth dem Willen der Drachenkönigin folgend in diese Katakomben gekommen.

### RITTER SARLAMIRS FLUCH

Unter den Toten, die unter Burg Kalaman bestattet sind, ist auch der Leichnam von Ritter Zanas Sarlamir. Sarlamir, ein angesehener Ritter des Ordens der Krone, erhielt Jahre vor dem Kataklysmus eine heilige Mission durch den Gott Paladine. Paladine erzählte ihm, dass der Königspriester von Istar im Osten ein magisches Wunder geschaffen hatte: eine fliegende Stadt (ausführlich in Kapitel 6 beschrieben). Damit hatte er die metallischen Drachen erzürnt, die lange Zeit auf Krynn verborgen geblieben waren. Paladine beauftragte Sarlamir, zu dieser fliegenden Stadt zu reisen, die Wut der Drachen zu besänftigen und den Königspriester davon zu überzeugen, die Stadt dem Land zurückzugeben. Sarlamir willigte ein. Der Ritter wusste jedoch, dass seine Aufgabe eine höchst anspruchsvolle war, und beschloss, seine Chancen ein wenig zu verbessern. Er nahm den größten Schatz seiner Familie mit: eine uralte *Drachenlanze*.

Sarlamir und die anderen Ritter erreichten die fliegende Stadt des Königspriesters und standen vor einem Schwarm zu Recht erzürnter metallischer Drachen. Da der Königspriester sich weigerte, die fliegende Stadt zu landen, weigerten sich die Drachen, fortzugehen. Als der Konflikt eskalierte, benutzte Sarlamir seine *Drachenlanze*, um den Anführer der Drachen, den Golddrachen Karavarix, zu töten. Kaum war die *Drachenlanze* in Karavarix' Körper verschwunden, verrostete die Waffe in Ritter Sarlamirs Hand. Die Drachen griffen an, erschlugen Sarlamir und brachten die fliegende Stadt zum Absturz.

Eine Handvoll von Sarlamirs treuen Rittern entkam und brachte seinen Leichnam nebst seiner verfluchten *Drachenlanze* zurück nach Kalaman. Beide wurden unter der Stadt beigesetzt, wo sie bis heute blieben.

### DER FLUCH VON FÜRST SOTH

Fürst Soth – ein Übeltäter, dessen Laster den Kataklysmus ermöglichten – geht den Charakteren durch die Katakomben von Burg Kalaman voran.



## DIE LEGENDE VON FÜRST SOTH

In den Jahren vor dem Kataklysmus war Loren Soth ein solamnischer Ritter des Rosenordens. Er herrschte von Dargaardfried aus über die Provinz Ritterlund. Sein Sündenfall begann jedoch, als er eine Gruppe von Silvanesti-Elfen vor Plünderern rettete. Unter diesen Elfen waren auch die Priesterin Isolde und deren Diener. Obwohl Fürst Soth verheiratet war, verliebte er sich in Isolde – und kurz darauf starb Soths Gattin. Isolde und er heirateten nur Tage später. Da er das Andenken seiner toten Gemahlin missachtete, verstießen die Ritter von Solamnia Soth aus ihrem Orden.

Bald darauf riefen die Götter Soth dazu auf, sich selbst zu retten, indem er den Kataklysmus verhinderte, doch Soth scheiterte bei seiner Aufgabe und die Götter ließen Zerstörung auf die Welt herabregnen. Die Ritter von Solamnia fielen nach dem Kataklysmus in Ungnade und Dargaardfried wurde zu einer verfluchten, heimgesuchten Ruine.

## DER REST DER GESCHICHTE

Als Fürst Soth seine von den Göttern gegebene Mission zur Abwendung des Kataklysmus begann, traf er auf Isoldes Diener, die ihn bezichtigten, Isolde von ihrem heiligen Pfad abgebracht zu haben. Die Diener spielten mit seiner Eifersucht und beschuldigten Isolde fälschlicherweise der Untreue. Außer sich vor Zorn ignorierte Soth die Weisungen der Götter und kehrte nach Dargaardfried zurück, um Isolde zu ermorden. Während er dies tat, entfesselten die Götter den Kataklysmus über der Welt.

Mit Isoldes letztem Atemzug verfluchte sie Soth, eine Lebenszeit lang für jedes Opfer zu leiden, das der Kataklysmus fordern würde.

Da er sich den Göttern gegenüber trotzig gezeigt hatte, wurde Soth ein Todesritter, wohingegen seine Anhänger sich auf ähnliche Weise als andere Untote erhoben. Als Teil seines Fluchs kehrten mehrere von Isoldes Dienern als todlose Geister zurück, die alles dafür tun, dass Soth niemals Frieden finden wird.

## KATAKLYSMISCHES FEUER

Obwohl die Zeichen des Zorns der Götter weitestgehend aus der Welt gewichen sind, lodern die violetten Flammen des Kataklysmus in Sarlamirs Grab weiter. Dieses magische Feuer brennt als Zeichen der Schande für jemanden, der die Götter und die Welt im Stich ließ. Fürst Soth ist in die Katakomben gekommen, um das kataklysmische Feuer wegen seiner magischen Eigenschaften zu suchen, die sich durch Rituale nutzbar machen lassen, die ihm die Drachenkönigin zuflüsterte. Diese Phantomflammen reagieren auf die Erinnerungen der Toten und erschaffen illusorische Szenen aus jenen Momenten, die ihre Seelen umtreiben.

## VISIONEN IM FEUER

Während Soth sich durch die Katakomben bewegt, stellt das kataklysmische Feuer, das die Grabmäler erfüllt, tragische Szenen aus seinem Leben nach. Diese Szenen verkörpern Soths Erinnerungen an bestimmte Ereignisse – die nicht immer mit den tatsächlichen Ereignissen

KATAKLYSMISCHE FLAMMEN LASSEN  
EINEN BlicKE AUF DIE ERINNERUNGEN  
VON FÜRST SOTH ERHASCHEN.





übereinstimmen. Jedes Mal, wenn die Charaktere einen neuen Bereich betreten, erzeugen die illusorischen Flammen Gestalten aus violetten Flammen, spielen eine Szene ab und verblassen dann harmlos. Nachdem du die Beschreibung für jeden einzelnen der Räume gelesen hast, formulierst du die nächste Szene mithilfe der folgenden Liste frei:

**Treffen:** Ein Ritter von Solamnia rettet eine Gruppe elfischer Reisender vor Ogerräubern. Eine Elfe fällt dem Ritter in die Arme. Hinter ihm wendet sich die Silhouette einer menschlichen Frau ab und schwindet dann dahin.

**Entehrt:** Der Ritter aus der vorherigen Vision wird aus einer Gruppe anderer Ritter ausgestoßen. Die Szene geht in eine Hochzeit zwischen dem Ritter und der Elfe aus der vorherigen Vision über.

**Mission:** Der Ritter erhält eine Vision von einem Strahl göttlichen Lichts. Während seine Frau ihn anfleht, legt er seine Rüstung an, besteigt sein Pferd und macht sich dann auf den Weg.

**Ablenkung:** Der Ritter begegnet den Dienern der Elfe aus der ersten Vision. Sie verspotten ihn und deuten in die Richtung zurück, aus der er gekommen ist. Der Ritter erschlägt sie und kehrt wütend nach Hause zurück.

**Konfrontation:** Der Ritter tötet seine Frau, während die Welt um ihn herum auseinanderfällt und brennt. Auch der Ritter brennt, doch er geht nicht zu Boden. Seine Rüstung verschmilzt mit seinem Körper, in seinen Augen lodern Flammen und er wird zu einer schreckenerregenden, unsterblichen Gestalt.

Betreten die Charaktere einen Raum, nachdem sich all diese Szenen abgespielt haben, starren sie Skelettgesichtern aus den Flammen an, die dann verschwinden. Charaktere, die sich an Fürst Soths Legende im Abschnitt „Auf frischer Tat ertappt“ erinnerten, erkennen, dass sich diese Szenen auf seine Geschichte beziehen. Falls dieser Wurf keinem Charakter gelang, können sie den SG-14-Intelligenzwurf (Geschichte) wiederholen, wobei sie nun im Vorteil sind, sobald sie die ersten beiden Szenen gesehen haben. Bei einem Erfolg erinnern sie sich an alles aus diesem Abschnitt.

Obwohl die volle Wahrheit über die Geschichte von Fürst Soth vage bleibt, könnten die Charaktere mehr erfahren, wenn sie in Kapitel 7 erneut Leedara begegnen.

## MERKMALE DER GEPLÜNDERTEN KATAKOMBEN

Die Katakomben unter Burg Kalaman weisen folgende Merkmale auf:

**Decken:** Die Decken in den Katakomben sind überall 4,5 Meter hoch.

**Kataklysmische Flammen:** Illusorische violette Flammen erfüllen die Katakomben mit dämmerigem Licht. Diese Flammen erzeugen keine Hitze und schaden Kreaturen nicht, die sie berühren.

**Türen:** Die Türen in den gesamten Katakomben sind aus Stein. Sie lassen sich nur von Kreaturen mit einer kombinierten Stärke von mindestens 20 öffnen.

## GEPLÜNDERTE KATAKOMBEN: ORTE

Folgende Orte sind auf Karte 4.4 vermerkt.

### G1: HALLE DER RITTER

Treppen führen hinunter in eine steinerne Kammer, die in violette Flammen gehüllt ist. Im Feuer stehen vier ehrwürdige Statuen von Rittern von Solamnia. Am Ostende befindet sich eine Vorkammer vor einer steinernen Doppeltür. Dort stellt eine fünfte Statue einen bisonköpfigen Krieger dar.

Die Statuen stellen vier historische Anführer der Ritter von Solamnia und den bisonköpfigen Gott Kiri-Jolith dar. Ein Kleriker von Kiri-Jolith oder ein Charakter, der einen SG-14-Intelligenzwurf (Religion) besteht, erkennt die Statue von Kiri-Jolith, der Gottheit von Ehre und Krieg.

Die Flammen sind kataklysmisches Feuer (siehe den Abschnitt „Kataklysmisches Feuer“). Sobald die Charaktere eintreten, spielt sich die erste Szene aus dem Abschnitt „Visionen im Feuer“ ab.

### G2: GRÜFTE

Violette Flammen lodern in dieser langen Kammer. Die Wände sind mit Nischen gesäumt, in denen in vergilbte Tücher gehüllte Leichname liegen. Am Ende der Halle steht eine Feuerschale. Im Südwesten wurde ein Teil der Wand eingeschlagen, wodurch ein grober Tunnel zu den dahinter liegenden Katakomben entstand. Im Südosten befindet sich eine geschlossene Steintür.

Sobald die Charaktere eintreten, spielt sich die nächste Szene aus dem Abschnitt „Visionen im Feuer“ ab.

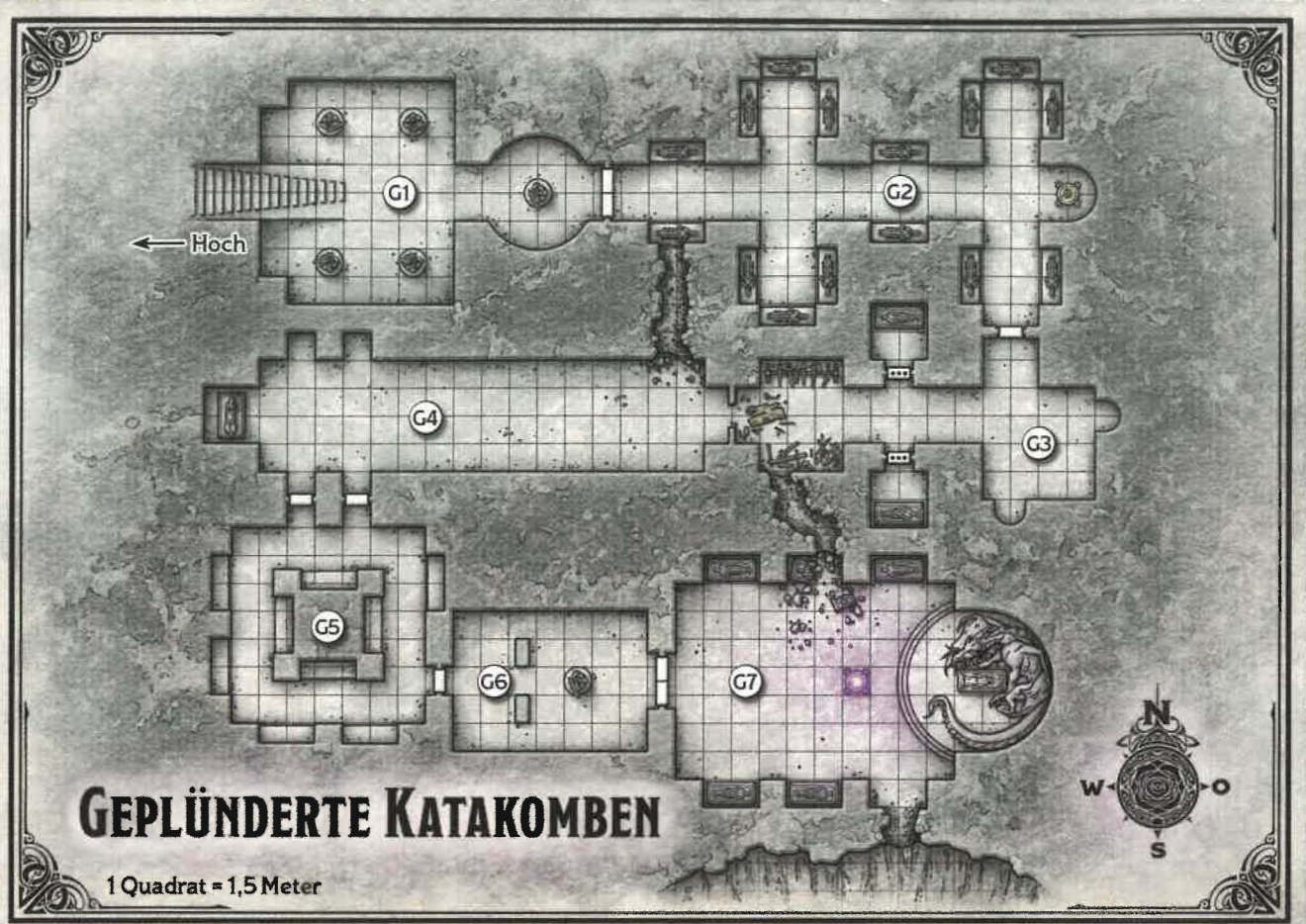
**Grabnischen:** Fünfzehn vergessene Ritter von Solamnia sind hier beigesetzt, jeder mit seiner inzwischen verrosteten Plattenrüstung und seinem Langschwert. Wird einer der Leichname gestört, tauchen zwei **Geister** aus den Gräften auf, die aussehen wie gespenstische Ritter von Solamnia, und greifen an. Die Geister verschwinden, sobald ein Charakter gestohlene Grabbeigaben zurückgibt und sich aufrichtig entschuldigt.

**Beschädigter Gang:** Fürst Soth durchbrach die Wand der Katakombe, um sich direkt in den Bereich G7 zu bewegen. Ein Charakter mit dem Merkmal „Steingespür“ erkennt, dass dieser Tunnel erst vor Kurzem geschaffen wurde.

### G3: GRABMAL DES GEPRIESENEN STAHLS

Dieser Raum ist in violette Flammen gehüllt. Sie tanzen über Wände, auf denen Schmiede in verblichenen Mosaiken glänzende Waffen fertigen. Gitterstäbe trennen Nischen im Norden und Süden ab. Im Westen hängen Waffen an den Wänden. Dort wurde auch ein grober Tunnel durch die Südwand getrieben.





KARTE 4.4: GEPLÜNDERTE KATAKOMBEN.

Sobald die Charaktere eintreten, spielt sich die nächste Szene aus dem Abschnitt „Visionen im Feuer“ ab.

**Versiegelte Gräber:** Die beiden Gräber erinnern an verehrte solamnische Waffenschmiede. Ihre Beisetzungsstätten liegen hinter eisernen Gitterstäben. Bei diesen handelt es sich um mittelgroße Gegenstände. Sie besitzen eine RK von 19, 20 Trefferpunkte und sind gegen Gift- und psychischen Schaden immun.

Das nördliche Grab birgt ein Skelett, das eine *Berserkeraxt* umklammert hält.

Das südliche Grab ist bis auf ein eisernes Amulett in Form eines Schmiedehammers leer. Ein Kleriker von Reorx oder ein Charakter, der einen SG-14-Intelligenzwurf (Religion) besteht, erkennt es als heiliges Symbol von Reorx, dem Gott des Handwerks.

**Beschädigter Gang:** Fürst Soth zerstörte hier eine Tür und einen Teil der Wand, um zum Bereich G7 zu gelangen. Charakter mit dem Merkmal „Steingespür“ oder solche, die einen SG-14-Weisheitswurf (Wahrnehmung oder Überlebenskunst) bestehen, erkennen, dass diese Zerstörung erst kürzlich stattgefunden hat und der enge Gang gefährlich instabil ist. Die erste Kreatur, die diesen Gang 1,5 Meter weit entlanggeht, muss einen SG-16-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen, da das südliche Ende einstürzt und den Weg zum Bereich G7 blockiert. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf weicht die Kreatur unbeschadet in den Bereich G3 zurück. Scheitert er, erleidet die Kreatur 4W6 Wuchtschaden und wird in den Bereich G3 gezwungen.

**Schätze:** Die Waffen im Westen gehörten den heldenhaften solamnischen Rittern und deren Verbündeten. Die meisten sind verfault oder durchgerostet, doch die Charaktere können ein *Langschwert +1*, eine *Mithral-Brustplatte* sowie ein *Kägonesti-Waldhemd* finden (siehe Anhang A).

#### G4: HALLE DER STREITRÖSSER

Mosaik von Rittern, die auf gepanzerten Hengsten reiten, bedecken die Wände dieses Raums., die in violette Flammen getaucht sind. Im Osten befindet sich eine zerschmetterte Steintür, und nördlich davon klappt ein Tunnel, der zurück zum Katakombeneingang führt. Am westlichen Ende des Raums steht die Statue eines sich aufbäumenden Pferds, und zwei Steintüren führen dort nach Süden.

Sobald die Charaktere eintreten, spielt sich die nächste Szene aus dem Abschnitt „Visionen im Feuer“ ab. Nachdem die Szene beendet ist, manifestieren sich zwei **Streitross-Skelette** am Westende der Halle. Dies sind die sterblichen Überreste der heldenhaften Streitrösser Xheriev und Stahlwind, die angreifen. Wenn ein Charakter jedoch die Rüstung eines solamnischen Ritters trägt oder einen SG-16-Weisheitswurf (Mit Tieren umgehen) besteht, bleiben die Skelette stehen, verneigen sich und verschwinden. Dieser Charakter erhält dann den folgenden Glücksbringer (eine Art von übernatürlichem Geschenk wie im *Spielleiterhandbuch* beschrieben).



## GUNST DES HELDENHAFTEN STREITROSSES

*Übernatürliches Geschenk (Glücksbringer)*

Zwei heldenhafte Streitrösler halten dich für würdig und erklären sich bereit, dir zu dienen. Dieser Glücksbringer hat zwei Ladungen. Als Aktion kannst du eine Ladung verbrauchen, um ein **Streitross** zu beschwören, das einen Plattenrossharnisch (RK 18) trägt. Das Streitross dient dir für 24 Stunden. Danach verschwindet es.

### G5: MAHNMAL FÜR DIE VERLORENEN

Violette Flammen lodern in dieser Kammer. In der Mitte des Raums führen Stufen zu einem eleganten Marmorahnmahl, in das Hunderte von Textzeilen eingraviert sind. Nach Norden und Osten führen Türen aus dem Raum heraus.

Sobald die Charaktere diesen Bereich betreten, spielt sich die nächste Szene aus dem Abschnitt „Visionen im Feuer“ ab.

**Marmorplatten:** Das Mahnmahl in diesem Raum listet die Namen der Ritter von Solamnia auf, die auf Burg Kalaman dienten und ehrenvoll starben. Ein Charakter, der den Text des Mahnmahls liest, findet die Namen von Ritter Vogler und Ritterin Jandin (der die Charaktere im Bereich G6 begegnen).

### G6: SCHREIN DER EHRENHAFTEN

In diesem Raum steht die Statue eines salutierenden Ritters von Solamnia, zusammen mit zwei hohen Marmorplatten, in die ein Text eingraviert ist. Alle drei knistern vor violetten Flammen, und der Geist einer Ritterin von Solamnia kniet vor einer der Platten. Eine Tür führt nach Westen, eine Doppeltür nach Osten.

Sobald die Charaktere eintreten, spielt sich die nächste Szene aus dem Abschnitt „Visionen im Feuer“ ab.

**Marmorplatten:** Die Marmorplatten hier tragen die Namen verehrter Helden und Anführer unter den Rittern von Solamnia, die auf Burg Kalaman dienten. Ein Charakter, der die Namen liest, findet Ritter Sarlamir auf der Liste.

**Geisterritter:** Der kniende Geist ist feinstofflich und harmlos. Wird er angegriffen, verschwindet er und taucht nicht wieder auf.

Dieser Geist gehörte zu den Rittern, die mit Ritter Sarlamir reisten. Unterhalten sich die Charaktere mit dem Geist, stellt er sich als Ritterin Jandin vor, eine Ritterin des Ordens des Schwerts, die während des Kataklysmus starb. Sie teilt den Charakteren die Informationen aus „Ritter Sarlamirs Fluch“ am Anfang dieses Abschnitts, zusammen mit folgendem Wissen mit:

- Als Jandin Sarlamirs Leichnam nach Kalaman zurückbrachte, verdrehte sie die Wahrheit und berichtete, Sarlamir sei gestorben, als er Leute vor wütenden bösen Drachen verteidigte. Sarlamir wurde als Held beigesetzt.
- Jandin bedauert dies, da sie weiß, dass Sarlamirs Ungehorsam und seine Taten zur Ungnade der Götter beitrugen – und somit letztlich zum Kataklysmus. Sie glaubt, an der Schande ihres Mitritters mitschuldig zu sein.

- Sie bittet die Charaktere, sich die Waffe zu nehmen, die mit Sarlamir in der nächsten Kammer bestattet wurde. Vielleicht kann sie in ihren Händen Erlösung und die Gunst der Götter finden.
- Die Flammen, die überall in den Grabmälern lodern, sind Feuer des Kataklysmus. Früher waren sie auf Sarlamirs Grabmal begrenzt, doch inzwischen wüten sie frei. Jandin weiß nicht, warum (sie ist sich der Anwesenheit von Fürst Soth nicht bewusst).

Nachdem Ritterin Jandin diese Informationen mitgeteilt hat, wünscht sie den Charakteren Glück und verschwindet.

### G7: GRABMAL DER HELDEN

Violette Flammen offenbaren die schemenhaften Umrisse der Gräber, die in die Wände dieser geräumigen Gruft eingelassen sind. Ungefähr in der Mitte des Raums steht eine schwere steinerne Feuerschale. Im Norden liegt ein zerschlagener Sarkophag am Eingang eines zerfallenden Tunnels. Eine Wand im Südosten ist auf ähnliche Weise beschädigt.

Am anderen Ende des Grabmahls steht auf einem flammenden Podest ein Sarkophag, den das Bild eines Ritters ziert. Eine lebensgroße Skulptur eines toten Drachen, der von einem Speer aufgespießt wurde, windet sich um den Sarkophag.

Etwas in diesem Sarkophag bewegt sich und schlägt gegen den Deckel, während die unnatürlichen Flammen auf dem Podium in wilder Heftigkeit auflodern.

Sobald die Charaktere diesen Raum betreten, spielen sich alle etwaig noch verbleibenden Szenen aus dem Abschnitt „Visionen im Feuer“ ab. Lies den folgenden Text, nachdem sich alle Szenen abgespielt haben und sich die Charaktere in diesem Bereich aufhalten:

Die violetten Flammen flackern und bilden wieder ominöse Bilder. Der furchteinflößende Ritter aus der letzten Vision tritt durch die Wand. Er nähert sich der Feuerschale in der Mitte des Raums, über der eine flammende Kugel wirbelt. Der Ritter hält ein Zepter in die Höhe, in das schreiende Gesichter eingraviert sind. Kaum berührt es den Flammenball, entzündet sich das Zepter und die Kugel verschwindet. Der Ritter bewundert das flammende Zepter und richtet es danach auf das reich verzierte Grabmal und die Statue am Ende dieses Raums. Beide gehen in Flammen auf, die sich durch die Gruft ausbreiten. Danach bewegt sich die Gestalt zur Südwand und verschwindet.

Fürst Soth war wenige Minuten vor den Charakteren hier und nutzte einen Teil jenes kataklysmischen Feuers für sich, mit dem dieses Grabmal verflucht ist. Danach zerschmetterte er die Südwand und schuf einen Gang hoch in den Klippen unter Burg Kalaman. Nachdem diese Szene sich abgespielt hat, erschüttert ein weiterer heftiger Schlag jenes Grab, das von der Drachenskulptur umschlungen ist.



RITTER SARLAMIR.



**Sarlamirs Grabmal:** Sarlamirs Grab liegt im Osten und trägt die Inschrift: „Zanas Sarlamir, Ritter der Krone.“ Eine Kreatur kann es mit einem erfolgreichen SG-12-Stärkewurf öffnen. Darin liegen die belebten sterblichen Überreste des Ritters (siehe unten). Öffnen die Charaktere die Gruft nicht, zerschmettert Sarlamir den Deckel und taucht drei Runden, nachdem sie den Raum betreten haben, auf.

**Ritter Sarlamir:** Fürst Soth benutzte das kataklysmische Feuer, um Sarlamir als einen **Skelettritter** wiederzubeleben (siehe Anhang B). Der untote Ritter trägt eine uralte solamnische Rüstung und schwingt eine Klinge, auf der violette Flammen lodern. Er greift die Charaktere an, sobald er auftaucht, und kämpft, bis er vernichtet ist.

Sarlamir spricht, während er angreift, und macht deutlich, dass er von Soths Magie zur Attacke gezwungen wird. Mit dumpfer Stimme verkündet das gepanzerte Skelett Folgendes:

- Der verfluchte Ritter Fürst Soth ruft mittels der gespenstischen Flammen des Kataklysmus nach Sarlamir.
- Fürst Soth befiehlt Sarlamir, all jene zu erschlagen, die sich ihm entgegenstellen wollen.
- Soth bedeutet Sarlamir, ihm nach Norden zu folgen – zurück zum Ort seiner Schande, jenem Ort in der Nordeinöde, den Soth die Stadt der verlorenen Namen nennt.

Kaum ist Sarlamir besiegt, werden die violetten Flammen um seine Waffe und anderswo in den Katakomben schwächer und verschwinden dann. Stelle sicher, dass Sarlamir die Stadt der verlorenen Namen und die Nordeinöde erwähnt, selbst wenn er es nur mit seinem letzten Atemzug tut. Die Charaktere erfahren in Kapitel 5 mehr über diese Orte.

**Nördlicher Gang:** Falls der beschädigte Gang in der Nordwand nicht schon eingestürzt ist, tut er dies, sobald eine Kreatur tiefer als 1,5 Meter in ihn hineingeht. Siehe den Bereich G3 für weitere Einzelheiten darüber, wie der genau der Gang einstürzt. Von dem Einsturz erfasste Charaktere werden in den Bereich G7 und nicht in G3 gezwungen.

**Südlicher Gang:** Dieser grob geschaffene Gang endet in einer Höhe von 24 Metern an einer steilen Klippe unterhalb der Mauern von Burg Kalaman. Darunter liegen gepflasterte Straßen und die Dächer von Gebäuden. Es gibt keine Spur von Fürst Soth, der sich bereits mit all seinen eventuell noch existierenden untoten Rittern getroffen hat und aus der Stadt geritten ist. Der Anfang von Kapitel 5 verrät, wohin sich Soth nun als Nächstes aufmacht.

**Schätze:** Im Innern von Sarlamirs Grab findet sich die charakteristische Spitze eines rostigen Speers – die letzten Überreste seiner *Drachenlanze*. Ein Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Hervorrufungsmagie, obwohl die Speerspitze keine offensichtlichen magischen Eigenschaften besitzt. Ein Charakter, der sich auf den Gegenstand einstimmen möchte und einen SG-12-Intelligenzwurf (Arkane Kunde oder Religion) besteht, stellt fest, dass die Speerspitze magisch ist, doch göttliche Macht ihre Magie unterdrückt. Die anderen Gräber in diesem Raum sind bis auf Knochen und rostige Rüstungen leer.

## NÄCHSTE SCHRITTE

Nach dem Sieg über Ritter Sarlamir erreichen die Charaktere die 6. Stufe. Sobald die kataklysmischen Flammen erlöschen, kehren die Katakomben zur Normalität zurück.

## SOTHS FLUCHT

Fürst Soth ist verschwunden und hat ein von gespenstischen Flammen umlodertes Zepter mit sich genommen. Falls die Charaktere versuchen, ihn zu verfolgen, haben er und seine untoten Ritter die Stadt bereits verlassen, da ihre Ziele dort nun erfüllt sind. Niemand ist sich sicher, wohin sie nach ihrem Aufbruch unterwegs sind, obwohl dies zu Beginn des nächsten Kapitels offenbart wird.

## ZERSCHMETTERTE ZUFLUCHT

Bis die Charaktere aus den Katakomben auftauchen, ist das Gemetzel im Ratssaal größtenteils beseitigt.

Einige Stunden später kommt Darrett mit Marschall Vendri, Fürst Bakarıs und dem Großteil der Kampfgruppen der Stadt in Kalaman an. Sie sind schockiert, als sie erfahren, was geschehen ist. Marschall Vendri handelt rasch, um die Ordnung in der Stadt aufrechtzuerhalten und sicherzustellen, dass keine weiteren Angriffe bevorstehen. Gleichzeitig sucht Darrett die Charaktere auf, um mehr zu erfahren. Er interessiert sich besonders für das, was sie über Fürst Soth und die Stadt der verlorenen Namen zu sagen haben – zwei Namen, die den Charakteren im folgenden Kapitel den weiteren Weg vorgeben.





SOLDATEN AUS KALAMAN KÄMPFEN  
IN DEN TÜCKISCHEN SCHLUCHTEN  
DER NORDEINÖDE UMS ÜBERLEBEN.



# DIE NORDEINÖDE

**B**EGRABEN UNTER DEN MAGISCH VERNARBTEN Weiten der Nordeinöde liegen uralte Ruinen, heute als Stadt der verlorenen Namen bekannt. In längst vergangenen Zeiten hieß diese Stadt Onyari. Der Königspriester von Istar hatte sie errichten lassen, und sie schwebte, bis sie von zornigen Drachen niedergeschmettert wurde, die ihr finsternes Geheimnis entdeckt hatten: Onyari war auf einem Drachenfriedhof erbaut, dessen natürliche Magie die Stadt hatte schweben lassen. Heute ziehen Onyaris Ruinen die Aufmerksamkeit der Roten Drachenarmee auf sich, deren Anführer glauben, die Stadt wieder schweben lassen zu können. Lohezeit, ein Magier der Schwarzen Robe, und der Priester Belephaion führen eine Expedition an, um die Stadt als gigantische Kriegswaffe zu beanspruchen. Der Todesritter Fürst Soth stößt zu ihnen. Er ist dem Gewisper der Drachenkönigin gefolgt und will das kataklysmische Feuer aus den Tiefen von Burg Kalaman nutzen, um die toten Drachen unter Onyari zu erwecken und in ihre Dienste zu stellen.

## DIESES KAPITEL DURCHFÜHREN

Dieses Kapitel beginnt, als die Charaktere Fürst Soth in die Nordeinöde folgen, begleitet von Truppen aus Kalaman. Vor Ort müssen die Charaktere mehrere mystische Orte erkunden, um herauszufinden, wo sich die Stadt der verlorenen Namen befindet.

## CHARAKTERENTWICKLUNG

In diesem Kapitel entwickeln die Charaktere sich von der 6. bis zur 8. Stufe weiter, während sie durch die Nordeinöde ziehen. Es warten viele Abenteuerorte, die in beliebiger Reihenfolge erkundet werden können. Du entscheidest also, wann die Charaktere diese Stufen erreichen. Erwäge, zwei der folgenden Vorschläge zu nutzen:

- Die Charaktere steigen eine Stufe auf, nachdem sie drei Abenteuerorte in der Nordeinöde abgeschlossen haben.
- Die Charaktere steigen eine Stufe auf, wenn sie ein besonderes Ziel erreichen, beispielsweise das Ei des Bronzedrachen im Lager Knochenlehm retten.
- Die Charaktere steigen eine Stufe auf, wenn sie die Passage zur Stadt der verlorenen Namen finden.



## VERZWEIFLUNG IN KALAMAN

Kurz nachdem die Charaktere aus den Katakomben unter Burg Kalaman gestiegen sind, kehren Darrett Hochwasser und Marschall Vendri mit ihren Truppen nach Kalaman zurück. Als sie vom Angriff auf die Stadt erfahren, drängt Darrett die Charaktere, sich auszuruhen. Er schickt Späher aus, um zu erfahren, wo sich Fürst Soth und sein Gefolge nun aufhalten, nachdem sie aus der Stadt geflohen sind. Am nächsten Tag trifft Darrett die Charaktere und hat folgende Neuigkeiten für sie:

- Marschall Vendri arbeitet daran, die Ordnung in Kalaman aufrechtzuerhalten, bis neue zivile Anführer bestimmt sind.
- Sie will bald mit den Charakteren sprechen.
- Darretts Späher berichten, dass die Rote Drachenarmee sich aufgeteilt hat. Ein Kontingent hat sich rätselhafterweise auf den Weg in die Nordeinöde gemacht.

Viel mehr weiß Darrett derzeit nicht. Wenn die Charaktere bereit sind, führt er sie zu einem Treffen mit Marschall Vendri.

## NACHBESPRECHUNG MIT DER GRUPPE

Das Treffen mit Marschall Vendri findet in einem kleinen Konferenzraum statt. Lies folgenden Text vor:

Marschall Vendri hat einen bescheidenen Konferenzraum am Ende des Korridors vom Ratssaal belegt, der durch den Angriff von Fürst Soth in Mitleidenschaft gezogen wurde. Im Raum befindet sich eigentlich nur ein langer, mit Berichten bedeckter Tisch. Hohe Fenster bieten einen atemberaubenden Ausblick auf die Stadt und den Hafen dahinter.

Marschall Vendri steht bei einem Fenster und blickt zum Horizont. Fürst Bakariss sitzt am Tisch und blickt auf, als ihr eintretet. Bitter bemerkt er: „Da sind sie ja, Marschall. Hätten wir unser Vertrauen nicht in Mietlinge gesetzt, dann wäre mein Sohn jetzt vielleicht an meiner Seite, und der Gouverneur würde noch leben.“

Lass die Charaktere auf Fürst Bakariss reagieren, wenn sie wollen. Bald darauf fordert Vendri ihn auf zu gehen, und der Adlige fügt sich murrend. Dann bittet Vendri die Charaktere zu erzählen, was am Vortag passiert ist und wie der Gouverneur zu Tode kam. Führe das Gespräch mithilfe der folgenden Punkte:

- Vendri vertraut den Charakteren.
- Sie sagt, dass Fürst Bakariss Gerüchte verbreitet, dass die Charaktere die Anführer Kalamans hätten retten können. Manche Einwohner suchen jemanden, dem sie die Schuld an dem schrecklichen Gemetzel geben können.
- Erwähnen die Charaktere das Interesse von Fürst Soth an der Stadt der verlorenen Namen in der Nordeinöde, weiß Marschall Vendri nichts über den Ort und merkt an, dass die Nordeinöde nichts als eine tote Wüste ist. Wenn Soth dorthin unterwegs ist, glaubt sie, dass er keine weitere Bedrohung darstellt.
- Präsentieren die Charaktere die kaputte *Drachenlanze*, erkennen weder Vendri noch Darrett die Waffe. Sie halten sie für irgendein uraltes Relikt.

- Darrett kennt zwar Fürst Soths kryptische Ziele nicht, hält die Entdeckungen der Charaktere jedoch für bedeutsam.
- Marschall Vendri glaubt das nicht. Sie meint, dass Kalamans Militär die Streitkräfte der Drachenarmee in der Nähe bekämpfen und Kalamans Regierung wiederherstellen sollte.

Ermutige die Charaktere mit Darretts Unterstützung, zu betonen, dass Fürst Soth eine Gefahr ist und die Pläne der Drachenarmee im Norden nicht harmlos sind. Vendri lenkt schließlich ein.

Dann bittet Darrett Vendri, ihn mit den Charakteren und einem Truppenkontingent in die Nordeinöde ziehen und erforschen zu lassen, was die Drachenarmee dort vorhat. Vendri ist zwar nicht überzeugt, dass dies ein strategisch kluger Zug ist, hält es aber für eine gute Idee, die Charaktere für eine Weile aus Kalaman zu bringen, damit sie dem Zorn der Bürger entgehen. Sie bittet die Charaktere zu gehen, während sie mit Darrett die Details bespricht, und empfiehlt ihnen, sich in der kleinen Burgbibliothek nach Kräften über die Nordeinöde zu informieren.

## MEHR ÜBER DIE NORDEINÖDE ERFAHREN

Ein Charakter, der mindestens eine Stunde damit verbringt, in der Bibliothek von Burg Kalaman die Nordeinöde zu studieren, findet heraus, dass diese erst nach dem Kataklysmus zu einer tödlichen Wüstenregion geworden ist, die auch noch zu Überflutungen neigt. Wenn ein Charakter einen SG-14-Intelligenzwurf (Geschichte) besteht, erfährt er außerdem, dass die Region mit riesigen Ruinen aus vorkataklysmischen Zeiten durchsetzt ist und nur wenige Entdecker von Erkundungen dort zurückgekehrt sind.

## DARRETTS VERHANDLUNGEN

Gestatte den Charakteren, in Kalaman die Nordeinöde zu studieren oder andere Dinge zu erledigen. Danach sucht Darrett die Charaktere auf und gibt ihnen folgende Informationen:

- Marschall Vendri hat eingewilligt, Darrett und die Charaktere in die Nordeinöde zu schicken, um herauszufinden, was die Drachenarmee dort treibt.
- Darrett erhält das Kommando über ein paar Hundert Soldaten.
- Damit Darretts Truppen der Aufmerksamkeit der Drachenarmee entgehen, hat Vendri veranlasst, dass sie bei Nacht von ein paar Schiffen über die Kalaman-Bucht gebracht werden.
- An der Südostküste der Einöde liegt eine abgeschiedene kleine Bucht, die das Wrackmachergrat genannt wird. Dort sollen die Streitkräfte an Land gehen.
- Ihr Ziel ist es, den Plan der Drachenarmee zu ermitteln, möglichst zu durchkreuzen und dann zu den Schiffen zurückzukehren.

Darrett beantwortet alle Fragen und legt den Charakteren nahe, sich auf die Reise vorzubereiten. Er will am folgenden Abend aufbrechen, ist aber bereit, zur Not noch einen Tag zu warten.



## NACHRICHT VON WYHAN

Wenn mindestens einer der Charaktere daran interessiert ist, zu den Magiern der Hochzauberei zu stoßen, und Wyhan eine Schriftrolle gebracht hat, schickt die Magierin der Schwarzen Robe den Charakteren eine Einladung, sie in ihrer Apotheke zu treffen.

Dort teilt sie ihnen folgende Informationen mit:

„Meine Kontakte im Turm der Hochzauberei in Wayreth haben beschieden, dass Ihr noch nicht dort hinreisen und die Prüfung der Hochzauberei ablegen könnt. Die Gefahr durch die Drachenarmee ist zu groß, und die Orden wollen vermeiden, als parteiisch zu gelten. Doch der Leiter des Konklaves, der Magier Par-Salian, hat Euch eine besondere Ausnahme gewährt.“

Wyhan holt eine schlichte Holzbrosche hervor, die mit schwarzen, roten und weißen Steinen besetzt ist: das Symbol der Magier der Hochzauberei. „Er hat Euch gestattet, als vorläufiges Mitglied der Magier der Hochzauberei Magie zu wirken. Euer Prüfungszeitpunkt wird festgesetzt, wenn die Gefahr durch die Drachenarmee vorüber ist. Nehmt bis dahin dies als Zeichen, dass Ihr den Segen des Konklaves habt. Und nehmt auch meine Glückwünsche entgegen.“

Wyhan weiß nicht, wann die Charaktere die Prüfung der Hochzauberei werden ablegen können. Sie weiß, dass Magier der Hochzauberei den Zorn der Drachenarmee fürchten. Je schneller die Drachenarmee also besiegt ist, desto früher können die Charaktere ihre magischen Studien fortsetzen.

Nach diesem Gespräch fordert Wyhan die Charaktere auf, entweder etwas zu kaufen oder sie ihre Studien fortsetzen zu lassen.

## KALAMAN VERLASSEN

Wenn die Charaktere bereit sind, in die Einöde zu segeln, bestellt Darrett sie für den Abend zum militärischen Bereich von Kalamans Docks.

Als die Charaktere dort eintreffen, finden sie Keule Eisenfeix und Tatina Ruckelstaub vor, die freiwillig an der Expedition teilnehmen. Ruckelstaub, die ihr Haar strahlend lila gefärbt hat, ist höchst interessiert daran, ihre Fernrufer (siehe Anhang A) zu erproben.

Sowie die Charaktere an Bord eines der Schiffe gehen, die die Truppen befördern, lies Folgendes vor:

Wasser rauscht und Holz knarrt, als die Schiffe am späten Abend in Kalaman ablegen. Rasch geraten die wenigen Einwohner außer Sicht, die sich versammelt haben, um ihre Lieben zu verabschieden. Unter wolken schwerem Himmel durchmessen die Schiffe die schwarzen Wasser der Kalaman-Bucht und nehmen Kurs auf gefährliche Gestade.

## IN DIE EINÖDE

Der Rest dieses Kapitels spielt sich in der Nordeinöde ab, einer Region, in der die Zerstörung durch den Kataklysmus auch nach all den Jahrhunderten noch offenkundig ist. Der Abschnitt enthält allgemeine Informationen über die Region und die Herausforderungen, denen die Charaktere dort begegnen werden. Karte 5.1 zeigt die Region mit den Stätten, die von Entdeckern erkundet werden können, und den verschiedenen Merkmalen der Umgebung, die Namen tragen. In Anhang E findest du eine Version der Karte, die du den Spielern zeigen kannst.

## REISEN IN DER EINÖDE

Die gesamte Nordeinöde mit ihren Hochplateaus und Schluchten gilt bei der Reise als schwieriges Gelände. Daher können die Charaktere nur mit halber Bewegungsrate reisen, wie in der Tabelle „Reisen über Land in der Nordeinöde“ aufgeführt.

Wenn sich die Charaktere also mit normaler Geschwindigkeit bewegen, können sie täglich zwei Hexfelder auf Karte 5.1 zurücklegen.

### REISEN ÜBER LAND IN DER NORDEINÖDE

Tempo	Strecke pro ...		Effekte
	Stunde	Tag	
Schnell	3,2 km	24 km	-5 Malus auf passiven Weisheitswert (Wahrnehmung)
Normal	2,4 km	19,2 km	Keiner
Langsam	1,6 km	14,4 km	Heimlichkeit kann eingesetzt werden

### REISEN MIT EINER ARMEE

Es fällt Darretts Truppen nicht leicht, durch die Nordeinöde zu reisen. Sie bewegen sich in langsamem Tempo und schaffen etwa 15 Kilometer täglich. Darrett ermuntert die Charaktere, als Vorhut zu fungieren und sich an bestimmten Orten wieder mit den Truppen zu treffen. Er zählt darauf, dass die Charaktere ihm bei der Entscheidung helfen, wohin er mit seinen Truppen als nächstes zieht.

### DURCH DIE EINÖDE REISEN

Die Nordeinöde erstreckt sich über viele Hunderte von Kilometern. Anstatt jede Reiseminute der Gruppe durchzuspielen, kannst du die Begegnungen im Abschnitt „Begegnungen in der Einöde“ weiter hinten in diesem Kapitel nutzen, so oft du willst – normal ist eine pro Tag. Wenn die Charaktere ein paar Tage in der Einöde verbracht und Bekanntschaft mit ihren Gefahren gemacht haben, können die Begegnungen seltener werden.

The Hexfelder auf der Karte 5.1 messen die Strecke. Die Charaktere müssen nicht jedes Hexfeld erkunden. Nimm dir die Freiheit, Reisetage an neue Orte oder zurück zu bereits aufgesuchten Orten zu überspringen. Auch die Drachenarmee hat mit den Herausforderungen der Einöde zu kämpfen. Die Charaktere müssen sich also nicht beeilen, um ihre Feinde in einer bestimmten Zeit von ihren Plänen abzuhalten.



## DIE SCHWEMME

Reisende in der Nordeinöde müssen sowohl mit der zerklüfteten, von Schluchten durchzogenen Landschaft als auch mit der Schwemme zurechtkommen. Die durch die drei Monde von Krynn verursachten Gezeiten bewirken immer wieder Überflutungen durch den Turbidus-Ozean in der Region. Diese so unberechenbaren wie intensiven Fluten sind als die Schwemme bekannt und bedrohen alle Kreaturen in den Schluchten. Manchmal bleiben die Schluchten der Nordeinöde wochenlang ausgedörrt. Dann wieder gibt es gleich mehrere Flutereignisse in wenigen Tagen.

Würfle für jeden Tag, den die Charaktere in der Nordeinöde verbringen (oder wann immer du willst), mithilfe der Tabelle „Natur der Schwemme“, um zu erfahren, wie die Flutwasser auf die Region wirken. Nach deinem Ermessen könnte die Schwemme sich bei sonstigen Begegnungen in der Region auch unerwartet verändern und so noch gefährlicher werden.

### NATUR DER SCHWEMME

#### W10 Effekt der Schwemme

- |      |  |
|------|--|
| 1–3  | Die Schwemme ist niedrig. Die Schluchten sind trocken. |
| 4–6  | Die Schwemme ist hoch. Sie füllt die Schluchten.       |
| 7–10 | Die Schwemme bleibt auf dem Niveau vom Vortag.         |

### GEFAHREN DER SCHWEMME

Wenn die Schwemme durch die Nordeinöde rauscht, müssen die Charaktere einen SG-12-Gruppenwurf auf Weisheit (Überlebenskunst) ausführen. Bei einem Erfolg bemerken sie das Wasser, das in die Schluchten dringt, und ihnen bleibt genügend Zeit, sich in Sicherheit zu bringen. Anderenfalls werden sie von einer Sturzflut erwischt.

### STURZFLUT

Die turbulenten Flutwasser der Schwemme rauschen in der Gegend, in der die Charaktere gerade reisen, durch die Schluchten. Wenn sich die Charaktere in einer Schlucht befinden, sind deren Wände 2W4 × 3 Meter hoch.

Beginnt eine Flut, so müssen die Charaktere sowie Kreaturen in der Nähe einen Initiativwurf ausführen. In jeder Runde, bei Initiative 10 und 0, steigt der Wasserpegel um je drei Meter (bis zur Höhe der Schlucht) und bewegt sich um 30 Meter in horizontaler Richtung. Bei diesen Initiativwerten müssen Kreaturen im Wasser und solche, die sich mit dem Wasser bewegen, einen SG-15-Stärkerettungswurf ausführen, da sie mit großen Trümmerbrocken kollidieren. Scheitert der Wurf, erleiden sie 2W6 Wuchtschaden, anderenfalls die Hälfte.

Das Wasser steigt und bewegt sich weitere 2W4 Runden lang auf diese Weise, dann kommt es zum Stillstand.

## BEGEGNUNGEN IN DER EINÖDE

In der wilden, gefährlichen Nordeinöde lauern zahllose Gefahren. Wann immer du wünschst, dass eine Zufallsbegegnung stattfindet – normalerweise einmal täglich –, würfle mithilfe der Tabelle „Begegnungen in der Nordeinöde“.

## BEGEGNUNGEN IN DER NORDEINÖDE

#### W20 Begegnung

- |       |  |
|-------|--|
| 1–10  | Keine Begegnung                        |
| 11–14 | Drachenarmee-Patrouillen (siehe unten) |
| 15    | Kaputtes Tor (siehe unten)             |
| 16–20 | Wüstenräuber (siehe unten)             |

### DRACHENARMEE-PATROUILLEN

Feindliche Drachenarmee-Patrouillen durchkämmen die Nordeinöde nach vorkataklysmischen Ruinen, die sie ausplündern können. Würfle mithilfe der Tabelle „Drachenarmee-Patrouillen“, um zu ermitteln, welcher Patrouille die Charaktere begegnen (Spielwerte der Patrouillenmitglieder siehe Anhang B). Wenn die Charaktere besiegt werden oder sich ergeben, gelangen sie als Gefangene ins Lager Knochenlehm (Details weiter hinten in diesem Kapitel).

### DRACHENARMEE-PATROUILLE

#### W4 Begegnung

- |   |  |
|---|--|
| 1 | 8 Baaz-Drakonier und 2 Drachenarmee-Soldaten                     |
| 2 | 1 Sivak-Drakonier und 5 Drachenarmee-Soldaten                    |
| 3 | 2 Kapak-Drakonier und 2 Drachenarmee-Offiziere                   |
| 4 | 3 berittene Drachenarmee-Offiziere auf 3 Drachenarmee-Dragnoneln |

### KAPUTTES TOR

Die Charaktere finden einen steinernen Torbogen, der mit Siegeln bedeckt ist. Dies war einst ein Teleportationstor – Teil eines magischen Transportsystems der istarischen Magier. Es stand in Onyari, bevor die Stadt fiel. Sobald ein Charakter sich ihm nähert, wirbelt magische Energie im Torbogen auf. Sie fährt in Trümmer in der Nähe, die sich daraufhin zu einem feindlich gesinnten **Lehmgolem** zusammenfügen.

**Golem:** Der Golem sieht aus wie ein stolzer Menschenmann in feiner Kleidung und mit einer Aura von Sonnenstrahlen um den Kopf. Die Magie, die den Golem belebt, diente dazu, das Tor zu bewachen, doch es kam zu einer Fehlfunktion. Der Golem gerät in Kampfrausch (entsprechend seinem Berserker-Merkmal). In diesem Zustand verbleibt er, solange sich andere Kreaturen in seinem Sichtfeld befinden.

### KARTENLEGENDE: NORDEINÖDE

Die Embleme mit den Buchstaben auf Karte 5.1 bezeichnen die folgenden Orte weiter hinten in diesem Kapitel:

- |                                     |                                     |
|-------------------------------------|-------------------------------------|
| <b>A</b> Wrackmachergrat            | <b>G</b> Herztal                    |
| <b>B</b> Lager der Elfen            | <b>H</b> Dragonnellspitze           |
| <b>C</b> Schrein des blauen Phönix  | <b>I</b> Lager Knochenlehm          |
| <b>D</b> Festung des Sonnenwächters | <b>J</b> Grausewolsbucht            |
| <b>E</b> Wakenreth                  | <b>K</b> Stadt der verlorenen Namen |
| <b>F</b> Blauschlundhöhle           |                                     |



# DIE REGION KALAMAN UND DIE NORDEINÖDE



KARTE 5.1: DIE KALAMAN-REGION UND DIE NORDEINÖDE.



**Das Tor stabilisieren:** Magische Energie flackert im Tor. Wenn der Golem besiegt wurde, kann ein Charakter mit dem Merkmal Paktmagie oder Zauberwirken eine Minute damit verbringen, das Tor zu untersuchen, um herauszufinden, wie sich dessen dysfunktionale Magie stabilisieren lässt. Wenn ein Charakter einen Zauberplatz 1. oder höheren Grades verbraucht oder einen SG-18-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) besteht, stabilisiert sich das Tor und dient mit seinem Partnertor als Kreis der Teleportation. Das Partnertor befindet sich auf einem Hexfeld deiner Wahl auf Karte 5.1 – vielleicht beim Wrackmachergrat (Ort A) oder auf Hohejagd, jenem Plateau, auf dem sich auch Herztal (Ort G) befindet.

**Siegelsequenz:** Die Charaktere können die Siegelsequenz am Tor lernen, um mithilfe des Zaubers *Kreis der Teleportation* zum Tor reisen zu können.

## WÜSTENRÄUBER

Würfle mithilfe der nachstehenden Tabelle, um zu ermitteln, welchen Raubtieren die Charaktere begegnen. Jeder Eintrag weist eine andere Gefahr auf, je nachdem, ob die Schwemme gerade hoch oder niedrig ist (in Klammern vermerkt).

NUR WENIGE KÖNNEN DIE FLUTEN IN DEN SCHLUCHTEN DER NORDEINÖDE ÜBERLEBEN.

## WÜSTENRÄUBER

### W10 Begegnung

1	Knochen eines Humanoiden oder Tieres, befallen von harmlosen Spinnen oder Kreaturen aus den Gezeitentümpeln (hoch oder niedrig)
2–3	6 <b>Riesenkraken</b> (hoch) oder 3 <b>Riesenskorpione</b> (niedrig)
4–5	4 <b>Seeoeger</b> (hoch) oder 6 <b>Riesenspinnen</b> (niedrig)
6–7	3 <b>Plesiosaurier</b> (hoch) oder 3 <b>Mantikore</b> (niedrig)
8–9	2 <b>Riesenhaie</b> (hoch) oder 3 <b>Einöden-Drachennele</b> (niedrig, siehe Anhang B)
10	1 <b>Purpurgewurm</b> , entdeckt auf 1,6 Kilometer Entfernung (hoch oder niedrig)

## KALAMAN-TRUPPEN

Das gemeinsame Reisen mit den Truppen aus Kalaman ist herausfordernd, aber sicherer, und es hilft den Charakteren schließlich, die Drachenarmee zu stellen.

### ARMEE IM SCHLEPPTAU

In diesem Teil des Abenteuers führen die Charaktere die Kalaman-Truppen in die Schlacht gegen die Drachenarmee. Die Charaktere sollten sich häufig von den Truppen lösen und dann wieder zu ihnen stoßen, um als Späher zu dienen und Missionen zu erledigen, während die Armee vorrückt. Darrett schickt seine Soldaten nicht in ungewisse Gefahren wie Höhlen oder Ruinen.

### KAMPFBEGEGNUNGEN

Vermeide es, die Kalaman-Truppen in Begegnungen einzubeziehen, welche für die Charaktere gedacht sind. Wenn es zum Kampf kommt, während die Charaktere sich bei den Kalaman-Truppen befinden, nutze fünf **Kalaman-Soldaten** (siehe Anhang B) – oder so viele du für angemessen hältst – als verbündete Soldaten, die die Charaktere bereitwillig unterstützen.

### LAGER DER KALAMAN-ARMEE

Auf der Reise durch die Einöde errichten Darrett und seine Truppen temporäre Lager. Diese bieten den Charakteren eine sichere Zuflucht, in der sie ihre Vorräte auffüllen und mit Verbündeten interagieren können. Zu einem Lager gehören folgende Merkmale, die du frei arrangieren kannst:

**Zelte der Charaktere:** Die Charaktere können sich in ihren Zelten ausruhen.

**Befehlszelt:** In diesem stattlichen Zelt befindet sich ein großer Tisch. Hier können die Charaktere sich mit Darrett treffen, um Strategien und Truppenbewegungen zu diskutieren.

**Keules Zelt:** Keules Zelt enthält eine beeindruckende Waffensammlung. Wenn die Charaktere die Zwergin sprechen wollen, finden sie sie wahrscheinlich hier.

**Darretts Zelt:** Darretts Zelt ist spartanisch eingerichtet und sehr ordentlich. Wenn die Charaktere ihn privat sprechen müssen, finden sie ihn wahrscheinlich hier.

**Ruckelstaubs Zelt:** Das Zelt von Ruckelstaub ist mit merkwürdigen Erfindungen und unvollendeten Projekten angefüllt. Die Gnomenfrau hält sich oft hier auf und tüftelt an den Fernrufern (siehe Anhang A) und anderen Erfindungen.

**Andere Zelte:** Wachposten, Sanitätszelte, Vorratszelte und andere Einrichtungen füllen das Lager.





# ERKUNDEN DER EINÖDE

Wenn sich die Charaktere in die Nordeinöde wagen, könnten sie folgende Gebiete erkunden:

## A: WRACKMACHERGRAT

Die Charaktere und ihre Verbündeten werden von den Schiffen über die Kalamam-Bucht in die Nähe des Wrackmachergrats (Ort A auf Karte 5.1) gebracht. Wenn sie dort ankern, lies Folgendes vor:

Wellen brechen sich an den zerklüfteten Felsen am Ufer. Dahinter liegt eine raue Landschaft, die von rötlichen Schluchten durchzogen ist. In der Ferne sind hohe Klippen und merkwürdige Formationen auszumachen, die in den Himmel ragen.

Darrett fordert die Charaktere auf, ein Ruderboot zu besetzen und zu erkunden, wo die Truppen sicher von Bord gehen können.

## VERBORGENE BUCHT

Die Charaktere erkunden das Ufer und entdecken nach etwa einer Stunde eine schmale Bucht. Diese Zeit wird halbiert, wenn ein Charakter im Umgang mit Wasserfahrzeugen geübt oder ein Waldläufer ist, dessen bevorzugtes Gelände die Küste ist.

In der Bucht finden sich einige verfallene Gebäude, die von Schmugglern hinterlassen wurden. Außerdem liegt im klaren Wasser vor dem Strand ein kleines Schiff vor Anker.

## ELFENSCHIFF

Das Schiff gehört einer Gruppe von Elfenmagiern, die vor einigen Monaten auf Wrackmachergrat gestossen sind. Charaktere, die in einer Elfengesellschaft aufgewachsen sind oder einen SG-14-Intelligenzwurf (Geschichte) bestehen, erkennen das Schiff als eines von Silvanesti-Elfen.

Das Schiff ist klein, aber seetüchtig. Es bietet genügend Platz für ein Dutzend Besatzungsmitglieder. Weder an Deck noch in den Kabinen befindet sich etwas von Wert. Dennoch verteidigen zwei **Luftelementare** an Deck das Schiff gegen Eindringlinge. Sie greifen jeden an, der an Bord kommt und kein Elf ist.

Wenn die Charaktere Dalamar noch nicht begegnet sind (siehe folgender Abschnitt), hält er sich in der Nähe auf, wenn sie an Bord kommen, und ein **Alarm**-Zauber, der auf das Deck gewirkt wurde, macht ihn auf ihr Eindringen aufmerksam. Er könnte jederzeit auf sie zukommen, nachdem sie die Elementare besiegt haben (siehe folgender Abschnitt).

## BEGEGNUNG MIT DALAMAR

Dalamar nähert sich den Charakteren, nachdem sie die Elementare besiegt haben oder die Kalamam-Truppen begonnen haben an Land zu gehen. Dalamar fragt neugierig nach den Motiven der Abenteurer, um herauszufinden, ob sie zu seinen eigenen passen. Wenn die Charaktere mit ihm sprechen, erfahren sie Folgendes:

- Dalamar ist Teil eines Kontingents von Silvanesti-Elfen.
- Das Schiff gehört den Elfen.
- Dalamar sucht an der Küste nach uralten Ruinen. Er weiß, dass es hier keine gibt, doch sein Anführer Zhelsuel will, dass er trotzdem sucht.
- Wenn die Charaktere die Stadt der verlorenen Namen erwähnen, gibt er vor, den Namen nicht zu kennen, bis er mehr über die Charaktere weiß (siehe Abschnitt „Gegenseitiges Verstehen“). Ein Charakter, der einen SG-14-Weisheitswurf (Motiv erkennen) besteht, ahnt, dass Dalamar mehr weiß, als er sagt.
- Dalamar lädt die Charaktere ein, mit ihm zu seiner Gruppe im Elfenlager (Ort B auf Karte 5.1) zurückzukehren.

## DALAMAR

Dalamar ist ein ehrgeiziger Elf und Zauberwirker (Elf-**Magier**, neutral) mit unstillbarem Wissensdurst. Dieser bringt ihn häufig in Konflikt mit anderen Silvanesti-Magiern, deren konservative Methoden seine Geduld strapazieren.

Dalamar hat sich an der glücklosen Verteidigung der Silvanesti gegen die Drachenarmeen beteiligt. Seine verzweifelten Taten sind zum Teil der Grund dafür, dass er und die anderen Magier in die Nordeinöde geschickt wurden. Er verachtet zwar die kleinkarierten Entscheidungen seiner Leute, sieht seine Mission aber dennoch als Chance, sich zu beweisen und sich vielleicht sogar an den Drachenarmeen zu rächen. Dalamar hat schon lange vor seiner Mission vorkataklysmische Magie studiert und er glaubt, dass in der Region etwas von magischem Wert verborgen sein könnte. Er will es zügig finden, zu seinen Leuten zurückkehren und weiter darauf hinarbeiten, den Magiern der Hochzauberei beizutreten.

**Persönlichkeitsmerkmal:** „Jeder will irgendetwas. Bestimmt können wir einander helfen.“

**Ideal:** „Magie ist dazu da, dass man sie einsetzt.“

**Bindung:** „Ich würde alles tun, um meine Heimat wiederzugewinnen.“

**Makel:** „Ich bin zu selbstsicher. Manchmal bringe ich damit sogar mich und andere in Gefahr.“

## MELDUNG ERSTATTEN

Wenn die Charaktere zu ihren Schiffen zurückkehren und berichten, wo der Wrackmachergrat zu finden ist, befiehlt Darrett den Schiffen vor Anker zu gehen. Er ist neugierig auf Dalamar und die Elfen. Den Charakteren schlägt er vor, das Elfenlager zu erkunden und herauszufinden, ob man den Elfen trauen kann.

Solange die Charaktere unterwegs sind, entladen die Kalamam-Truppen die Schiffe und schlagen das erste Lager auf, wie im Abschnitt „Lager der Kalamam-Armee“ weiter vorne in diesem Kapitel ausgeführt.





DALAMAR GEWÄHRT EINEN BLICK  
AUF VERSCHOLLENE URALTE RUINEN.

## B: LAGER DER ELFEN

Dalamar führt die Charaktere zum Lager seiner Expedition, das sich etwa 20 Kilometer nordwestlich der verborgenen Bucht befindet. Die Reise dauert den größten Teil des Tages. Dalamar plaudert freundlich mit den Charakteren und versucht dabei herauszufinden, was sie in dieser Gegend wollen. Dafür hat er wenig zu bieten, ist aber sehr an den jüngsten Ereignissen in Kalaman interessiert.

### EXPEDITIONSMITGLIEDER

Das Elfenlager befindet sich neben ein paar kleineren Ruinen auf einem Plateau mit Aussicht über die Einöde. Hier sind etwa ein Dutzend Zelte spiralförmig angeordnet. Zehn Elfen sind im Lager anwesend, als die Charaktere eintreffen, darunter der Anführer Zhelsuel. Andere sind auf der Suche nach Informationen in der Einöde unterwegs. Sie alle nutzen die Spielwerte von **Magiern**.

### SILVANESTI-EXILANTEN

Das Elfenland Silvanesti, einst eine schöne Waldnation mit besonders fein geformten Bäumen und hohen Türmen, liegt nun in Trümmern, nachdem die Drachenarmeen dort eingefallen sind. Die Elfen haben alles getan, um ihre Heimat zu verteidigen, waren aber schließlich gezwungen, sich auf die Insel Südergod zurückzuziehen und dort eine neue Heimat zu suchen.

Die Elfen hier in der Nordeinöde gehörten zu den Verteidigern Silvanestis. Nachdem sie ihre Heimat nicht hatten beschützen können, wurden sie auf eine Expedition in die Einöde geschickt, da es jahrhundertalte Legenden über verschollene Silvanesti-Magie in der Region gibt. Sie hoffen, diese Magie zu finden, um damit ihre Heimat zu retten und ihr Ansehen bei ihresgleichen wiederherzustellen.

### ZHELSUEL

Zhelsuel, einst respektiertes Mitglied vom Haus der Mystik – ein Elfenklan, der für sein magisches Können berühmt ist –, hat ein sogar nach Elfenmaßstäben ansehnliches Alter erreicht. Ihm ist schmerzlich bewusst, dass diese Expedition vergebliche Mühe ist und dem Exil gleichkommt, und er fürchtet, seine Heimat für immer verloren zu haben. Doch wenn er schon den Rest seiner Tage in diesen tristen Weiten verbringen muss, so will er sie wenigstens mit beispielhafter Gründlichkeit und Gelehrsamkeit verbringen. Seine Untergebenen nötigt er, auf der Suche nach Spuren von Silvanesti-Magie jeden Zentimeter der Nordeinöde zu katalogisieren.

**Persönlichkeitsmerkmal:** „Ich weiß, was für meine Leute das Beste ist, und ich führe sie mit Logik und Präzision.“

**Ideal:** „Ich beziehe meinen Stolz daraus, meine Arbeit perfekt zu erledigen.“

**Bindung:** „Ich werde meinen Leuten zeigen, was ich kann. Sie werden meinen Namen nicht vergessen.“

**Makel:** „Ich dulde keinerlei Vorgehen, das nicht zuerst dem besten Interesse von Silvanesti dient.“



## BEGEGNUNG MIT ZHELSUEL

Zhelsuel konfrontiert Dalamar und die Charaktere, als sie eintreffen. Er will mit Fremden nichts zu tun haben, die er als Hindernis für die Fortschritte der Elfen betrachtet. Den Charakteren teilt er mit, dass er und die anderen Elfen Forschung betreiben, weigert sich jedoch, irgendwelche Details zu nennen.

Ein Charakter, der auf Elfish mit Zhelsuel spricht oder einen SG-16-Charismawurf (Überzeugen) besteht, kann ihn zu einem Gespräch überreden, doch die meisten Antworten von Zhelsuel sind schneidend und kurz:

- Zhelsuel teilt beliebige Informationen aus den Abschnitten „Silvanesti-Exilanten“ oder „Zhelsuel“ mit.
- Wenn die Charaktere den Angriff der Roten Drachenarmee auf Kalaman erwähnen, ist er zunächst bestürzt, tut den Konflikt dann aber schnell als irrelevant für seine Leute ab.
- Teilen die Charaktere mit, dass sie die Drachenarmee verfolgen, verspottet er sie wegen ihrer Todessehnsucht.

Schließlich verlangt Zhelsuel, dass die Charaktere gehen und nicht zurückkehren. Er befiehlt seiner Expedition, vor allem Dalamar, sich auf das Erkunden der Region zu konzentrieren. Dann fordert er Dalamar auf, die Charaktere fortzueskortieren und sich wieder an seine Arbeit zu machen.

## GEGENSEITIGES VERSTEHEN

Es frustriert Dalamar, dass Zhelsuel damit zufrieden ist, den Rest seiner Tage – und der Tage der übrigen Expeditionsmitglieder – damit zu verbringen, in der Nordeinöde jeden Stein umzudrehen. Nachdem ihm befohlen wurde, die Charaktere fortzubringen, erzählt er diesen, dass die Elfen unlängst Drachenarmee-Soldaten auf dem Weg nach Norden beobachtet haben. Deren Ziel kennt er nicht, argwöhnt jedoch, dass sie nicht bloß auf Wanderschaft sind. Er überlegt, ob die Drachenarmee, die Elfen und die Charaktere nicht vielleicht ähnliche Interessen an der verborgenen Magie dieser Gegend haben.

## DIE STADT DER VERLORENEN NAMEN FINDEN

Wenn die Charaktere Dalamar nach der Stadt der verlorenen Namen fragen, sagt er ihnen, dass er von ihr aus Schriften der Silvanesti erfahren hat, die ihn und die anderen Elfen in diese Region geführt haben. Ihren Standort kennt er zwar nicht, doch er will ihn erfahren, da die Stadt der Legende nach ein magisches Wunder war und heute noch wertvolle Geheimnisse bergen könnte.

Wenn Dalamar dieses gemeinsame Interesse an der Stadt der verlorenen Namen enthüllt, schlägt er eine Abmachung vor, die ihm erlauben würde, seine Nachforschungen zu verfolgen, ohne sich Zhelsuel offen zu widersetzen. Er teilt den Charakteren mit, welche Stätten in der Nordeinöde er bereits als ähnlich alt wie die Stadt der verlorenen Namen oder mit ihr in Zusammenhang stehend identifiziert hat. Mit dem, was die Charaktere herausfinden und über verbleibende Magie an diesen Stätten berichten können, hofft er, mehr über den Standort der Stadt zu erfahren. Folgende Orte sind für Dalamar von besonderem Interesse (Details weiter hinten in diesem Kapitel und auf Karte 5.1):

- Schrein des blauen Phönix (Ort C)
- Festung des Sonnenwächters (Ort D)
- Wakenreth (Ort E)

Markiere die Hexfelder dieser Orte auf der Spielkarte der Region in Anhang E, wenn Dalamar den Charakteren ihre Positionen mitgeteilt hat.

Wenn die Charaktere einwilligen, mit Dalamar zusammenzuarbeiten, freut er sich. Sie können die Orte in beliebiger Reihenfolge erkunden. Dalamar will Zhelsuel überreden, ihn die Charaktere beim Turm Wakenreth treffen zu lassen. Wenn er erfährt, was sie herausgefunden haben, hofft er, den Standort der Stadt der verlorenen Namen ermitteln zu können (Details siehe Ende des Abschnitts „E: Wakenreth“). Damit und mit den besten Wünschen für ihre Nachforschungen entlässt Dalamar die Charaktere.

## C: SCHREIN DES BLAUEN PHÖNIX

In eine labyrinthartige Schlucht ist der Schrein des blauen Phönix eingemeißelt – ein uralter Schrein des Habbakuk, Gott der Meere und der Tiere. Der Eingang zum Schrein steht bei hoher Schwemme vollständig unter Wasser, ist bei niedriger Schwemme jedoch sichtbar.

## UNTERBROCHENE PILGERREISE

Jedes Jahr pilgert eine Gruppe von Dimernesti-Meereseelfen aus der Bucht von Thoradin zum Schrein des blauen Phönix, um dem Meeresgott für seine Schätze zu huldigen. Die meisten Meereseelfen haben den Namen Habbakuks zwar schon vergessen, doch die Pilger machen sich trotzdem fromm auf diese jährliche Reise.

Trotz der chaotischen Veränderungen durch die Schwemme gelangen die Meereseelfen in verlässlichen Flüssen durch die Schluchten zum Schrein. Dieses Jahr ist die Pilgerreise jedoch schiefgegangen, denn die Meereseelfen sind der Roten Drachenarmee begegnet. Vier von ihnen wurden gefangen – darunter ihre Anführerin, die Priesterin Yerka –, und etliche weitere sind bei der Auseinandersetzung ums Leben gekommen. Die Charaktere können drei der gefangenen Meereseelfen im Lager Knochenlehm retten, doch Yerka wurde in die Festung des Sonnenwächters gebracht. Sechs Überlebende haben den Schrein erreicht. Ihnen ist aber nur noch eine Opfergabe verblieben: ein Beutel mit blauen Tiefseeperlen.

## BEIM SCHREIN EINTREFFEN

Wenn die Charaktere eintreffen, ist die Schwemme niedrig. Die Meereseelfen haben in der Nähe des Eingangs zum Schrein ihr Lager aufgeschlagen. In regelmäßigen Abständen halten sie nach Anzeichen der Drachenarmee oder ihren verschollenen Kameraden Ausschau.

## DIE MEERESELFEN

Nach dem jüngsten Unglück sind den Meereseelfen große Gruppen sehr suspekt. Wenn die Charaktere mit den Kalaman-Truppen im Schlepptau erscheinen, ziehen die Elfen sich zurück. Ihr aktueller Anführer, Ishvern Sternblicker, nähert sich nur, wenn klar ist, dass den Elfen niemand in feindlicher Absicht nachstellt.



Ishvern und die Meereseelfen verwenden die Spielwerte von **Spähern** mit folgenden Änderungen:

- Sie sind bei Rettungswürfen gegen Bezauberungen im Vorteil und können nicht magisch zum Einschlafen gebracht werden.
- Sie haben **Dunkelsicht** auf bis zu 18 Meter.
- Ferner verfügen sie über eine Schwimmbewegungsrate von neun Metern und können Luft und Wasser atmen.

### ISHVERN STERNBLICKER

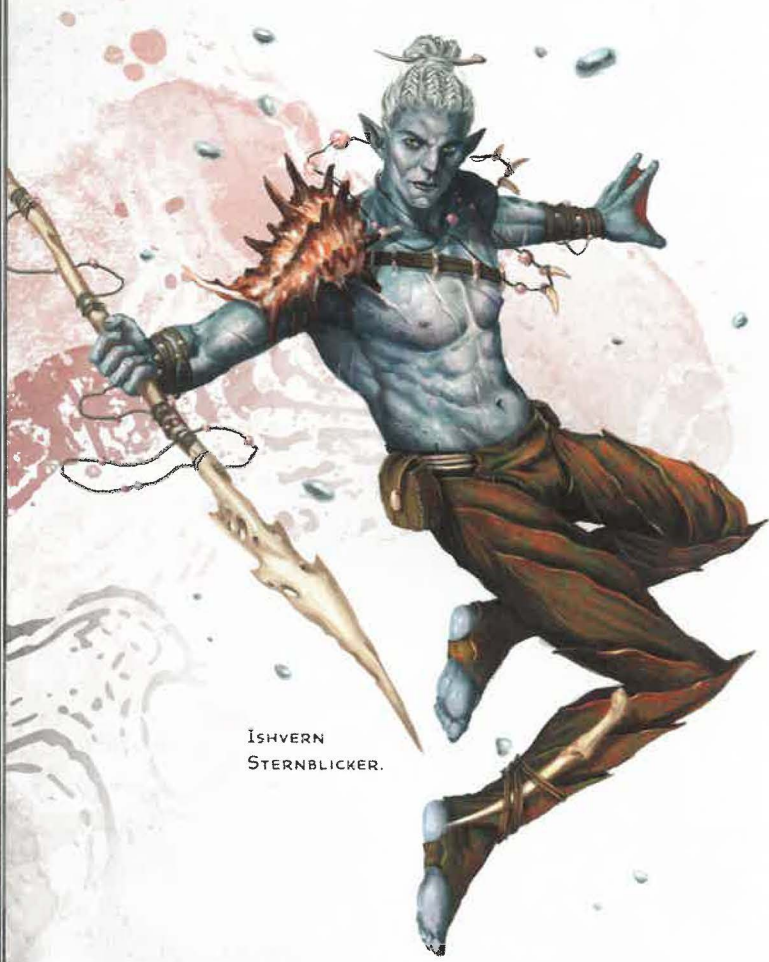
Ishvern (Meereseelf-**Späher**, neutral gut), amtierender Anführer der Dimernesti-Gruppe in Abwesenheit der Priesterin, ist fromm, neugierig und findig. Seit über hundert Jahren überlebt er in den tödlichsten Tiefen des Turbidus-Ozeans und ist klug genug, mysteriöse Orte nicht unvorbereitet aufzusuchen. Ohne die Führung der Priesterin Yerka möchte er das Leben seiner Gefährten nicht riskieren. Allerdings fürchtet Ishvern, Yerka könnte für immer verloren sein. Wenn andere ihm helfen können, die spirituelle Mission der Priesterin zu erfüllen, so nimmt er die Hilfe gerne an.

**Persönlichkeitsmerkmal:** „Die Wunder der Welt soll man umarmen, ihre Gefahren jedoch meiden.“

**Ideal:** „Das Leben und die Natur sind Wunder, die es um jeden Preis zu beschützen gilt.“

**Bindung:** „Ich werde meine verschollenen Gefährten finden.“

**Makel:** „Es fällt mir schwer, mich zwischen Optionen von ungewissem Ergebnis zu entscheiden.“



ISHVERN  
STERNBLICKER.

### ISHVERNS BITTE

Ishvern versucht herauszufinden, was die Charaktere in der Nordeinöde wollen. Er erklärt, dass der nahe Schrein eine heilige Stätte ist, einer alten Gottheit geweiht, die die Meereseelfen heute nur noch als den Meeresfürsten kennen. Wenn sich die Charaktere dem Lager respektvoll genähert haben, erzählt er ihnen außerdem, wie die Meereseelfen von der Drachenarmee angegriffen wurden.

Selbst wenn er die Charaktere mit Argwohn betrachtet, sieht Ishvern Vorteile in ihrer Anwesenheit – vor allem, wenn unter ihnen ein Kleriker ist. Er fordert die Charaktere auf, ihm zu helfen, die Opfergabe der Gruppe im Namen der verlorenen Priesterin Yerka darzubringen. Die Elfen wollen das Opfer gemäß den jahrhundertealten Traditionen ihres Volks vollziehen, aber sie wissen nicht viel über die religiösen Wurzeln des Akts oder vom Gott Habbakuk. Wenn die Charaktere einwilligen, führt Ishvern sie zum Eingang des Schreins.

**Yerkals Rückkehr:** Wenn die Charaktere von Yerkals Schicksal wissen oder sie zur Gruppe zurückbringen (siehe Abschnitt „D: Festung des Sonnenwächters“), laden die Elfen sie ein, sie zum Schrein zu begleiten. Wenn sie Yerka dabei haben, kennt sie alle Gefahren und Geheimwege in den Bereichen C1 bis C4.

### MERKMALE DES SCHREINS

Der Schrein hat folgende Merkmale:

**Decken:** Die Decken im Schrein sind neun Meter hoch.

**Licht:** Alle Bereiche des Schreins sind durch blaue *Dauerhafter-Flammen-Zauber*, die auf in die Wände eingelassene Muscheln und andere Gegenstände gewirkt wurden, hell erleuchtet.

**Wände und Türen:** Die Wände und Türen des Schreins bestehen aus massivem Stein. Bis auf die Tür in Bereich C1 lassen sich alle Türen im Schrein leicht öffnen.

**Wasser:** Die Schwemme ist niedrig, als die Charaktere den Schrein erreichen, dennoch steht das Wasser in jedem Raum außer dem Bereich C5 60 Zentimeter hoch. Bereiche mit stehendem Wasser sind schwieriges Gelände.

### ORTE DES SCHREINS

Folgende Orte sind auf Karte 5.2 vermerkt:

#### C1: EINGANG ZUM SCHREIN

Der Eingang des Schreins wurde in die Felswand der Schlucht geschlagen. Wenn die Charaktere den Eingang erreichen, lies Folgendes vor:

Hier steht eine uralte, mit Algen bedeckte Doppeltür aus weißem Granit. Sie zeigt das erodierte Bildnis eines majestätischen Vogels mit ausgebreiteten Flügeln.

Ein Anhänger von Habbakuk oder ein Charakter, der einen SG-12-Intelligenzwurf (Religion) besteht, erkennt den Vogel auf der Tür als einen blauen Phönix – das Symbol des Gottes Habbakuk, Gott der Meere und der Tiere.



**Tür des Schreins:** Ishvern erklärt, dass Yerka! diese Tür mit einem bestimmten Gebet geöffnet hat, aber er kennt es nicht. Wenn ein Charakter im Abstand von bis zu drei Metern von der Tür den Namen „Habbakuk“ ausspricht, öffnet die Tür sich magisch. Auch der Zauber *Klopfen* öffnet die Tür.

Die Tür ist ein großer Gegenstand, besitzt eine RK von 17, 40 Trefferpunkte und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun.

## C2: ALTARRAUM

Ein langer Raum erstreckt sich vor euch, die Wände sind mit Motiven donnernder Wogen bedeckt. Die Decke wird von Doppelsäulen gestützt und leuchtet schwach blau.

Am fernen Ende der Kammer steht ein mit korallenartigen Verzierungen bedeckter Altar. Dahinter erhebt sich eine große Granitskulptur, die den gleichen Vogel wie auf der Eingangstür darstellt. Seine ausgebreiteten Flügel sind in Flammen gehüllt.

Ein Torbogen führt in eine westliche Kammer, in der Ostwand hingegen befindet sich eine schlichte Steintür.

Gleich nach dem Betreten der Hauptkammer führt Ishvern die Charaktere durch den westlichen Torbogen zum Bereich C3. Er fordert sie auf, sich mit dem Wasser dort zu waschen, bevor sie weiter in den Schrein vordringen.

**Wächter des Altars:** Wenn sich ein Charakter dem Altar auf drei Meter nähert, ohne sich in den letzten 24 Stunden in Bereich C3 gewaschen zu haben, erheben sich drei **Wassergeister** aus dem Wasser zwischen den Säulen. Sie sind allen Humanoiden feindlich gesinnt, die nicht offen das Symbol von Habbakuk tragen. Die Wassergeister stellen die Angriffe ein und verschwinden, wenn eine Kreatur im Raum eine Aktion verwendet, um sich bei Habbakuk zu entschuldigen oder zu ihm zu beten.

## C3: KAMMER DER WASCHUNG

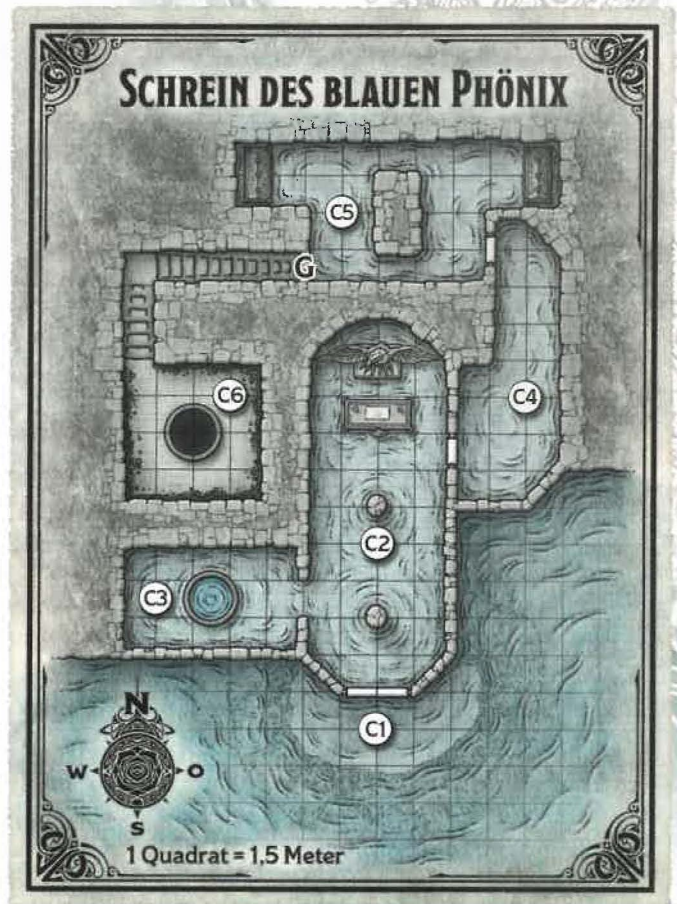
In der Mitte dieses Raums befindet sich ein 90 Zentimeter hohes Messingbecken mit klarem Wasser. Die Wände sind mit Reliefs von großen Seevögeln verziert, die zwischen springenden Fischen und drolligen Kreaturen in die Fluten tauchen.

Beim Betreten dieser Kammer erinnert Ishvern die Charaktere daran, sich mit dem Wasser im Becken zu waschen, bevor sie weiter in den heiligen Ort vordringen. Er verbringt dann eine Minute damit, sich selbst Gesicht und Hände zu waschen.

Charaktere, die es ihm gleichgültig fühlen sich erfrischt. Wenn sich eine Kreatur erstmals mit dem Wasser aus dem Becken wäscht, erhält sie 5 temporäre Trefferpunkte.

## C4: SAAL

Diese Passage ist leer, doch die nördliche Tür trägt eine Inschrift in Elfensprache: „Ehrt jene, die vor Euch kamen, und tretet ein.“ Ishvern kann den Text bei Bedarf übersetzen.



KARTE 5.2: SCHREIN DES BLAUEN PHÖNIX.

## C5: GRUFT

In Nischen im Osten und im Westen der Kammer befinden sich hüfthohe Sarkophage, die mit Bildnissen von Muscheln und anmutigen Meereskreaturen bedeckt sind.

Diese Gruft ist die Ruhestätte von Habbakuks Anhängern, die diesen Schrein gehütet haben.

**Gräber:** Der Sarkophag im Westen trägt eine Inschrift in Elfensprache: „Herzon, der dieses steinerne Gebet errichtete.“ Charakteren mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von mindestens 16 fällt auf, dass der Deckel des Sarkophags den gleichen Grundriss wie der Schrein aufweist. Die Gruft hat zwar keine anderen erkennbaren Ausgänge, doch der Raum auf der Karte, welche der Gruft entspricht, zeigt eine zweite Passage nach Südwesten.

Der Sarkophag im Osten trägt eine andere Inschrift in Elfensprache: „Awinthel, unser frommer erster Priester.“

Ein Charakter, der einen SG-17-Stärkewurf besteht, kann beide Sarkophage öffnen – jedoch gegen den energischen Widerstand Ishverns. Die Toten in den Sarkophagen sind vorzüglich erhalten, doch sonst befindet sich nichts von Wert darin.

**Geheimtür:** Diese Gruft ist anscheinend eine Sackgasse. Charaktere mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von mindestens 20 bemerken eine Geheimtür, sobald sie sich dieser auf 1,5 Meter nähern. Auch der Zauber *Magie entdecken* offenbart die Geheimtür.



Die Geheimtür öffnet sich magisch, wenn ein Charakter der Inschrift auf der Tür in Bereich C4 gehorcht und an einem der Sarkophage betet oder eine Opfergabe darbringt. Die Zauber *Magie bannen* und *Klopfen* sorgen außerdem dafür, dass die Tür sich leicht aufdrücken lässt. Die Tür ist ein großer Gegenstand, besitzt eine RK von 17, 40 Trefferpunkte und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun.

## C6: OPFERKAMMER

Stufen führen in einen Raum hinauf, der mit dicken schwarzen Algen bedeckt ist. In der Mitte des Raums befindet sich ein Brunnen, aus dem fernes Wellenrauschen und das Geschrei von Seevögeln dringt.

Hier haben Initianten von Habbakuk einst Opfer dargebracht, um ihren Gott zu ehren.

**Wächter des Schreins:** Wenn ein Charakter, der sich nicht in Bereich C3 gewaschen oder aber einen der Sarkophage in Bereich C4 geöffnet hat, sich dem Brunnen auf drei Meter nähert, tun sich die Algen an den Wänden zu drei **schwarzen Blobs** zusammen, die sofort den sündigen Charakter sowie alle Kreaturen angreifen, von denen sie angegriffen werden.

**Ishverns Opfergabe:** Sofern sich keine offenkundigen Gefahren in diesem Raum befinden, geht Ishvern zum Brunnen, spricht leise ein kurzes Gebet in Elfensprache und lässt dann einige Dutzend blaue Perlen aus dem Beutel in den Brunnen fallen (sicherheitshalber behält er Perlen im Wert von 750 GM bei sich). Nachdem er dies getan hat, erhält jeder Charakter im Raum, der sich in Bereich C3 gewaschen und die Sarkophage in Bereich C5 nicht gestört hat, den Glücksbringer Habbakuks Segen (ein übernatürliches Geschenk, das im *Spielleiterhandbuch* beschrieben ist, siehe unten). Dann dankt Ishvern den Charakteren, dass sie ihm geholfen haben, die Aufgabe seiner Gruppe zu erfüllen, und bereitet sich auf den Aufbruch vor.

## HABBAKUKS SEGEN

*Übernatürliches Geschenk (Glücksbringer)*

Habbakuk segnet deine Reisen durch die Nordeinöde. Dieser Glücksbringer gewährt dir einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Überlebenskunst), die du ausführst, um zu bemerken, wie die Schwemme in die Abgründe flutet.

Außerdem kannst du mit bis zu fünf weitere Kreaturen, die bei dir sind, schwieriges Gelände unter freiem Himmel in der Nordeinöde ignorieren. Damit könnt ihr euch doppelt so schnell durch die Nordeinöde bewegen wie in der Tabelle „Reisen über Land in der Nordeinöde“ aufgeführt (siehe Abschnitt „In die Einöde“ weiter vorne in diesem Kapitel).

Dieser Glücksbringer verschwindet 24 Stunden nach dem Verlassen der Nordeinöde.

## DEN SCHREIN VERLASSEN

Dalamar muss nur wissen, dass es sich beim Schrein des blauen Phönix um eine heilige Stätte handelt, die dem Gott Habbakuk geweiht ist.

Wenn die Gruppe den Schrein verlässt und die Meereseifen im Lager Knochenlehm noch nicht befreit wurden, kommt ein Meereseifen-Späher auf Ishvern zu, um ihm mitzuteilen, dass sie nun wissen, wohin ihre gefangenen Gefährten gebracht wurden. Die Meereseifen werden in einem Lager der Drachenarmee inmitten eines trüben Sees (siehe Abschnitt „I: Lager Knochenlehm“) gefangen gehalten. Der Späher weist den Weg zu Bereich I auf Karte 5.1. Markiere das Hexfeld auf der Spielerkarte der Region in Anhang E.

Ishvern bittet die Charaktere, die Gefangenen zu finden und zu befreien. Dafür bietet er ihnen seinen verbleibenden Schatz an: einige blaue Perlen im Wert von 750 GM.

## D: FESTUNG DES SONNENWÄCHTERS

Die Rote Drachenarmee hat begonnen, die uralte Festung des Sonnenwächters auszugraben, ein vorkataklysmisches Monument, das dem Gott Sirrion geweiht ist. Seine Ruinen sind überwiegend im Boden versunken, doch eine zerfallende leuchtturmartige Struktur durchbricht noch die Oberfläche und markiert, wo die Ruinen sich befinden.

## SCHERBE DES CHAOS

Als die Späher der Drachenarmee die Ruinen der Festung des Sonnenwächters entdeckten, befahl Lohezet, der Magier der Schwarzen Robe, die Errichtung eines Außenpostens dort. Als Diener der Drachenkönigin und leidenschaftlicher Antiquar wollte er die Geheimnisse der vergessenen Ruine entdecken. Schon bald gruben Drachenarmee-Soldaten und Gefangene unablässig und stießen in den Tiefen auf eine mysteriöse Scherbe. Kurz darauf verwandelten sich die ersten Arbeiter in schuppige Monstrositäten. Niemand wusste, dass die Scherbe mit der Macht des Brutsteins versehen war – dem Ursprung der bösen Monster namens Slaadi.

Die Drachenarmee verließ die Ruine, aber nicht komplett. Der böse Kleriker Belephaion, Lohezets Kollege, war von diesem Phänomen fasziniert. Er befahl einem Bozak-Drakonier namens Virruza zurückzubleiben und die Magie der Brutscherbe für die Drachenkönigin zu beanspruchen.

## BEI DER FESTUNG EINTREFFEN

Lies folgenden Text vor, wenn die Charaktere sich der Festung des Sonnenwächters nähern:

Mitten in den natürlichen Steinformationen der Nordeinöde liegt halb im Boden versunken ein dreißig Meter hoher zerbrochener Turm. Basis und Spitze des massiven Bauwerks wären leicht zu übersehen, wären sie nicht von den verlassenen Ausgrabungsstätten und Zelten umgeben.



Die Festung des Sonnenwächters fungierte einst als Einsiedelei für jene, die mit Sirrions größter Flamme kommunizieren wollten – mit der Sonne. Das Gebäude glich einem riesigen Leuchtturm, an dessen Spitze zu Ehren des Gottes ein Feuer brannte. Beim Kataklysmus stürzte der Turm ein und ist seither verlassen.

### UMGESTÜRZTE RUINEN

Die Spitze der Festung des Sonnenwächters wurde noch nicht ausgegraben. Charaktere, die die Ruinen untersuchen, finden nur einige halb versunkene Stockwerke. Ein Charakter, der diese Ruinen untersucht und einen SG-16-Intelligenzwurf (Geschichte) besteht, erkennt, dass dies eine heilige Stätte war, deren Spitze wie ein gigantisches Leuchtfeuer brannte.

### AUSGRABUNG DURCH DIE DRACHENARMEE

Am Fuß der Überreste des Turms steht ein Dutzend Zelte aus rissigem Leinen in den roten und schwarzen Farben der Roten Drachenarmee. Zahlreiche leere oder zerbrochene Kisten liegen im Lager verstreut. In der Nähe schneidet eine Erdrampe durch den Lehm und durch eine Öffnung in das Fundament des kaputten Turms. Diese Öffnung führt zum Bereich D1.

**Mysteriöse Male:** Charaktere mit einem passiven Weisheitswert (Überlebenskunst) von mindestens 16 bemerken zwei Arten von Spuren klauenbewehrter Füße im Lager. Die einen weisen etwa die Größe von Menschenfüßen auf, die anderen sind doppelt so groß. Charaktere, die schon einmal Fußspuren von Drakonierern gesehen haben, erkennen die kleineren als Drakonierspuren. Die Charaktere wissen es wahrscheinlich noch nicht, doch bei den größeren handelt es sich um Slaadi-Fußspuren.

**Rasten beim Lager:** Wenn die Charaktere im Lager oder im Radius von 1,6 Kilometern um die Festung des Sonnenwächters eine lange Rast verbringen, besteht ein Risiko von 50 Prozent, dass sie von zwei **roten Slaadi** angegriffen werden, die auf Leben und Tod kämpfen.

**Zurückgelassene Ausrüstung:** Charaktere, die zehn Minuten damit verbringen, die Zelte zu untersuchen, finden genügend Trockenfleisch, um eine Person zehn Tage lang zu ernähren, außerdem zwölf schmutzige Schaufeln, eine umgekippte Schubkarre und eine Lederrüstung mit dem Symbol der Drachenkönigin.

### MERKMALE DER FESTUNG DES SONNENWÄCHTERS

Die Ruine hat folgende Merkmale:

**Decken:** Die Decken in der Ruine sind drei Meter hoch.

**Licht:** Die Ruine ist nicht beleuchtet. Die derzeitigen Bewohner verlassen sich auf ihre Dunkelsicht, um sich zurechtzufinden. Gebietsbeschreibungen setzen voraus, dass die Charaktere eine Lichtquelle oder andere Möglichkeiten haben, um im Dunkeln zu sehen.

**Spuren:** Auf den Fußböden in der Ruine sind deutlich die Fußspuren von gestiefelten Drachenarmee-Soldaten, von Gefangenen in Fußlappen, von Drakonier- sowie von Slaadi-Klauen zu erkennen. Sie verlaufen in alle Richtungen und sehen nicht nach individuellen Wegen aus.

## ORTE DER FESTUNG DES SONNENWÄCHTERS

Folgende Orte sind auf Karte 5.3 vermerkt:

### D1: EINGANGSKAMMER

Eine Rampe aus gestampftem Lehm führt von der Oberfläche durch eine Lücke in der uralten Steinmauer hinunter. Sie endet in einer Kammer voller Staub und abgestandener Luft. Auf einem niedrigen Podest im Norden steht ein Altar, in den Kerzenhalter, ein flaches Becken und stilisierte Flammen eingemeißelt wurden. Im Süden führt eine Wendeltreppe nach unten. Im Osten befindet sich ein Torbogen zur nächsten Kammer.

Dieser Raum diente einst den Einsiedlern, die den Turm bewohnten, als Raum der Anbetung.

**Altar:** Ein Kleriker von Sirrion oder ein Charakter, der einen SG-14-Intelligenzwurf (Religion) besteht, erkennt die Symbole auf dem Altar als Sirrion gewidmet, Gott der Kreativität und des Wandels. Ein Charakter, der ein ernstes Gebet zu Sirrion spricht, lässt Flammen in den Kerzenhaltern des Altars aufspringen, und das Becken füllt sich mit sämiger roter Flüssigkeit. Diese Flüssigkeit ist ein *Trank des Feueratems*. Ist der Trank entstanden, so kann der Altar erst nach einem Monat wieder einen hervorbringen.

**Treppe:** Die Treppe hier führt hinab zum Bereich D3.

### D2: VERLASSENER SCHLAFRAUM

In diesem Raum liegen überall kaputte Bettrahmen und Strohmattzen herum, dazwischen zerrissene Kleidung.

Hier haben die Gefangenen der Drachenarmee geschlafen, bevor Slaadi den Raum verwüstet haben. Ein Charakter, der fünf Minuten damit verbringt, die Trümmer zu durchsuchen, findet einige Kleidungssetzen, zwei Paar Handschellen und eine blaue Perle im Wert von 150 GM.

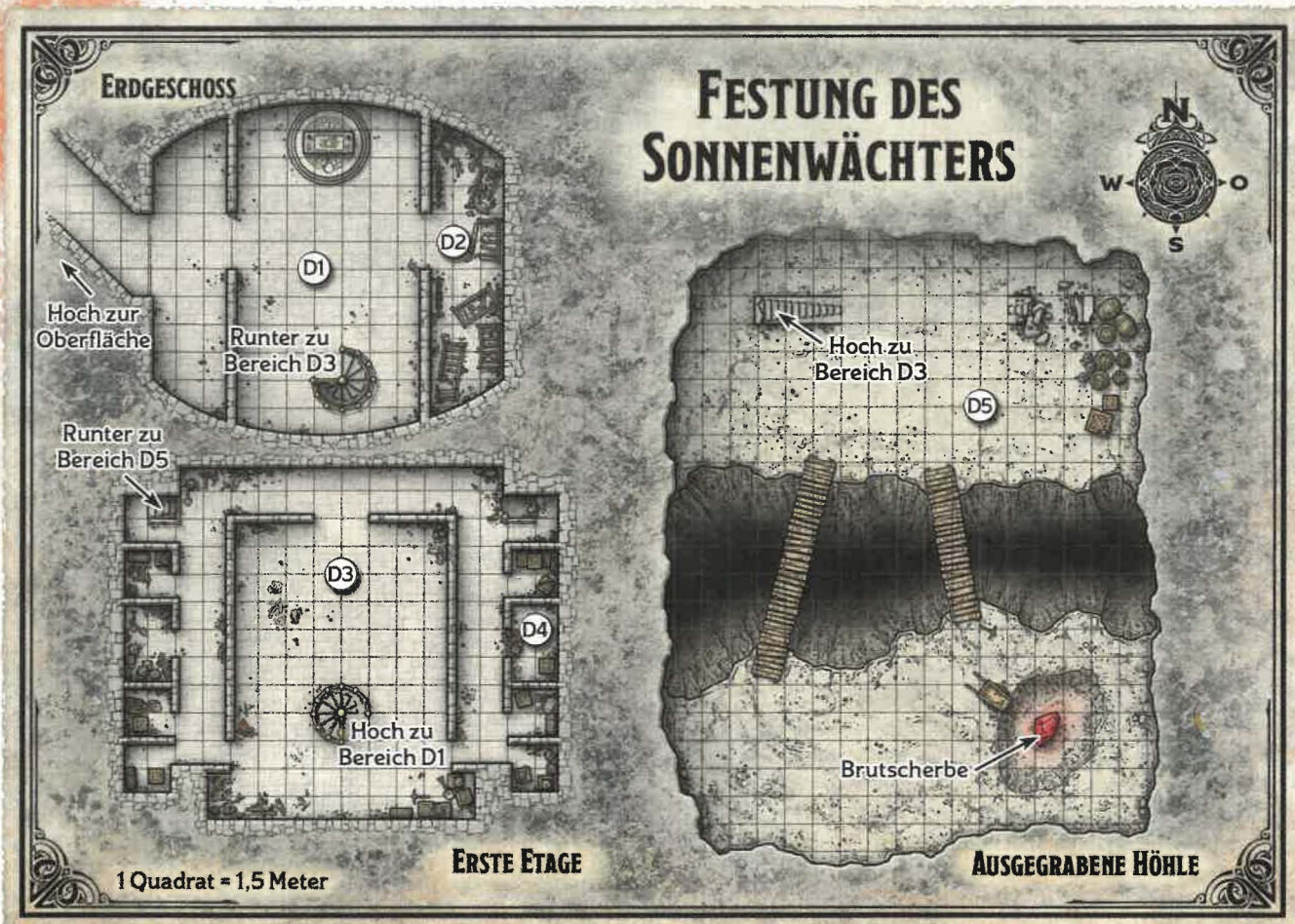
### D3: UNTERE KAMMERN

Die Treppe führt in einen Bereich hinab, der von mehreren Fluren und vollgestopften Kammern umgeben ist. Hier unten stinkt es heftig nach Fäulnis. Alle Winkel und Nischen sind mit Grabungswerkzeugen und Kisten vollgestopft.

Diese Etage diente einst als Wohnbereich der Festung. Charaktere, die die Osthalle betreten, sehen die verbarrikadierte Tür, die zum Bereich A4 führt.

**Ausrüstung:** In den Kisten befinden sich einige Dutzend Werkzeuge. Ein Charakter, der zehn Minuten damit verbringt, die Ausrüstung zu durchsuchen, findet drei Blendlaternen, sechs Flaschen Öl, 30 Meter Hanfseil, vier Säurephiole und drei Sätze Zimmererwerkzeug.





KARTE 5.3: FESTUNG DES SONNENWÄCHTERS.

**Dracophagenschergen:** Vier mutierte Drakonier-Slaad-Hybriden lauern in der Osthalle. Sie sehen aus wie aufgeblähte Drakonier mit grellroter Haut und breiten Froschmäulern. Diese Kreaturen nutzen die Spielwerte von **Kapak-Drakoniern** (siehe Anhang B), ersetzen jedoch ihren Dolch-Angriff durch folgenden Angriff:

**Klauen:** Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W4+3) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftschaden. Wenn das Ziel ein Humanoide ist, muss es einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls wird es mit einem winzigen Slaad-Ei infiziert.

Ein humanoider Wirt kann jeweils nur ein Slaad-Ei in sich tragen. Nach drei Monaten wandert das Ei in die Brusthöhle, und eine Slaad-Kaulquappe schlüpft. In den 24 Stunden, bevor die Larve ausbricht, fühlt sich der Wirt schlecht, seine Bewegungsrate ist halbiert, und er ist bei Angriffswürfen, Attributswürfen und Rettungswürfen im Nachteil. Beim Ausbrechen frisst die Larve sich binnen einer Runde durch lebenswichtige Organe hindurch aus der Brust des Wirts heraus, wobei dieser stirbt.

Wird die Infektion geheilt, ehe die Larve ausbricht, so löst die Larve sich auf.

**Treppe:** In der nordwestlichen Ecke dieser Etage führt eine Treppe hinab zum Bereich D5.

## FESTUNG DES SONNENWÄCHTERS



### D4: VERBARRIKADIEFTER RAUM

Der Eingang zu diesem Raum ist mit Kisten verbarrikiert, die schweres Bergbaugerät enthalten. Innen befinden sich zwei Gefangene der Drachenarmee, die dem ersten Slaadi-Angriff sowie Virruza entkommen sind (Details siehe Bereich D5). Ein Charakter kann die Tür öffnen, wenn er einen SG-17-Stärkewurf besteht, doch er erregt damit die Aufmerksamkeit der Hybrid-Drakonier in Bereich D3. Wenn die Charaktere versuchen, durch die Kisten hindurch zu kommunizieren, antwortet Yerka ihnen leise und fleht sie an, still zu sein.

**Überlebende:** Die Dimernesti-Meeresele Yerkal (Meereselfin und **Akolythin**, neutral gut, Details zu Meereseelfen siehe Abschnitt „C: Schrein des blauen Phönix“) versteckt sich hier mit dem bewusstlosen Rone (menschlicher **Späher**, neutral), einem Jäger aus Herztal. Rone ist infiziert, und Yerkal weiß nicht, wie sie ihn behandeln soll (siehe „Rones Schicksal“ unten).

Yerkal hat Angst, ist aber unversehrt. Wenn sie sich überzeugt hat, dass die Charaktere keine Monster sind, entfernt sie die Barrikaden und teilt ihnen folgende Informationen mit:

- Als Yerkal gefangen und hergebracht wurde, ließ die Drachenarmee auch sie daran arbeiten, die Ruine freizulegen. Der Befehlshaber sollte alle Relikte und jede Magie in der Ruine aufspüren und bergen.



- Schließlich wurde ein großer leuchtender Stein ausgegraben. Bald darauf tauchten brutale Monster auf, die an Kröten erinnern.
- Yerkal und Rone flohen, wurden jedoch vom Drakonier und Zauberwirker Virruza eingefangen.
- Dieser will die Magie des Steins nutzen, um Leute in Drakonier zu verwandeln. Seine Taten ließen jedoch immer mehr Monster auftauchen.
- Seitdem verstecken Yerkal und Rone sich hier. In den letzten Tagen hat Rone sich merkwürdig gefühlt, seit gestern ist er richtig krank.
- Yerkal weiß, dass sich noch andere Meereselfen beim Schrein des blauen Phönix und im Lager Knochenlehm befinden. Sie will wieder zu ihnen zurückkehren.

**Rones Schicksal:** Rone ist mit einer Slaad-Kaulquappe infiziert. Aufgrund von Virruzas Experimenten ist diese besonders schnell gereift und steht kurz vor dem Ausbruch. Ein Charakter, der einen SG-18-Intelligenzwurf (Arkane Kunde oder Heilkunde) besteht, erkennt, dass Rone mit einem gefährlichen Parasiten infiziert ist, der ihn bald töten wird, dass aber ein *Schwache-Genesung-Zauber* oder ähnliche Magie ihn heilen könnte.

Wenn die Charaktere Rone nicht heilen, bricht eine Stunde nach dieser Begegnung eine **Slaad-Kaulquappe** aus ihm hervor und tötet ihn dabei. Heilen die Charaktere Rone, dankt er ihnen und bietet ihnen eine Belohnung von 1.000 GM an, wenn sie ihn heim nach Herztal bringen.

## D5: TIEFEN DES TURMS

Diese Etage der Festung wurde noch nicht ganz ausgegraben. Eine neun Meter breite Kluft teilt sie in zwei Teile. Sie wird von einigen provisorischen Holzbrücken überspannt. Auf der anderen Seite der Kluft befindet sich ein 2,4 Meter hoher Kristall, der unangenehm orangefarben leuchtet und von diversen Grabwerkzeugen umgeben ist. Diesseits der Kluft wühlt sich eine riesige rote Gestalt, auf der kleinere Kreaturen zu wimmeln scheinen, durch zerbrochene Kisten.

Die Kreatur ist ein **roter Slaad**, der mit fünf **Slaad-Larven** bedeckt ist. Diese Monster greifen an, sobald sie die Charaktere bemerken. Charaktere, denen ein SG-16-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) gelingt, erkennen die Monster als Slaadi, Bewohner der Limbus-Ebene.

In den Schatten südlich der Kluft verbirgt sich der mutierte Drakonier Virruza (siehe unten). Er greift nicht an, bis jemand versucht, die Kluft zu überqueren.

**Kluft und Brücken:** Die Kluft reicht bis zu einem unebenen Steinboden 21 Meter darunter hinab. Kreaturen, die in die Kluft stürzen, erleiden 24 (7W6) Wuchtschaden.

Die Brücken über die Kluft wirken zweifelhaft, sind aber stabil. Wenn Virruza eine Kreatur auf einer Brücke mit seinem Angriff Flamme schleudern trifft, beginnt die Brücke zu schwelen und fängt zu Beginn seines nächsten Zugs Feuer. Brennt eine Brücke, so müssen Kreaturen, die in ihrem Zug auf die Brücke gelangen oder den Zug darauf beginnen, einen SG-14-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen. Andernfalls erleiden sie 3 (1W6) Feuerschaden.

Drei Runden, nachdem eine Brücke Feuer gefangen hat, fällt sie in den Abgrund.

**Virruza:** Virruza hat sich durch seine tagelangen merkwürdigen Experimente mit Drakonierblut und Kontakt zur Brutscherbe verändert und sieht jetzt wie ein Drakonier aus: angeschwollen, mit warziger grüner Haut und übermäßig großem Mund. Verwende die Spielwerte eines **grünen Slaads** für Virruza, aber ersetze das Merkmal Gestaltwandler mit folgendem Merkmal:

**Todeszuckungen:** Wenn Virruzas Trefferpunkte auf 0 sinken, verwandelt er sich in eine Säurepfütze und bespritzt Kreaturen in der Nähe mit Säure. Jede Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm muss einen SG-12-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang mit Säure bedeckt. Kreaturen können die Säure als Aktion von sich oder anderen abschrubben oder abwaschen. Mit Säure bedeckte Kreaturen nehmen zu Beginn jedes ihrer Züge 7 (2W6) Säureschaden.

Virruza ist feindlich gesinnt, kann nicht verständlich kommunizieren und kämpft auf Leben und Tod.

**Brutscherbe:** Dieser riesige orangefarbene Edelstein wiegt über eine Tonne und verbreitet dämmriges Licht auf drei Meter. Ein Zauber *Magie entdecken* enthüllt seine Aura von Verwandlungsmagie. Ein Charakter, der die Brutscherbe untersucht und einen SG-18-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) besteht, erkennt, dass die Magie des Steins Kreaturen verderben und in Slaadi verwandeln kann.

EIN ROTER SLAAD,  
BEDECKT MIT SLAAD-LARVEN.





Kreaturen, die den Edelstein berühren, müssen einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie werden von einem Parasiten namens Chaosphage infiziert. Infizierte Ziele können keine Trefferpunkte regenerieren, und ihr Trefferpunktemaximum verringert sich alle 24 Stunden um 10 (3W6), sofern sie nicht durch Magie wie dem Zauber *Schwache Genesung* geheilt werden. Wenn die Infektion das Trefferpunktemaximum des Ziels auf 0 verringert, verwandelt das Ziel sich sofort in einen roten Slaad oder, sofern es Zauber mindestens des 3. Grades wirken kann, in einen grünen Slaad. Nur der Zauber *Wunsch* kann die Verwandlung umkehren.

**Schätze:** Virruza trägt einen Beutel mit nicht-magischen orangefarbenen Edelsteinen im Wert von 900 GM – sie haben nichts mit der Brutscherbe zu tun, obwohl sie ähnlich aussehen. Außerdem trägt er einen *Zauberstab des Kriegsmagiers +1*, hat aber vergessen, wie man ihn verwendet.

Charaktere, die die Südseite der Kammer durchsuchen, finden einige einzelne Pergamentstücke mit Virruzas persönlichen Notizen. Ein Charakter, der zehn Minuten damit verbringt, sie zu lesen, erfährt folgende Details:

- Virruza führte die Befehle eines Drachenarmee-Befehlshabers namens Belephaion aus.
- Seine Mission war es, den Monster erzeugenden Stein zu untersuchen, der hier ausgegraben wurde.
- Er war zuversichtlich, die Magie des Steins nutzen zu können, um Leute in Drakonier zu verwandeln.
- Virruza notierte, wie sein Kontakt mit dem Gegenstand, den er „Brutscherbe“ nennt, ihn zu verändern begann.
- Nach dieser Feststellung werden die Notizen immer unleserlicher und unverständlicher.

## DIE FESTUNG VERLASSEN

Wenn die Charaktere Bereich D5 untersucht und womöglich Virruzas Notizen gefunden haben, verfügen sie über alle Informationen zu diesem Ort, die Dalamar braucht.

Falls die Charaktere den Eingang zur Festung des Sonnenwächters versiegeln oder die Brutscherbe anderweitig begraben wollen, können sie mit der zurückgelassenen Ausrüstung die Rampe, die zum Bereich A1 führt, in vier Stunden Arbeit zum Einsturz bringen. Zerstörungsmagie beschleunigt die Arbeit.

## E: WAKENRETH

Der Begräbnis-Obelisk von Wakenreth – „Haus der Stille“ in Elfensprache – wurde in der istarischen Stadt Onyari von Silvanesti-Elfen erbaut, ehe die Stadt zu schweben begann. Der Turm diente als Zeichen des Friedens zwischen den Völkern von Istar und von Silvanesti. Doch wie ganz Onyari fand auch Wakenreth ein tragisches Ende. Heute spuken die Seelen darin, die hier einst beschützt werden sollten. Dalamar weiß nicht, dass Wakenreth einst zur Stadt der verlorenen Namen gehörte. Er weiß nur, dass in Silvanesti-Schriften von einem magischen Turm die Rede ist, der sich aus der Einöde erhebt.

## DAS VERFLUCHTE MAUSOLEUM

Der Turm Wakenreth war nicht nur ein Symbol des Friedens zwischen Silvanesti und Istar, sondern diente den Elfen in Onyari auch als Gruft – wobei er vor der Zerstörung der Stadt nur wenig genutzt wurde. Als Onyaris langsamer Sturz aus dem Himmel über der Nordeinöde begann, brach der Monolith aus seinem Fundament und fiel zu Boden, weit fort von dem Ort, an dem die übrige Stadt schließlich zerschellte. Im Fallen versuchte der Wärter Wakenreths noch verzweifelt, die Magie des Turms zu beschwören, um den Turm ins Feywild zu bringen. Doch diese Magie entgleiste und transportierte den Turm zum Teil ins Schattenfell. Dadurch überstand Wakenreth den Absturz, doch das Portal im Turm verdarb den Geist aller, die im Turm rasteten, und führte außerdem zu einem Zustand permanenten Verfalls an diesem Ort.

## BEI WAKENRETH EINTREFFEN

Lies den folgenden Text vor, wenn die Charaktere sich der Turmruine nähern:

Vor euch ragt ein fahler Steinturm aus der rostfarbenen Landschaft. Reliefs von tausenden Elfenkriegeren sind in ihn eingemeißelt. Seine unteren Etagen sind noch relativ intakt, doch je höher man schaut, desto kaputter wirkt er. Die Trümmer stürzen jedoch nicht zu Boden, sondern hängen in der Luft: Der Zerfall des Turms ist unnatürlich erstarrt. An der Turmbasis seht ihr eine rostige Doppeltür aus Eisen, die ein Stück offensteht.

Die Magie des Schattenfells bewirkt den Verfall der oberen Etagen von Wakenreth. Die Ruine ist zwischen dem Schattenfell und der materiellen Ebene gefangen und befindet sich in einem endlosen Zustand der Auflösung. Die oberen Etagen zerfallen zwar, doch die zerrütteten Steinwände sind noch stabil genug, um zu verhindern, dass Kreaturen ins Innere gelangen.

Die uralte Tür hier öffnet sich zum Bereich E1.

## MERKMALE VON WAKENRETH

Der mystische Turm hat folgende Merkmale:

**Decken:** Wakenreths Decken sind sechs Meter hoch.

**Beleuchtung:** Die Bereiche E1 und E2 sind von *Dauerhafte-Flamme*-Zaubern, die auf die Fackelhalter an den Wänden gewirkt wurden, hell erleuchtet. In den Bereichen E3 und E4 werden diese leuchtenden Fackelhalter von Schattenfell-Magie beeinträchtigt, sodass sie hier nur dämmriges, unheimlich grünes Licht spenden. Bereich E5 wird vom düstergrauen Himmel dämmrig beleuchtet.

**Türen:** Alle Türen bestehen aus rostigem Eisen. Sie sind nicht versperrt und einfach zu öffnen, wobei sie allerdings laut quietschen.



## ORTE VON WAKENRETH

Folgende Orte außer Bereich E5 sind auf Karte 5.4 vermerkt:

### E1: ERDGESCHOSS

Diese runde Kammer wird von weißen Flammen erleuchtet, die in den magischen Fackelhaltern an den Wänden flackern. In der Mitte des Raums steht die polierte Obsidianstatue eines ernstesten Elfenkriegers. Um den Sockel der Statue herum liegen Hunderte Silbermünzen im Staub verteilt. Dahinter führt eine Treppe an der Nordwand des Turms hinauf.

Wenn ein Charakter die Münzen oder eine Statue untersucht, lass ihn einen SG-14-Intelligenzwurf (Geschichte) ausführen. Silvanesti-Elfen sind bei diesem Wurf im Vorteil. Bei einem Erfolg erkennt der Charakter, dass die Statue ein Wächter ist, wie er traditionell an Begräbnisstätten in Silvanesti aufgestellt wird, und dass die Silbermünzen Seelen repräsentieren, die als Sterne am Nachthimmel stehen. Der Charakter weiß außerdem, dass die Tradition in Silvanesti von jedem Besucher verlangt, auf dem Sockel der Statue eine Silbermünze zurückzulassen.

**Verflucht:** Ein Charakter, der die Treppe betritt, ohne eine Münze auf den Sockel gelegt zu haben, oder der eine Münze aus dem Raum entfernt, wird verflucht, solange er sich im Turm aufhält oder bis der Fluch durch einen Zauber *Fluch brechen* oder ähnliche Magie entfernt wird. Verfluchte Charaktere sind bei allen Attributs- und Rettungswürfen im Nachteil.

**Treppe:** Die Treppe hier führt hinauf zum Bereich E2.

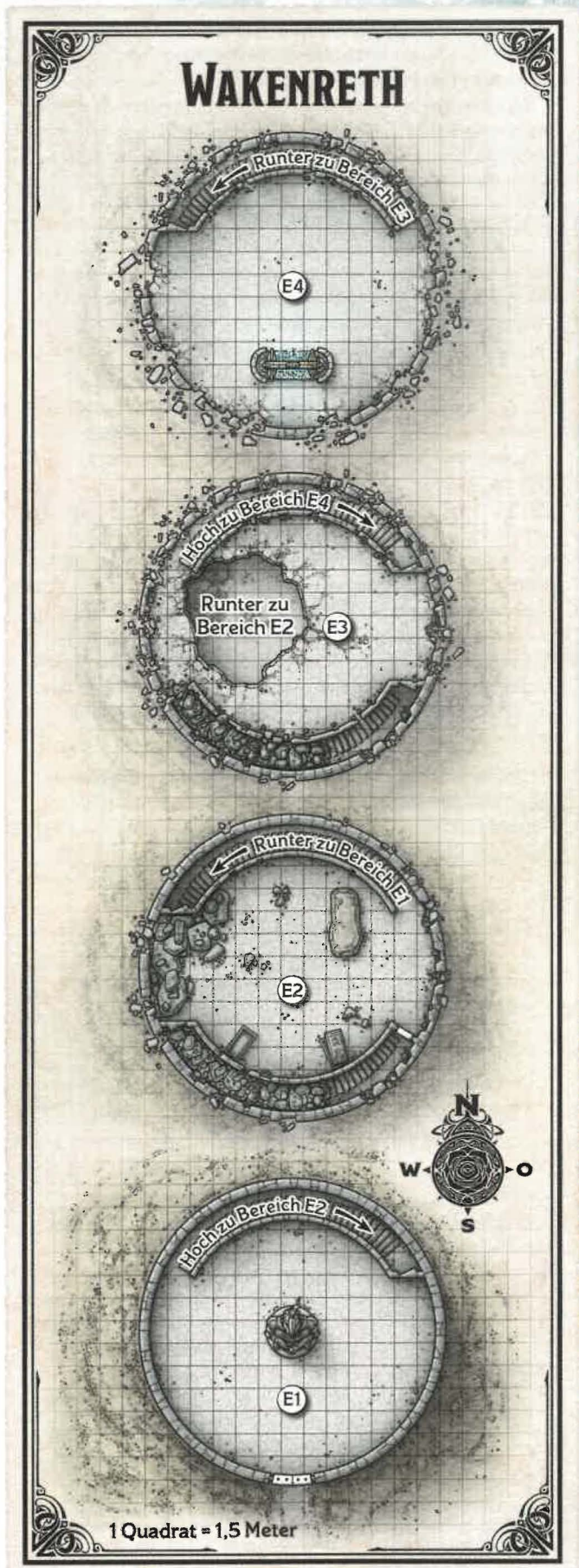
**Schätze:** In diesem Raum befinden sich 451 Silbermünzen. Ein Charakter kann sie in zehn Minuten einsammeln. Allerdings wird jeder Charakter, der eine Münze aus diesem Raum entfernt, verflucht wie oben beschrieben.

### E2: ERSTE ETAGE

In dieser Kammer ist die Decke teilweise eingestürzt. Ihre Trümmer liegen in Haufen auf dem Boden. Es befinden sich zwei steinerne Sarkophage im Raum. Die Wände sind von leeren Grabnischen durchsetzt. In der Südostwand seht ihr eine Tür. Die Fackelhalter an den Wänden verbreiten fahlgrünes Licht.

Die Charaktere ziehen die Aufmerksamkeit von zwei feindlich gesinnten **Todesalben** auf sich, die hier in den Sarkophagen lauern. Wenn ein Todesalb besiegt wird, verwandelt er sich in einen körperlosen Elfengeist. Einer der Geister verblasst rasch, der andere – eine Frau mit hellgrauem Haar und blassen Augen – schwebt durch die Decke und außer Sicht.

**Treppe und Decke:** Die Tür hier führt zur Treppe, über die einst der Bereich E3 erreicht werden konnte. Jetzt ist die Treppe jedoch von Schutt blockiert, der nur



KARTE 5.4: WAKENRETH.



in stundenlanger Arbeit entfernt werden könnte. Das Loch in der sechs Meter hohen Decke ist die schnellste Möglichkeit, in Bereich E3 zu gelangen.

**Schätze:** Die beiden Sarkophage enthalten jeweils einen mumifizierten Elfenleichenam. Einer der Leichname trägt einen *Umhang des Schutzes*, der andere die nichtmagische weiße Robe eines Magiers der Hochzauberei.

### E3: ZWEITE ETAGE

Die geborstenen Wände dieses Raums sind in der Zeit eingefroren, sonst würden sie auseinanderfallen.

Im Boden gähnt ein großes Loch. Im Süden blockiert ein Schutthaufen eine Treppe, die nach unten führt. Im Norden führt hingegen eine Treppe nach oben. In den Fackelhaltern flackert trübes, graugrünes Licht und bescheint grausig die vergilbten Knochen, die aus den Grabnischen gefallen sind und im Raum verteilt liegen.

Wenn die Charaktere auf der vorigen Etage die Todesalben besiegt haben, finden sie hier den Geist der Elfe.

**Zorniger Geist:** Der Geist der Frau versucht immer wieder erfolglos, ein Schwert vom Boden aufzuheben, das inmitten der Gebeine liegt. Sie bemerkt die Charaktere nicht, bis sie direkt angesprochen wird. In diesem Fall teilt sie den Charakteren mit ferner, hohler Stimme folgende Informationen mit:

- Ihr Name ist Jentida. Sie war Wache in einer Silvanesti-Delegation, welche in die istarische Stadt Onyari geschickt wurde.
- Mit der Bezeichnung Stadt der verlorenen Namen kann sie nichts anfangen, da sie nicht weiß, dass Onyari später so genannt wurde.
- Sie erinnert sich nicht, wie sie hierher gelangt ist, aber sie verspürt ständigen Zorn – und hat den Eindruck, dass ihr Zorn von etwas gespeist wird, was sich weiter oben im Turm befindet.
- Sie fragt, ob die Charaktere etwas über ihre Schwester Tenadria wissen, einer Elfendiplomatin, die aus der Delegation verschwunden ist. Die Charaktere können Tenadria nicht kennen, doch deren Überreste erscheinen in Kapitel 7.

Wenn Jentida mit den Charakteren gesprochen hat, verblasst sie.

**Treppe:** Die Treppe nach unten ist durch Schutt blockiert. Die Treppe nach oben endet vor einer Tür, die sich zum Bereich E4 öffnet.

**Schätze:** Das Schwert, das der Geist aufheben wollte, ist ein *Tanzendes Langschwert*. Charaktere, die die Überreste in diesem Raum durchsuchen, finden außerdem sechs Onyx im Wert von je 200 GM.

### E4: DRITTE ETAGE

Die Tür öffnet sich in einen Raum, der in einem sternlosen Nachthimmel schwebt. Der Boden ist stabil, doch Trümmer der Wand schweben in der Luft, und die Fackelhalter strahlen schwaches, kränklich grünes Licht aus. Hinter den kaputten Wänden ist eine endlose schwarze Weite zu sehen.

Jenseits der Plattform steht ein steinerner Torbogen, der mit klar gearbeiteten Runen und fünf Drachenköpfen verziert ist. Im Torbogen wirbelt dichter grauer Nebel.

Die Dunkelheit hinter den kaputten Wänden dieses Raums ist nur eine Illusion. Die Kammer befindet sich an der Spitze des Turms, nicht im extraplanaren Raum.

**Portal:** Der Torbogen wurde geschaffen, um den Turm mit einem befreundeten Reich im Feywild zu verbinden. Als Wakenreth aus Onyari niederstürzte, wurde seine Magie jedoch unterbrochen. Jetzt führt das Portal ins Schattenfell.

Ein Charakter, der das Portal untersucht und einen SG-14-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) besteht, erkennt die gemeißelten Drachenköpfe als die von grünen Drachen und die Runen als Bezug zur natürlichen Magie des Feywilds. Außerdem bemerkt er, dass die Runen drehbar und vermutlich zum Bedienen des Portals geschaffen sind, aber ihre genaue Funktion bleibt unklar. Versucht ein Charakter, die Runen ohne Anleitung von Veriel in Bereich E5 zu manipulieren, muss er den Rettungswurf ausführen, der im Abschnitt „Den Turm wiederherstellen“ beschrieben ist, und kann das Portal noch nicht schließen.

Eine Kreatur, die durch das Portal geht, erscheint in Bereich E5 (eine endlose Weite, die nicht auf Karte 5.4 verzeichnet ist). Wenn kein Charakter durch das Portal geht, erscheint Veriel (siehe Bereich E5) im Nebel des Torbogens und spricht mit den Charakteren.

### E5: SCHATTENFELL-WEITE

Ihr befindet euch auf einem kaputten Turm aus tiefschwarzem Stein in einer kargen fremden Landschaft. Gezackte Spitzen aus farblosem Stein ragen auf, so weit das Auge reicht, und der Wind heult schwermütig.

Hinter euch seht ihr schwaches Licht aus einer identischen Version des steinernen Torbogens scheinen, durch den ihr gerade gekommen seid.

Wenn die Charaktere das Portal betreten, gelangen sie ins Schattenfell und sehen die Tür hinter sich wie ein Leuchtf Feuer. Sie können frei durch das Portal zwischen Bereich E4 und E5 wechseln und durch den Nebel mit Kreaturen im jeweils anderen Bereich kommunizieren.

**Veriel:** Ein Elfengeist erscheint, begrüßt die Charaktere und stellt sich als Veriel (**Geist**, rechtschaffen neutral) vor, Wächter von Wakenreth. Er erklärt den Charakteren, was dem Turm zugestoßen ist (Details unter „Das verfluchte Mausoleum“ am Anfang des Abschnitts „E: Wakenreth“). Er weiß nichts über die Stadt der verlorenen Namen oder deren Standort, da er nicht weiß, dass Onyari später so genannt wurde. Veriel bittet die Abenteurergruppe um



Hilfe dabei, die Verbindung zwischen Wakenreth und dem Schattenfell zu zerstören, da dies nur von der anderen Seite des Portals aus möglich ist. Seine Zeit im Schattenfell hat ihn an diese Ebene gebunden, und er kann das Portal nicht passieren.

**Untote Bestie:** Als Veriel den Charakteren diese Informationen mitteilt, klettert ein **Anhkolox** (siehe Anhang B) vom Rand des Turms in Sicht, angezogen durch die Aktivität. Die Kreatur giert nach der Lebensessenz der Charaktere und greift an. Veriel wird von ihr ignoriert und beteiligt sich nicht am Kampf.

**Das Schattenfell:** Das Schattenfell wird im *Spielleiterhandbuch* beschrieben. Erkundungen dieser Ebene über das direkte Umfeld des Portals hinaus liegen nicht im Bereich dieses Abenteuers.

## DEN TURM WIEDERHERSTELLEN

Wenn der Anhkolox besiegt ist, setzt Veriel seine Erklärungen fort. Um Wakenreth vom Schattenfell zu befreien, müssen die Runen am Portal in Bereich E4 wieder in die richtige Reihenfolge gebracht werden, welche Veriel den Charakteren mitteilt.

Die Runen am Portal können nur in Bereich E4 manipuliert werden. Der Vorgang dauert fünf Minuten und erfordert, dass ein Charakter einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf ausführt, da Energien aus dem Schattenfell an seiner Lebensessenz zehren. Scheitert der Wurf, so erleidet die Charakter 17 (5W6) nekrotischen Schaden und erhält eine Erschöpfungsstufe. Dann schließt sich das Portal. Bei einem Erfolg schließt sich das Portal, ohne dass dem Charakter ein Leid geschieht. In beiden Fällen wird die Verbindung des Portals mit dem Schattenfell durchtrennt.

Wenn Wakenreth vom Schattenfell befreit ist, verschwindet die übernatürliche Dunkelheit in Bereich E4, alle Fackelhalter im Gebäude spenden helles Licht, und die Wände sind wieder intakt.

## MIT DALAMAR REDEN

Als die Charaktere aus dem Turm treten, trifft Dalamar bei der Ruine ein. Ob die Charaktere den Monolithen wiederherstellen konnten oder nur mitteilen können, was sie entdeckt haben, der Magier ist in beiden Fällen mit ihren Entdeckungen zufrieden.

Wenn der Turm aus dem Schattenfell befreit ist und die Gefahren darin gebannt sind, nimmt Dalamar sich eine Stunde, um das Portal zu untersuchen. Danach enthüllt er folgende Informationen:

- Wakenreth wurde eindeutig nicht hier erbaut, sondern ist irgendwie hier gelandet. Dalamar glaubt, dass er mithilfe der Magie des Portals herausfinden kann, wo Wakenreth ursprünglich stand.
- Dazu muss Dalamar die magischen Leylinien untersuchen, die die Region durchziehen, und erforschen, wie sie von anderen Magiequellen beeinflusst werden.
- Wenn die Charaktere es nicht schon getan haben, fordert er sie auf, den Schrein des blauen Phönix und die Festung des Sonnenwächters zu untersuchen – zwei Quellen einmaliger Magie in der Region.
- Wenn Dalamar mehr über die Natur dieser Orte sowie darüber erfährt, was für Magie dort herrscht, kann er

mithilfe von Wakenreths Magie herausfinden, wo sich das Fundament des Turms befindet.

- Dadurch sollte er ungefähr bestimmen können, wo sich die Stadt der verlorenen Namen befindet.

Wenn die Charaktere erfahren (falls sie es nicht schon wissen), dass der Schrein des blauen Phönix eine dem Gott Habbakuk geweihte heilige Stätte ist und die Festung des Sonnenwächters die Slaadi-Brutscherbe enthält, braucht Dalamar 24 Stunden, um diese Informationen auszuwerten und seine Forschungen abzuschließen. Danach führt er die Charaktere zu einer Mesa am Nordrand der Einöde, die Grat des Riesen genannt wird (Bereich K auf Karte 5.1) und von der er glaubt, dass die Stadt der verlorenen Namen dort zu finden ist.

## EINE ZWEITE MISSION

Wenn enthüllt wurde, wo sich die Stadt der verlorenen Namen befindet, ist Dalamar bereit, sein Geschäft mit den Charakteren abzuschließen. Allerdings hat er bei seinen Forschungen mithilfe des Portals hier entdeckt, dass sich noch eine mächtige Magiequelle im Norden befinden muss. Er bittet die Charaktere, ihn dorthin zu eskortieren, nicht ahnend, dass es sich bei dem Ort um die Grausewolsbucht (Bereich J auf Karte 5.1) handelt. Wenn sie einwilligen, verspricht er ihnen, dass sie zur Belohnung bekommen, was immer sie dort finden, sowie einen zukünftigen Gefallen.

## F: BLAUSCHLUNDHÖHLE

Die Blauschlundhöhle ist ein verlassener Drachenhort. Blau ist sie aufgrund der hohen Konzentration blauer Salzkristalle. Die Charaktere könnten die Blauschlundhöhle zufällig finden oder im Abschnitt „Herztal: Missionen“ von ihr erfahren.

## EIN NICHT GANZ VERLASSENER HORT

Die Höhle wurde von einem blauen Drachen geschaffen, der sie schon vor langer Zeit verlassen hat. Heute wohnt hier eine Zwergenfamilie, die im Süden von der Drachenarmee gefangen wurde, ihr aber entkommen konnte. Sie beansprucht die Höhle als Zuflucht in Kriegszeiten.

In einer finsternen Wendung des Schicksal hat der Drachenarmee-Anführer Belephaion den Ort unlängst als möglichen Drachenhort identifiziert und Drakonier ausgeschiedt, um sie zu untersuchen.

## BEI DER HÖHLE EINTREFFEN

In der Klippe vor euch tut sich eine enorme Höhle auf. Ihr Eingang ist von gigantischen saphirblauen Kristallen gesäumt.

Grasha hat gerade eine Fallgrube im Höhleneingang fertiggestellt. Sie liegt schon den ganzen Tag in einer Spalte über dem Eingang auf der Lauer, um zu sehen, ob Drakonier in ihre Falle stürzen.

**Fallgrube:** Die Fallgrube ist unter Geröll verborgen, sehr gut getarnt und kaum auszumachen. Wenn ein Charakter sich dem Eingang nähert, muss er einen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) ausführen.



Scheitert der Wurf, so fällt der Charakter sechs Meter tief in die Grube, erleidet 2W6 Wuchtschaden durch den Sturz und 2W10 Stichschaden durch die angespitzten Pfähle am Grund der Grube.

Ob jemand in die Falle stürzt oder nicht – Grasha hört, wie die Charaktere sich nähern, und sobald sie sich vergewissert hat, dass es keine Drakonier sind, kommt sie aus ihren Versteck.

## GRASHA MIGAN

Grasha ist Anführerin einer Zwergenfamilie und begeisterte Liebhaberin gnomischer Ingenieurskunst. Sie trägt zusammengewürfelte Strickkleidung und lange geflochtene Zöpfe. Grasha ist selbst eine fähige Erfinderin und fasziniert von den seltenen Mineralien, die sie bei der Blauschlundhöhle gefunden hat.

**Persönlichkeitsmerkmal:** „Wenn mich das Muttersein irgendwas gelehrt hat, dann die Bedeutung der Improvisation.“

**Ideal:** „Die besten Ideen funktionieren nicht nur, sondern sind dazu noch beeindruckend.“

**Bindung:** „Ich werde meine Familie beschützen – ihr Heute und ihr Morgen.“

**Makel:** „Gefährlich? Meine Pläne sind nicht gefährlich – man muss nur wissen, wo man stehen darf.“

GRASHA MIGAN.



## EIN EHRLICHER FEHLER

Wenn Grasha sich den Charakteren nähert, ist sie nicht bedrohlich. Sind die Charaktere nicht feindlich gesinnt, entschuldigt sie sich aufrichtig und hilft jedem, der in die Grube gefallen ist. Grasha warnt davor, die Höhle zu betreten, da es dort von Monstern und Drakoniern nur so wimmelt.

Sie erklärt, dass sie mit ihrem Klan hergekommen sei, nachdem sie von der Drachenarmee gefangen wurden. Sie empfiehlt den Charakteren, sich nicht beim Höhleneingang aufzuhalten, um nicht die Aufmerksamkeit der Feinde darin zu erregen. Grasha bietet an, die Charaktere an einen sicheren Ort zu führen und ihren Klan kennenzulernen, warnt aber vorsorglich, dass der Ort für größere Leute unbequem sein dürfte.

## DER MIGAN-KLAN

Wenn die Charaktere mit Grasha gehen, führt sie sie zu einer kleinen Passage beim Höhleneingang. Mittelgroße Kreaturen müssen sich durch die engen Tunnel der Höhle quetschen, große Kreaturen passen nicht hindurch.

Wenn die Charaktere Grasha etwa zehn Minuten lang auf ihren verschlungenen Wegen durch die Kavernen gefolgt sind, gelangen sie in das enge Versteck der Zwerge. Neben Grasha sind noch sieben weitere Zwerge anwesend: Reka, Blem, Grap, Lop, Oske, Trop und Yula. Reka, Grashas Frau, tritt hervor, um Grasha sanft auf Zwergisch zu tadeln und zu in Gemeinschaft fragen, wer die Charaktere sind.

## DIE ZWERGE TREFFEN

Grasha hat bereits entschieden, dass die Charaktere die Lösung des Drakonierproblems der Familie sind. Reka misstraut Fremden und ist den Charakteren gegenüber skeptisch, aber sie will, dass die Drakonier verschwinden, damit der Klan wieder in der Höhle wohnen kann. Wenn die Charaktere bereit sind zu helfen, gibt Reka Grasha ihren Segen, sie ins Lager zu führen.

Zögern die Charaktere, den Zwergen zu helfen, betont Grasha, dass die Drakonier riesige Mengen von Schätzen aus einem verlassenen Drachenhort in den Tiefen der Höhle plündern.

## AUF DEN SCHLUND VORBEREITEN

Wenn die Charaktere einwilligen, den Zwergen zu helfen, erwähnt Grasha beiläufig, dass sie es nicht nur mit Drakoniern, sondern auch noch mit Monstern zu tun bekommen könnten, die Grasha „Reißzahnwürmer“ nennt. Grasha weiß es nicht, aber diese Kreaturen sind Gricks, die von der Anwesenheit der Drakonier aufgestört wurden.

## IN DIE HÖHLE

Wenn die Charaktere bereit sind, bringt Grasha sie zum Eingang der Blauschlundhöhle. Grasha betritt die Höhle nicht, aber sie versichert den Charakteren, dass sie die Fallgrube wieder aktivieren wird, um Eindringlinge fernzuhalten.



## MERKMALE DER BLAUSCHLUNDHÖHLE

Die Höhle wurde in Vulkangestein geschlagen. Im Eingangsbereich ist die Decke stattliche zwölf Meter hoch, und die untere Kammer öffnet sich zur Oberfläche darüber. Der Hort hat außerdem folgende Merkmale:

**Beleuchtung:** Die Kristalle erleuchten den oberen Teil der Höhle mit dämmrigem Licht. Der untere Teil ist mit der Oberfläche verbunden, sodass Tageslicht hineingelangt.

**Blaue Kristalle:** Leuchtende blaue Salzkristalle bedecken die Höhlenwände. Am dichtesten sind sie im Bereich F1. Jeder Kristallwürfel von 1,5 Metern Kantenlänge besitzt eine RK von 11, 15 Trefferpunkte und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun, aber anfällig für Schallschaden. Die Kristalle sind sehr gute Blitzenergieleiter, wie ein Charakter mit einem erfolgreichen SG-13-Intelligenzwurf (Arkane Kunde oder Naturkunde) feststellen kann. Wird einem Kristall Blitzschaden zugefügt, so gibt es eine grelle Explosion, die Kreaturen im Abstand von bis zu drei Metern 7 (2W6) Blitzschaden zufügt.

## ORTE DER BLAUSCHLUNDHÖHLE

Folgende Orte sind auf Karte 5.5 vermerkt:

### F1: KRISTALLHÖHLE

Blaue Kristallformationen bedecken die Wände und Böden der Höhle und wachsen teilweise so dicht, dass die Höhle wie von Eis überzogen wirkt. Die Kristalle verbreiten ein ruhiges, dämmriges Leuchten.

Nachforschungen enthüllen, dass die Kristalle aus Salz bestehen, aber besondere Eigenschaften haben (Details siehe „Merkmale der Blauschlundhöhle“ oben). Die Drakonier in Bereich F3 sind von hier aus undeutlich zu hören, wie sie grunzen und einander auf Drakonisch angrollen.

**Grick-Rudel:** Die Charaktere erregen die Aufmerksamkeit von sieben **Gricks**, die sich in Spalten in den Höhlenwänden verstecken. Sie wurden von den Drakoniern aufgestört und schließlich aus der unteren Kammer vertrieben. Sie greifen die erste Kreatur an, die sie sehen.

Die Drakonier in Bereich F3 haben gehört, wie andere Drakonier in der Höhle Gricks töten, und reagieren daher nicht auf die Kampfgeräusche.

### F2: KLIPPEN NACH UNTEN

Die Passage führt mit drei kahlen Klippen in die Tiefe, von denen immer eine weiter als die andere hinabreicht.

Drei Klippen führen in die untere Kammer hinunter. Die erste führt neun Meter weit nach unten, die zweite zwölf Meter, die dritte 15 Meter. Bereich F3 ist vom oberen Bereich der dritten Klippe aus sichtbar.



KARTE 5.5: BLAUSCHLUNDHÖHLE.

### F3: SANDGRUBE

Die Decke dieser Kammer öffnet sich zum Himmel, und der Boden ist überwiegend mit feinem Sand bedeckt. Die Wände der Höhle sind mit Klauenspuren in komplizierten geometrischen Mustern gezeichnet. Fünf Drakonier arbeiten darunter, durchsieben den Sand und stecken die Schätze, die sie finden, in bereits halb gefüllte Säcke, während ein geflügelter Drakonier zusieht.

In dieser Sandgrube hat der Drache die meiste Zeit verbracht. Die Symbole an den Wänden sind künstlerische Darstellungen drakonischer Wörter sowie des Namens „Nadir“.

**Drakonier:** Ein **Sivak-Drakonier** und fünf **Baaz-Drakonier** besetzen diesen Raum (jeweilige Spielwerte siehe Anhang B). Die Baaz-Drakonier zerran Schätze aus der Sandgrube und füllen sie in Säcke, die dann von den Sivak-Drakoniern aus der nach oben offenen Höhle geflogen werden. Wenn ein Drakonier die Charaktere entdeckt, greift er sie an und alarmiert dabei die anderen.

**Treibsand:** Der sandige Hort enthält größtenteils 4,5 Meter tiefen Treibsand (siehe Karte 5.5), was die Drakonier bereits wissen. Ein Charakter, der den Boden prüfend berührt oder nach Gefahren sucht, kann die Gefährlichkeit der Grube mit einem erfolgreichen SG-13-Weisheitswurf (Wahrnehmung) erkennen. Wenn eine



Kreatur in den Treibsand gerät, sinkt sie 1,5 Meter tief in die Grube ein und ist festgesetzt. Zu Beginn jedes ihrer Züge sinkt die Kreatur um weitere 1,5 Meter ein. Solange die Kreatur noch nicht vollständig versunken ist, kann sie mit einem erfolgreichen Stärkewurf entkommen. Der SG beträgt 10 plus die Anzahl der Füße der Kreatur, die bereits versunken sind. Ist eine Kreatur vollständig versunken, so kann sie nicht mehr atmen.

Eine Kreatur kann eine andere Kreatur in Reichweite aus dem Treibsand ziehen, indem sie ihre Aktion dazu verwendet und einen Stärkewurf besteht. Der SG beträgt 5 plus die Anzahl der Füße der Zielkreatur, die bereits versunken sind.

**Grick-Alpha:** Wenn es zum Kampf kommt, erscheinen ein **Grick-Alpha** und zwei **Gricks**, die im Sand gedöst haben, an einer zufälligen Stelle, die an den Treibsand angrenzt. Sie greifen alle Kreaturen im Raum unterschiedslos an.

**Schätze:** Die Drakonier haben den Drachenschatz schon überwiegend entfernt, doch ein Teil befindet sich noch in den Säcken sowie unter dem Sand. Die Drakonier haben 700 GM in ihren Säcken gesammelt. Es dauert etwa sechs Stunden, den restlichen Schatz zu suchen und zu bergen, sofern die Charaktere sich keiner magischen Methoden bedienen, um den Sand zu bewegen – in diesem Fall kannst du die Zeit nach deinem Ermessen verringern. Übrig sind noch 1.200 KM, 8.000 SM, 2.300 GM, 60 PM, zwölf erlesene Edelsteine im Wert von je 50 GM, ein verzierter Kelch im Wert von 1.000 GM und ein Paar *Stiefel des Schwebens*.

## SIEG!

Wenn die Drakonier besiegt sind, dankt Grasha den Charakteren für ihre Hilfe. Die Zwerge fangen mit ihrem Umzug zurück in die Höhle an und bieten den Charakteren Unterkunft und Verpflegung an, solange diese wünschen.

## G: HERZTAL

Herztal ist eine kleine, aber blühende Gemeinschaft aus einigen Hundert Leuten, die in den Wänden eines tiefen Kraters leben. Niemand im Dorf weiß, dass die Gemeinschaft aus dem Hort von Nezrah stammt, eines Bronzedrachens, der sich Jahrhunderte lang in der Region versteckt hat. Die ersten Einwohner von Herztal waren Wanderer, die Nezrah in Menschengestalt gerettet hat. Im Lauf der Zeit stießen weitere in der Nordeinöde Verirrte zur Gemeinschaft und schlugen sich eigene Wohnräume in die Kraterwände. Allmählich entstand so ein einzigartiges verstecktes Dorf.

Wenn die Charaktere Kennah im Lager Knochenlehm oder Rone in der Festung des Sonnenwächters getroffen haben, könnten sie Herztal von sich aus suchen. Nutze anderenfalls die Begegnung im folgenden Abschnitt, wann immer du es für richtig hältst. Achte darauf, dass die Charaktere Clystran treffen, da er weiter hinten in diesem Kapitel noch eine Rolle spielt.

## DER DRACHENJÄGER

Als die Charaktere sich Herztal nähern (oder wann immer du Clystran einführen willst), steigt die Schwemme in der Region. Der Charakter mit dem höchsten passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) hört, wie voraus herzhafte geflucht wird. Lies den folgenden Text vor oder formuliere ihn frei:

Wasser stürzt in die Schlucht vor euch und steigt rasch. Es veranlasst verschiedene Kreaturen, sich weiter oben in Sicherheit zu bringen – darunter einen Menschen in robuster Lederkleidung, der hastig an einem Seil aus der Kluft klettert und von zahlreichen Spinnen verfolgt wird, die so groß sind wie Pferde.

Clystran (menschlicher **Späher**, neutral gut) wird von fünf **Riesenspinnen** verfolgt, während die Schlucht überflutet wird (siehe „Die Schwemme“ weiter vorne in diesem Kapitel). Du bestimmst, ob die Charaktere sich ebenfalls in der Schlucht oder oberhalb davon befinden. Die Riesenspinnen wenden ihre Aufmerksamkeit den Charakteren zu, wenn diese sie angreifen, und sie fliehen, wenn mindestens drei Spinnen getötet wurden.

Wenn die Spinnen besiegt sind, erweist Clystran sich als freundlich gesinnt – und ist ganz begeistert, in der Nordeinöde Fremden zu begegnen.

## CLYSTRAN

Clystran hat sein ganzes Leben in der Nordeinöde verbracht und betrachtet sich als Spezialisten der Region. Er kennt Dutzende interessanter Höhlen und Felsformationen um das Plateau Hohejagd, auf dem sich Herztal befindet. Von ihm können die Charaktere die lokalen Namen der Regionen in der Nordeinöde erfahren – etwa „Wurmplauz“ und „Grat des Riesen“, die auf Karte 5.1 verzeichnet sind. Clystran betrachtet sich außerdem als Spezialisten der hiesigen Fauna und interessiert sich besonders für die Wüstendragonnele der Region. In seiner Jugend will er einen echten Drachen gesehen haben. Seitdem durchsucht er die Einöde nach den Verstecken dieser raren Kreaturen. Allerdings nimmt keiner in Herztal seine Geschichte oder seine lebenslange Jagd ernst.

**Persönlichkeitsmerkmal:** „Ich weiß alles, was es über die Nordeinöde zu wissen gibt – nur nicht, wo die Drachen leben.“

**Ideal:** „Ich werde zum besten Entdecker in der Einöde.“

**Bindung:** „Die Nordeinöde und Herztal sind meine Heimat. Ich bin beiden treu.“

**Makel:** „Bestimmt passe ich durch das Loch da – es könnte ein Drachenhort drin sein!“





CLYSTRAN.

## MIT CLYSTRAN REDEN

Solange die Charaktere Clystran gegenüber nicht feindlich auftreten, will er alles über sie wissen. Nutze die folgenden Themen, um das Gespräch mit ihm zu lenken:

- Clystran will wissen, woher die Charaktere kommen und – wenn die Kalamam-Streitkräfte in der Nähe sind – wieso sie ihr ganzes Dorf mitgebracht haben.
- Er weiß nichts über die Rote Drachenarmee in der Region, hat aber merkwürdige Dragonnele gesehen, auf denen Leute reiten, was ihn fasziniert.
- Gerne weist er den Charakteren den Weg zu diversen Wahrzeichen der Nordeinöde (Vorschläge siehe „Herztal: Missionen“).
- Clystran jagt und sammelt für seine Gemeinschaft und hält nach allem Nützlichen Ausschau, das die Schwemme anspült.
- Er bietet an, die Charaktere nach Herztal zu bringen, da er ohnehin dorthin unterwegs ist. Es wäre ihm jedoch lieber, wenn keine komplette Armee mitkäme.

## ORTE DES HERZTALS

Die meisten Bauwerke in Herztal wurden in die Wände eines tiefen Kraters geschlagen. Die Wohnräume sind mit zusammengewürfelten Stoffen dekoriert, die in der Einöde gefunden wurden, und in allen Fenstern hängen Laternen. Schildere die besondere Gemeinschaft von Herztal, wie es dir beliebt, und schließe dabei folgende Orte und Wahrzeichen ein (auch auf Karte 5.6 verzeichnet):

**Endes Allerlei:** Endes Allerlei wird von Grandit „Ende“ Pike (Hügelzweig und **Gemeiner**, neutral gut) betrieben. Er verkauft hier „leicht gebrauchte“ Waren und Ausrüstungsgegenstände, die in der Einöde gefunden wurden.

**Das Fort:** Verschwiegenheit ist Herztals beste Verteidigung, aber außerdem hat die Gemeinschaft noch dieses Fort, das ihr als Warenlager und Waffenkammer dient. Bei Gefahr bewaffnen die Einwohner sich hier.

**Lavendels Laden:** Lavendel Jalls (menschlicher **Magier**, rechtschaffen neutral) ist ein abtrünniger Magier, der die Prüfung der Hochzauberei nicht abgelegt hat. Er hat sich auf nützliche Zaubertricks und alchemistische Tinkturen spezialisiert.

**Molenplatz:** Der Molenplatz dient als Dorf- und Handelsplatz. Dort steht eine Schiefersäule, die mit Kreide beschrieben wird und der Gemeinschaft als Nachrichtentafel dient.

**Das Mosaik:** Wie eine Spirale zieht sich das Mosaik durch Herztal. Es handelt sich um den steilen Hauptweg, der mit bunten Steinen dekoriert ist. Jeder Besucher des Dorfs ist eingeladen, dem Mosaik einen Stein als Symbol für die schönen Spuren hinzuzufügen, die er in der Gemeinschaft hinterlässt.

**Salzlecke:** Die Salzlecke ist eine beliebte Taverne, die von einem Netz aus stabilen Seilen gehalten wird und frei in der Luft hängt. Ness (siehe „Nezrah“ unten) ist hier oft an einem Tisch zu finden, der scherzhaft „Bürgermeisterbüro“ genannt wird.

## HERZTAL: EINWOHNER

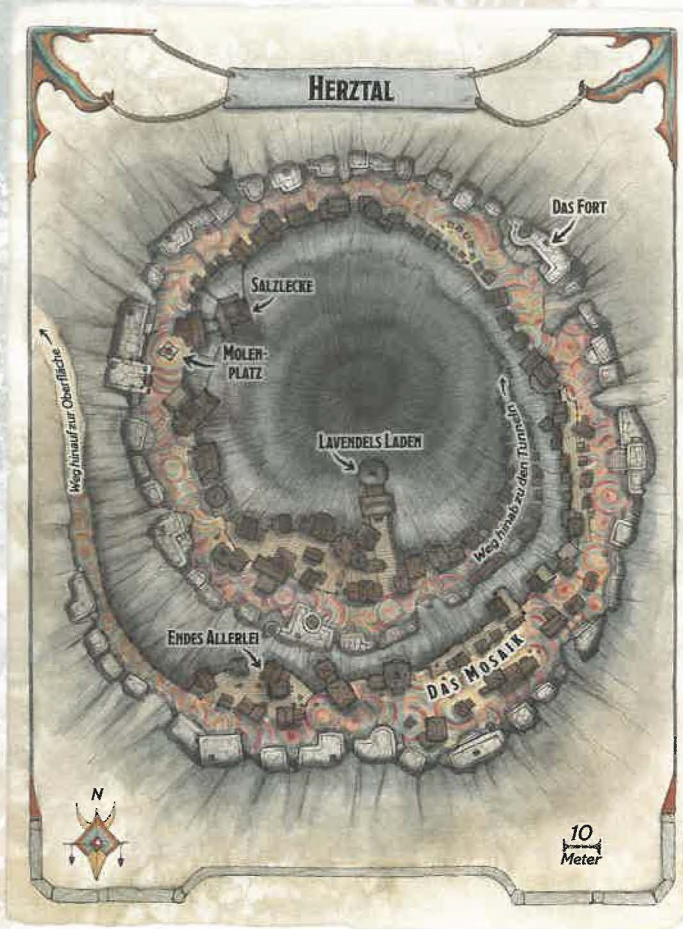
Die fröhlichen Leute von Herztal sind überwiegend Menschen, Hügelzwerge und Kender. Die meisten fühlen sich, als hätten sie ein zweites Leben geschenkt bekommen, als sie in der Einöde gerettet wurden oder den Weg hierher fanden. Nezrahs Bedürfnis, ihre Gemeinschaft gegenüber anderen Drachen geheimzuhalten, hat auf die Einwohner abgefärbt, und sie haben Fremden gegenüber Vorbehalte. Doch wenn jemand beweist, dass ihm die Belange der Gemeinschaft so wichtig sind wie die eigenen, ist er hier für immer willkommen.

## NEZRAH

Der heimliche Drache Nezrah (**ausgewachsener Bronzedrache**, neutral gut) ist unter dem Namen Ness bekannt. Nezrah nutzt ihre Magic, um sich als Menschenfrau mittleren Alters zu tarnen. Niemand weiß, dass sie ein Drache ist.

Nezrah hat es sich zur Lebensaufgabe gemacht, Herztal aufzubauen und zu beschützen. Vor über hundert Jahren kam sie in die Nordeinöde, um nach verborgenen intakten Drachengelegen zu suchen, aber sie hat noch keine gefunden. Sie konzentriert sich zwar darauf, die Leute von Herztal zu beschützen, hofft aber immer noch, eines Tages Dracheneier in der Einöde zu finden.





KARTE 5.6: HERZTAL.

## HERZTAL: MISSIONEN

Herztal dient den Charakteren als Zuflucht in der Nordeinöde, wo sie rasten und ihre Vorräte auffüllen können. Außerdem wissen die Einwohner von Herztal vieles über die Gegend. Wenn den Charakteren bei ihren Erkundungen irgendwelche wesentlichen Informationen entgangen sind, könnten sie diese von Clystran, Ness oder anderen Einwohnern von Herztal erfahren.

Die Leute von Herztal wissen nicht, wo sich die Stadt der verlorenen Namen befindet, und sie sind der Drachenarmee bisher entgangen. Sie wissen hingegen, wo der Schrein des blauen Phönix, die Festung des Sonnenwächters und Wakenreth sind. Außerdem sind sie neugierig auf andere Orte in der Einöde und könnten die Charaktere um Hilfe bitten – siehe die Orte unten.

### BLAUSCHLUNDHÖHLE: ERKUNDUNG

Eine Gruppe von Sammlern hat von der Blauschlundhöhle (Ort F auf Karte 5.1) erfahren, einer ungewöhnlichen Höhle, in der offenbar Zwerge leben. Sie würden die Zwerge gerne kennenlernen und vielleicht freundschaftliche Beziehungen herstellen. Wenn die Gefahren in der Höhle noch nicht beseitigt wurden, werden die Charaktere von den Sammlern darum gebeten, welche sich allerdings nicht selbst an Kämpfen beteiligen.

## ENTDECKUNG IN KNOCHENLEHM

Niemand in Herztal weiß vom Lager Knochenlehm (Ort I auf Karte 5.1). Wenn die Charaktere dort allerdings das Drachenei geborgen haben und damit nach Herztal zurückkehren, will Ness sie dringend sprechen. Sie fleht um das Ei und schwört, dass sie gut dafür sorgen wird. Sie offenbart den Charakteren sogar ihre wahre Gestalt, wenn das nötig ist, um sie von ihren Wächterqualitäten zu überzeugen, doch sie bedroht sie nicht und tut ihnen nichts zuleide. Wenn die Charaktere ihr das Ei überlassen, werden sie mit einem *Drachenschuppen-Panzer* aus ihren eigenen Bronzeschuppen belohnt. Ness mischt sich allerdings nicht in den Konflikt mit der Drachenarmee ein.

## DRAGONNEL-FÜTTERUNG

Clystran bringt häufig getrocknetes Fleisch zu einem Schwarm von Dragonnelen, den er seit Jahren beobachtet. Nun konnte er sie allerdings seit Monaten nicht aufsuchen und möchte, dass die Charaktere ihm helfen, einige Pakete mit Nahrung zu seinen Dragonnel-Freunden zu bringen. Ihre Höhle befindet sich bei Ort H auf Karte 5.1. Wenn die Charaktere Clystran helfen, arbeitet er als Späher für sie (siehe „Herztal: Späher“).

## HERZTAL: SPÄHER

Die Charaktere könnten Einwohner aus Herztal überzeugen, sie bei ihren Reisen zu unterstützen. Wenn sie das tun, erhalten sie folgende Vorzüge:

**Clystran als Fremdenführer:** Wenn Clystran die Charaktere durch die Nordeinöde führt, können sie beim Reisen schwieriges Gelände ignorieren und damit doppelt so weite Strecken zurücklegen wie in der Tabelle „Reisen über Land in der Nordeinöde“ weiter vorne in diesem Kapitel aufgeführt. Wenn Clystran mit den Charakteren reist, vermeidet er Kämpfe und die meisten gefährlichen Situationen.

**Sammler als Fremdenführer:** Eine Gruppe von Sammlern könnte vorübergehend zu Darrett und seinen Truppen stoßen. Die Sammler fungieren als Späher für die Kalaman-Streitkräfte in der Nordeinöde, wodurch diese sich mit der normalen Geschwindigkeit von 19,2 Kilometern pro Tag (2 Hexfelder auf Karte 5.1) bewegen können.

## H: DRAGONNELSPITZE

Zwölf **Einöden-Dragnonele** (siehe Anhang B) haben ihr Lager auf dieser Felsformation, die an einen Drachen erinnert. Solche Formationen sind in der Einöde keine Seltenheit. Es ist, als hätten die Geister der Drachen, die bei Onyaris Fall getötet wurden, das Land neu geformt.

Die Dragnonele meiden die Charaktere, sofern diese Clystran nicht dabei haben. Clystran legt das Trockenfleisch, das er den Dragonnelen mitgebracht hat, respektvoll aus und beobachtet sie aus der Ferne. Nach einer Stunde ist er bereit für die Heimreise, da seine Aufgabe erledigt ist.



# I: LAGER KNOCHENLEHM

Die Rote Drachenarmee hat diesen Außenposten als Wegpunkt für die Versorgungslinien errichtet, um besser durch die Nordeinöde reisen zu können.

Die Charaktere könnten diesen Ort aufsuchen, um die Meereseifen zu befreien, von deren Gefangenschaft sie in Abschnitt „C: Schrein des blauen Phönix“ erfahren haben. Möglicherweise werden die Charaktere auch selbst von Drachenarmee-Soldaten besiegt und als Gefangene hergebracht.

## BEIM LAGER EINTREFFEN

Lies folgenden Text vor, wenn die Charaktere sich dem Lager Knochenlehm nähern:

Ein Gestank nach faulem Fisch und verbranntem Fleisch kommt auf und wird stärker. Aus der Mitte eines trüben Sees ragen einige Klippen. Auf diesen befindet sich ein befestigtes Lager. Es ist von enormen Knochenspornen und provisorischen Holzmauern dazwischen umgeben. Außerdem wird es von einer hölzernen Palisade geschützt. Das Lager selbst besteht aus Zelten, Hütten und einem krummen Wachturm. Dutzende Drachenarmee-Soldaten halten um das Lager herum Wache.

## MERKMALE DES LAGERS KNOCHENLEHM

Das Lager hat folgende allgemeine Merkmale:

**Wände:** Die Mauern um das Lager sind 4,5 Meter hoch und bestehen aus Treibholz. Jeder Mauerabschnitt ist drei Meter breit, besitzt eine RK von 12, 30 Trefferpunkte und ist gegen Giftschaden und psychischen Schaden immun.

**Wachen:** Drei **Drachenarmee-Soldaten** (siehe Anhang B) bewachen das Lager vom zentralen Turm in Bereich I3 aus.

**Patrouillen:** Zwei Soldatengruppen patrouillieren im Lager. Sie bestehen jeweils aus einem **Drachenarmee-Offizier** und fünf **Drachenarmee-Soldaten** (jeweilige Spielwerte siehe Anhang B). Eine Gruppe hält auf der Brücke vor den Mauern Wache, die andere überwacht den Innenbereich des Lagers.

## DAS LAGER INFILTRIEREN

Es ist schwierig, das Lager Knochenlehm zu infiltrieren. Auf folgende Arten könnten die Charaktere versuchen, unbemerkt ins Lager zu gelangen:

**Bei Nacht eindringen:** Die Truppen außer denen auf der Brücke und denen im Wachturm schlafen nachts.

**Als Soldaten getarnt:** Die Charaktere könnten versuchen, sich Zutritt zu verschaffen, indem sie sich mit Magie oder den Uniformen besiegt Soldaten tarnen. Beim Abschnitt zu Bereich I2 erfährst du, wie ein solcher Versuch vonstattengehen könnte.

# ORTE DES LAGERS KNOCHENLEHM

Folgende Orte sind auf Karte 5.7 vermerkt:

## II: HOLZBRÜCKE UND SEE

Eine Holzbrücke führt über den sumpfigen See, der nach Fäulnis stinkt. Die Brücke endet vor dem Tor des Lagers.

Wenn die Schwemme niedrig ist, wird der See um das Lager zu Marschland mit Sumpfpflanzen und Kadavern von Wassertieren, die den Bereich zu schwierigem Gelände machen. Ist die Schwemme hoch, können Kreaturen durch den See schwimmen, aber es besteht ein Risiko von 50 Prozent, dass sie dabei von einem **Quipperschwarm** angegriffen werden.

## I2: HAUPTINGANG

Ein großes, hastig zusammengezimmertes Holztor versperrt den Zugang zum Lager. Der Bereich wird von drei imposanten Gestalten mit verdrehten drakonischen Merkmalen bewacht.

Das einzige Tor zum Lager wird von einem **Sivak-Drakonier** und zwei **Baaz-Drakoniern** (jeweilige Spielwerte siehe Anhang B) bewacht.

**Ins Lager gelangen:** Wenn sich die Charaktere als Drachenarmee-Soldaten tarnen, können sie versuchen, die Drakonier zu täuschen und ins Lager zu gelangen. Die Wachen fragen auf Drakonisch, woher die Charaktere kommen. Ein Charakter kann die Drakonier überzeugen, die Gruppe einzulassen, wenn er einen SG-16-Charismawurf (Täuschen) besteht. Spricht er kein Drakonisch, so ist er bei dem Wurf im Nachteil.

## I3: WACHTURM

Die nackten Holzbalken des zentralen Wachturms des Lagers stützen eine provisorische Plattform, die gerade genügend Platz bietet, dass vier Soldaten bequem auf ihr stehen können.

Der Wachturm ist mit drei **Drachenarmee-Soldaten** (siehe Anhang B) besetzt. Aufgrund des erhöhten Aussichtspunkts beträgt der passive Weisheitswert (Wahrnehmung) der Soldaten 19.

**Entdeckt:** Wenn eine Wache auf dem Turm verdächtige Personen erspät – beispielsweise solche, die keine Uniformen der Drachenarmee tragen –, bläst sie in ein Horn, um die Patrouillen und die Torwachen in Bereich I2 zu alarmieren.



## I4: GEFANGENENKÄFIGE

Die Gefangenen der Drachenarmee sind in vier heruntergekommene Eisenkäfige gepfercht. Der Boden in den Käfigen und um sie herum ist blutfleckig.

Die Drakonier halten ihre Gefangenen in diesen Käfigen. Wenn die Charaktere selbst gefangen werden, landen sie zusammen mit Kennah in einen Käfig. Die Käfige werden von drei **Baaz-Drakoniern** (siehe Anhang B) und von Urta bewacht, einem **Hobgoblin-Hauptmann**, der als Kerkermeister dient.

**Käfige:** Die Käfige haben eine Kantenlänge von drei Metern, bestehen aus Eisen und sind mit Vorhängeschlössern gesichert. Ein Charakter braucht entweder Urta's Schlüssel oder einen erfolgreichen SG-17-Geschicklichkeitswurf mit Diebeswerkzeug, um eines der Schlösser zu öffnen. Befindet sich der Charakter innerhalb des Käfigs, so ist er bei diesem Wurf im Nachteil.

**Meereselfen:** In zweien der Käfige sind drei Dimernesti-Meereselfen eingesperrt, Mitglieder einer Gruppe, die den Schrein des blauen Phönix aufsuchen wollten. Andere in ihrer Gruppe – darunter ihre Anführerin Yerka – wurden an einen Ort namens Festung des Sonnenwächters gebracht. Die Meereselfen kennen diesen Namen, wissen aber nicht, wo die Festung sich befindet. Sie können die Abenteurergruppe jedoch zum Schrein des blauen Phönix führen.

**Landhai:** In einem Käfig hockt ein jüngst gefangener **Landhai**. Er ist jedem gegenüber feindlich gesinnt. Wenn er befreit wird, gerät er in einen Bluttausch und greift jeden an. Erst, wenn seine Trefferpunkte auf höchstens 15 sinken, zieht er sich in den Boden zurück.

**Kennah:** In einem Käfig sitzt Kennah gefangen, eine unbewaffnete **Kender-Scharmützerin** (siehe Anhang B) mit 1 Trefferpunkt. Kennah kommt aus Herztal und wurde gefangen, als sie in der Einöde jagen und sammeln wollte. Wenn sie befreit wird, kann sie die Charaktere in ihr Dorf führen.

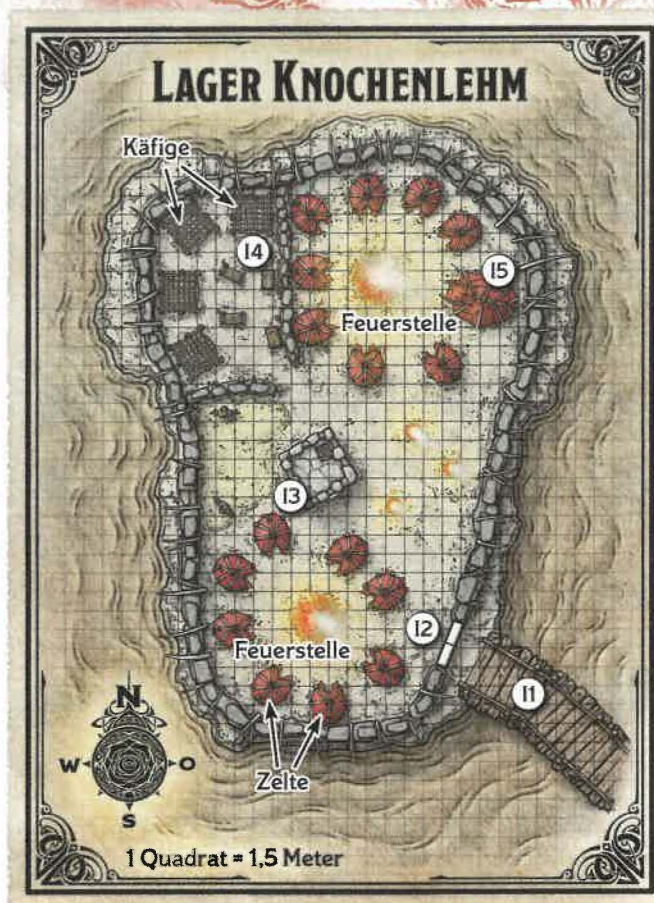
## I5: ZIRROKS HÜTTE

Diese Hütte ist größer als die anderen im Lager. Sie besteht aus Häuten, die über einen Holzrahmen gespannt wurden. Um sie herum ragen Knochensporne aus dem Boden.

Diese Hütte gehört Kleinmeister Zirrok, dem **Hobgoblin-Kriegsherrn**, der im Lager das Sagen hat. Er verlässt die Hütte nur selten. Sie wird von zwei **Sivak-Drakoniern** (siehe Anhang B) bewacht. Drinnen befinden sich ein Bett, ein Tisch und eine verzierte Truhe.

**Schreibtisch:** Der Tisch ist mit Berichten der Drachenarmee bedeckt. Ein Charakter, der den Tisch durchsucht, findet Briefe eines Befehlshabers namens Belephaion, in denen von der Ausgrabung einer Festung des Sonnenwächters die Rede ist.

**Verzierte Truhe:** Ein Charakter braucht entweder den Schlüssel von Kleinmeister Zirrok oder einen erfolgreichen SG-20-Geschicklichkeitswurf mit Diebeswerkzeug, um die Truhe zu öffnen. In der Truhe befindet sich das Ei eines



KARTE 5.7: LAGER KNOCHENLEHM.

Bronzedrachen, das bald von einem Gesandten des bösen Klerikers Belephaion (siehe „Flügel des Todes“) abgeholt werden wird. Wenn die Charaktere Nezrah das Ei geben (siehe „Herztal: Missionen“), werden sie von ihr belohnt.

**Schatze:** Der Tisch enthält zwei *Tränke der mächtigen Heilung* und einen Beutel mit 300 GM.

## FLÜGEL DES TODES

Folgendes Ereignis geschieht, wenn die Charaktere das Bronzedrachenei bergen oder sich anschicken, das Lager zu verlassen. Lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

Flügel schlagen wird in den Lüften laut. Eine riesige Kreatur mit schwarzen Schuppen stößt herab und landet brüllend auf dem Wachturm.

Die Kreatur ist Akhviri, ein **ausgewachsener schwarzer Drache**, der Belephaion das Drachenei bringen soll. Wenn die Charaktere keine Spuren ihrer Anwesenheit hinterlassen haben, wartet Akhviri darauf, dass Kleinmeister Zirrok das Ei aus seiner Truhe holt und zum Wachturm bringt.

**Wahrer Drache:** In Krynn gelten chromatische und metallische Drachen als märchenhafte Kreaturen, und Akhviri ist vermutlich der erste Drache, den die Charaktere je zu Gesicht bekommen haben. Charaktere, die noch nie einem Drachen begegnet sind, sind bei Rettungswürfen gegen Akviris Aktion Furchterregende Präsenz im Nachteil.



**Akhviris Aufmerksamkeit erregen:** Die Charaktere müssen einen SG-12-Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) bestehen, um Akhviris Aufmerksamkeit zu entgehen. Wenn im Lager etwas offenkundig nicht stimmt (tote Soldaten oder Kampfspuren zu sehen sind), ist der SG für diesen Wurf auf 26 erhöht. Entdeckt Akhviri die Charaktere, und sie sind nicht getarnt, grollt sie in Gemeinschaft vom Turm:

„Erbärmliche Kreaturen, treibt Euch in unserer Domäne herum und habt nichts als Euer jämmerliches Leben zu bieten. Ich äschere Euch ein bis auf die Knochen!“

An diesem Punkt des Abenteuers sind die Charaktere noch nicht bereit, gegen Akhviri zu kämpfen, und sollten zur Flucht ermuntert werden. Die Drachenfrau ist stolz und hält die Abenteurer für unter ihrer Würde. Sie verfolgt sie daher nicht, sondern setzt einmal ihren Säureodem ein und schickt dann die im Lager verbleibenden Drachenarmee-Truppen hinter den Charakteren her. Akhviri verfolgt die Charaktere nicht über das Lager hinaus.

## J: GRAUSEWOLFSBUCHT

Wenn die Charaktere in Wakenreth fertig sind, bittet Dalamar sie, ihn hierher zu eskortieren.

Die Grausewolsfbucht ist eigentlich eine nicht weiter bemerkenswerte Einbuchtung an der Küste. Allerdings ist die Bucht leicht durch den Nebel verschleiert, der aus einer nahen Höhle dringt. Wenn die Charaktere die Höhle betreten, begegnen sie einem wolfsartigen **Anhkolox** (siehe Anhang B). Sollten die Charaktere gegen das Monster kämpfen, werden sie von Dalamar (Elf-Magier, neutral) unterstützt.

**Scherbe der Dunkelheit:** Wenn der Anhkolox besiegt ist, findet ein Charakter, der die Höhle durchsucht, die Quelle des Nebels: ein schwarzes, rund geschliffenes Stück Glas. Der Nebel versiegt, wenn das Glas berührt wird, und löst sich eine Minute später auf. Ein **Magie-entdecken**-Zauber enthüllt, dass das Glasstück eine Aura von Verzauberungsmagie ausströmt. Ein Charakter, der einen SG-20-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) besteht, erkennt, dass es sich um die Scherbe einer zerstörten **Kugel der Drachen** handelt (Details im *Spilleiterhandbuch*). Das Artefakt ist zerbrochen und unvollständig und hat im aktuellen Zustand keine Eigenschaften.

Dalamar erkennt die Scherbe sofort, zeigt dies aber nicht. Er weiß noch nicht, ob er seinen Leuten damit helfen oder sie für seine Studien haben will. Ein Charakter, dem ein SG-17-Weisheitswurf (Motiv erkennen) gelingt, bemerkt, dass Dalamar die Scherbe erkennt. Unter Druck enthüllt Dalamar die Natur der Scherbe und seine Absicht, sie an sich zu bringen. Dalamar greift die Charaktere nicht an, um die Scherbe zu bekommen, aber er feilscht jetzt um sie oder überlegt sich, wie er sie später stehlen kann. Dalamars Pläne haben keine Auswirkungen auf den restlichen Verlauf des Abenteuers, und du kannst sie entwickeln, wie du willst.

Nach der Entdeckung der Scherbe trennt Dalamar sich von den Charakteren, um ins Elfenlager zurückzukehren und seinen nächsten Schritt zu planen.

## K: DIE STADT DER VERLORENEN NAMEN

Die Charaktere erfahren von Dalamar, wo sich die Stadt der verlorenen Namen befindet, nachdem sie Abschnitt „E: Wakenreth“ abgeschlossen haben. Sie wissen, dass die Stadt der verlorenen Namen das Ziel der Roten Drachenarmee ist. Ehe sie sich auf den Weg dorthin machen, sollten sie erwägen, Darrett und ihre Verbündeten zu informieren.

### DIE BESETZTE STADT

Lies den folgenden Text vor, wenn die Charaktere sich der Stadt der verlorenen Namen nähern:

Aus der Einöde erhebt sich ein gigantisches Plateau, dessen uralte Klippen über hundert Meter weit aufragen. Das Plateau wird von einer breiten Schlucht geteilt, die allerdings durch eine alte Steinmauer versiegelt ist. Zahllose rote Zelte sind in der Schlucht und durch das Tor auszumachen. Die Gegend ist voller Drachenarmee-Truppen, und Dragonnel-Patrouillen sausen durch die Lüfte.

Die Schlucht zur Stadt der verlorenen Namen wird von den Drachenarmee-Truppen blockiert. Die Drachenarmee ist eine überwältigende Gefahr, an der die Charaktere vermutlich noch nicht vorbeikommen, da die Magier der Drachenarmee magische Infiltrationsmethoden durchschauen und die Dragonnel-Reiter alle Überflugversuche verhindern.

Die Charaktere können mehr über die Drachenarmee erfahren, indem sie gefangene Soldaten verhören oder sich ins Lager einschleichen. Dabei erfahren sie Folgendes:

- Die Schlucht führt zur Stadt der verlorenen Namen.
- Dort befinden sich die Anführer der Armee, der Magier Lohezet und der Priester Belephaion, um nach einer uralten Waffe zu suchen.
- Sie werden vom schrecklichen Ritter Fürst Soth und Hunderten anderer Truppen begleitet.
- Die Schlucht zur Stadt wird von einer schlichten Befestigung aus Stein blockiert – Überbleibsel eines längst verschwundenen Volks.
- Die Mauern um die Ruinenstadt sind von Passagen durchsetzt. Eine davon führt von der Stadt nach Sturmende, einem Ort, der als Landestelle für die Drachenarmee-Dragonele dient.

Sturmende ist die beste Möglichkeit für die Charaktere, in die Stadt der verlorenen Namen zu gelangen. Allerdings treiben sich dort diverse Patrouillen von **Drachenarmee-Dragonnelen** und **Drachenarmee-Soldaten** (jeweilige Spielwerte siehe Anhang B) herum. Wenn sich die Charaktere in Sturmende hineinschleichen wollen, brauchen sie eine signifikante Ablenkung.

### DIE VERBÜNDETE ARMEE

Wenn die Charaktere Darrett den Standort der Stadt der verlorenen Namen mitteilen, ist er bereit, dorthin aufzubrechen, wann immer die Charaktere wollen. Wissen die Charaktere noch nichts vom Lager der



Drachenarmee, können kalamanische Späher die Gegend auskundschaften, um mit den Informationen aus dem vorigen Abschnitt zurückzukehren.

Lass die Charaktere über Methoden beratschlagen, sich mit ihren Verbündeten in die Stadt der verlorenen Namen einzuschleichen. Wenn sie die folgenden Punkte nicht selbst aufwerfen, merkt Darrett sie an:

- Die Streitkräfte der Drachenarmee sind viel zahlreicher als die von Kalaman, aber Kalaman hat das Überraschungselement auf seiner Seite.
- Wenn die Kalaman-Streitkräfte das Lager angreifen, können Verstärkungen der Drachenarmee aus der Stadt sie nur durch die schmale Schlucht erreichen.
- Ein Angriff würde die Streitkräfte aus Sturmende und vermutlich auch aus der Stadt weglocken.
- So hätten die Charaktere die Gelegenheit, in die Stadt zu gelangen und dort die Anführer der Drachenarmee anzugreifen.

Darrett hält einen solchen Angriff für die beste Strategie. Ihm ist klar, dass die Kalaman-Streitkräfte dafür bezahlen werden, aber er sieht keine andere Möglichkeit für die Charaktere, einen entscheidenden Schlag anzubringen.

### DIE DRACHENARMEE ÜBERFALLEN

Darrett wird die Drachenarmee überfallen und den Charakteren damit die erforderliche Ablenkung verschaffen, um sich nach Sturmende zu schleichen, die Passage zu finden und die Stadt zu infiltrieren.

## ANGRIFF AUF STURMENDE

Darrett beginnt mit dem Überfall auf die Drachenarmee, wann immer die Charaktere wollen. Wenn die Charaktere in Position sind und die Kalaman-Streitkräfte das Lager der Drachenarmee überfallen, lies Folgendes vor:

Vor euch seht ihr den Außenposten namens Sturmende, eine marode Einfriedung, die sich an die massiven Klippenwände schmiegt. Daneben wurde ein Stück Boden von Steinen befreit.

Wie aufs Stichwort werden im Südwesten Schreie laut, rasch gefolgt von Alarmglocken. Rauchwolken steigen auf. In der Ferne schneiden die silbernen Rüstungen der Kalaman-Soldaten durch das unvorbereitete Lager der Drachenarmee.

Chaos bricht aus, und die meisten Drachenarmee-Soldaten in Sturmende schwingen sich auf ihren Dragonnellen in die Lüfte und lassen den Außenposten schutzlos zurück.

Drei **Drachenarmee-Offiziere** und ein **Drachenarmee-Dragonnel** in einem Pferch (jeweilige Spielwerte siehe Anhang B) bleiben hier zurück. Der Dragonnel ist wachsam, aber die Offiziere haben sich von den Kalaman-Streitkräften ablenken lassen und werden vom Angriff der Charaktere überrascht.

DIE DRACHENARMEE VERSPERRT  
DEN WEG ZUR STADT DER  
VERLORENEN NAMEN.





Der Abschnitt „Merkmale des Schlachtfelds von Sturmende“ nennt die Elemente dieser Schlacht. Kurz nach dem Angriff der Charaktere überflogen Dragonnele aus der Stadt der verlorenen Namen Sturmende. Manche könnten die Charaktere bemerken, was zusätzliche Gefahren für diesen Kampf bedeutet (siehe Abschnitt „Ereignisse auf dem Schlachtfeld von Sturmende“).

## MERKMALE DES SCHLACHTFELDS VON STURMENDE

Das Schlachtfeld ist auf Karte 5.8 dargestellt. Es hat folgende Merkmale:

- Dragonnel-Pferche:** Ein großer Käfig umschließt vier geräumige Dragonnel-Pferche und einen Bereich mit Ausrüstung. Seine Decke ist 4,5 Meter hoch.
- Getümmel:** Der 4,5 Meter breite Bereich, der durch das Flammenmuster am Kartenrand gekennzeichnet ist, steht für Bereiche, aus denen Gefahren erscheinen könnten.
- Kisten:** Diverse Kisten mit Wasser und Trockenfleisch für die Dragonnele liegen in den Pferchen und um sie herum.

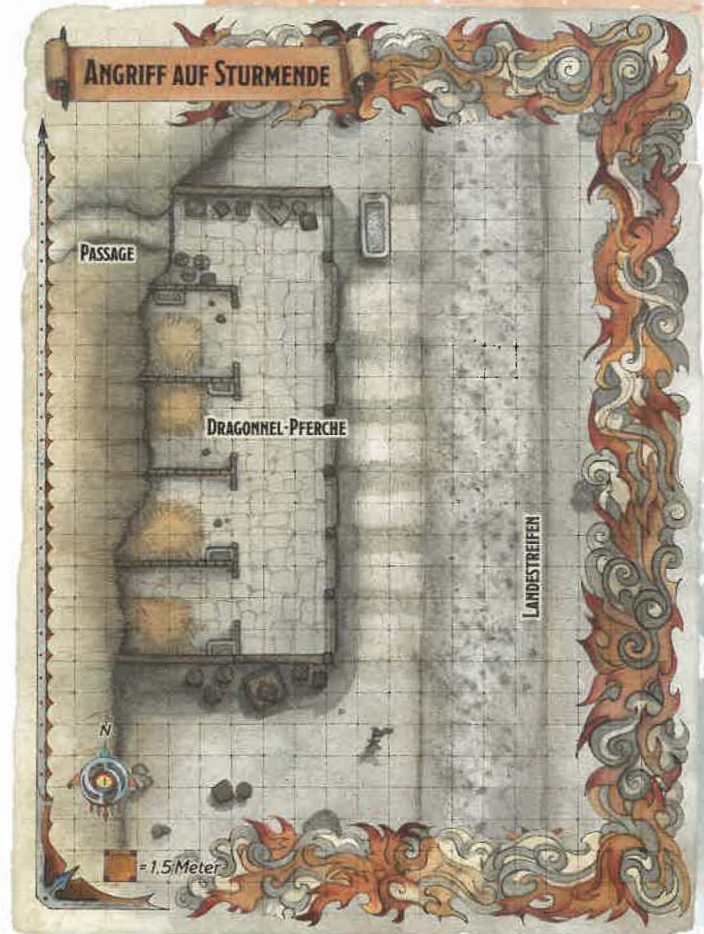
## EREIGNISSE AUF DEM SCHLACHTFELD VON STURMENDE

Würfle während dieser Begegnung in jeder Runde bei Initiativwert 0 ein Ereignis aus der Tabelle „Ereignisse auf dem Schlachtfeld von Sturmende“ aus. Denke auch darüber nach, ob du einen solchen Wurf für angebracht hältst, sobald ein Charakter ins Getümmel gerät oder anderweitig versucht, das Schlachtfeld zu verlassen.

## EREIGNISSE AUF DEM SCHLACHTFELD VON STURMENDE

### W10 Ereignis

- 1–4 Ein **Drachenarmee-Offizier** (siehe Anhang B) überfliegt auf einem Dragonnel das Schlachtfeld und schießt mit einer schweren Armbrust auf den Charakter, der dem Getümmel am nächsten ist. Der Angriff hat einen Bonus von +4 auf Treffer und bewirkt bei einem Treffer 7 (1W10+2) Stichschaden plus 5 (1W10) Feuerschaden.
- 5–7 Ein Dragonnel brüllt und beharkt das Schlachtfeld, wobei er eine Staubwolke aufwirbelt. In der nächsten Runde ist das Schlachtfeld komplett verschleiert.
- 8–9 Zwei **Drachenarmee-Soldaten** (siehe Anhang B) treffen ein. Sie erscheinen an freien Stellen, die an das Getümmel angrenzen, in der Nähe eines zufällig ausgewählten Spielercharakters.
- 10 Ein toter Dragonnel fällt vom Himmel und schlägt in einem Bereich mit drei Metern Durchmesser auf. Der Bereich ist auf einen zufällig ausgewählten Spielercharakter zentriert, der sich gerade nicht in den Dragonnel-Pferchen aufhält. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen SG-14-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleiden 33 (6W10) Wuchtschaden und werden umgestoßen. Wenn sich gerade alle Charaktere in den Dragonnel-Pferchen befinden, würfle mithilfe dieser Tabelle erneut.



KARTE 5.8: ANGRIFF AUF STURMENDE.

## PASSAGE

In einer Nische am Nordende der Dragonnel-Pferche, in der diverse Ausrüstungsgegenstände untergebracht sind, lehnen einige lose Bretter an der blanken Felswand. Der Charakter mit dem höchsten passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) bemerkt, dass sich hinter den Brettern eine Öffnung befindet. Die Bretter können problemlos bewegt werden, woraufhin eine 1,5 Meter breite, 2,4 Meter hohe Passage zum Vorschein kommt, die durch die Klippe zur Stadt der verlorenen Namen führt.

## NÄCHSTE SCHRITTE

Dieses Kapitel endet, wenn die Charaktere die Passage in Sturmende betreten – so bleibt die Situation höchst spannend. Während die Charaktere die Ablenkung durch die Kalamam-Streitkräfte nutzen und den Weg zur Stadt der verlorenen Namen finden, erreichen sie die 8. Stufe (sofern noch nicht geschehen).

Welche Gefahren hinter dieser Passage liegen, erfahren die Charaktere in Kapitel 6.





IN DER STADT DER VERLORENEN NAMEN HERRSCHTE  
JAHRHUNDERTE LANG FRIEDEN, DOCH JETZT BEANSPRUCHT  
DIE DRACHENARMEE IHRE STRASSEN UND DIE LÜFTE.



# DIE STADT DER VERLORENEN NAMEN

**D**IE ROTE DRACHENARMEE WILL MIT IHRER Invasion nicht nur Kalaman erobern, sondern sich auch eine Waffe beschaffen, um sich ganz Solamnia zu unterwerfen. Ein Kontingent ihrer Streitkräfte will die uralte Magie der Stadt der verlorenen Namen wiederherstellen und die Stadt als verheerende fliegende Kampfplattform einsetzen. Bei diesen Streitkräften ist auch Fürst Soth, der den Einflüsterungen der Drachenkönigin folgt und eine Armee von untoten Drachen aus dem Drachenfriedhof unter der Stadt aufstellen will. Während ihre Verbündeten vor der Ruinenstadt für eine Ablenkung sorgen, infiltrieren die Charaktere die Stadt der verlorenen Namen, um die Pläne der Drachenarmee zu entdecken und zu durchkreuzen.

## DIESES KAPITEL DURCHFÜHREN

Dieses Kapitel beginnt, wenn die Charaktere durch eine verborgene Passage zur Stadt der verlorenen Namen gelangen. Auf dem sogenannten Pfad der Erinnerungen begegnen sie einem uralten Magiewirker, der ihnen nicht nur viel über die Ruinenstadt erzählt, sondern auch über die zerbrochene *Drachenlanze*, die sie unter der Burg Kalaman entdeckt haben.

Wenn die Charaktere die Stadt der verlorenen Namen betreten, stellen sie fest, dass hier die Streitkräfte der Drachenarmee patrouillieren. Als sie die Stadt erkundet und die Absichten der Armee in Erfahrung gebracht haben, führt ihre Mission sie zur Himmelsschwelle, wo Lohezet, ein Magier der Schwarzen Robe, und der Takhisis-Kleriker Belephaion versuchen, die Magie der Stadt wiederherzustellen, damit diese sich wiederum in die Lüfte erhebt.

## CHARAKTERENTWICKLUNG

In diesem Kapitel wird der Stufenaufstieg wie folgt gehandhabt:

- Die Charaktere beginnen dieses Kapitel auf der 8. Stufe, da sie nach Kapitel 5 eine Stufe hinzugewonnen haben.
- Beim Erkunden der Stadt der verlorenen Namen erreichen sie die 9. Stufe – wahrscheinlich, nachdem die *Drachenlanze* im Tempel von Paladine repariert wurde.
- Nachdem sie der Himmelsschwelle und der Stadt entkommen sind, erreichen sie die 10. Stufe.



# DIE GESCHICHTE DER STADT

Die tragische Geschichte der Stadt der verlorenen Namen begann lange vor dem Kataklysmus. Die Charaktere könnten bei ihrer Erkundung Teile dieser Geschichte erfahren.

## AUFBRUCH DER DRACHEN

Bei einem Konflikt, dem Dritten Drachenkrieg, der viele Generationen vor dem Kataklysmus stattfand, besiegte der Held Huma Drachenschreck Takhisis und verhinderte ihre Eroberung von Krynn. Als die Drachenkönigin die Welt verließ, gingen ihre bösen Drachendiener mit ihr. Um das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse zu wahren, kamen die meisten metallischen Drachen von Krynn überein, sich in die abgelegensten Winkel der Welt zurückzuziehen.

## AUF KNOCHEN ERBAUT

Jahrhunderte vergingen. In dieser Zeit kam der letzte Königspriester im Land Istar an die Macht. Dieser religiöse Anführer träumte von einem irdischen Paradies – einer Stadt der Freuden, um die zu belohnen, die er für recht-schaffen befand. Der Königspriester erschuf mit seinen Dienern eine riesige fliegende Insel. Diese schwebende Stadt nannte er Onyari, die Stadt ohne Sünde, in der er und seine würdigsten (und reichsten) Untertanen ihre sterblichen Schwächen abwerfen und wie Götter leben können sollten.

Doch der Königspriester und seine Diener wollten nicht verraten, wie sie die Stadt geschaffen hatten. Tatsächlich hatten sie Onyari auf einer uralten heiligen Stätte erbaut, die seit Jahrtausenden von den Drachen Krynn zum Sterben aufgesucht wurde. Der Königspriester hatte die magische Resonanz der Drachen genutzt, die dort begraben lagen, um die Stadt in die Lüfte zu erheben.

## FALL VON ONYARI

Als die übrigen metallischen Drachen in Krynn erfuhren, dass die Königspriester die Ruhestätte ihrer Toten entweiht hatten, waren sie wutentbrannt. Manche Drachen rieten zwar zu gemäßigt Vorgehen, doch der Golddrache Karavarix verweigerte jede Zurückhaltung. Er führte ein Kontingent metallischer Drachen zur schwebenden Stadt, um sie zur Landung zu zwingen. Der Gott Paladine trug einem Ritter von Solamnia namens Zanas Sarlamir (siehe Kapitel 4) auf, den Konflikt zwischen den Drachen und dem Königspriester friedlich zu beenden. Doch Sarlamirs Mission scheiterte fürchterlich: Am Ende griff der Ritter Karavarix an und tötete ihn. Es kam zur Schlacht zwischen den Drachen und Onyaris Einwohnern, der mit Sarlamirs Tod und dem Untergang der Stadt endete. Die fliegende Stadt zerfiel über der Nordeinöde und schlug größtenteils in der verborgenen Senke auf, in der sie sich heute noch befindet.

Der Königspriester wollte sein Scheitern nicht eingestehen und ließ alle Aufzeichnungen zu Onyari vernichten. Wer von dem gefallenen Wunder wusste, sprach dessen Namen nicht aus. Seit dem Kataklysmus kannten die Wenigen, die sich überhaupt an Onyari erinnerten, den Ort nur noch als Stadt der verlorenen Namen.

# PFAD DER ERINNERUNGEN

Wenn die Charaktere Sturmende (Details in Kapitel 5) verlassen, folgen sie uralten Tunneln durch die Klippen, die die Stadt der verlorenen Namen umgeben. Die Tunnel erreichen schließlich das Fundament der Ruinenstadt und winden sich durch die Kelleretagen der Gebäude des östlichen Bezirks. Diese Tunnel und die begrabenen Ruinen sind der Pfad der Erinnerungen und alles andere als verlassen.

Wenn ihr bereit seid, diesen Teil des Abenteuers zu beginnen, lies Folgendes vor:

Die Passage von Sturmende windet sich durch uraltes Gestein. Sie ist finster und voller krabbelnder Insekten. Nach etwa hundert Metern gelangt ihr durch eine Nahtstelle in der Tunnelwand. Dahinter sieht die Felstextur deutlich anders aus. Vor euch führen die Tunnel weiter.

Die Veränderung im Gestein markiert den Übergang vom natürlichen Fels der hiesigen Klippen zum Grundstein der Stadt der verlorenen Namen. Ein Charakter mit dem Merkmal Steingespür erkennt, dass die vorausliegende Passage auf natürliche Weise entstanden ist, dass das umgebende Gestein jedoch nicht aus der Nordeinöde stammt.

Der Tunnel führt noch etwa hundert Meter weiter und erreicht dann Bereich P1.

## MERKMALE DES PFADS

Die Tunnel des Pfads der Erinnerungen haben folgende Merkmale:

**Böden und Wände:** Die Charaktere können den Unterschied zwischen den natürlichen Tunneln und dem bearbeiteten Marmor der uralten istic Bauwerke deutlich erkennen.

**Decken:** Die Decken der natürlichen Tunnel sowie der verschütteten Kammern sind drei Meter hoch, sofern nicht anders angegeben.

**Neigung:** Alle Kammern sind ein wenig nach Südwesten geneigt, weil der östliche Stadtbezirk nicht plan aufliegt.

**Dunkelheit:** Die Tunnel sind nicht beleuchtet. Gebietsbeschreibungen setzen voraus, dass die Charaktere eine Lichtquelle oder andere Möglichkeiten haben, um im Dunkeln zu sehen.

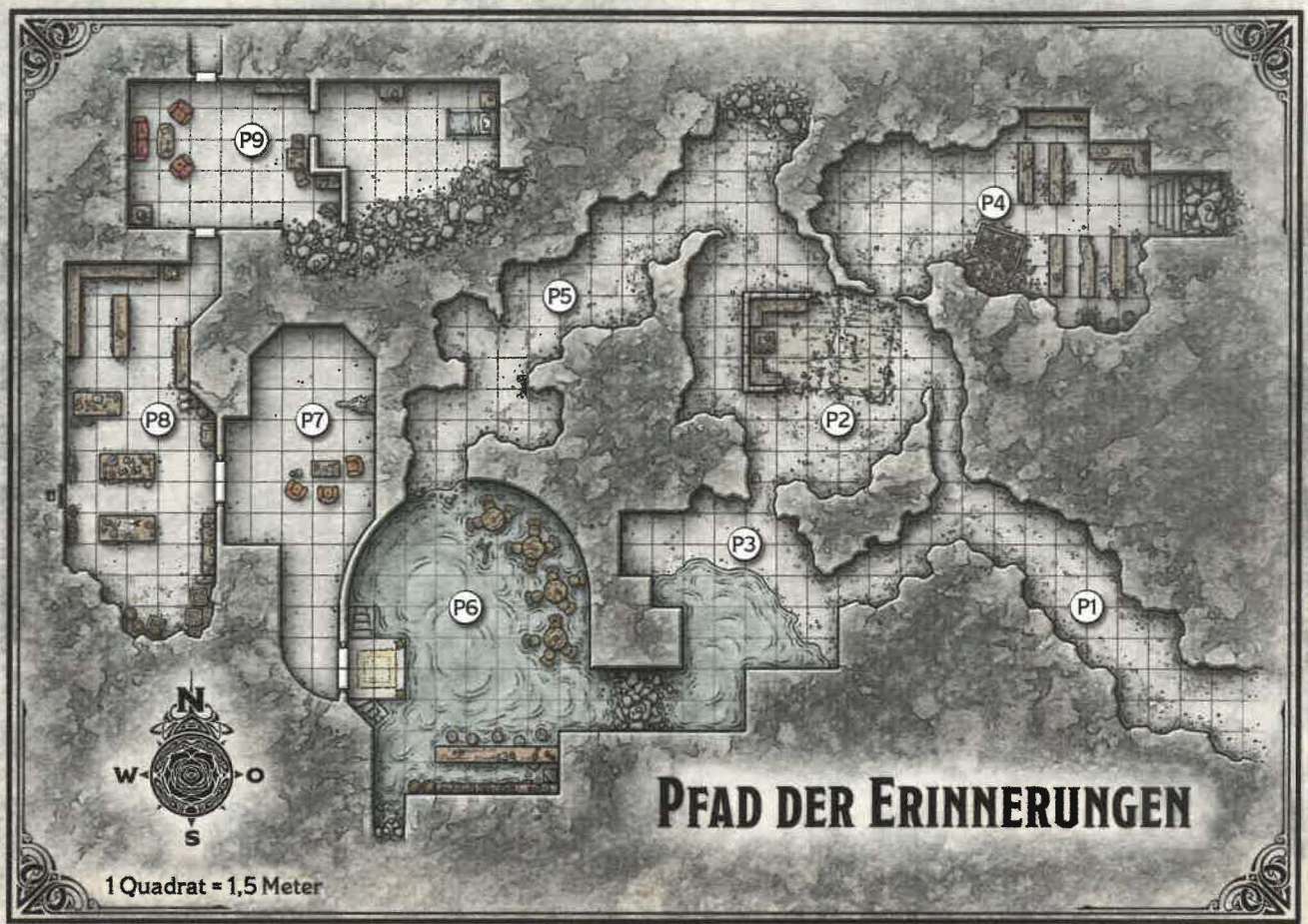
## ORTE DES PFADS

Folgende Orte sind auf Karte 6.1 vermerkt:

### P1: HALLE DES VERRATS

Ihr gelangt zu einer Gabelung im Tunnel. Plötzlich brechen grüne Flammen aus den Wänden, die auf euch zustürzen. Aus dem Feuer erscheinen geisterhafte Drachenköpfe, und zornig gezischte Worte hallen durch den Tunnel.





KARTE 6.1: PFAD DER ERINNERUNGEN.

Hier spuken Drachengeister. Sie sind illusorische Manifestationen, die weder angreifen noch Schaden nehmen können. Auf Drakonisch beschuldigen sie die Charaktere des unbefugten Eindringens, nennen sie Entweiher und Verräter.

Ein Charakter kann die Geister beruhigen, indem er sie auf Drakonisch von den harmlosen Absichten der Abenteurergruppe überzeugt. Wenn die Geister nicht sofort beruhigt werden, muss jede Kreatur im Tunnel in der Runde, nachdem die Geister sich manifestiert haben, einen SG-16-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie muss ihre Aktion verwenden, um einen Nahkampfangriff gegen eine zufällig ausgewählte Kreatur in Reichweite auszuführen. Sind keine anderen Kreaturen in Reichweite, so unternimmt die Kreatur in diesem Zug gar nichts.

Die Geister verschwinden eine Runde, nachdem sie erschienen sind. Erst nach 24 Stunden erscheinen sie wieder, sobald Kreaturen durch den Tunnel kommen.

## P2: GEFALLENER LADEN

In dieser großen Kammer liegen Knochen unterschiedlicher Größen verstreut. Die Höhle selbst ist zwar natürlich, doch die Decke ist eingestürzt – und mit ihr ein Teil eines Gebäudes. In diesem abgestürzten Gebäude könnt ihr Holzköpfe und in Auflösung befindliche Hüte erkennen.

Ein **Steingolem** verbirgt sich unter einem Haufen aus zertrümmertem Holz und mit Federn geschmückten Hüten. Demelin (siehe Bereich P9) hat den Golem erschaffen und ihm befohlen, jede Kreatur anzugreifen, die das zerstörte Gebäude betritt. Alle Charaktere mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von mindestens 16, die sich der Ruine nähern, bemerken den Golem.

## P3: ÜBERFLUTETE PASSAGE

In dieser Kammer endet der natürliche Stein. Ab hier sind Wände und Boden aus bearbeitetem Marmor. Die Passage neigt sich nach Südwesten, wo ein Relief einen Drachen im Flug darstellt. Das Drachenrelief liegt halb in dunklem Wasser, und der Flur dahinter ist komplett überflutet.

Der überflutete Flur, der in Bereich P6 führt, ist teilweise eingestürzt. Kreaturen, die mindestens mittelgroß sind und versuchen, durch den Tunnel zu schwimmen, müssen sich durch die Trümmer quetschen. Damit dies gelingt, müssen sie einen SG-16-Stärkewurf (Athletik) bestehen. Wenn der Wurf einer Kreatur um mindestens 5 scheitert, bleibt sie stecken, ist festgesetzt und droht zu ertrinken. Eine Kreatur kann sich selbst oder eine Kreatur in Reichweite befreien, indem sie eine Aktion verwendet, um die Trümmer beiseite zu räumen, und einen SG-16 Stärkewurf (Athletik) besteht.



## P4: WEINKELLER

Ein Gebäude ist von oben in diese Höhle gestürzt. Zertrümmerte Fässer und Regale sowie bunte Glasscherben liegen in der Kammer verstreut. Die Treppe im Osten, die einst nach oben führte, ist durch Schutt blockiert.

Die zerstörten Überreste eines Weinkellers füllen diese Kammer. Ein Charakter, der das Glas untersucht, stellt fest, dass es von Dutzenden spiralförmiger Weinflaschen stammt.

**Schätze:** Ein Charakter, der einen SG-16-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, findet 2W4 unbeschädigte Flaschen. Der blaue Wein darin ist verdorben, und wer davon trinkt, ist eine Stunde lang vergiftet, doch die intakten isticischen Flaschen können für je 200 GM an Sammler verkauft werden.

## P5: KNOCHENPARCOURS

Riesige Reptilienknochen ragen aus den Wänden dieses natürlichen Korridors. Ein Charakter, der die Knochen untersucht und einen SG-14-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) besteht, erkennt sie als Drachenknochen.

Wenn ein Charakter die Hälfte des Tunnels erreicht hat, lies den folgenden Text vor oder formuliere ihn frei:

Im Tunnel halt das Geklapper der Knochen wider, da sie anfangen, sich in den Wänden zu bewegen, und teilweise sogar nach euch schlagen. Die Kiefer zischen uralte Worte. Unvollständige Skelette brechen aus den Wänden hervor.

Drei unvollständige Drachenskelette kommen aus den Wänden. Ihnen fehlen Knochen und ganze Gliedmaßen. Diese Kreaturen nutzen jeweils die Spielwerte eines **Knochnagars**, jedoch ohne das Merkmal Zauberwirken. Sie kämpfen, bis sie zerstört werden.

Charaktere, die Drakonisch sprechen, verstehen die Skelette, die Anschuldigungen wie „Ihr reitet auf unseren Rücken“ und „Ihr fliegt auf unseren Knochen“ fauchen. Die Skelette hingegen verstehen die Charaktere nicht und antworten auch nicht auf irgendetwas, was die Charaktere sagen.

**Greifende Klauen:** Bis alle drei Skelette besiegt sind, greifen Skelettklauen aus dem Boden und machen den gesamten Korridor zu schwierigem Gelände.

## P6: ÜBERFLUTETE TAVERNE

Die Decke dieses Raums ist sechs Meter hoch. Der Tunnel aus Bereich P5 mündet drei Meter über dem Wasserspiegel in diesen Raum.

Hier sind die Wände mit Bildern tanzender Leute verziert. Im Westen steht eine kleine Bühne aus Stein. Die tiefer gelegene Südwesthälfte des Raums ist überflutet. Die Überreste von Tischen, Stühlen und einer Bar ragen gerade noch aus der Wasseroberfläche.

Trübes Wasser steht 90 Zentimeter hoch in diesem Raum. Der überflutete Bereich gilt für Kreaturen ohne Schwimmbewegungsrates als schwieriges Gelände.

Ein **grüner Slaad** lauert auf der Bühne. Die chaotische Magie der Stadt hat ihn in die Tunnel gelockt. Wenn der Slaad einen Charakter bemerkt, wendet er sich ihm zu und faucht, bevor er seine Aktion Flamme schleudern gegen ihn einsetzt. Wenn sich ein Charakter im Wasser befindet, entzündet der Slaad die brennbare Flüssigkeit (siehe unten). Der Slaad kämpft, bis er getötet wird.

**Feuerwasser:** Eine Ölschicht schwimmt auf dem Wasser in diesem Raum. Charaktere mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von mindestens 18 bemerken die Ölschicht, sobald sie das Wasser sehen. Wenn Flammen das Wasser berühren, geht der gesamte überflutete Bereich in Flammen auf und fügt jeder Kreatur, die sich gerade im Wasser befindet, 14 (4W6) Feuerschaden zu. In der nächsten Minute brennt das Wasser weiter, und jede Kreatur, die in einem Zug erstmals ins Wasser gelangt oder ihren Zug darin beginnt, erleidet 14 (4W6) Feuerschaden.

**Überflutete Passage:** Die Passage zu Bereich P3 ist teilweise eingestürzt und steht unter Wasser – Details siehe Abschnitt zum Bereich.

## P7: GEISTER DER VERGANGENHEIT

In diesem Raum liegen umgestürzte und im Zerfall befindliche Sessel verstreut. An der nördlichen Wand hängt eine Steintafel mit einem Flachrelief, auf dem Drachen sich respektvoll vor einem großen Drachenleichenam verneigen. An der östlichen Wand hängt ein Drachenschädel.

Dieser Raum war einst der Salon eines isticischen Hauses. Charaktere mit dem Merkmal Steingespür oder Übung im Umgang mit Steinmetzwerkzeug erkennen, dass das Flachrelief von kundiger Hand geschaffen, später aber weniger professionell aus dem Originalstein geschlagen und hierher gebracht wurde. Tatsächlich waren Schädel und Relief einst Teil eines Denkmals, das die Drachen zu Ehren von ihresgleichen errichtet hatten – bis die Istarier es als Dekoration zweckentfremdeten.

Sobald mehrere Charaktere den Raum betreten, lodern in den Augenhöhlen des Schädels grüne Flammen auf, und unter dem Schädel erscheinen die geisterhaften Knochen eines Phantom-Messingdrachen. Der Schädel funkelt die Abenteurergruppe an und sagt auf Drakonisch Folgendes:

„Ihr habt Euren verkommenen Thron auf unseren Gräbern errichtet und unsere Ahnen benutzt, um Euren Ehrgeiz zu befriedigen. Doch Eure Götter haben Euch verlassen, und wir haben Euch gestürzt. Ihr kehrt zurück ... und wir ebenfalls.“

Ein Charakter, der Drakonisch spricht, kann versuchen, den Drachen davon zu überzeugen, dass die Abenteurergruppe nichts Böses im Sinn hat. Dazu muss er einen SG-18-Charismawurf (Überzeugen) ausführen. Bei einem Erfolg nickt der Messingdrache und verschwindet.



Scheitert der Wurf oder spricht kein Charakter mit dem Drachen, manifestieren sich dessen Knochen als vollständiges Skelett um den Schädel. Zusammen werden sie als **niederer Todesdrache** (siehe Anhang B) lebendig und greifen an.

## P8: MAGIERLABOR

Dieser behauene Steinraum ist mit Laborausrüstung angefüllt: farbige Flüssigkeiten, Glaslinsen und lebendige Mäuse in Käfigen. Außerdem sind so viele Bücher vorhanden, dass sie nicht alle in die Regale passen und teilweise auf den Boden gestapelt wurden.

Demelin (derzeit im Bereich P9) nutzt diese Kammer als Labor. Viele der Bücher enthalten seltene Überlieferungen aus vorkataklysmischen Zeiten. Wenn ein Charakter eine Stunde damit verbringt, die Bücher hier zu untersuchen, findet er Referenzen auf eine fliegende Stadt namens Onyari und erfährt alle Informationen aus dem Abschnitt „Die Geschichte der Stadt“. Außerdem findet er eine *Zauberschriftrolle des Arkanen Tors* und ein Buch mit Ritualen für die Zauber *Weissagung* und *Geisterross*.

## P9: DEMELINS GEMÄCHER

Diese Kammer sieht nach einem luxuriösen Gemach aus. Die Lampen und Sessel wirken alt, aber gut gepflegt.

Eine Gestalt in roter Robe und Kapuze tritt durch die Tür im Osten und nickt euch ruhig zu. Sie trägt eine gebleichte Schädelmaske und spricht mit angenehmer Stimme: „Ah, willkommen. Dann wollen wir zur Beurteilung schreiten.“ Die Gestalt hält einen blauen Edelstein hoch. Dieser zerbricht.

Die Gestalt in der Robe ist Demelin, Hochmagierin von Onyari (Details siehe Abschnitt „Demelin“). Magier der Hochzauberei erkennen ihre Robe als die des Ordens der Roten Robe. Demelin den Zauber *Ausspähung* verwendet, um die Charaktere zu überwachen, und ist zum Schluss gekommen, dass sie nützlich sein könnten, um die Ruinen von den Drachenarmee-Invasoren zu befreien.

Der Edelstein, den Demelin zerbricht, ist ein *Elementarer Edelstein*. Einen Augenblick später erscheint ein **Luftelementar** in Drachenform und greift die Charaktere an. Demelin tritt zurück und sieht zu. Sie führt die Ausweichaktion aus, bis der Elementar besiegt ist. Danach hebt sie eine Hand und sagt Folgendes:

„Genug!“ Die Gestalt in der Robe schiebt die Kapuze vom Kopf und nimmt die Maske ab - sie ist eine Elfenfrau. „Vergebt die raue Begrüßung. Sie war leider nötig, um Eure Fähigkeiten einzuschätzen. Jetzt würde ich gerne mit Euch sprechen.“

Wird sie angegriffen, verwendet Demelin ihre Robe, um den Zauber *Dimensionstür* zu wirken und an einen anderen Ort des Pfads der Erinnerung zu gelangen. Wenn sich die Charaktere entspannt haben, nähert sie sich wieder.

## DEMLIN

Demelin (Elf-**Erzmagierin**, neutral) ist Jahrhunderte alt und gehört zu den wenigen Silvanesti-Elfen, die den Kataklysmus noch erlebt haben. Üblicherweise trägt sie eine Knochenmaske, die wie ein Totenschädel aussieht, und ihre rote Robe dient ihr als *Umhang des Scharlatans*. Vor der Zerstörung der Welt war Demelin nicht nur eine prominente Magierin der Hochzauberei, sondern die Hochmagierin Onyaris und gehörte – wie der Königspriester von Istar – zu den Magiewirkern, die die Stadt in die Lüfte erhoben haben. Als die Stadt fiel, war dies für Demelin eine Lektion in Demut. Die leidenschaftslose Magierin wohnt seither in den Ruinen der Stadt und wacht darüber, dass die Stadt nie wieder den Erdboden verlässt.

**Persönlichkeitsmerkmal:** „Dies ist Eure Gelegenheit, aus meinen Fehlern zu lernen.“

**Ideal:** „Die größten Fehler der Welt dürfen nicht wiederholt werden.“

**Bindung:** „Onyari ist mein Grab. Wir müssen beide beerdigt bleiben.“

**Makel:** „Meine Zeit ist vorüber. Es ist an den Leuten der neuen Welt, die Sünden der Vergangenheit zu vermeiden.“



DEMLIN.



## MIT DEMELIN REDEN

Wenn die Abenteurergruppe bereit ist, Demelin anzuhören, erklärt sie sich. Lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

„Ich bin Demelin, Hochmagierin von Onyari. Ihr seid nicht die einzigen Besucher, die meine gefallene Stadt gerade hat. Die Welt, die uns vergessen hat, strömt in Scharen herbei, hier ins Paradies von Istar. Ich fürchte, dass man sich zwar plötzlich an meine Heimat erinnert, jedoch nicht an ihre Lektionen.“

Demelin möchte alle Fremden aus der Stadt der verlorenen Namen vertreiben und dafür sorgen, dass die Stadt nie wieder fliegt. Die Magierin der Roten Robe will sich nicht direkt mit einer ganzen Armee anlegen. Sie ermutigt allerdings die Charaktere, die militärischen Eindringlinge zu vertreiben. Dafür bietet sie ihnen nichts als Informationen über die Stadt.

Nutze die folgenden Punkte, um ihr Gespräch mit den Charakteren zu lenken:

- Demelin weiß von der Invasion der Stadt, aber sie weiß nicht, wer diese Truppen sind oder was für Pläne sie haben.
- Sie teilt mit, was sie von den Bewegungen der Invasoren gesehen hat: Patrouillen aus Soldaten und Monstern ziehen durch die Stadt. Ihre Aktivitäten fokussieren sich auf die Himmelsschwelle im Stadtzentrum. Außerdem wird ein großes Anwesen an der Straße zur Himmelsschwelle umfangreich von den Truppen frequentiert. Sie nimmt an, dass es sich dabei um einen Befehlsposten handelt.
- Wenn sie gefragt wird, erklärt sie, dass die Himmelsschwelle das Zentrum war, von dem aus die Flugmagie der Stadt gesteuert wurde.
- Sie wird die Charaktere zwar nicht durch die Stadt begleiten, vermittelt ihnen aber einen groben Überblick über deren Geografie (siehe Abschnitt „Die Stadt erkunden“).
- Sie teilt ihnen die Informationen aus dem Abschnitt „Die Geschichte der Stadt“ mit.

## DEMELIN UND DIE LANZE

Wenn die Charaktere Demelin nach der Lanze von Ritter Sarlamir fragen, sagt sie, dass sie diese schon mal gesehen hat. Wenn die Charaktere nicht danach fragen, spürt sie die Anwesenheit der Lanze. In beiden Fällen sagt sie der Abenteurergruppe, dass es sich um Sarlamirs *Drachenlanze* handelt, die von Paladine verflucht wurde, nachdem der Ritter den Golddrachen Karavarix getötet hatte. Sie glaubt nicht, dass ihr Wiedererscheinen ein Zufall ist, und sie empfiehlt den Charakteren, den Tempel von Paladine im Nordosten der Stadt aufzusuchen, um herauszufinden, warum der Gott die Lanze nach Onyari zurückgebracht hat.

## DEMELINS PRÜFUNG

Wenn mindestens ein Charakter den Magiern der Hochzauberei beitreten will, bemerkt Demelin dies, ehe die Gruppe aufbricht, und sagt:

„Onyari ist kein Ort für Novizen. Wenn Ihr Euren Weg fortsetzen wollt, solltet Ihr es als wahrer Magier tun. Ich war die Meisterin des Turms der Hochzauberei in Istar. Wenn Ihr bereit seid, Euch Eure Robe zu verdienen, könnt Ihr bei mir die Prüfung der Hochzauberei ablegen.“

Wenn der betreffende Charakter nach mehr Informationen verlangt, ehe er einwilligt, erklärt Demelin, dass sie die Prüfung der Hochzauberei schon zahllose Male abgenommen hat und dies auch jetzt tun kann, auch wenn die Umstände ungewöhnlich sind. Details zur Prüfung der Hochzauberei findest du unter „Magier der Hochzauberei“ in Kapitel 1.

Willigt der Charakter ein, die Prüfung abzulegen, fahre mit dem folgenden Abschnitt fort.

Wenn die Prüfungen interessierter Charaktere abgeschlossen sind – oder niemand die Prüfung ablegen will – und die Abenteurergruppe bereit ist, die Kernstadt zu betreten, fahre mit dem Abschnitt „Ausblick auf die Stadt“ fort.

## PRÜFUNG DER HOCHZAUBEREI

Der folgende Abschnitt ist eine optionale Begegnung für Charaktere, die mit den Magiern der Hochzauberei verbunden sind (Details in Kapitel 1). Die Prüfung der Hochzauberei ist ein persönliches Erlebnis, das potenzielle Magier der Hochzauberei testet und außerdem einschätzt, zu welchem Orden sie am besten passen. Wenn ein Charakter die Prüfung besteht, wird er dadurch vollwertiges Mitglied der Magier der Hochzauberei und in einen ihrer Orden eingegliedert. Fällt ein Charakter durch, gilt er als ungeeignet für die Organisation – sofern er die Prüfung überlebt hat.


## DIE PRÜFUNG PERSONALISIEREN

Die Prüfung der Hochzauberei wird jeweils persönlich für die Prüflinge gestaltet. Demelins Version der Prüfung findet im Geist des Anwärters statt, indem er die letzten Momente von Onyari mental nacherlebt. In dieser Vision steht der Charakter vor einer magischen Herausforderung und moralischen Entscheidung, mit der seine Stärken geprüft werden.

Wenn du die Prüfung personalisierst und die Herausforderung für den Charakter festlegst, erwäge folgende Fragen:

- Welche Gesinnung hat der Charakter?
- Welche Ambitionen und Ziele hat er?
- Welchen Orden hat Wyhan ihm in Kapitel 4 empfohlen?
- Welchem Orden der Magier der Hochzauberei will der Charakter laut eigener Aussage beitreten?





FÜR DIE PRÜFUNG DER HOCHZAUBEREI  
BESCHWÖRT DIE MAGIERIN DEMELIN  
EINE VISION VON ONYARIS FALL.

## ERGEBNISSE DER PRÜFUNG

Die Antworten auf die Fragen im vorigen Abschnitt könnten eindeutig sein und klären, welchem Orden ein Charakter und sein Spieler beitreten wollen. Sind sie es nicht, nutze die Ereignisse bei der Prüfung, um zu ermitteln, für welchen Orden der Charakter sich am besten eignet.

## WÄHREND DER PRÜFUNG

Die Prüfung sollte eine klare Entscheidung zwischen Gut, Neutral und Böse wie von den Orden der Weißen, der Roten und der Schwarzen Robe verkörpert enthalten. Gib dem Anwärter im Prüfungsverlauf die Gelegenheit, einen der Orden auszuwählen. Trifft der Charakter eine überraschende Entscheidung, erwäge, den Spieler zu fragen, wie diese Entscheidung zu den Werten des Charakters passt. Hat der Charakter starke Gefühle wegen einer Entscheidung, die in Konflikt mit seinen Werten oder seiner Gesinnung steht, könnte der Spieler dies als Schlüsselmoment für die Entwicklung des Charakters nutzen.

## DIE PRÜFUNG BEENDEN

Wenn die Prüfung auf den entscheidenden Moment zusteuert, erinnere den Spieler des Charakters daran, dass die Entscheidungen des Charakters zu seiner Mitgliedschaft in einem bestimmten Orden der Magier der Hochzauberei führen werden. Will der Spieler seine Entscheidung revidieren, gestatte ihm dies.

## BEI DER PRÜFUNG STERBEN

Die Prüfung der Hochzauberei kann tödlich sein, aber nur, wenn dies Teil der Geschichte ist, die der Spieler erzählen will. Ein persönliches Opfer innerhalb der Vision, das die Überzeugungen des Charakters zementiert, sollte zum Ende der Prüfung sowie dazu führen, dass der Charakter unversehrt wieder zu Bewusstsein kommt. Wenn der Charakter jedoch aller Magie entsagt oder sich weigert, sich auf die Prüfung einzulassen, teile dem Spieler mit, dass diese Entscheidungen dazu führen können, dass sein Charakter von Magie verschlungen wird und stirbt. Ist der Spieler damit einverstanden, fahre mit den Ereignissen der Prüfung fort. Ein Charakter, der bei der Prüfung stirbt, kann normal wiederbelebt werden.

## ANDERE CHARAKTERE UND DIE PRÜFUNG

Charaktere, die nicht an der Prüfung teilnehmen, wissen nicht, was sich im Verstand des Prüflings ereignet. Willst du Charaktere einbeziehen, die nicht an der Prüfung teilnehmen, könnte der Prüfling mentale Manifestationen seiner Verbündeten erschaffen, welche dann von den entsprechenden Spielern selbst gespielt werden. Wenn du anderen Charakteren gestatten willst, an der Seite eines Charakters teilzunehmen, der die Prüfung ablegt, halte den Fokus der Begegnungen auf dem Prüfling. Die Prüfung sollte ein charakterdefinierendes Moment für den Zauberwirker sein.



## DIE PRÜFUNG AUSFÜHREN

Wenn der Charakter bereit ist, mit der Prüfung zu beginnen, weist Demelin ihn an, sich in die Mitte des Raums zu begeben. Lies den folgenden Text vor oder formuliere ihn frei – er richtet sich nur an den Prüfling:

Demelin hebt die Hände. Das Licht im Raum pulsiert, und grüne Geisterflammen züngeln an den Wänden, als sie spricht.

„In den alten Tagen hätte es viele Prüfungen gegeben. Ihr hättet jeden Zauber wirken müssen, den ihr kennt, Zauberkämpfe für Euch entscheiden müssen und so weiter. Doch ihr habt Euch dadurch bewiesen, dass ihr so weit gekommen seid. Damit bleibt nur eine Prüfung – die wichtigste Frage.

„Die Flammen umlodern euch beide, werden höher und verdunkeln alles bis auf Demelins leuchtende Augen.

„Zeit zu erfahren, wer ihr seid ...“

Es gibt einen grünen Blitz, und plötzlich bewegt sich der Boden unter dir. Wind peitscht dir ins Gesicht, und die Luft ist plötzlich voller Schreie. Dein Blickfeld wird wieder klar: Du befindest dich über den Wolken am Rande einer wunderschönen schwebenden Stadt voller graziler Marmortürmchen. Um dich herum fliehen überall Leute vor den Drachen, die aus den Lüften herabstoßen und zerstören, was sie können.

Der Charakter, der die Prüfung ablegt, findet sich in dieser Vision von Onyaris letzten Momenten vor der Zerstörung wieder. Einen Augenblick darauf fährt ein **junger Silberdrache** auf die Straße vor ihm nieder und friert Gebäude und Leute gleichermaßen ein.

Erwäge folgende Vorschläge, wenn du diese Szene so entwickelst, dass sie von der Gesinnung des Prüflings beeinflusst ist.

### GUTER CHARAKTER

Der Drache kehrt zurück und greift die Flüchtenden an, darunter eine große Gruppe von Wehrlosen und eine kleine Gruppe von Leuten, die dem Charakter wichtig sind. Wahrscheinlich reicht die Zeit nur, um eine der Gruppen zu retten. Der Charakter könnte sich als für die Weiße Robe geeignet zeigen, indem er versucht, alle zu retten, indem er sich opfert oder indem er verzweifelt versucht, mit dem Drachen zu verhandeln. Wenn er seinen eigenen Wünschen den Vorzug vor dem Besten der anderen gibt, könnte er sich die Rote Robe verdienen.

### BÖSER CHARAKTER

Das Scheusal kehrt zurück, und ein Rivale des Charakters oder ein Verbündeter, der selbst nicht zaubern kann, tritt zwischen die Flüchtenden und den heranbrausenden Drachen. Ohne den Charakter zu bemerken, setzt der andere die unglaubliche Magie eines leuchtenden Stabs ein, um den Drachen abzuwehren. Wenn der Charakter den anderen angreift, den Stab zu stehlen versucht oder anderweitig seine eigenen Ambitionen verfolgt, könnte er sich als geeignet für die Schwarze Robe zeigen. Wenn er die Stadt und die Wehrlosen an die erste Stelle setzt, könnte er sich die Rote Robe verdienen.

## NEUTRALER CHARAKTER

Gelehrte versuchen verzweifelt, eine Sammlung uralter Folianten – oder etwas anderes, was der Charakter sehr schätzt – aus einem einstürzenden Gebäude zu retten. Da kehrt der Drache zurück und bedroht sowohl die Gelehrten als auch eine größere Gruppe von Wehrlosen. Wahrscheinlich reicht die Zeit nur, um eine der Gruppen zu retten. Wenn der Charakter versucht, sich selbst oder die Gelehrten zu retten, ist er vermutlich für die Rote Robe geeignet. Wenn er versucht, die Gruppe Wehrloser zu beschützen, könnte er für die Weiße Robe sein geeignet. Versucht er hingegen, sich mit den Folianten davonzumachen, eignet er sich vermutlich für die Schwarze Robe.

## DIE PRÜFUNG ANPASSEN

Die Prüfung sollte keine reine Kampfbegegnung sein. Es geht vielmehr darum, die Werte und die Neigung des Charakters einzuschätzen. Erwäge folgende Vorschläge, um die Prüfung dramatischer zu gestalten:

**Timing:** Die Prüfung sollte andauern, solange sie sich dramatisch anfühlt, und nach einer den Charakter definierenden moralischen Entscheidung enden. Wenn alles zu schnell geht, erhöhe den Einsatz und verschärfe die Lage, um zu sehen, ob der Charakter bei seinen Entscheidungen bleibt.

**Traumlogik:** Wie ein Traum braucht auch die Prüfung nicht logisch oder von Moment zu Moment konsistent zu sein. Es ist in Ordnung, wenn sich die Umgebung des Charakters plötzlich verändert oder unerwartete Personen auftauchen. Diese Veränderungen sollten nur nicht dazu führen, dass der Charakter den Eindruck bekommt, dass seine Entscheidungen ohne Bedeutung sind. Ändere die Situationen vielmehr, um das Drama zu steigern – etwa, indem du Wehrlose in Verbündete oder Kindheitsfreunde verwandelst.

**Veränderte Magie:** Zauberkraften oder andere Klassenmerkmale könnten während der Prüfung anders funktionieren. Beispiel: Vielleicht erleidet der Charakter bei jedem Wirken eines Zaubers, für den er einen Zauberplatz verbraucht, 6 (1W12) nekrotischen Schaden oder erhält eine Erschöpfungsstufe, die bis zum Ende der Prüfung erhalten bleibt.

## DIE PRÜFUNG ABSCHLIESSEN

Wenn die Prüfung beendet ist, gibt es einen weiteren Blitz, und der Prüfling findet sich bei Demelin wieder. Wenn der Charakter der Magie entsagt oder sich geweigert hat, sich auf die Prüfung einzulassen, fällt er tot um. Hat er die Prüfung dagegen durchgestanden, so verwandelt seine Kleidung sich in die Robe seines neuen Ordens der Magier der Hochzauberei. Lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

Demelin betrachtet deine neue Robe. Sie nickt und sagt:  
„Willkommen beim Orden, Magierkollege der Hochzauberei.“

Magier der Hochzauberei erkennen die Robe des Charakters als legitim erworben an und betrachten den Charakter als Mitglied ihrer Organisation.

Demelin wünscht dem Charakter alles Gute und drängt ihn, die Stadt der verlorenen Namen zu erkunden.



## AUSBLICK AUF DIE STADT

In Demelins Gemächern öffnet sich eine Tür zu einem Weg, der hinauf zur Straße beim Ort „Pfad der Erinnerungen“ auf Karte 6.2 führt. Wenn die Charaktere dort ankommen, lies den folgenden Text vor oder formuliere ihn frei:

Eine einst glanzvolle Stadt mit zerbrochenen Kuppeln und schartigen Türmen erstreckt sich vor euch. Die nahen Gebäude und Straßen neigen sich einem riesigen Krater voller Ruinen entgegen. Von eurem Aussichtspunkt aus könnt ihr die gesamte Stadt überblicken. Manche der zerstörten Bezirke sind von Feuern und Überflutungen gezeichnet. Hier und dort bewegen sich zerfallene Gebäude und massive Felsbrocken der Schwerkraft trotzend sanft auf und ab. Im Stadtzentrum ragt ein schlanker Marmorturm mit anmutigen Pfeilern in den Himmel. Sein Steinfundament schwebt über dem Boden, was ihn noch höher wirken lässt.

Gib den Spielern Gelegenheit, Fragen zur Stadt zu stellen, ehe du mit dem folgenden Abschnitt fortfährst.

### SCHATTEN VON SOTH

Fürst Soth hat die kataklysmische Flamme unter Burg Kalaman gefunden und in die Ruinen gebracht. In Kapitel 7 begegnen die Charaktere dem Ergebnis von Soths Anstrengungen, tote Drachen wiederzubeleben. Lass diese Gefahr schon jetzt anklingen, indem du folgende Beschreibung vorliest, wenn die Charaktere sich auf ihr erstes Ziel geeinigt haben:

Von Südwesten her hört ihr Stein auf Stein schleifen. Dort liegt ein Tempel, auf dessen Gelände es von Truppen nur so wimmelt. Auf dem Tempeldach seht ihr eine Gestalt, die ein Zepter mit violetter Flamme emporhält. Diese kommt euch sehr bekannt vor. Einen Augenblick später klettert ein Skelettdrache am Tempel empor und kreischt, dass es nur so über die Dächer hallt. Vor der Gestalt bleibt er stehen. Sie klettert auf den Rücken des untoten Monstrums. Zusammen erheben sie sich in die Lüfte, drehen einen Kreis über der Stadt und fliegen dann nach Süden. Bald sind sie außer Sicht.

Der Charakter mit dem höchsten passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) erinnert sich, den Reiter des untoten Drachen schon in Kalamans Katakomben gesehen zu haben – es ist Fürst Soth, der Ritter auf dem Bildnis.

Der Tempel, den die Charaktere sehen, ist im Abschnitt „Bastion von Takhisis“ beschrieben.

Wenn die Charaktere einen Fernrufer (siehe Anhang A) bei sich haben, meldet sich kurz darauf Tatina Ruckelstaub bei ihnen.

„Alles klar bei Euch?“, fragt Ruckelstaub und fährt dann eilig fort: „Gerade haben wir etwas über die Klippen kommen sehen – ein götterverfluchtes Drachenskelett! Wir ziehen uns zurück, die Drachenarmeen folgen uns. Wir lenken sie ab, solange wir können. Seht zu, dass Ihr an die rankommt, die dort das Sagen haben!“

Ruckelstaub rät den Charakteren, die Anführer der Drachenarmee in der Stadt ausfindig zu machen, anstatt Soth zu verfolgen. Die Gnomenfrau ist zuversichtlich, dass die Kalaman-Streitkräfte den sicheren Rückzug antreten können, und sagt den Charakteren, dass sie für ihre Verfolger noch ein paar Tricks parat hat. Mach deutlich, dass die Charaktere sich bei ihrer Erkundung der Stadt nicht beeilen müssen, um zu ihren Verbündeten zurückzukehren.

## ERKUNDEN DER STADT

Die Stadt der verlorenen Namen befindet sich in einem Krater voller Ruinen. Der nordwestliche Bezirk hat beim Aufschlag eine Grundwasserschicht durchbohrt, sodass seine Straßen überflutet wurden. Der Südwesten hingegen wurde von Feuern verwüstet. Die Lustgärten im Westen sind zu einem üppigen Dschungel geworden. Dort jagen die Nachfahren aus den Monster-Menagerien der Stadt in den rankenüberwucherten Straßen. Der östliche Bezirk lehnt gegen den Rand des Kraters, hier ist der gesamte Boden schräg.

### EINEN PLAN ENTWICKELN

Dank des guten Aussichtspunkts auf dem Kraterand, den die Abenteurergruppe anfangs hat, und den Informationen von Demelin können die Charaktere sich problemlos einen Überblick über die Stadt verschaffen. Verschaffe den Spielern mithilfe der Karte 6.2 einen solchen Überblick. Die Charaktere erkennen den Tempel von Paladine auf der anderen Kraterseite als strahlende Kuppel im überfluteten Nordwestbezirk, dazu drei interessante Orte, die im Abschnitt „Aktivitäten der Drachenarmee“ aufgeführt sind.

### AKTIVITÄTEN DER DRACHENARMEE

Die Charaktere sehen, wie Patrouillen der Drachenarmee sich durch die Stadt bewegen. Wer die Patrouillen mindestens zehn Minuten lang beobachtet, bemerkt besondere Aktivität an drei Orten:

**Besetztes Anwesen:** Kleine Patrouillen gehen in einem zerstörten Anwesen ein und aus, das um etwa ein Drittel des Stadtdurchmessers entfernt liegt. (Dieses Gebäude ist im Abschnitt „Besetztes Anwesen“ beschrieben.)

**Finsterer Tempel:** Ein düsterer Tempel erhebt sich am Südende der Stadt. Dort ist alles voller Soldaten. (Dieser Tempel der bösen Götter ist im Abschnitt „Bastion von Takhisis“ beschrieben. Rate den Charakteren davon ab, sich ihm jetzt schon zu nähern.)

**Zentraler Turm:** Ein Turm ragt in der Stadtmitte auf. Mehrere Dragonnele und kleinere fliegende Gestalten umschwirren ihn. Das Fundament des Turms schwebt etliche Meter über dem Boden. (Dieser Turm ist im Abschnitt „Himmelsschwelle“ beschrieben.)



## PRIORITÄTEN

Die Charaktere können ihre Prioritäten in der Stadt frei wählen. Wahrscheinlich wird Folgendes darunter sein:

**Einen Außenposten finden** und erfahren, was die Drachenarmee plant (siehe „Besetztes Anwesen“)

**Mehr über die Drachenlanze erfahren** und darüber, wie ihr Fluch sich brechen lässt (siehe „Tempel von Paladine“)

**Den Turm im Zentrum untersuchen** und die Anführer der Drachenarmee finden (siehe „Himmelsschwelle“)

Nutze die folgenden Abschnitte, um die Ruinen nach deinem Ermessen auszuarbeiten. Dieses Kapitel endet bei der Himmelsschwelle. Vergewissere dich, dass die Charaktere die Stadt nach ihren Wünschen erkundet haben, ehe sie dorthin aufbrechen.

## SEHENSWÜRDIGKEITEN

Wenn die Charaktere die Stadt der verlorenen Namen erkunden, nutze die Tabelle „Sehenswürdigkeiten“, um die Ruinen zu beschreiben.

### SEHENSWÜRDIGKEITEN

#### W6 Sehenswürdigkeit

- 1 Unter einem eingestürzten Aquädukt liegt ein menschliches Skelett. Es hält einen Dolch umklammert, und in das Kopfsteinpflaster daneben sind die Worte „Das verdienen wir“ eingeritzt.
- 2 Am Ende einer Prachtstraße stehen zwei riesige Marmorfüße – der Rest der Statue fehlt.
- 3 Die Überreste eines ausgewachsenen Bronzedrachen liegen auf einem Haufen zwischen zwei Gebäuden.
- 4 Ein runder Turm hat eine Kuppel durchbohrt wie ein Speer.
- 5 Ein Wandbild des Königs Priesters – ein strenger Mann, gekrönt von strahlendem Licht – ist von Ranken überwuchert.
- 6 Eine Bruchlinie hat den Boden auf einer Seite um drei Meter angehoben und dabei etliche Gebäude entzwei gerissen.

## BEGEGNUNGEN IN DER STADT

Die Stadt der verlorenen Namen ist voller Drachenarmee-Truppen und anderer Gefahren. Wenn sich die Charaktere zwischen den Orten bewegen oder du es für angemessen hältst, würfle mithilfe der Tabelle „Zufallsbegegnungen in der Stadt“.

### ZUFALLSBEGEGNUNGEN IN DER STADT

#### W8 Begegnung

- 1 Sieben **Grule** knabbern an einem toten Drachenarmee-Soldaten.
- 2 Brückenkontrollpunkt (siehe unten)
- 3 Drei **Geister** zankender Istarier spuken in den Ruinen ihres Ladens.
- 4 Drachenarmee-Ingenieure (siehe unten)
- 5 Ein neugieriger **Todesslaad** will von jeder Drakoniersorte ein Exemplar probieren. Wenn die Charaktere ihm helfen, alle fünf Sorten zu jagen, belohnt er sie mit einem *Ring des Federfalls*.
- 6 Monsterjäger (siehe unten)

#### W8 Begegnung

- 7 Zwei **Zyklopen** – eine Mutter und ihr erwachsener Sohn – wohnen in einer Bibliothek, deren Bücher sie verbrennen, um sich zu wärmen.
- 8 Patrouille (siehe unten)

## BRÜCKENKONTROLLPUNKT

Drei **Sivak-Drakonier** (siehe Anhang B) stehen Wache auf einer Brücke, die 7,5 Meter lang ist und eine 18 Meter tiefe Felskluft überspannt. Geräusche oder merkwürdige Anblicke machen sie sofort neugierig.

## DRACHENARMEE-INGENIEURE

Ein **Drachenarmee-Offizier** und drei **Sivak-Drakonier** (jeweilige Spielwerte siehe Anhang B) beaufsichtigen zehn Ingenieure (**Gemeine**), die neun Meter tiefe Risse in den Straßen der Stadt reparieren. Wenn die Mitglieder der Drachenarmee die Charaktere erblicken oder von ihnen angegriffen werden, halten die Ingenieure sich aus dem Kampf heraus. Die Ingenieure können den Charakteren mitteilen, dass sie sich um die Stabilität des Stadtfundaments kümmern, aber nicht wissen, wozu.

## MONSTERJÄGER

Ein **Sivak-Drakonier** und vier **Kapak-Drakonier** (jeweilige Spielwerte siehe Anhang B) haben Befehl, in den Ruinen nach gefährlichen Monstern zu suchen. Gerade haben sie eine **istarische Drohne** (siehe Anhang B) gefunden und schicken sich zum Angriff an.

## PATROUILLE

Fünf **Kapak-Drakonier** (siehe Anhang B) patrouillieren durch die Stadt. Sie folgen einer berechenbaren Route und suchen nach jeweils einer Patrouillenstunde ihr Hauptquartier (siehe Abschnitt „Besetztes Anwesen“) auf.

## VERHÖRE

Ein Charakter, der ein Mitglied der Rote Drachenarmee von niedrigem Rang verhört und einen SG-14-Charismawurf (Einschüchtern oder Überzeugen) besteht, erfährt eine Information aus der Tabelle „Drachenarmee-Verhöre“. Scheitert der Wurf, schreit der Gefangene „Nach dem Willen der Drachenkönigin!“, bis er zum Schweigen gebracht wird.

## DRACHENARMEE-VERHÖRE

#### W4 Information

- 1 Ingenieure verstärken Fundamente und sorgen dafür, dass die verschiedenen Bezirke sich auf solidem Stein befinden.
- 2 Der Gefangene wird von Befehlshabern in einem besetzten Anwesen beim Stadtzentrum kommandiert.
- 3 Der Tempel von Paladine im nordwestlichen Bezirk ist mit gefährlicher Vegetation überwuchert. Patrouillen wurden hingeschickt, sind aber nicht zurückgekehrt.
- 4 Lohezet, ein Magier der Schwarzen Robe, und Belephaion, ein Kleriker von Takhisis, führen die Streitkräfte in der Stadt an. Sie halten sich in der Himmelsschwelle auf, wo niemand hineinkommt, ohne die Lösung zu kennen (der Gefangene kennt sie nicht).



# DIE STADT DER VERLORENEN NAMEN



Himmelsschwelle

Tempel von Paladine

Himmelschwelle

Pfad der Erinnerung

Besetztes Anwesen

Bastion von Takhisis

N

360 Meter

FRANCESCO BASSALED

KARTE 6.2: DIE STADT DER VERLORENEN NAMEN.



# BASTION VON TAKHISIS

Im Süden der Ruinenstadt steht ein Tempel, der einst Bastion von Takhisis genannt wurde. Hier haben die Leute von Onyari die heiligen Stätten aller bösen Götter errichtet. Sie wollten diese Tempel nicht in der Stadt verteilen, aber auch nicht respektlos gegen die Gottheiten sein.

Die Bastion von Takhisis ist teilweise eingestürzt und heute nur noch ein leerer Rahmen in kahlen, einschüchternden Wänden. Fürst Soth beansprucht den Tempel für sich und hat seine untoten Anhänger damit beauftragt, eine große Schale für das kataklysmische Feuer anzufertigen, das er unter Burg Kalaman gefunden und gestohlen hat. Er will hier eine Schmiede einrichten, um die Überreste der Drachen unter der Stadt wiederzubeleben und in Todesdrachen (siehe Anhang B) zu verwandeln. Aus den Überresten des Drachen Karavarix hat er schon das erste solche Monstrum erschaffen.

Skelettritter und andere Streitkräfte der Drachenarmee bewachen den Tempel. Nutze diese Streitkräfte und andere Untote, um die Charaktere davon abzuhalten, den Tempel jetzt schon zu besuchen. Sie werden ihn in Kapitel 7 erkunden.

## BESETZTES ANWESEN

Die Rote Drachenarmee nutzt ein zerstörtes Anwesen als Feldbefehlsposten. Die Charaktere können erkennen, dass dieses Anwesen bemerkenswert ist, wenn sie mit Demelin reden oder die Drachenarmee-Soldaten beobachten.

Charaktere in Rüstungen oder Mänteln der Drachenarmee sind bei Charismawürfen (Täuschen) im Vorteil, die sie ausführen, um im Anwesen als Drachenarmee-Soldaten durchzugehen.

### MERKMALE DES BESETZTEN ANWESENS

Das Innere des besetzten Anwesens hat folgende Merkmale:

**Beleuchtung:** Fackeln, Kerzen und Feuerstellen verbreiten im Inneren des Anwesens helles Licht.

**Decken:** Die Decken sind drei Meter hoch.

**Schutt:** Das Anwesen ist teilweise eingestürzt. Der verbleibende Schutt ist unpassierbar.

**Türen:** Die Türen zu den Räumen sind unversperrt außer der Tür in der Küche (Bereich B6), die zur Vorratskammer (Bereich B7) führt.

### ORTE DES BESETZTEN ANWESENS

Folgende Orte sind auf Karte 6.3 vermerkt:

#### B1: AUSSENBEREICH

Am Ende einer Reihe von Ruinen steht ein noch teilweise intaktes Anwesen. Seine Ostseite ist überwiegend eingestürzt, doch der Rest des Hauses wurde von Trümmern befreit und nutzbar gemacht. An der Südostecke befindet sich eine integrierte Remise neben dem Vordereingang.

Tagsüber herrscht in diesem Befehlsposten reger Betrieb. Menschen- und Drakonierpatrouillen gehen ein und aus. Nachts arbeiten nur die Drakonierpatrouillen.

**Wachen:** Vier **Kapak-Drakonier** (siehe Anhang B) stehen um das Anwesen Wache: einer bei der Osttür der Remise, zwei bei der Vordertür des Anwesens, einer bei der Tür im Innenhof. Werden sie angegriffen, alarmieren die Drakonier die anderen Drakonier außerhalb des Anwesens und im Bereich der Tür, die sie bewachen (Bereich B3 oder B4 je nachdem, welcher näher liegt), durch Rufe.

**Patrouille:** Etwa einmal pro Stunde trifft eine Gruppe von acht **Drachenarmee-Soldaten** (siehe Anhang B) beim Anwesen ein, meldet sich bei den Wachen dort und bricht dann wieder auf. Wenn die Kapak-Wachen nicht auf ihren Posten sind, betritt die Patrouille das Anwesen, um nach ihnen zu sehen.

#### B2: EINGANGSHALLE

In diesem Foyer befindet sich eine Nische mit verzierten Mantelhaken unter einer Regalreihe. Die Haken sind derzeit mit fleckigen Regenmänteln überladen. Außerdem lehnen einige Speere an der Wand. Türen führen nach Norden und nach Süden.

Die Mäntel hier gewähren bei aufgesetzter Kapuze einen Vorteil bei Charismawürfen (Täuschen), welche ausgeführt werden, um im Anwesen als Drachenarmee-Soldaten durchzugehen. Außerdem befinden sich hier sechs Speere.

#### B3: REMISE

Zwei Doppelschiebetüren aus Metall führen in die Remise. Wenn sie geöffnet werden, machen sie erheblichen Krach, der den Kreaturen in der Remise nicht entgeht. Ein Charakter, der an diesen Türen lauscht und einen SG-14-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, hört ein Knurren hinter den Türen. Wenn die Charaktere eine der Türen öffnen, lies den folgenden Text vor oder formuliere ihn frei:

In dieser Remise gibt es Pferdeboxen im Osten und einen offenen Bereich im Westen. Zwei breite Tore führen zur Straße. In der Nordwestecke steht ein metallverstärkter Gefängnisarren, der gelegentlich erbebt, weil etwas darin knurrt.

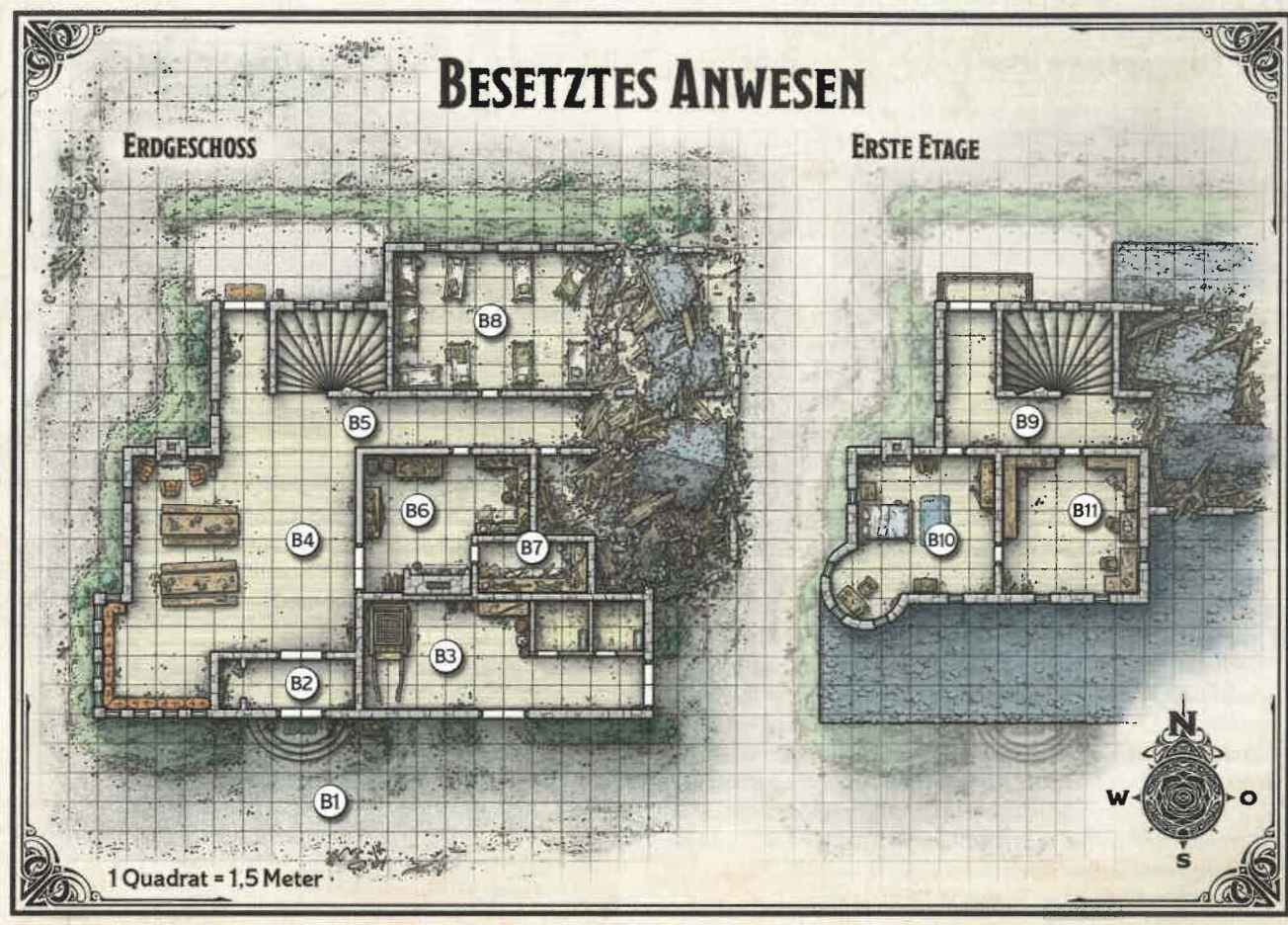
Die Remise dient als Gefängnis dieser Basis.

**Drakonier:** Drei **Kapak-Drakonier** (siehe Anhang B) stehen hier Wache. Einer von ihnen hat den Schlüssel zum Gefängnisarren.

**Gefängnisarren:** In einem Holzkarren mit eingebautem Käfig sitzt ein **Einöden-Dragnonnel** (siehe Anhang B), der beim Anwesen sein Lager hatte. Die Truppen haben den Dragnonnel gefangen, weil sie ein Reittier aus ihm machen wollen. Ein Charakter kann den Dragnonnel aus dem Käfig befreien, indem er entweder den Schlüssel der Wachen oder aber Diebeswerkzeug in Kombination mit einem erfolgreichen SG-18-Geschicklichkeitwurf verwendet. Haben die Charaktere den Dragnonnel befreit, so ist er ihnen gegenüber vorsichtig und meidet sie, während er versucht, auf die Straße zu entkommen, damit er wegfliegen kann. Wenn er unterwegs Drachenarmee-Truppen begegnet, greift er sie an.



# BESETZTES ANWESEN



KARTE 6.3: BESETZTES ANWESEN

## B4: SALON

Ein Feuer brennt im marmornen Kamin dieses großen Salons. Die hohen Fenster sind mit Brettern vernagelt, und die verrotteten Möbel wurden zur Seite geschoben, um Platz für die zusammengewürfelten, beschädigten Esstische zu schaffen. An der Nordseite des Raums führt zwischen Hintertür und einem Flur eine halbgewendelte Treppe nach oben. An der Südseite führt eine Tür nach Süden, eine andere nach Osten.

Die Drachenarmee hat den Salon zur Kantine gemacht. Hier nehmen jederzeit zwei **Bozak-Drakonier**, ein **Kapak-Drakonier** und drei **Drachenarmee-Soldaten** (jeweilige Spielwerte siehe Anhang B) ihre Mahlzeiten ein. Sie mustern jeden, der den Raum betritt, zollen Charakteren in Kleidung der Drachenarmee-Truppen jedoch keine Aufmerksamkeit.

Kommt es hier zu einem Kampf, stoßen die Soldaten, die in Bereich B8 ruhen, nach zwei Runden dazu.

**Treppe:** Die Treppe führt hinauf zum Bereich B9.

## B5: UNTERER FLUR

Dieser Flur führt zu den Bereichen B6 und B8. Dann endet er in einem Schutthaufen, wo der Ostflügel des Hauses vor langer Zeit eingestürzt ist. Die östlichste Tür des Flurs führt in einen eingestürzten Raum, der zudem noch mit Schutt gefüllt wurde.

## B6: KÜCHE

Ein Feuer brennt im Küchenherd neben einer kleinen Tür zur Vorratskammer. Über dem Feuer hängen mehrere große Braten an Spießen. Die Tische sind mit Mehl und anderen Zutaten bedeckt. Weitere Türen führen nach Westen und Norden.

Yurl, der Koch des Befehlspostens, ist ein spindeldürrer **Hobgoblin-Hauptmann**. Seine Schürze ist mit grauisigen Flecken besudelt, die nicht weniger werden, als er mit einem überdimensionierten Beil den Kadaver eines Schakals zerhackt. Wenn Yurl Eindringlinge erkennt, attackiert er sie mit dem Beil (das die Spielwerte seines Großschwert-Angriffs nutzt).

In Yurls Schürzentasche steckt der Schlüssel zu Bereich B7 nebst einer Handvoll Tierzähnen, die Yurl gesammelt hat.

**Tür zur Vorratskammer:** Die Tür zu Bereich B7 ist verschlossen. Ein Charakter kann die Tür aufschließen, indem er entweder Yurls Schlüssel oder aber Diebeswerkzeug in Kombination mit einem erfolgreichen SG-16-Geschicklichkeitwurf verwendet.



## B7: VORRATSKAMMER

Diese Vorratskammer ist mit Vorräten vom Hartzwieback bis hin zu Kleidung, Waffen und Rüstung vollgestopft. Die meisten Kisten bestehen aus Holz, doch es ist auch eine mit blauen Drachen verzierte Metalltruhe darunter.

Dieser Raum ist mit Kisten und Waffenregalen gefüllt.

**Truhe mit Falle:** Die Metalltruhe gehört dem Drachenarmee-Befehlshaber Belephaion. Sie ist mit einer magischen Falle versehen, die von einem Charakter entdeckt wird, der *Magie entdecken* wirkt oder die Truhe untersucht und einen SG-16-Intelligenzwurf (Arkane Kunde oder Nachforschungen) besteht. Die Falle kann mit dem Zauber *Magie bannen* entschärft werden. Ein Charakter, der versucht, die Truhe zu öffnen, während die Falle aktiv ist, muss einen SG-18-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet der Charakter 27 (5W10) Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte. Die Truhe kann mit einer Minute Arbeit und Diebeswerkzeug in Kombination mit einem erfolgreichen SG-20-Geschicklichkeitwurf geöffnet werden.

**Schätze:** Die Vorratskammer enthält genügend Nahrung und Wasser, dass 50 Leute einen Monat davon leben können, ferner 20 Wurfspere, zehn Langschwerter und zehn Drachenarmee-Schuppenpanzer. Belephaions Truhe mit der Falle enthält drei *Wurfspere des Blitzes* und einen Beutel voller Saphire im Wert von 1.600 GM.

## B8: GESELLSCHAFTSZIMMER

Dieser Raum enthält Reihen identischer Pritschen sowie verwitterte Bündel. Die Wände sind mit kunstvollen Mosaiken bedeckt, die so alt sind, dass sie inzwischen zerfallen.

Der Raum dient den Drachenarmee-Truppen, die nicht auf Patrouille sind, als Schlafstube. Acht **Drachenarmee-Soldaten** (siehe Anhang B) ruhen sich hier aus. Sofern sie nicht durch Lärm in den anderen Räumen aufgeschreckt wurden, sind sie überrascht, wenn die Charaktere angreifen.

## B9: OBERER FLUR

Die Treppe des Anwesens verbindet diesen kleinen Flur mit Bereich B4 im Erdgeschoss. Im Osten endet der Flur in einer eingestürzten Wand. Im Nordwesten führt eine Tür auf einen kleinen Balkon zum Innenhof.

## B10: GROSSES SCHLAFGEMACH

Dieses Schlafzimmer ist gut erhalten und mit einem Himmelbett, einem Tisch und einer kleinen Truhe möbliert. Ein runder Turm im Südosten – das Glas seiner Fenster ist noch intakt – bietet einen Panoramaausblick auf die Ruinen der Nachbarschaft. Eine Tür führt in einen Raum im Osten, eine weitere öffnet sich zum Flur im Norden.

Hauptmann Hask, ein **Aurak-Drakonier** (siehe Anhang B), sitzt am Tisch und schreibt Berichte. Hask kennt alle Soldaten in seiner Einheit, und die Charaktere können sich ihm gegenüber nur mit einem erfolgreichen SG-22-Charismawurf (Täuschen) als Drachenarmee-Soldaten ausgeben. Wenn Hask glaubt, dass er hereingelegt wird, steht er auf, greift an und ruft nach den Soldaten in Bereich B11, die nach einer Runde eintreffen. Hask ist ein ergebener Diener der Drachenkönigin und kämpft auf Leben und Tod.

**Informationen für den Vorgesetzten:** Der Tisch ist mit Berichten für Hasks Vorgesetzten bedeckt, den Hask mit „Ruhmreicher Belephaion“ anredet. Ein Charakter, der eine Minute damit verbringt, die Berichte zu lesen, erfährt Folgendes:

- Zwei Drachenarmee-Anführer, Belephaion und Lohezet, arbeiten in der Himmelsschwelle.
- Die Losung, um in die Himmelsschwelle zu gelangen, lautet: „Nach ihrem Willen: die Welt“.
- Die Drachenarmee-Ingenieure haben ihre Arbeit größtenteils abgeschlossen und die Fundamente der am besten erhaltenen Bezirke verstärkt.

**Schätze:** Mit einem Schlüssel, den Hask bei sich trägt, lässt sich die verschlossene Truhe beim Tisch öffnen. Sie kann auch mit einer Minute Arbeit und Diebeswerkzeug in Kombination mit einem erfolgreichen SG-18-Geschicklichkeitwurf geöffnet werden. Die Truhe enthält eine *Perle der Macht* und einen hundert Kilogramm schweren Sack mit der drakonischen Aufschrift „Sold“, in dem sich 10.000 SM befinden.



HAUPTMANN HASK.



Die meisten Bücher dieser Bibliothek sind schon zerfallen. Zwei Tische stehen unter hohen Fenstern. Sie sind mit Papieren und Kerzen bedeckt. Eine Tür führt in einen Raum im Westen, eine weitere öffnet sich zum Flur im Norden.

Drei **Drachenarmee-Offiziere** (siehe Anhang B) arbeiten hier als Schreiber und koordinieren Berichte. Wenn sie bedroht werden, rufen sie Hauptmann Hask, der nach einer Runde aus Bereich B10 eintrifft. Diese Offiziere sind Hauptmann Hask treu ergeben, und er zählt im Sinne ihres Merkmals Drakonische Hingabe als Drache. Zwei der drei Offiziere kämpfen auf Leben und Tod. Der verbleibende Offizier ergibt sich, wenn seine Verbündeten besiegt sind.

**Informationen sammeln:** Die Schreiber verfügen über umfangreiche Informationen über die Pläne der Drachenarmee. Wenn ein Schreiber lebendig gefangen wird, kann ein Charakter ihn mit einem erfolgreichen SG-14-Charismawurf (Einschüchtern oder Überzeugen) dazu bringen, folgende Informationen preiszugeben:

- Die Befehlshaberin der Roten Drachenarmee, Drachengroßmeisterin Kansaldi Feuerauge, hält sich nicht in der Stadt der verlorenen Namen auf. Sie ist mit dem Großteil der Armee in der Nähe von Kalaman geblieben.
- Das Kontingent der Roten Drachenarmee in der Stadt der verlorenen Namen wird von den Befehlshabern Belephaion und Lohezet angeführt. Sie mögen einander nicht.
- Belephaion ist ein schrecklicher Fanatiker, der behauptet, für die Drachenkönigin selbst zu sprechen. Sogar Kansaldi hört auf seinen Rat.
- Lohezet ist ein verschlagener Magier der Hochzauberei vom Orden der Schwarzen Robe. Er ist besessen von uralter Magie und giftigen Tieren. Seine Forschungen haben die Drachenarmee zur Stadt der verlorenen Namen geführt.
- Belephaion und Lohezet arbeiten seit Tagen im Turm namens Himmelsschwelle daran, die uralte Flugmagie der Stadt wiederherzustellen.
- Von Fürst Soth weiß der Schreiber nichts und findet das auch besser so. Der Todesritter empfängt seine Befehle angeblich direkt von der Drachenkönigin.

Ein Charakter kann diese Informationen auch erlangen, indem er eine Stunde lang die Berichte im Raum durchgeht – dabei besteht aber die Gefahr, von der Patrouille in Bereich B1 erwischt zu werden.

## DAS ANWESEN NEU BESETZEN

Bald, nachdem die Charaktere das Anwesen verlassen haben, entdeckt eine Drachenarmee-Patrouille ihr Eindringen (sofern dies nicht schon beim Besuch der Abenteurergruppe aufgefallen ist). Das Anwesen wird 24 Stunden nach Aufbruch der Charaktere von dort vollständig neu besetzt. Alle Drachenarmee-Angehörigen, die sich im Anwesen aufhielten, werden gegen die gleiche Anzahl und den gleichen Typ von Kreaturen ausgetauscht.

## TEMPEL VON PALADINE

Der Tempel von Paladine gehört zu den heiligen Orten, die Onyaris Fall am besten überstanden haben. Die Charaktere sind wahrscheinlich auf Demelins Anraten hier und suchen Antworten zu Sarlamirs zerbrochener *Drachenlanze*.

Der Tempel befindet sich im überfluteten nordwestlichen Bezirk. Die Gebäude hier ragen wie Inseln aus dem Wasser voller Laichkraut in den Straßen. Auch die Straßen um den Tempel sind überflutet, doch das Gebäude steht auf einem Hügel und daher nicht sehr tief im Wasser.

### MERKMALE DES TEMPELS VON PALADINE

Der Bereich im und um den Tempel von Paladine hat folgende Merkmale:

**Beleuchtung:** Der Tempel und sein Gelände sind nur durch Tageslicht beleuchtet. Tagsüber sind die Außenbereiche mit hellem Licht, die Innenräume mit dämmerigem Licht beleuchtet. Nachts liegen alle Bereiche in Dunkelheit. Gebietsbeschreibungen setzen voraus, dass die Charaktere eine Lichtquelle oder andere Möglichkeiten haben, um im Dunkeln zu sehen.

**Decken:** Sofern nicht anders angegeben, sind die Decken im Tempel drei Meter hoch.

**Überflutet:** Der größte Teil des Tempels von Paladine sowie sein Gelände sind überflutet. In den Bereichen T3 bis T6 steht das Wasser 90 Zentimeter hoch und macht sie für Kreaturen ohne Schwimmbewegungsrate zu schwierigem Gelände.

### ORTE DES TEMPELS VON PALADINE

Folgende Orte sind auf Karte 6.4 vermerkt:

#### T1: DAMM

Lies den folgenden Text vor oder formuliere ihn frei, wenn die Charaktere sich dem Tempel nähern:

Vor euch vertieft das Wasser sich zu einem breiten Teich. Die Wasseroberfläche wird von den Dachfirsten der überfluteten Gebäude durchbrochen. Eine Böschung ragt nur wenig aus dem Wasser. Etliche Bäume mit violetter Laub wachsen darauf. Dahinter sind die halb versunkenen Ruinen eines Tempels zu sehen. Am schiefen Glockenturm glänzt ein Dreieck aus Platin.

Der Damm ragt aus sechs Meter tiefem Wasser. Von hier aus können die Charaktere das Tempelgelände und den Tempel von Paladine selbst sehen. Ein Kleriker von Paladine oder ein Charakter, der einen SG-12-Intelligenzwurf (Religion) besteht, erkennt das Platindreieck als Symbol des Gottes Paladine.

**Leichen:** Charaktere mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von mindestens 18 bemerken, dass in den Bäumen voraus im Bereich T2 Gestalten in rot-schwarzer Kleidung hängen. Es handelt sich um Drachenarmee-Soldaten, die vom Dämmerwandler getötet wurden – aus dieser Entfernung können die Charaktere allerdings nur erkennen, dass die Soldaten sich nicht rühren, nicht, dass sie tot sind.





DÄMMERWANDLER.

## T2: BEWALDETE BÖSCHUNG

Die Bäume hier stehen dicht auf einer ringförmigen Böschung um den Tempel und bilden ein violettes Blätterdach. Eine ausgetretene Steintreppe führt die Böschung hinauf, eine andere führt auf der Tempelseite wieder hinunter in flaches Wasser.

Der neutrale **Baumhirte** Dämmerwandler steht reglos zwischen den Bäumen, an denen die toten Drachenarmee-Soldaten hängen. Vor Onyaris Zerstörung war Dämmerwandler der städtische Gärtnermeister. Der Untergang der Stadt hat die uralte Kreatur verbittert, und die Invasion der Drachenarmee hat ihren Zorn wieder aufflammen lassen.

Wenn kein Charakter offen das Symbol einer Naturgottheit – Chislev, Habbakuk oder Zeboim – trägt oder anderweitig klar als Diener der Natur zu erkennen ist, setzt Dämmerwandler seine Aktion Bäume beleben ein, damit die Bäume die Charaktere angreifen, und folgt den Bäumen dann in den Kampf. Dabei brüllt Dämmerwandler wie in Zeitlupe: „Jeder Entweiher, den Ihr in meine Gärten schickt, findet dasselbe Ende. Verschwindet!“ Ein Charakter, der von einem Baum angegriffen wird, bemerkt, dass ein toter Drachenarmee-Soldat in den Zweigen hängt.

**Mit Dämmerwandler reden:** Ein Charakter kann den Baumhirten zu Verhandlungen überreden, wenn ihm ein SG-20-Charismawurf (Täuschen) als Aktion gelingt oder er das Symbol einer Naturgottheit präsentiert.

Wenn dies gelungen ist, enthüllt Dämmerwandler folgende Informationen:

- Dämmerwandler ist der Wächter von Onyaris Gärten. Der Baumhirte hat hier sowohl den Fall der Stadt als auch den Kataklysmus überstanden.
- Kürzlich haben Eindringlinge versucht, Dämmerwandlers Bäume um des Holzes willen zu fällen.
- Der Baumhirte hat Exemplare dieser „invasive Spezies“, die Onyaris Pflanzen beschädigt, getötet – und wird das auch weiterhin tun.
- Dämmerwandler lässt die Charaktere passieren, sofern sie versprechen, die Bäume in Ruhe zu lassen.

Der Baumhirte weigert sich, den Charakteren gegen die Drachenarmee zu helfen. Er will nur in Ruhe gelassen werden. Wenn er darum gebeten wird, holt Dämmerwandler die Leichen der Drachenarmee-Soldaten aus den umstehenden Bäumen und erlaubt den Charakteren, sie zu durchsuchen.

**Schätze:** Sechs Leichen von Drachenarmee-Soldaten hängen sechs Meter hoch in den Zweigen der umstehenden Bäume. Jede Leiche hat ein Langschwert, einen Schuppenpanzer und 10 GM bei sich.

## T3: SEE

Im baumbestandenen Ring senkt sich der Boden zu einem überfluteten Becken. Ein dreieckiger Tempel ragt aus dem Wasser. Seine Nordseite ist größtenteils eingestürzt, sein Glockenturm steht schief. Die Türen des Tempels stehen halb im Wasser und sind verrottet, doch die Platin-Intarsien, welche Drachen darstellen, glänzen noch.

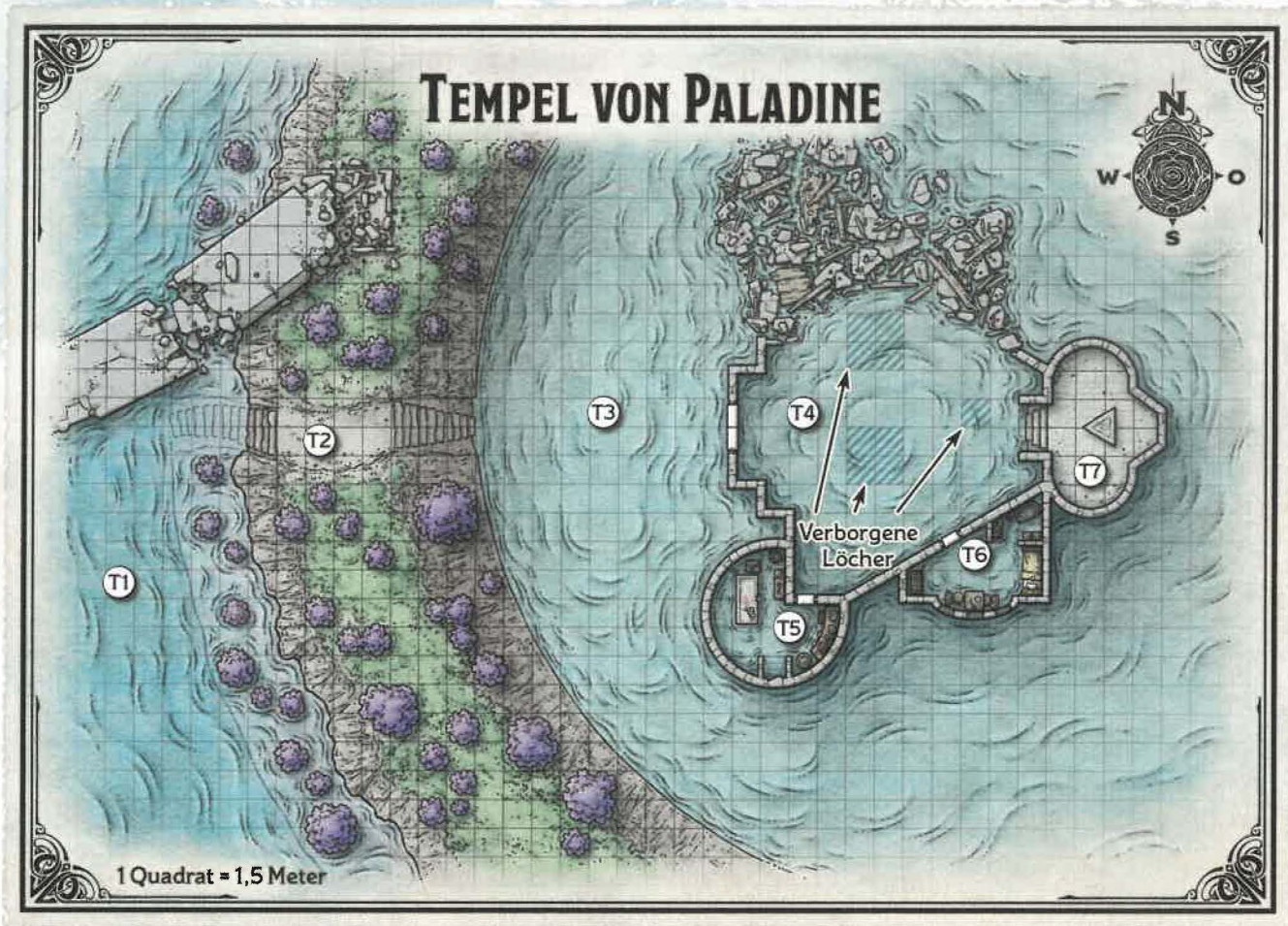
Ein feindlich gesinnter **Marid** namens Jamir hat sich in diesem Bereich niedergelassen. Einst wurde er von den Magiern des Königs Priesters gezwungen, die Kanalisation der Stadt zu betreiben. Jamir fand Onyaris Zerstörung sehr erfreulich und bestraft jeden, der die Stadt wieder beanspruchen will. Wenn er durch Geräusche aus Bereich T2 auf die Anwesenheit der Abenteurergruppe aufmerksam wird, beschwört er einen **Wasserelementar** und verbirgt sich unter Wasser, um die Charaktere zu überfallen. Charaktere mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von mindestens 16 sind von Jamirs Angriff nicht überrascht. Wenn Jamirs Trefferpunkte auf höchstens 20 sinken, setzt er bei der ersten Gelegenheit **Ebenenwechsel** ein, um zu entkommen.

**Türen:** Die Türen zum Tempel stehen teilweise unter Wasser. Es ist ein erfolgreicher SG-13-Stärkewurf erforderlich, um sie zu öffnen.

## T4: MITTELSCHIFF

In dieser dreieckigen Kammer steht trübes Wasser. Im Osten verjüngt die große Halle sich zu einem erhöhten Bereich mit einem Altar. Die Nordseite des Gebäudes ist ein Chaos aus Steintrümmern und Balken. In der Südseite befinden sich zwei Türen.





KARTE 6.4: TEMPEL VON PALADINE.

Die Decke hier ist sechs Meter hoch. Hohe Fenster lassen das Tageslicht ein.

**Verborgene Löcher:** Der Boden des Mittelschiffs hat nachgegeben, und es sind Löcher zu den zerstörten Gräften darunter entstanden. Nur Kreaturen, die sich einem der Löcher auf 1,5 Meter nähern und einen passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von mindestens 16 haben, bemerken das Loch. Tritt eine Kreatur in ein Loch, sinkt sie sechs Meter tief bis auf dessen Grund. Das Wasser verhindert, dass sie dabei Schaden nimmt. Eine Kreatur ohne Schwimmbewegungsrate kostet jeder Meter Bewegung zwei Extrameter, wenn sie aus der Grube schwimmt.

**Aufgestörte Tote:** Versinkt eine Kreatur in einem der Löcher, stört sie die Toten in dem Gewölbe darunter. Eine Runde später kommen vier schleimige **Mumien** aus den drei Löchern hervor. Sie sind rechtschaffen neutrale Untote und wollen den Tempel verteidigen. Wenn ein Charakter ihnen ein Symbol von Paladine zeigt, sprechen sie zwar nicht mit den Charakteren, kehren aber wieder in ihre nassen Gräber zurück.

#### T5: VORBEREITUNGSKAMMER

In dieser runden fensterlosen Kammer ragt ein großer Steinisch aus dem schmutzigen Wasser. Diverse Fläschchen und Phiolen stehen in den Regalen an den Wänden. Die meisten sind gesprungen, und ihr Inhalt hat die Wände befleckt.

Hier wurden die Toten auf ihr Begräbnis in den Gräften unter dem Tempel vorbereitet. Diese Gräfte sind eingestürzt, und die Treppe, die hinunterführt, ist nicht nur mit brackigem Wasser bedeckt, sondern auch mit Schlamm blockiert.

**Schätze:** Ein Charakter, der die Regale durchsucht und einen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, findet drei intakte *Zauberschriftrollen der Sanften Ruhe*.

#### T6: PFARRWOHNUNG

Dieser kleine Wohnbereich ist ebenso überflutet wie der übrige Tempel. Schimmelige Gewänder hängen im Schrank, das Bett ist mit Pilzen überwuchert.

Hier wohnte einst der zuständige Priester des Tempels. Ein Charakter, der unter das Bett schaut, findet eine rostige Truhe. Das Schloss ist verrostet und kann nicht geknackt werden, aber die Truhe lässt sich mit einem erfolgreichen SG-17 Stärkewurf aufbrechen. Die Truhe ist ein kleiner Gegenstand, besitzt eine RK von 19, 15 Trefferpunkte und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun.

**Schätze:** Die Truhe enthält 400 GM, eine Halskette aus Platin mit Paladines Symbol im Wert von 150 GM, zwei *Tränke der überlegenen Heilung* und einen *Anhänger des Giftschutzes*.



DURCH DIE MACHT VON PALADINE WIRD  
EINE DRACHENLANZE WIEDERHERGESTELLT.

## T7: ALTARRAUM

Aus dem Wasser führen Steinstufen auf eine trockene Plattform, auf der ein dreieckiger Altar aus Stein steht. Gemeißelte Reliefs beim Altar stellen Platindrachen in majestätischen Posen dar.

Der Altar trägt das Symbol von Paladine, während die Reliefs ihn in seiner Drachengestalt zeigen. Ein Kleriker von Paladine oder ein Charakter, der einen SG-12-Intelligenzwurf (Religion) besteht, erkennt das Symbol.

**Die Lanze wiederherstellen:** Als die Charaktere diesen Bereich betreten, haben sie den Eindruck, dass die Drachenskulpturen sie beobachten. Charaktere mit guter Gesinnung verspüren ein warmes Gefühl der Rechtfchaffenheit. Wenn ein Charakter sich dem Altar nähert, steigt aus diesem eine Säule aus dämmrigem Licht.

Platziert ein Charakter Sarlamirs Lanze in der Lichtsäule auf den Altar, erstrahlt die Lanze in silbrigem Glühen. Der Rost auf der Lanze blubbert und sondert eine dunkle Flüssigkeit ab, die vom Altar fortfließt und verschwindet. Gleichzeitig wächst die Lanze, bis eine wie frisch geschmiedete wirkende *Drachenlanze* (siehe Anhang A) von der Größe einer Pike daraus geworden ist.

Bevor ein Charakter die wiederhergestellte Lanze an sich nimmt, lies Folgendes vor:

Von überall und nirgends erschallt eine mächtige Stimme, die ehrfurchtgebietend und beruhigend zugleich klingt:

„Der Letzte, der diese Waffe führte, war unwürdig. Sein Versagen war ein Schritt auf dem Pfad zur Zerstörung der Welt. Doch dieses neue Zeitalter braucht neue Hoffnung. Nehmt diese Waffe und verteidigt damit das Schicksal, das die Sterblichen gewählt haben. Verbannt den Schatten der Drachenkönigin mit dem Licht dieser hochheiligen Waffe. Nehmt den Segen der Götter, oh Recken, und diese *Drachenlanze*.“

Charaktere mit dem Talent Göttlicher Günstling (siehe Kapitel 1) wissen, dass dies die Stimme des Gottes Paladine ist.

Einen Augenblick später geht eine Welle des Lichts durch den Tempel und heilt jede anwesende Kreatur wie durch den Zauber *Heilung*. Wenn Charaktere in diesem Kapitel gestorben sind, werden sie sofort wie durch den Zauber *Wahre Auferstehung* wiederbelebt. Ihre Körper erscheinen im Altarraum, wenn sie nicht schon anwesend sind. Dann verschwindet das Licht.

## CHARAKTERENTWICKLUNG

Wenn die *Drachenlanze* im Tempel von Paladine wiederhergestellt wurde und die Abenteurergruppe den Befehlsposten im Abschnitt „Besetztes Anwesen“ erkundet hat, erreichen die Charaktere die 9. Stufe.



# HIMMELSSCHWELLE

In der Mitte der Ruinenstadt befindet sich das Gebiet mit der Himmelsschwelle, jenem Turm, von dem aus der magische Flug der Stadt kontrolliert wurde. Die Charaktere könnten aufgrund ihres Gesprächs mit Demelin oder ihrer Entdeckungen im besetzten Anwesen beschließen, den Turm zu erkunden.

Ehe die Charaktere den Turm infiltrieren, vergewissere dich, dass sie die 9. Stufe erreicht und in der Stadt alles erledigt haben, was sie vorhatten. Die Ereignisse im Turm werden jede weitere Erkundung verhindern. Falls du die Charaktere aufhalten musst, führt eine Gruppe von **Sivak-Drakoniern** oder **Drachenarmee-Dragnellen** (jeweilige Spielwerte siehe Anhang B) bei der Himmelsschwelle Drills durch, wenn sie eintreffen.

## DIE HIMMELSSCHWELLE ERREICHEN

Der Rest von Onyari hat zwar seine Flugfähigkeit verloren, aber die Insel mit der Himmelsschwelle schwebt nach wie vor. Sie befindet sich neun Meter über dem Boden. Die Drachenarmee-Truppen können den Turm nur fliegend erreichen. Die Charaktere könnten eine Möglichkeit finden, dies ebenfalls zu tun. Alternativ kann ein Charakter zum Turm gelangen, indem er über eine Reihe schwebender Steine springt und drei SG-14-Stärkewürfe (Athletik) besteht. Mit jedem erfolgreichen Wurf steigt der Charakter drei Meter in die Höhe. Scheitert ein Wurf, so kommt der Charakter nicht weiter. Scheitert der Wurf um mindestens 5, fällt der Charakter zu Boden und muss von vorne beginnen.

## MERKMALE DER HIMMELSSCHWELLE

Die Bereiche in der Himmelsschwelle haben folgende Merkmale:

**Beleuchtung:** Magische Beleuchtung in den Decken versorgt die Himmelsschwelle mit hellem Licht.

**Decken:** Die Decken sind überall neun Meter hoch.

**Türen:** Die Türen sind alle unverschlossen. Sie bestehen zwar aus massivem Stein, lassen sich aber lautlos öffnen.

## ORTE DER HIMMELSSCHWELLE

Folgende Orte sind auf Karte 6.5 vermerkt:

### H1: GROSSER PLATZ

Wenn die Charaktere die schwebende Insel der Himmelsschwelle erreichen, lies Folgendes vor:

Von dem Platz der schwebenden Insel ragt ein schlanker grauer Obelisk fast 60 Meter in die Höhe. Vier anmutige schwebende Pfeiler flankieren den Turm auf der gesamten Länge. Die Spitze ist von kristallinen Fenstern durchbrochen. Die Turmbasis weist nur eine einzige steinerne Tür auf. Diese wird von vier enormen Drakoniern bewacht. Gepanzerte Dragonelle umkreisen mit ihren Reitern den Turm.

Ein offener großer Platz erstreckt sich auf jeder Seite des Turms 30 Meter weit bis zum Rand der Insel.

**Turmpatrouille:** Drei **Drachenarmee-Offiziere** auf **Drachenarmee-Dragnellen** (jeweilige Spielwerte siehe Anhang B) patrouillieren um den Turm. Sie ignorieren Kreaturen, die Drachenarmee-Rüstungen tragen, halten aber jeden anderen auf der schwebenden Insel auf. Werden die Turmwachen angegriffen, trifft diese Patrouille nach zwei Runden ein, um den Verbündeten zu helfen.

**Turmwachen:** Vier **Sivak-Drakonier** (siehe Anhang B) bewachen den Turmeingang. Sie halten jeden auf, der eintreten will, ob er eine Drachenarmee-Rüstung trägt oder nicht, und verlangen die Losung. Wenn ein Charakter mit der Losung antwortet, die er im Abschnitt „Besetztes Anwesen“ erhalten hat („Nach ihrem Willen: die Welt“), lassen die Drakonier die Charaktere passieren. Wenn nicht, muss ein Charakter einen SG-18-Charismawurf (Täuschen) bestehen, um die Sivaks hereinzulegen. Anderenfalls greifen die Sivaks an. Charaktere in Drachenarmee-Rüstung oder ähnlicher Kleidung sind bei Charismawürfen zum Beeinflussen der Turmwachen im Vorteil. Die Drakonier ignorieren Geräusche aus dem Inneren des Turms.

### H2: EINGANG

Die grauen Steinwände des großen Foyers sind mit Wandbildern verziert, die das idyllische Leben in der fliegenden Stadt zeigen. An der Westwand ist ein gutaussehender langhaariger Mann in fließenden Gewändern dargestellt, der goldenes Licht ausstrahlt. Im Norden und im Süden plätschern Springbrunnen. In der Ostwand befindet sich eine einzelne Tür im Norden und eine Doppeltür im Süden.

Der Königspriester bestand darauf, dass die Himmelsschwelle ein heiliger Ort sei, aber außer den Weihwasserbecken hier ist nicht viel an religiösen Artefakten übrig.

**Wächter:** Ein **Knocheuteufel** namens Guelfost und sein Betreuer, ein **Bozak-Drakonier** (siehe Anhang B) namens Orm, dienen Lohezet und sind dafür zuständig, diese Turmetage zu bewachen. Orm will von Besuchern wissen, was sie hier wollen. Ein Charakter muss einen SG-12-Charismawurf (Täuschen) bestehen, um Orm zu überzeugen, dass die Charaktere etwas im Turm zu tun haben.

Guelfost hat Befehl, seinem Betreuer zu gehorchen, aber er muss nicht weiterkämpfen, wenn Orm tot ist. Wurde Orm besiegt, so stellt Guelfost die Angriffe ein. Wenn er nicht weiter angegriffen wird, sagt er seinen Namen und teilt den Charakteren Folgendes mit:

- Er ist magisch gezwungen, einem Magier der Schwarzen Robe namens Lohezet zu dienen.
- Er hütet sich vor Lohezets Mitbefehlshaber Belephaion, dem eine geheime Macht innewohnt.
- Wird er nach Gefahren weiter oben gefragt, erwähnt der Teufel, dass eine Kammer auf der nächsten Etage mit gefährlicher Energie gefüllt ist. Die Charaktere können sie jedoch unbeschadet passieren, wenn sie das isticarische Wort „cetteth“ sagen.



Wenn sein drakonischer Betreuer besiegt wurde, verlässt Guelfost den Raum nicht und unternimmt auch nichts gegen die Charaktere, sofern Lohezet es ihm nicht befiehlt.

**Weihwasserbecken:** Die beiden Becken sind halb mit magisch konserviertem Weihwasser gefüllt. Jedes Becken enthält Weihwasser, das in vier Flaschen passen würde.

### H3: ÜBERWACHUNG DES TURMS

Aus den Wänden dieses Raums ragen zwei lange Konsolen mit zahlreichen Hebeln, bunten Steinen und trüben gläsernen Halbkugeln. Zwischen den Konsolen befindet sich ein kompliziertes Symbol im Boden, das orangefarben leuchtet.

Von diesem Raum aus wird die Magie des Turms und seine Verbindung mit der Stadt um ihn überwacht.

**Konsolen:** Ein Charakter, der einen SG-14-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) besteht, erkennt, dass die Konsolen eine mächtige Magiequelle irgendwo anders im Turm überwachen. Außerdem findet er heraus, dass diese Magie zwar derzeit aktiv ist, die Steuerung aber anzeigt, dass irgendetwas nicht stimmt. Wenn der Charakter will, kann er die Macht dieser Magie mithilfe der Konsolen verringern, die Magie jedoch nicht vollständig deaktivieren.

**Verringerte Magie:** Wenn ein Charakter die Konsole verwendet, um die Magie des Turms zu verringern, wird das Symbol in der Raummitte rot, und die gesamte schwebende Insel der Himmelsschwelle sinkt um drei Meter ab. Dann greift ein Sicherungsmechanismus: Die Insel sinkt nicht weiter, das Symbol wird wieder orangefarben, und die Konsole wird deaktiviert. Das Ereignis ist aufsehenerregend, doch dem Turm und den Kreaturen auf der Insel wird kein Schaden zugefügt.

Wenn der Turm auf diese Weise absinkt, schickt Lohezet die drei **Flammenschädel** in Bereich H7, um die Ursache des Problems festzustellen. Eine Minute später finden die Flammenschädel die Charaktere und greifen sie an – egal, wo im Turm diese sich befinden.

**Symbol:** Das Symbol auf dem Boden spendet dämmeriges Licht auf bis zu 1,5 Meter. Ein Charakter, der das Symbol sieht und einen SG-16-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, erkennt, dass es sich um eine Draufsicht des Turms und seiner äußeren Stützfeiler handelt.

### H4: ENERGIEFELD

Neun blaue Kristallsäulen knistern und zischen, während Blitze unberechenbar zwischen zucken. Eine Doppeltür führt zu einem weiteren Raum im Norden, eine kleinere Tür zur Treppe nach unten.

Diese Kammer dient zur Verteidigung des Turms und ist Teil seiner größeren magischen Systeme.

**Blitze:** Kreaturen, die in ihrem Zug in diesen Bereich gelangen oder den Zug darin beginnen, müssen einen SG-16-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen.

Andernfalls erleiden sie 22 (4W10) Blitzschaden durch die Blitze zwischen den Säulen. Wenn ein Charakter auf dieser Turmetage „cetteth“ sagt, ist er 24 Stunden lang gegen die Blitze immun, die in diesem Raum erzeugt werden.

**Kristallsäulen:** Die Säulen in diesem Raum sind große Gegenstände. Sie besitzen einer RK von 16, 18 Trefferpunkte und sind gegen Gift- und psychischen Schaden immun. Wenn mindestens drei der neun Säulen in diesem Raum zerstört werden, erlöschen die Blitze zwischen den Säulen, und der oben beschriebene Effekt endet. Wenn erstmals eine Säule in diesem Raum beschädigt wird, öffnet sich eine quadratische Klappe mit drei Metern Kantenlänge im Boden nahe der Tür zu Bereich H5 und setzt eine feindlich gesinnte **istarische Drohne** (siehe Anhang B) frei.

### H5: DROHNENÜBERWACHUNG

An der Nordseite dieses Raums befinden sich Steinsäulen, in die leuchtende Kristallbänder eingelassen sind. Zwischen den Säulen stehen zwei reglose insektenartige Konstrukte. Hin und wieder entsteht ein Blitz zwischen einer Säule und einem der Konstrukte. Im Südosten befindet sich eine Konsole, auf der eine Reihe von Runen pulsieren. In der Mitte der Südwand steht eine Tür, westlich davon noch eine größere Doppeltür.

In diesem Raum werden die Konstrukt-Verteidiger des Turms aufgeladen und repariert. Die beiden **istarischen Drohnen** (siehe Anhang B) sind intakt, aber ausgeschaltet. Sie werden aktiviert und greifen innerhalb des Raums an, wenn einer Drohne, einer Säule oder der Konsole Schaden zugefügt wird.

**Konsole:** Wenn ein Charakter neben der Konsole einen SG-20-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) besteht, kann er eine Aktion verwenden, um eine der istarischen Drohnen in diesem Raum zu veranlassen, sich zu bewegen oder eine Kreatur anzugreifen. Die Drohne führt den Auftrag aus, so gut sie kann, und greift an, bis das Ziel den Raum verlässt oder tot ist.

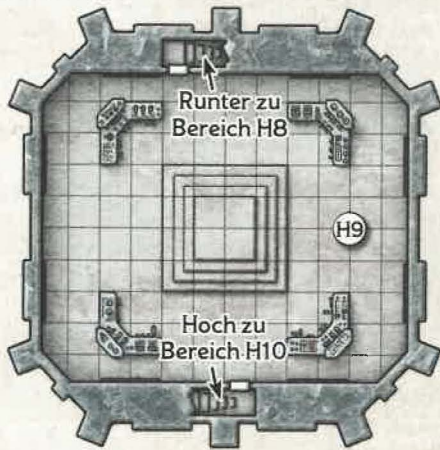
### H6: ÜBERSICHT ÜBER DIE STADT

Mitten in diesem Raum steht ein runder Metallsockel, der etwa einen Meter hoch ist. Darauf leuchten fahlgelb Hunderte von winzigen illusionären Gebäuden, und in der Mitte schwebt eine kleine Illusion der Himmelsschwelle. Vier Kristallkugeln an der Wand leuchten in der gleichen Farbe und projizieren illusionäre Bilder auf den Sockel. Türen führen nach Norden und nach Westen, eine dritte führt zur Treppe nach unten.

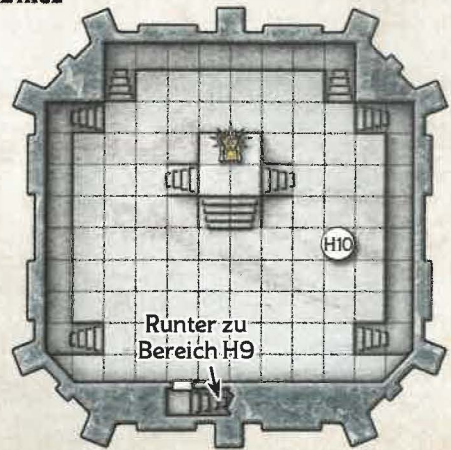
Der Sockel hier ist eine illusionäre Repräsentation von Onyari vor dem Absturz. Teile der Illusion flackern, die Gebäude verblassen und werden wieder deutlicher. Diese flackernden Bereiche entsprechen den Teilen der Stadt, die zerstört oder extrem verändert wurden.



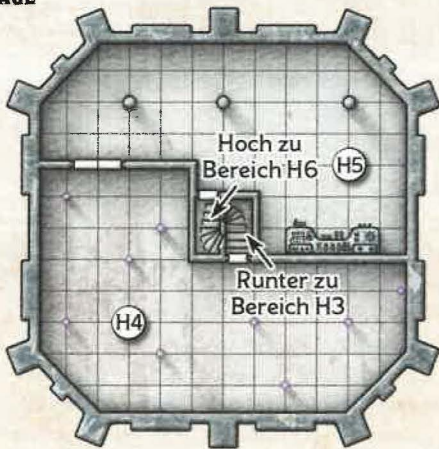
### DRITTE ETAGE



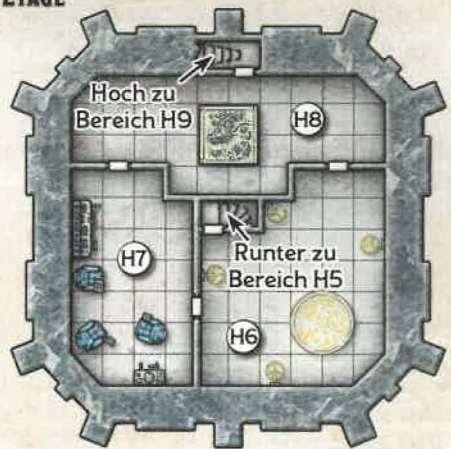
### VIERTE ETAGE



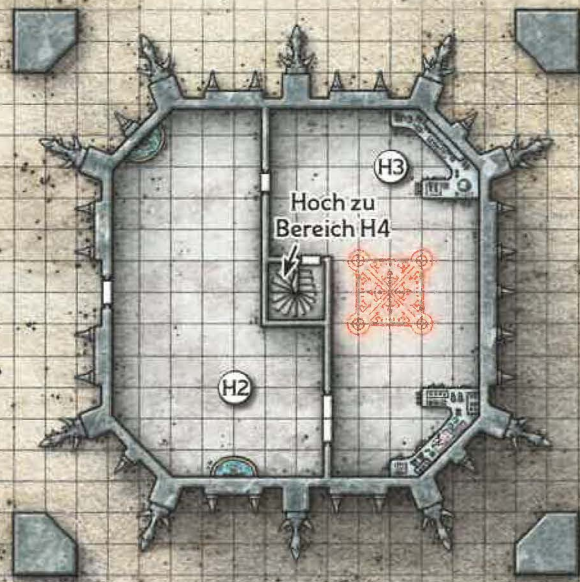
### ERSTE ETAGE



### ZWEITE ETAGE



### ERDGESCHOSS



# HIMMELSSCHWELLE

1 Quadrat = 1,5 Meter

KARTE 6.5: HIMMELSSCHWELLE.



## H7: KOMMUNIKATION

Drei Stühle liegen im Raum verteilt. Geschwärzte Konsolen an der West- und der Südwand summen leise und sondern gelegentlich Funken ab. Türen führen nach Norden und nach Osten.

Die Konsolen hatten einst eine magische Funktion, doch die Drachenarmee-Soldaten haben sie versehentlich zerstört. Jetzt summen die Konsolen vor ungenutzter Magie. Ein Charakter, der einen SG-12-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) besteht, erkennt, dass die Konsolen irreparabel beschädigt sind.

**Flammenschädel:** Seit dem wie auch immer gearteten Zwischenfall in diesem Raum gestattet Lohezet den Drachenarmee-Soldaten nicht mehr, höher als bis zu dieser Etage hinaufzusteigen. Drei **Flammenschädel** bewachen den Raum und greifen jede Kreatur an, die ihn betritt – Lohezet ausgenommen. Die Flammenschädel sind nicht mehr anwesend, wenn sie gerade Bereich H3 untersuchen.

## H8: NAVIGATION

Die Mitte dieses Raums wird von einem großen Tisch eingenommen. Dahinter befindet sich die Nordwand mit einer Tür darin. Auf dem Tisch stellt eine dreidimensionale Illusion eine riesige felsige Weite mit hoher Detailtreue dar.

Zwei **Aurak-Drakonier** (siehe Anhang B) lehnen sich über den Tisch und betrachten die Illusion sehr aufmerksam. Sie können von einem Charakter, der einen SG-8-Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) besteht, überrascht werden.

**Magische Karte:** Die magische Karte auf dem Tisch verändert sich, wenn die Stadt fliegt. Sie stellt die Landschaft weit unter der Stadt präzise dar. Ein Charakter, der einen SG-14-Weisheitswurf (Überlebenskunst) besteht, erkennt, dass die Karte gerade die Nordeinöde zeigt, und kann große Gruppen von Soldaten südlich der Stadt ausmachen: Drachenarmee-Streitkräfte und die Kalaman-Truppen.

## H9: AUSSPÄHRAUM

Fensterartige Kristallscheiben dominieren die Wände dieses Raums. Jede von ihnen zeigt ein anderes Bild. Auf dreien sind blitzende Gewitterwolken zu sehen, auf der vierten die Stadt Kalaman. In der Mitte des Raums befinden sich Steintische mit magischen Konsolen um eine erhöhte Plattform. Türen führen nach Norden und nach Süden.

Mit der Ausspähungsmagie in dieser Kammer haben die Navigatoren der Stadt sich über Stürme und andere herausziehende Gefahren informiert. Hier sitzt **Lohezet**, ein Magier der Schwarzen Robe (siehe Anhang B), über den südwestlichen Tisch gebeugt. Mit seiner Magie hat er den Fokus der magischen Spiegel verändert und nun einen auf Kalaman gerichtet.

**Mit Lohezet reden:** Lohezet ist überrascht, Fremde zu sehen. Nachdem er ermittelt hat, was die Charaktere wollen, versucht er sie zu überzeugen, dass er gezwungen wurde, den Drachenarmeen zu dienen. Ein Charakter kann mit einem erfolgreichen SG-14-Weisheitswurf (Motiv erkennen) feststellen, dass er lügt. Wenn die Charaktere seine Lüge durchschauen, versucht er zu verhandeln und teilt ihnen folgende Informationen mit:

- Lohezet scheren die Ziele der Drachenarmeen nicht, sie dienen nur seinen Forschungen.
- Er hat den Standort der Stadt der verlorenen Namen entdeckt, als er mit der Schwarzen Drachenarmee im Osten war.
- Die Himmelsschwelle ist das Kontrollzentrum der Stadt. Er und der Priester Belephaion haben die Magie hier reaktiviert. Nun warten sie auf den Befehl, die Stadt wieder in die Lüfte zu erheben.
- Belephaion, der sich gerade in der Kammer weiter oben aufhält, ist ein fanatischer Anhänger der Drachenkönigin. Wenn die Charaktere Belephaion töten, wird Lohezet die Stadt ohne Aufbegehren verlassen.

Lohezet könnte sich an seine Zusage fortzugehen halten oder die Charaktere später angreifen – das entscheidet er, wenn er gesehen hat, wie sie sich gegen Belephaion schlagen.

**Ausspähungsspiegel:** Lohezet hat einen der Spiegel manipuliert, um Kalaman auszuspähen. Er blickt durch den Spiegel, als schwebte er über der Stadt. Ein Charakter, der zehn Minuten damit verbringt und einen SG-18-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) besteht, kann den Spiegel wieder seinem ursprünglichen Zweck zuführen. Der Spiegel kann nicht dazu verwendet werden, irgendwelche anderen Orte zu zeigen. Jeder Spiegel ist ein mittelgroßer Gegenstand, besitzt eine RK von 13, 8 Trefferpunkte, ist anfällig für Wuchtschaden und gegen Gift- und psychischen Schaden immun.


**Schätze:** Auf einer Konsole hat Lohezet die isticarischen Relikte platziert, die er untersuchen will. Dazu gehören sechs Turmkomponenten aus Platin im Wert von je 200 GM, ein **Edelstein der Helligkeit** und eine **Kerze der Anrufung**.

## H10: BRÜCKE

Riesige Fenster füllen die Wände dieses Raums aus und bieten einen atemberaubenden Ausblick auf die Stadt der verlorenen Namen. Drei Wände sind von abgesenkten Gängen wie von Orchestergräben umgeben. In der Raummitte befindet sich ein juwelenbesetzter Thron auf einem Podest. Seine Rückenlehne ist mit stilisierten Sonnenstrahlen verziert. Auf diesem Thron sitzt ein Menschenmann in roter Robe, der eine Krone mit dem Symbol der Drachenkönigin trägt.

Dies ist Belephaion (siehe unten). Zwei **Bozak-Drakonier** (siehe Anhang B) sind bei ihm, einer befindet sich im südwestlichen Gang, der andere im südöstlichen.





IN DER HIMMELSSCHWELLE  
OFFENBART BELEPHAION SEINE  
WAHRE GESTALT.

Wenn Belephaion die Charaktere sieht, lies Folgendes vor:

„Offenbar ist Lohezet endlich Geschichte.“ Der Mann auf dem Thron legt die Hand auf ein rotes Juwel auf der Armlehne. „Jetzt ist Schluss mit dieser ständigen menschlichen Vorsicht. Der Ruhm wird alleine mir gehören. Dies ist der Wille der Drachenkönigin.“

Die Juwelen am Thron flackern. Unter euch bewegt sich der Boden. Durch das Fenster seht ihr, wie die Türme der Stadt erbeben, und die Ruinen beginnen, sich in die Lüfte zu erheben.

Belephaion hat die Magie des Throns aktiviert, was für die Stadt schlimme Konsequenzen hat (siehe „Helm“ unten).

**Belephaion:** Belephaion, der eigentlich ein blauer Drache ist, zeigt sich derzeit in seiner **Priester**-Gestalt. Er verwendet die Spielwerte eines **jungen blauen Drachens** mit folgender Aktion:

**Gestalt wandeln:** Belephaion kann sich magisch in einen **Adler** oder einen **Priester** verwandeln. Dabei behält er seine Gesinnung, seine Schadensimmunitäten, Trefferpunkte und Trefferwürfel sowie seine Werte für Intelligenz, Weisheit und Charisma bei. Die Verwandlung endet, wenn er sie mit einer Bonusaktion beendet oder seine Trefferpunkte auf 0 sinken.

Belephaion verspottet die Charaktere und verspricht, ihre Seelen der Drachenkönigin zu schicken. Sobald die Charaktere ihm drohen oder ihn angreifen, befiehlt er den Drakoniern anzugreifen, nimmt seine Drachengestalt an und stürzt sich in den Kampf. Er kämpft auf Leben und Tod.

**Ruder:** Der Thron ist das *Ruder der Fliegenden Zitadelle* (siehe Anhang A), das auf Belephaion eingestimmt ist. Sobald das Gerät aktiviert wird, beginnt die gesamte Stadt zu schweben. Details siehe „Die Stadt erhebt sich“.

**Schätze:** Belephaion trägt in einem *Nimmervollen Beutel* einen Teil seines Drachenschatzes bei sich. Der Beutel enthält uralte Münzen im Wert von 1.000 GM, ein heiliges Rubin-Symbol von Takhisis im Wert von 250 GM und einen *Ionenstein* (Erkenntnis). Seine Krone ist 3.500 GM wert.

**Fenster:** Jedes der vier Kristallfenster in diesem Raum ist ein riesiger Gegenstand, besitzt eine RK von 13, 50 Trefferpunkte, ist anfällig für Wuchtschaden und gegen Gift- und psychischen Schaden immun.



## DIE STADT ERHEBT SICH

Sobald Belephaion das *Ruder der Fliegenden Zitadelle* auf der Himmelsschwelle aktiviert, erhebt die Stadt der verlorenen Namen sich in die Lüfte. Das Gerät ist allerdings beschädigt und kann die zerstörte Stadt nicht effektiv heben. Daher steigen die verschiedenen Teile der Stadt unterschiedlich schnell, wodurch die Stadt auseinandergerissen wird.

Wenn Belephaion getötet wird, ist das *Ruder der Fliegenden Zitadelle* auf niemanden eingestimmt, und die schwebende Insel der Himmelsschwelle steigt nicht mehr weiter. Der Rest der Stadt bricht jedoch weiterhin auseinander und steigt in die Lüfte. Wenn Belephaion besiegt, aber nicht getötet wird, weigert er sich, die Stadt wieder auf den Boden zu bringen. Die Charaktere können nicht verhindern, dass die Stadt auseinanderbricht. Ihre einzige Möglichkeit besteht darin, zuerst aus dem Turm und dann aus der Stadt zu fliehen.

EIN DRAGONIER KANN DER STADT DER VERLORENEN NAMEN NICHT ENTKOMMEN.



## EVAKUIERUNG DER HIMMELSSCHWELLE

Wenn Belephaion besiegt wurde, lies Folgendes vor:

Die Erschütterungen im Boden hören nicht auf. Durch die Fenster seht ihr, wie sich riesige Brocken von der Stadt losreißen und in die Lüfte erheben. Darunter erbeben die Bezirke, die von mächtigen Kräften nach oben gezogen werden.

Tief im Turm zerbricht etwas. Der Boden unter euch neigt sich, als der Turm langsam zu kippen beginnt.

Die Himmelsschwelle und die Insel, auf der sie steht, beginnen zu zerfallen. Die Charaktere haben genug Zeit, aus dem Turm zu entkommen, aber vermittele ihnen, dass sie sich beeilen müssen, indem du beschreibst, wie die Wände Risse bekommen und Brocken aus den Decken fallen.

Charaktere, die versuchen, das *Ruder der Fliegenden Zitadelle* zu verwenden, können einen SG-10-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) ausführen. Bei einem Erfolg wird ihnen klar, dass es mehrere Stunden dauern würde, sich auf das Ruder einzustimmen und die Kontrolle über die Stadt zu erlangen – und der Turm wird nicht so lange durchhalten.

## SOTHS AUFSTIEG

Wenn die Abenteurergruppe den Turm verlassen hat, lies Folgendes vor:

Ihr findet euch mitten im Desaster wieder, als gezackte Steininseln und zerfallende Gebäude in die Lüfte steigen. Das Chaos verwirrt die Drachenarmee-Truppen in der Stadt. Dragonene müssen im Flug den Steinbrocken ausweichen, und geflügelte Dragonier versuchen, aus den zerberstenden Straßen zu entkommen.

Im Süden erleuchtet eine violette Flamme den Himmel. Mitten darin steigt eine einzelne Insel auf, ihr steinernes Fundament durchsetzt von gigantischen Knochen. Die Insel trägt einen bedrohlich wirkenden Tempel, aus dessen Fenstern die seltsame violette Flamme leuchtet. Noch während ihr hinseht, taucht der untote Drache mit Fürst Soth wieder auf. Die beiden umfliegen die violett leuchtende schwebende Zitadelle.

Dieser fliegende Tempel ist die Bastion von Takhisis. Die kataklysmische Flamme hat die toten Drachen unter der Zitadelle erweckt, und deren Magie hält die Bastion nun in der Schweben, wie sie es einst bei der ganze Stadt getan hat. Die übrigen Ruinen fliegen chaotisch, doch die Bastion von Takhisis erhebt sich als fliegende Zitadelle – eine schreckliche Waffe, und die erste ihrer Art.



## AUS DER STADT ENTKOMMEN

Gestatte den Charakteren, einen Fluchtweg aus der Stadt zu wählen. Sowohl der Pfad der Erinnerungen als auch die Schlucht in den Süden sind logische Möglichkeiten. Wenn die Abenteurergruppe nach Demelin sucht, ist die Magierin nirgends zu finden.

Während die Charaktere flüchten, beschreibe, wie die Stadt um sie herum zerfällt. Nutze die folgenden Begegnungen, um das Chaos während der Flucht zu beschreiben.

### ENTKOMMENE DRAGONNELE

Vier **Drachenarmee-Dragonnele** (siehe Anhang B) wurden von ihren Reitern getrennt. Ein Charakter kann die Dragonnele dazu bringen, die Charaktere aus der Stadt zu fliegen, indem er einen SG-16-Charismawurf (Überzeugen) besteht. Die Dragonnele setzen die Charaktere außerhalb der Stadt ab und verschwinden dann.

Wenn die Charaktere den **Einöden-Dragonnel** (siehe Anhang B) im besetzten Anwesen gerettet haben, könnte alternativ dieser mit anderen Dragonnelen zurückkehren und der Abenteurergruppe bei der Flucht helfen.

### SCHWEBENDE STEINE

Die Charaktere werden davon aufgehalten, dass sich auf ihrem Weg zwischen den Ruinen ein Höhenunterschied von neun Metern auftut. Ein Charakter kann auf eine Reihe schwebender Steine springen, um das Hindernis zu überwinden. Dazu muss er drei SG-14-Stärkewürfe (Athletik) bestehen, um von Stein zu Stein zu springen. Bei jedem erfolgreichen Wurf kann der Charakter drei Höhenmeter sicher überwinden. Scheitert ein Wurf, so kommt der Charakter nicht weiter. Scheitert der Wurf um mindestens 5, gelangt der Charakter zurück auf den vorigen Stein.

### VERHÄNGNISVOLLER ÜBERFALL

Eine Patrouille aus drei **Kapak-Drakoniern** und einem **Sivak-Drakonier** (jeweilige Spielwerte siehe Anhang B) entdeckt die Charaktere und greift an. Würfle am Ende der ersten Kampfrunde. Ist das Ergebnis gerade, wird ein zufällig ausgewählter Drakonier eine Minute lang wie vom Zauber *Schweben* (Rettungswurf-SG 15) beeinflusst. Ist das Ergebnis ungerade, fällt ein Felsbrocken auf einen zufällig ausgewählten Drakonier und fügt ihm 33 (6W10) Wuchtschaden zu.

## DEM FEIND ENTKOMMEN

Wenn die Charaktere der Stadt der verlorenen Namen entkommen sind, sollten sie wieder zu den Kalaman-Streitkräften stoßen. Sie können den Fernrufer nutzen, um zu erfahren, wo Darrett und ihre Verbündeten sich aufhalten. Anderenfalls werden sie kurz nach ihrem Entkommen aus der Stadt von einer kleinen Gruppe Kalaman-Soldaten gefunden und zur größeren Streitmacht gebracht.

Der Aufruhr in der Stadt der verlorenen Namen hat zu einer kurzen Unterbrechung der Auseinandersetzungen zwischen der Roten Drachenarmee und den Kalaman-Streitkräften geführt. Die Rote Drachenarmee formiert sich jedoch neu.

## RASCHER RÜCKZUG

Wenn die Charaktere wieder zu den Kalaman-Soldaten stoßen, heißt Darrett sie willkommen, fasst sich aber kurz. Die Drachenarmee versammelt sich und wird die Kalaman-Streitkräfte bald wieder angreifen. Darrett hat bei mehreren Scharmützeln und Überfällen eine erhebliche Anzahl von Truppen verloren. Er schlägt vor, so schnell wie möglich den Rückzug nach Süden anzutreten.

## EINE NEUE GEFAHR

Wenn die Charaktere und die Kalaman-Truppen sich von der Drachenarmee entfernen, lies Folgendes vor:

Als die Klippen um die Stadt der verlorenen Namen nur noch aus der Ferne zu sehen sind, wird ihr rötlicher Farbton plötzlich strahlend violett. Eine fliegende Insel schwebt darüber, gekrönt von einem furchteinflößenden Tempel, aus dem kataklysmische Flammen schlagen. Die fliegende Zitadelle positioniert sich über den Drachenarmee-Truppen, die sich dort sammeln. Ihr seht die blutroten Wimpel an der fürchterlichen neuen Waffe im Arsenal der Drachenkönigin flattern.

Die fliegende Zitadelle verblüfft und erschreckt die Kalaman-Streitkräfte, aber Darrett drängt sie zur Ruhe, da die Armee sich auf den Rückzug konzentrieren muss. Er will alles über die fliegende Zitadelle wissen, verschiebt das Gespräch aber auf einen späteren Zeitpunkt, wenn die Armee außer deren Sicht ist. Vorerst geht es ihm darum, seine Truppen in Sicherheit zu bringen, nach Süden zu entkommen und Kalamans Verteidiger vor der schrecklichen neuen Waffe zu warnen.

## NÄCHSTE SCHRITTE

Nachdem die Charaktere aus der Stadt der verlorenen Namen entkommen sind, erreichen sie die 10. Stufe. Kapitel 7 beginnt, wenn die Charaktere, Darrett und die unterlegenen Kalaman-Truppen die Nordeinöde verlassen. Sie beginnen einen Wettlauf gegen die Zeit, denn sie müssen Kalaman auf die neueste Bedrohung durch die Drachenarmee vorbereiten.





DIE DRACHENARMEE BEREITET IHRE BELAGERUNG  
DER STADT KALAMAN VOR. DIE FLIEGENDE ZITADELLE  
SCHWEBT ÜBER IHR.



# DIE BELAGERUNG VON KALAMAN

**D**IE ROTE DRACHENARMEE HAT ES NICHT geschafft, die Stadt der verlorenen Namen in die Lüfte zu erheben. Die Charaktere haben die Drachenarmee zwar um ihre Kampfplattform in Stadtgröße gebracht, doch als der Staub sich legt, fliegt eine Zitadelle aus den Ruinen und nimmt Kurs auf Kalaman.

## DIESES KAPITEL DURCHFÜHREN

Dieses Kapitel beginnt nach der Zerstörung der Stadt der verlorenen Namen. Die Charaktere müssen sich beeilen, um die Leute von Kalaman vor der fliegenden Zitadelle zu warnen. Ein Schiff an der Ostküste der Nordeinöde kann sie rasch zur Stadt segeln – aber dazu müssen sie die Küste erst einmal erreichen.

Wenn die Charaktere nach Kalaman zurückkehren, warnen sie die Anführer der Stadt vor der Gefahr und helfen, Kalaman auf die kommende Belagerung vorzubereiten. Sie haben alle Hände voll zu tun damit, Kalamans Einwohner zu beschützen und gleichzeitig gegen die Drachenarmee zu kämpfen. Mit der Hilfe ihrer Verbündeten schleichen die Charaktere sich in die fliegende Zitadelle ein und bringen sie von innen zum Absturz. Schließlich müssen sie sich Kansaldi Feuerauge persönlich stellen, der Großmeisterin der Roten Drachenarmee.

## CHARAKTERENTWICKLUNG

In diesem Kapitel wird der Stufenaufstieg wie folgt gehandhabt:

- Die Charaktere beginnen dieses Kapitel auf der 10. Stufe, da sie nach Kapitel 6 eine Stufe hinzugewonnen haben.
- Nach Abschließen des Abschnitts „Flug der Dragonnele“ und Erreichen der fliegenden Zitadelle erreichen sie die 11. Stufe.



## EIN HASTIGER RÜCKZUG

Während die Rote Drachenarmee sich von der Zerstörung der Stadt der verlorenen Namen erholt, ziehen sich Darrett Hochwasser und die Truppen aus Kalaman zurück und schlagen in sicherer Entfernung ein Lager auf. Beginne dieses Kapitel, wenn die Charaktere zu ihnen stoßen, indem du folgenden Text vorliest:

Kalamans überlebende Soldaten haben ein Lager auf einer Klippe östlich der Stadt der verlorenen Namen aufgeschlagen – oder was davon noch übrig ist. In der Ferne schwebt eine Konstellation von Felsen in der Luft. Manche sind groß wie Inseln, andere sind nur Gesteinsbrocken. Die größte Insel fliegt aus den Ruinen nach Süden, bis sie über den Drachenarmee-Streitkräften schwebt, die sich neu sammeln. Auf der Insel steht ein finsterner Tempel. Ein merkwürdiges violettes Licht strahlt durch die Risse in seinen Wänden. In den freigelegten Fundamenten kriechen Kreaturen aus geschwärzten Knochen und violetten Flammen umher. Während ihr hinseht, breiten mehrere dieser Skelettdrachen die zerfetzten Flügel aus, werfen sich in die Lüfte und umkreisen die Zitadelle wie riesige Geier.

DARRETT HOCHWASSER  
IN SOLAMNISCHER RÜSTUNG.



Charaktere, die die fliegende Zitadelle mindestens zehn Minuten lang beobachten, erkennen, dass Dragonnele Truppen vom Boden in die Zitadelle befördern. Die fliegende Zitadelle gibt der Drachenarmee eine mächtige Waffe an die Hand, doch es wird noch Tage dauern, bis alle Streitkräfte an Bord geholt wurden.

Die fliegende Zitadelle und die Drachenarmee bedeuten keine unmittelbare Gefahr, solange die Charaktere und die Kalaman-Streitkräfte sich von ihr fernhalten. Falls die Charaktere sich nähern, erregen sie die Aufmerksamkeit mindestens eines **niederen Todesdrachen** (siehe Anhang B), der sie angreift, bis sie sich zurückziehen.

## SCHATTEN DER ZITADELLE

Nachdem die Charaktere die fliegende Zitadelle gesehen haben, sucht Darrett sie auf. Wenn sie ihm nicht schon von ihrer Zeit in der Stadt der verlorenen Namen berichtet haben, fragt er sie, was sich dort ereignet hat. Er will mehr über diese neue Gefahr am Horizont herausfinden. Die Charaktere teilen ihm mit, was sie wissen, und Darrett sagt ihnen Folgendes:

- Die Kalaman-Truppen sind nicht in der Verfassung, gegen diese fliegende Zitadelle zu kämpfen.
- Darrett schlägt vor, dass die Charaktere so schnell wie möglich nach Kalaman reisen, um Marschall Vendri vor dieser Gefahr zu warnen.
- Darrett hat die Besatzungen der Schiffe informiert, mit denen sie in die Region gekommen sind. Die Schiffe kommen ihnen entgegen und warten bei der Grausewolsbucht im Osten (Ort J auf Karte 5.1).
- Darrett bittet die Verbündeten der Charaktere wie Keule und Ruckelstaub, mit ihnen nach Kalaman zu reisen und den Anführern dort Bericht zu erstatten.
- Darrett bleibt bei den Truppen und führt sie zurück.

Darrett empfiehlt den Charakteren, zu rasten und dann zur Küste aufzubrechen, sobald sie bereit sind. Wenn Clystran (siehe Kapitel 5) bei Darretts Truppen ist, kann er die Charaktere führen und damit ihre Reise beschleunigen.

## ZUR KÜSTE

Die Reise zur Grausewolsbucht dauert fünf Tage – entsprechend weniger, wenn die Charaktere Clystran bei sich haben oder über andere Methoden verfügen, um ihr Tempo zu erhöhen. Im Abschnitt „Reisen in der Einöde“ in Kapitel 5 findest du Details zur Bewegung durch die Region. Gestalte die Reise jedoch zügig – es sollte sich wie ein Wettlauf gegen die Zeit anfühlen, Kalaman vor der fliegenden Zitadelle warnen zu wollen. Wenn du willst, kannst du während der Reise eine oder mehrere Zufallsbegegnungen aus Kapitel 5 stattfinden lassen. Kurz bevor die Charaktere die Bucht erreichen, findet folgende Begegnung statt:



## DRAGONNEL AM BODEN

Wenn die Charaktere nur noch einen Tag von den Schiffen aus Kalaman an der Küste entfernt sind, lies Folgendes vor:

Drei rote Dragonnele erscheinen in den Lüften. Sie tragen Reiter in Drachenarmee-Rüstung. Offenkundig verfolgen sie einen vierten Dragonnel, der kupferfarben ist und keinen Reiter trägt. Einer der Drachenarmee-Reiter wirft ein Netz nach der verzweifelt fliehenden Beute aus. Die bedauernswerte Kreatur stürzt ab und schlägt in eurer Nähe auf.

Der verletzte **Einöden-Dragnonnel** (siehe Anhang B) stürzt neun Meter von den Charakteren entfernt zu Boden. Er hat 4 verbleibende Trefferpunkte und wird von einem Netz festgesetzt. Die drei **Drachenarmee-Offiziere** und ihre **Drachenarmee-Dragnonnele** (jeweilige Spielwerte siehe Anhang B) landen in der Nähe. Sie nähern sich dem verletzten Dragonnel, den sie fangen und zum Reittier machen wollen. Wenn sich die Charaktere einmischen, greifen die Drachenarmee-Truppen sie an. Die Drachenarmee-Dragnonnele fliehen, wenn ihre Reiter besiegt werden.

**Einöden-Dragnonnel:** Der kupferfarbene Dragonnel ist in ein Netz verstrickt. Ein Charakter, der sich ihm vorsichtig nähert, kann das Netz mit einem erfolgreichen SG-10-Stärkewurf entfernen. Wenn der Dragonnel befreit wurde, schaut er seinem Befreier in die Augen und fliegt dann schwerfällig in Richtung Süden davon.

## VERSORGUNGLAGER

Die Charaktere finden die Schiffe aus Kalaman in der Grausewolsfbucht vor. Wenn sie nicht schon in Kapitel 5 hier waren, finden sie den Ort wie dort beschrieben vor. Das Ufer bei den Schiffen wird von einem kleinen Lager von Kalaman-Soldaten bewacht. Einer der Kapitäne, ein Menschenmann namens Haldri Leddis, erkennt die Charaktere und bereitet ein Schiff für ihre Rückreise nach Kalaman vor. Die anderen Schiffe bleiben hier, um auf Darrett und seine Truppen zu warten.

Wenn Clystran bei den Charakteren ist, verabschiedet er sich jetzt herzlich von ihnen. Er sagt ihnen, dass er nach Herztal zurückkehren will, verspricht aber, sie zu benachrichtigen, wenn er Möglichkeiten findet, ihnen zu helfen.

Das Schiff der Charaktere legt ab, sobald sie bereit sind. Aufgrund günstiger Winde dauert die Rückreise nach Kalaman nur einen Tag.

## RÜCKKEHR NACH KALAMAN

Als die Charaktere Kalaman erreichen, sieht die Stadt unverändert aus, doch in den Straßen ist die Anspannung zu spüren. Die Rote Drachenarmee hat große Teile der Umgebung eingenommen, und die Streitkräfte der Stadt sind in ein Scharmützel nach dem anderen verstrickt.

Wenn sich die Charaktere nicht direkt in die Burg Kalaman begeben, um sich bei Marschall Vendri zu melden, sucht einer von Vendris Gehilfen sie innerhalb weniger Stunden nach ihrer Rückkehr auf und eskortiert sie in den Ratssaal der Burg.

## DÜSTERER BERICHT

Als die Charaktere in der Burg Kalaman eintreffen, ist Marschall Vendri gerade in einer Besprechung mit Gouverneurin Fuline Thren, der neu gewählten Anführerin der Stadt. Vendri hat jedoch angeordnet, sofort informiert zu werden, wenn es Neuigkeiten von Darretts Streitkräften gibt. Wenn der Gehilfe die Charaktere in den Ratssaal der Burg führt, lies Folgendes vor:

Der vertraute Konferenzraum und sein großer runder Tisch wurden offenkundig repariert, seit ihr zuletzt hier gewesen seid. Marschall Vendri und Fürst Bakarıs sitzen am Tisch, ebenso mehrere keifende Unbekannte in den Farben der kalamanischen Gilden. Der Tür gegenüber sitzt eine Frau in schlichter Kleidung im Gouverneursstuhl und verfolgt die Ereignisse verunsichert.

Marschall Vendri sieht euch und steht auf. Die Überraschung malt sich deutlich auf ihrem Gesicht ab.

Vendri gebietet Ruhe und begrüßt die Charaktere. Sofern sie sich nicht mit dem Zauber *Verständigung* oder ähnlicher Magie bei ihr gemeldet haben, hat sie befürchtet, dass die Charaktere verschollen sind. Sie will unbedingt unter vier Augen von ihnen erfahren, was in der Nordeinöde passiert ist.

Ehe Vendri jedoch mit den Charakteren die Kammer verlassen kann, verlangt Fürst Bakarıs, dass der gesamte Rat zu hören bekommt, welche Neuigkeiten sie bringen. Gouverneurin Thren willigt zögerlich ein, und Vendri bedeutet den Charakteren widerstrebend, Bericht zu erstatten. Während die Charaktere berichten, erwäge, hin und wieder Kritik von Fürst Bakarıs oder Unterstützung von Marschall Vendri einzuwerfen.

Wird die fliegende Zitadelle erwähnt, so erregt dies die unmittelbare Aufmerksamkeit aller Anwesenden. Vendri, Thren und andere im Raum stellen folgende Fragen:

- Wie viele fliegende Zitadellen hat der Feind?
- Könnte der Feind noch mehr herstellen?
- Wie kann die Zitadelle fliegen?
- Wohin ist sie unterwegs?
- Wie kann sie zerstört werden?
- Wie soll Kalaman gegen eine Festung bestehen, die die Abwehr der Stadt einfach überfliegen kann?

Die Charaktere können vermutlich nicht alle diese Fragen beantworten, und Marschall Vendri erwartet das auch nicht von ihnen, aber mit jeder unbeantworteten Frage wird sie nervöser.

Wenn die Charaktere geantwortet haben, so gut sie können, fordert Vendri sie auf, sich auszuruhen. Die Gemächer der Charaktere in der Burg stehen ihnen zur Verfügung.

## RUHEPAUSE

Nachdem sie den Anführern Kalamans Bericht erstattet haben, steht es den Charakteren frei, die nächsten Tage zu verbringen, wie sie wollen. Die Drachenarmee benötigt mindestens eine Woche, um ihre komplette Streitmacht nach Kalaman marschieren zu lassen.



Die Charaktere haben also genügend Zeit, in der Stadt letzte Vorbereitungen zu treffen. Ermuntere sie, sich um alles zu kümmern, was noch unerledigt ist, da sie nicht mehr dazu kommen werden, wenn die Drachenarmee angreift.

Kalaman ist noch so wie in Kapitel 4 beschrieben, doch jetzt gehen die Gerüchte über eine fliegende Kriegsmaschine in den Straßen um, und das Gefühl einer bevorstehenden Krise ist allgegenwärtig.

### BEGEGNUNG MIT MARSCHALL VENDRI

Wenn die Charaktere Marschall Vendri zu weiteren Gesprächen aufsuchen, ist sie erfreut, sie zu sehen. Vendri berichtet, dass der Krieg inzwischen nicht gut verlaufen ist. Die Kalaman-Streitkräfte haben getan, was sie konnten, doch die Rote Drachenarmee hat große Teile der Umgebung eingenommen. Der Feind macht einen verdächtigen Bogen um Kalaman. Der Großteil seiner Streitkräfte lagert bei den Ruinen von Vogler und scheint auf etwas zu warten. Jetzt weiß Vendri endlich, worauf: auf die fliegende Zitadelle. Sie hat alle Truppen zurück nach Kalaman beordert und lässt die Abwehr an den Stadtmauern verstärken. Dabei ist ihr klar, dass die Stadt kaum hoffen kann, eine fliegende Festung zu besiegen.

## TAG DER FURCHT

Wenn ihr bereit seid, mit diesem Abschnitt fortzufahren, hören die Charaktere Aufruhr in der Burg Kalaman oder den Straßen der Stadt. Späher sind mit Neuigkeiten eingetroffen: Nordwestlich der Stadt wurde eine fliegende Zitadelle gesichtet. Darunter befindet sich die Rote Drachenarmee, die mit dem Marsch auf Kalaman begonnen hat.

Diese Neuigkeiten bedeuten den Beginn eines ungemütlichen Tages des Wartens, während die Stadt sich auf die Schlacht gefasst macht. Lass im Tagesverlauf die folgenden Begegnungen stattfinden und nutze die Tabelle „Furcht auf den Straßen“, um für die passende Stimmung zu sorgen, während die Charaktere sich durch die Stadt bewegen.

### FURCHT AUF DEN STRASSEN

#### W6 Ereignis

- 1 Ein provisorisches Hilfslager belegt eine komplette Gasse und hilft den Flüchtlingen, die jüngst in der Stadt eingetroffen sind.
- 2 Ein Bäcker steht vor seiner Bäckerei und gibt allen Passanten kostenlos Brot.
- 3 In einer überfüllten Straße ruft ein verirrtes Kind nach seinen Eltern.
- 4 Über einer Waffenschmiede hängt ein Schild: „Waffen ausverkauft. Wir bedauern. Alles Gute.“
- 5 Ein alter Mann mit spitzem grünem Hut sitzt auf einer Bank und erzählt einer Kinderschar vom heldenhaften Ritter Huma Drachenschreck.
- 6 Jemand zieht einen Karren mit herrenlosen Tieren und hält an, um ein weiteres einzusammeln.

## SCHWIERIGKEITEN BEIM STADTTOR

Ein Soldat sucht die Charaktere diskret auf, um von Schwierigkeiten beim westlichen Handelstor Kalamans zu berichten. Ein Hauptmann verwehrt Flüchtlingen dort den Zutritt zur Stadt. Er will keine Szene machen oder sich einem Vorgesetzten verweigern und hofft, dass die Charaktere helfen können.

Wenn die Charaktere dem Soldaten folgen, finden sie beim Handelstor folgende Szene vor:

Das Fallgitter des Handelstors wurde heruntergelassen. Davor drängen sich Dutzende verängstigter Zivilisten. Sie hämmern dagegen und flehen um Einlass. Auf der anderen Seite stehen Kalaman-Soldaten mit Speeren bereit. Sie werfen nervöse Blicke auf das Tor und auf ihren strengen Hauptmann.

Das Handelstor wurde auf Befehl von Hauptmann Oklid Narnhelm (menschlicher **Veteran**, neutral) geschlossen. Er ist mit acht **Kalaman-Soldaten** (siehe Anhang B) anwesend. Wird er gefragt, teilt er Folgendes mit:

- Zahlreiche Reisende und Einwohner der Händlerlager suchen Zuflucht in der Stadt.
- Narnhelm hat gehört, dass Drakonier in der Lage sind, die Gestalt anderer Leute anzunehmen.
- Als immer größere Gruppen auftauchten, hat Narnhelm das Tor schließen lassen, um zu verhindern, dass getarnte Feinde eindringen.

Ein Charakter kann Narnhelm durch Rollenspiel oder einen erfolgreichen SG-16-Charismawurf (Einschüchtern oder Überzeugen) überreden, das Tor zu öffnen. In diesem Fall gibt er Befehl, die Leute hereinzulassen, sagt seinen Soldaten aber, sie sollen wachsam bleiben.

## FREMDE REITER

Später an diesem Tag (wahrscheinlich sind die Charaktere gerade auf den Straßen oder Mauern unterwegs) erspäht der Charakter mit dem höchsten passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) einen Dragonnel, der mit zwei Reitern über die Stadt auf die Zinnen von Burg Kalaman zufliegt. Auf den ersten Blick sieht der Charakter keine Drachenarmee-Farben an den fernen Gestalten.

Die Charaktere können mehr über diese Besucher erfahren, indem sie sich zur Brustwehr der Burg Kalaman begeben. Wenn die Abenteurergruppe eintrifft, lies Folgendes vor:

Auf einer zerfallenden Steinstütze, die aus der alten Turmmauer ragt, hockt ein erschöpfter Dragonnel, dessen kupfrige Schuppen in der Sonne glänzen. Zwei Gestalten kümmern sich um ihn – eine trägt robuste Lederkleidung, die andere die Rüstung eines Ritters von Solamnia.

Die Reiter sind Clystran und Darrett. Wenn die Charaktere im Abschnitt „Besetztes Anwesen“ in Kapitel 6 oder bei der Begegnung „Dragonnel am Boden“ weiter vorne in diesem Kapitel den Dragonnel gerettet haben, erkennen sie, dass es sich um dieselbe Kreatur handelt.



Clystran und Darrett freuen sich, die Charaktere zu sehen, und haben folgende Informationen für sie:

- Kurz nach dem Abschied von den Charakteren hat Clystran diesen Einöden-Dragnonnel gefunden. Er war vertraulich und hat Clystran gestattet, auf ihm zu reiten.
- Clystran und der Dragnonnel konnten nahe an die fliegende Zitadelle herankommen.
- Die Basis der Zitadelle ist von Tunneln durchzogen. Unheimliche Lichter legen nahe, dass die Tunnel mit dem Tempel darüber verbunden sind.
- Clystran hat Darrett gefunden und ihm angeboten, ihn nach Hause zu fliegen, sowie die Kalamans-Soldaten an Bord der Schiffe waren.
- Mehrere weitere freundlich gesinnte Einöden-Dragnonnele sind Clystran und Darrett nach Kalaman gefolgt, haben allerdings beigesteuert, als die Stadt in Sicht kam.

## DEN GEGENANGRIFF PLANEN

Lass die Charaktere die Informationen von Clystran und Darrett nutzen, um einen Plan zu entwickeln, wie die fliegende Zitadelle infiltriert werden kann. Wenn sie Einzelheiten verpasst haben oder Ideen brauchen, macht Darrett folgende Vorschläge:

- Die untoten Drachen und die Drachenarmee-Truppen an der Oberfläche der fliegenden Zitadelle stellen zu wollen, würde im Desaster enden.
- Die Zitadelle ist von fliegenden Feinden umgeben, aber mit einer Ablenkung dürfte man ihrer Aufmerksamkeit entgehen können.
- Die Charaktere könnten die Tunnel im Zitadellenfundament nutzen, um sich hineinzuschleichen und herauszufinden, wie die fliegende Zitadelle zerstört werden kann.
- Clystran könnte die anderen Dragnonnele in the Region suchen und überzeugen, den Charakteren beim Erreichen der fliegenden Zitadelle zu helfen.

Die Charaktere können diesen Plan noch weiter ausgestalten, doch ist die fliegende Zitadelle nur bei ihrem Angriff auf Kalamam verwundbar. Die Tunnel im Fundament der fliegenden Zitadelle sind der sicherste Weg in die Festung. Im Kapitel „Die fliegende Zitadelle“ weiter hinten in diesem Kapitel wird vorausgesetzt, dass die Charaktere diese Tunnel nutzen.

Wenn die Charaktere und ihre Verbündeten sich auf einen Plan geeinigt haben, ruhen Clystran und sein Dragnonnel sich kurz aus. Dann brechen sie zu den anderen Dragnonnellen auf, um sie zu überzeugen, bei Kalamans Verteidigung zu helfen.

## NACHT DER SCHRECKEN

Als es dunkel wird, schlagen die Verteidiger auf Kalamans Westmauern Alarm: Die Rote Drachenarmee und die fliegende Zitadelle nähern sich. Die Soldaten von Kalamam werden auf ihre Verteidigungspositionen berufen. Während der Alarm erklingt, sucht Darrett die Charaktere auf und bringt sie zur Brustwehr des Handelstors. Wenn sie dort eintreffen, lies die folgende Beschreibung vor:

Auf den Brustwehren des Handelstors, die nach Westen zeigen, herrscht reger Betrieb. Soldaten übermitteln Berichte und Befehle. Mittendrin steht Marschall Vendri und erteilt einer schier endlosen Reihe von Leutnants scharfe Befehle. Ständig schaut sie dabei durch das Chaos der Soldaten zum Feld jenseits der Mauern.

Dort befinden sich Tausende von Soldaten in Rot und Schwarz. Sie errichten ein Lager außerhalb der Reichweite von Kalamans Verteidigern. Belagerungsmaschinen werden positioniert, und überall weht das blutrote Banner mit dem klauenartigen Symbol der Drachenkönigin. Weiter oben fliegen Dragnonnele in strengen Formationen um die schlimmste Waffe der Drachenarmee, die fliegende Zitadelle. Unnatürliche Dämpfe dringen aus dem Ruinentempel auf der schwebenden Insel. Diese positioniert sich über dem Schlachtfeld. Wiederbelebte Kadaver uralter Drachen umkreisen die Ruine und leuchten dabei im gleichen grässlichen Licht wie der Tempel selbst.

Marschall Vendri kann nur kurz mit den Charakteren sprechen. Sie hat keine direkten Befehle für sie, bittet sie aber, in Reichweite zu bleiben, um die Notfälle zu beheben, die sich gewiss einstellen werden. Sie erwartet nicht, dass die Drachenarmee heute Abend schon mit der Belagerung beginnt, aber Kalamans Verteidiger müssen auf alles gefasst sein.

Wenn die Charaktere und Darrett planen, die fliegende Zitadelle anzugreifen, unterstützt Vendri sie. Nutze ihre Vorschläge und Befehle, um die Charaktere zum Infiltrieren der fliegenden Zitadelle zu bewegen, sobald sie die Hilfe von Clystrans Dragnonnele haben – dieser Plan wird im Abschnitt „Dragnonnel-Verstärkung“ umgesetzt.

## KEIN SCHLAF IN KALAMAN

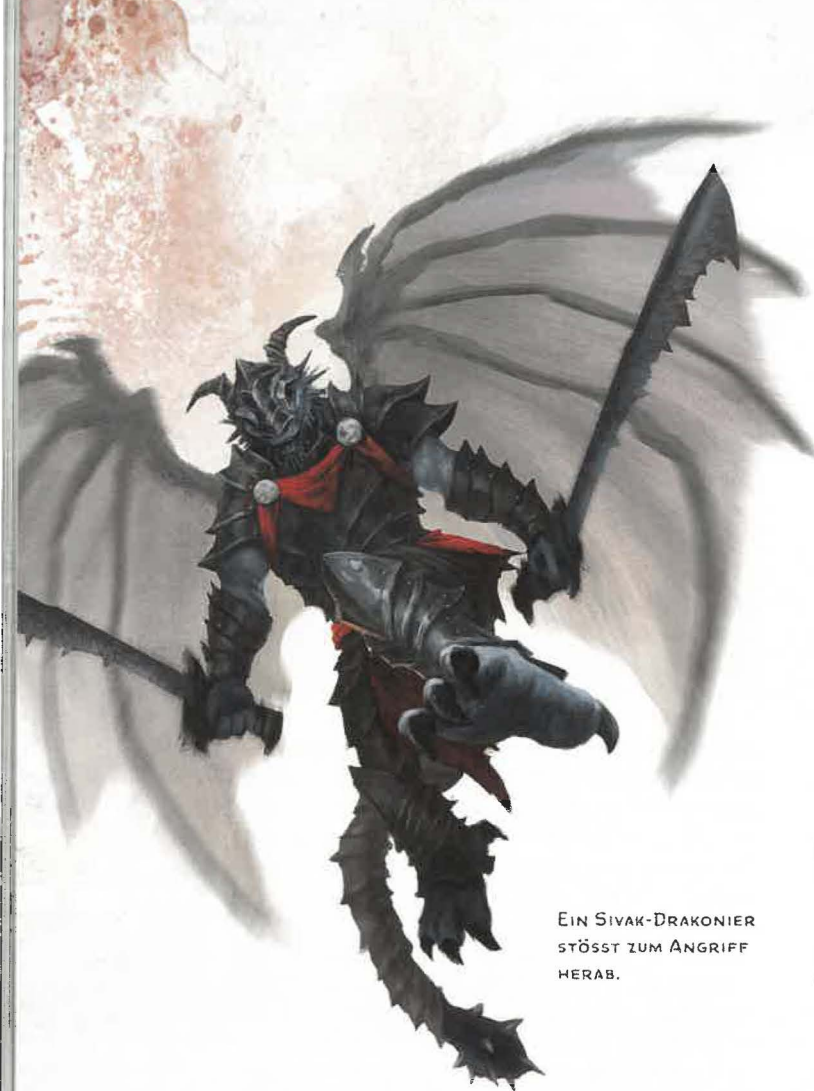
Den Leuten in Kalamam steht eine lange und bange Nacht in Erwartung des Angriffs durch die Drachenarmee bevor. Nutze die Begegnungen aus der Tabelle „Begegnungen in der Nacht“, um den Eindruck der Bedrohung durch die Drachenarmee zu verstärken. Wenn du bereit bist, diesen Abschnitt abzuschließen, fahre mit der Begegnung „Bakaris läuft über“ fort.

### BEGEGNUNGEN IN DER NACHT

#### W4 Begegnung

- 1 Sechs **Kapak-Drakonier** erklimmen in der Nähe der Charaktere die Mauer und greifen eine Gruppe von **Kalamam-Soldaten** an (jeweilige Spielwerte siehe Anhang B).
- 2 Vier Kalamam-Soldaten wenden sich gegen ihren Befehlshaber – tatsächlich sind alle vier **Sivak-Drakonier** (siehe Anhang B), die sich mit dem Formklau-Zauber getarnt haben.
- 3 Die Abwehr testen (siehe unten)
- 4 Botschaft der Großmeisterin (siehe unten)





EIN SIVAK-DRAGONIER  
STÖSST ZUM ANGRIFF  
HERAB.

## DIE ABWEHR TESTEN

Ein Warnsignal ertönt von einer Gruppe Soldaten, die eine Balliste in der Nähe bemannen. In der Ferne hält eine Einheit Drachenarmee-Dragonnele auf die Stadtmauern zu.

Vier **Drachenarmee-Dragonnele** tragen insgesamt acht **Bozak-Drakonier** (jeweilige Spielwerte siehe Anhang B). Auf den Mauern bei den Charakteren befinden sich drei Ballisten (Details siehe Abschnitt „Belagerungsausrüstung“ im *Spielleiterhandbuch*) und sechs **Kalamansoldaten** (siehe Anhang B).

Die Drachenarmee-Dragonnele befinden sich noch 110 Meter vor der Stadt. In drei Runden werden sie sechs Meter über der Stadtmauer sein, und die acht Bozak-Drakonier werden sich waghalsig auf die Brustwehr stürzen und angreifen.

Die Charaktere können die Ballisten verwenden, um die anfliegenden Dragonnele abzuwehren. Ein Dragonnel, der von einem Ballistenbolzen getroffen wird, gerät in Panik und fliegt mit seinen beiden Reitern davon.

## BOTSCHAFT DER GROSSMEISTERIN

Diese Begegnung findet statt, während die Charaktere sich im Freien befinden, vielleicht auf Kalamans Stadtmauern oder in den Straßen. Der Charakter mit dem höchsten passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) sieht ein merkwürdiges violettes Licht im Himmel. Als sie reagiert haben, lies Folgendes vor:

Ein violetter Stern stürzt vom Himmel und landet in der Nähe, wobei er eine Trümmerwolke aufwirbelt. Aus dem Staub dringt ein atemloser Schrei. Einen Augenblick später stürzen schwarze Fangzähne und eine violette Flamme auf euch zu – ein riesiger Skelettdrache.

Dieser **niedere Todesdrache** (siehe Anhang B) hat es speziell auf die Charaktere abgesehen. Nach seiner dramatischen Bruchlandung beginnt er den Kampf mit 160 Trefferpunkten und kämpft auf Leben und Tod.

Der erste Charakter, der dem Todesdrachen Schaden zufügt, bemerkt ein Stück Pergament, das mit einem Dolch am Drachenskelett befestigt wurde. Wenn der Todesdrache besiegt ist, können die Charaktere das Pergament an sich nehmen und die folgende Botschaft lesen:

Die Drachenkönigin sieht Euch, und ich bin das Feuer in ihren Augen. Das Ende kommt. Dies ist der Wille der Drachenkönigin.

Die Botschaft stammt von Kansaldi Feuerauge und richtet sich direkt an die Charaktere. Sie weist keine Unterschrift auf, aber aus den Worten geht hervor, dass die Charaktere sich den Zorn der Großmeisterin zugezogen haben.

## BAKARIS LÄUFT ÜBER

Ein Bote trifft ein und sucht entweder Marschall Vendri beim Handelstor, wenn die Charaktere anwesend sind, oder die Charaktere auf Vendris Befehl. Der Bote berichtet, dass das Kriegerstor in der Ostmauer unbewacht ist. Vendri drängt die Charaktere, rasch herauszufinden, was passiert ist.

Wenn die Charaktere beim Tor eintreffen, lies Folgendes vor:

Das Kriegerstor steht offen, auch wenn das Fallgitter geschlossen ist. Es sind keine Wachen zu sehen. Die Tür der Wachstube neben dem Tor steht offen. Auf der anderen Seite des Fallgitters gehen mehrere Gestalten in Drachenarmee-Uniformen auf und ab. Als ihr euch dem Tor nähert, beginnt das Fallgitter sich zu heben.

Das Fallgitter hebt sich ruckweise. In drei Runden wird es hoch genug sein, um eine Gruppe von sechs **Drachenarmee-Offizieren** (siehe Anhang B) in die Stadt zu lassen.



Die Charaktere wissen, dass das Fallgitter von der Wachstube neben dem Tor aus gesteuert wird. Dort finden sie den nervösen Fürsten Bakaris (**Adliger**) vor. Sechs **Ritter** in kalamanischer Rüstung sind bei ihm. Einer der Ritter dreht an einer Seilwinde, um das Fallgitter draußen hochzuziehen.

Fürst Bakaris läuft zur Drachenarmee über und hat diese Ritter überredet, ihn zu begleiten. Der feige Fürst fürchtet sich schrecklich vor der Invasion und ist überzeugt, dass alle in Kalaman hingemetzelt werden. Nach einem Schreckmoment beim Anblick der Charaktere befiehlt er den fünf Rittern, die gerade nichts zu tun haben, die Charaktere anzugreifen – sich selbst will er aus dem Kampf heraushalten.

**Fallgitter:** Wenn der Ritter, der das Fallgitter hebt, nicht innerhalb von drei Runden nach Eintreffen der Charaktere beim Kriegertor aufgehalten wird, beteiligen sich die Drachenarmee-Offiziere am Kampf, und Fürst Bakaris versucht, aus der Stadt zu fliehen. Wenn die Charaktere verhindern, dass das Fallgitter geöffnet wird, fliehen die Drachenarmee-Truppen.

**Bakaris' Niederlage:** Fürst Bakaris gerät in Panik, wenn sein Fluchtplan scheitert. In seiner Verzweiflung könnte er versuchen, über die Stadtmauer zu klettern oder eine andere waghalsige Aktion zu unternehmen. Er ergibt sich, wenn er Schaden erleidet oder seine Ritter besiegt werden. Wenn Bakaris besiegt ist, findet ein Charakter, der ihn durchsucht, folgende Nachricht von seinem Sohn:

Vater, die Drachenarmee grüßt Euch und unterbreitet Euch einen Vorschlag: Vermeidet den Untergang, der Kalaman erwartet. Trefft unsere Agenten beim Kriegertor. Macht den Weg frei, und sie werden Euch zu mir bringen. Ich habe hier einen Platz gefunden und werde meinen Anteil am kommenden Ruhm erhalten. Das könnt Ihr auch, wenn Ihr den Willen der Drachenkönigin akzeptiert.

Der Brief ist schlicht mit „Bakaris“ unterzeichnet. Die Charaktere werden Bakaris dem Jüngeren im Abschnitt „Flug der Dragonnele“ begegnen, aber noch haben sie keine weiteren Informationen über den Verräter.

## DIE NACHT ABSCHLIESSEN

Nach den Begegnungen in diesem Abschnitt lassen die Angriffe der Drachenarmee eine Weile lang nach. Lass Darrett oder einen anderen NSC den Charakteren nahelegen, vor der Schlacht des kommenden Tags zu rasten. Gib den Charakteren genügend Zeit, eine lange Rast abzuschließen, bevor du mit dem nächsten Abschnitt beginnst.

# DIE SCHLACHT VON KALAMAN

Nach einer kurzen Pause der ersten Angriffe auf Kalaman entfesselt die Rote Drachenarmee ihren Zorn auf die Stadt.

Wenn die Charaktere nach den Ereignissen im vorigen Abschnitt gerastet haben, wird ihre Rast durch den Klang von Kriegshörnern beendet. Darrett oder ein Bote von Marschall Vendri drängt sie, zum Befehlsposten auf dem Handelstor zu eilen. Wenn die Charaktere eintreffen, lies Folgendes vor:

Die Belagerung von Kalaman hat begonnen. Tausende von Drachenarmee-Soldaten – Menschen, Drakonier und andere Kreaturen – marschieren auf die Stadt zu. Auf den Mauern brüllen die Kalaman-Soldaten Befehle, und Ballisten feuern in rascher Abfolge, doch ihre tödlichen Bolzen können der Dragonnele in den Lüften kaum Herr werden. Hinter den Dragonnel-Reitern lauert die fliegende Zitadelle wie ein Unwetter. Langsam, aber unerbittlich nähert sie sich.

Noch gibt es keine Nachricht von Clystran, der die Dragonnele finden wollte.

## DIE SCHLACHT BEGINNT

Dieser Abschnitt folgt keiner festen Zeitlinie und hat keine bestimmten Ziele – außer dem, die Charaktere in Kalamans verzweifelte Abwehrversuche einzubeziehen. Würfle oder wähle die Begegnungen aus der Tabelle „Die Mauer verteidigen“ aus, die du stattfinden lassen willst. Diese Begegnungen sind unten beschrieben. Wenn du bereit bist, dass die Charaktere mit der Infiltration der fliegenden Zitadelle beginnen, fahre mit dem Abschnitt „Dragonnel-Verstärkung“ fort.

### DIE MAUER VERTEIDIGEN

W4	Begegnung
1	Angriff des Todesdrachen
2	Ballistenbrecher
3	Drakonier-Assassinen
4	Tollkühne Reiter

### BALLISTENBRECHER

Dutzende Sivak-Drakonier fliegen aus der Zitadelle auf Kalaman zu. Viele werden abgeschossen, aber vier **Sivak-Drakonier** (siehe Anhang B) landen auf der Stadtmauer und versuchen, drei Ballisten zu zerstören, die neun Meter von den Charakteren entfernt stehen.

Jeder Sivak greift in seinem Zug eine Balliste an, sofern er nicht vor seinem Zug von einem Charakter angegriffen wurde. Eine Balliste ist zerstört, wenn sie dreimal von einem Sivak angegriffen wurde. Wenn alle drei Ballisten zerstört sind, überfliegen drei Dragonnele und ihre Reiter die Mauer. Damit beginnt die Begegnung „Tollkühne Reiter“ unmittelbar nach dem Ende dieser Begegnung.



## TOLLKÜHNE REITER

Drei **Drachenarmee-Offiziere** auf **Drachenarmee-Dragonnele** (jeweilige Spielwerte siehe Anhang B) überfliegen die Stadtmauer von Kalaman. Die Reiter kreisen über der Stadt und werfen Alchemistenfeuer ab. Charaktere auf der Mauer können eine Balliste drehen und damit über die Stadt feuern, aber das erfordert eine Aktion und einen erfolgreichen SG-16-Stärkewurf (Athletik). Wenn die Ballisten in der Nähe zerstört wurden, können sie eine weitere Balliste 18 Meter entfernt auf der Stadtmauer finden.

## ANGRIFF DES TODESDRACHEN

Ein **niederer Todesdrache** (siehe Anhang B) kracht mindestens 27 Meter von den Charakteren entfernt gegen die Mauer von Kalaman. Als die Charaktere herangekommen sind, hat der Todesdrache bereits seinen kataklysmischen Odem eingesetzt, um vier Kalaman-Soldaten zu töten und in **Zombies** zu verwandeln.

## DRAKONIER-ASSASSINEN

Während sich die Charaktere beim Handelstor-Befehls-posten oder einem anderen empfindlichen Ort befinden, teleportieren sich zwei **Aurak-Drakonier** (siehe Anhang B) mithilfe des Zaubers *Dimensionstür* in die Nähe und greifen einen kalamanischen Befehlshaber (nutze die Spielwerte eines **Veteranen**) an. Diese könnte Marschall Vendri, Hauptmann Narnhelm oder ein anderer Kalaman-Offizier sein.

## DRAGONNEL-VERSTÄRKUNG

Wenn du bereit bist, dass die Charaktere ihre Aufmerksamkeit auf die fliegende Zitadelle richten, lies Folgendes vor:

Ein Späher eilt mit einer Botschaft auf euch zu. Vor wenigen Minuten ist eine kleine Gruppe kupferfarbener Dragonnele südwestlich der Stadt in einem Hain gelandet. Sie sehen nicht aus wie die der Drachenarmee, und nur einer hatte einen Reiter.

Aus dieser Beschreibung sollten die Charaktere erkennen, dass Clystran mit den Dragonnelen eingetroffen ist, die er gesucht hat.

## ÜBER FEINDLICHE LINIEN

Clystran hat die Dragonnele gefunden und überzeugt, mit ihm in den Hökerhain zu kommen, ein Waldstück südwestlich der Stadt. Um sich mit Clystran zu treffen, müssen die Charaktere ihn mitten in der Belagerung erreichen. Die Charaktere könnten eigene Methoden ersinnen, aber wenn sie Darrett oder einen anderen Verbündeten fragen, werden sie zur südwestlichen Stadtmauer geschickt, wo Ruckelstaub postiert ist.

Dort finden die Charaktere Ruckelstaub und ihren neuen Assistenten Than (eingeführt in Kapitel 3) vor, die es geschafft haben, aus einem kaputten Katapult einen Gnomenschleuderer (siehe Anhang A) zu basteln. Damit wollen sie Soldaten helfen, rasch ins Feld oder in die Stadt zu gelangen, aber bisher hat kein Befehlshaber die Schleuder in seine Strategien integriert.

Die Gnome sind begeistert, dass die Charaktere den Gnomenschleuderer verwenden wollen. Sie geben sogar jedem Charakter einen Bruchstopper (siehe Anhang A) – oder zwei, wenn ein Charakter nach einem Ersatz fragt.

Wenn die Charaktere bereit sind, feuern die Gnome sie fröhlich einen nach dem anderen von der südwestlichen Stadtmauer über die darunter befindlichen Drachenarmee-Streitkräfte hinweg. Nach einem Flug von etwa hundert Metern landen die Charaktere kurz vor dem Hökerhain.

## ANGRIFF AUF DEN HÖKERHAIN

Der Hökerhain ist auf Karte 7.1 abgebildet. Wenn sich die Charaktere dem Hökerhain nähern, lies Folgendes vor:

Kalamans Späher waren nicht die Einzigen, die Clystran und seine Dragonnele bemerkt haben. Der Hain vor euch steht in Flammen. Aus den Rauchwolken dringt bestialisches Gekreisch.

Der **Späher** Clystran hat Zuflucht im Hain gesucht und ein kleines Lager errichtet, wo er auf die Charaktere wartet. Sein eigener **Einöden-Dragnonnel** (siehe Anhang B) ist bei ihm, außerdem noch einer für jeden Charakter. Kurz bevor die Charaktere eingetroffen sind, haben vier **rote Drachennestlinge** den Dragonnelen nachgestellt und mit ihrem Odem einen Teil des Hains in Brand gesetzt. Jetzt haben die Drachen im Rauch gelauert und greifen an. Sie kämpfen, bis sie von einer **Drachenlanze** verwundet oder ihre Trefferpunkte auf höchstens 10 sinken. Clystran und seine Dragonnele halten sich aus dem Kampf heraus, sofern sie nicht angegriffen werden.

Sofern die Charaktere keine andere Strategie vorbereitet haben, befinden sie sich zu Beginn dieser Begegnung neben dem Baumstumpf in der Südostecke der Karte.

Im folgenden Abschnitt sind Elemente aufgeführt, die für diesen Kampf spezifisch sind. Der Kampf endet, wenn die roten Drachen besiegt sind.

## MERKMALE DES SCHLACHTFELDS VON HÖKERHAIN

Das Schlachtfeld hat die folgenden Merkmale:

**Verbrannter Boden, verbrannte Bäume:** Dieser Bereich wurde gerade mit Flammen überzogen. Er glimmt noch, und Rauch verschleiert den Bereich komplett. Der Rauch löst sich nach fünf Minuten oder in Wind auf, der sich mit einer Geschwindigkeit von mindestens 16 Kilometern pro Stunde bewegt.

**Getümmel:** Der 4,5 Meter breite Bereich, der durch das Flammenmuster am Kartenrand gekennzeichnet ist, steht für Bereiche, aus denen Gefahren erscheinen könnten.

## EREIGNISSE AUF DEM SCHLACHTFELD IM HÖKERHAIN

Würfle während diesem Kampf in jeder Runde bei Initiativewert 0 ein Ereignis aus der Tabelle „Ereignisse auf dem Schlachtfeld im Hökerhain“ aus. Erwäge einen solchen Wurf auch, sobald ein roter Drache getötet wird oder ein Charakter ins Getümmel gerät oder anderweitig versucht, das Schlachtfeld zu verlassen.



## EREIGNISSE AUF DEM SCHLACHTFELD IM HÖKERHAIN

### W10 Ereignis

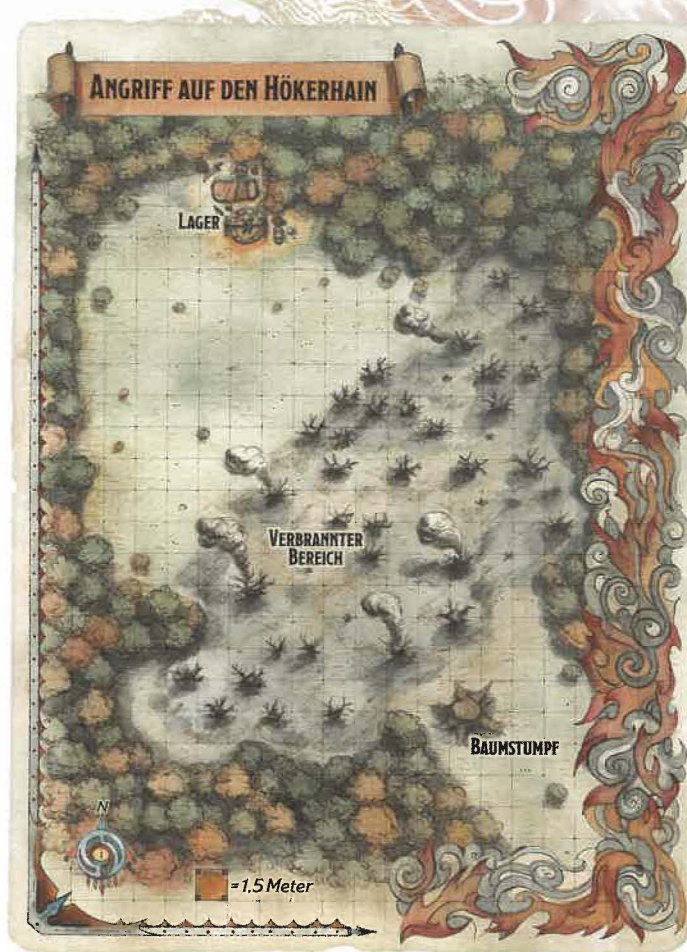
- 1–3 Eine Einheit Dragonnele überfliegt das Schlachtfeld und bewirkt genügend Wind, dass die Flammen im verbrannten Boden wieder auflodern. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-14-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei einem Misserfolg erleidet es 21 (6W6) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.
- 4–6 Ein verirrter Ballistenbolzen trifft den Hain. Würfle mit einem beliebigen Würfel. Bei einem geraden Ergebnis zielt der Bolzen auf einen zufällig ausgewählten Spielercharakter. Bei einem geraden Ergebnis zielt der Bolzen auf einen zufällig ausgewählten roten Drachen. Der Angriff hat einen Bonus von +6 auf Treffer und bewirkt bei einem Treffer 16 (3W10) Stichschaden.
- 7–8 Ein **Sivak-Drakonier** (siehe Anhang B) trifft ein. Er erscheint an einer freien Stelle, die an das Getümmel angrenzt, in der Nähe eines zufällig ausgewählten Spielercharakters. Wenn sich bereits ein Sivak-Drakonier im Kampf befindet, tritt kein Ereignis ein.
- 9–10 Einer der roten Drachen brüllt ein Gebet: „Drachenkönigin, gewährt uns Eure Flammen!“ Jeder rote Drache lädt seine Feuerodem-Aktion wieder auf.

## BEGEGNUNG MIT CLYSTRAN

Wenn die roten Drachen besiegt sind, begrüßt Clystran die Charaktere und stellt sie den **Einöden-Dragnellen** (siehe Anhang B) vor, die er überreden konnte, ihnen zu helfen. Nutze die folgenden Themen, um das Gespräch mit ihm zu lenken:

- Clystran will den Hain unbedingt verlassen, bevor die Drachenarmee wieder angreift.
- Er hofft, dass die Dragonnele im allgemeinen Chaos an den geflügelten Streitkräften der Drachenarmee vorbeikommen.
- Er will die Charaktere zu den Tunneln im Fundament der fliegenden Zitadelle führen. Er drängt sie, im Flug keine Angriffe auszuführen oder anderweitig die Aufmerksamkeit auf sich zu lenken.
- Sobald die Charaktere auf der Zitadelle gelandet sind, ist es an ihnen, eine Möglichkeit zu finden, sie zum Absturz zu bringen.
- Clystran weiß nicht, wie die Charaktere entkommen sollen, wenn sie die fliegende Zitadelle zerstört haben, aber er verspricht, aus der Ferne nach ihnen zu schauen.

Wenn Clystran alle Fragen beantwortet hat, können er und die Charaktere sich auf die Dragonnele schwingen und losfliegen. Die Dragonnele sind intelligente Kreaturen und begreifen, was auf dem Spiel steht, daher gestatten sie den Reitern, den Flug zu steuern, solange sie ihnen keine lebensbedrohlichen Befehle geben.



KARTE 7.1: ANGRIFF AUF DEN HÖKERHAIN.

## FLUG DER DRAGONNELE

Wenn Clystran und die Charaktere über das Schlachtfeld fliegen, lies Folgendes vor:

Unten tobt die Schlacht zwischen der Drachenarmee und Kalamans Verteidigern. Noch halten die Stadtmauern, doch durch das Bombardement durch feindliche Kriegsmaschinen und der Dragonnele steigt schon Rauch auf. Einheiten geflügelter Feinde kreisen zwischen der Stadt und dem tintenschwarzen Schemen der fliegenden Zitadelle hoch darüber. Clystran zeigt auf die Zitadelle und bedeutet seinem Dragonnel, dem Weg einer Gruppe Drachenarmee-Dragonnele zu folgen, die soeben von einem Angriff zurückkehrt.

Während sich die Charaktere der fliegenden Zitadelle nähern, müssen sie einen SG-14-Gruppenwurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) bestehen, anderenfalls entdeckt eine Einheit aus sechs **Drachenarmee-Dragnellen** (siehe Anhang B) die Abenteurergruppe und nähert sich. Wenn sich die Charaktere als Drachenarmee-Soldaten getarnt haben, ignorieren die Dragonnele sie und fliegen weiter. Anderenfalls greifen die Dragonnele sie an. Wenn die Charaktere fliehen, brechen die Dragonnele die Verfolgung nach kurzer Zeit ab, aber andere Feinde bemerken die Charaktere (siehe folgender Abschnitt).



ROTER RUIN, DIE BESTE DRAGONNEL-REITERIN  
DER DRACHENARMEE, RAST AUF IHR ZIEL ZU.



## ROTER RUIN

Nachdem die Charaktere den Dragonneln ausgewichen oder mit ihnen fertig geworden sind, bricht Clystran aus der Drachenarmee-Flugbahn aus, der er gefolgt ist, und eilt mit den Charakteren zur Basis der fliegenden Zitadelle. Lies den folgenden Text vor, wenn die Charaktere sich ihr nähern:

Als ihr euch der fliegenden Zitadelle nähert, kommen zwei Gestalten aus den dunklen Wolken, die sie hinter sich herzieht. Zwei grellrote Dragonnele zischen durch die Luft. Ihre Reiter lenken sie direkt auf euch zu.

Die Charaktere werden entdeckt, wenn sie sich etwa 200 Meter über dem Boden befinden. **Roter Ruin**, die beste Dragonnel-Reiterin der Roten Drachenarmee, und Bakaris der Jüngere (**Drachenarmee-Offizier**) stellen ihnen nach. Beide fliegen auf **Drachenarmee-Dragonneln** (jeweilige Spielwerte siehe Anhang B).

Roter Ruin kämpft auf Leben und Tod, aber Bakaris flieht, wenn seine Trefferpunkte auf höchstens 20 sinken. Wenn Bakaris von seinem Dragonnel geschlagen oder getötet wird, fällt er und verschwindet im Chaos.

Clystran und seine Dragonnele halten sich aus dem Kampf heraus.

**Bakaris' Ego:** Im Kampf nimmt Bakaris den Helm ab und schmäht die Charaktere: Kalaman sei dem Untergang geweiht, und er könne ihnen Arbeit als Dragonnel-Stallburschen verschaffen, wenn sie sich ergäben.

**Beim Kampf abstürzen:** Roter Ruin versucht, die Gegner mit ihrem Lanzenangriff aus dem Sattel zu werfen. Wenn ein Reiter von einem Dragonnel fällt, dauert sein Sturz bis zum Ende der folgenden Runde. In dieser Zeitspanne kann ein anderer Reiter, der sich alleine auf seinem Dragonnel befindet, als Aktion Bewegung nutzen, neben der fallenden Kreatur herfliegen und versuchen, sie aufzufangen. Er kann die fallende Kreatur fangen und auf seinen Dragonnel ziehen, wenn er einen SG-12-Stärkewurf (Athletik) besteht. Eine fallende Kreatur, die nicht gerettet wird, erleidet beim Aufprall auf den Boden 70 (20W6) Wuchtschaden.

## DIE ZITADELLE BETRETEN

Wenn Bakaris und Roter Ruin besiegt sind, drängt Clystran die Charaktere, ihm direkt zur Zitadelle zu folgen. Andere Drachenarmee-Dragonnelreiter haben den Kampf bemerkt und wenden sich von Kalaman ab, um nachzusehen, aber sie sind noch ein paar Minuten entfernt.

Wenn die Charaktere die fliegende Zitadelle erreichen, lies Folgendes vor:

Die fliegende Zitadelle erhebt sich auf einem umgedrehten Berg aus schwarzem Stein, aus dem Drachenknochen ragen. Dieses Fundament ist von Rissen durchzogen, die Tunnel bis tief in den Fels bilden. Clystran führt seinen Dragonnel nahe an einen davon heran, vor dem ein natürliches Riff genügend Platz zum Landen bietet. Dahinter führt eine schmale Höhle in die Tiefen der fliegenden Zitadelle.



Clystran drängt die Charaktere, rasch zu landen, abzusetzen und in die Höhle zu gehen, ehe sie entdeckt werden. Er übernimmt ihre Dragonnele und lenkt mögliche Verfolger ab. Er weiß nicht, was sich in der Höhle hinter dem Landeplatz befindet, aber er schärft den Charakteren ein, sich zu beeilen und leise zu sein, da sich im Bereich um die Bastion von Takhisis weiter oben zahllose Drachenarmee-Truppen befinden. Dann brechen Clystran und die Dragonnele auf.

Bevor die Charaktere die Höhle betreten, lass jeden Charakter einen Intelligenzwurf ausführen. Der Charakter mit dem höchsten Ergebnis errechnet, dass der fliegenden Zitadelle auf Basis der aktuellen Geschwindigkeit mindestens drei Stunden bleiben, bis die Zitadelle die Stadtmauern von Kalaman erreicht – und dann beim Absturz die Stadt zerstören würde. Die Abenteurergruppe sollte in der Zitadelle nicht trödeln, aber sie muss sich auch nicht hetzen und die Zitadelle so schnell wie möglich vom Himmel holen.

Der Tunnel hier ist schmal, und nur höchstens mittelgroße Kreaturen passen hinein. Er führt zu Bereich U1 in „Die fliegende Zitadelle“.

## CHARAKTERENTWICKLUNG

Wenn die Charaktere bei der fliegenden Zitadelle eintreffen, erreichen sie die 11. Stufe.

## DIE FLIEGENDE ZITADELLE

Als das Ende der Stadt der verlorenen Namen gekommen war, traf es jeden gleichermaßen – bis auf die Anhänger von Chemosh, Gott des Untodes. Chemoshs Diener gediehen in den Ruinen der Bastion von Takhisis, Onyaris Tempel, der den Göttern des Bösen gewidmet war. Unter der Führung des Vampirs Alstare Bellis übernahmen sie die Kontrolle über den Tempel und setzten ihre Anbetung fort. Als Fürst Soth den Tempel beanspruchte, trug er kataklysmisches Feuer in dessen Herz und tränkte es mit magischer Macht. Diese Macht animiert jetzt die Todesdrachen und gibt Soth die Kontrolle über die Bastion von Takhisis.

## ZIELE IN DER ZITADELLE

Es sollte den Charakteren klar sein, dass sie die fliegende Zitadelle daran hindern müssen, Kalaman zu erreichen, aber wahrscheinlich wissen sie noch nicht, wie genau sie das anstellen sollen. Bei der Erkundung der fliegenden Zitadelle können Charaktere wie Leedara (siehe Bereich U2) und Caradoc (siehe Bereich U22) Details enthüllen, die den Charakteren beim Schmieden von Plänen helfen, welche zu den folgenden Möglichkeiten passen.

## SOOTH LOSWERDEN

Der erste Plan der Abenteurergruppe dreht sich wahrscheinlich darum, Fürst Soth zu besiegen oder anderweitig aus der Zitadelle zu entfernen. Soth ist der absolute Oberbefehlshaber der Bastion von Takhisis, und ihn zu besiegen würde bedeuten, die Bastion lahmzulegen. Die Charaktere müssen erfinderisch werden, da sie nicht hoffen können, Fürst Soth im direkten Kampf zu schlagen.

## VERLORENE ELFENMAGIE ENTDECKEN

In den Tiefen des Tempels verbirgt sich ein magischer Gegenstand, der als *Spiegel der Vergangenheiten* (siehe Anhang A) bekannt ist. Er kann Fürst Soth vorübergehend lähmen und die Zitadelle anhalten. Mehrere Leute weisen darauf hin, dass der Spiegel wesentlich gegen Soth ist, aber für sich ist er nur eine vorübergehende Lösung.

## DIE ZITADELLE ZERSTÖREN

Um die Magie zu beseitigen, die die Zitadelle schweben lässt, muss das kataklysmische Feuer im Trauerheiligtum, dem Herzen der Zitadelle, gelöscht oder das *Ruder der Fliegenden Zitadelle* (siehe Anhang A) zerstört werden, das vom Feuer mit Energie versorgt wird. Fürst Soth würde dies allerdings niemals zulassen, weswegen er zuvor aus dem Weg geräumt werden muss.

## MERKMALE DER ZITADELLE

Auf den Karten 7.2 und 7.3 ist die fliegende Zitadelle dargestellt. Sofern nicht anders angegeben, weist die gesamte Zitadelle folgende Merkmale auf:

**Beleuchtung:** Außer natürlichen Kammern oder wenn anders angegeben, sind die Bereiche in der fliegenden Zitadelle durch das Geflackern magischer Fackeln und Kerzen dämmrig beleuchtet.

**Korridore:** In allen Korridoren sind die Decken drei Meter hoch. In den Räumen sind sie sechs Meter hoch.

## TIEFEN DER ZITADELLE

Die untersten Bereiche der fliegenden Zitadelle sind von unbearbeiteten Tunneln durchzogen. Die Charaktere gelangen durch einen Riss in der Zitadellenbasis in diese Tiefen.

### U1: TUNNEL

Wenn Clystran aufbricht und die Charaktere sich in die Höhlentunnel wagen, lies Folgendes vor:

Die Tunnel in die Fundamente der fliegenden Zitadelle sind stockfinster. Gelegentlich erbeben die Passagen, wenn sich das Zitadellenfundament im Flug verschiebt.

Die Tunnel sind drei Meter breit und erweitern sich gelegentlich zu größeren Kammern. Diverse Spitzkehren, Sackgassen und Schrägen machen diese Passagen zu einem Labyrinth.

Um die Tunnel zum Bereich U2 ohne Zwischenfälle zu überwinden, müssen die Charaktere einen SG-16-Gruppenwurf auf Weisheit (Überlebenskunst) bestehen. Scheitert der Wurf bei mehr als der Hälfte der Charaktere, so stellen sie fest, dass die Passage durch eine 15 Meter breite, 21 Meter lange und 15 Meter hohe Höhle führt, in der ein **niederer Todesdrache** (siehe Anhang B) lauert. Er greift an, wenn er die Charaktere bemerkt. Wenn der Drache besiegt ist, begegnen die Charaktere in den Tunneln keinen weiteren Gefahren. Schließlich finden sie einen neun Meter langen Schaft zum Bereich U2.



## TEMPELGRÜFTE

Die Bastion von Takhisis hatte zahllose Feinde, von denen viele in den Tempelgrüften (siehe Karte 7.2) begraben wurden. Fürst Soth befasst sich kaum mit dieser Etage der Zitadelle, da seine flüchtigen Nachforschungen dort nur wenig Interessantes erbracht haben. Er weiß nicht, dass sich hier mehrere Untote mit freiem Willen herumtreiben.

### U2: EINGANG

Die Tunnel, die sich durch das Fundament der fliegenden Zitadelle winden, führen durch einen natürlichen Schaft in diese felsige Höhle hinauf. Eine Felsspalte schafft eine Passage nach Osten, wo eine bekannte blauhäutige Elfe in hellem Kleid steht und wissend lächelt.

Diese Kammer ist ein krummer Felssaum. Die Passage nach Osten teilt sich. Beide Routen führen in den Bereich U3. Ein Weg führt durch eine beschädigte Gruft in der Wand von Bereich U3 dorthin, der andere Weg fällt neun Meter weit ab und führt durch ein Loch im Boden des Bereichs U3 dorthin.



LEEDARA.

Die Elfe, die hier wartet, ist Leedara (**Geist**, neutral, siehe Kapitel 3) in ihrer Gestalt als lebendige Silvanesti-Elfe. Sie ist hier, um den Charakteren zu helfen, Fürst Soths Pläne zu durchkreuzen, und teilt ihnen folgende Informationen mit:

- Fürst Soth lauert in den Ruinen über ihnen. Er verwendet das kataklysmische Feuer aus den Katakomben Kalamans, um die fliegende Zitadelle zu steuern und die Drachenskelette in den Fundamenten wiederzubeleben.
- Wenn die Charaktere dieses kataklysmische Feuer löschen können, werden die untoten Drachen zerstört, und die fliegende Zitadelle fällt.
- Leedara weiß nicht, wie man kataklysmisches Feuer löscht. Die Flammen wurden von den Göttern geschaffen. Vielleicht können auch nur die Götter sie löschen.
- Fürst Soth ist ein formidabler Feind. Die Charaktere werden ihn nicht im Kampf besiegen können.
- Irgendwo in den Kammern voraus liegt ein Elfenrelikt namens *Spiegel der Vergangenenheiten* (siehe Anhang A) verborgen. Wer in diesen Spiegel blickt, sieht Bilder aus seiner Vergangenheit.
- Leedara glaubt, dass der Spiegel Soth ablenken und den Charakteren die Gelegenheit verschaffen könnte, das kataklysmische Feuer zu löschen.

Außerdem kennt sie Fürst Soths Vergangenheit und berichtet alle Informationen aus „Fürst Soths Fluch“ in Kapitel 4.

Die Charaktere haben wahrscheinlich viele Fragen an Leedara selbst: Warum sie hier ist, woher sie so viel über Soth weiß und so weiter. Wenn Leedara befragt wird, offenbart sie ihre wahre Geistergestalt. Sie erklärt, dass sie zu Lebzeiten eine Dienerin der Elfenpriesterin Isolde war und zu jenen gehörte, die Soth von seiner Mission abgelenkt hatten, den Kataklysmus zu verhindern. Für ihre Untaten wurde sie dazu verflucht, als Geist zu leben – außerdem ist sie selbst Teil von Soths Verfluchung und arbeitet stets daran, seine Pläne zu vereiteln. Alleine kann sie nicht gegen Soth bestehen und möchte den Charakteren tatsächlich helfen. Nachdem sie ihnen die Informationen mitgeteilt und die Fragen der Charaktere zu Fürst Soth beantwortet hat, verschwindet sie.

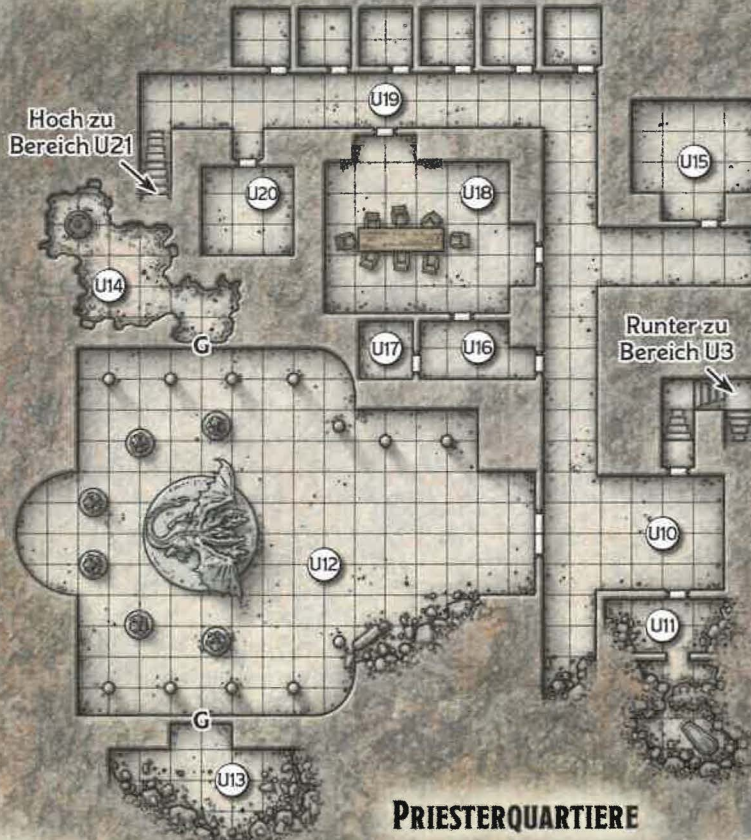
Wenn die Charaktere Leedara während dieses Gesprächs angreifen oder ihr nicht glauben, verschwindet sie und erscheint später wieder, um nach Bedarf die hier genannten Informationen zu übermitteln.

### U3: GRABGEWÖLBE

Diverse zugemauerte Torbögen wurden gleichmäßig auf die Wände dieser Kammer verteilt. An einigen Bögen befinden sich Gedenktafeln. In der Mitte des Raums steht ein Steinsockel mit einer finster wirkenden Statue. Am Ostende sieht ihr eine Doppeltür, eine kleinere Tür und eine Treppe.

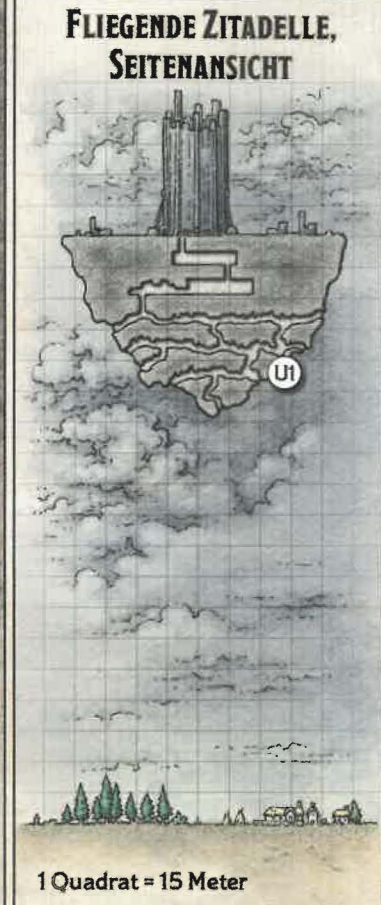


# UNTERE ETAGEN DER FLIEGENDEN ZITADELLE



1 Quadrat = 1,5 Meter

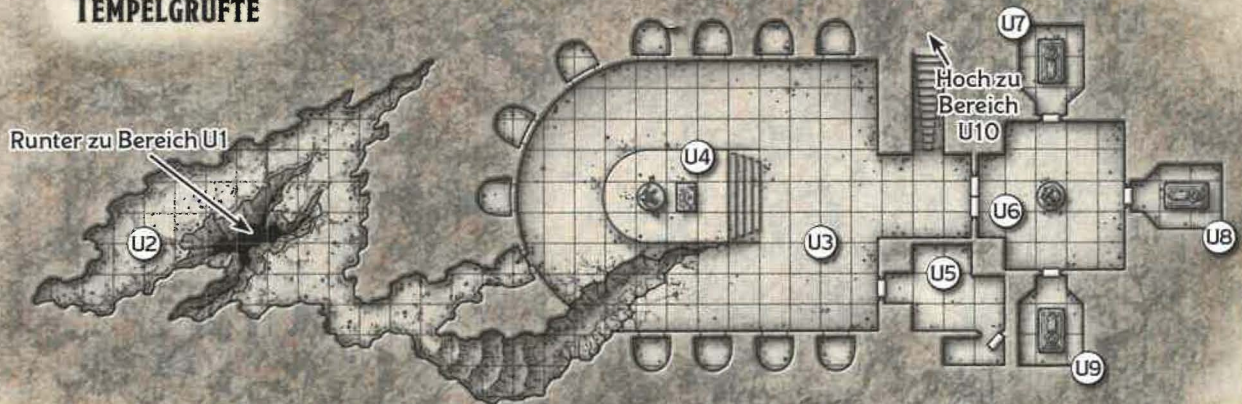
## PRIESTERQUARTIERE



## FLIEGENDE ZITADELLE, SEITENSICHT

1 Quadrat = 15 Meter

## TEMPELGRÜFTE



1 Quadrat = 1,5 Meter

KARTE 7.2: UNTERE EBENEN DER FLIEGENDEN ZITADELLE.



In der Kammerwand hat sich ein Riss aufgetan, der den Zugang aus Bereich U2 erlaubt. In den Wänden befinden sich elf versiegelte Gräfte. Eine Gruft wurde aufgebrochen. Sie ist über eine Verzweigung des Risses mit Bereich U2 verbunden. Diese Gruft ist mit einer Gedenktafel versehen. Darauf steht „Acont, Prinz der Minotauren“.

Zwei **Skelettritter** (siehe Anhang B) und ein **Minotaurus-Skelett** stehen in diesem Raum Wache und greifen Eindringlinge an, sobald sie ihrer ansichtig werden.

**Mauersiegel:** Jede belegte Gruft ist zugemauert. Diese Mauersiegel sind große Gegenstände, besitzen eine RK von 15, 30 Trefferpunkte und sind gegen Gift- und psychischen Schaden immun.

**Gräfte:** Jede Gruft enthält die Überreste von jemandem, dessen Seele Chemosh, dem Gott des Untodes überantwortet wurde. Auf einer schlichten Gedenktafel ist die jeweilige Identität vermerkt. Verwende die Tabellen „Gedenktafeln“ und „Gruftinhalt“, um zu ermitteln, was auf den Tafeln steht und was sich in den Gräften jeweils befindet. Wenn du denselben Namen mehr als einmal für eine Tafel würfelst, dann fehlt die Tafel.

## GEDENKTAFFELN

### W10 Tafel

- |     |   |
|-----|---|
| 1–2 | (Die Tafel ist zerkratzt und unleserlich)     |
| 3–4 | (Die Tafel fehlt)                             |
| 5   | Minara von den Rubinroten Roben               |
| 6   | Nessa Kohlenknacker, Spezialisten-Ingenieurin |
| 7   | Celio Kronwach, Ritter vom Drachenschrei      |
| 8   | Asa die Verräterin                            |
| 9   | Lorry Fahlweide                               |
| 10  | Ohzren der Unsterbliche                       |

## GRUFTINHALT

### W10 Inhalt

- |     |  |
|-----|--|
| 1–3 | Verstaubtes menschliches Skelett   |
| 4   | Umgekippte Urne  |
| 5   | Ein <b>Gruftschrecken</b> , der unablässig weint   |
| 6   | Skelett eines nicht zu identifizierenden Tieres  |
| 7   | Ein <b>schwarzer Blob</b>  |
| 8   | Mulden im Stein und ein menschliches Skelett mit verkürzten Fingerknochen  |
| 9   | Perfekt erhaltener menschlicher Leichnam   |
| 10  | Menschliches Skelett in <i>Lederrüstung</i> +2. Diese Gruft ist leer, wenn dieses Ergebnis ein weiteres Mal gewürfelt wird |

## U4: SCHREIN DES CHEMOSH

In der Mitte der Gruft steht eine Statue auf einem Podest, die eine Robe trägt und statt eines Gesichts einen finsternen Totenschädel hat. Vor der Statue knien zwei Skelette und halten einen Altar aus poliertem schwarzem Stein zwischen sich.

Dieser Schrein steht unter dem Zauber *Weihen* mit dem zusätzlichen Effekt, dass auf alle Kreaturen, die keine Untoten sind und die versuchen, auf das Podest zu steigen, der Furcht-Effekt des Zaubers (Rettungswurf-SG 16) wirkt.

**Segen des Chemosh:** Der erste Charakter, der einen Rettungswurf gegen den Zauber *Weihen* besteht und sich dem Totenschädel am Schrein nähert, hört die Stimme von Chemosh in seinem Kopf:

„Ich befinde Euch für würdig. Stoßt zu mir, und ich öffne den Fluss der Seelen für Euch.“

Wenn der Charakter das Angebot ausschlägt, stößt der Altar Rauch aus, welcher sich zu einer riesigen Gestalt verdichtet. Diese feindlich gesinnte Gestalt verwendet die Spielwerte eines **Lehmgolems**, ist dabei aber ein Untoter, kein Konstrukt. Wenn der Charakter einwilligt, versteht er sofort, wie man den Altar verwendet, um mit den Toten zu sprechen, ohne dazu ein heiliges Symbol zu benötigen.

**Altar des Chemosh:** Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Nekromantie um den Altar. Dieser kann verwendet werden, um mit den Toten zu kommunizieren. Wenn der Schädel eines Leichnams auf dem Altar platziert wird, kann eine Kreatur, die ein heiliges Symbol von Chemosh hält oder bei sich trägt, dem Schädel fünf Fragen stellen – so wie mit dem Zauber *Mit Toten sprechen*. Jeder Schädel kann nur einmal auf diese Art befragt werden.

Wenn die Charaktere einen Schädel aus Bereich U3 befragen, kann dieser nicht viel mehr beantworten als allgemeine Fragen über den Tempelgrundriss. Auf die Frage nach der Lage der Schatzkammer antwortet einer der Schädel: „Schätze sind zu finden, wenn Takhisis ihren Zorn nach Süden richtet.“

Wenn die Schädel aus den Bereichen U8 und U9 befragt werden, teilen sie die Tatsachen mit, die in den entsprechenden Abschnitten beschrieben werden.

## U5: SAKRISTEI

Dieser Raum ist kahl – bis auf ein halbes Dutzend in Auflösung befindlicher Roben an Wandhaken. Ein Wandabschnitt steht aufgeschwungen und zeigt einen weiteren Raum, einst hinter einer Geheimtür verborgen.

Im kleinen Raum liegt zerbrochene Keramik, eine kaputte und leere Kommode sowie ein Haufen schimmeligem Kleidung. Ein erfolgreicher SG-12-Intelligenzwurf



(Nachforschungen) zeigt, dass dieser Raum geplündert wurde. Die Kommode und das Geschirr gingen dabei kaputt, die Kleidung wurde auf den Boden geworfen.

**Schätze:** Ein Charakter, der den Haufen durchsucht, findet ein *Tragbares Loch* in der Kleidung verborgen: zu einem kleinen Dreieck gefaltet und in die Tasche eines Hemdes gesteckt, das einer kleinen Kreatur passt.

## U6: ELFENKATAKOMBEN

Drei Statuen zieren die Nord-, die Süd- und die Ostwand. Die Statue im Norden stellt einen Elfenmann dar, der sich auf einer Bank zurücklehnt. Die Statue im Süden ist eine Elfenfrau, die dasselbe tut – aber diese Statue wurde beiseitegeschoben, sodass der Eingang dahinter sichtbar ist. Die Statue im Osten stellt einen adligen Elfenmann dar, der auf einem feinen Stuhl sitzt.

Die großen Statuen markieren die Eingänge von drei Elfengräbern des Silvanesti-Botschafters Cithcillion sowie seiner Gefährten Madar und Tenadria. Alle drei starben als Gefangene der Bastion von Takhisis und wurden hier begraben, damit ihre Geister mithilfe von magischen Spiegeln in den Gräbern noch weiter verhört werden konnten.

Die Statue im Süden wurde beiseitegeschoben, sodass der Eingang zum Grab dahinter sichtbar ist. Ähnliche Eingänge gibt es hinter den anderen Statuen, die mit einem erfolgreichen SG-20-Stärkewurf ebenfalls beiseitegeschoben werden können.

## U7: MADARS GRAB

Der Eingang zu diesem Grab ist zugänglich, wenn die Statue mit einem erfolgreichen SG-20-Stärkewurf beiseitegeschoben wird.

In der Mitte dieser Kammer liegt eine lange graue Marmorplatte. In der Decke direkt darüber befindet sich eine flache Aussparung in etwa der gleichen Größe. Überall liegen Skelett-Überreste mit Glasscherben vermischt herum.

Eine genauere Untersuchung des Bodens zeigt, dass es sich um Spiegelscherben handelt. Die Knochen gehören Madar, einem von Cithcillions Gefährten. Sie wurden von der Marmorplatte geschleudert, als die Stadt der verlorenen Namen vom Himmel fiel. Nun sind die Knochen durcheinander und irreparabel beschädigt.

## U8: CITHCILLIONS GRAB

Der Eingang zu diesem Grab ist zugänglich, wenn die Statue mit einem erfolgreichen SG-20-Stärkewurf beiseitegeschoben wird.

In der Mitte dieser Kammer liegt eine lange graue Marmorplatte. Ringsum liegen die Überreste eines Elfenskeletts verteilt. In der Decke über der Platte befindet sich ein Spiegel in ähnlicher Größe.



CITHCILLION.

Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Nekromantie um den Spiegel an der Decke. Wenn die Charaktere Cithcillions Knochen wieder auf die Platte legen, zeigt ihr Spiegelbild Cithcillion so, wie er im Leben aussah. Das Spiegelbild öffnet die Augen und sagt:

„Ich bin Cithcillion von Silvanost. Ich kam mit zwei lieben Freunden her, Madar und Tenadria. Wisst Ihr, was aus ihnen geworden ist?“

Cithcillion weiß, dass er tot ist, aber er hat keine Ahnung, was aus seinen Gefährten geworden ist. Möglicherweise erkennen die Charaktere, dass die anderen Gräber (Bereich U7 sowie U9) Madar und Tenadria gehören.

**Cithcillions Kummer:** Wenn die Charaktere Cithcillion sagen, dass Madar und Tenadria ebenfalls tot sind, ist er offenkundig betrübt und bittet die Charaktere, die Gebeine seiner Freunde in sein Grab zu bringen, damit sie im Tod wieder vereint sein können. Er sagt nichts mehr und beantwortet auch keine Fragen, bis die Charaktere seine Bitte erfüllt haben.

Wenn die Gebeine von Madar und Tenadria in sein Grab gebracht wurden, ist Cithcillion bereit, mit den Charakteren zu reden und Fragen offen zu beantworten. Er weiß nichts über den Kerker, in den er gesperrt wurde, über den



Kataklysmus, den Zustand der Stadt der verlorenen Namen oder wie viel Zeit vergangen ist. Er teilt den Charakteren folgende Informationen mit:

- Cithcillion war ein Silvanesti-Elf, der wie viele in Krynn besorgt auf das zunehmend arrogante Verhalten des Königs Priesters reagierte.
- Als Gerüchte laut wurden, der Königs Priester entweihe eine Drachengrabstätte, wurde Cithcillion mit seinen Freunden Madar und Tenadria als Botschafter der Silvanesti-Elfen nach Onyari geschickt. Sie wollten den Königs Priester überzeugen, die Knochen an ihre Ruhestätte zurückzubringen.
- Außerdem führten sie als Geschenk den *Spiegel der Vergangenen* (siehe Anhang A) mit sich. Dieser sollte langlebigen Individuen helfen, sich an frohere Zeiten zu erinnern, und dem Königs Priester einfachere Glaubensbekenntnisse vor Augen führen, die ihn hoffentlich von seinen Affronts gegen die Götter abbringen würden.
- Der diplomatische Besuch endete damit, dass Cithcillion und seine Freunde als Gefangene im Tempel starben.
- Cithcillion weiß nicht, was aus dem Spiegel geworden ist, aber wahrscheinlich befindet er sich immer noch irgendwo im Tempel.

Wenn die Charaktere den Zauber *Mit Toten sprechen* auf Cithcillions Schädel wirken, anstatt den Spiegel zu verwenden, vermittelt er diese Informationen wahrheitsgemäß in seinen Antworten.

## U9: TENADRIAS GRAB

Der Eingang zu Bereich U6 ist bereits frei, da die Statue schon verschoben war, als die Charaktere eintrafen.

In der Mitte dieser Kammer liegt eine lange graue Marmorplatte, darauf ein humanoides Skelett. In der Decke direkt darüber befindet sich eine flache Aussparung in etwa der gleichen Größe. Glasscherben liegen auf der Marmorplatte und dem Boden verteilt.

Eine genauere Untersuchung des Bodens zeigt, dass es sich um Spiegelscherben handelt. Das Skelett auf der Marmorplatte ist das von Tenadria, Elfendiplomatin und Cithcillions Gefährtin. Tenadria reagiert auf den Zauber *Mit Toten sprechen* nicht sehr kooperativ.

**Alstare Bellis:** Der **Vampir** und ehemalige Hohepriester von Chemosh, Alstare Bellis (neutral böse), versteckt sich in Fledermausgestalt direkt über dem Eingang des Grabes. Ein Charakter, der einen SG-18-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, bemerkt die Fledermaus. Wenn Alstare nicht bemerkt wird, wartet er ab, bis die Charaktere das Grab betreten haben, landet dann hinter ihnen, nimmt seine menschliche Gestalt an und blockiert den Ausgang.

Alstare greift die Charaktere nicht sofort an, sondern stellt ihnen zunächst Fragen. Wenn deutlich wird, dass sie Feinde der Roten Drachenarmee sind, bietet er ihnen einen Handel an. Wenn die Charaktere die Drakonier in der Etage darüber töten – vor allem ihre goldschuppige Anführerin Drayan in Bereich U12 –, belohnt Alstare die Abenteurergruppe mit „ungekannten Schätzen“.

Kehren die Charaktere mit Beweisen zurück, diesen Auftrag erfüllt zu haben, so sagt Alstare ihnen, wie sie mithilfe der Statue in Bereich U12 an die Schatzkammer (Bereich U13) herankommen.

Wenn die Charaktere einwilligen, Alstare zu helfen, sagt er ihnen außerdem sofort, wie der Altar in Bereich U4 funktioniert.

Wird er zurückgewiesen oder angegriffen, flieht Alstare und setzt den Charakteren dann immer wieder mit kurzen Überfällen zu, um sie zu seiner Vampirbrut zu machen. Dieses Grab ist seine Ruhestätte.

**Alstares Amulett:** Alstare trägt ein Medaillon in Form eines Ziegenschädels um den Hals. Er leiht es einem Charakter, der Chemoshs Altar verwenden will. Ein Kleriker von Chemosh oder ein Charakter, der einen SG-14-Intelligenzwurf (Religion) besteht, erkennt es als heiliges Symbol von Chemosh, dem Gott des Untodes.

## PRIESTERQUARTIERE

In den Priesterquartieren (siehe Karte 7.2) haben viele Glaubensdiener des Tempels ihr Leben verbracht. Die Offiziellen und die Diener der Bastion von Takhisis haben hier ihre Anbetungen durchgeführt, abgeschieden von den öffentlichen Bereichen darüber. Nun arbeiten die Drakonier fieberhaft daran, ihre Geheimnisse zu entdecken, während Fürst Soth ihnen durch seine untoten Diener zusieht.

### U10: KORRIDORE

Die Korridore auf dieser Etage werden von zwei **Skelettrittern** (siehe Anhang B) bewacht. Sie bewachen die Tür zum Heiligtum (Bereich U12) und bemerken jeden, der die Südosttreppe zum Bereich U3 nutzt.

### U11: SCHUTT UND TRÜMMER

Trümmer bedecken die Südhälfte dieses Raums, wo Wand und Decke eingestürzt sind. Ein Charakter, der den Raum untersucht und einen SG-12-Weisheitswurf (Überlebenskunst) besteht, bemerkt die Stiefelabdrücke eines kleinen Humanoiden, die von Norden nach Süden verlaufen. In der Mitte des Raums werden die Stiefelspuren plötzlich zu Rattenspuren und führen direkt in die Trümmer.

**Erkundung:** Derr Bereich im Süden ist zwar überwiegend eingestürzt, doch höchstens mittelgroße Kreaturen können sich trotzdem zu Lorrys Lager durchquetschen.

**Lorrys Hort:** Hinter den Trümmern befindet sich eine verfallene Kammer, die von schwarzen Kerzen um einen offenen Steinsarg beleuchtet wird. Im Sarg liegt der Leichnam einer Kender, die friedlich wirkt und die Hände über dem Herzen gefaltet hat.

Im Sarg liegt Lorry Fahlweide (Kender-**Vampir**, chaotisch böse, ihr Gestaltwandler-Merkmal erlaubt ihr, zu einer Ratte statt einer Fledermaus zu werden). Die Spuren des Humanoiden und der Ratte im nördlichen Raum waren beide von ihr. Sie wirkt tot, bis die Charaktere herankommen. Dann setzt sie sich auf, um sie zu erschrecken. Sie ist von sich selbst amüsiert und spricht die Charaktere an:

„Na, wer seid Ihr denn? Keine Hobgoblins oder Drakonier. Auch keine Geister oder Ghulchen. Ach, ich hab's – Eindringlinge müsst ihr sein! Wie lustig.“



Lorry hat die letzten Tage in Rattengestalt verbracht und die neuen Bewohner der Zitadelle beobachtet. Sie freut sich, mit den Charakteren reden zu können, da sie sich unvorstellbar gelangweilt hat.

Lorry quasselt umfangreich und teilt schließlich folgende Informationen mit, von denen nur manche nützlich sind:

- Lorry ist vor über zweihundert Jahren auf der Suche nach Schätzen in die Stadt der verlorenen Namen gekommen. Alstare Bellis hat sie erwischt und zum Vampir gemacht. Fünfzig Jahre später hat er sie in ihrer Kammer eingemauert. Sie hat keine Ahnung, wieso. (Er hat es getan, weil sie so eine Quasselstrippe ist.)
- Lorry ist ihrem Gefängnis neulich entkommen, als der Tempel sich hob, wobei die Mauern ihrer Gruft eingefallen sind.
- Alstare ist ein Blödmann, aber über den Tempel weiß er viel. Er hat Angst vor dem Ritter der Schwarzen Rose.
- Ein Geist namens Caradoc lauert in der Nähe – anscheinend hat er Übles im Sinn. Lorry denkt darüber nach, ihn zu zerstören und sich um seinen Posten zu bewerben.
- Die meisten Drachenleute verbringen ihre Zeit über dem Boden, aber manche der Höhergestellten halten sich oft im Heiligtum (Bereich U12) auf.

**Schätze:** Lorrays Rucksack befindet sich in einer Ecke. Zu ihren Habseligkeiten gehören ein *Trank der gasförmigen Gestalt*, ein *Ring des Zauberspeichers* mit einem *Äußerlichkeiten-Zauber* (Rettungswurf-SG 16) darin und eine Bauchrednerpuppe mit spitzem Haaransatz und rotem Satinumfang. Lorry wird feindlich gesinnt, wenn die Charaktere sich ohne ihre Erlaubnis an ihren Sachen vergreifen.

## U12: HEILIGTUM

In diesem verfallenen Heiligtum gibt es noch Reste von Fresken an den Wänden. Eine sechs Meter hohe Statue der Drachenkönigin dominiert die Westseite des Raums, dahinter stehen mehrere kleinere Statuen.

Die Gewölbedecke der Kammer ist 15 Meter hoch. Obsidiansäulen säumen die Wände, wobei ein Teil der Südwand eingestürzt ist und zwei der Säulen mitgerissen hat. In der Mitte des Raums steht eine Statue von Takhisis in ihrer fünfköpfigen Gestalt. Statuen der bösen Götter Chemosh, Hiddukei, Morgion, Nuitari, Sargonnas und Zeboim (Details siehe Einführung) bilden einen Halbkreis hinter Takhisis' Statue. Ein Charakter, der Kleriker von einer der dargestellten Gottheiten ist oder einen SG-12-Intelligenzwurf (Religion) besteht, erkennt die Statue der Gottheit.

**Kreaturen:** In diesem Raum beaufsichtigt die **Aurak-Drakonierin** Drayan sechs **Bozak-Drakonier** (jeweilige Spielwerte siehe Anhang B). Die Bozak-Drakonier sind damit beschäftigt, die Statuen der Götter hinter der von Takhisis abzubauen. Wenn es zum Kampf kommt und die Drakonier verlieren, setzt Drayan den Zauber *Dimensionstür* ein, um in Bereich U18 zu fliehen, wo sie einen Überfall auf die Charaktere vorbereitet.

**Statue:** Wenn die Charaktere die Statue von Takhisis untersuchen, bemerken sie Einsenkungen an der Basis und eine Tafel mit der Aufschrift „Ergebt Euch ihrem Willen.“ Ein Charakter, der die Einbuchtungen untersucht und einen SG-14-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, begreift, dass sie als Griffe dienen, um die Statue drehen zu können.

Die Statue ist zwar so geschaffen, dass sie gedreht werden kann, aber sie ist auch sehr schwer. Sie kann in eine neue Position gedreht werden, wenn ein Charakter einen SG-22-Stärkewurf besteht, oder gemeinsam von Kreaturen mit einer kombinierten Stärke von mindestens 40.

Wenn die Statue nach Norden gedreht wird, öffnet sich die Geheimitür zum Bereich U14. Wird sie nach Süden gedreht, öffnet sich die Geheimitür zum Bereich U13. Wird sie in irgendeine andere Richtung gedreht, so werden die Köpfe der Statue lebendig und speien Flammen. Jede Kreatur in der Kammer muss einen SG-16-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet sie 35 (10W6) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte. Wenn die Statue Feuer gespuckt hat, dreht sie sich wieder nach Osten.

**Geheimitüren:** In der Nord- und in der Südwand gibt es Geheimitüren. Ein Charakter kann eine davon finden, indem er den Bereich untersucht und einen SG-16-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, aber es bleibt unklar, wie so eine Tür geöffnet werden kann, bis die Statue bewegt wird.

LORRY FAHLWEIDE.





### U13: SCHATZKAMMER

In dieser teilweise eingestürzten Kammer liegen Münzen und andere Wertgegenstände verstreut. Hier befindet sich auch ein stattlicher Spiegel mit einer intakten schwarzen Glasfläche.

Dies ist die Schatzkammer des Tempels, in der Opfergaben und die Güter von Feinden aufbewahrt wurden.

**Schätze:** Ein Teil des Raums ist zwar eingestürzt, aber die Charaktere können problemlos Münzen im Wert von 5.200 GM und wertvolle Kunstgegenstände bergen, außerdem einen *Trank der gasförmigen Gestalt*, zwei *Tränke der überlegenen Heilung*, ein *Großschwert +1* und den *Spiegel der Vergänglichkeiten* (siehe Anhang A).

### U14: URTÜMLICHER ALTAR

In einer Höhle aus dunklem Stein steht ein schwarzer Obsidianaltar, der auf Hochglanz poliert wurde. Wo Licht auf ihn fällt, leuchten farbige Bänder im Inneren auf: blaue, grüne, weiße und rote.

In dieser Kammer befindet sich ein urtümlicher Altar der Takhisis, welcher eine Schwachstelle im Gewebe der Ebenen darstellt, sodass der Wille der Drachenkönigin in Krynn einsickern kann. Die Kammer ist entweihter Boden, der für Untote, Unholde und Anhänger von Takhisis einen Vorteil bei Angriffswürfen bedeutet.

**Altar:** Der erste Charakter, der den urtümlichen Altar berührt, ist bis zum Beginn seiner nächsten Runde betäubt. Bis dahin ist sein Geist von grässlichen Visionen erfüllt: Takhisis' Drachenköpfe, triumphal brüllend ... die Drachenarmeen, wie sie durch Ansalon ziehen ... ein finsterner Tempel, der sich aus zerstörtem Boden erhebt. Der Charakter erhält den Glücksbringer Wille der Drachenkönigin (ein übernatürliches Geschenk, das im *Spielleiterhandbuch* beschrieben ist, siehe unten).

**Kreaturen:** Sobald eine Kreatur den Altar berührt, kommen drei **Todesalbe** daraus hervor und greifen an.

#### WILLE DER DRACHENKÖNIGIN *Übernatürliches Geschenk (Glücksbringer)*

Du hast einen Eindruck der Ambitionen der Drachenkönigin bekommen. Er war alpträumhaft, stählt aber auch deinen Willen, dich ihr zu widersetzen. Dieser Glücksbringer gewährt dir einen Bonus von +4 bei Weisheitsrettungswürfen. Wurde er dreimal verwendet, verschwindet der Glücksbringer.

Solange du ihn hast, leidest du unter beunruhigenden, aber harmlosen Träumen von gefräßigen Drachen. Du erhältst außerdem dauerhaft die Fähigkeit, Drakonisch zu sprechen, sofern du das noch nicht kannst.

### U15: DRAKONIER-GARNISON

Dieser Raum ist mit schlichten Pritschen und Regalen für Ausrüstung gefüllt. Auf einigen Tischen stehen noch die Überreste vergangener Mahlzeiten.

Diese Garnison ist mit vier **Bozak-Drakoniern** und drei **Kapak-Drakoniern** (jeweilige Spielwerte siehe Anhang B) besetzt.

### U16: STUDIERZIMMER

In diesem Studierzimmer befindet sich ein alter Schreibtisch. Eines seiner Beine fehlt, der Tisch wurde provisorisch auf Schutt gelehnt. Türen führen nach Westen, nach Norden und nach Osten.

Die oberste Schublade enthält Drachenarmee-Berichte zu Truppen und Vorräten an der Oberfläche der fliegenden Insel sowie eine *Zauberschriftrolle des Arkanen Auges*.

### U17: BIBLIOTHEK

Die uralten Regale hier sind eingestürzt und bilden Schutthaufen an den Wänden. Die Seiten von alten Büchern mit ruinierten Einbänden liegen auf dem staubigen Boden verstreut.

Die Bücher hier sind alle verrottet und wertlos, aber ein Charakter, der fünf Minuten lang die Bibliothek durchsucht, findet eine *Zauberschriftrolle der Verwandlung*.

### U18: DRAKONIER-EINSATZZENTRALE

In dieser Kammer befindet sich ein großer Tisch. Auf diesem liegt eine grobe Karte von Nachtlund, diverse weitere Dokumente und Papierfetzen.

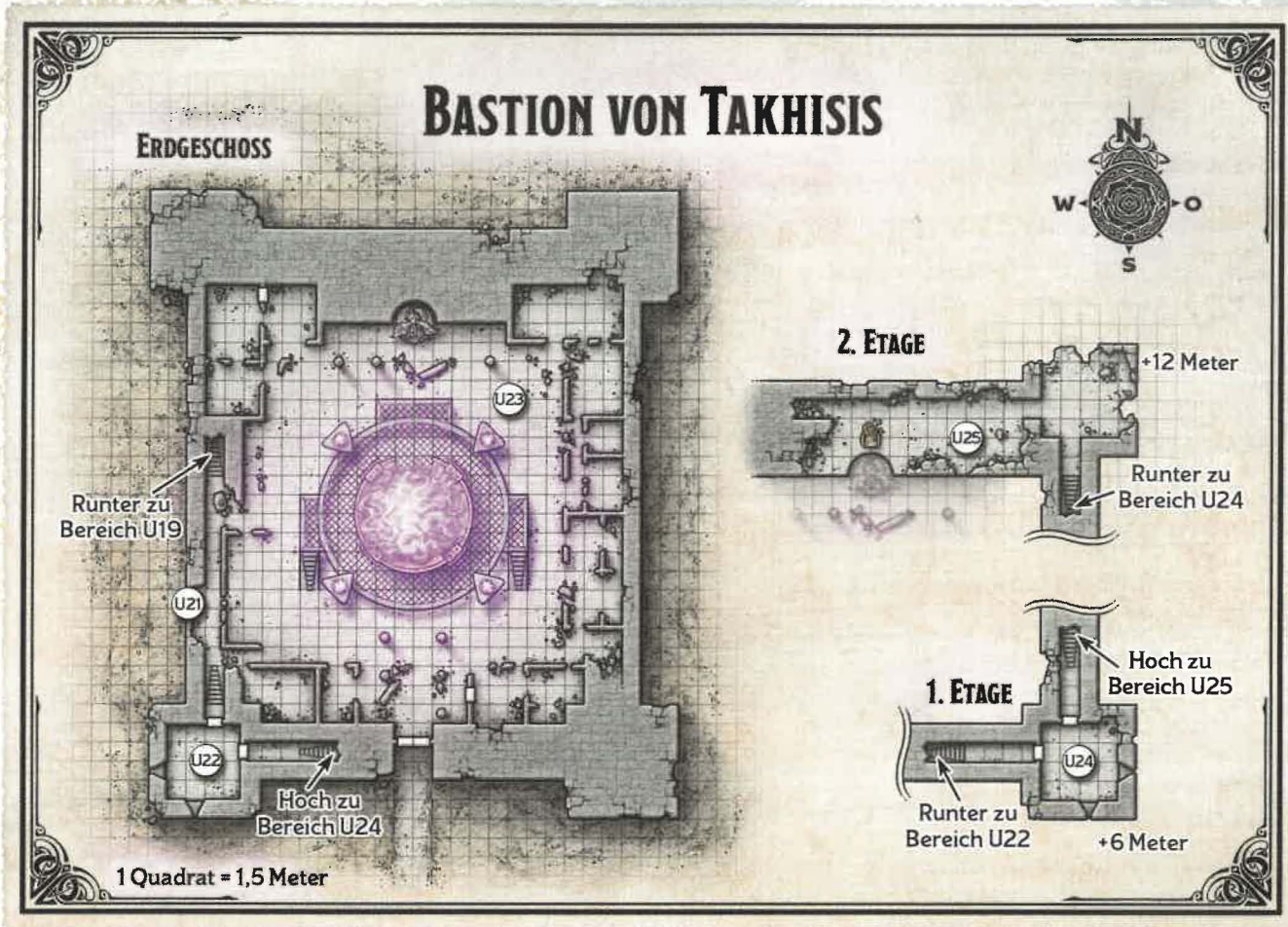
Sechs **Sivak-Drakoniern** (siehe Anhang B) sind hier versammelt, um den Angriffsplan auf Kalamam zu prüfen. Auf dem Tisch vor ihnen liegen grobe Skizzen von Kalamams Anführern, darunter Marschall Vendri, Darrett und sogar die Charaktere. Einer der Sivaks hat einen Schlüssel zu den Zellen in Bereich U19.

Wenn Drayan in Bereich U12 war und entkommen ist, so sind sie jetzt hier, als die Charaktere eintreffen.

### U19: ZELLEN

Diese kahlen Steinzellen waren einst die Quartiere der Tempelpriester. Derzeit stehen sie leer.





KARTE 7.3: BASTION VON TAKHISIS.

## U20: LAGER

Dieser Raum liegt voll mit Geröll, Keramik, zerbrochenen Gargylen aus Stein, einem Gemälde von einem Sonnenuntergang über der Silhouette einer Stadt und der Bronzebüste eines würdevollen Herrn mit Hut, den übermäßig viele Federn zieren.

Fürst Soths Diener nutzen diesen Raum, um Verschiedenes zu lagern. Wenig davon hat Wert, doch die Büste ist isticischen Ursprungs, und ein Sammler würde 1.000 GM dafür zahlen. Charaktere könnten sich erinnern, Federhüte ähnlicher Art in der Stadt der verlorenen Namen gesehen zu haben.

## BASTION VON TAKHISIS

Die Stadt der verlorenen Namen wurde auf einem Fundament geplündelter Drachenknochen errichtet, die ihr viel von ihrer Magie gegeben haben. Nun trägt die Bastion von Takhisis (dargestellt auf Karte 7.3) dieses magische Erbe, ermächtigt von der Flamme, die im Trauerheiligtum im Herzen des Tempels brennt.

## U21: ZERSTÖRTE HALLE

Wenn die Charaktere diesen Bereich betreten, lies folgenden Text vor oder formuliere ihn frei:

Die Treppe führt zu einem zerfallenden Korridor hinauf, der nach Süden verläuft. Die uralten Wände im Westen und im Osten bestehen aus bröckeligem Stein. Durch Lücken in der Ostwand fällt violettes Flackern.

Am Süden des Flurs führt eine weitere Treppe hinauf in einen der Ecktürme der Ruine. Dort steht eine fremde Soldatin in kalamanischer Rüstung. Sie bemerkt euch und ist milde überrascht. „Oh, Ihr!“, sagt sie. „Ihr könntet nützlich sein. Kommt mit.“ Damit dreht sie sich um und geht die Treppe am anderen Flurende hinauf.

Diese Halle verbindet die Treppen zu den Bereichen U19 und U22.

**Instabile Wand:** Die Ostwand ist schwach und von Rissen durchzogen. Das Trauerheiligtum (Bereich U23) ist für Kreaturen sichtbar, die durch diese Risse schauen. Ein drei Meter breiter Abschnitt dieser Wand ist ein großer Gegenstand, besitzt eine RK von 17, 60 Trefferpunkte und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun.



Wird ein Abschnitt zerstört, bricht die Wand zusammen, und der Zugang zu Bereich U23 ist frei. Zugleich werden Kreaturen in dem Bereich auf die Anwesenheit der Charaktere aufmerksam.

**Soldatin:** Die Soldatin ist eine **Veteranin** in der Rüstung eines Kalaman-Soldaten – aber sie ist von **Caradoc** (Details in Kapitel 4, Spielwerte in Anhang B) besessen. Wenn sie die Charaktere bemerkt, geht sie die Treppe zum Bereich U22 hinauf.

## U22: SCHREIN DES NUITARI

Dieser heruntergekommene Raum war einst eindeutig ein Schrein. Seine Wände sind mit Reliefs von Gestalten in Roben bedeckt, die sich unter einem großen schwarzen Mond versammelt haben. Schwarze Kerzen brennen in Nischen, die gleichmäßig über die Wand verteilt sind. Schlichte Türen führen nach Norden und nach Osten.

Ein Kleriker von Nuitari oder ein Charakter, der einen SG-12-Intelligenzwurf (Religion) besteht, erkennt, dass der Mond in den Wandbildern den Gott Nuitari repräsentiert.

**Caradoc:** Die Soldatin, der die Charaktere in Bereich U21 begegnet sind, zieht sich hierher zurück. Es handelt sich um **Caradoc** (siehe Anhang B), der Besitz vom Körper einer **Veteranin** in kalamanischer Rüstung ergriffen hat. Caradoc will unbedingt mit den Charakteren sprechen, sie in einen Plan zum Verrat an Fürst Soth einspannen und die fliegende Zitadelle für sich selbst stehen. Er versucht nicht, seine Identität zu verschleiern, obwohl er einen anderen Körper übernommen hat. Nutze die folgenden Punkte, um das Gespräch zu lenken:

- Caradoc hält Soths Allianz mit der Drachenarmee für eine Narretei, die ihn davon abhält, Rache an den Rittern von Solamnia zu üben.
- Caradoc will die fliegende Zitadelle übernehmen. Er verspricht, Kalaman zu verlassen, wenn die Charaktere ihm dabei helfen.
- Soth befindet sich weiter oben in den Ruinen (Bereich U25). Dort steuert er die fliegende Zitadelle mithilfe des Throns, der mit dem kataklysmischen Feuer verbunden ist, welches die Zitadelle schweben lässt.
- Soth ist enorm mächtig. Caradoc drängt die Charaktere, eine Möglichkeit zu finden, Soth abzulenken oder anderweitig kampfflos mattzusetzen.
- Soths Standartenträgerin **Wersten Kern** bewacht die Schale mit dem kataklysmischen Feuer. Sie ist Soth loyal ergeben und muss ebenfalls aus dem Weg geräumt werden.

Caradocs Pläne sind zum Scheitern verurteilt, weil das *Ruder der Fliegenden Zitadelle* in Bereich U25 nur von einem Zauberwirker verwendet werden kann. (Wenn Caradoc später klar wird, dass er sich nicht darauf einstimmen kann, wird er wütend und greift die Charaktere an.) Verbünden die Charaktere sich nicht mit Caradoc, so schickt er sie weg und versucht dann, sie zu überfallen, wenn sie das nächste Mal verwundbar sind – wahrscheinlich in Bereich U25.

Wie auch immer Caradoc mit den Charakteren interagiert, nutze seine Warnungen, um noch einmal zu betonen, wie gefährlich ein direkter Kampf gegen Fürst Soth wäre.

**Gefangene Soldatin:** Wenn die Trefferpunkte der von Caradoc besessenen Soldatin auf 0 fallen, gestatte ihr, Todesrettungswürfe auszuführen, da die Charaktere sie möglicherweise heilen wollen. Ihr Name ist **Amelia Ghallen** (menschliche **Veteranin**, neutral gut). Sie erinnert sich daran, in einer Schlacht gegen die Rote Drachenarmee gefangen genommen und mit anderen Gefangenen in eine schreckliche Burg in den Bergen gebracht worden zu sein. Sie hilft den Charakteren, Caradoc zu besiegen, wenn der Geist anwesend ist, aber sie will nichts dringender, als nach Kalaman zurückzukehren.

## U23: TRAUERHEILIGTUM

Das Innere dieses riesigen Tempels wurde ausgehöhlt, seine Decke und Innenwände wurden eingerissen, sodass eine große Kammer entstand. Im Norden der Ruinen steht eine bedrohliche Statue der Drachenkönigin mit ihren fünf fauchenden Drachenköpfen. Über der Statue enthüllt der zerfallende Stein eine finstere Kammer zwölf Meter weiter oben in der Wand.

Mitten in der Hauptkammer steht eine massive Feuerschale – locker drei Meter hoch und neun Meter breit –, in der violette Flammen züngeln. Sie ist von einem groben Eisengerüst umgeben. Eine krumme Treppe führt zu einer Plattform um den Rand der Feuerschale hinauf. Vier Stützen, gekrönt von lodernden violetten Flammen, schweben um das Gerüst und halten es in der Schwebe. Oben auf dem Gerüst steht eine Gestalt in geschwärtzter Rüstung. Sie trägt eine Pike, an der zerrissener Stoff flattert.

Diese ist das Herz der fliegenden Zitadelle. Hier hält die Magie des kataklysmischen Feuers die Zitadelle in der Schwebe – und dies ist auch die Schmiede, aus der die Todesdrachen stammen. Die Tore im Süden des Raums führen aus dem Tempel zur Oberfläche der fliegenden Insel. Sie sind jedoch versiegelt.

**Wersten Kern:** Die Gestalt auf dem Gerüst ist **Wersten Kern** (siehe Anhang B), eine untote ehemalige Ritterin von Solamnia, jetzt Standartenträgerin von Fürst Soth. Wenn sie einen Charakter bemerkt, begrüßt sie und verlangt die Unterwerfung unter ihren Meister Fürst Soth. Anderenfalls stellt sie ihn zum ehrenhaften Einzelkampf. Unabhängig von der Reaktion beginnt sie den Kampf mit ihrer Aktion *Grausige Litanei*. Kern kämpft auf Leben und Tod und priorisiert Gegner, die der Feuerschale oder dem Gerüst Schaden zufügen.

**Fürst Soth:** Wenn die Charaktere **Fürst Soth** (siehe Anhang B) noch nicht mit dem *Spiegel der Vergangenheiten* in Bereich SU5 gelähmt haben, trifft er drei Runden nach Beginn des Kampfs gegen Kern ein und greift sofort an. Weitere Details siehe Bereich U25.





WERSTEN KERN DIENT  
FÜRST SOTH TREU  
UND WACHT ÜBER DAS  
TRAUERHEILIGTUM.

**Feuerschale:** Kataklysmisches Feuer füllt die riesige Feuerschale des Raums. Kreaturen, die in das Feuer fallen, erleiden 70 (20W6) nekrotischen Schaden. Die Flammen der Feuerschale können gelöscht werden, indem das heilige Relikt eines Gottes mit guter Gesinnung hineingetaucht wird, beispielsweise eine *Drachenlanze*. Wenn die Spieler nicht von selbst darauf kommen, lass sie einen SG-14-Intelligenzwurf (Religion) oder -Weisheitswurf (Motiv erkennen) ausführen. Bei einem Erfolg erinnert sich ein Charakter daran, wie Leedara sagte, dass nur die Macht der Götter die Flammen löschen könne, und ihm fällt ein, dass die *Drachenlanze* Paladines Macht trägt. Werden die Flammen gelöscht, so zerstört dies die Feuerschale wie unten ausgeführt.

**Gerüst:** Das Gerüst um die Feuerschale erhebt sich drei Meter über den Boden. Im Osten und im Westen führen Treppen nach oben. Vier schwebende Stützen mit Mulden, in denen kataklysmisches Feuer brennt, halten das Gerüst und die Feuerschale. Diese Stützen sind große Gegenstände, besitzen eine RK von 18, 40 Trefferpunkte und sind gegen Gift- und psychischen Schaden immun. Werden alle vier Stützen zerstört, so stürzen Gerüst und Feuerschale um wie unten beschrieben.

**Die Feuerschale zerstören:** Wenn entweder das kataklysmische Feuer in der Feuerschale gelöscht wird oder die Stützen, die das Gerüst in der Schwebelage halten, zerstört werden, kippt die Feuerschale um, und die magische Flamme darin erlischt. Fahre mit „Die Zerstörung der Zitadelle“ unten fort.

## U24: SCHREIN DES SARGONNAS

Ein Flachrelief an der Westwand dieses Schreins zeigt einen riesigen Minotaurus. Boden und Wände sind rußgeschwärzt. Türen führen nach Norden und nach Westen.

Zwei **Skelettritter** (siehe Anhang B) stehen in diesem Raum Wache.

Ein Kleriker von Sargonnas oder ein Charakter, der einen SG-12-Intelligenzwurf (Religion) besteht, erkennt, dass die Bilder an den Wänden den Gott Sargonnas darstellen.



## U25: FÜRST SOTHS THRONSAAL

Wenn die Charaktere diesen Raum betreten, lies folgenden Text vor oder formuliere ihn frei:


Die Wände dieser Kammer sind teilweise eingestürzt, und erlauben einen Blick sowohl auf das offene Tempelinnere als auch auf die dunklen Wolken, die die fliegende Insel jenseits davon umgeben. Über der violetten Flamme im Herzen des Tempels befindet sich ein beschädigter grober Marmorthron. Er ist von pulsierenden Adern violetten Lichts durchzogen – die Farbe entspricht jener der Flammen darunter. Eine reglose Gestalt in versengter Rüstung sitzt auf dem Thron. Ihre Augen leuchten rot durch das Visier des kronenartigen Helms. Auf der Brustplatte könnt ihr ein Emblem mit einer schwarzen Rose erkennen.

Der Thron ist das *Ruder der Fliegenden Zitadelle* (siehe Anhang A), das die Bewegung der fliegenden Insel steuert. Er bezieht seine Macht aus der Feuerschale in Bereich U23. Wenn die Feuerschale dort zerstört wird, funktioniert das Ruder nicht mehr.

Der Boden von Bereich U23 befindet sich zwölf Meter unter dem Felsvorsprung mit dem Thron. Dieser gesamte Bereich ist von hier aus sichtbar.

**Fürst Soth:** Sofern die Charaktere ihm nicht bereits in Bereich U23 begegnet sind, sitzt **Fürst Soth** (siehe Anhang B) auf dem Thron. Soth konzentriert sich darauf, die fliegende Zitadelle zu steuern, und ignoriert die Charaktere, bis sie ihn ansprechen. Soth ist ein grausiger Anblick, und seine gepanzerte Leiche schmort und knistert. Wird er konfrontiert, spricht er wenig und bevorzugt kurze Drohungen wie „Ergebt Euch!“ oder „Sterbt!“. Wenn möglich, eröffnet er den Kampf gegen eine Gruppe von Charakteren mit seiner Aktion Kataklysmisches Feuer.

**Fürst Soth ablenken:** Wenn Fürst Soth mit dem *Spiegel der Vergangenheiten* (siehe Anhang A) konfrontiert wird, scheitern all seine Rettungswürfe gegen dessen Effekte. Er flüstert den Namen „Isolde“ und starrt gebannt in den Spiegel. Solange Fürst Soth den Spiegel sehen kann, ist er gelähmt. Der Zustand endet nach einer Stunde oder wenn Soth Schaden erleidet. Wird ihm Schaden zugefügt, solange er durch den Spiegel gelähmt ist, kann Fürst Soth auf normale Art Rettungswürfe gegen die Effekte des Spiegels ausführen.



FÜRST SOTH  
ERBLICKT SEINE  
FRÜHEREN UNTATEN  
IM SPIEGEL DER  
VERGANGENHEITEN.



## DIE ZERSTÖRUNG DER ZITADELLE

Wenn die Charaktere die Feuerschale in Bereich U23 zerstören, lies Folgendes vor:

In einer Kakophonie aus gewisperten Seufzern verschwinden die violetten Flammen. Ihr spürt, wie die fliegende Insel unter euch ihre Bewegung abrupt stoppt. Einen Augenblick lang herrscht Stille. Dann ertönt in der Ferne ein Krachen. Der Boden erbebt. Ein Riss spaltet ihn und reißt eine Wand in der Nähe entzwei. Die Zitadelle bricht auseinander!

Wenn die Feuerschale zerstört ist, reißt die Magie ab, die die fliegende Zitadelle schweben lässt. Das *Ruder der Fliegenden Zitadelle* in Bereich U25 wird unwirksam, und alle niederen Todesdrachen, die mit der Roten Drachenarmee verbündet sind, werden wieder zu unbelebten Knochen.

Alle anderen Gefahren, mit denen die Charaktere konfrontiert sind, bleiben bestehen, aber die Charaktere haben ihre wichtigste Mission erfüllt. Jetzt müssen sie aus der zerfallenden Zitadelle entkommen. Es ist nicht fest vorgegeben, wie viel Zeit den Charakteren bleibt, bis die fliegende Zitadelle abstürzt, aber lass die Spieler das nicht wissen. Verwende folgende Szenen, um die Charaktere zu ermuntern, so schnell wie möglich aus der Zitadelle zu fliehen.

### SOTHS ENDE

Die Charaktere sehen mit an, wie Fürst Soth vom Desaster verschlungen wird. Wenn er sich in Bereich U23 oder U25 befindet, öffnet sich der Boden unter dem Todesritter, und er stürzt in die Dunkelheit. Er taucht in diesem Abenteuer nicht wieder auf, und es wird erhebliche Überzeugungskraft brauchen, ihn noch mal dazu zu bringen, sich mit den Drachenarmeen zu verbünden.

### FLUCHTROUTEN

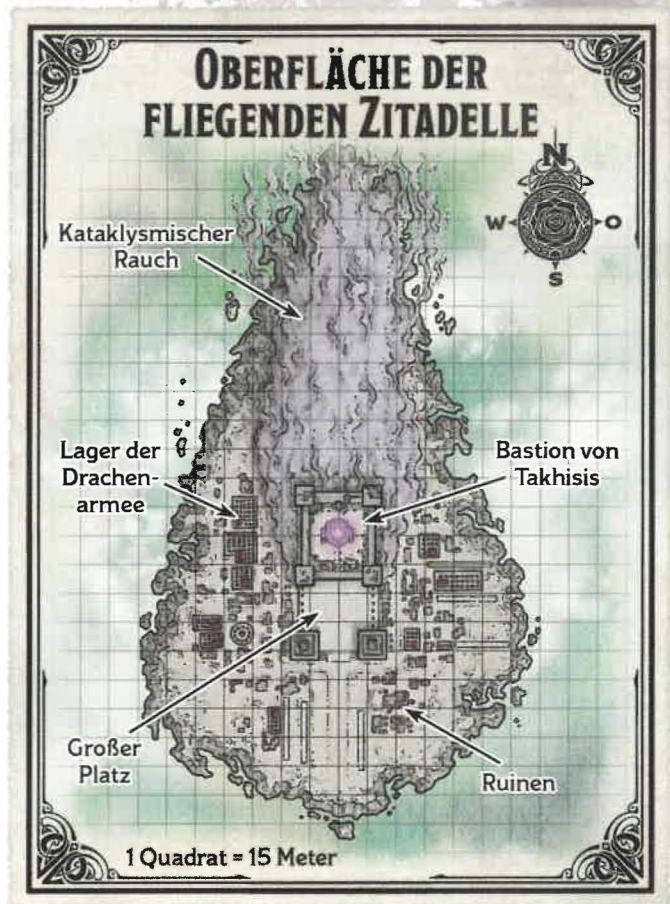
Gestatte den Charakteren zu überlegen, wie sie aus der Zitadelle entkommen wollen. Wenn sie durch die unterirdischen Ebenen des Tempels rasen, kriegen sie es mit fallenden Steinen zu tun, da die Struktur zerfällt (siehe „Szenen der Zerstörung“). Alternativ können sie die Risse in den Tempelwänden erweitern, um die Bastion rasch zu verlassen und zum Rand der fliegenden Insel zu fliehen (siehe unten). Der Außenbereich ist auf Karte 7.4 dargestellt und umfasst die folgenden Bereiche vor der Bastion von Takhisis:

**Großer Platz:** Diese drei Meter hohe Platz bietet einen Ausblick über das Chaos ringsumher. Im Süden führt eine Treppe hinunter.

**Kataklysmischer Rauch:** Violetten Dämpfe dringen aus dem Tempel, und der betroffene Bereich ist komplett verschleiert.

**Lager der Drachenarmee:** Dutzende Drachenarmee-Truppen inmitten von Zelten und Dragoonel-Landebereichen sind in Panik geraten.

**Ruinen:** Die Ruinen isticarischer Gebäude liegen im Bereich verteilt.



KARTE 7.4: OBERFLÄCHE DER FLIEGENDEN ZITADELLE.

Hunderte von Drachenarmee-Soldaten vor der Zitadelle sind zu beschäftigt mit ihrer eigenen Flucht, um den Charakteren irgendeine Aufmerksamkeit zu zollen.

Welchen Weg die Charaktere auch wählen, beschreibe die Zerstörung der fliegenden Zitadelle mithilfe der Ereignisse aus dem Abschnitt „Szenen der Zerstörung“ und fahre dann mit dem Abschnitt „Karavarix’ Rache“ fort.

### SZENEN DER ZERSTÖRUNG

Male den Zerfall der fliegenden Zitadelle und die Auswirkungen des Erlöschens der kataklysmischen Flammen mithilfe folgender Ereignisse nach deiner Wahl aus:

**Fallende Steine:** Der Tempel stürzt teilweise ein.

Jeder Charakter muss einen SG-14-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder er erleidet 27 (6W8) Wuchtschaden.

**Hungriger Abgrund:** Sechs **Baaz-Drakonier** (siehe Anhang B) eilen durch einen Riss in der Tempelwand auf die Charaktere zu. Da öffnet sich ein drei Meter breiter Bodenriss, und die Drakonier werden von der Dunkelheit verschluckt.

**Zerstörung des Todesdrachen:** Ein **niederer Todesdrache** (siehe Anhang B) landet bei den Charakteren. Die violetten Flammen, die ihn beleben, erlöschen, und die Kreatur bricht zu einem Haufen lebloser Knochen zusammen. Auch anderswo sehen die Charaktere, wie Todesdrachen fallen, nachdem ihre Flammen erloschen sind.



## KARAVARIX' RACHE

Bevor die Charaktere entkommen, werden sie von Karavarix konfrontiert, erster und mächtigster unter den Todesdrachen. Lies den folgenden Text vor oder formuliere ihn frei:

Ein belebtes Drachenskelett, größer als alle anderen, bricht durch den zerfallenden Boden. In ihm lodern noch immer violette Flammen.

Karavarix ist ein **höherer Todesdrache** (chaotisch böse, siehe Anhang B), den die Zerstörung der Feuerschale im Trauerheiligtum (Bereich U23) nicht beeinträchtigt hat. Im Leben war er ein Golddrache, den Sarlamir auf seiner Mission bei der fliegenden Stadt Onyari erschlug – und Karavarix will noch immer Rache. Bevor er angreift, brüllt er: „Sarlamir! Ich werde nicht noch einmal vom Himmel vertrieben. Ich werde an dir und allen Menschen Rache üben!“ Charaktere, die die Katakomben unter Burg Kalaman (Details in Kapitel 4) erforscht haben, erinnern sich an den Namen Sarlamir, an den Drachen, den Sarlamir erschlug, und an die Statue mit den Merkmalen eines Golddrachen in seinem Grab. Dann kämpft Karavarix, bis er zerstört wird.

KARAVARIX.



## AUS DER BASTION ENTKOMMEN

Die Zitadelle befindet sich 90 Meter hoch in der Luft. Ehe sie abstürzt, können die Charaktere mithilfe der folgenden Optionen oder einer anderen Methode nach ihrer Wahl entkommen:

**Magie:** Der einfachste Weg aus der Bastion von Takhisis ist Magie, beispielsweise die Zauber *Federfall* oder *Fliegen*.

**Bruchstopper:** Wenn die Charaktere früher im Abenteuer Reserve-Bruchstopper erhalten haben, können diese jetzt zur Flucht genutzt werden.

**Gegnerische Dragonnele:** Die meisten Drachenarmee-Dragonnele haben die Zitadelle zwar verlassen, doch ein paar sind noch in den Ställen auf der anderen Seite der Platz gefangen. Wenn die Charaktere sie befreien, helfen die Dragonnele ihnen, auf das Schlachtfeld unten zu entkommen.

**Clystrans Dragonnele:** Wenn die Charaktere keinen Weg fort von der fliegenden Zitadelle finden, treffen Clystran und seine Dragonnel-Freunde gerade rechtzeitig ein, um sie auf das Schlachtfeld unten zu fliegen.

## NIEDERLAGE DER DRACHENARMEE

Die Zerstörung der Zitadelle ist ein erheblicher Rückschlag für die Moral der Roten Drachenarmee. Ihre Streitkräfte sind erschüttert, aber Großmeisterin Kansaldi Feuerauge will der Niederlage noch ihre Rache abringen.


## DER HIMMEL STÜRZT EIN

Wenn die Charaktere sicher auf dem Boden angekommen sind, lies Folgendes vor:

Über dem Feld westlich von Kalaman zerfällt die Bastion von Takhisis. Als die fliegende Zitadelle gefährlich kippt, fallen massive Steinbrocken zu Boden und reißen dabei Drachenarmee-Truppen mit sich. Darunter stiebt die Drachenarmee auseinander, um dem vernichtenden Hagel zu entgehen, doch die Ruinen der fliegenden Zitadelle zermalmen ganze Scharen von Streitkräften.

Die Charaktere landen einige Hundert Meter von Kalamans westlicher Stadtmauer entfernt. Es ist unwahrscheinlich, dass die fliegende Zitadelle auf die Charaktere fällt, aber das Feld ist von Steinen und den Knochen von Todesdrachen übersät. Drakonier mit halbierten Trefferpunkten fliehen aus der fliegenden Zitadelle und landen hart auf dem Schlachtfeld. Diese und andere Feinde zerstreuen sich, fliehen in alle Richtungen vom Schlachtfeld und ignorieren die Charaktere.





DRACHENGROSSMEISTERIN KANSALDI  
FEUERAUGESAUST AUF DEM ROTEN DRACHEN  
IGNIA ÜBER DAS SCHLACHTFELD.

## KAMPF DER GEFALLENEN FLAMMEN

Wenn die Charaktere den Rückweg nach Kalamam antreten, lies Folgendes vor:

Ein roter Streifen zischt in geringer Höhe über das Schlachtfeld und zermalmt dabei Dutzende von Feinden auf der Flucht. Im letzten Moment fliegt er aufwärts, und ein mächtiger roter Drache lässt sich auf einer steinernen Zinne nieder, die aus der Zitadelle gefallen ist. Auf dem Rücken des Drachen sitzt eine Frau mit kurzem weißem Haar und der Rüstung der Drachenarmee. Sie hebt eine üble Pike, und ihr seht ihr linkes Auge – ein tiefroter Edelstein – magisch leuchten.

Dies sind **Kansaldi Feuerauge** (siehe Anhang B) und ihre Verbündete, der weibliche Drache Ignia. Der Drache nutzt die Spielwerte eines **jungen roten Drachen**, ist jedoch riesig. Kansaldi hat entdeckt, wie die Charaktere aus der fliegenden Zitadelle fliehen, und will jetzt Rache. Sie ist fanatische Anhängerin der Drachenkönigin und schleudert den Charakteren ihren rechtschaffenen Zorn entgegen, darunter folgende Themen:

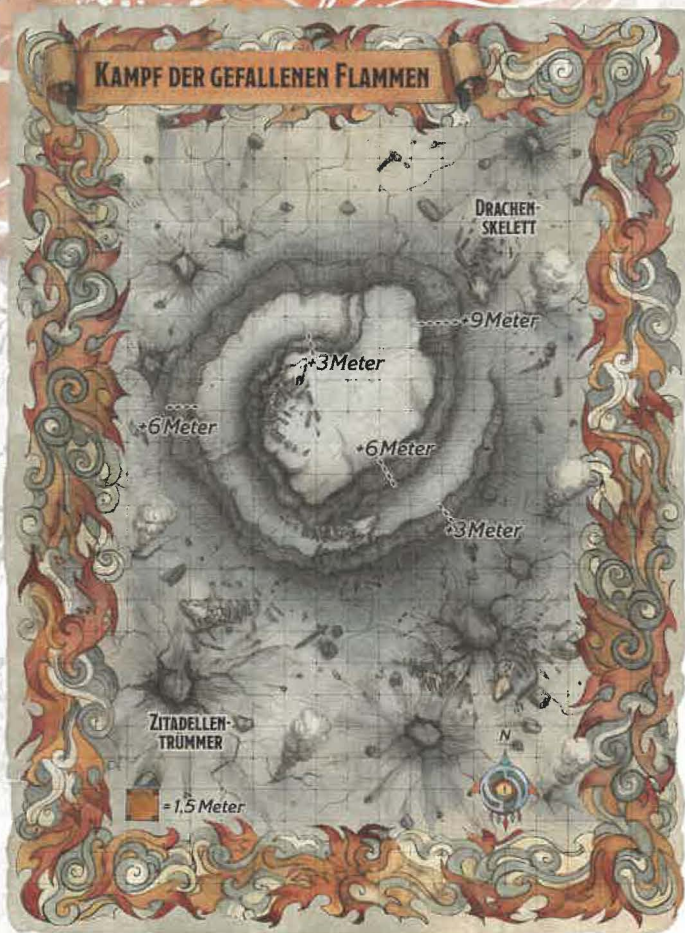
- Der Sieg der Drachenkönigin ist unausweichlich. Halb Ansalon kniet bereits vor Takhisis.

- Die Charaktere mögen den Fall Kalamans hinausgezögert haben, aber Kansaldis Truppen sind nur ein Bruchteil der Streitkräfte der Drachenarmeen. Ihr Meister, Drachenfürst Verminaard, wird mit viel größeren Scharen kommen.
- Agenten der Blauen Drachenarmee sammeln andere schwebende Teile der Stadt der verlorenen Namen. So oder so wird die Drachenarmeen den Himmel erobern.
- Kansaldi will die Kühnheit der Charaktere belohnen – wenn einer von ihnen sich ihr unterwirft, wird sie die anderen verschonen. Wer sich unterwirft, muss sich vor aller Augen von Ignia einäschern lassen.
- Wenn die Charaktere zur Roten Drachenarmee stoßen wollen, dürfen sie Kansaldi die Treue beweisen.

Kansaldi und Ignia greifen an, wenn ihre Forderungen ignoriert oder zurückgewiesen werden. Dieses Schlachtfeld ist auf Karte 7.5 dargestellt. In den folgenden Abschnitten findest du Details zu seinen Merkmalen.

Kansaldi und Ignia starten auf der Zinne neun Meter über den Charakteren. Die Charaktere beginnen in den Trümmern der Zitadelle im Süden der Karte. Beide Gegner setzen Fernkampfangriffe ein, um die Charaktere in Schach zu halten. In den Nahkampf begeben sie sich nur, wenn eine Kreatur sie auf der Zinne erreicht oder sie im Fernkampf unterlegen sind. Beide kämpfen auf Leben und Tod.





KARTE 7.5: KAMPF DER GEFALLENEN FLAMMEN.

Noch im Sterben flüstert Kansaldi den Charakteren zu, dass ihr Tod das Opfer sei, welches Takhisis verlangt, und dass der Sieg nun sicher sei.

**Schätze:** Kansaldis vergoldeter Halbhelm ist 3.000 GM wert, und in ihrer linken Augenhöhle befindet sich ein roter *Edelstein des Sehens*. Der Edelstein kann nur entfernt werden, wenn Kansaldi tot ist. Bei Verwendung wird er unangenehm warm in der Hand.

Wenn Kansaldi tot ist, wird dieser *Edelstein des Sehens* zu einem intelligenten magischen Gegenstand von rechtschaffen böser Gesinnung mit einem Intelligenzwert von 16, einem Weisheitswert von 19 und einem Charismawert von 15. Er verfügt über Gehör und normale Sicht mit einer Reichweite von 36 Metern. Der Edelstein kann Gemeinschaftssprache und Drakonisch sprechen und verstehen, und er kann telepathisch mit seinem Anwender kommunizieren. Er verspricht dem Anwender die Gunst der Drachenkönigin, wenn er eines seiner Augen durch den Edelstein ersetzt.

### MERKMALE DES KAMPFS DER GEFALLENEN FLAMMEN

Das Schlachtfeld hat die folgenden Merkmale:

**Zitadellenspitze:** Eine neun Meter hohe Zitadellenfragment dominiert das Zentrum des Schlachtfelds. Außen windet sich eine Klippe nach oben, über die sich seine Spitze erreichen lässt. Es gibt genügend Möglichkeiten, sich festzuhalten, sodass der Aufstieg nicht schwierig ist.

**Zitadellentrümmer und Drachenskelette:** Die Felder mit heruntergefallenen Trümmern oder Drachenknochen sind schwieriges Gelände.

**Getümmel:** Der 4,5 Meter breite Bereich, der durch das Muster am Rand der Karte gekennzeichnet ist, steht für Dutzende von Drachenarmee-Truppen, die zu fliehen versuchen. Dieses Gebiet und das Schlachtfeld jenseits der Karte sind schwieriges Gelände. Eine Kreatur, die in ihrem Zug erstmals ins Getümmel gerät oder ihren Zug dort beginnt, muss einen SG-16-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen. Andernfalls erleidet sie 10 (3W6) Hiebsschaden durch Feinde, die diese Gelegenheit nutzen.

### EREIGNISSE BEIM KAMPF DER GEFALLENEN FLAMMEN

Würfle während dieser Begegnung in jeder Runde bei Initiativwert 0 ein Ereignis aus der Tabelle „Ereignisse beim Kampf der gefallenen Flammen“ aus. Die Begegnung endet, wenn sowohl Kansaldi als auch Ignia besiegt sind.

### EREIGNISSE BEIM KAMPF DER GEFALLENEN FLAMMEN

#### W8 Ereignis

- 1-3 Bruchstücke der fliegenden Zitadelle prasseln herab. Jede Kreatur muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 22 (4W10) Wuchtschaden.
- 4-5 Ein **Bozak-Drakonier** (siehe Anhang B) mit 10 Trefferpunkten fällt auf einen zufällig ausgewählten Spielercharakter. Der Charakter muss einen SG-16-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder er erleidet 11 (2W10) Wuchtschaden. Der Drakonier ist eine Runde lang betäubt, dann greift er an.
- 6 Eine Belagerungsmaschine in der Nähe explodiert. Ihre Trümmer gehen um einen zufällig ausgewählten Spielercharakter im Radius von sechs Metern nieder. Jede Kreatur in dem Bereich muss entweder ihre Reaktion einsetzen, um sich mit bis zur Hälfte ihrer Bewegungsrate aus dem Bereich zu entfernen, oder sie erleidet 11 (2W10) Feuerschaden.
- 7 Niedrig fliegende Dragonnele fliehen vom Schlachtfeld. Kreaturen auf der Nadel oder anderweitig über Bodenniveau müssen einen SG-14-Stärkerettungswurf bestehen, oder sie werden umgestoßen.
- 8 Ein zufällig ausgewählter Spielercharakter bemerkt, dass die Wolken über dem Schlachtfeld kurz wie fünf hasserfüllte Drachenköpfe aussehen. Der Charakter muss einen SG-16-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder er ist eine Runde lang bei Angriffs- und Attributswürfen im Nachteil. Wenn der Charakter das heilige Symbol eines Gottes mit guter Gesinnung trägt, so glitzert es, und der Charakter erhält stattdessen Inspiration. Dieses Ereignis findet nur einmal statt. Wird es noch einmal gewürfelt, so geschieht gar nichts.

### NACH DER BELAGERUNG

Wenn Kansaldi besiegt ist, fällt die Rote Drachenarmee vollends auseinander und zieht sich nach Südosten in Richtung Taman Busuk zurück.



## KALAMAN HAT GESIEGT

Nach dem Sieg über die Rote Drachenarmee werden die Charaktere in Kalaman als Helden begrüßt. Ihre Verbündeten einschließlich Darrett und Marschall Vendri gehören zu den Ersten, die ihnen ihre Hochachtung und ihren Dank im Namen der ganzen Stadt ausdrücken. Tatsächlich hätte Kalaman ohne den Wagemut der Charaktere nicht überlebt. Die Stadt verbringt den restlichen Tag damit, die Befestigungen zu reparieren und die Gefallenen zu ehren, doch der Abend ist voller Feste und Gesänge.

### EINE UNGEWISSE ZUKUNFT

Feiern und Enthusiasmus erfüllen Kalaman nach dem Sieg über die Drachenarmee noch tagelang, und die Leute fangen an, hoffnungsvolle Pläne für die Zukunft zu schmieden. Hier sind die Zukunftspläne einiger Verbündeter der Charaktere:

**Clystran:** Clystran hat die Nase voll von der Stadt und will mit seinen Dragonnelen so schnell wie möglich nach Herztal zurückkehren. Er lädt die Charaktere zu einem Besuch ein, wenn sie das nächste Mal in der Nordeinöde sind.

**Darrett:** Da die Gefahr durch die Drachenarmeen vorerst gebannt ist, will Darrett zur Stadt Maelgoth reisen, um dort hoffentlich ein vollwertiges Mitglied der Ritter von Solamnia zu werden.

**Marschall Vendri:** Marschall Vendri ist pragmatisch wie eh und je und argwöhnt, dass die Drachenarmee bald zurückkehren wird. Sie will die Abwehr der Stadt verstärken. Außerdem plant sie, Agenten nach Maelgoth und Palanthas zu schicken, um die Ritter von Solamnia und die anderen großen Städte des Landes um Hilfe bei der Verteidigung Kalamans zu bitten.

**Rabe und Dörfler aus Vogler:** Mit Kalamans Unterstützung führt Rabe einen ersten Vorstoß nach Vogler an. Sie will herausfinden, was noch zu retten ist und wie man das Dorf am besten wieder aufbaut. Rabe will im nächsten Jahr unbedingt ein unvergessliches Eisvogelfest im Dorf veranstalten.

**Ruckelstaub und Than:** Die Gnome haben herausgefunden, dass sie gut zusammenpassen, und da ihre Interessen sich so stark unterscheiden, finden sie die Aussicht einer zukünftigen Zusammenarbeit faszinierend. Sie wollen in Ruckelstaubs Werkstatt zurückkehren und an neuen Erfindungen arbeiten.

Nutze diese Zukunftspläne, um die Geschichten dieser Charaktere abzuschließen oder um zukünftige Abenteuer anzudeuten.

## HELDENFEIER

Eine Woche nach Ende der Belagerung veranstaltet Kalaman eine große Zeremonie im Hof der Burg Kalaman, um die Charaktere zu feiern und all derer zu gedenken, die für die Stadt gestorben sind.

Tote und lebendige Helden werden mit Medaillen und Ansprachen geehrt. Gouverneurin Thren und Marschall Vendri danken den Charakteren persönlich. Vendri erklärt vor versammelter Mannschaft, dass die Charaktere nun ehrenhaft aus ihrem Dienst der Streitkräfte Kalamans entlassen sind, da sie ihre Zusagen den Verteidigern Kalamans gegenüber erfüllt haben (siehe Kapitel 4). Charaktere, die die ehrenhafte Entlassung annehmen, werden mit Platinmedaillons belohnt, die das Symbol von Kalaman tragen und 2.500 GM wert sind. Wer dagegen Teil von Kalamans Armee bleiben will, bekommt das gleiche Medaillon und einen neuen Titel: Ritter von Kalaman. Es ist dir überlassen, die Aufgaben und Missionen zu ersinnen, die mit dieser Position verbunden sind.

### MYSTERIÖSE BOTSCHAFT

Wenn die Charaktere ihre Belohnungen erhalten haben, überreicht ein Kalaman-Soldat ihnen eine Botschaft, die einem Torwächter der Burg Kalaman übergeben wurde. Der Brief ist mit blauem Wachs versiegelt, welches das Symbol der Drachenkönigin trägt, und hat folgenden Inhalt:

Gratulation, Helden von Kalaman, zu Eurer Tapferkeit und Zähigkeit. Wagemutige Leute wie Euch könnte ich gebrauchen. Ich werde Eure weiteren Schritte mit Interesse verfolgen. Eure Stadt ist dem Griff der Drachenkönigin für heute entkommen, doch niemand kann sich ihr lange widersetzen. Hoffentlich findet unsere erste Begegnung nicht in Kalamans Ruinen statt.

Die Botschaft wurde nicht unterzeichnet, doch das Symbol der Drachenkönigin in blauem Wachs legt einen Agenten der Blauen Drachenarmee nahe.

Hier endet das Abenteuer. Verwende diese Botschaft, um zukünftige Konflikte im Krieg der Drachenlanze anzudeuten oder eure Abenteuer in Krynn fortzusetzen.



# AUSRÜSTUNG UND MAGISCHE GEGENSTÄNDE

In diesem Anhang werden die neuen Ausrüstungs- und magischen Gegenstände sowie die Belagerungswaffen der Tüftlergnome beschrieben, die in diesem Abenteuer vorkommen.

## ABENTEURERAUSRÜSTUNG

In diesem Abschnitt werden Gegenstände und Waffen beschrieben, für die Sonderregeln gelten oder besondere Erklärungen erforderlich sind. Die folgenden Gegenstände sind in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt.

### BRUCHSTOPPER

Dieses etwa rucksackgroße Gerät enthält einen Fallschirm auf Ballon-Basis. Wenn du stürzt und dabei dieses Gerät trägst, kannst du deine Reaktion verwenden, um den Fallschirm einzusetzen. Dann wird der Fallschirm sofort aufgespannt, du sinkst mit 18 Metern pro Runde und erleidest keinen Fallschaden. Wenn du nur noch drei Meter vom Boden entfernt bist, wirf einen W20. Bei 5 oder weniger gibt der Fallschirm nach, und du beginnst, normal zu fallen.

### FERNRUFER

Diese etwa rucksackgroßen Geräte gibt es in Paaren mit passenden eingravierten Zahlen. Sie ermöglichen mithilfe von Funkfrequenzen Kommunikation über große Entfernungen. Wenn du einen Fernrufer trägst, kannst du eine Aktion verwenden, um in das Mundstück des Geräts zu sprechen und einer anderen Kreatur im Abstand von bis zu 28,8 Kilometern, die das Fernrufer-Gegenstück hat, eine kurze Botschaft von maximal 25 Worten zukommen zu lassen. Die Botschaft wird aus den Lautsprechern ausgegeben und ist bis zu drei Meter um das Gerät zu hören. Wenn keine Kreatur den Fernrufer trägt, kommt aus den Lautsprechern nur statisches Rauschen.

### HOOPAK

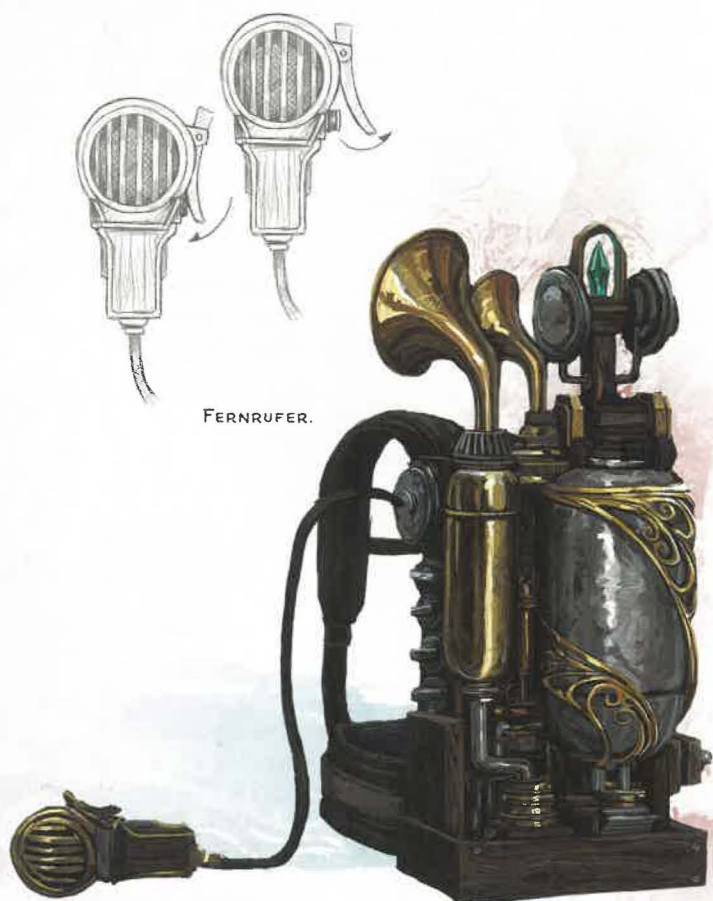
*Nahkampf-Kriegswaffe*

**Kosten:** 1 GM

**Schaden:** 1W6 Stich- (Nahkampf) oder 1W4 Wuchtschaden (Fernkampf)

**Gewicht:** 1 kg

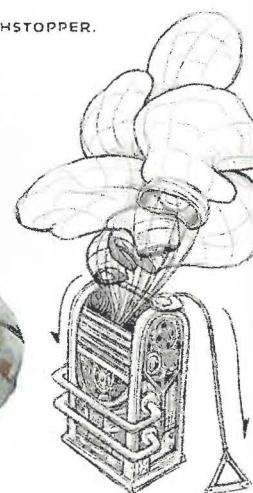
**Eigenschaften:** Geschosse (Reichweite 12/48), Finesse, besonders, zweihändig



FERNRUFER.



BRUCHSTOPPER.

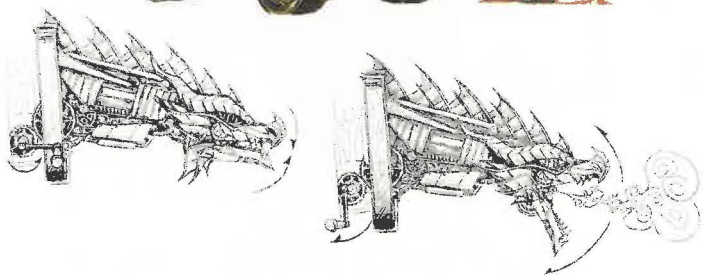


© T. DAVIS





KESSELDRAK.



Ein Hoopak ist ein stabiler Stock mit einer Schlinge an einem und einer Spitze am anderen Ende.

**Besonders:** Wenn du mit dieser Waffe einen Nahkampfangriff ausführst, ignorierst du ihre Geschosse-Eigenschaft. Du kannst den Hoopak als Fernkampf-Kriegswaffe einsetzen. Wenn du das tust, setzt er die Eigenschaft Geschosse ein, nutzt Schleudergeschosse und bewirkt bei einem Treffer 1W4 Wuchtschaden.

## GNOMISCHE BELAGERUNGSWAFFEN

In diesem Abschnitt werden zwei von Tüftlergnomen entworfene Belagerungswaffen vorgestellt.

### DER GNOMENSCHLEUDERER

*Großer Gegenstand*

**Rüstungsklasse:** 15

**Trefferpunkte:** 100

**Schadensimmunitäten:** Gift, psychisch

Der Gnomenschleuderer ist ein Katapult zum Schleudern von Kreaturen statt Geschossen. Die Flugkurve ist ein hoher Bogen. Der Gnomenschleuderer wurde gemeinsam mit dem Bruchstopper (siehe Abschnitt „Abenteurerausrüstung“) zur Beschleunigung des Personentransports entwickelt. In jedes Gerät passt eine höchstens mittelgroße Kreatur. Ehe der Gnomenschleuderer einsatzbereit ist, muss er beladen und auf die Zielrichtung eingestellt werden. Es erfordert eine Aktion, die Waffe zu zünden, eine Aktion, damit zu zielen, und eine Aktion, sie abzufeuern.

Bei der Aktion zum Zielen wird die maximale horizontale Entfernung durch die Aktion Person schleudern auf 18 Meter, 45 Meter oder 90 Meter eingestellt.

**Person schleudern:** Der Gnomenschleuderer katapultiert eine höchstens mittelgroße Kreatur mindestens 18 Meter weit. Die Entfernung kann beim Zielen mit dem Katapult auf 18 Meter, 45 Meter oder 90 Meter eingestellt werden. Auf dem Scheitelpunkt der Flugbahn erreicht die Kreatur unabhängig von der eingestellten Entfernung stets eine Höhe von 18 Metern.

Kollidiert die Kreatur unterwegs mit einer anderen oder einem Gegenstand, erleidet sie 3 (1W6) Wuchtschaden je drei Meter Entfernung vom Gnomenschleuderer.

### KESSELDRAK

*Großer Gegenstand*

**Rüstungsklasse:** 15

**Trefferpunkte:** 100

**Schadensimmunitäten:** Gift, psychisch

Dieses wagengroße Gerät soll einem Drachen ähneln. Ehe es einsatzbereit ist, muss es gezündet und auf die Zielrichtung eingestellt werden. Es erfordert eine Aktion, die Waffe zu zünden, eine Aktion, damit zu zielen, und eine Aktion, sie abzufeuern. Wenn du deine Aktion verwendest, um sie abzufeuern, wirf einen W20. Wenn du mindestens eine 2 gewürfelt hast, verwende die Flammen-Aktion. Wenn du eine 1 gewürfelt hast, verwende die Explosion-Aktion.

**Flammen:** Der KesselDrak stößt Flammen in einem Kegel von 18 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 27 (5W10) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

**Explosion:** Der KesselDrak explodiert im Radius von neun Metern und wird zerstört. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 27 (5W10) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

## MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Die folgenden Gegenstände sind in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt.

### DRACHENLANZE

*Waffe (Lanze oder Pike), legendär (erfordert Einstimmung)*

*Drachenslanzen* sind begehrte Waffen, mithilfe mächtiger Artefakte aus seltenem Metall geschmiedet. In Krynn ist ihre Erschaffung mit dem Gott Paladine und legendären Helden verbunden, die gegen das Böse der Drachenkönigin kämpften. Es werden unterschiedliche Lanzen für Fußsoldaten (Piken) und Reiter (Lanzen) geschmiedet, doch die magischen Eigenschaften der Waffen sind dieselben.

Du erhältst einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser Waffe ausführst.

Wenn du mit dieser Waffe einen Drachen triffst, erleidet er zusätzlich 3W6 Energieschaden, und alle Drachen deiner Wahl im Abstand von bis zu neun Metern von dir, die du sehen kannst, können ihre Reaktion sofort für einen Nahkampfangriff nutzen.



## KAGONESTI-WALDHEMD

*Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)*

Dieses Hemd scheint aus Herbstblättern gefertigt worden zu sein. Solange du es trägst, bist du bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) im Vorteil und kannst eine Bonusaktion verwenden, um dich mit aller Ausrüstung, die du trägst oder bei dir führst, magisch an eine freie Stelle im Abstand von bis zu neun Metern von dir zu teleportieren, die du sehen kannst. Dann bist du bei deinem nächsten Angriffswurf vor Ende deines Zugs im Vorteil. Wenn diese Bonusaktion verwendet wird, kann sie erst im nächsten Morgenrauen erneut verwendet werden.

## SPIEGEL DER VERGANGENHEITEN

*Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung)*

Dieser von Elfen gefertigte Spiegel erlaubt denen, die hineinsehen, positive Erinnerungen zu sehen. Der etwa meterhohe Spiegel wiegt 12,5 Kilogramm, besitzt eine RK von 11, 10 Trefferpunkte und ist anfällig für Wuchtschaden. Er zersplittert und ist zerstört, wenn seine Trefferpunkte auf 0 sinken.

Wenn du den Spiegel senkrecht hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um sein Befehlswort zu sprechen und ihn zu aktivieren. Aktiviert schwebt der Spiegel in der Luft und kann zerstört, aber nicht bewegt werden. Er bleibt aktiviert, bis du eine Aktion verwendest, um wieder das Befehlswort zu sprechen, oder bis deine Einstimmung auf den Spiegel endet. Dann schwebt der Spiegel sanft zu Boden. Wurde der Spiegel deaktiviert, so kann er erst im nächsten Morgenrauen erneut aktiviert werden.

Wenn eine andere Kreatur als du, die kein Konstrukt ist, sich selbst im aktivierten Spiegel sieht und höchstens neun Meter von ihm entfernt ist, muss sie einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie wird vom Spiegel gelähmt, bis er deaktiviert wird oder die Kreatur den Spiegel nicht mehr sehen kann. Eine vom Spiegel gelähmte Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht oder der Effekt auf sie endet, ist sie 24 Stunden lang gegen diesen Effekt des Spiegels immun.

Eine vom Spiegel gelähmte Kreatur sieht Ereignisse aus ihrer Vergangenheit im Spiegel. Diese Erinnerungen sind keine realen, sondern idealisierte Versionen der Ereignisse. Beobachter in der Nähe können Eindrücke von den Erinnerungen bekommen, wenn sie indirekt in den Spiegel blicken.

## RUDER DER FLIEGENDEN ZITADELLE

*Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung durch einen Zauberwirker)*

Die Funktion dieses prächtigen Stuhls besteht im Antreiben und Manövrieren einer fliegenden Zitadelle, in der er installiert wurde. Der Stuhl besitzt eine RK von 15, 18 Trefferpunkte und ist gegen Gift und psychischen Schaden immun. Er zersplittert und ist zerstört, wenn seine Trefferpunkte auf 0 sinken.

Das Gefühl bei der Einstimmung auf ein *Ruder der Fliegenden Zitadelle* ähnelt dem Nadelstechen, wenn eingeschlafene Gliedmaßen wieder erwachen, aber nicht so intensiv.



KAGONESTI-WALDHEMD.

Wenn du auf ein *Ruder der Fliegenden Zitadelle* eingestimmt bist und darauf sitzt, erhältst du folgende Fähigkeiten, solange du dich konzentrierst (wie auf einen Zauber):

- Du kannst das *Ruder der Fliegenden Zitadelle* verwenden, um die Zitadelle bis zu 24 Meter pro Runde oder bis zu 12,8 Kilometer pro Stunde durch die Luft zu bewegen.
- Du kannst die Zitadelle steuern, wenn auch etwas ungenau, vergleichbar mit dem Lenken von Booten per Ruder.
- Du kannst jederzeit vom höchsten Außenpunkt der Zitadelle aus sehen und hören, als wärst du dort.

Wenn eine Kreatur, die auf das Ruder eingestimmt ist, sich nicht konzentriert, schwebt die Zitadelle bewegungslos.

**Einstimmung übertragen:** Du kannst eine Aktion oder Bonusaktion verwenden, um einen bereitwilligen Zauberwirker zu berühren, woraufhin dieser sofort auf das *Ruder der Fliegenden Zitadelle* eingestimmt ist und deine Einstimmung auf das *Ruder der Fliegenden Zitadelle* endet.

**Zerstörung:** Wenn das *Ruder der Fliegenden Zitadelle* zerstört wird, verliert die entsprechende Zitadelle ihre Macht und beginnt zu zerfallen. Wenn die zerfallende Zitadelle sich in der Luft befindet, sinkt sie um neun Meter pro Runde beziehungsweise um 90 Meter pro Minute. Alle Kreaturen in der Zitadelle oder am Boden im Abstand von bis zu 36 Metern um die Landestelle der Zitadelle müssen einen SG-20-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleiden sie 39 (6W12) Wuchtschaden, anderenfalls die Hälfte.



# FREUNDE UND FEINDE

In diesem Anhang werden die Kreaturen dieses Abenteuers in alphabetischer Reihenfolge beschrieben. In der Einführung des *Monsterhandbuchs* wird erklärt, wie die Spielwerte einer Kreatur zu verstehen sind.

Die Kreaturen in diesem Anhang sind nach folgenden Kreaturentypen kategorisiert:

## DRACHEN

Drachenarmee-Dragnonnel  
Einöden-Dragnonnel

## HUMANOIDE

Drachenarmee-Offizier  
Drachenarmee-Soldat  
Kalaman-Soldat  
Kansaldi Feuerauge  
Kender-Scharmützler  
Lohezet  
Roter Ruin

## KONSTRUKT

Istarische Drohne

## MONSTROSITÄTEN

Aurak-Drakonier  
Baaz-Drakonier  
Bozak-Drakonier  
Kapak-Drakonier  
Sivak-Drakonier

## UNTOTE

Anhkolox  
Caradoc  
Fürst Sth  
Höherer Todesdrache  
Niederer Todesdrache  
Skelettritter  
Wersten Kern

## W100 Begegnung

- 56–60 1W6 **Kapak-Drakonier\***, getarnt als Reisende
- 61–65 1 **Priester** von Takhisis, der eine Gruppe von 2W6 **Gemeinen** zur Drachenkönigin bekehren will
- 66–71 1W4 fliegende **Sivak-Drakonier\***
- 72–76 1W4 **Sivak-Drakonier\***, die mithilfe ihrer Formklausur die Gestalt von Kender-Reisenden angenommen haben
- 77–80 1 **Aurak-Drakonier\*** und 1W6 **Drachenarmee-Soldaten\***
- 81–84 1W4 **Skelettritter\*** auf **Streitrössern**
- 85–89 1 **Aurak-Drakonier\***, der sich mithilfe von **Selbstverkleidung** als Gefangener von 2 **Sivak-Drakoniern\*** tarnt
- 90–93 1W6 **Sivak-Drakonier\***, die den **Priester** eines Gottes mit anderer als böser Gesinnung als Gefangenen transportieren
- 94–99 1W6 **Skelettritter\***, angeführt von **Caradoc\***, der seine Inbesitznahme-Aktion nutzt, um einen **Adligen** zu kontrollieren
- 100 1 **Drachenarmee-Offizier\*** und 1 **junger roter Drache**

## ZUFALLSBEGEGNUNGEN

Streitkräfte der Roten Drachenarmee bedrohen im Verlauf des gesamten Abenteuers die Charaktere und die Lande um Kalaman. Würfle mithilfe der Tabelle „Begegnungen mit der Drachenarmee“, wann immer die Charaktere einer zufällig ausgewählten Gruppe von Kreaturen begegnen könnten, die mit der Drachenarmee verbündet sind. Kreaturen, die mit einem Sternchen markiert sind, werden in diesem Anhang beschrieben.

## BEGEGNUNGEN MIT DER DRACHENARMEE

### W100 Begegnung

- 1–5 1W6 **Drachenarmee-Soldaten\***
- 6–11 1W6 **Baaz-Drakonier\***
- 12–16 1 **Drachenarmee-Dragnonnel\*** und 1 **Drachenarmee-Offizier\***
- 17–20 1W6 **Drachenarmee-Soldaten\***, die gegen 2W4 **Kender-Scharmützler\*** kämpfen
- 21–26 2W6 **Hobgoblins** und ihr Kleinmeister (Befehlshaber), 1 **Hobgoblin-Hauptmann**
- 27–32 1W6 **Drachenarmee-Soldaten\*** und 1 **Drachenarmee-Offizier\***
- 33–38 1W4 **Baaz-Drakonier\*** und 1 **Bozak-Drakonier\***
- 39–45 2W4 **Drachenarmee-Soldaten\***, die gegen 2W6 **Kalaman-Soldaten\*** kämpfen
- 46–50 1W6 **Baaz-Drakonier\*** und 1 **Drachenarmee-Offizier\***
- 51–55 2W4 **Drachenarmee-Soldaten\*** mit 2W4 **Doggen**, die einen geflohenen Gefangenen jagen

BAAZ-DRAGONIER.





## ANHKOLOX

Anhkoloxe sind tückische untote Kreaturen, geschaffen aus den Knochen von Bären und anderen Tieren. Ihre dornigen Knochen knacken und knirschen und bewegen sich oft auf absurde Arten. Anhkoloxe werden von ihren territorialen Instinkten und dem räuberischen Verlangen getrieben, lebendige Beute zu reißen und zu verschlingen. Sie laufen auf allen vieren und richten sich auf, wenn sie ihre Beute gestellt haben. Wenn sie zuschlagen, fallen sie mit den Klauen über ihren Gegner her – oder stoßen sie in Gruben mit angespitzten Knochen –, und ihre dornigen Brustkörbe klappen auf und schließen sich um die Beute wie Jagdfallen.

### ANHKOLOX

Riesiger Untoter, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 157 (15W12+60)

Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	11 (+0)	18 (+4)	4 (-3)	14 (+2)	2 (-4)

Rettungswürfe Wei +6

Fertigkeiten Wahrnehmung +6

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 16

Sprachen –

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Übungsbonus +4

**Ungewöhnliche Natur:** Der Anhkolox muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

### AKTIONEN

**Mehrfachangriff:** Der Anhkolox führt zwei Klauenangriffe und einen Reißende-Falle-Angriff aus.

**Klauen:** *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W10+6) Stichschaden. Ist das Ziel eine höchstens große Kreatur, muss es einen SG-18-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird in eine horizontale Richtung nach Wahl des Anhkolox' bis zu sechs Meter weit gestoßen.

**Reißende Falle:** *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 23 (5W6+6) Stichschaden, und wenn das Ziel eine höchstens große Kreatur ist, muss es einen SG-18-Stärkerettungswurf bestehen, oder es gerät in den Brustkorb des Anhkolox und ist gepackt (Rettungs-SG 18). Solange es gepackt bleibt, ist es festgesetzt, und der Anhkolox kann Reißende Falle nicht gegen andere Ziele einsetzen.



## CARADOC

Caradoc war Seneschall von Fürst Soth und ehemals Ritter von Solamnia. Er verbrannte, als Dargaardfried von den Feuern des Kataklysmus verschlungen wurde. Wie viele aus Soths Gefolge wurde auch Caradoc mit dem Untod verflucht. Da er doppelzünftig und feige bis ins Mark war, kehrte der Seneschall nicht als Skelettritter, sondern als körperloser Geist zurück. Caradocs untote Gestalt kommt ihm entgegen, da er so Besitz von den Lebenden ergreifen und nichtsahnende Zungen dazu benutzen kann, seine Lügen zu verbreiten. Allerdings ist er an seine versengten Knochen gefesselt, die in Dargaardfried verstauben. Er kann die verfluchte Burg verlassen, solange er Besitz vom Körper eines Humanoiden ergriffen hat, wird aber im Handumdrehen zurückgezogen, wenn er seines Wirts verlustig geht.





CARADOC DER GEIST.

CARADOC DER RITTER.

CARADOC DER SOLDAT.

## CARADOC

Mittelgroßer Untoter, neutral böse

Rüstungsklasse 14

Trefferpunkte 110 (20W8+20)

Bewegungsrate 0 m, Fliegen 12 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
1 (-5)	18 (+4)	12 (+1)	15 (+2)	13 (+1)	19 (+4)

Rettungswürfe Int +5, Wei +4

Fertigkeiten Motiv erkennen +4, Täuschen +7, Wahrnehmung +4

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Säure, Schall; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, Kälte, Nekrotisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Festgesetzt,

Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Gemeinsprache, Solamnisch

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP) **Übungsbonus +3**

**Gebundener Spuk:** Caradocs Geist ist an Dargaardfried gebunden. Wenn er sich außerhalb der Burg befindet und nicht gerade mit seiner Inbesitznahme-Aktion von einer Kreatur Besitz ergriffen hat, muss er zu Beginn seines Zugs einen SG-15-Charismarettungswurf bestehen, oder er verschwindet und erscheint an einer freien Stelle innerhalb der Burg.

**Körperlose Bewegung:** Caradoc kann sich durch andere Kreaturen und Gegenstände bewegen, als wären sie schwieriges Gelände. Er erleidet 5 (1W10) Energieschaden, wenn er seinen Zug in einem Objekt beendet.

**Ungewöhnliche Natur:** Caradoc muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

**Wiederbelebung:** Wenn Caradoc stirbt, entsteht er nach 2W6 Tagen innerhalb von Dargaardfried neu.

## AKTIONEN

**Mehrfachangriff:** Caradoc führt zwei Vernichtende-Berührung-Angriffe aus.

**Vernichtende Berührung:** Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 15 (2W10+4) nekrotischer Schaden.

**Inbesitznahme (Aufladung 5-6):** Ein Humanoide im Abstand von bis zu 1,5 Metern von Caradoc, den er sehen kann, muss einen SG-15-Charismarettungswurf bestehen, oder Caradoc ergreift Besitz von ihm. In dem Fall verschwindet Caradoc, und das Ziel ist kampfunfähig und verliert die Kontrolle über seinen Körper. Caradoc kontrolliert jetzt den Körper, nimmt dem Ziel aber nicht das Bewusstsein. Caradoc kann nicht das Ziel von Angriffen, Zaubern oder anderen Effekten werden – außer solchen, die Untote vertreiben. Er behält Gesinnung, Intelligenz, Weisheit und Charisma, seine Immunität gegen Bezaubert und Verängstigt sowie seine Bonusaktion Entzweieendes Flüstern bei. Ansonsten kommen die Werte des besessenen Ziels zur Wirkung. Wissen, Klassenmerkmale und Übung des Ziels sind jedoch nicht verfügbar.

Die Besessenheit bleibt bestehen, bis die Trefferpunkte des besessenen Körpers auf 0 fallen, Caradoc die Besessenheit als Bonusaktion beendet oder er vertrieben oder von einem Effekt wie vom Zauber *Gutes und Böses bannen* hinausgezungen wird. Wenn die Besessenheit endet, erscheint Caradoc an einer freien Stelle im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Körper des Ziels wieder. Wenn der Rettungswurf gelungen ist oder die Besessenheit endet, ist das Ziel 24 Stunden lang gegen Caradocs Inbesitznahme immun.

## BONUSAKTIONEN

**Entzweieendes Flüstern:** Caradoc flüstert magisch auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern ein. Das Ziel muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen oder sofort seine Reaktion verwenden, um einen Nahkampfangriff gegen eine andere Kreatur nach Caradocs Wahl auszuführen (die Reaktion geht verloren, wenn keine anderen Kreaturen in Reichweite sind).



## DRACHENARMEE-TRUPPEN

Die Drachenarmeen sammeln fanatische Anhänger in ihren Reihen. Die Rekruten werden indoktriniert, die Drachenkönigin zu verehren und Drachen als deren bevorzugten Diener zu betrachten. Truppen der Drachenarmee führen Waffen, die von Takhisis gesegnet sind, um mit der Macht der Drachen zuzuschlagen, an deren Seite sie kämpfen.

### DRACHENARMEE-WAFFEN

Die Waffen von Drachenarmee-Truppen sind mit Drachennodem erfüllt. Ihre Schadensart hängt von der jeweiligen Armee ab. Die hier aufgeführten Spielwerte sind beispielhaft für Truppen der Roten Drachenarmee mit Waffen, die vom Feuer roter Drachen erfüllt sind. Du kannst Anhänger anderer chromatischer Drachen darstellen, indem du den Feuerschaden durch die Schadensart ersetzt, der mit der Odenwaffe dieser Drachen assoziiert ist.

### DRACHENARMEE-OFFIZIER

Mittelgroßer Humanoide, normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 19 (Schienenpanzer, Schild)

Trefferpunkte 65 (10W8+20)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Rettungswürfe Ges +4, Wei +4

Fertigkeiten Athletik +5, Wahrnehmung +4

Sinne Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Übungsbonus +2

**Drakonische Ergebnisse:** Solange der Offizier einen Drachen sehen kann, der ihm nicht feindlich gesinnt ist, ist der Offizier bei Angriffswürfen im Vorteil.

### AKTIONEN

**Mehrfachangriff:** Der Offizier führt zwei Boshafte-Lanze-Angriffe aus und setzt Angriffsbefehle ein, wenn verfügbar.

**Boshafte Lanze:** Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. Treffer: 8 (1W10+3) Stichschaden plus 2 (1W4) Feuerschaden.

**Schwere Armbrust:** Fernkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 30/120 m, ein Ziel. Treffer: 7 (1W10+2) Stichschaden plus 5 (1W10) Feuerschaden.

**Angriffsbefehle (Aufladung 5-6):** Der Offizier brüllt Befehle und zielt auf bis zu zwei andere Kreaturen im Abstand von bis zu 18 Metern. Wenn ein Ziel das Merkmal Drakonische Ergebnisse hat und den Offizier hören kann, so kann das Ziel seine Reaktion nutzen, um einen Nahkampfangriff auszuführen.



DRACHENARMEE-SOLDAT.

### DRACHENARMEE-SOLDAT

Mittelgroßer Humanoide, normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 17 (Schuppenpanzer, Schild)

Trefferpunkte 22 (4W8+4)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Fertigkeiten Athletik +4, Wahrnehmung +2

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Übungsbonus +2

**Drakonische Ergebnisse:** Solange der Soldat einen Drachen sehen kann, der ihm nicht feindlich gesinnt ist, ist der Soldat bei Angriffswürfen im Vorteil.

### AKTIONEN

**Mehrfachangriff:** Der Soldat führt zwei Langschwert- oder Wurfspießangriffe aus.

**Langschwert:** Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 6 (1W8+2) Hiebschaden oder 7 (1W10+2) Hiebschaden, wenn beidhändig geführt, plus 2 (1W4) Feuerschaden.

**Wurfspieß:** Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 9/36 m, ein Ziel. Treffer: 5 (1W6+2) Stichschaden plus 2 (1W4) Feuerschaden.



## DRAGONNELE

Dragonnele sind entfernt mit chromatischen und metallischen Drachen verwandt, denen sie auch ähnlich sehen. Sie sind intelligent genug, um Sprache zu verstehen, können jedoch selbst nicht sprechen. Vor allem Nahrung motiviert sie.

### DRACHENARMEE-DRAGONNEL

Dragonnele aus dem Vulkangebirge um Sanktion sind eng mit roten Drachen verwandt, denen auch ihre Schuppenfarbe sowie ihr allgemeines Erscheinungsbild ähnelt. Sie sind brutale, selbstsüchtige Kreaturen und werden von den Drachenarmeen als Reittiere für wichtige Offiziere ausgebildet. Sie haben zwar nicht den zerstörerischen Odem der roten Drachen, sind aber doch von Feuer durchdrungen. Auf ihren üblen Fangzähnen und an ihren Klauen tanzen Funken.

### EINÖDEN-DRAGONNEL

Die Nordeinöde von Ansalon ist die Heimat der Einöden-Dragnonele, drakonischen Kreaturen in enger Verwandtschaft mit Kupferdrachen. Einöden-Dragnonele sind schnell und wendig, ihre Schuppen wirken kupferfarben. Diese verspielten Kreaturen verteidigen ihr Territorium, indem sie sich außer Reichweite des Feinds begeben und ihn dann ähnlich wie ihre Kupferdrachen-Verwandten mit konzentrierter Säure bespucken.



### DRACHENARMEE-DRAGONNEL

Großer Drache, normalerweise rechtschaffen böse

**Rüstungsklasse** 16 (Brustplatte, Rossharnisch)

**Trefferpunkte** 58 (9W10+9)

**Bewegungsrate** 9 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	13 (+1)	10 (+0)

**Fertigkeiten** Wahrnehmung +3

**Schadensresistenzen** Feuer

**Sinne** Blindsight 9 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 13

**Sprachen** Versteht Drakonisch und Gemeinsprache, aber kann nicht sprechen

**Herausforderungsgrad** 3 (700 EP)

**Übungsbonus** +2

**Vorbeifliegen:** Der Dragonnel provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn er fliegend die Reichweite eines Feindes verlässt.

#### AKTIONEN

**Mehrfachangriff:** Der Dragonnel führt zwei Zerfleischen-Angriffe aus.

**Zerfleischen:** Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 10 (2W6+3) Hiebsschaden plus 3 (1W6) Feuerschaden.

### EINÖDEN-DRAGONNEL

Großer Drache, normalerweise chaotisch gut

**Rüstungsklasse** 13

**Trefferpunkte** 65 (10W10+10)

**Bewegungsrate** 9 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	8 (-1)	13 (+1)	10 (+0)

**Fertigkeiten** Wahrnehmung +3

**Schadensresistenzen** Säure

**Sinne** Blindsight 9 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 13

**Sprachen** Versteht Drakonisch und Gemeinsprache, aber kann nicht sprechen

**Herausforderungsgrad** 3 (700 EP)

**Übungsbonus** +2

**Vorbeifliegen:** Der Dragonnel provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn er fliegend die Reichweite eines Feindes verlässt.

#### AKTIONEN

**Mehrfachangriff:** Der Dragonnel führt zwei Zerfleischen-Angriffe aus.

**Zerfleischen:** Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 10 (2W6+3) Hiebsschaden.

**Säurespeien:** Fernkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 18 m, ein Ziel. **Treffer:** 20 (5W6+3) Säureschaden.



## DRAKONIER

Drakonier sind Monster mit aufrechtem Gang. Sie schlüpfen aus den Eiern metallischer Drachen, die durch eine Kombination aus böser Alchemie und der üblen Magie der Drachenkönigin verdorben wurden. Die Drachenarmeen hüten das Geheimnis der Erzeugung von Drakoniern eifersüchtig und lassen die metallischen Drachen Krynns im Glauben, ihre Eier würden als Geiseln gehalten, damit sie sich den Eroberungen der Drachenkönigin nicht entgegenstellen.

### AURAK-DRAKONIER

Aurak-Drakonier entstehen aus den Eiern von Golddrachen. Sie sind die mächtigsten Drakonier, und ihr gesamtes Wesen summt vor mystischer Macht. Anders als andere Drakonier sind Auraks flügellos. Das kann ihre Feinde in falscher Sicherheit wiegen, bis die Auraks giftige Dämpfe ausatmen, die denen ihrer Drachenvorfahren entsprechen. Auraks sind Genies und Strategen, die in den Drachenarmeen als Befehlshaber dienen. Oft leiten sie Kontingente von weniger mächtigen Drakoniern. Werden sie getötet, entfesseln sie die Magie in sich in einem tödlichen Blitzstrahl.



AURAK-DRAKONIER.

### AURAK-DRAKONIER

Mittelgroße Monstrosität (Zauberer), normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 67 (9W8+27)

Bewegungsrate 10,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	17 (+3)

Rettungswürfe Int +6, Wei +3, Cha +6

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Zustandsimmunitäten Bezaubert

Sinne Passive Wahrnehmung 13, Wahrer Blick 18 m

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Übungsbonus +3

**Aura des Befehls:** Der Drakonier strahlt eine gebieterische Präsenz im Radius von sechs Metern um sich aus. Ein Drakonier in der Aura, der den Aurak hören oder sehen kann, kann nicht bezaubert werden und ist bei Rettungswürfen gegen den Verängstigt-Zustand oder zu dessen Aufhebung bei sich selbst im Vorteil.

**Todeszuckungen:** Wenn die Trefferpunkte des Drakoniers auf 0 sinken, entfesselt seine magische Essenz eine Blitzkugel auf die nächste Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern, ehe sie bis zu zwei andere Kreaturen im Abstand von bis zu 4,5 Metern von der ersten trifft. Jede Kreatur muss einen SG-14-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet

die Kreatur 9 (2W8) Blitzschaden und ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs betäubt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und ist nicht betäubt.

### AKTIONEN

**Mehrfachangriff:** Der Drakonier führt drei Zerfleischen- oder Energiestrah-Angriffe aus.

**Zerfleischen:** Nahkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 8 (1W12+2) Hiebschaden.

**Energiestrah:** Fernkampf-Zauberangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 18 m, ein Ziel. Treffer: 8 (1W10+3) Energieschaden.

**Vergiftender Odem (Aufladung 5-6):** Der Drakonier atmet einen 4,5 Meter langen Kegel giftigen Gases aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet die Kreatur 21 (6W6) Giftschaden und erhält eine Erschöpfungsstufe. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden, ist nicht erschöpft und ist 24 Stunden lang gegen jeden giftigen Odem von Drakoniern immun.

**Zauberwirken:** Der Drakonier wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 14):

Beliebig oft: *Magierhand, Unsichtbarkeit*

Je 2-mal täglich: *Dimensionstür, Selbstverkleidung, Verständigung*  
1-mal täglich: *Person beherrschen*





DRAKONIER IM GRÖSSENVERHÄLTNIS  
(VON LINKS NACH RECHTS: BAAZ, BOZAK, KAPAK, SIVAK, AURAK, MENSCH).

## BAAZ-DRAKONIER

Baaz-Drakonier sind fanatische Fußsoldaten, die aus den Eiern von Messingdrachen stammen. Sie sind die kleinsten ihrer Art und trotz ihrer schmalen Flügel nicht flugfähig – wenn auch imstande, Stürze zu kontrollieren. Die Flügel sind klein genug, um sich unter Mänteln und Roben verstecken zu lassen, und die Baaz-Drakonier tarnen sich bisweilen, um für die Drachenarmeen zu spionieren. Der Anblick von Drachen treibt Baaz-Drakonier in einen tödlichen Kampfrausch. Wenn Baaz-Drakonier sterben, entfesseln sie Wolken von Gas, das nicht nur ihre Leichen, sondern auch Kreaturen in der Nähe zu Stein werden lässt.

## BOZAK-DRAKONIER

Bozak-Drakonier stammen aus den Eiern von Bronzedrachen und wirken Magie, um ihren Verbündeten im Kampf zu helfen. Ihre Flügel sind nicht stark genug, um richtig zu fliegen, sie befähigen die Bozak aber zu Gleitflügen bei Stürzen. Wenn Bozak sterben, schrumpft ihr Fleisch, ehe ihre Knochen explodieren und einen Regen magischer Splitter ringsum niedergehen lassen.

## KAPAK-DRAKONIER

Kapak-Drakonier werden aus den Eiern von Kupferdrachen gemacht. Sie sind verschlagen und greifen vorzugsweise Gegner an, die gerade abgelenkt oder unaufmerksam sind. Sie überziehen ihre Waffen mit dem lähmenden Gift ihres Speichels, was sie auch zu gefürchteten Meuchelmördern macht. Ihre kleinen Flügel erlauben ihnen keinen Flug, helfen ihnen aber, Stürze in kurze Gleitflüge zu verwandeln. Wenn Kapak sterben, lösen sie sich zu Säure auf, die Kreaturen in der Nähe bespritzen kann.

## BAAZ-DRAKONIER

*Mittelgroße Monstrosität, normalerweise rechtschaffen böse*

**Rüstungsklasse** 14 (natürliche Rüstung)

**Trefferpunkte** 22 (4W8+4)

**Bewegungsrate** 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	8 (-1)	8 (-1)	10 (+0)

**Sinne** Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 9

**Sprachen** Drakonisch, Gemeinsprache

**Herausforderungsgrad** 1/2 (100 EP)

**Übungsbonus** +2

**Drakonische Ergebenheit:** Solange der Drakonier einen Drachen sehen kann, der ihm nicht feindlich gesinnt ist, ist der Drakonier bei Angriffswürfen im Vorteil.

**Kontrollierter Fall:** Wenn der Drakonier fällt und nicht kampfunfähig ist, kann er beim Berechnen des Fallschadens bis zu 30 Meter von der Fallhöhe abziehen.

**Todeszuckungen:** Wenn die Trefferpunkte des Drakoniers auf 0 sinken, wird sein Körper zu Stein und entlässt ein Gas mit versteinender Wirkung. Jede Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern muss einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist festgesetzt, da sie zu versteinern beginnt. Eine festgesetzte Kreatur muss den Rettungswurf am Ende ihres nächsten Zugs wiederholen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet der Effekt, anderenfalls ist die Kreatur eine Minute lang versteinert. Nach einer Minute zerfällt der Körper des Drakoniers zu Staub.

## AKTIONEN

**Mehrfachangriff:** Der Drakonier führt zwei Angriffe mit dem Kurzschild aus.

**Kurzschild:** *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6+1) Stichschaden.





BOZAK-DRAKONIER.

## BOZAK-DRAKONIER

Mittelgroße Monstrosität (Zauberer), normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 40 (9W8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	14 (+2)

Rettungswürfe Int +2, Wei +2, Cha +4

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Übungsbonus +2

**Gleiten:** Wenn der Drakonier fällt und nicht kampfunfähig ist, kann er beim Berechnen des Fallschadens bis zu 30 Meter von der Fallhöhe abziehen und sich je 0,3 Meter Fallstrecke bis zu 0,6 Meter horizontal bewegen.

**Todeszuckungen:** Wenn die Trefferpunkte des Drakoniers auf 0 sinken, schrumpfen seine Schuppen und sein Fleisch sofort, und seine Knochen explodieren. Jede Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern muss einen SG-10-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 9 (2W8) Energieschaden.

### AKTIONEN

**Mehrfachangriff:** Der Drakonier führt zwei Nahkampfangriffe mit dem Dreizack oder zwei Blitzentladungsangriffe aus.

**Dreizack:** Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel.

**Treffer:** 5 (1W6+2) Stichschaden oder 6 (1W8+2) Stichschaden, wenn beidhändig geführt, um einen Nahkampfangriff auszuführen.

**Blitzentladung:** Fernkampf-Zauberangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 18 m, ein Ziel. **Treffer:** 10 (3W6) Blitzschaden.

**Zauberwirken:** Der Drakonier wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 12):

Je 1-mal täglich: Netz, Stinkende Wolke, Unsichtbarkeit, Vergrößern/Verkleinern



KAPAK-DRAKONIER.

## KAPAK-DRAKONIER

Mittelgroße Monstrosität, normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 39 (6W8+12)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	17 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	11 (+0)

Rettungswürfe Ges +5

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Täuschen +4, Wahrnehmung +3

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Übungsbonus +2

**Gleiten:** Wenn der Drakonier fällt und nicht kampfunfähig ist, kann er beim Berechnen des Fallschadens bis zu 30 Meter von der Fallhöhe abziehen und sich je 0,3 Meter Fallstrecke bis zu 0,6 Meter horizontal bewegen.

**Todeszuckungen:** Wenn die Trefferpunkte des Drakoniers auf 0 sinken, löst er sich in Säure auf und bespritzt umstehende Kreaturen. Jede Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern muss einen SG-12-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang mit Säure bedeckt. Mit Säure bedeckte Kreaturen nehmen zu Beginn jedes ihrer Züge 7 (2W6) Säureschaden. Kreaturen können die Säure als Aktion von sich oder anderen abschrubben oder abwaschen.

### AKTIONEN

**Mehrfachangriff:** Der Drakonier führt zwei Dolchgriffe aus. Wenn beide Angriffe dieselbe Kreatur treffen, muss das Ziel einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist bis zum Ende seines nächsten Zugs vergiftet. Während es auf diese Art vergiftet ist, ist das Ziel zudem gelähmt.

**Dolch:** Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel.

**Treffer:** 5 (1W4+3) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftschaden.



SIVAK-DRAKONIER.

## SIVAK-DRAKONIER

Große Monstrosität, normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 57 (6W10+24)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)

Rettungswürfe Str +6, Wei +2

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Übungsbonus +2

**Todeszuckungen:** Wenn die Trefferpunkte des Drakoniers durch eine höchstens große Kreatur auf 0 sinken, zerfällt der Drakonier zu Staub, der ein kreisförmiges Geisterbild der Kreatur formt, die ihn getötet hat. Das Geisterbild bleibt eine Minute lang bestehen. Jede Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern des Geisterbilds, die dem Drakonier feindlich gesinnt ist, muss einen SG-14-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang durch das Geisterbild verängstigt. Eine verängstigte Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

### AKTIONEN

**Mehrfachangriff:** Der Drakonier führt zwei Sägeschwertangriffe und einen Schwanzangriff aus.

**Sägeschwertangriff:** Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8+4) Hiebschaden.

**Schwanz:** Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8+4) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine höchstens große Kreatur ist, muss es einen SG-14-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

### REAKTIONEN

**Formklau:** Wenn der Drakonier einen höchstens mittelgroßen Humanoiden getötet hat, kann er sich magisch in eine Illusion hüllen, sodass er aussieht und sich anfühlt wie diese Kreatur. Dabei behält er die Spielwerte des Drakoniers (abgesehen von der Größe) bei. Diese Verwandlung endet, wenn der Drakonier sie mit einer Bonusaktion beendet oder stirbt.



## SIVAK-DRAKONIER

Sivak-Drakonier sind brutale Kreaturen. Sie werden aus den Eiern von Silberdrachen erzeugt. Ihre mächtigen Flügel tragen sie auf dem Schlachtfeld dorthin, wo der Kampf am heftigsten tobt, was sie zu effektiven Eingreiftruppen macht. Sivaks können ihre Merkmale magisch verändern und die Gestalt ihrer Opfer annehmen. Dies erlaubt den gerissenen Soldaten, Verwirrung und Verzweiflung in den Reihen der Feinde zu säen. Wenn Sivaks getötet werden, nehmen ihre zerfallenen Körper die Form derer an, die sie getötet haben, und sie stoßen einen grässlichen Todesschrei aus.



## FÜRST SOTH

Fürst Soth ist der mächtigste Todesritter Krynn's. Einst war er ein solamnischer Ritter vom Orden der Rose und ein Beispiel der Tugendhaftigkeit und Gerechtigkeit. Doch er ließ sich von seinem Stolz auf einen bösen Pfad lenken. Die Götter gaben Soth die Chance auf Umkehr: Er sollte den Königspriester von Istar besiegen und den Kataklysmus abwenden. Doch er unterlag seinem Stolz, gab die Mission auf und erlaubte dem Kataklysmus, Krynn zu verwüsten. Soth starb beim Kataklysmus, erhob sich

jedoch als untoter Schrecken aus der Asche. In seiner verfluchten Burg Dargaardfried ignorierte er die zerstörte Welt, bis der Ruf der Drachenkönigin ihn ereilte und seine Bosheit wieder auf den Plan holte.

Im Kampf ist Soth ein fürchterlicher Gegner. Die Reste der Feuer des Kataklysmus, die er führt, haben eine verheerende Wirkung. Normalerweise setzt er sein Attribut zum Zauberwirken nur als Teil seiner legendären Aktionen ein.

### FÜRST SOTH

Mittelgroßer Untoter (Paladin), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Trefferpunkte 228 (24W8+120)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	11 (+0)	20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	20 (+5)

Rettungswürfe Ges +6, Wei +9, Cha +11

Schadensimmunitäten Gift, Nekrotisch

Zustandsimmunitäten Erschöpfung, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch, Solamnisch

Herausforderungsgrad 19 (22.000 EP) **Übungsbonus +6**

**Legendäre Resistenz (3-mal täglich):** Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann Soth den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

**Magieresistenz:** Soth ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

**Ungewöhnliche Natur:** Soth muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

**Untote antreiben:** Sofern Soth nicht kampfunfähig ist, sind er und untote Kreaturen seiner Wahl im Abstand von bis zu 18 Metern von ihm gegen Merkmale immun, die Untote vertreiben.

### AKTIONEN

**Mehrfachangriff:** Soth führt drei Vergessener-Brand-Angriffe aus.

**Vergessener Brand: Nahkampfwaffenangriff:** +12 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 10 (1W8+6) Wuchtschaden plus 18 (4W8) nekrotischer Schaden, und wenn das Ziel eine Kreatur ist, kann es bis zum Beginn von Soths nächstem Zug keine Trefferpunkte wiederherstellen.

**Kataklysmisches Feuer (1-mal täglich):** Soth schleudert eine magische Feuerkugel, die an einem Punkt im Abstand von bis zu 36 Metern explodiert, den er sehen kann. Alle Kreaturen im Radius von sechs Metern um diesen Punkt müssen einen SG-19-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen.

Scheitert der Wurf, erleiden sie 35 (10W6) Feuerschaden und 35 (10W6) nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Außerdem wird jeder höchstens mittelgroße Humanoide, der durch diesen Schaden getötet wurde, sowie jede Leiche einer solchen Kreatur innerhalb der Kugel zum **Skelett** unter Soths Kontrolle. Das Skelett handelt auf Soths Initiative, doch sofort nach dem Zug von Soth. Bekommt es keine anderen Befehle, versucht das Skelett, alle Kreaturen zu töten, denen es begegnet und die nicht untot sind.

**Wort des Todes (1-mal täglich):** Soth zeigt auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern, die er sehen kann, und erteilt ihr magisch den Befehl zu sterben. Das Ziel muss einen SG-19-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet das Ziel 100 nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte. Werden durch diesen Schaden die Trefferpunkte des Ziels auf 0 verringert, so stirbt es.

**Zauberwirken:** Soth wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 19):

Beliebig oft: *Befehl* (auf 3. Grad gewirkt)

Je 2-mal täglich: *Magie bannen*, *Person festhalten* (auf 3. Grad gewirkt)

1-mal täglich: *Verbannung* (auf 6. Grad gewirkt)

### LEGENDÄRE AKTIONEN

Soth kann drei legendäre Aktionen entsprechend der unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält Soth am Anfang seines Zugs zurück.

**Unaufhaltsames Manöver:** Soth schöpft seine Bewegungsrate aus oder befiehlt seinem Reittier, seine Bewegungsrate auszuschöpfen. Die Bewegung durch diese Aktion löst keine Gelegenheitsangriffe aus. Wenn er oder sein Reittier in dieser Bewegung einer Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Meter nahekommen, kann er die Kreatur zu einem SG-20-Stärkerrettungswurf zwingen. Scheitert der Wurf, wird die Kreatur umgestoßen.

**Schlag (kostet 2 Aktionen):** Soth führt einen Vergessener-Brand-Angriff aus.

**Zauber wirken (kostet 3 Aktionen):** Soth setzt Zauberwirken ein.



FÜRST SOTH AUF EINEM HÖHEREN  
TODESDRACHEN.





## ISTARISCHE DROHNE

Istarische Drohnen sind uralte Konstrukte aus Marmor und glänzendem Metall, besetzt mit Kristallen, in denen elektrische Funken leuchten. Sie wurden konstruiert, um die fantastischen Gebäude zu errichten, die einst den Ruhm von Istar bezeugten, und sehen aus wie kurze, stämmige Gottesanbeterinnen. Vier dürre Insektenbeine tragen ihr Gewicht und lassen zwei dornige Arme in Sensenform zum Tragen und Platzieren von Baumaterial frei. Die Drohnen sondern ein zähflüssiges Gel ab, das zu kristallinem Mörtel aushärtet. Diesen können sie wiederverwenden, um Angreifer festzusetzen.

### ISTARISCHE DROHNE

Mittelgroßes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 127 (15W8+60)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	10 (+0)	18 (+4)	4 (-3)	10 (+0)	4 (-3)

Schadensimmunitäten Blitz, Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Blindsight 18 m (blind außerhalb des Radius), Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht die Sprachen seines Schöpfers, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Übungsbonus +3

**Spinnenklettern:** Die Drohne kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

**Ungewöhnliche Natur:** Die Drohne muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

#### AKTIONEN

**Mehrfachangriff:** Die Drohne führt zwei Klauenangriffe aus.

**Klauen: Nahkampfwaffenangriff:** +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 9 (1W8+5) Stichschaden plus 4 (1W8) Blitzschaden. Wenn das Ziel eine höchstens mittelgroße Kreatur ist, wird es gepackt (Rettungswurf-SG 15). Die Drohne hat zwei Klauen, die jeweils ein Ziel packen können.

**Kristallspeichel (Aufladung 5-6):** Die Drohne spuckt knisterndes Gel in einer 1,5 Meter breiten und sechs Meter langen Linie. Jede Kreatur in der Linie muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet die Kreatur 14 (4W6) Blitzschaden und ist durch das Gel festgesetzt, das zu Kristall aushärtet. Die Kreatur ist festgesetzt, bis der Kristall zerstört wird. Der Kristall besitzt eine RK von 15, 15 Trefferpunkte und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun, aber anfällig für Schallschaden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und ist nicht festgesetzt.



## KALAMAN-SOLDAT

Kalaman-Soldaten sind die gewöhnlichen Truppen der Armee von Kalaman. Sie sind als Defensivkämpfer ausgebildet, die einander im Kampf verteidigen.

### KALAMAN-SOLDAT

Mittelgroßer oder kleiner Humanoide, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 18 (Kettenpanzer, Schild)

Trefferpunkte 16 (3W8+3)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Fertigkeiten Athletik +3, Wahrnehmung +2

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Übungsbonus +2

#### AKTIONEN

**Mehrfachangriff:** Der Soldat führt zwei Langschwertangriffe aus.

**Langschwert: Nahkampfwaffenangriff:** +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W8+2) Hiebschaden oder 7 (1W10+2) Hiebschaden, wenn beidhändig geführt.

#### REAKTIONEN

**Linie halten:** Wenn ein Verbündeter im Abstand von bis zu 1,5 Metern einen Rettungswurf ausführen muss, ermutigt ihn der Soldat, sodass er beim Wurf im Vorteil ist.





## KANSALDI FEUERAUGE

Drachengroßmeisterin Kansaldi Feuerauge führt die Offensive der Roten Drachenarmee in Solamnia an. Kansaldi wurde von Drachenfürst Verminaard indoktriniert und zur fanatischen Anhängerin der Drachenkönigin. Bei einer Glaubensprüfung durch ihren Mentor ersetzte Kansaldi ihr linkes Auge durch einen *Edelstein des Sehens*. Dieser Edelstein glüht und leuchtet, wann immer Kansaldi ihre Magie wirkt, und ihre Anhänger behaupten, sie könne mit ihm jede Lüge durchschauen.

Drachenfürst Verminaard folgt Visionen von der Drachenkönigin auf einen Feldzug nach Süden. In seiner Abwesenheit hat er ein mächtiges Kontingent der Roten Drachenarmee unter Kansaldis Befehl zurückgelassen und ihr befohlen, im Namen der Drachenkönigin die Region Kalaman zu beanspruchen. Kansaldi führt diese Befehle mit fanatischem Eifer aus. Für sie gibt es die Möglichkeit einer Niederlage nicht – nur den Willen der Drachenkönigin.

## KANSALDI FEUERAUGE

Mittelgroßer Humanoide (Mensch, Kleriker), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Trefferpunkte 172 (23W8+69)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	11 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	19 (+4)	16 (+3)

Rettungswürfe Wei +8, Cha +7

Fertigkeiten Motiv erkennen +12, Religion +7, Wahrnehmung +8

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Passive Wahrnehmung 18, Wahrer Blick 36 m

Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Übungsbonus +4

**Besondere Ausrüstung:** Kansaldi trägt einen leuchtenden Rubin in der linken Augenhöhle. Der Edelstein fungiert als ihr Auge und gewährt ihr Wahrer Blick (oben aufgeführt). Der Edelstein kann nicht entfernt werden, solange Kansaldi lebt. Wenn sie stirbt, kann eine Kreatur den Edelstein mit einer Aktion entfernen. Er wirkt dann als *Edelstein des Sehens*.

### AKTIONEN

**Mehrfachangriff:** Kansaldi führt zwei Angriffe mit der Pike aus und setzt Flammenstoß ein.

**Pike:** *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W10+4) Stichschaden plus 16 (3W10) gleißender Schaden.

**Flammenstoß:** Kansaldi schleudert magische Flammen auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern, die sie sehen kann. Das Ziel muss einen SG-16-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet das Ziel 11 (2W10) Feuerschaden und fängt Feuer. Bis eine Kreatur eine Aktion verwendet, um das Feuer zu löschen, erleidet es zu Beginn jedes seiner Züge 5 (1W10) Feuerschaden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet das Ziel halb so viel Schaden und fängt kein Feuer.

**Zauberwirken:** Kansaldi wirkt einen der folgenden Zauber. Sie benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Weisheit als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 16):

Beliebig oft: *Licht, Thaumaturgie, Verschönerung der Sterbenden*  
Je 1-mal täglich: *Flammenschlag, Klingensbarriere, Magie bannen, Schwache Genesung, Wiederbeleben*

### BONUSAKTIONEN

**Gunst der Drachenkönigin:** Kansaldi oder eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern, die sie sehen kann, erhält magisch 17 (2W12+4) Trefferpunkte zurück.





KENDER-SCHARMÜTZLER.



HOOPAK.

## KENDER-SCHARMÜTZLER

Kender-Scharmützler sind furchtlose Kämpfer, die Heimlichkeit und Gewieftheit einsetzen, um ihre Freunde und Heime zu verteidigen. Besonders gut sind sie darin, wichtige gegnerische Ausrüstung zu sabotieren oder ihre Gegner durch Schmähungen zu überstürzten Entscheidungen zu bewegen. Sie führen die klassische Kenderwaffe: den Hoopak, eine Kombination aus Speer und Schlinge.

### KENDER-SCHMÄHUNGEN

Würfle oder wähle eine Option aus der Tabelle „Kender-Schmähungen“ aus, um zu ermitteln, wie ein Kender-Scharmützler seinen Gegner im Kampf in Rage bringt.

#### KENDER-SCHMÄHUNGEN

##### W4 Schmähung

- 1 „Soll ich tun, als hätte ich Angst? Ihr scheint es ja wirklich nötig zu haben.“
- 2 „Ich wünschte, ich wäre wie Ihr, und es wäre mir ganz egal, wie ich aussehe ... oder rieche ... oder mich kleide. Wie tapfer.“
- 3 „Hatte der Kataklysmus ein Gesicht? Dann müsst Ihr wohl Zwillinge sein!“
- 4 (Deutet mit beiden Händen energisch auf den Feind und wiederholt laut das Wort „Bonk“.)

## KENDER-SCHARMÜTZLER

*Kleiner Humanoide, jede Gesinnung*

Rüstungsklasse 14 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 14 (4W6)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)	14 (+2)

**Fertigkeiten** Fingerfertigkeit +7, Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +3

**Zustandsimmunitäten** Verängstigt

**Sinne** Passive Wahrnehmung 13

**Sprachen** Gemeinsprache, Kendersprache

**Herausforderungsgrad** 1/4 (50 EP)

**Übungsbonus** +2

### AKTIONEN

**Hoopak:** Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 12/48 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6+3) Stichschaden oder 5 (1W4+3) Wuchtschaden, wenn der Kender mit der Hoopak-Schlinge einen Fernkampfangriff ausgeführt hat.

**Schmähen:** Der Kender beleidigt eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern, die er sehen kann. Wenn das Ziel den Kender hören kann, muss es einen SG-12-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist bis zum Ende seines nächsten Zugs bei Angriffswürfen im Nachteil.

### BONUSAKTIONEN

**Schwer zu fassen:** Der Kender führt die Rückzug- oder Verstecken-Aktion aus.





## LOHEZET

Lohezet ist ein Magier der Hochzauberei vom Orden der Schwarzen Robe, außerdem als Gelehrter besessen von ausgestorbenen Kreaturen und gefallenen Imperien. Er sieht die Drachenarmee als Möglichkeit, Ansalons einstigen Ruhm wiederherzustellen. Als die Drachenarmeen Khur und Kendermar überfielen, brachten Lohezets Forschungen istarischer Ruinen ans Licht, wo die fliegende Stadt Onyari zu finden war. Nun zieht er mit der Roten Drachenarmee zur Stadt der verlorenen Namen, um sie wieder fliegen zu lassen.

Lohezet nutzt im Kampf die Strategien ausgestorbener giftiger Raubtiere. Seine magischen Toxine kommen den stärksten Gegnern bei und verschaffen ihm Gelegenheiten zur Flucht oder dazu, seine Feinde in verfärbte Kadaver zu verwandeln.

NIKK DAVIES

## LOHEZET

Mittelgroßer Humanoide (Mensch, Magier), neutral böse

**Rüstungsklasse** 12 (15 mit Magierrüstung)

**Trefferpunkte** 137 (25W8+25)

**Bewegungsrate** 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	14 (+2)	11 (+0)

**Rettungswürfe** Kon +5, Wei +6

**Fertigkeiten** Arkane Kunde +9, Geschichte +9, Heilkunde +6

**Schadensimmunitäten** Gift

**Zustandsimmunitäten** Vergiftet

**Sinne** Passive Wahrnehmung 12

**Sprachen** Elfish, Gemeinsprache, Infernalisch, Zwergisch

**Herausforderungsgrad** 12 (8.400 EP)

**Übungsbonus** +4

**Toxische Meisterschaft:** Lohezet ignoriert bei Kreaturen die Resistenz gegen Giftschaden.

### AKTIONEN

**Mehrfachangriff:** Lohezet führt drei Vernichtender-Stoß-Angriffe aus und setzt Miasma ein, wenn verfügbar. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Zauberwirken ersetzen.

**Vernichtender Stoß:** Nahkampf- oder Fernkampf-Zauberangriff: +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder 18 m, ein Ziel. **Treffer:** 18 (2W12+5) nekrotischer Schaden.

**Miasma (Aufladung 4-6):** Lohezet beschwört magisch eine rote Nebelwolke in einer Kugel mit sechs Metern Radius um einen Punkt im Abstand von bis zu 36 Metern von sich. Der Bereich innerhalb der Kugel ist komplett verschleiert, und Kreaturen, die in ihrem Zug erstmals in die Kugel gelangen oder den Zug darin beginnen, müssen einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleiden sie 39 (6W12) Giftschaden und sind bis zum Beginn ihres nächsten Zugs vergiftet. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und wird nicht vergiftet. Die Wolke bleibt bestehen, bis eine Minute vorbei ist, Lohezet die Wolke vorzeitig beendet (keine Aktion erforderlich) oder diese Aktion erneut einsetzt. Ein starker Wind löst die Wolke auf.

**Zauberwirken:** Lohezet wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 17).

Beliebig oft: *Licht, Magie entdecken, Taschenspielerie*

Je 2-mal täglich: *Dimensionstür, Magierrüstung*

Je 1-mal täglich: *Arkane Auge, Energiewand, Person beherrschen*

### REAKTIONEN

**Vergiftender Tadel (3-mal täglich):** Wenn eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von Lohezet ihm Schaden zufügt, rächt sich Lohezet magisch mit einem giftigen roten Nebel. Die Kreatur muss einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 16 (2W10+5) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte.



## ROTER RUIN

Roter Ruin ist für ihre enorme Aufmerksamkeit und übermenschlichen Reflexe bekannt und führt die Luftstreitkräfte der Roten Drachenerarmee an. Ihr wirklicher Name ist unbekannt. Ihre Verbündeten bezeichnen sie nur als „Befehlshaber“ oder „Roter Ruin“ – eine Würdigung ihres Talents, Ziele aus der Luft zu zerstören. Sie trägt einen einprägsamen Dragonnel-förmigen Helm, der zu Spekulationen über ihre wahre Identität führt. Außerdem spricht sie wenig. Ihre Dragonnel-Reiter befehligt sie im Flug mit scharfen Gesten.

### ROTER RUIN

Mittelgroßer Humanoide, rechtschaffen böse

**Rüstungsklasse** 20 (Ritterrüstung, Schild)

**Trefferpunkte** 150 (20W8+60)

**Bewegungsrate** 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

**Rettungswürfe** Str +8, Ges +5

**Fertigkeiten** Athletik +8, Wahrnehmung +6

**Schadensresistenzen** Feuer

**Sinne** Passive Wahrnehmung 16

**Sprachen** Drakonisch, Gemeinsprache

**Herausforderungsgrad** 10 (5.900 EP)

**Übungsbonus** +4

**Berittener-Kampf-Meisterschaft:** Wenn Roter Ruin beritten ist und eine Kreatur bei einem Angriff auf ihr Reittier zielt, kann Roter Ruin bewirken, dass Angriff stattdessen auf sie zielt.

**Berittenes Entrinnen:** Wenn Roter Ruin oder ihr Reittier einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen, um nur den halben Schaden durch einen Effekt zu erleiden, so erleiden sie bei einem Erfolg gar keinen, anderenfalls den halben Schaden.

**Drakonische Ergebenheit:** Solange Roter Ruin einen Drachen sehen kann, der ihr nicht feindlich gesinnt ist, ist sie bei Angriffswürfen im Vorteil.

### AKTIONEN

**Mehrfachangriff:** Roter Ruin führt drei Angriffe mit der Funkenlanze aus.

**Funkenlanze:** *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (1W12+4) Stichschaden plus 7 (2W6) Feuerschaden. Ist das Ziel eine höchstens mittelgroße Kreatur, muss es einen SG-16-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

**Explosive Handarmbrust (Aufladung 5-6):** Roter Ruin feuert einen explosiven Armbrustbolzen auf einen Punkt im Abstand von bis zu 36 Metern, den sie sehen kann. Wenn der Bolzen den Punkt erreicht oder vorher einen Gegenstand trifft, detoniert er in einer Kugel mit sechs Metern Radius. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 35 (10W6) Säureschaden, anderenfalls die Hälfte.

## SKELETRITTER

Skelettritter sind mächtige Untote, die sich erheben, um noch böseren Wesen zu dienen – meist Todesrittern. Wer Skelettritter wird, war üblicherweise einst tugendhaft, hat dann aber seine Eide verraten und einen ehrlosen Tod gefunden. Er kann nicht ruhen und ist den Halunken, denen er dient, bedingungslos ergeben. Wird der Meister eines Skelettritters zerstört, so erhält der Ritter seinen Willen zurück und kann seine eigenen Ziele verfolgen.

Skelettritter sind unerbittliche Kämpfer und schwierig zu zerstören. Sie halten an den Sünden fest, wegen der sie verflucht sind, und sie kämpfen, bis ihre Schädel in Stücke geschlagen werden. Ihre Schwerter bewirken bleibende Wunden, die die Lebenskraft der Opfer verzehren und sogar nach magischer Heilung schwarze Narben hinterlassen.

### SKELETRITTER

Mittelgroßer Untoter, normalerweise rechtschaffen böse

**Rüstungsklasse** 18 (Ritterrüstung)

**Trefferpunkte** 112 (15W8+45)

**Bewegungsrate** 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)

**Rettungswürfe** Kon +6, Wei +5

**Schadensimmunitäten** Gift

**Zustandsimmunitäten** Erschöpfung, Vergiftet

**Sinne** Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 12

**Sprachen** Versteht zu Lebzeiten bekannte Sprachen, kann aber nicht sprechen

**Herausforderungsgrad** 7 (2.900 EP)

**Übungsbonus** +3

**Ungewöhnliche Natur:** Der Skelettritter muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

**Untote Ausdauer:** Wenn die Trefferpunkte des Skelettritters durch Schaden auf 0 sinken, muss der Skelettritter einen Konstitutionsrettungswurf mit SG 5 + erlittenem Schaden ausführen, sofern der Schaden kein Wuchtschaden ist oder von einem kritischen Treffer stammt. Bei einem Erfolg behält der Skelettritter einen Trefferpunkt.

### AKTIONEN

**Mehrfachangriff:** Der Skelettritter führt drei Angriffe mit Entkräftende Klinge oder Wurfaxt in beliebiger Kombination aus.

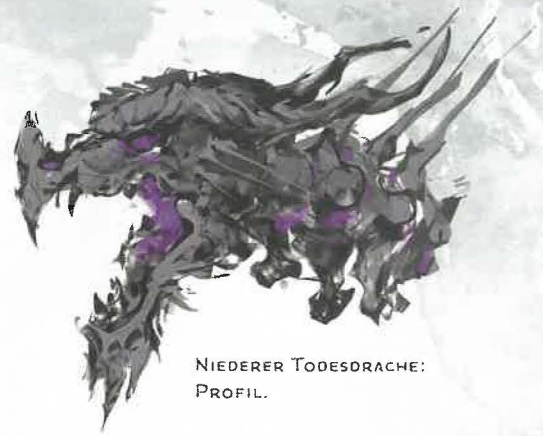
**Entkräftende Klinge:** *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (3W6+5) nekrotischer Schaden, und wenn das Ziel eine Kreatur ist, kann es bis zum Beginn des nächsten Zugs des Skelettritters keine Trefferpunkte wiederherstellen.

**Wurfaxt:** *Nah- oder Fernkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W8+5) Hiebschaden.





EIN SKELETRITTER STÜRMT AUS  
DEM GRAB AUF'S SCHLACHTFELD.



NIEDERER TODESDRACHE:  
PROFIL.

## TODESDRACHEN

Todesdrachen sind die untoten Skelette von metallischen oder chromatischen Drachen, durch böse Magie durchdrungen vom bleibenden Feuer des Kataklysmus. Bisweilen erheben sich Todesdrachen, wenn Drachen ein Ende finden, das ihre Seele quält, und sie das Bedürfnis nach Rache verzehrt. Wie er auch entstanden sein mag, der Todesdrache ist nur ein Schatten seiner früheren Persönlichkeit. Je stärker der Todesdrache, desto mehr kämpft er gegen den Hass an, der ihn verzehrt, während an den Überresten seiner Erinnerungen festhält.

Die Knochen eines Todesdrachen brennen in violetterm kataklysmischen Feuer, das er in einer grässlichen Karikatur seiner früheren Odemwaffe einsetzen kann. Der Odem löscht alle Lebenskraft aus und erfüllt Leichen, die er trifft, mit Untod. Diese Zombies brennen in kataklysmischem Feuer und dienen dem Todesdrachen – üblicherweise dadurch, dass sie alle lebenden Kreaturen in Sichtweite zerstören.

### HÖHERER TODESDRACHE

Manche Todesdrachen schaffen es, fast ihr gesamtes früheres Selbst zu behalten, wenn auch durch ihre Existenzform verdreht. Diese höheren Todesdrachen verfolgen ihre Ziele planmäßig, während sie wie zu Lebzeiten Schätze horten und eifersüchtig bewachen. Im Kampf sind sie tödliche Gegner und kanalisieren das kataklysmische Feuer, das aus ihren Knochen leuchtet und ihren Odem erfüllt. Sie genießen es, Gegner mit den Zähnen zu packen, mit sich in die Lufte zu reißen und dann in ihr Verderben stürzen zu lassen.

### NIEDERER TODESDRACHE

Die meisten Todesdrachen sind nur blasse Imitationen ihrer früheren Form. Ihre Erinnerungen sind nur Blitz und Echos, doch manchmal erinnern Dinge oder Kreaturen sie schmerzlich an das, was sie einst hatten. Diese flüchtigen Augenblicke der Klarheit lösen sich rasch in Wut und Schmerz auf und veranlassen die Drachen, das Objekt des Anstoßes zu zerstören.





NIEDERER  
TODESDRACHE.

## HÖHERER TODESDRACHE

Riesiger Untoter, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)  
 Trefferpunkte 230 (20W12+100)  
 Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

**Rettungswürfe** Ges +5, Wei +7  
**Fertigkeiten** Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +5  
**Schadensresistenzen** Stich  
**Schadensimmunitäten** Gift, Nekrotisch  
**Zustandsimmunitäten** Erschöpfung, Vergiftet  
**Sinne** Blindsight 9 m, Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 17  
**Sprachen** Drakonisch, Gemeinsprache  
**Herausforderungsgrad** 14 (11.500 EP) **Übungsbonus** +5

**Legendäre Resistenz (3-mal täglich):** Wenn der Rettungswurf des Drachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

**Ungewöhnliche Natur:** Der Drache muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

### AKTIONEN

**Mehrfachangriff:** Der Drache führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

**Biss:** Nahkampfwaffenangriff: +11 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. Treffer: 17 (2W10+6) Stichschaden plus 4 (1W8) nekrotischer Schaden. Ist das Ziel eine große oder kleinere Kreatur, so wird es gepackt

(Rettungswurf-SG 19). Solange das Ziel gepackt bleibt, ist es festgesetzt, und der Drache kann kein anderes Ziel beißen.

**Klauen:** Nahkampfwaffenangriff: +11 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 10 (1W8+6) Hiebsschaden.

**Kataklysmischer Odem (Aufladung 5-6):** Der Drache atmet eine Woge geisterhaft violetter Flammen in einem Kegel von 18 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-18-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 45 (10W8) nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte. Werden die Trefferpunkte durch den Odem auf 0 verringert, stirbt die Kreatur. Außerdem wird jeder höchstens mittelgroße Humanoide, der durch den Odemschaden getötet wurde, sowie jede humanoide Leiche im Kegel zum **Zombie** unter der Kontrolle des Drachen. Der Zombie handelt auf Initiative des Drachen, doch sofort nach dem Zug des Drachen. Bekommt er keine anderen Befehle, versucht der Zombie, alle Kreaturen zu töten, denen er begegnet und die nicht untot sind.

### LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Drache kann drei legendäre Aktionen entsprechend der unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

**Klauen:** Der Drache führt einen Klauenangriff aus.

**Kataklysmischer Ansturm (kostet 2 Aktionen):** Der Drache nutzt bis zur Hälfte seiner Flugbewegungsrate, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren, und führt dabei alle Kreaturen mit sich, die er gepackt hält. Wenn er bei dieser Bewegung in den Bereich einer höchstens mittelgroßen Kreatur gelangt, erleidet diese Kreatur 4 (1W8) nekrotischen Schaden. Eine Kreatur kann diesen Schaden nur einmal pro Zug erleiden.



## NIEDERER TODESDRACHE

Großer Untoter, normalerweise chaotisch böse

**Rüstungsklasse** 15 (natürliche Rüstung)

**Trefferpunkte** 199 (21W10+84)

**Bewegungsrate** 12 m, Fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	10 (+0)	18 (+4)	5 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

**Rettungswürfe** Ges +4, Wei +4

**Fertigkeiten** Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +4

**Schadensresistenzen** Stich

**Schadensimmunitäten** Gift, Nekrotisch

**Zustandsimmunitäten** Erschöpfung, Vergiftet

**Sinne** Blindsight 9 m, Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

**Sprachen** Versteht Drakonisch und Gemeinsprache, aber kann nicht sprechen

**Herausforderungsgrad** 10 (5.900 EP)

**Übungsbonus** +4

**Ungewöhnliche Natur:** Der Drache muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

### AKTIONEN

**Mehrfachangriff:** Der Drache führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

**Biss:** *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W8+5) Stichschaden plus 4 (1W8) nekrotischer Schaden.

**Klauen:** *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W6+5) Hiebsschaden. Wenn das Ziel eine höchstens mittelgroße Kreatur ist, wird es gepackt (Rettungswurf-SG 15). Solange das Ziel gepackt bleibt, ist es festgesetzt. Der Drache hat zwei Klauen, die jeweils ein Ziel packen können.

**Kataklysmischer Odem (Aufladung 5-6):** Der Drache atmet eine Woge geisterhaft violetter Flammen in einem Kegel von 9 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-16-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 36 (8W8) nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte. Werden die Trefferpunkte durch den Odem auf 0 verringert, stirbt die Kreatur. Außerdem wird jeder höchstens mittelgroße Humanoide, der durch den Odemschaden getötet wurde, sowie jede humanoide Leiche im Kegel zum **Zombie** unter der Kontrolle des Drachen. Der Zombie handelt auf Initiative des Drachen, doch sofort nach dem Zug des Drachen. Bekommt er keine anderen Befehle, versucht der Zombie, alle Kreaturen zu töten, denen er begegnet und die nicht untot sind.

## WERSTEN KERN

Wersten Kern ist Standartenträgerin und Champion von Fürst Soth. Wie viele von Soths Rittern starb auch sie mit ihrem Herrn beim Kataklysmus und wurde mit dem Untot verflucht. Im Kampf führt sie ein üble Pike mit Soths Standarte der Schwarzen Rose, und ihre Schreie lassen auch gestandenen Kämpfern das Blut in den Adern gefrieren. Wersten führt stumpf Soths Befehle aus und wird ihm dienen, bis sie zum zweiten Mal verdammt wird.

## WERSTEN KERN

Mittelgroßer Untoter, rechtschaffen böse

**Rüstungsklasse** 18 (Ritterrüstung)

**Trefferpunkte** 178 (21W8+84)

**Bewegungsrate** 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

**Rettungswürfe** Kon +9, Wei +7

**Schadensimmunitäten** Gift

**Zustandsimmunitäten** Erschöpfung, Verängstigt, Vergiftet

**Sinne** Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 12

**Sprachen** Gemeinsprache, Infernalisch, Solamnisch

**Herausforderungsgrad** 14 (11.500 EP)

**Übungsbonus** +5

**Ungewöhnliche Natur:** Wersten muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

**Untote Ausdauer:** Wenn ihre Trefferpunkte durch Schaden auf 0 sinken, muss Wersten einen Konstitutionsrettungswurf mit SG 5 + erlittenem Schaden ausführen, sofern der Schaden kein Wuchtschaden ist oder von einem kritischen Treffer stammt. Bei einem Erfolg behält Wersten einen Trefferpunkt.

### AKTIONEN

**Mehrfachangriff:** Wersten führt drei Angriffe mit der Bannerpike aus und setzt Grausige Litanei ein, wenn verfügbar.

**Bannerpike:** *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (1W10+5) Stichschaden plus 13 (3W8) nekrotischer Schaden. Wenn das Ziel ein Humanoide ist, muss es einen SG-16-Charismarettungswurf bestehen, oder es wird verflucht. Dieser Fluch hält an, bis er durch den Zauber *Fluch brechen* oder ähnliche Magie entfernt wird. Der Fluch lässt schwarze dornige Rosenranken aus dem Körper der Kreatur wachsen, was ihr bei Attributs- und Angriffswürfen einen Nachteil verschafft und ihre Bewegungsrate halbiert. Eine Kreatur, der der Rettungswurf gelingt, ist 24 Stunden lang gegen den Fluch immun.

**Grausige Litanei (Aufladung 5-6):** Wersten rezitiert Namen von Seelen, die von Soth und seiner Bande getötet wurden, und kanalisiert ihre Todesangst. Jede Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern von Wersten, die kein Untoter ist, muss einen SG-16-Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet die Kreatur 22 (4W10) psychischen Schaden und ist eine Minute lang von Wersten verängstigt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und ist nicht verängstigt. Eine verängstigte Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

**Zauberwirken:** Wersten wirkt einen der folgenden Zauber. Sie benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 16):

Je 1-mal täglich: *Magie bannen*, *Steinwand*



# SIDEKICKS

In diesem Anhang werden sechs Sidekicks vorgestellt – besondere NSCs, die die Spielercharaktere auf ihren Abenteuern begleiten können. Die folgenden Sidekicks sind für eine Abenteurergruppe der ersten Stufe geeignet. Erwäge, die Gruppe um mindestens einen Sidekick zu ergänzen, wenn weniger als vier Spieler am Abenteuer teilnehmen. Sie können von dir als Spielleiter, aber auch von den Spielern neben ihren eigenen Charakteren gespielt werden. In *Tashas Kessel mit Allem* findest du weitere Informationen über Sidekicks.

Wenn ein Sidekick die Charaktere auf höheren Stufen begleitet, so gewinnt auch er selbst Stufen hinzu. Er steigt wegen der gemeinsamen Abenteuer sowie wegen seines eigenen Trainings auf.

Die Stufe eines Sidekicks sollte immer der durchschnittlichen Stufe der Abenteurergruppe entsprechen und sich erhöhen, wenn sich auch die durchschnittliche Stufe der Gruppe erhöht. Nutze die Tabellen im Abschnitt „Sidekick-Stufen“ am Ende dieses Anhangs, um zu erfahren, wie sich die Spielwerte des Sidekicks auf den Stufen 2 bis 11 verändern.

## VERBÜNDETE IM KRIEG

Diese NSCs können die Charaktere als Sidekicks begleiten. Jeder NSC hat seinen Hintergrund in den Landen Ansalons, aber du kannst die Geschichten anpassen, um sie auf eure Kampagne abzustimmen.

### ANDIR VALMAKOS

Andir ist magisch begabt, und auch seine Eltern sind Magier. Dennoch hat Andir beschlossen, nach seiner Lehre nicht sofort zu den Magiern der Hochzauberei zu stoßen. Stattdessen führt er das Leben eines Magiers auf Wanderschaft, weil er die Welt sehen und erfahren will, was jenseits staubiger Folianten für Magie existiert. Seine Reisen haben zwar erst begonnen, doch Andir weiß, dass sein Weg ihn eines Tages zum Turm der Hochzauberei in Wayreth führen wird, wo er die Prüfung bestehen und erfahren will, was seine Zukunft bereithält.

### AYIK UR

Der junge Bogenschütze Ayik ist der geborene Überlebenskünstler. Als die Drachenarmeen seine Heimat Khur überfielen, flüchtete er, nachdem er unter die Hufe eines angreifenden Streitrosses geraten war und am Bein verletzt wurde. Noch auf der Flucht schwor er, seinen Bogen in den Dienst gegen die Drachenarmeen zu stellen. Er ist starrsinnig und vorwitzig bis hin zur Waghalsigkeit und fordert seine Feinde auf, zu Ende zu bringen, was die Drachenarmeen damals in Khur begonnen haben.

### HRIGG RUNDNEPP

Hrigg ist ein geselliger Zwerg, der gerne herzlich lacht, das feinste Essen schmaust und gegen das übelste Böse kämpft. Er ist eines von fünf Geschwistern, die allesamt

ANDIR VALMAKOS.



### ANDIR VALMAKOS

Zauberwirker der 1. Stufe (Magier), mittelgroßer Humanoide (Mensch), chaotisch gut

Rüstungsklasse 12 (Lederrüstung)  
 Trefferpunkte 11 (2W8+2)  
 Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)

**Rettungswürfe** Wei +2  
**Fertigkeiten** Arkane Kunde +4, Geschichte +4, Nachforschungen +4, Religion +4  
**Sinne** Passive Wahrnehmung 10  
**Sprachen** Drakonisch, Gemeinsprache  
**Übungsbonus** +2

**Zauberwirken:** Andirs Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 auf Treffer mit Zauberangriffen). Er hat folgende Magierzauber vorbereitet:

Beliebig oft: **Kältestrahl**, **Licht**  
 1. Grad (2 Plätze): **Donnerwoge**

**Zusätzliches Wissen:** Andir ist im Umgang mit einfachen Waffen und leichter Rüstung geübt.

### AKTIONEN

**Kampfstab:** Nahkampfwaffenangriff: +2 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 3 (1W6) Wuchtschaden, oder 4 (1W8) Wuchtschaden, wenn beidhändig geführt.

**Arkane Explosion:** Nahkampf- oder Fernkampf-Zauberangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder 36 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W10+2) Energieschaden.



AYIK UR.



## AYIK UR

Krieger der 1. Stufe (Angreifer),  
mittelgroßer Humanoide (Mensch), neutral gut

Rüstungsklasse 15 (Beschlagenes Leder)  
Trefferpunkte 11 (2W8+2)  
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

**Rettungswürfe** Ges +5  
**Fertigkeiten** Athletik +2, Heimlichkeit +5, Naturkunde +2, Überlebenskunst +3, Wahrnehmung +5  
**Sinne** Passive Wahrnehmung 15  
**Sprachen** Gemeinsprache  
**Übungsbonus** +2

**Angreifer:** Ayik erhält einen Bonus von +2 auf alle Angriffswürfe (unten aufgeführt).

**Zusätzliches Wissen:** Ayik ist im Umgang mit einfachen Waffen und Kriegswaffen, Schilden und allen Rüstungen geübt.

### AKTIONEN

**Kurzschwert:** Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6+3) Stichschaden.

**Langbogen:** Fernkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W8+3) Stichschaden.

HRIGG RUNDNEPP.



## HRIGG RUNDNEPP

Zauberwirker der 1. Stufe (Heiler),  
mittelgroßer Humanoide (Zwerg), rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 16 (Plattenpanzer)  
Trefferpunkte 11 (2W8+2)  
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

**Rettungswürfe** Wei +4  
**Fertigkeiten** Athletik +4, Geschichte +2, Heilkunde +4, Wahrnehmung +4  
**Schadensresistenzen** Gift  
**Sinne** Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14  
**Sprachen** Gemeinsprache, Zwergisch  
**Übungsbonus** +2

**Zauberwirken:** Hriggs Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 auf Treffer mit Zauberangriffen). Er hat folgende Klerikerzauber vorbereitet:

Beliebig oft: *Göttliche Führung, Heilige Flamme*  
1. Grad (2 Plätze): *Wunden heilen*

**Zusätzliches Wissen:** Hrigg ist im Umgang mit einfachen Waffen und Kriegswaffen sowie mit leichter und mittelschwerer Rüstung geübt.

**Zwergische Unverwundlichkeit:** Hrigg ist bei Rettungswürfen gegen den Vergiftet-Zustand oder zu dessen Aufhebung bei sich selbst im Vorteil.

### AKTIONEN

**Zerfleischen:** Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 9 (2W6+2) Wuchtschaden.



vom Kriegsgott Kiri-Jolith dazu erwählt wurden, seine göttliche Macht zu erhalten. Aus ihrer Heimat Kayolin machten die fünf Zwerge sich auf eigene Wege, um Kiri-Joliths Botschaft direkt den Drachenarmeen zu überbringen. Hriggs Pfad hat ihn nach Kalaman geführt, wo er sich freut, der Invasion in vorderster Linie entgegenzutreten zu können.

## IRIAD

Iriad ist eine Kagonesti-Elfe aus den dichten Wäldern in Südergod, wo sie gelernt hat, sich unerkannt durch das Terrain zu bewegen. Als die Silvanesti-Elfen nach Südergod flüchteten, beschloss sie, ihre Fähigkeiten gegen die Drachenarmeen einzusetzen, ehe diese ihre Heimat überfallen konnten. Sie ist eine talentierte Spionin und Späherin, die sich auch nicht zu kämpfen ziert, wenn die Situation es verlangt.

## LEVNA DRAKENHORN

Levna ist zwar noch nicht lange Ordensmitglied der Rose, doch eine erfahrene solamnische Ritterin. Sie kämpft tapfer, entschlossen und tödlich mit ihrem Zweihandschwert. Seit einer zufälligen Begegnung mit Agenten der Blauen Drachenarmee hat Levna eine markante verzweigte Narbe. Sie sagt, diese hätte sie dem Odem eines blauen Drachen zu verdanken, aber das glauben ihr die anderen Ritter von Solamnia nicht so recht.

## TEM TEMBEL

Tem ist leidenschaftliche Wanderin und kennt die wildesten, abgelegensten Orte der Welt. Auf einer ihrer ersten Reisen hat sie sich mit einer geflügelten Echse angefreundet, der sie den Namen Melone gab. Die beiden wurden schnell unzertrennlich. Sie kämpft gegen den Vormarsch der Drachenarmeen und lenkt die stärkende Magie der Natur durch ihren zuverlässigen Hoopak, um ihre Verbündeten zu stärken. Tems Persönlichkeit hat etwas Katzenhaftes: Sie schert sich nicht um persönliche Distanz und liebt es, sich an warmen Orten einzuzrollen.



IRIAD.

## IRIAD

Spezialist der 1. Stufe, mittelgroßer Humanoide (Elf), chaotisch gut

**Rüstungsklasse** 14 (Lederrüstung)

**Trefferpunkte** 11 (2W8+2)

**Bewegungsrate** 10,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

**Rettungswürfe** Ges +4

**Fertigkeiten** Akrobatik +5, Athletik +2, Heimlichkeit +5, Nachforschungen +2, Naturkunde +2, Überlebenskunst +3, Wahrnehmung +5

**Sinne** Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 13

**Sprachen** Elfisch, Gemeinsprache

**Übungsbonus** +2

**Feenblut:** Iriad ist bei Rettungswürfen gegen den Bezaubert-Zustand oder zu dessen Aufhebung bei sich selbst im Vorteil und kann nicht magisch zum Einschlafen gebracht werden.

**Zusätzliches Wissen:** Iriad ist im Umgang mit einfachen Waffen, leichter Rüstung, Kartografenwerkzeugen und Holzschnitzwerkzeugen geübt.

## AKTIONEN

**Giftdolch:** Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel.  
**Treffer:** 5 (1W4+3) Stichschaden plus 3 (1W6) Giftschaden.

## BONUSAKTIONEN

**Hilfreich:** Iriad führt die Helfen-Aktion aus.





LEVNA  
DRAKENHORN.

## LEVNA DRAKENHORN

Krieger der 1. Stufe (Verteidiger),  
mittelgroßer Humanoide (Mensch), rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)  
Trefferpunkte 13 (2W8+4)  
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	14 (+2)

**Rettungswürfe** Kon +4  
**Fertigkeiten** Athletik +4, Einschüchtern +4, Wahrnehmung +2  
**Sinne** Passive Wahrnehmung 12  
**Sprachen** Gemeinsprache  
**Übungsbonus** +2

**Rudeltaktik:** Levna ist bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn sich mindestens einer ihrer Verbündeten, der nicht kampfunfähig ist, im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Kreatur befindet.

**Zusätzliches Wissen:** Levna ist im Umgang mit einfachen Waffen und Kriegswaffen, Schilden und allen Rüstungen geübt.

### AKTIONEN

**Zweihandschwert:** Nahkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. **Treffer:** 9 (2W6+2) Hiebsschaden.

### REAKTIONEN

**Schutz:** Wenn eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern, die Levna sehen kann, Ziel eines Angriffs ist, kann sie einen Nachteil auf den Angriffswurf wirken, sofern sie eine Nahkampfwaffe führt und den Angreifer sehen kann.

TEM TEMBEL.



## TEM TEMBEL

Zauberwirker der 1. Stufe (Heiler),  
kleiner Humanoide (Kender), chaotisch gut

Rüstungsklasse 13 (Lederrüstung)  
Trefferpunkte 11 (2W6+4)  
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)

**Rettungswürfe** Wei +4  
**Fertigkeiten** Fingerfertigkeit +4, Heilkunde +4, Heimlichkeit +4, Motiv erkennen +4, Wahrnehmung +4  
**Zustandsimmunitäten** Verängstigt  
**Sinne** Passive Wahrnehmung 14  
**Sprachen** Gemeinsprache, Kendersprache  
**Übungsbonus** +2

**Zauberwirken:** Tems Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 auf Zauberangriffe). Sie hat folgende Druidenzauber vorbereitet:

Beliebig oft: *Druidenkunst*, *Gift versprühen*  
1. Grad (2 Plätze): *Heilendes Wort*

**Zusätzliches Wissen:** Tem ist im Umgang mit einfachen Waffen und leichter Rüstung geübt.

### AKTIONEN

**Hoopak:** Nah- oder Fernkampfwaffenangriff: +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 12/48 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W4+2) Stichschaden oder 4 (1W4+2) Wuchtschaden, wenn Tem mit der Hoopak-Schlinge einen Fernkampfangriff ausgeführt hat.

**Schmähen:** Tem beleidigt eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern, die sie sehen kann. Wenn das Ziel sie hören kann, muss es einen SG-12-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist bis zum Ende seines nächsten Zugs bei Angriffswürfen im Nachteil.

### BONUSAKTIONEN

**Schwer zu fassen:** Tem führt die Rückzug- oder Verstecken-Aktion aus.



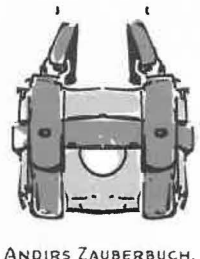
# SIDEKICK-STUFEN

In den folgenden Tabellen sind die Trefferpunkte und Merkmale der Sidekicks, die in diesem Anhang vorgestellt werden, auf den jeweiligen Stufen aufgeführt. Die Sidekicks sind in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt.

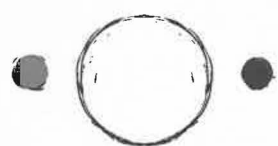
## ANDIR NACH DER 1. STUFE

Stufe	Trefferpunkte	Neue Merkmale
2.	16 (3W8+3)	<b>Zauberwirken:</b> Andir erlernt einen weiteren Zauber des 1. Grades: <i>Lange Schritte</i> .
3.	22 (4W8+4)	<b>Zauberwirken:</b> Andir erhält einen Zauberplatz des 1. Grades. Außerdem erlernt er einen weiteren Zauber des 1. Grades: <i>Tensors Schwebende Scheibe</i> .
4.	27 (5W8+5)	<b>Attributswerterhöhung:</b> Andirs Intelligenzwert wird um 2 erhöht, der Modifikator um 1. Erhöhe also folgende Zahlen um 1: seinen Zauberrettungswurf-SG, den Bonus auf Treffer mit seinen Zauberangriffen und die Boni in seinem Fertigkeiteneintrag.  <b>Zauberwirken:</b> Andir erlernt einen weiteren Zaubertrick: <i>Magierhand</i> .
5.	33 (6W8+6)	<b>Übungsbonus:</b> Andirs Übungsbonus wird um 1 erhöht. Erhöhe also folgende Zahlen um 1: seinen Zauberrettungswurf-SG, den Bonus auf Treffer mit seinem Kampfstab und seinen Zauberangriffen und die Boni in den Einträgen zu Rettungswürfen und Fertigkeiten.  <b>Zauberwirken:</b> Andir erhält einen Zauberplatz des 1. Grades und zwei Zauberplätze des 2. Grades. Außerdem erlernt er einen Zauber des 2. Grades: <i>Klopfen</i> .

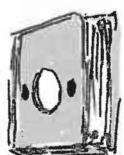
Stufe	Trefferpunkte	Neue Merkmale
6.	38 (7W8+7)	<b>Kraftvolle Zaubertricks:</b> Andir fügt dem Schaden, den er mit einem Zaubertrick bewirkt, seinen Intelligenzmodifikator hinzu.
7.	44 (8W8+8)	<b>Zauberwirken:</b> Andir erhält einen Zauberplatz des 2. Grades. Außerdem erlernt er einen weiteren Zauber des 2. Grades: <i>Unsichtbarkeit</i> .
8.	49 (9W8+9)	<b>Attributswerterhöhung:</b> Andirs Intelligenzwert wird um 2 erhöht, der Modifikator um 1. Erhöhe also folgende Zahlen um 1: seinen Zauberrettungswurf-SG, den Bonus auf Treffer mit seinen Zauberangriffen und die Boni in seinem Fertigkeiteneintrag.
9.	55 (10W8+10)	<b>Übungsbonus:</b> Andirs Übungsbonus wird um 1 erhöht. Erhöhe also folgende Zahlen um 1: seinen Zauberrettungswurf-SG, den Bonus auf Treffer mit seinem Kampfstab und seinen Zauberangriffen und die Boni in den Einträgen zu Rettungswürfen und Fertigkeiten.  <b>Zauberwirken:</b> Andir erhält zwei Zauberplätze des 3. Grades. Außerdem erlernt er einen Zauber des 3. Grades: <i>Hast</i> .
10.	60 (11W8+11)	<b>Zauberwirken:</b> Andir erlernt einen weiteren Zaubertrick: <i>Einfache Illusion</i> .
11.	66 (12W8+12)	<b>Zauberwirken:</b> Andir erhält einen Zauberplatz des 3. Grades. Außerdem erlernt er einen weiteren Zauber des 3. Grades: <i>Verständigung</i> .



ANDIRS ZAUBERBUCH.



DARSTELLUNG VON KRYNNS DREI MONDEN.



ANDIR VALMAKOS.



## AYIK NACH DER 1. STUFE

Stufe	Trefferpunkte	Neue Merkmale
2.	16 (3W8+3)	<b>Durchschnaufen:</b> Ayik kann in seinem Zug eine Bonusaktion verwenden, um Trefferpunkte in Höhe von 1W10 + seine Stufe zurückzugewinnen. Hat er dieses Merkmal eingesetzt, so kann er es erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut verwenden.
3.	22 (4W8+4)	<b>Verbesserter kritischer Treffer:</b> Ayiks W20-Angriffswürfe von 19 oder 20 bewirken kritische Treffer.
4.	27 (5W8+5)	<b>Attributswerterhöhung:</b> Ayiks Geschicklichkeitswert wird um 2 erhöht, der Modifikator um 1. Erhöhe also folgende Zahlen um 1: seine Rüstungsklasse, seinen Bonus auf Geschicklichkeitsrettungswürfe, seine Akrobatik- und Heimlichkeit-Boni und die Boni auf Treffer und Schaden durch seine Waffenangriffe.
5.	33 (6W8+6)	<b>Übungsbonus:</b> Ayiks Übungsbonus wird um 1 erhöht. Erhöhe also folgende Zahlen um 1: die Boni bei den Rettungswürfe- und Fertigkeiten-Einträgen (um 2 bei Wahrnehmung) und die Boni auf Treffer mit seinen Waffenangriffen. Sein passiver Wahrnehmungswert wird um 2 erhöht.

Stufe	Trefferpunkte	Neue Merkmale
6.	38 (7W8+7)	<b>Zusätzlicher Angriff:</b> Ayik kann jetzt zweimal angreifen, wenn er eine Angriffsaktion in seinem Zug ausführt.
7.	44 (8W8+8)	<b>Kampfbereitschaft:</b> Ayik ist bei Initiativwürfen im Vorteil.
8.	49 (9W8+9)	<b>Attributswerterhöhung:</b> Ayiks Geschicklichkeitswert wird um 2 erhöht, der Modifikator um 1. Erhöhe also folgende Zahlen um 1: seine Rüstungsklasse, seinen Bonus auf Geschicklichkeitsrettungswürfe, seine Akrobatik- und Heimlichkeit-Boni und die Boni auf Treffer und Schaden durch seine Waffenangriffe.
9.	55 (10W8+10)	<b>Übungsbonus:</b> Ayiks Übungsbonus wird um 1 erhöht. Erhöhe also folgende Zahlen um 1: die Boni bei den Rettungswürfe- und Fertigkeiten-Einträgen (um 2 bei Wahrnehmung) und die Boni auf Treffer mit seinen Waffenangriffen.
10.	60 (11W8+11)	<b>Verbesserte Verteidigung:</b> Ayiks Rüstungsklasse wird um 1 erhöht.
11.	66 (12W8+12)	<b>Unbeugsamkeit:</b> Ayik kann nach einem gescheiterten Rettungswurf erneut würfeln, muss das neue Ergebnis jedoch akzeptieren. Hat er dieses Merkmal eingesetzt, so kann er es erst nach einer langen Rast erneut verwenden.





## HRIGG NACH DER 1. STUFE

Stufe	Trefferpunkte	Neue Merkmale
2.	16 (3W8+3)	<b>Zauberwirken:</b> Hrigg erlernt einen weiteren Zauber des 1. Grades: <i>Segnen</i> .
3.	22 (4W8+4)	<b>Zauberwirken:</b> Hrigg erhält einen Zauberplatz des 1. Grades. Er erlernt außerdem einen weiteren Zauber des 1. Grades: <i>Gutes und Böses entdecken</i> .
4.	27 (5W8+5)	<b>Attributswerterhöhung:</b> Hriggs Weisheitswert wird um 2 erhöht, der Modifikator um 1. Erhöhe also folgende Zahlen um 1: seinen Zauberrettungswurf-SG, den Bonus auf Treffer mit seinen Zauberangriffen, seinen Bonus auf Weisheitsrettungswürfe, seine Heilkunde- und Wahrnehmungsboni und seinen passiven Wahrnehmungswert.  <b>Zauberwirken:</b> Hrigg erlernt einen weiteren Zaubertrick: <i>Verschönerung der Sterbenden</i> .
5.	33 (6W8+6)	<b>Übungsbonus:</b> Hriggs Übungsbonus wird um 1 erhöht. Erhöhe also folgende Zahlen um 1: seinen Zauberrettungswurf-SG, den Bonus auf Treffer mit seinen Zauberangriffen und mit seinem Kampfstab, die Boni in den Einträgen zu Rettungswürfen und Fertigkeiten und die Boni auf Treffer mit seinen Waffenangriffen.  <b>Zauberwirken:</b> Hrigg erhält einen Zauberplatz des 1. Grades und zwei Zauberplätze des 2. Grades. Außerdem erlernt er einen Zauber des 2. Grades: <i>Waffe des Glaubens</i> .

Stufe	Trefferpunkte	Neue Merkmale
6.	38 (7W8+7)	<b>Kraftvolle Zaubertricks:</b> Hrigg fügt dem Schaden, den er mit einem Zaubertrick bewirkt, seinen Weisheitsmodifikator hinzu.
7.	44 (8W8+8)	<b>Zauberwirken:</b> Hrigg erhält einen Zauberplatz des 2. Grades. Außerdem erlernt er einen weiteren Zauber des 2. Grades: <i>Schwache Genesung</i> .
8.	49 (9W8+9)	<b>Attributswerterhöhung:</b> Hriggs Weisheitswert wird um 2 erhöht, der Modifikator um 1. Erhöhe also folgende Zahlen um 1: seinen Zauberrettungswurf-SG, den Bonus auf Treffer mit seinen Zauberangriffen, seinen Bonus auf Weisheitsrettungswürfe, seine Heilkunde- und Wahrnehmungsboni und seinen passiven Wahrnehmungswert.
9.	55 (10W8+10)	<b>Übungsbonus:</b> Hriggs Übungsbonus wird um 1 erhöht. Erhöhe also folgende Zahlen um 1: seinen Zauberrettungswurf-SG, den Bonus auf Treffer mit seinen Zauberangriffen und mit seinem Kampfstab, die Boni in den Einträgen zu Rettungswürfen und Fertigkeiten und die Boni auf Treffer mit seinen Waffenangriffen.  <b>Zauberwirken:</b> Hrigg erhält zwei Zauberplätze des 3. Grades. Außerdem erlernt er einen Zauber des 3. Grades: <i>Leuchtfeuer der Hoffnung</i> .
10.	60 (11W8+11)	<b>Zauberwirken:</b> Hrigg erlernt einen weiteren Zaubertrick: <i>Thaumaturgie</i> .
11.	66 (12W8+12)	<b>Zauberwirken:</b> Hrigg erhält einen Zauberplatz des 3. Grades. Außerdem erlernt er einen weiteren Zauber des 3. Grades: <i>Wächtergeister</i> .

HRIGGS ZWEIHANDHAMMER.



HRIGG RUNDNEPP.





## IRIAD NACH DER 1. STUFE

Stufe	Trefferpunkte	Neue Merkmale
2.	16 (3W8+3)	<b>Raffinierte Aktion:</b> Während ihres Zuges im Kampf kann Iriad die Rückzug-, Spurt- oder Verstecken-Aktion als Bonusaktion ausführen.
3.	22 (4W8+4)	<b>Expertise:</b> Iriads Übungsbonus wird bei all ihren Attributswürfen verdoppelt, bei denen entweder Heimlichkeit oder Überlebenskunst zur Anwendung kommen.
4.	27 (5W8+5)	<b>Attributswerterhöhung:</b> Iriads Geschicklichkeitswert wird um 2 erhöht, der Modifikator um 1. Erhöhe also folgende Zahlen um 1: ihre Rüstungsklasse, ihren Bonus auf Geschicklichkeitsrettungswürfe, ihren Heimlichkeit-Bonus und die Boni auf Treffer und Schaden durch ihre Waffenangriffe.
5.	33 (6W8+6)	<b>Übungsbonus:</b> Iriads Übungsbonus wird um 1 und ihr passiver Wahrnehmungswert um 2 erhöht. Erhöhe also folgende Zahlen um 1: die Boni bei den Rettungswürfe- und Fertigkeiten-Einträgen (um 2 bei Heimlichkeit, Überlebenskunst und Wahrnehmung) und die Boni auf Treffer mit ihren Waffenangriffen.
6.	38 (7W8+7)	<b>Koordinierter Schlag:</b> Wenn Iriad ihr Hilfreich-Merkmal einsetzt, um den Angriff eines Verbündeten zu unterstützen, und das Angriffsziel sich maximal neun Meter von ihr entfernt befindet, kann Iriad dem Ziel 2W6 Extraschaden zufügen, sofern sie es vor Ende des aktuellen Zugs mit einem Angriffswurf trifft. Der Extraschaden ist von der gleichen Art wie der Schaden durch Iriads Angriffswurf.
7.	44 (8W8+8)	<b>Entrinnen:</b> Wenn Iriad von einem Effekt profitiert, der es ihr ermöglicht, einen Geschicklichkeitsrettungswurf auszuführen, damit sie nur den halben Schaden erleidet, erleidet sie stattdessen bei einem Erfolg gar keinen und bei einem Misserfolg nur den halben Schaden. Iriad kann diesen Vorzug nicht nutzen, wenn sie kampfunfähig ist.

Stufe	Trefferpunkte	Neue Merkmale
8.	49 (9W8+9)	<b>Attributswerterhöhung:</b> Iriads Stärke- und Weisheitswerte werden beide um 1 erhöht, die Modifikatoren um 1. Erhöhe also folgende Zahlen um 1: ihre Athletik-, Wahrnehmungs-, und Überlebenskunst-Boni sowie ihren passiven Wahrnehmungswert.
9.	55 (10W8+10)	<b>Übungsbonus:</b> Iriads Übungsbonus wird um 1 und ihr passiver Wahrnehmungswert um 2 erhöht. Erhöhe also folgende Zahlen um 1: die Boni bei den Rettungswürfe- und Fertigkeiten-Einträgen (um 2 bei Heimlichkeit, Überlebenskunst und Wahrnehmung) und die Boni auf Treffer mit ihren Waffenangriffen.
10.	60 (11W8+11)	<b>Attributswerterhöhung:</b> Iriads Geschicklichkeitswert wird um 2 erhöht, der Modifikator um 1. Erhöhe also folgende Zahlen um 1: ihre Rüstungsklasse, ihren Bonus auf Geschicklichkeitsrettungswürfe, ihren Heimlichkeit-Bonus und die Boni auf Treffer und Schaden durch ihre Waffenangriffe.
11.	66 (12W8+12)	<b>Inspirierende Hilfe:</b> Wenn Iriad die Helfen-Aktion einsetzt, erhält der Empfänger der Hilfe außerdem 1W6 Bonus auf den W20-Wurf. Wenn es sich um einen Angriffswurf handelt, kann der Empfänger auf den Bonus verzichten und ihn stattdessen bei einem Treffer dem Schadenswurf gegen ein Ziel hinzufügen.





## LEVNA NACH DER 1. STUFE

Stufe	Trefferpunkte	Neue Merkmale
2.	19 (3W8+6)	<b>Durchschnaufen:</b> Levna kann in ihrem Zug eine Bonusaktion verwenden, um Trefferpunkte in Höhe von 1W10 + ihre Stufe zurückzugewinnen. Hat sie dieses Merkmal eingesetzt, so kann sie es erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut verwenden.
3.	26 (4W8+8)	<b>Verbesserter kritischer Treffer:</b> Levnas W20-Angriffswürfe von 19 oder 20 bewirken jetzt kritische Treffer.
4.	32 (5W8+10)	<b>Attributswerterhöhung:</b> Levnas Stärkewert wird um 2 erhöht, der Modifikator um 1. Erhöhe also folgende Zahlen um 1: ihren Athletik-Bonus und die Boni auf Treffer und Schaden durch ihre Waffenangriffe.
5.	39 (6W8+12)	<b>Übungsbonus:</b> Levnas Übungsbonus wird um 1 erhöht. Erhöhe also folgende Zahlen um 1: die Boni bei den Rettungswürfe- und Fertigkeiten-Einträgen, ihren passiven Wahrnehmungswert und die Boni auf Treffer mit ihren Waffenangriffen.

Stufe	Trefferpunkte	Neue Merkmale
6.	45 (7W8+14)	<b>Zusätzlicher Angriff:</b> Levna kann jetzt zweimal angreifen, wenn sie eine Angriffsaktion in ihrem Zug ausführt.
7.	52 (8W8+16)	<b>Kampfbereitschaft:</b> Levna ist bei Initiativwürfen im Vorteil.
8.	58 (9W8+18)	<b>Attributswerterhöhung:</b> Levnas Stärkewert wird um 2 erhöht, der Modifikator um 1. Erhöhe also folgende Zahlen um 1: ihren Athletik-Bonus und die Boni auf Treffer und Schaden durch ihre Waffenangriffe.
9.	65 (10W8+20)	<b>Übungsbonus:</b> Levnas Übungsbonus wird um 1 erhöht. Erhöhe also folgende Zahlen um 1: die Boni bei den Rettungswürfe- und Fertigkeiten-Einträgen, ihren passiven Wahrnehmungswert und die Boni auf Treffer mit ihren Waffenangriffen.
10.	71 (11W8+22)	<b>Verbesserte Verteidigung:</b> Levnas Rüstungsklasse wird um 1 erhöht.
11.	78 (12W8+24)	<b>Unbeugsamkeit:</b> Levna kann nach einem gescheiterten Rettungswurf erneut würfeln, muss das neue Ergebnis jedoch akzeptieren. Hat sie dieses Merkmal eingesetzt, so kann sie es erst nach einer langen Rast erneut verwenden.



LEVNA  
DRAKENHORN.





## TEM NACH DER 1. STUFE

Stufe	Trefferpunkte	Neue Merkmale
2.	16 (3W6+6)	<b>Zauberwirken:</b> Tem erlernt einen weiteren Zauber des 1. Grades: <i>Feenfeuer</i> .
3.	22 (4W6+8)	<b>Zauberwirken:</b> Tem erhält einen Zauberplatz des 1. Grades. Außerdem erlernt sie einen weiteren Zauber des 1. Grades: <i>Gute Beeren</i> .
4.	27 (5W6+10)	<b>Attributswerterhöhung:</b> Tems Weisheitswert wird um 2 erhöht, der Modifikator um 1. Erhöhe also folgende Zahlen um 1: ihren Zauberrettungswurf-SG, den Bonus auf Treffer mit ihren Zauberangriffen, ihren Bonus auf Weisheitsrettungswürfe, ihre Heilkunde-, Motiv-erkennen- und Wahrnehmungsboni und ihren passiven Wahrnehmungswert.  <b>Zauberwirken:</b> Tem erlernt einen weiteren Zaubertrick: <i>Ausbessern</i> .
5.	33 (6W6+12)	<b>Übungsbonus:</b> Tems Übungsbonus wird um 1 erhöht. Erhöhe also folgende Zahlen um 1: ihren Zauberrettungswurf-SG, den Bonus auf Treffer mit ihren Zauberangriffen, die Boni in den Einträgen zu Rettungswürfen und Fertigkeiten und die Boni auf Treffer mit ihren Waffenangriffen.

Stufe	Trefferpunkte	Neue Merkmale
6.	38 (7W6+14)	<b>Kraftvolle Zaubertricks:</b> Tem fügt dem Schaden, den sie mit einem Zaubertrick bewirkt, ihren Weisheitsmodifikator hinzu.
7.	44 (8W6+16)	<b>Zauberwirken:</b> Tem erhält einen Zauberplatz des 2. Grades. Außerdem erlernt sie einen weiteren Zauber des 2. Grades: <i>Attribut verbessern</i> .
8.	49 (9W6+18)	<b>Attributswerterhöhung:</b> Tems Weisheitswert wird um 2 erhöht, der Modifikator um 1. Erhöhe also folgende Zahlen um 1: ihren Zauberrettungswurf-SG, den Bonus auf Treffer mit ihren Zauberangriffen, ihren Bonus auf Weisheitsrettungswürfe, ihre Heilkunde-, Motiv-erkennen- und Wahrnehmungsboni und ihren passiven Wahrnehmungswert.
9.	55 (10W6+20)	<b>Übungsbonus:</b> Tems Übungsbonus wird um 1 erhöht. Erhöhe also folgende Zahlen um 1: ihren Zauberrettungswurf-SG, den Bonus auf Treffer mit ihren Zauberangriffen, die Boni in den Einträgen zu Rettungswürfen und Fertigkeiten und die Boni auf Treffer mit ihren Waffenangriffen.
10.	60 (11W6+22)	<b>Zauberwirken:</b> Tem erlernt einen weiteren Zaubertrick: <i>Resistenz</i> .
11.	66 (12W6+24)	<b>Zauberwirken:</b> Tem erhält einen Zauberplatz des 3. Grades. Außerdem erlernt sie einen weiteren Zauber des 3. Grades: <i>Magie bannen</i> .

TEM TEMBEL.



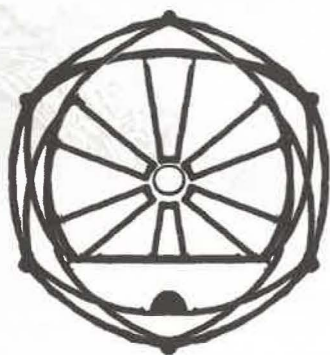
MELONE.



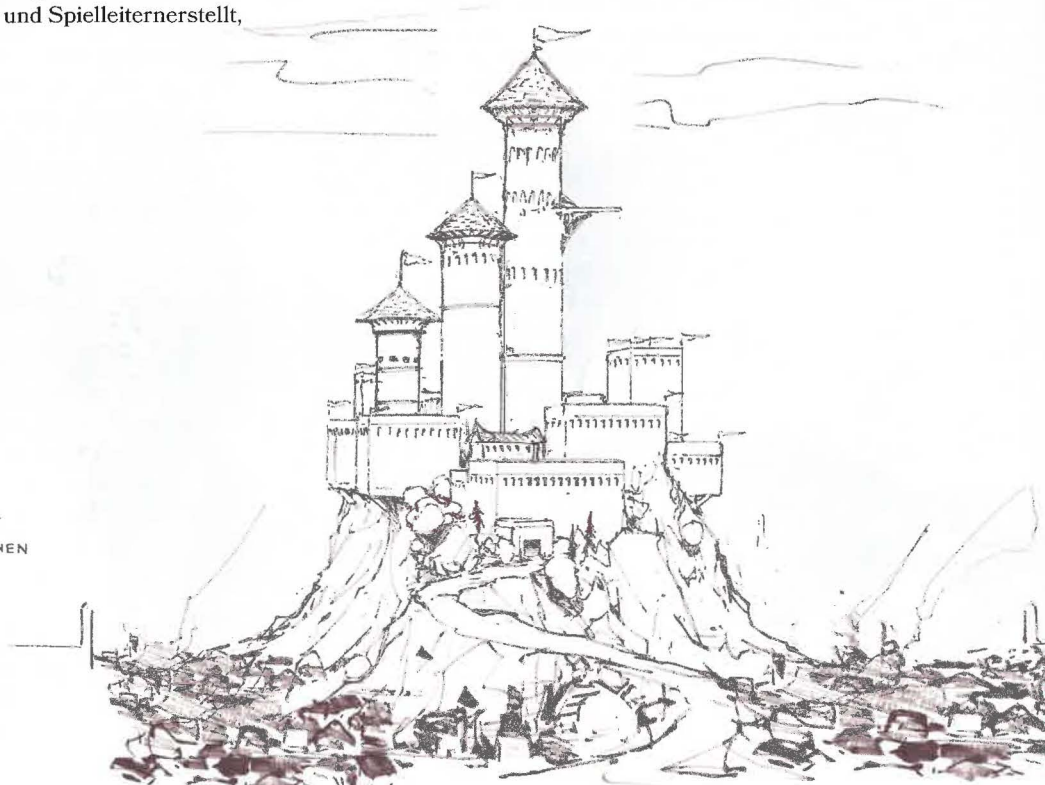


# STORY-KONZEPTGRAFIKEN

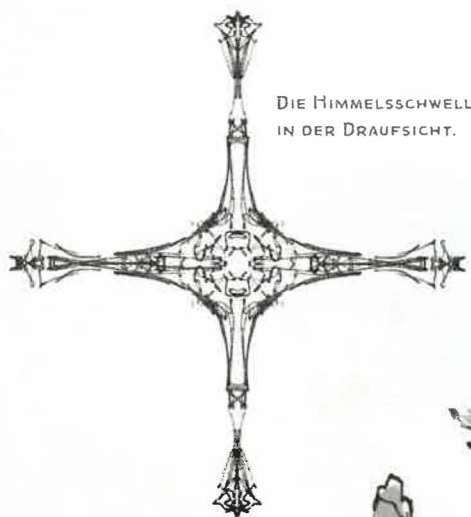
Die Konzeptgrafiken in diesem Anhang wurden zur Inspiration von Autoren, Künstlern und Spielleitern erstellt, die die Welt von Krynn erkunden.



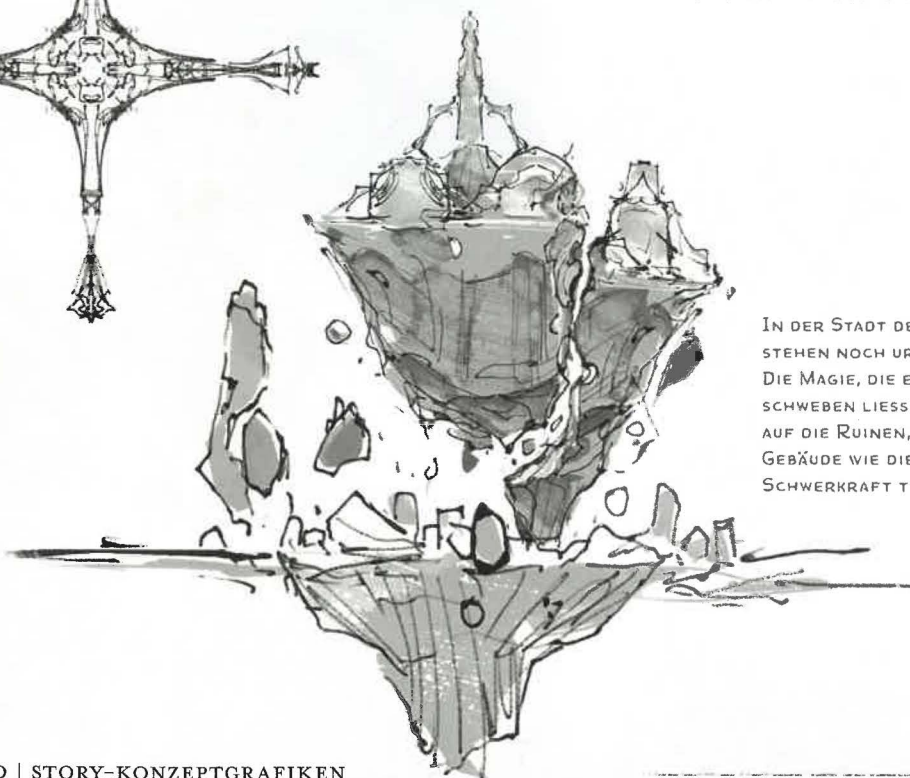
DAS SYMBOL DER SOLAMNISCHEN STADT KALAMAN ZEIGT DIE UN DURCHDRINGLICHEN MAUERN UND DAS LICHT DER URALTEN LEUCHTFEUER.



BURG KALAMAN ÜBERSTAND DEN KATAKLYSMUS TEILWEISE UND WURDE IN DEN NÄCHSTEN GENERATIONEN WIEDER AUFGEBAUT. NUN IST SIE KALAMANS REGIERUNGSZENTRUM UND EIN MONUMENT, DAS AN URALTE, IN MODERNEN ZEITEN UNERREICHTE INGENIEURSKUNST GEMAHT.



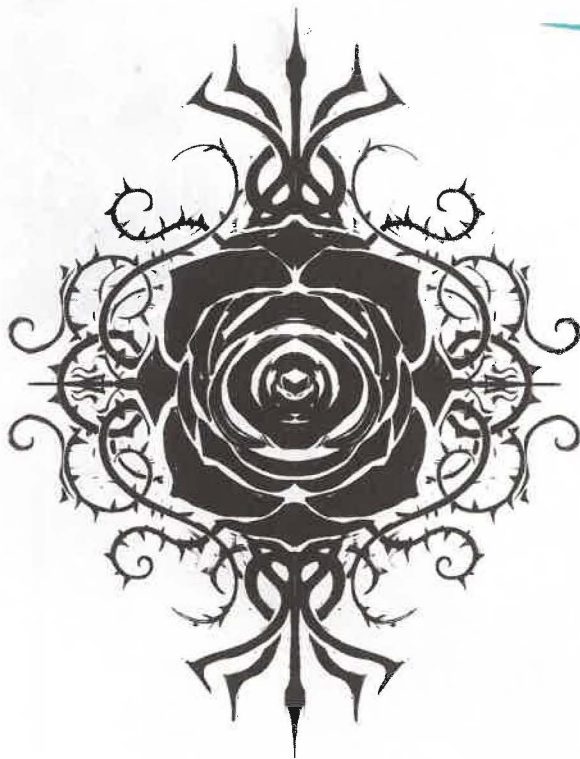
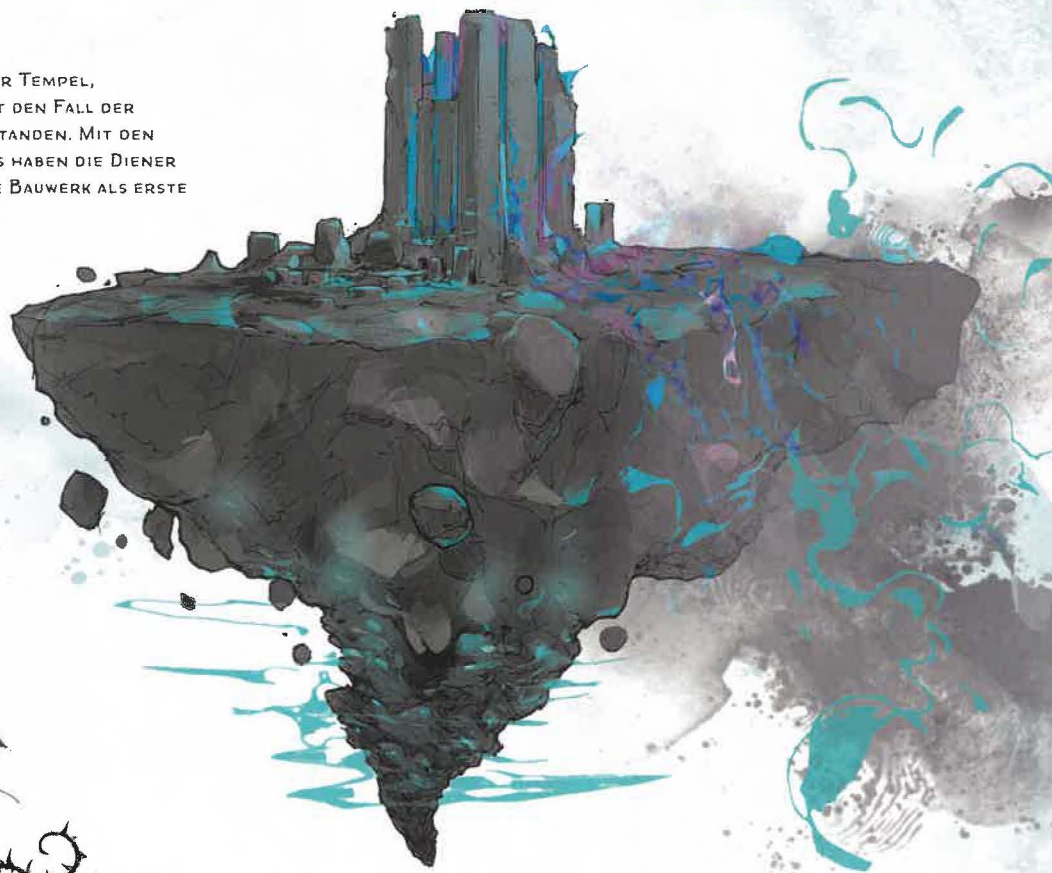
DIE HIMMELSSCHWELLE IN DER DRAUFSICHT.



IN DER STADT DER VERLORENEN NAMEN STEHEN NOCH URALTE ISTARISCHE BAUWERKE. DIE MAGIE, DIE EINST DIE GANZE STADT SCHWEBEN LIESS, WIRKT NOCH MANCHMAL AUF DIE RUINEN, UND LÄSST WUNDERSAME GEBÄUDE WIE DIE HIMMELSSCHWELLE DER SCHWERKRAFT TROTZEN.

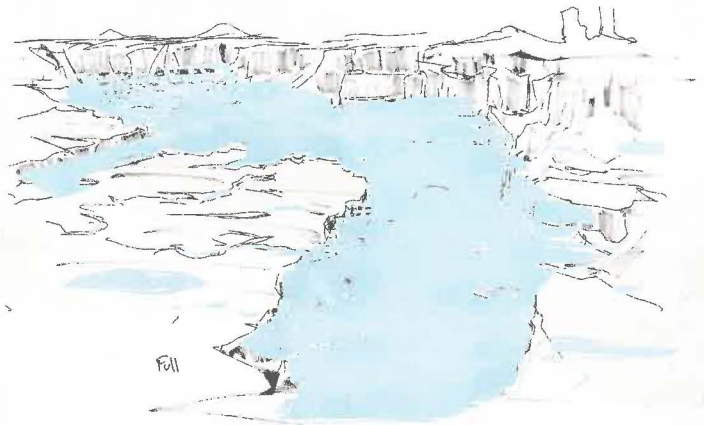
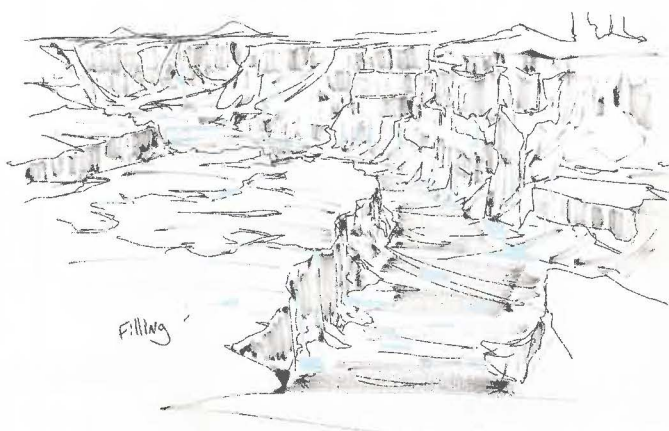


DIE BASTION VON TAKHISIS, EIN URALTER TEMPEL, DEN GÖTTERN DES BÖSEN GEWEIHT, HAT DEN FALL DER STADT DER VERLORENEN NAMEN ÜBERSTANDEN. MIT DEN MAGISCHEN FLAMMEN DES KATAKLYSMUS HABEN DIE DIENER DER DRACHENKÖNIGIN DAS VERFLUCHTE BAUWERK ALS ERSTE FLIEGENDE ZITADELLE EINGESETZT.



FÜRST SOTH TRUG EINST DAS SYMBOL DER SOLAMNISCHEN RITTER VOM ORDEN DER ROSE, EIN EMBLEM, DAS FÜR WEISHEIT UND GERECHTIGKEIT STEHT. SEIT SEINEM FALL TRÄGT SOTH EINE VERFREMDETE VERSION DIESES SYMBOLS, DIE IHN ALS RITTER DER SCHWARZEN ROSE BEKANNT GEMACHT HAT.

DIE GEZEITEN DES TURBIDUS-OZEANS FLUTEN SO HÄUFIG WIE UNBERECHENBAR IN DIE NORDEINÖDE, UND DIE SCHLUCHTEN DER REGION VERSINKEN IM SALZWASSER. DAS PHÄNOMEN IST ALS SCHWEMME BEKANNT.







KENDER KLEIDEN SICH BEI IHREN REISEN DURCH KRYNN OFT ZUSAMMENGEWÜRFELT, ABER FUNKTIONAL. JEDES STILFREMDE ELEMENT HAT SEINE EIGENE GESCHICHTE.



DRACHENGROSSMEISTERIN KANSALDI FEUERAUGE FÜHRT DEN ANGRIFF DER ROTEN DRACHENARMEE AUF SOLAMNIA AN. SIE IST EINE FANATISCHE ANHÄNGERIN DER DRACHENKÖNIGIN UND HAT IHR LINKES AUGE DURCH EINEN MAGISCHEN EDELSTEIN ERSETZT, UM IHRE ERGEBENHEIT ZU BEWEISEN.

DIE DRAGONNEL-REITERIN, DIE ALS ROTER RUIN BEKANNT IST, GEHÖRT ZU DEN BERÜCHTIGTEN ANFÜHRERN DER ROTEN DRACHENARMEE. WER IHR IM LUFTKAMPF BEGEGNET, STÜRZT UNAUSWEICHLICH BRENNEND AB.



S. JAIN WOOD











# AUF IN DEN KRIEG DER DRACHENLANZE!

Takhisis die Drachenkönigin ist in die Welt Krynn zurückgekehrt. Ihre Armeen fanatischer Drakonier führen im ganzen Land einen brutalen Eroberungskrieg. Die Drachenarmeen halten auf die nichtsahnende Nation Solamnia zu, und ihnen stehen nur noch die Verteidiger der Stadt Kalaman im Weg. Doch die Drachenarmeen wollen nicht einfach nur ihre Feinde zermalmten. Eine uralte böse Macht in den Diensten der Drachenkönigin sucht nach einer magischen Waffe, die Krynn für immer unterwerfen könnte.

*Dragonlance: Im Schatten der Drachenkönigin* ist eine Geschichte von Konflikt und Widerstand vor dem Hintergrund des legendären Kriegs der Drachenlanze. Erstelle Charaktere aus Krynn, der Welt der Drachenlanze, und schicke sie in vorderster Reihe gegen die schrecklichen Armeen der Drachen in den Kampf.

Ein DUNGEONS & DRAGONS-Abenteuer,  
das Charaktere von der 1. bis auf die 11. Stufe bringt.

Zur Verwendung mit dem *Spielerhandbuch*,  
dem *Monsterhandbuch* und dem *Spielleiterhandbuch*  
der fünften Edition von D&D.



DUNGEONSANDDRAGONS.COM

WIZARDS  
OF THE COAST



9 780786 968299

€ 49,99

Gedruckt in Belgien/Printed in Belgium  
D09911000 DE